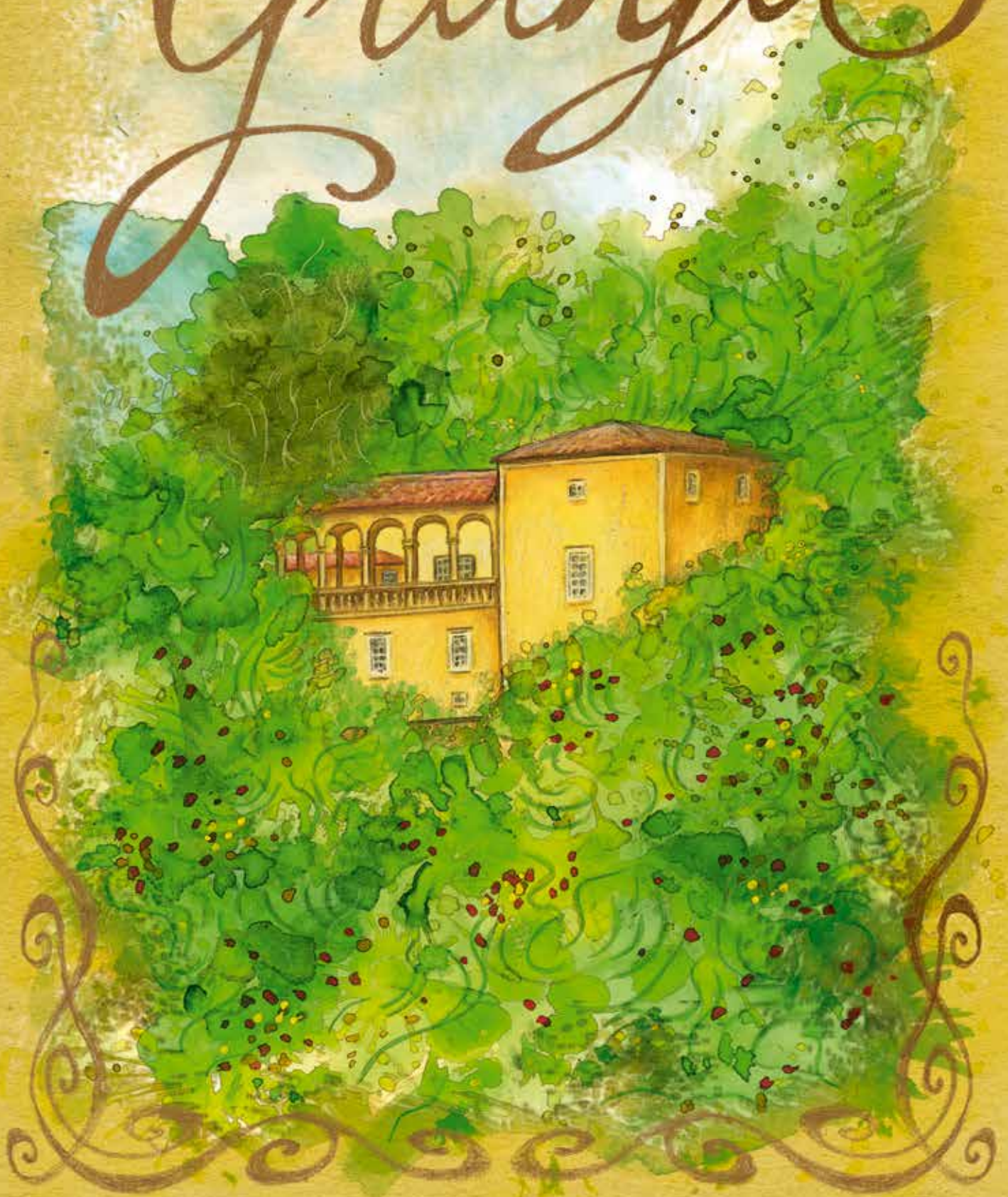


Gra autorstwa
Andreas Odendahl i Michaela Kellera
dla 1 do 4 graczy.

La Granja



2. ELEMENTY GRY I WAŻNE OKREŚLENIA

Elementy gry:

- ✿ plansza
- ✿ 4 plansze graczy
- ✿ 66 kart farmy
- ✿ 9 kości dochodu
- ✿ 100 drewnianych znaczników gracza (po 25 w każdym z 4 kolorów)
- ✿ 4 drewniane dyski (po 1 w każdym z 4 kolorów)
- ✿ 16 znaczników osłów (4 znaczniki na gracza)
- ✿ 38 znaczników srebrnych monet (wartości 1 i 3)
- ✿ 66 znaczników punktów zwycięstwa (wartości 1, 3, 5, 10)
- ✿ 4 znaczniki kolejności graczy (z cyframi od 1 do 4)
- ✿ 24 znaczniki dachu
- ✿ 24 znaczniki rzemieślników
- ✿ 3 znaczniki kolejności budynków (z cyframi od 1 do 3)
- ✿ 4 pomoce graczy
- ✿ instrukcja
- ✿ książeczka z opisem kart

2.1 Plansza

Centrum planszy zajmuje rynek Esperles. Składa się z sześciokątnych pól (heksów) o wartościach od 2 do 6. Pola rynku ze znakiem „x” nie są używane w grze 2- i 3-osobowej (patrz punkt 4).

Na około rynku znajduje się sześć budynków rzemieślniczych. W każdym z nich znajdują się cztery rzędy symboli (po jednym na gracza). Gracze dostarczają towary lub skrzynki z towarami do każdego z budynków, odpowiednio do symboli. Znaczniki rzemieślników leżą w stosikach obok rzędów.

Po lewej stronie planszy umieszczono pola dochodu (z kośćmi o wartościach od 1 do 6), a w lewym dolnym rogu – pola na znaczniki dachów, które będą wykorzystywane w rundach od 2 do 6. Znaczniki dachów na bieżącą rundę są rozkładane na polach nad stosami pozostałych znaczników dachów.

SPIS TREŚCI

1. Wstęp
2. Elementy gry i ważne określenia
3. Cel gry
4. Przygotowanie
5. Rozgrywka
6. Faza farmy
7. Faza dochodu
8. Faza transportu
9. Faza punktacji
10. Koniec gry
11. Gra jednoosobowa

1. WSTĘP

W grze **La Granja** gracze kontrolują małe farmy nad stawem Alpich niedaleko miasta Esperles na Majorce.

Rozwijają swoje farmy i dostarczają towary do wiosek, jako że chcą zasłużyć na tytuł **La Granja** dla swojej posiadłości. Moment wykonywania akcji odgrywa tutaj kluczową rolę!

La Granja to fascynująca gra wymagająca ostrożnego planowania. Gracze muszą nauczyć się radzić sobie z kapryсами kości i kart.



Tor sjeisty znajduje się po prawej stronie planszy. Pokazuje, jak wypoczęty jest gracz w danej rundzie, dodatkowo determinuje kolejność rozgrywania tur graczy.

2.2 Karty farmy

La Granja zawiera 66 kart. Gracze dobierają karty na rękę, a następnie zagrywają je, wkładając pod planszę gracza po wybranej stronie. Po zagraniu karty tylko jedna jej strona, wybrana przez gracza, jest aktywna. Pozostałe trzy nie mają wpływu na rozgrywkę.

- ❁ Karta zagrana po lewej stronie planszy farmy jest polem. Będą tam rosły – oliwki, winogrona lub zboże.
- ❁ Karta zagrana w górnej części planszy farmy jest wózkiem.
- ❁ Karta zagrana po prawej stronie to rozszerzenie farmy.



- ❁ Karta zagrana na dole planszy to pomocnik, który ma dodatkowe funkcje.



2.3 Kości dochodu

W grze znajduje się 9 kości przypisanych do pól dochodu. Liczba wykorzystywanych kości zależy od liczby graczy.





2.4 Plansze graczy

Każdy gracz ma planszę, która obrazuje jego farmę. Na farmie znajduje się sześć pól na zdobyte znaczki rzemieślników, kilka spichlerzy (na plony i przetworzone zasoby), informacje o koszcie przetworzenia, zakupu i sprzedaży towarów, miejsce na skrzynki (na środku planszy), chlewik dla świń z dwiema zagrodami, tabela pokazująca 9 towarów i koszt rozszerzeń farmy (który wzrasta z każdym rozszerzeniem), dom z polami na pięć zakupionych znaczników dachu, pole na zagrane znaczki osłów i pola na dwie kości dochodu, które gracz wybiera w każdej rundzie.

Uwaga: Pole na skrzynki i spichlerze na plony oraz przetworzone zasoby mogą zawierać dowolną liczbę znaczników, chlewik dla świń ma zagrody tylko na dwie świnie (dwa sześciokątne pola).

Karty farmy mogą być umieszczone na odpowiednich miejscach z czterech stron farmy; ich użycie jest różne w zależności od umiejscowienia na farmie. Maksymalnie trzy karty mogą być umieszczone na górze i na dole farmy – po jednej karcie w każdej przestrzeni. Karty umieszczone po prawej i lewej stronie farmy są częściowo wsunięte pod planszę gracza, tak że tylko aktywna część karty jest widoczna. W tych dwóch miejscach nie ma limitu kart.



2.5 Znaczniki

2.5.1 Znaczniki srebrnych monet

Srebro jest walutą w grze. Znaczniki monet mają wartości 1 i 3. Gracz może wymienić trzy monety o wartości 1 na jedną o wartości 3, oddając i pobierając odpowiednie znaczniki z banku. Zwrot „1 srebra” w instrukcji oznacza jeden znacznik srebra o wartości 1.



2.5.2 Znaczniki punktów zwycięstwa

Kiedy gracz zdobywa punkty zwycięstwa, od razu otrzymuje odpowiednią liczbę znaczników punktów zwycięstwa z puli. Znaczniki mają wartości 1, 3, 5 i 10. Gracze mogą je wymieniać (np. trzy znaczniki o wartości 1 na jeden znacznik o wartości 3). Można zachować liczbę swoich punktów zwycięstwa w tajemnicy. Używany w instrukcji zwrot „1 punkt zwycięstwa” oznacza jeden znacznik punktów zwycięstwa o wartości 1.



2.5.3 Znaczniki rzemieślników

Każdy budynek rzemieślniczy w wiosce ma swój znacznik rzemieślników. Pród znacznika pokazuje funkcję natychmiastową (patrz 8.3.1).



2.5.4 Znaczniki dachu

Każdy gracz może zakupić **jeden** znacznik dachu na rundę. Znaczniki dachu dają jednorazowe bonusy. Gracze otrzymują punkty zwycięstwa za znaczniki dachu od razu po ich zakupie. Liczba punktów zwycięstwa jest zaznaczona na planszy gracza. Otrzymuje się je od drugiego zakupionego znacznika.



2.5.5 Znaczniki osłów

Każdy gracz ma taki sam zestaw czterech znaczników osłów. Gracze wybierają znacznik osłów co rundę. Pokazuje on liczbę dostaw (wyrażoną w osłach) i czasem liczbę kroków, o które gracz przesuwa się na torze sjeisty (wyrażoną w kapeluszach).



2.5.6 Znaczniki kolejności budynków

La Granja zawiera trzy znaczniki kolejności budynków. Są one umieszczane na trzech budynkach rzemieślniczych w wiosce. Kładzie się je przed rozpoczęciem rozgrywki i tymczasowo blokują dostęp do tych budynków.



2.5.7 Znaczniki kolejności graczy

Tymi znacznikami zaznacza się kolejność, w której gracze wykonują swoje tury.



2.6 Pomoce graczy

Pomoce graczy podsumowują fazy i kroki, z których składa się runda. Druga strona zawiera sposoby na zdobycie punktów zwycięstwa.



2.7 Elementy drewniane

2.7.1 Znaczniki graczy

Każdy gracz otrzymuje 25 znaczników gracza w swoim kolorze. Reprezentują one różne przedmioty, które gracz posiada lub których używa, w zależności od tego, w jakim miejscu na planszy się znajdują.



Przykład: Jeśli znacznik gracza znajduje się na polu skrzynek z towarami, jest skrzynką, jeśli jest na polu oliwek, jest oliwką, a jeżeli na rynku – straganem.



25 znaczników to maksymalna liczba, którą może mieć gracz!

Jeśli gracz zużył wszystkie 25 znaczników (zdarza się to bardzo rzadko!), może usunąć dowolny znacznik z farmy lub z planszy głównej i użyć go w aktualnie wykonywanej akcji.

2.7.2 Dyski

Dyski gracze umieszczają na polu „0” na torze sjeisty na planszy głównej. Będą one przesuwane w trakcie gry.

2.8 Wyjaśnienie terminów

❁ **Plony;** oliwki, zboże i winogrona. Są umieszczane na polach i w spichlerzach i mogą być przetwarzane. Wszystkie plony zebrane przez gracza, które nie wyrosły na jego polach, muszą być umieszczone w odpowiednim spichlerzu.

❖ **Zasoby**; oliwki, zboże, winogrona i świnie (tradycyjne *Porc negre*).

❖ **Przetwarzanie (zasoby przetworzone)**; winogrona przetwarzane są w wino, świnie w mięso, a oliwki i zboże w jedzenie. Za przetworzenie na ogół trzeba zapłacić srebrem.

❖ **Dochód**; gracze otrzymują dochód dzięki kościom. Dochodem może być jeden lub więcej zasobów, srebro, dostawy, jedno lub dwa przetworzenia, jeden lub dwa ruchy na torze sjeisty, dobranie lub zagranie karty.

❖ **Oznaczenie kolorami**; poszczególne fazy gry i ich kroki są oznaczone kolorami.

- I faza farmy – niebieski
- II faza dochodu – zielony
- III faza transportu – szary
- IV faza punktacji – czerwony

❖ **Skrzynki z towarami**; skrzynki zyskuje się dzięki zasobom i akcjom.



❖ **Farma**; plansza gracza (razem z dołączonymi kartami farmy) reprezentuje jego farmę.

❖ **Towary**; ogólny termin, w którym zawarte są:

- ☞ srebro
- ☞ punkty zwycięstwa
- ☞ plony (oliwki, zboże, winogrona)
- ☞ zasoby przetworzone (jedzenie, wino, mięso)
- ☞ świnie

W prawym górnym rogu planszy gracza znajduje się tabela kosztów rozszerzeń farmy i wszystkich dostępnych towarów.

❖ **Dostawa**; symbol osła to jedna dostawa. Dostawa to przeniesienie towaru z pola lub spichlerza (czasem karty) do budynku rzemieślniczego lub na wózek.

3. CEL GRY

Przez sześć rund gracze będą rozwijać swoje farmy i dostarczać towary do wioski *Esporles*, zdobywając dzięki temu punkty zwycięstwa.

Są dwie możliwości zdobycia punktów zwycięstwa:

1. Kiedy gracz zapełni budynek rzemieślniczy, otrzymuje punkty zwycięstwa i znacznik rzemieślnika, który daje bonusy do końca gry.
2. Kiedy gracz zapełni wózek na swojej farmie (kartę farmy na górze planszy), otrzymuje punkty zwycięstwa i skrzynkę.

Trzeba obserwować akcje przeciwników, zmieniać kolejność w rundzie i nauczyć się radzić sobie z kaprysami kart i kości.

Ten, kto zbierze najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa i otrzymuje tytuł **La Granja** dla swojej posiadłości!

4. PRZYGOTOWANIE

Planszę kładzie się na środku stołu.

Każdy gracz otrzymuje planszę gracza – farmę, 25 znaczników w wybranym kolorze i zestaw znaczników osłów (4 znaczniki zawierające jeden, dwa, trzy i cztery symbole osła), a także 1 punkt zwycięstwa i 1 srebro, które umieszcza się obok farmy. Oprócz tego wszyscy dostają po jednej skrzynce (znacznik gracza umieszcza się na polu skrzynek). Pozostałe znaczniki gracza tworzą jego pułę.

Jedna osoba tasuje wszystkie 66 kart i rozdaje każdemu po 4 zakryte. Z pozostałych kart formuje się zakryty stos do dobierania i umieszcza go obok planszy.

Uwaga: Kiedy stos do dobierania wyczerpie się, należy przetasować karty ze stosu kart odrzuconych i utworzyć nowy stos do dobierania.



Jeden z graczy rozdziela znaczniki dachów zgodnie z numerami rund i układa je w zakrytych stosach. Przy grze w mniej niż 4 osoby należy usunąć losowo znaczniki dachów z każdego ze stosów tak, aby ich liczba była taka sama jak graczy. Stosy układa się na odpowiednich miejscach na planszy. Znaczniki dachów na pierwszą rundę umieszcza się nad nimi, odkryte na wyznaczonych miejscach.

Znaczniki rzemieślników należy położyć na odpowiednich polach obok odpowiadających im budynków rzemieślniczych. Na szarych polach obok każdego budynku rzemieślniczego kładzie się 1 punkt zwycięstwa (te z miejscami na cztery znaczniki graczy).

Rzuca się kością. Znacznik kolejności budynków z numerem 1 i jeden punkt zwycięstwa kładzie się na budynku rzemieślniczym o numerze wska-



zanym przez kość. Należy rzucić jeszcze dwa razy, aby umieścić znaczniki z numerami 2 i 3. Jeśli zdarzy się, że rzut wskaże wyrzucony wcześniej budynek, trzeba powtórzyć rzut.

Uwaga: Znaczniki kolejności budynków powinny być umieszczane na środku rzędów w budynkach.

Losowo wybiera się pierwszego gracza. Otrzymuje on znacznik kolejności z numerem 1. W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy bierze kolejny znacznik. Jeśli jakieś nie zostaną użyte, odkłada się je do pudełka.

Zgodnie z liczbą graczy wybiera się kości. Liczba kości jest równa liczbie graczy pomnożonej przez dwa, plus jeden.

2 graczy	5 kości
3 graczy	7 kości
4 graczy	9 kości

Zgodnie z kolejnością, każdy gracz umieszcza jeden ze swoich znaczników na polach rynku na środku planszy (o wartości 2, 3, 4 lub 5) – pierwsza osoba na polu o wartości 2, pozostali gracze – według kolejności. W grze trzyosobowej zajmuje się pola o wartości 2, 3 i 4, a w grze dwuosobowej 2 i 3. W kolejności odwrotnej do kolejności wykonywania akcji każdy gracz umieszcza dysk na torze sje-
sty. Powinny one być ułożone w stos – dysk gracza rozpoczynającego ma być na wierzchu.

Punkty zwycięstwa i srebro kładzie się obok planszy i tworzą one wspólną pulę.

Uwaga: W grze dwu- i trzyosobowej, najbardziej zewnętrzne pola rynku (oznaczone „x”) nie są używane.





5. ROZGRYWKA

La Granja trwa sześć rund. Jedna runda składa się z czterech faz:

- I faza farmy (patrz 6)
- II faza dochodu (patrz 7)
- III faza transportu (patrz 8)
- IV faza punktacji (patrz 9)

Uwaga: La Granja nie ma licznika rund. Gracze mogą sprawdzić, którą rundę rozgrywają, dzięki znacznikom dachów.

5.1 Akcje wykonywane w dowolnym momencie

W **La Granja** przez większość czasu tylko aktywny gracz może wykonywać różne, wybrane przez siebie akcje. Jest to szczególnie ważne przy akcjach, które mogą być wykonywane w dowolnym mo-

mentcie, niezależnie od fazy rundy. Te akcje to używanie skrzynek, kupowanie, sprzedawanie i przetwarzanie zasobów.

5.1.1 Używanie skrzynek z towarami



Podczas gry można otrzymywać skrzynki (w większości wypadków przez zapełnianie wózków). Każda skrzynka jest reprezentowana przez znacznik gracza na centralnym polu na planszy farmy.

Gracz może zabrać znacznik skrzynki z powrotem do swojej puli i w zamian za to wykonać jedną z następujących akcji:

- ❖ **wziąć 4 srebra** – gracz bierze 4 srebra z puli;
- ❖ **wziąć 2 różne plony** – gracz bierze dwa **różne** plony i umieszcza dwa swoje znaczniki w odpowiednich spichlerzach;

- ❖ **dobrac lub zagrać jedną kartę** – gracz albo wkłada jedną z kart z ręki pod planszę farmy (ponosząc koszt, jeśli zagrywa ją jako rozszerzenie farmy), albo dobiera na rękę wierzchnią kartę ze stosu kart do dobierania;
- ❖ **wziąć 1 świnie** – gracz bierze jedną świnie i umieszcza jeden ze swoich znaczników w pustej zagrodzie w chlewiku dla świń;
- ❖ **przetworzyć do dwóch zasobów bez ponoszenia opłat** – gracz może przetworzyć do dwóch zasobów bez ponoszenia kosztu przetworzenia i przenieść zasoby ze spichlerzy lub pól do odpowiedniego spichlerza na przetworzone zasoby. Aby to zrobić, bierze swój znacznik znajdujący się na polu bądź w spichlerzu i zgodnie ze strzałką przesuwają go do odpowiedniego spichlerza na przetworzone zasoby. Nie ponosi kosztu pokazanego przy strzałce.

Gracz może również przetransportować skrzynki do jednego z budynków rzemieślniczych w wiosce podczas fazy transportu (patrz 8.3.1).

5.1.2 Kupno i sprzedaż zasobów

Kiedy gracz kupuje zasoby, umieszcza po jednym ze swoich znaczników w odpowiednim spichlerzu.



Kiedy gracz sprzedaje zasoby, usuwa odpowiednią liczbę znaczników ze swoich spichlerzy. Zasobów nie można sprzedawać bezpośrednio z pól!

Wyjątek: Karta 35 – *Pracownik rolny*.

Uwaga: Przetworzone zasoby nie mogą być bezpośrednio kupione ani sprzedane. Gracz może zakupić przetworzony zasób pośrednio poprzez zakup zasobu i opłacenie kosztu jego przetworzenia.

5.1.3 Przetwarzanie zasobów

Gracz może przetwarzać plony i świnie – od tej pory są to zasoby przetworzone. Aby to zrobić, przenosi znacznik z pola zasobu na pole na przetworzone zasoby.

Koszt przetworzenia jest podany na farmie pomiędzy spichlerzami, polami i chlewikiem dla świń a spichlerzami na przetworzone zasoby.



5.1.4 Plony na polach

Plony nie mogą być przenoszone między polami a spichlerzami. Pozostają na polach, dopóki nie nastąpi jedna z poniższych sytuacji:

- ❖ przetworzenie (patrz 5.1.3)
- ❖ użycie jako zapłaty za rozszerzenie farmy (patrz 6)
- ❖ użycie jako dostawy (patrz 8.3)

6. FAZA FARMY I

Faza farmy składa się z czterech kroków. Każdy krok wykonują po kolei wszyscy gracze, później przechodzi się do następnego. Kiedy gracze dobrze poznają już grę, pierwsze trzy kroki fazy farmy mogą być wykonywane jednocześnie. W przeciwnym razie faza farmy jest rozgrywana zgodnie z kolejnością.

6.1 Zagrywanie i dobieranie kart farmy

Każdy gracz może zagrać jedną i dobrać jedną lub więcej kart na koniec tego kroku.



Wyjątek: W pierwszej rundzie wszyscy zagrywają po dwie karty!

Gracze umieszczają swoje karty na farmach zgodnie z tym, jak chcą ich użyć:

- ❁ Karta umieszczona po lewej stronie farmy staje się polem. Plony będą rosły na pustych polach – albo oliwki, albo zboże albo winogrona (patrz krok 3. fazy farmy). Kartę zagrana jako pole wsuwa się pod lewą krawędź planszy farmy, tak aby była widoczna tylko lewa strona karty. Gracz może mieć dowolną liczbę pól. Pole na początku zawsze jest puste (nie ma na nim żadnych plonów)!
- ❁ Karta umieszczona w jednej z trzech przestrzeni na górze farmy staje się wózkiem. Wsuwa się kartę pod górną krawędź planszy, tak aby były widoczne tylko informacje w górnej części karty. W górnym rzędzie znajdują się symbole poszczególnych zasobów, które gracz musi dostarczyć do wózka. Pod nimi, w dolnym rzędzie znajdują się punkty zwycięstwa oraz skrzynki, które gracz otrzyma kiedy zapełni wózek odpowiednimi zasobami i wyśle go do wioski (patrz 8).
- ❁ Karta umieszczona po prawej stronie planszy staje się rozszerzeniem farmy. Wsuwa się ją pod prawą krawędź planszy farmy, tak aby była widoczna tylko prawa strona karty. Rozszerzenia farmy dają graczom różne bonusy.
- ❁ Karta umieszczona w jednej z trzech przestrzeni na dole farmy staje się pomocnikiem, który ma specjalne funkcje. Wsuwa się ją w jedną z przestrzeni na dole planszy, tak aby był widoczny tylko opis funkcji pomocnika! *Wszystkie funkcje pomocników zostały opisane w książeczce z opisami kart.*

Zagranie karty jako wózek, pole czy pomocnika zawsze jest darmowe. Jeśli gracz ma już na swojej farmie trzy wózki (lub trzech pomocników), a chciałby zagrać inny, musi odrzucić jedną z zagranych wcześniej kart, aby zrobić miejsce na nową.

Zagranie karty jako rozszerzenie farmy wymaga uiszczenia odpowiedniej opłaty. Za rozszerzenia farmy płaci się zasobami. Każde rozszerzenie kosztuje o jeden zasób więcej niż poprzednie. Koszt pierwszego rozszerzenia to jeden zasób, drugiego to dwa, trzeciego trzy itd.

Uwaga: Począwszy od drugiej zagranej jako rozszerzenie farmy karty, gracz nie może użyć do jej opłacenia dwóch takich samych towarów. *W prawym górnym rogu planszy farmy znajduje się wykaz towarów i koszty rozszerzeń farmy.*



Na koniec tego kroku każdy gracz dobiera karty, dopóki nie osiągnie limitu kart na ręce. Na początku rozgrywki wynosi on trzy. *Jest to również zaznaczone na planszy farmy.*

Każde rozszerzenie farmy i niektórzy pomocnicy zwiększają limit kart na ręce.



Uwaga: Limit kart na ręce jest wiążący tylko w tym momencie gry; podczas reszty rundy gracz może mieć ich więcej. Jeśli musi odrzucić nadmiarowe karty, może zdecydować, które odrzuca.

6.2 Pobór przychodów

Każdy gracz pobiera swój przychód z puli.

Na początku gry nikt nie ma regularnego przychodu. Niebieskie znaczniki re-



mieślników na farmie (trzy, patrz 8.3.1) i rozszerzenia farmy z niebieskim polem zapewniają graczowi przychód. Przychodem może być srebro, plony, świnie lub skrzynki.



Gracz ma 4 srebra i 1 skrzynkę przychodu. Umieszcza srebro w puli obok swojej farmy i jeden znacznik gracza jako skrzynkę na środkowym polu na farmie.

6.3 Zbiory i potomstwo świń

Każdy gracz otrzymuje nowe plony na polach, a świnie mają młode.



Jeden plon jest umieszczany na każdym pustym polu gracza. Gracz bierze znacznik ze swojej puli i umieszcza na polu.



Nowe plony rosną na tych dwóch pustych polach.

Jeśli gracz ma co najmniej dwie świnie, otrzymuje jedną świnie jako potomstwo.

Uwaga: Aby otrzymać dodatkową świnie, gracz musi mieć miejsce w swoim chlewiku. Jeśli nie ma, jego świnie nie mają młodych (nie może od razu sprzedać nowo narodzonej świnii!).

Farma ma miejsce na dwie świnie, niektóre rozszerzenia – na jedną. Nawet jeśli gracz ma więcej świń, zawsze otrzymuje tylko jedną jako młode.



Gracz otrzymuje jedną świnie jako potomstwo.

6.4 Zakup znaczników dachu

Każdy gracz, zgodnie z kolejnością, może zakupić jeden znacznik dachu z danej rundy.

Uwaga: W pierwszej rundzie gracze kupują znaczniki dachu w odwrotnej kolejności!

Aby zakupić znacznik dachu, należy zapłacić odpowiednią ilość srebra.

Uwaga: Cena odpowiada bieżącej rundzie, rozpoczynając od 1 srebra w pierwszej rundzie, a kończąc na 6 w szóstej.

Zakupiony znacznik dachu gracz kładzie na skrajnym, lewym, wolnym polu na swojej farmie (pole nie musi być zgodne z aktualną rundą). Kiedy umieszcza znacznik dachu na polu, na którym znajduje się symbol punktów zwycięstwa, od razu otrzymuje te punkty.



Gracz kupił kolejny znacznik dachu w rundzie 2. Płaci 2 srebra i otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.

Każdy znacznik dachu daje jednorazowy specjalny bonus, z którego gracz może skorzystać w swojej turze. Wszystkie znaczniki dachu są oznaczone kolorem fazy, w której można użyć ich bonusu. Po użyciu znacznika odwraca się go.

Uwaga: Każdy gracz może kupić jeden znacznik dachu na rundę. Na farmie znajduje się tylko 5 pól na znaczniki dachu, więc gracz może kupić tylko 5 znaczników (karta farmy *Magazynier* to wyjątek). Zakupione znaczniki dachów nie mogą być odrzucane.

Znaczniki dachów mają następujące funkcje:

❖ **jedna oliwka (jedno winogrono)**



Gracz bierze jedną oliwkę/winogrono i umieszcza jeden ze znaczników w odpowiednim spichlerzu na swojej farmie.

❖ **jedno zboże lub oliwka**



Gracz bierze jedno zboże lub jedną oliwkę i umieszcza jeden ze znaczników w odpowiednim spichlerzu na swojej farmie.

❖ **jeden plon**



Gracz bierze jeden plon (oliwkę, zboże lub winogrono) i umieszcza jeden ze znaczników w odpowiednim spichlerzu na swojej farmie.

❖ **dwa różne plony**



Gracz bierze dwa różne plony i umieszcza dwa swoje znaczniki w odpowiednich spichlerzach.

❖ **jedna świnia**



Gracz bierze jedną świnie i umieszcza swój znacznik w chlewiku. Jeśli nie ma wolnej zagrody musi ją od razu sprzedać.

❖ **przetworzenie jednego zasobu bez ponoszenia opłaty**



Gracz może przetworzyć jeden ze swoich zasobów i przenieść znacznik z pola lub spichlerza do odpowiedniego spichlerza na przetworzone zasoby.

❖ **jedna dostawa**



Gracz może wykonać jedną dostawę (patrz 8.3).

❖ **dobranie lub zagranie jednej karty**



Gracz zagrywa jedną kartę z ręki na swoją farmę (pamiętając o opłacie za rozszerzenie farmy, patrz 6!) lub dobiera na rękę wierzchnią kartę ze stosu kart do dobierania.

❖ **jeden punkt zwycięstwa**



Gracz otrzymuje jeden punkt zwycięstwa z puli.

❖ **2 srebra**



Gracz otrzymuje 2 srebra z puli.

❖ **odwróć jeden znacznik dachu**



Gracz odwraca jeden zużyty znacznik dachu tak, że jest odkryty i może być użyty po raz drugi.

❖ **przesunięcie znacznika**



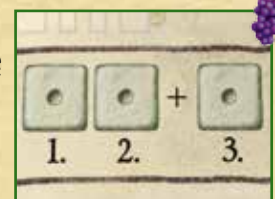
Gracz może poruszyć swój dysk o jedno lub dwa pola do przodu na torze sjesty (patrz 8.2).



7. FAZA DOCHODU II

7.1 Kości dochodu

Pierwszy gracz bierze odpowiednią do liczby graczy liczbę kości (patrz 4), rzuca i umieszcza je po lewej stronie odpowiednich pól dochodu.



Zgodnie z kolejnością, każdy gracz bierze jedną kość i umieszcza ją na lewym polu na kość dochodu na swojej farmie i wykonuje odpowiednią akcję. Następnie – znowu w ustalonej



kolejności – bierze drugą kość, kładzie na prawym polu na kość dochodu na swojej farmie i wykonuje odpowiednią akcję.



Jedna kość powinna zostać obok pola dochodu. Wszyscy gracze wykonują efekt tej kości.

7.2 Pola dochodu



❖ Kość z 1: jedna świnia.

Gracz bierze jedną świnie i umieszcza swój znacznik w chlewiku. Jeśli nie ma wolnej zagrody musi od razu sprzedać świnie.



❖ Kość z 2: zagranie karty, dobranie karty lub otrzymanie plonu.

Gracz może wybrać jedną z następujących opcji:

1. Zagrywa jedną kartę z ręki na swoją farmę (ponosząc koszt, jeśli zagra kartę jako rozszerzenie farmy) lub dobiera na rękę wierzchnią kartę ze stosu do dobierania.
2. Otrzymuje jeden plon (oliwkę, zboże lub winogrono) i umieszcza jeden ze swoich znaczników w odpowiednim spichlerzu na swojej farmie.



❖ Kość z 3: dwa różne plony.

Gracz bierze dwa różne plony i umieszcza dwa swoje znaczniki w swoich spichlerzach.



❖ Kość z 4: 4 srebra.

Gracz otrzymuje 4 srebra z puli.



❖ Kość z 5: przetworzenie dwóch zasobów bez ponoszenia opłaty, przetworzenie jednego zasobu i przesunięcie znacznika o jedno pole na torze sjeisty lub przesunięcie znacznika na torze sjeisty o dwa pola

Gracz wybiera pomiędzy następującymi opcjami:

1. Może przetworzyć dowolne dwa swoje zasoby bez ponoszenia opłaty i przenieść dwa swoje znaczniki z pól lub spichlerzy do odpowiednich spichlerzy na przetworzone zasoby.

2. Może przetworzyć jeden dowolny zasób bez ponoszenia opłaty i przenieść jeden znacznik z pola lub spichlerza do odpowiedniego spichlerza na przetworzone zasoby. Dodatkowo może przesunąć swój znacznik na torze sjeisty o jedno pole do przodu.



3. Może przesunąć swój znacznik na torze sjeisty o dwa pola do przodu.



❖ Kość z 6: wykonanie jednej dostawy lub 2 srebra.

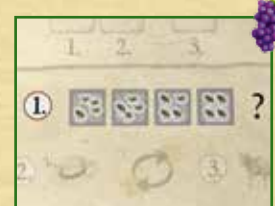
Gracz może wykonać jedną dostawę (patrz 8.3) lub wziąć 2 srebra z puli.

8. FAZA TRANSPORTU III

Faza transportu składa się z czterech kroków. Krok pierwszy wykonywany jest jednocześnie przez wszystkich graczy, pozostałe kroki wykonuje się według kolejności. Każdy krok musi być ukończony, aby można było zacząć kolejny.

8.1 Wybór znacznika osłów

Każdy gracz w tajemnicy wybiera jeden ze swoich dostępnych znaczników osłów i wyklada zakryty przed sobą. W pierwszej rundzie gracze mają do dyspozycji wszystkie cztery znaczniki, w drugiej rundzie – trzy (ten wybrany w poprzedniej jest niedostępny), w trzeciej rundzie znaczniki wybrane w pierwszej i drugiej są niedostępne.



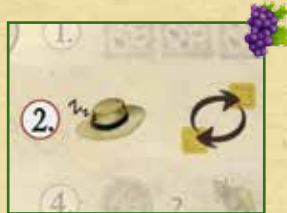
Na początku fazy transportu w czwartej rundzie wszystkie znaczniki osłów są znów dostępne. W rundach piątej i szóstej wygląda to analogicznie jak w drugiej i trzeciej.

Kiedy wszyscy gracze wybiorą swoje znaczniki, jednocześnie je odwracają.



8.2 Przesuwanie znaczników na torze sjeisty

Zgodnie z kolejnością gracze przesuwają swoje znaczniki na torze sjeisty o tyle pól, ile kapeluszy znajduje się na wybranym znaczniku osła (0, 1, 2 lub 3 pola). Jeśli gracz kończy ruch na polu, na którym znajduje się już znacznik innego gracza, kładzie na nim swój, tworząc stosik.



Uwaga: Jeden ze znaczników rzemieślników podnosi liczbę pól, o które gracz przesuwa swój znacznik na torze sjeisty (patrz 8.3.1).



Gracz nie może przekroczyć ostatniego pola na torze sjeisty. Ustala się nową kolejność – ten, kto jest najdalej na torze sjeisty, będzie pierwszym graczem i otrzymuje znacznik kolejności z numerem 1. Gracz, który jest drugi, otrzymuje znacznik z 2 itd. Jeśli dwóch lub więcej graczy znajduje się na tym samym polu, gracz, którego znacznik jest wyżej, otrzymuje znacznik z niższym numerem. Natychmiast obowiązuje nowa kolejność graczy. Dyski pozostawia się na miejscu.

8.3 Wykonywanie dostaw

Teraz gracze wykonują swoje dostawy według nowej kolejności. Każdy symbol osła na wybranym przez gracza znaczniku to jedna dostawa. Liczba osłów na znaczniku to maksymalna liczba dostaw, którą może wykonać gracz.



Uwaga: Jeden ze znaczników rzemieślników zwiększa liczbę dostaw (patrz 8.3.1).



Każdy gracz wykonuje wszystkie swoje dostawy, zanim kolejny zacznie wykonywać swoje. Dostawa to przeniesienie plonu z pola lub spichlerza (a czasem z karty) do budynku rzemieślniczego w wiosce lub do wózka na farmie. Gracz kontynuuje wykonywanie dostaw, dopóki nie wykona ich tylu, ile chce.

Kiedy gracz wykona wszystkie dostawy, umieszcza swój znacznik osła zakryty na polu w lewym górnym rogu planszy. Ten znacznik nie jest dostępny, dopóki znaczniki osłów się nie zresetują (patrz 8.1).

8.3.1 Dostawy do budynków rzemieślniczych

Każdy gracz może wykonywać dostawy do wszystkich sześciu budynków rzemieślniczych. Jednakże na początku gry trzy z nich są zablokowane, leżą na nich znaczniki (patrz 8.3.2). Gracze nie mogą wykonywać dostaw do zablokowanych budynków.

Każdy budynek rzemieślniczy ma rząd symboli dla każdego gracza. Są one oddzielone liniami. Kiedy gracz wykonuje swoją pierwszą dostawę, wybiera pusty rząd. Od tej pory jest do niego przypisany. Symbole w rzędach pokazują, jakie towary należy dostarczyć do danego budynku.

Gracz w jednej fazie transportu może dostarczać towary do różnych budynków.

Aby wykonać dostawę, gracz bierze odpowiedni znacznik z farmy i umieszcza go na symbolu w swoim rzędzie. Towary mogą być dostarczane do budynków w dowolnej kolejności; gracz nie musi dostarczać towarów w kolejności pokazanej przez symbole w rzędzie. Dostawy do budynku rzemieślniczego mogą być wykonywane przez tyle rund, ile potrzeba.

Kiedy gracz zapełni budynek rzemieślniczy, czyli znaczniki są na wszystkich symbolach w jego rzędzie, natychmiast przenosi jeden z tych znaczników na jedno z pól na szarym tle obok budynku. Nie może już wykonywać dostaw do tego budynku.



Pozostałe znaczniki gracza wracają do jego puli. Jeśli gracz jako pierwszy zapełni rząd w budynku, od razu otrzymuje punkt zwycięstwa z szarego pola.

Dostaje również znacznik rzemieślnika danego budynku, umieszcza go przodem na odpowiednim polu na swojej farmie i otrzymuje punkty zwycięstwa, zależnie od trwającej rundy (runda 1 – 1 punkt, runda 2 – 2 punkty itd.). Gracze zatrzymują znaczniki rzemieślników do końca gry.

Gracz może od razu użyć jednorazowego bonusu ze znacznika rzemieślnika.

Uwaga: Przednia strona znacznika jest jaśniejsza niż tylna. Znaczniki są zakrywane na koniec danej rundy.



Cztery z sześciu znaczników pozwalają właścicielowi użyć funkcji znacznika w odpowiedniej fazie, rozpoczynając od kolejnej rundy. Kolor znacznika określa, w której fazie może być on użyty:

- ✿ **Niebieski:** te znaczniki zwiększają przychód.
- ✿ **Szare/zielone:** te znaczniki mogą być użyte w fazie dochodu lub transportu.
- ✿ **Szare:** te znaczniki zapewniają bonusy w fazie transportu.

Wymienione znaczniki mają następujące efekty:

✿ Dom kupiecki



Zapewnia graczowi dodatkowe 3 srebra w kroku 2, fazy farmy. Kiedy gracz otrzymuje ten znacznik, od razu bierze też 3 srebra z puli.

✿ Wózkownia



Pozwala graczowi na przesunięcie znacznika na torze sjeisty o dodatkowe pole w kroku 2. fazy transportu i daje dodatkową darmową dostawę w kroku 3. fazy transportu (ale nie w kroku 4. – dodatkowe dostawy!). Kiedy gracz bierze ten znacznik, od razu wykonuje dostawę i dostaje tyle punktów zwycięstwa, ile przysługuje mu z racji zajmowanej pozycji na torze sjeisty.

✿ Delikatesy



Gracz otrzymuje skrzynkę w kroku 2. fazy farmy. Kiedy dostaje ten znacznik, natychmiast przenosi jeden ze swoich znaczników na pole skrzynek.

✿ Warzywniak



Dzięki temu znacznikowi gracz może wziąć jeden zasób w kroku 2. fazy farmy. Kiedy bierze ten znacznik, otrzymuje również jeden zasób.

Dzięki poniższym dwóm znacznikom gracze otrzymują dodatkowe punkty zwycięstwa za każdym razem, kiedy zostają spełnione określone warunki (począwszy od następnej rundy):

✿ Wiejski sklep



Gracz od następnej rundy otrzymuje 2 punkty zwycięstwa, zawsze gdy dostaje znacznik rzemieślnika (nie w danej rundzie!). Kiedy dostaje ten znacznik, od razu otrzymuje 2 punkty zwycięstwa.

Wiejski sklep zazwyczaj używany jest w kroku 4. fazy transportu, jednakże może być używany w fazie dochodu, jeśli gracz otrzymał znacznik rzemieślnika po wykonaniu dostawy z pola dochodu z 6.

✿ Rzeźnik



Dzięki temu znacznikowi gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdym razem, kiedy zapełni wózek. Kiedy gracz otrzymuje ten znacznik, od razu dostaje tyle punktów zwycięstwa, ile ma wózków na farmie (maksymalnie 3). Rzeźnik zazwyczaj jest używany w kroku 3. fazy transportu, jednakże może być użyty w fazie dochodu, jeśli gracz zapełni wózek dzięki dostawie z pola dochodu z 6.



8.3.2 Zablockowane budynki rzemieślnicze

Na początku gry trzy budynki rzemieślnicze są zablokowane (nie ma do nich dostępu) i znajdują się

na nich znaczniki kolejności budynków. Te budynki nie mogą być zaopatrywane, dopóki nie zostaną odblokowane. Kiedy gracz jako pierwszy zaopatrzy niezablokowany budynek (jeden z jego znaczników został przesunięty na szare pole), usuwa się znacznik kolejności budynków z numerem 1. Odblokowany budynek jest od razu dostępny dla wszystkich graczy (nawet w tej samej turze). Gracz, który wywołał ten efekt, bierze punkt zwycięstwa znajdujący się na rzędach odblokowanego budynku.



Znacznik kolejności budynków z numerem 2 usuwa się w podobny sposób, poprzez zaopatrzenie innego budynku, tak samo jest ze znacznikiem z numerem 3. Te nowe budynki również są od razu dostępne dla wszystkich graczy. Gracz, który odblokował budynki ze znacznikami 2 i 3, także otrzymuje punkt zwycięstwa znajdujący się na rzędach odpowiedniego budynku.

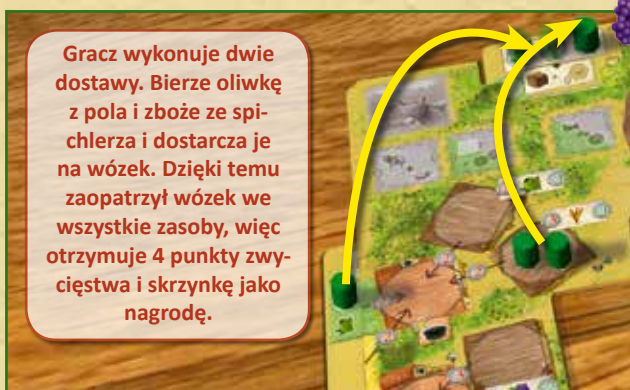
8.3.3 Dostawy do wózków

Gracz może zaopatrzyć jeden lub więcej swoich wózków.

Symbole na wózku (karcie farmy) pokazują, jakie towary muszą zostać umieszczone w wózku. Zasoby można dostarczać w różnej kolejności i niekoniecznie w ciągu jednej rundy.

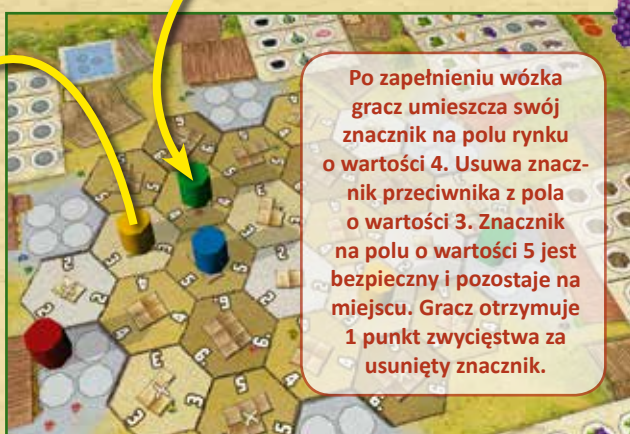
Kiedy gracz wykonuje dostawę do wózka, bierze swój znacznik reprezentujący odpowiedni zasób ze swojej farmy i umieszcza go na odpowiednim symbolu w wózku.

Kiedy gracz w pełni zaopatrzy wózek (na każdym symbolu znajduje się znacznik gracza), otrzymuje liczbę punktów zwycięstwa wskazaną na karcie (od 2 do 6) i przenosi znacznik ze swojej puli na pole skrzynek. Kartę usuwa się i umieszcza ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. Znaczniki z karty wracają do puli gracza.



Następnie gracz bierze znacznik ze swojej puli i umieszcza go na pustym polu na rynku, którego wartość odpowiada liczbie punktów zwycięstwa z wypełnionego wózka. Wszystkie znaczniki przeciwników, znajdujące się na przyległych niższych wartością polach są usuwane i wracają do puli właścicieli. Gracz otrzymuje po 1 punkcie zwycięstwa za każdy znacznik, który usunął.

Uwaga: Kiedy wszystkie pola z odpowiednią wartością są już zajęte, gracz wybiera znacznik innego gracza na polu o odpowiedniej wartości i usuwa go z planszy, zastępując własnym. Wszystkie znaczniki przeciwników znajdujące się na przyległych polach o niższej wartości są usuwane. Gracz otrzymuje po 1 punkcie zwycięstwa za każdy usunięty znacznik (włączając ten, który zastąpił swoim).



8.4 Zakup i wykonywanie dodatkowych dostaw

Zgodnie z kolejnością każdy gracz może zakupić dodatkowe dostawy (koszt to 1 srebro za dostawę), chociaż nie ma takiego obowiązku.



Uwaga: Liczba dostępnych dla gracza dodatkowych dostaw jest zaznaczona po prawej stronie planszy gracza i powiększa się ją o liczbę kart rozszerzeń farmy z szarym polem. Każda dodatkowa dostawa pozwala graczowi dostarczyć towar do budynku rzemieślniczego lub na wózek (patrz 8.3).

Każdy gracz rozpoczyna grę z jedną dodatkową dostawą (zaznaczone po prawej stronie planszy). Niektóre rozszerzenia farmy dają graczowi kolejne dodatkowe dostawy.

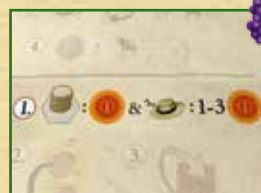
W swojej turze gracz zakupuje tyle dodatkowych dostaw, ile chce i może, i je wykonuje.



9. FAZA PUNKTACJI IV

Gracz zabiera do puli znaczniki z użytych kart pomocników, następnie podlicza się punkty i czyści obszar gry. W szóstej rundzie ostatnie dwa kroki są pomijane.

1. Każdy gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za



każdy swój znacznik na rynku (nie dostaje się punktów za znaczniki w budynkach).

2. Każdy gracz otrzymuje 0, 1, 2 lub 3 punkty zwycięstwa – odpowiednio do pozycji zajmowanej na torze sjesty.



3. Dyski graczy na torze sjesty wracają na pozycję startową – układa się je w stosik, tak aby na górze był znacznik gracza rozpoczynającego.

4. Odkrywa się znaczniki dachów na kolejną rundę. Gracze odwracają zdobyte znaczniki rzemieślników, aby ponownie mogli użyć ich efektów.



10. KONIEC GRY

La Granja kończy się po rozegraniu szóstej rundy.

Po zakończeniu szóstej rundy wszyscy gracze wykonują następujące czynności:

1. Wymieniają znaczniki na farmie – zgodnie z cenami sprzedaży (zasoby) lub z zastosowaniem (skrzynki) – na srebro. Należy pamiętać, że nie można sprzedawać zasobów przetworzonych. Nie można również sprzedawać plonów znajdujących się jeszcze na polach – sprze-

daży podlegają tylko zasoby znajdujące się w spichlerzach.

2. Zamienia się srebro na punkty zwycięstwa w stosunku 5:1 (5 sreber to 1 punkt zwycięstwa).

Gracz, który ma najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa. W przypadku remisu gracz z największą ilością pozostałego srebra wygrywa. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

11. GRA JEDNOOSOBOWA

La Granja może być rozgrywana przez jedną osobę. Jest to dobre rozwiązanie, aby poznać mechanikę gry. Obowiązują wszystkie zasady, poza następującymi:

Przygotowanie

1. Bierze się tylko elementy potrzebne jednemu graczowi i zestaw znaczników w innym kolorze jako znaczniki neutralne.
2. Używa się 5 kości.
3. Używa się znaczników kolejności 2 i 3, tasuje się je zakryte i gracz losuje jeden z nich. Znacznik gracza umieszcza się na środku rynku, na polu o takiej wartości jak wylosowana płytką. Na środku kładzie się też znacznik neutralnego gracza.
4. Umieszcza się po dwa znaczniki dachu na każdej rundę. Tylko te znaczniki mogą być kupione.

Rozgrywka

1. **Faza dochodu:** Kiedy gracz jest graczem rozpoczynającym (wylosował numer 2), wybiera jedną kość i wykonuje akcję. Odrzuca jedną kość – w pierwszej, drugiej i trzeciej rundzie kość o najniższej wartości, a w czwartej, piątej i szóstej o najwyższej wartości. Następnie wybiera drugą kość. Na koniec wykonuje

efekt ostatniej kości. Jeśli gracz nie jest graczem rozpoczynającym, odrzuca się kość, zanim gracz dokona wyboru. Kiedy odrzuca znacznik neutralny z rynku, otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdy usunięty znacznik.

2. Faza transportu: Kiedy gracz jest graczem rozpoczynającym, wykonuje całą fazę transportu. Dobiera kartę ze stosu kart do dobierania. Neutralny gracz umieszcza znacznik na polu rynku o wartości takiej jak ta na dobranej karcie. Przy umieszczaniu obowiązują następujące reguły:

- a) Wybiera się pole, które pozwoli na usunięcie największej liczby znaczników gracza.
- b) Jeśli kilka pól spełnia powyższy warunek umieszcza się znacznik tak, aby

było go jak najtrudniej usunąć (tak daleko, jak to możliwe lub tam, gdzie pola o wyższych wartościach są już zajęte).

- c) Jeśli gracz nie ma znaczników na rynku (lub żaden z nich nie może być usunięty), również umieszcza się znacznik neutralny tak, aby było go jak najtrudniej usunąć.

Jeśli gracz nie jest graczem rozpoczynającym, dobiera się kartę ze stosu do dobierania i neutralny znacznik umieszcza się na polu o wartości takiej jak liczba punktów zwycięstwa na dobranej karcie, zanim gracz przeprowadzi fazę transportu.

3. Faza punktacji: Jeśli gracz osiągnie trzecie pole na torze sjeisty, jest graczem rozpoczynającym w kolejnej rundzie. Jeśli nie, jest drugi.



Autorzy: Andreas Odendahl
i Michael Keller

Ilustracje: Harald Lieske

Polska instrukcja: Anna Mrzewa-Michalak



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2015.

Wersja 1.0



© 2014 Spielworxx