

APACZE I KOMANCZE

Przygotowanie:

- każdy z graczy:
 - otrzymuje **tor punktacji gracza**, 3 Indian w swoim kolorze umieszcza na 3 **torach zwierząt** na pozycji **10**
 - bierze w jednym kolorze 2 **tipi** (z 1 i z 2 kwadratami), 2 **czółna** (z 1 i z 2 kwadratami), 4 **Indian** (kostki) = tworzą one **obóz**
 - 4 kostki akcji (białe)
- umieścić na stole 3 **kafelki startowe** (z fragmentami totemu, który należy ułożyć w całość)
- **potasowane kafelki terenu** umieścić **zakryte** (dla 2 graczy = 12, 3 graczy = 15, 4 graczy = 16)
- umieścić obok planszy pozostałe typi, czółna i Indian w kolorach graczy odwrócone **rewersami** = **sklep**
- pierwszy gracz otrzymuje **totem**

Dążymy do tego, żeby:

- zajmować regiony, na których będzie łącznie najwięcej zwierząt: bizonów, łososi, indyków
- tak dokładać tereny i obiekty, żeby zyskiwać przewagę z wykorzystaniem już istniejących obiektów

Każda runda składa się z 3 etapów:

- 1) Dobranie kafelka:** każdy gracz bierze 1 kafelek z zakrytego stosu **do ręki** bez pokazywania innym
- 2) Wykonywanie akcji:** gracze **kolejno** od gracza z totemem wykonują **po 1** akcji, aż wykonają **4** akcje każdy:
 - każdą akcję można wykonać tylko **1 raz w rundzie** (**oznacza się ją kostką** akcji na torze punktacji)
 - z akcji **można zrezygnować** = zarobek **+1** dowolne zwierzę (ale należy jedną akcję wybrać i oznaczyć kostką)
 - za wykonanie akcji płacisz **koszt** zależny od **liczby użytych w akcji Indian**:
 - **1 Indianin = 0 zwierząt (za darmo)**
 - 2 Indian = -2 zwierzęta (dowolne)
 - 3 Indian = -4 zwierzęta
 - 4 Indian = -7 zwierząt
 - 5 Indian (max) = -10 zwierząt
- a) Dołożenie kafelka i Indian:** (akcja **obowiązkowa** w każdej turze, ale w **dowolnym** momencie)
 - dołóż kafelek z ręki, aby sąsiedował krawędzią z innym (**nie ma znaczenia rodzaj terenu**)
 - **nie może** być położony **dalej niż 3 kafelki** (włącznie) od kafelka startowego
 - **możesz** umieścić do 5 kostek Indian z obozu na **1 polu** na **dołożonym** kafełku
- b) Budowa / powiększenie tipi** (do wyboru w rundzie):
 - A) Budowa:**
 - na **1 polu** (**preria/góry**) na **dowolnym** kafełku umieść 1 tipi dostępne w obozie
 - **nie może** tam być żadnego tipi (ale mogą być na tym samym **teren**ie)
 - **musi** tam być co najmniej tylu Twoich **Indian**, jak duże tipi oni budują
 - po budowie zwróć **tych** Indian do **oboza**
 - B) Powiększenie:**
 - **zamień** istniejące swoje tipi na większe dostępne w obozie
 - **musi** tam być co najmniej Twoich **Indian**, jaka jest **różnica wielkości** między zamienianymi tipi
 - po powiększeniu zwróć **tych** Indian do **oboza**
- c) Budowa / powiększenie czółna** (do wyboru w rundzie):
 - na **1 polu** (**rzeka**) na **dowolnym** kafełku umieść 1 czółno dostępne w obozie
 - pozostałe zasady są jak w przypadku budowy/powiększenia tipi
- e) Przemieszczenie Indian (A):**
 - przenieść max. 5 swoich Indian o 1-3 **pola**
 - możesz przemieszczać każdego Indianina **niezależnie**, z/do innego regionu i na inną odległość
 - **koszt** zależy od liczby przemieszczonych Indian, a nie od odległości
- d) Przemieszczenie Indian (B):**
 - przenieść max. 5 swoich Indian o 1 pole
 - pozostałe zasady są jak w przypadku przemieszczenia A
- f) Zbiórka Indian:**
 - przenieść max. 5 swoich Indian z dowolnych pól na **jedno dowolne** pole, gdzie jest już Twój Indianin

3) Sumowanie punktów:

- rozpatrz przewagi **kolejno** we wszystkich **regionach**
 - należy sprawdzić, który gracz ma **najwięcej największych** tipi/czółten
 - w przypadku remisu sprawdzane są żetony coraz niżej punktowane, na końcu liczba Indian
 - w przypadku remisu zajmują ex-aequo miejsce niższe
- gracz na **1. miejscu** **zdobywa łączną liczbę zwierząt** z tego **regionu**
- gracz na **2. miejscu** zdobywa **połowę** łącznej liczby zwierząt z tego regionu (zaokrąglona w dół)
- gracz na **3. miejscu** zdobywa liczbę zwierząt na **swoich polach**

- gracz na **4. miejscu** zdobywa liczbę zwierząt na **swoich polach**
- w przypadku zdobycia **>15** zwierząt na torze, **należy** za nadwyżkę dokonać zakupu lub wymiany
- następuje zebranie kostek akcji z toru punktacji
- następuje przekazanie totemu pierwszego gracza kolejnej osobie zgodnie z ruchem wskazówek zegara

Koniec gry:

- gra się toczy do momentu, aż wyczerpią się kafelki terenu

Punktacja:

- wygrywa gracz, który **na koniec gry** ma najwięcej **zwierząt łącznie**
 - **jeżeli do podliczenia chcesz użyć toru punktacji**, przesunąć wcześniej kostki Indian na wartości 0
- w przypadku remisu gracze **którzy** zremisowali określają **liczbę zwierząt w najmniej liczebnej kategorii** (każdy gracz może trafić na inną kategorię), wygrywa gracz, który będzie ich miał najwięcej

Pamiętaj:

- wielkość tipi/czółna (1/2/3/4) oznaczają kwadraty na jego żetonie
- są 3 **rodzaje terenu**: preria, rzeka, góry
- **1 pole** to 1 rodzaj terenu na 1 kafełku, a **1 region** to połączone ze sobą pola tego samego rodzaju)
- na 1 polu mogą znajdować się Indianie **tylko** 1 gracza (ale można przechodzić przez pola przeciwników)
- małe fragmenty rzeki w narożnikach to nie są osobne pola (pełnią rolę estetyczną przy łączeniu rzek)
- nie można przemieszczać się narożnikami (z wyjątkiem rzeki)
- zwierzęta można **wymieniać** w relacji 3 posiadane takie same = 1 nowe dowolne
- **Zakupy:**
 - gracz w **dowolnym momencie** dowolną **liczbę razy** może **kupić**: kostki Indian, tipi i czółna ze sklepu
 - **koszt** wynosi **po 1** zwierzęciu **każdego rodzaju** za Indianina lub **za każdy poziom** (1/2/3/4) tipi/czółna