



WPROWADZENIE

2-4 GRACZY | 20-40 MIN. | WIEK 10+

Jesteś dzieciakiem! I jak wiele dzieciaków chcesz powiększyć grono przyjaciół, wszamać pizzę, dorwać się do zabawek i zbudować najlepszy fort. Oczywiście robiąc te fajne rzeczy, będziesz zdobywać punkty zwycięstwa. Wygrywa osoba z największą ich liczbą na koniec gry!

Fort nie jest zwyczajną grą opartą na budowaniu talii – twoje karty pozwalają ci wykonywać akcje we własnej turze, ale też umożliwiają naśladowanie akcji rywali w ich turach. Co wybierzesz? Swoją własną ścieżkę czy naśladowanie innych dzieciaków?

Tylko uważaj – jeśli nie wykorzystasz wszystkich kart z ręki, pozostali gracze będą mogli Ci je buchnąć! W końcu, jeśli nie bawisz się ze swoimi kolegami, czemu mieliby z tobą trzymać?

PODSTAWOWE PRZYGOTOWANIE GRY

Pierwszą rozgrywkę przygotujcie według poniższych zasad,
dopóki uczyście się kart i ich akcji.

1. W losowy sposób wybiercie gracza rozpoczynającego i miejsca zajmowane przy stole. Przekażcie graczowi rozpoczynającemu **kartę Pierwszego Gracza**.
2. Wszystkie 30 **żetonów Pizz** i 30 **żetonów Zabawek** umieśćcie na stole w zasięgu graczy.
3. Każdy gracz bierze **planszę Gracza, 2 karty Najlepszych Przyjaciół** wymienione na odwrocie planszy Gracza (*oznaczone ✨ po lewej stronie ksywki Dzieciaka*) oraz **znacznik Punktacji** i **znacznik Poziomu Fortu** pasujące kolorem do planszy. Niewykorzystane elementy odłóżcie do pudełka.
4. Każdy gracz umieszcza swój **znacznik Punktacji** na polu „0” Toru Zwycięstwa, a **znacznik Poziomu Fortu** na polu „0” toru Poziomu Fortu na planszy Gracza.
5. Połóżcie kartę **Rzeźby z Makaronu** obok toru Zwycięstwa.
6. Potasujcie wszystkie 11 **kart Zmyślonych Zasad** i stwórzcie zakryty stos z tyłu kart, ilu jest graczy + 1. Resztę kart odłóżcie do pudełka.
7. Potasujcie wszystkie 9 **kart Bonusów** i połóżcie w odkrytym rzędzie tyle kart, ilu jest graczy + 1. Resztę kart odłóżcie do pudełka.
8. Potasujcie wszystkie 60 **kart Dzieciaków**, stwórzcie z nich zakrytą talię Parku i połóżcie ją obok toru Zwycięstwa. Wyłóżcie w rzędzie 3 odkryte karty Dzieciaków z talii Parku do Parku pod torem Zwycięstwa.
9. Każdy gracz dobiera **8 kart Dzieciaków** z talii Parku (*gracze mogą oglądać własne karty*).
10. Każdy gracz tasuje swoje **8 kart Dzieciaków z 2 kartami Najlepszych Przyjaciół**, by stworzyć własną zakrytą talię Dzieciaków.
11. Każdy gracz dobiera **5 kart Dzieciaków** ze swojej talii (*od tego momentu karty Dzieciaków nazywane będą po prostu „kartami”*).

ZAAWANSOWANE PRZYGOTOWANIE GRY

Kiedy już zapoznacie się z grą, zmieńcie sposób dobierania kart Dzieciaków.

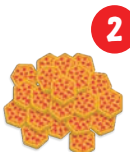
Zastąpcie krok 9 Podstawowego przygotowania gry następującym: Każdy gracz dobiera **8 kart Dzieciaków** z talii Parku. Wszyscy gracze jednocześnie patrzą na swoje karty (*ale nie na Najlepszych Przyjaciół*), wybierają jedną kartę i kładą ją zakrytą przed sobą. Gdy wszyscy wybiorą kartę, przekazują pozostałe karty osobie po swojej lewej stronie. Powtórzcie to osiem razy, za każdym razem zachowując tylko jedną kartę, aż wszyscy będą mieli po osiem kart. Nie można przekazywać kart, które wybrało się wcześniej.



7



8



3



Przykładowe przygotowanie gry dla dwóch osób

3

BUDOWA KARTY



A: SYMBOL

Na każdej karcie znajduje się jeden z sześciu symboli albo moneta-joker. Niektóre karty przedstawiają dwa takie same symbole albo symbol i monetę-jokera.



Deskorolka



Łopata



Klej



Pistolet na wodę



Korona



Książka



Moneta

Może być traktowana jako dowolny symbol.

B: AKCJA PUBLICZNA

Akcję w tym polu mogą **naśladować** inni gracze. Naśladowanie oznacza, że rywale mogą odrzucić kartę pasującą symbolem do tej karty, by skopiować jej akcję publiczną. W dalszej części dowiecie się więcej na ten temat.

C: AKCJA PRYWATNA

Inni gracze **nie mogą** naśladować akcji z tego pola.

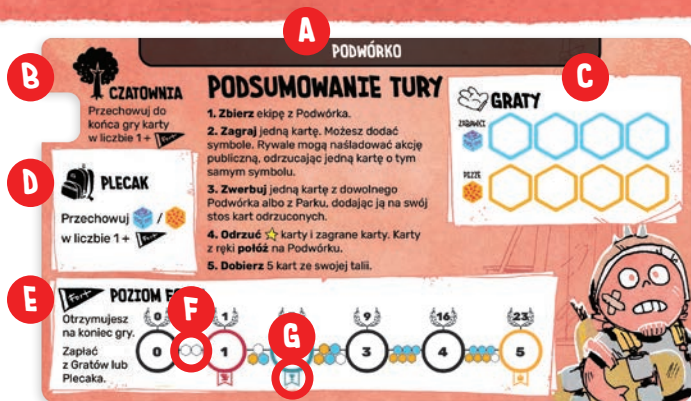
D: ODZNAKA NAJLEPSZEGO PRZYJACIELA

Każdy gracz zaczyna grę z 2 Najlepszymi Przyjaciółmi (★). Swoich Najlepszych Przyjaciół nigdy nie stracisz, chyba że zdecydujesz się wykonać określone akcje. Pozostałe karty mogą zostać buchnięte przez rywali.

W Forcie karty mają wiele różnych akcji, które będziesz poznawać stopniowo. Jeśli jednak chcesz od razu sprawdzić konkretną akcję, zajrzyj do ściągawki na stronach 12-14.

E: KSYWKA

To po prostu ksywka.



BUDOWA PLANSZY GRACZA

A: PODWÓRKO

Karty, których nie użyjesz, wylądają tutaj odkryte na koniec twojej tury.

B: CZATOWNIA

Niektóre akcje pozwalają dodać w to miejsce karty z ręki. Czatownia może pomieścić tyle kart, ile wynosi twój Poziom Fortu + 1. Nie można ich wymieniać ani usuwać.

C: GRATY

Kiedy dobierasz żetony Pizzy lub Zabawek (*łącznie nazywane zasobami*), ładują one w twoich Gratach. Mieści się tu do czterech sztuk każdego zasobu.

D: PLECAK

Niektóre akcje pozwalają przełożyć zasoby z twoich Gratów do Plecaka. Plecak może pomieścić tyle zasobów, ile wynosi twój Poziom Fortu + 1.

E: POZIOM FORTU

Twój Fort rozpoczyna grę na poziomie 0. **Na koniec gry poziom Fortu przełoży się na Punkty Zwycięstwa**, a w międzyczasie zwiększy pojemność twojego Plecaka i Czatowni.

F: KOSZT ROZBUDOWY FORTU

Za każdym razem, gdy rozbudowujesz swój Fort o jeden poziom, musisz za to zapłacić pokazanymi w tym miejscu zasobami ze swoich Gratów i/lub Plecaka. Niebieski oznacza Zabawkę, pomarańczowy to Pizza, a biały to dowolny żeton.

G: ZDOBYCIE KARTY

Gdy osiągasz 1., 2. albo 5. poziom Fortu, otrzymujesz Zmyśloną Zasadę, Bonus albo Rzeźbę z Makaronu (strona 10).

JAK GRAĆ

Fort rozgrywany jest w serii tur, zaczynając od Pierwszego Gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół stołu, aż do zakończenia gry.

Osoba rozgrywająca bieżącą turę nazywana jest **Liderem**. Tura Lidera składa się z pięciu faz w następującej kolejności:

1. Zebranie ekipy
2. Zagrywka
3. Werbunek
4. Odrzucenie
5. Dobranie

Lider wykonuje **wszystkie** te kroki, po czym kończy swoją turę. W tym rozdziale wszystko, co „na ty”, odnosi się do Lidera, chyba że zaznaczono inaczej.

FAZA 1: ZEBRANIE EKIPY

ZOBACZMY, KTO Z EKIPY ZOSTAŁ Z TOBĄ.

Pomiń tę fazę podczas swojej pierwszej tury.


Odrzuć wszystkie karty ze swojego Podwórka (*nad planszą Gracza*), umieszczając je odkryte na swoim stosie kart odrzuconych (*po prawej stronie planszy Gracza*).

FAZA 2: ZAGRYWKA

GRAMY! ZAGRYWASZ JEDNĄ KARTĘ I WYKONUJESZ JEDNĄ LUB OBIE JEJ AKCJE. POZOSTALI GRACZE MOGĄ NAŚLADOWAĆ TWOJĄ AKCJĘ PUBLICZNĄ.

Zagraj jedną kartę z ręki (*zwaną dalej **zagraną kartą***). Jeśli nie możesz lub nie chcesz zagrać karty, możesz pominąć tę fazę i przejść do fazy Werbunku.

Wykonaj jedną albo obie akcje z karty. Możesz wykonać akcję publiczną, prywatną albo obie akcje w dowolnej kolejności. Musisz zakończyć jedną akcję przed rozpoczęciem drugiej.

Możesz dodać symbole, by wzmocnić niektóre akcje. Jeśli akcja na twojej zagranej karcie pokazuje znak **x**, a następnie symbol, możesz wzmocnić tę akcję, zagrywając więcej kart o tym samym symbolu (*zwiemy je **kartami dodanymi***). Możesz również dodać karty o tym samym symbolu ze swojej Czatowni. **Nie możesz** wykonać akcji z dodanych kart (*w przypadku wszystkich akcji na zagranej karcie każdą dodaną monetę  potraktuj jako ten sam symbol*).



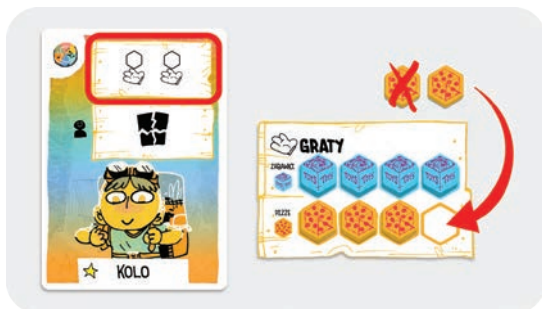
Dorota, która jest teraz Liderką, zagrywa Żuka i wykonuje jego publiczną (górną) akcję, by zyskać tyle Pizz, ile użyje 🍷. By wzmocnić akcję Żuka, dodaje ona Krety zapewniające dwie 🍷, a także jedną 🍷 ze swojej Czatowni. Łącznie ma więc cztery 🍷, za co otrzymuje cztery żetony Pizzy i dodaje je do swoich Gratów!

Mogła po prostu dodać drugą 🍷 ze swojej Czatowni i dostać trzy Pizze, ale gdyby teraz nie zagrała Kretów, później w jej turze zostałyby one wyrzucone do jej Podwórka. A tego Dorota nie chce!

Następnie Dorota wykonuje prywatną (dolną) akcję Żuka „Zdobądź Punkty Zwycięstwa równe poziomowi Fortu”, więc otrzymuje 1 Punkt, ponieważ poziom jej Fortu wynosi 1.

Musisz wykonać przynajmniej jedną akcję z zagranej karty w całości.

Obejmuje to wszystkie symbole, które dodajesz, by wzmocnić swoją akcję. Jeśli jednak wykonasz w całości jedną z akcji, drugą akcję możesz wykonać częściowo albo w całości (nie, wykonanie w całości „pustej” akcji się nie liczy). Akcje wykonujesz w dowolnej kolejności.



W dalszej części gry Dorota zagrywa Kola, który zapewnia publiczną akcję „Zdobądź dwie Pizze albo dwie Zabawki” i prywatną akcję „Wyrzuć jedną ze swoich kart”. Ale w tym momencie w jej Gratach jest miejsce tylko na jedną Pizze.

W tym przypadku Dorota nie może wykonać tylko publicznej akcji Kola, ponieważ nie może wykonać jej w całości. Jeśli jednak wykona w całości akcję prywatną, wyrzucając jedną ze swoich kart, może częściowo wykonać akcję publiczną, by zdobyć jedną Pizze – bez znaczenia którą akcję wykona najpierw.

Nie możesz dodać karty, jeśli żaden z jej symboli nie służy osiągnięciu celu. Za każdym razem, gdy dodajesz kartę, by wzmocnić swoją zagraną kartę, co najmniej jeden z jej symboli musi zmieniać efekt co najmniej jednej akcji, którą wykonujesz.



Dymitr zagrywa Krechę i w całości wykonuje prywatną (dolną) akcję. Chce też wykonać akcję publiczną (górną). Żeby wzmocnić efekt tej akcji, chce dodać jedną kartę z 🍷 i jedną z 🍷🍷 i użyć 🍷 jako 🍷. Jednak w swoich Gratkach ma miejsce tylko na dwie Zabawki, więc dodanie obu tych kart nie będzie się niczym różniło od dodania tylko jednej z nich. Dlatego może dodać jedną z tych kart, ale nie obie.

NAŚLADOWANIE LIDERA

Po tym, jak Lider rozpatrzy swoją kartę, **pozostali gracze** w kolejności rozgrywania tur mogą wykonać **akcję publiczną** z karty zagranej przez Lidera (*nie ma znaczenia, czy Lider użył akcji publicznej, czy nie*). Ci gracze nazywani są **naśladowcami**. W tej części wszystko, co „na ty”, odnosi się do naśladowców.

By naśladować akcję publiczną Lidera, musisz odrzucić z ręki jedną kartę o symbolu pasującym do symbolu zagranej karty.

Ograniczenia:

- Nie możesz odrzucić więcej niż jednej karty.
- Nie możesz odrzucić karty ze swojej Czatowni.
- Musisz wykonać akcję w całości.

Sytuacje szczególne:

- Jeśli Lider zagrywa **kartę z monetą** 🍷, deklaruje, z jakiego symbolu korzysta. Żeby naśladować Lidera, musisz odrzucić kartę z zadeklarowanym przez niego symbolem.
- Jeśli Lider **wybrał między zdobyciem Pizzy albo Zabawek**, musisz dobrać ten sam zasób, co on (*np. jeśli Lider wybrał zdobycie dwóch Pizz, ty też musisz zdobyć dwie Pizze*).

- Możesz naśladować Lidera, odrzucając kartę z **wieloma symbolami**, jeśli co najmniej jeden z tych symboli pasuje do symbolu na karcie zagranej przez Lidera. Jeśli akcja przedstawia **x** i symbol, a na twojej karcie są dwa symbole pasujące do karty zagranej przez Lidera, liczą się oba twoje symbole.

Tak, możesz naśladować tylu Liderów, ilu chcesz, zanim nadejdzie twoja tura, o ile za każdym razem odrzucisz kartę z pasującym symbolem.

FAZA 3: WERBUNEK

CZAS ZDOBYĆ NOWEGO PRZYJACIELA! MOŻE PODBIERZESZ GO KOMUŚ INNEMU?

Musisz zwerbować jednego Dzieciaka, umieszczając jego kartę na swoim stosie kart odrzuconych. Możesz werbować na jeden z trzech sposobów:

- **Weź dowolną kartę z Parku.** Natychmiast dobierz z talii Parku nową kartę i połóż na wolnym miejscu w Parku.
- **Weź dowolną kartę z Podwórka dowolnego rywala.** Rywal nie dobiera nowej karty.
- **Dobierz kartę z talii Parku.**

FAZA 4: ODRZUCENIE

**NIE ZAGRAŁEŚ Z NIEKTÓRYMI PRZYJACIÓŁMI?
MOŻE POWINNI POSPĘDZAĆ CZAS Z KIMŚ INNYM.**

Odrzuć wszystkie swoje zagrane karty, dodane karty i wszystkie karty Najlepszych Przyjaciół, które zostały ci na ręce, na swój stos kart odrzuconych (*nie odrzucaj kart ze swojej Czatowni*). Stosy kart odrzuconych są odkryte i każdy może je przeglądać.

Następnie umieść wszystkie karty, które zostały ci na ręce, na swoim Podwórku. Powinny być odkryte i – z twojej perspektywy – do góry nogami (*rywale mogą je werbować aż do kolejnej twojej fazy Zebrania ekipy*).

FAZA 5: DOBRANIE

TWOI STARZY PRZYJACIELE WRACAJĄ, BY ZAGRAĆ.

Dobierz pięć kart ze swojej talii. Jeśli nie możesz dobrać karty, bo twoja talia jest pusta, potasuj stos kart odrzuconych, tworząc nową talię i kontynuuj dobieranie.

*To **jedyny moment** w Forcie, kiedy dobierasz karty! Nie dobierasz kart, jeśli na przykład odrzucasz kartę, żeby kogoś naśladować.*

POZIOM FORTU

Każdy gracz ma Fort, który rozpoczyna grę na poziomie 0. Możesz rozbudować swój Fort o jeden poziom za pomocą akcji „Rozbuduj Fort” (strona 12), odpłacając zasobami koszt przedstawiony pomiędzy twoim bieżącym a następnym poziomem.

Na poziomie 0 twoja Czatownia może pomieścić maksymalnie jedną kartę, a Plecak – maksymalnie jeden zasób. Każdy kolejny poziom umożliwi dołożenie do Czatowni jednej karty więcej i jednego zasobu więcej do Plecaka.

Kiedy osiągniesz 1. poziom, w tajemnicy przed innymi wybierz jedną **kartę Zmyślonej Zasady** (strona 15) z centralnego stosu i połóż ją zakrytą przed sobą. Twoja Zmyślona Zasada da ci Punkty na koniec gry.

Kiedy osiągniesz 2. poziom, wybierz jedną z odkrytych **kart Bonusów** (strona 16) z centralnego rzędu i połóż ją przed sobą. Niektóre Bonusy zapewniają trwałe efekty, które będą działać przez całą grę, a innych można użyć tylko raz.

Kiedy osiągniesz 5. poziom, weź kartę **Rzeźby z Makaronu**, chyba że posiada ją już inny gracz. Wywołuje to zakończenie gry i daje 4 Punkty Zwycięstwa na koniec.

ZAKOŃCZENIE GRY

Zakończenie gry wywoływane jest, gdy stanie się jedna z tych trzech rzeczy:

- Któryś z graczy osiągnął 25 PZ na torze Zwycięstwa.
- Któryś z graczy osiągnął 5. poziom Fortu.
- Talia Parku jest pusta (*nawet jeśli w Parku nadal znajdują się karty*).

Gdy zakończenie gry zostanie wywołane, Lider kończy swoją turę, a kolejni gracze kończą bieżącą rundę tur (*tak, aby wszyscy gracze wykonali taką samą liczbę tur*).

Na koniec tej rundy każdy gracz ujawnia swoją Zmyśloną Zasadę (*jeśli ją ma*) i sumuje swoje Punkty Zwycięstwa z:

- toru Zwycięstwa,
- poziomu Fortu,
- Zmyślonej Zasady (*jeśli ją ma*),
- Rzeźby z Makaronu (*jeśli ją ma*)

Zwycięża osoba z największą liczbą Punktów Zwycięstwa. W przypadku remisu wygrywa gracz z najwyższym poziomem Fortu. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

TOR ZWYCIĘSTWA
Dokończcie ostatnią rundę i zakończcie grę, gdy zostanie spełniony którykolwiek z tych warunków:
- Kiedyś z graczy osiągnie 25 punktów na tym torze.
- Kiedyś z graczy zostanie 5 poziom Fortu.
- Tabela Punktów się wyczerpała.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

PARK

PODWÓRKO

A CZATOWNIA
Przeznaczony do końca gry karty w liczbie 1 = 1

Przechow
w liczbie 1 = 1

PODSUMOWANIE TURU
1. Zbierz ekipe z Podwórka.
2. Zagraj jedną kartę. Możesz dodać symbole. Rywale mogą naśladować akcję publiczną, odrzucając jedną kartę o tym samym symbolu.
3. Zwerbuj jedną kartę z dowolnego Podwórka albo z Parku, dodając ją na swój stół kart odrzuconych.
4. Odrzuć 3 karty i zagraj karty. Karty z ręki połóż na Podwórku.
5. Dobierz 5 kart ze swojej talii.

GRATY

POZIOM FORTU
Otrzymujesz na koniec gry. Zasady z Gratów lub Plecaka.

RZEZBA Z MAKARONU
Karty do gry i symbole. Rywale mogą naśladować akcję publiczną, odrzucając jedną kartę o tym samym symbolu.

ZMYŚLONA ZASADA
Popularność. Na koniec gry z każdego poziomu (1-5) za każdą kartę Dzieciaków, którą ma się w swojej Czatowni. Maja ma w Czatowni 4 karty, więc zdobywa 4 Punkty.

17 PUNKTÓW Z TORU ZWYCIĘSTWA + **23 PUNKTY ZA POZIOM FORTU** + **4 PUNKTY ZA RZEZBĘ Z MAKARONU** + **4 PUNKTY ZA ZMYŚLONĄ ZASADĘ** = **48 PUNKTÓW ŁĄCZNIE**

Przykład zakończenia gry

Maja jako pierwsza osiąga 5. poziom Fortu i zabiera Rzeźbę z Makaronu, wywołując zakończenie gry. Ponieważ była pierwszym graczem, wszyscy pozostali gracze wykonują swoją turę, a następnie wszyscy podliczają swoje końcowe wyniki.

Najpierw Maja sprawdza tor Zwycięstwa. W trakcie gry zdobyła 17 Punktów.

Dodaje do tego 23 Punkty za 5. poziom Fortu.

Dodaje jeszcze 4 Punkty, ponieważ ma Rzeźbę z Makaronu.

Na koniec dodaje Punkty za Zmyśloną Zasadę „Popularność”. Karta ta daje 1 Punkt za każdą kartę Dzieciaków, którą ma się w swojej Czatowni. Maja ma w Czatowni 4 karty, więc zdobywa 4 Punkty.

Łącznie Maja zdobywa 48 Punktów. Remisuje z Dymitrem, ale ma wyższy poziom Fortu, więc to Maja wygrywa!

AKCJE

WEŹ ZASÓB



Weź wskazany zasób (*Pizzę albo Zabawkę*) z puli i umieść go w swoich Gratach. Jeśli akcja pozwala ci wziąć kilka Pizz albo kilka Zabawek, możesz wziąć tylko Pizze albo tylko Zabawki – nie można mieszać zasobów.

SPAKUJ ZASOBY DO PLECAKA



Weź jeden zasób ze swoich Gratów i umieść go w swoim Plecaku.

Dlaczego miałbym/miałabym przenosić zasoby do Plecaka?

Niektóre akcje i Zmyślone Zasady pozwalają zdobywać Punkty w oparciu o zasoby w Plecaku. Poza tym możesz skopiować wszystko, co masz w Plecaku za pomocą akcji „Skopij Plecak”.

DODAJ KARTĘ DO CZATOWNI



Włóż jedną kartę z ręki do swojej Czatowni (*wsuń ją z lewej strony pod planszę Gracza*), pokazując tylko jej symbol.

WYRZUC KARTĘ



Wybierz jedną kartę ze swojej ręki lub ze stosu kart odrzuconych (*ale nie z talii*) i odłóż ją do pudełka. Nie możesz wyrzucać zagranych kart ani dodanych kart, ale możesz wyrzucić Najlepszego Przyjaciela (*chamstwo!*).

WYRZUC TĘ KARTĘ



Gdy zakończysz akcje z tej karty, a wszyscy naśladowcy skończą swoje akcje, odłóż tę kartę do pudełka.

ZWERBUJ DZIECIAKA



Zwerbuj jedną kartę dokładnie tak, jak w fazie **Werbunku** (strona 9).

ROZBUDUJ FORT



Zapłać zasoby pokazane między twoim bieżącym a następnym poziomem fortu, zwracając je do wspólnej puli. Możesz zapłacić zasobami ze swoich Gratów i/lub Plecaka. Następnie przesun swój znacznik Poziomu Fortu o jedno pole w prawo. Osiągnięcie nowego poziomu może dać ci kartę (patrz **Poziom Fortu**, strona 10).

ZDOBĄDŹ PUNKT



Przesuń swój znacznik Punktacji o jedno pole na torze Zwycięstwa.



WYDAJ ZASÓB

Usuń pokazany zasób ze swoich Gratów albo Plecaka, zwracając go do wspólnej puli.



WYRZUĆ KARTĘ RYWALA

Odlóż do pudełka jedną kartę z Podwórka dowolnego rywala.



SKOPIUJ PLECAK

Weź z puli te same zasoby, które znajdują się obecnie w twoim Plecaku i dodaj je do swoich Gratów.



SKOPIUJ PLECAK RYWALA

Weź z puli te same zasoby, które znajdują się obecnie w Plecaku dowolnego rywala i dodaj je do swoich Gratów (*nie kradniesz ich!*).



ZAMIEŃ ZASOBY

Zastąp w swoich Gratach lub Plecaku jedną Pizzę Zabawką albo jedną Zabawkę Pizzą. Jeśli wzmocnisz tę akcję, by wykonać ją wielokrotnie, wszystkie zamieniane zasoby muszą być jednego typu. Oznacza to, że możesz albo kilkakrotnie zamienić Zabawkę na Pizzę, albo kilkakrotnie zamienić Pizzę na Zabawkę.

INNE SYMBOLE AKCJI



ZASOBY W PLECAKU

Dla jasności – gdy otrzymujesz Punkty za zasoby w Plecaku, liczy się tylko liczba zasobów, a nie ich typ.




TWÓJ POZIOM FORTU

Dla jasności – ten symbol nie oznacza akcji „Rozbuduj Fort”.



DOWOLNY SYMBOL

Możesz wybrać dowolny symbol, w tym symbol  monety. Dla jasności – jeśli wybierzesz symbol karty, na której znajduje się akcja, jej symbol się liczy, ale w przeciwnym wypadku nie.



KARTY W TWOJEJ CZATOWNI

Chodzi o liczbę kart, a nie symboli.



ZMODYFIKOWANE KOSZTY ROZBUDOWY FORTU

Wykonanie tej akcji „Rozbuduj Fort” kosztuje o jeden zasób (*dowolnego typu*) mniej albo o jeden zasób więcej.



INNE SYMBOLE AKCJI CD.

✘ RAZY

Wykonaj akcję po lewej stronie tyle razy, ile użyłeś/użyłaś symboli po prawej stronie tego znaku. Akcje bez tego znaku wykonywane są tylko **raz – nie mogą** być wzmocnione przez dodanie symboli.



Weź Zabawki tyle razy, ile użyjesz klejów.



Zdobądź Punkty Zwycięstwa tyle razy, ile masz zasobów w twoim Plecaku.

▶ NASTĘPNIE

Wykonaj akcję po lewej stronie tego znaku, a następnie wykonaj akcję po prawej stronie tego znaku. Musisz wykonać akcję po lewej, by móc wykonać akcję po prawej. Musisz wykonać akcję po prawej, jeśli to możliwe.



Wyrzuć jedną kartę z Podwórka rywala, a następnie weź jeden zasób.



Rozbuduj Fort o jeden poziom, płacąc koszt rozbudowy, a następnie zdobądź 2 Punkty Zwycięstwa.

() NAWIASY

Nawiasy zawierają grupę akcji i symboli. Gdy grupa jest pomnożona przez znak ✘ zrób wszystko w nawiasach tyle razy, ile łącznie użyjesz symboli wskazanych po prawej stronie znaku ✘.



Zwerbuj jednego Dzieciaka, a następnie weź jedną Zabawkę – zrób to tyle razy, ile użyjesz pistoletów na wodę (za każdym razem musisz zwerbować, by wziąć Zabawkę).



Zdobądź tyle Punktów Zwycięstwa, ile łącznie użyjesz książek, a następnie wyrzuć tę kartę.

GLOSARIUSZ: ZMYŚLONE ZASADY

Jeśli Zmyślona Zasada daje Punkty na podstawie **posiadanych przez ciebie** kart lub symboli, wlicz w to wszystkie karty w swojej talii, w stosie kart odrzuconych, na ręce, na Podwórku i w Czatowni.

Wielkie Plany: na koniec gry otrzymujesz 1 Punkt za każdą akcję „Rozbuduj Fort”, którą posiadasz. Dotyczy to również sytuacji, gdy jest to tylko część akcji, jak w przypadku Lewuski i Kropki. Nie obejmuje karty Bonusu „Zrób to Sam”.

Bransoleta Przyjaźni: na koniec gry otrzymujesz 1 Punkt za każdy z 6 symboli, które posiadasz, z wyjątkiem symbolu monety (☹️). Jeśli masz wszystkie sześć symboli, zdobywasz dodatkowy 1 Punkt.

Świnka Skarbonka: na koniec gry otrzymujesz 1 Punkt za każdy żeton Zabawki na swojej planszy Gracza.

Pizza Party: na koniec gry otrzymujesz 1 Punkt za każdy żeton Pizzy na swojej planszy Gracza.

Samotnik: na koniec gry otrzymujesz 5 Punktów, jeśli nie masz kart Najlepszych Przyjaciół.

Minimalizm: na koniec gry otrzymujesz 8 Punktów, jeśli poziom twojego Fortu wynosi dokładnie 2.

Popularność: na koniec gry otrzymujesz 1 Punkt za każdą kartę w swojej Czatowni.

Dmuchany Pałac: na koniec gry otrzymujesz 1 Punkt za każdy posiadany symbol korony (👑), nie wliczając w to monet (👉).

Tajna Skrytka: na koniec gry otrzymujesz 1 Punkt za każdy zasób w twoim Plecaku.

Piżama Party: na koniec gry otrzymujesz 8 Punktów, jeśli masz więcej kart niż każdy z rywali. W przypadku remisu pod względem liczby kart otrzymujesz 4 Punkty.

Laboratorium Mazi: na koniec gry otrzymujesz 1 Punkt za każdy posiadany symbol książki (📖), nie wliczając w to monet (👉).



GLOSARIUSZ: BONUSY

Impreza Urodzinowa: pod koniec fazy Werbunku możesz zwerbować kolejną kartę z talii Parku lub z Parku, ale nie z Podwórka rywala.

Łapówka: w swojej turze, za każdym razem, gdy wykonasz akcję „Dodaj kartę do Czatowni”, możesz dodać kartę z Parku, z talii Parku albo dowolnego Podwórka (*zamiast ze swojej ręki*). Nadal możesz wybrać dodanie karty z ręki.

Papugowanie: za każdym razem, gdy naśladujesz Lidera, możesz odrzucić do 2 kart (*zamiast 1*), używając pasujących symboli z obu kart.

Zrób to Sam: w swojej turze, zamiast zagrywać kartę, możesz wyrzucić kartę „Zrób to Sam”, by wykonać akcję „Rozbuduj Fort”, wydając o jeden zasób więcej niż normalnie (*albo Pizzę, albo Zabawkę*). Tej akcji nie można naśladować.

Powtórka: w swojej turze, po tym, jak zakończysz zagrywanie karty, a wszyscy rywale skończyli naśladowanie lub zrezygnowali z niego, możesz wyrzucić kartę „Powtórka”, by zagrać drugą kartę (*możesz wzmocnić kartę, dodając symbole, a rywale mogą normalnie naśladować jej akcję publiczną*).

Recykling: w dowolnym momencie swojej tury możesz wyrzucić kartę „Recykling”, by wziąć kartę ze swojego stosu kart odrzuconych i dodać ją na rękę.

Rozróżba: po tym, gdy wszyscy rywale zakończą naśladowanie lub zrezygnują z niego, zamiast naśladować publiczną akcję, możesz wyrzucić kartę „Rozróżba”, by wyrzucić kartę zagrąną przez Lidera.

Lepkie Palce: w swojej turze, za każdym razem, gdy użyjesz akcji „Spakuj zasoby do Plecaka”, możesz wziąć zasób ze wspólnej puli (*zamiast ze swoich Gratów*) – w dowolnej kombinacji, jeśli wykonujesz tę akcję kilka razy.

Plecak XXL: twój Plecak może pomieścić 2 dodatkowe zasoby.

TWÓRCY

Projekt gry: Grant Rodiek

Kierownik ds. opracowania: Nick Brachmann

Ilustracje: Kyle Ferrin

Zasady i użycie: Joshua Yearsley

Projekt graficzny: Nick Brachmann i Pati Hyun

Opracowanie: zespół Leder Games Saint Paul – Marshall Britt, Clayton Capra, Ted Caya, Gates Dowd, Pati Hyun, Patrick Leder, Cole Wehrle

Testy gry: Steven Wyman, Aaron Greatorex-Voith, Ryan Schneider, Fletcher Thomas, Bryan Haider, Aaron Williams, Mitch Gerke, Pat McNaughton, Em Handy, Brittini Dye, Daniel Solis, Jeffrey Allen, Jason Saastad, Carrie Bernstein, Justin Dowd, Nicole Smith, Antonio Romeo, Kevin Gibson, David Miotke i wiele osób w barze Brass Cat

Polska Edycja: Portal Games Sp. z o.o.

ul. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurow

Tłumaczenie: Anna Skup

Korekta: Zespół Portal Games

Skład: Konrad Rószkowski

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/fort/>

