

Tony Boydell

Snowdonia

Opis

Wznoszą się przed Tobą ledwo widoczne otulone mgłą szczyty Snowdonii. Najwyższa jest sama Snowdon (Wyddfa) o wysokości 1 085 metrów. Jest rok 1894, a Snowdon Mountain Tramroad and Hotels Company Limited została utworzona w celu zbudowania linii odgałęzienia od Llanberis do szczytu. Ledwo można uwierzyć, że to możliwe!

W Snowdonii gracze reprezentują firmy dostarczające siłę roboczą do budowy Snowdon Mountain Railway. W odróżnieniu od innych gier kolejowych będziesz musiał wydrążyć sobie drogę na zboczu góry, a także zrobić i ułożyć tory, zbudować wiadukty i stacje. Wszystko to w rywalizacji z pogodą walijskich gór i Twoimi współgrywcami. Będziesz wspierany przez pociągi i będziesz mógł zbierać niezbędne materiały ze Stoczni. Na koniec gry otrzymasz specjalne umowy o pracę, które dadzą Ci punkty bonusowe. W każdej turze gracz przydziela robotników do konkretnych zadań, takich jak zdobywanie zapasów, drążenie góry, robienie lub układanie torów, budowanie części stacji czy pozyskiwanie intratnych kontraktów. Gracz wykorzystuje zapasy do budowy odcinków kolei, które po ukończeniu trasy dają punkty zwycięstwa. Gracze mogą również kupować pociągi do wysyłania w nich dodatkowych robotników i poprawić tempo pracy. Gracz, który zakończy kontrakt na konkretne zlecenie, otrzyma premię pod koniec gry.

Czy możesz wnieść więcej niż inni gracze do wspaniałości Snowdon Mountain Railway?

O Deluxe Master Set

Słowa wprowadzenia, które właśnie przeczytałeś pochodzą z oryginalnej instrukcji zasad Snowdonia. Opublikowana po raz pierwszy w 2012 roku gra Snowdonia zawierała tylko dwa scenariusze: oryginalny scenariusz Mount Snowdon, od którego gra wzięła swoją nazwę, oraz Blaenau Ffestiniog, bardziej zaawansowany scenariusz dla tych, którzy są gotowi doprawić grę. W ciągu siedmiu lat Snowdonia rozrosła się o nowe scenariusze, rozszerzenia i karty promocyjne, które zostały skrupulatnie skatalogowane i umieszczone w tym Deluxe Master Set. Jeśli jesteś gotowy, aby zobaczyć pociągi wspinać się na walijskie góry, przecinać równiny Australii lub podróżować pod wodą - przejdź do tego, co jest czymś znacznie więcej niż tylko grą! Jeśli jesteś nowym fanem Snowdonii, poświęć chwilę na przeczytanie sekcji Pierwsze kroki i przygotuj się na podróż życia!

Pierwsze kroki

Domyślnym trybem gry dla Snowdonia zawsze był oryginalny scenariusz Mount Snowdon. Jeśli nigdy wcześniej nie grałeś w Snowdonię, zdecydowanie zaleca się, abyś zagrał w kilka pierwszych gier, korzystając z podstawowych zasad gry przedstawionych poniżej.

Podstawowe zasady gry

Zestaw Snowdonia Deluxe Master Set zawiera 18 różnych scenariuszy, 2 mini-rozszerzenia i w pełni rozwinięte zasady gry Solo (Botdell). Reguły poniżej są napisane dla domyślnego podstawowego scenariusza Mount Snowdon. Każdy inny scenariusz i mini-rozszerzenie będzie specjalnie wskazywać wszelkie zmiany w przygotowaniu lub samej grze. Jeśli jesteś nowy w Snowdonii, uważamy za obowiązkowe abyś najpierw nauczył się zasad scenariusza podstawowego i zagrał w niego kilka razy, zanim przyjdiesz dalej i nauczysz się bardziej złożonych trybów gry.

Przygotowanie

Wszelkie elementy nie wymienione w przygotowaniu do gry podstawowej (scenariusz Mount Snowdon) należy pozostawić w pudełku. Każdy inny scenariusz wykorzystuje całą zawartość z gry podstawowej, chyba że poleci Ci usunięcie określonych elementów. Każdy scenariusz zawiera również listę dodatkowych elementów lub kart, które powinny zostać dodane do gry lub które są używane do zastąpienia niektórych elementów gry podstawowej.



5 GRACZ ROZPOCZYNAJĄCY

Losowo określi pierwszego gracza za pomocą wybranej przez Ciebie metody i przekaż temu graczowi lokomotywę - znacznik pierwszego gracza.



4 GRUZ

Umieść kostki Gruz na każdej karcie Trasy, zgodnie z liczbą obok łopaty. W ten sam sposób umieść kostki Gruz na kartach Stacji w polach oznaczonych łopatą również zgodnie z liczbą obok łopaty.

3 TRASA KOLEJOWA — KARTY TRASY

Każda karta Stacji będzie wskazywać (w górnym lewym rogu), ile kart Trasy powinno prowadzić do tej Stacji od poprzedniej (tzn. ile kart Trasy powinno być umieszczonych po lewej stronie Stacji).

Talia kart trasy zawiera trzy karty opcjonalne (przedstawiające liczby 0, 6 i 7 obok łopaty). Możesz zdecydować się na ich zachowanie i dołączyć do pozostałych przed potasowaniem albo odłożyć do pudełka.

Dokładnie potasuj karty Trasy zanim umieścisz wskazaną liczbę kart łopatą do góry (karty z brązowym tłem, przedstawiające symbol łopaty i brązowe kostki Gruz).

Może być konieczne dostosowanie odległości między Stacją, a kartami Trasy, aby były równomiernie rozmieszczone wokół planszy.

2 TRASA KOLEJOWA — KARTY STACJI

Wybierz wszystkie karty Stacji z ikoną "S D" w prawym dolnym rogu i uporządkuj je według liczby w prawym górnym rogu karty.

Uwaga: Stacja Wodospad (2) nie jest używana w grze dwuosobowej. Podobnie, Passing Loop (4½) jest używana tylko w grze dla 5 osób. Zaczynając od Llanberis (wydrukowanego na planszy) i idąc wokół planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozłóż karty Stacji w kolejności numerycznej - od Two Viaducts (1) do Yr Wyddfa (7) - w obszarze torów na planszy, pozostawiając między nimi trochę miejsca.

1 Plansza gry

Rozłóż planszę i wybierz z której strony chcesz skorzystać: klasyczny wygląd lub nowa plansza. Należy pamiętać, że obie strony są funkcjonalnie identyczne. Twój wybór jest czysto estetyczny.

6 ELEMENTY GRACZA

Każdy gracz zabiera wszystkie elementy wybranego koloru. 16 znaczników własności na gracza to stały limit. W przypadku ich wyczerpania gracz nie może przejść na własność żadnych kart trasy ani pól Budowania.



7 PRACOWNICY

Każdy gracz otrzymuje dwóch swoich Robotników, których trzyma w swoich zasobach - będą do wykorzystania w każdej rundzie oraz umieszcza pozostałego Robotnika w Pubie. Robotnik w pubie jest określany jako Robotnik tymczasowy.

8 GEODETA

Każdy gracz umieszcza swojego Geodetę na dowolnym pustym polu Stacji Llanberis.



9 OBSZAR AKCJI KARTY AKCJI

Na planszy znajdują się wydrukowane obszary akcji dla gry 3-osobowej - oznaczone literami od A do G. Jeśli gra 2, 4 lub 5 graczy, weź odpowiednie karty Akcji i umieść je na wydrukowane na planszy Obszary akcji, tak aby liczba na górze wskazywała aktualną liczbę graczy.

Uwaga: Odłożyć specjalną kartę akcji B z jednym obszarem akcji budowania. Zostanie ona użyta dopiero później w grze. (SD060)

10 ZNACZNIKI GRY

Umieść znacznik tempa pracy wykopu w kształcie łopaty na drugim polu toru tempa pracy wykopu oraz znacznik tempa pracy układania torów w kształcie torów na drugim polu toru tempa pracy układania torów.

11 KARTY KONTRAKTÓW

Jeśli planujesz grę dla dwóch osób, usuń z talii dwie karty Kontraktu oznaczone „3-5” (karty 28 i 29).

Dokładnie potasuj karty kontraktów i umieść je jako zakrytą talię na wskazanym polu.

12 PROGNOZA POGODY

Weź trzy karty kontraktów z góry stosu i umieść je zakryte, pojedynczo, na polach numerowanych obok talii kontraktów. Te trzy miejsca są określane w instrukcji jako **biuro kontraktowe**.

Na odwrocie każdej karty kontraktu znajduje się ikona pogody. Weź dysk pogodowy pasujący do ikony pogody z środkowej karty (pole „2”) i umieść go na środkowym polu toru pogodowego. Powtórz tę czynność dla karty kontraktu najbardziej na prawo (pole „3”). Następnie odwróć te trzy karty Kontraktu awerssem do góry.

Uwaga: Znaczniki śniegu nie są używane w scenariuszu Mount Snowden i powinny zostać w pudełku.



13 POCIĄGI

Potasuj karty pociągów i umieść sześć odkrytych kart pociągów obok planszy. Pociągi te tworzą w instrukcji **zajezdnie kolejową**.

Uwaga: Przy pierwszej grze zalecamy tylko przetasowanie następujących kart Pociągów podczas przygotowania:

No. 1 L.A.D.A.S. No. 5 Moel Siabod
No. 2 Enid No. 6 Padarn
No. 3 Wyddfa No. 7 Ralph
No. 4 Snowden

Wszystkie te Pociągi są oznaczone w prawym dolnym rogu karty- SD

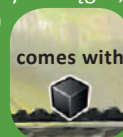


14 STREFA ZASOBÓW I WOREK ZASOBÓW

Umieść następujące kostki w strefie zasobów która znajduje się na planszy:

7 Rudy Żelaza, 4 Kamienie i 1 Węgiel.

Następnie drewniane znaczniki (zwykle tylko węgiel, ale mogą to być również inne znaczniki) na pociągach w zajezdni kolejowej, jak wskazano na każdej karcie.



Oddziel pozostałe zasoby (rudę żelaza, kamień i węgiel) oraz kostki wydarzeń aby zgodnie z tabelą zasobów (patrz następna strona) umieścić je w worku zasobów, zwracając dodatkowe zasoby i kostki zdarzeń do pudełka, ponieważ nie będą one używane w tej grze.

15 OGÓLNE ZASOBY

Umieść wszystkie pozostałe elementy obok planszy, aby utworzyć ogólne zapasy.

13

Tabela zasobów

Podczas przygotowania (krok 14) pozostałe zasoby według ilości graczy umieść w worku.

	2i	3i	4i	5i
	20	20	27	33
	11	11	16	20
	All	All	All	All
	5	5	5	5
	Pamiętaj usunąć - Waterfall Station (2) - Passing Loop (4 ½) "3-5" Karty kontraktów (28 & 29)	Pamiętaj usunąć Passing Loop (4 ½)	Pamiętaj usunąć Passing Loop (4 ½)	

Sekwencja gry

Każda runda składa się z następujących faz:

- 1 Przypisywanie robotników
- 2 Rozpatrywanie akcji
 - A Strefa zasobów
 - B Wykopy
 - C Przetapianie
 - D Układanie torów
 - E Budowanie
 - F Biuro kontraktowe
 - G Ruch Geodety
- 3 Uzupełnianie kart kontraktów
- 4 Sprawdzanie pogody
- 5 Uzupełnianie zasobów

Powtarzaj fazy do rozpoczęcia końca gry.

Rundy

1 Przypisywanie robotników

Gracze na zmianę umieszczają jednego Robotnika w pustych przestrzeniach akcji.

W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od Gracza rozpoczynającego, każdy gracz umieszcza jednego ze swoich Robotników ze swoich zasobów osobistych na dowolnym z pól akcji (A do G) w dowolnym pustym obszarze akcji na planszy. Kontynuuj umieszczanie robotników, po jednym na gracza na raz, aż wszyscy gracze wydadzą wszystkich swoich robotników z zasobów osobistych.

Posiadanie pociągu zapewnia sposób na zdobycie dodatkowego robotnika na rundę.

Przed umieszczeniem swojego pierwszego robotnika każdy gracz posiadający kartę pociągu może wynająć pracownika tymczasowego płacąc jego koszt który jest nadrukowany na karcie pociągu (zwykle jeden/dwa węgle ale mogą też określać inne wymagania) z zapasów osobistych do torby lub ogólnych zasobów, aby zabrać tymczasowego robotnika w swoim kolorze z pubu i odłożyć go do zasobów osobistych.

Tymczasowy Robotnik może być przypisany do akcji tak jak każdy inny Robotnik.

Aby uzyskać więcej informacji o każdym pociągu, zobacz dodatkową instrukcję z listą i opisem pociągów.

Karty kontraktów

Każda karta kontraktów jest podzielona na dwie części. Górna część karty przedstawia opcję punktacji na końcu gry, podczas gdy dolna część pokazuje efekt, który raz na grę modyfikuje podejmowaną akcję lub zmienia zasady na twoją korzyść.

Przed rozpatrzeniem pierwszej akcji dla obszaru akcji gracze mogą zagrać karty kontraktów. W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od Gracza rozpoczynającego, każdy gracz może zagrać jedną lub więcej kart Kontraktów, które mają bieżący Obszar Akcji pokazany w lewym dolnym rogu karty. Po zagraniu karty kontraktu obróć ją na bok, aby pokazać, że jej efekt został wykorzystany, i pozostaw kartę w obszarze gracza. Efekty kart utrzymują się do końca bieżącej rundy.



2 Rozpatrywanie akcji

Akcje rozpatrywane są w kolejności alfabetycznej, od Strefy zasobów **A** do Ruchu Geodety **G**.

Wszystkie działania są rozpatrywane w kolejności od **A** do **G**. W ramach każdego obszaru rozpatruj akcji jedna po drugiej w kolejności numerycznej. Jeśli masz Robotnika przypisanego do pola akcji, musisz wykonać tę akcję. Jeśli masz dwóch lub więcej Robotników przypisanych w tym samym obszarze, musisz wykonać akcję raz za każdego Robotnika.

Po zakończeniu akcji zwróć Robotnika do swoich zasobów osobistych.

Uwaga: Trzeci pracownik (pracownik tymczasowy) wraca do pubu.

3 Uzupełnianie kart kontraktów

Jeśli jakaś karta Kontraktu pozostanie w ostatnim miejscu (pole „1”) w Biurze kontraktów, odrzuć tę kartę na zakryty stos kart kontraktów. Następnie przesunь wszystkie karty Kontraktu, które pozostały w kierunku stosu kart odrzuconych i uzupełnij puste pola kartami z wierzchu talii kart kontraktów, aby: Biuro kontraktów ponownie zawierało trzy odkryte karty kontraktów.

4 Sprawdzanie pogody

Obserwując nadchodzącą pogodę, możesz wyliczyć nadchodzące tempo pracy na następne rundy.

Jeśli na miejscu aktualnej pogody (oznaczone „!”) znajduje się dysk pogodowy - przywróć go do ogólnych zasobów.

Przyszła pogoda zależy od talii kart Kontraktu.

Przesunь wszystkie dyski pogodowe o jedno miejsce w lewo na torze pogody. Weź dysk pogodowy pasujący do ikony pogody na rewersie górnej karty z talii kontraktów i umieść go na skrajnym prawym miejscu.

Dostosuj tempo pracy wykopu i układania torów zgodnie z aktualną pogodą (wskazana przez pole oznaczone „!”). Znaczniki tempa pracy nie mogą przekroczyć swoich torów!

Słoneczna pogoda poprawia tempo pracy



= Wykopy +2 miejsca, układanie +1 miejsce

Deszcz obniża tempo pracy.



= Wykopy -1 miejsca, układanie -1 miejsce

Mgła uniemożliwia wykonanie pewnych czynności przez graczy (nie wpływa na wydarzenia).



Działania wykopów i układania torów są wstrzymane.

Nie zmieniaj znaczników tempa pracy.

Zamiast tego umieść dysk mgły na obu

obszarach akcji WYKOPY **B** i UKŁADANIE TORÓW **D** aby pokazać, że nie można tam umieścić robotników.

Wariant lekkiej mgły:

W przypadku kilku pierwszych rozgrywek możesz użyć następujących zmian zasady pogody "mgły".

Podczas fazy sprawdzania pogody i rozpatrywania działania mgły:

dysk mgły umieść tylko na ostatnich miejscach w obszarach akcji Wykopu **B** oraz układania torów. **D**

W ten sposób możliwe będą te akcje podczas każdej rundy gry, choć dla mniejszej liczby pracowników.

5 Uzupełnianie zasobów

Uważaj na Tor Wydarzeń i zawartość torby. Im bardziej pusta jest torba, tym większa szansa, że kostka Wydarzenia zostanie wyciągnięta i popsuje twoje plany!

Z każdą rundą na strefie zasobów przybywa więcej surowców.



Losowo wyciągnij określoną przez liczbę graczy ilość kostek z torby zasobów i umieść je w strefie zasobów zgodnie z ich rodzajem: Ruda żelaza, kamień lub węgiel.

Jeśli nie ma wystarczającej ilości kostek w torbie zasobów, wyciągnij wszystkie pozostałe kostki.

Jeśli wylosowane zostaną jakieś kostki Wydarzeń, umieść je po jednej kostce w miejscu od lewej albo zaraz po prawej ostatnio położonej kostki wydarzeń.

Po umieszczeniu każdej kostki wydarzenia natychmiast rozstrzygnij zdarzenie związane z tym miejscem (przed ewentualnym umieszczeniem następnej kostki wydarzenia). Aby uzyskać więcej informacji o poszczególnych wydarzeniach i ich skutkach, patrz opis na stronie 9.

Obszary akcji

Placenie

Ilekoć masz zapłacić, ważne jest aby się upewnić, że zasoby zwracane są w właściwe miejsce.

Jeżeli nie stwierdzono inaczej to:

Każdy „surowiec” (ruda żelaza, kamień lub węgiel) powinien zostać zwrócony do torby.

Gruz lub pręt stalowy należy zwrócić do zasobów ogólnych.

A Strefa zasobów

Gromadzenie zasobów spowoduje utrzymywanie pustej torby, zwiększając w ten sposób prawdopodobieństwo wystąpienia wydarzeń! Może to być dokładnie Twój plan albo może to być twoja zguba!

Weź do 3 zasobów (maksymalnie 1 węgiel) i dodaj je do swoich zasobów osobistych.

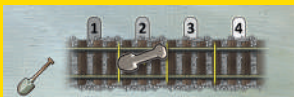


Weź kombinacja 3 kostek z dostępnych w strefie zasobów, a w tym maksymalnie jeden węgiel.

Jeśli Twój Robotnik znajduje się na ostatnim polu akcji tego obszaru akcji zostaniesz także nowym pierwszym graczem. Weź znacznik pierwszego gracza i połóż go przed sobą. Jeśli żaden robotnik nie odwiedził ostatniego miejsca to znacznik nie zmieni właściciela.

B Wykopy

Szybkość prac wykopu zależy od aktualnej pogody.



Bieżąca szybkość pracy w wykopach wskazywana jest przez pozycję znacznika szybkości wykopu.

Zabierz z kart torów i stacji ilość kostek gruzów równe bieżącemu wskaźnikowi wykopów plus ewentualne premie z posiadanego pociągu lub zagranych kart kontraktów i dodaj je do swoich zasobów osobistych.

Nie możesz wziąć mniej kostek Gruz, chyba że braknie kostek na kartach - w takim przypadku weź wszystkie pozostałe.

Gruz wykopuje się w ścisłej kolejności - za ruchem wskazówki zegara

Gruz należy zawsze pobierać z kart torów lub stacji zgodnie z ich kolejnością od Llanberis idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Kostki gruzu z kart stacji możesz zabierać od momentu kiedy wszystkie wcześniej leżące karty torów zostaną pozbawione kostek. Podczas zabierania kostek gruzu z kart stacji, zawsze bierz w kolejności od lewego pola do prawego, góra do dołu.

Jeśli weźmiesz ostatnią kostkę Gruz z pojedynczego pola Wykopu na karcie Stacji - umieść jedną z pozostałych swoich znaczników Własności na tej przestrzeni.

Na koniec gry zdobędziesz liczbę punktów zwycięstwa wskazaną z tego miejsca.

Po wykopaniu wszystkich gruzów dostępny będzie dodatkowy obszar budowy.

Jeśli na koniec rundy nie ma już Gruz do wykopania - weź specjalną kartę akcji z jednym obszarem akcji budowania (SD060) i umieść ją na karcie obszarów wykopy. **B**

Przez resztę gry w tym obszarze dostępna jest dodatkowa akcja budowania. **B**

C Przetapianie

Możliwość przetapiania rudy żelaza w pręty stalowe jest ważna i ma ograniczoną dostępność w każdej rundzie. Nie bój się przypisać swojego Robotnika do tej pracy.

Rudę żelaza można przetopić w pręty stalowe.



Zamień 3 rudy żelaza w 1 pręt stalowy lub 2 gruzu w 1 kamień. Wykonaj wymienione wymiany co najmniej raz i maksymalnie trzy razy na pole akcji. Możesz dowolnie mieszać te wymiany według własnego uznania. Na przykład: zdobądź 2 pręty stalowe i 1 kamień lub 2 kamienie i 1 pręt stalowy...

Gruz można przekuć w kamień.

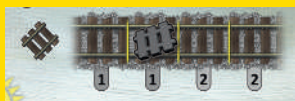


Włóż rudę żelaza do torby i zabierz pręty stalowe z zasobów ogólnych. Zwróć Gruz do ogólnych zasobów i zabierz Kamień z worka zasobów. Jeśli w worku zabraknie kamienia, nie możesz wymienić gruzu na kamień dopóki kamień nie zostanie zwrócony do torby.

Uwaga: Przed wymianą Gruz na Kamień możesz zajrzeć do worka zaopatrzenia.

D Układanie torów

Tempo pracy zależy od aktualnej pogody.



Bieżące tempo pracy układania torów jest pokazane przez znacznik na torze układania torów. Zwróć do zasobów ogólnych liczbę prętów stalowych równą aktualnemu wskaźnikowi na torze układania torów, obejmij też wszelkie modyfikatory tempa pracy z posiadanego pociągu lub zagranej karty kontraktów.

Za każdego pręta stalowego którego wydałeś obróć jedną całkowicie pozbawioną gruzu kartę toru którą napotkasz nieodwróconą idąc od Llanberis na stronę z torami i umieść na niej jeden z Twoich pozostałych znaczników własności.

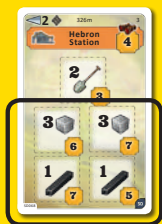
Gra zakończy się po ułożeniu wszystkich torów. Zobacz KONIEC GRY

Nie możesz zdecydować się na położenie mniejszej liczby torów niż suma (Tempo pracy plus bonusy), chyba że masz niewystarczającą liczbę prętów stalowych wtedy układasz tyle ile masz prętów stalowych. Jeśli chcesz odwrócić więcej kart torów niż pozostało odkopanych kart na trasie, po prostu ułóż wszystkie pozostałe płacąc tyle prętów ile odwróciłeś kart. Ukończenie ostatniej karty toru na trasie spowoduje koniec gry. (Patrz KONIEC GRY na stronie 8.)

E Budowanie

Wybierz, czy zbudujesz część stacji czy przejmiesz pociąg.

Korzystając z prętów stalowych i kamienia, buduj części Stacji i zdobywaj punkty zwycięstwa na koniec gry.



Budowanie stacji

Zbuduj dowolne miejsce które nie jest miejscem do wykopania na dowolnej karcie Stacji - pod warunkiem, że wszystkie karty trasy prowadzące do tej Stacji zostały wykopane. Aby zająć pole, zapłać określone zasoby i umieść jeden ze swoich pozostałych znaczników własności na tym polu.

Uwaga: karty trasy prowadzące do stacji nie muszą być odwrócone na stronę torów oraz sama karta stacji nie musi być odkopana aby móc na niej budować. Miejsca do wykopania na karcie stacji symbolizują ścieżkę do następnej karty trasy.

Zdobycie pociągu zapewni ci potężne umiejętności



Zdobądź pociąg

Uwaga: Nie możesz wybrać tej opcji, dopóki nie pojawi się wydarzenie „Odblokuj pociąg”! (Patrz Wydarzenia strona 9)

Wybierz jedną z kart pociągu pozostałych w zajezdni kolejowej i zapłać jej koszt (zazwyczaj 1 lub 2 pręty stalowe ale może być również bezpłatny albo mieć inne koszty lub określone wymagania). Umieść pociąg w obszarze gracza wraz z ewentualnymi kostkami węgla, które mogą być dołączone do wybranego pociągu.

Uwaga: jeśli Twój pociąg „ma” określone korzyści, których nie reprezentują drewniane znaczniki na karcie, weź je od razu.

Od teraz i tak długo jak jesteś właścicielem pociągu, stosuj jego zasady. Aby uzyskać więcej informacji o każdym pociągu, zobacz Dodatek do instrukcji z opisem wszystkich pociągów.

Nie możesz posiadać więcej niż 1 pociąg. Jeśli już posiadasz pociąg, w ramach tej akcji możesz zwrócić kartę pociągu do zajezdni i zamiast tego zabrać inny pociąg. (jak zwykle pokrywa się wszelkie koszty nowego pociągu).

Za każdym razem, gdy pociąg wraca do zajezdni kolejowej, umieść drewniane znaczniki zgodnie z opisem przygotowania (zwykle tylko węgiel) na tej karcie pociągu tak jak to zostało zrobione podczas przygotowania. Jeśli nie ma wystarczającej ilości znaczników (w Torbie Zaopatrzenia lub zapasach ogólnych), umieść wszystkie pozostałe.

F Biuro kontraktowe

Weź wybraną kartę Kontraktu.

Wybierz jedną z trzech odkrytych kart kontraktów w biurze z kontraktami i umieść ją w swoim obszarze gracza. Górna sekcja przedstawia punktację na koniec gry, a dolna jednorazowy efekt modyfikujący reguły na Twoją korzyść.

G Ruch Geodety

Przeniesienie Geodeta to znacznie więcej niż tylko domyślna akcja „pass”



Wyślij Geodetę do kolejnej stacji, aby zdobyć więcej punktów zwycięstwa na koniec gry.

Przenieś swojego Geodetę na następną stację, którą spotkasz podczas przemieszczania się dalej z Llanberis.

Uwaga: Podczas przenoszenia Geodety nie ma znaczenia, czy Gruz został wykopany bądź tory ułożone.

KONIEC GRY

Ułożenie ostatniego toru kończy grę!

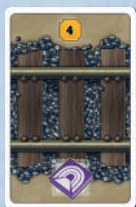
Po odwróceniu ostatniej karty toru czyli ułożeniu ostatniego fragmentu torowiska z całej trasy dograj rundę do końca i zakończ grę ostatecznym podliczaniem punktów. Jeśli ostatnia karta torowiska została wybudowana w wyniku wydarzenia, dokończ rundę i rozegraj całą jeszcze raz aby na jej końcu przejść dopiero do punktacji.

Dodatkowo, w grze 2-osobowej inicjowana jest punktacja oraz koniec gry w wyniku jeśli obu graczom skończą się znaczniki własności.

Punktowanie:

Każdy gracz zdobywa punkty zwycięstwa w następujący sposób:

Note: As you score the Station and Track cards, do not remove your Ownership Markers! These are used when scoring your Contract card bonuses.



Karty trasy

Zdobądź liczę punktów zwycięstwa wskazaną na karcie trasy z Twoim znacznikiem własności.



Karty stacji

Zdobądź liczę punktów zwycięstwa wskazaną w miejscach na karcie stacji w której są Twoje znaczniki własności. Wykopy plus budowa.

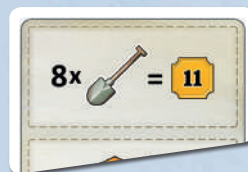
Karty kontraktów

Karty kontraktowe - po prostu nie można wygrać gry bez nich!

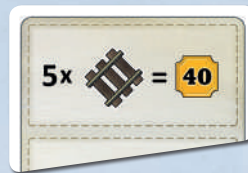
Zdobywasz punkty zwycięstwa za każdą Twoją kartę kontraktu bez znaczenia czy była aktywowana czy nie. Licząc przedmioty (zasoby, znaczniki własności itp.)

Pamiętaj, że nie możesz zdobyć więcej niż jednej karty Kontraktu z tymi samymi przedmiotami. Na przykład, jeśli ułożyłeś w sumie 4 tory i masz kartę kontraktową „4 tory” i „3 tory”, możesz zdobyć tylko jedną lub drugą ale nie obie. Aby zdobyć obie karty, musisz ułożyć 7 lub więcej torów.

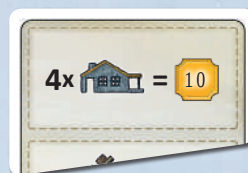
Wydobywanie: połóż na kartę wskazaną liczbę kostek gruzu z zasobów osobistych i zdobądź podane punkty zwycięstwa. Jeśli gracz nie może położyć tyle kostek gruzu, zostaw je tam, gdzie są - karta nie daje żadnych punktów.



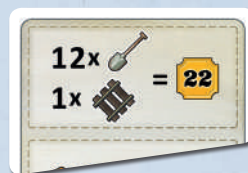
Tory: przenieś wskazaną liczbę kostek własności tego gracza z kart trasy na tę kartę Kontraktu i zdobądź podane punkty zwycięstwa. Jeśli gracz nie może skompletować wystarczającą liczbę kostek własności, zostaw je tam, gdzie są - karta nie daje żadnych punktów.



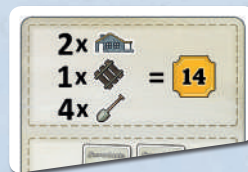
Budowa: by zdobyć określoną liczbę punktów zwycięstwa - przesuń wskazaną liczbę swoich znaczników własności z budow na kartach stacji i umieść na tej karcie. Jeśli gracz nie może skompletować wystarczającą liczbę kostek własności, zostaw je tam, gdzie są - karta nie daje żadnych punktów.



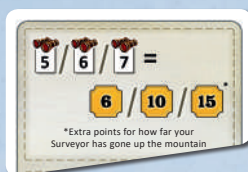
Wydobywanie i tory: umieścić na karcie wskazaną liczbę kostek gruzu i wskazaną liczbę znaczników własności z kart trasy, aby uzyskać określone punkty zwycięstwa. Jeśli gracz nie może spełnić wszystkich warunków, zostaw gruz i własności w miejscu, gdzie są - karta nie daje żadnych punktów.



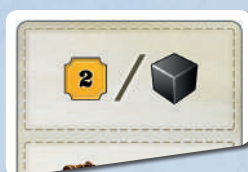
Tory, wydobywanie i budowa: umieścić na karcie wskazaną liczbę kostek gruzu, wskazaną liczbę znaczników własności z kart trasy i znaczników własności z miejsc budow na kartach stacji, aby uzyskać wskazane punkty zwycięstwa. Jeśli gracz nie może spełnić wszystkich warunków, zostaw wszystko na swoich miejscach.



Bonus dla geodety: Jeśli twój geodeta osiągnął przynajmniej takie stacje jak wskazano na karcie - otrzymaj wskazaną liczbę punktów. W przeciwnym razie karta nic nie daje.



Premie za węgiel: zdobądź określoną liczbę punktów zwycięstwa za każdy węgiel w swoich zasobach.



Pociąg No. 4, Snowdon

Jeśli posiadasz kartę pociągu "N°4 Snowdon", zdobądź dodatkowe 9 punktów.

Uwaga: grając z promocyjnymi kartami Pociągów, pamiętaj, że niektóre z tych Pociągów mogą zapewniać dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec gry, tak jak N°4 Snowdon.



Geodeta

Zdobądź liczbę punktów zwycięstwa wskazanych w prawym górnym rogu karty Stacji, do której dotarł Twój Geodeta.



Wygrana

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, jest zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz który był ostatnim graczem podczas rundy finałowej.

ROZPATRYWANIE ZDARZEN

Jeśli wylosowano jakieś kostki Wydarzeń w fazie Uzupełniania zasobów, umieść je na torze Wydarzeń - po jednej kostce na pole. Zaczynając zaraz po ostatnim zajęтым polu, umieszczając każdą kostkę zdarzenia, rozstrzygnij wydarzenie bezpośrednio przed umieszczeniem tej kostki. Wydarzenia opisano poniżej. Zakończ rozstrzygnięcie każdego wydarzenia przed przejściem do następnego. Jeśli rozpatrujesz zdarzenia 4, 7 lub 10, włóż 3 kostki zdarzeń z powrotem do torby, jak opisano poniżej. Wydarzenia mają miejsce niezależnie od pogody.



Wykop gruz

Usuń wszystkie kostki Gruz z kilku kart trasy/stacji, zaczynając od karty znajdującej się najbliżej początku trasy. Liczba kart do wyczyszczenia jest równa pozycji bieżącego wskaźnika tempa pracy wykopów.

Jeśli dojdiesz do karty Stacji, weź kostki Gruz z pola po lewej i prawej stronie jeśli występuje, zanim będziesz kontynuował. Żaden gracz nie zdobywa Gruz ani punktów za odkopanie wykonane w ten sposób.



Odblokuj pociągi

Pociągi nie mogą być kupowane przez żadnego gracza, dopóki to wydarzenie nie nastąpi.

Kiedy to się stanie, akcję budowania można wykorzystać do uzyskania karty pociągu.



Polóż tory

Odwróć liczbę kart trasy równą położeniu znacznika tempa pracy układania torów: zaczynając od karty najbliżej początku trasy.

Jeśli to konieczne, usuń Gruz z kart trasy (oddaj go do ogólnych zasobów).

Ignoruj karty Stacji podczas rozpatrywania tego wydarzenia.

Brak punktów dla graczy za układanie torów w ten sposób.



Ukończ stacje

Umieść jeden ze znaczników gry (czarnych dysków) na pierwszej stacji na trasie, na której nie ukończono jeszcze wszystkich placów budowy.

Usuń ewentualny wszelki gruz z tej karty stacji i zwróć go do ogólnych zasobów.

Gracze nie mogą wykonywać akcji wykopywania ani Budowania w odniesieniu do tej karty Stacji przez resztę gry.

Nie usuwaj kostek własności na tej karcie stacji, można ich nadal używać do punktacji na koniec gry.



Konserwacja pociągów

Każdy gracz posiadający kartę pociągu musi natychmiast zapłacić jeden pręt stalowy do zasobów ogólnych lub odrzucić kartę kontraktu z utrzymaniem pociągu (16 i 21). Jeśli gracz nie może zapłacić lub decyduje się nie zapłacić, zwraca kartę pociągu do zajezdni kolejowej.

Umieść węgiel z torby zasobów (jeśli jest dostępny) na wszystkie zwrócone karty pociągów według ich wytycznych. Jeśli jest mniej węgla niż potrzeba, uzupełnij pociągi w kolejności numerycznej, zaczynając od najniższej. Posiadane przez gracza kostki węgla pozostają nienaruszone.



Zwróć kostki wydarzeń

Oprócz rozpatrywania wydarzenia, należy odłożyć kostki wydarzenia ze wskazanych obszarów do torby zasobów.

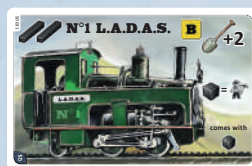
Uwaga: Umieszczając kostki Wydarzeń, zawsze umieszcza się je na torze Wydarzeń, zaczynając od pola bezpośrednio po prawej stronie ostatniego zajętego pola, a nie tylko na pierwszym niezajętym polu.

Oznacza to, że po osiągnięciu pola „10” pole „7” ponownie stanie się ostatnim zajmowanym obszarem, powodując, że przyszłe wydarzenia będą przechodzić przez 8 - 9 - 10 aż do końca gry.

Pociągi

Nie potrzebujesz pociągu, żeby wygrać!
Ale one mogą dużo ułatwić.

Pociągi nie mogą zostać zdobyte przez żadnego gracza, dopóki zdarzenie "Odblokuj pociągi" nie będzie miało miejsca. Po tym wydarzeniu staje się dostępne kupowanie dla każdego gracza (patrz Budowanie **E** na stronie 7.)



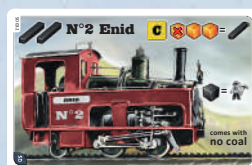
No. 1 L.A.D.A.S.

Koszt: 2 pręty stalowe

Zawiera 1 węgiel

Możesz zapłacić 1 węgiel na początku rundy, aby zyskać 1 tymczasowego robotnika na tę rundę.

Za każdym razem, gdy podejmujesz akcję wykopy, wykopujesz na poziomie 2 powyżej aktualnego tempa pracy. Suma może przekroczyć maksymalną liczbę wydrukowaną na planszy.



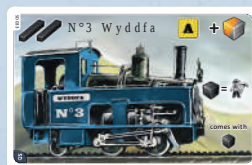
No. 2 Enid

Koszt: 2 pręty stalowe

Nic nie zawiera

Możesz zapłacić 1 węgiel na początku rundy, aby zyskać 1 tymczasowego robotnika na tę rundę.

Za każdym razem, gdy podejmujesz akcję wykopy, wykopujesz na poziomie 2 powyżej aktualnego tempa pracy. Suma może przekroczyć maksymalną liczbę wydrukowaną na planszy.



No. 3 Wyddfa

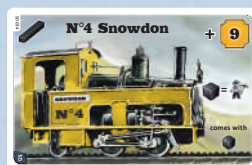
Koszt: 2 pręty stalowe

Zawiera 1 węgiel

Możesz zapłacić 1 węgiel na początku rundy, aby zyskać 1 tymczasowego robotnika na tę rundę.

Za każdym razem, gdy podejmujesz akcję Strefy zasobów, możesz wziąć 1 dodatkową kostkę.

Nadal nie możesz wziąć więcej niż 1 Węgla na akcję.



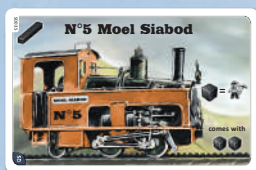
No. 4 Snowdon

Koszt: 1 pręt stalowy

Zawiera 1 węgiel

Możesz zapłacić 1 węgiel na początku rundy, aby zyskać 1 tymczasowego robotnika na tę rundę.

Na koniec gry zdobywasz dodatkowe 9 punktów zwycięstwa.

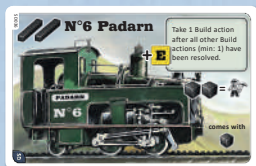


No. 5 Moel Siabod

Koszt: 1 pręt stalowy

Zawiera 2 węgle

Możesz zapłacić 1 węgiel na początku rundy, aby zyskać 1 tymczasowego robotnika na tę rundę



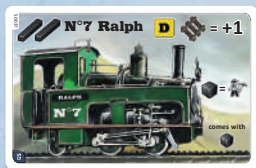
No. 6 Padarn

Koszt: 2 pręty stalowe

Zawiera 1 węgiel

Możesz zapłacić 2 węgle na początku rundy, aby zyskać 1 tymczasowego robotnika na tę rundę

Na koniec rozpatrywania obszaru akcji budowania, jeśli którykolwiek gracz wykona co najmniej 1 akcję budowania w tej rundzie, możesz wykonać dodatkowo akcję budowania.



No. 7 Ralph

Koszt: 2 pręty stalowe

Zawiera 1 węgiel

Możesz zapłacić 1 węgiel na początku rundy, aby zyskać 1 tymczasowego robotnika na tę rundę

Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Układanie torów, kładziesz o 1 powyżej aktualnego tempa pracy. Suma może przekroczyć maksymalną liczbę wydrukowaną na planszy.

Tryb treningu solo

Snowdonia Deluxe Master Set oferuje dwie opcje dla pojedynczego gracza: tryb treningu solo (poniżej) i bardziej wymagającą opcję Botdell z książki scenariuszy.

Tryb treningu solo rozgrywany jest w taki sam sposób, jak normalna gra, z następującymi zmianami.

Zmiany w przygotowaniu gry.

2 Trasa kolejowa - karty stacji

Karta stacji Waterfall (2) nie jest używana.

9 Karty obszarów akcji

Weź odpowiednią alternatywną kartę obszarów akcja A i umieść ją nad wydrukowaną na planszy.

11 Karty kontraktów

Usuń z talii dwie karty Kontraktu oznaczone „3–5” (karty 28 i 29).

13 Pociagi

W trybie treningu solo dostępna jest tylko jedna karta pociągu. Zaleca się, abyś rozegrał serię 7 gier, każdą z inną kartą pociągu. Wybierz kartę pociągu z poniższej listy:

- No. 1 L.A.D.A.S.
- No. 2 Enid
- No. 3 Wyddfa
- No. 4 Snowdon
- No. 5 Moel Siabod
- No. 6 Padarn
- No. 7 Ralph

Rozpoczniesz grę z wybranym pociągiem już w swoim obszarze gracza wraz z ilością węgla określoną na karcie.

14 Strefa i worek zasobów

Podczas przygotowywania strefy i worka z zasobami skorzystaj z poniższej tabeli:

	1 i
	16
	10
	6 (pomniejszone o węgiel dostarczony z wybranym pociągiem)
	4
	Usun': • Waterfall Station (2) • Passing Loop (4 ½) • "3–5" Contract cards (28 & 29)

Aby zakończyć przygotowywanie strefy z zasobami - wylosuj 6 kostek z torby i umieść je w strefie według rodzaju. Zwróć wszystkie wylosowane w ten sposób kostki wydarzenia, losując nową kostkę.

Runda gry

4 Sprawdź pogodę

Odrzuć wszystkie odkryte karty kontraktów i uzupełnij je nowymi kartami. Jeśli skończy się talia kart Kontraktu, przetasuj stos kart odrzuconych aby utworzyć nową talię.

Wydarzenia

Utrzymanie pociągu

Jeśli nie chcesz lub nie możesz zapłacić - usuń pociąg z gry. Nie możesz go odkupić bądź kupić kolejnego.

Koniec gry

Dopóki nie zostanie odwrócona ostaną kartą trasy gra skończy się jeśli zabraknie graczowi znaczników własności.

Credits

A game designed by: Tony Boydell

Art and graphic design by: Tony Boydell, Klemens Franz, Charlie Paull, Magdalena Klepacz, Agnieszka Kopera, Paweł Niziołek, Paulina Wach, Diana Lisiecka, Mateusz Stanisławski

Tłumaczył: Arachion z www.gry-planszowe.pl

Additional design by: Matth w Dunstan, Hisashi Hayashi, Sebastian Bleasdale, Bła ej Kubacki, David J. Mortime , David Brain, Alan Paull

Special promos design by: Dávid Turczí, Nigle Buckle, Dennis Kirps, Matth w Dunstan, Jean-Claude Pellin, Adam Kwapiński, Jonathan Gilmour, David Mortime , Nick Case, Rainer Åhlfors, David Chircop, Jakub Polkowski

Botdell automa solo mode by: Dávid Turczí

Game Development: Rainer Åhlfors, Błażej Kubacki, Jakub Polkowski

Art direction: Jakub Polkowski

Rules editing: Rainer Åhlfors

Special thanks: The NSKN Games team would like to extend special thanks to all people who made Snowdonia Deluxe Master Set possible. Besides Tony and Alan, there were a lot of play-testers, advisors and gamers whose contribution has not gone unnoticed. Among them, Giles Bennett who runs Snowdonia Central has a special place in our hearts for making our job a lot easier. Everyone in our team who spent sleepless nights making this project possible also deserves a word of praise.

Tony Boydell would also like to extend his special thanks to Jakub Polkowski and Błażej Kubacki and the rest of NSKN Games team and all the guests and designers who contributed to the Kickstarter campaign. He'd also like to thank Mount Snowdon for being so bloody awesome!

Extra special thanks to:

- Giles Bennett, Puffing Billy UK, for Puffing Billy
- Andrew Smith, for The Battle of Britain Express
- Dave Moser, for The Candace Camille
- Richard Dewsberry, for Card 32
- Ben Parkinson, Uganda Village Board Game Convention, for Tsavo Lions
- Chooi Oh, for Baby Train
- 5G4D podcast, for A Remote Cabin In The Woods
- Peter D, for Katie, who would also like to share a few words:

"The Fairbourne Railway is one of The Great Little Trains of Wales. Back in the 1970s this delightful 15" gauge railway was at its peak, carrying over 100,000 passengers a year. Katie was a beautiful engine, and one of the line's most-loved. In the Snowdonia promo card she is driven by Dave Black, who all the kids of the 70s thought was the coolest driver on the line. She is still alive and well, and now runs on the Kirkcaldy Light Railway."

Snowdonia Deluxe Master Set is a board game published by **NSKN Games**. For more information about this product, please visit www.nskn.net. For missing or damaged components, please follow the customer support link.