

ANDREAS STEDING

STROGANOV

ILUSTRACJE MACIEJ JANIK



WPROWADZENIE



W XVI wieku rodzina kupców i przedsiębiorców o nazwisku Stroganov zaskarbiła sobie względy i przychylność ze strony cara. Chcąc korzystać z ich bogactwa i wpływów, podarował rodzinie Stroganovów ziemie i przywileje, by rozwijali swój biznes. Pod koniec wieku władca poprosił ich o pomoc w poszerzeniu wpływów Rosji na terenie Syberii, rozległych ziemiach leżących za górami Uralu, niezwykle trudnych do podboju. Stroganowie urządzali tam polowania na zwierzęta i wymieniali skóry i futra, rekrutując Kozaków do pomocy. Droga na wschód stała dla nich otworem.

W grze wcielacie się w członków rodziny Stroganovów wysyłających kozackich myśliwych, by eksplorowali wschodnią część Syberii. Podczas wiosny, lata i jesieni, wasi rekruci będą odkrywać nowe ziemie, polować na zwierzęta i budować posterunki. Podczas swojej podróży zbiorą opowieści, z których po powrocie powstaną pieśni, śpiewane w długie i mroźne zimowe wieczory. Pamiętajcie, że wasza pozycja w Rosji zależy od wsparcia cara. Zaspokójkcie jego pragnienia, utrzymajcie swoją potęgę i przynieście dumę swojemu rodowi.

AUTORZY

AUTOR: Andreas Steding • **ILUSTRACJE:** Maciej Janik • **MENADŻER PROJEKTU:** Rudy Seuntjens
ROZWÓJ GRY: Seb Van Deun • **DYREKTOR ARTYSTYCZNY I SKŁAD:** Rafaël Theunis

Autor dziękuje Christwart Conrad i kolegom z grupy planszówkowej z Gottingen, którzy cierpliwie testowali różne wersje prototypu gry.

EDYCJA POLSKA: Czacha Games • **TŁUMACZENIE:** Michał Szewczyk • **KOREKTA:** Łukasz Szewczyk



CZACHA
GAMES

ELEMENTY GRY



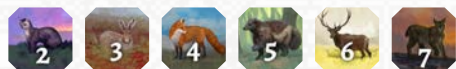
1 plansza



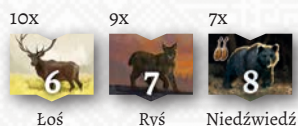
1 kafel startowy



26 kafli krajobrazu



6 startowych żetonów futer



76 żetonów futer



1 znacznik pory roku



1 worek



o wartości 1



o wartości 3

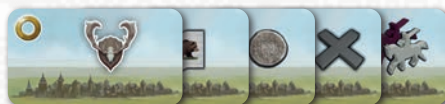
40 żetonów koni



20 żetonów banerów



20 monet



5 kafli wioski



16 kafli jurt



20 żetonów pieśni



16 żetonów tygrysów



37 kart życzeń cara



18 kart automy do gry solo



1 dwustronna plansza do gry solo



4 dwustronne plansze graczy



4 figurki Kozaków



4 znaczniki opowieści



4 znaczniki trofeum



4 znaczniki punktacji



20 posterunków

- 1 Połóżcie **planszę** na środku stołu. Umieście kafel startowy na wskazanym miejscu.
- 2 Potasujcie 5 startowych **kafli krajobrazu** (oznaczonych literą "S") i umieście je na pierwszych pięciu miejscach na prawo od kafela startowego. Potasujcie pozostałe kafle krajobrazu i umieście 7 z nich na kolejnych miejscach po prawej. W ten sposób utworzycie rząd 12 kafli krajobrazu. Pozostałe kafle połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.

- 3 Potasujcie 6 **żetonów futer startowych**, wylosujcie jeden i umieście odkryty na polu wymiany (3A). Pozostałe 5 żetonów umieście odkryte po jednym w każdym regionie we wskazanym miejscu. Żetony futer należy kłaść począwszy od najmniejszej do największej wartości. Określają one koszt wykonania akcji specjalnej (więcej na stronie 8).

W rozgrywce z zaawansowanymi graczami możecie umieścić 5 żetonów futer w sposób losowy.

- 4 Umieście 76 **żetonów futer** w **worku** i pomieszajcie je dokładnie. Wyciągnijcie żetony z worka i umieście je odkryte we wskazanych miejscach na każdym kafli krajobrazu. Grając w mniej niż 4 osoby, pozostawcie miejsca oznaczone "4" puste. Żetony posegregujcie wartościami - od najniższych wartości na górze, do najwyższych na dole. Na ostatnim kafli po prawej (12), umieście **żeton tygrysa obok futra o najwyższej wartości**.

- 5 Wyciągnijcie 6 żetonów futer z worka i umieście je odkryte na rynku.

- 6 Potasujcie 5 **kafli wioski** i umieście je odkryte na każdym z 5 regionów we wskazanym miejscu.

- 7 Podzielcie **kafle jurt** na stos oznaczony "A" i "B". Potasujcie każdy stos oddzielnie i umieście kafle oznaczone "A" odkryte w każdym z 5 regionów na planszy. Pozostałe kafle "A" połóżcie na stosie kafli "B" i umieście je w odpowiednim miejscu na planszy.

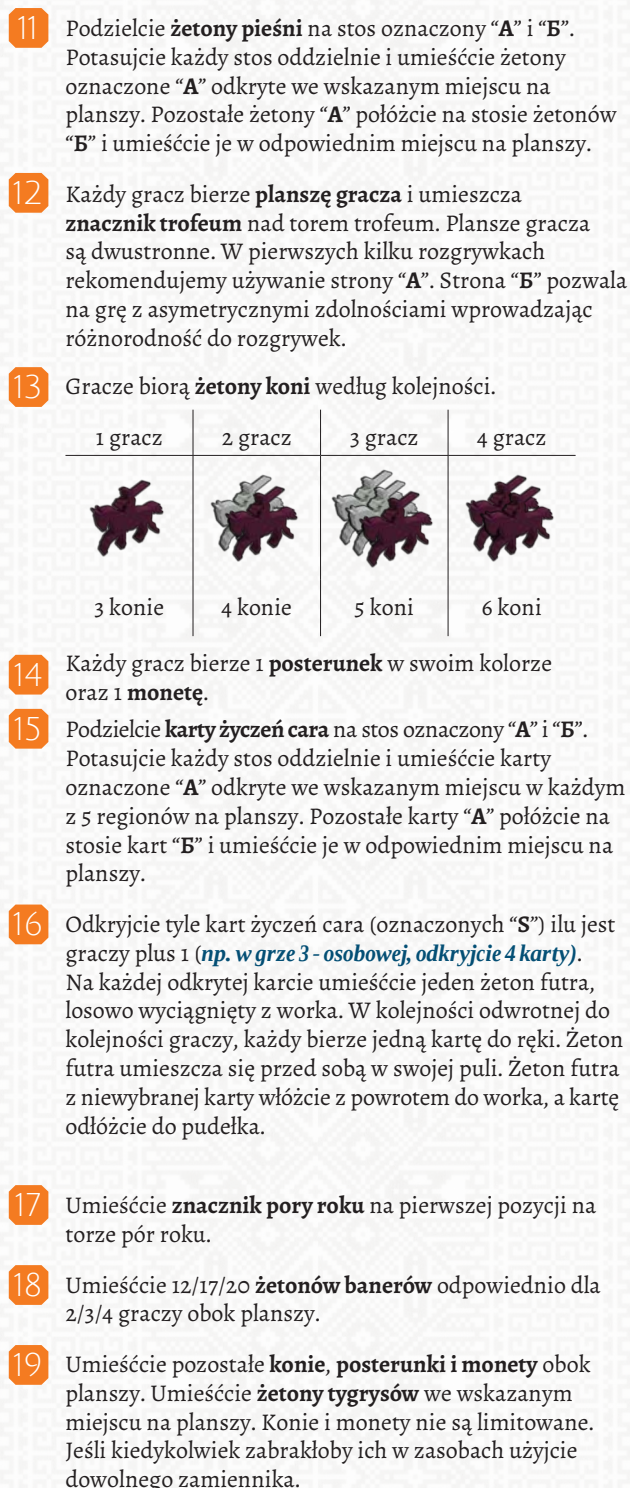
- 8 W sposób losowy wybierzcie pierwszego gracza i umieście Kozaka w jego kolorze najbardziej po prawej stronie na kafli startowym. Losowo wybierzcie drugiego gracza i umieście jego Kozaka jako kolejnego. Powtórzcie tę czynność dla pozostałych graczy.

Uwaga: Kiedy zasady odnoszą się do kolejności graczy, sprawdźcie, na jakim kafli krajobrazu są Kozacy graczy. Gracz, którego Kozak znajduje się najbardziej po prawej, jest pierwszym graczem.

- 9 Umieście **znacznik punktacji** każdego gracza na początku toru punktacji.

- 10 Umieście **znacznik opowieści** każdego gracza na początku toru opowieści.





Gra 2-osobowa. Umieśćcie posterunek w nieużywanym kolorze gracza w każdym regionie na miejscu oznaczonym "3". Następnie umieśćcie posterunek w pozostałym, nieużywanym kolorze gracza w każdym regionie na miejscu oznaczonym "2".

CEL GRY

Każda z czterech rund reprezentuje jeden rok. Każdy rok podzielony jest na cztery pory roku: wiosnę, lato, jesień i zimę. Podczas wiosny, lata i jesieni będziecie przedzierać się przez różnorodne krajobrazy w głąb Syberii, polując na zwierzęta, odwiedzając wioski i jurty, budując posterunki, wykonując carskie życzenia i zbierając wspomnienia swoich epickich przygód. Podczas zimy, powrócicie do domu, otrzymacie dochód, ułożycie pieśni o swojej podróży i przygotujecie się na kolejny rok. Po czwartym roku gra zakończy się, a wygra osoba, która zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Podczas wiosny , lata  i jesieni  każdy gracz wykona 3 kroki:

1. **Ruch**

2. **Może wykonać 1 akcję podstawową** 

3. **Może wykonać 1 lub 2 akcje główne (każda z nich może być podstawowa  lub zaawansowana **)

Podczas zimy  Kozacy powrócą do domu. Wszyscy gracze otrzymają dochód i ułożą pieśni o swojej podróży.

WIOSNA, LATO I JESIEŃ



Aktywny gracz (ten, którego Kozak znajduje się na najdalej położonym na prawo kaflu krajobrazu i nie wykonywał ruchu podczas tej pory roku) wykonuje swoją turę. Po nim robią to kolejni gracze, aż każdy wykona swoją turę. Jeśli dwóch lub więcej Kozaków znajduje się na tym samym kaflu krajobrazu, pierwszym jest ten znajdujący się najbardziej po prawej stronie. Jeśli gracz porusza Kozaka na kafel, na którym znajduje się już inny, musi go umieścić po jego lewej stronie.

Uwaga: Sugerujemy, żeby po zakończonej turze, gracz położył swojego Kozaka na bok, żeby w ten sposób zaznaczyć, że wykonał już swoją turę.



1. Ruch



Aktywny gracz **musi** poruszyć swojego Kozaka o jeden lub dwa kafle krajobrazów w głąb Syberii (na prawo). Gracz może oddać posiadane konie do puli - 1,3 lub 6, by poruszyć się o odpowiednio o dodatkowe 1, 2 lub 3 kafle krajobrazu.



W trakcie gry mogą pojawić się luki pomiędzy krajobrazami. **Nie liczą** się one podczas poruszania się.

Jeśli gracz poruszy swojego Kozaka na kafelek położony najbardziej na prawo, nie może już wykonywać ruchu.

Uwaga: W rzadkich sytuacjach, kiedy Kozak gracza dotarł na ostatni dostępny kafelek krajobrazu (położony najbardziej na prawo), gracz pomija ruch podczas swojej tury.

2. Wykonanie 1 akcji podstawowej



Aktywny gracz może wykonać 1 akcję podstawową. W grze jest 5 akcji podstawowych:

a. Dobranie monety



Weź 1 monetę z puli.

b. Dobranie koni



Weź 4 konie z puli. Białe żetony symbolizują 1 konia, bordowe żetony - 3 konie. Gdyby w puli zabrakło żetonów koni, możecie zastąpić je dowolnym zamiennikiem.

c. Ruch



Porusz Kozaka o jeden lub dwa kafle krajobrazów **w lewo lub prawo**. Gracz **nie może** oddać koni, by poruszyć się o dodatkowe kafle.

d. Polowanie



Weź żeton futra z kafała krajobrazu, na którym znajduje się twój Kozak.

Gracz może wziąć żeton o najniższej wartości za darmo. Jeśli gracz chce wziąć żeton o wyższej wartości, musi oddać 1 konia za każdy żeton futra, którego nie weźmie.



Gracz może wziąć dodatkowy żeton futra najniższej wartości, o ile zapłaci 1 monetę (odkłada ją do puli). Jeśli gracz chce wziąć futro o wyższej wartości, musi oddać 1 konia za każdy żeton futra, którego nie weźmie.



Przykład

Kozak **Tomasza** znajduje się na kafele krajobrazu z 4 żetonami futra o wartościach 2,2,3 i 8. Decyduje się oddać 2 konie, by wziąć żeton futra o wartości 3. Następnie postanawia zapłacić 1 monetę, by wziąć dodatkowy żeton futra. Ponownie oddaje 2 konie, by wziąć ten o wartości 8.



Żetony tygrysów



Żeton tygrysa to futro o najwyższej wartości i może być zabrany według normalnych zasad polowania. Każdy żeton jest wart 2 punkty na końcu gry i może być użyty w jej trakcie jako zastępstwo dowolnego (o dowolnej wartości) żetonu futra.

e. Handel



Gracz może odłożyć do woreczka żeton futra o takiej wartości, jak żeton futra znajdujący się na polu wymiany.



Gdy tego dokona, może wybrać 2 z poniższych bonusów:

			
Dobranie monety	Poruszenie swojego znacznika o 2 miejsca na torze pieśni	Poruszenie swojego Kozaka o jeden lub dwa kafle krajobrazów w lewo lub prawo	Dobranie 3 koni

Gracz może wziąć ten sam bonus dwukrotnie. Jeśli gracz zdecyduje się poruszyć swoim Kozakiem, **nie może** oddać koni by poruszyć się o dodatkowe kafle.

Futra i Monety



Posiadane żetony futer gracze trzymają odkryte, tak by inni gracze mogli je widzieć. Każdy żeton futra ma swoją wartość. Dwa żetony futra o wartości 3 nie mogą zastąpić żetonu futra o wartości 6. Podobnie żeton futra o wyższej wartości **nie może** zastąpić żetonu futra o niższej wartości. Gracz musi zapłacić 1 monetę, aby oddawany żeton futra przyjął dowolną wartość.

Oddawane żetony futer powinny być zawsze odkładane do woreczka.



3. Wykonanie 1 lub 2 głównych akcji (mogą być podstawowe lub zaawansowane)



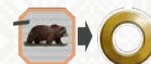
Aktywny gracz **może** wykonać jedną akcję główną za darmo oraz **może** wykonać drugą akcję główną, opłacając koszt żetonami futra. Akcją główną może być jedna z **akcji podstawowych** (opisanych na s.7) lub **akcja zaawansowana**.

Uwaga: Akcja zaawansowana może być wykonana wyłącznie w miejscu, gdzie znajduje się Kozak gracza lub gdzie gracz wybudował posterunek. Od tej zasady są wyjątki określone na niektórych kartach lub kafelkach (więcej w aneksie).

By wykonać jako drugą **akcję podstawową**, gracz musi zapłacić żeton futra o dowolnej wartości.



By wykonać jako drugą **akcję zaawansowaną**, gracz musi zapłacić żeton futra o wartości wskazanej przez żeton startowy w regionie, w którym wykonuje akcję.



Pamiętajcie, że można zapłacić monetą, by zmienić wartość żetonu futra na wartość dowolną.

Jest 5 typów akcji zaawansowanych:

a. Odwiedzenie wioski

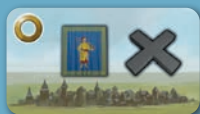


W każdym regionie znajduje się jeden kafelek wioski. Jeśli gracz decyduje się odwiedzić wioskę, otrzymuje to, co wskazuje znajdujący się w niej kafelek. Kafelek wioski pozostaje w regionie do końca gry i może być wielokrotnie używany.

Opis kafli wioski



Weź 1 żeton banera i 4 konie. Każdy żeton baneru zapewnia graczowi 1 konia podczas dochodu.



Weź 1 żeton banera i 1 posterunek. Połóż posterunek przed sobą.



Otrzymaj 1 punkt na torze opowieści (zaznacz to przesuwając swój znacznik o 1 pole w prawo) i weź 1 monetę.



Weź żeton futra z rynku. Następnie uzupełnij rynek losowym futrem z worka.

Otrzymaj 1 trofeum. Możesz:

1. Poruszyć znacznik trofeum o 1 miejsce w dół na torze trofeum na twojej planszy gracza. By to zrobić, musisz zapłacić żeton futra o wartości wskazanej przez miejsce, na które poruszasz znacznik. Jeśli nie chcesz lub nie możesz zapłacić, nie możesz poruszyć znacznika.



2. Otrzymać nagrodę (). Możesz wybrać dowolną nagrodę znajdującą się na lub powyżej pozycji znacznika na torze. Możesz otrzymać nagrodę nawet, jeśli nie poruszyłeś znacznika na torze trofeum.



Nagrody z toru trofeum



Weź 3 konie. Ta nagroda jest zawsze dostępna, nawet jeśli jeszcze podczas gry nie poruszyłeś znacznika na torze trofeum.



Otrzymaj 2 punkty opowieści.



Odwiedź wioskę. Możesz wybrać dowolną wioskę na planszy. **Nie możesz** wybrać wioski z kafelkiem, na którym nagrodą jest akcja otrzymania trofeum.



Zdobądź 1 punkt.



Wylosuj 2 żetony futra z worka. Weź jeden, a drugi odłóż do worka. Dodatkowo weź 2 konie.



Weź żeton futra z rynku, następnie uzupełnij rynek żetonem futra z worka. Dodatkowo otrzymaj 2 punkty opowieści.



Użyj jurty. Możesz wybrać dowolną jurty na planszy. **Nie możesz** wybrać jurty, na której nagrodą jest akcja otrzymania trofeum.



Weź 2 różne nagrody z powyższych.

Opis stron "B" planszy graczy, znajduje się na stronie 11.

b. Użyj jurty



Każdy region ma kafelek jurty. Jeśli gracz decyduje się go użyć, bierze kafelek, otrzymuje to, co jest na nim wskazane i odrzuca kafelek. Podczas zimy dodacie na planszę nowe kafle jurty. Ich liczba jest ograniczona. Może się zdarzyć, że podczas ich uzupełniania w regionie nie pojawi się jurta, gdyż kafle "B" nie są wykorzystywane przed 3 rundą.

Opis kafli jurty znajdziecie w aneksie.

c. Dobierz kartę życzenia cara



Dobierz kartę życzenia cara do ręki. Możesz posiadać dowolną liczbę kart. Podczas zimy dołóżcie nowe karty na planszę.

d. Wybuduj posterunek



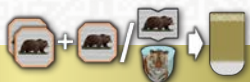
Gracz bierze posterunek ze **swoich zasobów** i umieszcza go na planszy w regionie, w którym znajduje się jego Kozak. Posterunek umieszcza na polu najbardziej po lewej stronie. Gracz oddaje do zasobów tyle koni, na ile wskazuje wartość na polu, na którym umieszcza posterunek (0,1 lub 2).

Przykład

Edyta decyduje się zbudować posterunek w regionie ze swoim Kozakiem. Dwa pierwsze pola są już zajęte. Umieszcza posterunek na trzecim polu i płaci za to 2 konie. Od teraz będzie mogła wykonywać zaawansowaną akcję w tym regionie, nawet jeśli nie będzie miała w nim swojego Kozaka.



e. Zdobyć kafel krajobrazu



Kafel krajobrazu kosztuje 2 żetony futra plus 1 dodatkowy żeton futra za każdy żeton tygrysa znajdujący się na nim. **Wszystkie żetony futra muszą być takiej samej wartości, jak żeton futra startowego znajdującego się w regionie.** Kiedy gracz opłaci koszt, bierze kafel i wszystkie żetony futer oraz żetony tygrysów znajdujące się na nim.

Gracz umieszcza zdobyty kafel krajobrazu po prawej stronie swojej **planszy** i zdobywa nagrodę, która się na nim znajduje. Mogą to być punkty, monety, konie czy żetony futra dobrane z worka lub z rynku.

Na **końcu gry** gracz otrzyma punkty za zebrane zestawy 3 lub 4 **różnych** kafli krajobrazu.

Uwaga: Wszyscy Kozacy znajdujący się na zdobytym kafli krajobrazu pozostają na planszy w tym regionie.

Przykład

Edyta używa jurty jako swojej pierwszej akcji. Chce zdobyć kafel krajobrazu w regionie, w którym poprzednio wybudowała posterunek. By wykonać tę drugą zaawansowaną akcję, płaci żeton o wartości 6 jak wskazuje żeton futra startowego w tym regionie. Kafel kosztuje dwa żetony o wartości 6 plus dwa żetony o wartości 6, po jednym za dwa pozostałe na kafelku. Łącznie Edyta musi zapłacić pięć żetonów futer o wartości 6. Ma ich cztery, dlatego decyduje się zapłacić monetą, by zmienić wartość żetonu i móc dokonać opłaty. Bierze kafel krajobrazu i umieszcza go po prawej stronie swojej planszy. Otrzymuje 2 punkty opowieści (za zdobycie futra o wartości 6), 3 punkty, 1 żeton futra z worka oraz 1 monetę.



Akcje dodatkowe

Aktywny gracz może wykonać akcję dodatkową **w dowolnym momencie** (nawet w zimie) i **dowolną liczbę razy**.

Zakup futer



Zapłać 5 koni i weź 1 żeton futra z rynku lub 2 żetony futra z worka (wybierz jedno, a drugie odłóż do worka). Jeśli weźmiesz żeton futra z rynku, uzupełnij go żetonem futra z worka.

Wymiana futer

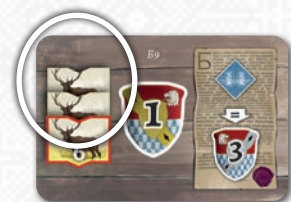


Zapłać 1 konia i odłóż 1 żeton futra do worka, by wziąć 1 żeton futra o **niższej** wartości (od tego odłożonego) **z rynku** LUB odłóż do worka 2 żetony futer dowolnej wartości by wziąć dowolny żeton futra z rynku.

Spełnij carskie życzenie



By spełnić życzenie cara, gracz musi **posiadać** określoną liczbę żetonów futer o wartości wskazanej na karcie. Czerwona ramka określa ile z tych żetonów futer, gracz musi **odłożyć do worka** (1 lub 2).



By spełnić to carskie życzenie, gracz musi posiadać trzy żetony futer o wartości 6 i jedno z nich odłożyć do worka.

Pozostałe wymagane żetony futer pozostają w zasobach gracza. Pamiętajcie, że gracz może zapłacić monetą by zmienić wartość żetonu. Jeśli gracz zdecyduje się to zrobić, to wartość pozostaje zmieniona tylko na czas trwania tej akcji. Żetony tygrysów mogą zostać użyte jako żetony futra dowolnej wartości, ale gracz **zawsze musi** je odłożyć do puli, nawet jeśli normalnie żeton futra miałby pozostać w jego puli.

Gracz zdobywa punkty zwycięstwa wskazane na karcie, a następnie wsuwa ją pod prawy, górny róg swojej planszy, tak by było widać jej trwały efekt. Niektóre karty mają efekty określone dla danej pory roku i jest to oznaczone specjalną ikoną. Część kart ma jednorazowy efekt, po ich wykorzystaniu należy je położyć zakryte obok swojej planszy.

Opis kart i ich efektów znajduje się w aneksie.

Życzenie cara



Niektóre karty carskich życzeń pozwalają graczowi na wykonanie zaawansowanej akcji podczas określonej pory roku. Jeśli gracz spełnił carskie życzenie podczas wskazanej na karcie pory roku, może w tej turze wykonać dodatkową akcję.



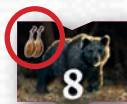
Dobieranie żetonów futer z worka

Jeśli jakiś efekt wymaga od gracza dobrania żetonu futra z worka, gracz dobiera z żetony futra, zatrzymuje jeden, a drugi odkłada do worka.



Niedźwiedzie futra

Jeśli gracz zdobywa futro niedźwiedzia o wartości 8, to otrzymuje również 2 punkty opowieści (włączając przygotowanie gry).

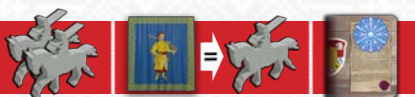


ZIMA



Po jesieni następuje zima. Kozacy wracają do domów i następują przygotowania do kolejnego roku. Postępujcie zgodnie z krokami poniżej:

1. Dochód



Każdy gracz otrzymuje 2 konie plus 1 za każdy posiadany **żeton baneru**. Spełnione karty życzeń cara mogą zapewnić graczowi dodatkowy dochód - konie, punkty opowieści, monety, żetony futer czy wykonanie dodatkowej, zaawansowanej akcji gdziekolwiek na planszy.

2. Tworzenie pieśni



Kozacy przywieźli ze sobą opowieści warte przemienienia je w pieśni, które będą śpiewane podczas długich zimowych wieczorów. Im więcej punktów opowieści zebrał gracz, tym lepsze pieśni będzie mógł stworzyć i lepszą nagrodę otrzyma.

Gracz, którego Kozak poruszył się najdalej w głąb Syberii (najbardziej na prawo), otrzymuje 2 punkty opowieści. Gracz, którego Kozak jest drugi pod tym względem, otrzymuje 1 punkt. Jeśli w ten sposób, znacznik któregoś z graczy dotrze na ostatnie pole na torze punktacji, od razu otrzymuje nagrodę jak opisano wcześniej.

Gracze zgodnie z kolejnością, rozpoczynając od osoby, której Kozak poruszył się najbardziej w głąb Syberii i kontynuując według tej zasady, mogą wybrać **żeton pieśni**. Gracz musi cofnąć swój znacznik na torze o tyle miejsc, na ile wskazuje czerwona liczba na żetonie pieśni. Gracz otrzymuje nagrody z żetonu i odkłada go do pudełka.



Uwaga: Jeśli to czwarty rok gry, przejdźcie do punktacji końcowej.

3. Przygotowanie do kolejnego roku



W pierwszych trzech latach gry musicie przygotować planszę na kolejny rok.



Przesuńcie Kozaków na kafel startowy z zachowaniem kolejności graczy.



Przesuńcie pozostałe na planszy kafle krajobrazu w lewo tak, by przykryć nimi puste miejsca. Następnie uzupełnijcie wolne miejsca nowymi kafkami krajobrazu tak, by było ich 12. Dobierzcie żetony futer z worka i umieśćcie je na kafkach w ten sam sposób, jak podczas przygotowania gry.

Uwaga: Nie dokładajcie żetonów futer na kafle, które pozostały na planszy. Jeśli w worku nie ma wystarczająco dużo żetonów, by zapisać wszystkie kafle, rozłóżcie je na nich możliwie równomiernie. Umieśćcie 1 lub 2 żetony futer na każdym nowym kafku, zamiast wypełniać jeden całkowicie, pozostawiając inne puste. Jeśli najbardziej po prawej pojawia się nowy kafeł krajobrazu, połóżcie na nim żeton tygrysa.



Odłóżcie żetony futer z rynku do worka i dobierzcie 6 nowych w ich miejsce.

Dotarcie do końca toru opowieści

Jeśli gracz dotrze do ostatniej pozycji na torze opowieści (12), otrzymuje nagrodę/y wskazaną/e na żetonie pieśni (opis w dalszej części instrukcji). Gracz wybiera żeton pieśni, opłaca koszt w punktach opowieści i otrzymuje wskazane nagrody. **Taki żeton pieśni pozostaje na planszy. Wszystkie punkty opowieści, które przesunęłyby znacznik powyżej 12 miejsca na torze przepadają.**

Koniec wiosny, lata i jesieni

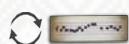
Kiedy wszyscy gracze rozegrają swoją turę, pora roku kończy się. Przesuńcie znacznik pór roku w prawo i kontynuujcie rozgrywkę.



Uwaga: Jeśli kładziecie Kozaków, by zaznaczyć wykonanie ruchu, podnieście ich.



Uwaga: W poniższych krokach używajcie żetonów, kafli i kart oznaczonych "A" w roku 1 i 2 oraz "B" w roku 3 i 4. Po 2 roku, usuńcie z planszy wszystkie elementy oznaczone literą "A".



Odrzućcie do pudełka wszystkie niewybrane żetony pieśni. Odkryjcie tyle nowych żetonów ile jest graczy. Znaczniki opowieści pozostają w tym samym miejscu na torze.



Przesuńcie pozostałe na planszy **kafle jurt** w lewo, tak by przykryć nimi puste miejsca. Połóżcie nowe kafle jurt na wolne miejsca. W rzadkiej sytuacji, może się zdarzyć, że miejsce na jurtę pozostanie puste. **Kafle wioski** pozostają na swoich miejscach do końca gry.



Przesuńcie pozostałe na planszy **karty życzeń cara** w lewo, tak by przykryć nimi puste miejsca. Połóżcie nowe karty na wolne miejsca.

Przesuńcie znacznik pór roku na pole wiosny, by rozpocząć nowy rok.

KONIEC GRY

Na koniec 4 roku po zebraniu dochodu i tworzeniu pieśni w zimie, gra kończy się i następuje punktacja końcowa.

 **Wszyscy gracze, do punktów już zdobytych wcześniej w trakcie gry, dodają jeszcze punkty za:**

1. **Karty życzeń cara** – przyznajcie punkty (srebrne tarcze) wskazane na kartach oznaczonych „B” za spełnienie określonych wymagań. Opis kart znajduje się w aneksie.



2. **Zestawy kafli krajobrazu** – każdy zestaw 3 różnych kafli krajobrazu jest wart 3 punkty, 4 różnych wart 6 punktów (las, step, mokradła i góry).



3. **Żetony tygrysa** – każdy żeton w zasobach gracza jest wart 2 punkty.



4. **Tor trofeum** – gracz zdobywa tyle punktów, na ile wskazuje jego znacznik na torze.



5. **Zbudowane posterunki** – za 1/2/3/4/5/ wybudowane posterunki, gracz otrzymuje 1/3/6/10/15 punktów.



6. **Niewybudowane posterunki** – gracz otrzymuje 1 punkt za każdy posiadany i niewybudowany posterunek.



7. **Monety** – gracz otrzymuje 1 punkt za każde 2 posiadane monety.



8. **Konie i futra** – każdy gracz zamienia konie w stosunku 5 do 1 na żeton futra (dowolnej wartości). Każde 2 żetony futer warte są 1 punkt.



9. **Tor opowieści** – gracz otrzymuje 1 punkt za każde niewykorzystane 4 punkty opowieści (zaokrąglając w dół).



Gracz, który zdobył najwięcej punktów zostaje zwycięzcą i przynosi dumę rodowi Stroganowów. W przypadku remisu wygrywa gracz, którego Kozak dotarł najbardziej w głąb Syberii (najbardziej na prawo).

ZRÓŻNICOWANE PLANSZE GRACZY

Jeśli chcecie wzbogacić swoją rozgrywkę, zachęcamy do używania stron plansz gracza oznaczonych literą „B”. Rekomendujemy, by wszyscy gracze używali tej samej strony podczas rozgrywek. W rozgrywkach, w których część graczy będzie używać plansz „B”, a część używać plansz „A”, ci drudzy będą mieć utrudnione zadanie.

Podczas gry z wykorzystaniem planszy ze stroną „B” pamiętajcie, że kiedy znacznik gracza osiągnie ostatnią (12) pozycję na torze opowieści, gracz może zdecydować, że przesunie swój znacznik na

torze trofeum, wydając tyle punktów opowieści, ile wynosi wartość na futrze poniżej znacznika trofeum.



Na przykład: Następne pole na torze trofeum Grzegorza wymaga zapłacenia żetonu futra o wartości 5. Może on cofnąć swój znacznik opowieści o 5 pól, by przesunąć znacznik trofeum o jedno pole i otrzymać nagrodę.

Poniżej znajduje się opis specjalnych zdolności graczy:



Niebieski gracz ma krótszy tor trofeum, przez co łatwiej mu się na nim poruszać.



Zielony gracz otrzymuje monety jako nagrodę za poruszanie się na torze trofeum.



Czerwony gracz nie musi ponosić kosztu żetonu futra, gdy porusza się na 2, 4 i 6 pole na torze trofeum.



Żółty gracz otrzymuje więcej punktów na końcu gry za tor trofeum niż inni gracze. Może za pozycję znacznika na tym torze zdobyć 2/5/9/14 punktów.

Notka historyczna: W XVI wieku ród Stroganowów, bogatej kupieckiej rodziny, która dorobiła się fortuny ze swoich kopalni soli w Solwyczegodzku, otrzymał od Cara Ivana IV Groźnego ziemie wzdłuż rzek Kamy i Czusowai. Rosja nie była w posiadaniu tych terenów, ale pomysłem cara było oddanie ich w użytek zamożnej rodzinie, która miała bogacić się na handlu futrami i przejmować je w swoje posiadanie. W zamian Stroganowie otrzymali ogromne przywileje podatkowe. Rodzina zatrudniła rosyjskich Kozaków i ich konie do pomocy przy pacyfikacji ludności zamieszkujących Syberię. Akcja gry toczy się we wstępnej fazie tego podboju, kiedy wpływy rodu zaczęły sięgać do wschodniej części Uralu, obecnej Syberii. Polując na ogromnych terenach, napędzani żądzą spełnienia carskich zachcianek, gracze muszą wykazać się w tej rywalizacyjnej grze strategicznej, w której historia odgrywa ważną rolę.

Żądza Rosji do coraz większej ekspansji skutkowałą tym, że w połowie XVII wieku rozszerzyła swoje wpływy aż do Pacyfiku. W XVIII wieku powoli przejmowała kolejne tereny w Syberii. Wiele małych plemion zginęło wskutek chorób i brutalnej okupacji. Obecnie w Rosji żyje ponad 180 różnych, rdzennych plemion, z czego 40 jest oficjalnie uznanych przez rząd. Po latach eksploatacji i kolonizacji ich terenów, nadal walczą oni o odzyskanie swoich ziem, zasobów naturalnych i praw odłowu ryb.

Zachęcamy was do poznania historii Syberii i ludzi jej zamieszkujących. Źródłem może być: Encyclopedia Britannica, Smithsonian: Timelines of History and IWGIA (International Work Group for Indigenous Affairs).

WARIANT SOLO

W grze solo starasz się pokonać Ivana - przerażającego trapera, który zna Syberię jak własną kieszeń. Będziesz musiał dotrzymać mu kroku, gdyż Ivan bezlitośnie porusza się na torze punktacji ...

PRZYGOTOWANIE GRY

Postępuj jak podczas przygotowań do gry dwuosobowej, z poniższymi wyjątkami:

- » Ivan rozpoczyna grę.
- » Umieść planszę Ivana stroną "A" ku górze, obok planszy.
- » Odkryj dwie karty życzeń cara oznaczone literą "S" i umieść po 1 żeton futra na każdej. Najpierw wybierz kartę z żetonem futra dla siebie, drugą przekazaj Ivanowi. Umieść żeton futra w jego puli, a kartę odrzuć. Ivan otrzymuje za nią 1 punkt.
- » Potasuj 18 kart automy i odłóż 5 losowych do pudełka. Pozostałe 13 kart umieść w stosie, symbolami ruchu ku górze.

Opcjonalne przygotowanie: Ivan może być skoncentrowany na specyficznej strategii. Wybierz literę i odłóż do pudełka 5 kart nią oznaczonych. Pozostałe 13 kart będzie koncentrowało się na konkretnej strategii.

Na przykład usunięcie 5 kart oznaczonych literą "c", spowoduje, że Ivan będzie miał więcej posterunków i kart życzeń cara.

- a: Posterunki i Trofea
- b: Posterunki i kafle krajobrazu
- c: Posterunki i karty życzeń cara
- d: Trofea i kafle krajobrazu
- e: Trofea i karty życzeń cara
- f: Kafle krajobrazu i karty życzeń cara

Tak jak w grze dwuosobowej, ty i Ivan będziecie wykonywać naprzemiennie tury.

SPECJALNE ZASADY DLA IVANA

Ivan posługuje się kilkoma specjalnymi zasadami:

- » Ivan może zdobyć wszystko w grze wydając posiadane zasoby. Ivan nigdy nie płaci koniami. Wszystkie akcje, kroki czy bonusy wymagające oddania koni, są dla niego darmowe. Jeśli Ivan zdobędzie 5 koni, natychmiast wymienia je na 1 punkt.
- » Kiedy Ivan dobiera żeton futra z worka, wyciąga jeden i dodaje do swojej puli.
- » Kiedy Ivan zdobywa żeton futra o wartości 8, porusza swój znacznik na torze opowieści o 2 miejsca. Żeton futra z niedźwiedziem o wartości 8 zastępuje mu żeton futra o dowolnej wartości.
- » Ivan może używać monety jako żetonu futra o dowolnej wartości.
- » Kiedy Ivan ma zapłacić żetonem futra o wartości, której nie ma, musi (jeśli może) wybrać w poniższej kolejności:
 1. Zapłacić żetonem futra o wartości 8 **LUB**
 2. Zapłacić monetą **LUB**
 3. Zapłacić żetonem tygrysa.
- » Kiedy Ivan bierze żeton futra z rynku, odkryta karta automy wskazuje czy dobierze żeton o wartości najniższej czy najwyższej (karta obok wskazuje na żeton futra o najniższej wartości).
- » Kiedy Ivan ma wykonać dodatkową akcję jako efekt, nie wykonuje jej. Zamiast tego otrzymuje 3 punkty.



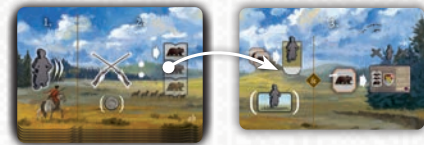
TURA IVANA



- 1 Odkrycie karty automy
- 2 Ruch
- 3 Podstawowa akcja - polowanie lub wzięcie monety
- 4 Główna akcja - wzięcie kafła krajobrazu lub odwiedzin w wioski
- 5 Dodatkowa akcja - wskazana przez kartę automy, wykonywana jak najdalej w głąb Syberii, jeśli jest to możliwe.

Poniżej znajduje się szczegółowy opis wszystkich 5 kroków:

- 1 Ivan w swojej turze **odkrywa wierzchnią kartę automy** i umieszcza ją po prawej stronie stosu. Wierzchnia karta na stosie określa jaki ruch wykona Ivan, zaś karta po prawej, jaką akcję wykona.



- 2 **Ruch.** Ivan porusza swojego Kozaka o tyle miejsc, ile wskazuje wierzchnia karta na stosie.



- 3 Ivan zawsze wybierze **polowanie jako akcję podstawową**, o ile na kafle krajobrazu znajduje się przynajmniej 1 żeton futra. Ivan bierze żeton o najwyższej lub najniższej wartości (jest to określone na karcie). Pamiętaj, że żeton tygrysa traktowany jest jako żeton o najwyższej wartości. Zapewni Ivanowi 2 punkty na końcu gry, jeśli będzie w jego zasobach. Jeśli kafel krajobrazu jest pusty (nie ma na nim żetonów futer), Ivan bierze monetę za każdy żeton futra, które miały według wskazania na karcie upolować (1 lub 2 monety).
- 4 Jako **główną akcję** Ivan wybierze **zdobycie kafła krajobrazu, na którym znajduje się jego Kozak**. Ivan zdobędzie kafel, na którym nie ma żadnych żetonów futer. Kafel krajobrazu kosztuje 2 żetony futer o **takiej samej wartości jak żeton futra startowego, znajdującego się w regionie**. Po opłaceniu kosztu, zdobyty kafel krajobrazu umieszcza po prawej stronie swojej **planszy** i zdobywa nagrodę, która się na nim znajduje.



Jeśli Ivana nie stać na opłacenie kosztu kafła, **odwiedza wioskę w regionie, w którym znajduje się jego Kozak**.

Przykład

Karta automy wskazuje na ile futer zapoluje **Ivan**. Jedna strzałka skierowana na górę kolumny, oznacza, że Ivan bierze 1 żeton futra o najniższej wartości. Dwie strzałki oznaczają, że bierze 2 żetony. Strzałka skierowana na dół kolumny oznacza, że Ivan bierze żeton futra o najwyższej wartości (żeton tygrysa jeśli jest dostępny).



- 5 Ivan wykona akcję dodatkową wskazaną na odkrytej karcie obok stosu kart automy. W przeciwieństwie do gracza, Ivan musi opłacić koszt tej akcji żetonem futra o wartości wskazanej przez żeton futra startowego w regionie, jeśli akcja nie wymaga opłaty (wzięcie karty życzeń cara, budowa posterunku czy użycie jurty). Nie musi opłacać żetonem akcji, które tego wymagają (zdobycie kafla krajobrazu czy otrzymanie trofeum). Jeśli Ivan może wybrać miejsce wykonania akcji, zawsze wybierze miejsce położone jak najdalej w głąb Syberii). Musi mieć tam swojego Kozaka lub posterunek i posiadać żetony futra pozwalające opłacić koszt akcji. Jeśli oba warunki są spełnione, wykonuje tę akcję. Jeśli Ivan nie może wykonać akcji (nie ma czym jej opłacić), jego tura kończy się. Jeśli miejsce wykonania akcji nie jest istotne, Ivan wykonuje najlepszą możliwą akcję



Poniżej znajduje się szczegółowy opis każdej dodatkowej akcji:

Dobranie karty życzenia cara

Kiedy Ivan dobiera kartę życzenia cara od razu zdobywa za nią punkty. Jeśli to karta oznaczona literą "A", zdobywa punkty i odkłada kartę do pudełka. Jeśli to karta oznaczona literą "B", zdobywa punkty i umieszcza ją obok swojej planszy. Wykorzysta ją w punktacji końcowej.



Budowanie posterunku

Ivan buduje posterunek według normalnych zasad. W przypadkach, gdy Ivan wybudował posterunek w regionie ze swoim Kozakiem, w regionie nie ma miejsca na nowe posterunki, Ivan nie ma już dostępnych posterunków lub nie stać go na budowę, to wtedy bierze on posterunek do swoich zasobów, o ile to możliwe.



Użycie jurty

Ivan otrzymuje to, co jest wskazane na kaflu jurty.



Otrzymanie trofeum

Ivan opłaca żetonem futra koszt, by poruszyć swój znacznik o 1 pole w dół. Kiedy to robi, zdobywa punkty wskazane na torze. Jeśli Ivan nie może poruszyć się na torze (nie stać go na to), to nie otrzymuje nagrody.



Zdobycie kafla krajobrazu

Kiedy Ivan zdobywa kafel krajobrazu, jako akcję dodatkową, **może** wziąć kafel, na którym znajdują się żetony futer. Musi posiadać 2 żetony wskazane przez region oraz dodatkowe, jeśli na kaflu znajdują się żetony futer. Jeśli Ivan zdobędzie kafel, umieszcza go obok swojej planszy i zdobywa nagrody znajdujące się na nim.



Przykład

Kozak **Ivana** stoi w regionie najbardziej na prawo **1**. Na kaflu znajdują się 3 żetony futer, przez co nie stać go na jego zdobycie. Ivan jest obecny w regionie drugim **2**, ale nie posiada żetonów futra o wartości 4, ma tylko 1 monetę i 1 żeton futra wartości 8 (może go użyć jako dowolne futro).

Ivan posiada posterunek w pierwszym regionie, na którym znajduje się 1 żeton futra **3**. Ivan musi zapłacić 2 żetony by zdobyć ten kafel krajobrazu. Płaci żeton futra o wartości 8 i monetę (zastępując tak 2 żetony dowolnej wartości). Bierze kafel krajobrazu i znajdujący się na nim żeton futra do swoich zasobów oraz zdobywa znajdującą się na kaflu nagrodę.



ZIMA



Podczas zimy Ivan, jeśli to możliwe, zdobywa żeton pieśni. Jako pierwszy żeton wybiera ten, czyj Kozak dotarł dalej w głąb Syberii.

Ivan zawsze wybierze **najdroższy** żeton z dostępnych. Jeśli takich żetonów jest więcej, weźmie ten leżący najbardziej po prawej stronie.

Uwaga: Podobnie jak gracz, jeśli Ivan dotrze na ostatnie pole toru opowieści, może zdobyć nagrodę z żetonu pieśni. Ivan zawsze wybiera najdroższy kafel, opłaca jego koszt w punktach opowieści (czerwona liczba). Żeton pozostaje w grze.

KOŃCOWA PUNKTACJA

Podlicz punkty dla Ivana według normalnych zasad.

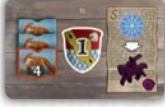
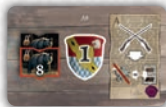
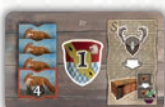
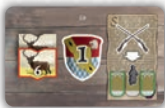
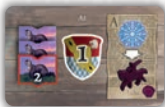
WARIANT TRUDNIEJSZY

Jeśli chcesz zwiększyć trudność w grze przeciwko Ivanowi, wprowadź kilka zmian w rozgrywce:

- » Kiedy Ivan nie może wykonać dodatkowej akcji, otrzymuje 1 monetę.
- » Kiedy Ivan zdobywa żeton futra o takiej wartości jak żeton na polu wymiany, zamiast tego bierze 1 monetę.
- » Użyj strony "B" na planszy solo - Katyushy. Jej tor trofeum zapewnia więcej punktów podczas poruszania po nim znacznikiem.

ANEKS

KARTY ŻYCZEŃ CARA

	S1: Kiedy poruszasz Kozakiem w dowolnym kierunku, możesz poruszyć się o jedno pole dalej za darmo.		A4: Kiedy poruszasz znacznikiem na torze trofeum, możesz wziąć nagrodę z pola położonego niżej, np. poruszając znacznik na pole 7, możesz wziąć dwie różne nagrody, jak wskazuje pole 8. Tego efektu nie można łączyć z efektem karty S7 .
	S2: Podczas zimy otrzymujesz 3 konie.		A5: Podczas zimy możesz dobrać dwa żetony futer z worka, zatrzymać jeden i odłożyć z powrotem drugi.
	S3: Podczas zimy otrzymujesz 1 monetę.		A6: Kiedy wykonujesz akcję zaawansowaną w regionie z twoim Kozakiem, możesz wykonać ją w jednym z dwóch miejsc na lewo od niego.
	S4: Podczas zimy otrzymujesz 2 punkty opowieści.		A7: Podczas zimy otrzymujesz 2 punkty opowieści.
	S5: Podczas zimy otrzymujesz 2 konie za każdy wybudowany posterunek.		A8: Podczas polowania nie musisz oddawać koni, by omijać żetony futer o niższej wartości.
	S6: Podczas zimy otrzymujesz 2 konie za każdy posiadany kafel krajobrazu.		A9: Podczas zimy możesz wykonać zaawansowaną akcję za darmo, gdziekolwiek na planszy.
	S7: Kiedy poruszasz znacznikiem na torze trofeum, możesz wziąć nagrodę z pola położonego niżej, np. poruszając znacznik na pole 7, możesz wziąć dwie różne nagrody, jak wskazuje pole 8. Tego efektu nie można łączyć z efektem karty A4 .		A10: Weź żeton tygrysa i umieść w swojej puli. To jednorazowy bonus. Zatrzymaj tę kartę jako zrealizowaną na potrzeby punktacji końcowej.
	S8: Kiedy wykonujesz akcję polowania, możesz to robić w miejscu, gdzie jest twój Kozak lub jeden kafel na lewo lub na prawo od niego.		A11: Podczas wiosny możesz wykonać dodatkową zaawansowaną akcję za darmo, w regionie z twoim Kozakiem lub posterunkiem.
	S9: Wykonując drugą akcję główną, możesz zapłacić żetonem futra o dowolnej wartości.		A12: Podczas lata możesz wykonać dodatkową zaawansowaną akcję za darmo, w regionie z twoim Kozakiem lub posterunkiem.
	A1: Kiedy poruszasz swojego Kozaka, możesz poruszyć go za darmo, o jeden kafel dalej.		A13: Podczas jesieni możesz wykonać dodatkową zaawansowaną akcję, za darmo, w regionie ze swoim Kozakiem lub posterunkiem.
	A2: Podczas zimy otrzymujesz 3 konie.		A14: Drugie polowanie nie kosztuje cię monety.
	A3: Kiedy spełniasz życzenie cara, możesz posiadać o jedno żeton futra mniej niż jest to wymagane. Ten efekt nie działa , jeśli gracz musi posiadać i oddać tyle samo żetonów.		

	B1: Otrzymaj 2 punkty podczas punktacji końcowej.		B8: Otrzymaj 3 punkty za każdy posiadany kafel krajobrazu z górą podczas punktacji końcowej.
	B2: Otrzymaj 3 punkty podczas punktacji końcowej.		B9: Otrzymaj 3 punkty za każdy posiadany kafel krajobrazu z mokradłami podczas punktacji końcowej.
	B3: Otrzymaj 4 punkty podczas punktacji końcowej.		B10: Otrzymaj 3 punkty za każdy posiadany kafel krajobrazu ze stepem podczas punktacji końcowej.
	B4: Otrzymaj 1 punkt za każdy niewydany żeton tygrysa podczas punktacji końcowej.		B11: Otrzymaj 3 punkty za każdy posiadany kafel krajobrazu z lasem podczas punktacji końcowej.
	B5: Otrzymaj 1 punkt za każdy wybudowany posterunek podczas punktacji końcowej.		B12: Otrzymaj 1 punkt za każdy posiadany kafel krajobrazu podczas punktacji końcowej.
	B6: Podczas punktacji końcowej otrzymaj 1 punkt za każde 4 punkty zdobyte podczas gry (zaokrąglone w dół). Kartę tę rozpatrz przed innymi kartami.		B13: Otrzymaj 3 punkty za każdą spełnioną kartę życzeń cara (łącznie z tą) podczas punktacji końcowej.
	B7: Otrzymaj 1 punkt za każdą posiadaną monetę podczas punktacji końcowej.		B14: Otrzymaj 3 punkty za każdy posiadany żeton banera podczas punktacji końcowej.

KAFLE JURTY



Otrzymaj 1 punkt opowieści. Dobierz **dwukrotnie** żetony futra z worka. Wyciągnij dwa żetony, zostaw jeden, a drugi zwróć do worka. Powtórz tę czynność.



Otrzymaj 1 punkt opowieści. Dobierz **dwa** żetony futra z rynku. Po wzięciu żetonu, uzupełnij rynek żetonem futra z worka.

ŻETONY PIEŚNI



Wykonaj akcję zaawansowaną w dowolnym miejscu na planszy. Nie musisz za nią płacić żetonem futra.



Zdobądź 2 punkty i odwiedź dowolną wioskę. Nie musisz płacić żetonem futra.



Zdobądź 1 punkt i wykonaj zaawansowaną akcję za darmo gdziekolwiek na planszy. Nie musisz płacić żetonem futra.



Wybuduj posterunek gdziekolwiek na planszy, biorąc go z zasobów ogólnych. Nie musisz płacić żadnych koni.



Wypełnij carskie życzenie, opłacając je wymaganą liczbą wskazanych na niej żetonów futer. Nie musisz posiadać wskazanej przez kartę liczby żetonów futer.

SYMBOLE

	Żeton futra (o dowolnej wartości).
	Żeton tygrysa. Wydane żetony odkładane są do ogólnej puli.
	Żeton futra z rynku. Kiedy gracz bierze żeton z rynku, natychmiast uzupełnia rynek żetonem z worka.
	Żeton futra z worka. Gracz wyciąga 2 żetony z worka i zostawia sobie jeden, a drugi zwraca do worka.
	Podstawowa akcja.
	Zaawansowana akcja. Gracz może ją wykonać w regionie, gdzie znajduje się jego Kozak lub ma zbudowany posterunek.
	Zaawansowana akcja, którą gracz może wykonać w dowolnym miejscu na planszy.
	Punkty w trakcie gry. Gracz może zdobyć dodatkowe punkty na końcu gry z kart życzeń cara.
	Punkty na koniec gry.
	Akcja polowania.
	Porusz swojego Kozaka o 1 lub 2 kafel w prawo lub lewo.
	Posterunek. Jeśli symbol użyty jest jako akcja, oznacza to, że gracz bierze posterunek i umieszcza go w swoich zasobach.
	1 żeton banera.
	1 koń.

	3 konie.
	1 moneta.
	Kafel krajobrazu (dowolnego typu).
	Krajobraz leśny.
	Krajobraz stepowy.
	Krajobraz mokradel.
	Krajobraz górski.
	1 punkt opowieści.
	Wartość na czerwono oznacza ile punktów opowieści trzeba zapłacić, by wziąć ten żeton. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby punktów, nie może wziąć żetonu pieśni.
	Akcja trofeum.
	Nagroda toru trofeum.
	Spełnione życzenie cara.
	Wiosna, lato, jesień. Gdy taki symbol jest na karcie, oznacza to, że jest ona aktywna w tej porze roku.
	Zima. Gdy taki symbol jest na karcie, oznacza to, że jest ona aktywna w tej porze roku.