

# DESTYLATY

WYSOKOPROCENTOWA GRA STRATEGICZNA

DESTYLATY  
ZASADY GRY

Strategiczna gra o wytwarzaniu wysokoprocentowych trunków w rozwijającej się destylarni przeznaczona dla 1–5 graczy.

PROJEKT GRY Dave Beck OPRACOWANIE GRAFICZNE Erik Evensen

LG  
LUCRUM  
GAMES®



# DESTYLATY

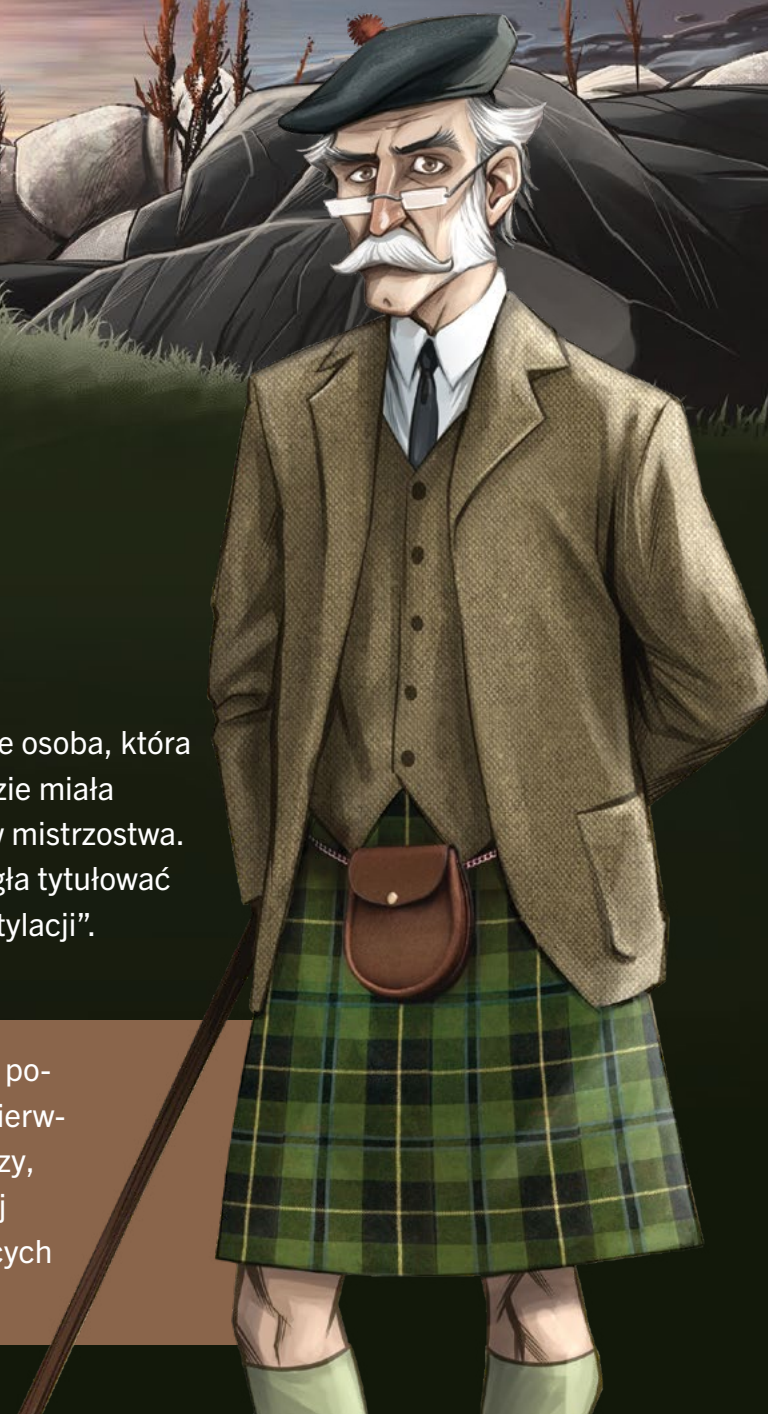
WYSOKOPROCENTOWA GRA STRATEGICZNA

Daleki krewny zapisał ci w spadku starą, opuszczoną destylarnię. Na twoich barkach spoczywa teraz zadanie przywrócenia rodzinnego biznesu do dawnej świetności.

W ciągu siedmiu rund pozyskasz składniki, przedmioty, receptury i ulepszenia potrzebne do wytwarzania najsłynniejszych trunków na świecie.

Zwycięzcą zostanie osoba, która na koniec gry będzie miała najwięcej punktów mistrzostwa. To ona będzie mogła tytułować się „Mistrzem destylacji”.

**PORADA DLA POCZĄTKUJĄCYCH:** Jeśli gracie w „Destylaty” po raz pierwszy, zalecamy połączenie lektury instrukcji ze szczegółowym przewodnikiem zawartym w broszurce „Pierwsza degustacja”. Przeprowadzi on was przez pierwszą rundę rozgrywki dla 2 do 5 graczy, ucząc podstawowych faz występujących w grze. Przewodnik odwołuje się do niniejszej instrukcji w odniesieniu do przygotowania gry i niektórych mechanizmów obowiązujących w późniejszej części rozgrywki, dlatego warto mieć te zasady pod ręką.





5 plansz destylarni



18 kart założycieli destylarni



18 żetonów etykiet receptur specjalnych



18 kart składników specjalnych



20 kart celów destylarni



88 kart składników/  
przedmiotów podstawowych



36 kart składników ekskluzywnych



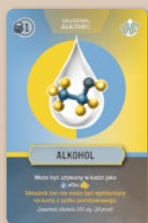
33 karty przedmiotów ekskluzywnych



30 kart ulepszeń destylarni



10 kart przedmiotów początkowych



60 kart „Alkohol”



40 kart aromatów



23 żetony nagród brązowych



5 kart pomocy graczy



47 kart celów w trybie solo  
i 1 karta zamiany celów  
w trybie solo



5 dwuwarstwowych plansz  
receptur i 20 dwustronnych  
menu degustacyjnych  
z listą receptur



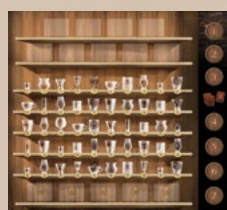
59 żetonów monet  
(o wartościach 1, 5 i 10)



1 plansza ciężarówki  
i 1 plansza rynku  
podstawowego



1 znacznik pierwszego gracza  
i 1 znacznik rundy w kształcie  
beczki



1 plansza punktacji



5 dwustronnych żetonów  
50/100 punktów mistrzostwa



85 żetonów etykiet trunków



37 brązowych, srebrnych  
i złotych drewnianych kostek



5 drewnianych znaczników  
punktacji graczy



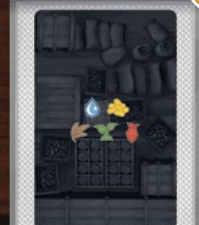
## PRZYGOTOWANIE GRY

- Plansza punktacji:** Planszę punktacji połóżcie na stole. Służy ona do przechowywania etykiet trunków oraz śledzenia rund i punktów mistrzostwa. Swoje znaczniki punktacji ustawcie obok niej, a znacznik rundy (brązową beczkę) postawcie na polu 1 toru rund.
- Rynek podstawowy:** Planszę rynku podstawowego połóżcie na stole i rozłóżcie na niej wszystkie karty składników podstawowych i przedmiotów podstawowych, układając je w 7 stosach, zgodnie z oznaczeniami na planszy. Tworzą one razem rynek podstawowy.
- Rynek ekskluzywny:** Potasujcie osobno zakryte talie ulepszeń destylarni, składników ekskluzywnych i przedmiotów ekskluzywnych, a następnie ułóżcie je jedna nad drugą, jak pokazano na rysunku. Z każdej z tych talii odkryjcie po 4 karty i wyłóżcie w rzędzie obok. Tworzą one razem rynek ekskluzywny.
- Ciężarówka:** Planszę ciężarówki połóżcie obok rynku ekskluzywnego. Tutaj umieszczane będą odrzucone karty z poszczególnych talii rynku ekskluzywnego.
- Karty aromatów i karty alkoholu:** Potasujcie zakrytą talię aromatów i umieśćcie ją na stole. Obok niej umieśćcie odkryty stos kart alkoholu.
- Kostki receptur:** Brązowe, srebrne i złote kostki receptur umieśćcie w zasięgu graczy.



4

Literowe oznaczenie menu degustacyjnego znajduje się w prawym górnym rogu.



7



2



7. **Menu degustacyjne:** Wybierzcie menu degustacyjne, którego chcecie używać w danej rozgrywce. Każdy z graczy otrzymuje po 1 arkuszu wybranego menu degustacyjnego. Pozostałe menu odłóżcie do pudełka. W pierwszej grze zalecamy użycie menu degustacyjnego A. Przy wyborze menu w kolejnych grach można posłużyć się wskazówkami zawartymi na stronach 18–19.
8. **Etykiety trunków:** Etykiety trunków przedstawionych na wybranym menu degustacyjnym oraz etykiety bimbrow i wódki ułóżcie w osobnych stosach na polach znajdujących się w górnej części planszy punktacji. Za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce użyjcie po 2 etykiety bimbrow i wódki oraz po 1 etykiecie pozostałych trunków. Nieużywane etykiety trunków odłóżcie do pudełka.

Przykład: W grze dla 3 graczy należy wziąć 6 etykiet wódki i 3 etykiety whisky.

9. **Nagrody branżowe:** Wylosujcie tyle nagród branżowych, ilu jest graczy plus 1 i umieśćcie je odkryte na stole.
10. **Monety:** Żetony monet umieśćcie w zasięgu graczy.



- użycie założycieli z Ameryki, Brazylii, Jamajki, Kanady, Chin, Korei, Indii, Australii, Anglii, Francji, Szkocji oraz Irlandii (na stronach 18-19 pokazano założycieli pasujących do poszczególnych menu).

7. Wybierz jedną z 2 otrzymanych kart założycieli destylarni i zwróć pozostałą do pudełka.

- a. Weź składniki i monety wymienione na odwrocie wybranej karty założyciela destylarni. Składniki umieść w spiżarni na swojej planszy destylarni, a monety połów obok.
- b. Weź etykietę receptury specjalnej oraz kartę składnika specjalnego, które są wymienione na karcie założyciela destylarni; etykietę umieść na swojej planszy receptur (stroną z recepturą do góry), a składnik specjalny obok swojej planszy destylarni.
- c. Kartę założyciela destylarni połów (dużym portretem do góry) na polu biura na swojej planszy destylarni.





## OPIS GRY

Celem gry „Destylaty” jest zdobycie tytułu „Mistrza destylacji” poprzez zebranie w trakcie rozgrywki jak największej liczby punktów mistrzostwa 🏆. Gracze zdobywają punkty mistrzostwa głównie poprzez sprzedawanie

trunków podczas gry, ale mogą uzyskać je także za nagrody branżowe, ulepszenia destylarni, realizowanie celów destylarni i zbieranie ekskluzywnych butelek. Szczegółowe zasady będą opisane na kolejnych stronach, a poniżej przedstawiamy krótki opis przebiegu gry.

**Mistrz destylacji to osoba odpowiedzialna za przebieg produkcji. W dużych destylarniach może podejmować kluczowe decyzje dotyczące składników, przebiegu procesu destylacji oraz innych szczegółów. Jest „szefem kuchni” destylarni.**

## PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka w „Destylaty” zajmuje 7 rund.

Na początku każdej rundy gracze wykonują akcje oznaczone symbolem początku rundy ⏮. Akcje te są dostępne na kartach założycieli destylarni lub kartach ulepszeń destylarni.

**Każda runda składa się z czterech faz:**

### 1. Faza rynku

Zdobywanie receptur, składników, przedmiotów i ulepszeń destylarni.

### 2. Faza destylacji

Destylowanie trunków przy użyciu składników, dodawanie beczek oraz zdobywanie etykiet trunków.

### 3. Faza sprzedaży

Butelkowanie i sprzedaż trunków, zdobywanie punktów mistrzostwa, zarabianie monet i otrzymywanie premii za etykiety.

### 4. Faza starzenia

Starzenie trunków w magazynie w celu dodania im aromatu i podniesienia ich prestiżu.

Na koniec każdej rundy gracze sprawdzają, czy zostały spełnione warunki dowolnych z odkrytych nagród branżowych, przeprowadzają degustacje w swoich destylarniach, przesuwają znacznik rundy i przekazują znacznik pierwszego gracza kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

## KONIEC GRY

Gra kończy się po zakończeniu siódmej rundy. Oprócz punktów mistrzostwa zdobytych podczas gry za sprzedane trunki, gracze otrzymują dodatkowe punkty mistrzostwa (w skrócie PM) za:

- Trunki pozostałe w magazynie
- Kolekcję butelek
- Ulepszenia destylarni
- Cele destylarni
- Monety (1 PM za każde 5 monet)

Osoba z największą liczbą PM wygrywa grę i zdobywa upragniony tytuł „Mistrza destylacji”.

**Kadź (F) to naczynie, w którym drożdże, cukry i woda fermentują przed destylacją. Te gigantyczne beczki mają czasami ponad 6 metrów wysokości!**

## PLANSZE DESTYLARNI

Plansza destylarni gracza reprezentuje rodzinną destylarnię i jest to miejsce, gdzie gracz trzyma swoje karty i postarza swoje trunki.

- A. W biurze umieszczana jest karta założyciela destylarni.
- B. Trzy miejsca na ulepszenia destylarni.
- C. W spiżarni przechowywane są składniki.
- D. W schowku przechowywane są przedmioty (beczki i butelki).
- E. W magazynie są dwa miejsca na trunki, które podlegają procesowi starzenia.
- F. Kadź jest używana do destylacji trunku. Podczas fazy rynku i fazy destylacji umieszcza się tu składniki (drożdże, cukry i wodę).
- G. Kiedy gracz sprzedaje trunek, może umieścić jego etykietę na jednym z tych siedmiu pól premii.



**CELE DESTYLARNI** zapewniają graczowi trzy tajne zadania, które może próbować ukończyć, aby na koniec gry zdobyć dodatkowe punkty mistrzostwa. Po trzech rundach każdy z graczy odrzuci jeden ze swoich celów i zatrzyma pozostałe dwa. Cele te koncentrują się na tym, jak działania gracza wypadają w porównaniu z innymi, więc trzeba mieć oko na konkurencję, jeśli chce się je spełnić. Żeby zdobyć cel za bycie najlepszym w jakiejś dziedzinie, trzeba go wykonać w choćby minimalnym stopniu – nie można go zdobyć, gdy nie osiągnęło się niczego w danej dziedzinie (nawet jeśli inni gracze nie byli lepsi).



## ZAŁOŻYCIELE DESTYLARNI

Na karcie założyciela destylarni opisana jest historia rodzinnej destylarni oraz przedstawiona jest znana tylko jej właścicielom receptura specjalna, która wymaga użycia składnika konkretnego rodzaju.

Każdy założyciel destylarni ma też unikalną zdolność, która zapewnia korzyści w trakcie gry. Każdy założyciel ma też symbol jednego z trzech regionów geograficznych, które występują w grze; na przykład Joana pochodzi z Ameryki.



Na niektórych recepturach i kartach używany jest symbol regionu destylarni traktowany jako region, z którego pochodzi założyciel destylarni korzystającej z danej receptury lub karty.

REGION  
DESTYLARNI

Na przykład, jeśli destylarnia założona przez Joana wydestyluje wódkę, będzie się ona liczyć jako trunek z Ameryki. Jeśli destylarnia Joany użyje butelki w kształcie czaszki, na koniec gry, podczas podliczania punktów za kolekcję butelek, będzie ona traktowana jako butelka z Ameryki.



Na potrzeby rozgrywki przyjęliśmy, że bardziej neutralne trunki (wódka i bimber) są łatwiejsze do wyprodukowania. Receptury specjalne są bardziej autentyczne, więc wybraliśmy na nie trunki, które faktycznie wymagają określonych składników, ale czasami zmuszeni byliśmy do zastosowania pewnych uproszczeń.

Każdy założyciel destylarni zapewnia własną **RECEPTURĘ SPECJALNĄ**. Ta receptura trunku jest niezwykle prestiżowa, ale można z niej skorzystać tylko raz na grę. Oprócz normalnych wymagań dotyczących rodzajów cukrów, receptura specjalna musi też zawierać co najmniej jeden składnik określonego rodzaju. Może to być albo składnik specjalny, zapewniany przez założyciela danej destylarni, albo zwykły składnik ekskluzywny wymaganego rodzaju.



**Caninha Cachaça** jest recepturą specjalną destylarni założonej przez Joana i wymaga co najmniej dwóch cukrów z roślin, z których przynajmniej jeden musi pochodzić z trzciny cukrowej. Ponadto trunek ten nie może zawierać cukrów ze zbóż ani owoców i nie może być starzony. Pochodzi z Ameryki i podczas sprzedaży zapewnia 11 PM oraz 1 monetę.

Gracz może zdobyć swój **SKŁADNIK SPECJALNY** tylko z pomocą jednej z premii za etykietę trunku dostępnych na jego planszy destylarni. Składnik ten może być wykorzystany do wydestylowania trunku z receptury specjalnej albo może zostać użyty do destylacji innego trunku, który wymaga cukru danego rodzaju. W przeciwieństwie do składników ekskluzywnych, składniki specjalne mają również dodatkową właściwość, która powoduje, że mogą zostać zwrócone do wytworzonego trunku, gdyby miały zostać z niego usunięte podczas fazy destylacji.

Choć staraliśmy się oddać możliwie najwięcej elementów zgodnie z rzeczywistością, to podczas projektowania gry myśleliśmy o strategii i przyjemności płynącej z rozgrywki. Dlatego, choć największa część napojów alkoholowych, które obecnie są spożywane, jest wytwarzana ze zbóż i winogron, na potrzeby gry przyjęliśmy owoce jako większą kategorię oraz wyodrębniliśmy kategorię roślin, w której mieszczą się pozostałe surowce (trzcina cukrowa, agawa, a nawet niektóre przyprawy).

**RECEPTURY** reprezentują wiedzę potrzebną do wytwarzania trunków. Na początku rozgrywki gracz potrafi zrobić tylko bimber, wódkę i swoją recepturę specjalną.

Podczas gry można zdobyć wiedzę potrzebną do wytwarzania bardziej prestiżowych trunków, takich jak gin i whisky. Każda receptura jest przypisana do jednego z trzech poziomów (brązowego, srebrnego lub złotego), który ma określony koszt zakupu. Po zakupie receptury gracz może destylować dany trunek dowolną liczbą razy.

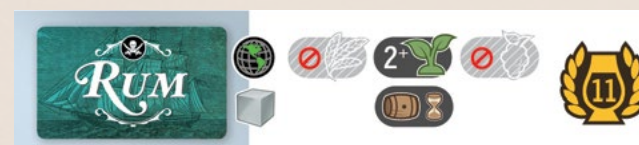


Każda receptura pokazuje wymagany rodzaj i **minimalną ilość** cukru potrzebnego do wydestylowania danego trunku. **Cukry z symbolem nie mogą znaleźć się w danym trunku.**

Receptura pokazuje też wymagany rodzaj beczki do przechowywania danego trunku oraz określa, czy wymaga on starzenia w magazynie w celu wzmocnienia jego aromatu przed sprzedażą. Ponadto receptura przedstawia wartość trunku w punktach mistrzostwa, wartość sprzedaży (tylko w przypadku bimbrow i wódki) oraz region geograficzny.



Na przykład soju jest recepturą brązowego poziomu z Azji i Oceanii. Wymaga co najmniej dwóch cukrów ze zbóż i przechowywania w beczce metalowej. Nie może zawierać cukrów z roślin ani owoców i nie może być starzony. Podczas sprzedaży zapewnia 5 punktów mistrzostwa.



Rum jest recepturą srebrnego poziomu i pochodzi z Ameryki. Wymaga co najmniej dwóch cukrów z roślin i przechowywania w beczce drewnianej. Nie może zawierać cukrów ze zbóż ani owoców. Musi być starzony przez co najmniej jedną rundę i podczas sprzedaży zapewnia 11 punktów mistrzostwa.



WODA



DROŻDŻE

**KARTY SKŁADNIKÓW** reprezentują różne składniki używane do destylacji trunków. Wszystkie trunki wymagają trzech podstawowych składników: drożdży, cukru i wody. W procesie destylacji powstaje z nich alkohol.

CUKIER  
ZE ZBOŻCUKIER  
Z ROŚLINCUKIER  
Z OWOCÓW

Cukier może pochodzić z wielu różnych składników, takich jak owoce lub zboża, przy czym rodzaj użytego cukru wpływa na rodzaj wytwarzanego trunku. Na przykład, whisky powstaje ze zbóż, takich jak żyto lub kukurydza, podczas gdy brandy powstaje na bazie owoców, takich jak winogrona.



ALKOHOL

Alkohol jest czwartym rodzajem składnika i powstaje podczas procesu destylacji.



**KARTY PRZEDMIOTÓW** reprezentują beczki i butelki niezbędne do przechowywania i sprzedaży trunków.



BUTELKA

BECZKA  
DREWNIANABECZKA  
METALOWABECZKA  
GLINIANA

Każdy trunek po destylacji musi zostać przelany do beczki. Choć gracz ma zawsze dostępną „Beczkę metalową”, będącą jego przedmiotem początkowym, niektóre trunki wymagają beczki drewnianej lub glinianej, którą trzeba zakupić z rynku. Droższe beczki mogą poprawić jakość i wartość sprzedaży trunku.

Butelki są potrzebne do sprzedaży trunków. Gracz zawsze ma dostępną „Butelkę szklaną”, będącą jego przedmiotem początkowym, ale bardziej wymyślna butelka może poprawić prestiż i wartość sprzedaży trunku. Butelki ekskluzywne mogą też liczyć się w punktacji końcowej, przy punktowaniu kolekcji butelek.



Destylarnia jest w swojej istocie połączeniem wiedzy technicznej i kreatywności. Ulepszenia destylarni to sposób na nadanie destylarni niepowtarzalnego charakteru, zarówno poprzez dodatkowy personel, jak i wyposażenie.



**ULEPSZENIA DESTYLARNI** występują w dwóch rodzajach:

**Specjaliści** reprezentują pracowników, którzy mogą pomóc destylarni swoją ekspercką wiedzą.

**Wyposażenie** może poprawić możliwości wytwarzania trunków lub zapewnić zniżki na niektóre karty.

Podczas zakupu kart w fazie rynku gracz może kupować ulepszenia i umieszczać je na swojej planszy destylarni. Każde ulepszenie daje jakąś unikatową zdolność.

Wiele ulepszeń destylarni zapewnia również dodatkowe punkty mistrzostwa na koniec gry.

Na planszy destylarni dostępne są miejsca na maksymalnie 3 ulepszenia, ale gracz może odrzucić posiadane ulepszenie na ciężarówkę, aby zrobić miejsce na nowe.

Po zakupie ulepszenia jego efekty są od razu aktywne. Na przykład zniżkę z „Dmuchaacza szkła” można wykorzystać przy zakupie butelki w tej samej fazie rynku, w której został kupiony, natomiast karty z symbolem początku rundy (takie jak „Rolnik”) zadziałają po raz pierwszy na początku następnej rundy. Jeśli kilku graczy ma konkurujące zdolności, które aktywują się w tym samym momencie, należy je rozpatrywać w kolejności tur (od pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

SYMBOL  
POCZĄTKU  
RUNDY

Gracze rozpatrują wszystkie zdolności aktywujące się na początku rundy, oznaczone , występujące na kartach założycieli destylarni lub ulepszeń destylarni (w kolejności tur, jeśli konkurują ze sobą). Następnie udają się na zakupy.

## 1. FAZA RYNKU

W tej fazie gracze wykonują tury, zaczynając od pierwszego gracza, a następnie kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aby kupić na rynku następujące elementy:

- Kostki receptur
- Karty składników lub przedmiotów podstawowych
- Karty składników lub przedmiotów ekskluzywnych
- Karty ulepszeń destylarni

W swojej turze gracz może kupić 1 kostkę lub 1 kartę, albo może spasować. Gra toczy się w ten sposób, aż wszyscy spasują. Gracz może dokonać w tej fazie wielu zakupów, ale po jednym na turę.

Jeśli gracz spasuje, nie może już w tej rundzie dokonać żadnych zakupów. Kiedy gracz kupuje kostkę lub kartę, bierze ją z rynku i płaci jej koszt rynkowy, zwracając odpowiednią liczbę monet do wspólnych zapasów. Następnie kładzie zakupiony element w odpowiednim miejscu:

- kostki receptur umieszcza na swojej planszy receptur,
- karty składników umieszcza w swojej spiżarni lub bezpośrednio w kadzi,
- karty przedmiotów umieszcza w schowku na swojej planszy destylarni,
- ulepszenia destylarni umieszcza na polach ulepszeń na swojej planszy destylarni.

**WAŻNE:** Gracz może w każdej rundzie kupić tylko 2 karty z rynku podstawowego. Aby pilnować przestrzegania tego limitu, gracze mogą do końca tej fazy trzymać kupione karty podstawowe odkryte przed swoimi planszami destylarni.

Natychmiast po zakupie odkrytej karty z rynku ekskluzywnego, należy uzupełnić rynek. W tym celu najpierw należy przesunąć karty w prawo (w stronę ciężarówki), aby wypełnić powstałą lukę. Następnie należy odkryć nową kartę z odpowiedniej talii i umieścić ją obok talii, aby wypełnić wolne miejsce. Jeśli którakolwiek z talii rynku ekskluzywnego się wyczerpie, należy przetasować wszystkie karty tego rodzaju z ciężarówki i utworzyć z nich nową talię.

## CZYSZCZENIE RYNKU

Gdy wszyscy spasują, z każdego rzędu rynku ekskluzywnego należy odrzucić pierwszą kartę od prawej (najbliżej ciężarówki). Podczas rozgrywki dla dwóch graczy należy z każdego rzędu odrzucić dwie karty od prawej. Odrzucone karty odkładane są na ciężarówkę. Następnie należy przesunąć wszystkie karty w prawo, zapelniając zwolnione miejsca, a potem należy odkryć wierzchnią kartę z każdej talii (dwie karty w grze dla dwóch osób), aby uzupełnić wolne miejsca po lewej stronie każdego rzędu. W ten sposób w każdym rzędzie zawsze będą dostępne 4 karty do wyboru.

**Rynek podstawowy reprezentuje spółdzielnię właścicieli destylarni. Oznacza to stowarzyszenie ludzi, którzy współpracują dla osiągnięcia wzajemnych korzyści ekonomicznych. Może to być organizacja lub miejsce, w którym właściciele destylarni mogą kupować towary ze zniżką.**

**RECEPTURY:** Aby kupić recepturę widoczną na menu degustacyjnym, gracz najpierw sprawdza, do którego poziomu ona należy (brązowego, srebrnego lub złotego), a następnie płaci cenę zależną od tego poziomu i bierze odpowiadającą mu kostkę.



Otrzymałą kostkę umieszcza na planszy receptur obok receptury, którą chce poznać. Od tego momentu wie, jak wydestylować dany trunek i może korzystać z tej receptury przez pozostałą część gry.

Na przykład, aby odblokować recepturę whisky, gracz musi zapłacić 4 monety i zakupić srebrną kostkę receptury. Następnie umieszcza tę kostkę w przegródce po lewej stronie receptury whisky na swojej planszy receptur.



Każdy zaczyna grę z umiejętnością destylacji bimbrow, wódki i swojej receptury specjalnej, więc nie trzeba kupować kostek receptur, aby odblokować te receptury.

**WHISKY czy WHISKEY? To zależy od miejsca na świecie. Większość krajów używa pisowni bez „e” (whisky), ale w Stanach Zjednoczonych oraz Irlandii zwykle używa się pisowni z literą „e”. W grze występują oba te warianty po obu stronach etykiet trunków dla whisk(e)y!**

**PODSTAWOWE DROŻDŻE I WODA:** Składniki te zapewniają dodatkową premię podczas ich zakupu z rynku podstawowego w fazie rynku. Premie te nie są przyznawane, gdy karta jest zdobywana dzięki zdolności założyciela destylarni lub ulepszenia (dzięki zdolności ulepszenia destylarni) destylarni, albo pozyskiwana dzięki wymianie.

**DROŻDŻE:** Gracz natychmiast zdobywa 1 monetę.

**WODA :** Gracz odkrywa wierzchnią kartę z dowolnej talii rynku ekskluzywnego, pokazując ją pozostałym. Może kupić tę kartę w tej turze albo odłożyć ją na spód talii.



## 2. FAZA DESTYLACJI

W tej fazie każdy gracz będzie umieszczać składniki w swojej kadzi, aby wydestylować pojedynczy trunek. Wszyscy gracze mogą to robić jednocześnie.

Na początku fazy destylacji gracz może wymienić dokładnie 1 swoją kartę składnika lub przedmiotu na składnik (nie przedmiot) z rynku podstawowego o równym lub niższym koszcie rynkowym. Gracz odrzuca wymienianą kartę na odpowiedni stos na rynku podstawowym lub na ciężarówkę (jeśli pochodzi ona z rynku ekskluzywnego). Nie można wymieniać w ten sposób „Drożdży”, „Alkoholu” ani przedmiotów początkowych.

Następnie gracz umieszcza w swojej spiżarni wszystkie składniki, z których nie chce skorzystać w tej rundzie i przenosi do odpowiedniej przegródki w kadzi wszystkie składniki, których chce użyć do wydestylowania trunku.

Aby wydestylować trunek, trzeba umieścić co najmniej jedną kartę w każdej z przegródek kadzi przeznaczonych na drożdże, cukry i wodę.

Nie ma ograniczeń, co do liczby kart, które można umieścić w każdej przegródce, ale muszą one odpowiadać danej przegródce.

Karty „Alkohol” (pozostałe z wcześniejszych destylacji) mogą być umieszczane w kadzi w przegródkach na drożdże lub wodę (zamiast tych składników lub razem z innymi kartami tych składników). Po dodaniu składników do kadzi gracz wykonuje następujące kroki, aby wydestylować trunek:

1. Dodaje do kadzi jedną kartę „Alkohol” za każdą kartę w środkowej przegródce na cukry.
2. Tasuje wszystkie karty ze swojej kadzi, aby utworzyć zakryty stos trunku.
3. Usuwa wierzchnią i spodnią kartę ze swojego stosu trunku i odkłada je do spiżarni. Będzie mógł ich użyć ponownie w kolejnej rundzie. *Zobacz przykład na str. 12.*

**Prawie wszystkie napoje alkoholowe na świecie są wytwarzane z trzech podstawowych składników: drożdży, wody i jakiegoś rodzaju cukru. Drożdże przetwarzają cukry proste na etanol oraz dwutlenek węgla.**

**Podczas destylacji usuwa się pierwszą frakcję uzyskiwanej cieczy, która nosi nazwę „przedgonu”. Nie nadaje się ona do spożycia i musi być usunięta. Środkowa i największa frakcja destylacji zwana „sercem” daje właściwy trunek. Ostatnia frakcja destylacji zwana „pogonem” ma nieprzyjemny smak i zapach, i również jest usuwana. Usunięte frakcje mogą być ponownie wykorzystywane w przyszłych destylacjach.**

Gracz odkrywa pozostałe karty ze stosu trunku: jest to wynik przeprowadzonej destylacji. Jeśli karty te (po dodaniu do nich odpowiedniej beczki) spełniają wymagania jednej ze znanych graczowi receptur, udało się wydestylować dany trunek! Jeśli karty spełniają wymagania dwóch lub więcej receptur, gracz musi wybrać, który trunek został wydestylowany.

Gracz dokłada odpowiednią kartę beczki do stosu trunku i zdobywa etykietę odpowiadającą wydestylowanemu trunkowi. Jeśli dwóch lub więcej graczy wydestyluje ten sam trunek, a nie ma wystarczającej liczby etykiet danego rodzaju, etykiety zdobywa się w kolejności tur. Destylacja wykorzystuje wszystkie karty umieszczone w kadzi, więc w danej rundzie gracz może wydestylować tylko jeden trunek.

**WAŻNE:** Jeśli nie ma już dostępnych etykiet danego trunku, gracze nadal mogą go wytwarzać. Nie zdobędą jednak premii za etykietę podczas sprzedaży tego trunku.



**PRZYKŁAD WYMIANY:** W fazie rynku gracz zakupił kartę „Ziemniaki” za 3 monety, ale w fazie destylacji zdał sobie sprawę, że potrzebuje więcej cukrów z owoców, aby wydestylować w tej rundzie gin. „Owoce mieszane” kosztują na rynku podstawowym 2 monety, dlatego gracz może odrzucić „Ziemniaki” na ciężarówkę i wziąć „Owoce mieszane” z rynku podstawowego.



### RECEPTURY I DESTYLACJA:

Receptury określają rodzaje wymaganych cukrów (ze zbóż, z owoców lub z roślin). O ile nie podano inaczej, stos wydestylowanego trunku nie może zawierać żadnego rodzaju cukru, który nie występuje w recepturze. Jest to sprawdzane po usunięciu wierzchniej i spodniej karty.

Każdy stos trunku będzie zawsze pasować do receptury wódki (jeśli zawiera jakiegokolwiek cukru) albo bimbru (jeśli w ogóle nie zawiera cukrów). Bimber powstanie, gdy cukry zostaną usunięte ze stosu trunku podczas destylacji.



**WÓDKĘ** można wydestylować z dowolnej kombinacji cukrów: ze zbóż, z owoców i/albo z roślin i wymaga beczki metalowej.



**GIN** wymaga co najmniej dwóch cukrów z owoców i beczki metalowej. Jeśli graczowi brakuje któregoś z tych wymagań, lub jeśli trunek zawiera jakieś cukry ze zbóż i/albo z roślin, to nie powstanie gin.



**WHISKY** wymaga co najmniej dwóch cukrów ze zbóż i beczki drewnianej (musi być starzona przez co najmniej jedną rundę). Nie może zawierać cukrów z roślin ani z owoców. Nie może być też wytwarzana przy użyciu beczki metalowej ani glinianej.

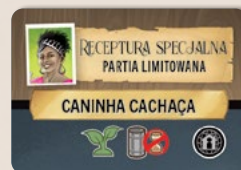


**W grze uprościliśmy proces wytwarzania ginu. W rzeczywistości do wytworzenia ginu potrzebny jest neutralny alkohol (wódka) wytworzony z dowolnego cukru, który następnie jest aromatyzowany owocami jałowca i innymi składnikami pochodzenia roślinnego.**

Może się tak zdarzyć, że podczas destylacji zostaną usunięte karty „Wody”, „Drożdży” i/albo „Alkoholu”. Choć może wydawać się dziwne, że powstały trunek nie zawiera alkoholu, możemy go traktować jako trunek gorszej jakości (z niższą ceną).



**ETYKIETY TRUNKÓW** pokazują kluczowe informacje dla trunków, które reprezentują. Na przykład etykieta brandy pokazuje, że jest ona wyrabiana z cukrów z owoców, wykorzystuje beczkę drewnianą, w której musi być starzona, pochodzi z Europy i jest trunkiem poziomu złotego. Jest to ważne dla niektórych nagród branżowych i celów.



**RECEPTY SPECJALNE** mają swoje unikalne etykiety pokazujące wymagane przez nie składniki i informacje dotyczące starzenia. Liczą się do nagród i celów, o ile nie jest wyraźnie podane inaczej. Etykieta takiego trunku znajduje się na odwrocie żetonu receptury specjalnej.

## PRZYKŁAD FAZY DESTYLACJI: WÓDKA

Na początku fazy destylacji kadź gracza zawiera 1 kartę „Drożdże”, 2 karty cukrów („Zboża mieszane” i „Owoce mieszane”) oraz 1 kartę „Woda”, więc gracz dodaje do nich 2 karty „Alkohol” (ze względu na 2 cukry).

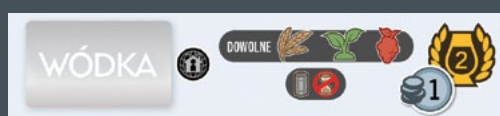
Następnie tasuje razem te 6 kart i usuwa zarówno wierzchnią, jak i spodnią kartę – w tym przykładzie to „Woda” i „Alkohol” – i zwraca je do swojej spiżarni.



POTASUJ



Pozostałe karty tworzą stos trunku, który określa, co zostało wydestylowane:



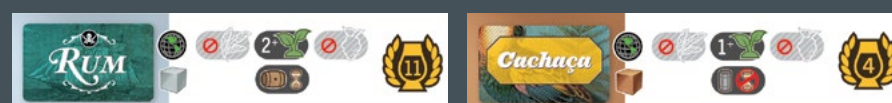
Gracz rozkłada karty ze swojego stosu trunku na stole przed sobą i sprawdza swoje receptury. W związku z tym, że stos zawiera co najmniej jeden cukier, została wydestylowana wódka. Gracz dodaje swoją początkową kartę „Beczka metalowa” do przechowywania powstałej wódki i z planszy punktacji bierze etykietę wódki.

Wódka nie może być starzona, dlatego gracz będzie musiał ją sprzedać w następnej fazie.

## PRZYKŁAD FAZY DESTYLACJI: RUM

Na początku fazy destylacji gracz planuje wytworzyć rum. Zakupił kostkę receptury rumu, kupił beczkę drewnianą, a kadź zawiera 1 kartę „Alkohol” (w przegródce na drożdże), 2 karty „Rośliny mieszane” i 1 kartę „Woda”, więc dodaje do niej 2 karty „Alkohol” (ze względu na 2 cukry).

Następnie gracz tasuje razem te 6 kart i usuwa zarówno wierzchnią, jak i spodnią kartę – w tym przykładzie to „Alkohol” i „Rośliny mieszane” – i zwraca je z powrotem do swojej spiżarni. Pozostałe karty tworzą stos trunku, który określa, co zostało wydestylowane:



Gracz rozkłada karty ze swojego stosu trunku na stole przed sobą i sprawdza swoje receptury. Niestety, podczas destylacji usunął jeden ze swoich cukrów z roślin, w związku z czym nie udało się wytworzyć rumu, gdyż wymaga on co najmniej 2 cukrów z roślin. Na szczęście gracz umie też wytworzyć cachaçę, która wymaga tylko 1 cukru z roślin (w przeciwnym razie udałoby się mu wytworzyć wódkę). Gracz dodaje więc swoją początkową kartę „Beczka metalowa”, aby zrobić cachaçę i bierze jej etykietę z planszy punktacji.

Beczka drewniana pozostaje w schowku, gotowa do użycia w kolejnej rundzie, w której gracz będzie ponownie starał się wytworzyć rum. Następnym razem zamierza dodać do kadzi więcej niż dwa cukry z roślin, aby zwiększyć swoje szanse na udane wydestylowanie rumu.

Symbol  jest używany do oznaczenia wartości sprzedaży lub ogólnie wartości w monetach. Jeśli oznacza posiadanie monet, otrzymywanie monet lub zniżkę w monetach, będzie to podane w opisie obok symbolu. Jeśli symbol ten występuje samodzielnie, to oznacza wartość sprzedaży.

### 3. FAZA SPRZEDAŻY

W tej fazie gracz może sprzedawać trunki, który właśnie wydestylował, a także wszelkie trunki starzone w magazynie, aby zdobyć monety i punkty mistrzostwa.



Jeśli receptura ma **symbol zakazu starzenia**, trunek nie może być starzony i MUSI być sprzedany w tej samej rundzie, w której był wydestylowany.



Jeśli receptura ma **symbol starzenia**, trunek MUSI być starzony przez co najmniej jedną rundę po wydestylowaniu – nie można go sprzedać od razu w rundzie, w której był wydestylowany.

**Większość nowych destylarni wytwarza trunki niestarzone, aby uzyskać szybki dochód, podczas gdy inne leżakują w magazynie.**

Sprzedaż odbywa się w kolejności tur, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a w swojej turze gracz może sprzedać 1 trunek. Jeśli ma więcej trunków do sprzedania w danej rundzie, musi poczekać na swoją kolejną turę, aby sprzedać następny trunek. Aby sprzedać trunek, gracz wykonuje następujące kroki (zobacz przykład na stronie 14):

- Gracz rozkłada przed sobą na stole cały stos trunku łącznie z beczką i kartami aromatów, a następnie dodaje do nich butelkę ze swojego schowka.
- Sumuje całkowitą wartość sprzedaży na rozłożonych kartach, a także na wykorzystanej recepturze (tylko w przypadku bimbru, wódki i receptury specjalnej), a następnie bierze z zasobów ogólnych monety o takiej samej wartości.
- Sumuje całkowitą liczbę PM na rozłożonych kartach oraz na recepturze (i z premii za aromaty opisanej na magazynie w przypadku sprzedaży starzonego trunku), a następnie przesuwając swój znacznik punktacji o taką samą liczbę pól na torze punktów mistrzostwa.
- Umieszcza etykietę sprzedanego trunku na pustym polu premii za etykietę w górnej części swojej planszy destylarni i natychmiast zdobywa zakrywaną premię.
- Jeśli trunek używał początkowej „Beczki metalowej” i/albo „Butelki szklanej”, gracz odkłada je z powrotem do schowka na planszy destylarni.
- Użyta butelkę ekskluzywną kładzie odkrytą obok planszy destylarni. Będzie ona stanowić część kolekcji butelek i może przynieść dodatkowe punkty mistrzostwa na koniec gry.
- Zwraca wykorzystane karty z rynku podstawowego i karty „Alkohol” na właściwe stosy, odrzuca wykorzystane karty z rynku ekskluzywnego na ciężarówkę, karty aromatów na stos odrzuconych kart aromatów, a użyty składnik specjalny odkłada z powrotem do pudełka (nie można go zdobyć ponownie).

Wykonując powyższe kroki, gracz może też sprzedawać ze swojego magazynu starzone trunki, które były wytworzone we wcześniejszych rundach. Jeśli gracz musi umieścić wydestylowany w bieżącej rundzie trunek w magazynie (w celu jego postarzenia), a magazyn jest pełny, musi w fazie sprzedaży sprzedać jeden z trunków z magazynu, aby zrobić miejsce na nowy.

**BUTELKI:** Aby sprzedawać trunki, trzeba użyć butelki ze swojego schowka. Każda butelka może zostać użyta do sprzedaży dowolnego trunku.

Gracz zawsze ma dostępną w schowku swoją początkową „Butelkę szklaną”, która po każdym użyciu wraca z powrotem do schowka.

Butelki zakupione na rynku ekskluzywnym mogą zapewniać dodatkowe monety i/albo PM, ale mogą być używane tylko raz.



**Starzone trunki mogą zapewniać dodatkową złożoność, gładkość i smak. W odpowiednim klimacie dłuższe starzenie pogłębia ten proces, podnosząc jednocześnie rynkową cenę trunku.**

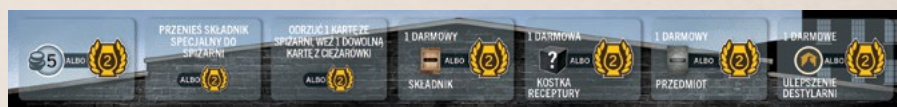
**PREMIA ZA AROMATY DLA STARZONEGO TRUNKU:** Podczas fazy starzenia trunki starzone otrzymują karty aromatów. Podczas sprzedaży karty te zapewniają dodatkowe PM dla starzonego trunku w zależności od liczby kart aromatów. Niestarzone trunki nigdy nie otrzymują tych punktów premii, nawet gdyby zawierały karty aromatów z jakiegoś źródła.

Im dłużej trunek będzie starzony w magazynie, tym więcej dodatkowych punktów mistrzostwa przyniesie. Jednakże monety i premię za etykietę można otrzymać dopiero przy sprzedaży trunku, więc decyzja o tym, kiedy sprzedać starzony trunek, jest bardzo ważna.

Punkty premii za aromaty dla starzonego trunku są przedstawione na obszarze magazynu na planszy destylarni.



**PREMIA ZA ETYKIETY TRUNKÓW:** U góry planszy destylarni dostępnych jest siedem pól premii za etykiety, z których każde oferuje inną natychmiastową premię, gdy zostanie przykryte etykietą sprzedawanego trunku.



|                                  |                                                  |                                                                  |                                                                  |                                                                                |                                                                   |                                                            |
|----------------------------------|--------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Wież 5 monet z zasobów ogólnych. | Jedyny sposób na zdobycie składnika specjalnego. | Odrzuć kartę na odpowiedni stos. Weź dowolną kartę z ciężarówki. | Darmowy składnik z dowolnego rynku. Uzupełnij rynek ekskluzywny. | Darmowa kostka receptury dowolnego poziomu. Umieść na swojej planszy receptur. | Darmowy przedmiot z dowolnego rynku. Uzupełnij rynek ekskluzywny. | Darmowe ulepszenie z rynku ekskluzywnego. Uzupełnij rynek. |
|----------------------------------|--------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|

Premie za etykiety gracz może zdobywać w dowolnej kolejności. Nie można umieścić etykiety na zajętych polu premii, aby zdobyć ją po raz drugi.

Biorąc darmową kartę z rynku ekskluzywnego, gracz może wybrać jedną z odkrytych kart. Następnie uzupełnia rynek, przesuwając najpierw karty w prawo, aby wypełnić utworzoną lukę. Odkrywa nową kartę z talii i uzupełnia dany rząd kart, wypełniając miejsce najbliższej talii. Z ciężarówki można pozyskać dowolną kartę.

Gracz może mieć kilka etykiet tego samego trunku.



Báijiǔ jest najlepiej sprzedającym się i najczęściej spożywanym trunkiem na świecie. Jego sprzedaż przekracza łączną światową sprzedaż whisky, wódki, ginu, rumu i tequili!



#### PRZYKŁAD FAZY SPRZEDAŻY: BÁIJǏǔ

Gracz ma partię báijiǔ leżakującą w magazynie od dwóch rund i decyduje się ją sprzedać w tej rundzie. Najpierw bierze stos trunku razem z „Beczką glinianą” i odsłania wszystkie karty.

Ze swojego schowka wybiera „Butelkę ceramiczną”. Proces starzenia dodał do stosu trunku dwie karty aromatów: „Tytoń” i „Dym”.

Gracz otrzymuje 10 monet za swoje báijiǔ: (5 za składniki: po 1 za „Żyto”, „Wodę” i „Alkohole”; 3 za aromaty i 2 za „Butelkę ceramiczną”).



Końcowy wynik to 21 PM, więc przesuwamy swój znacznik punktacji o tyle pól na torze punktów mistrzostwa.

Następnie umieszcza etykietę báijiǔ na wybranym przez siebie polu premii za etykietę. Wybiera pole, które daje mu jedną darmową kartę przedmiotu z rynku, którą natychmiast umieszcza w swoim schowku. Na koniec odkłada karty „Alkohol” do talii alkoholu, a składniki podstawowe i beczkę na rynek podstawowy. Składniki ekskluzywne odrzuca na ciężarówkę, a karty aromatów na stos odrzuconych kart aromatów. „Butelkę ceramiczną” wystawia obok swojej planszy destylarni.



#### 4. FAZA STARZENIA

W tej fazie gracze mogą postarzać swoje trunki, aby poprawiać ich aromaty. Starzenie przeprowadza się w kolejności tur. W swojej turze gracz postarza wszystkie trunki w swoim magazynie. Gracz wykonuje następujące kroki, aby postarzyć trunek, który wydestylował w tej rundzie:

1. Umieszcza zakryty stos tego trunku (bez beczki) na jednym z pól swojego magazynu.
2. Na wierzchu stosu umieszcza odkrytą beczkę, a na niej kładzie etykietę trunku.
3. Dobiera wierzchnią kartę z talii aromatów i bez podglądania dodaje ją zakrytą na spód stosu trunku.



Profesjonalni degustatorzy prowadzą dzienniki degustacji, aby rejestrować smaki i aromaty trunków poprzez notatki, diagramy i opisy. Dla celów rozgrywki wprowadziliśmy dodawanie tych aromatów do starzonych trunków, żeby zapewnić element zaskoczenia i zabawy przy stole.

**KARTY AROMATÓW:** Reprezentują unikalne właściwości smakowe, które trunki nabywają zwykle poprzez proces starzenia. Podczas sprzedaży starzonego trunku zapewniają dodatkowe monety (od 0 do 3) oraz dodatkowe punkty mistrzostwa z premii opisanej na magazynie.

Karty aromatów są dodawane zakryte: gracz nigdy nie wie, jak będzie smakował dany trunek, dopóki nie będzie gotowy do sprzedaży!



Gdy trunek zawierający karty aromatów jest sprzedawany, gracz odrzuca karty aromatów na stos odrzuconych kart aromatów. Jeśli talia aromatów się wyczerpie, należy potasować stos odrzuconych kart aromatów i utworzyć nową talię.



Podczas starzenia trunek wchodzi w interakcję z naczyniem, tlenem i samym sobą. Może uzyskiwać aromaty wyekstrahowane z naczynia, natleniać się, nabywać złożoność smakową, a nawet zmieniać moc w zależności od wilgotności otoczenia.

## KONIEC RUNDY

Po tym, jak wszyscy gracze albo sprzedali, albo postarzyli każdy ze swoich trunków, runda się kończy. Przed rozpoczęciem następnej, gracze wykonują następujące działania:

- **Sprawdzenie nagród branżowych.** Jeśli gracz spełnia cel podany na nagrodzie branżowej, zdobywa podane na niej punkty mistrzostwa i przesuwają swój znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól na torze punktów mistrzostwa. Jeśli kilku graczy zdobyło tę samą nagrodę w tej samej rundzie, dzielą się punktami po równo (zaokrąglając w górę). Po przyznaniu punktów za nagrodę należy ją zakryć – nie można zdobyć jej ponownie.
- **Oferowanie degustacji.** Jeśli w danej rundzie gracz nie sprzedał żadnego trunku, może zaoferować degustację w swojej destylarni. W tym celu może wydać do 4 PM i zyskać tyle samo monet z zasobów ogólnych. Nie można wydać punktów mistrzostwa, których się nie posiada.

Na koniec 3. rundy każdy gracz odrzuca jeden ze swoich celów destylarni, odkładając go do pudełka i zostawia sobie pozostałe dwa cele.

Na koniec 7. rundy, po sprawdzeniu nagród branżowych, gra się kończy i przychodzi pora na punktację końcową. W pozostałych rundach należy przesunąć znacznik rundy o jedno pole i przekazać znacznik pierwszego gracza następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



**NAGRODY BRANŻOWE** oferują premie dla graczy, którzy podczas gry osiągną określone cele. Są one dostępne dla wszystkich graczy, a pierwszy gracz (gracze), który zrealizuje wymogi danej nagrody, zdobędzie powiązane z nią punkty mistrzostwa. Etykiety trunków znajdujące się w magazynie (na starzonych trunkach) liczą się do celów nagród.



Destylarnie mogą generować znaczną część swoich dochodów, oferując wycieczki, degustacje i sprzedaż bezpośrednią. Dla mniejszych destylarni rzemieślniczych może to być nawet główne źródło dochodów.

### PRZYKŁAD FAZY STARZENIA

Gracz właśnie wydestylował partię whiskey. W związku z tym, że whiskey ma symbol starzenia, nie może zostać sprzedana w tej rundzie i musi być najpierw postarzona w magazynie.



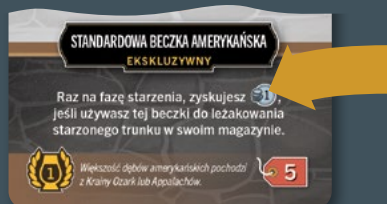
1. Gracz bierze cały stos trunku i umieszcza go zakrytego na jednym z pustych pól swojego magazynu.



2. Na wierzchu tego stosu umieszcza odkrytą beczkę drewnianą, w której chce trzymać ten trunek, a na niej umieszcza etykietę whiskey.



3. W każdej rundzie każdy starzony trunek otrzymuje nowy aromat. Dotyczy to również trunku, który został właśnie wydestylowany. Gracz bierze wierzchnią kartę z talii kart aromatów i umieszcza ją na spodzie stosu trunku bez podglądania jej.



Gracz korzysta też z unikatowej zdolności swojej „Standardowej beczki amerykańskiej”, która daje mu 1 monetę.

W następnej rundzie gracz będzie mógł zdecydować, czy zechce sprzedać tę whiskey, czy dalej ją postarzać (co doda kolejną kartę aromatu do jej stosu trunku).

KONIEC GRY

Na koniec rozgrywki gracze zdobywają dodatkowe punkty mistrzostwa za następujące elementy:

- Za każdy trunek pozostały w magazynie – każdy gracz zlicza punkty mistrzostwa na wszystkich kartach w stosie trunku, na beczce i recepturze.

**WAŻNE:** W związku z tym, że gracz nie sprzedaje trunku, nie otrzymuje premiowych punktów mistrzostwa za aromaty dla starzonego trunku, nie zdobywa premii za etykietę trunku, ani nie otrzymuje monet za trunek. Zamiast tego otrzymuje dodatkowy 1 PM za każdą kartę aromatu w stosie trunku.

- Za kolekcję butelek wystawionych obok planszy destylarni.  
*Uwaga: Butelki bez symbolu regionu nie liczą się przy ustalaniu punktów za kolekcję butelek.*
- Za ulepszenia destylarni z symbolami punktów mistrzostwa.
- Za każdy osiągnięty cel destylarni.  
*Uwaga: Celu nie można zdobyć przy braku elementu ocenianego przez dany cel. Etykiety na trunkach w magazynie liczą się na potrzeby celów.*
- Za pozostałe monety: gracz wymienia każde 5 monet na 1 PM, ignorując pozostałą resztę (jeśli gracz ma 13 monet, może zwrócić 10 do zasobów ogólnych za 2 PM, zostawiając sobie 3 monety).

Gracz przesuwając swój znacznik punktacji na torze punktów mistrzostwa, aby odzwierciedlić swój wynik końcowy. Gracz, który ma najwięcej punktów mistrzostwa, wygrywa grę i zdobywa upragniony tytuł „Mistrza destylacji”! W przypadku remisu zwycięzcą zostaje remisujący gracz, któremu pozostało więcej monet. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Slàinte Mhath!



**PRZYKŁAD PUNKTACJI KOŃCOWEJ ZA MAGAZYN**  
W ostatniej rundzie rozgrywki gracz wydestylował whisky, którą umieścił w magazynie w celu postarzenia i nie mógł jej sprzedać. Podczas punktacji końcowej zlicza wszystkie punkty mistrzostwa na kartach trunku w magazynie, a także na samej recepturze. Obejmuje to 3 PM z kart i 10 PM za whisky. Otrzymuje też dodatkowy 1 PM za pojedynczą kartę aromatu, co daje w sumie 14 PM. Trunek pozostanie w magazynie, co oznacza, że gracz nie może zdobyć premii za etykietę, ale etykieta ta będzie się liczyć na potrzeby celów destylarni.

| Butelki z tego samego regionu                                                            | Otrzymane PM |
|------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| 2                                                                                        |              |
| 3                                                                                        |              |
| 4                                                                                        |              |
| 5                                                                                        |              |
| 6+                                                                                       |              |
| Jeśli gracz ma przynajmniej po jednej butelce z trzech różnych regionów, otrzymuje 5 PM. |              |



Zwrot „Slàinte Mhath!” na znaczniku pierwszego gracza oznacza w języku gaelickim „na zdrowie” i jest tradycyjnym toastem wznoszonym zwłaszcza podczas delektowania się whisky. Zdecydowaliśmy się na ten gaelicki akcent, ponieważ inspiracją do powstania gry „Destylaty” była podróż po Szkocji. Na zdrowie!



**PRZYKŁAD KOLEKCJI BUTELEK:**  
Gracz z europejskim założycielem destylarni ma wystawionych 5 butelek w swojej kolekcji: 3 z Europy (za 4 PM) i przynajmniej po 1 z trzech różnych regionów (za 5 PM), więc za kolekcję butelek zdobywa łącznie 9 PM.

**UWAGA:** Symbol regionu destylarni liczy się w tym przypadku jako symbol Europy, ponieważ destylarnia pochodzi z Europy.



## TWÓRCY GRY

**PROJEKT:** Dave Beck

**OPRACOWANIE:** Richard Woods

**PROJEKT GRAFICZNY:** Erik Evensen

**PROJEKT TRYBU SOLO:** David Digby

**KONSULTANT W SPRAWIE ALKOHOLI:** Blake Tucker *ve/* Dr Inkwell

**KONSULTANT KULTUROWY:** James Mendez Hodes

Dave pragnie serdecznie podziękować Emily, Eleanor i Bennettowi za ich miłość i wsparcie, społeczności projektantów gier za ich opinie i zachętę, Jameyowi Stegmaierowi za zainspirowanie swoją pracą i słowami motywacji do realizacji własnych marzeń, UW-Stout za urlop, który pozwolił na ich realizację, Dalkeith Palace w Szkocji za bycie miejscem, w którym to wszystko się zaczęło i Laphroaig za bycie najlepszą torfową whisky.

Erik chciałby podziękować Erice Svanoe za jej nieskończoną cierpliwość, Dave'owi za edukację w świecie whisky i innych alkoholi oraz UW-Stout za urlop, który pozwolił mu poświęcić się pracy nad grą – bez wątpienia ten projekt nie byłby bez tego możliwy.

Richard chciałby podziękować Amandzie, Matthew i Lillian za ich miłość i wsparcie, a wszystkim naszym testerom za pomoc w uczynieniu tej gry jak najlepszą.



© 2022 Paverson Games LLC.  
Distilled jest znakiem towarowym  
Paverson Games LLC.  
Wszelkie prawa zastrzeżone.

## EDYCJA POLSKA

**TŁUMACZENIE:** Jakub Niedźwiedź

**REDAKCJA:** Game Bakery

**SKŁAD:** Przemysław Kasztelaniec



© 2024 Lucrum Games Sp. z o.o.  
ul. Gazownicza 21A  
43-300 Bielsko-Biała  
www.lucrumgames.pl

**WYCZERPANIE SIĘ KART:** Karty składników podstawowych, przedmiotów podstawowych i „Alkoholu” są w zamierzeniu nieograniczone. Jeśli karta składnika podstawowego lub przedmiotu podstawowego nie jest dostępna na rynku podstawowym, należy użyć innej karty jako zastępnika, odnotowując, jaka karta została użyta do zastąpienia innej.



Jeśli nie ma dostępnych kart „Alkohol”, należy je usunąć ze starzonych trunków we wszystkich magazynach i dodać po 1 monecie na wierzchu stosów trunków za każdy usunięty w ten sposób „Alkohol”. Gracze otrzymają te monety, gdy sprzedadzą starzony trunek.

## CZĘSTO ZAPOMINANE ZASADY:

Prowadzenie destylarni to ciężka praca! Łatwo czasem zapomnieć o pewnych zasadach. Oto kilka przypomnień od innych właścicieli destylarni:

- Podczas każdej fazy rynku **możesz kupić tylko 2 karty** z rynku podstawowego.
- Na początku fazy destylacji **możesz wymienić** 1 ze swoich kart składników lub przedmiotów na **składnik** z rynku podstawowego o takim samym lub mniejszym koszcie rynkowym.
- Pamiętaj, aby podczas destylacji **dodać 1 „Alkohol” za każdą kartę** w środkowej przegródce na cukry w swojej kadzi.
- Może się to wydawać dziwne, ale podczas destylacji w stosie wydestylowanego trunku **może nie pozostać żadna karta „Alkoholu”**. Receptury wymagają tylko określonych rodzajów cukrów i beczek.
- Jeśli receptura ma rodzaje cukrów oznaczone symbolem , oznacza to, że te cukry **nie mogą** znajdować się w końcowym stosie trunku.
- Do wydestylowania trunku z receptury specjalnej wymagany jest składnik określonego rodzaju. Może, ale **nie musi**, nim być składnik specjalny.

*Przykład: Single Pot Still Whiskey (receptura specjalna irlandzkiej destylarni) wymaga jęczmienia. Gracz może do jej wydestylowania użyć „Jęczmienia niesłodowanego” (składnik specjalny) lub zwykłego „Jęczmienia” (składnik do kupienia na rynku ekskluzywnym).*

- Jeśli trunek ma symbol starzenia, **musi być starzony** przez  co najmniej jedną rundę, zanim będzie można go sprzedać.
- Jeśli trunek ma symbol zakazu starzenia, musi być zabutelkowany i sprzedany **w tej samej rundzie**, w której został wydestylowany. 
- **Możesz sprzedać tylko 1 trunek naraz**, ale możesz sprzedać kolejny w tej samej rundzie, gdy znowu nadejdzie twoja tura.
- Pamiętaj, aby podczas sprzedaży trunku **wziąć zarobione monety i podliczyć punkty mistrzostwa**. 
- Jeśli wydestylujesz starzony trunek podczas ostatniej rundy gry, musisz go postarzyć i nie będziesz w stanie sprzedać go w tej grze. Otrzymasz jednak punkty mistrzostwa za posiadanie go w magazynie na koniec gry, w tym dodatkowy 1 PM za każdą kartę aromatu obecną w stosie tego trunku.

## MENU DEGUSTACYJNE

Arkusze te zapewniają różnorodność rozgrywek. Każde z 8 menu degustacyjnych zawiera 7 trunków o różnych poziomach prestiżu.

Menu są powiązane z założycielami destylarni wymienionymi poniżej: zapewniają alternatywy dla receptur specjalnych tych założycieli. Podczas przygotowania gry wybierzcie menu degustacyjne, a następnie rozdajcie losowo każdemu z graczy po 2 karty założycieli destylarni spośród tych, którzy są powiązani z danym menu degustacyjnym.

Pierwsze 3 menu (A, B i C) są najbardziej zrównoważone i są zalecane przy większości gier. Doświadczeni gracze mogą ubarwić rozgrywkę, używając jednego z pozostałych 5 menu, które skupiają się na określonym regionie lub rodzaju trunku, albo korzystając z założycieli destylarni, którzy nie są przypisani do wybranego menu.

### MENU DEGUSTACYJNE A: Zrównoważona rozgrywka



**POWIĄZANI ZAŁOŻYCIELE  
DESTYLARNI:** Kanada, USA,  
Szkocja, Irlandia, Indie, Australia,  
Brazylia, Jamajka, Anglia,  
Francja, Korea, Chiny

### MENU DEGUSTACYJNE C: Zrównoważona rozgrywka



**POWIĄZANI ZAŁOŻYCIELE  
DESTYLARNI:** Kanada, USA,  
Szkocja, Irlandia, Indie, Japonia,  
Peru, Jamajka, Szwecja, Francja,  
Korea

### MENU DEGUSTACYJNE E: Trunki z Ameryki



**POWIĄZANI ZAŁOŻYCIELE  
DESTYLARNI:** Kanada, USA, Peru,  
Szkocja, Irlandia, Indie, Brazylia,  
Jamajka, Meksyk, Anglia,  
Australia, Chiny

### MENU DEGUSTACYJNE G: Trunki niestarzone



**POWIĄZANI ZAŁOŻYCIELE  
DESTYLARNI:** Kanada, USA,  
Szkocja, Irlandia, Indie, Australia,  
Brazylia, Peru, Szwecja, Anglia,  
Korea, Filipiny

**MENU DEGUSTACYJNE B:**  
Zrównoważona  
rozgrywka



**POWIĄZANI ZAŁOŻYCIELE  
DESTYLARNI:** Kanada, USA,  
Szkocja, Irlandia, Indie, Japonia,  
Peru, Meksyk, Szwecja, Włochy,  
Filipiny

**MENU DEGUSTACYJNE D:**  
Trunki z Europy



**POWIĄZANI ZAŁOŻYCIELE  
DESTYLARNI:** Kanada, USA,  
Szkocja, Irlandia, Indie, Australia,  
Meksyk, Szwecja, Francja, Anglia,  
Włochy, Filipiny

**MENU DEGUSTACYJNE F:**  
Trunki z Azji i Oceanii



**POWIĄZANI ZAŁOŻYCIELE  
DESTYLARNI:** Kanada, USA,  
Szkocja, Indie, Japonia, Chiny,  
Brazylia, Włochy, Irlandia, Korea,  
Filipiny

**MENU DEGUSTACYJNE H:**  
Trunki starzone



**POWIĄZANI ZAŁOŻYCIELE  
DESTYLARNI:** Kanada, USA,  
Szkocja, Irlandia, Indie, Japonia,  
Jamajka, Meksyk, Francja,  
Włochy, Chiny

## TRUNKI W „DESTYLATACH”



Oznaczenie „chroniona nazwa pochodzenia” (PDO – Protected Designation of Origin) jest używane w wielu krajach w celu ochrony lokalnych zwyczajów i przepisów dotyczących napojów alkoholowych (i wielu innych produktów regionalnych), aby zapewniać, że są one wytwarzane z zachowaniem jakości, pochodzenia i innych cech oczekiwanych przez konsumentów. Produkt oznaczony PDO nie może być wytwarzany w innym miejscu, z innych surowców lub przy użyciu innych procesów.



### WSZYSTKIE REGIONY

#### BIMBER / MOONSHINE (KSIĘŻYCÓWKA)

**Kraj:** globalnie

Technicznie bimbrem jest każdy wysokoprocentowy napój alkoholowy produkowany w warunkach amatorskich, często nielegalnie. Może być wytwarzany z dowolnych produktów, ponieważ jego produkcja nie jest uregulowana. W wielu krajach występują różne lokalne określenia na nielegalnie wytwarzane trunki. Termin księżycówka będący bezpośrednim tłumaczeniem popularnego w czasie amerykańskiej prohibicji określenia „moonshine” wywodzi się z tego, że nielegalny alkohol zwykle produkowano nocą. Księżycówka z Kujaw produkowana w okolicach Nieszawy jest napojem wpisanym na listę produktów tradycyjnych Ministerstwa Rolnictwa.

#### WÓDKA / VODKA

**Kraj:** globalnie

Wódka wywodzi się z Rosji oraz Polski i może być wytwarzana z różnych produktów. Poprzez wielokrotną destylację uzyskuje się czysty etanol, który pozbawiony jest większości nut smakowych oryginalnych produktów. Ten niestary spirytus przed butelkowaniem jest mieszany z wodą.

#### WHISKY/ WHISKEY

**Kraj:** globalnie

Whisky wywodzi się z gaelickiego słowa *uisge* oznaczającego wodę. Jest napojem alkoholowym opartym na zacierze zbożowym i dojrzewa w dębowych beczkach. W Ameryce i Irlandii używa się pisowni z literą „e”. Do odmian whisky oznaczonych PDO należą scotch, bourbon i rye.



Od początku wiedzieliśmy, że założyciel destylarni z Jamajki w naszej grze będzie wytwarzał rum i chcieliśmy przedstawić go jako pirata! Rum ma długą historię związaną z Karaibami, kolonialną Ameryką Północną i brytyjską marynarką oraz jest często kojarzony ze „złotym wiekiem piractwa” przypadającym mniej więcej na lata 1650-1730. Tak narodziła się postać *Bezwzględny Ajaniego*.



### AMERYKA

#### CACHAÇA

**Kraj:** Brazylia

Cachaça musi być wytwarzana w Brazylii z soku z trzciny cukrowej i może być uważana za odmianę rumu będącą PDO. Nie jest wytwarzana z innych produktów związanych z cukrem trzcinowym, takich jak melasa. Może być starzona w beczkach, ale w grze jest trunkiem niestarym.

#### PISCO

**Kraj:** Peru

Pisco musi być wytwarzane z winogron w Peru lub Chile i w związku z tym jest odmianą brandy będącą PDO. Chilijskie pisco jest rzadziej eksportowane; prawo chilijskie wymaga od właścicieli destylarni uprawy własnych winogron. W przeciwieństwie do grappy, pisco jest wytwarzane ze świeżego soku winogronowego.

#### RUM

**Kraj:** globalnie

Rum jest wytwarzany z trzciny cukrowej i jej produktów ubocznych, w tym soku trzcinowego i melasy. Nie ma międzynarodowych standardów jego produkcji. Odmianami rumu będącymi PDO są cachaça (Brazylia) i rhum agricole (Francja). Rum jamajski jest znany z charakterystycznego, ziemistego posmaku.

#### TEQUILA

**Kraj:** Meksyk

Tequila jest napojem alkoholowym, który musi być wytwarzany w Meksyku z agawy niebieskiej (*Agave tequilana*). Kolokwialnie napój alkoholowy wytwarzany z agawy jest nazywany mezcalem. Mezcal z miejscowości Tequila zyskał wyjątkową popularność i stąd wzięła się nazwa tego trunku.



W przypadku filipińskiej założycielki destylarni zdecydowaliśmy się uhonorować królowe karnawału z Manili, których wybory były pierwszymi konkursami piękności. Wiele z nich zostawało aktywistkami, senatorkami, prawniczkami i pisarkami. Niektóre były też ambasadorkami narodowych produktów, takich jak **LAMBANÓG**.



**GIN** jest powszechnie kojarzony z Anglią i miał swoje początki jako środek leczniczy. Ze względu na swoje uzależniające właściwości, niskie koszty produkcji i wpływ na bezpłodność dużej liczby kobiet zyskał w Anglii przydomek „zguby matek”. W grze specjalistką od jego wytwarzania została zakonnica **Matka Mary Genever**.



## AZJA I OCEANIA



### BÁIJIŮ

**Kraj:** *Chiny*

Báijiũ jest wytwarzane w Chinach ze zbóż przy użyciu qũ, będącego mieszkanką pleśni, drożdży i bakterii. Profile smakowe znacznie się różnią w zależności od regionu. Cztery główne style aromatów to: lekki, silny, ryżowy i sosu sojowego.



### LAMBANÓG

**Kraj:** *Filipiny*

Lambanóg jest regionalnym napojem spirytusowym wytwarzanym na Filipinach z orzechów kokosowych lub owoców palmowych. Ze względu na dużą zawartość alkoholu często jest nazywany wódką kokosową.



### SHŌCHŪ

**Kraj:** *Japonia*

Shōchū jest wytwarzane w Japonii z różnych produktów, ale głównie z ryżu, jęczmienia lub batatów. Ma zwykle niską zawartość alkoholu (poniżej 35%) i podczas fermentacji zamiast drożdży wykorzystuje pleśń kōji. Nie jest szeroko eksportowane, ale występuje w wielu regionalnych odmianach.



### SOJU

**Kraj:** *Korea*

Soju jest tradycyjnym trunkiem koreańskim wytwarzanym z różnych zbóż, głównie ryżu, pszenicy lub jęczmienia. Ma zwykle niską zawartość alkoholu (poniżej 35%) i jest jednym z najlepiej sprzedających się napojów alkoholowych na świecie. Popularne są wersje aromatyzowane i istnieje wiele różnych odmian regionalnych.



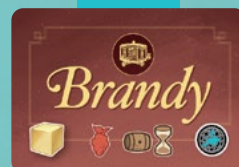
## EUROPE



### AQUAVIT / AKVAVIT

**Kraj:** *globalnie*

Aquavit wywodzi się ze Skandynawii, ale obecnie może być wytwarzany wszędzie. Jest robiony ze spirytusu rektyfikowanego nasyczonego kminkiem lub koperkiem oraz innymi aromatami. W Szwecji i Danii stosuje się głównie nazwę akvavit. Może być starzony w beczkach, ale w grze jest trunkiem niestarzonym.



### BRANDY

**Kraj:** *globalnie*

Brandy jest wytwarzana z owoców i może być też nazywana *eau de vie* (woda życia). Określenie brandy często odnosi się do destylatu z winogron, który został poddany starzeniu. Regionalnymi odmianami brandy są marc, koniak i armagnac, które podlegają ścisłym wymogom geograficznym, ale brandy może być wytwarzana w dowolnym miejscu.



### GIN

**Kraj:** *globalnie*

Gin jest neutralnym trunkiem nasycanym jałowcem i innymi aromatami. Baza może być wytwarzana z różnych produktów, a wyciąg z jałowca również może być wykonywany różnymi metodami. Gin powstał w Holandii (jako genever), a został spopularyzowany w Anglii.



### GRAPPA

**Kraj:** *Europa*

Grappa jest odmianą brandy lub *eau de vie*, będącą PDO i wytwarzaną w Europie (głównie we Włoszech, ale też w Szwajcarii i San Marino) z wytlóków (zużytych winogron i szypulek pozostałych po wyrobie wina). Analogiczny wyrób wytwarzany we Francji nazywa się marc.

Destylarnia odziedziczona w spadku po ekscentrycznym krewnym wiąże się z kilkoma wyzwaniami i ograniczeniami, którym musisz stawić czoła, aby przejąć ją na własność. W szczególności musisz ukończyć zestaw celów na kartach do gry solo, poruszając się od dołu do góry przez kolejne rzędy kart rozłożonych w kształt beczki i spełniając co najmniej jeden cel z każdego rzędu. Każdy cel albo zmieni minimalny wynik, który musisz osiągnąć na koniec gry, albo przyniesie ci dodatkowe punkty mistrzostwa i/albo monety.

## PRZYGOTOWANIE GRY W TRYBIE SOLO

Postępuj zgodnie z instrukcjami przygotowania dla normalnej gry, ale z kilkoma wyjątkami:

1. Karty celów w trybie solo podziel zgodnie z ich rodzajami: A, B i C. Każdy rodzaj potasuj osobno, a następnie zakryte karty rozłóż zgodnie z układem na rysunku A.



2. Odkrytą kartę zamiany celów w trybie solo umieść obok kart celów ułożonych w kształt beczki, jak na rysunku A.
3. Pozostałe karty celów B potasuj i umieść zakryte obok rynku ekskluzywnego. Nieużywane karty celów A i C odłóż do pudełka.
4. Odkryj karty w rzędach 1, 3 i 5. Jeden z nieużywanych znaczników punktacji umieść obok rzędu 1, jak na rysunku B.
5. Założyciela destylarni wybierz spośród wszystkich powiązanych z wybranym menu degustacyjnym.
6. Przygotowując etykiety trunków, użyj wszystkich dostępnych etykiet dla bimbru, wódki oraz siedmiu receptur z wybranego menu degustacyjnego. Pomiń przygotowanie celów destylarni i nagród branżowych – nie będą one wykorzystywane w trybie solo.



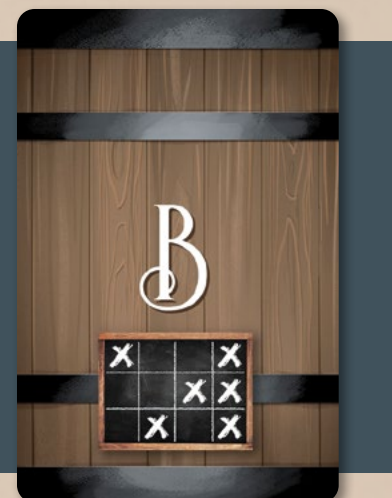
## ROZGRYWKĄ W TRYBIE SOLO

Gra solo przebiega normalnie przez 7 rund, ale z jedną modyfikacją w fazie rynku. Na koniec każdej fazy rynku, zamiast czyszczenia rynku, odrzuć wierzchnią kartę z talii pozostałych kart celów B, aby odkryć rewers następnej karty. Schemat na odwrocie odsłoniętej karty pokazuje, które ulepszenia destylarni, składniki i przedmioty należy odrzucić z rynku ekskluzywnego na ciężarówkę, symulując zakupy dokonane przez innych graczy. Ta procedura zastępuje normalne czyszczenie rynku.

### PRZYKŁAD ODRZUCANIA KART Z RYNKU EKSKLUZYWNEGO

Na rewersie każdej karty celu B jest schemat przedstawiający 3 rzędy odkrytych kart na rynku ekskluzywnym.

Jeśli następująca karta celu B została odkryta, należałoby odrzucić na ciężarówkę 1. i 4. ulepszenie destylarni, 3. i 4. składnik ekskluzywny oraz 2. i 4. przedmiot ekskluzywny. Następnie, w standardowy sposób, należy uzupełnić karty na rynku ekskluzywnym.



Aby wygrać w grze solo, musisz spełnić co najmniej jeden cel z każdego z 5 rzędów i uzyskać lub przekroczyć wynik docelowy pokazany na ukończonych kartach celów A i B.

Na przykład, jeśli ukończysz cel A z docelowym wynikiem 70 PM oraz cel B z docelowym wynikiem 12 PM, jak pokazano na rysunku C, musisz uzyskać 82 PM lub więcej, aby wygrać grę.

Dodatkowy znacznik punktacji rozpoczyna grę obok rzędu 1. Znacznik ten wskazuje na aktywny rząd. Możesz ukończyć dowolną kartę celu w swoim aktywnym rzędzie, o ile znajduje się ona bezpośrednio obok lub nad spełnioną kartą celu. Na początku gry można ukończyć dowolny cel z rzędu 1.

Możesz ukończyć dowolny cel w następnym rzędzie nad swoim rzędem aktywnym, o ile ten cel znajduje się nad ukończonym celem. Gdy to zrobisz, przesunij dodatkowy znacznik punktacji w górę do tego rzędu. Nie możesz spełniać celów znajdujących się poniżej aktywnego rzędu.



Aby ukończyć cel, musisz spełnić przedstawiony na nim warunek. Gdy ukończysz cel, umieść na nim monetę z zasobów ogólnych, aby to zaznaczyć. Następnie weź monety i/albo punkty mistrzostwa, jeśli są przedstawione na spełnionej karcie celu, a następnie odkryj 2 karty powyżej niej, o ile nie zostały już odkryte.

Realizacja celów jest opcjonalna, więc nawet jeśli spełnisz warunek celu, nie musisz go ukończyć, jeśli nie chcesz.

Raz na grę możesz zamienić miejscami dowolne 2 karty celów w trybie solo znajdujące się w tym samym rzędzie. Jeśli to zrobisz, odwróć kartę zamiany celów w trybie solo na drugą stronę, co zwiększy o 5 PM docelowy wynik do osiągnięcia.

W zamianie mogą brać udział zakryte karty celów, co może spowodować ich natychmiastowe odkrycie, jeśli po zamianie znajdują się nad ukończonym celem. Jeśli zamieniany cel jest już ukończony, po zamianie odkryj karty celów znajdujące się nad nim.



Karty celów w trybie solo występują w 4 różnych kategoriach:

- Cele „**wydestyluj**” wymagają wydestylowania trunku określonego rodzaju. Cele te mogą być realizowane tylko natychmiast po wydestylowaniu trunku, a każdy wydestylowany trunek może być użyty do spełnienia tylko jednej karty celu tego rodzaju.
- Cele „**sprzedaj**” wymagają sprzedania trunku określonego rodzaju. Cele te mogą być realizowane tylko natychmiast po sprzedaży trunku, a każdy sprzedany trunek może być użyty do spełnienia tylko jednej karty celu tego rodzaju.
- Cele „**zbierz**” wymagają posiadania określonych rzeczy. Na przykład posiadania pewnych ulepszeń destylarni, butelek lub etykiet trunków (na polach premii lub na stosach trunków w magazynie). Cele te mogą być realizowane w dowolnym momencie, kiedy spełniasz dane wymagania.
- Cele „**zyskaj**” wymagają osiągnięcia pewnych warunków w jednej rundzie (na przykład musisz zarobić pewną liczbę monet w ciągu rundy). Cele te są realizowane na koniec rundy, w której spełniasz ich wymagania. Monety i punkty mistrzostwa zdobywane z innych celów w trybie solo zrealizowanych w tej samej rundzie liczbą się na potrzeby celów „zyskaj”.



**PRZYKŁAD CELU „SPRZEDAJ”**

Gracz właśnie sprzedał soju, które zawierało 3 cukry ze zbóż i przyniosło 9 PM. Aktywny jest rząd 2 celów w trybie solo, w którym dostępne do spełnienia są karty celów pokazane obok. Gracz może zrealizować jedną z nich, ale nie obie, gdyż właśnie sprzedane soju może być użyte do spełnienia tylko jednej karty celu „sprzedaj”.

**KARTA CELU W TRYBIE SOLO**

**C**

Sprzedaj trunek zawierający co najmniej 2 cukry tego samego rodzaju.

oraz

**C18**

**KARTA CELU W TRYBIE SOLO**

**C**

Sprzedaj trunek o wartości co najmniej 8 .

**C8**

#### ZWIĘKSZANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Jeśli chcesz zwiększyć poziom trudności gry w trybie solo, w rzędzie 4 użyj celów B, zamiast celów C. Aby uzyskać jeszcze większe wyzwanie, w rzędach 2 i 4 użyj celów B, zamiast celów C. Dostaniesz w tych rzędach trudniejsze cele do spełnienia i zmiany te podniosą docelowy wynik do osiągnięcia, gdyż wszystkie cele B dodają wartość do docelowego wyniku.



PRZEBIEG RUNDY

Na początku rundy wykonajcie efekty

1. Faza rynku (w kolejności graczy)

- Wykonujcie swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, kupując w każdej po 1 karcie lub 1 kostce, aż wszyscy spasują.
- Ograniczenie zakupu do 2 kart z rynku podstawowego na gracza, na rundę.

**Czyszczenie rynku:** Odrzućcie na ciężarówkę ostatnią kartę (2 ostatnie karty w grze dla 2 graczy) z każdego rzędu rynku ekskluzywnego i uzupełnijcie rynek.

2. Faza destylacji (wszyscy jednocześnie)

**Opcjonalna wymiana:** Możesz wymienić 1 kartę na składnik z rynku podstawowego o równym lub niższym koszcie rynkowym.

- Umieść karty w kadzi.
- Dodaj 1 za każdą kartę w przegródce na cukry.
- Wydestyluj trunki, przetasowując karty oraz usuwając wierzchnią i spodnią kartę.
- Dodaj beczkę i weź etykietę trunku.

3. Faza sprzedaży (w kolejności graczy)

- Wykonujcie tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, sprzedając po 1 trunku na turę.
- Za każdy sprzedany trunek podlicz i oraz zdobądź premię za etykietę trunku.

4. Faza starzenia (w kolejności graczy)

- Umieść w swoim magazynie trunek wydestylowany w tej rundzie.
- Dodaj po 1 karcie do każdego trunku w swoim magazynie.

Koniec rundy

- Sprawdźcie spełnione nagrody branżowe.
- Jeśli gracz nic nie sprzedał, może przeprowadzić degustację: traci do 4 , aby zyskać tyle samo .
- Przesuńcie znacznik rundy na następne pole.
- Przeznaczcie znacznik pierwszego gracza kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Na koniec 3. rundy każdy gracz odrzuca 1 kartę celu (zostawiając 2).

PUNKTACJA NA KONIEC GRY

Po 7. rundzie podliczcie punkty za:

1. Trunki pozostałe w magazynie

- Policz na kartach składników, beczce i na recepturze, dodaj po 1 za każdą kartę . Uwaga: Nie sprzedajesz trunku, dlatego nie otrzymujesz ani premii za aromaty dla starzonego trunku.

2. Kolekcję butelek

2 = 2 3 = 4 4 = 7

- Z tego samego regionu: 5 = 10 6+ = 15

- Co najmniej po 1 z 3 różnych regionów: 5

3. Ulepszenia destylarni

4. Cele destylarni

5. Monety

Wymień każde 5 na 1

Pozostałe monety służą do rozstrzygania remisów.

SPIS SYMBOLI

|            |                                                                                                          |                                                                                                     |                                                                                                     |                                                                                                         |                                                                                                             |                                                                                                      |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SKŁADNIKI  |  WODA                 |  DROŻDŻE         |  ALKOHOL         |  CUKIER ZE ZBOŻ      |  CUKIER Z ROŚLIN         |  CUKIER Z OWOCÓW  |
| PRZEDMIOTY |  BUTELKA              |  BECZKA METALOWA |  BECZKA GLINIANA |  BECZKA DREWNIANA    |  STARZENIE               |  ZAKAZ STARZENIA  |
| REGIONY    |  AZJA I OCEANIA     |  EUROPA        |  AMERYKA       |  REGION DESTYLARNI |  NIEDOZWOLONE          |                                                                                                      |
| ROZGRYWKA  |  PUNKTY MISTRZOSTWA |  AROMAT        |  KOSZT RYNKOWY |  MONETY            |  ULEPSZENIE DESTYLARNI |  POCZĄTEK RUNDY |

INDEKS

|                                |    |                                               |    |                                        |       |
|--------------------------------|----|-----------------------------------------------|----|----------------------------------------|-------|
| Butelki .....                  | 13 | Kolekcja butelek .....                        | 16 | Premia za etykiety trunków .....       | 13    |
| Często zapominane zasady ..... | 17 | Koniec gry .....                              | 16 | Przedmioty i składniki .....           | 9     |
| Czyszczenie rynku .....        | 10 | Koniec rundy .....                            | 15 | Przygotowanie gracza .....             | 6     |
| Degustacje .....               | 15 | Kostki receptur .....                         | 10 | Przygotowanie gry .....                | 4     |
| Elementy gry .....             | 3  | Menu degustacyjne .....                       | 18 | Receptury specjalne .....              | 8     |
| Etykiety trunków .....         | 12 | Nagrody branżowe .....                        | 15 | Receptury .....                        | 8, 11 |
| Faza destylacji .....          | 11 | Opis gry .....                                | 7  | Stos trunku .....                      | 11    |
| Faza rynku .....               | 10 | Plansze destylarni .....                      | 7  | Tryb solo .....                        | 22    |
| Faza sprzedaży .....           | 13 | Początek rundy .....                          | 10 | Ulepszenia destylarni .....            | 9     |
| Faza starzenia .....           | 14 | Premia dla podstawowych drożdży i wody .....  | 10 | Wymiana składnika lub przedmiotu ..... | 11    |
| Karty aromatów .....           | 14 | Premia za aromaty dla starzonego trunku ..... | 13 | Założyciele destylarni .....           | 8     |