

Wprowadzenie

Keyflower: Farmerzy to rozszerzenie podstawowej gry *Keyflower*, w której każdy z graczy rozwija swoją wioskę poprzez licytowanie o kolejne kafle (na których znajdują się budynki i łodzie), robotników, surowce i znaczki umiejętności.

W dodatku *Farmerzy* uwaga graczy skierowana jest na hodowlane i rolnicze aspekty rozwoju wsi. Do dyspozycji oddane zostają nowe budynki gospodarcze oraz możliwa jest uprawa pszenicy i hodowla zwierząt na pastwiskach, które wytyczane są zgodnie z układem dróg w wiosce. Nadaje to rozgrywce zupełnie nowego wymiaru.

Teraz punkty mogą być zdobywane również za pozyskane i rozmnożone zwierzęta, zebrane plony pszenicy i umiejętne zaplanowanie układu dróg.

Gracze mogą wykorzystać wszystkie kafle z dodatku i uzupełnić je o kafle z gry podstawowej lub też wymieszać wszystkie razem, a do rozgrywki użyć zestawu wybranego losowo.

Keyflower the Farmers

Elementy i klucz

21 sześciokątnych kafli

3 kafle kolejności graczy



18 kafli wiosek (w tym 2 kafle łodzi letnich)



30 znaczników pszenicy



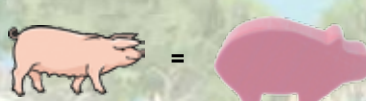
Nowa ikona - prostokąt pastwiska

Wszystkie kafle z dodatku *Farmerzy* dla rozróżnienia zostały oznaczone małą ikoną owcy.

12 brązowych znaczników krów



24 różowe znaczniki świń



32 białe znaczniki owiec



6 torebek strunowych

Niniejsza instrukcja, która stanowi uzupełnienie instrukcji gry podstawowej.

Rozstawienie początkowe

Postępuj zgodnie z instrukcją podstawowej gry *Keyflower*, z poniższymi wyjątkami:

Kafle kolejności graczy. Grając z dodatkiem *Farmerzy* zamień kafle z numerem 1, 2 i 3 z gry podstawowej na odpowiednie kafle z dodatku.



Dla 5 i 6 graczy nadal używany jest kafel o numerze 4 z gry podstawowej.

Kiedy gracze wygrywają licytację o poszczególne kafle kolejności zdejmowania znaczników z łodzi, dodatkowo otrzymują surowce wskazane na kablach. Surowce pobierane są w momencie zdejmowania robotników i znaczników umiejętności z łodzi (wiosną, latem i jesienią) lub pobierania kafli łodzi (zimą).

Nie można zdobywać surowców poprzez ustawianie robotników na tych kablach.

Kafle wiosiek. Dodaj po cztery nowe kafle wiosny, lata i jesieni do odpowiednich stosów kafli wiosiek z gry podstawowej.

Wymieszaj sześć nowych kafli zimy z kablami zimy z gry podstawowej. Na początku rozgrywki graczom rozdawana jest większa liczba kafli zimowych, niż w grze podstawowej. W rozgrywce 2-4 graczy, każdy otrzymuje po 4 kafle (zamiast 3), a gdy do stołu zasiada 5-6 graczy, po 3 kafle (zamiast 2).

Ułóż znaczniki krów, świń, owiec oraz pszenicy w osobne stosy, obok obszaru gry.

Rozstawienie początkowe

Postępuj zgodnie z instrukcją podstawowej gry *Keyflower*, z poniższymi wyjątkami:

Użyj kafli kolejności graczy o numerach 1, 2 i 3 z dodatku *Farmerzy*.

Gracz wygrywając licytację o kafel kolejności otrzymuje również wskazane na nim surowce.

Kafle wiosiek. Dodaj kafle z dodatku *Farmerzy* do kafli z gry podstawowej.

Gracze otrzymują po 4 (2-4 graczy) lub 3 (5-6 graczy) kafle zimowe.

Podczas pierwszej rozgrywki w *Keyflower: Farmerzy* zalecane jest użycie wszystkich kafli wiosiek, które znalazły się w dodatku.

Podczas pierwszej rozgrywki z dodatkiem *Farmerzy* zalecane jest rozegranie wariantu **farmerskiego** (opisany na stronie 8). W wariantcie tym gracze używają wszystkich czterech kafli wiosny, lata i jesieni z dodatku, a pozostałe kafle dobierane są z puli kafli gry podstawowej. Dzięki temu gracze od razu poznają wszystkie kafle, które wprowadza dodatek *Farmerzy*.

Kompletując kafle zimowe, które zostaną rozdane graczom, najpierw należy wziąć wszystkie sześć kafli z dodatku, a następnie uzupełnić pulę kablami z gry podstawowej.

Tabela: Liczba sześciokątnych kafli używanych w grze z dodatkiem *Farmerzy*

Liczba graczy	2	3	4	5	6
Kafle domu	2	3	4	5	6
Kafle łodzi	2	3	4	5	6
Kafle kolejności	1	2	3	4	4
Wiosna, lato, jesień	6	7	8	9	10
Zima na każdego gracza	4	4	4	3	3
Zima łącznie w grze	2-8	3-12	4-16	5-15	6-18

Pastwiska

W podstawowej grze *Keyflower* drogi miały jedynie znaczenie dla transportu surowców oraz podczas liczenia punktów za łódź **Sea Bastion**.

Keyflower: Farmerzy pozwala dzięki drogom wytyczać pastwiska i zdobywać punkty kablami **Hale**.

Pastwisko to obszar ograniczony przez drogi, wodę oraz skrajne krawędzie kafli wioski. Pastwisko może rozciągać się na wiele kafli (zob. obszary o czerwonej obwódce).

Na każdy kabl domu nachodzi pięć różnych pastwisk (według numerów). Pastwisko oznaczone numerem 1 rozciąga się na dwie krawędzie kabl, po dwóch stronach dopływu. (Uwaga: **Dom 1** na rewersie, czyli stronie usprawnionej, ma schodki prowadzące na brzeg rzeki. Te jednak nie dzielą pastwiska na dwa osobne.)

Na przedstawionych kablach łodzi sąsiadujące ze sobą jedynie narożniki pastwisk nie łączą ich w jedno, większe pastwisko.

W trakcie rozgrywki na pastwiskach mogą zostać umieszczone zwierzęta. Każde pastwisko ze zwierzętami przyniesie graczowi punkty zwycięstwa.

Pastwiska

W dodatku *Keyflower: Farmerzy* drogi służą wytyczaniu pastwisk, na których pasą się zwierzęta.

Pastwisko to obszar ograniczony przez drogi, wodę oraz skraj wioski.

Każde pastwisko, na którym pasie się jedno lub więcej zwierząt, przyniesie graczowi punkty na koniec rozgrywki.

Zwierzęta

1. Wprowadzenie do hodowli

Dodatek *Keyflower*: Farmerzy wprowadza do gry trzy gatunki zwierząt. Począwszy od wiosny dostępne są owce, od lata świnie, a od jesieni krowy.

Zwierzęta pozyskiwane są zwykle w analogiczny sposób jak inne surowce w grze, czyli poprzez umieszczenie robotnika na odpowiednim kaflu.

Jeżeli gracz pozyskał zwierzęta przy użyciu kafla z własnej wioski, umieszcza je na pastwisku nachodzącym na ten kafl.

Pastwisko musi być albo puste, albo mogą znajdować się na nim tylko zwierzęta tego samego gatunku.

Zwierzę nie może być umieszczone na pastwisku ze zwierzęciem innego gatunku (chyba że gracz posiada **Łódź 5a**). Na ilustracji obok, właściciel wioski nie może pozyskać krów z **Obory**, gdyż oba pastwiska na tym kaflu są zajęte przez inne gatunki zwierząt.

Pastwisko może się rozciągać na wiele kafl. Każda część danego pastwiska musi być albo pusta, albo zawierać zwierzęta tylko tego samego gatunku, aby nowe zwierzę mogło zostać dołożone. Jeżeli żadne pastwisko nie jest dostępne, nowe zwierzę nie może zostać pozyskane na tym kaflu.

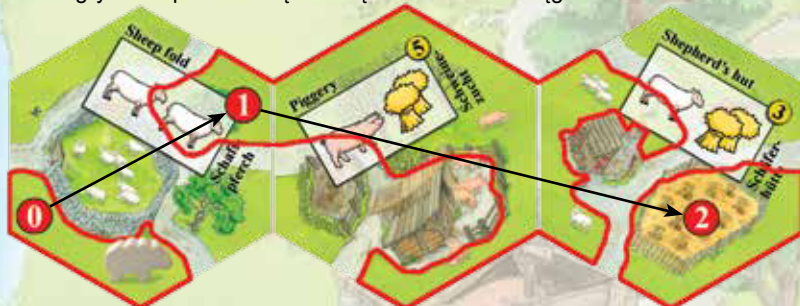
Jeśli gracz pozyskał zwierzę na kaflu cudzej wioski lub na kaflu, o który dopiero toczy się licytacja, znacznik zwierzęcia przenosi na pastwisko swojego kafla **domu**. Obowiązują zasady dostępności pastwiska, czyli na kaflu musi istnieć pastwisko puste lub zawierające zwierzęta tego samego gatunku.

Pozyskując więcej niż jedno zwierzę, można rozproszyć je na wiele pastwisk tego samego kafla. Zwierzęta zawsze znajdują się na pastwiskach i nigdy nie są ukrywane za parawanem.

2. Przepędzanie zwierząt

Punkty na zakończenie gry przyznawane są za liczbę pastwisk, na których wypasane są zwierzęta, a nie za liczbę zwierząt (wyjątkiem jest kafl **Owczarnia**). Gracze mogą zatem chcieć przepędzać zwierzęta z jednych pastwisk na inne. Jest to możliwe poprzez umieszczenie robotnika na kaflu transportu, a w razie potrzeby zwiększenie liczby akcji transportu dodatkową pszenicą (zob. Pszenica).

Wykorzystując kaflę transportu (kaflę **domu**, **Wybieg**, **Farrier**, **Stable** i **Wainwright**), otrzymujemy wskazane na kaflach akcje transportu, dzięki którym możliwe jest przepędzanie zwierząt. Jedna akcja pozwala na przepędzenie jednego zwierzęcia z jednego pastwiska na sąsiednie. Pastwiska sąsiadują ze sobą, gdy istnieje kafl, na który nachodzą oba z nich. Nie ma znaczenia liczba dzielących je dróg. Na ilustracji wykorzystano dwie akcje, żeby przepędzić owcę z pastwiska 0 na 2. W trakcie gry wiele pastwisk będzie się rozrastać i rozciągać na wielu kaflach.



W ramach jednego pastwiska zwierzę może się dowolnie przemieszczać, również przekraczając krawędzie kafl, na których rozciąga się dane pastwisko.

Zwierzę można przepędzać przez wiele pastwisk, jednak ruch na każde kolejne pastwisko kosztuje jedną akcję transportu. Możliwe jest przepędzanie przez pastwiska, na których pasą się inne gatunki zwierząt, jednak nie można tam zakończyć ruchu.

Dostępne akcje transportu można rozdzielić pomiędzy zwierzęta i surowce.

Zwierzęta

1. Wprowadzenie do hodowli

Keyflower: Farmerzy wprowadza do gry owce, świnie oraz krowy.



Jeżeli gracz pozyskał zwierzęta przy użyciu kafla z własnej wioski, umieszcza je na pastwisku nachodzącym na ten kafl.

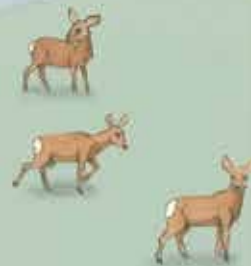
Na jednym pastwisku można umieścić tylko jeden gatunek zwierząt, chyba że gracz posiada **Łódź 5a**.

Jeśli gracz pozyskał zwierzę na kaflu cudzej wioski lub na kaflu, o który dopiero toczy się licytacja, znacznik zwierzęcia przenosi na pastwisko swojego kafla **domu**.

2. Przepędzanie zwierząt

Zwierzęta mogą być przepędzane pomiędzy pastwiskami przy użyciu akcji transportu, których liczbę można zwiększyć pszenicą.

Jedna akcja pozwala na przepędzenie jednego zwierzęcia z jednego pastwiska na sąsiednie.



3. Powiększanie stada

Na zakończeniu wiosny, lata i jesieni, kiedy gracze zdejmą już znaczniki z łodzi, następuje powiększanie stada. Jeśli na jednym pastwisku znajduje się dwa lub więcej zwierząt tego samego gatunku, rozmnażają się. Na to samo pastwisko gracz może dołożyć z zasobów ogólnych dokładnie jeden znacznik zwierzęcia tego samego gatunku. Powiększanie stada rozpatruje się dla każdego pastwiska w wiosce.

Zwierzęta nie rozmnażają się podczas **zimy**. Jest za zimno.

Aby się rozmnażać, zwierzęta muszą znajdować się na tym samym pastwisku. Zwierzęta nie rozmnażają się na różnych pastwiskach, nawet na wspólnym kaflu.

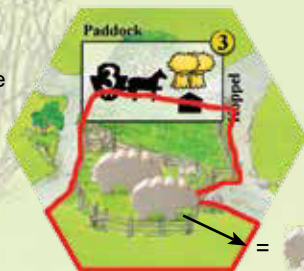
Zwierzęta nie rozmnażają się, jeśli na pastwisku znajdzie się zwierzę innego gatunku (a gracz nie posiada **Łodzi 5a**), są zbyt speszone.

Jeśli gracz posiada **Łódź 6b**, otrzymuje je wraz z owcą i swinie, umieszcza je na pastwiskach przy kaflu domu jeszcze przed fazą powiększania stada, a zatem może (o ile nie trwa runda zimowa) przeznaczyć je do rozmnażania.

Mało prawdopodobnym jest wyczerpanie się znaczników zwierząt, jednak jeżeli do tego dojdzie, rozmnażanie może być ograniczone lub niemożliwe. Gracze powiększający swoje stado dobierają znaczniki zwierząt do ich wyczerpania, kolejno od gracza rozpoczynającego (czyli gracza, który przed chwilą otrzymał purpurowy znacznik).

4. Podliczanie punktów za pastwiska i zwierzęta na nich

Na koniec gry gracze otrzymują punkty za liczbę pastwisk, na których pasą się zwierzęta danego gatunku, niezależnie od liczby tych zwierząt. Każde pastwisko z przynajmniej jedną krową zazwyczaj warte jest 3 punkty, ze swinia – 2 punkty, a z owcą – 1 punkt.



3. Powiększanie stada

Zwierzęta rozmnażają się po fazie zdejmowania znaczników z łodzi.

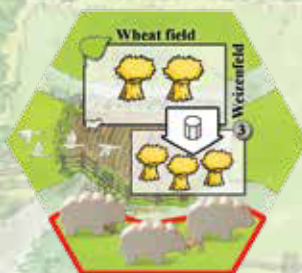
Jeżeli na pastwisku są przynajmniej dwa zwierzęta tego samego gatunku, rozmnożą się i dołożone zostanie kolejne.

Zwierzęta nie rozmnażają się na końcu rundy zimowej.

Zwierzęta przybywające **Łodzią 6b** pojawiają się w na pastwisku przed powiększaniem stada i są zdolne do rozmnażania.

4. Podliczanie punktów za pastwiska i zwierzęta na nich

Każde pastwisko z przynajmniej jedną krową zazwyczaj warte jest 3 punkty, ze swinia – 2 punkty, z owcą – 1 punkt.



= 1 punkt



= 3 punkty



= 6 punktów

Dodatkowe punkty gracz może otrzymać, jeżeli w jego wiosce znajdują się kaflę zwiększające wartość pastwisk, czyli **Mleczarnia**, **Uprawa trufli** lub **Tkacz**.

Chociaż zwierząt nie można umieszczać na pastwiskach, na których znajdują się już zwierzęta innego gatunku (wyjątkiem jest **Łódź 5a**), to możliwym jest, że zwierzęta różnych gatunków znajdują się na jednym pastwisku w wyniku połączenia pastwisk niegdys osobnych. Taka sytuacja jest dopuszczalna w grze i dosyć częsta po dołożeniu do wioski kaflę zimowych, z których wychodzi jedna droga. Takie pastwisko daje punkty za wszystkie pasące się na nim gatunki zwierząt. Połączenie wielu pastwisk ze zwierzętami tego samego gatunku w jedno nie jest z kolei dla gracza opłacalne.

Na zakończenie gry, ale przed podliczeniem punktów, posiadacz **purpurowego znacznika pierwszego gracza** może potraktować go jako dowolny znacznik zwierzęcia i umieścić na dowolnym pastwisku.

Zwierzęta różnego gatunku mogą znaleźć się na jednym pastwisku, jeżeli ich osobne pastwiska zostały połączone.

Na koniec gry **znacznik pierwszego gracza** może zostać potraktowany jako zwierzę.

Pszenica

Dodatek *Keyflower*: Farmerzy wprowadza do gry pszenicę, którą można karmić konie ciągnące wozy lub nęcić przepędzane stada.

Pszenica najczęściej jest zdobywana w taki sam sposób jak na przykład surowce, czyli poprzez umieszczenie robotnika na odpowiednim kafle. Znaczniki pszenicy gracz przechowuje podobnie jak znaczniki umiejętności, za swoim parawanem.

Znaczniki pszenicy używane są do zwiększenia liczby akcji transportu, ale tylko wtedy, kiedy gracz korzysta z któregoś z kafli transportu (kafle **domu**, **Wybieg**, **Farrier**, **Stable** i **Wainwright**). Za każdy odrzucony do zasobów ogólnych znacznik pszenicy liczba akcji jest zwiększana o 1. Dodatkowo akcje również można dowolnie rozdzielać pomiędzy transport surowców i przepędzanie zwierząt.

Liczba dodatkowych akcji transportu nie jest podwajana przez **Łódź 2b**. **Łódź Keyflower** nie daje punktów za posiadane na koniec gry znaczniki pszenicy.

Kiedy w zasobach ogólnych nie ma znaczników, gracze nie mogą zdobywać pszenicy.

Na zakończenie gry posiadacz **purpurowego znacznika gracza rozpoczynającego** może potraktować go jako znacznik pszenicy.

Przypomnienie zasad

W niniejszym rozdziale nie przedstawiono nowych zasad, jednak część znanych już z gry podstawowej może wymagać przypomnienia lub wyjaśnienia.

Rozpoczęcie pory roku

Znaczniki umiejętności umieszcza się na łodziach ilustracją do góry.

Rozpoczynając **rundę zimy** gracze wybierają, które z ich zimowych kafli wioski trafią na obszar gry. Chociaż na początku rozgrywki każdy z graczy otrzymuje o jeden kafel zimowy więcej, zasady dotyczące wyboru nie zmieniają się. Każdy gracz może wybrać przynajmniej jeden, a maksymalnie wszystkie posiadane kafle.

Licytowanie

Zielone znaczniki robotników nie są zamiennikiem dla innych kolorów.

Gracz podczas swojego ruchu może dołożyć kolejne znaczniki robotników do aktualnie licytowanej stawki. Nie ma znaczenia, czy do tej pory wygrał licytację o dany kafel, czy też nie. Ważnym jest, aby po ruchu stawka licytowana przez gracza była najwyższa.

Robotnicy aktualnie przegrywający licytację mogą w turze gracza zostać przeniesieni w celu wsparcia innej licytacji, użycia kafela wioski lub zostać odrzuceni do woreczka (zob. kafel **Tavern**). Przenoszonych robotników nie można rozdzielać.

Koniec pory roku

W celu uniknięcia zamieszania na koniec pory roku zalecane jest wykonywanie po kolei poniższych faz:

1. Gracze zabierają z obszaru gry swoich robotników, którzy nie wygrali licytacji.
2. Pierwszy gracz zdejmuje z obszaru gry kafle wygrane w licytacjach, potem robią to kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Znaczniki robotników wygrywających licytację trafiają do woreczka
3. Gracze zdejmują znaczniki z łodzi zgodnie z wynikiem licytacji o kafle kolejności. Posiadacz kafela **Łódź 1** teraz otrzymuje dodatkowych robotników, a posiadacz kafela **Łódź 6** znaczniki pszenicy lub zwierzęta.
4. Poza turą zimy, jeżeli gracz posiada na pastwisku więcej niż jedno zwierzę danego gatunku, może powiększyć swoje stado.
5. Gracze dodają do swoich wiosek wylicytowane kafle.

Pszenica

Znaczniki pszenicy używane są do zwiększenia liczby akcji transportu, kiedy gracz korzysta z któregoś z kafli transportu. Za każdy odrzucony znacznik pszenicy liczba akcji jest zwiększana o 1.

Na zakończenie gry posiadacz **purpurowego znacznika gracza rozpoczynającego** może potraktować go jako znacznik pszenicy.

Koniec pory roku

Zalecana kolejność faz:

1. Zdejmij robotników przegrywających.
2. Zabierz kafle wygrane w licytacji.
3. Weź nowe znaczniki z łodzi zgodnie z wynikiem licytacji o kafle kolejności.
4. Powiększ stada.
5. Dołącz wylicytowane kafle do swojej wioski.

Końcowe podliczanie punktów

Podobnie jak w grze podstawowej gracze podliczają punkty za swoje kafle i pozostałe znaczniki złota.

Wraz z dodatkiem *Farmerzy* pojawiły się nowe kafle, dające nowe możliwości zdobywania punktów. Dodatkowo punkty można otrzymać za pastwiska, na których pasą się zwierzęta.

Purpurowy znacznik gracza startowego można teraz traktować również jako znacznik pszenicy lub zwierzęcia (dowolnie wybranego gatunku na dowolnym pastwisku).

Kolejność podliczania punktów

1. Podlicz punkty za surowce znajdujące się na jesiennych kaflach **Barn**, **Blacksmith**, **Stone Yard** i **Timber Yard**. Surowce musiały zostać przetransportowane na te kafle w trakcie rozgrywki.

2. Podlicz punkty za **owce**, które podczas rozgrywki trafiły na pastwisko zawierające kafel **Owczarnia**. Jeżeli gracz posiada również kafel **Tkacz**, może chcieć pominąć jedną owcę przy punktowaniu, aby użyć jej w fazie 3. Wszystkie owce wykorzystane przy podliczaniu punktów należy usunąć, aby uniknąć podwójnego punktowania za jeden znacznik.

3. Podlicz punkty za każde pastwisko, na którym pasą się zwierzęta. Każde pastwisko z przynajmniej jedną krową warte jest 3 punkty, ze świnia – 2 punkty, a z owcą – 1 punkt. Więcej punktów otrzymują gracze posiadający kafle **Tkacz**, **Mleczarnia** i **Uprawa trufli**. Pamiętaj, że nie można przepędzać zwierząt pomiędzy pastwiskami po zakończeniu gry.

4. Podlicz punkty za kafle o stałej wartości, podanej w prawym-górnym narożniku. Dotyczy to również kafla łodzi **Flipper** i **lanvincible**.

5. Pozostałe surowce, znaczniki umiejętności i robotników, a także znacznik pierwszego gracza (jeżeli jeszcze nie punktował) przypisz do odpowiednich kafla zimowych, które dają punkty za zasoby zgromadzone do końca gry.

6. Podlicz punkty za pozostałe kafle łodzi: **Keyflower**, **Sea Bastion** i **Sea Breese**.

7. Dodaj po jednym punkcie za każdy kafel stykający się krawędzią z **kaflem kolejności graczy**.

8. Dodaj po jednym punkcie za każdy znacznik złota (o ile nie był już wykorzystany przy punktowaniu np. na kaflu **Jeweller**).

Gracz z największą liczbą punktów zostaje **zwycięzcą**. W przypadku remisu zwycięzcą jest gracz, który pierwszy wybierał kafel łodzi na zakończenie ostatniej (zimowej) rundy.

Uwagi do podliczania punktów

Za kafel **Sea Breese** można maksymalnie otrzymać 32 punkty. Gracz może jednak umieścić więcej niż 5 łodzi na drodze wodnej połączonej z kaflem domu.

Chociaż podstawową zasadą w grze jest jednokrotne punktowanie za każdy element, w dodatku *Farmerzy* pojawiają się dwa wyjątki:

Pastwiska

Chociaż zwierząt nie można umieszczać na pastwiskach, na których znajdują się już zwierzęta innego gatunku (wyjątkiem jest **Łódź 5a**), to możliwym jest, że zwierzęta różnych gatunków znajdą się na jednym pastwisku w wyniku połączenia pastwisk niegdyś osobnych.

W takim przypadku jedno pastwisko będzie dawało punkty wielokrotnie, za każdy gatunek zwierząt pasących się na tym pastwisku.

Hale

Każdy kafel, który jest połączony wspólnym pastwiskiem z kaflem **Hale**, daje właścicielowi wioski po jednym punkcie. Dotyczy to również kafla, które już z jakiegoś powodu dawały graczowi punkty lub dopiero będą dawać.

Końcowe podliczanie punktów

Kolejność podliczania punktów

1. Surowce znajdujące się na odpowiednich kaflach jesiennych.

2. Owce znajdujące się w Owczarni.

3. Pastwiska, na których pasą się zwierzęta.

4. Kafle o stałej wartości.

5. Pozostałe kafle zimowe

6. Pozostałe kafle łodzi

7. Kafle kolejności graczy

8. Znaczniki złota

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

Kafle wioski - objaśnienie

Kafle kolejności graczy



Gracz otrzymuje surowce pokazane na kafkach kolejności

w tej samej fazie, w której zdejmuje znaczniki robotników i umiejętności z łodzi (wiosną, latem i jesienią) lub kiedy zabiera kafel łodzi (zimą). Jeżeli gracz wygrał licytację o więcej niż jeden kafelek kolejności, otrzymuje surowce ze wszystkich wylicytowanych kafli.

Na kafkach kolejności graczy nie można umieszczać robotników.

Kafle wiosenne



Podwórko. Jeżeli kafelek nie jest usprawniony, gracz umieszcza robotnika na kafku i dobiera jeden ze wskazanych i dostępnych znaczników (owca albo pszenica, albo umiejętność). Jeżeli kafelek jest usprawniony, gracz dobiera wszystkie trzy znaczniki, o ile są dostępne.

Jeżeli kafelek znajduje się w wiosce gracza wykonującego akcję, owcę umieszcza się na pastwisku nachodzącym na ten kafelek. W przeciwnym wypadku, umieszczana jest na pastwisku nachodzącym na kafelek domu tego gracza.



Wybieg. Kiedy gracz umieszcza robotnika na tym kafku, może transportować surowce we własnej wiosce oraz usprawniać kafelek własnej wioski. Liczba podana na wozie informuje o liczbie dostępnych akcji transportu.

Dodatkowo gracz otrzymuje 1 lub 2 znaczniki pszenicy i umieszcza za swoim parawanem. Pszenicę można też użyć od razu w celu zwiększenia liczby akcji transportu.



Zagroda owiec. Gracz umieszcza robotnika na kafku, a następnie dobiera wskazaną liczbę owiec (o ile są dostępne) i umieszcza na pastwisku nachodzącym na ten kafelek (jeżeli ów znajduje się w wiosce aktywnego gracza) lub na pastwisku nachodzącym na kafelek domu

(jeżeli kafelek należy do innego gracza lub jest licytowany). Obszar otoczony murem na ilustracji kafała nie jest dodatkowym pastwiskiem.



Pole pszenicy. Gracz umieszcza robotnika na kafku, a następnie dobiera 2 lub 3 znaczniki pszenicy (o ile są dostępne) i umieszcza za swoim parawanem. Obszar otoczony ogrodzeniem na ilustracji kafała nie jest dodatkowym pastwiskiem.

Kafle letnie



Łódź 5a. Posiadacz tej łodzi może zdobywać nowe zwierzęta lub przepędzać posiadane tak, że na jednym pastwisku znajdują się różne gatunki zwierząt. Obecność na tym samym pastwisku zwierzęcia innego gatunku nie przeszkadza w powiększaniu stada.



Łódź 5b. Podczas końcowego podliczania punktów gracz może traktować pszenicę jako dowolny surowiec, a dowolny surowiec jako pszenicę.



Łódź 6a. Gracz otrzymuje dwa znaczniki pszenicy (o ile są dostępne) podczas fazy zdejmowania robotników i umiejętności z łodzi lub podczas zabierania kafała łodzi w rundzie zimowej. Znaczniki umieszcza za swoim parawanem.



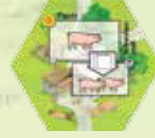
Łódź 6b. Gracz otrzymuje znacznik owcy i świni (o ile są dostępne) podczas fazy zdejmowania robotników i umiejętności z łodzi lub podczas zabierania kafała łodzi w rundzie zimowej.

Zwierzęta umieszcza się na pastwiskach nachodzących na kafelek domu gracza. Jeżeli nie ma dostępnych odpowiednich pastwisk, gracz nie otrzymuje jednego lub obu znaczników.

Ponieważ kolejną fazą gry jest powiększanie stada, nowe zwierzęta mogą być brane pod uwagę podczas rozmnażania.



Bacówka. Gracz umieszcza robotnika na kafku, a następnie dobiera wskazaną liczbę znaczników pszenicy (o ile są dostępne) i umieszcza za swoim parawanem. Dodatkowo dobiera jedną owcę i umieszcza na pastwisku nachodzącym na ten kafelek (jeżeli ów znajduje się w wiosce aktywnego gracza) lub na pastwisku nachodzącym na kafelek domu (jeżeli Bacówka znajduje się w wiosce innego gracza lub jest licytowana).



Chlewik. Gracz umieszcza robotnika na kafku, a następnie dobiera wskazaną liczbę świń (o ile są dostępne) i umieszcza na pastwisku nachodzącym na ten kafelek (jeżeli ów znajduje się w wiosce aktywnego gracza) lub na pastwisku nachodzącym na kafelek domu (jeżeli kafelek należy do innego gracza lub jest licytowany).

Kafle jesienne



Obora. Gracz umieszcza robotnika na kafku, a następnie dobiera wskazaną liczbę krów (o ile są dostępne) i umieszcza na pastwisku nachodzącym na ten kafelek (jeżeli ów znajduje się w wiosce aktywnego gracza) lub na pastwisku nachodzącym na kafelek domu (jeżeli kafelek należy do innego gracza lub jest licytowany).



Chlewnia. Gracz umieszcza robotnika na kafku, a następnie dobiera wskazaną liczbę znaczników pszenicy (o ile są dostępne) i umieszcza za swoim parawanem. Dodatkowo dobiera jedną świnię i umieszcza na pastwisku nachodzącym na ten kafelek (jeżeli ów znajduje się w wiosce aktywnego gracza)

lub na pastwisku nachodzącym na kafelek domu (jeżeli Chlewnia znajduje się w wiosce innego gracza lub jest licytowana).



Ferma bydła. Gracz umieszcza robotnika na kafku, a następnie dobiera wskazaną liczbę znaczników pszenicy (o ile są dostępne) i umieszcza za swoim parawanem. Dodatkowo dobiera jedną krowę i umieszcza na pastwisku nachodzącym na ten kafelek (jeżeli ów znajduje się w wiosce aktywnego gracza)

lub na pastwisku nachodzącym na kafelek domu (jeżeli Ferma bydła znajduje się w wiosce innego gracza lub jest licytowana).



Owczarnia. Owca pasąca się na pastwisku nachodzącym na ten kafelek może zostać przydzielona do Owczarni. Każda taka owca na koniec gry daje graczowi 1 punkt (lub 3 po usprawnieniu kafała). Kafelek ten nie posiada wychodzących dróg, dlatego powiązane z nim pastwisko zwykle rozciąga się na wiele kafli.

Kafle zimowe

Kafle zimowe przydają się do otaczania przyłączonych do wioski kafał kolejności graczy, a także do łączenia istniejących pastwisk z kaflem **hal**. Pamiętaj jednak, że dokładając do wioski kafelek zimowy, można nieumyślnie połączyć ze sobą pastwiska, na których znajdują się zwierzęta tego samego typu, co w ogólnym rozrachunku zmniejszy liczbę posiadanych pastwisk ze zwierzętami.



Piekarnia. Właściciel kafała otrzymuje po 4 punkty za każdy zestaw znacznika pszenicy, surowca i umiejętności.



Mleczarnia. Właściciel kafała otrzymuje 7 punktów (zamiast 3) za każde pastwisko w swojej wiosce, na którym hoduje krowy.

Spichlerz. Właściciel kafała otrzymuje po 3 punkty za każdą parę znaczników pszenicy posiadaną na koniec gry. Jeden znacznik nie daje punktów.



Hale. Za każdy kafel, na który rozciąga się pastwisko z halami, gracz otrzymuje 1 punkt.

W przykładzie pastwisko połączone z halami rozciąga się na siedem kafli.

Porada: Dzięki kafelkom zimowym możesz przyłączyć większe połączenie pastwisk do hal. Bądź ostrożny, gdyż łącząc pastwiska z tym samym gatunkiem zwierząt zmniejszasz liczbę punktów uzyskanych za pastwiska.



Uprawa trufli. Właściciel kafela otrzymuje 5 punktów (zamiast 2) za każde pastwisko w swojej wiosce, na którym znajdują się świny.



Tkacz. Właściciel kafela otrzymuje 3 punkty (zamiast 1) za każde pastwisko w swojej wiosce, na którym hoduje owce.

Warianty rozgrywki

A. Wariant farmerski. Podczas rundy wiosny, lata i jesieni użyj wszystkich dostępnych kafli wioski z dodatku *Farmerzy*, a następnie dobierz tyle kafli z gry podstawowej, aby w grze użyta została liczba kafli zgodna z tabelą w instrukcji. Podobnie w rundzie zimowej użyj wszystkie sześć kafli z dodatku *Farmerzy*, a następnie uzupełnij pulę kafelkami z gry podstawowej zgodnie z tabelą. Kafle z tak utworzonej puli rozdaj graczom zgodnie ze standardowymi zasadami.

B. Wariant zaawansowany. Robotnicy losowani z woreczka na początku gry ukrywani są za parawanem zgodnie ze standardowymi zasadami. Podobnie należy postępować, kiedy kafle wioski (np. **alehouse**, **brewer**, **inn**) pozwalają dociągać robotników z woreczka. Robotnicy zdobywani w sposób jawny, czyli np. dobierani z kafli łożni, zdejmowani z kafli wioski, wracający z nieudanych licytacji lub dobierani z puli zielonych robotników pozostają przed parawanem, widoczni dla pozostałych graczy. Analogicznie, dobrane losowo znaczniki umiejętności mogą leżeć przed parawanem ilustracją do dołu, a zdobyte jawnie, do góry. Znaczniki pszenicy zawsze są jawne. Wariant ten sprawia, że gra jest znacznie bardziej wymagająca, dlatego do jego rozegrania konieczna jest zgoda wszystkich graczy.

C. Wariant nierównych szans. Jeżeli do partii zasiadają gracze o różnym stopniu zaznajomienia z grą, ci o mniejszym doświadczeniu poza ośmioma robotnikami startowymi otrzymują dodatkowo jednego zielonego robotnika.



Projekt gry: **Sebastian Bleasdale** i **Richard Breese**
 Ilustracje: **Juliet Breese** i **Jo Breese**
 Grafika i realizacja: **Richard Breese**
 Skład francuskiej i niemieckiej instrukcji: **Jasmin Borowski**

Tłumaczenie na język francuski: **Gigamic**
 Tłumaczenie na język niemiecki: **Ferdinand Köther**
 Tłumaczenie na język polski: **Rafał Kuliński**

Autorzy chcieliby podziękować osobom, które testowały grę: Peter An, Jonathan Badger, John Borders, Tony Boydell (będący również pomysłodawcą tytułu), Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Mark Chessher, Heidi Cowderoy, Andy Dalglish, Rommel Dijon, Colin Dimock, Peter Duckworth, Caroline Elliott, Andreas Frank, Stephanie Gill, Bob Gingell, Simon Goodwin, Paul Grogan, Stephan Haddad, Alex Haley, Andrew Harding, Aaron J Harris, Richard Harris, Mikko Heikelä, Ben Horgson, Seth Jaffee, Craig Jones, Keith (podczas Strategiconu), Robert Lacopino, Claude Lecesne, Fraser Lott, Russell Mattin, Alan Paull, Charlie Paull, Matthew Reid, Tony Ross, Bruce Schlickbernd, Jennifer Schlickbernd, Rob Scovell, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Hattie Throssell, Heather Throssell, Ian Throssell, Ian Vincent, Andy Williams, Ian Wilson, Keith Winch, Dan Wiseman, Matthew Woodcraft i Ta-Te Wu.

Dziękujemy wydawnictwu Hans im Glück za zgodę na użycie pionków robotników z gry *Carcassonne* (nazywanych 'meeplami' lub 'keyplami') oraz świni, a także wydawnictwu Lookout Games za zgodę na użycie krów i owiec z gry *Agricola*.

Wydano w październiku 2013 przez:

R&D Games,
 6 Denne Close,
 Stratford upon Avon,
 Warwickshire,
 CV37 6XL,
 United Kingdom
rqbreesee@gmail.com

Współwydawcy:

Game Salute LLC,
 10 Tinker Avenue,
 Londonderry,
 NH 03053,
 USA
www.GameSalute.com

Hutter Trade GmbH + Co KG,
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
 D-89312 Günzburg,
 Germany
www.huchandfriends.de

