Instrukcja

Pod koniec XIX wieku oszałamiająca liczba ponad 9000 wiatraków zdobiła krajobraz Holandii. Wiele z nich wzniesiono celem osuszenia nadmorskich depresji, zwanych polderami, które to wypełniane były ciągnącymi się po horyzont polami tulipanów. Kwiat, który kilka stuleci wcześniej doprowadził do bankructwa niejednego spekulującego śmiałka, stał się kwintesencją holenderskich pejzaży, a ich symbolem słynny Bloemen Route, czyli Kwiatowy Szlak.

Wiatrakowo, choć brzmi jak nazwa miejscowości, nie znajduje się na mapie Holandii, a jest jedynie fikcyjnym miejscem inspirowanym wspomnianym wcześniej Bloemen Route. W grze tej wcielicie się w role przedsiębiorczyń i przedsiębiorców, a także tulipanowych plantatorek i plantatorów. Będziecie budować i ulepszać wiatraki, kupować, sprzedawać i sadzić tulipany, a także, z pomocą zatrudnionych pomocniczek i pomocników, wypełniać lukratywne kontrakty. Pozwólcie przeciwniczkom i przeciwnikom zzielenieć z zazdrości na widok feerii barw waszych pól i grządek.

Zawartość

plansza główna

4 planszetki wiatraków

44 żetony narzędzi

24 brązowe, 12 beżowych i 12 srebrnych kafelków ulepszeń

4 planszetki ogrodów

4 karty handlu morskiego

195 znaczników tulipanów (po 39 w każdym z 5 kolorów: białe, żółte, czerwone, fioletowe i czarne*)

30 kart ulepszeń

36 figurek wiatraków

1 zasłonka kalendarza

6 startowych kart ulepszeń (a po drugiej stronie zachcianki królowej)

3 znaczniki neutralne

1 znacznik zastawki oraz 1 znacznik poziomu wody

12 dużych i 8 małych znaczników graczy

15 kafelków X

4 przypominajki

4 żetony +100/+200 PZ

elementy do trybu solo

20 kart ogrodnika

1 nakładka na grządki

1 przypominajka solo

Żetony narzędzi oraz tulipanów nie są limitowane i nigdy nie powinny ulec wyczerpaniu, jednak jeśli w rzadkim przypadku do tego dojdzie, użyjcie dowolnych zamienników.

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnijcie wszystkie tekturowe elementy i poskładajcie planszetki wiatraków zgodnie z poniższą instrukcją.

Składanie planszetek wiatraków

1. Użyj plastikowego dynksa, aby przymocować duże koło zębate po lewej stronie planszetki wiatraka.

2. Obróć koło, tak aby jego czerwona szprycha wskazała na czerwoną strzałkę na planszetce.

3. Przymocuj małe koło po prawej stronie planszetki, tak aby jedna z jego szprych wskazała na czerwony ząb dużego koła.

4. Gotowe!

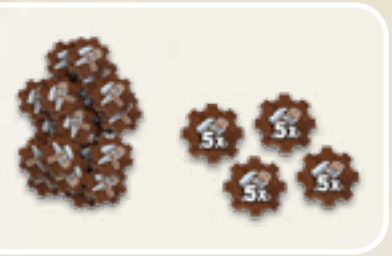
ERRATA?
Pomimo wszelkich starań, wielu korekt i uważnej wieloetapowej redakcji nigdy nie możemy być pewni, że w żadnym zdaniu niniejszej instrukcji nie wkradł się błąd. Aby sprawdzić, czy do gry nie pojawiła się errata, zeskanuj kod QR, który przeniesie cię na stronę gry.

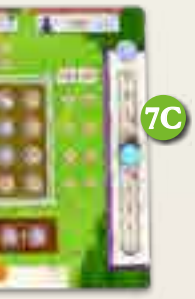
* **Ciekawostka historyczna:** Choć wielu próbowało, nie jest możliwe wyhodowanie prawdziwie czarnego tulipana. Kontynuując trend uzyskiwania coraz ciemniejszych odcieni fioletu, najlepszy rezultat w 1986 roku osiągnął Geer Hageman. Jego „Paul Scherer" jest powszechnie uznawany za najciemniejszą odmianę na świecie. Choć kwiat ten nie jest prawdziwie czarny, w uproszczeniu jest on tak określany, a więc i my będziemy nazywać go czarnym w niniejszej grze.

Przygotowanie

1. Umieść **planszę** na środku stołu (czymże byłaby instrukcja gry bez tego zdania!).
2. Obok planszy posortuj i połóż **kafelki X, kafelki ulepszeń, karty ulepszeń, tulipany i narzędzia**.

3. Pomieszaj osobno każdy typ **kafelków ulepszeń** i połóż je w stosach obok planszy. Następnie w obszarze kafelków ulepszeń (3A) wyłóż po jednym odkrytym kafelku na każdym polu w odpowiednim kolorze (czyli 2 brązowe, 1 beżowy i 1 srebrny).





7C

Przykładowe przygotowanie gry dla 3 osób

4. Potasuj **karty ulepszeń** i połóż w zakrytym stosie obok planszy. Następnie w obszarze kart ulepszeń (4A) wyłóż 3 odkryte karty.
5. Umieść **znacznik zastawki** na pierwszym polu toru zastawki (5A), a **znacznik poziomu wody** na pierwszym polu od lewej (czyli na zerze) na torze poziomu wody (5B).
6. Potasuj **karty handlu morskiego** i umieść je w odkrytym stosie (tak aby było widać tylko wierzchnią kartę) w obszarze handlu morskiego na planszy.
7. Każda osoba biorąca udział w grze otrzymuje: **1 planszetkę ogrodu**, **1 planszetkę wiatraka** (wybraną losowo), **1 przypominajkę, 1 żeton narzędzi**, a także wszystkie elementy w wybranym kolorze gracza, czyli **9 figurek wiatraków** i **5 znaczników** (3 duże i 2 małe). Każdy gracz umieszcza jeden ze swoich dużych znaczników na torze punktów zwycięstwa (PZ) na polu „5" (7A), drugi na pierwszym od lewej polu kalendarza (7B), a jeden z małych znaczników na torze posiadanych guldenów na swojej planszetce ogrodu (7C) na pozycji zależnej od liczby osób biorących udział w grze (odpowiednio 4/5/6/7 w grze na 1/2/3/4 graczy). Drugi mały znacznik połóż przed sobą, może się później przydać na potrzeby zachcianki królowej (opisanej na str. 7).
8. Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia kupiła kwiaty, a tury przebiegają w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Wyłóż na stole **startowe karty ulepszeń** w liczbie równej liczbie graczy + 1, stroną ulepszenia ku górze (czyli zieloną). W kolejności odwrotnej do kolejności gry każdy gracz wybiera jedną ze startowych kart ulepszeń i umieszcza ją w pierwszym od lewej górnym polu pod swoją planszetką ogrodu, tak aby widoczna była górna połowa karty (8A). Ostatnią, niewybraną kartę obróć na stronę **zachcianki królowej** i umieść na polu zachcianki królowej, w obszarze kalendarza (8B).
9. W kolejności odwrotnej do kolejności gry każdy gracz umieszcza swój ostatni duży znacznik na jednym z pól **bazaru** w wybranej strefie niezawierającej innych znaczników (o ile to możliwe), a następnie:
   - W grze na 2 osoby umieść po **1 znaczniku neutralnym** w każdej z trzech stref bazaru (w sumie 3 znaczniki).
   - W grze na 3 osoby umieść po **1 znaczniku neutralnym** w każdej strefie bazaru, w której nie ma osoby rozpoczynającej (w sumie 2 znaczniki).
   - W grze na 4 osoby umieść **1 znacznik neutralny** w strefie znajdującej się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara od osoby rozpoczynającej (w sumie 1 znacznik).

   Nieużywane znaczniki neutralne usuń z gry.
10. Osoba rozpoczynająca otrzymuje **1 biały tulipan** i umieszcza go w swoim magazynie. Druga osoba otrzymuje **żółty tulipan**, trzecia **czerwony**, a czwarta **fioletowy**.
11. Każdy z graczy umieszcza swoje **figurki wiatraków** wzdłuż lewej krawędzi swojej planszetki ogrodu. Pierwsze od góry pole mieści 1 wiatrak, a kolejne odpowiednio 1, 2, 2, 3.
12. Jeśli w grze biorą udział mniej niż 4 osoby, należy użyć zasłonki kalendarza i zakryć odpowiedni jego rząd.

Gotowe! Czas zacząć rozgrywkę!

Przebieg gry

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnia kupiła kwiaty. Ta GRA MA TURY, które gracze rozgrywają po kolei w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara do momentu, w którym jedna z osób dojdzie do końca toru kalendarza (czyli pola nr IV). W tym momencie należy dokończyć bieżącą rundę, tak aby wszyscy gracze wykonali taką samą liczbę tur, a następnie rozegrać jeszcze jedną, ostatnią rundę (czyli każdy gracz wykonuje jeszcze po jednej turze). Po tym należy przejść do punktacji końcowej, a wygrywa nie kto inny jak zdobywca bądź zdobywczyni największej liczby punktów zwycięstwa (PZ).

Każdy gracz w swoim ruchu będzie kręcić kołami swojego wiatraka, tworząc pary akcji, z których następnie będzie wybierać tę akcję, którą wykona (choć czasami wykona obie). Za każdym razem, gdy twoje duże koło wykona pełen obrót, poruszysz się o jedno pole na torze kalendarza, co zbliża grę ku końcowi.

Tor guldenów

W toku rozgrywki będziesz zdobywać i wydawać guldeny. Z każdym razem, kiedy je zdobywasz, przesuń znacznik guldenów odpowiednio do góry, a kiedy wydajesz – w dół. Nigdy nie możesz posiadać więcej niż 9 guldenów, jakakolwiek liczba ponad to jest natychmiast stracona. Nie możesz także posiadać mniej niż zero, nie można wydać więcej guldenów, niż się posiada.

Ten symbol oznacza, że otrzymujesz 1 gulden. Wszystkie białe liczby w grze oznaczają, że coś zyskujesz.

Ten symbol oznacza, że musisz wydać 1 gulden. Wszystkie czerwone liczby w grze oznaczają, że musisz coś wydać.

Zdobywanie tulipanów

Zawsze gdy otrzymujesz tulipan, umieść go na pierwszym od lewej wolnym polu w swoim magazynie (tuż pod grządkami na twojej planszetce ogrodu). Magazyn może pomieścić 7 tulipanów, ale zwróć uwagę, że ostatnie dwa pola są płatne – kosztują odpowiednio 1 i 2 guldeny. Jeśli chcesz z nich skorzystać, musisz zapłacić odpowiednią kwotę. Jeśli otrzymujesz tulipan, a twój magazyn jest pełen (albo kiedy nie chcesz opłacać płatnych miejsc), możesz po prostu z niego zrezygnować albo natychmiast odrzucić jeden z posiadanych tulipanów i zastąpić go nowym (zastępowanie nigdy nie generuje kosztów). Z każdym razem, kiedy wykorzystujesz (nie zastępujesz) tulipan z magazynu, przesuń wszystkie pozostałe w magazynie w lewo, tak aby wypełnić luki.

Porządek tury

W swojej turze musisz wykonać następujące kroki w podanej kolejności:

1. Opcjonalnie zmień prędkość wody, podnosząc albo opuszczając zastawkę, co określi, z jaką prędkością będą kręcić się koła twojego wiatraka.

2. Ustal poziom wody (jeśli znacznik zastawki jest na polu 2 lub 3, poziom wody będzie rósł w każdej turze).

3. Obróć koła swojego wiatraka o tyle kroków, ile wskazuje aktualna prędkość wody (1 krok to 1 odstęp między dwoma sąsiednimi czerwonymi zębami dużego koła).

4. Wybierz i wykonaj jedną z dwóch akcji wskazanych przez strzałki (czasami będzie można wykonać obie akcje, o czym więcej na str. 8).

Zachcianka królowej

Uwaga: Jeśli w dowolnym momencie swojej tury wypełnisz wymaganie karty **zachcianki królowej** (wspomnianej w przygotowaniu w punkcie 8B), natychmiast otrzymaj najwyższą dostępną na karcie nagrodę w postaci PZ i od razu zakryj ją swoim znacznikiem (tym, który od początku gry leży przed tobą), aby wskazać, że ta nagroda nie jest już dostępna. Każdy gracz może tylko 1 raz zapunktować zachciankę królowej. Na stronach 18-19 znajdziesz objaśnienia wszystkich kart zachcianek królowej.

Krok 1: Operowanie zastawką

Podczas tego kroku możesz regulować poziom zastawki, co determinuje prędkość wody i tym samym liczbę kroków o jaką będzie należało obrócić koła na planszetce wiatraka. Dostępne są 3 opcje:

- **NIC NIE ZMIENIAJ**

Znacznik zastawki pozostaje na aktualnej pozycji.

- **ZAMKNIJ ZASTAWKĘ**

Aby obniżyć prędkość wody, przesuń znacznik zastawki o dowolną liczbę pól w dół toru. Nic to nie kosztuje, nie otrzymujesz także PZ.

- **OTWÓRZ ZASTAWKĘ**

Aby zwiększyć prędkość wody, przesuń znacznik zastawki o 1 albo 2 pola do góry. Każdy krok w górę ma swój osobny koszt i osobną nagrodę.

Aby przesunąć znacznik zastawki z pierwszego pola na drugie, musisz zapłacić 1 gulden i zdobywasz 1 PZ.

Aby przesunąć znacznik zastawki z drugiego pola na trzecie, musisz zapłacić 2 guldeny i zdobywasz 3 PZ.

Uwaga: Jak wspomniano wcześniej, znacznik zastawki można przesunąć o 2 pola do góry (o ile znajduje się na pierwszym polu), w takim wypadku zsumuj zarówno koszty, jak i nagrody, a więc płacisz 3 guldeny i zdobywasz 4 PZ. Pamiętaj jednak, że w trakcie jednej tury można ten znacznik przesuwać wyłącznie w jedną stronę, jeśli przesuniesz go do góry, nie możesz w tej samej turze przesunąć go w dół i vice versa.

Krok 2: Ustal poziom wody

Spójrz na symbole znajdujące się na prawo od toru zastawki. Jeśli aktualna prędkość wody wynosi 1, poziom wody nie zmienia się. Jeśli prędkość wody wynosi 2, podnieś poziom wody o 1, czyli przesuń znacznik poziomu wody o 1 pole w prawo. Jeśli natomiast prędkość wody wynosi 3, podnieś poziom wody o 2.

Przykład: *Przy prędkości wody 1, wskazanej przez znacznik zastawki, znacznik poziomu wody pozostaje na swoim miejscu.*

Przy prędkości wody 2, wskazanej przez znacznik zastawki, znacznik poziomu wody przesuwa się o 1 pole w prawo.

Przy prędkości wody 3, wskazanej przez znacznik zastawki, znacznik poziomu wody przesuwa się o 2 pola w prawo.

Znacznik poziomu wody nigdy nie może przesunąć się dalej niż na ostatnie pole nr 8, a co za tym idzie, nie jest dozwolona taka pozycja znacznika zastawki, która sprawi, że zajdzie potrzeba przesunięcia znacznika poziomu wody poza pole nr 8. Innymi słowy, twoim obowiązkiem jest takie ustawianie znacznika zastawki, które utrzyma poziom wody w skali wyznaczonej przez tor (nie chcesz doprowadzić do powodzi, przekraczając poziom 8).

Krok 3: Obrót kół

Konstrukcja i połączenie kół sprawia, że zawsze będą one poruszać się względem siebie o identyczną liczbę kroków. Liczbę tę wskazuje znacznik zastawki, który wyznacza aktualną prędkość wody, a więc i prędkość obrotu kół.

Pamiętaj, że duże koło należy zawsze obracać zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przykład: *Przy prędkości wody 1, koła należy obrócić o 1 krok.*

Przy prędkości wody 2, koła należy obrócić o 2 kroki.

Przy prędkości wody 3, koła należy obrócić o 3 kroki.

Narzędzia

Możesz wydawać żetony narzędzi, aby zmniejszyć albo powiększyć liczbę kroków, o jakie musisz obrócić koła. Każdy 1 żeton to 1 więcej albo 1 mniej krok obrotu kół. Korzystanie z narzędzi nie zmienia ani pozycji znacznika zastawki, ani poziomu wody.

Uwaga: Twoja ostateczna liczba kroków, o jakie obracasz koła, musi wynieść minimum 1 i maksimum 4. Wydawanie żetonów narzędzi jest dozwolone wyłącznie w ramach poruszania się w tym przedziale.

Kalendarz

Kiedy czerwona szprycha twojego dużego koła zrówna się bądź minie czerwoną strzałkę, natychmiast przesuń swój znacznik na torze kalendarza o jedno pole w prawo. W dowolnym momencie swojej aktualnej tury możesz otrzymać wskazaną na tym polu kalendarza nagrodę, a także jedną z dodatkowych nagród znajdującą się pod tym polem (o ile nie zostały wcześniej przykryte kafelkami X). Po wybraniu dodatkowej nagrody zakryj ją kafelkiem X, aby nie była dostępna dla kolejnych graczy. Zakrywanie dotyczy wyłącznie nagród dodatkowych, nie należy zakrywać nagród na polach, po których przemieszczają się znaczniki graczy.

Przykład: *Ania obraca koło wiatraka i kończy pełen obrót – czerwona szprycha zrównuje się z czerwoną strzałką. Przesuwa swój niebieski znacznik o jedno pole w prawo na torze kalendarza i otrzymuje 1 tulipan w wybranym przez siebie kolorze, a dodatkowo 3 guldeny. Po otrzymaniu guldenów Ania zakrywa tę nagrodę kafelkiem X.*

W momencie, w którym jeden z graczy dojdzie na torze kalendarza do ostatniego pola nr IV, wywołuje to zakończenie gry (patrz str. 12). Pamiętaj, że o ile zawsze można częściowo lub całkowicie zignorować otrzymywanie różnych nagród, to nigdy nie można zignorować wywoływania końca gry.

Krok 4: Wykonaj akcje

Po obróceniu kół wiatraka wybierz jedną z dwóch akcji wskazanych przez strzałki i wykonaj ją zgodnie z opisem na kolejnych stronach. Jeśli jednak jedna z akcji posiada symbol +, wówczas możesz wykonać obie akcje (w wybranej przez siebie kolejności).

Przykład: *Po wykonaniu obrotu kołami o odpowiednią liczbę kroków Ania może wybrać jedną z dwóch akcji: sadzenie tulipanów albo obniżenie poziomu wody.*

Na początku gry wszyscy gracze posiadają na kołach jedynie nadrukowane akcje. Co więcej, wszystkie akcje na małym kole są takie same – obniżenie poziomu wody. Jednak w toku gry będziecie umieszczać w kołach kafelki ulepszeń, które umożliwią wykonywanie lepszych bądź zupełnie innych akcji.

Poza kołami wiatraka te same symbole akcji znajdziesz w różnych miejscach w grze (na planszy, planszetce ogrodu bądź na kartach). Wykonując akcje otrzymane w innych miejscach, zastosuj te same zasady, opisane poniżej. Jeśli, w wyniku otrzymania takich akcji bonusowych, wykonasz jakąś akcję więcej niż raz, to (na potrzeby jakichkolwiek innych efektów) uznaje się je za osobne akcje. Jeśli po obrocie kół nie będziesz w stanie wykonać żadnej z akcji wskazanych przez strzałki, otrzymaj 2 guldeny i zakończ swoją turę. Nie możesz jednak zdecydować się na otrzymanie 2 guldenów, jeśli masz możliwość wykonania choć jednej ze wskazanych akcji.

Akcja: Obniżenie poziomu wody

Akcja ta pozwala na pozyskanie guldenów i/albo PZ, a następnie obniża poziom wody. Liczba, jaka znajduje się przy symbolu akcji, wyznacza siłę tej akcji. Kiedy wykonujesz akcję obniżenia poziomu wody, zacznij od sprawdzenia aktualnej pozycji znacznika poziomu wody na jego torze i otrzymaj wskazaną nagrodę tyle razy, ile wynosi siła akcji.

Wysoki poziom wody: Jeśli znacznik poziomu wody znajduje się na jednym z tych pól (5-8), otrzymaj 2 guldeny albo 2 PZ za każdy punkt siły akcji, z jaką ją wykonujesz.

Średni poziom wody: Jeśli znacznik poziomu wody znajduje się na jednym z tych pól (2-4), otrzymaj 1 gulden albo 1 PZ za każdy punkt siły akcji, z jaką ją wykonujesz.

Niski poziom wody: Jeśli znacznik poziomu wody znajduje się na jednym z tych pól (0-1), otrzymaj 1 gulden za każdy punkt siły akcji, z jaką ją wykonujesz. Strzałka obok pola 0 symbolizuje, że próba przesunięcia znacznika poziomu wody poniżej zera nadal generuje nagrodę, ale znacznik pozostaje na polu 0.

Po otrzymaniu wszystkich należnych nagród przesuń znacznik poziomu wody w lewo o tyle pól, ile wynosi siła akcji (pamiętaj: najpierw nagrody, potem przesuwanie). Jeśli znacznik osiągnie pole 0, kolejne próby obniżania poziomu wody nie przesuwają go dalej, ale wciąż zapewniają nagrodę.

Akcja: Pozyskanie kafelka ulepszenia

Akcja ta pozwala na ulepszanie akcji znajdujących się na kołach wiatraka poprzez umieszczanie tam kafelków ulepszeń. Wykonując tę akcję, zacznij od opłacenia kosztu. Wybierz 1 z dostępnych, odkrytych kafelków, leżących na planszy, i zapłać odpowiednio 0/1/2 guldeny za brązowy/beżowy/srebrny kafelek. Następnie weź go i umieść w wybranym przez siebie **nieaktywnym** miejscu na kafelek na małym lub dużym kole wiatraka. Aktywne miejsca to zawsze te dwa miejsca, na które wskazują strzałki, a nieaktywne to wszystkie pozostałe. Jeśli chcesz umieścić ulepszenie w miejscu, w którym znajduje się już inne ulepszenie, możesz to zrobić i po prostu usuń stare ulepszenie z gry.

Po umieszczeniu kafelka ulepszenia w kole natychmiast uzupełnij puste pole w obszarze kafelków ulepszeń na planszy kafelkiem odpowiedniego koloru (przetasuj odrzucone kafelki, jeśli potrzebny stos będzie wyczerpany). Jeśli całkowicie zabraknie beżowych lub srebrnych kafelków, uzupełniaj ich pola kafelkami brązowymi i zakryj wskazany na planszy koszt przy pomocy kafelka X.

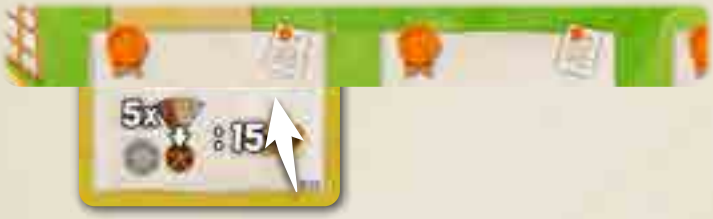
Przed wybraniem kafelka ulepszenia możesz jednorazowo wydać 1 gulden, aby odrzucić wszystkie dostępne kafelki i wyłożyć nowe.

Akcja: Pozyskanie karty ulepszenia

Akcja ta pozwala na zdobycie jednej z trzech wyłożonych na planszy kart ulepszeń i wsunięcie jej pod swoją planszetkę ogrodu jako pomocnika albo kontrakt. Przed wykonaniem tej akcji możesz jednorazowo wydać 1 gulden, aby odrzucić wszystkie dostępne karty i wyłożyć nowe. Wybierz jedną z odkrytych, dostępnych kart i wsuń pod planszetkę ogrodu, możliwe są dwie opcje:

- Dodaj kartę jako pomocnika, wsuwając ją pod górną krawędź swojej planszetki ogrodu pod pierwsze z lewej wolne pole. Wsuń tylko część karty, tak aby jej górna część była widoczna. Ta karta jest teraz pomocnikiem.

- Dodaj kartę jako kontrakt, wsuwając ją pod dolną krawędź swojej planszetki ogrodu pod pierwsze z lewej wolne pole. Wsuń tylko część karty, tak aby jej dolna część była widoczna. Ta karta jest teraz kontraktem.



Zdobyty pomocnik natychmiast jest aktywny i **raz na turę** oferuje wskazaną korzyść (patrz str. 15-17), którą można wykonać przed albo po akcji, która ją wywołała. Warto w tym momencie wspomnieć, że ze startowych kart ulepszeń, tak samo jak i z pomocników, można skorzystać **raz na turę**.

Natychmiast po pozyskaniu pomocnika otrzymaj wskazaną na planszetce ogrodu liczbę PZ.

Kontrakty oferują posiadającemu je graczowi specjalne punktowanie na koniec gry (patrz str. 12).

Po wykonaniu akcji pozyskania karty ulepszenia natychmiast uzupełnij puste pole na planszy. Przetasuj odrzucone karty, jeśli stos kart się wyczerpał.

Na twojej planszetce ogrodu znajduje się 7 miejsc na karty ulepszeń, z czego jedno jest od początku gry zajęte przez kartę startową. Z pozostałych sześciu miejsc trzy górne są dla pomocników, a trzy dolne na kontrakty. Jeśli wszystkie miejsca jednego typu są zajęte, a chcesz pozyskać nową kartę tego typu, wybierz jedną ze starych i odrzuć, a następnie umieść na jej miejscu nową. W takim wypadku jednak nie otrzymasz wskazanych na planszetce ogrodu PZ.

Akcja: Budowa wiatraka

Akcja ta pozwala na umieszczenie jednego z wiatraków znajdujących się na twojej planszetce ogrodu na planszy głównej, aby pozyskać różne korzyści. Wykonując tę akcję, możesz wybrać dowolny z wiatraków na twojej planszetce ogrodu. Ma to znaczenie, ponieważ za zbudowanie wszystkich wiatraków z jednej grupy (czyli tych, które przed zbudowaniem stoją koło siebie na twojej planszetce ogrodu) otrzymasz na koniec gry 1, 2 albo 3 PZ za zasadzone tulipany we wskazanym kolorze.

Aby zbudować wiatrak, musisz spełnić dwa warunki:

1. Musisz wydać 0-4 guldeny w zależności od pola (skrzyżowania ścieżek z symbolem wiatraka), na którym go budujesz. Na skrzyżowaniu z symbolem wiatraka nadrukowany jest koszt budowy (a jeśli go nie ma, to budowa jest za darmo). Można budować wyłącznie na niezajętych polach.
2. Pole, na którym budujesz, musi być połączone z bazarem nieprzerwaną ścieżką wiatraków dowolnego koloru.

Na każdym polu (skrzyżowaniu) może stać tylko 1 wiatrak. Po zbudowaniu wykonaj następujące kroki:

1. Wyznacz najkrótszą ścieżkę od właśnie wybudowanego wiatraka do bazaru. Jeśli ścieżka ta prowadzi przez wiatraki innych graczy, każdy taki wiatrak generuje 1 PZ dla jego posiadacza. Twoje własne wiatraki nie generują w tym momencie PZ dla ciebie. Pamiętaj, że musi to być najkrótsza z możliwych ścieżek, a jeśli istnieje więcej niż jedna najkrótsza, wówczas wybierz jedną z nich.
2. Otrzymaj wszystkie nagrody (w wybranej przez siebie kolejności) znajdujące się na polach wskazanych przez strzałki, przy których stoi właśnie wybudowany wiatrak.

Uwaga: Niektóre ulepszenia pozwalają na budowanie wiatraków bez ścieżki do bazaru. Budując kolejne wiatraki, nie wystarczy połączyć się z takim wolnostojącym wiatrakiem. Każdy kolejny wiatrak nadal obowiązuje reguła nieprzerwanej ścieżki do bazaru.

Przykład: *Bartek wybrał miejsce budowy wiatraka, którego koszt wynosi 3 guldeny (A). Opłacił koszt i umieścił tam figurkę wiatraka. Następnie wyznaczył ścieżkę do bazaru, która przechodzi obok dwóch wiatraków innych graczy (B i C), a zatem obaj przeciwnicy otrzymują po 1 PZ. Teraz Bartek może wykonać akcje określone na polach (zaznaczone na ilustracji), na które wskazują strzałki przy nowo wybudowanym wiatraku.*

Akcja: Wizyta na bazarze

Akcja ta pozwala na poruszenie swojego znacznika na bazarze, aby zdobyć różne korzyści. Wykonując tę akcję, zawsze zwróć uwagę na liczby podane przy symbolu akcji. Biała liczba oznacza liczbę ruchów, jaką na bazarze wykona twój znacznik. Czerwona liczba zaś, znajdująca się przy symbolu guldena, oznacza koszt wykonania tej akcji. W zilustrowanym przykładzie trzeba zapłacić 1 gulden, aby wykonać akcję dwóch ruchów na bazarze.

Poruszanie się po bazarze

Na bazarze są 3 strefy połączone strzałkami. W każdej strefie są 3 pola na znaczniki graczy bądź neutralne. Każdy ruch na bazarze oznacza przesunięcie swojego znacznika do następnej strefy zgodnie z kierunkiem wskazanym przez strzałkę. Po przemieszczeniu znacznika wybierz **jedną** z nagród znajdującą się w tej strefie i wy-

konaj ją tyle razy, ile znaczników (policz twój, przeciwników i neutralne) znajduje się w tej strefie. Pamiętaj, aby pobierać nagrody po każdym ruchu. Jeśli twoja akcja składa się z dwóch ruchów, to pobierz nagrody w dwóch różnych strefach.

Raz na turę, tuż przed ruchem swojego znacznika, możesz zapłacić 1 gulden, aby **przesunąć znacznik neutralny** z dowolnego pola na dowolne inne puste pole (to przesunięcie można robić w stronę zgodną albo przeciwną do strzałek), ale jest jeden warunek. Pole docelowe musi znajdować się w strefie, do której przemieścisz swój znacznik **w tej turze** (choć nie musi to być w najbliższym przemieszczeniu ani nie trzeba tam pozostać, to musi być w tej turze).

Jeśli wszystkie pola w strefie, do której się przemieszczasz, są zajęte, pomiń ją i przejdź do następnej strefy albo zapłać 1 gulden osobie, której znacznik w tej strefie się znajduje, aby umieścić swój znacznik na jej znaczniku (na jednym polu mogą w ten sposób znaleźć się maksymalnie 2 znaczniki). W ten sposób uzyskujesz dostęp do tej strefy, ale nie zwiększa to liczby nagród, jakie otrzymasz (zawsze maksimum będą to 3). Znacznik znajdujący się pod innym znacznikiem nie jest w żaden sposób ograniczony i może normalnie się poruszyć.

Przykład: *Franek decyduje się wykonać dwie akcje bazaru za koszt dwóch guldenów.*

Przed wykonaniem akcji płaci dodatkowo 1 gulden, aby przesunąć znacznik neutralny (A) do innej strefy. Następnie przemieszcza swój znacznik (B) do tej samej strefy.

Ponieważ w strefie znajdują się 3 znaczniki, Franek musi wybrać dokładnie 1 akcję, którą wykona 3 razy. Wybiera pozyskanie 3 czarnych tulipanów.

Następnie Franek wykonuje drugą akcję bazaru, przemieszcza swój czerwony znacznik do kolejnej strefy i zdobywa 2 żółte tulipany.

Ponieważ Frankowi zabrakło w magazynie darmowych pól do przechowywania tulipanów, musi zapłacić 1 gulden (taki jest koszt nadrukowany pod ostatnim tulipanem po prawej stronie). W sumie zatem cała akcja kosztowała 4 guldeny (2 za wykonanie akcji, 1 za przesunięcie znacznika neutralnego i 1 za umieszczenie żółtego tulipana w magazynie).

Akcja: Sadzenie tulipanów

Akcja ta pozwala na umieszczanie tulipanów na grządkach, biorąc je ze swojego magazynu. Jeśli obok symbolu akcji jest jakiś mnożnik (np. 2x), oznacza on liczbę tulipanów, jakie możesz zasadzić (brak mnożnika to sadzenie 1 tulipana). Dla każdego sadzonego tulipana wykonaj następujące kroki:

1. Wybierz dowolny tulipan znajdujący się w twoim magazynie.
2. Wybierz dowolny z czterech rzędów w twoich grządkach.
3. Umieść wybrany tulipan w wybranym rzędzie na pierwszym od lewej wolnym polu.
4. Jeśli przykryjesz symbol jakiejś nagrody, natychmiast ją otrzymaj.

Po posadzeniu tulipanów przesuń wszystkie tulipany w magazynie do lewej, tak aby wypełnić ewentualne luki.

Poza tym, że sadzenie tulipanów zapewnia natychmiastowe korzyści, to oferuje również wiele PZ możliwych do zdobycia na koniec gry (patrz str. 12), w szczególności, jeśli uda ci się obsadzić rzędy jednym kolorem, utrzymując wielokolorowe kolumny.

Przykład: *Ania wykonuje akcję sadzenia 2 tulipanów. Decyduje się posadzić 1 fioletowy i 1 żółty tulipan. O ile tulipany można sadzić w dowolnych rzędach, o tyle najlepiej jest obsadzać rzędy jednym kolorem, a więc Ania sadzi fioletowy tulipan w rzędzie obok innych fioletowych, a żółty obok żółtego. Po zasadzeniu tulipanów przesuwa pozostały w magazynie czerwony tulipan do lewej strony i otrzymuje nagrody. Fioletowy tulipan został umieszczony na polu z symbolem 1 guldena, a żółty na symbolu narzędzi, a zatem Ania otrzymuje stosowne nagrody.*

Spis wszystkich symboli, jakie znajdują się na grządkach (i nie tylko), znajduje się na stronie 13.

Akcja: Handel morski

Akcja ta pozwala na pozyskanie tulipanów albo innych korzyści, wykorzystując tulipany ze swojego magazynu. Wykonując tę akcję, zdecyduj, czy chcesz umieścić jeden ze swoich tulipanów z magazynu na karcie handlu morskiego, aby otrzymać wskazane korzyści, czy może wolisz zebrać wszystkie tulipany, jakie leżą na tej karcie i umieścić w swoim magazynie (jeśli nie chcesz wszystkich, możesz część z nich odrzucić do banku).

Jeśli zdecydujesz się na umieszczenie tulipana na karcie handlu morskiego, to musi to być tulipan innego koloru niż jakikolwiek inny już znajdujący się na tej karcie. Umieść go na wybranym pustym polu na karcie, następnie otrzymaj dwie sąsiadujące z tym polem nagrody nadrukowane na skrzyniach i wykonaj je w wybranej przez siebie kolejności. Jeśli umieszczony przez ciebie tulipan zapełnił kartę (jest czwartym tulipanem na karcie), zwróć wszystkie tulipany do banku, a wierzchnią kartę handlu morskiego przesuń na spód stosu.

Jeśli na karcie są jakiekolwiek tulipany możesz je zabrać. Weź wszystkie tulipany z karty i umieść w swoim magazynie, a jeśli nie chcesz pozyskać wszystkich, możesz dowolną ich liczbę odrzucić do banku.

Koniec gry i punktacja końcowa

W momencie, w którym jeden z graczy dojdzie na torze kalendarza do pola nr IV, zostaje wywołany koniec gry. Należy dokończyć bieżącą rundę, tak aby wszyscy gracze wykonali w toku całej gry tyle samo tur, a następnie rozegrać jeszcze jedną pełną rundę (czyli wszyscy gracze wykonują jeszcze po jednej turze).

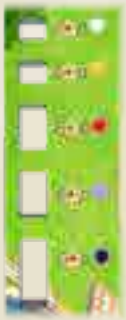
Teraz czas podliczyć ostateczne punkty zwycięstwa (PZ). Do zdobytych w toku gry PZ doliczcie punkty za:

1. Kontrakty pod swoimi planszetkami ogrodów.
2. Wybudowane grupy wiatraków (puste pola na planszetce ogrodów).
3. Rzędy i kolumny zasadzonych na grządkach tulipanów.

Punktowanie kontraktów

Każda osoba podlicza punkty za posiadane przez siebie kontrakty. Na stronach 15-17 znajdują się objaśnienia wszystkich kart kontraktów.

Punktowanie wybudowanych wiatraków (pustych pól)



Każde puste pole bez wiatraków punktuje na koniec gry za konkretne kolory tulipanów w twoich grządkach. Odpowiednio:

- 1 PZ za każdy biały tulipan na grządkach
- 1 PZ za każdy żółty tulipan na grządkach
- 2 PZ za każdy czerwony tulipan na grządkach
- 2 PZ za każdy fioletowy tulipan na grządkach
- 3 PZ za każdy czarny tulipan na grządkach.

Punktowanie grządek (rzędów i kolumn)

Każdy rząd i każda kolumna wypełnione tulipanami przynoszą odpowiednią liczbę punktów w zależności od kolorów:

Każdy rząd posiada dwie wartości punktowe. Rząd wypełniony tulipanami w jednym kolorze punktuje większą wartość, a rząd wypełniony różnymi kolorami tę mniejszą. Rzędy niewypełnione (posiadające mniej niż 7 tulipanów) nie przynoszą żadnych PZ.

Każda kolumna (poza ostatnią) posiada dwie wartości punktowe. Kolumna wypełniona różnymi tulipanami (tak że każdy jest inny) punktuje wartość dodatnią (z białą liczbą PZ), a kolumna, w której powtórzył się przynajmniej jeden tulipan w tym samym kolorze punktuje wartość ujemną (z czerwoną liczbą PZ). Uwaga: Ujemne punkty otrzymujesz nawet wtedy, gdy kolumna nie została wypełniona.

Ogłoszenie zwycięzcy/zwyciężczyni

Osoba, która zdobyła największą liczbę punktów, wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa spośród remisujących:

1. Osoba, która posiada najwięcej zasadzonych tulipanów.
2. Jeśli powyższe nie rozstrzyga remisu, to osoba, która posiada najwięcej tulipanów w magazynie.
3. Jeśli powyższe nie rozstrzyga remisu, to osoba, która umieściła na planszy najwięcej wiatraków.

Jeśli żadne z powyższych nie rozstrzygnęło remisu, podzielcie się zwycięstwem, a swój szalenie nieprawdopodobny przypadek udokumentujcie i zgłoście na naszym fanpejdżu Gramatury. Z przyjemnością go opublikujemy!

Wariant ekspercki

Jeśli czujecie się dobrze obeznani z grą i chcecie podnieść poziom trudności, możecie zrezygnować z rozgrywania ostatniej rundy w grze. Oznacza to, że po wywołaniu końca gry należy dokończyć bieżącą rundę (tak aby wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur) i przejść do punktacji końcowej.

Załącznik

Akcje

	Pozyskanie kafelka ulepszenia (str. 9)
	Budowa wiatraka (str. 10)
	Wizyta na bazarze (str. 10)
	Obniżenie poziomu wody (str. 9)
	Pozyskanie karty ulepszenia (str. 9)
	Sadzenie tulipanów (str. 11)
	Handel morski (str. 12)

Symbole

	Otrzymujesz wskazaną liczbę punktów zwycięstwa (PZ).
	Tracisz wskazaną liczbę PZ.
	Otrzymujesz żeton narzędzi.
	Otrzymujesz tulipany we wskazanych kolorach, umieść je w swoim magazynie (albo odrzuć).
	Otrzymujesz tulipan w wybranym przez siebie kolorze.
	Otrzymujesz wskazaną liczbę guldenów.
	Zapłać wskazaną liczbę guldenów.
	Natychmiast zapunktuj jeden z posiadanych kontraktów. Oprócz punktacji w tym momencie ten kontrakt normalnie zapunktuje także na koniec gry.

Kafelki ulepszeń

	Wykonaj akcję sadzenia tulipanów.
	Wykonaj akcję obniżenia poziomu wody, otrzymując obie nagrody – zarówno PZ, jak i guldeny (zwróć uwagę, że niski poziom wody oferuje tylko guldeny, w takiej sytuacji nie otrzymasz PZ).
	Wykonaj akcję budowy wiatraka. Możesz dodatkowo zapłacić 1 gulden, aby wybudować wiatrak na polu, które nie jest połączone z bazarem.
	Wykonaj akcję handlu morskiego. Nie ograniczają cię kolory tulipanów na karcie handlu morskiego, możesz tam umieścić dowolny tulipan, nawet w takim kolorze, który na karcie już się znajduje.
	Wykonaj akcję handlu morskiego. Możesz zapłacić 1 gulden, aby zdobyć trzecią nagrodę, która nie sąsiaduje z umieszczonym przez ciebie tulipanem (nie możesz z tego skorzystać, jeśli decydujesz się na zebranie tulipanów z karty handlu morskiego).
	Wykonaj akcję pozyskania kafelka ulepszenia oraz otrzymaj 2 guldeny.
	Wykonaj akcję pozyskania kafelka ulepszenia, pozyskaj w tej akcji 2 kafelki. Mogą być tego samego koloru lub różne, zapłać za każdy odpowiednią liczbę guldenów.
	Wykonaj akcję obniżenia poziomu wody oraz otrzymaj 2 guldeny.
	Wykonaj akcję budowy wiatraka oraz otrzymaj 1 gulden.
	Wykonaj akcję wizyty na bazarze.
	Wykonaj akcję wizyty na bazarze.

Kafelki ulepszeń

	Wykonaj akcję wizyty na bazarze oraz otrzymaj 1 gulden.
	Wykonaj akcję wizyty na bazarze, a także aktywną akcję na drugim kole wiatraka w wybranej przez ciebie kolejności.
	Otrzymaj 2 guldeny, a także wykonaj aktywną akcję na drugim kole wiatraka w wybranej przez ciebie kolejności.
	Usuń z gry 1 z twoich wiatraków znajdujących się na twojej planszetce ogrodu (zwróć go do pudełka), a także wykonaj aktywną akcję na drugim kole wiatraka w wybranej przez ciebie kolejności.
	Wykonaj akcję pozyskania kafelka ulepszenia, a także aktywną akcję na drugim kole wiatraka w wybranej przez ciebie kolejności.
	Otrzymaj 1 tulipan w wybranym przez ciebie kolorze (weź go z banku i umieść w swoim magazynie), a także wykonaj aktywną akcję na drugim kole wiatraka w wybranej przez ciebie kolejności.
	Wykonaj akcję obniżenia poziomu wody, a także aktywną akcję na drugim kole wiatraka w wybranej przez ciebie kolejności.
	Wykonaj akcję pozyskania karty ulepszenia oraz otrzymaj 3 guldeny.
	Wykonaj akcję wizyty na bazarze, a także aktywną akcję na drugim kole wiatraka w wybranej przez ciebie kolejności.
	Otrzymaj 4 guldeny, a także wykonaj aktywną akcję na drugim kole wiatraka w wybranej przez ciebie kolejności.

Kafelki ulepszeń

	Otrzymaj 3 PZ oraz 2 guldeny, a także wykonaj aktywną akcję na drugim kole wiatraka w wybranej przez ciebie kolejności.
	Możesz zamienić 1 tulipan znajdujący się w twoim magazynie z dowolnym tulipanem z banku, a następnie wykonaj akcję sadzenia tulipanów.
	Wykonaj akcję obniżenia poziomu wody, otrzymując obie nagrody – zarówno PZ, jak i guldeny (zwróć uwagę, że niski poziom wody oferuje tylko guldeny, w takiej sytuacji nie otrzymasz PZ), a także aktywną akcję na drugim kole wiatraka w wybranej przez ciebie kolejności.
	Wykonaj akcję budowy wiatraka. Możesz wybudować go na polu, które nie ma połączenia z bazarem. Otrzymaj także 1 gulden.
	Wykonaj akcję budowy wiatraka oraz otrzymaj 3 guldeny.
	Otrzymaj 1 tulipan w wybranym przez ciebie kolorze, 1 gulden oraz 1 PZ, a także wykonaj aktywną akcję na drugim kole wiatraka w wybranej przez ciebie kolejności.
	Wykonaj akcję sadzenia tulipanów.
	Wykonaj akcję pozyskania karty ulepszenia, a także aktywną akcję na drugim kole wiatraka w wybranej przez ciebie kolejności.
	Wykonaj akcję handlu morskiego. Możesz zapłacić 1 gulden, aby zdobyć wszystkie nagrody wskazane na karcie (nie możesz z tego skorzystać, jeśli decydujesz się na zebranie tulipanów z karty handlu morskiego).

Karty ulepszeń

	Pomocniczka: Gdy wykonujesz akcję pozyskania karty ulepszenia, możesz także wykonać akcję obniżenia poziomu wody z siłą 1. **Kontrakt:** Zdobądź 4 PZ za każdy twój wiatrak znajdujący się na polu, za które nagroda to przynajmniej 1 gulden.
	Pomocnik: Gdy wykonujesz akcję pozyskania kafelka ulepszenia, zdobądź także 2 PZ. **Kontrakt:** Zdobądź 4 PZ za każdy twój wiatrak znajdujący się na polu, za które nagroda to przynajmniej 1 biały tulipan.
	Pomocniczka: Gdy wykonujesz akcję handlu morskiego, zdobądź także 2 PZ. **Kontrakt:** Zdobądź 5 PZ za każdy twój wiatrak znajdujący się na polu, za które nagroda to przynajmniej 1 żeton narzędzi.
	Pomocnik: Gdy wykonujesz akcję budowy wiatraka, otrzymaj także 1 żeton narzędzi. **Kontrakt:** Zdobądź 4 PZ za każdy twój wiatrak znajdujący się na polu, za które nagroda to przynajmniej 1 żółty tulipan.
	Pomocniczka: Gdy wykonujesz akcję wizyty na bazarze, możesz także wykonać akcję pozyskania kafelka ulepszenia. **Kontrakt:** Zdobądź 3 PZ za każdy twój wiatrak znajdujący się na polu, za które nagroda to akcja sadzenia przynajmniej 1 tulipana.
	Pomocniczka: Gdy wykonujesz akcję obniżenia poziomu wody, możesz także otrzymać 1 tulipan w wybranym przez ciebie kolorze (i umieścić w swoim magazynie). **Kontrakt:** Zdobądź 5 PZ za każdy twój wiatrak znajdujący się na polu, za które nagroda to akcja wizyty na bazarze.

Karty ulepszeń

Pomocniczka: Gdy przesuwasz znacznik zastawki do góry, zdobądź dodatkowo 2 PZ.

Kontrakt: Zdobądź 5 PZ za każdy twój wiatrak znajdujący się na polu, za które nagroda to akcja pozyskania karty ulepszenia.

Pomocnik: Gdy wykonujesz akcję obniżenia poziomu wody, możesz także otrzymać 1 żółty albo 1 czerwony tulipan (i umieścić w swoim magazynie).

Kontrakt: Zdobądź 4 PZ za każdy twój wiatrak znajdujący się na polu, za które nagroda to przynajmniej 1 czerwony tulipan.

Pomocnik: Gdy wykonujesz akcję obniżenia poziomu wody, możesz dodać 1 do siły wykonywanej akcji.

Kontrakt: Zdobądź 3 PZ za każdy twój wiatrak znajdujący się na polu, za które nagroda to akcja obniżenia poziomu wody.

Pomocnik: Gdy wykonujesz akcję budowy wiatraka, zdobądź także 2 PZ.

Kontrakt: Zdobądź 5 PZ za każdy twój wiatrak znajdujący się na polu, za które nagroda to akcja pozyskania kafelka ulepszenia.

Pomocnik: Gdy wykonujesz akcję handlu morskiego, otrzymaj także 1 żeton narzędzi.

Kontrakt: Zdobądź 3 PZ za każde ulepszenie znajdujące się w dużym kole twojego wiatraka.

Pomocniczka: Gdy wykonujesz akcję pozyskania karty ulepszenia, możesz także otrzymać jedną z nagród, jakie znajdują się w strefie bazaru, w której znajduje się twój znacznik.

Kontrakt: Zdobądź 15 PZ, jeśli posiadasz kafelki ulepszeń na każdym polu małego koła twojego wiatraka.

Karty ulepszeń

Pomocnik: Zamiast standardowej akcji pozyskania kafelka ulepszenia, możesz w tajemnicy podejrzeć 3 wierzchnie kafelki ulepszeń z wybranego stosu, a następnie pozyskać 1 z nich albo 1 z wyłożonych, odkrytych. Podejrzane a niekupione przez ciebie kafelki odłóż z powrotem na wierzch stosu albo odrzuć – twój wybór.

Kontrakt: Zdobądź 3 PZ za każdy brązowy kafelek ulepszeń, jaki posiadasz.

Pomocniczka: Gdy wykonujesz akcję pozyskania kafelka ulepszenia, możesz także wykonać akcję obniżenia poziomu wody z siłą 1.

Kontrakt: Zdobądź 4 PZ za każdy srebrny kafelek ulepszenia, jaki posiadasz.

Pomocniczka: Gdy wykonujesz akcję pozyskania karty ulepszenia, możesz także wykonać akcję zasadzenia 1 tulipana.

Kontrakt: Zdobądź 2 PZ za każdą kartę ulepszenia, jaką posiadasz (wliczając startową).

Pomocnik: Gdy wykonujesz akcję sadzenia co najmniej dwóch tulipanów, otrzymaj także 1 żeton narzędzi.

Kontrakt: Zdobądź 3 PZ za każde 2 żetony narzędzi jakie posiadasz (zaokrąglając w dół).

Pomocnik: Gdy wykonujesz akcję obniżenia poziomu wody z siłą co najmniej 2, możesz także wykonać akcję zasadzenia 1 tulipana.

Kontrakt: Zdobądź 2 PZ za każdy twój wiatrak znajdujący się na planszy głównej.

Pomocnik: Gdy wykonujesz akcję pozyskania kafelka ulepszenia, otrzymaj także 1 żeton narzędzi.

Kontrakt: Zdobądź 2 PZ za każdy beżowy kafelek ulepszenia, jaki posiadasz.

Karty ulepszeń

Pomocniczka: Gdy wykonujesz akcję obniżenia poziomu wody, możesz także otrzymać 1 biały albo 1 fioletowy tulipan.

Kontrakt: Zdobądź dodatkowo 4 PZ za każdy twój rząd wypełniony tulipanami.

Pomocniczka: Gdy wykonujesz akcję wizyty na bazarze, otrzymaj także 1 żeton narzędzi.

Kontrakt: Zdobądź dodatkowo 3 PZ za każdą twoją kolumnę wypełnioną tulipanami (niezależnie od ich kolorów).

Pomocniczka: Gdy wykonujesz akcję wizyty na bazarze, możesz dodatkowo otrzymać jedną z nagród, jakie znajdują się w strefie bazaru, w której znajduje się twój znacznik (pamiętaj, że zgodnie z zasadą ogólną możesz to zrobić tylko przed albo po akcji wizyty na bazarze – nie w trakcie).

Kontrakt: Zdobądź 2 PZ za każdy twój zasadzony czerwony tulipan.

Pomocnik: Gdy wykonujesz akcję sadzenia co najmniej 1 tulipana, zdobądź także 2 PZ.

Kontrakt: Zdobądź dodatkowo 12 PZ za każdy twój rząd wypełniony fioletowymi tulipanami.

Pomocnik: Gdy wykonujesz akcję handlu morskiego, możesz także wykonać akcję obniżenia poziomu wody z siłą 1.

Kontrakt: Zdobądź dodatkowo 10 PZ za każdy twój rząd wypełniony żółtymi tulipanami.

Pomocnik: Gdy wykonujesz akcję pozyskania karty ulepszenia, możesz także otrzymać 1 tulipan w wybranym przez ciebie kolorze (i umieścić w swoim magazynie).

Kontrakt: Zdobądź 2 PZ za każdy twój zasadzony biały tulipan.

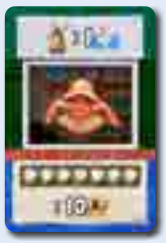
Karty ulepszeń

Pomocniczka: Gdy wykonujesz akcję wizyty na bazarze, możesz także wykonać akcję obniżenia poziomu wody z siłą 1.

Kontrakt: Zdobądź dodatkowo 14 PZ za każdy twój rząd wypełniony czarnymi tulipanami.

Pomocniczka: Gdy wykonujesz akcję budowy wiatraka możesz także otrzymać jedną z nagród, jakie znajdują się w strefie bazaru, w której znajduje się twój znacznik.

Kontrakt: Zdobądź 2 PZ za każdy twój zasadzony czarny tulipan.

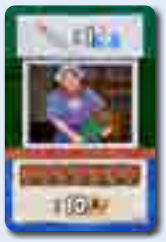


Pomocniczka: Gdy wykonujesz akcję budowy wiatraka, możesz także wykonać akcję obniżenia poziomu wody z siłą 1.

Kontrakt: Zdobądź dodatkowo 10 PZ za każdy twój rząd wypełniony białymi tulipanami.

Pomocnik: Gdy wykonujesz akcję handlu morskiego, możesz także wykonać akcję zasadzenia 1 tulipana.

Kontrakt: Zdobądź 2 PZ za każdy twój zasadzony fioletowy tulipan.



Pomocniczka: Gdy wykonujesz akcję sadzenia co najmniej 1 tulipana, możesz także wykonać akcję obniżenia poziomu wody z siłą 1.

Kontrakt: Zdobądź dodatkowo 10 PZ za każdy twój rząd wypełniony czerwonymi tulipanami.

Pomocniczka: Gdy wykonujesz akcję sadzenia co najmniej 1 tulipana, możesz także otrzymać 1 tulipan w wybranym przez ciebie kolorze (i umieścić w swoim magazynie).

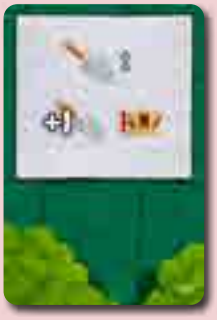
Kontrakt: Zdobądź 2 PZ za każdy twój zasadzony żółty tulipan.

Poniżej zaprezentowana jest lista startowych kart ulepszeń i zachcianek królowej. Zauważ, że jest to fizycznie ta sama karta, ponieważ każda startowa karta ulepszenia posiada na odwrocie zachciankę królowej. Przygotowanie startowych kart ulepszeń i zachcianek królowej zostało opisane w punkcie 8 na str. 5. Pamiętaj, że jeśli w dowolnym momencie swojej tury wypełnisz wymaganie karty zachcianki królowej, natychmiast otrzymaj najwyższą dostępną na karcie nagrodę w postaci PZ i od razu zakryj ją swoim znacznikiem. Każdy gracz może tylko 1 raz zapunktować zachciankę królowej.

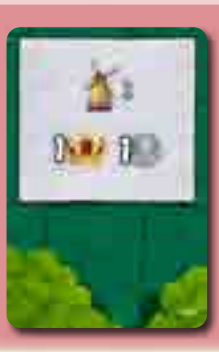
Startowe karty ulepszeń/ zachcianki królowej

Gdy wykonujesz akcję handlu morskiego, możesz umieścić na karcie handlu morskiego tulipan z banku (zamiast ze swojego magazynu), a także możesz wybrać dowolne dwie nagrody znajdujące się na karcie (mogą, ale nie muszą sąsiadować one z umieszczonym przez ciebie tulipanem).

Zamiast standardowej akcji pozyskania karty ulepszenia, możesz w tajemnicy podejrzeć 3 wierzchnie karty ulepszeń ze stosu, a następnie pozyskać 1 z nich albo 1 z wyłożonych, odkrytych. Podejrzane a niekupione przez ciebie karty odłóż z powrotem na wierzch stosu albo odrzuć – twój wybór.



Gdy wykonujesz akcję zasadzenia co najmniej 1 tulipana, możesz zapłacić 1 PZ, aby zasadzić 1 dodatkowy tulipan.



Gdy wykonujesz akcję budowy wiatraka, otrzymaj także 1 gulden i 1 PZ.

Startowe karty ulepszeń/ zachcianki królowej

Gdy wykonujesz akcję wizyty na bazarze, możesz w każdej strefie bazaru, z której korzystasz, wybrać różne nagrody (zamiast standardowo jednej), nadal jednak suma wszystkich otrzymanych nagród musi być równa liczbie znaczników w tej strefie. Ponadto nie płacisz ani za przesunięcie znacznika neutralnego, ani za umieszczanie swojego znacznika na znaczniku innej osoby (choć gdy to zrobisz, osoba ta wciąż otrzymuje 1 gulden). Zauważ, że wybieranie wielu nagród jest dozwolone w każdej strefie bazaru, z której korzystasz, a więc (jeśli korzystasz z co najmniej 2 stref) można skorzystać z tego efektu więcej niż raz (co jest wyjątkiem, bo ogólna zasada ogranicza wszystkie efekty ulepszeń do 1 razu na turę).

Gdy wykonujesz akcję pozyskania kafelka ulepszeń, możesz także otrzymać 1 tulipan w wybranym przez ciebie kolorze (i umieścić w swoim magazynie).

Aby spełnić tę zachciankę, musisz posiadać co najmniej 6 żetonów narzędzi. Po zdobyciu wskazanej liczby PZ zachowujesz narzędzia.

Startowe karty ulepszeń/ zachcianki królowej

Aby spełnić tę zachciankę, musisz posiadać 3 kontrakty w trzech różnych kolorach ramek (czerwony, żółty i niebieski). Po zdobyciu wskazanej liczby PZ zachowujesz kontrakty (innymi słowy, zostają one na swoim miejscu).

Aby spełnić tę zachciankę, musisz posiadać zasadzone tulipany w odpowiednich miejscach, dokładnie tak, jak wskazano na karcie (jeśli masz ich więcej, to nadal zachcianka zostaje zaliczona). Po zdobyciu wskazanej liczby PZ zachowujesz tulipany (innymi słowy, zostają one na swoim miejscu).

Aby spełnić tę zachciankę, musisz posiadać co najmniej 4 wybudowane wiatraki połączone ze sobą nieprzerwaną ścieżką. Po zdobyciu wskazanej liczby PZ zachowujesz te wiatraki (innymi słowy, zostają one na swoim miejscu).

Aby spełnić tę zachciankę, musisz posiadać co najmniej 6 kafelków ulepszeń, a ponadto co najmniej 2 z nich muszą być beżowe, a co najmniej 2 srebrne. Po zdobyciu wskazanej liczby PZ zachowujesz kafelki (innymi słowy, zostają one na swoim miejscu).

Autorzy

Projekt gry: Dani Garcia

Rozwój gry: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Kuba Polkowski, Michał Cieślikowski, Kacper Frydrykiewicz, Maciej Górkowski, Borys Bielaś

Projekt trybu solo: Dani Garcia

Rozwój trybu solo: Kacper Frydrykiewicz, Michał Cieślikowski

Ilustracje: Pedro Codeço, Katarzyna Witos

Projekt graficzny: Zbigniew Umgelter

Redakcja instrukcji: Emanuela i Robert Pratt

Skład graficzny instrukcji: Zbigniew Umgelter, Zuzanna Kołakowska

Wersja polska: Gramatury

Tłumaczenie i redakcja: Bartosz Chlebicki

Skład graficzny: Łukasz Kempiński

Konsultacje: Łukasz Gralak

Koordynacja projektu: Bartosz Chlebicki, Łukasz Damięcki

Autorzy oraz Board&Dice pragną podziękować następującym osobom za testowanie, porady i wszelkie wskazówki:

Łukasz „LukSky" Stadnik, Paweł „Wppxis" Gajda, Yuriy Ivanov, Wiktoria Matyja, Jakub Kisała, Anita Sokołowska, Patryk Gałka, Adam Kamiński, Damian „Erefor" Adamczak, Patryk Olbert, Richard van Gerrevink, Przemysław Kapica, Daniel „Gun3R" Sobolewski, Bartek Bajda, Charlie Adams, Dario Ghidini, Miłosz Murawski, Emil Pacholczyk, Agnieszka Matejko, Maciej „mat_eyo" Matejko, Anna Polkowska, Jan Skornowicz, Iwona Jaworowska, Małgorzata Sztokfisz, Jan „SoAmazinglyBad" Mikołajczak, Ariel Kowalski, Krzysztof Wójcikiewicz, Klaudyna Mikołajczyk, Julia Gauza, Ania Oksanen, Dave Haenze, Michał Mazurek, Dominik „Vykk" Pańczyk, Rafał Romaniuk, Jacob Coon, Marta Szpaderska, Jan-Fredrik "JF" Wahlin, Andrew Cleverley, Akwa Timba, Jarosław „Yaro" Pawelczyk, Marcin Lenkiewicz, Jan „Archytaz" D'Huyvetter, Tjark Schönfeld, Jordan Thomas, jnordmoe, Damian Głuszczyk, Mateusz Myrcha, Kaśka Siejka, Maria Jóźwik, Krzysztof „Aoqi" Świerczyński, Filip Loba, Boris Denković, Giacomo Mallamaci, Jochen De Vriese, Lori Anné, Frikkie Borman, Dan Hinkin, Ernie Penner, Marc Gerstein, Trevor Vincent, Michał Stachowiak, Michał „Milka" Milczarek, Krzysztof „Lidder" Widera.

Słowo od autora:
„Pragnę podziękować wszystkim przyjaciołom i osobom, które testowały grę i które poświęciły swój czas, za wszelką pomoc i udzielone wskazówki. To dzięki Wam wszystkie tryby w tej maszynie tak dobrze działają".

©2025, wersja polska Gramatury S.C.
Łukasz Damięcki, Bartosz Chlebicki