

DOLINA NILU



Autor: Cyrille Leroy.
Ilustracje: Jérémie Fleury.
Wydawca: Catch Up Games.
Dystrybucja: Blackrock Games & Hobbyty.eu
Grafika: Manoël Verdiel.
Skład: Clément Milker.
Tłumaczenie: Hobbyty.eu
Korekta: Michał Solan

Podziękowania

Cyrille : dziękuję mojej żonie Manue i synowi Vianney za ich wsparcie. Wielkie podziękowania dla Steeve i Laurence z Antre du Dragon za ich dyspozycyjność. Podziękowania również dla: Franck i Sophia, Romu, Lyse i Vincent, Pascal, Alexis, Guillaume, Éric i Bryan. Buziaki dla Lisy.

Catch Up Games dziękuję: Bertrand, Colin, Maël, Max i Jen, Igor, a także wszystkim testerom za ich wskazówki.

DOLINA NILU

Projekt gry: Cyrille Leroy
Ilustracje: Jérémie Fleury

Jesteś Nomarchą w starożytnym Egipcie. Faraon mianował Cię przywódcą Metropolii i jej regionu. Wylewy Nilu dobiegają końca i ziemie żyznej Doliny gotowe są oddać swoje bogactwa. Zbieraj zasoby, buduj dzielnice z najbardziej dochodowymi sklepami, zaopatruj je w różne towary i zdobywaj za to Debeny ku chwale Faraona. Gracz, który najlepiej spożytkuje zasoby Doliny Nilu, zwycięży.

CEL GRY

Stań się najbogatszym Nomarchą, posiadającym najwięcej Debenów. Chcąc to osiągnąć, musisz zbierać zasoby Doliny Nilu. Użyjesz ich do budowy sklepów w swojej Metropolii i ich zaopatrywania, aby zgromadzić więcej bogactw niż Twój przeciwnik.

KOMPONENTY

Przed pierwszą grą zapoznaj się z podstawowymi komponentami gry.

Plansza główna

Planszę główną tworzy kilka plansz Doliny. To jest miejsce, gdzie gracze będą zdobywali zasoby niezbędne do rozwoju swoich Metropolii.



Żetony Doliny

Każdy żeton Doliny składa się z 2 różnych ilustracji przedstawiających 2 z 4 zasobów występujących w grze: Alabaster, Bydło, Kwiaty Papiirusu i Winogrona. Umieszczając żetony Doliny na planszy głównej, gracze mogą zebrać odpowiednie zasoby.



Każdy rodzaj zasobu oznaczony jest odpowiednim symbolem.

Żeton startowy

Ilustracja na żetonie startowym przedstawia każdy z 4 rodzajów zasobów występujących w grze. Żeton ten oznacza na planszy głównej miejsce rozpoczęcia gry.



Zasoby

W grze występują 4 zasoby: Alabaster, Bydło, Kwiaty Papiirusu i Winogrona. Są wymagane do budowy Sklepów, a także niezbędne do ich zaopatrywania, co przyniesie graczom zysk, czyli Debeny. Każdy zasób jest ograniczony do 20 sztuk.



Żetony Dzielnic

W każdej Dzielnicy znajduje się od 1 do 3 Sklepów. Gracze będą otrzymywali Debeny, zaopatrując swoje Sklepy w wymagane przez nie zasoby.

W tej Dzielnicy znajdują się 2 Sklepy.

Koszt budowy Dzielnicy.



Ten Sklep wymaga 2 sztuk Bydła, aby był w pełni zaopatrzony.

Plansze Metropolii

Plansze Metropolii reprezentują miasto każdego z graczy. Jest to to miejsce, gdzie gracze będą budowali Dzielnice (umieszczając odpowiednie żetony Dzielnic).

Każda plansza Metropolii przedstawia 4 sklepy...

... i 7 pustych miejsc na nowe Dzielnice ze sklepami

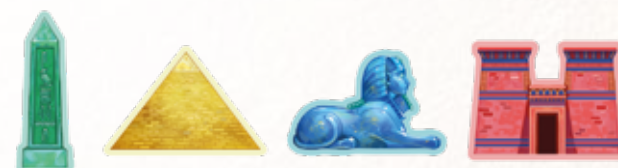


Spichlerz jest wykorzystywany do oznaczania posiadanej ilości Pszenicy.

Tej tabeli należy użyć na końcu gry do podliczenia zdobytych Debenów za różne Pomniki.

Monumenty

W grze występują 4 różne Monumenty: Obelisk, Piramida, Sfinks i Świątynia, które gracze mogą umieścić na planszy podczas gry. Podczas Podliczania Punktów przyniosą one dodatkowe Debeny temu graczowi, który umieści ich najwięcej na planszy głównej. Uwaga: przed pierwszą grą należy złożyć wszystkie Monumenty.



PRZYGOTOWANIE

W grze 2 i 3-osobowej weź 3, a w grze 4-osobowej - 4 plansze Doliny. W dowolnej kolejności połóż je poziomo jedna obok drugiej, tworząc w ten sposób planszę główną **1**. Połącz ze sobą plansze Doliny, używając łączników **2**.

Połóż żeton startowy **3** na symbolu startowym  znajdującym się najbliższej środka Doliny. Jeśli dwa symbole startowe  znajdują w tej samej odległości od środka planszy, wybierz dowolnie jeden z nich. **Wszystkie pozostałe symbole startowe  są ignorowane podczas gry.** Losowo dobierz żetony Doliny w zależności od liczby uczestników gry: **46 w grze 4-osobowej, 35 w grze 3-osobowej, 24 w grze 2-osobowej.** Utwórz z tych żetonów stos do dobierania, układając je zasłonięte obok planszy **4**. Pozostałe żetony odłóż do pudełka, nie będą wykorzystywane w grze. Następnie każdy z

graczy dobiera po 3 żetony Doliny i kładzie je przed sobą: stanowią one jego Osobistą Rezerwę **5**. Z puli żetonów Doliny dobierz 3 i połóż odsłonięte obok planszy głównej, tworząc w ten sposób Pulę Ogólną **6**.

Każdy gracz wybiera jedną planszę Metropolii i umieszcza przed sobą **7**. Następnie kładzie znacznik Pszenicy na pierwszym polu Spichlerza **8**.

Żetony Dzielnicy należy potasować i utworzyć z nich stos do dobierania, kładąc go tuż obok planszy głównej. Następnie odsłoń 4 z nich i połóż obok siebie w linii **9**. Wszystkie zasoby umieść obok planszy głównej w zasięgu wszystkich graczy, tworząc w ten sposób Magazyn **10**. Każdy gracz wybiera jeden rodzaj Monumentu i bierze wszystkie cztery odpowiadające mu miniaturki **11**.

W pobliżu umieść notatnik, będzie potrzebny na końcu gry **12**.

SPIS KOMPONENTÓW

- 4 Plansze Doliny **1**
- 6 łączników do połączenia elementów planszy **2**
- 1 żeton startowy **3**
- 50 żetonów Doliny **4**
- 4 plansze Metropolii **7**
- 4 znaczniki Pszenicy **8**
- 40 żetonów Dzielnic **9**
- 80 zasobów (po 20 w każdym rodzaju) **10**
- 16 miniaterek Monumentów (po 4 w każdym rodzaju) **11**
- 1 notatnik **12**



PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Gracze po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara wykonują swoje tury. W swojej turze gracz rozpatruje kolejno następujące 3 fazy wg określonej kolejności:

1 Umieszczenie żetonu Doliny i zebranie zasobów (obowiązkowe)

2 Budowa Dzielnicy (nieobowiązkowe)

3 Zaopatrzenie Sklepów w swojej Metropolii (nieobowiązkowe)

1 Umieszczenie żetonu Doliny i zebranie zasobów (obowiązkowe)

Gracz wybiera jeden z 3 żetonów Doliny ze swojej Osobistej Rezerwy i umieszcza w dowolny sposób na planszy głównej. Umieszczany żeton musi sąsiadować przynajmniej z jednym żetonem, który już znajduje się na planszy (lub z żetonem startowym) tak, aby przynajmniej jedna z ilustracji na żetonie umieszczanym pasowała do ilustracji na żetonie znajdującym się na planszy głównej. Żeton można umieścić poziomo lub pionowo. Żetony zawsze należy umieszczać na polach pustyni, nie można ich kłaść na polach Pszenicy i Wody. Jeśli gracz nie może umieścić żadnego żetonu musi odrzucić jeden z żetonów ze swojej Osobistej Rezerwy i przejść do kolejnej fazy swojej tury.



Ten ruch jest prawidłowy. Ilustracja Papiursu jest połączona z identyczną ilustracją znajdującą się już w grze.

Ten ruch nie jest dozwolony. Żadna z ilustracji na żetonie, który gracz chciałby umieścić, nie łączy się z ilustracją na żetonie leżącym na planszy głównej.



Te dwa ruchy są nieprawidłowe. Nie wolno kłaść żetonu na polu Pszenicy ani Wody.

Umieszczanie żetonów pozwala graczowi na zebranie zasobów. W trakcie umieszczania żetonu mogą wystąpić 4 przypadki, które mogą się skumulować.

A. Połączenie z innym żetonem

Każda ilustracja na zagrany właśnie przez gracza żetonie, premiuje go jednym zasobem za każdą identyczną ilustrację, z którą połączył zagrany żeton. Gracz bierze odpowiedni zasób z Magazynu i kładzie obok swojej planszy Metropolii.



B. Połączenie z polem Pszenicy

Zagrany żeton premiuje gracza jedną Pszenicą za każde pole Pszenicy na planszy, z którym sąsiaduje zagrany przez niego żeton Doliny. Za każdą Pszenicę zdobytą w ten sposób, gracz **przesuwa swój znacznik Pszenicy o jedno pole w Spichlerzu, w swojej Metropolii.**



C. Zasłonięcie zasobu na planszy

Jeśli gracz położy swój żeton na polu, które przedstawia jakiś zasób, to go otrzymuje. Gracz bierze odpowiedni zasób z Magazynu i kładzie obok swojej planszy Metropolii. Ilustracja na żetonie zasłaniającym symbol, nie ma znaczenia.



D. Utworzenie Kamieniołomu

Jeśli gracz, umieszczając swój żeton Doliny stworzy całkowicie zamkniętą przestrzeń, w ten sposób powstanie Kamieniołom. Zamknięta przestrzeń to puste pole pustyni otoczone (również po przekątnej) ze wszystkich stron żetonami Doliny, polami Pszenicy, Wody lub krawędzią planszy. Wówczas gracz otrzymuje jeden z 4 zasobów, dobierając go z Magazynu (Alabaster, Bydło, Kwiat Papiirusu lub Winogrona) i kładzie **obok swojej planszy Metropolii.** Może też zamiast dobrać zasób, umieścić jeden Monument w swoim kolorze w utworzonym przez siebie Kamieniołomie. Monumenty umieszczone na planszy głównej mogą przynieść graczom profit na końcu gry w postaci Debenów (zobacz Podliczanie Punktów, aby poznać więcej szczegółów).



Ilość dostępnych zasobów każdego rodzaju jest ograniczona. Jeśli gracz chce dobrać zasób, którego już nie ma w Magazynie, to go nie otrzymuje.

2 Budowa Dzielnicy (nieobowiązkowe)

Po zebraniu swoich zasobów, gracz może wybudować jedną z dostępnych Dzielnicy, które znajdują się pod postacią żetonów, obok planszy głównej. Gracz chcąc to zrobić, musi zapłacić koszt żetonu i umieścić go na dowolnym pustym polu, na swojej planszy Metropolii. Koszt budowy Dzielnicy jest przedstawiony w prawym górnym rogu żetonu. Koszt budowy Dzielnicy można zapłacić dowolną kombinacją zasobów: Alabastrem, Bydłem, Kwiatami Papiirusu, Winogronami i Pszenicą. Jeśli gracz użyje Pszenicy, musi cofnąć swój znacznik Pszenicy na torze Pszenicy w swoim Spichlerzu o odpowiednią liczbę pól. We wszystkich pozostałych przypadkach, gracz płacąc koszt Dzielnicy, **musi użyć zasobów, które zgromadził obok swojej planszy Metropolii. Gracz nigdy nie może użyć zasobów, znajdujących się już na planszy swojej Metropolii, do zapłacenia za żeton Dzielnicy.**



Wiola kupiła żeton po prawej. Musi zapłacić 2 wybrane przez siebie zasoby, zgodnie z cyfrą w prawym górnym rogu żetonu.



Decyduje się zapłacić jednym Winogronem i jedną Pszenicą. Bierze jedno Winogrono, które umieściła wcześniej obok swojej planszy Metropolii i odkłada je do Magazynu. Następnie cofa swój znacznik Pszenicy o jedno pole na torze Pszenicy znajdującym się w jej Spichlerzu.



Następnie Wiola umieszcza kupiony żeton Dzielnicy na pustym polu na swojej planszy Metropolii.

Gracz może kupić tylko jeden żeton Dzielnicy w swojej turze, ale nie musi. Jeśli nie ma pustych pól na swojej planszy Metropolii, nie może budować nowych Dzielnic.

3 Zaopatrzenie Sklepów w swojej Metropolii (nieobowiązkowe)

Bez względu na to, czy gracz wybuduje Dzielnice czy nie, może umieścić posiadane **obok swojej planszy Metropolii zasoby** w swoich Sklepach. W każdej Dzielnicy znajduje się od 1 do 3 Sklepów, które można zaopatrzyć. Sklep może przyjąć tyle odpowiednich zasobów, ile znajduje się na nim symboli. Gracz może w jednej turze zaopatrzyć dowolną liczbę swoich Sklepów. Jeśli Sklep wymaga więcej niż jednego zasobu do pełnego zaopatrzenia, gracz nie musi umieszczać wszystkich wymaganych zasobów w jednej turze.

Gdy Sklep jest w pełni zaopatrzony, gracz zyskuje korzyści przedstawione po prawej stronie strzałki. Istnieją różne korzyści, które gracz może otrzymać i są one uzależnione od rodzaju Sklepu.

Przykłady Sklepów



Jeśli jest zaopatrzony w 1 Kwiat Papirusu, ten Sklep przynosi 5 Debenów **na końcu gry** (zobacz Podliczanie Punktów).



Ten Sklep premiuje gracza 1 Pszenicą **zaraz po tym, jak zostanie zaopatrzony** w Winogrona. Gracz przesuwá swój znacznik Pszenicy o jedno pole do przodu na torze Pszenicy w swoim Spichlerzu.



Jeśli jest zaopatrzony w 1 Alabaster, ten Sklep premiuje **na końcu gry** gracza Pomnikiem przedstawionego Bóstwa (zobacz Podliczanie Punktów).



Jeśli jest zaopatrzony w 1 sztukę Bydła, ten Sklep przynosi 1 Deben **na końcu gry** za każdą sztukę Bydła znajdującą się na planszy gracza (zobacz Podliczanie Punktów).



Ten Sklep może być zaopatrzony w **dowolny zasób**. Jest wart 2 Debeny podczas podliczania punktów (zobacz Podliczanie Punktów).



Jeśli jest zaopatrzony w 1 sztukę Bydła i 1 Winogrona, ten Sklep premiuje gracza, **na końcu gry** Pomnikiem dowolnego, wybranego przez gracza Bóstwa (zobacz Podliczanie Punktów).



Zaraz po tym jak zostanie zaopatrzony w 1 Kwiat Papirusu, ten Sklep przynosi 1 z 3 zasobów przedstawionych po prawej stronie. Gracz bierze wybrany zasób z Magazynu i **od razu umieszcza w innym Sklepie w swojej Metropolii**.



Wiola zebrała 1 sztukę Bydła, 1 Kwiat Papirusu i 1 Winogrono. Rozpoczyna od położenia swojego Winogrona i dzięki temu od razu przesuwá swój znacznik Pszenicy o jedno pole do przodu.



Następnie korzystając z Kwiatu Papirusu zaopatruje Sklep, który przyniesie jej 5 Debenów na końcu gry. Wiola umieszcza sztukę Bydła w Sklepie, który wymaga również Alabastru, aby był w pełni zaopatrzony. Jeśli Wiola nie umieści w tym Sklepie Alabastru przed końcem gry, ten Sklep nie przyniesie jej żadnej korzyści.

Ważne: nie wolno pod żadnym pozorem zabierać ani przemieszczać zasobów ze Sklepu, w którym zostały położone. Zostają tam do końca gry.

KONIEC TURY GRACZA

Jeśli gracz ma jeszcze obok swojej planszy Metropolii jakiegokolwiek zasoby (nie użył ich do budowy Dzielnicy ani zaopatrzenia Sklepów), musi je odłożyć do Magazynu. Teraz gracz kończący turę musi uzupełnić swoją Osobistą Rezerwę, dobierając z Puli Ogólnej żeton Doliny tak, aby ponownie mieć ich trzy. Do Puli Ogólnej należy dołożyć (odsłonięty) nowy żeton Doliny, dobierając go ze stosu tak, aby w Puli Ogólnej były odsłonięte trzy żetony Doliny. Jeśli gracz wybudował Dzielnicę w swojej turze, należy odsłonić ze stosu żetonów nową Dzielnicę. Rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

KONIEC GRY

Koniec gry następuje zaraz po tym, jak nie można uzupełnić Puli Ogólnej do 3 żetonów Doliny. Każdy gracz rozgrywa jeszcze jedną swoją turę i należy przejść do Podliczania Punktów. Każdy z graczy powinien rozegrać po 9 tur. Używając załączonego notatnika należy podliczyć Debeny zdobyte przez każdego gracza wg **zestawienia na następnej stronie instrukcji**. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa grę. W przypadku remisu, wygrywa gracz, który ma najmniej zasobów na swojej planszy Metropolii. Gdyby nadal był remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT 2 OSOBOWY

Po zaznajomieniu się z grą, można użyć następującego wariantu 2-osobowego: podczas przygotowania gry, należy dobrać **39 żetonów Doliny zamiast 24**, o których jest mowa w klasycznych zasadach. W każdej turze po uzupełnieniu Osobistej Rezerwy gracze usuwają 1 żeton Doliny z gry z Puli Ogólnej, przed jej uzupełnieniem do 3 żetonów.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Chcąc policzyć ile Debenów zdobył każdy z graczy, należy wg poniższej kolejności podliczyć:

1. Sklepy Ogólne
2. Sklepy Specjalistyczne
3. Pomniki Bóstw
4. Monumenty
5. Spichlerz

1. Sklepy Ogólne

Każdy w pełni zaopatrzony Sklep Ogólny jest wart pokazaną na nim wartość Debenów. Sklep, który jest zaopatrzony tylko częściowo, nie jest nic wart.



Wiola ma w swojej Metropolii 5 Sklepów ogólnych. W pełni zaopatrzone są 4 z nich, co przynosi jej łącznie 18 Debenów (2 + 4 + 5 + 7). Piąty Sklep mógłby mieć wartość 9 Debenów, gdyby był w pełni zaopatrzony, ale że nie jest, to nie przynosi Debenów.

2. Sklepy Specjalistyczne

Na końcu gry każdy Specjalistyczny Sklep przynosi od 1 do 3 Debenów za każdą sztukę odpowiedniego zasobu, który gracz ma w swojej Metropolii. Należy wziąć pod uwagę wszystkie znaczniki danego zasobu znajdujące się w całej Metropolii gracza, bez względu na to w jakim sklepie się znajdują - czy w pełni zaopatrzonym czy też nie, łącznie z aktualnie podliczanym Sklepem.



Wiola zaopatrzyła swój Sklep Specjalistyczny w Winogrona, w związku z tym otrzymuje 3 Debeny za każdy znacznik Winogrona w swojej Metropolii. Pod uwagę bierze wszystkie Winogrona, które ma w swojej Metropolii, nawet te ze Sklepów, które nie są w pełni zaopatrzone. Za 7 Winogron otrzymuje 21 Debenów.

3. Pomniki Bóstw

Każdy gracz jest nagradzany za kolekcję różnych Pomników, które zebrał w swoich zaopatrzonych Sklepach. Im większa kolekcja, tym więcej Debenów gracz otrzyma. Tabela otrzymywanych Debenów znajduje się na planszy Metropolii każdego gracza.



Wiola zaopatrzyła 2 Sklepy, co zaowocowało 3 różnymi Pomnikami. Zgodnie z tabelą, która znajduje się na jej planszy Metropolii otrzymuje 10 Debenów.

4. Monumenty

Gracz, który zbudował (umieścił na planszy głównej) najwięcej Monumentów, zdobywa 15 Debenów. Drugi pod względem ilości Monumentów gracz zdobywa 7 Debenów. W razie remisu o pierwsze lub drugie miejsce, wszyscy remisujący gracze otrzymują tyle samo Debenów, zgodnie z zajmowanym miejscem. Jeśli kilku graczy zajmuje pierwsze miejsce pod względem liczby Monumentów na planszy głównej, każdy z nich otrzymuje po 15 Debenów. Kolejny gracz lub gracze zajmują drugie miejsce czyli otrzymują 7 Debenów. Gracz nie otrzymuje Debenów, jeśli nie ma przynajmniej jednego swojego Monumentu na planszy głównej.



Wiola podczas gry zbudowała 3 Monumenty, dzięki czemu zajmuje pierwsze miejsce pod względem ich liczby. Zdobywa dzięki temu 15 Debenów.



5. Spichlerz

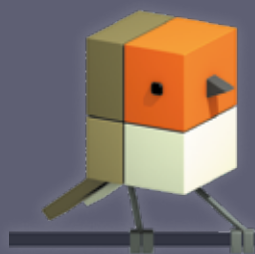
Na końcu gry pole, na którym znajduje się znacznik Pszenicy, przedstawia liczbę Debenów, które gracz otrzymuje za zebraną w swoim Spichlerzu Pszenicę.



Wiola zebrała 7 Pszenic w swoim Spichlerzu. Zdobywa dzięki temu 23 Debeny.

Wiola łącznie zdobyła podczas tej gry 87 Debenów.

$$18 + 21 + 10 + 15 + 23 = 87$$



PtaKostki

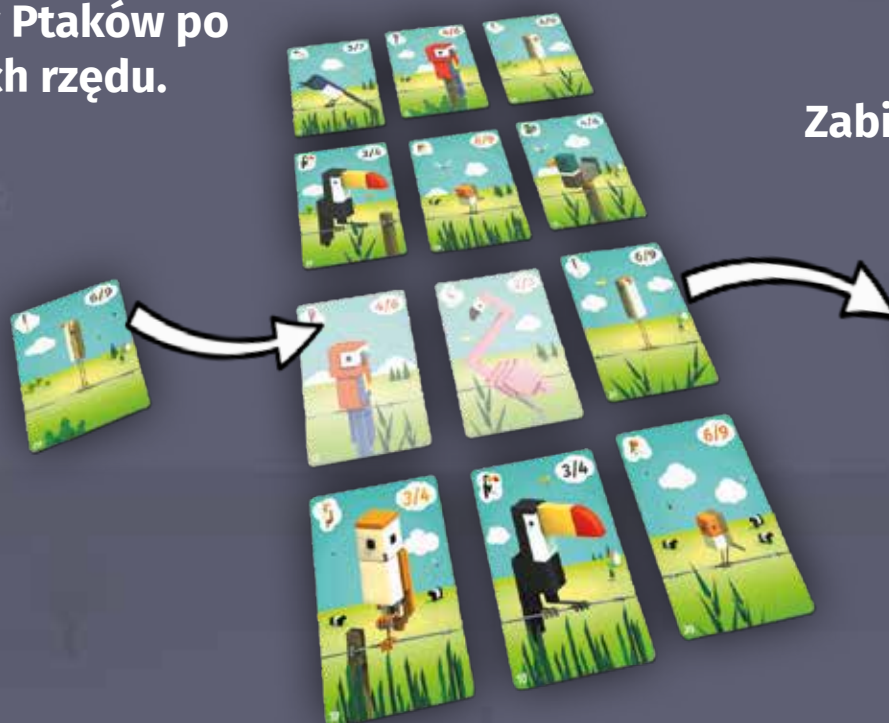
Stefan Alexander
Kristiaan der Nederlanden



Zbierz Ptaki i utwórz największe Stada.

1

Zagrywaj karty Ptaków po obu stronach rzędu.



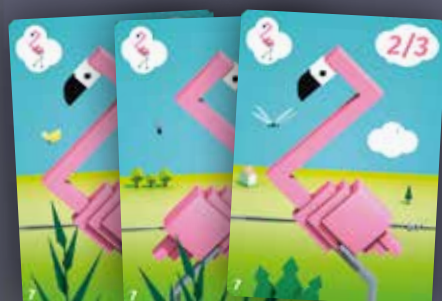
2

Zabierz Ptaki, które otoczyłeś.



3

Odkryj Ptaki tego samego gatunku, aby przybliżyć się do zwycięstwa.



Zuchwali awanturnicy wyruszają w poszukiwaniu tajemniczych miast Celestii i ukrytych skarbów! Dołącz do nich, by wziąć udział w pełnej niebezpieczeństw przygodzie. Zaryzykuj, aby zdobyć największe skarby!

30'



8+



2-6



1 - Kapitan **odslania** zagrożenia, którym musi stawić czoła.

2 - **Zostań z kapitanem lub opuść** statek, aby zdobyć skarby znajdujące się w mieście.

3 - Jeśli kapitan nie posiada odpowiedniego ekwipunku, statek się rozbija!



⚡ Aaron Weissblum ⚡ Gaétan Noir

BLAM!