

Gra dla 2 do 4 graczy
w wieku od 14 lat.

A. Schmidt / M. Kiesling

Heaven & Ale

Delight in God's heavenly garden of beer!

1 - Podsumowanie

Jako głowa dawnego klasztoru, starasz się uważać najlepsze, niebiańskie piwo. Przez kilka rund rywalizujesz z przeciwnikami o kafelki surowców i żetony mnichów by ulepszyć ogród klasztoru. Musisz znaleźć równowagę pomiędzy kupowaniem nowych kafelków surowców i dobieraniem dysków punktujących dzięki którym zbierzesz nagrody, a nie jest to łatwe zadanie, ponieważ wszyscy rywalizują o te same kafelki i ograniczone dyski.

2 - Komponenty

Andreas Schmidt i Michael Kiesling wspólnie tworzą gry planszowe od 2014 roku i mają ponad 30 lat doświadczenia w projektowaniu gier planszowych. Z dumą publicznie przedstawiają swoją pierwszą współpracę.



Gracz, który rozplanuje swój ogród klasztoru z największą starannością tworząc najwięcej synergii między swoimi zasobami, mnichami i kafelkami szop, ma dużą szansę na wygraną. Ale wygrana jest możliwa tylko wtedy, gdy uda Ci się zrównoważyć zasoby i postęp twojego piwowara, by na końcu przygody mieć wiele wypełnionych wysokiej jakości piwem beczek.

1 plansza główna



100 kafelków z surowcami
20 każdego koloru,
z płodnością o wartościach 1 do 5.

przód



24 żetony mnichów
po 6 każdego typu



12 dużych beczek
z 12. różnymi celami



12 małych beczek
z takimi samymi 12.
celami jak te duże



49 kafelków szop
dwustronne z 5 typami



4 plansze graczy



20 kart przywilejów
4 zestawy zawierające po 5 kart



36 dysków
punktujących



4 figurki graczy

1 kolor dla każdego gracza



4 piwowarów

1 kolor dla każdego gracza



20 znaczników zasobów

4 zestawy każdego koloru



27 monet "1 dukat"

14 kart "5 dukatów"

10 kart "10 dukatów"



3 - Przygotowanie

I. Główne ustawienie

- Umieść główną planszę na stole w zasięgu każdego gracza.
- Umieść dukaty i dyski punktujące obok planszy głównej jako rezerwę.
- Oddziel kafelki surowców i umieść je zakryte w dwóch stosach: jeden stos zawierający wszystkie płytki, które mają na tyle "I", drugi stos zawierający wszystkie kafelki, które mają na tyle "II". Następnie umieść po jednym kafelku surowców z "I" odwróconymi przodem na każdym z 15 pól sórowców na planszy głównej.
- Umieść kafelki szop obok planszy głównej. Ponieważ kafelki szop są dwustronne i występują w różnych typach, podziel je dla wygody na 5 typów w przybliżeniu na równe stosy przed umieszczeniem ich obok planszy.
- Podziel 24 żetony mnichów według ich tyłu (I i II). Potasuj 12 żetonów mnicha z tyłem (I). Następnie umieść stosy po 4 zakryte żetony na każdym polu po środku głównej planszy pokazującym

- W grze **2-osobowej**, odłóż wszystkie żetony mnicha z (II) na tyle do pudełka, ponieważ będą one potrzebne.
- W grze **3-osobowej** potasuj 12 żetonów mnichów II, a następnie umieść stos czterech z nich zakryty na lewym polu, pokazującym . Odłóż pozostałe osiem płytek mnichów II do pudełka, nie są potrzebne.
- W grze **4-osobowej** potasuj 12 żetonów mnichów II i umieść stos czterech z nich zakryty na każdym z trzech pól z symbolem .

- Weź pierwszy z lewej strony stos żetonów mnichów i umieść po jednym odkrytym na każdym z 4 pól mnichów - na planszy głównej.
- Umieść po 1 dysku punktującym () z rezerwy na każdym z 6 pól dysków punktujących () na planszy głównej.
- Weź 12 małych beczek i umieść po 1 przodem do góry na każdym miejscu beczki na planszy głównej. Następnie umieścić każdą z dużych beczek na wierzchu pasującej do niej małej beczki.

II. Przygotowanie gracza.

Każdy z was wybiera kolor gracza i wykonuje następujące czynności:

- Bierze jedną planszę gracza, zestaw pięciu kart przywilejów, 1 figurkę gracza swojego koloru i umieszcza przed sobą.
- Pobiera **25 dukatów** z rezerwy. Liczba pieniędzy graczy jest jawna.
- Bierze piwowara swojego koloru i umieszcza go w miejscu początkowym piwowara na planszy gracza.
- Bierze po 1 każdego z 5 znaczników zasobów i umieszcza je na swoich miejscach startowych na planszy dla graczy.

III. Gracz rozpoczynający

Określ początkowego gracza, używając swojej ulubionej zasady. Gracz rozpoczynający umieszcza swoją figurkę na polu „miejsce pierwszego gracza” na obszarze początkowym. Następnie, idąc w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy umieszcza swoją figurkę gracza na jednym z pozostałych pól startowych i otrzymuje natychmiastową nagrodę tego miejsca.



Przykład przygotowania planszy głównej dla 3 graczy



Obszar początkowy

Miejsce pierwszego gracza



Nagroda natychmiastowa: przesun swojego piwowara o 1 krok do przodu na torze produkcyjnym planszy gracza.



Nagroda natychmiastowa: weź 2 dukaty z rezerwy.

Natychmiastowa nagroda: przesun 1 znacznik zasobów 2 kroki do przodu na torze produkcyjnym.



4 -Rozgrywka

Gra toczy się przez określoną liczbę rund:

- 3 rundy w grze 2-osobowej,
- 4 rundy w grze 3-osobowej,
- 6 rund w grze 4-osobowej.

Rozpoczyna pierwszy gracz, a gracze wykonują swoje ruchy w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

W swojej kolejce, przesun figurkę gracza do przodu (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) na wspólnym torze planszy głównej o dowolną liczbę pól, ale nie dalej niż "obszar początkowy" (patrz ilustracja po prawej stronie - pola [start]-[stop]). Następnie musisz wykonać akcje z pola, w którym się znalazłeś. Dalej przechodzi kolej na następnego gracza.



Istnieją cztery typy pól akcji:



miejsce na surowce



miejsce na mnichów



miejsce na dysku punktujące



miejsce na beczki

Każdy typ miejsca pozwala na określone działania, które zostaną wyjaśnione w dalszej części instrukcji. Pozostałe zasady:

- Nigdy nie możesz przesuwać swojej figurki w tył ani pozostać w miejscu, w którym się znajdujesz.
- Możesz przenieść się na pole akcji zajmowane przez inne figurki gracza.
- Nigdy nie możesz przenieść się w miejsce, którego akcji nie jesteś w stanie wykonać. Oznacza to, że nie możesz przenosić się na pole zasobu lub pola mnichów, gdzie nie ma żadnego kafelka, ani też nie możesz przenosić się na pole dysków punktujących, na którym nie ma żadnego dysku. Podobnie, nie możesz przenieść się na pole beczki, jeśli nie osiągnięto żadnego celu beczki (patrz strona 6).

Wejście do obszaru początkowego



Jeśli wejdiesz do obszaru początkowego figurką gracza, umieść ją na dowolnym z pustych miejsc w strefie startowej. Miejsce startowe jest puste, jeśli nie umieszczono tam żadnej innej figurki. Jeśli to miejsce ma natychmiastową nagrodę, weź ją natychmiast (patrz ramka w prawym dolnym rogu strony 2).

Gdy umieścisz swoją figurkę w obszarze początkowym, jesteś poza tą rundą. Przez resztę tej rundy twoja kolej jest pomijana, podczas gdy pozostali gracze kontynuują tury jak zwykle. Gdy wszystkie figury graczy znajdą się w obszarze początkowym, runda się kończy. Następnie przygotuj następną rundę. Jeśli była to ostatnia, wykonaj ostateczną punktację. (Patrz strona 7.)

Ważne: Jeśli wszyscy pozostali gracze przenieśli się już na obszar początkowy, a pole „Pierwszy gracz rozpoczynający” jest nadal puste, ostatni gracz, który wejdzie na obszar początkowy, musi umieścić swoją figurkę na „polu startowym pierwszego gracza”.

Miejsce surowców



Jeśli przeniesiesz swoją figurkę gracza na pole zasobów, musisz kupić co najmniej 1 z kafelków zasobów na niej. (Od drugiej rundy pole może zawierać więcej niż jeden kafelek) Możesz kupić tyle kafelków zasobów z tego miejsca, na ile możesz sobie pozwolić.

Koszt każdego kafelka zasobów zależy od jego liczby płodności i po której stronie planszy gracza ją umieszczasz.

- Jeśli zamierzasz umieścić go na zaciemnionej stronie planszy gracza, zapłać tyle dukatów do rezerwy, ile wynosi liczba płodności na wskaźniku kafelka zasobów. Następnie umieść go w dowolnym pustym, zaciemnionym miejscu.
- Jeśli zamierzasz umieścić kafelek zasobów na słonecznej stronie planszy gracza, zapłać dwa razy więcej dukatów do rezerwy, niż wskazuje liczba płodności na płytce zasobów. Następnie umieść kafelek zasobów w dowolnym pustym słonecznym miejscu.

Kafelki z surowcami nigdy nie mogą być położone w miejscu na szopy



Uwaga: Jeżeli ułożenie kafelka z surowcem prowadzi do otoczenia miejsca na szopy (ponieważ w każdym z sześciu przylegających do niego miejsc znajduje się kafelek), należy natychmiast wykonać akcję szopy opisaną na stronie 6.

Przykład:

Piotr porusza figurką gracza na pole z surowcami.

Pole zawiera

jeden żółty kafelek surowców z liczbą płodności 3 i jeden zielony kafelek z liczbą płodności 5.



liczba płodności



Piotr kupuje zielony kafelek chmielu (z płodnością 5) płaci 5 dukatów i umieszcza go w zaciemnionym miejscu na swojej planszy gracza. Następnie kupuje żółty kafelek jęczmienia (z numerem płodności 3) płaci 6 dukatów i umieszcza go w nasłonecznionym miejscu.



Pole żetonów mnichów

Jeśli przemieścisz swoją figurkę gracza na pole mnicha, musisz kupić co najmniej jednego mnicha. (Od drugiej rundy pole mnicha może zawierać więcej niż jeden żeton mnicha.) Możesz kupić tyle mnichów z tego miejsca, na ile możesz sobie pozwolić.

Koszt żetonu mnicha zależy od kosztu mnicha z planszy głównej i po której stronie planszy gracza go umieszczasz.

- Jeśli zamierzasz umieścić go na zacienionej stronie planszy gracza, zapłać tyle dukatów do rezerwy, ile wskazuje koszt mnicha na planszy głównej. Następnie umieść go w dowolnym pustym, zacienionym miejscu.
- Jeśli zamierzasz umieścić go na słonecznej stronie planszy gracza, zapłać dwa razy więcej dukatów do rezerwy, niż wskazuje koszt mnicha na planszy głównej. Następnie umieść go w dowolnym pustym słonecznym miejscu.



Mnich nigdy nie może być umieszczony w miejscu dla szopy.



Uwaga: Jeżeli ułożenie żetonu mnicha prowadzi do otoczenia miejsca na szopy (ponieważ w każdym z sześciu przylegających do niego miejsc znajduje się kafelek), należy natychmiast wykonać akcje szopy opisaną na stronie 6.



Pola dysków punktujących

Musisz aktywować kafelki, które umieszczasz na planszy gracza, aby zebrać nagrody. Najczęściej wykonuje się to poprzez wejście na planszę główną na pole z akcją punktowania.

Jeśli przesuńiesz figurkę gracza na pole z dyskiem punktowania na wspólnym torze planszy głównej, weź 1 dysk punktujący z tego pola, umieść go na pustym polu punktowania na planszy gracza i wykonaj akcję punktowania oznaczoną na tym polu. Przestrzeń, z której zabierasz dysk (A, B, C lub A/B/C) określa, w którym miejscu możesz go umieścić.



Jeśli weźmiesz dysk punktujący z pola A dysków punktujących, umieść go na pustym polu do zaznaczenia punktowania X na planszy gracza (pod warunkiem, że jest nadal pusty). Teraz wyznacz jeden numer płodności (1 do 5) i aktywuj wszystkie kafelki surowców na planszy gracza, które pokazują dokładnie taką liczbę płodności. Każda aktywowana w ten sposób surowiec daje ci nagrodę aktywacyjną (patrz ramka po prawej).



Piotr przesuwa figurkę gracza na pole punktowania A, zdobywa dysk punktujący i kładzie go na swoim polu punktacji X. Decyduje się na aktywację liczby płodności 3, a to aktywuje każdy z jego kafelków surowców, z liczbą płodności 3 (podświetloną czerwoną obwódką).

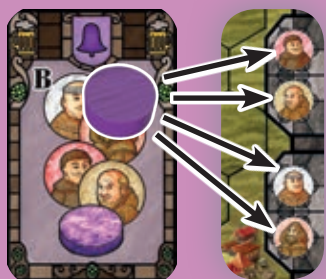
Nagrody aktywacyjne kafelków z surowcami.

Każdy aktywowany kafelek z surowcami zapewnia nagrodę, która zależy od tego, po której stronie ogrodu ją umieściłeś:

Kiedy aktywujesz kafelek zasobów na cienistej stronie ogrodu, weź tyle dukatów z rezerwy, ile wynosi liczba płodności kafełka.

Kiedy aktywujesz kafelek zasobów na słonecznej stronie ogrodu, przesunź znacznik zasobów koloru tego kafełka o tyle kroków do przodu na torze produkcyjnym, ile wynosi liczba płodności tego kafełka.





Jeśli weźmiesz dysk punktujący z pola **B** dysków punktujących, umieść go na jednym z pustych pól do zaznaczenia punktowania żetonów mnichów. Powoduje to aktywację wszystkich żetonów mnicha na planszy gracza tego typu. Każdy żeton mnicha (tego typu) uruchomiony w ten sposób aktywuje każdy kafelek z surowcami bezpośrednio przylegający do niego (przyznając jej standardowe nagrody aktywacji - patrz białe pole na stronie (4).

Aktywowany mnich wyzwala również wszystkie sąsiadujące z nim żetony mnicha. Kiedy żeton mnicha jest aktywowany w ten sposób - jego akcja będzie nazwana **wyzwoleniem** i przyznaje ci nagrodę opisaną w ramce po prawej.

Uwaga: Aby upewnić się, że wszystko przebiegnie płynnie, jeśli masz kilku mnichów typu aktywowanego, powinieneś uruchamiać ich jeden po drugim, zbierając wszystkie nagrody aktywacji przyznane przez jednego z nich, zanim aktywujesz następnego mnicha tego typu.



Piotr kładzie dysk punktujący na miejscu punktowania płytek tego mnicha. W ten sposób każdy z jego mnichów jest aktywowany i aktywuje każdą płytkę bezpośrednio przylegającą do niego (zaznaczoną czerwoną obwódką). Niebieski kafelek z surowcem wody jest aktywowany dwukrotnie.

Nagrody wyzwolenia dla płytek mnichów

Dla każdego z wyzwolonych (a nie aktywowanych) żetonów mnichów, przesun swojego piwowara o jeden krok do przodu na torze produkcyjnym. (Bez względu na to, czy żeton mnicha została umieszczona w słonecznym czy zacienionym miejscu.)



Kiedy Piotr aktywuje mnicha, wyzwala się też mnich. Pozwala mu to przesunąć swojego piwowara o 1 krok do przodu na torze produkcyjnym swojej planszy gracza.



Jeśli weźmiesz dysk punktujący z pola **C** dysków punktujących, umieść go na jednym z pustych pól do zaznaczenia punktowania kafelków z surowcami. Aktywuje to wszystkie kafelki surowców na twojej planszy gracza, które pasują do rodzaju surowca którego aktywowałeś (przyznając mu zwykłą nagrodę aktywacyjną - patrz biała ramka na stronie 4).



Piotr porusza się, by zdobyć dysk punktujący z pola C i decyduje się go umieścić na polu do zaznaczenia punktacji aktywującej wszystkie żółte kafelki surowców (jęczmienia) na swojej planszy gracza. (zaznaczone czerwoną ramką). Zauważ, że nie wolno mu umieszczać dysku na polu punktacji zielonych kafelków surowców, ponieważ jest ono już zajęte przez inny dysk punktujący.

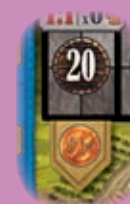
Jeśli weźmiesz dysk punktujący z pola na planszy "A/B/C", umieść go na dowolnym pustym polu do zaznaczenia punktowania na planszy gracza:



- Jeśli umieścisz go na polu punktacji X, przeprowadź procedurę punktowania opisaną dla pola **A**.
- Jeśli umieścisz go na polu punktacji płytki mnichów, przeprowadź procedurę punktowania opisaną dla pola **B**.
- Jeśli umieścisz go na polu punktacji kafelków surowców, przeprowadź procedurę punktacji opisaną z aktywacji zdobycia z pola **C**.

Pozostałe zasady

- Nigdy nie można stawiać na puste pole bez dysku punktującego, ani też nie można stawiać na pole z dyskiem punktującym, którego nie można użyć do aktywacji z racji zajęcia już pola na planszy gracza. Nie można też stawiać na polu z dyskiem punktowania, jeśli użycie dysku nie aktywowałoby żadnego kafelka na planszy gracza.
- W rundzie ostatniej dla 2- i 3-osobowych gier może znajdować się więcej niż jeden dysk punktujący na polu dysku punktującego (patrz strona 7). Jednak gracz, który się tam stanie, może wziąć tylko 1 dysk punktujący.
- Jeśli znacznik surowców dotrze do pola produkcji o numerze 20, nie przesuwają się dalej. Za każdy następny krok zabierasz zamiast tego 1 dukat z rezerwy.
- Po umieszczeniu dysku punktacji na polu punktacji płytek i przeprowadzeniu procedury punktowania, sprawdź, czy czasami nie ukończyłeś **pary przywilejów** (patrz strona 6).



Pola beczek



12 beczek na środku głównej planszy pokazuje cele, które możesz zrealizować. Jeśli zrealizowałeś jeden lub więcej z tych celów, zdobywasz odpowiednie beczki, kiedy staniesz na polu beczek na planszy głównej. Beczki dają dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec gry.

Kiedy przeniesiesz swoją figurkę gracza na jedno z dwóch pól beczek na wspólnym torze, weź ze środka planszy wszystkie pozostałe beczki, których cele osiągnąłeś.

Każdy cel ma dużą i małą beczkę. Jeśli duża beczka twojego celu jest nadal dostępna, weź ją. Jeśli dostępna jest tylko mała beczka weź ją, pod warunkiem, że nie masz już jej dużego odpowiednika. Nie możesz zabrać beczek innych graczy. Na stronie 8 znajduje się lista celów i rozszerzony przykład.



Na koniec gry każda duża beczka jest warta 4 punkty zwycięstwa.

Na koniec gry każda mała beczka jest warta 2 punkty zwycięstwa.



Masz jeszcze dwa narzędzia do osiągnięcia celu, jakim jest uwarzenie najlepszego piwa: 7 miejsc na szopy i 5 par przywilejów na planszy gracza.

Miejsca na szopy



Miejsce na szopy

Za każdym razem, gdy całkowicie otaczasz jedno z 7 miejsc na planszy gracza (ponieważ na każdym z 6 sąsiednich miejsc jest teraz kafelek), wykonaj następującą procedurę:

- Podsumuj liczbę płodności wszystkich kafelków surowców bezpośrednio sąsiadujących z otoczonym miejscem szopy. Rezultatem jest twoja suma płodności. (Pamiętaj, że płytki mnichów nie mają wartości płodności, więc nic nie dodają do sumy płodności).

Ta suma określa twoją nagrodę, którą pokazano w tabeli nagród:

- Przesuń swojego piwowara o tyle kroków do przodu na torze produkcyjnym, ile wskazano w tabeli nagród (od 0 do 6 kroków).
- Następnie weź z rezerwy kafelek z szopą pokazaną w tabeli nagród i umieść ją w otoczonym miejscu. Każdy kafelek natychmiast aktywuje kilka bądź jeden z sąsiadujących kafelków. Każdy aktywowany w ten sposób zasób bądź mnich przyznaje swoją zwykłą nagrodę (patrz białe pola na stronach 4 i 5):

zakres sumy płodności

0-7 	8-11 
12-17 	18-23 
24+ 	

tabela nagród



Brak aktywacji.



Wybierz do **dwóch** kafelków do aktywacji. Dwa kafelki muszą leżeć na przeciwległych krawędziach tej szopy (oznaczone strzałkami tego samego koloru).



Wybierz **jeden** kafelek do aktywacji.



Wybierz do **trzech** kafelków do aktywacji. Kafelki muszą leżeć na przeciwległych krawędziach tej szopy (oznaczone strzałkami tego samego koloru).



Wybierz do **czterech** sąsiadujących kafelków do aktywacji.

Przykład

Piotr kładzie szósty kafelek obok pola szopy.



Dodaje liczby płodności płytek zasobów sąsiadujących z tym obszarem szopy:

$$2 + 3 + 3 + 4 + 3 = 15$$

Z sumą płodności wynoszącą 15 otrzymuje następujące nagrody:



Piotr przesuwa swojego piwowara o 1 krok do przodu na torze produkcyjnym

następnie pobiera z rezerwy szopę: i układa ją na polu szop.

Piotr musi aktywować do dwóch kafelków, które znajdują się na przeciwległych krawędziach tej szopy, więc postanawia aktywować żółty zasób o liczbie płodności 4 i biały zasób o liczbie płodności 3.



Ukończenie pary przywilejów

10 pól punktacji dysków na planszy gracza stanowi 5 par przywilejów.



Za każdym razem, gdy ukończysz parę przywilejów na swojej planszy gracza (ponieważ oba pola sąsiadujące, zaznaczone liniami pola punktacji zawierają teraz dysk punktujący), możesz umieścić jedną ze swoich kart przywilejów obok niej i rozpatrzyć jej nagrodę (patrz strona 8). Jeśli w tym momencie nie zdecydujesz się na umieszczenie karty, nie możesz jej tam umieścić później.

Zasada „monety awaryjnej”

W dowolnym momencie swojej tury możesz oddać do pudełka dowolne karty przywilejów (które nie zostały jeszcze umieszczone obok pary przywilejów), aby natychmiast wziąć 3 dukaty z rezerwy za każdą kartę.



Tyl jest używany jako przypomnienie tej zasady.

Przygotowanie następnej rundy

Na koniec każdej rundy, gdy każdy gracz umieści swoją figurkę w obszarze początkowym, wykonaj następujące kroki:

1. Weź następny **stos mnichów** ze środka planszy głównej i dodaj po jednym z nich do każdego z 4 pól mnichów na planszy głównej.
2. Dodaj po jednym **kafelku surowców** z rezerwy do każdego pola surowców na planszy głównej. Dopóki znajdują się kafelki zasobów z I na odwrocie to używaj ich do uzupełniania pól. Gdy zabraknie kafelków surowców z I, zacznij układać kafelki surowców z II na tyle.
3. Uzupełnij **pola** punktujące **dyskami** tak aby każdy zawierał dokładnie jeden dysk chyba, że jest to ostanía runda. **Uwaga:** Wykonaj kroki w ramce po prawej, jeśli nadchodząca runda jest ostatnią rundą gry 2- lub 3-osobowej. Ostatnia runda gry to ta, w której wzięłeś ostatni stos płytek mnichów.

Gracz, który umieścił swoją figurkę gracza w polu „Pierwszy gracz” na obszarze początkowym, rozpoczyna nową rundę swoją turą, następnie kontynuuj zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

5 - Koniec gry

Gra kończy się po ostatniej rundzie, gdy tylko ostatni gracz przeniesie swoją figurkę gracza na pole obszaru początkowego i otrzyma natychmiastową nagrodę (jeśli jest). Teraz każdy z was oblicza swoje punkty zwycięstwa w następujący sposób:



Sprawdź, w którym miejscu znajduje się twój piwowar czyli jaki kurs wymiany i wartości punktów zwycięstwa odblokował.



Na przykład, jeśli twój piwowar znajduje się na którymkolwiek z tych pól, odblokował by kurs wymiany 3: 1 i wartość 4.



Jeśli przesunął się tylko do jednego z tych miejsc, odblokował by kurs wymiany 4:1 i wartość 3.

Jeśli nie dotarł nawet do górnej części toru produkcyjnego, kurs wymiany zasobów wynosi 5: 1, a wartość punktu zwycięstwa to 2.



Następnie wyrównaj pozycje znaczników zasobów na torze produkcyjnym:

A. Najpierw zastosuj odblokowany kurs wymiany zasobów, aby przesunąć znaczniki zasobów bliżej siebie: określa on, ile całkowitych kroków musisz przesunąć dowolny ze znaczników zasobów do tyłu, aby przesunąć najmniej zaawansowany znacznik zasobów o 1 krok do przodu.

Na przykład:

Twój piwowar odblokował kurs wymiany 2: 1

Zatem, aby przesunąć swój najmniej zaawansowany znacznik zasobów o 1 krok do przodu, musisz przesunąć jeden inny znacznik zasobów o 2 kroki do tyłu

LUB 2 inne znaczniki zasobów 1 krok do tyłu każdy.



Kontynuuj stosowanie kursu wymiany, aż żaden ze znaczników zasobów nie będzie mógł zostać przesunięty do przodu bez przesuwania wartości innego znacznika poniżej tego miejsca.

B. Następnie, za każde 10 dukatów, które zwrócisz do rezerwy, przesun jeden ze swoich znaczników zasobów o 1 krok do przodu na torze produkcyjnym.



Na koniec, oblicz swoje punkty zwycięstwa w następujący sposób:

1. Sprawdź, który z twoich 5 znaczników zasobów znajduje się najbliżej początku na twoim torze produkcyjnym, w którym miejscu się znajduje. Pomnóż liczbę na tym polu przez wartość punktu zwycięstwa odblokowaną przez twojego piwowara. (Jeśli któryś z twoich znaczników zasobów nie osiągnął brązowego miejsca produkcji (ponumerowane od „1” do „20”), wynik będzie równy 0, ponieważ będziesz musiał pomnożyć wartość punktów zwycięstwa przez 0.)

Po zastosowaniu kursów brązowy zasób zasobów dotarł do miejsca produkcji o numerze „9” i jest tym samym znacznikiem, który jest najbliżej początku na torze produkcyjnym. Piwowar odblokował mnożnik 4. Wynik produkcji: $9 \times 4 = 36$ punktów zwycięstwa.

2. Dodaj do tego wynik 4 punkty za każdą dużą beczkę i 2 punkty za każdą zebraną małą beczkę. Jeśli umieściłeś kartę przywileju **baru** obok jednej z twoich ukończonych par przywilejów to dodaj 1 punkt zwycięstwa do sumy za każdą zebraną beczkę.

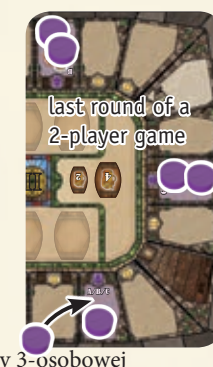
3. Wreszcie, jeśli postać gracza znajduje się na polu „Pierwszy gracz rozpoczynający”, dodaj 1 punkt zwycięstwa do wyniku.

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa. W przypadku remisu wszyscy gracze z największą liczbą punktów zwycięstwa dzielą zwycięstwo.



W grze 2- lub 3-osobowej:

Umieść **drugi dysk** punktujący na polach punktacji pól B i C. Tylko w grach dla 3 graczy, dodatkowo umieść drugi dysk na „pierwszym” polu punktacji A / B / C.



Beczki - ich cele



Twój piwowar musi osiągnąć co najmniej brązowe miejsce na produkcji o numerze "1".



Wszystkie znaczniki zasobów muszą osiągnąć co najmniej brązowe miejsce produkcji oznaczone numerem "1".



Musisz mieć co najmniej 6 żetonów zasobów z liczbą 1 płodności na planszy gracza.



Musisz mieć co najmniej 6 żetonów zasobów z liczbą 5 płodności na planszy gracza.



Musisz mieć dysk punktujący na każdym z 4 pól punktujących mnichów



Musisz mieć dysk punktujący na każdym z 5 pól punktujących zasobów.



Musisz umieścić co najmniej 3 kafelki szop tego samego typu na twojej planszy.



Musisz umieścić co najmniej 4 kafelki szop różnego typu na twojej planszy.



Co najmniej jeden znacznik zasobu musi osiągnąć miejsce produkcji o numerze "20".



Musisz mieć co najmniej 3 karty przywilejów obok ukończonych par przywilejów.



Musisz umieścić mnicha lub kafelek surowców w każdym z 15 słonecznych obszarów na planszy gracza.



Musisz umieścić mnicha lub kafelek surowców w każdym z 15 zaciemnionych obszarów na planszy gracza.

Karty przywilejów



Wybierz kolor zasobu. Policz ile płytek zasobów tego koloru umieściłeś na swojej planszy gracza (ignorując liczby płodności). Przenieś znacznik zasobów tego koloru o tyle kroków do przodu na torze produkcyjnym.



Policz, ile dysków punktujących masz na swoich polach punktacji. Następnie przesun znacznik zasobów, który jest najdalej w tyle na ścieżce produkcyjnej o tyle kroków naprzód. (Jeśli więcej niż jeden znacznik zasobów jest najdalej w tyle, wybierz jeden z nich, aby wykorzystać wszystkie kroki do przodu dla jednego znacznika.)



Karta przywileju **Baru**: Na koniec gry otrzymasz 1 dodatkowy punkt zwycięstwa za każdą beczkę (małą lub dużą), którą posiadasz.



Natychmiast weź 12 dukatów z rezerwy.



Natychmiast przesun swojego piwowara o 5 kroków do przodu na torze produkcyjnym.

Przykład zdobywania beczek

Piotr przenosi figurkę gracza na pole beczki. Osiągnął 3 cele na beczkach na środku planszy głównej: może teraz wziąć 2 duże beczki i tę małą beczkę, ponieważ takie są dostępne.



CREDITS

Game design: Andreas Schmidt and Michael Kiesling

Illustrations and graphics: Fiore GmbH

Development: Viktor Kobilke, Philippe Schmit

Rule book and rule book layout: Philippe Schmit

Rule book revision: Neil Crowley, Viktor Kobilke

Tłumaczył: Arachion z gry.planszowe.pl

Podziękowania dla www.planszowkiwedwoje.pl

Copyright: © 2017 Plan B Games Inc.

19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC J0P 1P0, Canada
All rights reserved.
www.planbgames.com

Plan B Games Europe GmbH,
Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg, Germany
www.eggertspiele.de

eggertspiele is a brand of Plan B Games Europe GmbH.

