

Uwe Rosenberg Szkłany Szlak

Gra planszowa dla 1-4 osób od 12 lat

Zasady gry



Szkło i cegły

Szkłany szlak to 250-kilometrowa trasa biegnąca przez bawarskie lasy w pobliżu granicy z Czechami. Upamiętnia ona czasy, w których w tej okolicy, na dużą skalę, produkowano szkło. Podróżując dziś szklanym szlakiem możesz obejrzeć, wciąż dostępne dla zwiedzających, leśne hutnicze piece, przy których, przy odrobinie wyobraźni, wciąż czuć żar i słyszeć zgiełk uwijających się przy nich rzemieślników. Szkło i cegły były znane na długo przed okresem średniowiecza. Już około 7000 lat temu Egipcjanie umieli wytwarzać szkło. Wynalezienie cegieł przypisuje się z kolei Sumerom, którzy rozpoczęli wypalanie pierwszych cegieł na Bliskim Wschodzie około 6000 lat temu.

Na terytorii dzisiejszych Niemiec szkło przywieźli Rzymianie. Jego wykorzystanie w Europie zwiększyło się jednak dopiero w 13 stuleciu, a w 16 zaczęło być wykorzystywane na codzienne potrzeby.

Surowcem niezbędnym do wytwarzania szkła w tamtych czasach było drewno. Uzyskiwany z niego potaż służył do obniżenia temperatury topnienia piasku kwarcowego. Tlenek żelaza zawarty w piasku nadawał charakterystyczny dla szkła z leśnych hut zielony kolor.

Na potrzeby wytwarzania szkła wycinano całe połacie lasów, co było na rękę ówczesnym włodarzom, ponieważ na wylesionych terenach można było rozwijać miasta i zakładać nowe wsie. Postępujące wylesianie doprowadziło jednak do upadku leśnych hut szkła w 19 stuleciu.

Na początku epoki nowożytnej cegły wypalane były w piecach polowych usytuowanych w bezpośrednim pobliżu dużych złóż gliny.

Wyrób cegieł był czasochłonny i uciążliwy: wykopaną glinę układało się w cienkie warstwy i pozostawiało na zimę, aby skruszała pod wpływem mrozu i deszczu.

Przed formowaniem należało taką skruszoną glinę udeптаć bosymi nogami. Ostatecznym formowaniem cegieł zajmował się strycharz. Przygotowane

cegły układano w stosy zawierające czasami nawet 10 000 lub więcej sztuk. Przestrzenie pomiędzy stosami wypełniano materiałem palnym, a całość obkładano starymi ceglówkami, gliną i trawą. W tak przygotowanym „piecu” cegły wypalane były przez kilka tygodni.

W 19 stuleciu wytwarzanie cegieł zostało zrewolucjonizowane: wynalezienie pieca pierścieniowego pozwoliło na redukcję wymaganego opału o 75% i umożliwiło ciągłą produkcję. W tamtym okresie w bawarskich lasach powstało co najmniej 50 nowych cegielni.

Świadectwem początków industrializacji cegielnictwa jest 86-metrowa wieża kościoła parafialnego św. Mikołaja w bawarskim Zwiesel.



Obecnie nie ma już leśnych hut w bawarskich lasach. Szkłany szlak prowadzi jednak przez wiele dawnych i aktualnych ośrodków produkcji i obróbki szkła. Co prawda nie ma już pieców polowych, ale wiele starych, często opuszczonych cegielni przypomina o wielowiekowej historii cegielnictwa tego rejonu.

Gra Szkłany szlak toczy się w 19 stuleciu, w czasach, w których nałożyły się na siebie okresy najbardziej intensywnego rozwoju cegielnictwa i wyrobu szkła w Bawarii.

Cel gry

W trakcie czterech etapów gry będziesz wytwarzać szkło i wykorzystywać je do szklenia okien w budynkach. Aby budować budynki będziesz musiał zdobyć drewno i glinę. Nie obędzie się też bez produkowanych przez siebie cegieł. O zwycięstwie będzie decydować łączna wartość budynków, które zbudujesz w trakcie gry. Podczas budowy będzie ci asystować grupa sprawnych pomocników. Musisz jednak bacznie uważać na to co robią twoi przeciwnicy, aby efektywnie wykorzystać wybranych do gry pomocników.

15 pomocników oferuje ci swoją pomoc. Możesz ich wykorzystać do pozyskiwania dóbr, elementów krajobrazu oraz wznoszenia budynków.



Zawartość pudełka

1 plansza organizacyjna, na której należy położyć budynki (dwustronnie zadrukowana)



4 plansze graczy (z polami na żetony)



1 kielich gracza rozpoczynającego



4 plansze produkcyjne (na każdej znajdują się po 2 koła z kieratami)



koło produkcji szkła koło produkcji cegieł

4 talie kart, w każdej po 15 kart pomocników (w kolorze graczy)



51 żetonów elementów krajobrazu, w szczególności:

po 17:



złóże piasku

park

jezioro

24 dużych żetonów lasów



40 okrągłych drewnianych znaczników dóbr, w szczególności:

po 4 znaczniki:



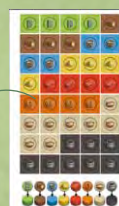
szkło
piasek
kwarcowy



drewno
cegła



woda
glina



po 8 znaczników:



żywność



węgiel
drzewny

1 arkusz z naklejkami na znaczniki dóbr

92 żetony budynków, w szczególności:



30 budynków przetwórczych

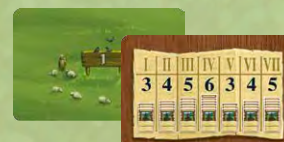


31 budynków jednorazowych



31 budynków premiowych

1 żeton pomocy dla wariantu jednoosobowego



oraz 8 zatrzasków umożliwiających montaż kieratów do kół produkcyjnych.

Przygotowanie gry

PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Wyjmij z wyprasek plansze graczy oraz elementy kół produkcyjnych (*ramiona kieratów i plansze produkcyjne*). Za pomocą zatrzasków zamocuj kieraty do plansz produkcyjnych. Następnie przyklej naklejki na drewniane znaczniki odpowiednich dóbr.

Elementy koła do produkcji szkła mają oznaczenia w kolorze zielonym, podczas gdy elementy koła do produkcji cegieł oznaczono kolorem czerwonym.

Aby zmontować koła produkcyjne, połóż ramiona kieratu odpowiedniego koloru na planszy produkcyjnej, a następnie całość zepnij zatrzaskiem lekko zaciskając go palcami (patrz rysunek po prawej stronie).



PLANSZE PRODUKCYJNE ORAZ PLANSZE GRACZY

Daj każdemu graczowi jedną planszę gracza i jedną planszę produkcyjną. Oba kieraty na swojej planszy produkcyjnej ustaw tak, aby **dłuższe ramię wskazywało godzinę 12**. Na obu planszach niektóre sekcje oznaczono ikonami. Połóż na nich znaczniki odpowiadających im dóbr. *Jeśli w grze biorą udział mniej niż 4 osoby, odłóż niewykorzystane plansze, żetony i znaczniki do pudełka.*

Górne koło na planszy produkcyjnej jest swoistą **Hutą szkła**. Zaczynasz grę posiadając 0 szkła: połóż zielony znacznik szkła po lewej stronie ramienia kieratu, w sekcji obok pola 0. Znacznik piasku kwarcowego połóż po drugiej stronie, przy brązowym polu 0, znacznik żywności przy polu 1, znacznik węgla drzewnego przy polu 2, znacznik wody przy polu 3, a znacznik drewna przy polu 4.

Dolne koło to swego rodzaju **Ceglarnia**. Grę rozpoczynasz nie posiadając cegieł ani węgla drzewnego: połóż odpowiadające im znaczniki tak jak na rysunku po prawej stronie. Znacznik gliny połóż przy polu 1, a znacznik żywności przy polu 2.



Na twojej planszy gracza zaznaczono pola na żetony. Połóż na odpowiednich polach (*patrz rysunek poniżej*): 6x las, 2x złożę piasku, 2x park i 2x jezioro. Żetony lasu zakrywają po 2 pola planszy.



PLANSZA ORGANIZACYJNA ORAZ ŻETONY BUDYNKÓW

Plansza organizacyjna jest dwustronna. Na jednej stronie wydrukowano zestaw pól na budynki dla gry w 1-3 osób, a na drugiej stronie wydrukowano układ dla 4 graczy. Połóż planszę organizacyjną pośrodku stołu, odpowiednią stroną ku górze.

Rewersy żetonów budynków mogą być oznaczone jednym z trzech symboli (*strzałką, klepsydrą albo sakiewką*). Odwróć żetony rewersem do góry, rozdziel je na trzy grupy (*zgodnie z rewersem*) i potasuj (*każdą grupę osobno*). Weź około połowy żetonów z każdej grupy i ułóż je w trzy oddzielne stosy obok planszy organizacyjnej (*patrz rysunek*). W razie potrzeby dodaj do stosów kolejne żetony.

Podczas gry w 1-3 osoby weź z odpowiednich stosów po **4 żetony budynków** każdego rodzaju i połóż je odkryte na odpowiednio oznaczonych polach planszy organizacyjnej. W przypadku gry w 4 osoby, połóż na planszy po **5 żetonów budynków** każdego rodzaju.



Jeśli gra będzie się toczyć w 1-3 osób, na planszy organizacyjnej połóż łącznie 12 żetonów budynków.



Uwaga: podczas **pierwszych rozgrywek** zalecam wykorzystanie tylko tych budynków, które w prawym górnym rogu (w tle) są oznaczone symbolem przydrożnej kapliczki. (Jeśli chcesz, możesz jednak wykorzystać też inne budynki.) W ten sposób szybko przyswoisz sobie działanie budynków i będziesz mógł się skoncentrować na podstawowym mechanizmie gry. Jeśli pierwszą rozgrywkę przeprowadzacie w 4 osoby, moim zdaniem dobrze jest odwrócić planszę organizacyjną na stronę dla 1-3 graczy, aby ograniczyć liczbę dostępnych budynków.



Daj każdemu graczowi talię **15 kart pomocników** w jednym kolorze. (Nieużywane talie usuń z gry.) Wybierz losowo gracza rozpoczynającego i daj mu kielich.



Wprowadzenie

W trakcie czterech etapów rozbudowy będziesz wznosił różne budynki. Grę rozpoczynasz posiadając trzy budynki „początkowe”. Wydrukowano je po lewej stronie planszy gracza. W trakcie gry będziesz mógł je ulepszyć.

W grze rozróżniamy trzy rodzaje budynków:



Budynki przetwórcze



Budynki jednorazowe, z których możesz skorzystać tylko natychmiast po ich zbudowaniu



Budynki premiowe, które nie mają żadnego znaczenia podczas gry. Po jej zakończeniu mogą przynieść ci dodatkowe punkty zwycięstwa za różnego rodzaju osiągnięcia.



Wszystkie żetony budynków składają się z takich samych elementów:

Z lewej strony, za pomocą cyfr oraz symboli drewna, szkła, gliny i cegieł (a czasami innych dóbr), obrazowano **koszty budowy** danego budynku. Przedstawioną tu **Bednarnię** możesz zbudować płacąc 1 drewno i 2 cegły.

To jest **nazwa** budynku.



Na tym polu przedstawione jest **działanie** budynku. **Bednarnia** to budynek przetwórczy, w którym możesz w dowolnym momencie (i wielokrotnie w trakcie gry) wymienić 1 sąg drewna na 2 wiadra wody.

Z prawej strony, na tle sakiewki, podano liczbę **punktów zwycięstwa**, które otrzymasz na koniec gry za wybudowanie tego budynku. **Bednarnia** daje 3 punkty.

Do wznoszenia budynków potrzebujesz drewna, szkła, gliny i cegieł. **Drewno i glinę** możesz pozyskać bezpośrednio od swoich pomocników. Aby wyprodukować **szkło i cegły** musisz dysponować odpowiednią ilością dóbr. Aktualny stan posiadania każdego rodzaju dobra śledzisz na dwóch kołach produkcji. Poza funkcją magazynowania, górne koło służy do produkcji szkła, a dolne do produkcji cegieł.



Przykład: jeśli masz otrzymać dwie miarki piasku kwarcowego, przesunąć żółty znacznik piasku o 2 pola w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.



Oba twoje koła produkcji służą do odnotowywania aktualnego stanu wszystkich dóbr dostępnych w grze.



Materiały budowlane: szkło i drewno dostępne są tylko na kole produkcji szkła, a cegły i glina tylko na kole produkcji cegieł. Niektóre budynki wymagają do budowy innych materiałów, np. wody (dostępna tylko na kole produkcji szkła). Węgiel drzewny oraz żywność dostępne są na obu kołach produkcyjnych.



PROCES PRODUKCJI

Za każdym razem, gdy sekcja na kole produkcji znajdująca się przy zaznaczonym na brązowo **polu 0** staje się **pusta** (patrz rysunek po prawej stronie), **musisz przesunąć ramię kieratu** zgodnie z ruchem wskazówek zegara (za wyjątkiem sytuacji, którą opisaliśmy na stronie 7).



Strzałki widoczne na ramionach kieratu mają przypominać, w którą stronę należy je przesunąć.

W przykładzie obok, sekcja przy brązowym polu 0 została opróżniona w wyniku pozyskania dwóch miarek piasku. W tej sytuacji należy **natychmiast** przesunąć ramię kieratu na kole produkcji szkła o jedną pozycję.



Na kole produkcji szkła znajdują się znaczniki pięciu podstawowych dóbr (a na kole produkcji cegieł tylko trzech). Przyjrzyjmy się teraz temu co się wydarzyło podczas obrotu kieratu. Kierat na kole produkcji szkła na pierwszym rysunku (przed obrotem) wskazywał: 2x piasek, 1x żywność, 2x węgiel drzewny, 3x woda i 4x drewno. Po obrocie kieratu widać, że ubyło po jednej jednostce każdego dobra podstawowego, czyli obecnie jest: 1x piasek, 0x żywność, 1x węgiel drzewny, 2x woda i 3x drewno. W tym samym ruchu zapas szkła wzrósł z 0 na 1. (Znacznik szkła znajduje się po tej stronie ramienia kieratu, po której liczby rosną w kierunku odwrótnym do ruchu wskazówek zegara.) Przedstawiony tu proces opisuje produkcję szkła: 5 podstawowych dóbr zmieniło się w jedno dobro ulepszone.

KARTY POSTACI

Kolejnym istotnym elementem rozgrywki jest mechanizm zagrywania kart. Wszyscy macie dokładnie taki sam zestaw kart pomocników. Każda karta reprezentuje jednego pomocnika oferującego **dwie akcje**. Na początku etapu rozbudowy każdy w sekrecie wybiera **pięciu pomocników**, których planuje wykorzystać w „rundach pomocników”, a pozostałe karty chwilowo odkłada na bok. Zagrywając kartę pomocnika, którego nie ma w ręce **żaden inny gracz**, możesz skorzystać z **obu akcji** oferowanych przez tego pomocnika. Jeśli jednak co najmniej jeden inny gracz ma w ręce kartę pomocnika, którego zagrałeś, każdy z was będzie mógł wykorzystać **tylko jedną** z dwóch akcji oferowanych przez danego pomocnika (patrz opis na stronie 6).



*Uwe: To właśnie jest kluczem do zwycięstwa. Staraj się wybrać trzech takich pomocników, których raczej nie wybiorą inni gracze, abyś mógł ich **efektywnie wykorzystać sam**. Dodatkowo, wybierz dwóch takich pomocników, których prawdopodobnie wybiorą pozostali gracze. Wówczas również ty z nich skorzystasz.*

Przebieg gry

Poniżej znajduje się opis przebiegu gry w 3-4 osoby (zmiany, które należy wprowadzić do rozgrywki jedno- i dwuosobowej opisaaliśmy na stronie 10).

Jedna rozgrywka składa się z **czterech etapów rozbudowy**. Na każdy etap składają się **trzy rundy pomocników**. Na początku każdego **etapu** **wybierzcie w sekrecie po 5 kart spośród wszystkich 15 kart** pomocników (również tych, które były wykorzystane w poprzednim etapie). Pozostałe 10 kart odłóżcie zakryte. Nie będą używane w tym etapie.



ZAGRYWANIE KART POMOCNIKÓW

Podczas każdej z trzech rund pomocników w każdym etapie będziecie:

- wybierać równocześnie **po jednej karcie** spośród trzymanyh w ręce,
- odkładać tę kartę **zakrytą** przed sobą na stole, a następnie:
 - **odkrywać** wybrane karty **pojedynczo**, zgodnie z kolejnością graczy,
 - przeprowadzać akcje z odkrytej karty natychmiast po jej odkryciu.

Szczegóły dotyczące dwóch powyższych punktów opisano poniżej.



Akcje oferowane przez wszystkich pomocników zostały szczegółowo opisane na stronie 8.

W tej części instrukcji skupimy się tylko na wyjaśnieniu jak te karty są zagrywane.

PRZEBIEG RUNDY POMOCNIKÓW

Gracz rozpoczynający (będący w posiadaniu kielicha) odkrywa zagrąną kartę i natychmiast przeprowadza akcje z nią związane (szczegółowy opis wraz z przykładami znajduje się na następnej stronie). Po nim kolejni gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, przeprowadzają swoje tury w ten sam sposób do momentu, w którym wszystkie zagrane karty zostaną odkryte.

Uwaga! Kiedy odkryjesz kartę w swojej turze, **wszyscy pozostali gracze** muszą sprawdzić, czy mają w ręce kartę tego samego pomocnika, którego odkryłeś. Jeśli tak, **muszą ją natychmiast zagrać** (z jednym wyjątkiem, opisanym niżej).

Własne karty zagrane podczas tur innych graczy wsuwa się w specjalne „wcięcia” po prawej stronie swojej planszy. Każda plansza ma **dwie wcięcia**, co oznacza, że w **jednym etapie** każdy może zagrać maksymalnie dwie karty poza swoją turą.

Do czasu, gdy choć jedno z wcięć jest puste, **nie możesz** odmówić zagrania karty poza swoją turą. Gdy już nie masz żadnych wolnych wcięć, **nie wolno** ci zagrać żadnej karty poza swoją turą (po prostu trzymaj taką kartę w ręce i nie mów, że mógłbyś ją zagrać, gdybyś miał miejsce).



Twoja plansza posiada „wcięcia”. Wsuń w nie karty pomocników, których zagrałeś podczas tury innych graczy.

Następnie odsuń na bok wszystkie odkryte karty pomocników zagranych na początku rundy (karty pomocników zagrane podczas tur innych graczy pozostają we wcięciach) i zaczynajcie kolejną rundę pomocników, w której znów zagrajcie po jednej zakrytej karcie spośród tych, które pozostały wam w rękach. Etap rozbudowy kończy się **po rozegraniu trzeciej rundy pomocników**.

WAŻNE SZCZEGÓŁY DOTYCZĄCE RUNDY POMOCNIKÓW

- Wasze kolejne tury, w których będziecie odkrywać zagrane przez siebie karty pomocników, następują po sobie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). **Każdą z trzech rund** w jednym etapie rozbudowy **rozpoczyna gracz posiadający kielich**.
- **Przeprowadzanie akcji** związanych z kartami pomocników również wykonujecie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Akcje przeprowadza najpierw ten, kto (zagrał zakrytą, a teraz) odkrył kartę, a po nim ewentualni inni gracze, którzy zostali zmuszeni do zagrania z ręki (i umieszczenia we wcięciu swojej planszy) takiej samej karty poza swoją turą.
- Często zdarzy się, że ktoś inny odkryje taką samą kartę jak ta, którą zagrałeś w tej rundzie, a która wciąż leży przed tobą zakryta. Takiej zakrytej karty **nie wolno ci wówczas odkryć** (ani przeprowadzić akcji). Odkryjesz ją dopiero w swojej turze. (Szczegółowy przykład takiego przypadku znajdziesz na następnej stronie.)

DODATKOWE INFORMACJE

- Po zakończeniu etapu może się okazać, że masz w ręce jeszcze **jedną albo dwie niewykorzystane karty**. Nie możesz już ich zagrać!
- Jeśli nie pamiętasz, którą rundę aktualnie rozgrywasz, policz odłożone na bok odkryte karty pomocników.

Ten gracz zagrał w pierwszej rundzie bieżącego etapu kartę Włodarz, a w drugiej kartę Tragarz gliny. W swojej najbliższej turze odkryje trzecią kartę, którą zagrał na początku trzeciej rundy.



PRZEPROWADZANIE AKCJI OFEROWANYCH PRZEZ POMOCNIKÓW

Każdy pomocnik oferuje wykonanie **dwóch akcji**. Wszyscy pomocnicy (i ich akcje) zostali wyszczególnieni na stronach 8 i 9 oraz w **Dodatku do instrukcji** na stronach 12 - 15.

Karty pomocników składają się z pewnych standardowych sekcji, więc wszystkie mają podobny układ.

W ramach akcji niektórych pomocników możesz otrzymać żetony elementów krajobrazu (złóże piasku, park albo jezioro):



Inne akcje umożliwią ci pozyskanie pewnej liczby podstawowych dóbr, która jest zależna od liczby elementów krajobrazu posiadanych przez ciebie na planszy:



Posiadając dobra, możesz skorzystać z akcji umożliwiających budowę budynku:



Wiele kart pomocników wymaga poniesienia opłaty wstępnej, aby odblokować możliwość wykonania akcji. Niektóre wymagają usunięcia żetonu lasu z planszy, aby odblokować możliwość wykonania akcji (w ten sposób umożliwiając ci przygotowanie pustego pola na nowe budynki lub elementy krajobrazu).



Przeprowadzając akcje oferowane przez pomocnika, bardzo ważne jest rozróżnienie następujących dwóch sytuacji (pisaaliśmy już o nich na poprzedniej stronie):

- Za każdym razem, kiedy **jesteś jedyną osobą**, która ma skorzystać z akcji danego rodzaju pomocnika, możesz przeprowadzić jeden raz **obie akcje** opisane na karcie, w **dowolnej kolejności**. (Nie jest dozwolone, aby zamiast jednorazowego wykorzystania obu akcji wykorzystać dwa razy jedną z nich.)

- Jeśli odkryłeś kartę pomocnika i **co najmniej jeden inny gracz** zagrał taką samą kartę z ręki, wszyscy korzystający w twojej turze (włącznie z tobą) z akcji tego pomocnika mogą wykonać **dokładnie jedną z dwóch oferowanych przez niego akcji**.

Prześledźmy tę bardzo ważną zasadę na poniższym przykładzie:



Wszyscy gracze zagraли (położyli na stół) po jednej zakrytej kacie. **Martyna** i **Gosia** zagrały **Leśniczego**. **Przemek** na ten etap rozbudowy przygotował kartę Leśniczego, ale trzyma ją w ręce. Na stół położył inną, zakrytą kartę. Wśród pięciu kart wybranych przez **Maćka** na ten etap rozbudowy nie ma karty Leśniczego.



Martyna jest graczem rozpoczynającym. Odkrywa swojego Leśniczego. **Przemek** musi więc zagrać kartę Leśniczego, którą miał w ręce (zakładamy, że ma wolne miejsce przy „wcięciu”). Oboje mogą więc skorzystać tylko z jednej akcji Leśniczego.



Po przeprowadzeniu akcji Leśniczego przez **Martynę** i **Przemka** (poza swoją turą) następuje тура **Gosi**. Teraz ona odkrywa swojego Leśniczego. Po turze **Martyny** nikt nie może mieć już w ręce Leśniczego. **Gosia** jest więc jedyną osobą, która w tej rundzie może wykorzystać obie akcje Leśniczego.

Następnie **Przemek**, a po nim **Maciek** odkrywają w swoich turach zagrane karty i przeprowadzają odpowiednie akcje.



Uwe: ten przykład pokazuje również, że **im później** w rundzie przypada тура gracza, tym dla niego lepiej (tak jak **Gosia** w tym przykładzie). Twoje szanse na wykonanie dwóch akcji są tym większe, im później w rundzie będzie twoja тура.



DODATKOWE INFORMACJE

- W sytuacji, w której odkryłeś zagraną na początku rundy kartę pomocnika, po czym choć jeden inny gracz zagrał takiego samego pomocnika z ręki, **każdy z was może wybrać dowolną z dwóch akcji** przedstawionych na karcie (bez względu na to, które akcje wybrali inni gracze).
- Każdą akcję oferowaną przez pomocnika możesz wykorzystać tylko raz w jednym etapie rozbudowy.
- Zawsze masz prawo **zrezygnować** z przeprowadzenia akcji (jednej lub obu). Nawet, jeśli zrezygnujesz z przeprowadzenia obu akcji, kartę pomocnika uważa się za zagraną. Rezygnacja z wykonania akcji nie ma wpływu na fakt, że ograniczeniu podlega liczba akcji, które przeprowadzą gracze, którzy zegrali kartę takiego samego pomocnika w tej samej turze co ty.
- Niektóre karty pomocników zawierają informację (po lewej stronie) o **wymaganej opłacie wstępnej**, którą musisz zapłacić **zanim** skorzystasz z którejkolwiek akcji oferowanej przez tego pomocnika. Opłatę wstępną **ponosisz raz** bez względu na to, czy wykorzystasz jedną czy dwie akcje. Nie musisz jednak nic płacić, jeśli zagrałeś kartę, ale zrezygnujesz z wykonania obu akcji.



Jeśli jesteś jedynym graczem, który zagrał kartę Węglarza, możesz zapłacić 1 sagu drewna, aby w ramach dwóch akcji otrzymać $3+3=6$ worków węgla drzewnego. Jeśli jednak inny gracz również zagrał Węglarza, po zapłaceniu 1 sagu drewna otrzymasz tylko 3 worki węgla drzewnego (wybierając dowolną z dwóch akcji).

Uwe: Jeśli jesteś jedyną osobą, która zagrała daną kartę pomocnika, zyskujesz pewną przewagę:

- Możesz wykonać **obie akcje** oferowane przez danego pomocnika.
- Zwiększasz prawdopodobieństwo tego, że na koniec etapu rozbudowy innym graczom pozostaną w rękach **niewykorzystane karty pomocników**, ponieważ uniemożliwiłeś im zagranie tych kart w trakcie twojej tury.



KONIEC ETAPU ROZBUDOWY: UZUPEŁNIENIE BUDYNKÓW ORAZ ZMIANA GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO

Etap rozbudowy kończy się **po zakończeniu trzeciej rundy** pomocników.

W takim przypadku:

- Uzupełnij puste miejsca na planszy organizacyjnej nowymi żetonami budynków. (Każdy rząd uzupełnij wykorzystując żetony odpowiedniego rodzaju. Znajdziesz je na stosach znajdujących się po lewej stronie każdego rzędu planszy organizacyjnej.)
- Przekaż kielich graczowi siedzącemu po lewej stronie tego, kto był w jego posiadaniu w poprzednim etapie.



Po zmianie gracza rozpoczynającego rozpoczyna się kolejny etap rozbudowy. Po zakończeniu **czwartego etapu** kończy się gra.



Uwe: Przeprowadzanie swojej tury **na początku** nowego etapu rozbudowy jest również opłacalne. Masz wówczas dostęp do pełnej puli nowoodkrytych budynków.

WYJĄTEK DLA GRY W TRZY OSOBY

Po zakończeniu trzeciego etapu rozbudowy przekaż kielich graczowi rozpoczynającego temu, kto posiada **najmniej budynków** na swojej planszy gracza. W przypadku remisu, przekaż kielich temu spośród remisujących, kto jest kolejnym graczem (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) w stosunku do obecnego gracza rozpoczynającego.



Sposób korzystania z kół i kieratów

Jak już wspomnieliśmy wcześniej, niektórzy pomocnicy oraz niektóre budynki oferują pozyskanie dóbr. Symbole tych dóbr znajdziesz na planszy produkcyjnej. Każdy kierat ma dwa ramiona dzielące koło produkcyjne na dwa obszary. Każdy kierat ma pole z jedną cyfrą oznaczoną brązowym tłem.

Większy obszar na kole produkcji to miejsce, gdzie znajdują się dobra podstawowe, a mniejszy to miejsce na dobra ulepszone. W większym obszarze na brązowym tle jest cyfra 0, a w mniejszym cyfra 3.



Za każdym razem, kiedy sekcje **przy obu brązowych polach** tego samego kieratu są jednocześnie **puste**, **natychmiast** obróć kierat (w kierunku pokazywanym przez strzałkę) tak daleko, aby choć jedna sekcja przy brązowym polu nie była pusta. Nie wolno obracać kieratu, jeśli w choć jednej brązowej sekcji znajduje się znacznik. (To jest wyjątek, o którym pisaliśmy na stronie 4.)

Prześledźmy ten przypadek na szczegółowym przykładzie:



W tym przykładzie znacznik piasku został przesunięty z sekcji przy polu 0 na sekcję przy polu 2. Znacznik wody znajduje się przy polu 2, znacznik drewna przy 3, a znacznik żywności i węgla drzewnego przy 4. Znacznik szkła w drugim obszarze koła produkcji leży w sekcji przy polu 2. Obie sekcje przy brązowych polach kieratu są puste. Oznacza to, że musisz obrócić kierat.



Po obrocie kieratu o jedną pozycję, sekcja przy brązowym polu 0 (w obszarze dóbr podstawowych) **jest wciąż pusta**. Nie możesz jednak obrócić kieratu o kolejną pozycję, ponieważ znacznik szkła (w obszarze dobra ulepszanego) znajduje się teraz w sekcji przy brązowym polu 3.

DODATKOWE INFORMACJE

- **Nie możesz powstrzymać** obrotu kieratu, gdy obie sekcje przy brązowych polach na jednym kole produkcji są puste.
- **Nie możesz** obracać kieratu, jeśli **tylko jedna sekcja** przy brązowym polu kieratu tego koła **jest pusta**.
- **Nie możesz** obracać kieratu w trakcie wykonywania transakcji (np. opłacając koszty budowy) ani podczas pozyskiwania dóbr (np. wykonując akcję). Ewentualny obrót kieratu wykonaj dopiero po zakończeniu wykonywania akcji (oferowanej przez pomocnika lub w wyniku wykorzystania działania budynku).
- Obrót kieratu jest czynnością, której nie możesz przerwać nawet, jeśli jego ramię przesuwają się o kilka pozycji naraz. Całe przesunięcie należy traktować jako jedną czynność (w szczególności ta „jedna czynność” nie może być przerwana wykonaniem żadnej spośród akcji bezwarunkowych opisanych w kolejnym rozdziale).
- Pozyskując dobro musisz przesunąć odpowiedni znacznik na kole produkcji „w przód”. Jeśli wykorzystasz dobro w ramach akcji (do zapłaty lub wymiany), musisz przesunąć jego znacznik „w tył”. Poza wykonaniem akcji pomocnika lub wykorzystaniem działania budynku nie ma innej możliwości przesuwania znaczników na kołach produkcji (w szczególności nie możesz „wyrzucić” dobra i cofnąć odpowiedniego znacznika na kole produkcyjnym).
- Jeśli pozyskujesz dobro **w wyniku wykonania jednej czynności** (wykonujesz akcję lub korzystasz z działania budynku), to musisz przesunąć znacznik danego dobra **na jednym kole produkcyjnym** (np. otrzymując dwie miski żywności, nie możesz przesunąć dwóch znaczników żywności na obu kołach o jedną pozycję w przód). Jeśli nie możesz przesunąć znacznika na kolejną pozycję, bo dotarł do brązowej sekcji przy polu 7, to nadwyżka danego dobra przepada.
- Zawsze masz prawo rezygnacji z części (lub wszystkich) dóbr, które powinieneś otrzymać. W takim przypadku na kole produkcyjnym odnotowujesz pozyskanie mniejszej liczby dóbr, niż ci przysługuje. Dobra, z których zrezygnowałeś, przepadają bezpowrotnie.



Uwe: Drobna wskazówka

Drewno i glina są ważnymi materiałami budowlanymi. Jeśli nie będziesz już ich posiadać, może się zdarzyć, że pozyskanie tego dobra zainicjuje obrót kieratu i natychmiast je stracisz. Aby się zabezpieczyć przed taką sytuacją radzę przemyśleć celowe pozostawienie np. żywności albo węgla drzewnego w sekcji przy polu 0. Taki znacznik będzie swego rodzaju „hamulcem” kieratu zabezpieczającym przed utratą materiałów budowlanych.

Akcje bezwarunkowe

Gra oferuje pewien zestaw akcji, które możesz wykonać w dowolnym momencie gry, bez konieczności angażowania pomocników.

Mimo, że te akcje określono mianem „bezwarunkowe”, również dla nich obowiązuje zasada, że najpierw musisz **zakończyć wykonywanie uprzednio rozpoczętej akcji**, a dopiero później możesz rozpocząć wykonywanie kolejnej. (Akcje bezwarunkowe możesz wykonywać również poza swoją turą.)

Akcjami bezwarunkowymi są:

- W dowolnym momencie gry możesz dokonać **wymiany** w budynku przetwórczym (również wielokrotnie pod rząd). Oczywiście taki budynek najpierw musisz wybudować. Budynek przetwórczy leży w górnym rzędzie na planszy organizacyjnej (rozpoznasz je po niebieskim tle pola przedstawiającego działanie). Wymiany możesz dokonywać począwszy od momentu wybudowania takiego budynku na swojej planszy.
- W dowolnym momencie gry możesz **usuwać** (ale nie przesuwając!) **elementy krajobrazu** (złoża piasku, parki i jeziora) leżące na twojej planszy. Oczyszczone w ten sposób pola możesz wykorzystać do innych celów.

DODATKOWE INFORMACJE

- W odróżnieniu od żetonów krajobrazu, żetony lasu możesz usunąć tylko korzystając z odpowiednich kart pomocników i niektórych budynków.
- Żetonów budynków nigdy nie możesz usunąć.



Przykład: Bednarnia umożliwia wymianę jednego sęgu drewna na dwa wiadra wody tyle razy, ile potrzebujesz. Każda wymiana jest jednak pojedynczą akcją i jako taka może wyzwolić **obrot kieratu**.



Uwe: Działania możliwe do wykonania w budynkach przetwórczych mogą wydawać się niezbyt imponujące. Jednakże jest to tylko złudzenie, ponieważ będziesz je wykorzystywać wielokrotnie przez całą grę. Mądrze korzystając z budynków przetwórczych możesz zdobyć sporą przewagę.



Przykład: usunięcie jeziora umożliwi postawienie na tym polu np. budynku.

Karty pomocników i budynki

W tym rozdziale opisujemy kolejno wszystkie karty pomocników pod kątem pewnych cech akcji, które są przez nich oferowane (szczegółowy opis wszystkich kart pomocników znajdziesz w Dodatku do instrukcji). W tym rozdziale również przedstawiamy zasady dotyczące budowy budynków.

W niektórych miejscach, pisząc o tym ile dóbr możesz otrzymać wykonując akcje oferowane przez danego pomocnika, będziemy wskazywać dwie cyfry (np. „2 albo 4 sęgi drewna”). Właściwa wartość zależy będzie podczas gry od tego, czy możesz wykonać tylko jedną, czy obie akcje (patrz tekst w żółtej ramce na stronie 6).



Budynki leżące na planszy organizacyjnej są dostępne dla wszystkich graczy. Możesz jednak zagrać **Włodarza**, aby zarezerwować sobie prawo do wyłącznego dostępu do niektórych budynków. Jeśli chcesz skorzystać z tego przywileju, to po zagranii **Włodarza** weź po jednym budynku każdego rodzaju z wierzchu zakrytych stosów, a następnie połóż je odkryte w swoich zasobach (przed sobą na stole). Druga akcja, którą oferuje **Włodarz**, to możliwość pozyskania jednej miarki gliny i jednego sęgu drewna.



Kopacz gliny, **Leśniczy** i **Ogrodnik** pozwalają ci wziąć z zasobów ogólnych nowy żeton krajobrazu i umieścić go na pustym polu twojej planszy.

W ramach pierwszej akcji **Kopacz gliny** oferuje złożę piasku oraz jedną miarkę gliny, **Leśniczy** park oraz jeden sąg drewna, a **Ogrodnik** jezioro.

W ramach drugiej akcji cała trójka oferuje pewne dobra w liczbie równej liczbie elementów krajobrazu odpowiedniego rodzaju, które posiadasz na planszy. Zawsze możesz wybrać jedno z dwóch rodzajów dóbr: u **Kopacza gliny** piasek kwarcowy albo glinę, u **Leśniczego** żywność albo drewno, a u **Ogrodnika** piasek kwarcowy albo wodę.



Usuwanie żetonów lasu ma pewne zalety. Przede wszystkim uwalnia pola, na których możesz później położyć inny żeton. **Wypalacz lasów** oraz **Drwal** to dwaj z trzech pomocników, dzięki którym możesz (a raczej musisz) usuwać lasy z planszy.

Jeśli wykorzystasz **Wypalacza lasów** do usunięcia jednego żetonu lasu z planszy, otrzymasz w zamian dwa worki węgla drzewnego oraz/albo dwie miski żywności. **Drwal** za to samo da ci 2 albo 4 sagi drewna.



Kolejnych pięciu pomocników będziesz wykorzystywać głównie do pozyskiwania dóbr. Każdy z nich wymaga opłaty wstępnej.

W zamian za wiadro wody **Tragarz gliny** da ci dwie albo cztery miarki gliny. **Zbieracz chrustu** za wiaderko wody da ci tyle worków węgla drzewnego, ile aktualnie posiadasz kart w ręce. Dodatkowo albo zamiast tego przekaże ci 2 sagi drewna.

Węglarz zamieni 1 sąg drewna na 3 albo 6 worków węgla drzewnego.

W zamian za 1 worek węgla drzewnego (do wędzenia ryb) **Rybak** da ci 2 miski żywności oraz/albo tyle żywności, ile posiadasz jezior na planszy. **Woziwoda** za jedną miskę żywności przyniesie ci 2 wiadra wody i 1 sąg drewna oraz/albo 2 wiadra wody i 1 miarkę piasku.



Dzięki **Nadzorcy** możesz na pustym polu swojej planszy położyć dowolny element krajobrazu. Korzystając z drugiej akcji możesz zbudować budynek. Podobnie do **Nadzorcy**, trzech innych pomocników również oferuje możliwość budowy nowego budynku.

Zasadzca w ramach drugiej akcji oferuje 2 jednostki jednego z dóbr podstawowych (czyli poza szkłem i ceglami), które również otrzymają (po jednym) pozostali gracze.

Budowniczy w zamian za jedną miskę żywności zbuduje jeden albo dwa budynki.

Cieśla jest trzecim pomocnikiem, który umożliwia wycięcie lasu. Po usunięciu jednego żetonu lasu z twojej planszy **Cieśla** da ci jeden sąg drewna oraz/albo umożliwi zbudowanie nowego budynku.



Uwaga: Zwróć uwagę, aby rozpoczynając ostatni etap rozbudowy mieć w ręce wystarczająco dużo pomocników umożliwiających budowanie budynków. Może się zdarzyć, że inni gracze wymuszają na tobie zagranie niektórych takich pomocników zanim nazbierasz niezbędnych materiałów budowlanych. Może to spowodować, że w ostatnim etapie rozbudowy nie będziesz w stanie zbudować budynków, które planowałeś zbudować.

JAK BUDUJE SIĘ BUDYNKI?

Korzystając z akcji „budowa” oferowanej przez **Nadzorcę**, **Zasadzcę**, **Budowniczego** lub **Cieśla**, możesz wybrać dowolny budynek spośród:

- ogólnie dostępnych budynków leżących na planszy organizacyjnej albo

- leżących w twoich zasobach (patrz karta **Włodarz**)

a następnie zapłacić (cofnąć znaczniki dóbr na twoim kole produkcyjnym) odpowiedni koszt budowy wskazany po lewej stronie żetonu budynku (przeważnie będzie to trochę drewna, szkła, gliny oraz/albo cegieł).



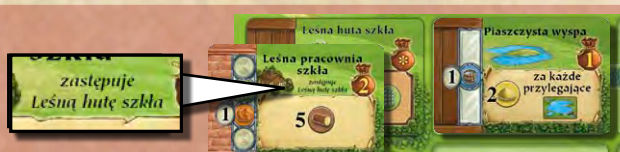
Po wybudowaniu budynku, który po lewej stronie (w miejscu, gdzie podane są koszty budowy) ma strukturę drewna, połóż go na jednym z pustych pól na swojej planszy.



Budynek, który w tym samym miejscu ma strukturę muru z cegieł, jest budynkiem ulepszonym i **nie możesz go** położyć na puste pole swojej planszy. Budynek tego rodzaju musisz położyć na odpowiednim budynku podstawowym. (Budynek ulepszony nie zwiększa liczby posiadanych budynków.)



Puste pola na planszy organizacyjnej, powstałe w wyniku wybudowania budynków, zostaną uzupełnione dopiero po zakończeniu bieżącego etapu rozbudowy.



Leśna pracownia szkła jest budynkiem ulepszonym, zastępującym **Leśną hutę szkła**, znajdującą się w lewym górnym rogu twojej planszy. Żetony takie jak np. „Piaszczysta wyspa” również uznaje się za budynki nawet, jeśli ich nazwa na to nie wskazuje.

Żetony krajobrazu



Złoże piasku



Park



Jezioro

Z założenia liczba żetonów każdego z trzech rodzajów krajobrazu nie jest ograniczona i zawsze powinno być ich wystarczająco dużo. Jeśli jednak w trakcie gry miałyby zabraknąć któregoś z nich, prosimy o wykorzystanie w zastępstwie dowolnych innych materiałów.

Koniec gry i punktacja

Gra kończy się **po zakończeniu czwartego etapu rozbudowy**. W razie potrzeby możesz wykorzystywać funkcje budynków przetwórczych dowolną ilość razy do momentu podliczenia punktów (również po zakończeniu ostatniego etapu rozbudowy).

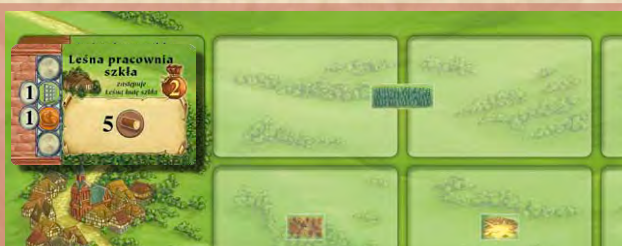
Zsumuj punkty zwycięstwa za wszystkie swoje budynki. Liczba punktów zwycięstwa dla większości budynków jest stała. Liczba punktów zwycięstwa budynków premiowych jest jednak zależna od spełniania wskazanych na nich kryteriów (patrz rozdział „Budynki premiowe” w Dodatku do instrukcji, na stronie 19).

Przykładem może być budynek startowy „Sioło dekoratorów”, który przynosi $\frac{1}{2}$ punktu (nie zaokrąglaj tej wartości) za każdą miarke piasku kwarcowego.



Sioło dekoratorów jest jedynym budynkiem, który może spowodować, że liczba zdobytych punktów zwycięstwa nie będzie liczbą całkowitą.

W tym przykładzie znacznik piasku znajduje się w sekcji przy polu 3. Sioło dekoratorów przynosi więc temu graczowi $1\frac{1}{2}$ punktu zwycięstwa.



Jeśli jeden z budynków początkowych zostałby ulepszony (poprzez nadbudowanie na nim innego budynku), należy policzyć tylko punkty za ulepszony budynek (pomijając punkty za przebudowany budynek początkowy).

W tym przykładzie budynek „Leśna huta szkła” został zastąpiony „Leśną pracownią szkła”. Za ten budynek gracz otrzyma 2 punkty zwycięstwa.

Grę wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu jest kilku zwycięzców.



Uwe: jeśli jesteś zwolennikiem trochę dłuższych rozgrywek, serdecznie polecam rozegranie **piątego etapu rozbudowy**. Przed rozpoczęciem piątego etapu przekaz kielich gracza rozpoczynającego (tak jak w rozgrywce trzyosobowej) graczowi, który po zakończeniu czwartego etapu posiada **najmniejszą liczbę budynków** na swojej planszy (podobnie: jeśli gracze remisują pod tym kątem, przekaz kielich temu spośród remisujących, kto - zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara - siedzi najbliżej osoby, która rozpoczynała czwarty etap rozbudowy).

W przypadku wydłużenia gry trzyosobowej, upewnij się, że gracz rozpoczynający czwarty etap nie będzie ponownie wybrany graczem rozpoczynającym piąty etap (najlepiej od razu wyklucz go z grupy potencjalnych graczy rozpoczynających piąty etap.)

Zasady dla gry w dwie osoby

W zasadzie gra toczyć się będzie zgodnie z regułami obowiązującymi podczas gry w większą liczbę osób. Poniżej opisujemy niezbędne zmiany, które należy wprowadzić do opisanych wcześniej zasad gry.

W przeciwieństwie do gry w większą liczbę osób, **pomiń fazę zagrywania zakrytych kart** na początku każdego etapu rozbudowy. Zamiast tego, rozpoczynając od gracza posiadającego kielich, na przemian **zagrywajcie po jednej odkrytej karcie** z ręki. Kontynuujcie grę w ten sposób do momentu, w którym **jeden z was** pozbędzie się wszystkich kart z ręki. Etap rozbudowy **kończy się natychmiast**, gdy to nastąpi. Najczęściej w takiej chwili jednemu z was pozostaną karty w ręce. Podobnie, jak w przypadku gry w większą liczbę osób, maksymalna liczba kart, które można mieć w ręce na koniec etapu, powinna wynosić 2. Jeśli zdarzy się, że któryś z was posiada w tym momencie 3 karty w ręce, ma prawo zagrać jedną z nich i skorzystać z obu akcji oferowanych przez danego pomocnika.



Uwe: W grze dwuosobowej, podobnie jak w trakcie gry w większą liczbę osób, obowiązuje zasada mówiąca, że gdy posiadasz w ręce taką samą kartę, którą zagrał twój przeciwnik, to **musisz również ją zagrać**. Nie możesz odmówić zagrania karty w takim przypadku, **za wyjątkiem** sytuacji, w której w obu wcięciach twojej planszy leżą już karty. Wówczas nie wolno ci zagrać takiej karty. W grze dwuosobowej taki przypadek będzie się jednak zdarzał dość rzadko.

Zasady dla wariantu jednoosobowego

Celem wariantu jednoosobowego jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa w trakcie **siedmiu etapów rozbudowy** (30 punktów uważa się za bardzo dobry wynik).

Przed rozpoczęciem każdego etapu rozbudowy wybierz tyle kart pomocników spośród wszystkich piętnastu, ile wskazuje poniższa tabela. Karty, których nie wybrałeś, odłóż (*zakryte*) tymczasowo na bok.

Etap rozbudowy	I	II	III	IV	V	VI	VII
Liczba kart	3	4	5	6	3	4	5



W pudełku znajdziesz między innymi żeton, na którym umieściliśmy tę samą tabelkę.

Potasuj wszystkie wybrane przez siebie karty pomocników, wybierz **losowo** jedną z nich, po czym zagraj ją odkrytą na stół. Podczas zagrywania kart w ten sposób możesz korzystać tylko z jednej akcji oferowanej przez każdego pomocnika.

Kontynuuj grę w ten sposób do momentu, w którym będziesz miał **w ręce tylko dwie karty**. Gdy do tego dojdzie, odwróć obie karty, wybierz jedną z nich i zagraj ją odkrytą na stół. Masz prawo skorzystać z obu akcji oferowanych przez tego pomocnika. Kartę ostatniego pomocnika odrzuć bez przeprowadzania żadnej z oferowanych przez niego akcji.

Na koniec każdego etapu rozbudowy zbierz wszystkie karty zagrane w jego trakcie i odłóż je odkryte na bok (*również tę ostatnią kartę, której nie wykorzystałeś*). **Nie będziesz mógł wybrać żadnego pomocnika spośród tych kart na początku kolejnego etapu rozbudowy.**

Na początku każdego nowego etapu rozbudowy weź wszystkie karty, których nie wybrałeś do poprzedniego etapu oraz te, którymi grałeś w przedostatnim etapie (*nie ruszaj kart, którymi grałeś w ostatnim etapie*). Spośród tych kart – zgodnie z powyższą tabelą – wybierz odpowiednią liczbę kart pomocników do rozegrania kolejnego etapu rozbudowy.



Przykład: Na potrzeby **pierwszego etapu rozbudowy** wybierasz Kopacza gliny, Nadzorcę oraz Wozniwę. Tasujesz te 3 karty postaci i odkrywasz jedną losowo wybraną: **Kopacz gliny**. Wykorzystujesz jedną z dwóch oferowanych przez niego akcji. Z pozostałych dwóch kart wybierasz **Nadzorcę** i wykorzystujesz obie oferowane przez niego akcji. **Wozniwa** nie możesz już wykorzystać. Na początku **drugiego etapu rozbudowy** nie możesz wybrać ponownie żadnego z pomocników: Kopacz gliny, Nadzorca i Wozniwa. Te trzy karty zostały odłożone na bok i pozostają tam do początku **trzeciego etapu rozbudowy**, w którym będą ponownie dostępne.

DODATKOWE INFORMACJE

- Jedna z akcji oferowanych przez **Zasadźcę** różni się nieco w wariantcie jednoosobowym: **Zasadźca** oferuje ci **tylko jedną** jednostkę dobra podstawowego (*zamiast dwóch, jak ma to miejsce w przypadku gry w większą liczbę osób*).
- Nie musisz ciągle pamiętać, w którym etapie rozbudowy aktualnie jesteś. Wystarczy, że przeliczysz karty pomocników zagranych w poprzednim etapie (*powinny leżeć odkryte obok obszaru gry*). W każdym kolejnym etapie ich liczba się zmienia. Odwołując się do tabeli, możesz więc łatwo zidentyfikować numer aktualnie rozgrywanego etapu.

Od autora

o AUTORZE

Uwe Rosenberg urodził się w roku 1970 we wschodniofryzyjskim mieście Aurich, gdzie wraz z producentem tej gry, Frankiem Heeren, uczył się w szkole średniej i złożył egzamin maturalny. Obaj spotkali się po raz pierwszy na lekcji geografii. W tamtych czasach Uwe Rosenberg poznał podstawy rolnictwa, co wiele lat później przełożyło się na pomysły gier: „Fasolki” oraz „Agricola”. Obecnie gry o tematyce rolniczej oraz zawierające elementy krajobrazów stanowią jego hobby. Uwe mieszka w miejscowości Gütersloh, gdzie wraz z małżonką wychowuje dwojkę dzieci.

PODZIĘKOWANIA

Uwe Rosenberg opracował grę „Szlak szlak” w grudniu 2012. Kilka miesięcy wcześniej opracował dwa podobne prototypy (z których akcja jednego, o nazwie „Black Forest”, dzieje się w Szwarzwaldzie i jest tematycznie zbliżona do „Szlaku szlak”). „Szlak szlak” jest jedną z pierwszych gier z cyklu gier posiadających koło produkcji. Mechanizm koła z kieratem jest teraz typowy dla gier Rosenberga i pojawił się w grach: „Ora et Labora”, „Famerama” oraz „Le Havre – The Inland Port”. Drugi z wykorzystanych w grze mechanizmów (*dotyczący kart*) został zapożyczony z innej gry Rosenberga, „Wir sind schwanger”, opracowanej w 2005 (*został też wykorzystany w 2008 w grze „Wie verhexte” Andreasa Pelikana*).

„Szlak szlak” został opracowany przez Uwe Rosenberga i Franka Heerena. Instrukcję napisał Uwe Rosenberg, a produkcję przekazał w ręce Franka Heerena. Obaj składają podziękowania Dennis Lohausen za piękne ilustracje, Grzegorzowi Kobiela za tłumaczenie na angielski, oraz firmie Tourismusverband Ostbayern e.V. za zgodę na wykorzystanie nazwy „Die Glasstraße”.

Uwe dziękuje również ponad 200 graczom testującym, którzy zaangażowani byli w trzy etapy rozwoju gry. Bez ich konstruktywnych wniosków i sugestii ta gra nie zostałaby ukończona i opublikowana w tej formie.

Dodatek do instrukcji

Niniejszy dodatek do instrukcji składa się z dwóch części: opisu kart pomocników oraz indeksu wszystkich budynków.

Część 1: Karty pomocników

W tej części znajduje się alfabetyczny spis wszystkich **piętnastu kart pomocników** wraz ze szczegółowym opisem wszystkich akcji, które dany pomocnik oferuje.

Ogólne zasady dotyczące wszystkich akcji związanych z **dobrami podstawowymi** oraz odwzorowywania stanu ich posiadania na kołach produkcji:

- jeśli pozyskujesz dobro, przesun jego znacznik w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara,
- jeśli zużywasz dobro, przesun jego znacznik w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara,
- nigdy nie możesz przesunąć znacznika dobra poza sekcję znajdującą się przy polu oznaczonym jako 7.

Przypomnienie:

- W żadnym przypadku **nie możesz** rozważać cegieł i szkła jako dóbr podstawowych.
- W żadnym przypadku **nie możesz** rozważać lasu jako elementu krajobrazu.
- W każdym momencie gry możesz usunąć ze swojej planszy element krajobrazu (złóże piasku, park i jezioro).
- Las możesz usunąć z planszy tylko w ramach realizacji odpowiednich akcji.
- Budynków nigdy nie możesz usunąć z planszy.
- Jeśli masz prawo wykonać obie akcje oferowane przez pomocnika, możesz je wykonać w dowolnej kolejności.
- Możesz zrezygnować z przyjęcia niektórych dóbr od pomocnika.



Niektórzy pomocnicy wymagają zapłaty w postaci **opłaty wstępnej**. Dla takich postaci obowiązują zasady:

- Jeśli nie zapłacisz opłaty wstępnej, nie możesz wykorzystać akcji oferowanych przez daną postać.
- Nawet jeśli nie chcesz albo nie możesz zapłacić opłaty wstępnej, odkrycie takiej karty wciąż będzie ograniczać liczbę akcji graczom, którzy również odkryli taką samą kartę.
- Jeśli chcesz pozyskać choć jedną jednostkę dobra albo wykonać choć jedną akcję pomocnika wymagającego opłaty wstępnej, musisz zapłacić opłatę wstępną.
- Jeśli nie wykonasz choć części akcji oferowanych przez pomocnika wymagającego opłaty wstępnej (*nie będziesz w stanie wykonać albo zrezygnujesz z wykonania*), nie wolno ci płacić opłaty wstępnej.

Podczas wykonywania akcji oferowanych przez pomocników obowiązują następujące zasady:

(P1) Jeśli masz otrzymać dobra, masz prawo wziąć ich mniej, niż wynika to z opisu akcji.

(P2) Jeśli masz otrzymać w ramach jednej akcji żywność albo węgiel drzewny, musisz odnotować ten fakt **na jednym z dwóch** kół produkcyjnych. Wybór koła, na którym odnotujesz ten fakt, należy do ciebie.

(P3) Jeśli musisz zapłacić jedną miskę żywności albo jeden worek węgla drzewnego (*jako opłatę wstępną dla danego pomocnika*), masz prawo wybrać dowolne ze swoich dwóch kół produkcyjnych, na którym odnotujesz ten fakt.

W grze występują czterej pomocnicy, których możesz wykorzystać do budowania budynków. Budowanie przeważnie przebiega bez większych problemów. Jeśli jednak nie jesteś pewien co zrobić, odwołaj się do zasad opisanych poniżej.

1. Jeśli zagrałeś **Budowniczego**, zapłać 1x żywność zanim skorzystasz z jego akcji. Jeśli zagrywasz **Cieśle**, usuń las zanim skorzystasz z jego akcji.
2. Jeśli budujesz budynek inny niż ulepszony, musisz mieć na swojej planszy co najmniej **jedno puste pole**. Jeśli chcesz, możesz w tym celu usunąć jeden element krajobrazu (*złóże piasku, park albo jezioro*).
3. Czasami może się zdarzyć, że usunięcie elementu krajobrazu wywoła obrót kieratu (*np. jeśli jesteś właścicielem Zakładu budowlanego albo Chaty robotników i pozyskanie gliny odblokowało kierat*).
4. Najpierw zapłać **pełny koszt** budowy wybranego budynku. Nie obracaj ramion kieratu w trakcie procesu płacenia.
5. Czasami może się zdarzyć, że opłacenie pełnego kosztu budowy wywoła obrót kieratu (*taka sytuacja ma miejsce przeważnie, gdy do budowy wykorzystales szkło lub cegły*). Jeśli jesteś w takiej sytuacji, najpierw przesun wszystkie znaczniki, a później ewentualnie obróć kierat.
6. Po opłaceniu pełnego kosztu budynku połóż jego żeton na jednym z pustych pól na swojej planszy (*chyba, że jest to budynek ulepszony*). Jeśli zbudowałeś budynek ulepszony, połóż jego żeton na wierzchu odpowiedniego budynku podstawowego. Budynek podstawowy możesz ulepszyć tylko raz.
7. Jeśli nowym budynkiem jest budynek przetwórczy, możesz go używać od momentu zakończenia jego budowy. Jeśli nowym budynkiem jest budynek jednorazowy, musisz go użyć natychmiast (jednokrotnie).

W opisach niektórych budynków użyliśmy „gwiazdek”. Wy tłumaczenie ich znaczenia opisaliśmy poniżej:

* W rzadkim przypadku, kiedy nie masz żadnego lasu, wciąż możesz zagrać (i odwrócić) kartę wymagającą usunięcia lasu. Nie możesz z niej skorzystać, jednak odkrycie takiej karty wciąż będzie ograniczać liczbę akcji graczom, którzy również odkryli taką kartę.



BUDOWNICZY

Opłata: Zapłać jedną miskę żywności (*patrz P3*). Nie możesz korzystać z akcji oferowanych przez Budowniczego jeśli nie posiadasz żywności. Mimo to, jeśli nie mogłeś albo nie chciałeś oddać żywności, zagranie tej karty powoduje, że inni gracze, którzy również zegrali Budowniczego i zapłacili opłatę wstępną, mogą skorzystać tylko z jednej akcji.

Akcja 1: Wybierz jeden budynek spośród wszystkich leżących na planszy organizacyjnej albo w twoich prywatnych zasobach (*patrz Włodarz*) i zapłać wskazany na nim koszt budowy (*materiały budowlane*). Następnie połóż żeton tego budynku na pustym polu na swojej planszy.

Akcja 2: Wybierz jeden budynek spośród wszystkich leżących na planszy organizacyjnej albo w twoich prywatnych zasobach (patrz **Włodarz**) i zapłać wskazany na nim koszt budowy (*materiały budowlane*). Następnie połóż żeton tego budynku na pustym polu na swojej planszy.

Oferowane przez Budowniczego akcje wykonujesz jedna po drugiej. Może się zdarzyć, że pomiędzy wykonaniem tych dwóch akcji będziesz musiał obrócić kierat.



CIEŚLA

Opłata: Usunąć ze swojej planszy jeden żeton lasu *. Nie możesz korzystać z akcji oferowanych przez Cieślę jeśli nie posiadasz już lasów.

Akcja 1: Przesunąć swój znacznik **drewna** na kole produkcji szkła o jedną pozycję w przód.

Akcja 2: Wybierz jeden budynek spośród wszystkich leżących na planszy organizacyjnej albo w twoich prywatnych zasobach (patrz **Włodarz**) i zapłać wskazany na nim koszt budowy (*materiały budowlane*). Następnie połóż żeton tego budynku na pustym polu na swojej planszy.



DRWAŁ

Opłata: Usunąć ze swojej planszy jeden żeton lasu *. Nie możesz korzystać z akcji oferowanych przez Drwała jeśli nie posiadasz już lasów.

Akcja 1: Przesunąć swój znacznik **drewna** na kole produkcji szkła o dwie pozycje w przód.

Akcja 2: Przesunąć swój znacznik **drewna** na kole produkcji szkła o dwie pozycje w przód.



KOPACZ GLINY

Akcja 1: Położyć na pustym polu na swojej planszy żeton elementu krajobrazu przedstawiający złożę piasku, a następnie przesunąć swój znacznik **gliny** na kole produkcji cegieł o jedną pozycję w przód.

Akcja 2: Przesunąć jeden ze swoich znaczników: **piasku kwarcowego** na kole produkcji szkła albo **gliny** na kole produkcji cegieł łącznie o tyle pozycji, ile posiadasz na swojej planszy żetonów **złoża piasku**.



LEŚNICZY

Akcja 1: Położyć na pustym polu na swojej planszy żeton elementu krajobrazu przedstawiający park, a następnie przesunąć swój znacznik **drewna** na kole produkcji szkła o jedną pozycję w przód.

Akcja 2: Przesunąć jeden ze swoich znaczników: **żywności** na kole produkcji szkła albo na kole produkcji cegieł (patrz P2) albo **drewna** na kole produkcji szkła łącznie o tyle pozycji, ile posiadasz na swojej planszy żetonów **parku**.

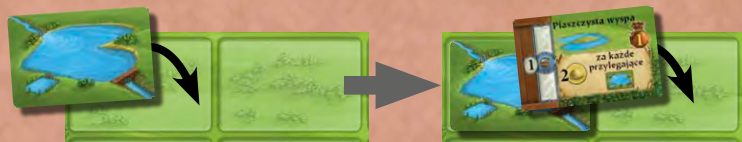
Przykład: Jeśli jesteś jedyną osobą, która zagrała Leśniczego, możesz od razu położyć żeton parku na pustym polu swojej planszy. Otrzymujesz również 1 sąg drewna. Następnie policz ile masz na planszy żetonów parku i przesunąć swój znacznik żywności albo drewna o tyle pozycji w przód, ile naliczyłeś żetonów parku. Żeton parku, który położyłeś na planszy w ramach pierwszej z tych dwóch akcji, oczywiście bierzesz pod uwagę do obliczeń w drugiej akcji.



NADZORCA

Akcja 1: Położyć na pustym polu na swojej planszy żeton elementu krajobrazu przedstawiający złożę piasku, park albo jezioro.

Akcja 2: Wybierz jeden budynek spośród wszystkich leżących na planszy organizacyjnej albo w twoich prywatnych zasobach (patrz **Włodarz**) i zapłać wskazany na nim koszt budowy (*materiały budowlane*). Następnie połóż żeton tego budynku na pustym polu na swojej planszy.



Przykład: Jeśli jesteś jedyną osobą, która zagrała Nadzorcę, możesz od razu położyć żeton jeziora na swojej planszy na pustym polu graniczącym z innym pustym polem. Na drugim pustym polu możesz zbudować Piaszczystą wyspę, za którą od razu otrzymasz dwie miarki piasku kwarcowego.



OGRODNIK

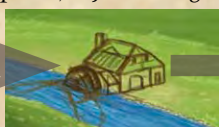
Akcja 1: Położyć na pustym polu na swojej planszy żeton elementu krajobrazu przedstawiający jezioro.

Akcja 2: Przesunąć jeden ze swoich znaczników: **piasku kwarcowego** albo **wody** (oba są na kole produkcji szkła) łącznie o tyle pozycji, ile posiadasz na swojej planszy żetonów **jezior**.

Poniżej przedstawiamy sposób, w jaki nasz grafik, Dennis, buduje budynki. Jego głównymi narzędziami budowlanymi są szkieletnik i piórko.



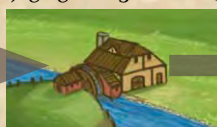
Najpierw wyznacza plac budowy za pomocą siatki.



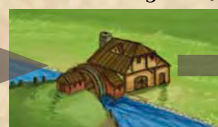
Następnie nakłada szkic budynku (tu: Młyn wodny).



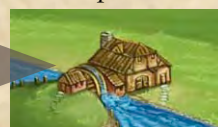
Później koloruje poszczególne elementy.



Potem wykańcza elementy drzwi i okien.



Dodaje trochę cieni, aby wzmocnić głębię rysunku...



...na koniec trochę rozświetleń i małych szczegółów - gotowe!



RYBAK

Opłata: Zapłać jeden worek węgla drzewnego (patrz P3).

Akcja 1: Przesuń jeden ze swoich znaczników **żywności** na kole produkcji szkła albo na kole produkcji cegieł o dwie pozycje w przód (patrz P2).

Akcja 2: Przesuń jeden ze swoich znaczników **żywności** na kole produkcji szkła albo na kole produkcji cegieł łącznie o tyle pozycji, ile posiadasz na swojej planszy żetonów **jezior** (patrz P2).



TRAGARZ GLINY

Opłata: Zapłać jedno wiadro wody.

Akcja 1: Przesuń swój znacznik **gliny** na kole produkcji cegieł o dwie pozycje w przód.

Akcja 2: Przesuń swój znacznik **gliny** na kole produkcji cegieł o dwie pozycje w przód.



WĘGLARZ

Opłata: Zapłać jeden sąg drewna.

Akcja 1: Przesuń jeden ze swoich znaczników **węgla drzewnego** na kole produkcji szkła albo na kole produkcji cegieł o trzy pozycje w przód (patrz P2).

Akcja 2: Przesuń jeden ze swoich znaczników **węgla drzewnego** na kole produkcji szkła albo na kole produkcji cegieł o trzy pozycje w przód (patrz P2).

W każdej z dwóch akcji możesz przesunąć tylko jeden znacznik węgla drzewnego. Korzystając z dwóch akcji możesz jednak przesunąć znaczniki na obu kołach o 3 pozycje na każdym albo jeden znacznik o 6 pozycji.



WŁODARZ

Akcja 1: Obok planszy organizacyjnej leżą trzy stosy zakrytych żetonów budynków (każdy innego rodzaju). Weź po jednym żetonie z wierzchu każdego z tych trzech stosów i połóż je odkryte przed sobą na stole – będą to twoje prywatne zasoby. Od tej chwili, za każdym razem, gdy masz zbudować budynek, zamiast budować jeden z ogólnie dostępnych budynków (leżących na planszy organizacyjnej), możesz zbudować jeden z budynków posiadanych w swoich zasobach. (Nie ma ograniczenia co do liczby budynków, które mogą leżeć w twoich zasobach. Przy kolejnym użyciu tej akcji **Włodarza** dodaj nowe budynki do poprzednich, leżących już w twoich zasobach.)

Akcja 2: Przesuń **znacznik drewna** na swoim kole produkcji szkła o jedną pozycję w przód. Przesuń również **znacznik gliny** na swoim kole produkcji cegieł o jedną pozycję w przód.



WOZIWODA

Opłata: Zapłać jedną miszkę żywności (patrz P3).

Akcja 1: Przesuń swój znacznik **wody** o dwie pozycje w przód oraz swój znacznik **drewna** o jedną pozycję w przód (oba znaczniki są na kole produkcji szkła).

Akcja 2: Przesuń swój znacznik **wody** o dwie pozycje w przód oraz swój znacznik **piasku kvarcowego** o jedną pozycję w przód (oba znaczniki są na kole produkcji szkła).



Kolejność wykonywania akcji oferowanych przez pomocników może być istotna. Przykładowo, jeśli zagrałeś Woziwodę i masz prawo wykonać obie akcje, teoretycznie możesz otrzymać 4 wiadra wody. W naszym przykładzie masz jednak miejsce tylko na 3. Jeśli jednak najpierw wykonasz akcję, w której pozyskasz jedną miarkę piasku kvarcowego, wyzwolisz obrót kieratu. Przesunięte ramię kieratu odblokuje jedno miejsce, więc w ramach drugiej akcji będziesz mógł pozyskać trzecie i czwarte wiadro wody.



WYPALACZ LASÓW

Opłata: Usuń jeden żeton lasu ze swojej planszy*. Nie możesz korzystać z akcji oferowanych przez Wypalacza lasów jeśli nie posiadasz już lasów.

Akcja 1: Przesuń jeden ze swoich znaczników **węgla drzewnego** na kole produkcji szkła albo na kole produkcji cegieł o dwie pozycje w przód (patrz P2).

Akcja 2: Przesuń jeden ze swoich znaczników **żywności** na kole produkcji szkła albo na kole produkcji cegieł o dwie pozycje w przód (patrz P2).



ZASADŹCA

Akcja 1: Wybierz jedno z sześciu dóbr podstawowych: węgiel drzewny, żywność, drewno, piasek kvarcowy, woda albo glina. Otrzymujesz dwie jednostki tego dobra (uważaj na P2). Wszyscy pozostali gracze otrzymują po jednej jednostce tego samego dobra, które ty wybrałeś dla siebie.

W wariantcie jednoosobowym otrzymujesz tylko jedną jednostkę wybranego dobra.

Akcja 2: Wybierz jeden budynek spośród wszystkich leżących na planszy organizacyjnej albo w twoich prywatnych zasobach (patrz **Włodarz**) i zapłać wskazany na nim koszt budowy (materiały budowlane). Następnie połóż żeton tego budynku na pustym polu na swojej planszy.

DODATKOWE INFORMACJE ODNOŚNIE PIERWSZEJ AKCJI OFEROWANEJ PRZEZ ZASADZCĘ

- Jeśli wybrałeś węgiel drzewny albo żywność, pozostali gracze mogą przesunąć odpowiedni znacznik na dowolnym ze swoich dwóch kół produkcji (niezależnie od tego, na którym kole ty przesunąłeś swój znacznik).
- Pozostali gracze mogą zdecydować, że nie przesuwają znacznika (nie otrzymują żadnego dobra).
- Jeśli dowolny gracz na jednym z kół produkcyjnych ma już siedem jednostek danego dobra, to nie może odnotować pozyskania kolejnego dobra tego rodzaju na tym samym kole produkcyjnym.

Przykład: Jeśli inny gracz zagrał Zasadzcę i otrzymał w ten sposób 2 sagi drewna, a ty masz już 7 sagów drewna, możesz zastosować budynek przetwórczy wymagający drewna jako surowca wejściowego, aby zamienić drewno otrzymane od Zasadzcy na inne dobro (patrz Akcje bezwarunkowe).



ZBIERACZ CHRUSTU

Opłata: Zapłać jedno wiadro wody.

Akcja 1: Przesuń jeden ze swoich znaczników **węgla drzewnego** na kole produkcji szkła albo na kole produkcji cegieł w przód (patrz P2) o liczbę pozycji równą liczbie **trzymanych przez ciebie w ręce** kart pomocników (czyli maksymalnie 4, względnie 5 - w wariacie jednoosobowym).

Akcja 2: Przesuń swój znacznik **drewna** na kole produkcji szkła o dwie pozycje w przód.

Część 2: Budynki

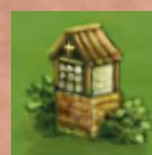
Poza trzema budynkami początkowymi, wydrukowanymi na planszach, w grze dostępnych jest wiele innych budynków, które możesz budować w trakcie gry. Wszystkie te budynki zostały przedstawione w tabelach poniżej wraz z kosztem ich budowy, wartością i działaniem. Budynki zalecane do pierwszych rozgrywek (z kapliczką w tle) zostały w nich oznaczone symbolem gwiazdki (*) przy nazwie.



Budynki ulepszone układa się na odpowiednich budynkach podstawowych. Nie wolno ich kłaść na pustych polach planszy.

Pośród wszystkich budynków znajdziesz 6 budynków ulepszonych (bez kapliczki), które budujesz na wierzchu budynków podstawowych. Rozpoznasz je po tym, że pod nazwą budynku na żetonie zawierają zwrot „zastępuje ...”, a z ich lewej strony tło przedstawia mur z cegły.

(Zbudowanie budynku ulepszanego nie powoduje zwiększenia liczby posiadanych budynków. Ma to znaczenie w grze trzyosobowej podczas wyznaczenia gracza rozpoczynającego czwarty etap.)



Gracze początkujący modlą się przy tej kapliczce.

Podczas wykonywania działań dostępnych w budynkach obowiązują następujące zasady:

- (B1)** Jeśli masz otrzymać dobra, masz prawo wziąć ich mniej (lub w ogóle), niż wynika to z opisu akcji.
- (B2)** Jeśli **masz otrzymać** 1 miskę żywności albo 1 worek węgla drzewnego, musisz odnotować ten fakt **na jednym z dwóch** swoich kół produkcyjnych. Wybór koła, na którym odnotujesz ten fakt, należy do ciebie. Jeśli **w ramach jednej akcji** masz otrzymać dwie miski (lub więcej) żywności albo dwa worki (lub więcej) węgla drzewnego, również ten fakt musisz odnotować **na jednym z dwóch** kół produkcyjnych. Nie możesz rozdzielić dóbr tego samego rodzaju pozyskiwanych w ramach jednej akcji pomiędzy dwa koła produkcji.
- (B3)** **Nie możesz** wykorzystywać tego samego żetonu krajobrazu albo tej samej jednostki dobra na potrzeby więcej niż jednego budynku albo jednej karty postaci (przykładowo: jeśli masz budynek przetwarzający 1 sag drewna na 2 wiadra wody oraz inny budynek przetwarzający 1 sag drewna na dwie miski żywności, **nie możesz** w zamian za 1 sag drewna otrzymać dwóch wiader wody oraz dwóch misek żywności).
- (B4)** Zwrot „przylegające” oznacza zawsze **bezpośrednie sąsiedztwo w pionie lub poziomie** (nigdy po skosie). Innymi słowy, stykanie się pól lub budynków rogami nie ma żadnego znaczenia dla gry.
- (B5)** Żetony takie jak np. „Piaszczysta wyspa” również uznaje się za budynki nawet, jeśli ich nazwa na to nie wskazuje.

Jak już opisaliśmy na stronie 4, w grze dostępne są trzy rodzaje budynków: 1) umożliwiające wymianę jednych rzeczy na inne (budynki przetwórcze), 2) o natychmiastowym działaniu (budynki jednorazowe) oraz 3) przynoszące punkty za osiągnięcia (budynki premiowe).

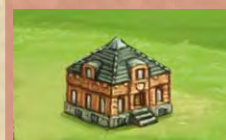
BUDYNKI POZACZĄTKOWE

Wszyscy gracze rozpoczynają grę posiadając zestaw trzech takich samych budynków. Wszystkie trzy budynki początkowe to budynki premiowe, więc nie przynoszą żadnych korzyści w trakcie gry.

NAZWA BUDYNKU	PUNKTY	WARUNKI PUNKTACJI NA KONIEC GRY
 SIOŁO DEKORATORÓW	✱	½ punktu za każdy piasek kwarcowy
 BRACTWO MURARSKIE	✱	1 punkt za każdą cegłę
 LEŚNA HUTA SZKŁA	✱	1 punkt za każde szkło



Wszystkie trzy budynki początkowe łączy Szklany szlak!





Budynki przetwórcze rozpoznasz po niebieskim tle pola przedstawiającego działanie budynku oraz po żółtej strzałce znajdującej się na żetonie. Możesz ich używać **w dowolnym momencie gry oraz dowolnie często** – poza momentami, w których jesteś w trakcie wykonywania akcji. Wymiany możesz dokonywać dowolną liczbę razy pod rząd. Za każdym razem musisz jednak sprawdzać, czy dana wymiana nie wyzwoliła obrotu kieratu. *(Bardzo ważnym jest również sprawdzanie reguły oznaczonej wcześniej jako B3.)*



Uwe: Budynki przetwórcze są najważniejszymi budynkami w początkowej fazie gry. Jeśli odpowiednio dobierzesz swoje pierwsze budynki przetwórcze i będziesz je mądrze wykorzystywać, twoje szanse na zwycięstwo znacząco się zwiększą.

NAZWA BUDYNKU	KOSZT BUDOWY	PUNKTY	DZIAŁANIE BUDYNKU
BEDNARNIA *	1 2	3	Wymień jeden sąg drewna na dwa wiadra wody.
BIURO	1 1	2	Wymień jeden jeszcze niewybudowany budynek leżący aktualnie w twoich prywatnych zasobach na jedno dowolne dobro podstawowe. usuń na stałe z gry budynek, który wymienileś na dobro. <i>(Dobra podstawowe to: węgiel drzewny, żywność, piasek kwarcowy, drewno, woda i glina. Szkło i cegły nie są dobrami podstawowymi. Budynki do twoich prywatnych zasobów możesz pozyskać wykorzystując kartę Włodarz.)</i>
CHATA ROBOTNIKÓW *	3 1	2	Usuń ze swojej planszy jeden park, a w zamian weź dwie miarki gliny.
DOM OGRODNIKA	1 1	3	Wymień dwa jeszcze niewybudowane budynki leżące aktualnie w twoich prywatnych zasobach na jeden dowolny element krajobrazu (złóże piasku, park albo jezioro). Pozyskany żeton połóż na puste pole na swojej planszy. Usuń na stałe z gry budynki, które wymienileś na żeton. <i>(Budynki do twoich prywatnych zasobów możesz pozyskać wykorzystując kartę Włodarz.)</i>
GARKUCHNIA *	2 2	1	Wymień jeno wiadro wody na dwie miski żywności (patrz B2).
GOSPODA *	2 1 1	3	Wymień jeden worek węgla drzewnego na dwie miski żywności (patrz B2).
GUMNO	1 2	1	Usuń ze swojej planszy jedno jezioro, a w zamian weź dwie miski żywności oraz jedno wiadro wody. (patrz B2).
KOPALNIA GLINY *	2	0	Wymień jedno wiadro wody na dwie miarki gliny.
LEŚNE GOSPODARSTWO *	1 1	1	Usuń ze swojej planszy jeden las, a w zamian weź jeden worek węgla.
LEŚNICZÓWKA *	2 1	2	Usuń ze swojej planszy jedno złóże piasku, a w zamian weź dwa sagi drewna.
MAGAZYN PIASKU *	3 1 1	2	Wymień jedną miskę żywności na dwie miarki piasku kwarcowego.
MIELERZ *	3	0	Wymień jeden sąg drewna na dwa worki węgla drzewnego (patrz B2).
OBRÓBKA PIASKOWCA	2 2	4	Wymień trzy miarki piasku kwarcowego na jedną cegłę.
PENSJONAT *	4 1	2	Wymień jeden worek węgla drzewnego oraz jedno wiadro wody na cztery miski żywności (patrz B2).
PIASKOWNIA *	1	0	Wymień jedno wiadro wody na dwie miarki piasku kwarcowego.
RETORTA	1 1 1	1	Wymień jedno wiadro wody oraz jeden sąg drewna na 4 worki węgla drzewnego (patrz B2).
SKLEP BUDOWLANY *	1 1	1	Wymień jeden sąg drewna na dwie miarki gliny.
SKŁAD PIASKU *	1 1	0	Wymień jeden sąg drewna na dwie miarki piasku kwarcowego.
SORTOWNIA PIASKU *	3 1	2	Wymień jedną miarkę gliny na dwie miarki piasku kwarcowego.

NAZWA BUDYNKU	KOSZT BUDOWY	PUNKTY	DZIAŁANIE BUDYNKU
STOLARNIA *	1 3	2	Usuń ze swojej planszy jeden las oraz oddaj jeden sąg drewna, a w zamian weź cztery miski żywności (patrz B2). (Nie możesz usunąć lasu, jeśli nie oddasz wraz z nim jednego sagu drewna.)
SZAŁAS NA BAGNACH *	2	1	Usuń ze swojej planszy jedno jezioro, a w zamian weź dwa worki węgla drzewnego (patrz B2).
SZAŁAS Z TRZCINY	1	0	Usuń ze swojej planszy jedno jezioro, a w zamian weź dwa sagi drewna.
SZKÓŁKA LEŚNA	2	0	Usuń ze swojej planszy jeden park, a w zamian weź dwa sagi drewna oraz jedną miskę żywności.
TARTAK	1 2 2	2	Usuń ze swojej planszy jeden las, a w zamian weź dwa sagi drewna.
UZDROWISKO *	1 2 3	4	Wymień jeden worek węgla drzewnego na dwa wiadra wody.
WYPALARNIA GLINY *	2 2	3	Wymień jeden worek węgla drzewnego na dwie miarki gliny.
WYTWÓRNIA DACHÓWEK	1 3	1	Wymień dwa jeszcze niewybudowane budynki, leżące aktualnie w twoich prywatnych zasobach, na jedną cegłę. (Budynki do twoich prywatnych zasobów możesz pozyskać wykorzystując kartę Włodarz .)
ZAKŁAD BUDOWLANY	1 2	2	Usuń ze swojej planszy jedno złożę piasku, a w zamian weź dwie miarki gliny oraz jedną miarkę piasku kwarcowego.
ZAKŁAD SNYCERSKI *	1 1	1	Wymień jeden sąg drewna na dwie miski żywności (patrz B2).
ZASOBNIK GLINY	brak opłaty	0	Wymień jedno wiadro wody oraz jedną miskę żywności na trzy miarki gliny.

BUDYNKI JEDNORAZOWE



Budynki jednorazowe rozpoznasz po wykończeniu pola przedstawiającego działanie budynku (jest podobne do pergaminu) oraz po klepsydze na rewersie żetonu. Po zbudowaniu budynku tego rodzaju przeprowadź natychmiast związaną z nim akcję. Z uwagi na to, że jest to budynek jednorazowy, po jego użyciu nie ma on już wpływu na grę (wyjątek: Taverna).



Uwe: Budynki jednorazowe w działaniu przypominają pomocników: jeśli coś zapłacisz, to dostaniesz coś innego. Po zbudowaniu i wykorzystaniu takiego budynku nie powinieneś sobie nim już zaprzętać uwagi. Budynki jednorazowe warto budować na początku oraz pod koniec gry.

NAZWA BUDYNKU	KOSZT BUDOWY	PUNKTY	DZIAŁANIE BUDYNKU
CHATA FLISAKÓW *	3	1	Weź tyle sagów drewna, ile posiadasz wody. (Nie musisz oddawać wody.)
CZWORAKI	2 4	3	Usuń ze swojej planszy złożę piasku, a w zamian weź dwie miarki gliny i dwie miarki piasku kwarcowego. Możesz tę czynność wykonać kilka razy pod rząd w ramach tej jednorazowej akcji, ale pamiętaj, że po każdej wymianie może być konieczny obrót kierunku.
DOM BRACHTWA	3 2	4	Połącz Dom bractwa na wierzchu budynku podstawowego Bractwo murarskie , a następnie weź cztery miarki gliny. (Jeśli wcześniej ulepszyłeś już budynek Bractwa murarskiego , nie możesz zbudować Domu bractwa .)
DRWALNIA *	1 2	2	Weź natychmiast siedem sagów drewna.
FOLWARK *	2 1 1	4	Połącz natychmiast na pustych polach przylegających do tego Folwarku maksymalnie dwa jednakowe elementy krajobrazu (dwa złoża piasku, dwa parki albo dwa jeziora, patrz B4).
GAJÓWKA *	2 2	4	Połącz natychmiast na pustych polach przylegających do tej Gajówki po jednym żetonie parku (patrz B4).
GLINIANA WYSPA	2	1	Weź dwa razy tyle miarek gliny, ile jezior przylega do tej Glinianej wyspy (patrz B4).
GLINIANKA *	2	0	Weź natychmiast siedem wiader wody.
GORĄCE ŹRÓDŁA	2 2	4	Weź tyle worków węgla drzewnego, ile posiadasz wody. (Nie musisz oddawać wody.) Cały węgiel drzewny otrzymany w ramach tej akcji odnotuj na jednym z twoich kół produkcyjnych.

NAZWA BUDYNKU	KOSZT BUDOWY	PUNKTY	DZIAŁANIE BUDYNKU
LEŚNA PRACOWNIA SZKŁA	1  1 	2	Połóż Leśną pracownię szkła na wierzchu budynku podstawowego Leśna huta szkła , a następnie weź pięć sagów drewna. (Jeśli wcześniej ulepszyłeś już budynek Leśnej huty szkła , nie możesz zbudować Leśnej pracowni szkła .)
MAGAZYN *	2  2 	1	Weź natychmiast dwie cegły.
PIASZCZYSTA WYSPA	1 	1	Weź natychmiast dwa razy tyle miarek piasku kwarcowego, ile jezior przylega do tej Piaszczystej wyspy (patrz B4).
PRZYSTAŃ	1  2 	2	Weź natychmiast tyle worków węgla drzewnego, ile posiadasz jezior na swojej planszy. Cały węgiel drzewny otrzymany w ramach tej odnotuj na jednym z twoich kół produkcyjnych.
SIOŁO ARTYSTÓW	1 	1	Połóż Sioło artystów na wierzchu budynku podstawowego Sioło dekoratorów , a następnie weź jedno szkło. (Jeśli wcześniej ulepszyłeś już budynek Sioła dekoratorów , nie możesz zbudować Sioła artystów .)
SKŁAD BUDOWLANY *	1 	0	Weź natychmiast trzy sagi drewna i trzy miarki gliny.
SKŁAD DREWNA *	1 	1	Weź natychmiast dwa razy tyle drewna, ile pustych pól przylega do tego Składu drewna (patrz B4).
SKŁAD GLINY	1  1 	2	Weź natychmiast dwa razy tyle gliny, ile pustych pól przylega do tego Składu gliny (patrz B4).
SKŁAD OPAŁU *	1  1 	1	Weź natychmiast siedem worków węgla drzewnego. Cały węgiel drzewny otrzymany w ramach tej akcji odnotuj na jednym z twoich kół produkcyjnych.
SKUP DREWNA	1  2  1 	1	Wymień natychmiast jeden sag drewna na dwa jednakowe dobra. Możesz wybrać jeden z rodzajów: glina, piasek kwarcowy, woda, żywność i węgiel drzewny. Możesz tę czynność wykonać kilka razy pod rząd w ramach tej jednorazowej akcji i za każdym razem wybierać inny rodzaj dobra. Pamiętaj, że po każdej wymianie może być konieczny obrót kierunku.
SPICHLERZ *	2  3 	2	Weź natychmiast siedem misek żywności. Całą żywność otrzymaną w ramach tej akcji odnotuj na jednym z twoich kół produkcyjnych.
SPIŻARNIA *	2  1 	1	Weź natychmiast trzy miski żywności. Całą żywność otrzymaną w ramach tej akcji odnotuj na jednym z twoich kół produkcyjnych.
STAW RYBNY	1  1 	2	Usuń ze swojej planszy jezioro, a w zamian weź trzy miski żywności i jedno wiadro wody. Możesz tę czynność wykonać kilka razy pod rząd w ramach tej jednorazowej akcji, ale pamiętaj, że po każdej wymianie może być konieczny obrót kierunku. (Każde trzy miski żywności odnotuj na jednym z twoich kół produkcyjnych.)
SUSZARNIA DREWNA *	1 	1	Weź natychmiast cztery sagi drewna.
SZOPA *	1 	0	Weź natychmiast jedno szkło.
TAWERNA	1  1 	0	Natychmiast wykorzystaj działanie oferowane przez budynek jednorazowy, który przylega do tej Tawerny (patrz B4).
WARSZTAT RZEŹBIARSKI	1  2 	2	Weź natychmiast tyle misek żywności, ile posiadasz drewna. Całą żywność otrzymaną w ramach tej akcji odnotuj na jednym z twoich kół produkcyjnych. (Nie musisz oddawać drewna.)
WIEŻA CIŚNIEŃ *	1  3 	4	Połóż natychmiast na pustych polach przylegających do tej Wieży ciśnień po jednym żetonie jeziora (patrz B4).
WINNICA	1  1  2 	4	Usuń ze swojej planszy park, a w zamian weź trzy miski żywności i jeden sag drewna. Możesz tę czynność wykonać kilka razy pod rząd w ramach tej jednorazowej akcji, ale pamiętaj, że po każdej wymianie może być konieczny obrót kierunku. (Każde trzy miski żywności odnotuj na jednym z twoich kół produkcyjnych.)
WODOZBIÓR *	3  1 	1	Weź natychmiast siedem wiader wody.
WYDMA *	brak opłaty	0	Weź natychmiast trzy miarki piasku kwarcowego.
WYŻYNA LESSOWA	brak opłaty	-1	Połóż natychmiast na pustych polach przylegających do tej Wyżyny lessowej po jednym żetonie złoza piasku (patrz B4).



Budynki premiowe rozpoznasz po symbolu sakiewki w polu opisującym działanie oraz na rewersie żetonu. Podczas obliczania punktów, na zakończenie gry, **nie oddajesz/tracisz** dóbr ani żetonów, które są wskazane w polu opisującym działanie (możesz więc te same dobra i żetony wykorzystać podczas liczenia punktów dla wszystkich budynków premiowych). Warunki, których spełnienie jest konieczne do otrzymania punktów, są istotne dopiero po zakończeniu gry (nie musisz ich spełniać w trakcie trwania gry).



Uwe: Od samego początku gry obserwuj jakie budynki premiowe leżą na planszy organizacyjnej. Nie marnuj jednak dóbr na ich zakup zbyt wcześnie. Na początku gry skup się raczej na budowie budynków przetwórczych i jednorazowych, abyś mógł się wystarczająco rozwinąć. Im większy jest koszt budowy budynku premiowego, tym dłużej powinieneś odczekać z jego budową (dla oszacowania kosztu budynku możesz przyjąć, że szkło jest warte pięć jednostek dóbr podstawowych, a cegła trzy).

NAZWA BUDYNKU	KOSZT BUDOWY	PUNKTY	WARUNKI PUNKTACJI NA KONIEC GRY
AGROTURYSTYKA	2 1	☼	4 punkty zwycięstwa, jeśli masz na planszy co najmniej 4 złoża piasku, z czego 4 tworzą prostokąt 2x2. Nie otrzymujesz więcej punktów nawet, jeśli posiadasz więcej złóż piasku w układzie 2x2.
Cech murarzy	2 1 4 1	☼	Położ Cech murarzy na wierzchu budynku podstawowego Bractwo murarskie . (Jeśli wcześniej ulepszyłeś już budynek Bractwa murarskiego , nie możesz zbudować Cechu murarzy .) Budynek ten da ci 3 punkty za każdą cegłę (zamiast standardowego jednego punktu).
Chatka myśliwska	1	☼	3 punkty zwycięstwa, jeśli masz na planszy co najmniej 4 lasy.
Dom gajowego *	1 1	☼	1 punkt za każdy las na twojej planszy.
Dom szachulcowy	2 1 1	☼	1 punkt za każdy budynek jednorazowy (rozpoznasz je po wykończeniu pola przedstawiającego działanie budynku - jest podobne do pergaminu - oraz po klepsydrze na rewersie żetonu).
Dworek	2 2 2	☼	2 punkty za każdy park przylegający do Dworku (patrz B4).
Garncarnia *	2 1 1 2	☼	1 punkt za każdą miarkę gliny, którą posiadasz.
Gospodarstwo *	2 1 2	☼	2 punkty za każdy komplet elementów krajobrazu (złóż piasku, park, jezioro), który masz na planszy.
Huta szkła	3 1 1	☼	Położ Hutę szkła na wierzchu budynku podstawowego Leśna huta szkła . (Jeśli wcześniej ulepszyłeś już budynek Leśnej huty szkła , nie możesz zbudować Huty szkła .) Budynek ten da ci 3 punkty za każde szkło (zamiast standardowego jednego punktu).
Komórka *	1	☼	1 punkt za każde 3 miski żywności (a więc 0/1/2/3/4 punktów za łącznie 0-2 / 3-5 / 6-8 / 9-11 / 12-14 żywności), które posiadasz.
Przybudówka *	1 2 1	☼	1 punkt za każdy budynek, który przylega do tej Przybudówki (patrz B4)
Kościół	2 2 2 2	☼	4 punkty plus 1 punkt za każde puste pole przylegające do tego Kościół (uważaj na B4; pamiętaj też, że możesz w każdym momencie gry usunąć ze swojej planszy dowolne elementy krajobrazu).
Łażnia	1 2 1	☼	2 punkty za każde jezioro przylegające do tej Łażni (patrz B4).
Magazyn węgla *	3	☼	1 punkt za każde 3 worki węgla drzewnego (a więc 0/1/2/3/4 punkty za 0-2 / 3-5 / 6-8 / 9-11 / 12-14 węgla drzewnego), które posiadasz.
Magazyn zbożowy	2 1 1	☼	1 punkt za każdą miskę żywności na kole, które wskazuje mniejszą ilość żywności (jeśli na obu kołach jest tyle samo żywności, wybierz dowolne z nich).
Młyn wodny *	4 4 2	☼	1 punkt za każde wiadro wody, które posiadasz.
Pochylnia *	2 2 2	☼	1 punkt za każdy sąg drewna, który posiadasz.

NAZWA BUDYNKU	KOSZT BUDOWY	PUNKTY	WARUNKI PUNKTACJI NA KONIEC GRY
PRACOWNIA RZEŹBIARZA *	1  1 	✳	1 punkt za każde 2 sagi drewna (a więc 0/1/2/3 punkty za łącznie 0-1 / 2-3 / 4-5 / 6-7 drewna), które posiadasz.
SCHRONISKO	3 	✳	4 punkty zwycięstwa, jeśli masz na planszy co najmniej 4 parki, z czego 4 tworzą prostokąt 2x2. Nie otrzymujesz więcej punktów nawet, jeśli posiadasz więcej parków w układzie 2x2.
SKŁAD KRUSZYW *	2  3  2 	✳	1 punkt za każdy żeton z największej grupy przylegających do siebie złóż piasku (patrz B4).
SKŁAD NARZĘDZI	4  3 	✳	2 punkty za każde złożenie piasku przylegające do Składu narzędzi (patrz B4).
SKŁAD TOWARÓW	2  3 	✳	1 punkt za każdy znacznik dobra znajdujący się w sekcji przy polu oznaczonym 4, 5, 6 lub 7 (na obu kołach).
SKŁAD WĘGLA	3  3  1 	✳	1 punkt za każdy worek węgla drzewnego na kole, które wskazuje mniejszą ilość węgla drzewnego (jeśli na obu kołach jest tyle samo węgla drzewnego, wybierz dowolne z nich).
STAW HODOWLANY	1  2 	✳	4 punkty zwycięstwa, jeśli masz na planszy co najmniej 4 jeziora, z czego 4 tworzą prostokąt 2x2. Nie otrzymujesz więcej punktów nawet, jeśli posiadasz więcej jezior w układzie 2x2.
STUDNIA *	1  2 	✳	1 punkt za każde 2 wiadra wody (a więc 0/1/2/3 punkty za łącznie 0-1 / 2-3 / 4-5 / 6-7 wody), które posiadasz.
ŚLUZA *	1  3  2 	✳	1 punkt za każdy żeton z największej grupy przylegających do siebie jezior (patrz B4).
WIOSKA WITRAŻYSTÓW	3  2  1 	✳	Położ Wioskę witrażystów na wierzchu budynku podstawowego Sioła dekoratorów . (Jeśli wcześniej ulepszyłeś już budynek Sioła dekoratorów , nie możesz zbudować Wioski witrażystów .) Budynek ten da ci 1 punkt za każdą miarkę piasku kwarcowego (zamiast standardowej 1/2 punktu).
WYTWÓRNIA KLINKIERU *	3  1  3 	✳	1 punkt za każdą cegłę, którą wykorzystałeś do budowy swoich budynków (do budowy wszystkich 92 budynków potrzebnych jest łącznie 58 cegieł).
ZAKŁAD GARNCARSKI *	1  1 	✳	1 punkt za każde 2 miarki gliny (a więc 0/1/2/3 punkty za łącznie 0-1 / 2-3 / 4-5 / 6-7 gliny), które posiadasz.
ZAKŁAD OGRODNICZY *	1  2 	✳	1 punkt za każdy żeton z największej grupy przylegających do siebie parków (patrz B4).
ZAKŁAD SZKLARSKI *	1  1  1 	✳	1 punkt za każde szkło, które wykorzystałeś do budowy swoich budynków (do budowy wszystkich 92 budynków potrzebnych jest łącznie 39 tafli szkła).

BAWARSKI LAS

Północna część Dolnej Bawarii do dziś jest prawie w całości porośnięta lasem. Wraz z lasami w paśmie górskim Szumawa po czeskiej stronie granicy, stanowi największy zwarty obszar leśny w Europie środkowej. W dzisiejszych czasach mieszkańcy Dolnej Bawarii wypowiadają się o nim „Las“. W czasach „Żelaznej kurtyny” jednak po cichu nazywali go „Bawarską Syberią“.

W przeszłości tutejsi „Leśni” mieszkańcy (zwani „Die Waldler”) trudnili się głównie uprawą kamienistej ziemi. Chętnie zatrudniali się jednak również w leśnych hutach szkła. Przez stulecia dmuchanie hut szkła było jedynym alternatywnym źródłem zarobku dla Leśnych poza mizernymi przychodami z rolnictwa. Dziś okres świetności leśnych hut szkła już minął. W 1965 w miejscowości Frauenau mieszkało około 3000 osób, z których 1100 pracowało przy produkcji i przetwórstwie szkła. W 2005 przy niezmiennie populacji, w branży pracowało już tylko około 250 osób. Obecnie szkło dmuchane jest tu tylko jako atrakcja turystyczna. Dla upamiętnienia dawnych czasów, w Frauenau zbudowano muzeum szkła.

Las bawarski jest również pierwszym w Niemczech parkiem narodowym. Mało kto wie, że jest to obszar całkowicie wyludniony i pozostawiony w rękach matki natury. Rocznie przyjeżdżają tu dwa miliony zwiedzających. Jedną z atrakcji turystycznych jest Skansen Lasu Bawarskiego w miejscowości Tittling, leżącej na skraju parku. Można w nim zobaczyć tradycyjną drewnianą zabudowę wiejską, specyficzną dla dawnych mieszkańców Lasu bawarskiego. Inną atrakcją jest muzeum cegielnictwa w miejscowości Flintsbach, którego centralnym punktem jest ogromny piec z 19 stulecia, służący do wypalania cegieł.



Kościół parafialny „Wniebowzięcia NMP” w Frauenau.

(Źródła: www.Bayerischer-Wald.de, www.Landkreis-Deggendorf.de, www.Die-Glasstrasse.de, www.Borgwedel.de, Fritz Pfaffl, Die Ziegeleien im Bayerischen Wald, Die Geologie Bayerns, Band VII, Ohetaler Verlag oraz Teja Fiedler, Gebrauchsanweisung für Niederbayern, Piper, S. 100-111 i Wikipedia)