

TAM, GDZIE KRACŁA ŻABY



INSTRUKCJA



TAM, GDZIE KRACZĄ ŻABY



Każdego roku prestiżowy Puchar Społeczności jest przyznawany młodzieńcowi, który najbardziej przysłuży się wiosce. Tego roku rywalizacja jest szczególnie zaciekle – w stawce pozostaliście tylko ty i twój rywal!

Wieśniacy mogą się z wami podzielić częścią swoich zysków, opowiedzieć o was swoim przyjaciółom albo nawet pomóc w odkryciu potężnych skarbów. Najlepszym sposobem na zdobycie głosów koniecznych do wygrania Pucharu Społeczności jest bycie rozpoznawalnym!

Po drodze stworzysz przydatny sprzęt i szczerze obdarujesz nim innych. Będziesz też inwestować w lokalny biznes, co mimo wysokiego kosztu z pewnością się opłaci – ktoś by nie szanował młodej osoby, dzięki której może wciąż funkcjonować poczta.

To przyjacielska rywalizacja, ale tylko jedno z was może zdobyć Puchar Społeczności! Powodzenia!

„Tam, gdzie kraczą żaby” to rywalizacyjna, 2-osobowa gra karciana, w której wcielasz się w rolę podróżnika przemierzającego w tę i z powrotem okolice wioski. Dobierasz karty ze wspólnej talii i wydajesz ciężko zarobione monety, by je zagrać. Karty te mają ograniczoną liczbę użyć – po ich wykorzystaniu trafią do twojego schowka punktacji.

Będziesz również zagrywać karty budynków, które rozszerzą wachlarz twoich możliwości. Gra kończy się, gdy wspólna talia się wyczerpie – gracze podliczają wtedy swoje punkty z kart w swoich schowkach punktacji oraz z budynków, w które zainwestowali. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

SPIS TREŚCI

Przygotowanie	4
Przebieg tury	6
Efekty kart	8
Podróżowanie	9
Karty sprzętu	12
Karty budynków	12
Koniec gry	14
Opcjonalne warianty	15
Skrót zasad i podsumowanie efektów	16

ELEMENTY GRY



Dwustronna plansza podróży (wiosna / jesień)



6 kart startowych (2 Gniazda, 2 Lilie, 2 Nory)



24 karty talii Akademii

15 kart wieśniaków (5 kruków, 5 żab, 5 królików)
6 kart sprzętu (2 kruczego, 2 żabiego, 2 króliczego)
3 karty budynków (1 kruczy, 1 żabi, 1 króliczy)



3 podróżników (kruk, żaba, królik)



2 karty pomocy

2 karty punktacji



**3 karty początkujących wieśniaków
(kruk, żaba, królik)**



51 kart talii podstawowej

27 kart wieśniaków (9 kruków, 9 żab, 9 królików)
12 kart sprzętu (4 kruczego, 4 żabiego, 4 króliczego)
12 kart budynków (4 krucze, 4 żabie, 4 królicze)



24 karty talii Wieści

15 kart wieśniaków (5 kruków, 5 żab, 5 królików)
6 kart sprzętu (2 kruczego, 2 żabiego, 2 króliczego)
3 karty budynków (1 kruczy, 1 żabi, 1 króliczy)



12 żetonów planszy podróży

6 żetonów zaczarowania (3 pary), 2 żetony „+5”,
3 żetony gniazda, żeton złotej skrzyni



**48 żetonów monet/zasobów o wartości 1
12 żetonów monet/zasobów o wartości 5**

PRZYGOTOWANIE



1 Umieść planszę podróży na stole. W pierwszej grze użyj strony wiosennej, w kolejnych wybierz sam. Na stronie jesiennej niektóre trasy wymagają poniesienia kosztów, ale oferują więcej opcji.

2 Umieść żetony planszy podróży na wskazanych polach:



2a Umieść żeton złotej skrzyni na wskazanym polu żelaznej skrzyni.



2b Umieść 2 żetony „+5” na wskazanych polach „+3”.



2c Umieść 3 żetony gniazda na wskazanych polach „Dobierz 1”.



2d Umieść parę takich samych żetonów zaczarowania na wskazanym polu zaczarowania.



2e Umieść drugą parę takich samych żetonów na drugim polu zaczarowania.

- 3 Każdy gracz dobiera 1 z pozostałych żetonów zaczarowania.
- 4 Wybierz talię tematyczną (w pierwszej grze zalecana jest Akademia) i połącz ją z talią podstawową. Przetasuj razem obie talie, tworząc główną talię, i umieść ją zakrytą pomiędzy graczami. Od teraz ta główna talia będzie zwana „talią”.
Zostaw obok niej miejsce na stos wyrzuconych (odkryty stos kart, które będą wyrzucane w trakcie gry).
- 5 Umieść żetony monet/zasobów w pobliżu, tworząc wspólną pulę.
- 6 Każdy gracz otrzymuje 5 monet.

Monety i zasoby są wyrażone tymi samymi żetonami. Żetony w obszarze gracza są monetami. Gdy są umieszczane na kartach, stają się zasobami. Aby nie doszło do pomyłki, żetony warto przechowywać stroną z liczbą ku górze, gdy są monetami, i stroną z zasobem ku górze, gdy są zasobami.



- 7 Każdy gracz bierze zestaw 3 kart startowych: Gniazdo (krucze), Lilię (żabią) i Norę (króliczą). Umieść karty startowe w rzędzie przed sobą stroną z podstawową (nieulepszoną) zdolnością ku górze. Nad tym rzędem przygotuj miejsce na 2 dodatkowe rzędy kart.



Ten symbol zielonej strzałki oznacza ulepszoną stronę karty startowej.



- 8 Każdy gracz dobiera 5 kart z talii na rękę.
- 9 Wyłóż karty 3 początkujących wieśniaków obok talii.
- 10 Losowo wybierz pierwszego gracza. Rozpoczynając od drugiego gracza, każdy gracz wybiera początkującego wieśniaka, dobiera jego kartę oraz pasującą figurkę podróżnika (kruka, żabę albo królika). Odtóż ostatnią, niewybraną kartę początkującego wieśniaka jako pierwszą kartę stosu wyrzuconych.
- 11 Każdy gracz umieszcza swojego początkującego wieśniaka nad swoimi kartami startowymi, tworząc w ten sposób swój rząd wieśniaków. Każdy bierze 2 zasoby z puli i umieszcza je na swoim początkującym wieśniaku (zgodnie z wartością zasobów wskazanych w górnym prawym rogu karty).
- 12 Każdy gracz umieszcza swojego podróżnika na polu domu na planszy podróży.
- 13 Każdy gracz bierze dwustronną kartę pomocy oraz kartę punktacji. Umieść swoją kartę punktacji zakrytą na lewo od swoich kart startowych.



WPROWADZENIE

Gracze naprzemiennie wykonują swoje tury. W swojej turze wykonujesz 2 główne akcje oraz dowolną liczbę wolnych akcji. Gra kończy się niedługo po wyczerpaniu talii. Na koniec gry gracze punktuja schowane karty wieśniaków i sprzętu oraz zasoby na kartach budynków. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

PRZEBIEG TURY

W swojej turze musisz wykonać 2 główne akcje.

Masz do wyboru 2 rodzaje głównych akcji: Zagranie karty i aktywacja karty.

Możesz wykonać 2 różne albo 2 takie same główne akcje.

Oprócz głównych możesz też wykonać dowolną liczbę wolnych akcji przed, pomiędzy albo po swoich głównych akcjach.

Główna akcja: Zagranie karty

Wybierz kartę z ręki i zapłać jej koszt, usuwając monety ze swojego obszaru gry do puli.

Umieść ją odkrytą w odpowiednim rzędzie: karty budynków w dolnym obok swoich kart startowych, karty wieśniaków w środkowym, a karty sprzętu w górnym rzędzie.

Umieść na zagranych kartach sprzętu i wieśniaków wskazaną liczbę zasobów z puli.



Karty sprzętu

Karty wieśniaków



Karty budynków

Główna akcja: Aktywacja karty

Wybierz jedną ze swoich kart startowych albo kart wieśniaków w grze i aktywuj ją.

- Nie możesz użyć tej akcji do aktywacji sprzętu ani budynku.
- Chociaż możesz wykonać tę akcję dwukrotnie w swojej turze, nie możesz aktywować ponownie tej samej karty.

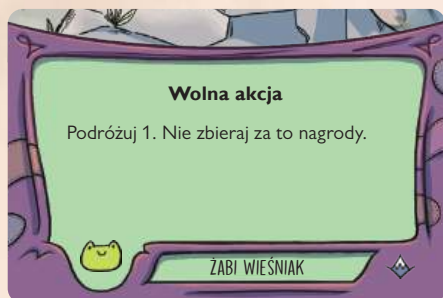
Startowe karty aktywuje się za darmo. Aktywacja karty wieśniaka wymaga usunięcia z niej 1 zasobu do puli. Jeśli na karcie wieśniaka nie ma żetonów zasobów, nie można jej w ten sposób aktywować.

Gdy karta zostanie aktywowana, należy rozpatrzyć podane na niej efekty w zapisanej kolejności. Efekty są opisane na str. 8. Jeśli aktywujesz kartę, musisz rozpatrzyć jej efekty w jak największym stopniu.

- Jeśli na karcie nadrukowana jest „Wolna akcja”, aktywujesz ją przy pomocy wolnej akcji (patrz niżej) zamiast głównej akcji.
- Występują też inne efekty, które mogą aktywować twoje karty. Gdy tak się dzieje, rozpatrujesz efekty karty jak zazwyczaj, ale nie usuwasz z niej 1 zasobu. Taka aktywacja nie wlicza się w limit jednej aktywacji danej karty w ramach głównej akcji i może być przeprowadzona, nawet jeśli na karcie nie ma zasobów.

Wolna akcja: Aktywuj kartę wieśniaka z „Wolną akcją”

Wybierz jedną ze swoich kart wieśniaków w grze, której efektem jest „Wolna akcja”, usuń z niej 1 zasób (do puli), a następnie aktywuj tę kartę (rozpatrz wymienione na niej efekty w podanej kolejności).



- *Chociaż możesz wykonać dowolną liczbę wolnych akcji w swojej turze, nie możesz aktywować w ten sposób tej samej karty wielokrotnie w jednej turze. Zalecamy lekko przekreślić aktywowaną w ten sposób kartę i przywrócić ją do pionu na koniec tury.*
- *W grze pojawiają się inne sposoby aktywacji karty niż aktywacja z głównej akcji. Takie aktywacje nie usuwają zasobu, mogą zostać dokonane, nawet jeśli na karcie nie ma zasobów, i nie liczą się do limitu 1 aktywacji karty na turę w wyniku użycia wolnej akcji.*

Wolna akcja: Zaczarowanie budynku

Aby wykonać tę akcję, musisz mieć dostępny żeton zaczarowania (czyli taki, który jest w twoim obszarze gry, ale nie jest umieszczony na budynku).

Umieść żeton zaczarowania na karcie budynku. Ten budynek jest teraz zaczarowany.

Szczegóły zaczarowywania budynków są opisane na str. 13.

Koniec tury

Jeśli twój podróżnik dotarł w twojej turze do końca ścieżki, przestaw go teraz na pole domu.

Następnie pojedynczo i w dowolnej kolejności schowaj każdą swoją kartę wieśniaka i sprzętu, na której nie ma zasobów:

1. Wybierz pustą kartę wieśniaka albo sprzętu (taką bez zasobów).
2. Jeśli to karta sprzętu, rozpatrz jej efekt reliktu.
3. Umieść tę kartę zakrytą pod swoją kartą punktacji.



Efekt reliktu

Na koniec swojej tury nie powinieneś mieć w grze żadnych pustych kart wieśniaków ani sprzętu.

Kolejność, w jakiej chowasz karty, może mieć znaczenie. Jeśli schowasz Tłustą rentę i dodasz 1 zasób do aktualnie pustej karty wieśniaka, zapobiegnie to schowaniu się tego wieśniaka w tej turze.



EFEKTY KART

Rozpatrując efekty karty, wykonaj instrukcje możliwie najpełniej. Jeśli nie jesteś w stanie w pełni rozpatrzyć jakiegoś efektu, zrób, co możesz, i przejdź do kolejnego efektu.

Rozpatrzenie niektórych efektów będzie wymagało opłacenia kosztu. Jeśli możesz opłacić koszt, musisz to zrobić. Jeśli nie możesz opłacić kosztu, nie rozpatruj efektu.

Możesz aktywować kartę, nawet jeśli nie stać cię na rozpatrzenie jej efektu. To usuwa 1 zasób z aktywowanej karty jak zazwyczaj.

Zarób X

Weź X monet z puli i dodaj je do swojego obszaru gry.

Dobierz X

Dobierz X kart do swojej ręki z wierzchu talii (o ile nie wskazano innego źródła).

Schowaj

Umieść wskazaną kartę zakrytą pod swoją kartę punktacji.

Gracze nie mogą podglądać żadnych schowanych kart.

Wyrzuć X

Umieść X kart na odkrytym stosie kart wyrzuconych (w dowolnej kolejności).

Gracze mogą przeglądać stos wyrzuconych, ale nie mogą zmieniać kolejności kart.

Podróżuj X

Porusz swojego podróżnika o maks. X pól na planszy podróży. Więcej o tym w następnej części.

Inwestuj X

Umieść do X monet ze swojego obszaru gry na tej karcie budynku. Stają się teraz zasobami i będą punktować na koniec gry.

Rozważ X

Obejrzyj w tajemnicy X wierzchnich kart talii. Korzystając z tych kart, rozpatrz pozostałe wymienione w tym rozważaniu efekty (dobierz, schowaj, wyrzuć itp.) w podanej kolejności. Następnie jeśli pozostały jakieś karty, odłóż je na wierzch talii w dowolnej kolejności.

Przykładowo, aby rozpatrzyć „Rozważ 4: Dobierz 2, wyrzuć 1”, obejrzyj 4 wierzchnie karty z talii, dodaj 2 do swojej ręki, wyrzuć 1 z nich, a pozostałą kartę odłóż na wierzch talii.

Jeśli rozpatrujesz efekt „Rozważ”, a w talii nie ma dostatecznej liczby kart, obejrzyj tyle kart, ile możesz, i rozpatrz pozostałe efekty zgodnie z podaną kolejnością możliwie najpełniej.

Na przykład, rozpatrując wcześniej wytłumaczony efekt „Rozważ 4” w sytuacji, w której talii pozostały tylko 3 karty, dobrałbyś 2 i wyrzucił 1.

PODRÓŻOWANIE

Efekt „Podróżuj” pozwala na poruszenie podróżnika po ścieżkach na planszy podróży i zbierania z nich nagród. Gracze mogą znajdować się na tym samym polu.

Rozpatrując efekt „Podróżuj X”, porusz swojego podróżnika maksymalnie o liczbę pól równą wartości efektu (minimum 1 pole, o ile to możliwe).

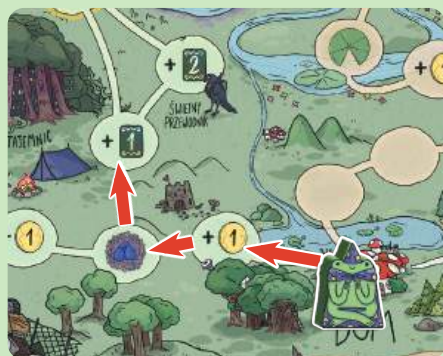
Gdy opuszczasz pole domu, możesz wybrać ścieżkę, którą podążysz. Nie wolno się cofać! Każdy kolejny ruch musi być na pole dalsze od domu. Ruszając się ze skrzyżowania, musisz wybrać, którą ścieżką będziesz dalej podążać.

Przykładowo rozpatrujesz efekt „Podróżuj 3”.

Postanawiasz udać się na zachód od domu w kierunku Lasu Tajemnic. Mógłbyś zatrzymać się po poruszeniu się o 1 pole, ale postanawiasz iść dalej.

Następne pole to skrzyżowanie. Znów możesz zdecydować się na zatrzymanie, ale postanawiasz kontynuować, wybierając pole północnej ścieżki.

Ponieważ poruszyłeś się o 3 pola, kończysz swój ruch. Przy następnym ruchu musisz wybrać, którą z dwóch ścieżek podążysz.



Na jesiennej stronie planszy podróży znajdują się ścieżki z kosztem. Jeśli chcesz poruszyć się ścieżką z podanym kosztem, przed wejściem na nowe pole musisz opłacić ten koszt: w monetach albo wyrzuconych kartach z ręki. Jeśli nie stać cię na opłaceniu tego kosztu, nie możesz skorzystać z tej ścieżki.

Na przykład poruszenie się po północno-wschodniej ścieżce na pole żelaznej skrzyni wymaga zapłacenia 1 monety.



Zawsze musisz się poruszyć o co najmniej 1 pole, o ile to możliwe. Jedynymi sytuacjami, w których nie możesz się poruszyć podczas rozpatrywania efektu „Podróżuj”, są:

- Już znajdujesz się na końcu ścieżki podróży.
- Jesteś na skrzyżowaniu i nie stać cię na opłaceniu kosztu żadnej z dalszych ścieżek.

Na przykład, jeśli jesteś na tym polu podczas rozpatrywania efektu podróży i nie masz żadnych monet ani kart na rękę, nie możesz się poruszyć.



Zbieranie nagrody

Po poruszeniu swojego podróżnika zbierz nagrodę z pola, na którym zakończyłeś swój ruch.

Jeśli się nie poruszysz, nie możesz zebrać nagrody z pola, na którym się znajdujesz.

Nagrodami mogą być:



Rozpatrz efekt „Zarób” i weź z puli wskazaną liczbę monet.



Rozpatrz efekt „Dobierz” i weź z talii wskazaną liczbę kart.



Aktywuj swoją startową kartę Nory albo ulepsz ją, odwracając na ulepszoną stronę.



Aktywuj swoją startową kartę Lilii albo ulepsz ją, odwracając na ulepszoną stronę.



Aktywuj swoją startową kartę Gniazda albo ulepsz ją, odwracając na ulepszoną stronę.



Żelazna skrzynia

Wybierz 1 z 3 opcji:

- Schowaj 1 kartę ze swojej ręki.
- Dodaj 1 zasób do swojej karty wieśniaka.
- Rozważ 3: Dobierz 1, wyrzucić 2.



Złota skrzynia

Wybierz 1 z 3 opcji:

- Schowaj 2 karty ze swojej ręki.
- Aktywuj 1 ze swoich kart wieśniaków.
- Rozważ 5: Dobierz 2, wyrzucić 3.



Rubinowa skrzynia

Wybierz 1 z 3 opcji:

- Schowaj 3 karty ze swojej ręki.
- Przejrzyj stos wyrzuconych i weź z niego 2 dowolne karty. Schowaj 1 z nich i zagraj drugą, ignorując jej koszt.
- Rozważ 5: Schowaj 1, dobierz 2, wyrzucić 2.

Plansza podróży zamiast tekstu używa symboli dla nagród „Zarób” i „Dobierz”, ale na potrzeby odpalania kart sprzętu i budynków są one rozpatrywane tak samo jak każde inne efekty „Zarób” i „Dobierz” (patrz str. 12).

Zbieranie żetonów

Jeśli twój podróżnik zakończy ruch na polu z żetonem zaczarowania, weź ten żeton i umieść go w swoim obszarze gry. Możesz go użyć do zaczarowania budynku (patrz str. 13).

Każdy gracz może mieć tylko 1 żeton zaczarowania danego typu.

Jeśli zakończysz ruch na polu z już posiadanym żetonem zaczarowania, nie bierz tego żetonu.

Jeśli zakończysz ruch na innym rodzaju żetonu, zbierz pokazaną na tym żetonie nagrodę i odtóż ten żeton do pudełka – nie będzie już potrzebny w tej rozgrywce.

Jeśli twój podróżnik zakończy swój ruch na polu skrzyni na końcu ścieżki podróży (pole z małym domkiem), na koniec twojej tury powróci na pole domu.



Szczegółowy przykład podróżowania

W swojej turze wykorzystujesz główną akcję do aktywacji swojej karty Żabiego maga – usuwasz z niej 1 z 2 zasobów i rozpatrujesz efekt „Podróżuj 3”, który pozwala poruszyć się od 1 do 3 pól na aktualnej ścieżce.

Po poruszeniu się o 2 pola docierasz do skrzyżowania. Jeśli chcesz poruszyć się dalej, musisz wybrać ścieżkę.

Wybierając ścieżkę po lewej, zarobiłbyś normalnie 3 monety, ale w wyniku efektu karty Żabiego maga zamiast tego dobierzesz 3 karty.

Wybierając ścieżkę po prawej, zarobiłbyś normalnie 2 monety, ale w wyniku efektu karty Żabiego maga zamiast tego dobierzesz 2 karty.

Wybierasz ścieżkę po lewej i dobierasz 3 karty.

Chciałbyś ponownie podróżować, ale nie możesz aktywować Żabiego maga swoją drugą główną akcją. Zamiast tego aktywujesz Bohaterskiego Żabiklesa. Jego akcja to również „Podróżuj 3”, ale w przeciwieństwie do Żabiego maga nie wpływa na zawartość nagrody. Usuwasz 1 zasób z Bohaterskiego Żabiklesa i przygotowujesz się do dalszej podróży.

Tym razem postanawiasz nie wykorzystać w pełni swojego ruchu i zamiast tego poruszyć się tylko o 2 pola, kończąc ruch na polu ze złotą skrzynią.

Spośród możliwych nagród wybierasz tę, która pozwala ci na aktywację jednej ze swoich kart wieśniaków.

Tym razem możesz aktywować Żabiego maga (ponieważ nie używasz ponownie głównej akcji do jego aktywacji).

Dodatkowo, ponieważ aktywujesz go przy użyciu efektu, a nie głównej akcji, nie usuwasz z niego zasobu (czyli pozostaje na nim 1 zasób).

Mógłbyś poruszyć się tylko o 2 pola i zakończyć swój ruch na polu z żetonem zaczarowania. Masz już jednak ten typ żetonu i nie możesz wziąć drugiego identycznego. Poruszasz się więc o pełne 3 pola.

Nagroda to „Zarób 3”, ale skoro podróżujesz z Żabim magiem, nagrodą zamiast tego jest tego „Dobierz 3”.



KARTY SPRZĘTU

Karty sprzętu zagrywasz z ręki do górnego rzędu swojego obszaru gry. Nie można ich aktywować. Zamiast tego sprzęty mają podany na środku swojej karty warunek odpalenia.

Ilekoć **dowolny** gracz spełni ten warunek, usuwasz 1 zasób z tej karty (o ile to możliwe), a gracz, który spełnił ten warunek, umieszcza ten zasób w **swoim** obszarze gry jako monetę.

Na przykład masz w grze Kontrakt pocztowy. Twój przeciwnik zagrywa kruczą kartę. Usuń 1 zasób z Kontraktu pocztowego i przekaz go przeciwnikowi, który dodaje go jako monetę do swojego obszaru gry.

Na koniec swojej tury, jeśli w swoim obszarze gry masz jakieś karty sprzętu bez zasobów, rozpatrz efekty reliktyw na każdej z nich (w dowolnej kolejności), a następnie schowaj je.



Warunek odpalenia

Efekt reliktu

Karty sprzętu, które są odpalane przez zagrywanie kart sprzętu, nie działają same na siebie, ponieważ nie ma ich jeszcze w grze.

Jeśli schowasz kartę sprzętu z innego powodu (np. w wyniku efektu nakazującego schowanie karty sprzętu z ręki albo efektu rozważenia), nie rozpatrujesz efektu reliktu takiej karty.

KARTY BUDYNKÓW

Karty budynków są zagrywane z ręki do dolnego rzędu obszaru gry obok kart startowych. Nie mogą być aktywowane.

Zamiast tego, jeśli właściciel karty budynku spełni warunki podane na początku tekstu efektu, natychmiast rozpatruje ten efekt.

Na przykład Biuro telegraficzne jest odpalane za każdym razem, gdy aktywujesz swoje Gniazdo.

Niektóre efekty kart budynków są niezależnymi efektami (np. „Dobierz 2”), a niektóre modyfikują to, co akurat robisz.



Warunek odpalenia

Efekt

Karty budynków, które są odpalane przez zagrywanie kart budynków, nie odpalają same siebie, ponieważ nie ma ich jeszcze w grze.

Rozpatrzenie efektu budynku przerywa właśnie rozpatrywaną akcję lub efekt. Po rozpatrzeniu efektu budynku kontynuuj rozpatrywanie przerwanej akcji/efektu.

Na przykład rozpatrujesz efekt podróży po ścieżce z kosztem „Wyrzuć 1”, która prowadzi cię na pole z nagrodą „Zarób 5”.

Jeśli opłacając koszt, wyrzucisz z ręki kartę sprzętu, a masz w grze budynek Bez odpadów, efekt budynku przerywa efekt podróży. To znaczy, że musisz zapłacić za tę kartę sprzętu ze wcześniej posiadanych monet – nie dotarłeś jeszcze na pole, z którego możesz zebrać nagrodę.



Inwestowanie w budynki

Wiele efektów kart budynków zawiera słowo „Inwestuj”. Jak wspomniano wcześniej, aby rozpatrzyć efekt „Inwestuj X”, umieść do X monet ze swojego obszaru gry na karcie budynku. Stają się teraz zasobami i będą punktować na koniec gry.

Żetony zasobów nie są usuwane z kart budynków, gdy te są odpalane (w przeciwieństwie do kart sprzętu).

Zaczarowywanie budynków

Zaczarowanie budynku jest wolną akcją, którą możesz wykonać w swojej turze, o ile masz w swoim obszarze gry dostępny (nieleżący na żadnej karcie) żeton zaczarowania. Aby to zrobić, umieść żeton zaczarowania na polu zaczarowania na karcie budynku (w lewym dolnym rogu). Każdy budynek może być zaczarowany tylko raz, a raz umieszczony żeton zaczarowania nie może zostać usunięty.

W grze występują 2 rodzaje efektów zaczarowania – są oznaczone różnymi symbolami.



Natychmiast rozpatrz jednorazowy efekt zaczarowania.



Zmodyfikuj efekt budynku, dodając do niego efekt zaczarowania.

Efekt
zaczarowania

Pole
zaczarowania



Wiele odpaleń

Jeśli w tym samym momencie odpalanych jest wiele kart budynków lub sprzętu, to gracz, który je odpalił, decyduje o kolejności ich rozpatrywania.

Rozpatrujesz efekt podróży i poruszasz się po ścieżce z kosztem „Wyrzuć 1”. Wyrzucasz z ręki Łańcuch duszy, co odpala efekt twojej karty Bez odpadów oraz karty przeciwnika Kosz na odpady.

Możesz je rozpatrzyć w dowolnej kolejności. Najpierw bierzesz monetę z Kosza na odpady przeciwnika, dzięki czemu masz teraz 4 monety. Następnie zagrywasz Łańcuch duszy dzięki swojej karcie Bez odpadów, płacąc tymi monetami.

To odpala kartę Kontrakt pocztowy, bierzesz więc z niej monetę. Na koniec inwestujesz tę monetę w swój budynek Bez odpadów, który był odpalony w tym samym czasie co Kontrakt pocztowy.



KONIEC GRY

Gdy talia się wyczerpie, dokończ aktualną turę, a następnie każdy gracz rozegra jeszcze jedną turę. Jeśli gracz rozgrywający ostatnią turę usunie ostatni zasób z karty sprzętu przeciwnika, przeciwnik chowa kartę, ale nie rozpatruje efektu reliktu.

Gracze odkładają pozostałe im na ręku karty na stos wyrzuconych. To nie odpala żadnych efektów związanych z wyrzucaniem – gra już się skończyła.

Następnie przeprowadźcie punktację:

PUNKTACJA WIEŚNIAKÓW

Podziel swoich schowanych wieśniaków na 3 grupy ze względu na gatunek (kruki, żaby, króliki). Pomnóż liczbę kart w najmniej licznej grupie przez liczbę kart w najliczniejszej grupie.

Jeśli w jednej ze swoich grup nie masz żadnych wieśniaków, za wieśniaków zdobywasz 0 punktów (twoja najmniejsza grupa to 0).

PUNKTACJA BUDYNKÓW

Każdy budynek jest wart 1 punkt za każdy leżący na nim zasób.

Karty budynków nie punktuja, jeśli są schowane lub nie mają na sobie żetonów zasobów.

PUNKTACJA SPRZĘTU

Pomnóż liczbę swoich schowanych kart sprzętu przez liczbę swoich kart budynków, na których jest żeton zaczarowania.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu autor wolałby, aby gracze wspólnie cieszyli się ze zwycięstwa. Jeśli wolicie rozstrzygnąć remis, zwycięzcą zostaje gracz z większą liczbą pozostałych monet. Dalszy remis wygrywa ten z graczy, który zdobył więcej punktów z wieśniaków. Jeśli i to nie rozstrzyga remisu, gracze dzielą się zwycięstwem!

PRZYKŁAD PUNKTACJI

Na koniec gry masz 14 schowanych kart wieśniaków: 5 królików, 3 żaby i 6 kruków. Za wieśniaków zdobywasz 18 (3×6) punktów.

Masz 2 budynki, na których łącznie znajduje się 8 zasobów. Za budynki zdobywasz 8 punktów.

Masz 7 schowanych kart sprzętu i 2 zaczarowane budynki. Masz również trzeci żeton zaczarowania, ale nie znajduje się on na budynku i nie wpływa na punktację sprzętu. Za sprzęt zdobywasz 14 (7×2) punktów.

Łącznie twój ostateczny wynik to 40 ($18 + 8 + 14$).



DO ZAPAMIĘTANIA

- Nie ma limitu kart na rękę.
- Nie ma limitu liczby kart w grze żadnego rodzaju.
- Gracze mogą przejrzeć stos wyrzuconych kart w dowolnym momencie, ale nie mogą zmieniać kolejności umieszczonych w nim kart.
- Rewersy kart początkujących wieśniaków różnią się. Chowając kartę początkową, możesz wysunąć ją, tak by widoczny był jej rewers – dzięki czemu nie zapomnisz, który pionek należy do ciebie.
- Żetony monet/zasobów nie są limitowane liczbą elementów. Jeśli ich pula się wyczerpie, użyj odpowiednich zamienników.
- Jeśli gracz zapomni rozpatrzyć efekt karty sprzętu albo budynku, użyć efektu reliktu albo skorzystać z efektu zaczarowania, bądź miły i pozwól mu to zrobić, o ile w grze nie pojawiły się nowe informacje (np. zagrałeś kartę lub przeciwnik dobrał kartę).

OPCJONALNE WARIANTY

Bez pamięci

Niektórym graczom może nie przypaść do gustu pamięciowy element rozgrywki. Jeśli obaj gracze się na to zgodzą, karty schowane pod kartą punktacji mogą być odkryte. Gracze mogą w każdej chwili zapoznać się z własnymi schowanymi kartami.

Tam, gdzie głośniejsz kraczą żaby

Przetasuj obie tematyczne talie (Akademii i Wieści) z talią podstawową i stwórz z nich talię. W trakcie przygotowania dobierz 8 kart (zamiast 5) i po wyborze karty początkującego wieśniaka wyrzuć z ręki 3 karty. Ten wariant zalecamy tylko tym graczom, którzy znają już wszystkie karty w grze i grali wielokrotnie.

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Autor: Iain Everett

Ilustracje: Pennie Jo Everett

Rozwój: Hent van Imhoff

Kierownictwo artystyczne: Yoma

Projekt graficzny: Dann May, Zinia Redo

Redakcja angielska: Paul Grogan (Gaming Rules!)
i Brian Toohey

Skład instrukcji: Zinia Redo

Projekt wyprasek: Daniel Cunningham

Testerzy: Vicente Ridaura Harvey, William Collie, Marco Reece-Heal, Tony Shek, Giorgos Englezos, Javier Rodriguez „Mishi”, Kenny Goodman, Pauline Derouinau, Ricardo Gonçalves, Gaz Robinson, Jon-Robert „Medic” Angus, Darren Maley, Dean Lynch, Thomas Sweetland-Michie, Johnny Gall, Tantar, R4bb1t, Menelaos Vidakis, Bill Grofindel Vasileiadis

Podziękowania: Dave Taylor, Ruairidh Keir Ellery

Edycja polska: Lucky Duck Games ©2025

Opracowanie: Marek Baranowski

Korekta: Marta Kania

Redakcja: Patryk Blok

Marketing: Tomasz Siwek, Daria Stachurska

Obsługa klienta: Maryla Wolska

Koordynacja produkcji: Mateusz Szupik

Wydawca: Michał Herman

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt:
info@luckyduckgames.com
www.luckyduckgames.com

SKRÓT ZASAD

W swojej turze w dowolnej kolejności wykonaj 2 główne akcje oraz dowolną liczbę wolnych akcji. Nie możesz użyć obu głównych akcji do aktywacji tej samej karty.

Główne akcje	Zagraj kartę (płacąc jej koszt). Aktywuj kartę (startową albo wieśniaka). Jeśli aktywowałeś wieśniaka, usuń z niego 1 zasób.
Wolne akcje	Aktywuj „Wolną akcję” na karcie wieśniaka. Zaczaruj budynek.
W swojej turze	Odpal karty sprzętu dowolnego gracza (weź 1 zasób jako monetę). Odpal swoje karty budynków (nie usuwaj zasobu).
Koniec tury	Jeśli twój podróżnik dotarł do końca ścieżki, powrót do domu. Następnie schowaj wszystkie swoje karty wieśniaków i sprzętu bez zasobów. Jeśli w takich okolicznościach schowasz kartę sprzętu, rozpatrz jej efekt reliktu.
W grze	Karty „w grze” to karty w jednym z rzędów w obszarze gry. Karty w stosie wyrzuconych, w talii, rękach graczy, schowane nie są „w grze”.

EFEKTY

Zarób X	Weź X monet z puli do swojego obszaru gry.
Dobierz X	Dodaj X kart do swojej ręki z wierzchu talii (o ile nie wskazano inaczej).
Schowaj	Umieść wskazaną kartę zakrytą pod swoją kartę punktacji.
Wyrzuć X	Dodaj X kart do stosu wyrzuconych.
Podróżuj X	Porusz się o maks. X pól na planszy podróży.
Inwestuj X	Umieść maks. X monet na karcie budynku.
Rozważ X	Obejrzyj X wierzchnich kart talii. Następnie rozpatrz podane efekty. Pozostałe karty odłóż na wierzch talii.

PUNKTACJA

Wieśniacy	Pomnóż liczbę kart w najmniej licznej grupie przez liczbę kart w najliczniejszej grupie.
Budynki	1 punkt za każdy zasób.
Sprzęt	Pomnóż liczbę swoich schowanych kart sprzętu przez liczbę swoich kart budynków, na których jest żeton zaczarowania.