

Leśnicy



INSTRUKCJA

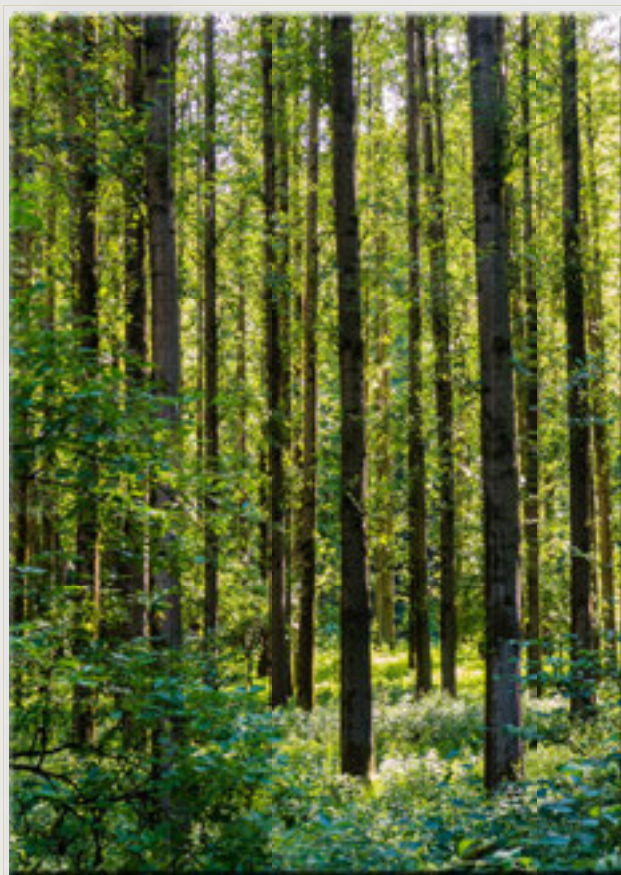
TEMATYKA GRY

Głównym powodem globalnego ocieplenia jest gaz cieplarniany CO₂ (dwutlenek węgla). Ludzkość nie znalazła dotychczas skuteczniejszej metody wychwytywania go z atmosfery niż rośliny. Poprzez fotosyntezę przekształcają go one w węglowodany, które stanowią budulec drewna w drzewach. W efekcie drzewa rozrastają się, tworząc lasy. Drewno stanowi niezwykle trwałe i odnawialny materiał. Jeśli odpowiednio o nie zadbać, może przetrwać całe stulecia. Dowodem na to są średniowieczne zamki, pałace i kamienice, których drewniane elementy istnieją po dziś dzień.

Drewno stanowi tak naturalną część naszego życia, że często nawet go nie zauważamy. Przedmioty codziennego użytku, meble, a nawet całe budynki są wykonane z drewna. Potrafimy też wytwarzać z niego szkło, ubrania i wysokie wieżowce. Kiedy wymyśliliśmy dla was tę grę, siedzieliśmy na drewnianych krzesłach i testowaliśmy ją na drewnianym stole. Właściwie cała gra jest wykonana z drewna! Każdy kawałek drewna musiał gdzieś urosnąć. Dostłownie zaczął istnieć dzięki słońcu, przemianie CO₂ i wody w węglowodany oraz jednoczesnemu uwalnianiu tlenu.

I właśnie o tym jest gra Leśnicy. O drzewach i drewnie. W tej grze od 1 do 4 osób stara się realizować zamówienia na produkty z drewna, jednocześnie utrzymując równowagę ekologiczną w lesie, aby służył swoim mieszkańcom i przedstawicielom przyszłych pokoleń.

Zasady gry **Leśnicy** zostały wzbogacone o przypisy autorstwa ekspertów z Wydziału Leśnictwa i Nauk Leśnych Czeskiego Uniwersytetu Rolniczego w Pradze. Zielone paski zawierają interesujące informacje o nowoczesnym leśnictwie. Jeśli chcecie bardziej zagłębić się w tematykę gry, przeczytajcie je i nauczcie się czegoś więcej oprócz zasad rozgrywki!



LASY PRZYSZŁOŚCI

Gra zabiera was w europejskie lasy i przybliża tematykę leśnictwa. Lasy stoją w obliczu wyzwań związanych ze zmianami klimatycznymi, takimi jak susze czy plagi korników, które szczególnie zagrażają monokulturowym drzewostanom. Dlatego przyszłość należy do lasów złożonych z drzew wielogatunkowych i o różnym wieku. Takie lasy lepiej radzą sobie ze zmianami i utrzymaniem stabilności ekologicznej, a także zapewniają większą produkcję drewna. Każdy leśnik dostosowuje swoje działania do potrzeb lokalnego środowiska, aby zagwarantować, że lasy przez długie lata będą pełnić swoją rolę w naturze, a zarazem służyć ludziom.

DREWNO JAKO MATERIAŁ

Drewno to unikatowy ekologiczny zasób o niskim śladzie węglowym, który zastępuje materiały nieodnawialne i wchłania gazy cieplarniane w miarę swego wzrostu. Lokalna obróbka drewna i wykorzystywanie europejskich gatunków drzew zamiast importu drewna zmniejsza negatywny wpływ tej gałęzi gospodarki na środowisko. Wycinanie egzotycznych drzew często prowadzi do niszczenia lasów deszczowych i wzrostu emisji. Drewno podlega recyklingowi, naturalnie się rozkłada i może być dodatkowo wykorzystywane jako źródło energii. Ma pozytywny wpływ na zdrowie, nastrój oraz środowisko, w którym żyjemy. Jako naturalny, trwałe i zrównoważony materiał, drewno odgrywa istotną rolę zarówno teraz, jak i w przyszłości.



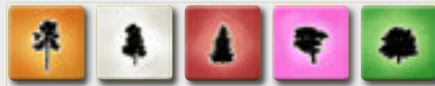
ELEMENTY GRY



1 plansza



4 planszki graczy



40 żetonów drewna
(5×8 elementów: sosna, brzoza, świerk, dąb, buk)



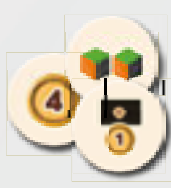
40 kart kontraktów



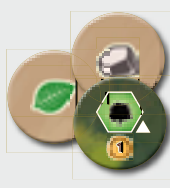
4 karty początkowych kontraktów



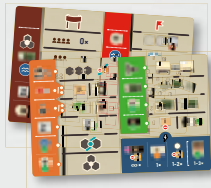
8 żetonów rzeki



9 żetonów polan



10 żetonów rundy gry



2 kafelki pomocy



4 kafelki technologii



49 kart zadań



30 żetonów obróbki drewna
(3×10 elementów: ługowanie, sezonowanie, heblowanie)



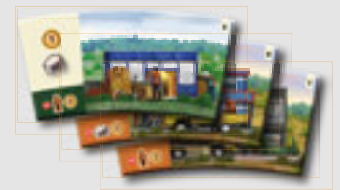
45 żetonów leśników
(3×15 elementów: malowanie zabezpieczające, ochrona drzew biocentotycznych i przersedzanie)



9 kafelków centrali
(3×3 kafelki dla 2/3/4 graczy)



15 kart losowania



9 kafelków budynków tartaku



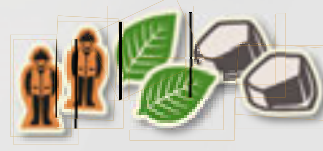
15 żetonów zrębu



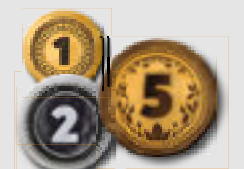
1 żeton pierwszego gracza



8 żetonów infrastruktury wodnej
(4× zakole, 4× zbiornik z mostem)



75 znaczników zasobów
(20× pracownik tymczasowy, 35× sadzonka i 20× materiał budowlany)



63 żetony monet
(36×1, 19×2, 8×5)

Elementy graczy



1 znacznik kierownika tartaku



9 kostek



1 znacznik akcji



1 znacznik gwiazdki



6 znaczników budynków



1 znacznik punktacji

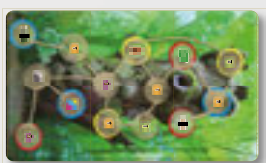


1 znacznik harwestera



3 kafelki powiększonego magazynu

Elementy gry zaawansowanej



1 planszka drzewa biocentotycznego



15 żetonów żywych organizmów



15 żetonów danych



5 żetonów nagród

Elementy gry trybu solo



1 planszka leśnika



14 kafelków leśnika



18 kart leśnika



3 zaawansowane karty leśnika

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Ułóżcie **planszę** na środku stołu.
2. Potasujcie **talię kart kontraktów** i ułóżcie dwie odkryte karty w każdym z trzech obszarów (pomarańczowym, ciemnozielonym i jasnozielonym). Następnie ułóżcie zakrytą talię obok planszy.
3. Potasujcie **talię kart losowania** i ułóżcie ją zakrytą obok planszy. Umieśćcie **żetony leśników** obok niej.
4. Potasujcie **talię kart zadań** i ułóżcie ją zakrytą obok planszy. Odkryjcie jedną kartę i umieśćcie ją obok talii.
5. Ułóżcie **kafelki budynków tartaku** na odpowiadających im polach na pomarańczowym, jasnozielonym i ciemnozielonym obszarze planszy.
W grze 3-osobowej odwracajcie karty losowania, aż odkryjecie taką, która ma numer z zakresu 1–9. Odwróćcie budynek tartaku z danym numerem ulepszoną stroną do góry. Umieśćcie znacznik budynku z nieużywanego zestawu elementów gracza na symbolu ulepszenia.
W grze 2-osobowej wykonajcie tę samą procedurę dla dwóch kafelków budynków tartaku.
6. Ułóżcie pasujące **żetony obróbki drewna** obok trzech budynków tartaku z odpowiednimi symbolami obróbki drewna.
7. Zależnie od liczby graczy, wybierzcie odpowiedni zestaw trzech **kafelków centrali** i ułóżcie je losowo na wyznaczonych polach planszy dowolną stroną do góry.
8. Ułóżcie **15 żetonów zrębu** na planszy, tak aby odpowiadały nadrukowanym polom widocznym na planszy.
9. Odwróćcie wierzchnie trzy karty z talii kart losowania. Następnie **zakryjcie żetony zrębu** na planszy odpowiadające numerami odwróconym kartom.
10. Losowo ułóżcie odkryte **9 żetonów polan** na ponumerowanych polach łączących heksagonalne tereny.

W grze 3-osobowej odwracajcie karty losowania, aż odkryjecie taką, która ma numer z zakresu 1–9. Usuńcie żeton polany z danym numerem i umieśćcie w jego miejsce znacznik budynku z nieużywanego zestawu elementów gracza.

W grze 2-osobowej wykonajcie tę samą procedurę dla dwóch żetonów polan.

11. Losowo ułóżcie odkryte **żetony rzeki** na polach rzeki pomiędzy heksagonalnymi terenami.

W grze 3-osobowej odwracajcie karty losowania, aż odkryjecie taką, która ma numer z zakresu 1–8. Zamiast żetonu rzeki umieśćcie na danym polu żeton zakola z nieużywanego zestawu elementów gracza.

W grze 2-osobowej wykonajcie tę samą procedurę dla dwóch żetonów rzeki. Zamiast drugiego żetonu zakola umieśćcie żeton mostu z nieużywanego zestawu elementów gracza.

12. Stwórzcie stos z **10 żetonów rundy gry**, zakrytych i ułożonych w losowej kolejności. Umieśćcie go na polu rundy z zielonym symbolem rozpoczęcia.

Jeśli gracze na zasadach zaawansowanych (patrz strona 23), użyjcie tylko **9 żetonów rundy**.

13. Stwórzcie pulę ogólną złożoną z **monet, materiałów budowlanych, pracowników tymczasowych, sadzonek** i pięciu rodzajów **żetonów drewna**.

14. Potasujcie talię kart losowania. Odwróćcie trzy wierzchnie karty z **talii kart losowania** i umieśćcie po jednym żetonie leśnika każdego rodzaju na polu z odpowiednim numerem.

Uwaga: jeśli podczas przygotowania gry (lub podczas rozgrywki) skończą się karty losowania, potasujcie wszystkie karty losowania i stwórzcie z nich nową talię.



PRZYGOTOWANIE GRACZY

1. Każdy gracz bierze **plansztkę gracza** i wszystkie **elementy gracza** w jednym kolorze. Należy użyć strony planszki oznaczonej **A**.
2. Każdy gracz umieszcza **znacznik akcji** na polu z numerem 3 na torze akcji.
3. Każdy gracz umieszcza **sześć znaczników budynków** na odpowiednich polach w lewym dolnym rogu swojej planszki.
4. Każdy gracz umieszcza jedną **kostkę** w swoim kolorze na każdym z opisanych poniżej pól.

4a: torze rozwoju

4b: polu z zasobami jako nagrodą na torze nagród

4c: dolnym polu toru infrastruktury wodnej

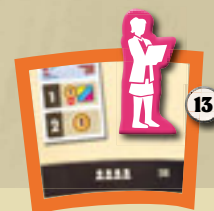
5. Każdy gracz umieszcza pozostałe **6 kostek** obok swojej planszki.
 6. Każdy gracz umieszcza **kafelki technologii** na odpowiednim polu swojej planszki. Gracze mogą teraz wybrać lub wylosować, czy chcą używać strony A, czy strony B kafelka, ale wszyscy muszą grać z tą samą stroną do góry.
- Uwaga:** pomińcie ten krok w rozgrywce szkoleniowej (strona 23).
7. Każdy gracz umieszcza swoje **kafelki powiększonego magazynu** na planszeczce w kolejności I, II i III na trzech ostatnich polach magazynu po prawej stronie.
 8. Każdy gracz umieszcza **znacznik gwiazdki** na polu 2 toru nagród.
 9. Każdy gracz umieszcza dwa **żetony infrastruktury wodnej** na planszeczce. Żeton zakola trafia na górne pole, a żeton zbiornika z mostem na dolne pole.
 10. Każdy gracz umieszcza **kafelki pomocy** obok planszki.

Uwaga: w grze są dwa kafelki pomocy. Dzielic się nimi podczas rozgrywki.

11. Każdy gracz umieszcza **znacznik punktacji** na polu z wartością 0 na krawędzi planszy.
12. Każdy gracz losuje **początkową kartę kontraktu (P)** i umieszcza ją na prawo od planszki.
13. Każdy gracz stawia swój **znacznik kierownika tartaku** na jednym z trzech kafelków centrali, odpowiadającym kolorem początkowemu kontraktowi gracza.
14. Każdy gracz umieszcza **żeton drewna** pokazany na jego początkowej karcie kontraktu na jednym ze swoich pustych pól magazynu.
15. Gracz, który niedawno dotknął drzewa, rozpoczyna rozgrywkę i umieszcza **żeton pierwszego gracza** na swojej planszeczce. Dalej gra toczy się wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
16. Każdy gracz bierze **jedną sadzonkę** z puli ogólnej. Liczba **monet** zależy od kolejności graczy. Pierwszy gracz bierze 3 monety, drugi i trzeci biorą po 4 monety, natomiast czwarty gracz bierze 5 monet.
17. Pierwszy gracz **odkrywa wierzchni żeton rundy gry** ze stosu, a następnie rozpatruje jego efekt. Wszyscy gracze otrzymują premię z danego żetonu. Żeton rundy gry odwraca się tylko w turze pierwszego gracza.
18. Zaczynając od ostatniego gracza i idąc przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz stawia swój **znacznik harwestera** na wybranym przez siebie heksagonalnym terenie. Tylko jeden harwester może zajmować teren lub podwójny teren jednocześnie.



Wskazówka: możecie przechowywać zasoby i monety na planszeczce graczy, na ilustracjach waszych postaci.

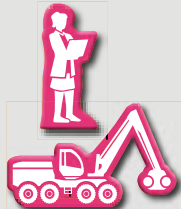


Na każdym początkowym kontrakcie, w prawym dolnym rogu, widnieje symbol centrali. Jego kolor informuje, gdzie gracz powinien postawić swojego kierownika tartaku na początku gry.

PRZEBIEG GRY

Leśników rozgrywa się przez **10 rund** (9 na zasadach zaawansowanych). Na początku każdej rundy odkrywa się wierzchni żeton rundy gry i gracze rozpatrują jego efekt. Zależnie od symbolu, wszyscy gracze mogą otrzymać drobną premię lub w lesie zachodzi niewielka zmiana. Spis żetonów rundy gry znajduje się na stronie 21.

Każdy gracz zaczyna z **3 punktami akcji**, które śledzi po lewej stronie swojej planszki.



W swojej turze gracz **wykorzystuje punkty akcji do wykonania akcji**. Podczas wykonywania akcji gracz przesuwa znacznik akcji w dół toru akcji o liczbę pól zależną od wymagań danej akcji. Gracze mogą wykonywać akcje swoimi harvesterem lub kierownikiem w dowolnej kolejności, tak długo, jak mają dość punktów akcji.

Podczas swojej tury gracz może **kupić maksymalnie 2 premiowe punkty akcji**. Każdy premiowy punkt akcji kosztuje **4 monety** (zgodnie ze wskazaniem w górnej części toru akcji).

Podczas rozgrywki istnieje możliwość zwiększenia liczby dostępnych punktów akcji poprzez użycie **toru rozwoju**.

Po tym, jak gracz wyda wszystkie punkty akcji – wliczając premiowe punkty akcji – jego tura dobiega końca. Kolejność przechodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara na następnego gracza.

Kiedy wszyscy gracze wykonają swoje tury, pierwszy gracz odkrywa nowy żeton rundy gry. Ten żeton zawsze odkrywa się i rozpatruje jego efekt przed turą pierwszego gracza. **Kolejność graczy pozostaje niezmienna przez całą rozgrywkę**. Po odkryciu ostatniego żetonu rundy gry każdy uczestnik wykonuje ostatnią turę, po czym następuje koniec gry (patrz strona 20).



Po wykonaniu dowolnej akcji gracz przesuwa znacznik akcji w dół o 1 lub 2 pola, aby wiedzieć, ile punktów akcji ma do końca tury.

Wskazówka: koszt każdej akcji opisano na kafelkach pomocy. Warto trzymać je w zasięgu ręki!



OMÓWIENIE PLANSZETKI GRACZA

Podczas gry uczestnicy korzystają ze swoich planszki graczy do śledzenia liczby akcji, ilości zasobów i stanu innych elementów gry. Planszka dzieli się na kilka części, z których każda ma określone zastosowanie.

W lewym górnym rogu znajduje się **magazyn**, gdzie gracze przechowują i przerabiają żetony drewna. Są one używane do realizowania ich kart kontraktów. Na początku gry magazyn ma 2 otwarte pola, a kolejny gracz może kupić w swojej turze.

Pośrodku lewej części znajduje się obszar kluczowy dla całej rozgrywki. **Tor rozwoju** określa liczbę punktów akcji oraz aktywne technologie, oznaczone na kafelku technologii. Obok widnieje okrągły **tor nagród**, po którym gracze przesuwiają się w trakcie rozgrywki.

U dołu znajduje się **tor budynków**, gdzie gracze trzymają znaczniki budynków.

Prawa połowa planszki gracza reprezentuje aktywności powiązane z leśnictwem oraz sposobami pielęgnacji lasu. W prawej górnej części widnieje **tabela leśnictwa**, na której gracz kolejno umieszcza żetony leśników, zyskiwane za pielęgnację lasu i zapewniające różne premie.

Poniżej znajduje się **tabela zalesiania**, gdzie gracze umieszczają sadzonki, co z kolei pozwala im przesuwać się na torze nagród w ramach premii.

Na prawo jest **tor infrastruktury wodnej**. Po zbudowaniu elementy tej infrastruktury modyfikują planszę dla wszystkich graczy. Pozwalają też właścicielowi zdobywać dodatkowe punkty na końcu gry.



OMÓWIENIE PLANSZY

Plansza dzieli się na **obszar tartaku** i **obszar lasu**.

Obszar tartaku leży na zewnętrznym obwodzie planszy. Znajdują się tam kafelki centrali, gdzie trafiają znaczniki kierowników tartaku graczy, a także kafelki budynków tartaku.

Obszar lasu obejmuje 15 heksagonalnych pól (z których 4 są podwójne). Na każdym polu na planszy nadrukowano gatunek drzewa, który jest tam reprezentowany. Odpowiadający mu żeton zrębu trafia na planszę podczas przygotowania gry. Znaczniki harwesterów poruszają się w obrębie obszaru lasu.

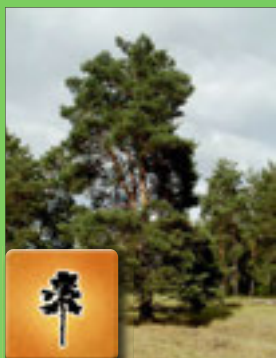
Drewno stanowi najważniejszy zasób w grze. Każdy gatunek drzewa pojawia się na trzech różnych heksach, ale zawsze wiąże się z nim inna trudność zrębu i różne dodatkowe nagrody.

Rzeka dzieli mapę na trzy obszary (jasnozielony, ciemnozielony i pomarańczowy). Podczas rozgrywki warto zwracać uwagę, w którym obszarze gracze wykonują akcje, takie jak sadzenie drzew, stawianie budynków, a nawet zdobywanie punktów na końcu gry.



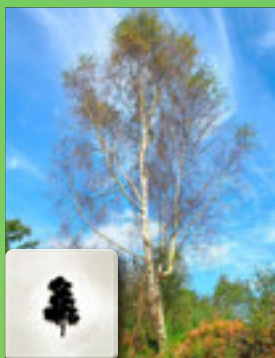
GATUNKI DRZEW W GRZE

W europejskich lasach rośnie około 400 gatunków roślin drzewiastych. Zalicza się do nich drzewa oraz krzewy. Różnorodność gatunkowa jest istotna nie tylko ze względu na bioróżnorodność, ale też na odporność lasów. Na potrzeby tej gry wybraliśmy pięć odmiennych gatunków drzew, które są powszechne w europejskich lasach i pozostają pod opieką leśników.



Sosna

Sosna jest miękka, ale trwała, o charakterystycznym ustojeniu i ciepłej barwie, która jest szczególnie ceniona w przypadku rustykalnych mebli i elementów wystroju wnętrz. Dzięki dużej zawartości żywicy sosna nadaje się do użytkowania na zewnątrz, przykładowo jako materiał na ogrodzenia i tarasy, gdyż dobrze znosi zmienne warunki atmosferyczne.



Brzoza

Brzoza jest twarda i jasna. Używa się jej do produkcji mebli, podłóg oraz sklejk. Dzięki gładkiej teksturze i prostocie obróbki brzoza jest też popularna wśród wytwórców przedmiotów dekoracyjnych oraz małych drewnianych przyborów. W przemyśle papierniczym brzozę wykorzystuje się do produkcji białego papieru wysokiej jakości.



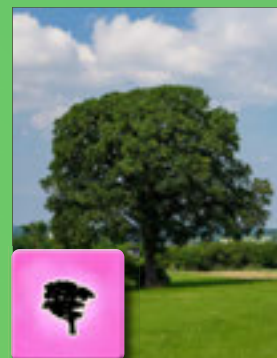
Świerk

Świerk jest lekki, miękki i łatwy w obróbce, dzięki czemu powszechnie wykorzystuje się go w budownictwie. Przykładowo, używa się go do produkcji ram, paneli, listew i pokryć dachowych. Dzięki właściwościom akustycznym stanowi cenny materiał na potrzeby wytwarzania instrumentów muzycznych, takich jak skrzypce czy gitary. Świerk jest też ważny w branży papierniczej, w której pochodząca z niego masa celulozowa jest przetwarzana na papier.



Buk

Buk jest twardy, zwarty i ma jednolitą strukturę, co czyni go szczególnie użytecznym w produkcji mebli, podłóg oraz przyborów kuchennych. Jest też lubiany ze względu na łatwą obróbkę i lekki wygląd, co czyni go idealnym surowcem do wytwarzania elementów wystroju wnętrz. Buk często wykorzystuje się też do produkcji sklejk, oklein czy forniru. Wytrzymałość sprawia, że buk idealnie nadaje się na narzędzia i sprzęt sportowy, przykładowo wszelkiego rodzaju łączki, styliska oraz kije.



Dąb

Dąb jest wyjątkowo twardy i odporny na gnicie, dzięki czemu stanowi idealny materiał na meble, podłogi oraz beczki na wino czy whiskey. Jego piękne ustojenie i długowieczność są cenione w stolarstwie i budownictwie – przykładowo, stosuje się go do budowy mostów oraz konstrukcji zewnętrznych. Dąb jest też znany ze swojej odporności na działanie czynników atmosferycznych i często wykorzystuje się go w luksusowych drewnianych powierzchniach.

KLUCZOWE ZAŁOŻENIA GRY

GWIAZDKI

Podczas rozgrywki uczestnicy zdobywają gwiazdki o różnej wartości z szeregu odmiennych źródeł. Kiedy gracz zdobywa gwiazdki, przesuwają swój **znacznik gwiazdki** zgodnie z ruchem wskazówek zegara o wskazaną liczbę kroków na torze nagród swojej planszeczki gracza.

Kiedy gracz ukończy cykl (gromadząc 7 gwiazdek), przesuwa kostkę pośrodku toru na jedną z dwóch widocznych nagród. Zyskuje daną nagrodę natychmiast po ukończeniu obecnie wykonywanej akcji. Nie jest możliwe otrzymanie tej samej nagrody dwa razy pod rząd, ponieważ kostka z toru nagród musi się zawsze poruszyć, aby można było uzyskać nagrodę. Podczas zdobywania gwiazdek gracz zawsze porusza znacznik gwiazdki o wskazaną liczbę pól. Nie musi on wylądować (ani zatrzymać się) na górnym polu. Opcjonalnie gracz może zdobyć 3 Punkty Zwycięstwa (PZ), zamiast poruszać kostkę z toru nagród.

Nagrody:

- Przesunięcie na torze rozwoju.
- Dobranie karty zadania (odkrytej lub losowej z wierzchu talii), zyskanie 2 dowolnych znaczników zasobów i zdobycie 1 PZ.
- Zyskanie 4 monet i umieszczenie dowolnego żetonu obróbki drewna na polu magazynu.



Przykład: gracz zdobył 4 gwiazdki. Przesunął znacznik gwiazdki o 4 pola zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Ponieważ ukończył cykl, po wykonaniu obecnej akcji może poruszyć kostkę na jedną z dwóch widocznych nagród.

POSTĘPY NA TORZE ROZWOJU



Jeśli gracz może przesunąć się na torze rozwoju w ramach nagrody, porusza kostkę na torze o jedno pole w prawo. Za każdym razem, kiedy gracz przesuwa się na torze rozwoju, pozyskuje ulepszenie technologiczne lub zwiększa liczbę punktów akcji dostępnych w jego turze. Nowo pozyskany punkt akcji może wykorzystać natychmiast podczas swojej tury.

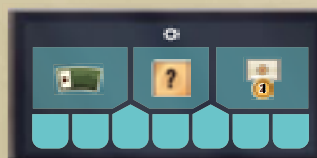


Jeśli gracz otrzymuje ulepszenie technologiczne, bierze jedną z nieużywanych kostek i umieszcza ją na dowolnym polu swojego kafelka technologii. Podczas rozgrywki szkoleniowej, z kafelkami technologii nadrukowanymi na planszeczce, gracze otrzymują za każde ulepszenie jedną z trzech natychmiastowych nagród.

Podczas normalnej rozgrywki uczestnik może wybrać między stałymi ulepszeniami (po lewej stronie kafelka) a natychmiastową nagrodą (po prawej stronie kafelka). Więcej szczegółów na temat kafelków technologii można znaleźć w omówieniu na stronie 23.



Gracze nie otrzymują dodatkowego punktu akcji za pierwsze przesunięcie na torze rozwoju. Zamiast tego mogą aktywować jedno ulepszenie ze swojego kafelka technologii.



Nadrukowany kafelek technologii, używany w rozgrywce szkoleniowej.



Kafelek technologii z pełnej rozgrywki.

ZASOBY

W grze pojawiają się trzy znaczniki zasobów: materiały budowlane, sadzonki i pracownicy tymczasowi. Gracze używają materiałów budowlanych i pracowników tymczasowych w różnych kombinacjach, aby ulepszać kafelki budynków tartaku, stawiać budynki w lesie i rozbudowywać infrastrukturę wodną. Sadzonki są potrzebne po zrębie, aby odnawiać las (prowadzić zalesianie). Oprócz tych trzech zasobów pojawiają się też monety, używane do zakupu różnych ulepszeń. Przykładowo, chcąc pierwszy raz powiększyć magazyn na planszeczce, gracz musi wydać 5 monet.

Każdy znacznik zasobu może być użyty jako 1 moneta, lecz monety nie mogą zastępować znaczników zasobów!



Materiał budowlany



Sadzonka



Pracownik tymczasowy



1 moneta



Monety

W dowolnym momencie gracz może wydać zasoby zamiast (lub w dodatku do) monet. Jednak zasoby są rzadsze i cenniejsze od monet!

AKCJE HARWESTERA

RUCH

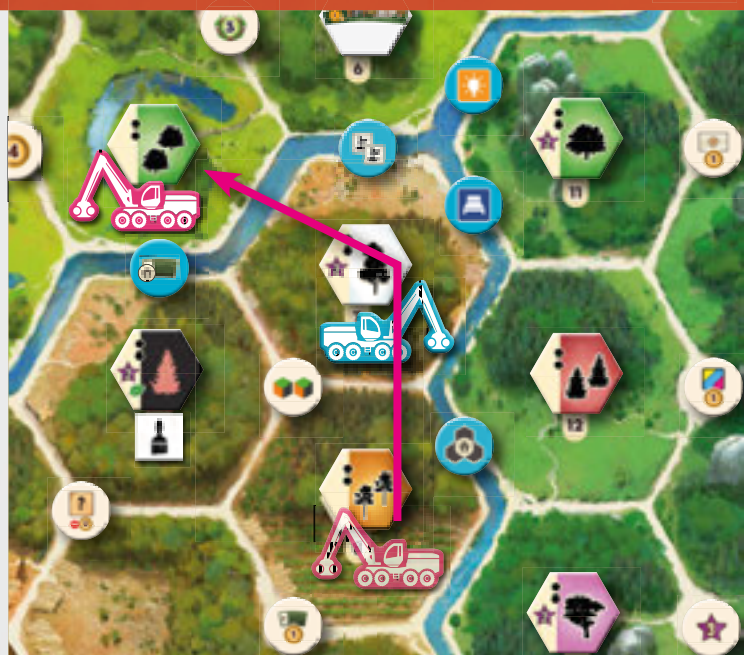


Za jeden punkt akcji gracz może poruszyć swój znacznik harwestera maksymalnie o 2 pola. Znacznik może poruszać się przez pola zajęte przez inne harwestery, ale nie może zakończyć ruchu na takim polu.

Harwester musi zakończyć ruch, zanim będzie mógł wykonać następną akcję. Nie jest możliwe użycie jednej akcji ruchu do poruszenia harwestera o jedno pole, wykonania akcji, a następnie poruszenia go o drugie pole.

- **Na potrzeby ruchu podwójne pola na mapie uważa się za jedno połączone pole.**
- **Na jednym polu może znajdować się maksymalnie jeden harwester.**
- **Za każdym razem, kiedy gracz przejeżdża przez rzekę, musi zapłacić 1 monetę do puli ogólnej.**

Uwaga: ruch znacznika harwestera można ulepszyć za pomocą kafelka technologii podczas normalnej lub zaawansowanej rozgrywki (patrz strona 23).



Różowy gracz wydaje 1 punkt akcji, aby poruszyć znacznik harwestera o 2 pola. Przechodzi przez pole ze znacznikiem harwestera niebieskiego gracza i raz przejeżdża przez rzekę. Inny harwester nie utrudnia jego ruchu, lecz przejechanie przez rzekę kosztuje 1 monetę.

DROGI LEŚNE

Drogi leśne odgrywają niezwykle istotną rolę w leśnictwie. Umożliwiają leśnikom wykonywanie wszystkich działań związanych z pielęgnacją lasu (zalesianie, monitorowanie stanu drzewostanu, wyrąb, transport drewna, ochrona dzikiej przyrody i wiele więcej).

Jednak dróg leśnych nie używa się wyłącznie do zarządzania lasem. Zapewniają one też dostęp służbom ratunkowym. Blokowanie przejazdu ratownikom lub strażakom przez zaparkowany samochód osoby odwiedzającej las może spowodować poważne utrudnienia podczas ratowania życia albo gaszenia pożaru.

Waga świeżo ściętego dębu o objętości 1 metra sześciennego wynosi około 1000 kilogramów. Taki ciężar może uszkodzić drogę leśną przeznaczoną do transportowania ściętego drzewa z lasu. Naprawy są nadzwyczaj kosztowne. Podejmuje się je dopiero po wykonaniu całego zrębu zaplanowanego dla danego obszaru. Drogi leśne naprawia się i wzmacnia poprzez wyrównywanie powierzchni, dosypywanie żwiru, jak też oczyszczanie rowów melioracyjnych i przepustów.

HARWESTERY

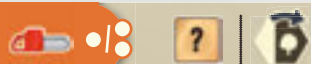
Do zrębu wykorzystuje się nieinwazyjne technologie, które minimalizują szkody wyrządzone lasowi i drogom. Tradycyjnie korzysta się z pił łańcuchowych, lecz coraz częściej można spotkać kombajny zrębowe, nazywane potocznie harwesterami. Takie maszyny nie tylko ścinają drzewo, ale też usuwają gałęzie i przycinają drewno do zadanych rozmiarów bezpośrednio na terenie lasu. Jeśli zostaną właściwie użyte, chronią środowisko leśne i są bezpieczniejsze od pił łańcuchowych.

Stosowanie harwesterów upowszechniło się wraz z pojawieniem się plagi korników, gdyż maszyny mogły pozyskać dużo więcej drewna w ramach jednego przebiegu w porównaniu z ekipami drwali wyposażonych w piły. Harwestery wykorzystuje się po uprzednim sprawdzeniu nachylenia terenu i nośności gleby.



AKCJE HARWESTERA

ZRĄB



Podczas akcji zrębu gracz dodaje żetony drewna z obecnego pola swojego znacznika harwestera do magazynu. Aby można było użyć tej akcji, żeton zrębu na danym polu musi leżeć kolorową stroną do góry.

Podczas zrębu gracz wykonuje następujące kroki:

1. **Płaci 1 lub 2 punkty akcji.** Wymaganą liczbę oznaczono za pomocą kropek po lewej stronie każdego żetonu zrębu.
2. Dodaje odpowiedni żeton (lub żetony) drewna z puli ogólnej na dowolne puste pola swojego magazynu.
3. Jeśli żeton zrębu ma symbol gwiazdki, gracz przesuwa znacznik gwiazdki do przodu o wskazaną liczbę pól na torze nagród.
4. **Odwraca żeton zrębu** na drugą, ciemną stronę.

Każdy gatunek drzewa jest reprezentowany przez trzy rodzaje żetonów zrębu:



Koszt: 1 punkt akcji
Zysk: 1 żeton drewna i 1 gwiazdka

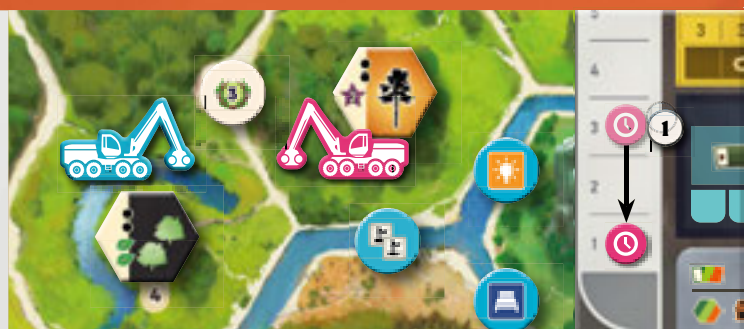


Koszt: 2 punkty akcji
Zysk: 1 żeton drewna i 3 gwiazdki



Koszt: 2 punkty akcji
Zysk: 2 żetony drewna

Uwaga: jeśli magazyn na drewno gracza jest pełny, może on odrzucić dowolny żeton drewna, który już przechowuje, aby zrobić miejsce na nowy. Gracz może to zrobić, nawet jeśli zyskuje drewno innymi sposobami niż poprzez zręb. W każdym przypadku takie działanie jest wysoce nieopłacalne.



Różowy gracz chce użyć znacznika harwestera, aby wyciąć pokazane na ilustracji sosny. Najpierw płaci 2 punkty akcji.



Następnie bierze 1 żeton drewna z sosną z puli ogólnej i umieszcza go na dowolnym pustym polu magazynu na swojej planszce gracza.



Różowy gracz otrzymuje też 3 gwiazdki. Przesuwa znacznik gwiazdki o 3 pola zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół toru nagród na swojej planszce gracza.

Na koniec gracz odwraca żeton zrębu na ciemną stronę.

ZRĄB

Gospodarka leśna stanowi ważny element ekonomii każdego kraju, zapewniając zatrudnienie na obszarach wiejskich, a także wspierając stolarstwo i przemysł budowlany. Lasy służą interesom ekonomicznym swoich właścicieli. Zręb drzew to kluczowa aktywność w lasach gospodarczych.

Chcąc pozyskać drewno wysokiej jakości, należy wycinać drzewa w optymalnym wieku rębności. Jeśli drzewa są za stare, jakość drewna spada. To z kolei prowadzi do wyższego ryzyka uszkodzeń wynikających z działania szkodników i próchnicy. Drewno pochodzące ze starych drzew jest zwykle używane wyłącznie jako opał.

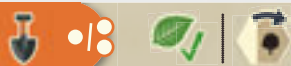
Wyręb ułatwia też dbanie o stan lasów gospodarczych, gdyż przeredzanie przekłada się na szybszy wzrost drzew, stabilność drzewostanu i większą odporność na zmiany środowiskowe. Leśnicy dbają, aby w dłuższej perspektywie lasy zapewniały drewno wyższej jakości, a zarazem spełniały swoje ekologiczne funkcje, takie jak ochrona gleby oraz zachowywanie bioróżnorodności.

Drewno to surowiec odnawialny, który powstaje z połączenia wody, światła słonecznego, CO₂ i minerałów, co sprawia, że jest naturalny i zrównoważony. Tym samym lasy gospodarcze nie tylko dostarczają cenny budulec, ale też wspomagają równowagę w naturze.



AKCJE HARWESTERA

ZALESIANIE



Akcja zalesiania pozwala graczowi sadzić sadzonki i odnawiać las. Znacznik harwestera gracza musi stać na polu, które ma być zalesione, a znajdujący się tam żeton zrębu musi leżeć **ciemną stroną do góry**.

Podczas zalesiania gracz wykonuje następujące kroki:

1. **Płaci 1 lub 2 punkty akcji.** Tę wartość oznaczono za pomocą kropek po lewej stronie każdego żetonu zrębu.
2. Jeśli żeton zrębu ma **symbol gwiazdki**, gracz przesuwa swój znacznik gwiazdki do przodu o wskazaną liczbę pól na torze nagród.
3. **Płaci 1 lub 2 sadzonkami.** Wymaganą liczbę oznaczono po lewej stronie każdego żetonu zrębu. Następnie gracz umieszcza wydane znaczniki sadzonek na swojej tabeli zalesiania. Porusza znacznik gwiazdki do przodu na torze nagród o liczbę pól wskazaną na polach zakrytych sadzonkami na tabeli zalesiania.
4. **Odwraca żeton zrębu** z powrotem na kolorową stronę.

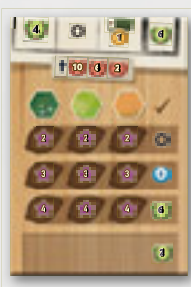
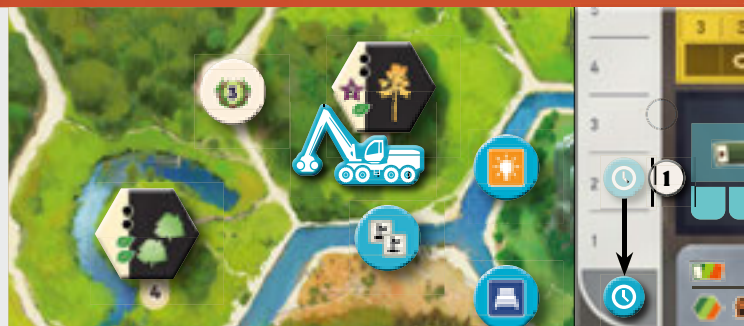


Tabela zalesiania

Znaczniki sadzonek nigdy nie wracają do puli ogólnej. Za każdym razem, kiedy gracz zalesia, umieszcza wydane znaczniki sadzonek na odpowiadającej obszarowi leśnemu kolumnie tabeli zalesiania. Znaczniki sadzonek zawsze układa się, zaczynając od górnego pola. Następnie gracz zdobywa liczbę gwiazdek pokazaną na zakrytych polach. Te gwiazdki są liczone niezależnie od gwiazdek zdobytych z żetonu zrębu.

Jeśli gracz wypełni poziomy rząd tabeli zalesiania, zyskuje dodatkową nagrodę widoczną po prawej stronie.

Jeśli gracz zalesi pole, ale kolumna dla danego obszaru w jego tabeli zalesiania jest już pełna, umieszcza znacznik sadzonki na pustym polu poniżej tabeli. Natychmiast zdobywa też 2 PZ.



Niebieski gracz chce użyć harwestera do zalesienia pokazanego na ilustracji pola sosnami. Najpierw płaci 2 punkty akcji.



Zalesienie tego żetonu zrębu wymaga 1 sadzonki. Gracz umieszcza ją w jasnozielonej kolumnie swojej tabeli zalesiania i zdobywa 2 gwiazdki.

Niebieski gracz zdobywa też 3 gwiazdki z żetonu zrębu, co pozwala mu minąć górne pole toru nagród! Przesuwa swoją kostkę i zyskuje jedną z dostępnych nagród.



Na koniec gracz odwraca żeton zrębu na kolorowy awers. To pole lasu jest ponownie zdrowe!

CYKL LEŚNICTWA

Cykl leśnictwa obejmuje odnawianie, wzrost i opiekę nad ekosystemem leśnym. Wspiera on produkcję drewna, ochronę gleby, bioróżnorodność, regulację klimatu i zapewnianie miejsca na rekreację. Jego kluczowymi fazami są zalesianie, ochrona i kultywacja.

Zalesianie stanowi pierwszy krok, podczas którego poprzez sadzenie lub wysiewanie tworzy się nowy obszar leśny w obrębie większej struktury, z dbałością o różnorodność gatunków. Odnawianie może być naturalne – z wykorzystaniem nasion z macierzystego drzewostanu – albo sztuczne, jeśli naturalna regeneracja jest niemożliwa lub możliwa wyłącznie w ograniczonym zakresie.

Ochrona sprowadza się do zapobiegania szkodom wywoływanym przez choroby, czynniki klimatyczne lub szkodniki. Leśnicy stosują w tym celu ochronę chemiczną, przegradzanie i monitorowanie.

Kultywacja obejmuje interwencje w rodzaju przycinania i przerzedzania celem wspierania zdrowego wzrostu drzew. Zwiększa to ich odporność i gwarantuje wysoką jakość drewna w przyszłości. Wszystkie te działania przekładają się na dobrą kondycję lasu i jego stabilny i zrównoważony rozwój.

Uwaga: w grze cykl leśnictwa jest obrazowany poprzez odwracanie żetonów zrębu. Kiedy zbierzecie drewno z pola, musicie to pole zalesić, aby można było znów prowadzić zręb. W prawdziwym świecie po dokonaniu zrębu leśnicy są zobowiązani zalesić dany obszar, na co mają ściśle określoną ilość czasu.



AKCJE HARWESTERA

PIELĘGNACJA LASU



Na planszy zwykle leżą **trzy białe żetony leśników**. Reprezentują one działania, które należy podjąć, aby las zdrowo się rozwijał. W grze pojawiają się trzy rodzaje żetonów leśników.

Znacznik harwestera gracza musi stać na polu, które chce on pielęgnować.

Podczas pielęgnacji lasu gracz wykonuje następujące kroki:

1. **Płaci 1 punkt akcji.**
2. Bierze żeton leśnika z pola i umieszcza go na swojej **tabeli leśnictwa**. Żeton leśnika można umieścić na najwyższym pustym polu dowolnej kolumny. Żetony leśników można kłaść w dowolnej kolumnie, ale **każda kolumna może zawierać żetony tylko jednego rodzaju**. Jeśli gracz chce, może gromadzić ten sam rodzaj żetonów w kilku kolumnach.
3. **Zyskuje nagrodę z pola tabeli** zakrytego żetonem leśnika.

Jeśli gracz **ukończy rząd** swojej tabeli leśnictwa, otrzymuje dodatkową premię oznaczoną na prawo od tabeli.

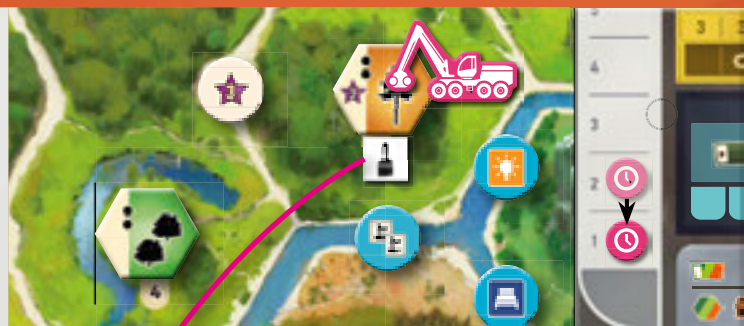
Kiedy jedna z kolumn tabeli leśnictwa zostanie całkowicie wypełniona, gracz zaczyna umieszczać dodatkowe żetony leśników danego rodzaju na **pustym polu poniżej**, natychmiast zdobywając 2 PZ.



Na początku każdej tury gracz zawsze sprawdza, czy na planszy leżą dokładnie 3 żetony leśników. Jeśli któregoś brakuje, należy odwrócić wierzchnią kartę z talii kart losowania i umieścić brakujący rodzaj żetonu leśnika na polu z odpowiednim numerem.

Jeśli na danym polu leży już żeton leśnika lub jest ono zajęte przez znacznik harwestera dowolnego gracza, zamiast tego należy umieścić nowy żeton na następnym polu o wyższym numerze.

Gracze, którzy zgromadzą **najwięcej żetonów leśników**, zdobędą dodatkowe punkty na końcu gry.



Różowy gracz chce pielęgnować las. Najpierw płaci 1 punkt akcji. Następnie bierze żeton leśnika i umieszcza go na swojej tabeli leśnictwa. Ponieważ ma już inne żetony leśników w środkowej i prawej kolumnie, musi umieścić nowy żeton w lewej kolumnie.

Gracz zdobywa 2 gwiazdki za umieszczenie żetonu leśnika na tym polu. Ponieważ ukończył cały rząd, dodatkowo aktywuje ulepszenie na swoim kafelku technologii!



Przerzedzanie



Ochrona drzew biocenotycznych



Malowanie celem zabezpieczenia sadzonek przed zwierzętami

Pielęgnacja wspomaga zdrowy rozwój lasu. Zyskanie żetonu oznacza, że gracz wykonał działanie wyznaczone przez leśnika.

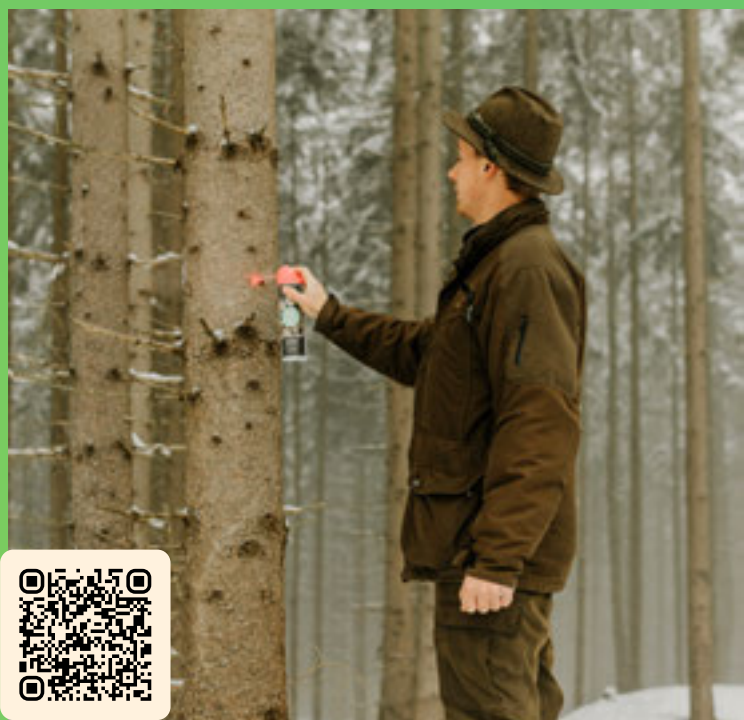
LEŚNIK

Leśnik to ekspert, który musi dysponować głęboką wiedzą na temat lasu. Jego praca jest czasochłonna i wymagająca fizycznie, lecz on postrzega ją bardziej jako misję. Dzięki opiece leśników lasy pozostają znaczącym zasobem naturalnym i trwałym źródłem drewna.

Nowoczesne technologie pozwalają leśnikom szukać optymalnych rozwiązań adaptacji naszych lasów do zmian klimatycznych. Wykorzystują oni też innowacyjne metody radzenia sobie z zagrożeniami, takimi jak korniki. Umożliwia im to kultywację lasów przyszłości, w których obok siebie rosną różne gatunki drzew. Zachowywanie odmiennej miąższości i wieku drzew pomaga lasom znosić zmienne warunki pogodowe, takie jak opady – od ulewnych deszczy do długich okresów ekstremalnej suszy – jak też szkody wyrządzone przez owady, grzyby i inne szkodniki.

Takie lasy pomagają – ze wsparciem leśników – zatrzymać jak najwięcej wody, dzięki czemu jest jej wystarczająco dużo podczas bardzo suchych okresów. Zdrowe lasy gwarantują, że nawet jeśli jeden konkretny gatunek drzewa gorzej radzi sobie w obliczu zmiennych warunków, inny może go zastąpić, a sam las nie zniknie z danego terenu. To z kolei pozwala społeczeństwu uniknąć katastrofy takich rozmiarów, jakiej świadkami jesteśmy obecnie.

Lasy w nowoczesnej formie zapewniają stabilność ekologiczną, bioróżnorodność i pewność, że będą pełnić funkcje ekonomiczne i społeczne, służąc przyszłemu pokoleniom.



Jeśli chcecie dowiedzieć się więcej o nowoczesnych technologiach używanych w leśnictwie oraz o tym, jak powinny wyglądać lasy przyszłości, obejrzyjcie ten film dokumentalny na YouTube!

AKCJE HARWESTERA

BUDYNKI LEŚNE



Tor budynków każdego gracza zawiera 6 znaczników budynków, których można używać do stawiania budynków na **żetonach polan** na planszy. Na każdym żetonie polany widnieje nagroda, którą gracz otrzymuje natychmiast po postawieniu w danym miejscu budynku leśnego.

Gracz może postawić budynek na dowolnym żetonie polany sąsiadującym z polem, na którym obecnie stoi jego harwester. Niektóre pola sąsiadują tylko z jedną polaną, podczas gdy inne – z kilkoma.

Budowanie na obszarze lasu kosztuje 1 materiał budowlany i 1 pracownika tymczasowego. Ten koszt widnieje po lewej stronie toru budynków.

Chcąc postawić budynek, gracz wykonuje następujące kroki:

1. **Płaci 1 punkt akcji.**
2. **Płaci 1 materiał budowlany i 1 pracownika tymczasowego** ze swojej puli.
3. **Usuwa żeton polany** i zastępuje go swoim **znacznikiem budynku znajdującym się najbardziej na lewo**.
4. **Zyskuje nagrodę** pokazaną na usuniętym żetonie polany, a następnie odkłada go do pudełka. Polan nigdy się nie uzupełnia.

Każdy kolejny postawiony budynek przekłada się na liczbę punktów, jaką może zdobyć gracz na zakończenie gry.

Uwaga: gracze mogą też używać swoich znaczników budynków do ulepszenia kafelków budynków tartaku. Należy dobrze się zastanowić, gdzie postawić budynek. Po użyciu wszystkich sześciu znaczników gracz nie może stawiać kolejnych budynków!



Różowy gracz chce postawić budynek leśny. Może wybrać jeden z dwóch żetonów polany sąsiadujących z polem zawierającym jego harwester.

Najpierw gracz płaci 1 punkt akcji, 1 materiał budowlany i 1 pracownika tymczasowego. Jeśli chce zyskać opcjonalną nagrodę z żetonu polany, musi też dodatkowo zapłacić 2 monety ze względu na symbole widoczne na tym żetonie polany (patrz strona 21).

Następnie usuwa żeton polany i zastępuje go swoim znacznikiem budynku, leżącym najbardziej na lewo na torze.

Na koniec, ponieważ gracz opłacił opcjonalny koszt żetonu polany, zyskuje nagrodę z żetonu – 1 wybrany żeton drewna.

BUDYNKI I KONSTRUKCJE W LESIE

Budynki i konstrukcje w lesie odgrywają ważną rolę zarówno w kwestii gospodarki leśnej, jak i publicznej rekreacji. Leśnicy stawiają je celem wsparcia aktywności ekonomicznej, ochrony środowiska i zrównoważonego użytkowania lasu.

Obiekty myśliwskie i obserwacyjne obejmują ambony i paśniki używane do monitorowania liczebności zwierząt i ich odławiania. Pomagają utrzymywać równowagę ekosystemu i zapewniają pożywienie dla dzikiej zwierzyny podczas trudniejszych okresów.

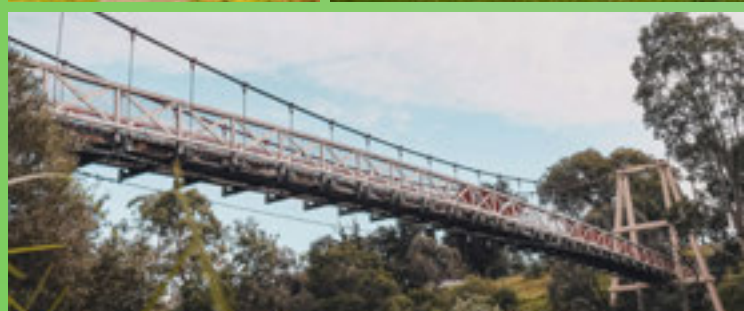
Ogrodzenia ochronne zabezpieczają sadzonki i młode drzewka przed szkodami wyrządzanym przez zwierzęta, a także gwarantują skuteczne zalesianie. Do ich budowy zwykle używa się drewna lub drutu.

Zbiorniki wodne, stawy i mokradła pomagają chronić las przed pożarami, polepszają równowagę wodną i wspierają bioróżnorodność.

Szlaki edukacyjne i tablice informacyjne propagują edukację środowiskową poprzez upowszechnianie wiedzy o lasach i leśnictwie.

Obiekty wypoczynkowe, takie jak ławki i altany, pozwalają odwiedzającym las odpocząć i czerpać przyjemniejsze doświadczenia z obcowania z naturą.

Mosty i kładki umożliwiają bezpieczne przechodzenie przez strumienie, mokradła i wrażliwe obszary, zapobiegając erozji gleby i zakłócaniu spokoju w siedliskach zwierząt, a jednocześnie gwarantując swobodny dostęp dla pracowników i odwiedzających.



AKCJE HARWESTERA

INFRASTRUKTURA WODNA

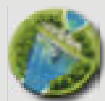


Każdy uczestnik zaczyna grę z **2 żetonami infrastruktury wodnej**. Jeśli gracz umieści jeden z nich na planszy, otrzymuje możliwość zdobycia dodatkowych PZ na końcu gry. Gracz może postawić element infrastruktury wodnej na dowolnym żetonie rzeki sąsiadującym z polem zawierającym jego harwester.

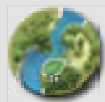
Chcąc postawić żeton infrastruktury wodnej, gracz wykonuje następujące kroki:

1. **Płaci 1 punkt akcji i 3 materiały budowlane lub 3 pracowników tymczasowych**, zgodnie ze wskazaniem na planszecie gracza.
2. **Usuwa żeton rzeki** i zastępuje go wybranym **żetonem infrastruktury wodnej**. Gracz powinien zachować żeton rzeki, aby zdobyć PZ na końcu gry (patrz strona 20).

Infrastruktura wodna zmienia sposób poruszania się harwesterami po planszy.



Zbiornik z mostem: wszyscy gracze mogą teraz przejeżdżać przez odcinek rzeki z tym żetonem bez konieczności płacenia 1 monety.



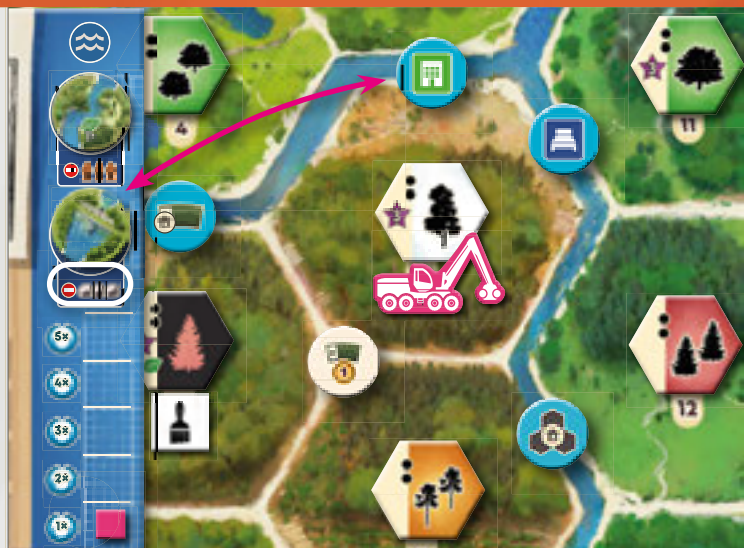
Zakole: ze względu na fakt, że gleba na tym obszarze jest żyzniejsza dzięki większej wilgotności, każdy gracz zyskuje 1 znacznik sadzonki za każdym razem, kiedy przejeżdża przez zakole – **ale tylko raz na każdą akcję ruchu**. Jednak ruch przez zakole nadal kosztuje 1 monetę.

Tor infrastruktury wodnej

Prawa strona planszетки gracza służy do śledzenia mnożnika punktacji gracza za jego żetony rzeki. Na początku gry uczestnik umieszcza kostkę na polu 1x. Podczas rozgrywki może zwiększyć mnożnik, wykonując jedno z poniższych działań:



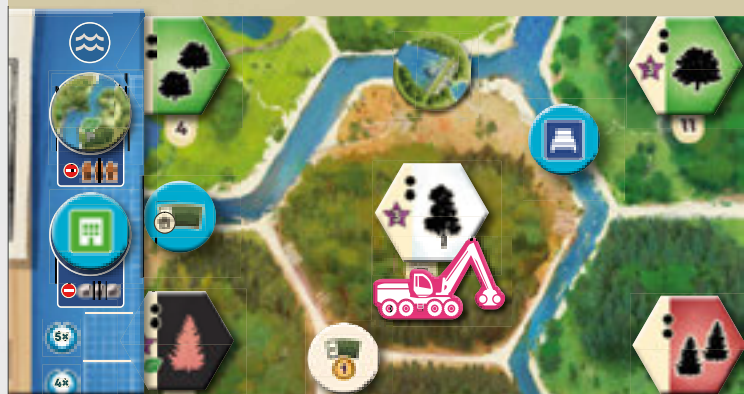
- Wypełniając drugi rząd swojej **tabeli leśnictwa**.
- Wypełniając drugi rząd swojej **tabeli zalesiania**.
- Kupując piąte pole swojego **magazynu**.
- Stawiając piąty budynek na obszarze **lasu lub tartaku**.



Różowy gracz chce postawić zbiornik z mostem na jednym z dwóch sąsiadujących żetonów rzeki. Wybiera żeton rzeki z symbolem zielonego domu.

Najpierw płaci 1 punkt akcji i 3 materiały budowlane zgodnie ze wskazaniem pod żetonem mostu na planszecie gracza.

Następnie zamienia żeton rzeki na żeton ze zbiornikiem z mostem (upewniając się, że zachował żeton rzeki, aby później zdobyć PZ).



Teraz możliwe jest przejechanie przez rzekę bez konieczności ponoszenia opłaty! Różowy gracz może też zdobyć dodatkowe punkty za zrealizowane karty kontraktów dzięki pozyskaniu żetonu rzeki z symbolem zielonego domu.

WODA I POŻARY LASU

Zmiany klimatu wiążą się z bardziej suchymi i cieplejszymi warunkami pogodowymi, co stanowi problem nawet dla obszarów tradycyjnie bogatych w wodę, takich jak te zlokalizowane wokół Alp. Badania pokazują, że drzewa iglaste są mniej odporne na susze i wysokie temperatury niż drzewa liściaste. Gatunki takie jak buk i dąb lepiej znoszą zmiany klimatyczne.

Susze i wysokie temperatury zwiększają ryzyko pożarów lasów, które zdarzają się w Europie coraz częściej. Leśnicy już wprowadzają środki zaradcze, przykładowo zmiany kompozycji gatunkowej, kultywowanie drzewostanów oraz gwarantowanie łatwego dostępu strażaków do lasów. Ważną częścią tych działań jest budowanie zbiorników wodnych, takich jak mokradła i stawy. Podobna infrastruktura zatrzymuje wodę na konkretnym obszarze, łagodzi efekty suszy i wspomaga zachowywanie stabilności ekosystemu. Służy też jako źródło wody podczas pożarów, zwiększając szanse na szybkie zaradzenie kryzysom.



AKCJE KIEROWNIKA TARTAKU

Kierownicy tartaku poruszają się po obszarze tartaku, który obejmuje trzy kompleksy obrabiające zebrane drewno, zapewniające zasoby i pomagające graczom pozyskiwać nowe karty kontraktów.

Znacznik kierownika tartaku gracza porusza się między obszarami, gdzie wykonuje poszczególne akcje. Kierownicy tartaku nie wchodzą osobiście do budynków. Zawsze pozostają na kafelku centrali na obszarze tartaku.

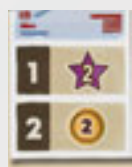
RUCH



Gracz może zapłacić **1 punkt akcji**, aby poruszyć swój znacznik kierownika tartaku na inny kafelek centrali. W grze pojawiają się trzy zestawy kafelków centrali, zależnie od liczby uczestników. Każdy kafelek centrali zapewnia inne nagrody za wejście.

Za każdym razem, kiedy kierownik tartaku porusza się na kafelek centrali, gracz może zyskać nagrodę. Potencjalne nagrody z kafelków centrali zależą od liczby znaczników kierowników tartaku, którzy znajdują się już na danym kafelku.

W dwuosobowej rozgrywce *Leśników* każdy kafelek centrali oferuje tylko jedną nagrodę. W grach na trzy lub cztery osoby kafelki centrali opisują dwie dostępne nagrody.



Nagroda gracza za ruch zależy od **liczby znaczników kierowników tartaku na kafelku centrali po wykonaniu ruchu**. Gracz zyskuje nagrodę przypisaną do liczby wskazującej sumę znaczników na danym kafelku centrali. Jeśli po wykonaniu ruchu kierownikiem na danej centrali stoi więcej znaczników kierowników tartaku niż widnieje na nim nagród, gracz niczego nie zyskuje.

Jeśli gracz poruszy się na kafelek centrali bez kierownika tartaku, może wybrać drugą nagrodę zamiast pierwszej.



Różowy gracz płaci 1 punkt akcji, aby poruszyć znacznik kierownika tartaku. Może go poruszyć z obszaru tartaku zajmującego się heblowaniem (różowego) na kafelek centrali znajdujący się na obszarze ługowania (niebieskim) lub sezonowania (żółtym).



Po poruszeniu się na obszar sezonowania gracz rozpatruje nagrody kafelka centrali. Niestety, stoi tam już znacznik niebieskiego gracza! Różowy gracz otrzymuje tylko jedną monetę.

OBRÓBKA I WYKORZYSTYWANIE DREWNA

Nowoczesne technologie umożliwiają efektywną i zrównoważoną obróbkę drewna. Jest istotne, aby drewno zebrane w europejskich lasach było obrabiane bezpośrednio w Europie. Jest jeszcze lepiej, jeśli drewno zebrano w kraju lub regionie, w którym podlega również obróbce i wykorzystaniu. Zwiększa to jego wartość, zmieniając je w ważny zasób, a nie tylko prosty surowiec eksportowany za granicę.

Drewno wykorzystuje się w szerokiej gamie produktów – od instrumentów muzycznych i mebli, po podłogi, papier, opakowania i ozdoby. Dzięki antybakteryjnym właściwościom idealnie nadaje się też na wyposażenie kuchenne. Drewniane przybory potrafią niszczyć bakterie, w odróżnieniu od plastiku, który pozostaje skażony po umyciu.

Innowacje w zastosowaniu drewna obejmują też nowoczesne produkty, takie jak drewniane oprawki okularów, zegarki, muszki i futerały na telefony. Obecnie drewna używa się również w przemyśle budowlanym, lotniczym i samochodowym, gdzie służy do budowy lekkich i trwałych konstrukcji. Możliwości są niemal nieograniczone: można zmieniać strukturę drewna poprzez obróbkę termiczną i chemiczną, jak też przerabiać je w celulozę czy ligninę, przygotowując do dalszego przetwórstwa chemicznego. Drewno to doskonały materiał budowlany, wpływający na obniżanie emisyjności przemysłu budowlanego.

Uwaga: w grze *Leśnicy* uczestników nagradza się za dystrybucję pracowników i używanie wszystkich dostępnych budynków tartaku. Otrzymują za to nagrody opisane na kafelkach centrali. I odwrotnie – jeśli wszyscy kierownicy tartaku znajdują się na tym samym kafelku centrali, nie otrzymują żadnych dodatkowych nagród.

Karty kontraktów opisują różnorodne produkty obecnie wytwarzane z drewna.



AKCJE KIEROWNIKA TARTAKU

AKCJE TARTAKU

Każdy obszar tartaku obejmuje trzy budynki tartaku. Każdy kafelek budynku tartaku ma własną funkcję, której może użyć gracz, **placąc 1 punkt akcji**.

Znacznik kierownika tartaku gracza zawsze stoi na jednym z trzech kafelków centrali. Jeśli gracz chce użyć kilku budynków z tego samego obszaru tartaku, nie musi poruszać znacznika kierownika tartaku. Tak długo, jak gracz dysponuje wystarczającą liczbą punktów akcji, może korzystać z kilku budynków (lub kilkakrotnie z tego samego budynku) na turę.

Niektóre nagrody pozwalają graczowi użyć budynku tartaku z dowolnego obszaru. Jego znacznik kierownika nie musi znajdować się na kafelku centrali danego obszaru.

Każdy obszar tartaku obejmuje trzy rodzaje budynków:

- **Obróbka drewna:** gracz umieszcza pokazany żeton obróbki drewna pod żetonem drewna na jednym polu magazynu. **Uwaga:** pod każdym żetonem drewna mogą leżeć maksymalnie 2 żetony obróbki.
- **Zasoby:** gracz zyskuje 1 monetę i, zależnie od kafelka, 1 sadzonkę, 1 materiał budowlany lub 1 pracownika tymczasowego.
- **Kontrakty:** gracz zyskuje nową kartę kontraktu lub kartę zadania, albo może wymienić żetony drewna na monety zgodnie ze wskazaniem na kafelku.

Omówienie wszystkich dziewięciu kafelków budynków tartaku znajduje się poniżej.

Spis wszystkich budynków umieszczono też na rewersie planszki drzewa biocenotycznego ekolożki leśnej.



Różowy gracz wydaje 3 punkty akcji, używając budynków tartaku. Wykonuje trzy następujące akcje, placąc za każdą 1 punkt akcji:

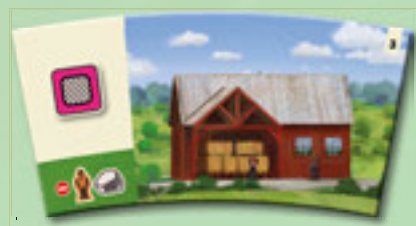
1. Najpierw używa środkowego budynku, aby zyskać 1 monetę i 1 sadzonkę. Umieszcza je na swojej planszecie gracza.
2. Następnie bierze kartę kontraktu z budynku po lewej. Natychmiast uzupełnia ją poprzez dobranie nowej karty kontraktu z talii.
3. Na koniec z tego samego budynku bierze jedną kartę zadania (decydując, czy chce tę widoczną, czy losową z wierzchu talii).



Gracz dobiera kartę kontraktu lub kartę zadania (odkrytą lub losową z wierzchu talii).



Gracz zyskuje 1 monetę i 1 znacznik sadzonki. Umieszcza je w zapasach na swojej planszecie.



Gracz zyskuje 1 żeton obróbki drewna – heblowanie (różowy) i dodaje go do drewna na jednym polu magazynu.



Gracz dobiera kartę kontraktu lub wymienia 1 żeton drewna ze swojego magazynu na drewno innego rodzaju (odrzucając wszystkie żetony obróbki przypisane do pierwotnie posiadanego żetonu drewna) i zyskuje 1 monetę.



Gracz zyskuje 1 monetę i 1 znacznik materiału budowlanego. Umieszcza je w zapasach na swojej planszecie.



Gracz zyskuje 1 żeton obróbki drewna – sezonowanie (żółty) i dodaje go do drewna na jednym polu magazynu.



Gracz dobiera kartę kontraktu lub płaci 4 monety, aby zyskać 1 żeton drewna dowolnego rodzaju.



Gracz zyskuje 1 monetę i 1 znacznik pracownika tymczasowego. Umieszcza je w zapasach na swojej planszecie.



Gracz zyskuje 1 żeton obróbki drewna – ługowanie (niebieski) i dodaje go do drewna na jednym polu magazynu.

AKCJE KIEROWNIKA TARTAKU

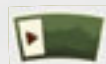
ULEPSZENIE TARTAKU

Gracz może używać swoich znaczników budynków do ulepszania kafelków budynków tartaku z tego samego obszaru, w którym stoi jego znacznik kierownika tartaku. Ulepszone kafelki zapewniają mocniejsze efekty, z których może korzystać każdy gracz. Po ulepszeniu budynku tartaku gracz dodatkowo natychmiast aktywuje jego wzmocnione działanie.

Chcąc ulepszyć kafelek budynku, gracz wykonuje następujące kroki:

1. **Płaci 1 punkt akcji i koszt ulepszenia** pokazany w lewym dolnym rogu kafelka.
2. **Odwraca kafelek budynku** na ulepszoną stronę i umieszcza znacznik budynku ze znajdującego się najbardziej na lewo pola swojej planszki gracza w lewym dolnym rogu kafelka. *Jeśli to piąty znacznik, gracz powinien pamiętać o przesunięciu na torze infrastruktury wodnej!*
3. **Natychmiast używa ulepszanego budynku tartaku.**

W grach na 3 lub 4 osoby dany gracz zyskuje 1 monetę z puli ogólnej za każdym razem, kiedy dowolny przeciwnik używa ulepszanego przez niego budynku tartaku.



Ten efekt ma też zastosowanie, kiedy przeciwnik aktywuje budynek za pośrednictwem akcji reprezentowanej tym symbolem.

W grze 2-osobowej dany gracz zyskuje 1 monetę z puli ogólnej za każdym razem, kiedy dowolny uczestnik używa ulepszanego przez niego budynku tartaku.

Omówienie wszystkich dziewięciu ulepszonych kafelków budynków tartaku znajduje się poniżej.



Różowy gracz chce ulepszyć budynek tartaku, który zapewnia znaczniki sadzonek.

1. Płaci 1 punkt akcji, 1 tymczasowego pracownika i 3 monety, zgodnie ze wskazaniem w lewym dolnym rogu kafelka.
2. Następnie odwraca kafelek na drugą stronę, umieszcza swój znacznik budynku i natychmiast aktywuje ulepszony budynek.
3. Gracz zyskuje 2 znaczniki sadzonek z ulepszanego budynku.



Gracz dobiera kartę kontraktu i zyskuje 1 monetę, lub dobiera kartę zadania (odkrytą lub losową z wierzchu talii) i zyskuje 1 monetę.



Gracz zyskuje 2 znaczniki sadzonek. Umieszcza je w zapasach na swojej planszecie.



Gracz zyskuje dwie z następujących rzeczy, w dowolnej kombinacji: 1 żeton obróbki drewna – heblowanie (różowy), 1 gwiazdkę.



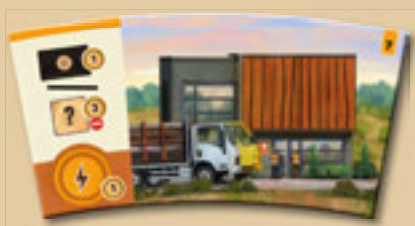
Gracz dobiera kartę kontraktu i zyskuje 1 monetę, lub wymienia 1 żeton drewna ze swojego magazynu na drewno innego rodzaju (odrzucając wszystkie żetony obróbki przypisane do pierwotnie posiadanego żetonu drewna) i zyskuje 2 monety.



Gracz zyskuje 2 znaczniki materiałów budowlanych. Umieszcza je w zapasach na swojej planszecie.



Gracz zyskuje dwie z następujących rzeczy, w dowolnej kombinacji: 1 żeton obróbki drewna – sezonowanie (żółty), 1 gwiazdkę.



Gracz dobiera kartę kontraktu i zyskuje 1 monetę, lub płaci 3 monety, aby zyskać 1 żeton drewna dowolnego rodzaju.



Gracz zyskuje 2 znaczniki pracowników tymczasowych. Umieszcza je w zapasach na swojej planszecie.



Gracz zyskuje dwie z następujących rzeczy, w dowolnej kombinacji: 1 żeton obróbki drewna – ługowanie (niebieski), 1 gwiazdkę.

AKCJE KIEROWNIKA TARTAKU

REALIZACJA KONTRAKTÓW

Ważnym elementem gry *Leśnicy* jest realizowanie kontraktów. Każdy gracz zaczyna rozgrywkę z jednym początkowym kontraktem (P). Podczas gry uczestnicy mogą pozyskiwać dodatkowe kontrakty i realizować wszystkie, jakie są w stanie. Każdy kontrakt wymaga do realizacji różnych ilości drewna z określonymi żetonami obróbki.

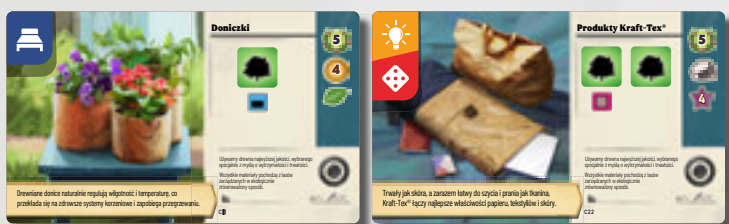


Ługowanie Sezonowanie Heblowanie

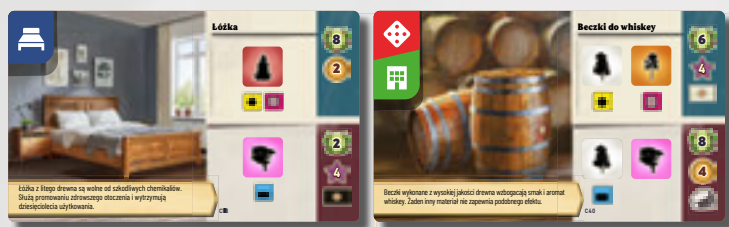
Kafelki budynków tartaku oferują trzy różne żetony obróbki drewna. Każdy rodzaj obróbki jest wykonywany w innym obszarze tartaku.

Jeśli gracz chce zyskać jeden z takich żetonów, musi najpierw mieć w swoim magazynie żeton drewna, wobec którego można zastosować obróbkę. **Żetonów obróbki nie można uzyskać wcześniej. Kiedy już żeton drewna ma żeton obróbki, danego żetonu obróbki nie można wymienić ani usunąć.**

Karty kontraktów występujące w grze dzielą się na kontrakty proste i podwójne. Gracz może zrealizować kartę kontraktu, jeżeli w swoim magazynie ma **wymagane żetony drewna z odpowiednimi żetonami obróbki** (jeśli są potrzebne).



Prosty kontrakt należy zrealizować całkowicie. W chwili realizacji gracz zyskuje wszystkie nagrody widoczne po prawej stronie karty.



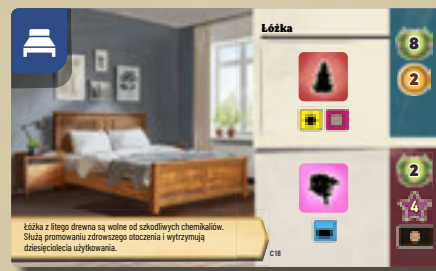
Podwójny kontrakt można zrealizować częściowo lub całkowicie. **Górną połowę należy zawsze zrealizować**, a dolna jest opcjonalna. Jeśli gracz realizuje tylko górną połowę, zyskuje odpowiednie nagrody, opisane w prawej górnej części karty kontraktu. Jeśli zdoła zrealizować także dolną połowę, zyskuje też nagrody z prawej dolnej części karty. **Gracze nie mogą zrealizować tylko dolnej części karty podwójnego kontraktu.**

Chcąc zrealizować kontrakt, gracz wykonuje następujące kroki:

1. **Płaci 1 punkt akcji.**
2. **Odkłada** żetony drewna i żetony obróbki powiązane z kontraktem do puli ogólnej.
3. **Zyskuje nagrody** widoczne po prawej stronie karty kontraktu.
4. **Umieszcza** kartę zrealizowanego kontraktu pod lewą częścią planszетки gracza. Należy zadbać o to, aby symbol kategorii w lewym górnym rogu pozostał widoczny.



Niektóre kontrakty – wliczając początkowe – należą do dwóch kategorii.



Chcąc zrealizować kontrakt, gracz musi mieć całe wymagane drewno wraz z odpowiednimi żetonami obróbki, a wszystko musi się znajdować w magazynie na jego planszette gracza.

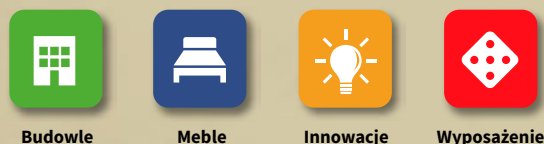


Różowy gracz przygotował się do realizacji karty podwójnego kontraktu. Najpierw płaci 1 punkt akcji. Następnie odkłada do wspólnej puli 1 żeton drewna świerkowego (czerwony) z żetonami obróbki reprezentującymi sezonowanie (żółty) i heblowanie (różowym), a także żeton drewna dębowego (różowy) z żetonem obróbki reprezentującym ługowanie (niebieskim).

Ponieważ gracz zrealizował obie połowy podwójnego kontraktu, zyskuje górne i dolne nagrody z jego karty. Łącznie przynosi mu to 10 PZ, 2 monety, 4 gwiazdki, a ponadto może dobrać nową kartę kontraktu z dowolnego miejsca planszy. Nieźle jak na 1 punkt akcji!



Na koniec gracz wsuwa kartę pod pozostałe karty kontraktów po lewej stronie swojej planszетки. Robi to w taki sposób, aby widać było symbol kategorii, dzięki czemu może łatwiej zorientować się, jak powinien rozliczać premie PZ na końcu gry.



Każda karta kontraktu należy do jednej lub dwóch z czterech **kategorii produktów drewnianych**, o czym informuje symbol w jej lewym górnym rogu. Jeśli gracz ma zrealizowane karty kontraktów, karty zadań i żetony rzeki z pasującymi symbolami, może zdobyć dodatkowe PZ na końcu gry (patrz strona 20).



Jeśli na karcie pojawiają się **dwa symbole**, na końcu gry uczestnik musi wybrać, do której kategorii należy dana karta. Wówczas uważa się, że należy ona do tej **jednej kategorii** na potrzeby całej punktacji, wliczając w to żetony infrastruktury wodnej i karty zadań.

DARMOWE AKCJE

Podczas swojej tury gracz może wykonać cztery różne darmowe akcje:

1. **Dowolną liczbę razy:** gracz płaci 1 monetę, aby odświeżyć karty kontraktów z obszaru z jego kierownikiem tartaku. Dwa obecne kontrakty odkłada na spód talii kontraktów. Następnie dobiera dwie nowe karty i umieszcza je na pustych polach.
2. **Raz na turę:** gracz rozpatruje natychmiastowy efekt karty zadania i odkłada ją na spód talii zadań.
3. **Maksymalnie 2 razy na turę:** gracz kupuje 1 punkt akcji za 4 monety. Wówczas przesuwa swój znacznik punktów akcji na torze akcji o 1 pole do góry.
4. **Maksymalnie 3 razy na turę:** gracz buduje nową sekcję magazynu. Płaci liczbę monet pokazaną na polu magazynu znajdującym się najbardziej na lewo na jego planszeczce gracza. Następnie zyskuje nagrodę z danego kafelka powiększonego magazynu. Na koniec odkłada go do pudełka.

Duży **magazyn** pozwala graczowi przechowywać naraz więcej drewna na planszeczce. Pola magazynu trzeba odblokowywać od lewej do prawej strony. Zapewniają następujące nagrody:

1. Gracz zyskuje 1 znacznik materiału budowlanego, pracownika tymczasowego lub sadzonki. Sam decyduje, co to będzie.
2. Gracz zyskuje 1 żeton drewna dowolnego rodzaju lub dowolny żeton leśnika z puli ogólnej.
3. Gracz przesuwa się o 1 pole na torze infrastruktury wodnej.



Spis darmowych akcji i limit ich użycia znajdują się na rewersie kafelka pomocy.



Odblokowywanie przestrzeni magazynowej kosztuje monety, ale zapewnia więcej miejsca na zebrane drewno. Gracz zyskuje też nagrodę pokazaną na kafelku.

KARTY ZADAŃ

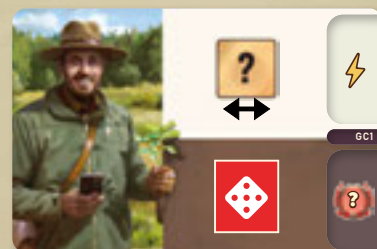
Gracz może zyskiwać karty zadań poprzez różne akcje i nagrody. W odróżnieniu od większości elementów gry *Leśnicy*, **karty zadań gracza są ukryte przed pozostałymi uczestnikami**. Każda karta zadania dzieli się na górną i dolną połowę:

- **Górna połowa:** raz na turę gracz może odrzucić kartę zadania w ramach darmowej akcji, aby rozparzyć jej efekt. Potem odkłada kartę na spód talii zadań.
- **Dolna połowa:** na końcu gry uczestnik zyskuje PZ z karty zadania, jeśli wypełni wymaganie pokazane w jej dolnej części.

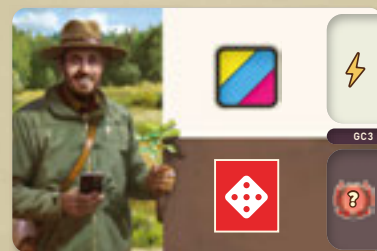
Każdy gracz może mieć **nieograniczoną liczbę** kart zadań. Jednak może użyć natychmiastowego efektu karty tylko **raz** na turę.

Na końcu gry uczestnik zdobywa PZ za kartę zadania, jeśli pasuje ona do jednej z następujących rzeczy: kategorii produktu drewnianego ze zrealizowanej karty kontraktu; znaczników z konkretnej kolumny tabeli zalesiania; żetonów leśników zyskanych przez gracza; budynków tartaku, które ulepszył; budynków leśnych, które postawił; lub zyskanych żetonów rzeki (patrz strona 22).

Na końcu gry uczestnik zdobywa punkty za swoje karty zadań (patrz strona 20).



Jeśli gracz zachowa tę kartę zadania do końca gry i zrealizuje kartę kontraktu z symbolem wyposażenia, będzie mógł zrealizować także tę kartę zadania. Opcjonalnie gracz może ją odrzucić podczas swojej tury i użyć natychmiastowego efektu. Ta karta zadania pozwala mu na wymianę 1 żetonu drewna z magazynu na 1 żeton drewna dowolnego rodzaju.

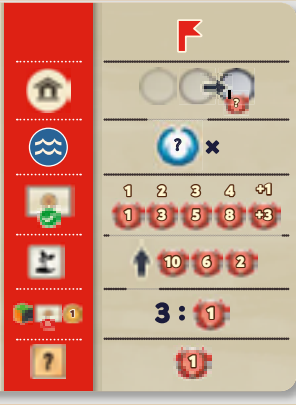


Jeśli gracz zachowa również tę kartę zadania do końca gry, będzie potrzebował drugiego zrealizowanego kontraktu z symbolem wyposażenia, aby zdobyć PZ za obie karty zadań. Opcjonalnie gracz może ją odrzucić podczas swojej tury, aby zyskać 1 żeton obróbki drewna dowolnego rodzaju.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Kiedy pierwszy gracz **odwróci ostatni żeton rundy gry**, każdy wykonuje swoją ostatnią turę. Gra dobiega końca po tym, jak ostatni gracz wykorzysta wszystkie punkty akcji!

Należy skorzystać ze spisu punktacji znajdującego się na kafelku pomocy i przesuwać znacznik punktacji w górę toru punktacji w oparciu o PZ zdobywane w każdej z następujących kategorii:



- Budynki:** każdy gracz zdobywa PZ widoczne pod **znajdującym się najbardziej na prawo, odkrytym polem** na swoim torze budynków. Gracz punktuje tylko za najwyższą wartość – nie za każdy użyty znacznik budynku.
- Infrastruktura wodna:** najpierw każdy gracz określa swój **mnożnik** na torze infrastruktury wodnej. Następnie dodaje wszystkie instancje kart kontraktów, budynków, żetonów leśników lub znaczników sadzonek, które odpowiadają żetonom rzeki danego gracza. Na koniec gracz mnoży liczbę pasujących symboli przez mnożnik z toru infrastruktury wodnej, aby obliczyć sumę zdobytych PZ.
- Karty zadań:** każdy gracz stara się dopasować pozostałe karty zadań do pokazanego wymagania. Gracze zdobywają PZ za każdą zrealizowaną kartę zadania w oparciu o trzeci rząd, pokazany na rewersie kafelka pomocy.

- Tabela leśnictwa:** gracz z największą liczbą żetonów leśników zdobywa 10 PZ, drugi posiadający najwięcej takich żetonów zdobywa 6 PZ, a trzeci – 2 PZ. W razie remisu należy dodać PZ za remisujące miejsca i rozdzielić sumę równo pomiędzy remisujących graczy (zaokrąglając w dół).
- Niewykorzystane zasoby:** każdy gracz sumuje swoje pozostałe znaczniki materiałów budowlanych, sadzonek i pracowników tymczasowych, a także żetony monet i niezrealizowane karty zadań. Zdobycy 1 PZ za każdą pełną trójkę wymienionych zasobów.
- Żetony drewna:** każdy gracz zdobywa 1 PZ za każdy żeton drewna w swoim magazynie.

Gracz z największą liczbą PZ zwycięża. W razie remisu należy wyłonić zwycięzcę na podstawie następujących kryteriów:

- Liczba zasadzonych sadzonek
- Liczba zrealizowanych kontraktów
- Liczba zrealizowanych kart zadań



Jeśli gracz przekroczy 50 PZ, odwraca swój znacznik punktacji na drugą stronę z wartością 50+ i kontynuuje przesuwanie go wokół planszy.



- Różowy gracz postawił **pięć budynków**. Zapewnia mu to **7 PZ**. Za piąty budynek przesunął się na torze infrastruktury wodnej, co przyniesie mu punkty w następnej kategorii.
- Gracz zbudował oba **żetony infrastruktury wodnej**, a na torze infrastruktury wodnej ma **mnożnik 4x**. Udało mu się przesunąć na tym torze trzykrotnie: raz za ukończenie magazynu, raz za piąty budynek i raz za wypełnienie drugiego rzędu tabeli leśnictwa.
Na górnym żetonie rzeki gracza widnieje **symbol mebli**. Gracz zrealizował 1 kartę kontraktu z symbolem mebli i wybrał kolejne dwie, aby należały do kategorii mebli. Tym samym zdobywa $(4 \times 3) = 12$ PZ. Na dolnym żetonie rzeki gracza widnieje **symbol tartaku**. Gracz użył dwóch swoich znaczników budynków, aby ulepszyć kafelki budynków tartaku. Dzięki temu zdobywa $(4 \times 2) = 8$ PZ.
- Na końcu gry uczestnik ma 7 niewykorzystanych kart zadań. Udaje mu się dopasować 5 kart odpowiednio do symbolu mebli, żetonu leśnika reprezentującego przerzedanie, ulepszonego jasnozielonego tartaku,

żetonu rzeki i dwóch znaczników sadzonek w ciemnozielonej kolumnie tabeli zalesiania.

Niestety, nie zdołał zrealizować dwóch ostatnich kart zadań. Korzystając z kafelka pomocy, gracz oblicza, że zdobywa **11 PZ** za zrealizowane karty zadań.

- Gracz zyskał 8 żetonów leśników (siedem leży w tabeli leśnictwa, a ósmy poniżej tabeli zalesiania). Dzięki temu ma drugi najwyższy wynik w grze i zdobywa **6 PZ**.
- Do **niewykorzystanych zasobów** gracza należą 1 znacznik tymczasowego pracownika, 7 monet i 2 niezrealizowane karty zadań. Łącznie gracz ma 10 niewykorzystanych zasobów, co przynosi mu $(10 \div 3) = 3$ PZ.
- W swoim magazynie gracz nadal trzyma **1 żeton drewna**, zatem zdobywa **1 PZ**.

Jeśli dodać **45 PZ** zdobytych w toku gry, ostatecznie gracz uzyskuje sumę **93 PZ**.

SPIS ŻETONÓW







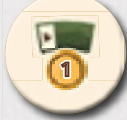

ŻETONY RZEKI

Każdy symbol na żetonie rzeki wskazuje cel, za który gracz zdobywa dodatkowe PZ na końcu gry.

	Zrealizowane karty kontraktów na wyposażenie		Zrealizowane karty kontraktów na budowle		2 żetony leśników (dowolnego rodzaju) na tabeli leśnictwa
	Zrealizowane karty kontraktów na innowacje		Ulepszone kafelki budynków tartaku		2 znaczniki sadzonek na tabeli zalesiania
	Zrealizowane karty kontraktów na meble		Postawione budynki leśne		








ŻETONY POLAN

Każdy symbol na żetonie polany wskazuje nagrodę dla gracza, który postawi w danym miejscu budynek leśny.

	Gracz zyskuje 4 monety		Gracz zdobywa 3 PZ		Gracz zdobywa 3 gwiazdki
	Gracz zyskuje 2 zasoby dowolnego rodzaju		Gracz zyskuje 1 żeton obróbki drewna dowolnego rodzaju i 1 monetę		Gracz zyskuje dowolną dostępną kartę kontraktu i 1 monetę
	Gracz zyskuje kartę zadania i 1 monetę		Gracz natychmiast używa dowolnego budynku z dowolnego obszaru tartaku i zyskuje 1 monetę		Opcjonalnie: gracz może zapłacić 2 monety i zyskać 1 żeton drewna dowolnego rodzaju

ŻETONY RUNDY GRY

Co rundę, przed rozpoczęciem swojej tury, pierwszy gracz odwraca i rozpatruje nowy żeton rundy gry. Wszyscy gracze równocześnie zyskują widoczną na nim nagrodę.

	Gracz zyskuje 1 znacznik materiału budowlanego		Gracz zyskuje 1 znacznik pracownika tymczasowego		O ile to możliwe, gracz odwraca 1 żeton zrębu brzozy i zyskuje 1 monetę
	Gracz zyskuje 1 znacznik sadzonki		O ile to możliwe, gracz odwraca 1 żeton zrębu sosny i zyskuje 1 monetę		O ile to możliwe, gracz odwraca 1 żeton zrębu dębu i zyskuje 1 monetę
	Gracz dobiera losową kartę zadania z talii		O ile to możliwe, gracz odwraca 1 żeton zrębu buku i zyskuje 1 monetę		O ile to możliwe, gracz odwraca 1 żeton zrębu świerku i zyskuje 1 monetę
	Gracz zyskuje 2 monety				

Zielone żetony rundy gry wymagają od pierwszego gracza odwrócenia jednego żetonu zrębu z kolorowej strony na ciemną. Żeton rundy gry zawsze wskazuje, które gatunki drzew należy odwrócić. Żeton zrębu do odwrócenia wybiera się w tej kolejności:



SPIS KART ZADAŃ

GÓRA: DARMOWE AKCJE

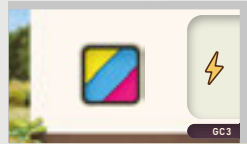
Góra karty zadania wskazuje, jak można jej użyć w ramach darmowej akcji podczas tury gracza.



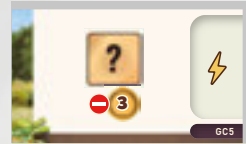
Gracz płaci 3 monety i zyskuje 1 żeton leśnika dowolnego rodzaju z puli ogólnej



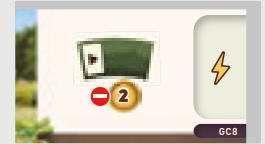
Gracz płaci 2 monety i porusza znacznik harwestera na dowolne niezajęte miejsce



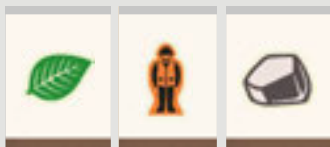
Gracz zyskuje 1 żeton obróbki drewna dowolnego rodzaju



Gracz płaci 3 monety i zyskuje 1 żeton drewna dowolnego rodzaju



Gracz płaci 2 monety i natychmiast używa dowolnego budynku z dowolnego obszaru tartaku



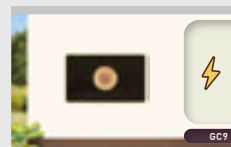
Gracz zyskuje widoczny znacznik zasobu



Gracz zdobywa 2 gwiazdki



Gracz zyskuje 3 monety



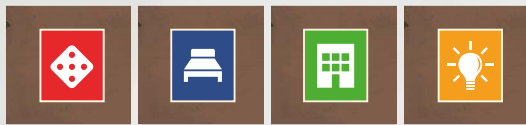
Gracz dobiera dostępną kartę kontraktu



Gracz może wymienić 1 żeton drewna ze swojego magazynu na 1 żeton drewna dowolnego rodzaju z puli ogólnej (odrzuca wszystkie żetony obróbki przypisane do pierwotnie posiadanej drewna)

DÓŁ: ZADANIA

Dół karty zadania wskazuje cel, do którego musi być dopasowana dana karta, aby gracz zdobył PZ na końcu gry.



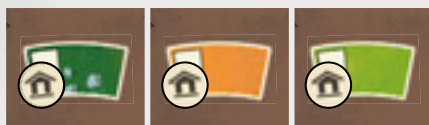
Zrealizowana karta kontraktu z pasującym symbolem drewnianego produktu



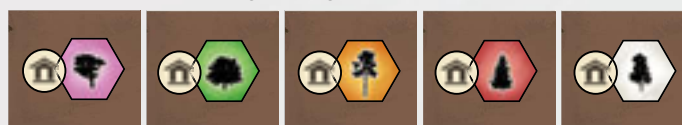
Dwa znaczniki sadzonek we wskazanej kolumnie tabeli zalesiania. Nie jest możliwe dwukrotne wypełnienie tego samego warunku obszaru.



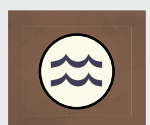
Żeton leśnika odpowiedniego rodzaju



Ulepszony kafelek budynku tartaku w wskazanym obszarze tartaku

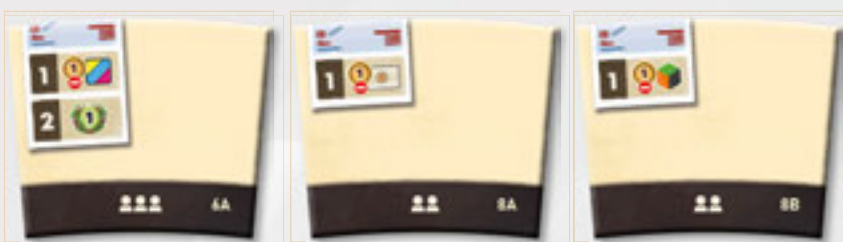


Postawione budynki leśne sąsiadujące ze wskazanym żetonem zrębu



Żeton rzeki

SYMBOLE Z KAFELKÓW CENTRALI



Pierwsza nagroda tych żetonów centrali pozwala graczowi na zakup żetonu obróbki drewna, karty zadania lub dowolnego zasobu za 1 monetę.



WARIANTY ROZGRYWKI

ROZGRYWKA SZKOLENIOWA

Rozgrzywka szkoleniowa w *Leśników* wykorzystuje tabelę technologii nadrukowaną na każdą planszatkę gracza. Ta tabela zapewnia jednorazową nagrodę za każdym razem, kiedy gracz zyskuje ulepszenie technologiczne. Korzystanie z tego wariantu upraszcza *Leśników*, ponieważ gracze nie muszą skupiać się na stałych ulepszeniach pozyskiwanych z kafelków technologii w normalnej rozgrywce.



Kiedy gracz zyskuje ulepszenie technologiczne, umieszcza kostkę na dowolnym wybranym polu na obszarze technologii swojej planszki. Widnieją tam trzy nagrody:

- Gracz natychmiast używa dowolnego budynku z obszarów tartaku
- Gracz zyskuje 1 żeton drewna dowolnego rodzaju
- Gracz zyskuje kartę zadania i 2 monety

Po umieszczeniu kostki na trzecim lub piątym polu kafelka technologii, gracz może wybrać, którą z dwóch sąsiadujących nagród otrzyma.

GRA ZAAWANSOWANA

Jeśli razem z pozostałymi graczami chcecie pogłębić strategiczny aspekt rozgrywki *Leśników*, możecie wprowadzić do gry zdolności postaci. Każdą postać charakteryzuje unikatowa rola i styl gry, który pozwala wykorzystać nowe opcje i zyskać nagrody.

Podczas przygotowania gry wylosujcie postacie lub zdecydujcie w dowolny sposób, jak je przydzielicie. Użyjcie strony planszki oznaczonej **B**. Niektórzy gracze będą też potrzebować specjalnych elementów gry, wymaganych przez ich postacie do używania zdolności.

Gra zaawansowana trwa **dziewięć rund** zamiast normalnych dziesięciu. Spis wszystkich zdolności postaci razem z dodatkowymi zasadami i elementami gry można znaleźć na następujących dwóch stronach.

Można też połączyć grę zaawansowaną z tabelą technologii z rozgrywki szkoleniowej!



Różowy gracz właśnie otrzymał ulepszenie technologiczne za przesunięcie na torze rozwoju. Umieszcza swoją kostkę na piątym polu i wybiera, czy woli zyskać 1 żeton drewna, czy kartę zadania i 2 monety. Elastyczność tego pola pozwala graczowi sięgnąć po kolejny żeton drewna, ale jednocześnie zmniejsza liczbę razy, kiedy będzie mógł wybrać nagrodę technologiczną w postaci karty zadania i 2 monet.



Każda postać w grze ma unikatową rolę i specjalne zdolności, odpowiadające różnym pracownikom leśnym i tym zatrudnionym w tartaku. Ich zdolności charakteryzuje różny poziom trudności. Najlepiej wypróbować kilku z nich i samemu dowiedzieć się, który najbardziej odpowiada waszemu stylowi gry!

KAFELKI TECHNOLOGII

Kafelki technologii zapewniają graczom różne stałe korzyści. Przed grą **wszyscy uczestnicy muszą uzgodnić**, czy chcą grać ze „stroną A”, czy ze „stroną B” tych dwustronnych kafelków. Mieszanie jest zabronione!

Za każdym razem, kiedy gracz zyskuje ulepszenie technologiczne, umieszcza kostkę na jednym, wybranym przez siebie polu. Prawa strona kafelka technologii zapewnia jednorazowe nagrody, natomiast lewa strona gwarantuje stałe ulepszenia różnych akcji gry. Te drugie opisano poniżej:



- Gracz zdobywa 1 gwiazdkę po poruszeniu znacznika harwestera.
 - Gracz zdobywa 2 gwiazdki i 2 PZ po zbudowaniu żetonu infrastruktury wodnej.
 - Gracz zdobywa 1 gwiazdkę i dobiera 1 kartę zadania po odblokowaniu pola magazynu.
 - Gracz zyskuje 1 monetę i zdobywa 1 gwiazdkę po zrealizowaniu karty kontraktu.
-
- Gracz może poruszyć swój znacznik harwestera maksymalnie o trzy pola. Ponadto nie musi płacić za przejeżdżanie przez rzekę.
 - Gracz natychmiast używa dowolnego budynku tartaku po przesunięciu się na torze infrastruktury wodnej.
 - Po poruszeniu znacznika kierownika tartaku gracz rozpatruje nagrody z kafelka centrali tak, jakby jego znacznik był jedynym obecnym na tym polu.
 - Gracz zyskuje 1 monetę i zdobywa 1 gwiazdkę po postawieniu budynku leśnego lub ulepszeniu kafelka budynku tartaku.

ZDOLNOŚCI POSTACI

HANDLARZ DREWNIEM



Zadaniem handlarza drewnem jest zebranie najbardziej różnorodnych rodzajów drewna i wystanie go do odpowiednich klientów. Każdy rodzaj drewna użyty do realizacji kontraktu zapewnia nagrodę handlarzowi drewnem.

Przygotowanie gry: gracz układa pięć żetonów nagród w losowej kolejności poniżej ilustracji handlarza drewnem upewniając się, że na każdy rodzaj drewna przypada jeden żeton nagrody.

Zdolność: za każdym razem, kiedy handlarz drewnem zrealizuje kartę kontraktu, zyskuje premię nagrody. Po rozpatrzeniu karty kontraktu handlarz drewnem dodatkowo zyskuje premię widoczną na żetonie nagrody (nagród) za każdy rodzaj drewna wymagany przez daną kartę kontraktu. Jasna strona żetonu nagrody musi być widoczna. Po zyskaniu premii z żetonu nagrody handlarz drewnem odwraca dany żeton na ciemną stronę.

Raz na turę, w ramach darmowej akcji, handlarz drewnem może odwrócić wszystkie ciemne żetony nagród z powrotem na jasną stronę. Jeśli to zrobi, zdobywa liczbę PZ zależną od liczby odwróconych żetonów nagród. Liczba PZ jest pokazana nad żetonami nagród handlarza drewnem.



Handlarz drewnem zrealizował kartę kontraktu, która wymagała świerku i dębu. Otrzymuje nagrodę za tę kartę. Ponadto dzięki swojej zdolności zdobywa 2 gwiazdki i zyskuje zasób. Na koniec odwraca te żetony nagród na drugą stronę.

Uwaga: jeśli gracz zrealizuje kontrakt z dwoma drzewami tego samego rodzaju, tylko raz zyskuje nagrodę za odwrócony żeton handlarza drewnem!



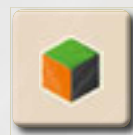
Gracz zyskuje 2 monety



Gracz zyskuje kartę zadania



Gracz zdobywa 2 gwiazdki



Gracz zyskuje zasób



Gracz zdobywa 2 PZ

EKOŁOŻKA LEŚNA



Ekolożka leśna bada żywe organizmy zamieszkujące las i obserwuje mieszkańców drzew biocenotycznych, na przykład owady, ptaki i inne zwierzęta. Ocenia też wpływ różnych działań na bioróżnorodność.

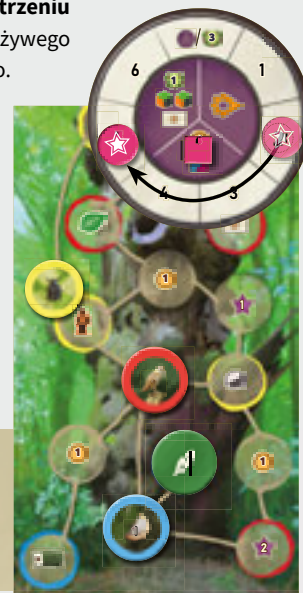
Przygotowanie gry: gracz umieszcza plansztkę drzewa biocenotycznego obok planszki gracza, na której widnieje ekolożka leśna. Następnie kładzie obok zakryte żetony żywych organizmów i miesza je. Ekolożka leśna ma 15 żetonów żywych organizmów, po 5 w każdym z 3 kolorów (niebieskim, żółtym i czerwonym).

Zdolność: za każdym razem, kiedy ekolożka leśna postawi budynek, zalesi, przesunie się na torze infrastruktury wodnej lub minie pole 3 na torze nagród, odkrywają jeden żeton żywego organizmu. **Po rozpatrzeniu obecnej akcji** ekolożka musi umieścić dany żeton żywego organizmu na planszce drzewa biocenotycznego.

Ekolożka leśna może umieścić pierwszy zyskany żeton na dowolnym polu planszki drzewa biocenotycznego. Jednak każdy kolejny żeton musi się **łączyć liniami** na planszce z umieszczonymi wcześniej żetonami. Ekolożka leśna zawsze otrzymuje pokazaną nagrodę, kiedy umieszcza żeton żywego organizmu na polu bez koloru. Jednak jeśli umieszcza żeton na polu z kolorową obwódką, zyskuje pokazaną nagrodę **tylko, jeśli dany żeton odpowiada kolorem polu**.

Jeśli żeton nie pasuje, gracz zdobywa 1 PZ zamiast przykrytej nagrody i umieszcza żeton zakryty.

Ekolożka leśna zyskała żeton żywego organizmu z toru nagród. Odkryła żółty żeton. Po wykonaniu akcji umieszcza żółty żeton na polu na lewo i powyżej czerwonego żetonu, co zapewnia jej pracownika tymczasowego.



ZDOLNOŚCI POSTACI

MENEDŻER LOGISTYKI



Zadaniem menedżera logistyki jest maksymalnie skuteczne wykorzystywanie przestrzeni w magazynie. Im lepiej są zorganizowane jego zapasy drewna, tym więcej nagród zyskuje.

Przygotowanie gry: gracz umieszcza kafelki powiększonego magazynu menedżera logistyki w części magazynowej, na trzech ostatnich polach po prawej stronie (według normalnych zasad).

Zdolność: za każdym razem, kiedy menedżer logistyki dodaje żeton drewna lub żeton obróbki do swojego magazynu, zyskuje nagrodę zakrywaną przez dany żeton. **Gracz zachowuje żetony na polach w magazynie, gdzie je umieścił.** Po usunięciu żetonu w ramach innych akcji w grze (przykładowo, po realizacji karty kontraktu) menedżer logistyki może ponownie zyskać nagrody za wypełnianie pustych pól magazynu.

Podobnie jak w normalnej rozgrywce, menedżer logistyki musi odblokować leżące najbardziej na prawo pola magazynu, aby zyskać jakiegokolwiek nagrody za wypełnianie ich żetonami drewna lub obróbki.

Uwaga: akcja zamieniająca żeton drewna w magazynie na dowolny inny żeton drewna z puli ogólnej **nie przynosi nagrody**. Menedżer logistyki otrzymuje nagrody wyłącznie za zyskiwanie **nowych żetonów drewna**.



SPECJALISTKA MONITOROWANIA



Zadaniem specjalistki monitorowania jest obserwacja stanu całego lasu. Robi to, wykorzystując drony, które wysyła w różne miejsca, aby gromadzić ważne dane.

Przygotowanie gry: gracz umieszcza 1 żeton danych na każdym polu planszy. Kiedy specjalistka monitorowania stawia swój znacznik harwestera na polu planszy na początku gry, zyskuje żeton danych z tego pola. Trafia on na jej planszетkę gracza.

Zdolność: kiedy znacznik harwestera specjalistki monitorowania wjeżdża na pole z żetonem danych, zyskuje ona dany żeton i umieszcza go na swojej planszетce gracza.

W ramach **darmowej akcji raz na turę** specjalistka monitorowania może odłożyć maksymalnie 5 żetonów danych ze swojej planszетki gracza do pudełka. Następnie zyskuje nagrodę pokazaną na ilustracji komputera.



Harwester specjalistki monitorowania poruszył się przez dwa heksy. Tym samym zebrała ona żeton danych z każdego pola i umieściła go na swojej planszетce gracza. Teraz może wydać 3 żetony danych, aby aktywować dowolny budynek tartaku i zyskać 1 monetę.

TRYB SOLO

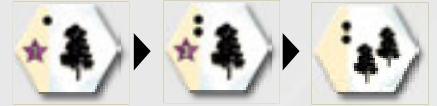
PRZYGOTOWANIE GRY TRYBU SOLO

Przygotuj planszę i wspólne elementy gry tak samo, jak w grze dwuosobowej. Weź elementy nieuczestniczącego gracza w innym kolorze niż te, których użyłeś do przygotowania planszy.

1. Umieść **planszетkę leśnika** blisko własnej.
2. Potasuj talię **18 kart leśnika** i utóż ją na lewo od planszетки leśnika. W **grze zaawansowanej** wtasuj też do talii leśnika trzy karty z **żółtymi rogami**.
3. Umieść **sześć znaczników budynków** u dołu toru budynków.
4. Umieść **znacznik gwiazdki** na torze nagród na polu z symbolem rozwoju.
5. Umieść jedną z **kostek leśnika** na kwadratowym polu, w lewym dolnym rogu planszетки leśnika.
6. Wylosuj **6 kafelków leśnika** i utóż je w losowej kolejności pod sześcioma oznaczonymi sekcjami u dołu planszетки leśnika.

W pierwszej rozgrywce utóż wszystkie kafelki stroną A do góry. Jeśli oczekujesz większego wyzwania, możesz użyć stron B, tym samym podnosząc poziom trudności (patrz strona 30).

7. Umieść **swoją kostkę** na lewo od rzędu kafelków.
8. Umieść **żeton zakola** i **zbiornika z mostem** na polach infrastruktury wodnej na niebieskim pasku po prawej stronie.
9. Umieść **1 sadzonkę** na znajdującym się najbardziej na lewo polu trzeciej linii w tabeli zasobów.
10. Umieść **4 monety** na planszетce leśnika.
11. Daj leśnikowi losowy **początkowy kontrakt**.
Leśnik nie zyskuje drewna ze swojego początkowego kontraktu!
12. Postaw **znacznik kierownika tartaku** na kafelku centrali na odpowiednim obszarze.
13. Postaw **znacznik harwestera** leśnika na polu z dostępnym żetonym zrębem, potrzebnym do realizacji jego początkowego kontraktu. Wybierz pole zgodnie z poniższym schematem. Następnie postaw własny harvester i rozpocznij grę.



PRZEBIEG GRY

W trybie solo gracz rywalizuje z przeciwnikiem reprezentowanym przez leśnika. Rozgrywka solo trwa 10 rund (9 na zasadach zaawansowanych). Rozpoczyna ją gracz, wykonując tury na zmianę z leśnikiem aż do ostatniej rundy. Tym samym leśnik zakończy grę, po czym nastąpi punktacja, tak jak w normalnej rozgrywce.

Działania leśnika obsługuje się za pomocą talii **kart leśnika**. W każdej z jego tur odkryj liczbę kart równą wartości z jego żółtego toru rozwoju i rozpatrz je jedna po drugiej. Po wyczerpaniu całej talii kart leśnika potasuj karty, aby stworzyć z nich nową talię. Dobieraj z niej w kolejnych turach leśnika.

Podobnie jak w normalnej rozgrywce, celem gracza jest zdobycie większej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ) niż leśnik. Leśnik wykonuje prawie wszystkie akcje podobnie jak żywy gracz, lecz w uproszczony sposób.



Znacznik na torze rozwoju leśnika wskazuje, ile akcji wykonuje on w swojej turze. Za każdą z tych akcji dobierz jedną kartę z jego talii i rozpatrz ją podczas jego tury. Liczba akcji leśnika będzie rosła w trakcie gry, podobnie jak liczba akcji gracza.

TRYB SOLO

ROZPATRYWANIE KART

Z każdej karty leśnika rozpatrz dokładnie jeden rząd. Podczas rozpatrywania idź od góry do dołu. Jak tylko rozpatrzenie rzędu stanie się możliwe, wykonaj daną akcję. Kiedy już rozpatrzysz wszystkie karty, do których ma dostęp leśnik zgodnie ze swoim torem rozwoju, przenieś karty na prawo obok planszeczki leśnika.

Te karty są dwustronne. Zawsze, kiedy to możliwe, najpierw rozpatruj rewers. Jeśli żadna akcja nie jest możliwa, odwróć kartę i zacznij od góry szukając pierwszej dostępnej akcji.

Zaawansowane karty rozpatruje się w ten sam sposób. Zapewniają leśnikowi lepsze efekty na podobnej zasadzie, jak gracz korzysta ze specjalnej zdolności swojej postaci w grze zaawansowanej.



Rewers wszystkich kart jest identyczny. O ile to możliwe, rozpatrz jedną z pokazanych na nim akcji w pierwszej kolejności. Jeśli nie, odwróć kartę na unikatowy awers i rozpatrz jedną z trzech akcji.

AKCJE Z KART



Realizacja kontraktu: leśnik musi mieć odpowiedni rodzaj i liczbę żetonów drewna w swoim magazynie, jak też wszystkie potrzebne żetony obróbki. Jeśli ma wszystko, odtóż żetony drewna i obróbki z jego magazynu do puli ogólnej. Leśnik zyskuje wszystkie nagrody z karty kontraktu, którą właśnie zrealizował.

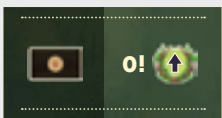
Leśnik może mieć tylko jedną kartę kontraktu naraz.

Podczas zyskiwania nagród za realizację kontraktu wykonaj poniższe czynności w podanej kolejności:

- Przesuń znacznik gwiazdki leśnika na torze nagród.
- Przesuń znacznik punktacji leśnika na torze punktacji.
- Umieść monety i zasoby na jego planszeczce.
- Umieść karty zadań zakryte obok planszeczki leśnika.



Żetony obróbki drewna: jeśli leśnik ma w magazynie drewno, które wymaga obróbki, umieść obok niego wymagany żeton obróbki drewna. Jeśli wymaga ono kilku żetonów obróbki, nie ma znaczenia, który zostanie dołożony jako pierwszy.



Dobranie nowego kontraktu: leśnik wykonuje tę akcję tylko, kiedy **nie posiada karty kontraktu**.

Leśnik wybiera ze wszystkich kontraktów na planszy i decyduje się na ten, który jest warty najwięcej PZ.

Jeśli jest dostępny **podwójny kontrakt**, leśnik wybiera na podstawie liczby PZ widocznej w górnej połowie karty. Leśnik zawsze realizuje tylko górną połowę podwójnego kontraktu.

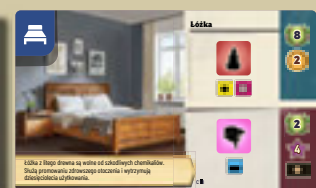
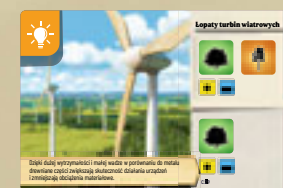
Jeśli jest dostępnych kilka kart kontraktów wartych tyle samo PZ, gracz decyduje, który kontrakt weźmie leśnik.



Aby zrealizować swój pierwszy kontrakt, leśnik potrzebuje żetonu świerku z żetonem obróbki reprezentującym ługowanie. Jeśli będzie mieć wszystko przygotowane w magazynie, następną akcją będzie realizacja tego kontraktu. Wówczas leśnik odtoczy żetony drewna i obróbki do wspólnej puli i zyska nagrody za realizację tego kontraktu. Przesunie swój znacznik gwiazdki o 4 pola do przodu, zdobędzie 4 PZ i dodatkowo zyska 2 monety.



Leśnik chce zrealizować ten kontrakt. Jego następane dwie akcje posłużą pozyskaniu żetonów obróbki drewna. Trzecią akcją będzie realizacja kontraktu.



Leśnik dobiera nową kartę kontraktu. Ponieważ obie karty kontraktów są warte 8 PZ, gracz decyduje, którą z nich weźmie leśnik.



TRYB SOLO



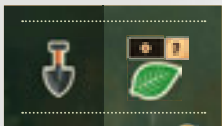
Wyrąb: ta akcja może być wykonana tylko, jeśli leśnik posiada kontrakt, do którego musi pozyskać nowy żeton drewna, i na planszy jest co najmniej jedno pole z dostępnym drewnem odpowiedniego rodzaju.

Leśnik wycina drzewa kolejno, idąc od lewej do prawej strony wzdłuż pierwszego rzędu karty kontraktu, zgodnie ze wskazaniem po prawej stronie akcji na akcji zrębu z karty. Jeśli leśnik nie może pozyskać konkretnego rodzaju drewna, przechodzi do następnego w kolejności.

Jeśli to konieczne, porusz harwester leśnika na najbliższe pole z wymaganym rodzajem drewna. Odwróć żeton zrębu na ciemną stronę i umieść żeton odpowiadającego mu rodzaju drewna na pustym polu magazynu na planszecie leśnika.

Ważne wyjątki od zasad obowiązujące leśnika:

- Leśnik **nigdy nie płaci za ruch**, bez względu na to, czy chodzi o akcje, czy monety wymagane do przejechania przez rzekę. Nie ma znaczenia, jak daleko znajduje się pole, do którego musi dotrzeć.
- Leśnik zawsze zbiera tylko **jeden żeton drewna**, nawet z pól, które pozwalają graczom zbierać dwa żetony drewna jedną akcją.
- Zrąb zawsze kosztuje leśnika tylko **1 akcję**.
- Leśnik **nie zdobywa gwiazdek** z żetonów zrębu podczas jakichkolwiek akcji.
- Jeśli w takiej samej odległości znajduje się kilka obiektów istotnych dla leśnika, gracz **decyduje**, do którego się on poruszy.

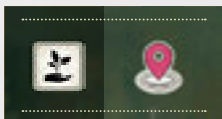


Zalesianie: tę akcję można wykonać tylko w sytuacji, gdy w puli leśnika znajduje się **sadzonka**, a na planszy znajduje się co najmniej jedno pole z żetonem zrębu leżącym ciemną stroną do góry.

Leśnik traktuje priorytetowo zalesianie żetonów zrębu **wymaganych przez jego obecną kartę kontraktu**. Jeśli wszystkie takie pola są zalesione, zalesia najbliższe dostępne pole.

Jeśli to konieczne, porusz harwester leśnika na najbliższe odpowiednie pole. Jeśli kilka żetonów znajduje się w tej samej odległości, wybierz, gdzie chcesz umieścić harwester. Odwróć żeton zrębu na kolorową stronę i umieść sadzonkę na tabeli zalesiania. Umieszczaj sadzonki **w rzędach od lewej do prawej strony**.

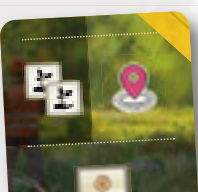
Leśnik zdobywa **2 gwiazdki** za każdym razem, kiedy zalesia. Nie ma znaczenia obszar, na którym sadi drzewa.



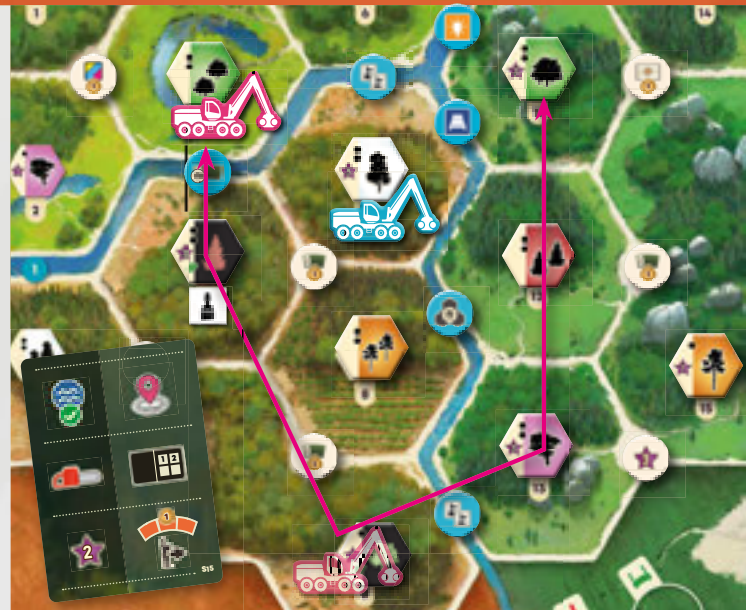
Pielęgnacja lasu: leśnik wykonuje tę akcję, jeśli na jego tabeli leśnictwa są puste pola.

Na kartach leśnika pojawiają się cztery takie akcje. Jedna pozwala mu zyskać najbliższy żeton leśnika i można ją rozpatrzyć w dowolnej chwili. Pozostałe trzy wymagają konkretnego żetonu leśnika i można je rozpatrzyć tylko wtedy, kiedy dany żeton znajduje się w lesie.

Jeśli to konieczne, porusz harwester leśnika na najbliższe pole z odpowiednim żetonem leśnika i umieść dany żeton na tabeli leśnictwa. Umieszczaj żetony leśnika **w rzędach od lewej do prawej strony**. Leśnik zyskuje zakrytą nagrodę.



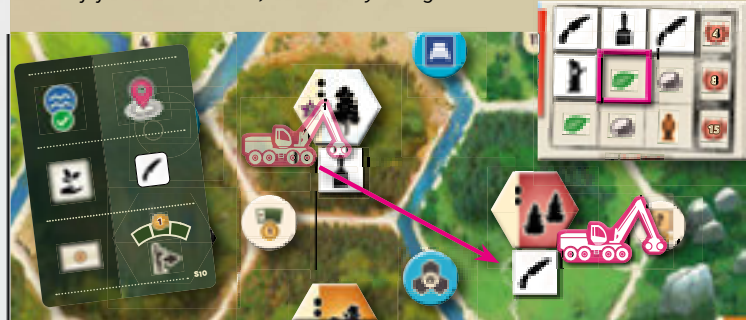
Podczas rozpatrywania tej akcji z zaawansowanej karty leśnik zbiera dwa najbliższe żetony. Porusza harwester na najbliższy żeton i bierze go, a następnie powtarza tę czynność. Rodzaj żetonu leśnika nie ma znaczenia.



Podczas rozpatrywania awersu tej karty leśnik nie ma dość zasobów, aby zbudować żeton infrastruktury wodnej. Dlatego przechodzi do środkowego rzędu karty, czyli zrębu. Jego obecny kontrakt wymaga drewna bukowego. Pole z jego harwesterem jest już wyeksploatowane, więc porusza znacznik na dostępne pole z bukiem. Pole z jednym bukiem leży o 1 ruch dalej niż pole z dwoma bukami, zatem jego harwester porusza się na bliższe pole. Leśnik nie płaci za akcję ruchu ani nie wydaje monety, aby przejechać przez rzekę. Odwraca żeton zrębu na ciemną stronę i zyskuje 1 żeton drewna bukowego, który umieszcza w magazynie.

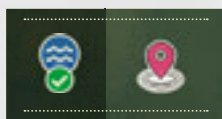


Pierwszą możliwą do wykonania akcją na karcie leśnika jest zalesianie. Ma on 2 sadzonki w puli, więc może ją wykonać. Aby zrealizować kontrakt, leśnik potrzebuje drewna bukowego. Porusza się na najbliższe pole z ciemnym żetonem zrębu przedstawiającym buk. Odwraca żeton zrębu na kolorową stronę i umieszcza sadzonkę na swojej tabeli zalesiania, za co zdobywa 2 gwiazdki.



Pierwszą możliwą do wykonania akcją na karcie leśnika jest pielęgnacja lasu. Leśnik porusza harwester na najbliższe pole z żetonem przerzedzania i umieszcza go na pierwszym dostępnym polu swojej tabeli leśnictwa. Dzięki zakryciu symbolu sadzonki zyskuje 1 znacznik sadzonki.

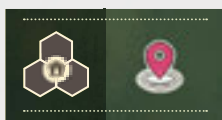
TRYB SOLO



Budowa infrastruktury wodnej: leśnik wykonuje tę akcję tylko, kiedy dysponuje 3 pracownikami tymczasowymi lub 3 materiałami budowlanymi potrzebnymi do budowy jednego z jego żetonów infrastruktury wodnej.

Jeśli to konieczne, porusz harwester leśnika na najbliższe pole z żetonem rzeki. Zapłać wymagane zasoby, umieść żeton zakola lub zbiornika z mostem na plan-szy i przenieś żeton rzeki na właśnie zwolnione miejsce na planszecie leśnika.

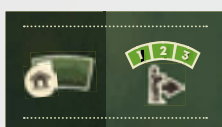
Leśnik nie mnoży żetonów rzeki. Na końcu gry zdobywa 10 PZ za każdy pozyskany żeton. Jeśli podczas tej akcji leśnik ma dość zasobów na oba rodzaje żetonów infrastruktury wodnej, wybierz żeton i umieść go na planszy.



Stawianie budynków w lesie: leśnik wykonuje tę akcję tylko, kiedy posiada pracownika tymczasowego i materiał budowlany.

Jeśli to konieczne, porusz harwester leśnika na najbliższe pole sąsiadujące z żetonem polany. Zapłać oba zasoby, usuń żeton polany z planszy i zastąp go znacznikiem budynku ze znajdującego się najbardziej na lewo pola planszетки leśnika.

Leśnik nie zyskuje nagród za żetony polan. Zdobywa PZ na końcu gry zależnie od liczby postawionych przez siebie budynków.



Ulepszenie budynku tartaku: leśnik wykonuje tę akcję tylko, kiedy jest możliwe ulepszenie co najmniej jednego budynku tartaku na obszarze w kolorze pokazanym na karcie leśnika i kiedy ma dość zasobów lub monet, aby to zrobić.

Jeśli to konieczne, porusz kierownika tartaku należącego do leśnika na obszar odpowiedniego koloru. Postuż się liczbami obrazującymi pierwszeństwo widocznymi na akcji. Leśnik ulepsza budynki w rosnącej kolejności.

Zapłać wymagane zasoby, odwróć kafelki budynku tartaku na ulepszoną stronę i umieść znacznik budynku ze znajdującego się najbardziej na lewo pola planszетки leśnika w lewym dolnym rogu kafelka.

- **Jeśli używasz budynku tartaku ulepszonego przez leśnika, zyskuje on 1 monetę.**
- **Leśnik nie aktywuje budynku po tym, jak go ulepszy.**



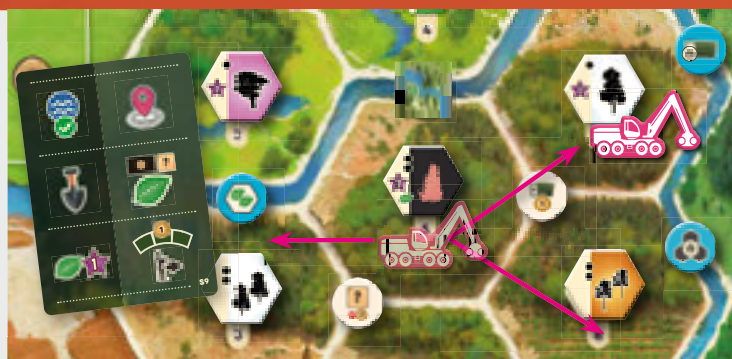
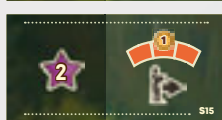
Zysk zasobów: leśnik zyskuje pokazaną kombinację zasobów, gwiazdek, monet lub kart zadań (leśnik zawsze umieszcza odkrytą kartę zadania obok swojej talii). Wszystkie zasoby są przechowywane na jego planszecie i używane podczas wykonywania akcji.



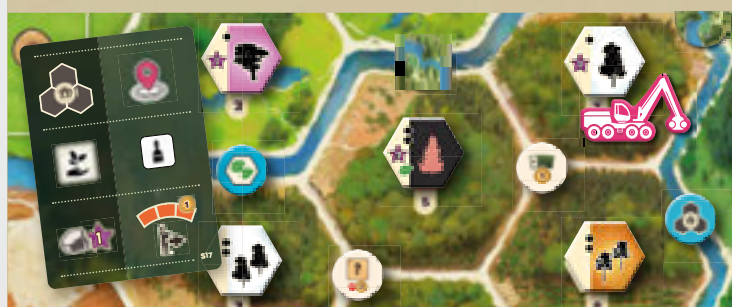
Premia gracza: za każdym razem, kiedy leśnik aktywuje budynek tartaku ulepszony przez gracza, gracz zyskuje 1 monetę.



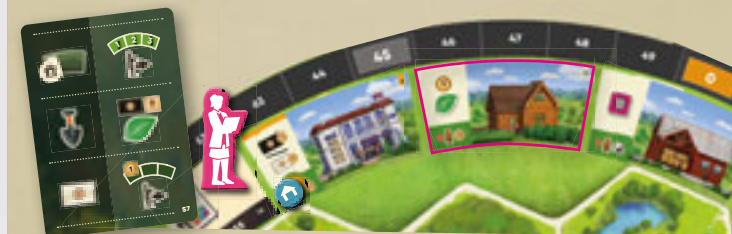
Tabela zasobów: za każdym razem, kiedy leśnik zyska znacznik zasobu (pracowników tymczasowych, materiały budowlane lub sadzonki), umieść go na tabeli zasobów nad skrótem zasad leśnika. Ma ona trzy miejsca na każdy zasób. Jeśli leśnik miałby zyskać czwarty zasób tego samego rodzaju, zamiast tego zyskuje monetę.



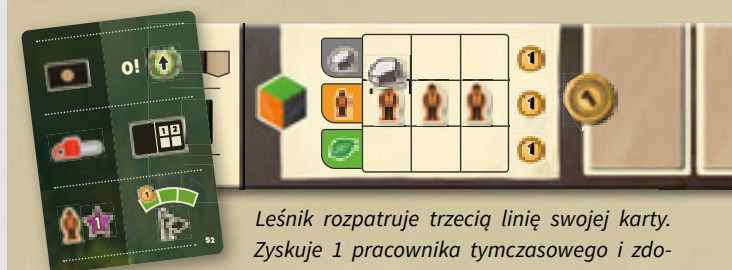
Leśnik dysponuje 3 pracownikami tymczasowymi, więc może zbudować żeton zakola. Trzy różne żetony rzeki znajdują się o 1 pole od jego harwestera, zatem to gracz decyduje, gdzie umieści znacznik. Następnie zastępuje żeton rzeki żetonem zakola.



Leśnik dysponuje pracownikiem tymczasowym i materiałem budowlanym, co pozwala mu na postawienie budynku leśnego. Jego harwester nie porusza się, ponieważ zajmowane przez niego pole znajduje się obok pustej polany. Leśnik płaci oba zasoby i umieszcza pierwszy dostępny znacznik budynku. Jednak nie zyskuje nagrody pokazanej na usuniętym żetonie polany.



Karta leśnika mówi, że leśnik uda się na jasnozielony obszar i ulepszy budynek tartaku. Ma dość zasobów, więc porusza swojego kierownika tartaku z ciemnozielonego obszaru na jasnozielony. Pierwszy budynek jest już ulepszony, zatem leśnik ulepsza następny budynek w kolejności. Odwraca kafelki budynku tartaku i umieszcza swój znajdujący się najbardziej na lewo znacznik budynku w lewym dolnym rogu kafelka. Jednak nie aktywuje samego budynku.



Leśnik rozpatruje trzecią linię swojej karty. Zyskuje 1 pracownika tymczasowego i zdobywa 1 gwiazdkę. Biorąc pod uwagę, że leśnik ma już 3 pracowników tymczasowych, zamiast jednego z nich zyskuje 1 monetę.

Następnie leśnik porusza swojego kierownika tartaku na jasnozielony kafelki centrali. Znajdujący się tam najbardziej na lewo budynek został ulepszony przez gracza, więc gracz zyskuje 1 monetę.

TRYB SOLO

ROZWÓJ LEŚNIKA



Leśnik nie posiada żadnych technologii. Mimo to wciąż zdobywa gwiazdki i przesuwa się na torze nagród. Za każdym razem, kiedy dotrze na pole toru nagród z **symbolem rozwoju**, przesuwa swój znacznik na żółtym torze rozwoju o jedną sekcję w prawo. Tym samym zwiększa liczbę dobieranych kart i liczbę akcji, jakie wykonuje co turę.

Jeśli przesunięcie na torze rozwoju podczas tury leśnika zwiększy liczbę dobieranych przez niego kart, natychmiast dobiera jedną dodatkową kartę i rozpatruje ją.

KAFELKI LEŚNIKA

Kafelki poniżej planszетки leśnika stawiają przed graczem cele do osiągnięcia. Ich realizacja powoduje, że leśnik nie zyskuje dodatkowych nagród. W każdej sekcji na torze rozwoju leśnika widnieje dodatkowa premia na ciemnym tle. Leśnik zyskuje ją na początku swojej tury, jeśli kostka gracza nie leży bezpośrednio pod daną sekcją.

Gracz przesuwa swoją kostkę poprzez osiągnięcie celów z kafelków leśnika. Zawierają one rozmaite cele, takie jak dokonanie zrębu lub zalesienia na polu z konkretnym rodzajem drewna, stawianie budynków leśnych czy ulepszanie konkretnych budynków tartaku. Spis tych kafelków znajduje się na stronie 31.

OMÓWIENIE TURY LEŚNIKA

1. Należy sprawdzić, czy kostka gracza znajduje się w **tej samej lub dalszej sekcji** niż kostka leśnika na torze rozwoju. Jeśli tak, leśnik niczego nie zyskuje. Jeśli kostka gracza pozostaje z tyłu, leśnik zyskuje nagrodę z ciemnego paska.
2. Leśnik dobiera określoną liczbę **kart** ze swojej talii.
3. Leśnik **zagrywa** wszystkie dobrane karty.
4. Po zagranie wszystkich kart leśnik może wydać 4 monety, aby **kupić** jedną dodatkową kartę.

Podczas swojej tury leśnik może kupić **maksymalnie dwie** karty – nigdy więcej. O ile to możliwe, zawsze stara się kupować dodatkowe karty.

ZMIANA POZIOMU TRUDNOŚCI

Jeśli chcesz zwiększyć trudność rozgrywki solo, podczas przygotowania gry odwróć część kafelków leśnika na stronę B. Strony B zawierają po dwa cele pod każdą sekcją zamiast jednego. Ustal poziom trudności z pomocą poniższej tabeli:

1	Nowicjusz	A	A	A	A	A	A
2	Czeladnik	A	A	B	A	B	A
3	Obserwator	A	B	B	A	A	B
4	Drwal	A	B	B	A	B	B
5	Leśnik	A	B	B	B	B	B
6	Mistrz	B	B	B	B	B	B



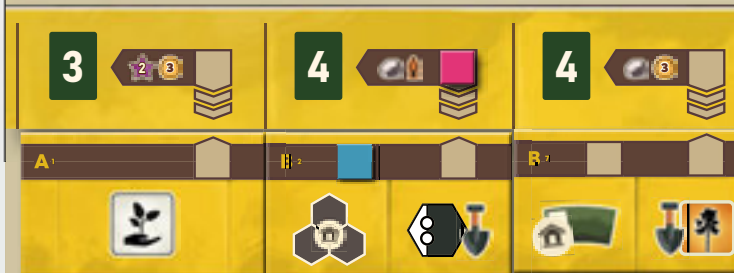
Tor rozwoju leśnika dzieli się na sześć sekcji. Na początku gry jego kostka znajduje się w pierwszej sekcji. Wskazuje ona, że leśnik w swojej turze dobierze i rozpatrzy trzy karty.



Kiedy gracz wypełni cel z następnego kafelka leśnika, przesuwa kostkę na oznaczone miejsce. Jeśli kostka gracza nie leży na równi lub dalej niż kostka leśnika, na początku każdej swojej tury leśnik zyskuje premię widoczną na ciemnym pasku. Gracz w swojej turze pozyskał świerk, dzięki czemu przesunął kostkę o jeden kafelek w prawo. Na początku swojej tury leśnik wyprzedza gracza. Tym samym zyskuje 1 znacznik materiału budowlanego i 3 monety.



Omówienie tury leśnika znajduje się w lewym górnym rogu jego planszетки. Poniżej jego magazynu widnieje przypomnienie wyjątków zasad mających zastosowanie do leśnika.



Gracz próbuje sił w rozgrywce o wyższym poziomie trudności. Podczas swojej tury zyskał żeton leśnika i postawił budynek leśny, wypełniając pierwsze dwa cele z kafelka leśnika. Niestety, nie udało mu się zalesić pola z dwoma drzewami. Na początku tury leśnika zyskuje on 1 znacznik pracownika tymczasowego i 1 znacznik materiału budowlanego.

TRYB SOLO

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Na końcu gry żywy uczestnik liczy swoje punkty według normalnych zasad. Leśnik zdobywa PZ w następujący sposób:

1. 10 PZ za każdy żeton rzeki.
2. PZ za swoje **karty zadań** (uważa się je za zrealizowane).
3. PZ za znajdujące się najbardziej na prawo, odkryte pole **znacznika budynku**.
4. PZ za wypełnione rzędy **tabeli leśnictwa**.
5. PZ za największą lub drugą w kolejności największą liczbę **żetonów leśnika**.
6. PZ za wypełnione rzędy **tabeli zalesiania**.
7. 1 PZ za każdy **żeton drewna** w magazynie.
8. 1 PZ za każde trzy pozostałe **monety i zasoby**.



Podczas rozgrywki leśnik zdobył **43 PZ**, do których dodaje:

1. **10 PZ** za pozyskanie jednego żetonu rzeki.
2. **17 PZ** za 7 pozyskanych kart zadań.
3. **4 PZ** za trzy postawione znaczki budynków.
4. **4 PZ** za 1 wypełniony rząd tabeli leśnictwa.
5. **10 PZ**, ponieważ zyskał najwięcej żetonów leśnika.
6. **8 PZ** za 2 wypełnione rzędy tabeli zalesiania.
7. **1 PZ** za 1 żeton drewna w magazynie.
8. **2 PZ** za 3 monety, 3 pracowników tymczasowych, 1 materiał budowlany i 1 sadzonkę.

Leśnik ma łącznie 99 PZ, co wystarcza do pokonania gracza.

SPIS KAFELKÓW I CELÓW LEŚNIKA

Zyskaj żeton leśnika.	Postaw budynek leśny.	Dokonaj zrzębu na polu z 2 drzewami.	Zaleś pole z dwoma drzewami.	Dokonaj zrzębu konkretnego rodzaju drzewa.
Zrealizuj kontrakt.	Ulepsz budynek tartaku.	Postaw budynek leśny, a następnie zaleś pole z konkretnym drzewem.	Zrealizuj kontrakt, a następnie dokonaj zrzębu na polu z dwoma drzewami.	Ulepsz budynek tartaku, a następnie dokonaj zrzębu konkretnego rodzaju drzewa.

OBJAŚNIENIE ZASAD LEŚNIKA NA JEGO PLANSZETCE:

- Leśnik wybiera najbliższe cele i nie płaci monet za ruch.
- Leśnik zawsze ma tylko jedną kartę kontraktu do zrealizowania.
- Leśnik nie zdobywa gwiazdek za żetony zrzębu.
- Leśnik nie zyskuje nagród z żetonów rundy gry ani z żetonów polan.
- Podczas zrzębu na heksie z dwoma drzewami leśnik zyskuje tylko 1 żeton drewna.

SYMBOLE

	Zyskujesz 1 monetę		Umieść dowolny żeton obróbki drewna <i>(nie aktywuje budynku)</i>
	Płacisz 4 monety		Ługowanie
	Symbol opłaty		Sezonowanie
	Pracownik tymczasowy		Heblowanie
	Materiał budowlany		Kategoria kontraktu: Meble
	Sadzonka		Kategoria kontraktu: Innowacje
	Dowolny zasób		Kategoria kontraktu: Budowle
	Dowolny żeton drewna		Kategoria kontraktu: Wyposażenie
	Wymień żeton drewna w twoim magazynie na inny z puli ogólnej		Infrastruktura wodna
	Symbol rozwoju <i>(przesuń się na torze rozwoju)</i>		Postaw żeton infrastruktury wodnej
	Technologia <i>(umieszczenie kostki)</i>		Dowolny obszar lasu
	Zyskaj żeton leśnika		Porusz harwester na dowolne pole
	1 Punkt Zwycięstwa <i>(natychmiast)</i>		Ruch harwesterem
	2 Punkty Zwycięstwa <i>(na końcu gry)</i>		Ruch kierownikiem tartaku
	Mnożnik PZ infrastruktury wodnej		Postaw budynek leśny lub ulepsz budynek tartaku
	2 gwiazdki <i>(przesuń się na torze nagród)</i>		Znacznik budynku
	Zyskaj kartę zadania <i>(odkrytą lub z wierzchu talii)</i>		Budynek tartaku
	Zyskaj kartę kontraktu		Aktywuj dowolny budynek tartaku <i>(gracz nadal zyskuje monetę, jeśli jest ulepszony przez niego)</i>
	Realizacja kontraktu		
	Zbuduj nową sekcję magazynu		

Autor: Michal Peichl
 Ilustracje: Michal Řezníček
 Rozwój gry: Michal Peichl, Tomáš Holek, Milan Zborník, Petr Plášil, Štěpán Peterka, Lucie Hrivňáková
 Opracowanie graficzne: Michal Peichl
 Redakcja: Austin Conrad
 Opracowanie trybu solo: Tomáš Holek
 Testowanie trybu solo: Ruda Malý
 Kierownictwo testów i konsultacje merytoryczne: Radim Löwe, Anna Dolníčková



Grę stworzono we współpracy z ekspertami z Wydziału Leśnictwa i Nauk Leśnych Czeskiego Uniwersytetu Rolniczego w Pradze. Następujący eksperci brali udział w testach gry, służąc profesjonalnymi poradami, konsultacjami dotyczącymi leśnictwa i tworząc opisy do elementów gry: Lucie Dinterová, Nikola Řeháková, Monika Löwe, Adéla Višová, Marcela Šipanová, Oto Nakládal, Adam Sikora i Vítězslava Pešková.

Specjalne podziękowania: Monika Vavřínová za pomoc i wsparcie na początku projektu; Milan Zborník, Tomáš Holek, Petr Plášil za wiarę w grę i całe wsparcie podczas jej rozwoju.

Testerzy:

Podziękowania: Monika Vavřínová, Zdeňka Peichl Kyselová, Tomáš Holek, Milan Zborník, Petr Plášil, Robert Tuharský, Jindřich Pavlásek, Petr Vojtěch, David Navrátil, Štěpán Peterka, Lucie Hrivňáková, Adam Španěl, Jakub Uhlíř, Vláda Chvátil, Vláda Suchý, Kateřina Suchá, Radek Malý, Bolek Žemlík, Jan Cízner, Tereza Pádecká, Marek Jaroš, Kateřina Mrázková, Ján Novodomský, Antonín Kandrik, Eda Šípek, Zuzka Šípková, Jakub Vávra, Filip Veselý, Gianfranco Zen, Jindřich Volák, Petr Mojžíš, Viktor Dobrovolný, Michal Švec, Vítek Štika, Jeník Hykš, CGE za cenną informację zwrotną i dużą ilość testów, Barbora Žáková, Vojta Urbánek, Michal L., Zony, Pavel Škréta, Lukáš Měkota, Monika Findejsová, Martin Freudenfeld, Jan Archman, Eva Marková, Tomáš Krauz, Josef Košťár, Netopejř, Ilča, Karolína Holerová, Lenka Kuttlerová, Martin Kurc, Martin Sedmera, Jiří Sekera, Jiří Veselý i wiele, wiele innych wspaniałych osób.



info@pinktroubadour.eu
 www.pinktroubadour.eu



GALAKTA
 ul. Łagiewnicka 39
 30-417 Kraków
 www.galakta.pl

Tłumaczenie: Marek Mydel
 Korekta: Kasia Wieczorek
 Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki