

WIOSKA

Przygotowanie:

- umieścić pośrodku kafelek **kościół** (strona na 1-2/3-4 graczy) i uzupełnij budowę o 1 część kościoła
- położyć: zasoby **drewna**, **kamieni**, **zboża**, **monet**, części kościoła, **nagrody** (czerwony) i **kamienie milowe** (morski)
- dołożyć do kościoła sąsiadującą kafełki: **drwał** (+2 zasoby drewna), **kamieniołom** (+2 zasoby kamieni), **ratusz**, **farma** (+2 zasoby zboża), **targ** (stroną na 2/3-4 graczy), aby pasowały drogi i kształty
- **kafelki podstawowe** (ikona: **sakiewka**) wrzucić do **woreczka**, pozostałe podzielić na 4 typy ikon i pozostaw w pudełku
- nad **torem punktacji** umieścić 4x po 1 losowym kafełku z woreczka
- utwórz 3 zakryte stosy **kafelków sprzedaży** według ich poziomu (1-2-3): (dla 2/3/4 graczy odpowiednio w każdym stosie: 4-2-1/4-3-2/4-3-3 kafełki), połącz w 1 stos (najniższy poziom na górze), odkryj 3 kafełki i umieść na targu
- losowo wybierz pierwszego gracza (żeton **młota**)
- każdy z graczy:
 - otrzymuje w swoim kolorze znaczniki: 4 **mieszkańców**, 5 **mostów/ścieżek**, 6 **flag**, 6 **ostów**, 6 **dysków** gracza, 8 **przetworzonych surowców** (2x deska, 2x mąka, 2x mleko, 2x cegła)
 - umieszcza 1 **mieszkańca** i 1 **osła** na kafełku kościoła, 1 dysk na torze punktacji (wartość 0)
 - otrzymuje 3x **złoto** (2-3 graczy: ostatni gracz +1 złoto, 4 graczy: dwóch ostatnich graczy +1 złoto)

Dążymy do tego, żeby:

- odpowiednio tworzyć z ostów (i mieszkańców) szlaki przemieszczania towarów
- rozbudowywać wioskę, dodając nowe kafełki, zdobywać żetony kamienia milowych i produkować tam surowce
- korzystać z targu do uzyskania zleceń i finalnie budować kościół

W swojej turze gracz może wykonać obie czynności w dowolnej kolejności:

- przed swoją turą zbierz wszystkich mieszkańców do ręki

A) aktywacja ostów:

- możesz przesunąć każdego swojego ośła o 1 pole (na sąsiedni kafelek połączony drogą narysowaną lub dodaną przez dowolnego gracza)

B) aktywacja mieszkańców:

- do wykonania aktywacji potrzeba **kompletu** surowców/złota
- surowce należy dostarczyć do mieszkańca, który przeprowadza akcję, według reguł **transportu**
- umieszczaj kolejno mieszkańców z ręki na dowolnym kafełku połączonym drogą (narysowaną lub dodaną przez dowolnego gracza) i wykonaj nim 1 akcję (z 3 poniżej):

1) aktywacja kafełka (na którym jest mieszkaniec):

- umieścić mieszkańca na kafełku
- a) **wytwórcy** (drwał, kamieniołom, farma, stodoła):
 - wytwórz surowiec do maksimum (3 pola) i odbierz nagrodę
- b) **przetwórnice** (deski: tartak, cieśla; **cegła**: kamieniarz, mistrz kamieniarstwa; **mąka**: młyn, wiatrak; **mleko**: hodowca krów, mleczarnia):
 - jeżeli jest dostępne miejsce (ośmiobok) w przetwórnicy:
 - dostarcz wymagane surowce do przetwórnicy
 - dodaj swój **znacznik przetworzonych surowców**
 - **czarna** strona: domyślnie; **biała** strona: gdy masz **kamień milowy** tego surowca
 - przetworzony surowiec może zabrać i wykorzystać dowolny gracz
 - **nagrodę** z pola surowca otrzymuje się w chwili użycia przetworzonego surowca (a nie wytworzenia; nagrodę otrzymuje gracz, który wytworzył surowiec (jest on jego koloru), a nie, który go użył)
 - jeden mieszkaniec może zapełnić wszystkie pola przetworzenia, o ile dostarczy surowce

c) **ratusz** (jednym mieszkańcem max. 2 różne akcje w podanej kolejności):

- 1) **weź kafelek miasta do ręki** (jeżeli masz mniej niż 3 w ręku):
 - weź 1 z 4 kafełków nad planszą punktacji, pierwszy od lewej **darmowy**, za każdy kolejny położyć po 1 złoto na poprzednich kafełkach, otrzymaj złoto leżące na zabieranym kafełku
 - przesun kafełki w lewo i dołóż z woreczka kolejny kafelek
- 2) **dodaj robotnika** (mieszkańca/osła):
 - zapłacić 5/7/9 monet za kolejnego 2/3/4 mieszkańca lub 3 monety za każdego kolejnego ośła
 - umieścić nowych **mieszkańców przy kościele** (modlą się i nie mogą wykonać akcji w tej turze)
 - umieścić nowe osły na dowolnym kafełku z drogą do kościoła (mogą być użyte w tej turze)

d) **targ**:

- 1) **zlecenia**:
 - dostarcz wymagane surowce na kafełku sprzedaży do mieszkańca na targu i otrzymaj nagrody
 - uzupełnij kafełki sprzedaży (jeżeli są dostępne)
- 2) **szybki zakup** brakujących surowców na targu (nie potrzeba mieszkańca na targu):
 - zapłacić 3/5 monet za zakup surowców podstawowych/przetworzonych
 - musisz móc dostarczyć zakupiony surowiec z targu do mieszkańca, któremu brakuje surowców
 - surowców z targu nie można przeznaczyć do zlecenia

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = dodatki

e) **kościół**:

1) **budowa**:

- dostarcz wymagane surowce do kościoła, umieść **dysk gracza** na polu wokół i otrzymaj nagrody
- ukośnik pozwala na dowolną kombinację surowców z wymienionych

2) **zembractwo**:

- pozyskaj 1 złoto (dostępne, gdy farma, drwał i kamieniołom mają komplet surowców)

f) miejsca kluczowe nie są aktywowane

2) **budowa nowej budowli**:

- 1) umieścić mieszkańca na kafełku sąsiadującym z wolnym miejscem, w którym chcesz umieścić nowy kafelek
- 2) wybierz kafelek z posiadanych w ręku
- 3) dostarcz wymagane surowce do mieszkańca i otrzymaj nagrody z kafełka za jego budowę (ikona młotka)
 - gdy powstaje pierwsza przetwórnica danego typu, weź **żeton kamienia milowego** wskazany białą strzałką oraz dodaj kafełki z tym symbolem do worka
- 4) umieść kafelek:
 - a) min. 1 odcinek (fragment między polanami) musi prawidłowo **sąsiadować**:
 - odcinek musi przylegać dokładnie do innego odcinka
 - typ sąsiedztwa (lasy, góry, drogi) musi pasować między kafełkami
 - b) wszystkie drogi na przyległych kafełkach muszą zachować ciągłość
- 5) dodaj **flagę**:
 - jeżeli nowy kafelek to **miejsce kluczowe** (faktornia, kapliczka, karczma, kowal, łańcuch górski, zagajnik, plac, pomnik, posterunek, skład, stajnia, staw), umieść na nim swoją flagę (nie ma limitu)
- 3) **budowa drogi**:
 - droga może powstać między tymi samymi sąsiadującymi typami terenu (góry-góry lub lasy-lasy)
 - nie można zbudować drogi, jeżeli da się dotrzeć drogą nadrukowaną (obojętnie jak daleką)
 - aby zbudować drogę:
 - 1) umieść mieszkańca na jednym z dwóch kafełków, które łączysz
 - 2) dostarcz wymagane surowce do mieszkańca:
 - a) jeżeli łączysz **góry**, zużyj 2x drewno
 - b) jeżeli łączysz **lasy**, zużyj 2x kamień
 - 3) umieść między kafełkami jeden ze swoich **mostów/ścieżek**
 - weź żeton kamienia milowego **planista** (jeżeli jest dostępny)

Koniec gry:

- należy dokończyć rundę, w której zostanie ukończona budowa kościoła

Punktacja:

- + N pkt z toru punktacji
- + N pkt za warunki z żetonów nagród (w przypadku remisu podzielić nagrodę na remisujących)
- + N pkt za warunki z miejsc kluczowych oznaczonych własną flagą
- + 1 pkt za każdy wybudowany most/ścieżkę (+2 pkt za każdą, przy posiadaniu żetonu planisty)
- + 1 pkt za 3x złoto
- + 2 pkt za każdy kafelek w najdłuższym ciągu dróg w wiosce (oprócz kościoła, w ciągu musi być min. 1 własny most i brak mostów innych graczy)
- w przypadku remisu, wygrywa gracz który najbardziej rozbudował kościół
 - następnie ma najwięcej kafełków sprzedaży

Pamiętaj:

- z kafełków i surowców na planszy (dodanych przez wszystkich graczy) mogą korzystać wszyscy gracze
- **żółte** symbole oznaczają czynność, **czerwone** symbole koszt, a zielone/**morskie** nagrodę
- posiadane złoto i osły można wykorzystać od razu po jego otrzymaniu
- pamiętaj o przyznawaniu nagród przetwórcom surowców po ich wykorzystaniu
- są 3 rodzaje **dróg**: narysowane, oraz wybudowane między górami (**mosty**) i między lasami (**ścieżki**)
- na kafełku można umieszczać wielu swoich i cudzych mieszkańców / osły
- pochodzenie surowców:
 - **podstawowe** - u wytwórców / targ
 - **przetworzone** - w przetwórnicy limitowane znacznikami / targ
 - **wysokiej jakości** - w przetwórnicy limitowane znacznikami przy posiadaniu żetonu kamienia milowego
- transport:
 - są dwa rodzaje robotników: **mieszkańcy** i **osły**
 - zasoby można dostarczać jedynie wtedy, gdy po dotarciu do celu zostaną zużyte
 - robotnicy podczas przenoszenia surowców nie przemieszczają się z zasobem tylko przekazują zasób
 - robotnicy mogą pobierać zasób z kafełka na którym stoją oraz z sąsiednich kafełków
- gra ma osobny tryb **solo**