

Gra autorstwa Scotta Almesa

Beer & Bread



dla 2 graczy w wieku od 10 lat

INSTRUKCJA



Temat i cel gry

Dwie wioski, założone na żyznych ziemiach dawnego klasztoru, podtrzymują podwójną tradycję warzenia piwa i pieczenia chleba. Dzieliąc się polami i zasobami, nadal są dumne z przyjaznej rywalizacji, polegającej na pokonywaniu swoich produktów.



Każdy z was reprezentuje jedną z tych wiosek. W ciągu sześciu lat - na przemian owocnych i suchych - musisz zharmonizować swoje obowiązki ze zbieraniem i przechowywaniem zasobów, produkcją piwa i chleba, sprzedawaniem ich za monety oraz ulepszeniem swoich obiektów. Aby jednak wygrać, musisz zachować równowagę pomiędzy wypienkami a produktami płynnymi, ponieważ po szóstym roku podliczasz tylko monety zebrane z rodzaju towaru - piwa lub chleba - za który zarobiłeś mniej. Wioska z wyższym wynikiem wygrywa.

Komponenty

60 kart

30 kart piwa

30 kart chleba



Rewers



Rewers

istnieją
3 rodzaje piwa:

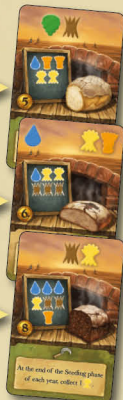
oraz
3 rodzaje chleba:



warte
4 lub 5
monet

warte
6 lub 7
monet

warte
8 lub 9
monet



1 plansza



84 żetony zasobów

18 wody



18 pszenicy



18 jęczmienia



15 żyta



15 chmielu



1 znacznik roku



1 notes punktacji

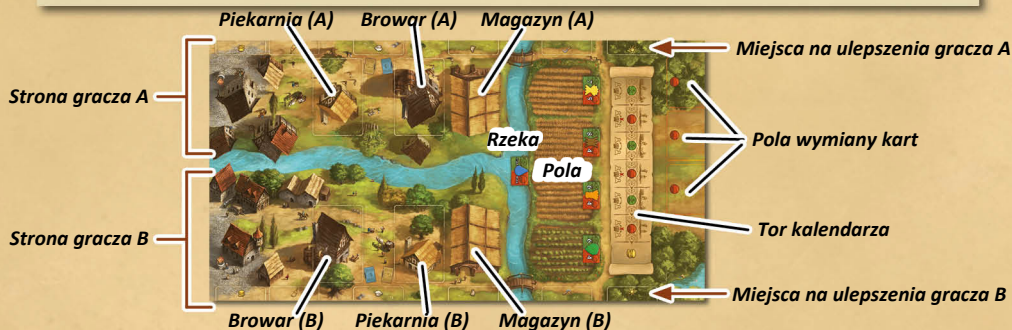


1 wiatrak

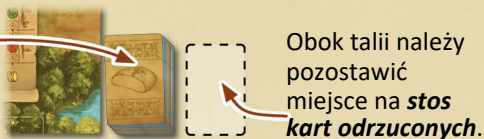


Wiatrak służy jako znacznik pierwszego gracza.

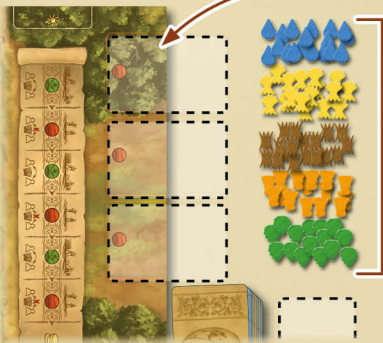
- 1 Umieść **planszę** poziomo między graczami. Każdy gracz ma swoją własną stronę planszy, na której znajduje się własny **magazyn**, **piekarnia**, **browar** i **miejsca na ulepszenia**. Pola i rzeka są wspólne dla obu graczy.



- 2 Potasuj wszystkie 60 **kart** i umieść je jako pojedynczą **talie** obok planszy, obok lasu z jeziorem po stronie gracza B.



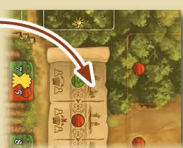
- 3 Na 3 **miejscach wymian kart** pamiętaj o pozostawieniu miejsca na karty, które można tam umieścić podczas gry.



Obok, stwórz **wspólną pulę** dla 5 typów **zasobów**:

- niebieskie żetony wody
- żółte żetony pszenicy
- brązowe żetony jęczmienia
- pomarańczowe żetony żyta
- zielone żetony chmielu

- 4 Umieść **znacznik roku** na pierwszym polu **toru kalendarza**. (Tutaj zaznaczone zostaną rundy gry.)



- 5 Wybierz pierwszego gracza i daj mu **wiatrak**.

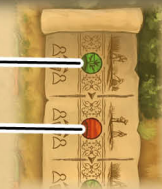


Rozgrywka

Gra toczy się przez sześć rund (lat). Naprzemiennie **lata owocne** i **lata suche**: rundy 1, 3 i 5 to lata owocne, podczas gdy rundy 2, 4 i 6 to lata suche. Owoczne i suche lata obejmują te same **4 fazy**, ale różnią się nieco sposobem, w jaki te fazy są przeprowadzane:

Lata owocne

Lata suche



Lata owocne:

a) Faza siewu

► Pola zostają zasiane żetonami zasobów.

b) Faza kart

► Każdy gracz otrzymuje 5 kart z talii.

c) Faza akcji

► Gracze zagrywają po jednej karcie, a następnie zamieniają się rękami - powtarza się to, aż wszystkie karty z ręki zostaną zagrane.

d) Faza wiatraka

► Gracz, który ma mniej zgromadzonych zasobów, otrzymuje wiatrak.



Lata suche:

a) Faza siewu

► Pola zostają zasiane żetonami zasobów.

b) Faza kart

► Gracze podnoszą karty, które zagrali na żniwa w poprzedniej rundzie i uzupełniają swoje ręce do 5; 3 karty wymiany są umieszczane na planszy.

c) Faza akcji

► Gracze zagrywają po jednej karcie, aż zostaną zagrane wszystkie karty z ręki (bez zamiany rąk).

d) Faza wiatraka

► Gracz, który ma mniej zgromadzonych zasobów, otrzymuje wiatrak; karty wymiany na planszy i wszystkie karty zagrane na żniwa są odrzucane.



Lata owocne

a) Faza siewu

Aby zasiać pola na planszy, dodaj do nich żetony zasobów z **puli wspólnej**, zgodnie z **zieloną** częścią ich drewnianych znaków:

- Zwiększ liczbę **żetonów pszenicy** na polu pszenicy do 7.
- Zwiększ liczbę **żetonów jęczmienia** na polu jęczmienia do 8.
- Zwiększ liczbę **żetonów żyta** na polu żyta do 6.
- Zwiększ liczbę **żetonów chmielu** na polu chmielu do 6.
- Dodaj także **wszystkie żetony wody** z puli do rzeki.

Jeśli we wspólnej puli nie ma wystarczającej liczby żetonów zasobu, dodaj tylko tyle, ile jest.



b) Faza kart

Rozdaj 5 zakrytych kart ze stosu graczowi z wiatrakiem. Następnie rozdaj 5 zakrytych kart z talii dobierania drugiemu graczowi.

Umieść swoje karty na ręce i przejdź do fazy akcji.



c) Faza akcji

Powtarzaj poniższą 3-etapową sekwencję, aż wszystkie karty z ręki zostaną zagrane:

1. Gracz posiadający wiatrak wykonuje jedną turę (zagrywając kartę i wykonując akcję).
2. Następnie drugi gracz wykonuje jedną turę (również zagrywając kartę i wykonując akcję).
3. Następnie obaj gracze zamieniają się rękami (wymieniając między sobą pozostałe karty na ręce).



Aby wykonać swoją turę, wybierz jedną kartę ze swojej aktualnej ręki i użyj jej na tychmiast, aby wykonać jedną z następujących akcji:

A) Zbiory i przechowywanie

Zagraj wybraną kartę odkrytą przed sobą. Jeśli masz już tam karty, umieść nową kartę nieco przesuniętą na nich, tworząc **kolumnę zbiorów**, w której **sekcja zbiorów** każdej karty jest nadal widoczna. Następnie sprawdź, jakie rodzaje zasobów są pokazane w sekcji żniw nowo zagranej karty. Spośród **tych** typów **musisz** teraz zebrać z planszy tyle żetonów, ile pokazano we wszystkich sekcjach żniw twojej kolumny żniw **razem wziętych**.

Możesz zbierać tylko żetony zasobów, które znajdują się na polach i rzece na planszy. Jeśli na polach/rzece jest mniej żetonów zasobu, niż powinienś zebrać, weź tyle, ile jest, a resztę pomiń (chyba że masz ulepszenia, które mówią inaczej - *patrz następna strona*).

Po zebraniu wszystkich żetonów zasobów przechowuj je w swoim **magazynie**. Twój magazyn składa się z **jednostek**. Każda z twoich początkowych 9 jednostek może pomieścić jeden żeton dowolnego typu.

Sekcja zbiorów

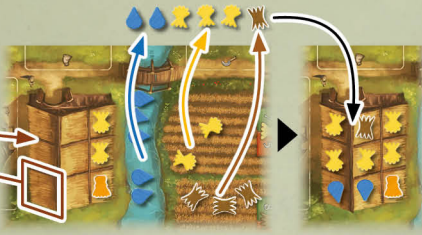


Kolumna zbiorów



Przykład:

Karta, którą Lin zagrywa w celu żniw, pokazuje wodę, jęczmień i psenicę w sekcji żniw. Z tych 3 rodzajów zbiera z planszy tyle żetonów, ile łącznie pokazano w jej kolumnie zbiorów (2, 1 i 3). Następnie umieszcza je w swoim magazynie.



Za mało miejsca?

Ilekoć zbierzesz więcej żetonów zasobów, niż możesz przechowywać, wybierz spośród wszystkich swoich żetonów (tych w swoim magazynie i nowych), które chcesz przechować - resztę **musisz** zaoferować drugiemu graczowi. Z tych oferowanych żetonów drugi gracz może wziąć i przechować dowolną liczbę wybranych przez siebie żetonów, na które ma wolne jednostki (nie może ich wymienić na żadne ze swoich już przechowywanych żetonów). Wszelkie nadwyżki żetonów wracają do **puli wspólnej**.

B) Produkcja i sprzedaż

Zagraj wybraną kartę, aby uwarzyć piwo lub upiec chleb, umieszczając ją odkrytą na swoim polu **browaru** na planszy (jeśli jest to karta piwa) lub na swoim polu **piekarni** (jeśli jest to karta chleba). Następnie wydaj wszystkie żetony zasobów pokazane w **sekcji przepisu** na karcie, zwracając je z magazynu do **puli wspólnej**. Jeśli nie możesz tego zrobić, nie możesz zagrać tej karty w swojej piekarni/browarze. Po wydaniu wszystkich niezbędnych żetonów zasobów odwróć zagrąną kartę zakrytą. Została ona **sprzedana**. Pozostaje jednak na swoim polu, dopóki go nie wyczyścisz (patrz poniżej).

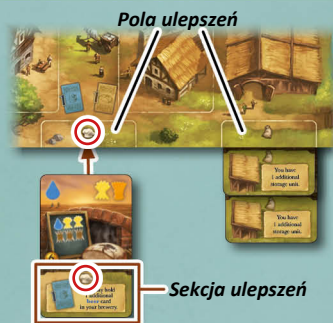


Uwaga: Ogólnie rzecz biorąc, twoja piekarnia i twój browar mogą mieć tylko 1 kartę. Nie możesz więc zagrać kolejnej karty na takie pole, jeśli już się na nim znajduje (chyba że posiadasz ulepszenia, które mówią inaczej).

C) Ulepszenie i czyszczenie

Zagraj wybraną kartę jako **ulepszenie**, wsuwając ją odkrytą pod planszę, tak aby widoczna była tylko **seksja ulepszeń**. Ikona w górnej części sekcji ulepszeń karty pokazuje, pod którym **połem ulepszeń** po swojej stronie planszy należy ją wsunąć. 6 miejsc odpowiada zdolności ulepszeń, ponieważ każde z nich zapewnia ciągłą korzyść w pewnym aspekcie gry.

(Przegląd ulepszeń znajduje się na str. 10 i 11.)



Nie ma ograniczeń co do liczby ulepszeń, które możesz mieć w dowolnym polu. Jeśli masz więcej niż jedną kartę w tym samym polu, po prostu ułóż ich karty w nakładającej się kolumnie, w której widoczna jest sekcja ulepszeń każdej z nich.

Zaraz po zagranie karty jako ulepszenia, **wyczyść** także swój browar i piekarnię, usuwając wszystkie sprzedane karty (jeśli jakieś posiadasz) z ich pól i kładąc je zakryte obok planszy: tuż obok twojego placu miejskiego ze studnią. Rozłóż karty obok planszy, aby pokazać, ile sprzedałeś. W dowolnym momencie możesz spojrzeć na swoje sprzedane karty (ale nie na karty drugiego gracza).



Po tym, jak każdy z was zagra swoją ostatnią kartę z ręki, przejdź do fazy wiatraka.

d) Faza wiatraka

Daj wiatrak graczowi, który ma **mniej żetonów zasobów** w swoich jednostkach magazynowych. W przypadku remisu wiatrak trafia do gracza, który nie miał go w tej rundzie.

Następnie przesunąć znacznik roku o jedno pole do przodu na torze kalendarza i przejdź do następnego suchego roku.



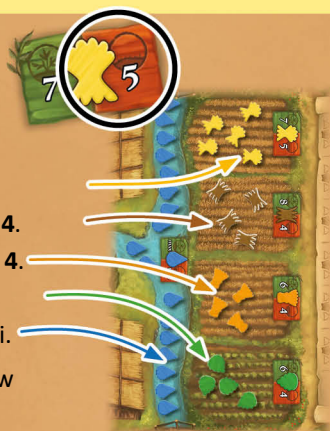
Suche lata

a) Faza siewu

Zgodnie z **czerwoną** częścią ich drewnianych znaków, dostosuj liczbę żetonów zasobów na polach (albo dodając do nich żetony z **puli wspólnej**, albo usuwając żetony i umieszczając je z powrotem w puli wspólnej):

- Zwiększ liczbę **żółtych żetonów** na polu pszenicy do **5**.
- Zwiększ liczbę **brązowych żetonów** na polu jęczmienia **4**.
- Zwiększ liczbę **pomarańczowych żetonów** na polu żyta **4**.
- Zwiększ liczbę **zielonych żetonów** na polu chmielu **4**.
- Dodaj także **wszystkie niebieskie żetony wody** do rzeki.

Jeśli w puli wspólnej nie ma wystarczającej liczby żetonów zasobu, dodaj tylko tyle, ile jest.



b) Faza kart

Każdy gracz: Podnieś karty, które zagrałeś dla żniw w ostatniej rundzie i dodaj je do swojej ręki. Następnie dobierz tyle kart z talii, ile trzeba, aby w **sumie było ich 5** (gracz z wiatrakiem robi to jako pierwszy).

Następnie umieść 3 karty z talii odkryta na 3 polach kart wymiany na planszy. Te 3 karty nazywane są **kartami wymiany**.



c) Faza akcji

Zaczynając od gracza, który ma wiatrak, wykonuj naprzemienne tury (zagrywając kartę i wykonując akcję), aż wszystkie karty z ręki zostaną zagrane. W tej fazie **nie zamieniasz rąk**.



Aby wykonać swoją turę, wybierz jedną kartę z ręki i użyj jej natychmiast, aby wykonać jedną ze zwykłych akcji (patrz *niebieskie ramki na str. 5-7*).

Uwaga: Zamiast zagrywać kartę z ręki, możesz zamienić ją na **kartę wymiany** na planszy i zamiast tego zagrać tę kartę. Aby to zrobić, weź dowolną z 3 dostępnych kart wymiany i umieść wybraną kartę z ręki odkrytą na jej miejscu (w ten sposób sama staje się kartą wymiany). Następnie natychmiast zagraj wziętą kartę wymiany, aby wykonać jedną ze zwykłych akcji (nie możesz dodać jej do swojej ręki).



d) Faza wiatraka

Daj wiatrak graczowi, który ma **mniej żetonów zasobów** w swoich jednostkach magazynowych. W przypadku remisu wiatrak trafia do gracza, który nie miał go w tej rundzie.

Odrzuć 3 karty wymiany z pól wymiany i wszystkie karty, które zostały zagrane podczas żniw w tej rundzie, kładąc je odkryte na stosie kart odrzuconych.

Następnie przesunź znacznik roku o jedno pole do przodu na torze kalendarza i przejdź do następnego owocnego roku.

Jeśli znacznik roku przesunie się na pole z ikoną , gra się kończy.



Uwagi ogólne

- Jeśli talia się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową.
- Możesz przeglądać **rewersy** dowolnych karty, w tym kart z talii, ale nie możesz zmieniać ich kolejności ani patrzeć na ich awersy.
- Możesz patrzeć na awersy własnych sprzedanych kart (w swoim browarze/piekarni i obok planszy) oraz w swojej kolumnie zbiorów (ale nigdy na karty innego gracza).

Koniec gry

Po szóstej rundzie gra się kończy.

Teraz każdy gracz wykonuje następujące kroki:

Weź wszystkie swoje sprzedane karty (te obok planszy oraz te z twojego browaru i piekarni) i połóż je odkryte przed sobą, oddzielone piwem i chlebem. Dodaj liczby wydrukowane na monetach kart piwa i zapisz wynik w notesie. Następnie zrób to samo z kartami chleba.

Następnie sprawdź ulepszenia (jeśli takie istnieją), które umieścisz na swoim polu ulepszeń i zapisz wszelkie dodatkowe monety, które otrzymujesz za piwo i chleb.

Teraz masz **łączny wynik za piwo** i **łączny wynik za chleb**. Niższy z dwóch to twój **końcowy wynik**.



Kto ma wyższy wynik końcowy, wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma wyższy łączny wynik za inny rodzaj dobra.

Jeśli to nie rozstrzygnie remisu, wygrywa gracz, który nie posiada wiatraka.

Aby uzyskać dostęp do **wirtualnych notesów** do naszych gier, pobierz bezpłatną aplikację **Deep Print Games** z App Store lub Google Play.

<https://scoreapp.deep-print-games.com>



Przegląd ulepszeń

Ulepszenia zapewniają korzyści w różnych aspektach gry. Większość z nich powinna być oczywista. W przypadku niektórych z nich znajdziesz dodatkowe wyjaśnienia poniżej.

Uwagi ogólne:

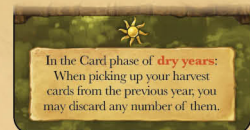
- Jeśli masz wiele kopii tego samego ulepszenia, ich korzyści sumują się, jeśli ma to zastosowanie.
- **"Zbierz"** zasób zawsze oznacza, że **musisz** zabrać go z pól lub rzeki i umieścić w swoim magazynie. Jeśli wszystkie żetony danego rodzaju zasobu zniknęły z jego pola, nie możesz ich już zbierać. Jeśli nie masz wystarczającej ilości miejsca na wszystkie zebrane żetony, musisz zaoferować nadwyżkę innemu graczowi (patrz *brązowe pole na str. 6*).

Te ulepszenia dotyczą zasad dotyczących różnych rodzajów roku i/lub fazy kart.

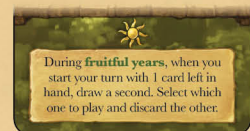


Jeśli chcesz to zrobić, poczekaj, aż drugi gracz będzie miał 5 kart na ręce na rundę.

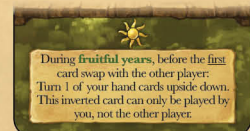
Następnie umieść jedną ze swoich kart z ręki odkrytą na stosie kart odrzuconych i połóż wierzchnią kartę z talii na rękę.



Oznacza to, że nie musisz zatrzymać wszystkich kart, które zagrałeś podczas żniw w poprzedniej rundzie. Po prostu umieść te, których nie chcesz, odkryte na stosie kart odrzuconych, zanim uzupełnisz rękę do 5 kart.

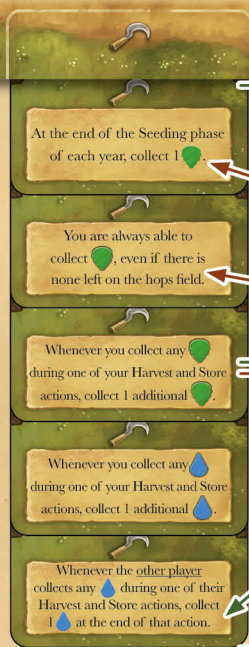


Zrób to na początku swojej ostatniej tury w fazie akcji owocnego roku. Najpierw umieść wierzchnią kartę z talii w ręce. Następnie zagraj jedną kartę, a drugą odłóż odkrytą na stos kart odrzuconych.



Zrób to podczas swojej pierwszej tury w fazie akcji owocnego roku. Tak więc, kiedy następuje pierwsza zamiana, dajesz drugiemu graczowi 3 normalne karty + odwróconą kartę. Ta karta musi pozostać odwrócona, dopóki nie zdecydujesz się zagrać jej w turze, w której masz ją na ręce.

Te ulepszenia dotyczą zbierania zasobów z pól i rzeki.



Te ulepszenia są również dostępne dla pszenicy, jęczmienia i żyta.

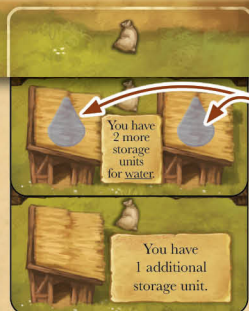
Jeśli obaj macie takie ulepszenia, gracz z wiatrakiem zbiera jako pierwszy.

Za każdym razem, gdy zbierasz tego rodzaju zasób i znika on ze swojego pola, zamiast tego zbierasz go ze wspólnej puli (jeśli jest tam dostępny).

Mają zastosowanie tylko wtedy, gdy dany typ zasobu jest zbierany podczas akcji zbioru i przechowywania.

Odbierz swój żeton wody po tym, jak drugi gracz zakończy swoją akcję zbioru i przechowywania.

Te ulepszenia zapewniają dodatkowe jednostki.



W tych 2 jednostkach można przechowywać tylko wodę. Jeśli magazyn wody jest pusty, możesz w dowolnym momencie przenieść do niego żeton wody z dowolnego innego magazynu.

Te ulepszenia dotyczą warzenia piwa i pieczenia chleba.

Zwykle możesz mieć maksymalnie 1 kartę w swoim browarze i 1 kartę w swojej piekarni. Każde z tych ulepszeń zwiększa limit kart o 1 dla odpowiedniego typu.

Możesz korzystać z tych korzyści wiele razy podczas tej samej akcji, a nawet je łączyć: Na przykład, jeśli masz ulepszenia, możesz wydać 4 pszenicy, aby zastąpić 2 chmiele, a następnie użyć tych 2 chmielów, aby zastąpić 1 żyto w przepisie. Pamiętaj jednak, że to nie jest handel: zastępujesz tylko potrzebne zasoby wirtualnie, nigdy nie zabierasz ich z pola.

Te ulepszenia odnoszą się do punktacji na koniec gry.

"Its type of good" oznacza: Jeśli sprzedana karta to karta piwa, otrzymujesz 1 monetę za piwo; jeśli jest to karta chleba, otrzymujesz 1 monetę za chleb.

Jeśli spełnisz wspomniany warunek, możesz wybrać, za jaki rodzaj towaru chcesz otrzymać 2 dodatkowe monety (oczywiście ten, który zwiększa twój końcowy wynik). Nie możesz podzielić 2 monet między rodzaje towarów.

Te ulepszenia dotyczą czyszczenia twojego browaru/piekarni.

Działają one natychmiast (a nawet dotyczą sprzedanych kart, które usuwasz podczas tej samej akcji, w której umieściłeś ulepszenie). Nie dotyczą one kart, które zabierasz z browaru/piekarni na koniec gry.

Jeśli oboje macie taką samą liczbę ulepszeń, wymaganie nie jest spełnione.

3 rodzaje chleba:



3 rodzaje piwa:



Przegląd gry

Gra toczy się przez sześć rund (lat), na przemian z owocnymi i suchymi latami.

Lata owocne (patrz str. 4-7)



a) Faza siewu	Zasiej pola i rzekę żetonami zasobów z puli wspólnej.
b) Faza kart	Rozdaj 5 kart z talii graczowi z wiatrakiem. Następnie rozdaj 5 kart drugiemu graczowi.
c) Faza akcji	Gracz z wiatrakiem wykonuje jedną turę. Następnie drugi gracz wykonuje jedną turę. Następnie zamieście się dłońmi. Powtarzaj, aż wszystkie karty z ręki zostaną zagrane.
d) Faza wiatraka	Gracz, który ma mniej przechowywanych zasobów, otrzymuje wiatrak.

Lata suche (patrz str. 7-8)



a) Faza siewu	Zasiej pola i rzekę żetonami zasobów z puli wspólnej.
b) Faza kart	Każdy gracz podnosi swoje karty zagrane na żniwa, a następnie uzupełnia rękę do 5 kart. Umieść 3 karty wymiany z talii na planszy.
c) Faza akcji	Gracz z wiatrakiem wykonuje jedną turę, a następnie drugi gracz. Powtarzaj, aż wszystkie karty z ręki zostaną zagrane (nie zamieniajcie rąk).
d) Faza wiatraka	Gracz, który ma mniej przechowywanych zasobów, otrzymuje wiatrak. Odrzuć 3 karty wymiany z planszy i wszystkie karty zagrane na żniwa.

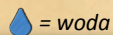
W swojej turze w fazie akcji zagraj 1 kartę, aby wykonać jedną z poniższych akcji:

- A) Zbiory i przechowywanie** LUB **B) Produkcja i sprzedaż** LUB **C) Ulepszenie i czyszczenie**
(patrz str. 5-6) (patrz str. 6) (patrz str. 6-7)

Gra kończy się po ukończeniu szóstego roku.

Każdy gracz odkrywa swoje sprzedane karty (w tym karty swojego browaru/piekarni) i oblicza łączny wynik za piwo oraz łączny wynik za chleb – niższy z nich jest końcowym wynikiem gracza.

Gracz z wyższym wynikiem końcowym wygrywa.



= woda



= pszenica



= jęczmień



= żyto



= chmiel



Game design: Scott Almes
Artwork: Michael Menzel
Development: Viktor Kobilke,
Peter Eggert
Rule book: Viktor Kobilke
Proofreading: Neil Crowley

© 2022 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin,
Germany. All rights reserved.
www.deep-print-games.com

Distribution:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Germany.

v1.0 All rights reserved. Reprinting
or publishing of the rule book, game
components, or illustrations is
prohibited without prior permission.

Playing is Passion!
www.pegasusspiele.com



Pegasus Spiele

[/pegasusspieleNA](https://www.pegasusspiele.com)