

WYPRAWA DO NEWDALE

Gra Alexandra Pfistera osadzona w świecie „O mój zboże!”, dla 1-4 osób w wieku 12+ lat
Czas gry: około 90 minut

„Przyznam, ostatnio przeżywaliliśmy dość trudny okres. Jednak to, co nam się przydarzyło po drodze do Newdale, przekroczyło nasze najśmielsze oczekiwania!”

~ Cody LaMarque, członek Wspaniałej Wyprawy

Wprowadzenie

Jak zapewne wiecie, **Newdale** jest kontynuacją sagi „O mój zboże!” — tym razem w formie gry planszowej.

Szereg scenariuszy tworzących pełną grę przeniesie was w klimat świata „O mój zboże!” i przeprowadzi przez historię pełną przygód. Każda rozgrywka to jeden rozdział tej historii. Możecie rozegrać rozdziały zgodnie z ich narastającą kolejnością (jako **kampanię**) albo po prostu grać w dowolnie wybrane rozdziały.

Każda mapa wymaga korzystania z innego zestawu wydarzeń, misji, akcji i komponentów gry, zmuszając was do ciągłego dostosowywania strategii do aktualnej sytuacji. Czy uda ci się przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę?

Poprzednio w „O mój zboże!”...

Minęło już pięć lat od Szkarłatnej uczt. Tuż po tym, kiedy świat obiegła wieść o śmierci króla, Rob budowniczy ogłosił się jego następcą, a niedługo później został oficjalnie koronowany. Sam Merz, były burmistrz Canyon Brook, oraz Zakon Zakapturzonych, musieli rozpocząć działalność podziemną. Wciąż panuje kruchy pokój pomiędzy królestwem a ludźmi Północy, którzy z wolna odbudowują swoje siły. Rabbit, przywódczyni rewolty, pozostaje centralną postacią na Północy.

Dzięki swoim umiejętnościom, Nate Welton, twój były asystent, został w błyskawicznym tempie mistrzem gildii, stając się dzięki temu również jednym z najbardziej wpływowych doradców króla.

Chris Chart, biskup Longsdale, wciąż posiada starą księgę. Przez te lata w końcu nawet ją przeczytał i nabrał przekonania, że Lodowi Giganci wrócą za jakiś czas. To oznaczałoby klęskę dla i tak już zrujnowanego kraju. Przekonuje więc króla, aby ten zorganizował wyprawę, która dotrze do nowego portu w Canyon Brook. Stamtąd śmiałkowie przeprawią się przez morze do krainy Lodowych Gigantów. Na miejscu postarają się zapobiec zagrożeniu korzystając z metod dyplomatycznych, a jeśli to nie wystarczy, również siłowych.

W wyprawie będzie ci towarzyszyć Nate Welton, prawa ręka króla. Na wszelki wypadek...



Witaj! Nazywam się Nate Welton. Jeśli pamiętasz, dawno temu mieliśmy już możliwość wspólnie pracować. Jestem królewskim doradcą i zostałem przez jego ekscelencję oddelegowany do towarzyszenia ci w tej wyprawie. Jeśli znasz już „O mój zboże!”, z pewnością rozpoznasz szereg mechanizmów gry. Przyszykuj się jednak również na kilka niespodzianek!

Autor gry: Alexander Pfister
Ilustracje: Klemens Franz
Projekt graficzny: atelier198
Realizacja: Lookout
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski
Korekta: Marta i Monika Syc

Grę polecają:



facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl

©2020 Wydawnictwo LACERTA
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska



© 2019 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Niemcy
www.lookout-games.de

Zawartość pudełka

Plansze:



3 dwustronne plansze gry (A do F)



1 plansza akcji, zawierająca też tor punktacji

W kolorze graczy:

4 dwustronne plansze graczy
(po 1 na osobę; front dla gry w rozdziały I-VII; tył dla rozdziału VIII)



Żetony:



40 żetonów premii
(po 2-3 z każdego z 15 różnych rodzajów)



12 żetonów „5 towarów”



1 puchar zwycięzcy



4 żetony blokady postępu „rekompensata”
(po 1 na gracza)



4 żetony blokady postępu “zasięg budowy”
(po 1 na gracza)



4 żetony mostu
(po 1 na gracza; wykorzystywane w rozdziałach IIIa i IVa)

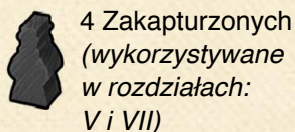


4 żetony punktacji (po 1 na gracza; front: 0+, tył: 50+)

Drewniane figurki:



18 asystentów
(6x żółty, 5x zielony, 4x czerwony, 3x niebieski)



4 Zakapturzonych
(wykorzystywane w rozdziałach: V i VII)



około 50 znaczników towaru



44 domki
(po 11 na gracza)



16 znaczników akcji
(po 4 na gracza)



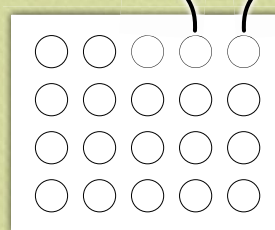
4 znaczniki statków
(po 1 na gracza)

Dodatkowo:



1 woreczek

1 zeszyt kronik
(12 stron)



1 arkusz naklejek na znaczniki akcji i statków

220 kart:



4 budynki startowe
Kopalnia węgla



136 budynków
(97 bez numerów,
39 numerowanych)



6 kart postaci
(P01-P06; używanych od
rozdziału II)

17 kart marynarzy (wykorzystywanych w rozdziale VIII):



4 kapitanów



13 innych marynarzy

20 kart rozdziałów:



10 kart do gry
w 2-4 osoby



10 kart do gry
w wariant jednoosobowy

28 kart wydarzeń:



12 wydarzeń dla rund 1-3
(nr. 100-111)



14 wydarzeń dla rund 4-6
(7x nr 10, 3x nr 11, 1x nr. 12-15)



2 wydarzenia dla rundy 7
(nr. 1-2)



1 karta pomocy:
„Punkcja
końcowa”



6 kart „Tajna misja”



2 karty misji pobocznych
(A01-A02; używane
w rozdziałach II oraz IIIa/b)

Zakładamy, że będziecie grać w rozdziały po kolei, jako **kampanię**. Mimo, że kroki przygotowania gry oraz zasady opisane na kolejnych stronach odwołują się do rozdziału I, są adekwatne dla pozostałych rozdziałów. Różnice w przygotowaniu do gry poszczególnych rozdziałów są przedstawione w tabeli na str. 16. Dodatkowe zasady dla poszczególnych rozdziałów opisane są w zeszycie **Kronik**.

Gra w **wariacie solo** przebiega zgodnie z tymi samymi zasadami, poza kilkoma wyjątkami, które są zapisane w tej instrukcji kolorem niebieskim.

Przygotowanie gry

- Położ odpowiednią **planszę gry** na stole (w rozdziale I, użyj planszy A). Pozostałe plansze odłóż do pudełka.
- Położ **planszę akcji** obok planszy gry.
- Potasuj wszystkie zakryte **żetony premii** i odlicz z nich tyle, ile wskazane jest w tabelce znajdującej się po prawej stronie. Pozostałe odłóż do pudełka.

Liczba graczy	1	2	3	4
Liczba żetonów	7	14	21	28

Odkrywaj kolejno żetony i kładź je **odkryte** na **polach premii** na planszy gry. Zaczynj od pola premii oznaczonego numerem 1, potem 2, itd. Jeśli odkryjesz żeton premiowy rodzaju, który już leży na jakimś polu premii, połów go na wierzchu tamtego. Jeśli nie masz gdzie położyć żetonu premii, bo wszystkie miejsca są już zajęte, odłóż go do pudełka. Kontynuuj odkrywanie tych żetonów do momentu, w którym wszystkie ułożysz na planszy albo odłożysz.

Jeśli zabraknie żetonów premii w trakcie tej czynności, niektóre pola premiowe na planszy gry pozostaną puste.

- Położ **znaczniki towaru** oraz żetony „5 towarów” z boku pola gry, jako **zasoby ogólne**.
- Potasuj karty **nienumerowanych budynków** i utwórz z nich **talie zakrytych kart do dociągania**. Połów ją obok planszy gry. Pozostaw trochę miejsca na stos odkrytych kart **odrzuconych** (numerowane karty budynków będą wprowadzone do gry w trakcie kampanii, więc na razie pozostaw je w pudełku).

- Stwórz w poniżej opisany sposób talie kart wydarzeń, składającą się z 7 zakrytych kart wydarzeń:

- Połów **kartę wydarzenia nr 1** („Ostatnia runda”) jako kartę, która będzie na spodzie talii.

WARIANT SOLO: użyj karty nr 2 zamiast karty nr 1.

- Potasuj **karty wydarzeń oznaczone numerem 10** i połów trzy z nich na wierzchu pierwszej karty (z kroku powyżej).

WARIANT SOLO: użyj trzech kart wydarzeń o numerach 11 zamiast 10.

- Potasuj **karty wydarzeń oznaczone numerami 100, 101 oraz 102** i połów je na wierzchu tworzonej talii.

Talie połów obok planszy gry. Niewykorzystane karty wydarzeń odłóż do pudełka.

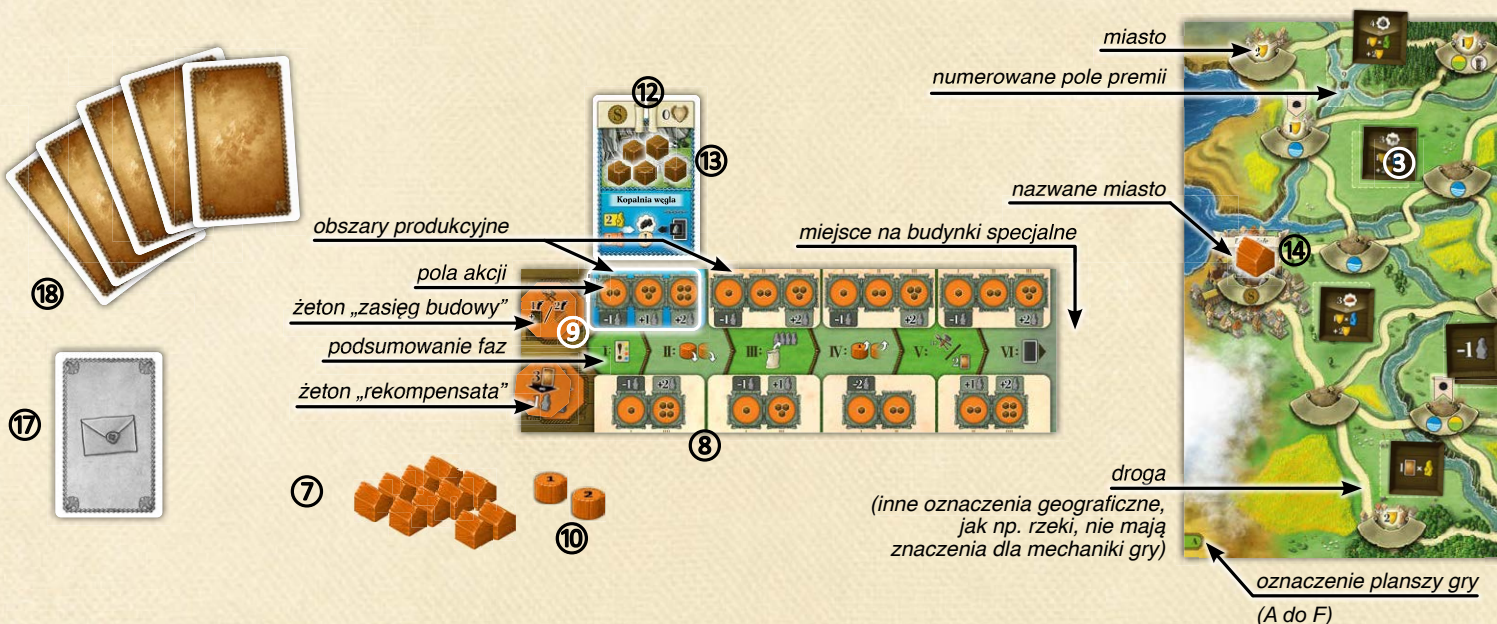



- Niech każdy wybierze **kolor gracza** (brązowy, szary, pomarańczowy, biały), a następnie weźmie elementy gry tego koloru:

- 1 planszę gracza
- po jednym żetonie blokady postępu „zasięg budowy” oraz „rekompensata”
- 4 znaczniki akcji
- 1 żeton punktacji
- 11 domków

Uwaga: elementy gry w kolorze graczy, których nie wymieniliśmy w tym punkcie będą wykorzystane w późniejszych rozdziałach.

Dodatkowo, daj każdemu budynek startowy **Kopalnia węgla**. Pozostałe karty **Kopalnia węgla** odłóż do pudełka.



8. **Plansze graczy** każdy układa przed sobą na stole, frontem do góry (*na odwrocie pokazany jest statek - tamta strona jest wykorzystywana tylko w rozdziale VIII*). Zadbajcie o to, aby wokół niej było trochę miejsca na karty.
9. Żetony blokady „**zasięg budowy**” oraz „**rekompensata**” każdy układa na odpowiednim miejscu swojej planszy.
10. **Znaczniki akcji o numerach 1 i 2** każdy kładzie obok swojej planszy gracza, a **znaczniki nr 3 i 4** na odpowiednim miejscu na planszy akcji (*patrz ilustracja na dole tej strony*).
11. Każdy kładzie swój **żeton punktacji** na polu „3” toru śledzenia punktacji, stroną „0+” ku górze.
12. Każdy umieszcza swoją **Kopalnię węgla** powyżej odpowiedniego miejsca na planszy gracza (*górna lewa strona, niebieskie tło*)...
13. ... a następnie bierze z zasobów ogólnych **5 znaczników towarów** i kładzie je na niej.
14. Wszyscy kładą teraz po jednym ze swoich **domków** w **mieście startowym** na planszy gry. Oznaczone są symbolem:  (w rozdziale I miastem startowym jest Longsdale). Pozostałych 10 domków każdy trzyma w swoich zasobach.
15. Włóż figurki **asystentów** do woreczka (*nie pomył ich z Zakapturzonymi, którzy są wykorzystywani jedynie w rozdziałach V i VII*)...
16. ... a następnie w dowolny sposób wybierz **gracza rozpoczynającego** i daj mu ten woreczek (*będziecie go sobie przekazywać co rundę*). Woreczek wskazuje, kto jest graczem rozpoczynającym.
17. Potasuj karty **tajnych misji** i rozdaj każdemu po jednej. Zadbajcie o to, aby nikt nie widział, kto ma jaką kartę. Każdy sprawdza, jaką kartę otrzymał, a następnie kładzie ją zakrytą z lewej strony swojej planszy (*właściciel zawsze może patrzeć na swoją kartę*). Zwróć pozostałe karty tajnych misji do pudełka, nie patrząc na nie.
18. Daj wszystkim po **8 kart** z talii do dociągania, z których każdy odkłada **3 karty** na stos odkrytych kart odrzuconych i zachowuje pozostałe. W ten sposób rozpoczynacie grę, posiadając po 5 kart w ręce.
19. Potasuj **dostępne karty postaci** (*listę postaci dostępnych w danym rozdziale znajdziesz w tabeli na str. 16*) i połóż na stole tyle **odkrytych kart**, ile wynosi liczba graczy. Pozostałe karty odłóż do pudełka.




Począwszy od osoby siedzącej z prawej strony gracza rozpoczynającego i kontynuując w kierunku odwrotnym do wskazówek zegara, każdy gracz bierze jedną kartę postaci i kładzie ją **odkrytą** przed sobą (*gracz rozpoczynający musi wziąć ostatnią dostępną kartę*).

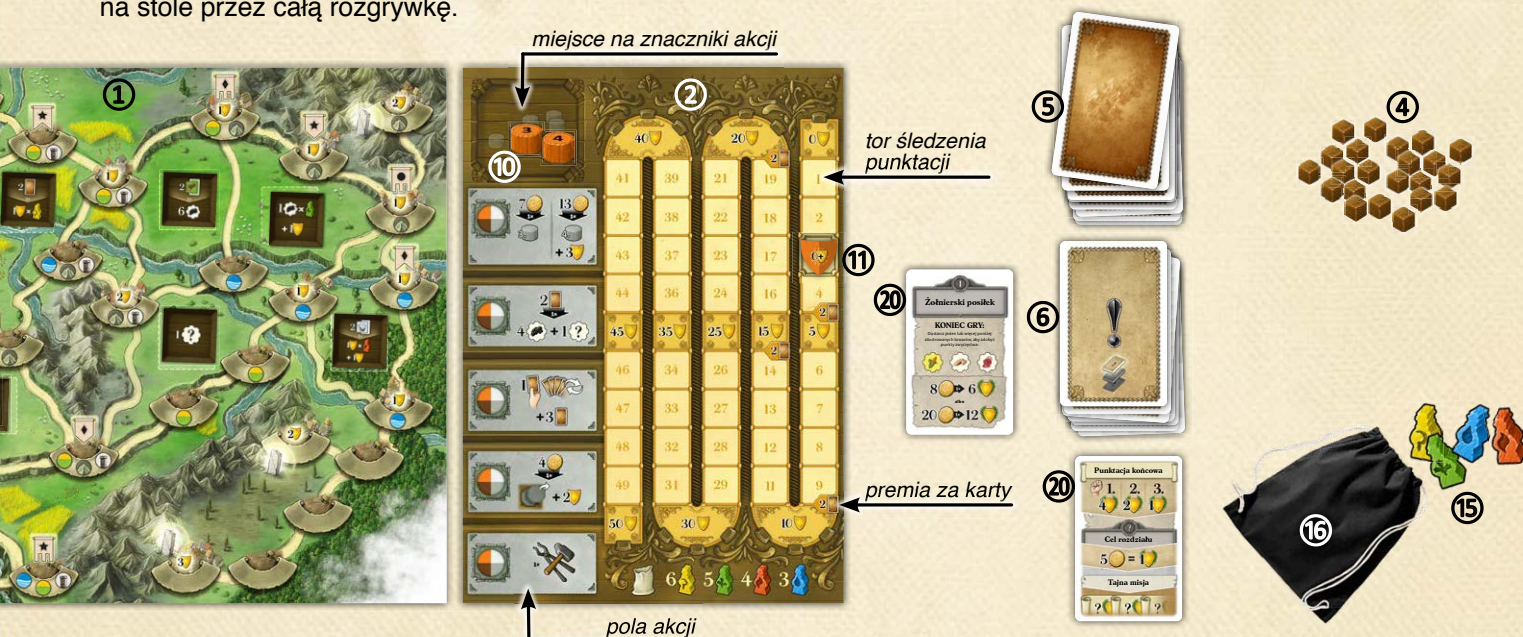
Polecam nie korzystać z kart postaci, grając w rozdział I.



WARIANT SOLO: wybierz jedną z dwóch kart postaci.

20. Połóż **kartę rozdziału I** dla 2-4 graczy (*albo kartę wariantu solo*) oraz **kartę pomocy „Ostatnia runda”** obok talii kart wydarzeń (*karta rozdziału dla wariantu solo jest oznaczona symbolem *).

Jesteście gotowi do gry. Gracz rozpoczynający bierze teraz zeszyt *Kronik* i czyta na głos tekst wprowadzenia „Upřednio” oraz „Cel rozdziału” dla rozdziału I. Cel rozdziału jest również opisany na karcie rozdziału. Pozostaw tę kartę widoczną na stole przez całą rozgrywkę.



Przebieg gry

Rozegranie jednego rozdziału trwa **7 rund**, z których każda składa się z **sześciu następujących po sobie faz**.

Fazy I do III będziecie przeważnie rozgrywać jednocześnie, a fazy IV do VI musicie **zawsze** rozgrywać w kolejności graczy: najpierw gracz rozpoczynający, a po nim pozostali, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Poszczególne fazy wyjaśnione są szczegółowo na kolejnych stronach (na *środku planszy gracza znajduje się również podsumowanie wszystkich faz*).

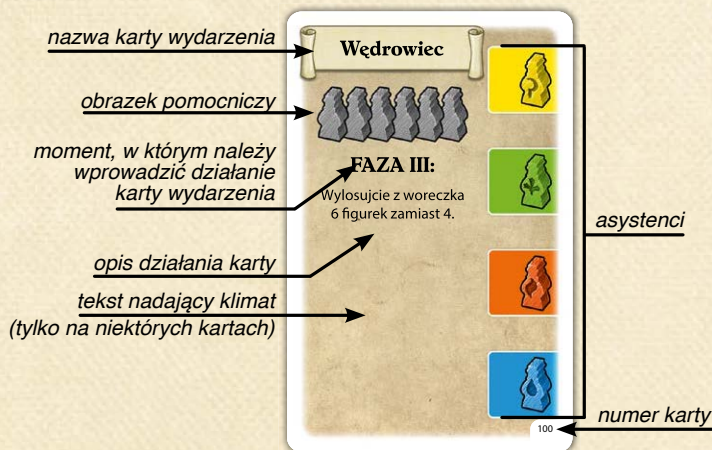
Po zakończeniu 7. rundy przeprowadźcie **punktację końcową** (patrz str. 13). Grę wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów zwycięstwa.

Faza I: Wydarzenie
Faza II: Planowanie
Faza III: Asystenci
Faza IV: Akcje
Faza V: Budowanie
Faza VI: Budynki specjalne

Faza I: Wydarzenie

Gracz rozpoczynający odkrywa kartę z wierzchu talii kart wydarzeń, czyta ją na głos i odkłada odkrytą obok talii kart wydarzeń.

Efekt działania karty wydarzenia musicie wprowadzić do gry we wskazanym momencie (może to być np.: natychmiast, jeśli na karcie znajduje się symbol ⚡ albo w odpowiedniej fazie).



Faza II: Planowanie

Wszyscy jednocześnie połóżcie posiadane przez siebie znaczniki akcji na polach akcji (na początku każdy posiada tylko znaczniki o numerach 1 i 2).

Uwaga: jeśli uważacie, że jest taka potrzeba, układajcie znaczniki akcji pojedynczo, zgodnie z kolejnością graczy, począwszy od znacznika numer 1.

Pola akcji znajdują się na planszy akcji oraz na planszach graczy. Obowiązują następujące zasady:

- Nie możesz korzystać z pól akcji na planszach innych graczy.
- Na jednym obszarze produkcyjnym twojej planszy może znajdować się maksymalnie jeden znacznik akcji.



Możesz korzystać ze swoich budynków produkcyjnych tylko raz na rundę.

- Pola akcji na planszy akcji dostępne są dla wszystkich. Na jednym takim polu mogą znajdować się jednocześnie znaczniki akcji kilku graczy.
- **UWAGA:** nie możesz jednak położyć więcej niż jednego swojego znacznika na jednym polu akcji.
- Dozwolone jest położenie znacznika akcji na polu takiej akcji, której nie jesteś w stanie przeprowadzić.



Przykład: możesz położyć znacznik akcji nr 1 na polu akcji Budowanie, a znacznik nr 2 na pustym (jeszcze) obszarze produkcyjnym. Dzięki temu będziesz mógł uruchomić produkcję w nowo wybudowanym budynku jeszcze w tej samej rundzie (patrz str. 8-12, aby dowiedzieć się więcej o budowaniu i produkcji).

Faza II kończy się, kiedy wszyscy umieścicie wszystkie znaczniki na polach akcji.

Faza III: Asystenci

Gracz rozpoczynający losuje kolejno (pojedynczo) **4 figurki** z woreczka i kładzie je obok symboli asystentów zilustrowanych na aktualnej karcie wydarzenia, grupując je kolorami.

Figurki asystentów wyciągnięte z woreczka oraz te, które są zilustrowane na karcie, tworzą razem **rynek pracy** dla bieżącej rundy. Są to jedyni asystenci dostępni w tej rundzie (co jest istotne w szczególności przy produkcji, patrz str. 11).



Faza IV: Akcje

Gracz rozpoczynający, a po nim pozostałe osoby, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, usuwają swoje znaczniki akcji nr 1 z pól akcji i natychmiast przeprowadzają odpowiednią akcję. Następnie tę samą czynność przeprowadzają ze znacznikiem akcji nr 2, potem (jeśli dostępne) ze znacznikami nr 3 i 4.

Jeśli pole akcji składa się z kilku części, przeprowadź poszczególne części akcji jedna po drugiej, od lewej do prawej i od góry do dołu. Zignoruj te części, których nie możesz albo nie chcesz wykonać. **Jeśli nie możesz albo nie chcesz przeprowadzić wszystkich części danej akcji, weź 1 kartę z talii do dociągania i dodaj ją do kart w ręce.**



Przykład: to pole akcji umożliwia wymianę kart z ręki i dociągnięcie dodatkowych kart. Możesz zrezygnować z części dotyczącej wymiany (rezygnacja z drugiej części nie ma sensu), ale nie możesz najpierw dociągnąć, a potem wymienić kart z ręki.

Faza V: Budowanie

Gracz rozpoczynający, a po nim pozostałe osoby, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, mają możliwość zbudować **dokładnie jeden** budynek. Akcja *Budowanie* realizowana w fazie V nie wymaga używania znacznika akcji (więcej informacji dotyczących budowania znajdziesz na stronach 8-10).

Jeśli nie chcesz albo nie możesz budować, dociągnij dwie karty i dodaj je do kart trzymanyh w ręce.

Faza VI: Budynki specjalne

Gracz rozpoczynający, a po nim pozostałe osoby, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, korzystają z działania budynków specjalnych, które zbudowali: w dowolnej kolejności, ale **tylko raz** dla każdego budynku. W przypadku posiadania kilku budynków specjalnych o takiej samej nazwie, możesz skorzystać z każdego raz.

Uwaga: tylko część spośród wszystkich budynków specjalnych można wykorzystać w fazie VI. Takie budynki zostały oznaczone symbolem „VI” w dolnej części karty. Szczegółowy opis wszystkich budynków specjalnych i związane z nimi działania zamieszczone są na stronie 15.

Przykład: jeśli posiadasz *Skrytorium*, w fazie VI każdej rundy otrzymasz dodatkową kartę.



Koniec rundy

Runda kończy się po rozegraniu wszystkich sześciu faz. Sprawdź, czy bieżąca karta wydarzenia zawiera instrukcje dotyczące końca rundy - jeśli tak, postępujcie zgodnie z nimi.

Następnie usuń bieżącą kartę wydarzenia z gry i zwróć wszystkich asystentów z rynku pracy do woreczka. Woreczek przekazywany jest kolejnej osobie (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), która w ten sposób staje się nowym graczem rozpoczynającym.

Jeśli aktualna runda była siódmą, gra kończy się. W przeciwnym przypadku rozpocznijcie fazę I kolejnej rundy.

Tor śledzenia punktacji

Pamiętajcie, aby w trakcie gry zaznaczać na bieżąco wszystkie zdobywane punkty zwycięstwa na torze śledzenia punktacji. Punkty będziecie zdobywać zarówno w trakcie gry, jak i w trakcie punktacji końcowej.



tak oznaczone są punkty zwycięstwa, które zdobywa się natychmiast



tak oznaczone są punkty zwycięstwa, które zdobywa się w trakcie punktacji końcowej



Premia za karty: za każdym razem, kiedy w trakcie gry osiągniesz pewien **poziom** (5, 10, 15 i 20 punktów zwycięstwa), natychmiast otrzymujesz 2 karty z talii do dociągania, które dodajesz do kart trzymanyh w ręce.

Kiedy osiągniesz 50-ty punkt zwycięstwa, odwróć swój żeton punktacji na drugą stronę (wskazującą „50+”), połóż go na początku toru śledzenia punktacji i kontynuuj w ten sposób naliczanie kolejnych punktów. Jeśli twój żeton punktacji pokazuje „50+”, nie otrzymujesz żadnych kart po osiągnięciu wyżej wspomnianych poziomów.

Przykład: Gosia ma 54 punkty zwycięstwa i właśnie zdobyła dwa kolejne. Przesuwa swój żeton punktacji ponad polem 5, ale nie bierze za to dodatkowych kart.



Akcje dostępne w grze

Akcje na planszy akcji



Akcja **Budowanie**

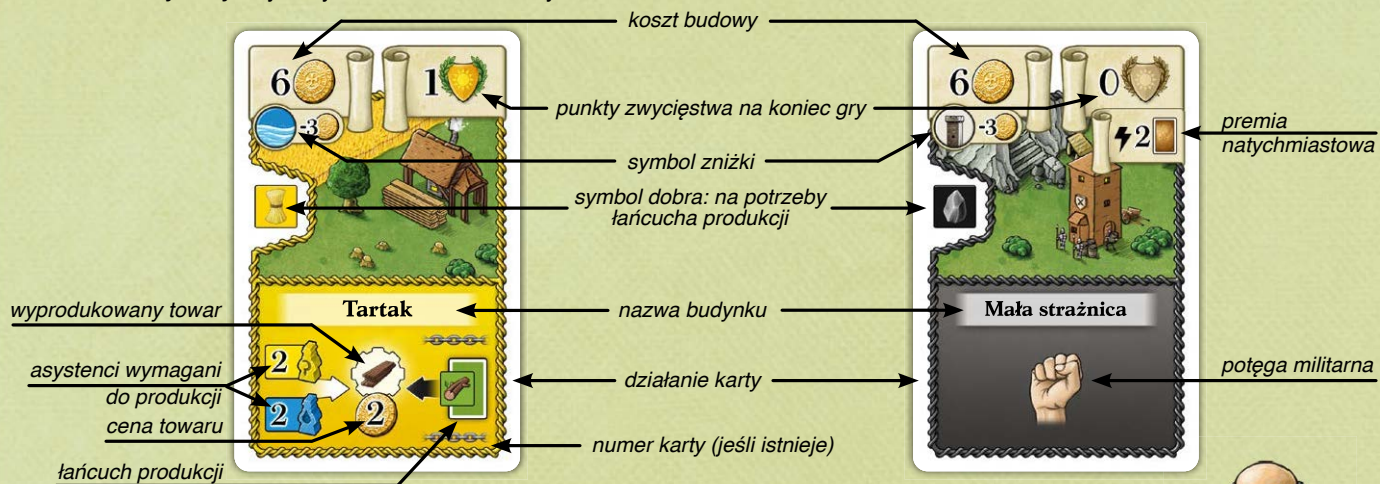
Budowanie jest główną akcją tej gry, ponieważ budynki umożliwiają produkcję wartościowych towarów oraz oferują możliwość skorzystania z działań specjalnych. Służą też do rozszerzania planszy gry. Duża część punktów zwycięstwa w punktacji końcowej będzie pochodzić z budynków.

Elementy na kartach budynków

Są dwa rodzaje kart budynków: budynki produkcyjne oraz budynki specjalne.

Budynki produkcyjne generują towary, kiedy aktywujesz je znacznikiem akcji.

Budynki specjalne nie wymagają użycia znacznika akcji, aby korzystać z ich działania.



Posiadanie większej potęgi militarnej od innych graczy jest premiuwane dodatkowymi punktami zwycięstwa na koniec gry. W późniejszych rozdziałach potęga militarna może pomóc uchronić się przed utratą punktów.



W każdej rundzie masz dwukrotną możliwość budowania:

- Jeśli położysz znacznik akcji na odpowiednim polu akcji w fazie II, w fazie IV będziesz mógł zbudować budynek.
- W fazie V możesz zbudować budynek bez użycia znacznika akcji.

Akcja **Budowanie** składa się z następujących kroków:

Wybranie karty budynku

W większości przypadków będziesz budować budynek, korzystając z karty posiadanej w ręce. Niektóre karty wydarzeń powodują, że karty budynków pojawiają się na stole, we wspólnej puli, dostępnej dla wszystkich graczy. W takim przypadku możesz zbudować budynek, wykorzystując kartę z takiej puli, zamiast karty z ręki.

Opłacenie kosztu budowy

Koszt budowy przedstawiony jest w górnym lewym rogu karty budynku. Niektóre miasta na planszy gry, w których będziesz budować budynki (*patrz str. 9*), oferują **zniżkę** na koszt budowy. Jeśli koszt danego budynku podlega zniżkom, jej wartość jest przedstawiona na karcie tuż poniżej kosztu budowy.



Zapłać koszt budowy, uwzględniając ewentualną zniżkę, zwracając do zasobów ogólnych **znaczniki towaru** z kart swoich budynków. Aby opłacić koszt budowy, możesz płacić różnymi towarami. Każdy znacznik towaru na karcie budynku reprezentuje towar zilustrowany na karcie i jest wart wskazaną **cenę**.

Przykład 1: każdy z pięciu znaczników towaru na **Kopalni węgla**, którą otrzymałeś na początku gry, to 1 węgiel o wartości jednej monety. Innymi słowy: rozpoczynasz grę, posiadając 5 monet.



Przykład 2: w tym Warsztacie bednarskim posiadasz aktualnie 2 beczki, każda o wartości 3 monet, czyli łącznie masz 6 monet.



Uwaga! Jeśli na zakup budynku wydasz więcej monet, niż wynosi koszt jego budowy, nie otrzymujesz reszty! Nie możesz również wymieniać bardziej wartościowych towarów na mniej wartościowe (oraz w drugą stronę).

Powyższa zasada dotycząca płatności nie dotyczy jedynie kosztu budowy budynków. Dotyczy ona wszystkich kosztów, które musisz płacić w trakcie gry!

Układanie karty budynku

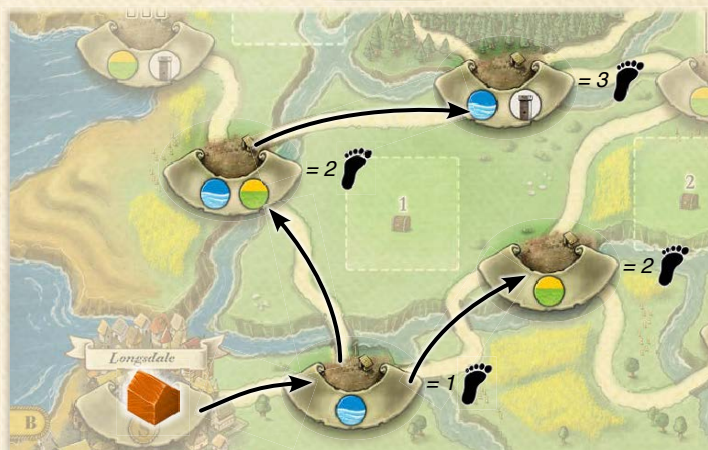
Budynki produkcyjne kładź na **niezajętych** obszarach produkcyjnych wokół swojej planszy (w ten sam sposób, jak położyłeś Kopalnię węgla podczas przygotowania gry). Na każdym obszarze produkcyjnym może znajdować się tylko jeden budynek. Jeśli nie masz już żadnego pustego obszaru produkcyjnego, nie możesz już budować budynków produkcyjnych.

Budynki specjalne kładź z prawej strony swojej planszy. Możesz tam mieć dowolną liczbę budynków specjalnych.



Stawianie domków

Za każdym razem, kiedy budujesz budynek, musisz również wziąć ze swoich zasobów domek i postawić go na planszy gry, w mieście, w którym jeszcze nie masz domku. Takie miasto musi być **nie dalej niż 2 kroki** od miasta, w którym już masz domek (na początku gry wszyscy mają domek w mieście startowym). Odległość pomiędzy sąsiadującymi miastami, które są ze sobą połączone drogą wynosi 1 krok.

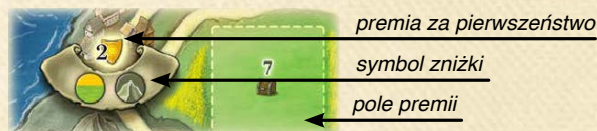


Uwaga: możesz zwiększyć początkowy **zasięg** z 2 kroków do 3 kroków (ale nie więcej), usuwając ze swojej planszy żeton blokady postępu „zasięg budowy”. Usunięcie jest możliwe w ramach akcji Odblokowanie postępu (patrz str. 10).

W każdym mieście może stać wiele domków, ale tylko po jednym każdego gracza.

Uwaga! W swoich zasobach masz ograniczoną liczbę domków. Od momentu, w którym postawisz na planszy swój ostatni domek, nie możesz przeprowadzać więcej akcji *Budowanie*.

Za ustawienie domku w danym mieście możesz otrzymać szereg różnych premii: **zniżkę**, **premię za pierwszeństwo** oraz **żeton premii**.



Zniżka: jeśli w mieście oraz na karcie budynku widnieje ten sam symbol zniżki, otrzymujesz zniżkę na koszt budowy w wysokości 3 monet.

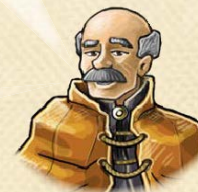


Przykład: ustawienie domku w mieście zilustrowanym z lewej strony obniży koszt budowy tego budynku do 3 monet (6 - 3 = 3).

Niektóre budynki po prostu wkomponowują się lepiej w pewne rodzaje krajobrazu.

Pierwszeństwo: niektóre miasta oferują punkty zwycięstwa dla pierwszej osoby, która ustawi w nim swój domek. Zdobyte w ten sposób punkty odzworują natychmiast na torze śledzenia punktacji (patrz str. 7).

Wskazówka: możesz postawić domek na symbolu premii za pierwszeństwo, aby zaznaczyć, że nie jest już dostępna.



Żeton premii: jeśli ustawiłeś domek wykonując 1 krok mniej, niż wynosi twój maksymalny zasięg, możesz zabrać żeton premii z **jednego** z przylegających pól premii (jeśli jakiś jest dostępny). Pole premii jest uważane za **przylegające**, jeśli jest otoczone drogami i miastami, włączając w to miasto, w którym właśnie ustawiłeś domek. Jeśli więcej niż jedno pole premii spełnia te warunki, musisz wybrać jedno z nich. Jeśli wszystkie przylegające pola premii są puste, nie otrzymujesz żadnego żetonu premii.



Przykład: postawiłeś ten domek. Możesz więc zabrać żeton premii z pola 7 albo 8 (o ile leżą na nich żetony; na przedstawionej ilustracji żetony nie są już dostępne).

Jeśli twój maksymalny zasięg wynosi 3 kroki, otrzymasz żeton premii również wtedy, kiedy budujesz w odległości 1 albo 2 kroków. Żeton premii nie przysługuje tylko wtedy, kiedy budujesz w odległości 3 kroków (albo 2, przy zasięgu 2 kroków). Zdobyte żetony premii połóż odkryte przed sobą. Będą tam leżeć dopóki ich nie użyjesz. Każdy zdobyty żeton premii możesz użyć **raz w grze** w trakcie swojej tury, nawet tuż po jego zdobyciu. Możesz użyć wielu swoich żetonów premii jednocześnie. Wykorzystane żetony premii usuń z gry (wyjaśnienie działania żetonów premii znajdziesz na str. 14).

Uwaga: czasami tury wszystkich graczy przebiegają jednocześnie. Jeśli to konieczne, powinniście używać żetonów premii w kolejności graczy (zgodnie z ruchem wskazówek zegara, począwszy od gracza rozpoczynającego).

Nie wolno używać żetonów premii podczas punktacji końcowej.



Tajne misje

Twoja karta tajnej misji zawiera dwa symbole: pierwszy (np. gwiazda) jest inny dla każdego gracza; drugi (mystyczne miejsce) jest taki sam dla wszystkich. Podczas punktacji końcowej, otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdy domek stojący w miejscu oznaczonym symbolem zilustrowanym na karcie tajnej misji.



Akcja Odblokowanie postępu

Zapłać 4 monety i usuń z gry żeton blokady postępu „zasięg budowy” albo „rekompensata” leżący na twojej planszy. Dodatkowo, zdobywasz 2 punkty zwycięstwa, które musisz natychmiast odwzorować na torze śledzenia punktacji (patrz str. 7).

Zasięg: usuwając ten żeton, zwiększasz zasięg swojego budowania z 2 do 3 kroków (patrz str. 9).

Rekompensata: usuwając ten żeton, zmniejszasz liczbę kart, którą musisz odrzucić za brakujących asystentów z 3 do 2 kart (patrz str. 11).



Akcja Wymiana i dociąganie kart

Ta akcja składa się z dwóch części. Jeśli chcesz przeprowadzić obie, musisz to zrobić w następującej kolejności:

Wymiana kart: zatrzymaj jedną kartę w ręce i odrzuć wszystkie pozostałe. Następnie weź z talii do dociągania karty w liczbie równej tej, którą odrzuciłeś. Jeśli masz w ręce tylko jedną kartę albo nie masz ich wcale, nie możesz skorzystać z tej części akcji.

Dociąganie kart: niezależnie od tego, czy wymieniłeś karty czy nie, dociągnij 3 (dodatkowe) karty i dodaj je do kart trzymany w ręce (w grze nie ma limitu kart, które możesz trzymać w ręce).

Przykład: Gosia ma 7 kart w ręce. Może odrzucić 6 i dociągnąć 9 kart (6+3=9) albo zatrzymać wszystkie karty, które ma w ręce i jedynie dociągnąć 3 nowe karty.

Jeśli talia kart do dociągania się wyczerpie, potasuj karty odrzucone, tworząc z nich talię kart do dociągania. W niezwykle rzadkim przypadku wyczerpania się talii do dociągania i kart odrzuconych, wszyscy muszą odrzucić połowę kart z ręki (w przypadku nieparzystej liczby kart w ręce, należy zaokrąglić w dół liczbę odrzucanych kart).



Akcja Czarny rynek

Odrzuć 2 karty z ręki i weź 5 znaczników towaru z zasobów ogólnych. Połóż 4 z nich na **Kopalni węgla**, a piątą na dowolnie wybranym budynku produkcyjnym (może to też być ta sama **Kopalnia węgla**).

Uwaga: niektóre budynki specjalne wytwarzają towary (np. **Pole kukurydzy** czy **Winnica**). Możesz położyć piątą znacznik na takim budynku.



Akcja Rozwój

Zapłać 7 albo 13 monet, aby zabrać (odpowiednio) swój znacznik akcji nr 3 albo 4. Możesz go używać od początku kolejnej rundy **do końca gry**. Jeśli zapłaciłeś 13 monet, otrzymujesz jednocześnie 3 punkty zwycięstwa, które musisz natychmiast odwzorować na torze śledzenia punktacji (patrz str. 7).

Uwaga: możesz kupić znacznik akcji nr 4, zanim kupisz znacznik nr 3. W takim przypadku w fazie IV będziesz mógł skorzystać ze znacznika nr 4 dopiero wtedy, kiedy wszyscy inni gracze wykorzystają swoje znaczniki nr 3.

Akcje na planszy gracza

Na górnej i dolnej krawędzi twojej planszy znajduje się osiem obszarów produkcyjnych, z których jeden jest zajęty przez **Kopalnię węgla** (wytwarzającą węgiel). Aby mieć dostęp do innych towarów, musisz zbudować na pozostałych obszarach produkcyjnych dodatkowe budynki produkcyjne.

Akcja Produkcja

Aby produkować towary, w fazie II postaw znacznik akcji pod/ponad kartą odpowiedniego budynku produkcyjnego.

Towary możesz produkować na dwa sposoby: korzystając z **asystentów** lub **łańcucha produkcji**. Kiedy zdejmujesz znacznik akcji z obszaru produkcyjnego w fazie IV, możesz wytwarzać towary w jeden lub drugi sposób, a nawet w oba.

Pamiętaj, że na każdym obszarze produkcyjnym możesz postawić maksymalnie jeden znacznik akcji!



Produkovanie korzystając z asystentów

Ten sposób produkowania towaru wymaga, aby na rynku pracy byli asystenci w odpowiednich kolorach. Na karcie budynku zilustrowano, którzy asystenci są potrzebni. To, czy w budynku skutecznie wyprodukuje się towar zależy również od tego, na którym polu akcji na obszarze produkcyjnym postawiłeś znacznik akcji.



- Kiedy produkujesz towary **leniwie**, **pomniejsz** liczbę wymaganych (widniejących na karcie budynku) asystentów o 1 albo 2 (w ten sposób możesz zredukować liczbę wymaganych asystentów jednego koloru do 0).



- Kiedy produkujesz towary **normalnie**, na rynku pracy musi znajdować się co najmniej tylu asystentów w odpowiednich kolorach, ilu jest zilustrowanych na karcie budynku.



- Kiedy produkujesz towary **sumiennie**, **podnieś** liczbę wymaganych asystentów o 1 albo 2 (w odpowiednich kolorach) w stosunku do ilustracji na karcie budynku.

Im lepsza jakość pracy, tym więcej towaru wyprodukują asystenci. Zwiększa się jednak ryzyko niepowodzenia produkcji (zauważ, że musisz planować produkcję zanim dowiesz się, jaka będzie ostateczna liczba asystentów na rynku pracy).



Przykład: leniwa produkcja we **Młynie** wymaga co najmniej 2 żółtych i 1 czerwonego albo 1 żółtego i 2 czerwonych asystentów do wyprodukowania 1 towaru. Sumienna produkcja wymaga 4 żółtych i 2 czerwonych albo 3 żółtych i 3 czerwonych, albo 2 żółtych i 4 czerwonych asystentów do wyprodukowania 3 towarów.

W przypadku **powodzenia**, czyli kiedy na rynku pracy znajdują się co najmniej ci asystenci, których potrzebujesz, w budynku produkuje się tyle towaru, ile zilustrowano na polu akcji, którego użyłeś. Weź dokładnie taką liczbę znaczników towaru z zasobów ogólnych i połóż je na karcie budynku, który je wyprodukował.

W przeciwnym przypadku produkcja kończy się **niepowodzeniem** i w budynku tym razem nic się nie produkuje. **Możesz temu zapobiec**, decydując się na **skompensowanie** liczby brakujących asystentów, odrzucając karty.



Rekompensata: możesz uratować nieudaną produkcję odrzucając **3 razy tyle** kart z ręki, **ilu asystentów ci zabrakło** (patrz żeton blokady „Rekompensata”). Jeśli usunąłeś odpowiedni żeton blokady postępu, opłata ta spada do dwukrotności brakujących asystentów (patrz akcja „Odblokowanie postępu”, str. 10).

Wskazówka: budynek specjalny „Poczta” rozszerza rynek pracy o prywatnych asystentów, dostępnych tylko dla siebie. Posiadanie ich jest dobrym sposobem na uniknięcie konieczności odrzucania kart za brakujących asystentów (patrz str. 15).



UWAGA! Rynek pracy się „nie wyczerpuje” w trakcie rundy. Wszyscy macie dostęp do wszystkich asystentów na rynku pracy podczas każdej akcji, którą wykonujecie (za wyjątkiem prywatnych asystentów, oferowanych przez niektóre karty). Karty odrzucone jako rekompensata nieudanej produkcji liczą się tylko na potrzeby konkretnego jednego budynku.

Produkcowanie dzięki łańcuchowi produkcji

Niezależnie od tego czy produkcja przez asystentów się powiodła, czy nie, możesz również (albo w zamian) skorzystać z **łańcucha produkcji** danego budynku (liczy się tylko to, że twój znacznik akcji leży w jego obszarze produkcyjnym).

Są trzy rodzaje łańcucha produkcji:

- **Dobra:** odrzuć z ręki jedną lub więcej kart, na których widnieje symbol odpowiedniego dobra i połóż na danym budynku taką samą liczbę znaczników towaru (z zasobów ogólnych).



Przykład: w **Przędzalni** wytwarza się przędzę z bawełny.



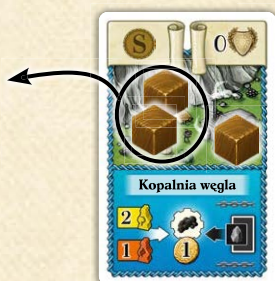
- **Pojedynczy towar:** przenieś jeden lub więcej znaczników towaru wskazanego rodzaju z odpowiedniego budynku produkcyjnego do budynku docelowego.



Przykład: w **Rzeźni** wytwarza się mięso z bydła.



- **Zestaw towarów:** zabierz jedną lub więcej par znaczników towaru wskazanych rodzajów z odpowiednich budynków i połóż połowę z nich na budynku docelowym, a drugą połowę zwróć do zasobów ogólnych. Musisz przenieść w ten sposób taką samą liczbę towarów obu rodzajów.



Przykład: w **Tkalni** wytwarza się materiał z przędzy i węgla.

Premia za łańcuch: za każdym razem, kiedy wyprodukujesz **co najmniej jeden** towar za pomocą łańcucha produkcji, otrzymujesz **dokładnie jeden** dodatkowy towar - połóż jego znacznik na tym budynku **po** zakończeniu używania łańcucha produkcji (liczba wyprodukowanych znaczników nie ma znaczenia; premia za produkcję przy użyciu łańcucha to zawsze tylko 1 dodatkowy znacznik w ramach jednej akcji).

UWAGA! Nie jest wymagane, abyś zużył wszystkie posiadane dobra i towary na potrzeby łańcucha produkcji.

W przeciwieństwie do innych elementów gry, liczba znaczników towaru nie jest ograniczona. W razie potrzeby użyj żetonu „5 towarów”, aby wskazać, że masz 5 sztuk danego towaru. Jeśli mimo to zabraknie znaczników, użyj w zastępstwie innych przedmiotów.



Niepowodzenie produkcji i niewykorzystanie łańcucha: jeśli nie wyprodukowałeś żadnego towaru przez asystentów ani przez łańcuch, twoja akcja jest uważana za niewykonaną. Możesz więc (standardowo) dociągnąć 1 kartę.

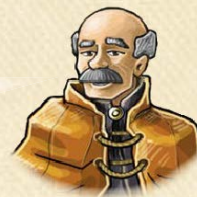
Karty postaci

Karty postaci wybrane w trakcie przygotowywania gry oferują premię, z której możesz skorzystać **raz w trakcie gry**. Zasady korzystania z tej premii są takie same jak te, które obowiązują przy korzystaniu z żetonów premii. Twoja karta postaci nie jest uważana za kartę, którą masz w ręce (również dosłownie jest to prawda).

Koniec gry


Gra kończy się po rozegraniu 7 rund. Po zakończeniu 7. rundy, ale przed podliczeniem punktów, każdy może użyć **wszystkich łańcuchów produkcji wszystkich swoich budynków**. W trakcie tej **ostatniej produkcji** możecie używać swoich budynków w dowolnej kolejności, jednak za wykorzystanie łańcucha produkcji **nie przysługuje już premia** (karta wydarzenia dla ostatniej rundy zawiera przypomnienie o ostatniej produkcji).

To twoja ostatnia szansa na wykorzystanie żetonów premii i kart. Niewykorzystane nie będą nic warte.



Punktacja końcowa

Po przeprowadzeniu ostatniej produkcji przejdźcie do podliczenia punktów w następującej kolejności:

1. Porównanie potęgi militarnej: obliczcie swoją potęgę militarną (czyli: policz wszystkie symbole pięści  na budynkach specjalnych, które zbudowałeś) i przydzielcie punkty zwycięstwa każdemu, kto ma **co najmniej jedną pięść**, wg poniższych zasad:

- osoba o największej potędze otrzymuje 4 punkty zwycięstwa,
- osoba z drugą największą potęgą otrzymuje 2 punkty zwycięstwa,
- osoba z trzecią największą potęgą otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.

W przypadku remisu, wszyscy remisujący dostają nagrodę za wyższą potęgę, a nagroda za niższą przepada.

Przykład: Gosia i Maciek mają po 2 pięści, a Martyna nie ma żadnej pięści. Gosia i Maciek dostają więc po 4 punkty zwycięstwa, a nagroda za drugą największą potęgę nie jest przydzielana. Jeśli Martyna miałaby jedną pięść, otrzymałaby 1 punkt zwycięstwa za trzecie miejsce.

2. Cel rozdziału: otrzymujecie punkty zwycięstwa za posiadanie towarów wskazanych na karcie rozdziału. U dołu karty przedstawione są dwie opcje, z których każdy musi wybrać jedną. Aby zdobyć punkty zwycięstwa, należy odrzucić do zasobów ogólnych znaczniki dóbr jednego lub kilku rodzajów zilustrowanych na karcie. Ich łączna wartość (w monetach) musi wynieść co najmniej tyle, ile widnieje na wybranej opcji.

3. Pozostałe towary: zsumujcie wartość (w monetach) wszystkich pozostałych swoich towarów. Każde 5 monet warte jest 1 punkt zwycięstwa.

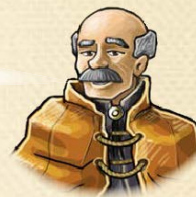
4. Tajna misja: policzcie punkty za swoje tajne misje. Zdobywacie po 2 punkty zwycięstwa za każde miasto, w którym macie swój domek, a które oznaczone jest takim samym symbolem, jak symbol widniejący na karcie.

5. Karty budynków: podliczcie punkty za wszystkie budynki, które zbudowaliście. Wszystkie niewykorzystane żetony premii, karty postaci oraz karty w ręce **nie są nic warte**.

Wygrywa ten, kto zdobył **największą liczbę punktów zwycięstwa**. Remis rozstrzygany jest na korzyść tego, kto siedzi dalej (zgodnie z kolejnością graczy) od ostatniej osoby, która była graczem rozpoczynającym (zauważ, że gracz rozpoczynający zmienia się nawet na koniec 7. rundy!).

Zwycięzca otrzymuje **puchar zwycięzcy**, cieszy się nim chwilę, po czym odkłada go wraz ze wszystkimi innymi elementami gry na bok, aby przygotować grę do kolejnego rozdziału. Zwycięzca poprzedniego rozdziału będzie **ostatnim graczem w pierwszej rundzie** kolejnego rozdziału (w ten sposób w kolejnym rozdziale ten gracz będzie wybierał kartę postaci jako pierwszy).

Jeśli właściciel gry się zgodzi, możecie pozwolić zwycięzcy nazwać nienazwane miasto na planszy, na której graliście (np. napisać je ołówkiem). W końcu zwycięzca z pewnością pozostanie na długo w pamięci mieszkańców tego miasta.



Przygotowanie do rozegrania kolejnego rozdziału

Po ukończeniu rozdziału, przeczytajcie *Epilog* bieżącego rozdziału w zeszytce *Kronik*. Dowiedzie się, co było dalej.

Ułóżcie ponownie wszystkie elementy gry zgodnie z rozdziałem *Przygotowanie gry*, wprowadzając również zmiany wymagane przez kolejny rozdział, opisane w tabeli na str. 16 zeszytu *Kronik* (żadne elementy gry, poza pucharem zwycięzcy, nie przechodzą wraz z graczami do kolejnych rozdziałów).

Potasuj talię kart do dociągania, dodając do niej nowe budynki, które (ewentualnie) weszły do gry w wyniku działania kart wydarzeń. Nowo wprowadzone karty postaci poszerzają pulę dostępnych postaci.

Suplement do instrukcji

Spis żetonów premii

 <p>3x</p>	<p>Jednorazowo: wykonując akcję <i>Rozwój</i>, możesz zapłacić do 4 monet mniej (koszt nie może spaść poniżej 0 monet).</p>	 <p>3x</p>	<p>Jednorazowo: budując budynek, możesz zapłacić do 4 monet mniej (koszt nie może spaść poniżej 0 monet).</p>	 <p>3x</p>	<p>Jednorazowo: ten żeton kompensuje ci brak jednego asystenta podczas produkcji towarów (dotyczy wyłącznie produkcji w jednym budynku).</p>
 <p>3x</p>	<p>Jednorazowo: weź z zasobów ogólnych 1 znacznik towaru i połóż go na dowolnym swoim budynku, w którym możliwa jest produkcja.</p>	 <p>3x</p>	<p>Jednorazowo: dociągnij do ręki tyle kart z talii kart do dociągania, ilu żółtych asystentów znajduje się na rynku pracy.</p>	 <p>3x</p>	<p>Jednorazowo: weź z zasobów ogólnych i połóż na swojej Kopalni węgla tyle znaczników towaru, ilu jest zielonych asystentów na rynku pracy. Dodatkowo zdobywasz natychmiast 1 punkt zwycięstwa.</p>
 <p>3x</p>	<p>Jednorazowo: odrzuć z ręki 2 karty prezentujące drewno. W zamian weź z zasobów ogólnych i połóż na swojej Kopalni węgla 6 znaczników towaru.</p>	 <p>3x</p>	<p>Jednorazowo: odrzuć z ręki 2 dowolne karty. Zdobywasz za to natychmiast tyle punktów zwycięstwa, ilu jest żółtych asystentów na rynku pracy.</p>	 <p>2x</p>	<p>Jednorazowo: odrzuć 4 znaczniki rudy. Zdobywasz za to natychmiast o 2 punkty zwycięstwa więcej, niż jest zielonych asystentów na rynku pracy.</p>
 <p>2x</p>	<p>Jednorazowo: odrzuć 3 znaczniki węgla. Zdobywasz za to natychmiast o 1 punkt zwycięstwa więcej, niż jest czerwonych asystentów na rynku pracy.</p>	 <p>3x</p>	<p>Jednorazowo: odrzuć 2 znaczniki przędzy. Zdobywasz za to natychmiast o 1 punkt zwycięstwa więcej, niż jest czerwonych asystentów na rynku pracy.</p>	 <p>3x</p>	<p>Jednorazowo: odrzuć 2 znaczniki bawełny. Zdobywasz za to natychmiast o 1 punkt zwycięstwa więcej, niż jest czerwonych asystentów na rynku pracy.</p>
 <p>2x</p>	<p>Jednorazowo: odrzuć 3 znaczniki desek. Zdobywasz za to natychmiast o 2 punkty zwycięstwa więcej, niż jest niebieskich asystentów na rynku pracy.</p>	 <p>2x</p>	<p>Jednorazowo: odrzuć 3 znaczniki gliny. Zdobywasz za to natychmiast o 2 punkty zwycięstwa więcej, niż jest niebieskich asystentów na rynku pracy.</p>	 <p>2x</p>	<p>Jednorazowo: odrzuć 3 znaczniki bydła. Zdobywasz za to natychmiast o 2 punkty zwycięstwa więcej, niż jest niebieskich asystentów na rynku pracy.</p>

Pamiętaj: prywatni asystenci z kart: **Majtek**, **Pocztą** oraz kart postaci wliczają się do rynku pracy dla poszczególnych graczy.

Spis kart postaci

P01 Nate Welton

W kolejności graczy w rundzie: każdy dociąga do ręki po 3 karty. Twoi przeciwnicy muszą odrzucić po 2 z nich. Ty możesz zatrzymać wszystkie trzy. Po przeprowadzeniu tych czynności usuń kartę Nate z gry.



P02 Rabbit

Wylosuj 2 figurki z woreczka i postaw je na karcie Rabbit. Do końca bieżącej rundy ci prywatni asystenci wliczają się do rynku pracy, ale **tylko dla ciebie**. Na koniec rundy wrzuć figurki do woreczka i usuń kartę Rabbit z gry. Z Zakapiturzonych (rozdz. V i VII), nie ma pożytku, jednak w rozdziale VII możesz ich wysłać do **Więzienia**.



P03 Enoch Brubak

Weź 2 znaczniki towaru z zasobów ogólnych i połóż je na karcie swojej **Kopalni węgla**. Następnie usuń kartę Enocha z gry.



P04 Onyx

Zajrzyj do woreczka, weź z niego jednego, dowolnie wybranego asystenta i postaw go na karcie Onyx. Do końca bieżącej rundy ten prywatny asystent wlicza się do rynku pracy, ale **tylko dla ciebie**. Na koniec rundy wrzuć figurkę do woreczka i usuń kartę Onyx z gry.



P05 Gunda

(dostępna najwcześniej w rozdziale IVa/b)

Kiedy **budujesz** budynek, możesz zapłacić (maksymalnie) 3 monety mniej, niż jest to wymagane (koszt budowy nie może spaść poniżej 0 monet). Następnie usuń kartę Gundy z gry.



P06 Aaron Reitzke

(dostępny najwcześniej w rozdziale VII)

Weź do ręki **Winnicę** z puli dostępnych kart. Jeśli nie jest dostępna, przeglądaj karta po karcie talię kart do dociągania, aż ją znajdziesz (jeśli nie znajdziesz, nic nie dostajesz). Odrzuć wszystkie odkryte w ten sposób karty. Następnie usuń kartę Aarona z gry. Możesz **od razu** zbudować tę **Winnicę** (oczywiście płacąc koszt jej budowy).



Spis kart budynków specjalnych



Handlarz węglem (3x; rozdziały I-VIII)

W fazie VI każdej rundy możesz odrzucić 3 znaczniki węgla, aby **natychmiast** zdobyć 2 punkty zwycięstwa.



Skrytorium (3x; rozdziały I-VIII)

W fazie VI każdej rundy weź do ręki 1 kartę z talii kart do dociągania.



Koszary (3x; rozdziały II-VIII)

Twoja potęga militarna wzrasta **do końca gry** o 1 pięść.

W fazie VI każdej rundy, każdy gracz posiadający **mniej** pięści od ciebie traci 1 punkt zwycięstwa. Jeśli tracąc punkty przekroczy poziom **premier za karty** (patrz str. 7), nie traci ani nie zyskuje żadnych kart. Kiedy jednak ponownie przekroczy ten poziom (*zyskując punkty*), znów otrzyma 2 karty.

WARIANT SOLO: nie tracisz punktów, bo nie ma przeciwników.



Twierdza (4x; rozdziały I-VIII)

Twoja potęga militarna wzrasta **do końca gry** o 2 pięści.



Mała strażnica (6x; rozdziały I-VII)

Natychmiast i tylko raz po wybudowaniu **Małej strażnicy** dociągnij 2 karty do ręki.

Twoja potęga militarna wzrasta **do końca gry** o 1 pięść.



Więzienie (3x; rozdział VII)

Twoja potęga militarna wzrasta **do końca gry** o 1 pięść.

W fazie VI każdej rundy możesz wziąć figurkę z rynku pracy. Jeśli weźmiesz:

- **Asystenta:** przenieś go do **Więzienia**. Możesz go wypuścić na wolność w dowolnym momencie, czyli ponownie dodać go do rynku pracy (*dla wszystkich graczy*).
- **Zakapturzonego:** usuń go z gry, za co **natychmiast** zdobywasz 1 punkt zwycięstwa. Wylosuj w jego miejsce asystenta z woreczka (*wylosuj ponownie, jeśli wyciągniesz Zakapturzonego*) i wstaw go do **Więzienia**. Możesz go wypuścić na wolność w dowolnym momencie, czyli ponownie dodać go do rynku pracy (*dla wszystkich graczy*).



Poczta (12x; rozdziały I-VII)

Każdy budynek **Poczty** dodaje **na stałe** do rynku pracy zilustrowanego asystenta, ale **tylko dla ciebie** (w grze są po trzy budynki **Poczty** z każdym kolorem asystenta).



Pole kukurydzy (4x; rozdziały I-VIII)

W fazie VI każdej rundy na **Polu kukurydzy** wyrasta 1 kukurydza. Innymi słowy: weź z zasobów ogólnych 1 znacznik towaru i połóż go na tym **Polu kukurydzy**. Każda kukurydza jest warta 2 monety.



Winnica (4x; rozdziały IIIa/b-VIII)

W fazie VI każdej rundy w **Winnicy** rośnie 1 winogrono. Innymi słowy: weź z zasobów ogólnych 1 znacznik towaru i połóż go na tej **Winnicy**. Każde winogrono jest warte tyle, ilu asystentów odpowiedniego koloru znajduje się na rynku pracy (*w niektórych momentach ta wartość chwilowo może spaść do 0 monet*). Prywatni asystenci z kart: **Majtek**, **Poczta** oraz kart postaci również wliczają się do rynku pracy dla osób posiadających takie karty.



Skład węgla (3x; rozdziały I-VIII)

W fazie VI każdej rundy otrzymujesz 1 węgiel ze **Składu węgla**. Innymi słowy: weź z zasobów ogólnych 1 znacznik towaru i połóż go na posiadanej **Kopalni węgla**.

Spis kart marynarzy (rozdział VIII)



Kapitan (4x; karta startowa)

Podczas przygotowania gry połóż kartę **Kapitan** na przeznaczonym na nią obszarze produkcyjnym swojej planszy. Możesz aktywować tę kartę tak, jakby była budynkiem produkcyjnym, co pozwoli ci przesunąć statek o 1-3 pól.



Kuk (3x)

Natychmiast po zatrudnieniu **Kuka** i **tylko jeden raz** możesz przesunąć swój statek o 1 pole. Połóż kartę **Kuka** na przeznaczonym na nią obszarze produkcyjnym swojej planszy. Możesz aktywować tę kartę tak, jakby była budynkiem produkcyjnym, aby ugotować (*wyprodukować*) 1 porcję zupy **rybnej**. Możesz zatrudnić tylko jednego **Kuka**.



Majtek (4x)

Natychmiast po zatrudnieniu **Majtka** i **tylko jeden raz** możesz przesunąć swój statek o 1 pole. Poza tym **Majtek** daje takie same przywileje, jak **Poczta** (patrz wyżej).



Nawigator (3x)

Natychmiast po zatrudnieniu **Nawigatora** i **tylko jeden raz** możesz przesunąć swój statek o 2 pola. W fazie VI każdej rundy możesz odrzucić 1 świeżą rybę, aby **natychmiast** zdobyć 1 punkt zwycięstwa (*połów świeżych ryb umożliwia Chata rybacka*). Nie możesz zastąpić świeżej ryby rybą wędzoną.



Oficer wachtowy (3x)

Natychmiast po zatrudnieniu **Oficera wachtowego** i **tylko jeden raz** możesz przesunąć swój statek o 1 pole. Twoja potęga militarna wzrasta **do końca gry** o 1 pięść.

Podsumowanie przygotowania gry

Przygotuj grę w sposób opisany na stronach 4 i 5. W razie potrzeby zastosuj poniżej opisane zmiany:

- **Rozdział:** upewnij się (w poniższej tabeli), że korzystacie z właściwej karty rozdziału.
- **Plansza gry:** użyj odpowiedniej planszy gry.
- **Miasto startowe:** poproś wszystkich o ustawienie pierwszego domku w mieście wskazanym w tabeli.
- **Wydarzenia:** przygotuj talię zakrytych kart wydarzeń, dołączając do niego wskazane karty. Połóż kartę 7. rundy na spodzie talii, na niej połóż potasowane karty rund 4-6, a na nich potasowane karty rund 1-3.
WARIANT SOLO: użyj kart o numerach podanych w nawiasach, zamiast kart o numerach podanych przed nawiasem.
- **Budynki w talii:** do kart budynków nienumerowanych dodaj wskazane karty numerowane i potasuj je wszystkie razem, tworząc talię do dociągania (często będą to budynki wprowadzone już w poprzednich rozdziałach).
- **Budynki w puli:** jeśli wskazano budynki, połóż je odkryte na stole, tworząc z nich pulę dostępną dla wszystkich.
- **Karty postaci:** stwórz pulę dostępnych kart postaci ze wskazanych kart.
- **Dodatkowe elementy:** przygotuj je, ale tymczasowo odłóż na bok. Więcej informacji znajdziesz w zeszycie *Kronik*.

Rozdział	I	II	IIIa	IIIb	IVa	IVb	V	VI	VII	VIII
Plansza gry	A	A	B	C	B	C	D	D	E	F
Miasto startowe	Longs-dale	Longs-dale	Longs-dale	Longs-dale	Longs-dale	Longs-dale	Creekside albo Thickthorn*	Canyon Brook	Larkhill	Canyon Brook
Wydarzenia w rundach 1-3	100 101 102	101 103 104	100 105 106	100 105 106	100 101 107	100 101 107	100 101 108	100 101 109	100 101 110	100 101 111
Wydarzenia w rundach 4-6	10 (11) 10 (11) 10 (11)	10 (11) 10 (11) 12	10 (11) 10 (11) 13	10 (11) 10 (11) 13	10 (11) 10 (11) 10 (11)	10 (11) 10 (11) 10 (11)	10 (11) 10 (11) 10 (11)	10 (11) 10 (11) 10 (11)	10 (11) 10 (11) 14	10 (11) 10 (11) 15
Wydarzenie w rundzie 7	1 (2)	1 (2)	1 (2)	1 (2)	1 (2)	1 (2)	1 (2)	1 (2)	1 (2)	1 (2)
Budynki w talii		200	200 do 202	200 do 202	200 do 204	200 do 204	200 do 205	200 do 205	200 do 206	200 do 206**
Budynki w puli				Tartak (po 1/gracza) (dwa)						208
Karty postaci		P01 do P04	P01 do P04	P01 do P04	P01 do P05	P01 do P05	P01 do P05	P01 do P05	P01 do P06	P01 do P06
Dodatkowe elementy			Żetony mostu		Żetony mostu		Zakapturzeni		Statki, Zakapturzeni	Statki (2 statki), karty marynarzy***

* W zależności od tego czy rozegraliście rozdział IVa, czy IVb, rozpoczynacie (odpowiednio) w Creekside albo Thickthorn. Jeśli nie rozgrywacie kampanii, zdecydujcie wspólnie, które z tych dwóch miast będzie startowym. Wszyscy zaczynacie w tym samym mieście.

** Zanim przygotujesz talię do dociągania, usuń wszystkie **Małe strażnice**, **Poczty** oraz **Więzienia**, które mogą w niej być po poprzedniej rozgrywce.

*** Poproś wszystkich, aby odwrócili swoje plansze na drugą stronę i położyli karty: **Kapitan** oraz **Kopalnia węgla** na odpowiednich obszarach produkcyjnych.

Zestawienie łańcuchów produkcji

