

BOONLAKE

W końcu docierasz do Boonlake. To opuszczone terytorium, ciągnące się wzdłuż brzegu wielkiego jeziora o tej samej nazwie, na pierwszy rzut oka wydaje się niezamieszkałe. Niebawem dołączasz do niewielkiej grupki osób pielęgnujących osobiwą dla tego miejsca naturę i starającą się na swój sposób rozwijać tu życie. Okolice nie została jeszcze dobrze rozpoznana. Wszystko wskazuje jednak, że kryje ona cenne surowce, które z pewnością przyczynią się do poprawy życia mieszkańców Boonlake. W swojej turze wybierzesz jedną akcję, z której skorzystają wszyscy gracze. Odkrywanie, osadnictwo, hodowla bydła, zatrudnianie, modernizacja, budowanie, żeglowanie... Które cele będziesz realizować? W Boonlake wszystko jest możliwe!

Zanim rozpocznieś pierwszą rozgrywkę!

Na ostatniej stronie instrukcji opisaliśmy sposób, w który należy złożyć dwuwarstwowe plansze graczy oraz planszę akcji. W wewnętrznych częściach ramek na arkuszach wyprasek plansz graczy oraz planszy akcji znajdują się żetony zakładów produkcyjnych, żetony 100/200 oraz monety. Uważaj, aby przez przypadek ich nie wyrzucić! Będą potrzebne do gry.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



1 plansza gry



1 dwuwarstwowa plansza akcji



165 kart projektów



7 kafelków akcji



14 waz

62 monety
(41 o wartości 1;
15 o wartości 5;
6 o wartości 20)

4 znaczniki regionu

42 żetony terenu
(w tym 10 żetonów początkowych i 7 pastwisk)

16 kafelków punktacji 36 dźwigni



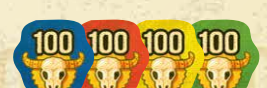
10 żetonów wariantu jednoosobowego



1 żeton gracza rozpoczynającego



4 dwuwarstwowe plansze graczy

40 mieszkańców
(po 10 na gracza)24 domy
(po 6 na gracza)8 łodzi
(po 2 na gracza)12 znaczników graczy
(po 3 na gracza)16 miast
(po 4 na gracza)20 bydła
(po 5 na gracza)4 statki
(po 1 na gracza)4 żetony 100/200
(po 1 na gracza)16 zakładów produkcyjnych
(kamień, żelazo, glina i drewno; po 4 na gracza)16 żetonów punktów
(po 4 na gracza)

PRZYGOTOWANIE GRY

1.

Położ **planszę gry** na środku stołu.

2.

Pogrupuj **42 żetony terenu** zgodnie z kolorem ich **rewersów**. Ułóż w stos 7 żetonów terenu z ilustracją **pastwiska** po obu stronach i połóż go obok planszy gry.



3.

Potasuj żetony terenu z szarym rewersem i połóż je obok planszy gry, jako stos luźno rozsypanych zakrytych żetonów.

4.

Pozostałe żetony terenu ułóż na planszy gry, zgodnie ze wskazaną liczbą graczy:

1 albo 2 graczy: potasuj 6 żetonów terenu oznaczonych na rewersie symbolem i układaj je kolejno, odkryte, na 6 polach planszy oznaczonych w ten sam sposób. Usuń z gry 4 żetony terenu oznaczone na rewersach symbolami: oraz .

3 graczy: potasuj 8 żetonów terenu oznaczonych na rewersach symbolami: oraz i układaj je odkryte, kolejno, na 8 polach planszy oznaczonych jednym z tych symboli*. Usuń z gry 2 żetony terenu oznaczone na rewersach symbolem .

4 graczy: potasuj 10 żetonów terenu oznaczonych na rewersach symbolami: , oraz i układaj je odkryte, kolejno, na 10 polach planszy oznaczonych jednym z tych symboli*.

* Przykład: grając w 3 osoby, żeton oznaczony symbolem możesz ułożyć na polu oznaczonym albo .

2.



3.



5.

Położ po 1 **znaczniku regionu** obok pola z nazwą każdego z 4 regionów.

6.

Wazy, monety oraz **dźwignie** ułóż z boku planszy gry, jako zasoby ogólne.



6.

7.

Potasuj **karty projektów**, ułóż z nich stos i odłóż go obok planszy gry. Każdy ciągnie z niego teraz **6 kart**, które tworzą rękę gracza.



8.

8.

Planszę akcji również ułóż w pobliżu planszy gry. Następnie potasuj **7 kafelków akcji** i połóż je na planszy akcji, w losowej kolejności.



Przykład: przygotowanie do gry w 3 osoby.

9.

Każdy bierze jedną **plan-
szą gracza**, którą kładzie
przed sobą na stole, stro-
ną wskazaną poniżej ku
górze. Druga strona plan-
szy używana jest do gry
w wariacie jednoosobo-
wym.

11.

Następnie każdy bierze **4 żetony punktów** i żeton **100/200** w swoim kolorze oraz **4 zakłady produkcyjne** (po 1 każdego rodzaju), które kładzie obok swojej planszy gracza.

10.

Teraz każdy wybiera kolor i bierze następujące znaczniki tego koloru:

a) **6 domów, 4 miasta i 5 bydła**, które umieszcza w odpowiednich zagłębieniach na swojej planszy gracza.

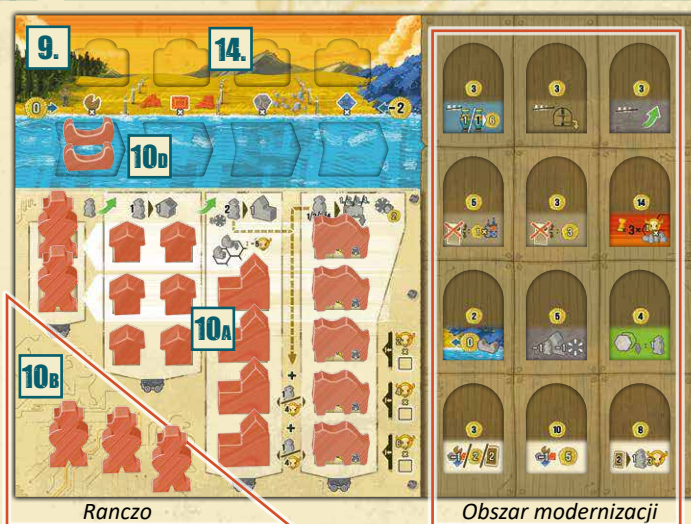
b) **10 mieszkańców**, których rozmieszcza w następujący sposób:

- 3 mieszkańców: **na ranczu** w dolnym lewym rogu swojej planszy,
- 2 mieszkańców: w dwóch zagłębieniach obok domów,
- 5 mieszkańców: odkłada do zasobów ogólnych.

c) **1 statek**, który umieszcza na pierwszym polu (*grając w 1-2 osoby*) albo na trzecim polu (*grając w 3-4 osoby*) rzeki, na planszy gry.

d) **2 łodzie**, które kładzie na kanale swojej planszy gracza, na polu w obszarze produkcji drewna.

e) **3 znaczniki gracza:** pierwszy kładzie na początkowym polu toru punktację, drugi na torze monet (*na polu oznaczonym: 2 monety*), a trzeci na torze kart (*na polu oznaczonym: 2 karty*).



12.

Potasuj **kafelki punktacji** i rozdaj wszystkim po 2. Każdy wybiera 1 z otrzymanych i kładzie go w obszarze oznaczonym swoim kolorem u dołu planszy, a drugi usuwa z gry (*odkłada do pudełka*). Przed podjęciem decyzji o tym, który kafelek punktacji położyć na planszy gry, każdy może przejrzeć karty trzymane w ręce. Grając w mniej niż 4 osoby, połóż po 1 losowo wybranym kafelku punktacji na każdym pustym polu, tak aby w grze zawsze były 4 kafelki punktacji. Niewykorzystane kafelki punktacji usuń z gry (*odłóż do pudełka*).

13.

Daj żeton gracza rozpoczynającego oraz 6 monet osobie, która ostatnio odwiedzała miejsce zamieszkałe przez mniej niż 100 mieszkańców (*lub innej, wybranej losowo*). Kolejnej osobie (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara) daj 7 monet. Grając w 3 lub 4 osoby, pozostałym daj po 8 monet.

14.

Niech każdy wybierze jeden ze swoich zakładów produkcyjnych i położy go, stroną oznaczoną jednym surowcem ku górze, w odpowiednim zagłębieniu w lewym górnym rogu swojej planszy.

Wskazówka: sprawdź, których surowców wymagają karty, które masz w ręce oraz kafelek punktacji, który wybrałeś!

15.

Usuń z gry wszystkie pozostałe plansze, drewniane znaczki, żetony i zakłady produkcyjne (*odtóż je do pudełka*).

Żetonów wariantu jednoosobowego używasz tylko w rozgrywkach solo (*patrz str. 15 i kolejne*).

PRZEBIEG GRY

Gra **Boonlake** trwa 2 rundy. Runda kończy się, kiedy gracz przesunie swój statek na ostatnie pole rzeki na planszy gry. Punktacja częściowa: punkty podliczane są na koniec każdej rundy oraz w okolicy jej połowy.

Gra kończy się po zakończeniu drugiej rundy, po której następuje czwarta punktacja częściowa oraz punktacja końcowa. Grę rozpoczyna osoba posiadająca żeton gracza rozpoczynającego, a następnie gracze wykonują swoje tury kolejno, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Każda tura podzielona jest na 3 fazy, które należy wykonać w podanej poniżej kolejności:

FAZA A: WYBIERZ 1 KAFELEK AKCJI I WYKONAJ AKCJE

FAZA B: PRZESUŃ SWÓJ STATEK WZDŁUŻ RZeki

FAZA C: PRZESUŃ KAFELKI AKCJI

Po wykonaniu wszystkich trzech faz, swoją turę wykonuje następny gracz.

FAZA A: WYBIERZ 1 KAFELEK AKCJI I WYKONAJ AKCJE

Wybierz jeden kafelek akcji z planszy akcji, zabierz go z rzędu, w którym się znajduje i połóż w ostatnim rzędzie planszy akcji. Jeśli wybrałeś kafelek z jednego z dwóch ostatnich rzędów, musisz przesunąć swój znacznik na torze punktacji o tyle pól w tył, ile wskazano dla danego rzędu. Następnie możesz przeprowadzić wszystkie działania zilustrowane na tym kafelku akcji.

- 1** **Najpierw:** możesz zapłacić wskazany koszt, aby **zagrać** 1 kartę rodzaju wskazanego z lewej strony kafelka (*dzień, zmierzch albo noc*)

ALBO

możesz **odłożyć ją na stos kart odrzuconych**, aby otrzymać 2 monety.

Możesz również zrezygnować z obu opcji, jeśli nie masz takiej karty albo nie chcesz jej zagrać/odrzuć.

Wyjątek: pierwsza akcja z kafelka „Budowanie” daje 3 monety zamiast możliwości zagrania/odrzuć karty.



Uwaga: symbol „/” na żetonach oznacza tyle co „albo”. Innymi słowy: możesz wybrać tylko jedną z dwóch premii lub akcji.

- 2** **Następnie:** kiedy już zagrałeś kartę, odrzuciłeś kartę, zrezygnowałeś z wykonania albo otrzymałeś monety, wykonaj wszystkie akcje zilustrowane w środkowej części kafelka, z lewej strony strzałki. Wykonuj je w kolejności: od lewej do prawej strony. Możesz zrezygnować z niektórych z nich.

Akcje, zagrywanie kart oraz wynikające z nich działania opisane są szczegółowo na str. 6 i kolejnych.

- 3** Następnie wszyscy gracze (**włącznie z tobą**) mogą przeprowadzić akcje zilustrowane z prawej strony strzałki. Jeśli reguły nie mówią inaczej, pozostali mogą wykonywać akcje zilustrowane z prawej strony strzałki nawet wtedy, kiedy aktywny gracz wciąż wykonuje akcje zilustrowane z lewej strony strzałki.

Wyjątek: akcje z prawej strony kafelka „Ekspansja”, mogą wykonywać **tylko pozostali gracze**. Przypomina o tym symbol



FAZA B: PRZESUŃ SWÓJ STATEK WZDŁUŻ RZeki

Po zakończeniu wykonania akcji możesz przesunąć swój statek wzdłuż rzeki. **Puste miejsce po wybranym kafelku akcji wskazuje maksymalną liczbę pól, o jaką możesz przesunąć statek.** Po wykonaniu ruchu, otrzymujesz premię zilustrowaną na polu rzeki, na które przesunąłeś statek.

Podczas przesuwania statku obowiązują następujące zasady:

- Musisz przesunąć swój statek o co najmniej 1 pole w przód, ale nie więcej, niż liczbę pól wskazanych na pustym miejscu w rzędzie, z którego zabrałeś kafelek akcji.
- W **portach**  może cumować dowolna liczba statków. Nie musisz jednak zatrzymywać się w porcie.
- Na każdym innym polu na rzece może znajdować się w danej chwili tylko 1 statek.
- Zignoruj te pola rzeki, na których stoją statki innych graczy (*nie licz ich podczas poruszania*), **o ile nie jest to port**  - **pola portów musisz zawsze liczyć.**
- Musisz poruszać statkiem tylko wzdłuż rzeki, od góry do dołu planszy. Nigdy nie możesz zawrócić.
- Nie możesz poruszać statkiem poza ostatnie pole rzeki. Kiedy twój statek dotrze do ostatniego pola, bieżąca runda kończy się (*ty jednak wciąż musisz zakończyć tę fazę*). Następnie przeprowadź punktację częściową.
- Kiedy docierasz do rozwidlenia rzeki: w pierwszej rundzie musisz płynąć **górną odnogą**, a w drugiej rundzie **dolną odnogą**.
- Jeśli w trakcie danej rundy, jesteś pierwszą osobą, której statek przepływa przez niebieską śluzę, bezpośrednio po zakończeniu twojej tury przeprowadź punktację częściową dla wszystkich graczy, po czym kontynuuj grę. Jeśli inny gracz w bieżącej rundzie przepłynął przez daną śluzę przed tobą, fakt przekroczenia jej przez twój statek nie uruchamia punktacji częściowej! Śluzy same w sobie nie są polami rzeki.



Premie dostępne na polach rzeki:

Sprawdź symbol na polu rzeki, na którym zatrzymałeś statek. Możesz otrzymać jedną z poniższych premii:



Weź z zasobów ogólnych X monet.



Weź z zasobów ogólnych 1 wazę.



Dociągnij X kart.



Zdobywasz X punktów zwycięstwa.



Weź z zasobów ogólnych X mieszkańców w swoim kolorze i postaw ich w swoim ranczu.



Zbuduj 1 zakład produkcyjny na swojej planszy (*patrz str. 6*) ALBO weź z zasobów ogólnych 1 wazę.

FAZA C: PRZESUŃ KAFELKI AKCJI

Przesuń do góry wszystkie kafelki akcji leżące poniżej pustego rzędu. W ten sposób zakryjesz go, a puste miejsce pojawi się u dołu planszy akcji. Po wykonaniu tej czynności, w każdym rzędzie ponownie znajduje się jeden kafelek akcji.



AKCJE I ZWIĄZANE Z NIMI DZIAŁANIA

W tej części instrukcji opisujemy szczegółowo wszystkie akcje oraz premie z nimi związane. O ile nie zaznaczono inaczej, obowiązują następujące zasady:

- Monety i mieszkańców pozyskujesz przeważnie z zasobów ogólnych. Kiedy płacisz nimi albo ich zwracasz, odłóż dane elementy do zasobów ogólnych.
- Mieszkańców stojących w zagłębieniach na planszy gracza możesz pozyskać jedynie korzystając z **nagrody za ukończenie rzędu** (patrz str. 10). Ci mieszkańcy nie są częścią zasobów ogólnych.
- Pozyskanych mieszkańców trzymasz na swoim **ranczu** (w lewym dolnym rogu planszy gracza). Jeśli akcja wymaga zwrócenia mieszkańca, musisz zabrać go ze swojego rancza i odłożyć do zasobów ogólnych.
- Z zasobów ogólnych możesz pozyskiwać tylko mieszkańców w swoim kolorze.
- Jeśli masz dociągnąć 1 lub więcej kart, musisz wziąć je z wierzchu stosu kart do dociągania. Jeśli stos ten się wyczerpał, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz z niego nowy stos kart do dociągania. Wszystkie odrzucone karty odkładasz na stos kart odrzuconych.
- Jeśli zdobywasz lub tracisz punkty zwycięstwa, przesuwasz swój znacznik na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól w przód lub w tył. Twój znacznik może przesunąć się poniżej zera. Jeśli twój znacznik pokona cały tor punktacji, połóż żeton 100 na swojej planszy. Jeśli zrobi to drugi raz, odwróć ten żeton na stronę wskazującą 200.
- Zwykle podczas wykonywania akcji, wszyscy możecie wykonywać je w tym samym czasie (z wyjątkiem akcji z kafelków „Osadnictwo” oraz „Hodowla bydła”, gdzie ruchy wykonujecie kolejno). Jeśli ktokolwiek chce, aby w danej chwili ruchy były wykonywane w kolejności graczy w rundzie, musi powiedzieć to na głos. W takim przypadku przeprowadzajcie swoje akcje w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od osoby, która wybrała dany kafelek.
- Tylko drewniane elementy są limitowane. Jeśli nie ma ich już w zasobach, nie możesz z nich skorzystać. Jeśli jednak masz otrzymać z zasobów ogólnych coś innego, co się wyczerpało, wykorzystaj chwilowo zamienniki (np. elementy z innej gry). Jeśli masz możliwość postawienia domu na planszy gry, ale nie masz już żadnego na swojej planszy, możesz użyć ponownie domu w swoim kolorze, który wcześniej odłożyłeś obok planszy gry (o ile jakiś się tam znajduje).
- **Obecność:** niektóre akcje wymagają obecności pewnej liczby mieszkańców, domów, miast lub bydła na sąsiadujących żetonach terenu. Takie wymaganie będziemy nazywać **obecnością** (np.: wymagana obecność 3 elementów: 3).

AKCJE SPECJALNE: ZAGRAJ KARTĘ, EKSPLORUJ, ROZWIŃ, ULEPSZ

ZAGRAJ KARTĘ

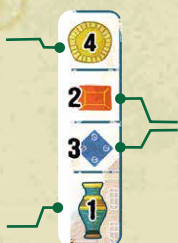
Jeśli akcją, którą masz wykonać, jest **zagranie karty**, możesz wziąć jedną z kart projektów trzymanyh w ręce i położyć ją odkrytą przed sobą na stole, o ile jesteś w stanie pokryć jej koszt. Zagrane karty trzymaj odkryte obok swojej planszy.

Jeśli akcją, którą masz wykonać, jest **odrzuć kartę**, możesz odłożyć kartę na stos kart odrzuconych i wziąć z zasobów ogólnych 2 monety.

Na koszt zagrania karty składa się kombinacja waz, monet i surowców:

Musisz zwrócić do zasobów ogólnych wskazaną liczbę monet.

Musisz zwrócić do zasobów ogólnych wskazaną liczbę waz.



Musisz wykazać, że posiadasz wskazaną na karcie liczbę surowców w swoich zakładach produkcyjnych oraz na łodziach. Nie musisz zwracać surowców. Musisz jedynie mieć dostępną wystarczającą liczbę.

Każda karta projektu należy do jednej z grup: dzień , zmierzch albo noc . Niektóre akcje wymagają zagrania lub odrzucenia karty odpowiedniego rodzaju.



Zakłady produkcyjne generują surowce zilustrowanego na nich rodzaju wtedy, kiedy tego potrzebujesz. Grę rozpoczynasz posiadając już swój pierwszy działający zakład produkcyjny poziomu pierwszego (umieścisz go w jednym z 4 zagłębieni na swojej planszy w trakcie przygotowania gry). Kolejne zakłady będziesz budować dzięki różnym akcjom i premiom dostępnym w grze. Kiedy masz **zbudować zakład produkcyjny**, możesz alternatywnie:

- wziąć nowy żeton zakładu w swoim kolorze i umieścić go w odpowiednim zagłębieniu swojej planszy, stroną wskazującą 1 surowiec, ku górze. Taki zakład (*poziomu 1*) produkuje 1 surowiec zilustrowanego na nim rodzaju; ALBO
- odwrócić żeton wcześniej zbudowanego zakładu na swojej planszy, na stronę wskazującą 2 surowce. Taki zakład (*poziomu 2*) produkuje 2 surowce zilustrowanego na nim rodzaju.



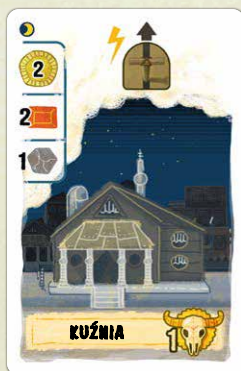
Nie możesz podnieść poziomu zakładu powyżej 2. Dostępne surowce są wirtualne (nie mają swoich znaczników).

Twoje **2 łódzie** również generują dla ciebie surowce: każda z nich przynosi 1 surowiec tego rodzaju, który jest zilustrowany obok pola kanału, na którym znajduje się łódź. Aby zmienić pozycję łodzi (*a w rezultacie posiadane surowce*), **w dowolnym momencie** możesz przesunąć łódź o dowolną liczbę pól **z prądem** (*w prawo*) albo **pod prąd** (*w lewo*). Przesuwanie łodzi z prądem jest darmowe. Aby przesunąć łódź o dowolną liczbę pól **pod prąd** (*w lewo*), musisz zapłacić 2 monety.



Biorąc pod uwagę określanie dostępności zasobów, rozpoczynasz grę posiadając łącznie 3 surowce: 1 surowiec rodzaju zilustrowanego na pierwszym zakładzie produkcyjnym oraz 2 drewna z uwagi na to, gdzie zacumowane są twoje łodzie (*możesz oczywiście już na początku gry przesunąć swoje łodzie na inne pola, aby być w posiadaniu innych surowców*).

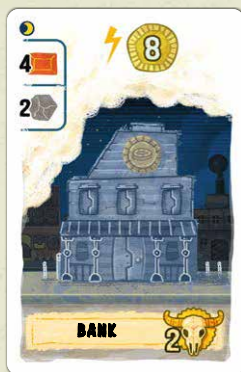
Aby spełnić wymagania odnośnie posiadania surowców, musisz mieć ich co najmniej tyle, ile jest wymagane. Surowce jednak nie są zużywane, kiedy z nich korzystasz.



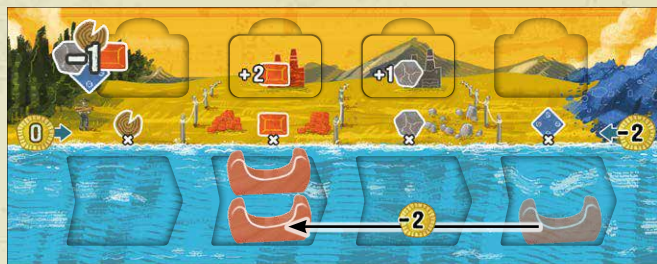
Przykład: Martyna chce zagrać Kuźnię. Aby móc to zrobić, musi zapłacić 2 monety oraz posiadać 2 gliny i 1 kamień. Aktualnie posiada zakład produkcyjny generujący 1 glinę, a jej łodzie cumują przy drewnie i żelazie. Przesuwa za darmo łódź z pola przy drewnie na pole przy glinie. Płaci też 2 monety, aby przesunąć drugą łódź, pod prąd, na pole przy kamieniu. W ten sposób zebrała potrzebne surowce. Płaci więc kolejne 2 monety (wymagane przez Kuźnię) i zagrywa kartę.



Niektóre premie umożliwiają obniżenie liczby surowców wymaganych do zagrania karty. Jeśli skorzystasz z takiej premii, koszt wyrażony jako liczba surowców jest obniżony o 1 wybrany przez ciebie rodzaj (*np. płacisz 2 żelaza zamiast 3 żelaza albo 0 drewna zamiast 1 drewna*).



Przykład: Maciek chce zagrać Bank. Aby móc to zrobić, musi posiadać 4 gliny i 2 kamienie. Aktualnie posiada zakład produkcyjny generujący 2 gliny oraz drugi, który generuje 1 kamień. Jedna jego łódź cumuje przy glinie, a druga przy żelazie. Maciek płaci więc 2 monety i przesuwą łódź pod prąd, na pole przy glinie. Następnie korzysta z premii dźwigni, umożliwiającej mu obniżkę kosztu o 1 surowiec (w tym przypadku będzie to kamień). W ten sposób zebrał potrzebne surowce i może zagrać kartę. Maciek mógłby również przesunąć łódź na pole przy kamieniu, aby zagrać tę kartę (zapłaciłby o 1 glinę mniej).



Premie na kartach

Każda karta projektu zawiera akcje i premie, z których możesz korzystać w określonych momentach w trakcie gry:



Wykorzystaj tę akcję lub premię natychmiast po zagranie karty. Akcje i premie, których nie wykorzystałeś natychmiast po zagranie tej karty przepadają.



Wykorzystaj tę akcję lub premię na koniec gry.



Ta akcja lub premia jest trwała i działa przez cały czas gry.

Karty zawierające jedynie akcje i premie oznaczone , możesz zbierać na jednym stosie. Po ich wykorzystaniu będziesz ich potrzebować dopiero na koniec gry, podczas punktacji końcowej. Wszystkie pozostałe karty układaj odkryte obok swojej planszy gracza w formie rozsuniętego stosu (*wystarczy, abyś widział górną część kart*).

Pozostałe zasady dotyczące symboli ilustrujących akcje i premie zostały wyjaśnione na str. 19 i kolejnych.

Projekty specjalne na kafelkach punktacji



Górna część każdego z 4 kafelków punktacji leżących na planszy gry zawiera projekt specjalny. **Zamiast** zagrywać karty z ręki, możesz uregulować wskazany koszt (*monety + surowce*) i zrealizować 1 z tych projektów. Każdy projekt specjalny należy do wszystkich trzech grup: dzień, zmierzch i noc. Premie dotyczące kart działają również na projekty specjalne (*np. obniżenie kosztu zagrania karty o 1 surowiec działa też w tym przypadku*).

Po uiszczeniu kosztu, weź 2 mieszkańców w swoim kolorze z zasobów ogólnych i przesuwaj swoje znaczniki na torze punktacji oraz torze monet lub kart (zgodnie z symbolem na projekcie). Jednego z otrzymanych mieszkańców postaw w swoim ranczu, a drugiego na polu w swoim kolorze na planszy gry, ponad projektem specjalnym, który właśnie zrealizowałeś. Ponad każdym projektem mogą znajdować się mieszkańcy różnych graczy, jednak nie więcej niż po jednym każdego z nich (*każdy projekt specjalny możesz zrealizować tylko raz*).



Za zrealizowanie projektu, który wybrałeś podczas przygotowania gry, otrzymujesz podwójną liczbę punktów zwycięstwa. Dla przypomnienia, pole w twoim kolorze ponad tym projektem zawiera symbol „x2”.

Dolna połowa kafelka punktacji nie jest istotna dla realizacji projektu specjalnego. Będzie ważna dopiero w trakcie punktacji częściowej.

Przykład: Gosia może zagrać kartę. Zamiast tego decyduje jednak, że będzie realizować projekt specjalny z kafelka punktacji zilustrowanego u góry tej strony. Posiada 2 gliny i 3 żelaza, więc płaci 13 monet, po czym bierze z zasobów ogólnych 2 mieszkańców w swoim kolorze, z których jednego umieszcza na polu w jej kolorze ponad projektem specjalnym, który właśnie zrealizowała, a drugiego na swoim ranczu. Przesuwa również swoje znaczniki: na torze punktacji o 8 pól w przód, a na torze kart o 1 pole. Zrealizowała projekt, który sama wybrała w trakcie przygotowania gry, więc otrzymuje kolejne 8 punktów zwycięstwa.

EKSPLORUJ



Podczas eksploracji układasz na planszy gry nowe żetony terenu.

Aby skorzystać z akcji **eksploracji**, musisz przeprowadzić następujące kroki:

- 1) Odkryj dowolny szary żeton terenu ze stosu.
- 2) Połóż odkryty żeton terenu na pustym obszarze planszy gry, który sąsiaduje z innym żetonem terenu albo jest połączony mostem lub brodem z innym żetonem terenu. Pastwiska dla bydła liczą się jako żetony terenu. Możesz więc położyć ten odkryty żeton tak, aby sąsiadował z pastwiskiem.

Dla akcji eksploracji nie ma znaczenia, czy na sąsiadujących żetonach terenu jest jakaś obecność (*bydło, mieszkańcy, domy albo miasta*).

- 3) Sprawdź symbol na polu, które zakrywasz żetonem terenu. Możesz otrzymać jedną z poniższych premii:



Weź z zasobów ogólnych X monet.



Dociągnij X kart.



Weź z zasobów ogólnych 1 mieszkańca w swoim kolorze i postaw go w swoim ranczu.



Znalazłeś źródło surowców! Zbuduj 1 zakład produkcyjny rodzaju wskazanego na symbolu (patrz str. 6). Jeśli twój zakład tego rodzaju jest już 2. poziomu, nie skorzystasz z tej premii.

Jeśli wszystkie pola na planszy gry są już zajęte, weź z zasobów ogólnych 2 monety za każdy niepołożony żeton.

Przykład: Wykonując akcję z kafelka „Zatrudnianie”, Przemek może przeprowadzić jedną eksplorację. Odkrywa żeton terenu i kładzie go na pole z ilustracją po prawej stronie. Premią za tę akcję są 2 monety.



Pola, które łączą ze sobą bród są uważane za sąsiadujące!

ROZWIŃ



Jeśli akcją, którą masz wykonać, jest **rozwijanie**, możesz wziąć 1 mieszkańca ze swojego rancza i postawić go na niezajętej działce budowlanej. Każdy żeton terenu (poza pastwiskami dla bydła) zawiera 1 albo 2 działki.



Na jednej działce budowlanej może znajdować się nie więcej niż 1 mieszkaniowiec albo 1 dom, albo 1 miasto. Jeśli na żetonie terenu są 2 działki budowlane, na każdej z nich mogą stać elementy należące do różnych graczy.

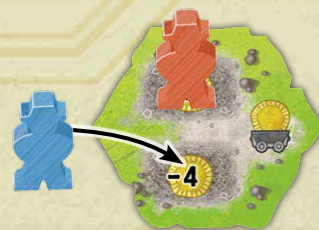
Na pastwisku dla bydła nigdy nie można stawiać mieszkańców.

Aby skorzystać z akcji **rozwoju**, przeprowadź poniższe kroki:

- 1) Wybierz niezajętą działkę budowlaną na żetonie terenu leżącym na planszy.
- 2) Weź jednego mieszkańca ze swojego rancza i postaw go na tej działce. Jeśli na działce budowlanej zaznaczono koszt, musisz go opłacić, aby móc postawić na niej mieszkańca. Jeśli na działce zaznaczono premię, otrzymujesz ją natychmiast.

Szczegółowe informacje dotyczące kosztów i nagród znajdują się na str. 23 i 24.

*Przykład: Martyna może przeprowadzić jedną akcję **rozwoju**. Bierze swojego (niebieskiego) mieszkańca z rancza i stawia go na pustej działce budowlanej na żetonie terenu zilustrowanym z prawej strony. Za wykonanie tej akcji musi zapłacić 4 monety, ale w zamian przesuwa swój znacznik na torze monet o 1 pole w przód.*



ULEPSZ



Jeśli akcją, którą masz wykonać, jest **ulepszenie**, masz 2 opcje: możesz zastąpić jednego mieszkańca domem albo zastąpić jeden dom miastem.

Zastąpienie 1 mieszkańca 1 domem



Przeprowadź poniżej wymienione kroki:

- 1) Zwróć 1 mieszkańca ze swojego rancza do zasobów ogólnych.
- 2) Zwróć 1 swojego mieszkańca z wybranej działki budowlanej do zasobów ogólnych.
- 3) Postaw dom na działce budowlanej, z której w poprzednim kroku zabrałeś mieszkańca. Dom, którego użyjesz, musi pochodzić z najwyższego niepełnego rzędu na twojej planszy gracza. Jeśli dzięki temu opróżnisz pierwszy lub drugi rząd na swojej planszy, otrzymujesz **nagrodę za ukończenie rzędu** (patrz str. 10).

Usuwanie domy ze swojej planszy zwiększasz dochód, który otrzymasz w trakcie każdej punktacji częściowej.

Jeśli na swojej planszy nie masz żadnego domu, weź jeden ze swoich domów, które wcześniej odłożyłeś obok planszy gry (o ile taka sytuacja miała miejsce). Jeśli na planszy gry masz już 6 swoich domów, nie możesz skorzystać z tej wymiany.

Zastąpienie 1 domu 1 miastem



Przeprowadź poniżej wymienione kroki:

- 1) Wybierz 1 ze swoich domów, stojący na działce budowlanej sąsiadującej z **trzema obecnościami** (mogą to być: mieszkańcy, domy, miasta oraz bydło). Dla akcji ulepszania nie ma znaczenia, do kogo należą te obecności. Wszystkie obecności na tym samym żetonie terenu (na drugiej działce; jeśli istnieje) oraz na żetonach leżących na polach sąsiadujących (połączonych mostami lub brodami) uważane są za sąsiadujące.

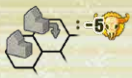


- 2) Zwróć 2 mieszkańców ze swojego rancza do zasobów ogólnych.

- 3) Jeśli jest to trzecie miasto, które chcesz zbudować, musisz zwrócić 1 dodatkowego mieszkańca albo 4 punkty zwycięstwa. Jeśli ma to być czwarte miasto, musisz zwrócić 2 dodatkowych mieszkańców albo po 4 punkty zwycięstwa za każdego, którego nie chcesz lub nie możesz zwrócić. Możesz zwracać punkty zwycięstwa nawet wtedy, kiedy masz wystarczającą liczbę mieszkańców na ranczu.



4) Zabierz wybrany wcześniej dom z działki budowlanej i odstaw go obok planszy głównej (*nie stawiaj go na swojej planszy!*). Na opróżnionej w ten sposób działce postaw miasto. Musi ono pochodzić z najwyższego niepełnego rzędu na twojej planszy gracza. Jeśli dzięki temu opróżnisz drugi rząd na swojej planszy, otrzymujesz **nagrodę za ukończenie rzędu** (patrz niżej).



5) Jeśli w tym samym regionie zbudowałeś już wcześniej miasto, musisz zwrócić 5 punktów zwycięstwa. Regionami są 4 obszary na planszy gry oddzielone od siebie rzeką, ale połączone mostami: **Boonlake**, **Southern**, **New Hope** oraz **Unknown**.

Miasta, podobnie jak domy, zwiększają twój dochód w trakcie każdej punktacji częściowej. Jeśli na planszy gry masz już 4 swoje miasta, nie możesz skorzystać z tej wymiany.

Przykład: Gosia ulepsza swój dom, zastępując go miastem. Może to zrobić na wybranej działce budowlanej, ponieważ sąsiaduje ona z trzema obecnościami (zielone miasto, żółty mieszkaniec oraz żółte bydło). To jest jej trzecie miasto, więc musi zwrócić do zasobów ogólnych jednego dodatkowego mieszkańca. Na swoim ranczu ma dwóch mieszkańców, więc zwraca do zasobów ogólnych obu. Traci również 4 punkty zwycięstwa. W rezultacie może jednak zastąpić dom miastem. Dom zabrany z działki budowlanej odkłada obok planszy gry.



Nagroda za ukończenie rzędu

Kiedy uda ci się usunąć znaczniki 2 domów i 1 bydła z górnego rzędu swojej planszy gracza, weź mieszkańca znajdującego się z lewej strony tego rzędu i umieść go w swoim ranczu (*staje się natychmiast dostępny*). W ten sam sposób odblokowujesz drugiego mieszkańca, kiedy uda ci się opróżnić drugi rząd (4 domy, 1 miasto i 2 bydła).

Usuwanie znaczników z rzędów na twojej planszy pomoże ci zdobyć dodatkowe punkty w trakcie każdej punktacji częściowej.



KAFELKI AKCJI

Na kolejnych strona opisane zostały akcje dostępne na kafelkach akcji:

EKSPANSJA



Najpierw możesz zagrać kartę dnia ☀️ albo odrzucić ją w zamian za 2 monety.

Następnie możesz dwa razy **eksplorować**, po czym raz **rozwinąć** albo raz **ulepszyć**.

Wszyscy **pozostali** gracze (*ale nie ty!*) mogą dociągnąć po 2 karty, a następnie zagrać 1 kartę dowolnego rodzaju z ręki albo odrzucić ją w zamian za 2 monety.

OSADNICTWO



Najpierw możesz zagrać kartę nocy 🌙 albo odrzucić ją w zamian za 2 monety.

Następnie możesz raz **rozwinąć** albo raz **ulepszyć**.

Kiedy wykonasz akcje z lewej strony strzałki, każdy gracz, zaczynając od ciebie, a następnie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, może raz **rozwinąć** albo raz **ulepszyć**, albo zagrać jedną kartę dowolnego rodzaju z ręki, albo odrzucić ją w zamian za 2 monety.

HODOWLA BYDŁA



Najpierw możesz zagrać kartę dnia ☀️ albo odrzucić ją w zamian za 2 monety. Następnie możesz położyć 1 pastwisko dla bydła na pustym polu na planszy gry, sąsiadującym z innym żetonem terenu (*również przez most lub bród*) i odebrać premię wskazaną na zakrywany polu (*tak samo, jak przy eksploracji*).

Jeśli w zasobach nie ma już dostępnych pastwisk albo kiedy wszystkie pola na planszy są zajęte, zamiast kłaść pastwisko, otrzymujesz 2 monety.

Kiedy wykonasz już akcje z lewej strony strzałki, każdy gracz, zaczynając od ciebie, a następnie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, może postawić 1 znacznik bydła albo zagrać 1 kartę dowolnego rodzaju z ręki, albo odrzucić ją w zamian za 2 monety.

Aby wstawić 1 znacznik bydła na pastwisko, wykonaj następujące kroki:

- 1) Wybierz dowolne pastwisko dla bydła na planszy, na którym stoi nie więcej niż 3 bydła.
- 2) Jeśli po wstawieniu bydła na wybrane pastwisko będzie na nim łącznie 1/2/3/4 bydła, zwróć do zasobów ogólnych odpowiednio 1/2/3/4 mieszkańców ze swojego rancza.
- 3) Jeśli na potrzeby tej akcji wykorzystujesz swój czwarty znacznik bydła (*nie myl z czwartym znacznikiem bydła na pastwisku*), musisz zwrócić 1 dodatkowego mieszkańca albo odjąć 4 punkty zwycięstwa. Jeśli jest to twój piąty znacznik bydła, musisz zwrócić 2 dodatkowych mieszkańców albo odjąć po 4 punkty zwycięstwa za każdego, którego nie chcesz lub nie możesz zwrócić. Możesz zwracać punkty zwycięstwa nawet wtedy, kiedy masz wystarczającą liczbę mieszkańców na ranczu.
- 4) Wstaw znacznik bydła na pastwisko wybrane w punkcie 1. Znacznik bydła, którego użyjesz, musi pochodzić z najwyższego rzędu na twojej planszy gracza, w którym dostępny jest znacznik bydła. Jeśli dzięki temu opróżnisz pierwszy lub drugi rząd na swojej planszy, otrzymujesz **nagrodę za ukończenie rzędu** (patrz str. 10).
- 5) W nagrodę weź 2 razy tyle monet, ile **domów** (bez względu na to, do kogo należą) jest obecnych na żetonach terenu sąsiadujących z tym pastwiskiem.



Usuwać bydło ze swojej planszy zwiększasz dochód, który otrzymasz w trakcie każdej punktacji częściowej.

PUNKTOWANIE REGIONÓW



Najpierw możesz zagrać kartę zmięchu ☀️ albo odrzucić ją w zamian za 2 monety.

Następnie wybierz jeden z 4 regionów (*Boonlake, Unknown, New Hope albo Southern*), którego pole nagrody (*znajdujące się ponad nazwą*) nie zostało jeszcze zakryte znacznikiem regionu. Weź znacznik leżący obok nazwy tego regionu, zakryj nim pole jego nagrody, po czym odbierz nagrodę (*monety, karty albo punkty zwycięstwa*).

Kiedy wykonasz akcje z lewej strony strzałki, **wszyscy gracze (włącznie z tobą)** otrzymują po 1 monecie za każdą swoją obecność (*mieszkaniec, dom, miasto i bydło*) w każdym z 3 pozostałych regionów.

Na potrzeby tej premii nie ma znaczenia, czy pola nagród dla tych trzech regionów są zakryte, czy nie.

Przykład: Maciek wybiera region Boonlake, kładzie znacznik regionu na pole nagrody i natychmiast bierze z zasobów ogólnych 4 monety. Otrzymuje też po 1 monecie za **każdą** obecność w pozostałych regionach: New Hope, Southern i Unknown. Wszyscy pozostali gracze również otrzymują po 1 monecie za każdą swoją obecność w New Hope, Southern i Unknown. Obecność w Boonlake nie przynosi im żadnych monet.



ZATRUDNIANIE



Najpierw możesz zagrać kartę nocy 🌙 albo odrzucić ją w zamian za 2 monety. Następnie możesz wziąć z zasobów ogólnych 1 mieszkańca i raz eksplorować.

Następnie, dowolną liczbę razy, każdy gracz (*włącznie z tobą*) może zapłacić 3 monety albo odrzucić 3 karty*, aby wziąć 1 mieszkańca z zasobów ogólnych i umieścić go w swoim ranczu.

*Nie można płacić za mieszkańca, łącząc ze sobą różnych rodzajów płatności (np. nie możesz zwrócić 2 kart i 1 monety). Możesz jednak pozyskać kilku mieszkańców, płacąc za każdego inaczej (np. zapłacić 6 kart i 3 monety za 3 mieszkańców).

POSTĘP



Najpierw możesz zagrać kartę zmierzchu 🌅 albo odrzucić ją w zamian za 2 monety. Następnie możesz dokonać jednej modernizacji.

Następnie, każdy gracz (*włącznie z tobą*) może zwrócić do zasobów ogólnych 1 mieszkańca, aby dokonać jednej modernizacji. Kto nie może albo nie chce modernizować, może dociągnąć 1 kartę.

Dzięki tej akcji możesz dokonać modernizacji dwa razy. Pozostali gracze mogą jej dokonać tylko raz.

Modernizacja

Wybierz jedno z niezajętych miejsc w obszarze modernizacji na swojej planszy gracza. Zapłać liczbę monet na nim wskazaną, po czym weź 1 żeton dźwigni z zasobów ogólnych i połóż go w zagłębieniu w taki sposób, aby widoczna była dolna część, zawierająca symbole premii.



Premie dostępne dzięki modernizacji

Każda modernizacja odblokowuje premię, z której możesz skorzystać w dowolnym momencie gry - również wtedy, kiedy wykonujesz akcję lub korzystasz z innej premii! Niektóre modernizacje wymagają spełnienia pewnych warunków.

Aby skorzystać z premii, przesun dźwignię w dół i odbierz nagrodę. Podczas każdej punktacji częściowej przesun wszystkie swoje dźwignie ponownie do góry. W ten sposób będziesz mógł znów z nich korzystać.

Szczegółowe wyjaśnienie premii dostępnych dzięki dźwigniom znajduje się na str. 21 i 22.

BUDOWANIE



W przeciwieństwie do innych kafelków akcji, najpierw otrzymujesz 3 monety (*zamiast możliwości zagrania albo odrzucenia karty*).

Następnie możesz zagrać jedną kartę dowolnego rodzaju albo dociągnąć 2 karty do ręki.

Następnie, każdy gracz (*włącznie z tobą*) może zagrać 1 kartę dowolnego rodzaju z ręki albo odrzucić ją w zamian za 2 monety.

PUNKTACJA CZĄSTKOWA ORAZ KOŃCOWA

Na rzece, znajdującej się na planszy gry, zilustrowane są trzy niebieskie śluzy. Za każdym razem, kiedy w danej rundzie **pierwszy** statek przekracza daną śluzę, jego właściciel odbiera premię z pola rzeki, a następnie musicie przeprowadzić punktację cząstkową. Podczas całej gry będą w sumie 4 takie punktacje: 2 razy w pierwszej rundzie i 2 razy w drugiej. Po zakończeniu drugiej punktacji cząstkowej w drugiej rundzie następuje punktacja końcowa. Gracz, który zbierze największą łączną liczbę punktów, wygrywa grę!

Uwaga: jeśli twój statek przekroczył śluzę, którą wcześniej w tej samej rundzie przekroczył statek innego gracza, punktacja cząstkowa nie jest przeprowadzana!

Uwaga: pierwsze 3 punktacje cząstkowe są zawsze przeprowadzane natychmiast. Ostatnia punktacja cząstkowa (na koniec drugiej rundy) może być wstrzymana, aby wszyscy gracze mieli szansę wykonać tę samą liczbę tur w grze. Jeśli w drugiej rundzie pierwszy statek, który wpłynie na ostatnie pole rzeki, nie należy do gracza siedzącego po prawej stronie osoby, która zaczynała grę, kontynuujcie wykonywanie swoich tur. Przeprowadźcie ostatnią punktację cząstkową i bezpośrednio po niej punktację końcową dopiero wtedy, kiedy swoją turę skończy gracz siedzący po prawej stronie osoby, która zaczynała grę.



PUNKTACJA CZĄSTKOWA

W punktacji cząstkowej biorą udział wszyscy gracze (nie tylko osoba, która przekroczyła śluzę).

Wykonajcie następujących 5 kroków dla wszystkich graczy jednocześnie:



Każdy gracz może nie więcej niż dwa razy: **zagrać 1 kartę** dowolnego rodzaju (odrzućcie w zamian za 2 monety nie jest dozwolone) albo przeprowadzić **ulepszenie** (rozwijanie nie jest dozwolone). W ramach tego kroku można również zagrać jedną kartę i jednokrotnie przeprowadzić ulepszenie (w dowolnej kolejności).



Teraz każdy **musi** przeprowadzić punktację jednego z 4 kafelków punktacji. W tym celu:

- podczas pierwszej/drugiej/trzeciej/czwartej punktacji cząstkowej weź żeton punktów w swoim kolorze o wartości 1/2/3/4 punktów zwycięstwa;
- wybierz jeden z 4 leżących na planszy gry kafelków punktacji, poniżej którego nie ma jeszcze twojego żetonu punktów;
- połóż wybrany żeton punktów na polu swojego koloru, znajdującym się poniżej kafelka punktacji i odwzoruj otrzymane punkty na torze punktacji: **dodaj** punkty z żetonu punktów, jeśli spełniłeś wymaganie danego kafelka punktacji albo **odejmij**, jeśli nie spełniłeś. Jeśli położyłeś żeton pod kafelkiem, który sam wybrałeś podczas przygotowania, dodaj lub odejmij punkty dwukrotnie. Dla przypomnienia, pole w twoim kolorze poniżej tego kafelka punktacji zawiera symbol „x2”.

Każdy kafelek punktacji zawiera wymaganie oraz 4 wartości, odpowiadające każdej z 4 punktacji cząstkowych. Podczas pierwszej punktacji musisz spełnić wymaganie z pierwszą wartością, podczas drugiej z drugą, itd. Z biegiem gry spełnienie warunków będzie coraz trudniejsze. Mimo to, w trakcie każdej punktacji cząstkowej musisz wybrać kafelek - nawet wtedy, kiedy wiesz, że nie spełnisz warunku.

Przykład: aby spełnić warunki tego kafelka punktacji, znacznik Przemka na torze kart musi być co najmniej na polu numer 1/2/4/7 podczas 1./2./3./4. punktacji.



Teraz wszyscy gracze otrzymają dochód, zilustrowany przez wagon. Dochód składa się z 3 części:

- Otrzymujesz dochód zilustrowany obok pozycji twoich znaczników na dwóch torach dochodu (monety, karty i punkty zwycięstwa).
- Otrzymujesz monety i punkty zwycięstwa zilustrowane na wszystkich opróżnionych polach na twojej planszy gracza (mieszkańcy, domy, miasta i bydło).
- Otrzymujesz punkty zwycięstwa za bydło: **każdy** twój znacznik bydła na planszy przynosi tyle punktów zwycięstwa, ile miast znajduje się na sąsiadujących z nim żetonach terenu (w tym za mostami czy brodami). Przykład: otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za znacznik bydła, który sąsiaduje z 3 miastami.

Uwaga! W trakcie ostatniej punktacji cząstkowej przydzielane są tylko punkty zwycięstwa. Karty i monety przepadają!

Przykład: Przemek otrzymuje:

- za tor monet: 5 monet i 1 punkt zwycięstwa,
- za tor kart: 3 karty,
- za odkryte pola na planszy: 5 monet i 4 punkty zwycięstwa (i prawdopodobnie kolejne punkty za swoje było sąsiadujące z miastem).



Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdą posiadaną dźwignię, której nie wykorzystałeś. Po odwzorowaniu zdobytych punktów, przesun w górę wszystkie dźwignie na swojej planszy.



Jeśli jakieś znaczniki regionów leżą na polach nagród, przesun je tak, aby znalazły się obok pola z nazwą regionu. Dzięki temu można będzie ponownie zdobyć nagrody wszystkich regionów.

Uwaga: runda pierwsza kończy się po zakończeniu drugiej punktacji częściowej. Kiedy to nastąpi, wszystkie statki płyną cieśninami, zgodnie z narysowanymi strzałkami (drogi różnią się w zależności od liczby graczy), do momentu, gdy dotrą do dużych pól rzeki. Rozpoczną z nich drugą rundę. Zauważ, że w grze w 4 osoby druga runda zaczyna się kilka pól dalej, niż przy grze w trzy osoby.

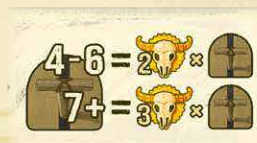
Po zakończeniu czwartej punktacji częściowej przejdziecie do punktacji końcowej. Pamiętaj jednak, że czwarta punktacja częściowa następuje dopiero wtedy, kiedy pierwszy statek dotrze do ostatniego pola rzeki oraz wszyscy gracze wykonali tę samą liczbę tur!

Kiedy wszyscy gracze wykonają już powyższe kroki po pierwszej, drugiej i trzeciej punktacji częściowej kontynuujcie wykonywanie swoich tur w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.



PUNKTACJA KOŃCOWA

Na zakończenie drugiej rundy, po zakończeniu ostatniej punktacji częściowej, przeprowadźcie punktację końcową. W tym celu wykonajcie poniższe kroki w podanej kolejności:



Jeśli posiadasz między 4 a 6 dźwigni na swojej planszy, otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdą.

Jeśli posiadasz 7 lub więcej dźwigni, otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każdą (czyli np. 21 punktów za posiadanie 7 dźwigni).



Każda karta zagrana w trakcie gry przynosi punkty zwycięstwa (zgodnie z oznaczeniem na niej).



Za każde zagłębienie w trzecim rzędzie twojej planszy, z którego usunąłeś w trakcie gry drewniany znacznik, otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa.

Za każde zagłębienie w czwartym rzędzie twojej planszy, z którego usunąłeś w trakcie gry drewniany znacznik, otrzymujesz 4 punkty zwycięstwa.

Za każde zagłębienie w piątym rzędzie twojej planszy, z którego usunąłeś w trakcie gry drewniany znacznik, otrzymujesz 6 punktów zwycięstwa.



Niewykorzystane monety i niezagrane karty nie przynoszą żadnych punktów zwycięstwa.

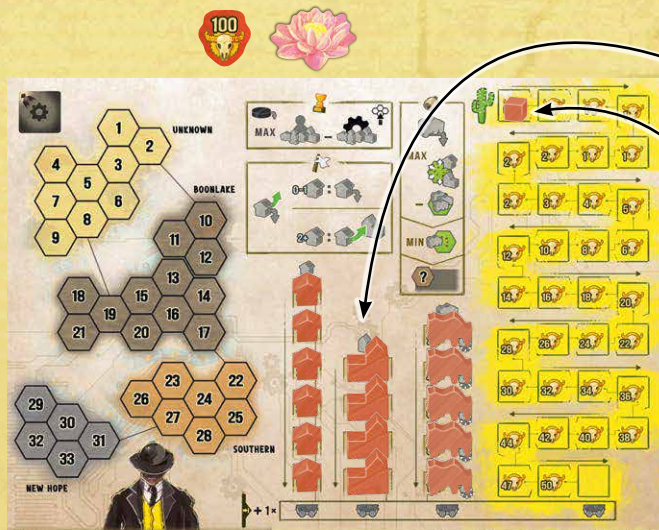
Grę zwycięża ten, kto po zakończeniu punktacji końcowej posiada najwięcej punktów. W przypadku remisu o pierwsze miejsce, zwyciężają wszyscy remisujący.

WARIANT JEDNOOSOBOWY

W Boonlake możesz grać sam. W takim przypadku grasz przeciwko legendzie Boonlake: Szarej Eminencji.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotuj grę w zwykły sposób, jak dla gry w 2 osoby. Przygotowanie elementów gry dla Szarej Eminencji jest trochę inne: weź planszę gracza, odwróć ją na drugą stronę i ułóż w pobliżu swojej planszy (*jest to plansza Szarej Eminencji*).



Następnie wybierz kolor dla Szarej Eminencji i ułóż na właściwych polach jej planszy: bydło, domy i miasta.

Połącz też jeden znacznik jej koloru na pierwszym polu toru kaktusów, a drugi na polu „0” toru punktacji. Szara Eminencja nie ma znaczników na torach monet i kart.

Statek Szarej Eminencji postaw obok swojego statku, na polu startowym dla dwóch graczy. Dodatkowo, Szara Eminencja otrzymuje żeton gracza rozpoczynającego (*czyli ty zaczynasz grę, posiadając 7 monet*).

Połącz również żeton 100/200 obok jej planszy.

Szara Eminencja nigdy nie otrzymuje kart ani monet. Odlóż do pudełka: mieszkańców, łodzie, żetony punktów i zakłady produkcyjne w jej kolorze. Nie będą potrzebne. Wylosuj jeden kafelek punktacji dla Szarej Eminencji i połącz go we właściwym miejscu.

Wybierz stopień trudności, po czym spośród 10 żetonów wariantu jednoosobowego usuń w losowy sposób podaną liczbę żetonów wskazanego rodzaju:

- | | |
|---------------|--------------------------------|
| Łatwy | → usuń 4 żetony B |
| Średni | → usuń 1 żeton A i 3 żetony B |
| Wyzwanie | → usuń 2 żetony A i 2 żetony B |
| Trudny | → usuń 3 żetony A i 1 żeton B |
| Bardzo trudny | → usuń 4 żetony A |



Potasuj pozostałych 6 żetonów wariantu jednoosobowego, **obracając** (*zmieniając orientację rewersu*) w trakcie tej czynności **niektóre z nich**, a następnie połącz je jako zakryty stos obok planszy Szarej Eminencji.

PRZEBIEG GRY

Ty i Szara Eminencja wykonujecie swoje tury naprzemiennie. Szara Eminencja zaczyna grę i przeprowadza swoją pierwszą akcję. Za każdym razem, kiedy Szara Eminencja zaczyna swoją turę, odwróć dla niej żeton z wierzchu stosu żetonów wariantu jednoosobowego i zorientuj go pionowo (*tak, aby numery w rogach były poprawnie zorientowane*). Następnie przeprowadź w imieniu Szarej Eminencji 2 akcje: najpierw, tę z górnej połowy żetonu, a następnie tę z dolnej połowy.

Następnie przesun statek Szarej Eminencji o tyle pól, ile jest wskazane na pustym polu w rzędzie po kafelku akcji, który Eminencja wykorzystała.

Kiedy stos żetonów wariantu jednoosobowego się wyczerpie, potasuj 6 użytych w tej grze żetonów, zmieniając losowo orientację rewersu niektórym, a następnie ułóż z nich nowy stos zakrytych żetonów.

Wybór pola na planszy

W pewnych sytuacjach Szara Eminencja będzie musiała wybrać pole na planszy. W takich przypadkach **preferowane pole** ustalisz, odczytując jego numer z **tego narożnika żetonu wariantu jednoosobowego, którego pozycja zgadza się z miejscem oznaczonym symbolem sylwetki na wierzchnim żetonie stosu**.

Przykład: Martyna odkryła dla Szarej Eminencji zilustrowany żeton. Na potrzeby pewnej akcji, Szara Eminencja musi wybrać pole na planszy. Symbol sylwetki znajduje się w lewym dolnym rogu zakrytego żetonu, więc preferowanym polem będzie to, oznaczone numerem 13.



Stos żetonów

Jeśli stos żetonów wariantu jednoosobowego się wyczerpie, a Szara Eminencja musi wybrać pole na planszy, zawsze wybiera numer znajdujący się **w lewym górnym rogu** żetonu. Dla przypomnienia, w lewym górnym rogu planszy Szarej Eminencji umieszczony jest odpowiedni symbol.



Każdy numer odpowiada pewnemu polu na planszy. Jeśli Szara Eminencja jest w stanie, przeprowadza swoją akcję na danym polu. W przeciwnym razie sprawdza, czy może wykonać tę akcję na polu o kolejnym wyższym numerze. Jeśli również tam nie jest w stanie przeprowadzić akcji, sprawdza pole o kolejnym wyższym numerze, itd.

Jeśli nie jest w stanie wykonać akcji na polu 33, rozpoczyna analizę od pola numer 1.

Gdy tylko znajdzie pole, w którym może wykonać akcję, przeprowadza ją i nie analizuje kolejnych pól.

Przykład: Szara Eminencja ma położyć na planszy żeton terenu. Preferowanym polem jest to, o numerze 13. Niestety na tym polu leży już inny żeton, podobnie jak na polu 14. Pole 15 jest jednak wolne. Szara Eminencja położy więc żeton terenu na polu numer 15.

W rzadkim przypadku, kiedy Szara Eminencja nie jest w stanie znaleźć żadnego pola, na którym może wykonać akcję, akcja przepada.

TURA SZAREJ EMINENCJI

Szara Eminencja w całości ignoruje twoje tury. Jedynym wyjątkiem, który opisujemy poniżej, jest punktowanie regionów. Punktację częściową przeprowadzasz razem z Szarą Eminencją.

W trakcie tury Szarej Eminencji, odkrywasz dla niej żeton z wierzchu stosu żetonów wariantu jednoosobowego, orientujesz go w pozycji „pionowej” i przeprowadzasz w jej imieniu akcje w następujący sposób:



A) **Najpierw** Szara Eminencja sprawdza najniżej położony spośród 7 kafelków akcji na planszy akcji.

- Jeśli jest na nim akcja „**Osadnictwo**”, Eminencja natychmiast buduje 1 obiekt (*patrz str. 17*). Jeśli jest to żeton B, może nawet zbudować 2 obiekty.
- Jeśli jest na nim akcja „**Hodowla**”, Eminencja natychmiast wstawia 1 bydło na pastwisko (*patrz str. 17*). Jeśli jest to żeton B, może dodatkowo przesunąć swój znacznik o 1 pole na torze kaktusów.
- W pozostałych przypadkach, przesuwa swój znacznik o 1 pole na torze kaktusów. Jeśli jest to strona B, nawet o 2 pola.

B) **Następnie** Szara Eminencja wybiera **jedną z 3 akcji zilustrowanych na żetonie wariantu jednoosobowego, zawsze wybierając tę z nich, która jest na kafelku akcji znajdującym się najwyżej na planszy akcji**. Przenieś ten kafelek akcji do dolnego rzędu (*jak zwykle*).



Przykład: Szara Eminencja wybierze ten spośród kafelków akcji „Budowanie”, „Punktowanie regionów” i „Osadnictwo”, który w danej chwili znajduje się wyżej na planszy akcji!

Szara Eminencja wykonuje akcję zilustrowaną na żetonie wariantu jednoosobowego (*wszystkie akcje zostały opisane na kolejnej stronie*), po czym **ty możesz przeprowadzić akcję zilustrowaną z prawej strony kafelka akcji** (*co oznacza, że ty korzystasz z akcji wybieranych przez Szarą Eminencję*).

Przykład: Szara Eminencja wybrała akcję „Budowanie”, ponieważ kafelek akcji zawierający ją leżał w rzędzie znajdującym się wyżej na planszy akcji, niż kafelki akcji „Osadnictwo” oraz „Punktowanie regionów”. Szara Eminencja może więc przesunąć swój znacznik na torze kaktusów o 1 pole. Ty możesz natomiast, zgodnie ze zwykłymi regułami, zagrać 1 kartę albo odrzucić ją w zamian za 2 monety.

PRZEGLĄD AKCJI DOSTĘPNYCH DLA SZAREJ EMINENCJI



Jeśli Szara Eminencja wybierze akcję „Budowanie” albo „Postęp,” przesunij jej znacznik na torze kaktusów o 1 pole w przód. Jeśli jest to żeton B, przesunij go łącznie o 2 pola.



Jeśli Szara Eminencja wybierze akcję „Zatrudnianie”, dociągnij za nią żeton terenu i połóż go na odpowiednim polu (musi sąsiadować z co najmniej 1 żetonem terenu). Następnie przesunij jej znacznik na torze kaktusów o 1 pole w przód. Jeśli jest to żeton B, przesunij go łącznie o 2 pola.



Jeśli Szara Eminencja wybierze akcję „Ekspansja”, dociągnij za nią dwa razy żeton terenu i połóż je na odpowiednich polach (muszą sąsiadować z co najmniej 1 żetonem terenu). Następnie weź dom z najwyższego rzędu planszy Szarej Eminencji i postaw go na drugim żetonie terenu, który położyłeś w jej imieniu. Jeśli ten żeton zawiera dwie działki budowlane, postaw ten dom na górnej. Jeśli jest to żeton B, przesunij dodatkowo jej znacznik na torze kaktusów o 1 pole w przód.



Jeśli Szara Eminencja wybierze akcję „Hodowla”, dociągnij za nią pastwisko i połóż je na odpowiednim polu (musi sąsiadować z co najmniej 1 żetonem terenu). Następnie postaw na tym pastwisku jedno bydło (patrz niżej). Jeśli jest to żeton B, przesunij dodatkowo jej znacznik na torze kaktusów o 1 pole w przód.



Jeśli Szara Eminencja wybierze akcję „Osadnictwo”, może raz zbudować 1 obiekt (patrz niżej). Jeśli jest to żeton B, powtórz tę akcję drugi raz.



Jeśli Szara Eminencja wybierze akcję „Punktowanie regionów”, najpierw musi wybrać region, za który otrzyma punkty. W tym celu odejmij (dla każdego regionu osobno) liczbę obecności Szarej Eminencji od liczby twoich obecności (bydła, mieszkańców, domów i miast). Zignoruj regiony, w których symbole premii są zakryte żetonami regionu. Szara Eminencja wybiera ten region, w którym różnica jest największa (czyli taki, w którym masz największą przewagę). W przypadku remisu wybierz region wysunięty najbardziej na północ.

Szara Eminencja zakrywa symbol premii tego regionu znacznikiem regionu i zdobywa punkty zwycięstwa (zamiast kart lub monet). Jeśli wybierze Boonlake zdobywa 4 punkty zwycięstwa, a w innych przypadkach 3.

Następnie podlicz punkty za pozostałe 3 regiony zgodnie ze zwykłymi zasadami: za każdą obecność w danym regionie otrzymujesz 1 monetę. **Szara Eminencja nie zdobywa jednak monet, tylko po 1 punkcie zwycięstwa za każdą swoją obecność w danym regionie (a w przypadku strony B - nawet 2 punkty zwycięstwa).**

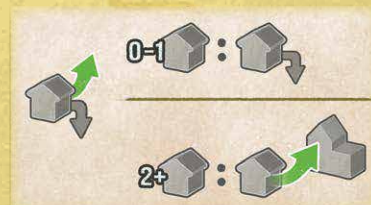
Uwaga! Podliczanie regionów jest jedyną akcją, w której Szara Eminencja również korzysta, kiedy wybierzesz kafelek akcji. W takiej sytuacji otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdą obecność w trzech podliczanych regionach.

POZOSTAŁE AKCJE

Budowanie obiektu



Jeśli Szara Eminencja może zbudować obiekt, sprawdź ile domów ma na planszy. Jeśli jest nie więcej niż 1, wybiera pole na planszy (jak opisano wcześniej), na którym jest wolna działka budowlana i umieszcza na niej dom ze swojej planszy (co oznacza, że Szara Eminencja nie wykorzystuje mieszkańców do stawiania domów). Jeśli na wybranym polu są 2 puste działki, wybiera górną.



W trakcie tej akcji Szara Eminencja ignoruje wszystkie premie żetonu terenu.

Jeśli na planszy znajdują się już 2 lub więcej domów Szarej Eminencji, wybierze pole na planszy na którym znajduje się już choć jeden jej dom i zastąpi go miastem (ze swojej planszy). Zastępowany dom usuń z gry (odłóż do pudełka). Szara Eminencja ignoruje zasadę wymagającą sąsiadowania z co najmniej 3 obecnościami.

Domy, miasta i bydło zawsze zabieraj z planszy od tych, które znajdują się u góry i kieruj się w dół.

Jeśli Szara Eminencja ma zbudować obiekt, ale nie ma już danego rodzaju obiektu na swojej planszy, zamiast budowy otrzymuje 10 punktów zwycięstwa.

Wstawianie bydła na pastwiska



Jeśli Szara Eminencja ma wstawić bydło na pastwisko, przeprowadź w jej imieniu następujące kroki:

Dla każdego pastwiska sprawdź, ile obiektów (*domów i miast*) zostało zbudowanych na sąsiadujących żetonach (*bez względu na to, kto je zbudował*) i odejmij od tej liczby liczbę bydła znajdującego się na tym pastwisku.

Jeśli jest dokładnie 1 pastwisko, dla którego ta różnica jest **wyższa** niż dla wszystkich innych, Szara Eminencja wstawia bydło na to pastwisko. W przeciwnym przypadku wybiera to spośród pastwisk o najwyższej różnicy, na którym znajduje się najmniej bydła.

Jeśli jest więcej niż jedno pastwisko spełniające powyższy warunek, wybiera jedno z nich, korzystając z numeru widniejącego w rogu żetonu wariantu jednoosobowego (tak, jak przy wyborze pola).

Jeśli wszystkich 5 znaczników bydła Szarej Eminencji jest już na planszy, zamiast wstawiać kolejne, otrzymuje 10 punktów zwycięstwa.

PRZESUWANIE STATKU

Po przeprowadzeniu obu akcji wskazanych na żetonie wariantu jednoosobowego, Szara Eminencja przesuwa swój statek wzdłuż rzeki. Zasady przesuwania statku są takie same, jak przy grze wieloosobowej. Jednakże Szara Eminencja nigdy nie marnuje żadnych kroków, poza sytuacją, w której jej statek dotarł do ostatniego pola rzeki.

Szara Eminencja nie otrzymuje premii wskazanej na polu rzeki, na którym zatrzymał się jej statek, nawet jeśli miałyby to być punkty zwycięstwa.

Jeśli Szara Eminencja przekroczy służę przed tobą, wyzwala (*jak zwykle*) częściową punktację. Jeśli ta punktacja kończy pierwszą rundę, przenieś oba statki na pierwsze pole rzeki, po czym następuje **twoja** pierwsza tura w drugiej rundzie.

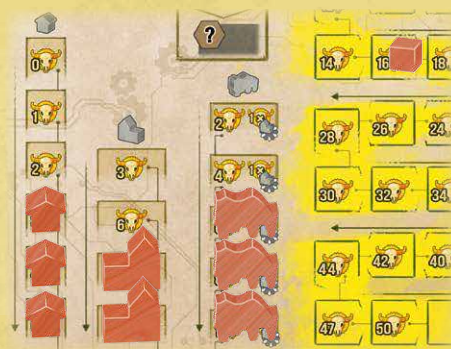
PUNKTACJA CZĄSTKOWA

Punktacja częściowa wyzwala się jak zwykle, kiedy statek przepływa przez służę pierwszy raz w danej rundzie.

Podlicz punkty dla siebie w zwykły sposób.

Szara Eminencja przeprowadza tylko krok dochodu. Zdobywa punkty zwycięstwa za domy, miasta, bydło oraz za pozycję na torze kaktusów **w liczbie wskazanej na każdym z ostatnio opróżnionych pól w danej grupie**. Dodatkowo, za każde swoje bydło na planszy otrzymuje tyle punktów, z iloma miastami sąsiaduje dane bydło.

Przykład: Szara Eminencja otrzymuje 2 punkty zwycięstwa za usunięte ze swojej planszy domy, 6 punktów zwycięstwa za usunięte miasta, 4 punkty zwycięstwa za usunięte bydło (i dodatkowe punkty zwycięstwa za miasta sąsiadujące z jej bydłem) oraz 14 punktów zwycięstwa za pozycję znacznika na torze kaktusów.



PUNKTACJA KOŃCOWA

Punktację końcową przeprowadź na koniec drugiej rundy, jak zwykle. Ponieważ Szara Eminencja zaczynała grę, ty przeprowadzasz ostatnią akcję.

Podczas punktacji końcowej, Szara Eminencja otrzymuje swój dochód raz jeszcze. Nie musisz jednak drugi raz liczyć jej punktów - możesz po prostu w czwartej punktacji częściowej podwoić punkty, które zdobywa, ponieważ od tamtego momentu do końca gry nic się dla niej nie zmienia.

Następnie przeglądaj żetony znajdujące się w stosie zakrytych żetonów wariantu jednoosobowego. Za każdy jeszcze nieodkryty **żeton B**, Szara Eminencja otrzymuje 10 punktów zwycięstwa.

Jeśli po podliczeniu wszystkich punktów masz tyle samo lub więcej punktów, niż Szara Eminencja, wygrywasz grę. W przeciwnym razie Szara Eminencja udowodniła, że potrafi lepiej pociągać za sznurki.

WYJAŚNIENIE SYMBOLI UŻYWANYCH W GRZE

Ta część instrukcji służy jedynie do zebrania w jednym miejscu symboli użytych w grze. Nie musisz jej czytać, aby zacząć grę. Może się jednak przydać, kiedy w trakcie gry któryś symbol lub akcja okażą się być niejasne.

Jeśli przy danej akcji znajduje się cyfra, jej kolor wskaże ci, czy otrzymujesz dane dobro, czy też musisz je zwrócić. Białe liczby oznaczają nagrody, a czarne liczby oznaczają koszty.

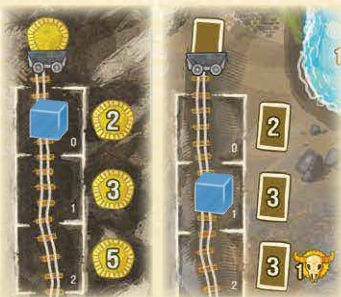


Przykład: otrzymujesz 2 monety.



Przykład: musisz zwrócić 1 mieszkańca, aby postawić 1 dom.

TORY DOCHODU



Na planszy znajdują się 2 tory dochodu: tor monet oraz tor kart. Symbole zilustrowane z prawej strony wskazują, że możesz przesunąć swój znacznik na odpowiednim torze o 1 pole.



Kiedy przesuniesz swój znacznik na kolejne pole toru, „przeskakując” symbol nagrody, natychmiast ją otrzymujesz.

W trakcie punktacji częściowej otrzymujesz monety, karty i punkty zwycięstwa przedstawione obok twoich znaczników na obu torach.

Jeśli twój znacznik znajduje się na ostatnim polu danego toru, a ty miałbyś go przesunąć w przód, pozostawiasz go na miejscu i otrzymujesz dwa razy tyle punktów zwycięstwa, o ile pól nie mogłeś się przesunąć na danym torze dochodu.



Jeśli przesuwasz swój znacznik ponad tym symbolem na polu dochodu, możesz od razu zbudować 1 zakład produkcyjny (poziomu 1 lub ulepszyć istniejący do poziomu 2).

AKCJE I PREMIE NA KARTACH

Za każdym razem, kiedy zagrasz kartę, możesz przeprowadzić akcję widniejącą w jej górnej części. Dozwolone jest zrezygnowanie z części otrzymywanej premii.



Akcje z symbolem błyskawicy przeprowadzasz natychmiast.



Premie oznaczone tym symbolem dają ci dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec gry.



Premie oznaczone tym symbolem są trwałe, czyli możesz z nich korzystać przez całą grę.

Zalecane jest układanie zagranych kart z symbolami premii trwałych i premii końca gry przed sobą na stole w formie rozsuniętego stosu tak, aby widoczne były tylko symbole poszczególnych premii.

Akcje natychmiastowe



Przesuń swój znacznik na odpowiednim polu dochodu o 1 pole w przód. Jeśli karta przedstawia kilka takich symboli, przesuń znacznik tyle razy, ile symboli narysowano.



Weź z zasobów ogólnych tyle monet, ile oznaczono na symbolu.



Weź 2 mieszkańców z zasobów ogólnych.



Weź 1 wazę z zasobów ogólnych.



Możesz odrzucić 3 karty, aby wziąć z zasobów ogólnych 2 mieszkańców.



Możesz wymienić 2 karty na 4 monety albo 4 monety na 2 karty (ze stosu).



Możesz odrzucić 3 karty, aby otrzymać 1 wazę i 2 monety albo odrzucić 1 wazę i 2 monety, aby móc dociągnąć 3 karty.



Możesz odrzucić 5 kart, aby zdobyć 4 punkty zwycięstwa albo zwrócić 4 punkty zwycięstwa, aby dociągnąć 5 kart.



Możesz odrzucić 2 karty, aby zdobyć wskazaną na karcie liczbę punktów zwycięstwa.



Możesz zwrócić 1 mieszkańca do zasobów ogólnych, aby wziąć stamtąd 8 monet.



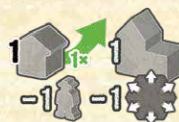
Możesz zwrócić 2 wazy do zasobów ogólnych, aby zdobyć 4 punkty zwycięstwa.



Przesuń 1 ze swoich dźwigni w górę.



Możesz zastąpić 1 mieszkańca domem (akcja ulepszenia), nie zwracając jednak dodatkowego mieszkańca.



Możesz zastąpić 1 dom 1 miastem (akcja ulepszenia), zwracając jednak o 1 mieszkańca mniej, a dodatkowo liczba wymaganych sąsiadujących obecności zmniejsza się o 1. Jeśli masz więcej niż jedną taką premię, to wszystkie kumulują się (np. kiedy posiadasz dźwignię, która ułatwia ulepszenie do miast).

Premie na koniec gry



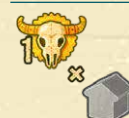
Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każdą swoją obecność we wskazanym regionie.



Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każde bydło, które usunąłeś ze swojej planszy gracza.



Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każdy zakład produkcyjny, który zbudowałeś. Zakłady produkcyjne wytwarzające 2 surowce dają ci 2 punkty zwycięstwa.



Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każdy dom, który usunąłeś ze swojej planszy gracza.



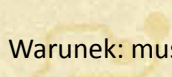
Zdobywasz 2 punkty zwycięstwa za każde miasto, które usunąłeś ze swojej planszy gracza.

Obowiązują również poniższe zasady:

Jeśli przed końcem gry osiągnąłeś liczbę widniejącą u góry danego warunku, otrzymujesz niższą liczbę punktów zwycięstwa. Jeśli osiągnąłeś liczbę widniejącą u dołu danego warunku, otrzymujesz wyższą liczbę punktów zwycięstwa. Jeśli nie osiągnąłeś liczby widniejącej u góry, nie otrzymujesz punktów w danej kategorii.



Warunek: twój znacznik na odpowiednim torze dochodu jest przesunięty o co najmniej wskazaną liczbę pól.



Warunek: musisz posiadać co najmniej wskazaną liczbę dźwigni.



Warunek: usunąłeś ze swojej planszy co najmniej wskazaną liczbę bydła/domów/miast.

Premie trwałe



Podczas każdej modernizacji obniż koszt dźwigni o wskazaną liczbę monet. Premie kumulują się, jeśli masz ich kilka. Koszt nie może nigdy spaść poniżej 0 monet.



Koszt zagrania kart obniżony jest o 1 monetę. Ta obniżka dotyczy również kosztu projektów specjalnych na kafelkach punktacji. Premie kumulują się, jeśli masz ich kilka. Koszt nie może nigdy spaść poniżej 0 monet.



Za odrzucenie karty tego rodzaju (dzień, zmierzch, noc), otrzymujesz 1 monetę więcej. Premie kumulują się, jeśli masz ich kilka. Premię możesz stosować za każdym razem, kiedy odrzucasz taką kartę (również w momencie, gdy np. zdecydujesz się nie wstawić bydła na pastwisko i zamiast tego zagrywasz albo odrzucasz kartę).



Za każdym razem, kiedy przenosisz 1 bydło ze swojej planszy na planszę gry, poświęcasz o 1 mieszkańca mniej. Premie kumulują się, jeśli masz ich kilka.



Za każdym razem, kiedy przenosisz 1 bydło ze swojej planszy na planszę gry, otrzymujesz 2 dodatkowe monety. Takie premie kumulują się, jeśli masz ich kilka.



Jeśli w 2. fazie twojej tury, twój statek zakończy ruch na polu rzeki z symbolem monety, otrzymujesz dodatkowo 1 monetę.



Jeśli twój statek zakończy ruch w porcie, otrzymujesz 2 monety albo 2 karty (w zależności od przedstawionego symbolu).



Za każdym razem, gdy twój statek zakończy ruch na polu z symbolem wazy, a ty weźmiesz wazę, otrzymujesz dodatkową.

PREMIE ZA DŹWIGNIE

Kiedy przeprowadzasz akcję „Postęp”, możesz położyć 1 albo 2 żetony dźwigni na wybranych zagłębieniach swojej planszy gracza (o ile zapłacisz odpowiednią liczbę monet).

Z premii dźwigni możesz korzystać w dowolnym momencie, również podczas wykonywania akcji oraz podczas punktacji częściowej (jednak tylko do momentu, kiedy przesuwasz dźwignie ponownie w górę w trakcie czwartej punktacji częściowej). Po skorzystaniu z premii dźwigni przesunij ją w dół, aby zaznaczyć, że ją wykorzystałeś. W trakcie najbliższej punktacji częściowej przesuniesz wszystkie ponownie w górę, abyś mógł znów z nich korzystać.



Korzystanie z trzech dźwigni znajdujących się w górnym rzędzie twojego obszaru modernizacji wymaga spełnienia specjalnego warunku: możesz z nich korzystać tylko wtedy, kiedy zrezygnujesz z tej części akcji, która dotyczy wszystkich graczy (czyli tej zilustrowanej po prawej stronie kafelka akcji). W przypadku kafelka akcji „Punktowanie regionów”, musisz zrezygnować z otrzymania monet, aby móc skorzystać z dźwigni. W przypadku „Ekspansji”, akcję z prawej strony kafelka mogą wykonać tylko pozostali gracze, więc ty nie możesz skorzystać z dźwigni, choć inni gracze mogą.

Jeśli posiadasz więcej niż jedną z tych trzech dźwigni i zrezygnujesz z wykonania akcji dostępnej dla wszystkich graczy, możesz skorzystać tylko z jednej z nich (nie ze wszystkich, które posiadasz)!



Jeśli zrezygnujesz z części akcji dostępnej dla wszystkich graczy, możesz wziąć 1 wazę albo wymienić jedną posiadaną wazę na 6 monet.



Jeśli zrezygnujesz z części akcji dostępnej dla wszystkich graczy, możesz dokonać jednej **modernizacji** (patrz str. 12).



Jeśli zrezygnujesz z części akcji dostępnej dla wszystkich graczy, możesz dokonać jednego **ulepszenia** (ale nie rozwoju!).



Za każdym razem, kiedy masz prawo zagrać kartę (albo ją odrzucić, aby wziąć 2 monety) i zrezygnujesz z niego, otrzymujesz tyle monet, ile zakładów produkcyjnych zbudowałeś na swojej planszy gracza. Zakłady produkcyjne o wartości 2 policz podwójnie. Możesz użyć tej dźwigni również wtedy, kiedy zrezygnujesz z zagrania karty w trakcie akcji „Budowanie” oraz w trakcie punktacji częściowej!



Za każdym razem, kiedy masz prawo zagrać kartę (*albo ją odrzucić, aby wziąć 2 monety*) i zrezygnujesz z niego, otrzymujesz 3 monety. Możesz użyć tej dźwigni również wtedy, kiedy zrezygnujesz z zagrania karty w trakcie akcji „Budowanie” oraz w trakcie punktacji częściowej!



W trakcie punktowania regionów otrzymujesz nie tylko 1 monetę, ale również 1 punkt zwycięstwa za każdą swoją obecność (*np. za 5 obecności w trzech punktowanych regionach otrzymasz 5 monet oraz 5 punktów zwycięstwa*).



Możesz natychmiast przesunąć 1 łódź na swojej planszy gracza pod prąd (*w lewo*) o dowolną liczbę pól bez obowiązku ponoszenia opłat (*monet*).



Możesz użyć tej dźwigni, kiedy zamieniasz dom na miasto (*akcja ulepszenia*). Dzięki temu możesz zwrócić o 1 mieszkańca mniej, a dodatkowo liczba wymaganych sąsiadujących obecności zmniejsza się o 1 (*czyli potrzebujesz tylko 2 sąsiadujących obecności*). Ta premia kumuluje się z innymi, które modyfikują ten sam warunek.



Możesz użyć tej dźwigni, kiedy kładziesz żeton terenu (*również gdy jest to pastwisko*) na planszy. Dzięki temu otrzymujesz 1 mieszkańca z zasobów ogólnych.



Możesz użyć tej dźwigni, kiedy zagrywasz kartę, aby zredukować jej koszt o 1 surowiec (*działa więc ona jak džoker*). Zamiast tego, możesz też wziąć 2 monety z zasobów ogólnych albo dociągnąć 2 karty. Możesz skorzystać z tej dźwigni, kiedy realizujesz projekt specjalny na kafelku punktacji.



Możesz użyć tej dźwigni, kiedy zagrywasz kartę, aby zredukować jej koszt o 1 surowiec (*działa więc ona jak džoker*). Dodatkowo otrzymujesz 5 monet. Masz oczywiście prawo do nie wykorzystania jej jako džokera. W takim przypadku bierzesz tylko 5 monet. Możesz skorzystać z tej dźwigni, kiedy realizujesz projekt specjalny na kafelku punktacji.



Możesz odrzucić 2 karty, aby otrzymać w zamian 1 mieszkańca oraz 3 punkty zwycięstwa.

KAFELKI PUNKTACJI

Górna połowa kafelka punktacji zawiera specjalne projekty budowlane. Możesz je realizować, korzystając z akcji „Zagraj kartę”. W tym celu zapłać wskazany koszt, a w zamian: weź 2 mieszkańców, zdobądź punkty zwycięstwa we wskazanej na kafelku liczbie, a następnie przesunij swój znacznik na jednym z pól dochodu o 1 pole. Po wykonaniu tych czynności, postaw jednego z otrzymanych mieszkańców na polu swojego koloru ponad kafelkiem punktacji.

Dolna połowa każdego kafelka punktacji wskazuje kategorię oraz 4 różne wartości. Liczby te definiują warunki, które musisz spełnić podczas 1/2/3/4 punktacji częściowej, aby otrzymać punkty z danego kafelka punktacji. Aby warunek był spełniony, musisz mieć **co najmniej** wskazaną liczbę danych elementów (*możesz mieć więcej*) we wskazanej kategorii.

Jeśli dany kafelek punktacji jest tym, który wybrałeś podczas przygotowywania gry, zdobyte punkty liczą się dla Ciebie podwójnie.



Na tych kafelkach punktacji wskazane są dwa regiony. Każdy warunek zawiera 2 cyfry. Aby zdobyć punkty za ten kafelek punktacji, musisz mieć górną liczbę obecności w **dowolnym** z tych dwóch regionów oraz dolną liczbę obecności w drugim. Obecnościami są: mieszkańcy, bydło, domy i miasta.

Twój znacznik na odpowiednim torze dochodu znajduje się na polu o wskazanym numerze.



Twój znacznik na torze dochodu, będący bliżej początku danego toru, znajduje się na polu o wskazanym numerze lub dalej.



Zbudowałeś wskazaną liczbę zakładów produkcyjnych.



Posiadasz co najmniej 1 obecność na wskazanej liczbie sąsiadujących ze sobą żetonów terenu (w tym na pastwiskach).



Posiadasz wskazaną liczbę dźwigni na swojej planszy gracza.



Usunąłeś ze swojej planszy gracza wskazaną liczbę znaczników bydła.



Usunąłeś ze swojej planszy gracza wskazaną liczbę znaczników miast.



Posiadasz wskazaną liczbę obecności na żetonach terenów (również na pastwiskach) sąsiadujących z mostami (łączącymi regiony).



Wskazaną liczbę razy (ani mniej, ani więcej) zwróć do zasobów ogólnych 1 mieszkańca albo 5 monet (w przypadku drugiego kafelka: 1 wazę albo 5 monet), w zamian za co każdorazowo otrzymasz 2 punkty zwycięstwa. Nie możesz przeprowadzić tej wymiany poza procesem podliczania punktów za ten kafelek punktacji. Każda wymiana jest oddzielna, czyli np. w trakcie III punktacji częściowej możesz zwrócić 2 mieszkańców i 10 monet.



Wskazaną liczbę razy (ani mniej, ani więcej) zwróć do zasobów ogólnych 2 monety, w zamian za co każdorazowo otrzymasz 1 punkt zwycięstwa. Nie możesz przeprowadzić tej wymiany poza procesem podliczania punktów za ten kafelek punktacji.

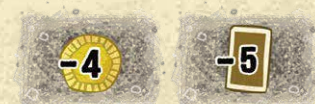


Na tym kafelku punktacji wskazane są dwa rodzaje kart: dnia i zmięchu. Każdy warunek zawiera 2 cyfry. Aby zdobyć punkty za ten kafelek punktacji, musisz mieć zagrane górną liczbę kart **dowolnego** z tych dwóch rodzajów oraz dolną liczbę kart drugiego rodzaju. Projekty specjalne na kafelkach punktacji policz jako zagrane karty dowolnie wybranego rodzaju. Dla każdego projektu może to być jednak tylko jeden rodzaj.

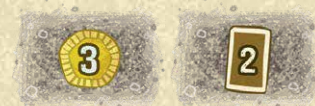


ŻETONY TERENU

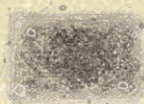
Kiedy przeprowadzasz akcję „**Rozwiń**”, możesz zabrać ze swojego rancza 1 mieszkańca i postawić go na pustej działce budowlanej. Aby móc to zrobić, musisz najpierw opłacić wskazane koszty (albo odebrać premię).



Zapłać wskazaną liczbę monet albo odrzuć wskazaną liczbę kart.



Weź wskazaną liczbę monet albo dociągnij wskazaną liczbę kart.



Ten rodzaj działki budowlanej nie ma żadnych wymagań (kosztów ani premii).

Na niektórych żetonach terenu są zilustrowane premie, które otrzymujesz natychmiast albo po spełnieniu warunków:



Przesuń swój znacznik na odpowiednim torze dochodu o 1 pole w przód.



Przesuń swój znacznik na torze monet albo na torze kart o 3 pola w przód. Nie możesz „podzielić” tej premii pomiędzy dwa tory (np. 1 pole na jednym i 2 na drugim).



Otrzymujesz dochód w wysokości wskazanej przez twój znacznik na torze monet (nie przesuwaj znacznika!).



Otrzymujesz dochód w wysokości wskazanej przez twój znacznik na torze kart (nie przesuwaj znacznika!).



Otrzymujesz wskazaną liczbę punktów.



Tracisz wskazaną liczbę punktów.



Weź 1 wazę z zasobów ogólnych.



W chwili, kiedy wymienisz dom na miasto na tej działce budowlanej, otrzymujesz wskazaną liczbę punktów zwycięstwa.

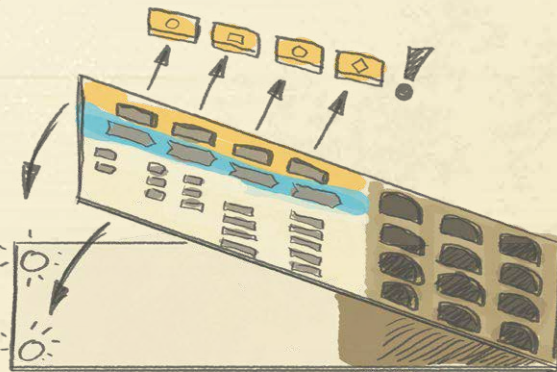
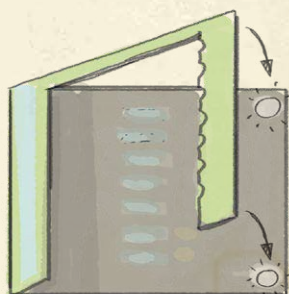


W chwili, kiedy wymienisz dom na miasto na tej działce budowlanej, tracisz 5 punktów zwycięstwa.

Składanie dwuwarstwowych plansz graczy oraz planszy akcji

Przed pierwszą rozgrywką, kiedy wypychasz elementy gry z wyprasek, musisz pamiętać o kilku rzeczach:

- 1) Kolorowe elementy (żetony) w lewej górnej części każdej z 4 dwustronnych plansz to 4 zakłady produkcyjne, których nie możesz wyrzucić! Będą potrzebne podczas gry.
- 2) Dodatkowo, na wyprasce zawierającej planszę akcji znajdują się kolejne kolorowe żetony (100/200 oraz monety). Uważaj, aby również ich nie wyrzucić!



Złóż każdą z 5 dwuwarstwowych plansz (4 plansze gracza i 1 plansza akcji) tak, jak pokazano na ilustracji. Aby całość się nie otwierała, przyklej naklejki w miejscach oznaczonych wyrazem STICKER. Po zakończeniu gry nie musisz ich rozkładać. Dwie dodatkowe naklejki zostały umieszczone w pudełku na wszelki wypadek, gdyby były potrzebne.

STOPKA REDAKCYJNA

Autor gry: Alexander Pfister
 Ilustracje: Klemens Franz
 Projekt graficzny i skład: atelier198
 Edycja: Markus Müller
 Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski
 Korekta: Monika i Agata Syc, Paweł Ciesielka



© 2021 Wydawnictwo Lacerta
 skr. poczt. 57003
 53-638 Wrocław, Polska

facebook.com/LacertaPL
 www.LACERTA.pl

dlp games

© 2021 dlp games Verlag GmbH
 Eurode-Park 86
 52134 Herzogenrath, Niemcy
 www.dlp-games.de

GRĘ POLECAJĄ



Gram
Tadam



PODZIĘKOWANIA

Dziękujemy Wolfgangowi, Petrowi, Jakobowi, Anicie, Markusowi, Tino, oraz wszystkim innym osobom testującym grę oraz weryfikującym instrukcję za cenną pomoc!