

WOODCRAFT

Przygotowanie:

- na **kole akcji**:
 - umieścić **w I ćwiartce** (brąz) dowolnie 7 **kafelków akcji** oraz zasłoń przy nich **łukiem** pola nagród
 - **piłę** pośrodku koła umieścić **strzałką do dołu** (aby rozdzielała dwie kolejne ćwiartki)
 - w prawym dolnym rogu w **składzie drewna** umieścić 3 kolory x 2 **kości** (drewno) z **wyrzuconymi** wartościami
- na **planszy przychodu**:
 - na torze rund (na górze) położyć szary dysk **rundy**
 - na **jasnych** polach **toru reputacji** umieścić 2 z 3 **kafelków reputacji**, odwróconych stroną na 3 albo 2/4 graczy
- obok planszy umieścić: niebieskie żetony **borówek**, kości, brązowe kostki **ściniek**, złote dyski **kleju**, szare dyski **ostrza** piły, żetony **lampionów**, żetony **narzędzi** według rodzajów, żetony **ponownego użycia** (ze strzałką)
- **potasuj** talie: **zamówień** początkowych (1 borówka, odkryj 4 karty na górze **toru punktacji**), zamówień końcowych (2 borówki), zamówień orzechowych (orzech), **początkowych pomocników** (zielony liść, odkryj 4 karty na dole **toru punktacji**), końcowych pomocników (czerwony liść), **zleceń** publicznych (odkryj 2/3/4/5 przy 1/2/3/4 graczach)
- pierwszy gracz otrzymuje kartę **wiewiórki**
- każdy z graczy:
 - otrzymuje w swoim kolorze: **planszę** i 8 **kostek**, 1/2 lampiony przy 2-3/4 graczach, żetony borówek (łączna wartość: 12), 3 kafelki piłowania (1 umieścić na dole na **torze piłowania**), 3 kafelki sprasowania (1, 2 i 4 kropki, kafelek z 1 umieścić po prawej na polu **sprasowania**), 1 żółtą i 1 brązową **doniczkę**, 1 kafelek **klejenia**
 - umieszcza dysk w swoim kolorze na początku toru punktacji
 - umieszcza na planszy przychodu kostki na: torze reputacji (1), przychodu orzechów (1) i przychodu borówek (1)
 - umieszcza u góry swojej planszy kostkę (1) na **torze marketingu**, poniżej w swoim **stosie drewna** z zasobów: brązową kość (wartość: 1), żółtą (wartość 2), zieloną (wartość 3)
 - **musi** dobrać 1 z 3 **zakrytych** początkowych **pomocników** (opłacić **koszt** i **odkryć** pośrodku), 2 z 5 **zakrytych** początkowych zamówień (do ręki) i 2 zakryte orzechowe zamówienia (do ręki), **wyłożyć** przy prawej krawędzi planszy (zgodnie z symbolem na karcie) 1 z 4 posiadanych kart **zamówień**

Dążymy do tego, żeby:

-

W swojej turze gracz:

- jeżeli zasadił wcześniej, punktuję **wzrost drzew**:
 - kość każdego drzewa wzrasta +2 (do max 6, wtedy **automatycznie** przeniesie do stosu drewna)
- wykonuje akcje (w dowolnej kolejności):
 - wybiera kafelek** na kole akcji:
 - otrzymaj **bonusy** (jeżeli są):
 - z piły **wewnątrz**: punkty, wskazaną kość (o podanej wartości), dysk ostrza piły
 - z pól nagród na **zewnątrz**: otrzymaj punkty, borówkę, kostkę ściniek, dysk kleju,
 - przesunij kafelek akcji na **ostatnie** wolne pole **kolejnej** ćwiartki, **nie mijaj** w **tej** ćwiartce innych kafli
 - gdy I ćwiartka będzie **pusta**, należy zdjąć łuk zakrywający nagrody
 - gdy kafelek akcji mija strzałkę (na pile), obróć piłę, przesuwając strzałkę między kolejne ćwiartki
 - strzałka na pile **nie może** podczas obrotu minąć **żadnego** kafelka (**akcja jest zablokowana**)
 - wykonaj przesuniętą **akcję główną**:
 - kup drewno** (ikona wielokolorowej kości):
 - możesz kupić **1-2 kości** ze składu drewna, przenosząc je na swój stos drewna
 - **zapłacić** tyle borówek, jaką wartość mają kupowane kości (+1 za żółtą, +2 za brązową)
 - uzupełnij skład o nowe kości **w kolorze** zabranych kości
 - na **koniec tury** nie możesz mieć w swoim stosie > 6 kości
 - wymień kości**:
 - sprzedaj **min. 1** posiadaną kość za **2x** wartość na kości (+1 za żółtą, +2 za brązową)
 - kup kości w **innych kolorach** niż sprzedane za wartość na kości (+1 za żółtą, +2 za brązową)
 - kup materiały**:
 - kup 1-2 **różne** materiały: dyski kleju (2/3 dyski za 1/3 borówki), piły (2>2), ścinki (2/3>1/3)
 - kup zamówienia**:
 - kup 1/2 zamówienia za 0/3 borówki z odkrytych przy torze punktacji
 - uzupełnij po dobraniu, **zawsze** wybierasz z 4 kart
 - umieść zamówienie przy prawej krawędzi planszy, zgodnie z symbolem na karcie
 - kup pomocnika**:
 - kup 1 z 4 pomocników z odkrytych przy torze punktacji za podany **koszt**
 - umieść kartę **obok** już posiadanego pomocnika
 - przesunij kostkę na torze przychodu borówek/orzechów według pola pomocnika (prawy górny róg planszy)
 - **symbole**: jednorazowa (błyskawica), raz na turę (pętla), automatyczna (nieskończoność)

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = graliśmy z dodatkiem

F) aktywuj pomocnika (produktuj) / zasadź drzewo:

- aktywuj 2 pomocników **lub**
- aktywuj 1 pomocnika i zasadź drzewo (kości ze stosu drewna z wartością **max. 2**)
 - wartość kości można pociąć **bez** piłowania
 - brązowa doniczka pozwala zasadzić w dwóch doniczkach naraz

G) ulepsz warsztat (dodaj do planszy **z posiadanych**):

- kafelek **piłowania** (z tarczą, **kolejno**) - koszt (3/4) > przychód orzechów/reputacji
 - odblokowuje zniżkę 2 borówek przy zakupie kości o wartości 6
- kafelek **sprasowania** (z kropkami, **kolejno**) - koszt (2/3) > przychód orzechów/borówek
- kafelek **klejenia** - koszt (4) > przychód orzechów/borówek
- doniczkę** (**kolejno**) - koszt (4/5) > dodaj **wskazaną** kość + przychód orzechów
 - zamiast akcji z przesuniętego kafelka **możesz** otrzymać 3 borówki lub płacąc 1 **lampion** (nie z tego bonusu) **możesz** wykonać **dowolną akcję**
- może** wykonać dowolną liczbę **akcji darmowych**:
 - użyj pomocnika**: umiejętności tylko z ikoną pętli
 - piłuj drewno**: odwróć kafelek piłowania i wartość kości rozdzieli na 2 kości (kolejną weź z banku)
 - za rozdzielenie > 2 kości odrzuć po 1 dysku **ostrza** piły za każdą dodatkową kość
 - spraszuj ścinki**: odwróć kafelek sprasowania, odrzuć kostkę **ściniek** > wartość kości +1/1-2/1-4
 - sklej drewno**: odwróć kafelek klejenia + odrzuć **klej**, ustaw kość na **sumę dwóch**, drugą kość odrzuć
 - przy **różnych kolorach** wybierasz docelowy kolor i otrzyasz + 4 punkty
 - zetnij drzewo**: przenieś kość z doniczki do stosu drewna
 - zrealizuj zamówienie**:
 - odrzuć **koszt** zamówienia (na dole), zdobądź **nagrodę/karę** za zamówienie (po lewej + z rzędu)
 - **nagrody/kary**: +1/2/3 na torze reputacji, +1 borówka, -1 punkt, -2 na torze reputacji
 - oznacz (odwróć/zakryj) kartę zrealizowanych zamówień
 - **orzechowe zamówienia**:
 - pozwalają otrzymać nagrodę **lub** zrealizować 1 **zlecenie publiczne** (dodaj kostkę w kolorze gracza), **na koniec rundy** zrealizowane publiczne zlecenia **stają się nieaktywne**
- ponowne użycie**: mając **żeton ponownego użycia**, ponów bez kafelka B, C, D, **odrzuć** żeton
- może** kupić (za 3 lampiony) max. 1 **akcję dodatkową**:
 - wykonanie **drugiej** raz 1 z głównych akcji (**bez** przesunięcia kafelka, **bez** nagród)
- może **kupić punkty** za borówki, przesuwając się na **torze marketingu**
- odrzuca nadmiarowe kości**: pozostaw tylko 6 kości w stosie drewna

- koniec **rundy** po turach wszystkich graczy:

- przesuń znacznik rundy
- sprawdź czy nie zachodzi **faza przychodu** (jaśniejsze pola):
 - gracze **przesuwają** zamówienia o 1 w dół i **dokładają** 1 zamówienie z ręki
 - gracze otrzymują **borówki/punkty** według pozycji na torach przychodu borówek/orzechów
 - gracze **przywracają** kafelki: piłowania, sprasowania, klejenia
 - po 7/8 rundzie zamień talie **pomocników i zamówień** na **końcowe**, odrzuć wszystkie **odkryte** karty
 - odrzuć karty pomocników i zamówień przy torze punktacji (**pola z X**), przesunij i **uzupełnij** karty

Koniec gry:

- gdy zakończy się ostatnia tura

Punktacja:

- 2 pola na torze reputacji za każde **niezrealizowane zlecenie**
- + N pkt z toru punktacji
- + N pkt z publicznych zleceń (wspólnie, jeżeli osiągnięte w tej samej rundzie)
- 1 pkt za każde 10: suma wartości kości + borówki + klej + ścinki + ostrza
- + N pkt z toru reputacji (ostatnia minięta ikona punktów) za każde zrealizowane zlecenie
- w przypadku **remisu** wygrywa gracz **najdalej** od pierwszego gracza

Pamiętaj:

- w grze **soło** obowiązują odmienne zasady
- ikony z **dłonią** dotyczą pozycji na torach postępu (borówek/orzechów)
- nie ma limitu materiałów
- **cyfry** na ikonach: ikona **borówki** to waluta w grze, **orzechy** to punktacja końcowa, **liść** to reputacja, **koło zębate** to umiejętności pomocników
- zdobyte **narzędzia** dodawaj na poddasze kaskadowo (od dołu do góry)
 - za **różne** narzędzia **obok** siebie otrzymujesz nagrodę między nimi
- przekroczenie pozycji 3>4 i 7>8 na **torach przychodu** oraz kafelka na torze **reputacji** daje nagrody