

BUDOWNICZOWIE  
*Sielskiej Doliny*™



## ROZPOCZYNA SIĘ NOWA ERA

Sereg ogromnych katastrof dotknął ukrytą głęboko w puszczy krainę zwaną Sielską Doliną, rozpoczynając czas pełen smutków i kłopotów... ale też nowych możliwości.

Wszystko zaczęło się od nieustannych ulew i powodzi. Wzbierające wody wystąpiły z brzegów Sielskiej Rzeki, zrywając mosty, zalewając ogrody i zabierając ze sobą domy mieszkańców. Była to pierwsza katastrofa, lecz kolejne miały dopiero nadejść. Wody powodzi wypłoszyły parę jaskiniowych trolli z legowiska. Wredne potwory zaczęły grasować po puszczy, rozwalając wszystko, na co trafiły i zostawiając za sobą szlak chaosu i zniszczenia. To była druga katastrofa, niemniej problemy Sielskiej Doliny jeszcze się nie skończyły.

Po tym, jak trolle przeniosły się do pobliskiej górzystej krainy, wystraszyły stado dzików, które spanikowane ruszyło w dół zboczy. Prerażone zwierzęta przetoczyły się po prastarych borach, przewracając ogrodzenia i niszcząc potężnymi szablami nieliczne pozostałe sadyby. Właśnie to była ostatnia katastrofa, a kiedy wreszcie się dokonała, Sielska Dolina była w ruinie.

Podczas gdy klany Sielskiej Doliny rozpaczaly nad spustoszeniem, jakie dokonało się w ich ojczyźnie, Starsi spotkali się na poważne obrady. Ich wzrok padł na konary górujących nad głowami Wielkich Drzew. Po długiej ciszy jeden ze Starszych przemówił: „Pod drzewami znaleźliśmy tylko kłopoty i nieszczęścia. Czas zbudować nasze siedziby wysoko pośród gałęzi. W miejscu dalekim od wyzwań i problemów rozciągającego się wokół poszycia”.

I tak rozpoczął się nowy rozdział w historii Sielskiej Doliny. Starsi wezwali ciebie i innych architektów do stworzenia nowej Sielskiej Doliny – ostoji ukrytej wysoko w gościnnych konarach Wielkich Drzew. Twoje niezrównane umiejętności pomogą zapoczątkować erę pokoju i dobrobytu. Czas, byś pokierował budowniczymi Sielskiej Doliny, zajmującymi się konstrukcją siedzib i wiszących mostów. Im wyżej sięgną twoje budowle, tym większą zdobędziesz sławę.

Lecz uważaj. Inni architekci również pragną chwały i nie zawahają się, by zniweczyć twoje dokładnie przemyślane plany. Będziesz musiał wykazać się zarówno przebiegłością, jak i umiejętnościami budowniczego. Kogo przyszłe pokolenia zapamiętają jako najwspanialszego architekta Sielskiej Doliny? Czy ciebie, czy może któregoś z twoich ambitnych rywali?

# BUDOWNICZOWIE Sielskiej Doliny™

AUTOR GRY  
PETER RIDGEWAY

ROZWÓJ GRY  
ROBERTO DI MEGLIO

ILUSTRACJE  
ANN I SEB

KIEROWNICTWO GRAFICZNE  
FABIO MAIORANA

OPRACOWANIE I SZATA GRAFICZNA  
MAURIZIO TOCCAFONDI

REDAKCJA I NADZÓR  
KEVIN CHAPMAN I FABRIZIO ROLLA

PRODUKCJA  
ROBERTO DI MEGLIO I FABIO MAIORANA

TESTERZY  
CAMILLE KU, TOM MANGHAM, JOHN MIDKIFF,  
JESSE SALAZAR, JEREMIAH CALLIHAN,  
DARRELL JUDD, XIAOWEN WU, KEVIN DAHL,  
STEPHEN MALONE, THOMAS SHEPHERD I WSZYSCY  
WSPANIALI LUDZIE Z PETRIE'S FAMILY GAMES.

GRA STWORZONA, OPUBLIKOWANA  
I DYSTRYBUOWANA NA ŚWIECIE PRZEZ

ARES GAMES SRL



VIA DEI METALMECCANICI 16,  
55041, CAPEZZANO PIANORE (LU), WŁOCHY  
WWW.ARESGAMES.EU.

TŁUMACZENIE  
MAREK MYDEL

KOREKTA I OPRACOWANIE GRAFICZNE  
MONIKA STOJEK

EDYCJA POLSKA  
GALAKTA



UL. ŁAGIEWNICKA 39, 30-417 KRAKÓW  
WWW.GALAKTA.PL

ZACHOWAJ TE INFORMACJE.

© 2024 ARES GAMES SRL. BUDOWNICZOWIE SIELSKIEJ  
DOLINY™ STANOWIĄ ZNAK TOWAROWY ARES GAMES SRL.  
WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

OSTRZEŻENIE. NIEODPOWIEDNIE DLA DZIECI W WIEKU  
PONIŻEJ 3 LAT. ZAWIERA DROBNE ELEMENTY.  
RYZYKO ZADŁAWIENIA.

WYPRODUKOWANO W SZANGHAJU W CHINACH.  
V1.0 – 2024.08.26

## CEL GRY

Każdy gracz chce zostać najsławniejszym architektem Sielskiej Doliny, umiejętnie kierując budową siedzib i mostów pośród konarów Wielkich Drzew.

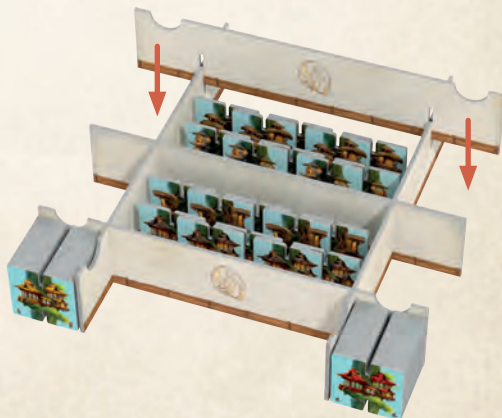
## ELEMENTY GRY

Pudełko **Budowniczych Sielskiej Doliny** zawiera:

- Tę instrukcję
- 1 planszę (dwustronną)
- 80 kart
- 20 pni drzew (dwuczęściowych)
- 64 kafelki drzew (16 w każdym kolorze)
- 64 flagi (16 w każdym kolorze)
- 6 żetonów siekiery
- 6 żetonów młota
- 12 mostów
- 9 koron drzew
- 50 żetonów sławy o wartości 1 punktu
- 28 żetonów sławy o wartości 5 punktów
- 20 żetonów sławy o wartości 20 punktów
- 1 wkładkę do segregacji elementów gry (w pięciu częściach)

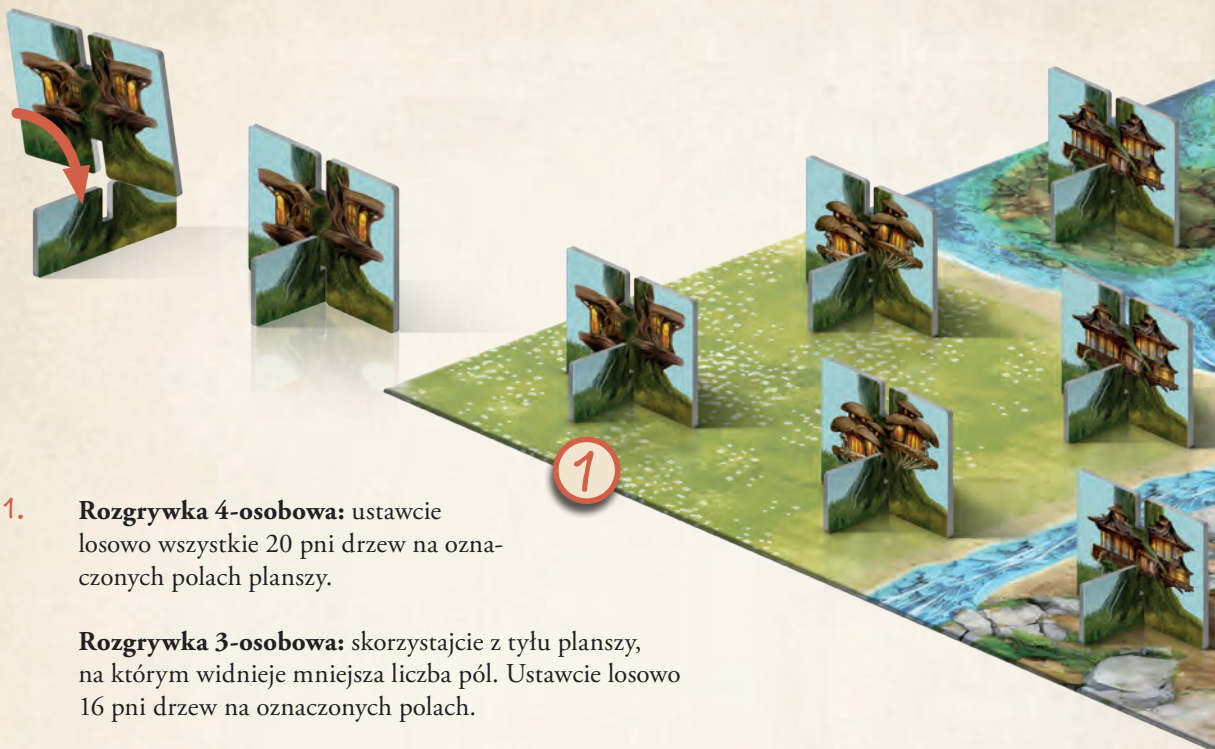
## SKŁADANIE WKŁADKI

Złóżcie pięć dużych, prostokątnych elementów wkładki, tak jak to pokazano na ilustracji. Potem włożcie ją do pudełka. Będzie ona służyć do przechowywania wszystkich elementów gry. Dobrym pomysłem jest włożenie pni drzew do dwóch środkowych sekcji wkładki, kafelków drzew w cztery rogi, a pozostałych elementów według własnego uznania.



# PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką musicie złożyć pnie drzew, tak jak to pokazano na ilustracji:



- Rozgrywka 4-osobowa:** ustawcie losowo wszystkie 20 pni drzew na oznaczonych polach planszy.

**Rozgrywka 3-osobowa:** skorzystajcie z tyłu planszy, na którym widnieje mniejsza liczba pól. Ustawcie losowo 16 pni drzew na oznaczonych polach.

**Rozgrywka 2-osobowa:** skorzystajcie z tyłu planszy, na którym widnieje mniejsza liczba pól. Nie ustawiajcie pni drzew na 3 polach obszaru pokrytego jasnozieloną trawą – nie będą one wykorzystywane. Ustawcie losowo 13 pni drzew na pozostałych oznaczonych polach.



- Każde z was wybiera kolor, po czym bierze wszystkie kafelki drzew oraz flagi w danym kolorze. Pomieszajcie swoje kafelki i ułóżcie je w 2 stosy po 8 kafelków. Ułóżcie 1 stos przed sobą; będzie używany w pierwszej rundzie gry. Drugi stos odłóżcie z boku waszego obszaru gry; będzie używany w drugiej rundzie gry.
- Potasujcie karty i rozdajcie po 4 każdemu graczowi. Stanowią one początkową rękę.





4. Ułóżcie resztę talii, zakrytą, obok planszy. Dobierzcie 3 karty z talii i wyłóżcie je odkryte obok niej.
5. Ułóżcie żetony sławy, żetony siekier, żetony młotów, mosty i korony drzew w osobnych stosach obok planszy. Tworzą one pulę ogólną, z której będziecie dobierać podczas rozgrywki.



# PRZEBIEG GRY

Gracze powinni usiąść przy rogach planszy. Zapewni im to lepszy widok na planszę, gdy miasto Sielska Dolina rozbuduje się w pionie. Rozpoczyna gracz, który ostatnio wspiął się na drzewo, a dalej kolej przechodzi **zgodnie z ruchem wskazówek zegara** wokół stołu.

**Tylko w rozgrywkach 2-osobowych:** gracz, który jest drugi w kolejności, otrzymuje jedną koronę drzewa jako początkową premię. Należy umieścić odpowiedni żeton na stole przed drugim graczem.

W swojej turze gracz kolejno wykonuje następujące czynności:

1. zagrywa kartę z ręki
2. dodaje kafelek do drzewa
3. i wybiera nową kartę.

Gracz może też mieć okazję w swojej turze, by dołączyć flagę do drzewa i/lub użyć specjalnego przedmiotu (żetonu siekiery, żetonu młota, mostu lub korony drzewa), jak to wyjaśniono w dalszej części instrukcji.

## 1. ZAGRYWANIE KARTY

Na początku swojej tury gracz wybiera jedną kartę z ręki i kładzie ją odkrytą przed sobą. Na każdej karcie widnieje **siedziba**, **stworzenie** oraz **symbol**. Sielską Dolinę zamieszkują 4 różne gatunki stworzeń, a każdy z nich odpowiada innemu rodzajowi siedziby.

Rodzaj siedziby na karcie pokazuje, gdzie można dodać kafelek w następnym kroku.

## 2. DODAWANIE KAFELKA DO DRZEWA

Na każdej karcie widnieje siedziba o charakterystycznym stylu architektonicznym. Istnieją 4 różne style siedzib, które pokazano poniżej:



**SIEDZIBA**

**STWORZENIE**

**SYMBOL**

W swojej turze gracz dodaje 1 kafelek do drzewa. Wybiera drzewo, którego obecna najwyższa siedziba odpowiada stylem siedzibie widocznej na właśnie zagranej przez niego karcie. Następnie bierze wierzchni kafelek ze stosu kafelków, które przed nim leżą, i dodaje go na dane drzewo.



**Ważne!** Po rozpoczęciu gry gracze nie mogą zmieniać kolejności kafelków w swoich stosach. Mogą je jednak swobodnie przeglądać.

**Uwaga:** w rzadkiej sytuacji, gdy karty gracza nie pozwalają dodać kafełka (ponieważ żadne z pokazanych na nich siedzib nie odpowiadają najwyższej siedzibie na żadnym drzewie na planszy), może on pokazać swoje karty, odrzucić całą rękę i dobrać 3 nowe karty z wierzchu talii.

Gracz z największą liczbą kafelków na danym drzewie dysponuje tam **przewagą**. Jeśli 2 lub więcej graczy posiada taką samą liczbę kafelków na jednym drzewie, przewagę ma wyłącznie ten spośród remisujących, którego kafelek znajduje się najwyżej.

**Przykład:** czerwony gracz i żółty gracz mają po 2 kafelki na tym samym drzewie. Jednak żółty gracz dysponuje najwyższym kafełkiem, zatem właśnie on ma przewagę w przypadku tego konkretnego drzewa.

Na końcu każdej rundy gracze zdobędą punkty sławy za wszystkie drzewa, gdzie mają przewagę (patrz *Punktowanie*, strona 10).



**Ważne!** Drzewo może mieć maksymalnie 6 poziomów (1 pień i 5 kafełków). Liczba poziomów drzewa jest również określana jako jego *wysokość*.

### 3. WYBÓR NOWEJ KARTY

Na końcu swojej tury gracz dobiera zakrytą kartę z wierzchu talii lub bierze jedną z odkrytych kart, leżących obok talii. Dodaje daną kartę do swojej ręki. Jeśli zdecydował się na odkrytą kartę, uzupełnia ją kartą dobraną z wierzchu talii.

**Uwaga:** jeśli przed wyborem karty na wszystkich 3 odkrytych kartach widnieją siedziby w tym samym stylu lub z tym samym symbolem, gracz może odrzucić wszystkie odkryte karty i zastąpić je 3 nowymi kartami, dobranymi z wierzchu talii.

**Uwaga:** jeśli talia jest wyczerpana w chwili, gdy gracz ma dobrać kartę, najpierw tasuje stos odrzuconych kart i tworzy z niego nową talię.



## FLAGI

Jeśli kafelek, jaki właśnie dodał do drzewa gracz, przedstawia siedzibę w tym samym stylu, co przynajmniej dwa inne kafelki już dołączone do danego drzewa, gracz może dołączyć do nowego kafelka jedną ze swoich flag.

Kolor pozostałych kafelków drzewa, ani ich konkretna pozycja na drzewie, nie mają znaczenia – liczy się tylko styl siedziby.

Kiedy gracz umieszcza flagę, zdobywa **5 punktów sławy**. Aby oznaczyć zdobyte punkty, bierze żeton sławy o wartości 5 punktów z puli ogólnej i umieszcza go przed sobą.

Flag nie można zdejmować z drzew. Jeśli kafelek, do którego przyczepiono flagę, zostanie usunięty z drzewa (patrz *Siekiery* i *Młoty*, strona 9), należy po prostu przenieść flagę na niższy kafelek (lub żeton pnia).

## SPECJALNE PRZEDMIOTY

Kiedy gracz skończy swoją turę, zagrana przez niego karta zostaje na stole. Leży ona odkryta przed graczem. Może on zdobyć specjalny przedmiot, jeśli zgromadzi **zestaw 3 kart z identycznymi symbolami**. W grze pojawiają się cztery różne symbole, a każdy pozwala zdobyć inny przedmiot.

Kiedy gracz ma kompletny zestaw, może wziąć żeton siekiery, żeton młota, most lub koronę drzewa (zależnie od symbolu na kartach) z puli ogólnej i odrzucić swoje karty na wspólny stos odrzuconych kart.

Na niektórych kartach widnieje zarówno most, jak i korona drzewa – można użyć takich kart albo jako kart korony drzewa, albo mostu.

*Przykład: graczowi udaje się zebrać zestaw 3 kart, na których widnieje symbol mostu. Następnie odrzuca on ten zestaw i otrzymuje most.*



Gracz może wykorzystać zdobyty przedmiot w tej samej turze, w której go pozyskał lub zachować go na później.

Gracz może wykorzystać tylko **jeden** specjalny przedmiot na turę, a ponadto robi to **po tym**, jak doda kafelek do drzewa (po kroku 2. swojej tury).

**Ważne!** Gracz może umieścić tylko **jedną** ze swoich flag na danym drzewie. Może jednak dołączyć flagę do drzewa, na którym znajduje się już flaga innego gracza, zakładając, że umieszczany przez niego kafelek przedstawia siedzibę w tym samym stylu, co 2 lub więcej kafelków już stanowiących część danego drzewa.







## SIEKIERY

Żeton siekiery pozwala **usunąć** kafelek z drzewa. Aby użyć żetonu siekiery, gracz odkłada go do puli ogólnej, a następnie usuwa najwyższy kafelek z dowolnego drzewa. Usunięty kafelek trafia do pudełka i nie można go ponownie użyć w obecnej rozgrywce.



## MŁOTY

Żeton młota pozwala graczowi **przenieść** jeden z jego kafełków z jednego drzewa na inne. Chcąc użyć tego żetonu, gracz odkłada go do puli ogólnej, a następnie usuwa jeden ze swoich kafełków, znajdujący się najwyżej na dowolnym drzewie i umieszcza go na szczycie dowolnego innego drzewa.

**Uwaga:** to przesunięcie może pozwolić graczowi na umieszczenie flagi, jeśli docelowe drzewo składa się już z co najmniej 2 kafełków w tym samym stylu.



## KORONY DRZEW

Gracz może umieścić koronę drzewa na dowolnym drzewie bez względu na jego wysokość, wliczając w to pusty pień drzewa. Kiedy korona drzewa zostanie umiesz-

czona, do

danego drzewa nie można już dodawać kafełków, a ponadto nie można wykorzystać siekiery, ani młota do usunięcia z danego drzewa korony, ani jakichkolwiek kafełków.

Koron drzew nie traktuje się jak „poziomów”, zatem nie liczą się na potrzeby maksymalnej wysokości drzewa, ani nie przynoszą punktów.



## MOSTY

Most można umieścić w taki sposób, aby łączył dwa sąsiednie drzewa (drzewa stojące wobec siebie na ukosnie sąsiadują). Kiedy gracz umieszcza most, dołącza do niego flagę w swoim kolorze. Ten sam gracz może umieścić tylko jeden most pomiędzy tymi samymi dwoma sąsiednimi drzewami. Jednak gracz może umieścić most pomiędzy dwoma drzewami, które już połączył mostem inny gracz.



Jeśli gracz ma przewagę na jednym lub obu połączonych drzewach (ponieważ dysponuje tam największą liczbą siedzib), natychmiast zdobywa punkty sławy – otrzymuje **1 punkt sławy za każdy poziom każdego z właśnie połączonych drzew, gdzie dysponuje przewagą**. Aby oznaczyć punkty zdobyte za most, gracz bierze z puli ogólnej odpowiednią liczbę żetonów sławy i umieszcza je przed sobą.

Mostu nie można usunąć z drzewa. Jeśli kafelek, do którego przyczepiono most, zostanie usunięty z drzewa za pomocą siekiery lub młota, należy po prostu przesunąć most na niższy kafelek (lub na żeton pnia).

**Przykład:** czerwony gracz umieszcza most pomiędzy dwoma drzewami. Ma przewagę na obu drzewach, więc zdobywa 7 punktów sławy, co wynika z faktu, że łącznie drzewa składają się z 7 poziomów – 4 poziomy ma drzewo na lewo, a 3 poziomy drzewo na prawo.



## RUNDY

Gra toczy się przez 2 rundy. Kiedy wszystkim graczom wyczerpią się leżące przed nimi stopy kafelków, pierwsza runda dobiega końca i zdobywają oni punkty za wszystkie drzewa, gdzie mają przewagę oraz wszystkie dzielnice, w których mają prymat (patrz *Punktowanie* na tej i następnej stronie).

Następnie każdy gracz umieszcza przed sobą drugi stos kafelków, co pozwala rozpocząć drugą rundę. Niekompletne zestawy kart i niewykorzystane specjalne przedmioty z pierwszej rundy można zachować na drugą rundę.

Grę rozpoczyna osoba, która była ostatnia w pierwszej rundzie, a następnie kolej przechodzi **odwrotnie do ruchu wskazówek zegara**. Kiedy wszyscy gracze zużyją drugi stos kafelków, rozgrywka dobiega końca. Gracze ponownie zdobywają punkty sławy za drzewa i dzielnice.



## PUNKTOWANIE

Są 4 sposoby zdobywania punktów sławy:

- umieszczanie flag
- umieszczanie mostów
- przewaga za drzewa
- prymat za dzielnice

Gracze zdobywają punkty za flagi i mosty natychmiast po ich umieszczeniu (patrz *Flagi* na stronie 8 i *Mosty* na stronie 9).

Drzewa i dzielnice punktuje się na końcu każdej rundy. Aby oznaczyć zdobyte punkty sławy, gracz bierze z puli ogólnej odpowiednią liczbę żetonów sławy i umieszcza je przed sobą.

## PRZEWAGA

Na planszy może stać od 13 do 20 drzew, zależnie od liczby graczy. Gracz z największą liczbą kafelków na konkretnym drzewie ma **przewagę** na danym drzewie i zdobywa za nie wszystkie punkty sławy.

Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada taką samą liczbę kafelków na jednym drzewie, przewagę ma ten spośród nich, którego kafelek znajduje się najwyżej na danym drzewie i zdobywa za nie wszystkie punkty.

**Każdy poziom** drzewa (wliczając pień oraz wszystkie kafelki), w obrębie którego ma przewagę gracz, przynosi mu **1 punkt sławy**.



***Przykład:** czerwony gracz ma najwięcej kafelków na tym drzewie, więc dysponuje tu przewagą i zdobywa 5 punktów sławy. Niebieski gracz nie ma przewagi. To oznacza 0 punktów za to drzewo.*

## PRYMAT

Na Sielską Dolinę składa się pięć dzielnic. Każdą oznaczono na planszy innym kolorem /rodzajem tła i obejmuje ona od 3 do 5 drzew.

Na końcu każdej rundy uważa się, że gracz ma **prymat** w dzielnicy, jeśli dysponuje przewagą na większości drzew danej dzielnicy.

Gracz z prymatem w dzielnicy zdobywa 2 punkty sławy za każde znajdujące się w niej drzewo – nie ma znaczenia ani wysokość danego drzewa, ani kto ma na nim przewagę.

Jeśli kilku graczy remisuje w rywalizacji o prymat w danej dzielnicy, każdy z remisujących zdobywa 1 punkt sławy za każde stojące w niej drzewo (zamiast 2 punktów sławy).

*Przykład:* czerwony gracz ma przewagę w przypadku 2 drzew w tej dzielnicy. Niebieski gracz ma przewagę na 1 drzewie. Do czwartego drzewa nie dodano jeszcze żadnych kafelków. Czerwony gracz zdobywa 8 punktów sławy, ponieważ ma prymat w obrębie tej dzielnicy.



## ZWYCIĘSTWO

Zwycięstwo odnosi gracz, który na zakończenie drugiej rundy posiada najwięcej punktów sławy. W razie remisu wygrywa osoba, która ma przewagę na największej liczbie drzew. Jeśli nadal jest remis, zwycięża gracz, który umieścił najwięcej flag.



## PODSUMOWANIE PUNKTOWANIA

| ZĄ CO                                  | KIEDY                               | PUNKTY SŁAWY                                     | STRONA |
|--|-------------------------------------|--|--------|
| UMIESZCZENIE FLAGI                     | NATYCHMIAST                         | 5  | 8      |
| UMIESZCZENIE MOSTU                     | NATYCHMIAST                         | 1 x WYSOKOŚĆ DRZEWA<br>(JEŚLI MASZ TAM PRZEWAGĘ) | 9      |
| PRZEWAGĘ NA DRZEWIE                    | KONIEC<br>1. RUNDY<br> <br>2. RUNDY | 1 x WYSOKOŚĆ DRZEWA                              | 10     |
| PRYMAT W DZIELNICY                     | KONIEC<br>1. RUNDY<br> <br>2. RUNDY | 2 x DRZEWA W DZIELNICY                           | 11     |
| PRYMAT W DZIELNICY (REMISUJĄCY GRACZE) | KONIEC<br>1. RUNDY<br> <br>2. RUNDY | 1 x DRZEWA W DZIELNICY                           | 11     |

### PRZEWAGA

NAJWIĘCEJ KAFELKÓW NA DRZEWIE.  
NAJWYŻSZY KAFELEK ROZSTRZYGA REMISY.

### PRYMAT

WIĘKSZOŚĆ DRZEW Z PRZEWAGĄ W DZIELNICY.