THISTROY GAMES

MICRO MOONSHINE




FAZA DOSTAWY
FAZA RUCH
RUCH PITT
PRZYSTUTTUM
MARSH DOORRAI
PRZYSTUTTUM

W latach 1920-1933 w Stanach Zjednoczonych panował zakaz sprzedaży alkoholu zwany prohibicją.

W reakcji na drakońskie prawo rozkwitł nielegalny biznes produkcji i przemytu alkoholu. Domowej roboty bimber, czyli mocna forma whiskey nazywana też księżycówką, był jednym z najbardziej kultowych produktów tego podziemnego przemysłu.

Przemytnicy wytwarzali go w ukrytych gorzelniach, zazwyczaj zlokalizowanych na odległych obszarach wiejskich lub w miejskich piwnicach, unikając czujnego oka organów ścigania. Wytwarzali również inne napoje, między innymi niskiej jakości i często niebezpieczny gin. Był to brutalny świat rządzony przez mafię robiącą interesy na dystrybucji zakazanego owocu.

W *Micro Moonshine* gracze wcielają się w rolę przemytników w epoce prohibicji. Twoim zadaniem będzie zatrudnienie pracowników o wątpliwej reputacji, zdobycie odpowiednich składników, destylowanie alkoholu i dystrybucja do tajnych barów, aby zarobić pieniądze. Konkurencja jest zacięta, więc jeśli chcesz wygrać, powinieneś mieć oko na swoich przeciwników i wyprzedzić ich w wyścigu po najbardziej lukratywne kontrakty.

ELEMENTY GRY



1 plansza rund



35 kart pracowników



4 karty pomocy



10
kart Dona Meccanico



8 kafli budynków



24 karty kontraktów



48 kart
składników

WAŻNE

Wszystkie komponenty poza żetonami Dolarów są limitowane. Jeśli przypadkiem zabraknie Ci Dolarów, użyj dowolnego odpowiedniego zamiennika.

36 butelek



6
wino



6
rum



6
gin



6
whiskey



12
bimber

24 beczki



6
wino



6
rum



6
gin



6
whiskey



1 znacznik ciężarówki



1 znacznik tur



1 kafel budynku – Farma



1 kafel budynku – Komenda Policji



40 żetonów Dolarów

moduł „Farmerzy”



4 karty Farmerów

moduł „Policja”



4 karty Gliniarzy



4 znaczniki punktacji (po jednym na gracza)



karta Pierwszego Gracza

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Połóż planszę rund na stole. Umieść ciężarówkę i znacznik tur na polach startowych po lewej stronie odpowiednich torów. Każdy gracz umieszcza swój znacznik punktacji na torze punktacji na polu „0”.



2. Przygotuj Miasto — rozłóż wszystkie kafle budynków stroną A (kolorową) do góry.
3. Podziel karty kontraktów według ich poziomu i potasuj każdą z talii. Umieść je odkryte (strona A z wyższymi wartościami PZ) nad Miastem i odkryj jedną dodatkową kartę z każdej talii. Następnie umieść 2 żetony Dolarów na każdym kontrakcie poziomu I i 1 żeton Dolara na każdym kontrakcie poziomu II.

UWAGA

Jeśli Twoja grupa preferuje grę bez bezpośredniej negatywnej interakcji, usuń z talii pracowników karty B3, B5, B7, B12, B14 i B22.

4. Umieść wszystkie beczki, butelki i pozostałe żetony Dolarów obok Miasta.
5. Potasuj karty składników i umieść je jako zakrytą talię pod miastem. Dobierz 7 kart, i połóż w linii obok talii aby utworzyć rynek.
6. Potasuj wszystkie karty pracowników i umieść jako zakrytą talię obok Miasta (stroną A do góry).
7. Każdy gracz bierze kartę pomocy, jednego Dolara i dobiera 5 kart składników z talii.

   Jeśli w grze bierze udział 3 graczy, to drugi i trzeci gracz otrzymują jednego dodatkowego Dolara.
8. Gracz, który jako ostatni oglądał film gangsterski, zostaje pierwszym graczem (lub wybierzcie losowo) i otrzymuje kartę pierwszego gracza.


4


3




2


6


5


MICRO
MOONSHINE
8

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa 4 rundy, a każda runda ma 6 tur. Na początku każdej rundy gracze wybierają karty pracowników. W swojej turze gracz może aktywować akcje na kafelkach budynków, zbierać i wydawać zasoby z kart oraz wypełniać kontrakty. Niektóre akcje wymagają, aby gracz miał odpowiedniego pracownika w swoim obszarze gry. Gracze zdobywają punkty zwycięstwa w trakcie gry, oraz na koniec w fazie punktowania. Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa zostaje najlepszym przemytnikiem (i wygrywa grę).

PODSTAWOWE POJĘCIA

PIENIĄDZE I ZASOBY

W grze występują dwa rodzaje pieniędzy. Żetony Dolarów reprezentują tak zwaną "czystą" forsę, w odróżnieniu od brudnej forsy, którą znaleźć można na kartach składników. Gdy płacisz jakiś koszt w brudnych pieniądzach to odrzucasz wymaganą liczbę kart składników z ręki. Żetonami Dolarów można zawsze zastąpić brudną forsę, można też swobodnie mieszać oba rodzaje waluty (i koszt w brudnej forsie opłacić częściowo kartami, a częściowo Dolarami).

Karty składników dzielą się na 4 rodzaje:



WAŻNE

Twój limit kart składników na ręce wynosi 7. Możesz zdobyć więcej niż 7 podczas swojej tury, ale musisz natychmiast odrzucić nadmiar kart z ręki.



wartość w brudnej forsie

rodzaj składnika

PRACOWNICY

Karty pracowników są niezbędne, żeby aktywować akcje budynków w Mieście. Poza tym, wielu pracowników zapewnia dodatkowe bonusy lub specjalne akcje. Rewers każdej karty przedstawia przemytnika — jest to istotny pracownik do realizacji kontraktów. Jeżeli tekst na karcie pracownika stoi w sprzeczności z zasadami gry, to **karta zawsze ma pierwszeństwo**.



rodzaj pracownika

koszt zatrudnienia

imię i nazwisko

akcja specjalna

WAŻNE

Nigdy nie możesz mieć więcej niż 4 pracowników w swoim obszarze gry.

KONTRAKTY

Raz na turę możesz wypełnić jeden z widocznych kontraktów, pod warunkiem że masz wymagany alkohol (butelkowany), składniki, brudne pieniądze i/lub przemytnika. Każdy kontrakt ma dwa zestawy wymagań, więc musisz wybrać, który chcesz wypełnić. Za kontrakty natychmiast otrzymujesz punkty zwycięstwa (oznacz je na torze punktacji), następnie umieść kartę w swoim obszarze gry. Kontrakty umieszczone poniżej talii **nie są uzupełniane** aż do fazy porządkowania. Ponadto, żetony Dolarów nie są dodawane do kart odkrytych przez zrealizowanie Kontraktu z wierzchu talii w trakcie rundy.

koszt (brudna forsa i/lub Przemytnika)



wymagania

punkty zwycięstwa

MIASTO

Miasto składa się z 8 kafelków budynków. Każdy budynek jest dwustronny i pozwala na wykonanie innych akcji, jeśli odrzucisz kartę pracownika. Jednakże, niektóre z nich mają również ikonę konkretnego pracownika, co pozwala na zachowanie karty podczas podejmowania akcji (patrz „Faza akcji" na stronie 11).

WAŻNE

Jeśli w wymaganiach lub kosztach podano „dowolna beczka" lub „dowolna butelka", możesz użyć wina, rumu, ginu lub whiskey, ale ***nie*** *bimbru.*



PRZEBIEG RUNDY

Każda runda składa się z następujących faz:

Faza dobierania pracowników	Faza akcji	Faza porządkowania

FAZA DOBIERANIA PRACOWNIKÓW

Każdy z graczy dobiera 4 karty z tali pracowników. Musisz zachować jedną kartę, a następnie przekazać resztę graczowi po swojej lewej. Żeby zatrudnić pracownika możesz:

- opłacić koszt w prawym górnym rogu karty i dodać pracownika do swojego obszaru gry, albo
- bez żadnej opłaty dodać pracownika do swojego obszaru gry jako przemytnika (stroną A).

Gracze powtarzają ten proces aż każdy osiągnie limit 4 pracowników w swoim obszarze gry. Wybrane karty są jawną informacją dla wszystkich graczy. Pamiętaj, że **nigdy nie możesz** mieć więcej niż 4 karty pracowników.

Jeśli na koniec tej fazy w twojej ręce pozostaną jakieś karty pracowników, odrzuć je na stos kart odrzuconych obok talii.

FAZA AKCJI

Podczas swojej tury musisz wykonać **jedną z trzech** możliwych akcji:

1. **Akcja rynku** – z oferty składników możesz wziąć:
   - 2 różne karty składników, **albo**
   - wszystkie karty jednego rodzaju.

   Uzupełnij ofertę z talii natychmiast po wzięciu kart.

   Pamiętaj, że jeśli przekroczysz limit kart w ręce, po zakończeniu tej akcji musisz odrzucić karty składników, aż nie będziesz mieć więcej niż 7. Jeśli w którymkolwiek momencie talia składników się wyczerpie, przetasuj odrzucone karty by utworzyć nową talię.

2. **Akcja miasta** – odrzuć jedną ze swoich kart pracownika i aktywuj jeden z budynków. Niektóre budynki mają jedną akcję, którą gracze mogą wykonać, inne mogą oferować więcej akcji do wyboru.

   Jeśli w swoim obszarze gry masz kartę pracownika o typie pasującym do aktywowanego budynku, możesz wykonać akcję bez odrzucania żadnej ze swoich kart pracowników. Jeśli jednak tak nie jest, **musisz** odrzucić jedną kartę.

   Jeśli jesteś pierwszym graczem, który aktywuje dany budynek w tej rundzie, po wykonaniu akcji musisz obrócić kafelek na szarą stronę (stronę B). Budynek możesz aktywować tylko raz na turę. Szczegółowy opis każdego budynku w Załączniku na stronie 22.

3. **Akcja specjalna** – aktywuj jedną z akcji dostępnych na twoich kartach pracowników. Następnie odwróć ją na stronę A (Przemytnik), chyba że karta mówi inaczej. Nie możesz odwrócić karty bez wykonania akcji.

UWAGA

Nie dotyczy to pracowników z efektami pasywnymi. Dopóki karta jest odkryta w twoim obszarze gry, możesz korzystać z pasywnych bonusów pracownika. Efekt może zostać uruchomiony nawet wtedy, gdy dana karta zostanie odrzucona w celu wykonania akcji, która jest warunkiem efektu (na przykład możesz uzyskać dodatkowe pieniądze za kontrakt zgodnie z pasywnym efektem karty i jednocześnie odrzucić tę kartę by opłacić koszt dostawy).

Dodatkowo, jako **darmową akcję** w dowolnym momencie swojej tury możesz wypełnić jeden kontrakt, dostarczając wymagane zasoby i płacąc koszt dostawy (Przemytnik i/lub pieniądze).

Jeśli na wybranym kontrakcie leżą jakieś żetony Dolarów, zabierasz je, ale dopiero po opłaceniu kosztu kontraktu. Natychmiast uzyskaj punkty zwycięstwa i umieść kontrakt w swoim obszarze gry.

PAMIĘTAJ!

Kiedy każdy gracz wykona swoją turę i nadejdzie znów tura pierwszego gracza, przesuń do przodu znacznik tury na planszy rund.

PRZYKŁAD:

Kamil realizuje kontrakt poziomu II. Zwraca jedną butelkę ginu i jedną butelkę wina (jako „dowolną butelkę") i odrzuca jednego Przemytnika ze swoich kart (zamiast tego mógłby zapłacić 2 Dolary). Następnie umieszcza kontrakt w swoim obszarze gry, zabiera żeton Dolara, który na nim leżał i zyskuje 13 PZ.



FAZA PORZĄDKOWANIA

WAŻNE

Pomiń tę fazę w ostatniej (czwartej) rundzie.

Gdy każdy gracz wykona 6 tur, następuje koniec rundy. W fazie porządkowania:

1. Usuń wszystkie kontrakty, które są na stronie B (te z niższymi wartościami PZ).
2. Odwróć wszystkie pozostałe kontrakty w dolnym rzędzie na stronę B.
3. Uzupełnij ofertę kontraktów (dolny rząd) z odpowiednich talii.
4. Dodaj żetony Dolarów do kontraktów, jeśli ich nie ma (2$ na kontrakty poziomu I, 1$ na kontrakty poziomu II).
5. Odwróć wszystkie aktywowane w tej rundzie budynki w Mieście z powrotem na stronę A (kolorową).
6. Odrzuć wszystkie karty składników z rynku i stwórz nową ofertę 7 kart.
7. Każdy gracz dobiera 1 kartę z talii składników.
8. Każdy gracz może zatrzymać jedną kartę pracownika (bez ponoszenia dodatkowych kosztów) i musi odrzucić resztę.
9. Przetasuj wszystkie nieużywane karty pracowników (talię i odrzucone razem).
10. Przekaż kartę pierwszego gracza następnemu graczowi po lewej stronie. Przesuń znacznik rund o jedno pole w prawo, a znacznik tur z powrotem na pierwsze pole.

Możesz zacząć następną rundę.



PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Po czterech rundach przejdź do punktowania końcowego.

Gracze otrzymują punkty zwycięstwa za następujące rzeczy:

1. gracz, który zrealizował najwięcej kontraktów (więcej niż jakikolwiek inny gracz), zdobywa dodatkowe 2 PZ. Następnie gracze z największą liczbą zrealizowanych kontraktów każdego poziomu (I/II/III) zdobywają 2 PZ. W przypadku jakichkolwiek remisów, wszyscy remisujący gracze zdobywają 2 PZ.
2. każde 2 żetony Dolarów są warte 1 PZ.
3. każda beczka jest warta 1 PZ, a każda butelka jest warta 2 PZ.

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa grę. W przypadku remisu, wygrywa gracz, który:

1. zrealizował najwięcej kontraktów,
2. posiada najwięcej żetonów Dolarów.

Jeśli powyższe warunki nie rozstrzygnęły remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

PRZYKŁAD:



Podczas gry Magda zdobyła 54 PZ za zrealizowane kontrakty. Otrzymuje też 2 PZ, ponieważ ma największą liczbę ukończonych Kontraktów poziomu I (remisując z Kamilem, więc on też otrzymuje 2 PZ), 2 PZ za żetony Dolarów, 2 PZ za beczki i 2 PZ za butelki. Ogółem ukończyła grę z 62 PZ.

TRYB SOLO

W trybie solo grasz przeciwko Don Meccanico, lub po prostu Donowi, automatycznemu gangsterowi i przemytnikowi. Jego działania są dyktowane przez talię kart, ale nie powinieneś go lekceważyć — wielu przemytników popełniło ten błąd i potem zniknęli z Miasta w tajemniczych okolicznościach.

W zasadach „on" lub „jego" zawsze odnosi się do Dona, podczas gdy „ty" i „twoje" odnosi się do gracza.

ELEMENTY GRY

- 10 kart Dona Meccanico



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Oto kilka ogólnych zasad, które obowiązują podczas gry w trybie solo.

- Don może aktywować dowolny budynek w mieście, tak samo jak gracz, ale nie używa kart pracowników (w ogóle). Akcje budynków działają tak samo dla Dona, jak dla gracza, poza niewielkimi wyjątkami opisanymi dalej w instrukcji.
- Don w pierwszej kolejności płaci żetonami Dolarów, a jeśli mu się skończą, odrzuca swoje karty składników. Kolejność wydawania składników jako pieniędzy to: owoce, zboże, cukier, woda.
- Kiedy Don zdobywa beczki i butelki, zawsze umieszczaj je w jednej linii — jest to również jego kolejka priorytetów, gdy musi je wydać.
- Don może mieć maksymalnie 10 kart składników. Powinny być one uporządkowane według rodzaju. Wodę umieszcza na górze, potem cukier, zboże i na końcu owoce.



PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotuj grę dla dwóch graczy zgodnie z opisem na stronie 6, wprowadzając następujące zmiany.

1. Z talii kart pracowników odłóż do pudełka karty numer B5, B7 i B12.
2. Potasuj wszystkie karty Don Meccanico i połóż zakrytą talię w obszarze gry Dona.
3. Don zaczyna z 1 żetonem Dolara i 5 losowymi kartami składników, ułożonymi zgodnie z wcześniejszym opisem, ale nie potrzebuje żadnego miejsca na karty pracowników.
4. Jesteś pierwszym graczem w każdej rundzie.

FAZA DOBIERANIA PRACOWNIKÓW

Dobierz 4 karty pracowników z talii. Zatrzymujesz jedną (płacąc jej ewentualny koszt lub zachowując jako Przemytnika), losowo usuwasz inną kartę, wybierasz drugą kartę i odrzucasz ostatnią. Powtórz ten proces raz, aż będziesz mieć 4 karty pracowników w swoim obszarze gry.

FAZA AKCJI

Wykonujesz swoje akcje zgodnie z normalnymi zasadami.

W turze Dona Meccanico, dobierz jedną kartę z jego talii. Od góry do dołu Don rozpatruje wszystkie dostępne akcje zgodnie z poniższym opisem.

Jeśli nie jest w stanie wykonać żadnej akcji z karty, zamiast tego dobiera jedną kartę składnika z talii i kończy turę.





Don Meccanico próbuje zrealizować Kontrakt wskazanego poziomu z najwyższą wartością PZ. Jeśli Don ma wymagane butelki i/lub składniki do wykonania Kontraktu (I, II lub III poziomu, w zależności od tego, co wskazuje karta), zabiera Kontrakt zwracając wymagane komponenty. Don nie płaci kosztu w Dolarach, ani nie odrzuca Przemytnika (ponieważ nie używa kart pracowników). Don otrzymuje wszystkie nagrody (PZ i żetony Dolarów, jeśli są obecne), tak samo jak gracz.

Jeśli Don musi wybrać między dwoma Kontraktami o tej samej wartości PZ, realizuje:

1. Kontrakt który wymaga alkoholu, który znajduje się bardziej po lewej stronie w kolejce Dona (czyli alkohol zdobyty wcześniej).
2. Kontrakt z żetonami dolarów.
3. Ty decydujesz.



Don bierze z oferty wszystkie karty ze składnikiem, którego ma najmniej w swoim obszarze gry.

W razie remisu preferuje wodę, cukier, zboże, a na końcu owoce.

Don nigdy nie może mieć więcej niż 4 karty z tym samym składnikiem. Jeśli podczas akcji miałby wziąć więcej kart, po prostu odrzuca nadwyżkę.

Don nigdy nie może mieć więcej niż 10 kart składników. Jeśli przekroczy ten limit, nadwyżka musi zostać odrzucona.



Don płaci i butelkuje tyle beczek, na ile go stać zgodnie ze zwykłymi zasadami. Bierze beczki ze swojego obszaru gry od lewej do prawej, dodając butelki na końcu kolejki.



Don wymienia wszystkie jego karty składników na Dolary.



Jeśli to możliwe, Don płaci wymagane składniki (i pieniądze, jeśli są wymagane) i dostaje beczkę. Don może w ten sposób zdobyć 2 beczki (płacąc podwójnie)!



Don wymienia Bimber na inny alkohol po kursie pokazanym na karcie.



Don dobiera 4 karty z talii składników, dodając do swojego obszaru gry. Jeśli przekroczy limit 10 kart, nadwyżka zostaje odrzucona.



Don wymienia tylko beczki na Bimber. Bierze beczki z lewej i dodaje Bimber na koniec kolejki.

FAZA PORZĄDKOWANIA

Przebiega bez zmian, z wyjątkiem tego, że nie przekazujesz karty pierwszego gracza.

PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Zarówno ty, jak i Don Meccanico zdobywacie punkty zwycięstwa za żetony Dolarów oraz beczki i butelki zgodnie ze zwykłymi zasadami. Nie liczycie punktów zwycięstwa za przewagę w liczbie zrealizowanych kontraktów.

Jeśli masz więcej PZ niż Don Meccanico, wygrywasz grę. W przeciwnym razie przegrywasz i musisz opuścić miasto, zanim znajdą cię ludzie Dona.

MODUŁY

Możesz grać z jednym modułem na raz lub używać ich obu równocześnie, aby urozmaicić rozgrywkę.

KOMENDA POLICJI

Znajomość odpowiednich osób w organach ścigania może się przydać, gdy trzeba będzie spowolnić rywali.

UWAGA

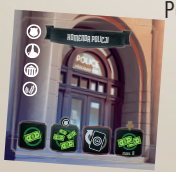
Ten moduł wprowadza więcej bezpośredniej negatywnej interakcji.

ELEMENTY GRY

4 karty Gliniarzy



1 kafel budynku – Komenda Policji



PRZYGOTOWANIE GRY (ZMIANY)

Przed rozpoczęciem gry losowo usuń 4 karty z talii pracowników, a następnie dodaj karty Gliniarzy. Podczas kroku 2 dołóż kafel Komendy Policji do Miasta.

BUDYNEK – KOMENDA POLICJI

Odwróć kartę pracownika w obszarze gry przeciwnika na stronę A (Przemytnik). Weź 1 żeton Dolara z zasobów ogólnych. Jeśli masz kartę Gliniarza, możesz również wziąć wszystkie Dolary leżące na tym budynku. Następnie umieść 2 żetony Dolarów z zasobów ogólnych na tym budynku. Nigdy nie może być więcej niż 8 żetonów Dolarów na Komendzie Policji.

ikona Gliniarza

FARMA

Czasami trzeba się udać poza miasto — i to całkiem daleko — aby zdobyć najlepsze składniki. Ale wiesz, że warto poświęcić na to czas, ponieważ taka wyprawa zwróci się z nawiązką.

ELEMENTY GRY

4 karty Farmerów



1 kafel budynku — Farma



8 kart Specjalnych składników



PRZYGOTOWANIE GRY (ZMIANY)

Przed rozpoczęciem gry losowo usuń 4 karty z talii pracowników, a następnie dodaj karty Farmerów. Podczas kroku 2 dołóż kafel Farmy do Miasta. Połóż 8 kart Specjalnych składników w stosie obok kafla Farmy.

BUDYNEK – FARMA

Strona A: Weź 2 karty Specjalnych składników i 1 składnik z oferty.

Strona B: Weź 1 kartę Specjalnych składników i 2 składniki z oferty.

Karty Specjalnych składników mogą być używane jako dowolny Składnik do wszystkich celów gry (nawet jako woda podczas sprzedaży kart za pieniądze na Targu Ulicznym). Za każdym razem, gdy musisz odrzucić kartę Specjalnych składników, odłóż ją z powrotem na stos obok Farmy.

ikona Farmera

ZAŁĄCZNIK

czysta forsa	brudna forsa	Przemytnik	Finansista
Bimbrownik	Gliniarz	Farmer	butelka bimbru
butelka / beczka whiskey	butelka / beczka wina	butelka / beczka rumu	butelka / beczka ginu
dowolna beczka	dowolna butelka *	dowolna liczba beczek	dowolna liczba butelek *

dowolna butelka albo beczka *	dobierz kartę Przemytnika (strona A)	odwróć kartę przeciwnika na stronę A	karta składnika	
specjalny składnik	punkty zwycięstwa			

* nie dotyczy bimbru

GORZELNIA



Strona A: odrzuć odpowiednie karty składników, aby zdobyć jedną beczkę danego rodzaju. Możesz to zrobić tylko raz.

Strona B: akcje wymagają dodatkowo .

CZARNY RYNEK



Strona A: wybierz jedną opcję:

- Zwróć 1 beczkę lub butelkę whiskey i 1 beczkę lub butelkę rumu, aby otrzymać 4 butelki bimbru.
- Zwróć 1 beczkę lub butelkę wina i 1 beczkę lub butelkę ginu, aby otrzymać 4 butelki bimbru.
- Zwróć 1 beczkę lub butelkę wina albo 1 beczkę lub butelkę ginu i 1 cukier, aby otrzymać 2 butelki bimbru.
- Zwróć dowolną beczkę lub butelkę i zapłać 5 , aby otrzymać 2 butelki bimbru.

Strona B: akcje wymagają dodatkowo .

Jeśli masz Bimbrownika, nie musisz odrzucać karty pracownika.

ROZLEWNIA



Strona A: wybierz jedną opcję:

- Zapłać 1 i dowolną beczkę, aby otrzymać 1 butelkę tego samego typu co użyta beczka.
- Zapłać 3 i dowolne 2 beczki, aby otrzymać 2 butelki tego samego typu co użyte beczki.
- Zapłać 5 , aby wymienić dowolną liczbę beczek na butelki tego samego typu.

Strona B: akcje są droższe o 1 Dolara , oraz jest ich mniejszy wybór.

Jeśli masz Bimbrownika, nie musisz odrzucać karty pracownika.

DOKI



Strona A: dobierz 4 karty składników z talii oraz jednego Przemytnika (karta pracownika z wierzchu talii stroną A do góry; musisz mieć mniej niż 4 pracowników w swoim obszarze gry).

Strona B: dobierz 4 karty składników z talii.

Jeśli masz Finansistę, nie musisz odrzucać karty pracownika.

TARG ULICZNY



Strona A:

- Sprzedaj (odrzuć z ręki) dowolną liczbę składników. Za odrzucone owoce, zboże i cukier dostajesz po 1 💵, a za każdą wodę 2 💵.

i/lub

- Odrzuć po jednym składniku każdego rodzaju (w sumie 4), aby otrzymać 1 butelkę bimbru.

Strona B: sprzedaj (odrzuć z ręki) dowolną liczbę składników, dostajesz 1 💵 za każdą odrzuconą kartę.

Jeśli masz Finansistę, nie musisz odrzucać karty pracownika.

Projekt gry: Michał Jagodziński, Kamil Langie
Ilustracje i projekt graficzny: Jarosław Wajs
Instrukcja: Kacper Frydrykiewicz
Skład DTP: Artur Mikucki

Pragniemy podziękować swoim rodzinom, wspierającym i testerom za ich udział w rozwoju tej gry. Dziękujemy bardzo za testy i opinie: Łukaszowi Witkowskiemu, Michałowi Gościńcowi, Marcinowi Froelichowi, Krzysztofowi Skoczylasowi, Patrykowi Borówce, Adrianowi Pikule, Jakubowi Pańczykowi i Mateuszowi Bonkowi.

Szczególne podziękowania przekazujemy do Bryce'a Castle'a za nieoceniony wkład i sugestie. Dzięki!

