



Królewski Trakt



Marco Canetta i Stefania Niccolini

David Sitbon

W odległej krainie, pośród bujnych zielonych lasów przeciętych Kryształową Rzeką, leży niewielkie Królestwo Wiosnogrodu, zarządzane przez mądrą królową Bobrosławę.

Pośrodku owego królestwa rzeka rozwidła się, dzieląc je na cztery części, połączone ze sobą siedmioma mostami. Dzięki nim mieszkańcy mogą dotrzeć do wszystkich zakątków krainy. Co więcej, każdy region ma do zaoferowania inne surowce. Jeden obfituje w pożywienie, kolejny bogaty jest w drewno, a jeszcze inny sprzyja zbieraniu żywicy... zaś siedem mostów zapewnia dostęp do wszystkich tych bogactw.

Przez długi czas królestwo rozwijało się w atmosferze pokoju. Z czasem jednak między mieszkańcami poszczególnych regionów zaczęły stopniowo narastać niezgoda i zawiść. Z troską o przyszłość i pokój Wiosnogrodu królowa postanowiła regularnie podróżować po wszystkich swoich włościach, aby spotkać się z poddanymi i uspokoić nastroje. Kierując się poczuciem sprawiedliwości – i nie chcąc nikogo urazić – zaplanowała podróże tak, by przez każdy most przejść tylko raz. Dwukrotna przeprawa tym samym mostem z pewnością wzbudziłaby zawiść, a pominięcie któregośkolwiek – smutek części poddanych.

Tak oto, zgodnie ze wskazówkami wielkiego szambelana czuwającego nad planowaniem podróży, królewski orszak wyruszył z regionu północnego w towarzystwie rozśpiewanych rudzików. Poddani witali go z radością, lecz tuż za szóstym mostem królowa zorientowała się, że – aby dokończyć podróż – będzie musiała wrócić przez most, który już raz przekroczyła. Dzień ten, rozpoczęty radosnym

świętowaniem, zakończył się markotnymi minami oraz poczuciem, że zamiast pomóc, wysiłki królowej poszły na marne.

W kolejnych dniach wielki szambelan odbywał liczne podróże po królestwie, wytrwale poszukując rozwiązań. Za każdym razem dochodził do wniosku, że coś jest nie w porządku. „Przecież już tędy szedłem”, stwierdzał prędzej czy później, albo: „Chwileczkę, zapomniałem o środkowym moście – jak ja tam wrócę...?”. Świadczenie jego rozterek dzień w dzień pojawiali się na zamku, by proponować własne rozwiązania, jednakże wszystkie one zawiodły.

Podczas gdy wielki szambelan i mieszkańcy Wiosnogrodu głowili się nad możliwymi trasami, na dworze królowej zjawił się stary leśny matematyk, który oznajmił, iż wszystko to na próżno. Jedynie zbudowanie ósmego mostu pozwoli jej podróżować w upragniony sposób, aby nigdy nie musiała przeprawiać się dwukrotnie przez ten sam most.

Zatem królowa zleciła swoim najbardziej zaufanym doradcom, aby zwołali robotników niezbędnych do zbudowania mostu. Niełatwe zadanie, zważywszy na to, że oni także mogli przechodzić przez każdy most tylko raz, by nikogo nie urazić. Jak zaś było wiadomo, trasy wytyczone przez wielkiego szambelana i innych mieszkańców nie spełniały swojego zadania. Lepiej więc było zdać się na instynkt, a w razie potrzeby mieć nadzieję, że balon pomoże przedostać się do innej krainy, a przy odrobinie szczęścia uda się dotrzeć do domu, zanim wieczorne cienie spowiją królestwo.

Temat gry

W grze **Królewski trakt** wcielasz się w bobrowego brygadzystę, któremu królowa zleciła zgromadzenie i zabezpieczenie surowców i dekoracji niezbędnych do zbudowania nowego mostu. Aby osiągnąć cel, będziesz przemierzać całe królestwo, zyskując przychylność u leśnych zwierząt – z zastrzeżeniem, aby nigdy nie przekraczać tego samego mostu dwukrotnie w ciągu jednego dnia. Zwierzęta zamieszkujące Las dzielą się na pięć gildii, które dostarczą ci nie tylko niezbędnych surowców, ale też różnorodnego wsparcia. Gildia Chytrych Lisów zapewni ci natychmiastowy prestiż; Gildia Mądrych Sów pieniądze; Gildia Potężnych Niedźwiedzi pozwoli ci czerpać dodatkowe korzyści z twoich konstrukcji; Gildia Porywczych Dzików ułatwi ci poruszanie się po królestwie; a Gildia Bezinteresownych Jeleni zaoferuje dodatkowe drewno, kamień, żywicę lub pożywienie.

Decyzja, którym mostem się przeprawić i na czyjej pomocy polegać nie będzie łatwym zadaniem, ale to ona przesądzi o tym, któremu z brygadzystów królowa Bobrosława powierzy pieczę nad budową ósmego mostu.

Komponenty wspólne

- 1 plansza główna 
- 1 plansza drzewa 
- 4 planszетки graczy 
- 26 kafelków przychylności królowej 
- 6 kafelków celów mostu (dwustronnych) 
- 40 żetonów ptaków (x12, x12, x8, x8) 

- 80 kart postaci (8 talii po 10 kart) 
- 20 kart konstrukcji (2 talie po 10 kart) 
- 5 kart królowej 
- 4 karty startowe 

- 20 żetonów kwiatów (x8, x8, x4) 
- 20 żetonów rzeźb (x8, x8, x4) 
- 60 żetonów monet (x32, x18, x10) 
- 4 kafelki pustej talii 

- 4 znaczniki 50/100 PZ 
- 1 znacznik pierwszego gracza 
- 1 pionek balonu 
- 14 kafelków trybu jednoosobowego 
- 1 instrukcja

Komponenty graczy (4 zestawy w 4 kolorach)

- 1 robotnik (bóbr) 
- 3 domy 
- 1 karta siedziby 

- 6 kafelków akcji (dwustronnych) 
- 7 znaczników łap 
- 6 znaczników celów mostu 

- 4 znaczniki surowców (drewno, kamień, żywica i pożywienie) 
- 1 znacznik inwestycji 
- 1 znacznik punktów 

Przygotowanie ogólne

- 1 Połóżcie planszę główną pośrodku stołu, a obok niej umieśćcie planszę drzewa.
- 2 Posortujcie 80 kart postaci zgodnie z ich rewersami , a następnie zróbcie to samo z 20 kartami konstrukcji , aby stworzyć 10 zakrytych stosów (po 10 kart każdy). Losowo rozłóżcie te stosy na 10 przeznaczonych do tego polach planszy głównej. Odkryjcie kartę z wierzchu każdego stosu.
- 3 Posortujcie 40 żetonów ptaków zgodnie z ich rewersami  i umieśćcie je w zakrytych stosach na odpowiednich polach w każdym z 4 regionów planszy głównej.
- 4 Weźcie 5 kart królowej , potasujcie je i odłóżcie 1 kartę (bez podglądania jej treści) do pudełka. Następnie połóżcie 4 pozostałe karty zakryte na odpowiednim polu planszy drzewa.
- 5 Weźcie 6 kafelków celów mostu i rozłóżcie je losową stroną do góry na sześciu polach planszy drzewa.
Uwaga: w pierwszej rozgrywce możecie odwrócić wszystkie kafelki celów na łatwą stronę .
- 6 Potasujcie 26 kafelków przychylności królowej  i stwórzcie z nich 3 zakryte stosy zbliżonej wysokości, a następnie połóżcie je na odpowiednich polach planszy drzewa. Odkryjcie po jednym kafelku z każdego stosu i połóżcie je po prawej stronie tych stosów.
- 7 Połóżcie żetony kwiatów  oraz rzeźb  obok planszy głównej.
- 8 Połóżcie monety jako zasoby ogólne obok planszy głównej. Uważa się je za nieograniczone (jeśli ich zabraknie, użyjcie zamiennika).
- 9 Gracz, który jako ostatni spacerował po lesie, bierze znacznik pierwszego gracza  — to on będzie rozpoczynać rozgrywkę.



Przygotowanie graczy

Każdy gracz wykonuje następujące działania w podanej kolejności:

Weź plansztkę gracza i wszystkie komponenty w wybranym kolorze: 1 robotnika, 3 domy, 7 znaczników łap, 6 znaczników celów mostu, 1 znacznik inwestycji i 1 znacznik punktów. Weź także 1 kartę siedziby, zestaw 6 kafelków akcji (dwustronnych) oraz 4 znaczniki surowców (drewno, kamień, żywica, pożywienie).

- 1 Rozłóż 6 kafelków akcji po lewej stronie swojej planszki, nieulepszoną stroną do góry.
- 2 Rozłóż 7 znaczników łap i 2 z 3 domów w zagłębieniach swojej planszki.
- 3 **A.** Umieść 4 znaczniki surowców na skrajnie lewych polach torów surowców, a następnie **B.** rozłóż 6 znaczników celów mostu na odpowiednich polach swojej planszki.
- 4 **A.** Połóż swój znacznik inwestycji na skrajnie lewym polu toru inwestycji na planszy głównej, a następnie **B.** połóż swój znacznik punktów na polu 0 toru punktacji.
- 5 Wsuń kartę siedziby pod swoją plansztkę gracza z lewej strony, tak, aby przychód pozostał widoczny.
- 6 Robotnika i 1 dom pozostaw obok planszki.





Rozpoczęcie rozgrywki

Z puli 4 kart startowych weźcie tyle, ilu jest graczy, i rozłóżcie je obok planszy losową stroną do góry. Niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka. Następnie dobraćcie i odkryjcie (z dowolnego przygotowanego stosu) tyle kafelków przychylności królowej, ilu jest graczy, i rozłóżcie losowo po jednym pod każdą kartą startową. Stworzycie w ten sposób pary: karta startowa + przychylność królowej. W kolejności odwrotnej do kolejności graczy każdy wybiera jedną parę. Kafelki należy położyć obok swojej planszeczki, a następnie wprowadzić efekt karty startowej:

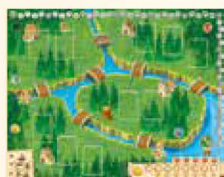
- **10 Monety:** weź z zasobów monety o wartości wskazanej na karcie.
- **Inwestycja:** przeprowadź akcję inwestycji (patrz s. 6).
- **Surowce:** przesun odpowiednie znaczniki na swojej planszeczce.
- **Kwiaty/rzeźby:** weź z zasobów żeton z 1 symbolem (1 lub 2 gwiazdki) i połóż go na odpowiednim polu swojej planszeczki.
- **Startowy dom:** robotnika i dom, które odłożyłeś na bok, umieść w regionie, gdzie żyje wskazany ptak.
- **Gildia:** połóż kartę startową nad planszeczka, w kolumnie przypisanej do danej gildii, a następnie wsuń jej dolną część pod planszeczka (pozostawiając widoczny symbol gildii).



Pierwszy gracz umieszcza balon w regionie, w którym rozpoczyna grę.



Podstawowe pojęcia gry



REGIONY I MOSTY

Plansza główna dzieli się na 4 regiony, połączone ze sobą 7 mostami. W każdym regionie znajdziecie postacie i/lub konstrukcje, których będziecie mogli używać. Robotnik podróżuje pomiędzy regionami, przechodząc wyłącznie przez te mosty, przez które nie przechodził w bieżącej rundzie. Optymalizowanie jego ruchów stanowi klucz do zwycięstwa!



POSTACIE

W grze występuje 8 rodzajów postaci, a każda należy do jednej z pięciu gildii: **Lisów**, **Sów**, **Niedźwiedzi**, **Dzików** lub **Jeleni**.



Sponsorzy: zatrudniając ich, pozyskujesz monety.



Drwale: zatrudniając ich, pozyskujesz drewno.



Kamieniarze: zatrudniając ich, pozyskujesz kamień.



Żywiczarze: zatrudniając ich, pozyskujesz żywicę.



Rolnicy: zatrudniając ich, pozyskujesz pożywienie.



Kwaciarze: zatrudniając ich, umieszczasz żeton kwiatu na swojej planszeczce.



Rzeźbiarze: zatrudniając ich, umieszczasz żeton rzeźby na swojej planszeczce.



Handlarze: otrzymujesz od nich różne surowce lub bonusy.



Kiedy zatrudniasz postać, wydaj monety wskazane na czerwono na karcie (zwracając je do zasobów ogólnych). Następnie rozpatrz jej efekt i połóż ją ponad swoją planszeczka, w kolumnie właściwej dla gildii, do której należy ta postać.



KONSTRUKCJE

W grze występują 2 rodzaje konstrukcji — obydwa zapewniają natychmiastowy bonus, który staje się także przychodem, otrzymywanym przez gracza na początku każdej rundy.

Budynki: są darmowe i dostarczają monety, których liczba zależy od przyjętej strategii.



Środki transportu: kosztują monety i zapewniają różne bonusy (surowce lub PZ).



KRÓLOWA

Spotkanie z królową przynosi niewielki bonus i znacznik pierwszego gracza. W każdej rundzie tylko jeden gracz może spotkać królową.



KAFELKI AKCJI

Stanowią one kluczową mechanikę gry. W swojej turze gracz musi wybrać jeden z dostępnych kafelków akcji (wciąż leżących po lewej stronie jego planszетки), by **odpocząć i zyskać monety** ALBO **przejsć przez wskazaną liczbę mostów**, których nie przekroczył jeszcze w tej rundzie. Decydując się na ruch, musi mieć możliwość zatrudnienia postaci (albo użycia konstrukcji) w regionie w którym się zatrzyma — zyska dzięki temu określone bonusy. W trakcie rozgrywki gracze będą mieli możliwość ulepszenia kafelków akcji, odwracając je na drugą stronę (z symbolem).

PTAKI

W grze występują 4 rodzaje ptaków — każdy z nich żyje w innym regionie planszy. Na początku rundy na każdej odkrytej karcie leżącej w danym regionie kładzie się po jednym ptaku z tego regionu. Gracz, który pozyska taką kartę, może liczyć na pomoc ptaka i otrzymuje jego bonus.





BALON

Użycie balonu to jedyna możliwość, by rozłożyć na planszy wszystkie 7 znaczników łap. Dodatkowo zapewnia on większą swobodę ruchów, nie jest jednak darmowy!

PLANSZETKA GRACZA (SUROWCE I DEKORACJE)

Planszетка gracza przedstawia jego wkład w budowę ósmego mostu w Królestwie Wiosnogrodu. Gromadzenie surowców i zdobywanie dekoracji pomaga w drodze do zwycięstwa!



Gracze zbierają drewno, kamień, żywicę i pożywienie, aby zdobywać punkty i realizować cele mostu. Za każdym razem, gdy dotrą do pola specjalnego (lub je przekroczą), otrzymują natychmiastowy bonus. Dotarcie do końca toru zapewnia kafelki przychylności królowej (patrz s. 11).

Żetony dekoracji (kwiatów i rzeźb) układa się na pasujących polach planszетки, zgodnie z ilustracją na zdobytym żetonie. Pozwalają one zdobywać PZ za karty postaci, ale wyłącznie pod warunkiem, że odpowiedni znacznik surowca jest przesunięty za ten żeton.



CELE MOSTU

Na początku rozgrywki na planszy głównej rozkłada się 6 kafelków celów. Reprezentują one wymagania królowej, co do wyglądu ósmego mostu. Cele mostu są dwustronne, strona jest łatwiejsza do zrealizowania. W swojej turze gracz może ogłosić zrealizowanie celu, a im szybciej to zrobi, tym więcej PZ zdobędzie.



PRZYCHYLNOŚCI KRÓLOWEJ

Indywidualne cele, za które na koniec gry można otrzymać punkty. Zdobywa się je na różne sposoby w trakcie rozgrywki.



AKCJA INWESTYCJI

Tor inwestycji stanowi sposób na zdobywanie monet. Rozpatrując ten symbol, gracz wybiera jedną z dwóch możliwości:

- Przesuwa swój znacznik o jedno pole dalej na torze inwestycji.
- Bierze monety o wartości wskazanej przez pozycję swojego znacznika, a następnie cofa znacznik na początek toru.



MONETY

Zdobywając monety, gracz bierze je z zasobów ogólnych, a wydając, zwraca ze swojej rezerwy do zasobów ogólnych.



PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Zdobywając punkty zwycięstwa (PZ), gracz przesuwa swój znacznik na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól.



KOŃCOWE PZ

PZ oznaczone czerwonym tłem i klepsydrą są przyznawane na koniec gry.



Jak grać?

Gra trwa 4 rundy, a każda runda składa się z 3 faz:

- 1) FAZA PORANKA:** w kolejności graczy każdy bierze swój przychód (**A**). Następnie do lasu przylatują ptaki (**B**), a królowa się budzi (**C**).
- 2) FAZA DNIA:** w kolejności graczy każdy wybiera jeden kafelek akcji i go rozpatruje. Faza dnia dobiega końca, gdy każdy z graczy użyje 4 kafelków akcji.
- 3) FAZA WIECZORU:** w kolejności graczy – i tylko pod warunkiem, że robotnik gracza zakończył rundę w regionie, gdzie znajduje się jego dom – każdy wybiera i otrzymuje jeden przychód.

1) FAZA PORANKA

A) PRZYPAD

W kolejności graczy każdy pobiera przychód pochodzący z dwóch źródeł:

PRZYPAD Z GILDII: w trakcie rozgrywki gracze układają karty zatrudnionych postaci w kolumnach ponad swoją planszatką. Za **każde dwie karty** w danej kolumnie pobierają przychód (mogą to robić w dowolnej kolejności):

 **Gildia Lisów:** 2 PZ.

 **Gildia Sów:** akcja inwestycji. Gracz wybiera jedno: przesuw swój znacznik na torze inwestycji o jedno pole naprzód ALBO bierze z zasobów monety o wartości wskazanej przez znacznik, a następnie cofa go na początek toru.

 **Gildia Niedźwiedzi:** rozpatrzenie efektu konstrukcji. Jeśli gracz robi to kilka razy, za każdym musi wybrać inną konstrukcję.

 **Gildia Dzików:** ulepszenie kafelka akcji. Robiąc to, odwracamy dowolny kafelek na stronę z symbolem . Jeżeli gracz ma ulepszone już wszystkie kafelki, otrzymuje w tym przychodzie 2 PZ.

 **Gildia Jeleni:** dowolny jeden surowiec ( drewno,  kamień,  żywicę lub  pożywienie). Gracz oznacza to, przesuując odpowiedni znacznik na swojej planszeczce.

 **PRZYPAD Z KONSTRUKCJI:** gracze rozpatrują efekty wszystkich swoich konstrukcji, łącznie ze startową siedzibą.
WAŻNE: Podczas pierwszej fazy przychodu gracze pobierają przychód ze startowej siedziby, czyli przeprowadzają akcję inwestycji.

Przykład: Marek rozpatruje fazę przychodu 3. rundy w następujący sposób:

- 1 **Gildia Lisów:** ma tylko 1 kartę, więc nie pobiera przychodu.
- 2 **Gildia Sów:** ma 4 karty, dzięki czemu może przeprowadzić dwie akcje inwestycji. Decyduje się dwukrotnie przesunąć swój znacznik o jedno pole naprzód.
- 3 **Gildia Niedźwiedzi:** ma tylko 1 kartę, więc nie pobiera przychodu.
- 4 **Gildia Dzików:** ma 3 karty, dlatego ulepsza jeden ze swoich kafelków akcji.
- 5 **Gildia Jeleni:** ma 2 karty, więc może wziąć jeden surowiec. Decyduje się na drewno, a ponieważ dociera w ten sposób do 5. pola, otrzymuje natychmiastowy bonus z tego toru: 3 monety.
- 6 **Konstrukcje:** startowa siedziba pozwala mu przeprowadzić akcję inwestycji. Marek postanawia wziąć monety o wartości 10 i cofa znacznik na początkowe pole toru inwestycji. Następnie rozpatruje efekty 2 pozostałych konstrukcji: 1 PZ za każdą kartę należącą do Gildii Sów (4 PZ, ponieważ ma 4 takie karty) i 1 kamień.





B) PRZYLATUJĄ PTAKI

Najpierw odłóżcie do pudełka wszystkie ptaki z poprzedniej rundy, które wciąż leżą na kartach. Następnie w każdym regionie połóżcie po 1 odkrytym ptaku z tego regionu na każdej karcie (postaci i/lub konstrukcji).

Rozgrywka 2 i 3-osobowa: niektóre ptaki mają na dole oznaczenie „3” lub „4”. Jeśli cyfra ta jest wyższa od liczby graczy biorących udział w rozgrywce, odrzućcie taki żeton do pudełka. W konsekwencji na niektórych kartach może nie być w tej rundzie żadnego ptaka.



Przykład: Sylwia rozkłada żetony ptaków na kartach postaci i konstrukcji w odpowiednich regionach. Ponieważ gra z Markiem w dwie osoby, odkłada do pudełka wszystkie ptaki oznaczone cyframi 3 i 4.



C) KRÓLOWA SIĘ BUDZI

Jeśli w grze znajduje się karta królowej z poprzedniej rundy, odrzucamy ją do pudełka, a następnie odkrywana jest nowa karta.

2) FAZA DNIA

W każdej rundzie, rozpoczynając od pierwszego gracza, wszyscy wykonują po 4 akcje (po jednej na raz i zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Kiedy nadejdzie kolej gracza, wybiera on jeden ze swoich kafelków akcji, leżących po lewej stronie planszетки, i decyduje się na **odpoczynek** lub **pracę**.

Odpoczynek: Gracz umieszcza wybrany kafelek akcji po prawej stronie swojej planszетки i pobiera monety o wartości wskazanej w prawym górnym rogu kafelka, obok symbolu

Przykład: Marek wybrał ulepszony kafelek akcji i położył go po prawej stronie swojej planszетки, żeby **odpocząć** i wziąć 8 monet.



Praca: Gracz umieszcza wybrany kafelek akcji po prawej stronie swojej planszетки i rozpatruje efekt. Wszystkie kafelki (oprócz jednego) pozwalają na wykonanie ruchu robotnikiem. Ruch polega na przejściu mostami, pomiędzy regionami. Cyfra na symbolu łapy wskazuje, ile dokładnie mostów **musi** przekroczyć robotnik. Ilekroć robotnik przekracza most, gracz umieszcza na nim swój znacznik łapy – przypomina on, że robotnik tego gracza w tym i kolejnych ruchach w tej rundzie, nie może ponownie przejść przez ten most.



Gracz zyskuje 2 monety.
Robotnik musi przejść przez 1 most.



Gracz zdobywa 1 PZ.
Robotnik musi przejść przez 1 most.



Robotnik musi przejść przez 1 most.
W dowolnym momencie bieżącej tury gracz może raz wydać 4 monety, aby zyskać jeden surowiec dowolnego rodzaju.



Robotnik musi przejść przez dokładnie 2 mosty.



Robotnik musi przejść przez dokładnie 3 mosty.

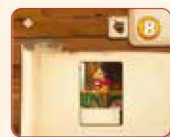
Po zakończeniu ruchu robotnika, gracz wykonuje następujące działania w podanej kolejności:

- 1) Obowiązkowo: gracz wybiera kartę postaci lub konstrukcji, którą będzie musiał kupić. Jeżeli gracz nie jest w stanie tego zrobić, musi wybrać opcję **odpoczynek**!
- 2) Opcjonalnie: jeżeli na wybranej karcie znajduje się żeton ptaka, gracz zyskuje bonus, a następnie odkłada wykorzystany żeton zakryty obok swojej planszетки.
- 3) Obowiązkowo: gracz kupuje wybraną wcześniej kartę, płacąc jej koszt (w monetach):
Jeżeli jest to **postać**, po zapłaceniu kosztu, gracz natychmiast rozpatruje efekt karty, a następnie umieszcza ją w kolumnie odpowiedniej gildii ponad swoją planszетkę.
Jeżeli jest to **konstrukcja**, po zapłaceniu kosztu, gracz natychmiast rozpatruje efekt karty, a następnie wsuwa ją pod swoją planszетkę w taki sposób, żeby widoczna pozostała wyłącznie część z przychodem.
Na koniec odkrywana jest nowa karta z tego stosu, z którego dokonany był zakup.
- 4) Opcjonalnie: gracz może zrealizować jeden lub więcej celów mostu (patrz: „Realizowanie celów mostu” s. 11).

Przykład: Sylwia używa kafelka akcji, który pozwala jej wziąć 2 monety i przejść robotnikiem przez jeden most. Kładzie swój znacznik łapy na moście, przez który przechodzi ①, by dotrzeć do sąsiedniego regionu. Robotnik kończy swój ruch, a Sylwia postanawia zatrudnić Drwała, najpierw jednak spotyka ptaka, który został umieszczony na karcie na początku rundy. Pobiera jego bonus (2 monety) i odkłada zakryty żeton obok swojej planszетки ②. Następnie zatrudnia Drwała: wydaje 7 monet i przesuwają swój znacznik drewna o 2 pola ③.

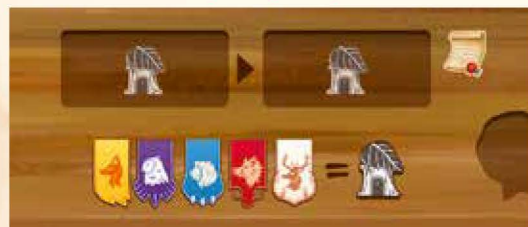


WAŻNE: Kiedy w stosie skończą się karty (co zdarza się częściej w grach czteroosobowych), odkryjcie losowy kafelek pustej talii i połóżcie go w miejscu pustego stosu. Kafelek pozostaje tam do końca rozgrywki, a gracze mogą czerpać z niego korzyści.



Robotnik nie wykonuje ruchu i pozostaje w swoim regionie. Gracz bierze kartę królowej, a także znacznik pierwszego gracza. Rozpatruje efekt karty, a następnie umieszcza ją w kolumnie odpowiedniej gildii ponad swoją planszетkę. Ponieważ w każdej rundzie dostępna jest tylko jedna karta królowej, akcję tę może wykonać wyłącznie jeden gracz.

WAŻNE: Kiedy gracz kładzie na planszy 6. znacznik łapy, natychmiast zdobywa 3 PZ; a kiedy kładzie 7. znacznik, natychmiast zdobywa 4 PZ. Innymi słowy, jeśli w danej rundzie gracz zdoła położyć na planszy wszystkie 7 znaczników łap, w nagrodę otrzyma 7 PZ.



Przykład: Ponieważ karta królowej wciąż jest dostępna, Marek decyduje się użyć kafelka akcji, który pozwala mu ją spotkać. Bierze kartę królowej oraz znacznik pierwszego gracza, a następnie rozpatruje efekt karty dwukrotnie (zamiast jednokrotnie), ponieważ wcześniej ulepszył ten kafelek akcji. Na koniec kładzie kartę królowej w kolumnie odpowiedniej gildii ponad swoją planszетkę.



DOMY

Ilekoć gracz skompletuje ponad swoją planszетkę po 1 karcie z każdej gildii, bierze z planszетки pierwszy dostępny dom (patrząc od lewej) i kładzie go w regionie, w którym nie ma jeszcze swojego domu. Kiedy umieści w ten sposób na planszy swój ostatni dom, zdobywa kafelek przychylności królowej (patrz s. 11).



BALON



Użycie balonu jest jedynym sposobem na umieszczenie wszystkich 7 znaczników łap na planszy. Jest on również niezwykle przydatny, gdy gracz chce ponownie przekroczyć robotnikiem most, przez który przechodził już w bieżącej rundzie (w takiej sytuacji nie umieszcza na moście drugiego znacznika łapy).

Balonu wolno używać tylko w połączeniu z akcją **praca**, przed ALBO po umieszczeniu znaczników łap na przekraczanych mostach, ale nigdy w trakcie trwającego ruchu. W każdym przypadku balonu używa się przed zatrudnieniem postaci albo użyciem konstrukcji.

Aby użyć balonu, należy opłacić koszt w monetach: są to 3 monety, jeżeli balon znajduje się w tym samym regionie co robotnik gracza, który go używa; a 10 monet, jeżeli balon jest w innym regionie.

Robotnik przenoszony jest razem z balonem do wybranego regionu. Podczas lotu balonem, gracz nie kładzie znaczników łap na żadnych mostach. Może polecieć do wybranego regionu, nawet jeśli na wszystkich sąsiadujących z nim mostach leżą już jego znaczniki łap — w końcu korzysta z transportu powietrznego!



3) FAZA WIECZORU

W kolejności graczy wszyscy wykonują następujące kroki:

A) Jeśli robotnik gracza znajduje się w regionie z jego domem, gracz wybiera do aktywacji jeden przychód: gildii ALBO konstrukcji.

WAŻNE: Jeśli gracz zdecyduje się na przychód gildii, a w danej kolumnie znajduje się 4 lub 5 kart, otrzymuje ten przychód dwukrotnie. Jeśli kart jest 6-7, otrzymuje go trzykrotnie itd.

B) 4 zagrane kafelki akcji wracają do puli po lewej stronie planszki. W kolejnej rundzie gracz dysponuje wszystkimi kafelkami. Robiąc to, należy uważać, aby przypadkiem nie odwrócić ich na drugą stronę!

C) Wszystkie znaczniki łap wracają z planszy do puli gracza.

D) Gracz może zrealizować dowolną liczbę celów mostu.

Przykład: Balon znajduje się w innym regionie niż robotnik **Sylwii** — musi ona wydać 10 monet, żeby sprowadzić go do swojego regionu ①, a następnie porusza razem z nim swojego robotnika do innego regionu ②.

Teraz **Sylwia** wykonuje akcję **praca**, używając kafelka, który pozwala jej przejść przez 2 mosty. Robiąc to, umieszcza na planszy swój 6. i 7. znacznik łapy, za co otrzymuje $3 + 4 = 7$ PZ ③. Na koniec zatrudnia jedną z dwóch dostępnych postaci.



Przykład: Robotnik **Marka** zakończył rundę w regionie z jego domem, dzięki czemu **Marek** może wziąć jeden przychód. Decyduje się na przychód Gildii Sów. Ponieważ ma w tej kolumnie 4 karty, przeprowadza dwie akcje inwestycji, aby dwukrotnie przesunąć do przodu swój znacznik na tym torze.



REALIZOWANIE CELÓW MOSTU



Po przeprowadzeniu akcji (**odpoczynek** albo **praca**) lub na koniec fazy wieczoru, gracz może zrealizować jeden lub więcej celów mostu, o ile spełnia ich wymagania. Gracz umieszcza znacznik celu na wybranym kafelku – na skrajnie lewym wolnym polu (zapewniającym obecnie najwięcej PZ) – i natychmiast dodaje te punkty do swojego wyniku, przesuwając się na torze punktacji.

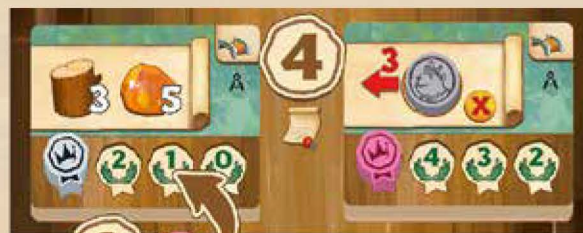
Jeżeli gracz wypełni **oba** cele mostu w tym samym rzędzie, dodatkowo zdobywa także przychylność królowej (patrz: „Zdobywanie przychylności królowej” poniżej).

WAŻNE: W rozgrywce dwuosobowej drugi gracz, który zrealizuje dany cel, zawsze kładzie swój znacznik na **trzecim** polu kafelka.

Przykład: w tej turze znacznik drewna **Sylwii** dotarł na 3. pole toru **1**, a znacznik żywicy znajduje się na 5. polu **2**.

Pozwala jej to zrealizować cel mostu, jednakże robi to jako druga – **Marek** zrealizował go wcześniej. Ponieważ jest to rozgrywka dwuosobowa, **Sylwia** musi położyć swój znacznik celu na trzecim polu kafelka, za co otrzymuje 1 PZ **3**.

Jest to drugi cel, który **Sylwia** zrealizowała w tym samym rzędzie, dlatego dodatkowo zdobywa przychylność królowej **4**.



ZDOBYWANIE PRZYCHYLNOŚCI KRÓLOWEJ

Gracze mają kilka sposobów na zdobycie przychylności królowej:

- z jedną rozpoczynają rozgrywkę;
- mogą ją otrzymać za zrealizowanie obydwu celów mostu w tym samym rzędzie;
- za zgromadzenie 10 surowców danego rodzaju (drewna, kamienia, żywicy, pożywienia);
- za umieszczenie wszystkich domów na planszy głównej (zatrudniając po 2 postacie z każdej gildii);
- wzięcie przychylności królowej umożliwia także jeden z handlarzy.

Gracz zdobywając przychylność królowej, wybiera jeden z trzech odkrytych kafelków lub dobiera losowy z dowolnego stosu. Jeśli wybierze odkryty kafelek, natychmiast zastępuje go nowym ze stosu.

Przychylności królowej zapewniają PZ na końcu rozgrywki. Jeśli jeden ze stosów się wyczerpie, puste miejsca uzupełnia się kafelkami z innych stosów.

Przykład: znacznik **Marka** dotarł do 10. pola toru kamienia, dzięki czemu zdobywa przychylność królowej. Decyduje się na środkowy odkryty kafelek – bierze go i kładzie obok swojej planszетки.

Na końcu gry kafelek ten zapewni mu PZ. Puste miejsce **Marek** uzupełnia nowym kafelkiem ze stosu.



Koniec rozgrywki

Gra dobiega końca po rozegraniu czwartej rundy. Gdy to nastąpi, najpierw gracze wydają niezużyte monety w następujący sposób: za każde 5 monet, gracz przesuwa swój znacznik na torze inwestycji o jedno pole naprzód. Następnie podliczane są wyniki. Do PZ zdobytych w trakcie rozgrywki należy dodać PZ z następujących źródeł:

- **Tor inwestycji:** pozycja znacznika na torze wskazuje, ile PZ otrzymuje gracz.
- **Karty gildii:** każda gildia (oprócz Gildii Jeleni) punktuje następująco: mnożymy liczbę kart danej gildii, które leżą ponad planszatką, przez liczbę gwiazdek, które minął znacznik odpowiedniego surowca. Gwiazdki są widoczne na żetonach kwiatów i rzeźb, które gracz umieszczał na planszeczce w trakcie rozgrywki. Każdy zasób odpowiada konkretnej gildii: drewno — **Gildii Lisów**, kamień — **Gildii Sów**, żywica — **Gildii Niedźwiedzi**, a pożywienie — **Gildii Dzików**.
- **Konstrukcje:** aby określić wartość PZ za każdą konstrukcję, gracz sprawdza pozycję znacznika surowców, który znajduje się najbardziej z lewej strony planszeczki (wartość PZ konstrukcji jest podana na dole planszeczki). **Ważne:** startowa siedziba także jest konstrukcją.
- **Przychylności królowej:** każda punktuje zgodnie z przedstawionym na niej warunkiem. Szczegółowa rozpiska tej punktacji znajduje się na stronie 16.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej PZ. W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, któremu zostało najwięcej monet. Jeśli remis się utrzymuje, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład: **Sylwia** podlicza swój końcowy wynik. Jej znacznik punktów znajduje się na polu 46 toru punktacji. Do tego dodaje następujące PZ:

- 1 **Tor inwestycji:** **Sylwia** wydaje 10 monet (z 12, które jej pozostały), aby poruszyć swój znacznik o dwa pola naprzód, dzięki czemu dociera do pola 7 PZ.
- 2 **Karty gildii:** znacznik drewna **Sylwii** minął żeton dekoracji z dwiema gwiazdkami, co oznacza, że otrzymuje ona 2 PZ za każdą kartę Gildii Lisów (łącznie 6 PZ). Jej znacznik kamienia minął dwa żetony dekoracji z jedną gwiazdką, co daje jej 2 PZ za każdą kartę Gildii Sów (łącznie 8 PZ). Jej znacznik żywicy nie minął żadnego żetonu dekoracji, więc za karty Gildii Niedźwiedzi **Sylwia** nie otrzymuje PZ. Jej znacznik pożywienia minął żeton dekoracji z jedną gwiazdką, więc **Sylwia** otrzymuje 1 PZ za każdą kartę Dzików (łącznie 3 PZ).
- 3 **Konstrukcje:** znacznik surowców, znajdujący się najbardziej z lewej strony planszeczki, leży na polu 3. Oznacza to, że **Sylwia** otrzymuje 3 PZ za każdą swoją konstrukcję, ponieważ pole 3 leży w sekcji planszeczki wartej 3 punkty zwycięstwa. Ma ich trzy, co daje łącznie 9 PZ.
- 4 **Przychylności królowej:** **Sylwia** ma dwa kafelki przychylności: za jeden otrzymuje 1 PZ za każdy posiadany żeton ptaka (7 PZ); a za drugi — 2 PZ za każdą kartę Gildii Dzików (6 PZ). Łącznie za te kafelki **Sylwia** zdobywa 13 PZ.



Końcowy wynik **Sylwii** wynosi 92 PZ!



Zasady trybu jednoosobowego

W rozgrywce jednoosobowej będziesz się ścierać z Franią i Franiem — dwójką bobrów, które, tak jak ty, zabiegają o względy królowej.

PRZYGOTOWANIE OGÓLNE

- Kroki od 1 do 8: przeprowadź tak samo, jak w rozgrywce dwuosobowej.
- Krok 9: Frania i Franio zawsze rozpoczynają jako pierwszy gracz. W końcu mieszkają w lesie!

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Twoje przygotowanie nie różni się niczym od standardowego. W przypadku Frani i Frania:

- Wybierz nieużywany kolor gracza i weź: **1 plansztkę gracza, 3 domy, 1 kartę siedziby, 6 znaczników celów mostu, 4 znaczniki surowców** (drewno, kamień, żywica, pożywienie) oraz **1 znacznik punktów**. Odłóż do pudełka pozostałe komponenty w tym kolorze.
- Umieść 2 domy w zagłębieniach planszki gracza.
- Połóż 4 znaczniki surowców na skrajnie lewych polach torów surowców.
- Umieść 6 znaczników celów mostu w zagłębieniach planszki gracza.
- Połóż znacznik punktów na polu 0 toru punktacji.
- Wsuń kartę siedziby pod plansztkę, po lewej stronie.
- Chwilowo odłóż 1 dom na bok.

Wylosuj 2 karty startowe i 2 kafelki przychylności królowej i stwórz z nich dwie pary. Ty wybierasz parę jako pierwszy. Frania i Franio (którzy są pierwszym graczem) biorą drugą parę i umieszczają swój dom we wskazanym regionie.

Ogólne zasady Frani i Frania

Frania i Franio nie mają robotnika na planszy. Zamiast tego biorą karty z 1 lub 2 regionów, nie wydając na nie żadnych monet. Frania i Franio nie zwracają uwagi na to, co jest na kartach — po prostu gromadzą postacie i konstrukcje na planszce, tak jak robiłbyś to ty. Za każdą kartę postaci, którą położą nad swoją plansztką, przesuwają o 1 pole znacznik surowca powiązanego z daną gildią:



Gildia Lisów: przesun o 1 pole znacznik drewna.



Gildia Niedźwiedzi: przesun o 1 pole znacznik żywicy.



Gildia Sów: przesun o 1 pole znacznik kamienia.



Gildia Dzików: przesun o 1 pole znacznik pożywienia.



Gildia Jeleni: przesun o 1 pole ten znacznik surowców, który jest najbliższej lewej krawędzi planszki. W przypadku remisu obowiązuje następująca kolejność: drewno, kamień, żywica, pożywienie (czyli od góry do dołu).

Kiedy wsuwasz kartę konstrukcji pod plansztkę Frani i Frania, nic innego się nie dzieje.

Jeśli znacznik surowca minie puste pole na kwiat lub rzeźbę, weź odpowiedni żeton i umieść go na planszce Frani i Frania, żeby zapełnić to pole.

Podczas przesuwania znacznika surowców, Frania i Franio biorą pod uwagę wyłącznie ten symbol  i tym samym zyskują przychylność królowej w momencie, gdy do niego dotrą. Wszystkie pozostałe symbole są ignorowane.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Możesz wybrać łatwiejszą bądź bardziej wymagającą rozgrywkę, używając innego zestawu kafelków trybu jednoosobowego. Dostępne poziomy trudności to:

- **Żółtodziób:** 11 kafelków Frani i Frania + 3 kafelki odpoczynku.
- **Adept:** 11 kafelków Frani i Frania + 2 kafelki odpoczynku.
- **Ekspert:** 11 kafelków Frani i Frania + 1 kafelek odpoczynku.
- **Mistrz budownictwa:** 11 kafelków Frani i Frania.



kafelki
odpoczynku



kafelki Frani
i Frania

Nieużywane kafelki odłóż do pudełka.



Jak grać?

W trakcie gry wykonujesz tury naprzemiennie z Franią i Franiem (jak w rozgrywce wieloosobowej). W pierwszej rundzie zaczynają Frania i Franio; w kolejnych — pierwszy gracz może się zmieniać, jeśli ty — lub Frania i Franio — będziecie odwiedzać królową (tak jak w rozgrywce wieloosobowej).

1) FAZA PORANKA

Weź kafelki do gry jednoosobowej oraz wybrane kafelki odpoczynku (jeśli ich używasz w rozgrywce), potasuj je i stwórz z nich zakryty stos. Frania i Franio nic więcej nie robią, ponieważ nie pobierają przychodu.

2) FAZA DNIA

W turze Frani i Frania odkryj i rozpatrz, po kolei, 2 kafelki z wierzchu stosu (innymi słowy: odkryj i rozpatrz pierwszy, a następnie odkryj i rozpatrz drugi).



Jeśli na kafelku pojawi się ptak, weź wskazaną kartę i leżący na niej żeton ptaka (jeśli tam jest). Umieść kartę w odpowiednim miejscu planszетки Frani i Frania i przesun znaczniki surowców, tak jak zostało to opisane wcześniej. Żeton ptaka połów obok planszетки.

Przypomnienie: Frania i Franio ignorują zarówno koszt karty, jak i jej efekt. Ponadto nie biorą pod uwagę bonusu ptaka.



Jeśli na kafelku pojawi się korona królowej, weź kartę królowej, o ile wciąż jest dostępna. Umieść ją w odpowiednim miejscu planszетки Frani i Frania i przesun znaczniki surowców, tak jak zostało to opisane wcześniej. Jeśli wzięli kartę, otrzymują także znacznik pierwszego gracza; jeśli karta królowej była niedostępna, Frania i Franio odchodzą z pustymi rękami. Następnie porusz balon do następnego regionu (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).



Jeśli pojawi się ten kafelek, nic się nie dzieje. Frania i Franio korzystają z zasłużonej przerwy na odpoczynek!

3) FAZA WIECZORU

Frania i Franio nic nie robią.

REALIZOWANIE CELÓW MOSTU

Frania i Franio mogą realizować cele mostu w taki sam sposób, jak robiłbyś to ty, i otrzymują za nie punkty.

WAŻNE:

- Realizując cel mostu, sprawdź, czy Frania i Franio nie zrobili tego przed tobą. Jeśli cię uprzedzili, połóż ich znacznik na pierwszym polu kafelka, a własny na trzecim (w rozgrywkach dwuosobowych drugie miejsce jest pomijane).
- Żeby niczego nie przeoczyć, przed podliczeniem końcowych rezultatów, upewnij się po raz ostatni, czy Frania i Franio nie zrealizowali jakichś celów.
- Frania i Franio nie mogą zrealizować następujących 2 celów mostu:



DOMY

Gdy Frania i Franio ukończą rząd kart postaci, biorą dom ze swojej planszетки i stawiają go gdziekolwiek na planszy głównej. Rozmieszczenie ich domów nie ma znaczenia dla rozgrywki.



PRZYCHYLNOŚCI KRÓLOWEJ

Tak jak każdy inny gracz, Frania i Franio zdobywają kafelek przychylności królowej, kiedy: zbudują trzeci dom, zrealizują dwa cele mostu w tym samym rzędzie lub zgromadzą 10 surowców tego samego rodzaju. W takiej sytuacji zawsze wybierają górny z trzech odkrytych kafelków przychylności (ten leżący najbliżej królowej). Gdy to zrobią, przesun pozostałe kafelki w górę i uzupełnij puste miejsce.



Koniec rozgrywki

Frania i Franio punktuja następujaco:

- **PZ zdobyte w trakcie rozgrywki** (za realizowanie celow mostu).
-  **Tor Inwestycji:** poniewaz Frania i Franio nie umieszczaja swojego znacznika na torze inwestycji, nie otrzymuja punktow w tej kategorii.
-  **Konstrukcje:** Frania i Franio punktuja za konstrukcje, tak jak ty.
- **Karty gildii:** Frania i Franio punktuja za te elementy, tak jak ty.
-  **PrzychylnoSci krolowej:** za kazda otrzymuja 2 PZ x liczba kafelkow odpoczynku, wybrana podczas przygotowania (np. 6 PZ, jezeli w grze uzywane byly 3 kafelki odpoczynku itd.).



PRZYKŁAD PUNKTOWANIA (GRA Z DWOMA KAFELKAMI ODPOCZYNKU)

Podczas rozgrywki Frania i Franio zdobyli 15 PZ za zrealizowane cele mostu.

Karty na ich planszeczce punktuja następujaco:

 **Gildia Lisow:**
4 karty x 2 gwiazdki = 8 PZ

 **Gildia Sow:**
6 kart x 3 gwiazdki = 18 PZ

 **Gildia Niedzwiedzi:**
7 kart x 3 gwiazdki = 21 PZ

 **Gildia Dzikow:**
5 kart x 2 gwiazdki = 10 PZ

 **Gildia Jeleni:** 0 PZ

 **Konstrukcje:**
4 karty x 3 PZ = 12 PZ

Frania i Franio zdobyli 3 kafelki przychylnoSci krolowej (1 startowy, 1 za umieszczenie na planszy 3 domow i 1 za zrealizowanie obydwu celow mostu w tym samym rzędzie). Poniewaz w rozgrywce byly uzywane 2 kafelki odpoczynku, kazda przychylnoSci krolowej jest warta $2 \times 2 = 4$ PZ. W rezultacie Frania i Franio zdobywaja 12 PZ za te kafelki.



Frania i Franio to wymagajacy przeciwnik — zdobyli łącznie 96 PZ!

Dodatek

PRZYCHYLNOŚCI KRÓLOWEJ



2 PZ za każdą przychylność królowej (łącznie z tą).



1 PZ za każdy symbol kwiatu i rzeźby.



3 PZ za każdą parę symboli kwiat + rzeźba.



2 PZ za każdy symbol kwiatu.



2 PZ za każdy symbol rzeźby.



1 PZ za każdy zgromadzony surowiec: drewno/kamień/żywicę/pożywienie.



2 PZ za każdą kartę gildii: Lisów/Sów/Niedźwiedzi/Dzików/Jeleni.



2 PZ za każdy zgromadzony zestaw 4 różnych surowców.



2 PZ za każdy czerwony/żółty żeton ptaka.



3 PZ za każdy niebieski/zielony żeton ptaka.



1 PZ za każdy żeton ptaka.



3 PZ za każdy dom, który gracz ma na planszy.



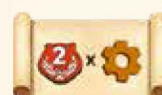
2 PZ za każdą kartę konstrukcji.



3 PZ za każdą gildię, z której gracz ma co najmniej 3 karty.



PZ wskazane przez pozycję znacznika na torze inwestycji.



2 PZ za każdy ulepszony kafelek akcji.



2 PZ za każdy zrealizowany cel mostu.

EFEKTY KART ZWIĄZANE ZE ZNACZNIKAMI ŁAP

Niektóre efekty kart zależą od tego, ile znaczników łap udało się umieścić graczowi na planszy w trakcie bieżącej rundy.



1 drewno za każde 2 znaczniki łap.



1 moneta za każdy znacznik łap.



Liczba monet: 9 minus liczba znaczników łap umieszczonych przez tego gracza na planszy głównej.

FLORYŚCI I RZEźBIARZE



Gracz zyskuje 2 żetony kwiatów z jednym symbolem (1 lub 2 gwiazdkami) lub 1 żeton z dwoma symbolami (3 gwiazdkami) i umieszcza je na swojej planszecie, na dowolnych polach tej samej wielkości i z tą samą ilustracją.



Gracz zyskuje 1 rzeźbę za każde 3 znaczniki łap, które umieścił w tej rundzie na planszy. Jeśli umieścił 6 lub 7 znaczników łap, może wziąć 1 żeton rzeźby z 2 symbolami (3 gwiazdkami) lub 2 żetony rzeźb z 1 symbolem (1 lub 2 gwiazdkami).

BUDYNKI

Efekty wszystkich budynków są zarówno efektami natychmiastowymi, jak i przychodem.



1 moneta za każdą posiadaną konstrukcję (włącznie z tą).



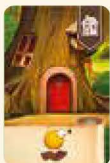
1 moneta za każdy posiadany symbol kwiatu/rzeźby.



1 moneta za każdą posiadaną kartę Gildii Dzików/Niedźwiedzi/Sów/Jeleni/Lisów.



1 moneta za każdą posiadaną parę ptaków.



Akcja inwestycji.

ŚRODKI TRANSPORTU

Efekty wszystkich środków transportu są zarówno efektami natychmiastowymi, jak i przychodem.



1 drewno/1 kamień/
1 żywicę/1 pożywienie.



1 PZ za każdą posiadaną kartę Gildii Lisów/Sów/Niedźwiedzi/Dzików/Jeleni.



1 PZ za każdą posiadaną konstrukcję (włącznie z tą).

HANDLARZE



Gracz wykonuje 3 akcje inwestycji.



Gracz zyskuje 2 (3) różne surowce.



Gracz rozpatruje efekty maksymalnie dwóch różnych posiadanych konstrukcji.



Gracz zyskuje żeton kwiatu albo rzeźby z jednym symbolem (1 lub 2 gwiazdkami) i umieszcza go na odpowiednim polu swojej planszeczki.



Jeśli gracz umieścił 5 znaczników łąp, zyskuje żeton kwiatu albo rzeźby z jednym symbolem (1 lub 2 gwiazdkami) i umieszcza go na odpowiednim polu swojej planszeczki.



Gracz zyskuje przychylność królowej.



Gracz ulepsza jeden ze swoich kafelków akcji.



Gracz zyskuje ptaka z dowolnej karty na planszy i rozpatruje jego efekt w taki sposób, jakby leżał na tym handlarzu.



Gracz zyskuje 1 dowolny surowiec za każdy dom, który ma na planszy.

CELE MOSTU



Łatwa strona

Gracz ma co najmniej 3 drewna i 5 żywicy.



Gracz ma co najmniej 7 drewna i 5 żywicy.



Łatwa strona

Gracz ma co najmniej 5 kamienia i 3 pożywienia.



Gracz ma co najmniej 5 kamienia i 7 pożywienia.



Łatwa strona

Gracz ma na swojej planszeczce co najmniej 2 symbole kwiatów i 4 symbole rzeźb.



Gracz ma na swojej planszeczce co najmniej 5 symboli kwiatów i 3 symbole rzeźb.



Łatwa strona

Gracz musi cofnąć swój znacznik inwestycji o 3 pola (bez pobierania monet).



Gracz musi cofnąć swój znacznik inwestycji o 4 pola (bez pobierania monet).



Łatwa strona

Gracz ma 3 domy na planszy.



Gracz ma co najmniej 5 konstrukcji (włącznie ze swoją kartą siedziby).



Łatwa strona

Gracz ma co najmniej 7 ptaków.



Gracz ma co najmniej 8 ptaków.

KAFELKI AKCJI



Odpoczynek: gracz zyskuje 5 monet. **Praca:** gracz zyskuje 2 monety. Jego robotnik musi przekroczyć dokładnie 1 most.



Ulepszona strona

Odpoczynek: gracz zyskuje 8 monet. **Praca:** gracz zyskuje 4 monety. Jego robotnik musi przekroczyć dokładnie 1 most.



Odpoczynek: gracz zyskuje 3 monety. **Praca:** gracz zdobywa 1 PZ. Jego robotnik musi przekroczyć dokładnie 1 most.



Ulepszona strona

Odpoczynek: gracz zyskuje 5 monet. **Praca:** gracz zdobywa 3 PZ. Jego robotnik musi przekroczyć dokładnie 1 most.



Odpoczynek: gracz zyskuje 3 monety. **Praca:** jego robotnik musi przekroczyć dokładnie 1 most. Następnie w dowolnym momencie tury może raz wydać 4 monety, aby zyskać dowolny surowiec.



Ulepszona strona

Odpoczynek: gracz zyskuje 5 monet. **Praca:** jego robotnik musi przekroczyć dokładnie 1 most. Następnie w dowolnym momencie tury może raz wydać 2 monety, aby zyskać dowolny surowiec.



Odpoczynek: gracz zyskuje 3 monety. **Praca:** jego robotnik musi przekroczyć dokładnie 2 mosty.



Ulepszona strona

Odpoczynek: gracz zyskuje 5 monet. **Praca:** gracz wykonuje akcję inwestycji. Następnie jego robotnik musi przekroczyć dokładnie 2 mosty.



Odpoczynek: gracz zyskuje 3 monety. **Praca:** jego robotnik musi przekroczyć dokładnie 3 mosty.



Ulepszona strona

Odpoczynek: gracz zyskuje 5 monet. **Praca:** jego robotnik musi przekroczyć dokładnie 3 mosty. Następnie, jeśli rozpatruje efekt żetonu ptaka, robi to dwukrotnie.



Odpoczynek: gracz zyskuje 8 monet. **Praca:** jego robotnik pozostaje w swoim regionie. Następnie gracz bierze kartę królowej i rozpatruje jej efekt.



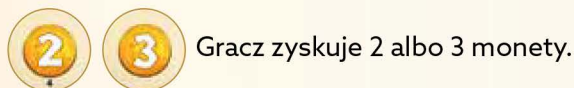
Ulepszona strona

Odpoczynek: gracz zyskuje 15 monet. **Praca:** jego robotnik pozostaje w swoim regionie. Następnie gracz bierze kartę królowej i rozpatruje jej efekt dwukrotnie.

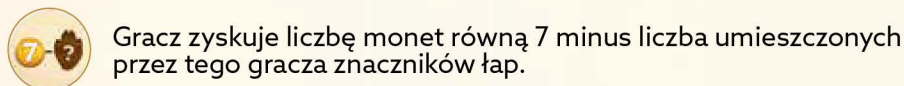
PTAKI



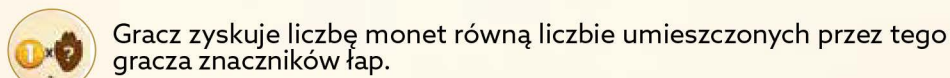
Gracz zyskuje 1 wskazany surowiec.



Gracz zyskuje 2 albo 3 monety.



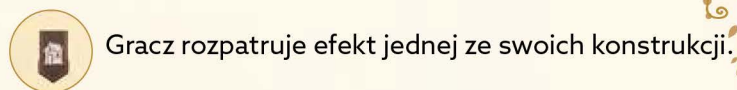
Gracz zyskuje liczbę monet równą 7 minus liczba umieszczonych przez tego gracza znaczników łąp.



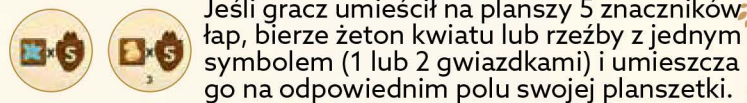
Gracz zyskuje liczbę monet równą liczbie umieszczonych przez tego gracza znaczników łąp.



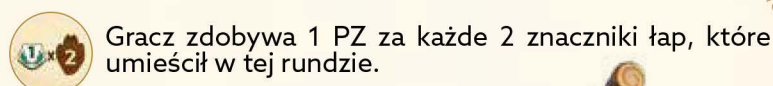
Gracz wykonuje akcję inwestycji.



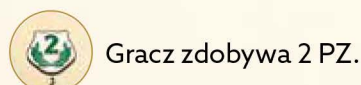
Gracz rozpatruje efekt jednej ze swoich konstrukcji.



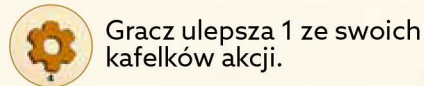
Jeśli gracz umieścił na planszy 5 znaczników łąp, bierze żeton kwiatu lub rzeźby z jednym symbolem (1 lub 2 gwiazdkami) i umieszcza go na odpowiednim polu swojej planszeczki.



Gracz zdobywa 1 PZ za każde 2 znaczniki łąp, które umieścił w tej rundzie.

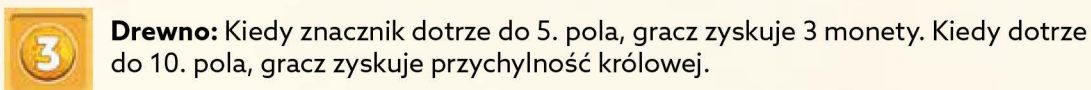


Gracz zdobywa 2 PZ.

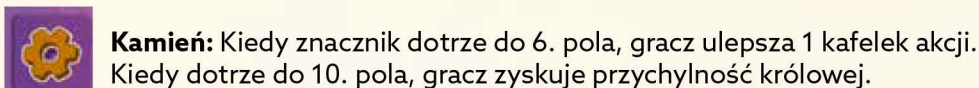


Gracz ulepsza 1 ze swoich kafelków akcji.

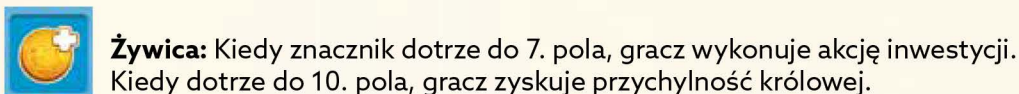
BONUSY PLANSZETKI GRACZA



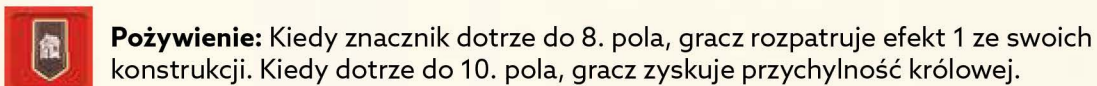
Drewno: Kiedy znacznik dotrze do 5. pola, gracz zyskuje 3 monety. Kiedy dotrze do 10. pola, gracz zyskuje przychylność królowej.



Kamień: Kiedy znacznik dotrze do 6. pola, gracz ulepsza 1 kafelek akcji. Kiedy dotrze do 10. pola, gracz zyskuje przychylność królowej.



Żywica: Kiedy znacznik dotrze do 7. pola, gracz wykonuje akcję inwestycji. Kiedy dotrze do 10. pola, gracz zyskuje przychylność królowej.



Pożywienie: Kiedy znacznik dotrze do 8. pola, gracz rozpatruje efekt 1 ze swoich konstrukcji. Kiedy dotrze do 10. pola, gracz zyskuje przychylność królowej.



EDYCJA POLSKA:

Wydawca: Viola Kijowska

Kierownik projektu: Marcin Tomczyk

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Redakcja: Viola Kijowska, Ania Ekiert, Marcin Tomczyk

Skład DTP: Artur Mikucki

TWÓRCY

Projektanci: Marco Canetta i Stefania Niccolini

Ilustracje: David Sitbon

Instrukcja: Matthieu Verdier

Skład/projekt graficzny: Ulric Maes i Tia Pernici

Rozwój: Marco Canetta, Stefania Niccolini i Matthieu Verdier

Kierownik projektu: Marine Nouvel

Kierownik produkcji: Jeanne Danmanville

Komunikacja: Pauline Lebel

Produkcja: Emmanuel Beltrando

Specjalne podziękowania: Alexandre Figuière i Yann Beligné

Podsumowanie rundy

1) FAZA PORANKA

A – POBIERANIE PRZYCHODU



Przychód z gildii: Za każde dwie karty w kolumnie gracz pobiera odpowiedni przychód.



Przychód z konstrukcji: Gracz rozpatruje efekty wszystkich posiadanych konstrukcji, zaczynając od swojej siedziby.

B – PRZYLATUJĄ PTAKI

Wszystkie żetony ptaków, które nadal są na planszy, należy odłożyć do pudełka. We wszystkich regionach, na każdym stosie kart, umieszczany jest 1 odkryty żeton ptaka.

C – KRÓLOWA SIĘ BUDZI

Należy odrzucić kartę królowej z poprzedniej rundy (jeśli wciąż jest w grze), a następnie odkryć nową ze stosu.

2) FAZA DNIA

Gracz wybiera 1 z dostępnych kafelków akcji i decyduje, czy wykonuje **odpoczynek**, czy **pracę**.

ODPOCZYNEK: Gracz odkłada wybrany kafelek akcji po prawej stronie swojej planszki i zyskuje monety w liczbie wskazanej w polu odpoczynku tego kafełka.

PRACA:

- Gracz odkłada wybrany kafelek akcji po prawej stronie swojej planszki i rozpatruje jego efekt: większość nakazuje robotnikowi przejść przez jeden lub więcej mostów, przez które jeszcze nie przechodził w bieżącej rundzie. Gracz umieszcza znacznik łapy na każdym moście, który przekracza. Gracz może wydać monety, żeby skorzystać z balonu i zoptymalizować swój ruch.
- Gracz wybiera kartę z regionu, w którym zatrzymał się jego robotnik. Jeśli leży na niej ptak, rozpatruje bonus i bierze żeton.
- Następnie gracz kupuje kartę, wydając monety, rozpatruje jej efekt i umieszcza ją w odpowiednim miejscu swojej planszki.

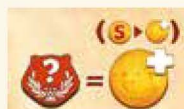
Faza dnia dobiega końca, kiedy każdy gracz użyje 4 kafelków akcji.

3) FAZA WIECZORU

Jeśli robotnik zakończył rundę w regionie ze swoim domem, gracz wybiera i zyskuje jeden przychód. Zagrane w tej rundzie kafelki akcji i znaczniki łap wracają do puli gracza.

PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY (po zakończeniu 4. rundy)

Wszyscy wydają pozostałe monety — za każde 5 monet przesuwają znacznik inwestycji o jedno pole naprzód. Gracze podliczają swoje wyniki, dodając następujące PZ do tych zdobytych w trakcie rozgrywki:



Tor inwestycji: pozycja znacznika na torze wskazuje, ile PZ otrzymuje gracz.



Karty gildii: każda gildia (oprócz Gildii Jeleni) punktuje według następujących zasad: gracze mnożą liczbę kart danej gildii

przez liczbę gwiazdek, które minął znacznik odpowiedniego surowca.



Konstrukcje: Każda konstrukcja jest warta tyle PZ, ile pokazuje znacznik surowca, który znajduje się najbardziej z lewej strony na torach planszki gracza.



Przychylności królowej: punktuja zgodnie ze wskazanym na nich warunkiem.

Wygrywa gracz z największą liczbą PZ. W przypadku remisu wygrywa gracz, któremu zostało więcej monet. Jeśli remis się utrzymuje, gracze dzielą się zwycięstwem.



ZASADY, O KTÓRYCH ŁATWO ZAPOMNIEĆ

- W każdej rundzie tylko jeden gracz może zdobyć kartę królowej.
- Karty konstrukcji zapewniają efekt natychmiastowy, jak również dodatkowy efekt w fazie przychodu.
- Gracze mogą zrealizować dowolną liczbę celów mostu jednocześnie.
- Za każdym razem, gdy gracz zbierze komplet postaci (po 1 z każdej gildii), umieszcza 1 swój dom w regionie, gdzie jeszcze go nie ma.
- Podczas pierwszej fazy przychodu gracze rozpatrują wyłącznie efekt swojej startowej siedziby.
- Akcja inwestycji: gracz przesuwa znacznik o 1 pole do przodu na torze inwestycji ALBO zyskuje monety w liczbie wskazanej przez pozycję jego znacznika, a następnie cofa go na skrajnie lewe pole toru.

