

AURA

Przygotowanie:

- umieścić na stole **planszę** (według wyboru strony: na 6 tur lub na 4 tury) i **znacznik rundy** na pierwszej rundzie
- umieścić **losowe** kafelki **upraw** w układzie: 2 graczy = 2+3+2 i bez kukurydzy, 3 graczy = 3x3, 4 graczy = 3x4
- jeden z graczy otrzymuje **znacznik pierwszego gracza**
- każdy gracz:
 - otrzymuje w swoim kolorze 20 **kropli** wody
 - otrzymuje w swoim kolorze 12 małych znaczników **głosów**
 - umieszcza w swoim kolorze 2 duże znaczniki 0 na torach: zwycięstwa i dominacji głosowań
 - otrzymuje kartę pomocy
 - **kolejno** od pierwszego gracza bierze 1 **chmurę**, wkłada do niej 1 kroplę i umieszcza na niezajętym kafelku
- potasuj stos **kart** pogody i rozdaj graczom (2 graczy: pierwszy gracz = 8, drugi gracz = 7; 3 graczy = 7; 4 graczy = 6)
- rzuć **kośćmi żniw** i umieść je (wyrzucone wartości) pośrodku planszy
 - ścianki oznaczają głosy (1-4) lub żniwa (żdzibła)

Dążymy do tego, żeby:

- mieć najwięcej swoich kropli na kafelkach roślin oraz najwięcej głosów na efektach pogodowych
- odpowiednio przesuwac (między chmurami i kafelkami) krople wody, uwzględniając możliwe efekty danej tury
- dbać o obecność żetonów wzrostu i posiadanie żetonów pszenicy

Gra trwa 4/6 rund, każda runda ma 4 kolejne fazy, w których gracz:

1) Faza **akcji** (kolejno od pierwszego gracza):

a) zagrywa **kartę z ręki** lub

1) wykonuje akcję karty:

- **mróz** (niebieski): **dodaje chmurę**, uzupełnia swoją kroplą i umieszcza na pustym polu
- **słońce** (czerwony): **dokłada dokładnie 2 krople** do chmury ze swoją kroplą
- **wiatr** (żółty): **przesuwa** chmurę ze swoją kroplą na sąsiedni kafelek i powstaje **chmura burzowa**
- **deszcz** (fioletowy): **spuszcza dowolną kroplę** z 1-2 chmur (w których jest jego kropla) na kafelek niżej
- jeżeli zabraknie wolnej kropli, można je dobrać z kafelków (nie z innej chmury)
- jeżeli chmura po akcji będzie pusta, należy ją zdjąć z kafelka
- jeżeli akcji nie można wykonać w całości, należy ją pominąć (**ale jak można wykonać, to należy to zrobić**)

2) **głosuje** na efekt pogodowy:

- a) umieszcza **znacznik głosu** na planszy na **polu pogody** **zagranej karty** lub na **polu kolejnym** lub
- b) **obniża** wartość głosu jednej **kości** żniw (+1 punkt zwycięstwa lub +2 punkty, jeżeli obniża na żniwa)

- jeżeli gracz nie ma głosów, może zmienić już użyty swój głos

- jeżeli żaden z graczy jeszcze nie spasował, gracz może **powtórzyć** fazę akcji zagrywając 2x tę samą kartę

- każda karta akcji może być **zastąpiona** przez **dwie dowolne** karty

b) **pasuje**:

- pasuje jako pierwszy = otrzymuje **znacznik** pierwszego gracza (**jeżeli go miał**, oddaje graczowi po prawej)
- gra dla 2 graczy: znacznik przechodzi, jeżeli drugi gracz ma na koniec fazy pogody więcej głosów
- pozostali gracze mają ostatnią turę tej fazy
- każdy gracz który spasował, **odrzuca wszystkie karty**

2) Faza **pogody**:

1) uaktywniane są **2 pola** pogody z największą **łączną** liczbą **głosów**, w kolejności:

- **w przypadku remisu decyduje pierwszy gracz**
- **mróz** (niebieski): wszystkie chmury stają się burzowymi
- **słońce** (czerwony): **każdy** gracz kolejno **podwaja** liczbę kropli w 1 chmurze, w której ma min. 1 kroplę
- **wiatr** (żółty): każdy gracz **od ostatniego przesuw**a 1 dowolną kroplę z dowolnego kafelka na sąsiedni
- **deszcz** (fioletowy): wszystkie krople z chmur burzowych należy **spuścić** na kafelek niżej

- w **ostatniej rundzie** należy rozpatrzyć wszystkie pola z co najmniej 1 głosem

2) gracze, którzy dali najwięcej głosów na uaktywnionych polach pogody = +1 na **torze głosowań**

- w przypadku remisu: gra dla 2 graczy = nikt się nie rusza, 3+ graczy = wszyscy się ruszają

3) **głosy** z uaktywnionych pól wracają do graczy

3) Faza **żniw** (tylko gdy wszystkie kości mają ikony żniw lub jest to ostatnia runda):

1) przyznaj **punktowanie** za uprawy z **żetonem wzrostu**:

- **bawełna/trawa/ziemniaki**: punkty z kafelka według przewagi umieszczonych przez graczy kropli
- **pszenica**: 1 miejsce = 2 punkty + żeton pszenicy, 2+ miejsca = 3 punkty
- **kawa**: dolna punktacja, jeżeli uaktywniono w fazie pogody pole słońca (i był kietek)
- **ryż**: 1 punkt za każdą własną kroplę wody, jeżeli uaktywniono w fazie pogody pole deszczu (i był kietek)
- **kukurydza**: punkty w zależności od liczby graczy, którzy mają min. 1 kroplę, każdy po tyle samo

- w przypadku remisu, „obaj” gracze zajmują „drugie” miejsca

2) usuń żetony wzrostu i krople wody z punktowanych kafelków

4) Faza **porządkowania**:

- należy przesunąć znacznik rundy +1
- należy przerzucić kości bez ikony żniw (jeżeli były żniwa = wszystkie)
- gracze którzy nie spasowali, zachowują max. 4 posiadane karty
- należy rozdać graczom nowe karty, niezależnie czy jakieś posiadają (2 graczy = 7, 3 graczy = 7, 4 graczy = 6)

Koniec gry:

- gdy zakończy się ostatnia runda

Punktacja:

+N punktów za pozycję na torze głosowań (punkty za dominację w głosowaniu w fazie pogody)

+N punktów za pozycję na torze punktacji (punkty za krople na kafelkach, zdobywane w fazie żniw)

+12 punktów za najwięcej żetonów pszenicy (lub gdy jest remis w liczbie żetonów)

Pamiętaj:

- kafelki sąsiadują ze sobą bokami
- po każdym działaniu należy sprawdzić stan **chmur** i **wymagania upraw** (żetony wzrostu)
- akcje **chmur**:
 - chmura **burzowa** powstaje (dołoż **błyskawicę**), gdy:
 - a) dwie dowolne chmury znajdują się na tym samym kaflu i się **połączą**
 - b) zostanie do chmury dodana **4+ kropla** wody
 - chmura nie może przestać być chmurą burzową
 - chmura, która ma 8+ kropli się **przepełnia** (krople spadają na kafelek, a chmura znika)
- akcje **żetonów wzrostu**:
 - wzrost: dodać żeton, jeżeli liczba kropli >= wartości na kropli na kafelku uprawy
 - usychanie: usunąć żeton, jeżeli liczba kropli < wartości na kropli na kafelku uprawy
 - **ryż i kawa** otrzymują najpierw żeton rośliny kiełkującej (biały), potem rozwiniętej (zielony)
- w grze występuje wariant **solo** z osobnymi zasadami i zasobami
- w grze występuje wariant **zaawansowany**, w którym gracze dobierają karty do ręki metodą draftu