



WŁOŚCIANIE

INSTRUKCJA

HAAKON HOEL GAARDER



IUVI
GAMES

© 2020 WYDAWNICTWO IUVI SP. Z O.O., SP. J.



WPROWADZENIE

Jesteś założycielem średniowiecznej osady, powstającej w latach tuż po wielkiej zaradzie. Śmiertelne zniwo zabrało tak wielu ludzi, że ci, którzy przetrwali, muszą zmierzyć się z niezliczonymi problemami. Wielu z tych, którzy pomagali zaspokajać podstawowe potrzeby wioski – zdobywać pożywienie, budować domy czy szyc ubrania – odeszło na zawsze. Rzemieśnikom brakuje surowców, kupcy stracili klientów, a wielu musiało porzucić ukochane gospodarstwa i warsztaty, by uciec przed zarazą.

Na drogach roi się od uciekinierów-wędrowców, którzy pragną rozpocząć nowe życie. Przybywają do ciebie, licząc, że będą mogli osiedlić się i pracować na twojej ziemi. Twoje gospodarstwo rolne wydaje się idealnym kąmkiem nowej osady, która w przyszłości wykarmi wielu potrzebujących. Musisz jednak wykazać się mądrością i zdolnościami przewidywania i zdecydować, komu udzielisz schronienia, bo w tych trudnych czasach nikt nie narzeka na nadmiar jedzenia czy surowców.

Wędrowcy posiadają cenne i nierzadko wyjątkowe umiejętności, ale w swojej pracy muszą polegać na przedstawicielach innych rzemioł, którzy dostarczą im materiałów i narzędzi. Jeśli zdołasz zgromadzić osadników, którzy będą pracować na wspólny zysk, a także zadbasz o zapasy pożywienia i materiały do budowy nowych domów, twoja osada rozkwitnie.

Stworzenie prężnie rozwijającej się osady polega głównie na znalezieniu rzemieślników, którzy dobrze się uzupełniają. Może się zdarzyć, że będziesz zmuszony udzielić schronienia komuś, kogo tak naprawdę nie potrzebujesz – ale nie martw się, zawsze możesz go przekwalifikować. Właśnie w ten sposób zostałem drwalem. Nie o tym marzyłem, ale nie narzekam.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

PAKIET PODSTAWOWY ZAWIERA:



ELEMENTY TRYBU JEDNOOSOBOWEGO:



PAKIET DODATKÓW ZAWIERA:



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Odszukajcie 6 Początkowych Wędrownych Osadników (oznaczonych symbolem 🏠) i rozłóżcie ich pośrodku obszaru gry w jednej linii. Linię tę nazywa się *Drogą*. Wędrujących nią osadników możecie zapraszać do swojej osady.
- 2 Odszukajcie 10 Kosiarzy, 10 Drwali i 10 Górników. Stwórzcie z nich trzy odrębne stosy i połóżcie je obok Drogi.
- 3 Rozdajcie graczom po jednej karcie *Założycieli* – każdy gracz kładzie ją przed sobą stroną z symbolem 2 *Złocisz* do góry. *Karta Założycieli* stanowi początek każdej *Osady*.
- 4 Rozdajcie graczom po jednym kafle *Ryneczku* – należy go położyć obok swojej *Osady*.
- 5 Każdy gracz otrzymuje 8 *Złocisz** (monety o wartości 8) – to wasze początkowe *zasoby*. Pozostałe *Złocisz*e należy umieścić w pobliżu *Drogi* – tworzą one *bank*.
- 6 *Znacznik pierwszego gracza* otrzymuje ta osoba, która najdłużej mieszkała w jednym miejscu. Możecie także rozegrać partyjkę *Mini Włóścian*, aby wyłonić pierwszego gracza. Szczegóły z tyłu okładki.
- 7 Jeżeli gracze w 2 lub 3 osoby, usuńcie karty oznaczone symbolem 4+, są to karty należące do dziedzin *Wetna* i *Skóra*.
- 8 Potasujcie pozostałe karty i stwórzcie z nich 6 zakrytych stosów; liczba kart w każdym stosie powinna być równa dwukrotności liczby graczy, którzy biorą udział w rozgrywce. Na przykład w grze pięcioosobowej należy stworzyć 6 stosów po 10 kart w każdym. Rozłóżcie stosy tuż nad *Początkowymi Wędrownymi Osadnikami*, którzy znajdują się na *Drodze*.
- 9 Wsuńcie kartę pierwszego *Targowiska* pod drugi stos (licząc od lewej), a kartę drugiego *Targowiska* – pod szósty stos. *Droga* jest już gotowa.
- 10 Z pozostałej puli kart rozdajcie każdemu graczowi po 5 zakrytych kart.
- 11 Z reszty kart stwórzcie stos i umieśćcie go rewersem do góry obok *Drogi* – stos ten stanowić będzie *rezerwę*.

Zwróćcie uwagę na odmiennie zasady stosowane w grze dwuosobowej (strona 6).

Wszystko jest już gotowe, możecie rozpocząć grę.

* *Złocisz* to ogólne określenie waluty występującej w grze, bez względu na kolor monety.



W grze na mniej niż 5 osób niewykorzystane kafle *Ryneczku*, karty *Założycieli*, karty pomocy oraz karty z symbolem 4+ (w przypadku gry na 2-3 osoby) odłóżcie do pudełka.



PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRACZA

RYNECZEK



ZAŁOŻYCIELE



OSADA

Karty, które będziesz miał wyłożone przed sobą, są określane mianem twojej *Osady*.



KARTA POMOCY



ZASOBY



RĘKA GRACZA

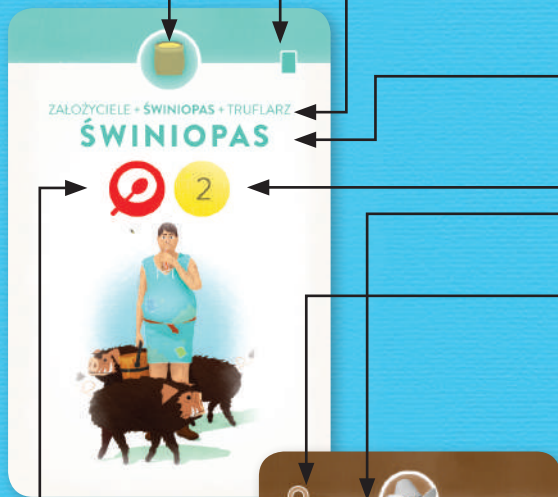
Przed pierwszą rozgrywką należy rozpakować karty, rozdzielić je zgodnie z ich rodzajem i ułożyć w pudełku, przegradzając je przy pomocy dołączonych przekładek. Sugerujemy, abyście sortowali i rozdzielali karty po zakończeniu każdej rozgrywki, co usprawni przygotowanie kolejnych partii.

W codziennym życiu pewnymi zajęciami zajmowały się zarówno kobiety, jak i mężczyźni, dlatego na niektórych kartach osadników nazwy profesji występują w rodzaju męskim, a na innych w rodzaju żeńskim.

Jednak w przypadku *Osadników Podstawowych* używamy jedynie rodzaju męskiego, dbając o spójność instrukcji oraz opisów na kartach.



SCHEMAT KARTY OSADNIKA



Symbol Pożywienia: każdy taki symbol pozwala ci dobrać dodatkowego osadnika w *fazie dobierania* (patrz strona 5).

Symbol Budowniczego: każdy taki symbol pozwala ci wyłożyć dodatkowego osadnika w *fazie budowy* (patrz strona 7).



Symbol dziedziny: informuje o tym, do której z 9 dziedzin należy dany osadnik. Większość kart osadników wyklada się na kartach innych konkretnych osadników przynależących do tej samej dziedziny.

Rozmiar stosu: informuje, ile kart osadników można wyłożyć na tej karcie (o ile w ogóle jest to możliwe). W tym przypadku będzie to tylko jedna karta.

Tekst łańcucha produkcji: informuje, na jakich osadnikach należy wyłożyć tę kartę, a także czy i jakich osadników będzie można wyłożyć na tej karcie (patrz strona 7).

Nazwa osadnika: profesja wykonywana przez tego osadnika.

Symbol Złociszka: informuje o tym, ile Złociszki zarobi ten osadnik podczas obu Targowisk. Złociszki w tej grze są punktami zwycięstwa.

Chorągiew: zawiera nazwę dziedziny. Chorągwie znajdują się wyłącznie na kartach tych osadników, którzy są wykładani bezpośrednio na stół, a nie na innych osadników.

Kłódka: informuje, że ten osadnik jest zablokowany Kłódką (patrz strona 8).

Symbol odblokowania: podaje nazwę osadnika, który odblokowuje Kłódkę na tej karcie (patrz strona 8).

Formuła Srebrnika: określa warunkową liczbę Złociszki, jaką ten osadnik zdobędzie dla siebie podczas drugiego Targowiska (patrz strona 11).

Symbol Breloka: informuje, ilu innych osadników może odblokować ten osadnik za pomocą mechanizmu Kłódek (patrz strona 9).

Symbol drogowskazu: informuje, że to jeden z 6 osadników (tzw. Początkowych Wędrownych Osadników), których wyklada się na Drodze przed rozpoczęciem gry. Symbol ten ma znaczenie wyłącznie podczas przygotowania do gry i późniejszego segregowania kart w pudełku.

Rewers karty: informuje, do jakiej dziedziny należy osadnik. Jest to przydatne podczas dobierania kart osadników w ciemno z zakrytych stosów i próby odgadnięcia, jakie karty mają na ręce przeciwnicy.

Symbol odrzucenia karty: przypomina, że po zagranie kartę tę należy odrzucić (patrz strona 9).



ZASADY GRY

Rozgrywka składa się z serii rund, które trwają do chwili, gdy wyczerpią się wszystkie karty z zakrytych stosów osadników na *Drodze* **A**. Każda runda dzieli się na 2 fazy, wykonywane w podanej kolejności:

1. **Faza dobierania:** gracze dobierają karty osadników z *Drogi*.

2. **Faza budowy:** gracze zagrywają karty osadników z ręki do swojej *Osady* **B**.

Ponadto w grze występują dwa *Targowiska*, podczas których gracze zarabiają *Złociszę*. Zwycięzcą rozgrywki zostanie ten gracz, który na koniec gry będzie miał najwięcej *Złociszy* **C**.

FAZA DOBIERANIA

W tej fazie gracze dobierają kolejno osadników z *Drogi* – mogą wybrać zarówno tych odkrytych, jak i dobrać w ciemno tych z wierzchu zakrytych stosów.

W tej fazie musisz dobrać łącznie 2 osadników plus 1 osadnika za każdy symbol *Pożywienia* **D** w twojej *Osadzie*. Liczbę tę nazywa się twoim *limitem dobierania*. Przykładowo, jeśli masz 1 *Pożywienie*, musisz dobrać w sumie 3 osadników. **Nigdy nie wolno ci dobrać więcej niż 5 osadników, nawet jeśli masz 4 lub więcej Pożywienia.**

Dobieranie rozpoczyna gracz ze *znacznikiem pierwszego gracza* – **dobiera on jednego osadnika, po czym robi to kolejna osoba, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara**. Dobraną kartę gracz odkłada odkrytą na swój *Ryneczek* **D**. Jeśli na dobieranej karcie znajduje się żeton monety (położony na niej, a nie nadrukowany), gracz zabiera tę monetę do swoich *zasobów*. Po dobraniu odkrytej karty, puste miejsce uzupełnia się natychmiast kartą z wierzchu pierwszego zakrytego stosu (patrząc od lewej strony) **E**.

Gracze postępują tak aż do momentu, gdy wszyscy będą mieć na swoich *Ryneczkach* tytuł osadników, ile wynosi ich *limit dobierania*. Gdy gracz dobrał tytuł osadników, ile wynosi jego *limit dobierania*, bierze wszystkie karty ze swojego *Ryneczku* do ręki.

Nie dobierajcie ani nie przesuwaszcie *kart Targowiska* **F** – pozostają one na swoim miejscu aż do rozpatrzenia *Targowiska*. **Jeżeli jakiś stos na *Drodze* zostanie opróżniony, uznaje się, że zostaje on wyłączony z gry.**

Pod koniec rozgrywki, kiedy opróżnione zostaną wszystkie zakryte stosy, puste miejsca po odkrytych kartach osadników na *Drodze* należy uzupełniać kartami z *rezerwy*. Gracze mogą także dobierać zakryte karty z wierzchu *rezerwy*, ale wyłącznie w sytuacji, gdy wszystkie inne stosy są puste. Jeżeli opróżnione zostaną zarówno wszystkie stosy na *Drodze*, jak i *rezerwa*, pustych miejsc po odkrytych osadnikach na *Drodze* nie uzupełnia się.

Kiedy wszyscy gracze dobiorą osadników do swojego limitu, przechodzi się do kolejnego kroku, czyli *uaktualnienia Drogi*.

PRZYKŁAD FAZY DOBIERANIA



- 1 Gracz dobiera kartę osadnika z *Drogi* i odkłada ją na swój *Ryneczek*. Leżąc na niej monetę przenosi do swoich *zasobów*.
- 2 Puste miejsce po osadniku uzupełnia kartą z wierzchu pierwszego z lewej zakrytego stosu. Następnie przychodzi kolej następnego gracza na dobranie osadnika.
- 3 Ponieważ gracz ten ma w swojej *Osadzie* 1 *Pożywienie*, jego *limit dobierania* wynosi 3. Gdy dobierze swoją trzecią kartę, będzie musiał przełożyć nowych osadników z *Ryneczku* na rękę, kończąc tym samym swój udział w bieżącej fazie dobierania.



Zamiast dobierać jedną z odkrytych kart osadników, możesz dobrać kartę w ciemno z wierzchu dowolnego zakrytego stosu. Po jej dobraniu połóż ją odkrytą na swoim *Ryneczku*, by wszyscy mogli ją zobaczyć.

UAKTUALNIENIE DROGI

W rozgrywce dwuosobowej poniższe zasady wyglądają nieco inaczej – opisujemy to obok. Jest to jedyna różnica pomiędzy rozgrywkami dwuosobowymi i tymi w większym gronie.

Kiedy wszyscy gracze zakończą fazę dobierania, wykonajcie następujące czynności:

- 1 Odrzućcie z *Drogi* wszystkich osadników, na których leżą jakiegokolwiek monety.



- 2 Uzupełnijcie puste miejsca po odrzuconych osadnikach **kartami z rezerwy**. Jeżeli rezerwa jest pusta, dobierzcie karty z pierwszego z lewej zakrytego stosu *Drogi*.



- 3 Połóżcie po 1 **Złociszu z banku** na wszystkich odkrytych osadnikach na *Drodze*.



- 4 Przejdźcie do fazy **budowy**.

UAKTUALNIENIE DROGI W ROZGRYWKĘ DWUOSOBOWEJ

Kiedy obaj gracze zakończą fazę dobierania, wykonajcie następujące czynności:

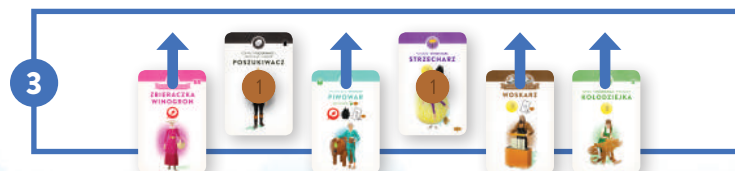
- 1 Każdy gracz w kolejności **odwrotnej do kolejności rozgrywania rundy** może położyć 1 **Złocisz** z **banku** na dowolnym odkrytym osadniku znajdującym się na *Drodze*. Możesz położyć **Złocisz** na tym samym osadniku, co przeciwnik, możesz też zdecydować, że nie chcesz wyłożyć żadnego **Złocisza**.



- 2 Odrzućcie z *Drogi* wszystkich odkrytych osadników, na których nie leżą żadne monety.



- 3 Uzupełnijcie puste miejsca po odrzuconych osadnikach **kartami z rezerwy**. Jeżeli rezerwa jest pusta, dobierzcie karty z pierwszego z lewej zakrytego stosu *Drogi*.



- 4 Przejdźcie do fazy **budowy**.

Karty z leżącymi na nich monetami mogą pozostać w grze przez kilka rund, mogą też akumulować na sobie coraz więcej monet.

FAZA BUDOWY

W tej fazie gracze kolejno wykładają osadników z ręki do swoich *Osad*. Raz wyłożonej karty osadnika nie można wziąć z powrotem do ręki.

Standardowo gracz może wyłożyć do *Osady* do 2 osadników plus 1 dodatkowego osadnika za każdy symbol **Budowniczego** 🏠, który znajduje się w **Osadzie tego gracza na początku fazy budowy**. Przykładowo, jeżeli na początku tej fazy masz w *Osadzie* dwóch Budowniczych, będziesz mógł wyłożyć 4 osadników. Liczbę tę nazywa się *limitem budowy*. **Nigdy nie wolno ci wyłożyć więcej niż 5 osadników, nawet jeśli masz 4 i więcej Budowniczych**. Możesz za to wyłożyć mniej osadników, niż wynosi twój *limit budowy*.

W fazie budowy gracz wykonuje wszystkie swoje akcje zanim nadejdzie kolej następnego gracza.

Na początku *fazy budowy poinformuj innych graczy*, ile wynosi twój *limit budowy*. Następnie, zanim zaczniesz wykladać osadników do swojej *Osady*, potóż ich na kaflu swojego *Ryneczku* – dzięki temu innym graczom łatwiej będzie śledzić, ilu osadników już wyłożyłeś i czy nie przekroczysz swojego *limitu budowy*. Gdy jesteś gotowy, przenieś kolejno osadników z *Ryneczku* do swojej *Osady*.

ŁAŃCUCHY PRODUKCJI

Jeżeli osadnik ma w górnej części swojej karty tekst *łańcucha produkcji* A, musi on w momencie wykładania go w *Osadzie* utworzyć część tego *łańcucha*. Wszyscy osadnicy wymienieni na karcie przed nazwą wykładanego właśnie osadnika, muszą znajdować się już w twojej *Osadzie* i znaleźć się pod nim we **wskazanej kolejności**. Przykładowo, *Stelmacha* należy położyć na karcie *Kołodziejki*, pod którą znajduje się już karta *Drwala*. Pierwszą kartą tego *łańcucha* jest *Drwal*.



Kiedy wykladasz osadnika na inną kartę, zrób to tak, **aby zasłonić wszystko, co znajduje się na zakrywanej karcie poniżej jej nazwy**. Kiedy dana karta zostaje zakryta przez inną kartę, wszystkie jej symbole **znajdujące się poniżej nazwy osadnika** przestają obowiązywać. Przykładowo, jeśli zakryjesz *Założycieli* kartą *Świniopasa*, nie będziesz mógł dłużej korzystać z symbolu *Pożywienia* (lub *Złocisza*) na karcie *Założycieli*.

Nie ma obowiązku ukończenia *łańcucha produkcji* w pojedynczej turze. Możesz na przykład w jednej rundzie wyłożyć *Drwala* i *Kołodziejkę*, by dopiero w jednej z kolejnych rund zagrać na nich kartę *Stelmacha*. Wszystkie te karty trzeba jednak wykladać w *Osadzie* w podanej kolejności – a zatem musisz najpierw zagrać pierwszą kartę *łańcucha*, następnie drugą i tak dalej.

Na **pierwszym osadniku w łańcuchu produkcji** można położyć do dwóch kart innych osadników – umożliwia to stworzenie dwóch rozgałęzień tego samego *łańcucha*. Przykładowo, *Drwal* może mieć na sobie zarówno kartę *Kołodziejki*, jak i *Cieśla*, a *łańcuch produkcji Kołodziejki* będzie można później powiększyć o *Stelmacha*.

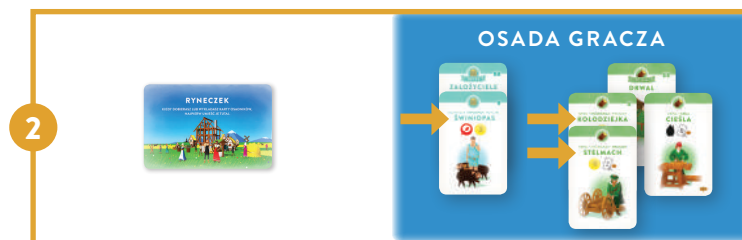
Wolno ci mieć w swojej *Osadzie* dwóch lub więcej takich samych osadników.

PRZYKŁAD FAZY BUDOWY

Gracz chce wyłożyć do swojej Osady kartę Stelmacha. Zgodnie z tekstem łańcucha produkcji tego osadnika, należy go położyć na wierzchu karty Kołodziejki, pod którą leży karta Drwala.



1 Gracz ma na ręce *Kołodziejkę*, a w swojej *Osadzie* – *Drwala*, więc wyłożenie *Stelmacha* nie będzie dla niego problemem. Decyduje się wyłożyć zarówno *Kołodziejkę*, jak i *Stelmacha*. Ponieważ gracz ten ma w *Osadzie* jeden symbol **Budowniczego** 🏠, może, jeśli chce, wyłożyć dodatkowo trzecią kartę. Postanawia więc zagrać *Świniopasa*, ponieważ kładzie się go na *Założycielach*, którzy znajdują się już w jego *Osadzie*. Gracz odkłada te trzy karty na swój *Ryneczek*, żeby inni dobrze widzieli, co zamierza zrobić.



2 Gracz wyklada trzy karty w *Osadzie*: *Świniopasa* na *Założycielach*, zgodnie z wymogiem *łańcucha produkcyjnego* tej karty; *Kołodziejkę* na *Drwala*, na którym leży już *Cieśla* (odtąd będą oni wspólnie korzystać z jego *produkcji drewna*). Na koniec zaś wyklada do *osady Stelmacha*, umieszczając jego kartę na *Kołodziejce*.

Na osadnikach, którzy rozpoczynają *łańcuch produkcji*, takich jak *Założyciele*, *Drwale* czy *Pasterze*, można położyć do dwóch kart innych osadników – pozwala to rozgałęzić *łańcuch* na dwie różne (albo takie same) *działalności*.



POZYSKIWANIE OSADNIKÓW PODSTAWOWYCH

W **fazie budowy** gracze mogą także zatrudniać **Osadników Podstawowych**: *Drwali, Kosiarzy i Górników*, na których wyklada się wszystkich osadników z dziedziny *Drewno, Siano* oraz *Ruda*. Aby zatrudnić **Osadnika Podstawowego**, musisz najpierw zwrócić dowolną kartę osadnika ze swojej ręki na dowolny stos *Drogi* (nie możesz położyć karty w miejscu pustego stosu), a następnie wziąć wybranego **Osadnika Podstawowego** i wyłożyć go do swojej *Osady*. Możesz to zrobić **do trzech** razy w **fazie budowy**, wybierając takich samych lub różnych **Osadników Podstawowych**. Osadników z ręki odkłada się zakrytych – nie musisz ujawniać ich awersów pozostałym graczom.

Jeżeli wszystkie stosy *Drogi* są puste (będzie tak podczas ostatniej *fazy budowy*), osadników z ręki odkłada się na wierzch *rezerwy*; jeśli zaś *rezerwa* również jest pusta, należy ich odrzucić na stos kart odrzuconych.

Osadnicy Podstawowi nie wliczają się do limitu budowy, kiedy wykladasz ich do swojej *Osady*, ani do maksymalnej liczby osadników (czyli 5), jakich możesz wyłożyć w swojej turze. Krótko mówiąc, w żaden sposób nie wpływają oni na *limit budowy*.

PRZYKŁAD POZYSKANIA OSADNIKA PODSTAWOWEGO



KŁÓDKI

Aby umieścić w *Osadzie* kartę osadnika z **Kłódką** **A**, musisz ją najpierw odblokować. Sprawdź, czy dowolny gracz (łącznie z tobą) posiada w **swojej Osadzie** kartę z nazwą widniejącą obok **symbolu odblokowania** (w poniższym przykładzie jest to *Cieśla*). Taką kartę nazywa się **osadnikiem odblokowującym** **B**.



– Jeżeli masz **osadnika odblokowującego** we **własnej Osadzie**, połów 2 **Złocisz** z **banku** na tym osadniku.

– Jeżeli to **inny gracz** ma **osadnika odblokowującego**, połów na tym osadniku 2 **Złocisz** z **własnych zasobów**.

– Jeżeli nikt nie ma **osadnika odblokowującego**, musisz zapłacić 2 **Złocisz** ze **swich zasobów** do **banku**, aby móc odblokować osadnika wykładanego do *Osady*.

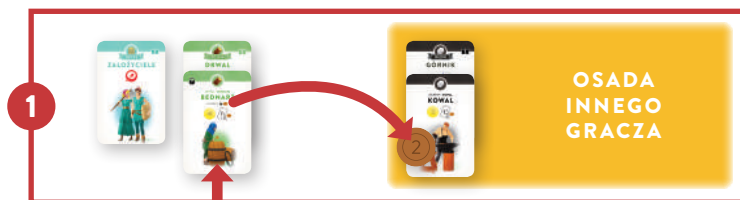
Jeżeli w grze znajduje się kilku **osadników odblokowujących**, **to ty wybierasz**, któremu z nich zapłacisz. **Nie możesz** natomiast zdecydować, że zapłacisz 2 **Złocisz** do **banku**, jeżeli **osadnika odblokowującego** posiada inny gracz. Pamiętaj też, że możesz użyć osadnika **wyłożonego wcześniej w bieżącej fazie budowy**, aby odblokować innego osadnika, którego chcesz zagrać po nim (patrz przykład poniżej).

PRZYKŁAD ODBLOKOWANIA KŁÓDKI

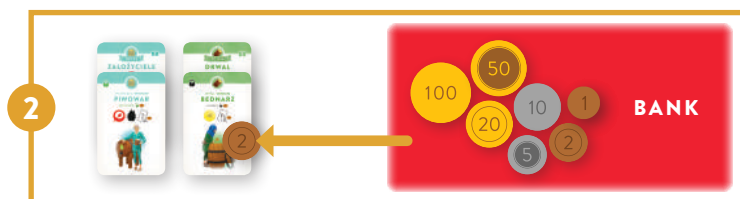
Gracz zamierza wyłożyć w swojej Osadzie Bednarza, Piwowara i Rybaka. Każdy z tych osadników ma Kłódkę.



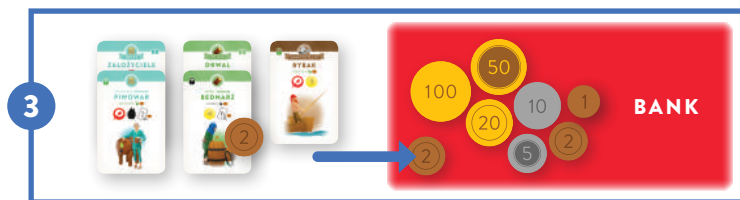
1 Najpierw gracz wyklada Bednarza. Osadnikiem odblokowującym go jest Kowal, a ponieważ znajduje się on w Osadzie jednego z przeciwników, gracz płaci mu 2 Złociszę ze swoich zasobów.



2 Następnie gracz wyklada Piwowara. Odblokowuje go Bednarz, którego gracz przed chwilą wyłożył w swojej Osadzie. Dzięki temu gracz umieszcza na swoim Bednarzu 2 Złociszę pobrane z banku.



3 Na koniec gracz wyklada Rybaka, którego odblokowuje Szkutnik. Ponieważ tego osadnika nie ma w żadnej Osadzie, gracz płaci 2 Złociszę ze swoich zasobów do banku.



SYMBOL BRELOKA



Liczba wpisana w symbol Breloka **A** informuje, ilu innych osadników w grze odblokowuje ten osadnik (któremu w efekcie będą musieli zapłacić).

Przykładowo, Kowal może potencjalnie odblokować 10 osadników i zgromadzić w ten sposób 20 Złociszę.

ZAGRYWANIE OSADNIKÓW SPECJALNYCH

W swojej **fazie budowy** możesz też zagrywać czerwonych osadników specjalnych, którzy zapewniają potężne dodatkowe akcje. Działanie tych akcji wyjaśnione jest na ich kartach.

Osadników specjalnych posiadających symbol odrzucenia karty **A** należy odłożyć na stos kart odrzuconych natychmiast po zagranie. Nie liczą się oni do twojego limitu budowy – możesz więc zagrać ich tyle, ile tylko jesteś w stanie i masz ochotę!



Osadnicy specjalni **bez symbolu odrzucenia karty**, tacy jak Mnich, liczą się do limitu budowy, ponieważ po zagranie wyklada się ich do Osady.

Osadników specjalnych **nie można** użyć, aby ukraść kartę *Założycieli* innego gracza.

PRZYKŁAD UŻYCIA OSADNIKÓW SPECJALNYCH

Gracz zamierza zagrać Mnicha i Jubilera. Te dwie karty wyczerpują jego limit budowy, wynoszący 2. Gracz ten zagra jednak dodatkowo także Przemysłowca i Konwisarkę. Obie te karty odrzuca się natychmiast po zagranie, więc nie wliczają się one do limitu budowy.



1 Mnich działa na podobnych zasadach jak „joker” w tradycyjnej grze w karty: gracz używa go w zastępstwie Grotołaza i wyklada na Poszukiwacza, aby móc następnie wyłożyć na niego Jubilera.



2 Następnie gracz zagrywa Konwisarkę, która pozwala za darmo odblokować kłódkę Jubilera. 3 Na koniec gracz zagrywa jeszcze Przemysłowca, aby uzyskać połowę wartości nadrukowanej na karcie Jubilera, zdobywając w ten sposób 10 Złociszę. Przemysłowiec także posiada symbol Kłódki, ale Konwisarka odblokowuje za darmo Kłódkę wszystkich osadników, z którymi została zagrana w tej samej fazie budowy. Po wykonaniu swoich akcji gracz odrzuca karty Konwisarki i Przemysłowca.

KONIEC FAZY BUDOWY

Gdy tylko wszyscy zakończą swoje *fazy budowy*, sprawdźcie, czy są gracze, którzy nie posiadają **żadnego Pożywienia** w swoich **Osadach**. Jeżeli gracz **po zakończeniu fazy budowy** nie ma w swojej **Osadzie** żadnego **Pożywienia**, **musi odwrócić kartę Założycieli** **A** na stronę z jednym symbolem **Pożywienia**. Takich **Założycieli** nie będzie już można odwrócić z powrotem na stronę z symbolem **Złociszy**.

Uwaga: kartę **Założycieli** odwraca się tylko raz na grę.

Gracz nie ma żadnego **Pożywienia** w swojej **Osadzie**, więc odwraca **Założycieli** na stronę z symbolem **Pożywienia**.



Następnie osoba posiadająca **znacznik pierwszego gracza** przekazuje go graczowi po swojej lewej stronie. Przejdźcie do *fazy dobierania*, chyba że aktywowane zostało **Targowisko**.

PIERWSZE TARGOWISKO

Gdy opróżnione zostaną dwa pierwsze (patrząc od lewej) zakryte stopy **Drogi**, **po zakończeniu fazy budowy** toczącej się rundy następuje **pierwsze Targowisko**. Przypomina o tym **karta pierwszego Targowiska** **B**.*

Podczas **pierwszego Targowiska** wszyscy gracze zarabiają tyle **Złociszy**, ile wynosi suma liczb nadrukowanych na wszystkich symbolach **Złociszy** na kartach w ich **Osadach**, plus tyle, ile wynosi wartość monet leżących na tych kartach. **Nie usuwajcie tych monet**, ponieważ będą one liczone ponownie podczas **drugiego Targowiska**.

Przy podliczaniu należnych **Złociszy**, pod uwagę bierze się **wyłącznie karty leżące na wierzchu tańcuchów produkcji** – symbole **Złociszy** zakryte innymi kartami nie wliczają się do tej sumy. Gracze biorą kolejno zarobione **Złocisze z banku** i kładą je w swoich **zasobach**. Podczas **pierwszego Targowiska** symbole **Srebrników** **nie dają** żadnych **Złociszy**. Kiedy wszyscy gracze wezmą z **banku** zarobione **Złocisze**, **pierwsze Targowisko** dobiega końca. Odrzućcie kartę **pierwszego Targowiska** i rozpocznijcie nową *fazę dobierania*.



Dwa pierwsze stopy zostały opróżnione, co oznacza, że na koniec tej rundy odbędzie się **pierwsze Targowisko**. **Karta Targowiska** została odwrócona na bok, dla przypomnienia, by nie kłaść na niej żadnych kart.

***Pierwsze Targowisko** powinno nastąpić w tej samej rundzie, w której odsonięta zostanie **karta pierwszego Targowiska** w drugim stosie **Drogi** (a pierwszy jest już pusty). Wyjątkowo może się jednak zdarzyć, że będzie inaczej: jeżeli gracze będą dobierać karty wyłącznie z zakrytych stosów, drugi stos może się opróżnić szybciej niż pierwszy, inicjując **pierwsze Targowisko**.

PRZYKŁAD PIERWSZEGO TARGOWISKA



Gracz **rozpoczyna swoją turę podczas Targowiska**. **Musi zsumować wartości widocznych symboli Złociszy nadrukowanych na kartach osadników w jego Osadzie**, a następnie **dać do nich wartość monet leżących na kartach**. **Ponieważ jest to pierwsze Targowisko**, gracz **ignoruje symbol Srebrnika na karcie Wolnomularza** i **zdobywa łącznie 23 Złocisze**, które **bierze z banku do swoich zasobów**. **Pamiętajcie, że monet leżących na osadnikach nie należy odrzucać – podlicza się je ponownie podczas drugiego Targowiska**.

Zdaje się, że to twoje pierwsze targi. Nie skupiaj się za bardzo na zyskach – często lepiej jest myśleć perspektywnie i skoncentrować się raczej na budowaniu i zdobywaniu pożywienia. Moja osada rozkręciła się na dobre dopiero wtedy, gdy zacząłem rozdáwać darmowe wiewko... A poza tym, czy wiedziałeś, że Szkutnik całkiem nieźle daje sobie radę z budowaniem domów?



DRUGIE TARGOWISKO

Kiedy wszystkie zakryte stopy *na Drodze* zostaną opróżnione, po zakończeniu bieżącej *fazy budowy* odbędzie się *drugie Targowisko*. Przeprowadza się je **tak samo** jak *pierwsze Targowisko*, z **tą różnicą**, że tym razem **na Złociszę** (czyli punkty zwycięstwa) przelicza się **także symbole Srebrników**. Na tym finałowym etapie gry *Złociszę* leżące na osadnikach należy przenieść bezpośrednio do swoich *zasobów*. Pamiętajcie jednak, żeby zrobić to dopiero **po podliczeniu Złociszę** uzyskanych dzięki *symbolom Srebrników*, ponieważ monety leżące na kartach mogą mieć wpływ na warunki ich punktowania (jak np. w przypadku *Agenty*).

SYMBOLE SREBRNIKÓW

Na niektórych kartach widnieją *symbole Srebrników* **A**, a także formuły informujące o tym ile *Złociszę* można dzięki nim zdobyć. Zasady przyznawania tych *Złociszę* są opisane na każdej z kart z *symbolem Srebrników*. Przy podliczaniu *Złociszę* uzyskanych dzięki *symbolom Srebrników* weź pod uwagę **wyłącznie osadników z własnej Osady**. Przykładowo, *Straganiarz* daje *Złociszę* tylko za *symbole Pożywienia* znajdujące się w jego własnej *Osadzie*.



Symbole Srebrników różnią się od *symboli Złociszę* także tym, że niektóre efekty kart odwołują się do *symboli Złociszę*, ale nie *Srebrników*. Przykładowo, *Snycerz* może otrzymać *Złociszę* za *symbole Złociszę Szkodnika*, ale nie za *symbole Srebrników Flisaka*.

Symbole Pożywienia, Budowniczych i Złociszę zakryte innymi kartami nie są brane pod uwagę podczas podliczania *Złociszę* uzyskanych dzięki kartom z *symbolami Srebrników* – **liczą się wyłącznie wierzchnie karty łańcuchów produkcji**. Inaczej jest w przypadku *symboli dziedzin i Kłódek*, widocznych w górnej części kart, które zawsze bierze się pod uwagę, nawet wówczas, gdy nie znajdują się na wierzchu *łańcuchów produkcji*.

Niektóre karty *osadników specjalnych* i *osadników z symbolem Srebrników* informują, że gracz może otrzymać liczbę *Złociszę* równą liczbie **nadrukowanej na symbolu Złociszę** danego osadnika. W ten sposób karta informuje, że podczas obliczania należy brać pod uwagę monet leżących na kartach odpowiednich osadników. Na przykład *Snycerz* może otrzymać maksymalnie *9 Złociszę* za *Stelmacha*, mimo że na karcie *Stelmacha* może leżeć do 4 dodatkowych *Złociszę* w postaci monet.

Ileokroć jakiś efekt odwołuje się do wartości *Osadników* (lub *Osadnika*) z *symbolem Srebrnika* (np. na kartach *Wydarzeń* trybu jednoosobowego czy na kartach niektórych dodatków), należy obliczyć pełną wartość *Srebrników*, zgodnie z treścią karty – dokładnie tak, jakby gracz przeliczał te *symbole Srebrników* na *Złociszę* podczas *drugiego Targowiska*.

KONIEC ROZGRYWKI

Po rozpatrzeniu *drugiego Targowiska*, rozgrywka dobiega końca. Zwycięza gracz z największą liczbą *Złociszę* w swoich *zasobach*. Jeżeli na pierwszym miejscu remisuje dwóch lub więcej graczy, wygrywa ten z nich, który ma w swojej *Osadzie* najmniej osadników. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

PRZYKŁAD DRUGIEGO TARGOWISKA I PRZELICZANIA SREBRNIKÓW NA ZŁOCISZE



Gracz ma 2 Straganiarzy, pozwalających zarobić 3 Złociszę za każdy symbol Pożywienia w Osadzie. Gracz otrzymuje więc 9 Złociszę za każdego z nich. Ponieważ na kartach osadników w jego Osadzie nadrukowany jest także symbol 4 Złociszę, gracz bierze łącznie 22 Złociszę z banku (9+9+4) i umieszcza je w swoich zasobach. Na koniec prznosi do zasobów monety znajdujące się na karcie Cieśli, aby doliczyć je do ostatecznej liczby zebranych Złociszę.

Jedynie, co zostało do zrobienia, to zsumowanie Złociszę w zasobach i porównanie wyniku z wynikami innych graczy, aby wyłonić zwycięzcę. Końcowy wynik gracza to 26 Złociszę.

Czasem nie uda ci się zdobyć upragnionego osadnika i będziesz zmuszony sprzedawać niezabutelkowane wino czy nieobrobione samorodki złota. Jeśli jednak zachowasz otwarty umysł, nie będzie to stanowić dla ciebie problemu. Po co się męczyć z bezrobotnymi osadnikami? Niech lepiej rąbią drewno lub wykonują inne przydatne prace. No i koniecznie zatrudniaj nowych, zdolnych wędrownych osadników.



TRYB JEDNOOSOBOWY

Hrabina jest ostatnim żyjącym członkiem despotycznej rodziny królewskiej, która jeszcze do niedawna rządziła na tych ziemiach. Wykorzystując gromadzoną przez dziesięciolecia fortunę oraz okazałą armię, zamierza odzyskać utraconą chwałę i koronę przodków. Zrobi wszystko, co w jej mocy, żeby miejscowi osadnicy nie zdołali się usamodzielnić, a braki w dobroci, życzliwości i zdolnościach ekonomicznych nadrobi przekupstwem, nieczystymi uczynkami oraz, a jakże, przemocą.

Tryb jednoosobowy pozwala rozegrać partię Włościan w pojedynkę. W tym celu używa się dwóch talii Wydarzeń, a także pewnych prostych modyfikacji podstawowych zasad, pozwalających symulować rozgrywkę przeciwko złej Hrabinie. Choć gracz ma kontrolę nad tym, jacy osadnicy trafią do każdej z Osad, w każdej rundzie musi dodatkowo reagować na katastrofalne Wydarzenia, dostosowując do nich obraną przez siebie strategię.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę tak samo jak w grze dwuosobowej, z następującymi modyfikacjami:

- 1 Usuń wszystkie karty należące do dziedziny *Specjalnej*.
- 2 Każdy zakryty stos powinien się składać z 5 kart (zamiast 4).
- 3 Połóż kartę Błazna obok swojego Ryneczku.
- 4 Potasuj oddzielnie *Zimowe Wydarzenia* i *Letnie Wydarzenia* i umieść ich zakryte stosy w obszarze gry. Dobierz pierwsze *Letnie Wydarzenie* i połóż je odkryte obok *Drogi* – **Wydarzenie to będzie obowiązywać w pierwszej rundzie.**
- 5 Zastąp przeciwnika Hrabina:
 - początkową kartą tworzącą *Osadę Hrabiny* jest *karta Hrabiny* (zamiast karty *Założycieli*) – umieść ją w grze stroną z 4 *Złociszami* do góry,
 - Hrabina zaczyna grę z 1 *Złociszem w zasobach*,
 - Hrabina nie ma kart na ręce,
 - Hrabina nie ma *limitu dobierania*. W twojej fazie dobierania, Hrabina dostaje do swojej *Osady* 1 osadnika za każdą dobraną przez siebie kartę.

ZASADY TRYBU JEDNOOSOBOWEGO

Tryb jednoosobowy kieruje się tymi samymi zasadami co rozrywka dwuosobowa. Ponieważ jednak w grze bierze udział tylko jeden żywy gracz, w niektórych fazach obowiązują dodatkowe zasady.

FAZA DOBIERANIA

Ileokroć dobierasz kartę z *Drogi*, dodatkowo przenieś dowolną, odkrytą kartę osadnika z *Drogi* do *Osady Hrabiny* (oznacza to, że Hrabina buduje w *fazie dobierania!*). Należy to zrobić **przed** uzupełnieniem pustych miejsc na *Dradze* (po odkrytych osadnikach) nowymi kartami z zakrytych stosów *Drogi*.

Uwaga: do Osady Hrabiny wyklada się tyle kart, ile dobiera gracz, niezależnie od liczby symboli Pożywienia w jej osadzie.

Osadnicy wykładani do *Osady Hrabiny* **ignorują** zasady łańcuchów produkcji – każdego osadnika wyklada się więc **oddzielnie**.

Hrabina **ignoruje** zasady *Kłódek*, gdy w jej *Osadzie* wykładani są osadnicy. Ty natomiast wciąż musisz płacić osadnikom Hrabiny, kiedy **sam chcesz wyłożyć** osadnika z *Kłódką* – zgodnie z normalnymi zasadami. Pod tym względem Hrabinę należy traktować jak drugiego gracza.

Koniec fazy dobierania (czyli *uaktualnianie Drogi*) przebiega tak jak w grze dwuosobowej, z tą różnicą, że Hrabina nie kładzie *Złocisz* na żadnych osadnikach na *Dradze*. Jeżeli Hrabina z dowolnego powodu zdobędzie osadnika, na którym umieściłaś *Złocisz* podczas zakończenia *fazy dobierania*, bierze ona tego *Złocisz* do swoich zasobów.

FAZA WYDARZEŃ

Po zakończeniu *fazy budowy* rozpatruje się *fazę wydarzeń*. Jeżeli w bieżącej rundzie ma także dojść do *Targowiska*, należy je przeprowadzić **po fazie wydarzeń**. Wykonaj kolejno następujące czynności:

- 1 Rozpatrz wszystkie odkryte *Wydarzenia*, stosując się do opisanych na ich kartach efektów. Karty możesz rozpatrywać w **dowolnej kolejności**. Po rozpatrzeniu *Wydarzenia* odrzuć jego kartę. Niektóre *Wydarzenia* posiadają zasady, które odnoszą się do **innych faz** rozgrywki, zamiast działać w *fazie wydarzeń* – **ich karty także należy odrzucić podczas tej fazy!**
- 2 Kiedy już rozpatrzysz wszystkie *Wydarzenia*, Hrabina dobiera kartę z wierzchu rezerwy i wyklada ją do swojej *Osady*. Robi to tak samo, jak w fazie dobierania, czyli ignorując zasady łańcuchów produkcji i *Kłódek*.



W zależności od wartości symbolu *Złociszka* lub symbolu *Srebrnika* dobranej karty osadnika, musisz następnie odkryć pewną liczbę nowych *Wydarzeń*:

- jeżeli osadnik ma wartość 10 *Złociszki* lub większą, odkryj 1 *Wydarzenie*;
- jeżeli osadnik ma wartość od 1 do 9 *Złociszki*, odkryj 2 *Wydarzenia*;
- jeżeli osadnik ma wartość 0 *Złociszki*, odkryj 3 *Wydarzenia*.

Jeśli osadnik posiada symbol *Srebrnika*, przelicz jego bieżącą wartość na *Złociszki* i dobierz odpowiednią liczbę *Wydarzeń*, zgodnie z zasadą powyżej. Na przykład, jeśli dobranym osadnikiem byłby *Tragarz Rudy* (warty obecnie 9 *Złociszki*, ponieważ *Hrabina* ma w swojej *Osadzie* sześć symboli *Rudy*), musiałby odkryć 2 nowe *Wydarzenia*.

PRZYKŁAD ZAKOŃCZENIA FAZY WYDARZEŃ



Hrabina dobrała na koniec fazy wydarzeń *Truflarza*, wartego 8 *Złociszki*. Oznacza to, że gracz musi odkryć 2 nowe *Wydarzenia*.



PRZYKŁAD FAZY DOBIERANIA W TRYBIE JEDNOOSOBOWYM

Gracz doбира osadnika, a następnie przenosi jednego z odkrytych osadników z *Drogi do Osady Hrabiny*. Następnie musi dobrać dwie karty z pierwszego zakrytego stosu (patrząc od lewej strony), aby uzupełnić puste miejsca. Ponieważ gracz ma 1 *Pożywienie*, powtarza tę czynność trzykrotnie w bieżącej rundzie.



PRZEJŚCIE OD WYDARZEŃ LETNICH DO ZIMOWYCH

Wydarzenia dobiera się ze stosu *Letnich Wydarzeń* aż do rozpatrzenia pierwszego *Targowiska*. W kolejnych rundach należy je dobierać ze stosu *Zimowych Wydarzeń*.

BŁAZEN

Błazen należy do gracza i może być zagrany w dowolnym momencie. Zgodnie z opisem na jego karcie, możesz go użyć, aby natychmiast odrzucić z gry dowolne *Wydarzenie*. Nie można jednak odrzucić za jego pomocą *Wydarzenia*, które zostało już rozpatrzone, ani takiego, które jest właśnie rozpatrywane (przykładowo, gdy Hrabina otrzyma zakrytą kartę w wyniku działania *Wydarzenia* „Powszechny pobór”, nie możesz odrzucić tego *Wydarzenia* po obejrzeniu otrzymanej dzięki niemu karty). Po wykorzystaniu Błazna, należy go odrzucić, co oznacza, że można go użyć tylko raz na grę. Błazen nie jest częścią ręki gracza, więc nie można go wymienić na *Osadnika Podstawowego*.

FAZA TARGOWISKA

Podczas *Targowiska* Hrabina podlicza *Złociszę* tak samo, jak robiłby to zwykły gracz (łącznie z *symbolami Srebrników* podliczanymi podczas *drugiego Targowiska*). *Symbol Złociszy* nadrukowany na karcie Hrabiny także wlicza się do ostatecznej liczby zarobionych przez nią *Złociszy*.

OSTATNIA RUNDA

W ostatniej rundzie – tej, w której aktywowane zostanie *drugie Targowisko* (a wraz z nim – koniec rozgrywki) – Hrabina **nie bierze** karty z wierzchu *rezerwy* do swojej *Osady*.

ZWYCIĘSTWO W TRYBIE JEDNOOSOBOWYM

Wygrywasz, jeśli na koniec rozgrywki masz w swoich *zasobach* więcej *Złociszy* niż Hrabina.

TRYB NOWICJUSZA

Jeżeli masz ochotę na łatwiejszą rozgrywkę (szczególnie polecaną, jeśli grasz po raz pierwszy), możesz wprowadzić następujące modyfikacje:

- 1 Dobieraj tylko 1 *Wydarzenie* w każdej rundzie – bez względu na to, jaka jest wartość *symbolu Złocisza* osadnika dobranego przez Hrabinę na końcu *fazy wydarzeń*,
- 2 Odwróć kartę Hrabiny na stronę bez *Złociszy*,
- 3 Usuń *Wydarzenie* „To byłeś ty!” ze stosu *Zimowych Wydarzeń*.

TRYB WETERANA

Jeżeli rozgrywka jest dla ciebie zbyt łatwa, wprowadź następujące zmiany:

- 1 Na początku rozgrywki dobierz 2 *Wydarzenia* zamiast 1.
- 2 Usuń z gry Błazna.
- 3 Usuń *Wydarzenie* „To byłeś ty!” ze stosu *Zimowych Wydarzeń*.
- 4 Daj Hrabinie 10 *Złociszy* zamiast 1 w ramach jej początkowych *zasobów*.

DODATKOWE ZASADY TRYBU JEDNOOSOBOWEGO

Jeżeli chcesz jak najszybciej rozpocząć grę jednoosobową, możesz pominąć tę stronę instrukcji – wrócisz do niej wtedy, gdy pojawią się jakieś wątpliwości.

WYCZERPANIE SIĘ STOSÓW WYDARZEŃ

Jeżeli w trakcie rozgrywki wyczerpie się stos *Wydarzeń* (*Letnich* bądź *Zimowych*), potasuj odrzucone karty *Wydarzeń* i stwórz z nich nowy stos.

WYDARZENIA DZIAŁAJĄCE W INNYCH FAZACH

Większość *Wydarzeń* nie ma żadnego wpływu na grę aż do fazy *wydarzeń*, kiedy to są rozpatrywane – tekst na takich kartach rozpoczyna się od wytłuszczonego słowa WYDARZENIE. Istnieją jednak takie *Wydarzenia*, które mogą oddziaływać na określone fazy rozgrywki, co także oznaczone jest wytłuszczonym tekstem. Efekt tych *Wydarzeń* będzie oddziaływał podczas wskazanej fazy najbliższej rundy. Na przykład, *Wydarzenie* „Szczyry” będzie mieć wpływ na najbliższą fazę *dobierania*. Jeżeli *Wydarzenie* tego typu dobierzesz na początku rozgrywki, jego efekt będzie aktywny w pierwszej rundzie gry.

WYDARZENIA WPŁYWAJĄCE NA DROGĘ

Niektóre *Wydarzenia* pozwalają Hrabinie zabierać osadników z *Drogi*. Jeśli jest to odkryta karta, zastąp ją kartą z pierwszego zakrytego stosu *Drogi* (patrząc od lewej) – tak jak zrobiłbyś to w fazie *dobierania*. *Dobieranie kart z Drogi* w fazie *wydarzeń* może doprowadzić do aktywowania *Targowiska* (a więc i zakończenia rozgrywki).

WIERZCHNI OSADNICY

Niektóre *Wydarzenia* odwołują się do wierzchnich osadników. Wierzchni osadnik to taki, na którym nie leży żaden inny osadnik. Dotyczy to również osadników, którzy nie mają żadnych kart pod sobą, czyli na przykład osadników samodzielnych.

OSADNICY Z MONETAMI

Czasami Hrabina będzie wykradać osadników z twojej *Osady*. Jeśli tak się zdarzy, a na przejętym osadniku leżą jakieś monety, weź je do swoich *zasobów*, a kartę tego osadnika oddaj Hrabinie.

ZAŁOŻYCIELE

Założyciele nie mogą zostać usunięci z twojej *Osady* w wyniku działania żadnego z *Wydarzeń*.

BRAK MONET

Wiele *Wydarzeń* nakazuje graczowi zapłacić *Złociszę* do *banku* lub Hrabinie. Jeśli nie masz wystarczającej liczby *Złociszy*, oddaj ich tyle, ile jesteś w stanie. Jeśli nie masz *Złociszy*, nie musisz niczego płacić.

PAKIET DODATKÓW

Dodatki do gry, tj. „Łotry”, „Święci”, „Spekulanci” i „Usprawnienia”, nie są zalecane do rozgrywki jednoosobowej, ponieważ nie zostały pod nią odpowiednio zbalansowane. Jeśli jednak masz ochotę, możesz zignorować oficjalne zasady i włączyć część z nich do gry. Być może chciałbyś ułatwić sobie potyczkę – dlaczego nie skorzystać w tym celu z usług łotra czy świętego? A może chcesz powalczyć z Hrabina o jakieś usprawnienia?

OBJAŚNIENIA

Uczeń: Ucznia można zamienić miejscami z dowolnym osadnikiem, zakrytym inną kartą w ramach jednego łańcucha produkcji. Można go użyć zarówno w swojej Osadzie, jak i w Osadzie innego gracza. Kartę, z którą zamieniasz Ucznia, musisz natychmiast wyłożyć we własnej Osadzie, przestrzegając standardowych zasad wykładania osadników, w tym opłacenia kosztu odblokowania Kłódki (jeśli zamieniony osadnik ją posiada). Użycie karty Ucznia kosztuje **tylko jedną** akcję budowy, a nie dwie. Choć Uczeń nie może zostać użyty do wykradzenia Założycieli innego gracza (zgodnie z zasadami osadników specjalnych), to **możesz go użyć na własnych Założycielach**, o ile leży na nich przynajmniej jedna karta. Jeśli to zrobisz, możesz zdecydować, którą stronę wyłożysz Założycieli w swojej Osadzie.

Mnich: Mnicha można użyć jako dowolnego osadnika, ale tylko pod warunkiem, że nie będzie on wierzchnią kartą łańcucha produkcji. Oznacza to, że Mnicha wyłożyć można wyłącznie z innym osadnikiem, który go natychmiast przykrywa, a Mnich przyjmuje rolę jednego z osadników w łańcuchu produkcji. Wszystkie pozostałe karty tego łańcucha produkcji muszą być wyłożone we właściwej kolejności. W jednym łańcuchu produkcji można użyć dwóch Mnichów.

Mnisi i Uczniowie: te karty **nie zachowują się** jak karty, które zastępują (tzn. nie zyskują ich zdolności) – są jedynie osadnikami bez żadnych nadrukowanych symboli, nie licząc ich symbolu dziedziny „Specjalny”. Służą więc tylko do tego, by wykładać ich pod innymi osadnikami. Kolejny osadnik w łańcuchu produkcji zawsze musi być położony na Mnichu lub Uczniu. Jeżeli Mnich lub Uczeń z dowolnego powodu stanie się wierzchnią kartą łańcucha produkcji, natychmiast wraca na rękę właściciela Osady, w której się znajduje.

Jeśli Uczeń lub Mnich jest **spodnią kartą** w łańcuchu produkcji (tzn. zaczyna dany łańcuch), może na nim leżeć dwóch osadników, przy czym obaj muszą należeć do tej samej dziedziny.

Konwisarka: Konwisarka może odblokować kilka kart, nawet jeśli mają one różnych osadników odblokowujących. Nie ma znaczenia, czy którykolwiek z graczy posiada osadników odblokowujących twoje karty – Konwisarka wciąż może odblokować wykładanych osadników za darmo, o ile tylko wykładasz ich razem z nią w fazie budowy. Możesz też częściowo zrezygnować z umiejętności Konwisarki i zdecydować, których osadników odblokowywać z jej pomocą, a których bez niej (na przykład po to, aby położyć monety na własnych osadnikach).

Agent: Agent daje tyle Złocisz, ile wynosi wartość monet leżących na jednym z twoich osadników – ty wybierasz, na którym.

Handlarz Obwoźny: ten osadnik daje ci 3 Złocisz za każde 2 symbole Złocisz, a nie za każde 2 Złocisz. Na przykład, jeśli masz w swojej Osadzie dwóch Jubilerów (dających po 20 Złocisz), Handlarz Obwoźny zarobi tylko 3 Złocisz.

Snycerz: ten osadnik otrzymuje Złocisz za łączną wartość wszystkich symboli Złocisz na twoich osadnikach z dziedziny DREWNA. Na przykład, jeśli masz w Osadzie 1 Stelmacha i 1 Bednarza, dzięki Snycerzowi zarobisz za nich 13 Złocisz.

Tragarz Rudy, Handlarka Koni, Flisak, Kapłan: ci osadnicy do łącznej liczby zarobionych przez siebie Złocisz wliczają swoje symbole dziedziny. Niektórzy osadnicy mają dwa symbole dziedziny, co oznacza, że podczas podliczania symboli dziedziny są bardziej wartościowi niż inni.



KOLONIZACJA · DOMINACJA · ZWYCIĘSTWO
STAR REALMS
GRA KARCIANA
COLONY WARS

MAGDALENA ŚLIWIŃSKA
MINERAŁY

MAŁE ARCYDZIEŁO

Twórz, odkrywaj, kreuj.
Łącz Minerale w kolekcje.
Poznaj tę wyjątkową
grę planszową.



PODSUMOWANIE RUNDY

FAZA DOBIERANIA

Gracze na przemian dobierają po jednym osadniku, aż wyczerpią swój *limit dobierania* (2 + 1 za każde *Pożywienie*, maksymalnie 5 kart). Każdy gracz **musi** dobrać tyle kart, ile wynosi jego limit dobierania. Po dobraniu odkrytej karty, puste miejsce uzupełnia się natychmiast kartą z wierzchu pierwszego zakrytego stosu.

FAZA BUDOWY

Każdy gracz wykonuje kolejno wszystkie swoje akcje *fazy budowy*. Dostępne akcje to:

- Wykładanie w *Osadzie* nowych osadników, w liczbie nie większej niż *limit budowy* gracza (2 + 1 za każdego *Budowniczego*, maksymalnie 5 kart). Gracz **ma prawo wyłożyć mniej** osadników, niż wynosi jego *limit budowy*. Osadników z *Kłódkami* należy odblokować (patrz strona 8).
- Zwracanie osadników na zakryte stosy *Drogi* w zamian za *Osadników Podstawowych* (maksymalnie 3 karty).
- Zagrywanie *osadników specjalnych* (ci, którzy po zagraniu zostają odrzuceni, nie wliczają się do *limitu budowy*).
- Na koniec *fazy budowy* gracz, który posiada *kartę pierwszego gracza*, przekazuje ją osobie po swojej lewej stronie (czyli zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

TARGOWISKO

Jeżeli w danej rundzie aktywowane zostanie *Targowisko*, należy je przeprowadzić po zakończeniu *fazy budowy*.

- Gdy opróżnione zostaną dwa pierwsze zakryte stosy *Drogi*, odbywa się *pierwsze Targowisko*. Gracze sumują wówczas wszystkie *Złocisze* w swojej *Osadzie* – zarówno nadrukowane na kartach w postaci symboli, jak i te leżące na nich w postaci monet. Monet nie zdejmuje się z kart po ich podliczeniu. W tej fazie *symbole Srebrników* nie dają *Złociszy*.
- Gdy opróżnione zostaną wszystkie zakryte stosy *Drogi*, aktywowane jest *drugie Targowisko*. Sumuje się wówczas wszystkie *Złocisze* (nadrukowane symbole i te w postaci monet), a także przelicza się na *Złocisze* nadrukowane na kartach *symbole Srebrników*.

DZIEDZINY OSADNIKÓW



Drewno, Siano, Ruda: wszyscy osadnicy z tych dziedzin są częścią *łańcuchów produkcji*, które rozpoczynają się od *Osadników Podstawowych*. Osadnicy z tej dziedziny stanowią niemal połowę wszystkich osadników z *Drogi*.

Podpowiedź: skup się na jednej z tych dziedzin.



Winogrona, Wełna, Skóra: do tych dziedzin należy po kilku osadników, a ich *łańcuchy produkcji* nigdy nie zaczynają się od *Osadników Podstawowych* – aby je rozpocząć, musisz najpierw dobrać odpowiedniego osadnika z *Drogi*.

Podpowiedź: jeśli już rozpoczniesz tworzenie łańcucha produkcyjnego jednej z tych dziedzin, staraj się dobierać więcej zakrytych kart należących do tej samej dziedziny.



Zboże: osadnicy z tej dziedziny tworzą *łańcuchy produkcji* rozpoczynające się od *Założycieli*. Pamiętaj, że na *Założycielach* mogą leżeć tylko dwie inne karty!

Podpowiedź: osadnicy z tej dziedziny dostarczają Pożywienie.



Samodzielnny: ci osadnicy nie tworzą *łańcuchów produkcji* i są wykładani w twojej *Osadzie* osobno.



Specjalny: ci osadnicy posiadają opisane na ich kartach zasady specjalne. Pamiętaj, że zagranie *osadnika specjalnego*, którego odrzuca się po zagraniu, nie kosztuje cię akcji budowy.

Podpowiedź: jeśli nie masz pomysłu, jaką kartę dobrać z Drogi, dobrać osadnika specjalnego. Prawdopodobnie okaże się przydatny.




PAKIET DODATKÓW

W tym pudełku znajdziecie cztery dodatki, których możecie używać oddzielnie lub dowolnie je łączyć.

DODATEK „ŁOTRY”

Większość osadników to uczciwi i ciężko pracujący ludzie. O innych można powiedzieć tylko tyle, że owszem, pracują nad wyraz ciężko...

Ten dodatek zawiera 9 osadników specjalnych oznaczonych  symbolem księżycyca w prawym dolnym rogu ich kart. Aby zagrać z dodatkiem łotry, wtasujcie karty Szeryfów i Złodziei do głównej talii osadników **przed** przygotowaniem Drogi i rozdaniem kart, które tworzą początkową rękę gracza.* Ponadto każdy gracz otrzymuje, oprócz standardowych 5 kart na rękę, po 1 losowej karcie z pozostałych kart łotrów (w grze na mniej niż 5 osób nieużywane karty łotrów odtóżcie do pudełka). Osadnicy z tego dodatku działają na tych samych zasadach co osadnicy specjalni z podstawowej wersji gry.


* Jeżeli w rozgrywce bierze udział 3 lub mniej graczy, pomińcie ten krok. Karty Złodziei i Szeryfów nie są używane – odtóżcie je do pudełka.

Ten dodatek nie jest polecany dla osób, które nie lubią bezpośredniej rywalizacji, gdyż pozwala on graczom wpływać na stan Osad przeciwników.

Faza dobierania: niektórzy z nowych osadników są używani w fazie dobierania, a nie w fazie budowy.

DODATEK „ŚWIĘCI”


Większość osadników może działać naprawdę wiele, ale tylko niektórzy potrafią dokonać istnych cudów.

Ten dodatek zawiera 5 osadników specjalnych z  symbolem serca w prawym dolnym rogu ich kart.

Jeżeli chcecie zagrać z dodatkiem Święci, podczas przygotowania do rozgrywki rozdajcie każdemu graczowi, oprócz początkowych 5 kart na rękę, po 1 losowej karcie Świętego (w grze na mniej niż 5 osób nieużywane karty Świętych odtóżcie do pudełka). Osadnicy z tego dodatku działają na tych samych zasadach, co osadnicy specjalni z podstawowej wersji gry.

DODATEK „SPEKULANCI”

Bez obaw, potrzebują tylko 1 Złociszca... dziennie.

Ten dodatek zawiera 8 osadników z  symbolem mieszkania w prawym dolnym rogu ich kart. Aby zagrać z dodatkiem Speculanci, wtasujcie 8 kart z tego dodatku do głównej talii osadników **przed** przygotowaniem Drogi i rozdaniem kart, które tworzą początkową rękę gracza.

SYMBOLE MIEDZIAKÓW

W tym dodatku pojawia się nowy element mechaniki: symbole Miedziaków. Działają one tak jak symbole Srebrników, pozwalając ci uzyskać pewną liczbę Złociszcy w zależności od tego, jakich osadników masz w swojej Osadzie. Nie przelicza się ich jednak na Złociszce podczas drugiego Targowiska, ale na koniec **każdej fazy budowy** – to już od rundy, w której osadnik z takim symbolem został wyłożony w Osadzie. Ale uwaga! **Możesz przeliczyć na Złociszce tylko jeden symbol Miedziaka na rundę.**

OBJAŚNIENIE KART: ŁOTRY

Barbarzyńca: pozwala ci w fazie dobierania odrzucić wszystkich odkrytych osadników z Drogi i zastąpić ich nowymi kartami z rezerwy. Jeśli na tych kartach leżały jakieś monety, bierzesz je do własnych zasobów. Kiedy zagrywasz Barbarzyńcę, dobierasz kartę osadnika według zwykłych zasad dla fazy dobierania (przed lub po zagranii Barbarzyńcy). Oznacza to, że nie tracisz akcji dobierania.

Kombinator: kartę ukradzonego osadnika weź na swoją rękę, a monety leżące na tej karcie przenieś do zasobów jego właściciela. Możesz także użyć Kombinatora, aby wziąć jednego z własnych osadników z powrotem na rękę. Jeżeli ten osadnik miał na sobie jakieś monety, przenieś je do własnych zasobów.

Kurier: musisz użyć Kuriera, zanim przeciwnik (w turze którego zagrywasz Kuriera) wybierze kartę, którą chce dobrać z Drogi. Natychmiast zastąp zabranego przez siebie osadnika nową kartą z pierwszego zakrytego stosu Drogi patrząc od lewej – czyli zgodnie z zasadami fazy dobierania. Zagrywając Kuriera, bierzesz osadnika bezpośrednio na swoją rękę, więc nie liczy się on do twojego limitu dobierania. Pamiętaj: karty, które wliczają się do limitu dobierania oraz limitu budowania, umieszcza się na Ryneczku, po to, aby łatwo kontrolować ich liczbę.

Próżniaczka: możesz użyć Próżniaczki także na własnym Ryneczku (pozwoli ci to odzyskać jedną akcję dobierania i dobrać dodatkowego osadnika). Zagrywając Próżniaczkę, bierzesz osadnika bezpośrednio na swoją rękę, więc nie liczy się on do twojego limitu dobierania. Kiedy zagrywasz Próżniaczkę, dobierasz kartę osadnika jak zwykle (np. przed lub natychmiast po zagranii Próżniaczki). Oznacza to, że nie tracisz akcji dobierania. Pamiętaj: karty, które wliczają się do limitu dobierania oraz limitu budowania, umieszcza się na Ryneczku, po to, aby łatwo kontrolować ich liczbę. Pamiętaj, że jeśli użyjesz Próżniaczki, aby zabrać osadnika z Ryneczku innego gracza, to ten gracz zyska dodatkową akcję dobierania.

Szeryf: możesz użyć Szeryfa także na własnym Złodzieju, aby przenieść monety do swoich zasobów.

Szlachcic: kiedy zagrywasz Szlachcica, możesz obejrzeć obie strony kart wybranego przeciwnika. Zabraną kartę bierzesz na swoją rękę.

Złodziej: monety na Złodzieju wliczają się do zarobków innych osadników, np. Agenta czy Skrzyniarza. Monety leżące na Złodzieju podlicza się w czasie Targowiska, podobnie jak te leżące na innych osadnikach. Nie możesz ukraść Złociszcy graczowi, który ma ich w swoich zasobach mniej niż 3. Ponadto możesz kraść tylko z zasobów – nie wolno ci zabierać monet znajdujących się na kartach osadników innych graczy.



OBJAŚNIENIE KART: ŚWIĘCI

Gołębiarka: po wzięciu na rękę wybranego osadnika, odłóż pozostałe karty na wierzch rezerwy w dowolnej kolejności.

Mecenas: pozwala zagrać osadnika z ręki do *Osady* w *fazie dobierania*. Kiedy zagrywasz *Mecenasą*, dobierasz kartę osadnika jak zwykle (np. przed lub natychmiast po zagraniu *Mecenasą*). Oznacza to, że nie tracisz akcji dobierania ani akcji budowy. Efekt karty, którą wyłożyłeś do *Osady* dzięki *Mecenasowi*, wchodzi w życie natychmiast. Jeśli na karcie znajduje się symbol *Pożywienia* lub symbol *Budowniczego*, możesz użyć go w tej samej rundzie, powiększając swój *limit dobierania* lub *limit budowy* (gracze wciąż nie mogą przekraczać maksymalnych limitów). Jest to być może główna zaleta *Mecenasą*, pozwalająca zarobić nieco więcej *Złocisz* podczas *pierwszego Targowiska*. Nie możesz użyć *Mecenasą*, aby wymienić kartę ze swojej ręki na *Osadnika Podstawowego* – tę akcję można wykonać wyłącznie w *fazie budowy*.

Naganiacz: kiedy używasz *Naganiacza*, zastąp pierwszą dobraną kartę *Drogi* (o ile wybrałeś odkrytą kartę) nową kartą, zanim dobierzesz kolejną.

Prorok: *Prorok* nie pozwala przejrzeć kart w rezerwie – robi to *Gołębiarka*. Po dobraniu osadnika, ułóż pozostałe karty w dowolnej kolejności i odłóż stos na miejsce. Kartę, którą wybrałeś, połóż na swoim *Ryneczku* – wlicza się ona w normalny sposób do *limitu dobierania*.

OBJAŚNIENIA KART: SPEKULANCI

Furman: *Furman* daje 1 *Złocisz* za każdy z twoich *tańcuchów produkcji* złożony z co najmniej trzech kart. Na przykład *Górnik*, na którym leżą dwaj *Kowale*, pozwoli *Furmanowi* zarobić 1 *Złocisz*. Analogicznie, *Drwal*, na którym znajduje się karta *Kołodziejki* oraz karta *Stelmacha* także da ci 1 *Złocisz*.

Kapitan: *Kapitan* daje 1 *Złocisz* za każdy symbol *Złocisz* nadrukowany na kartach w twojej *Osadzie* (nie punktuje za całą wartość nadrukowanych *Złocisz* ani za leżące na kartach monety!).

Najemnik: możesz zapłacić własnemu *Najemnikowi*, aby otrzymać dodatkową akcję budowy. Każdy gracz może zapłacić *Najemnikowi* **tylko raz** w każdej *fazie budowy*. Jeżeli w grze znajdują się dwaj *Najemnicy*, gracz może zapłacić im obu, aby zyskać dwie dodatkowe *akcje budowy*. Nie można jednak przekroczyć maksymalnego limitu 5 *akcji budowy*.

Zakonnica: na koniec gry otrzymujesz tyle *Złocisz*, ile wynosi **wartość Srebrników** osadnika, który **nie powtarza się w twojej Osadzie** (tzn. masz tylko 1 kartę tego osadnika). Jeśli więcej niż jeden osadnik spełnia ten warunek, wybierz jednego z nich.

Większość osadników to uczciwi i ciężko pracujący ludzie – o innych można powiedzieć tylko tyle, że owszem, pracują nad wyraz ciężko...

DODATEK „USPRAWNIENIA”

Po okolicznych ziemiach rozsiane są opustoszałe budowle i miejsca, które niegdyś pełniły w społeczeństwie ważną rolę. Teraz, gdy w odbudowywanym kraju jak grzyby po deszczu wyrastają nowe osady, niektórzy ludzie próbują odtworzyć te usprawnienia z minionego złotego wieku i już zaczynają czerpać z nich korzyści. Osady, które najlepiej wykorzystają ich potencjał, zostaną wynagrodzone za wkład w przywrócenie im dawnej świetności.

Ten dodatek zawiera 12 kart *Usprawnień*, podzielonych na trzy dziedziny: *Technologię*, *Handel* i *Społeczność*, a także 3 znaczniki *Usprawnień* odpowiadające tym dziedzinom.

PRZYGOTOWANIE DO GRY



Przygotowanie do gry: jeśli chcecie zagrać z dodatkiem *Usprawnienia*, dobierzcie po jednej losowej karcie *Usprawnienia* z każdej dziedziny (*Technologii*, *Handlu* i *Społeczności*) i umieśćcie je odkryte (awersem do góry) obok *Drogi*. Obok wylosowanych kart połóżcie odpowiadające im znaczniki *Usprawnień*: *Wiatrak* obok karty *Technologii*, *Stragan* obok karty *Handlu* i *Tawernę* obok karty *Społeczności*.

FAZA USPRAWNIENI

Po każdej *fazie budowy* (a przed ewentualnym *Targowiskiem*) rozpatruje się teraz *fazę usprawnień*. W tej fazie sprawdza się, który z graczy wygrał każde z trzech *Usprawnień*. Na każdej z kart *Usprawnień* opisany jest warunek zwycięstwa – osoba, która go spełni, otrzyma nagrodę określoną na danej karcie. Przykładowo, *Bazar* da 5 *Złocisz* graczowi, który ma najwięcej *Pożywienia* w swojej *Osadzie*. Jeżeli dwóch lub więcej graczy remisuje w walce o zwycięstwo, nikt nie otrzymuje nagrody.

Rozpatrujcie *fazę usprawnień* w następujący sposób:

- 1 Ustalcie w dowolnej kolejności, kto wygrał każde z *Usprawnień*, i przekażcie zwycięzcom odpowiednie znaczniki *Usprawnień*. W przypadku remisu, odłóżcie znacznik na kartę *Usprawnienia*.
- 2 Następnie każdy zwycięzca otrzymuje nagrodę. *Złocisz* wypłaca się natychmiast z banku. Nagrody w postaci kart osadników także odbiera się od razu. Dodatkowo *Pożywienie* i *Budowniczych* wykorzystuje się w kolejnej rundzie, choć gracze wciąż nie mogą przekraczać maksymalnych *limitów dobierania* i *budowy* (5).

Metoda wyłaniania wszystkich zwycięzców **przed** rozdaniem nagród zapobiega sytuacji, w której gracz mógłby chcieć użyć zdobytej właśnie nagrody jednego *Usprawnienia*, by wygrać inne (np. wykorzystując do tego celu zdobytego osadnika).

Złocisz leżące na kartach *Usprawnień* nie są punktowane podczas *Targowiska*, a symboli nadrukowanych na *Usprawnieniach* nie bierze się pod uwagę podczas przeliczania symboli *Srebrników* i *Miedziaków* na *Złocisz*.

OBJAŚNIENIA KART: USPRAWNIENIA

Wszystkie usprawnienia: zgodnie ze zwykłymi zasadami gry, symbole *Złocisz*, *Pożywienia* oraz *Budowniczych* zasłonięte przez innych osadników nie są rozpatrywane podczas sprawdzania, kto wygrał dane *Usprawnienie*. *Kłódki* i symbole *dziedzin* bierze się natomiast pod uwagę nawet na zasłoniętych osadnikach (ponieważ są one widoczne). Symbole na innych *Usprawnieniach* należy zignorować.

Dźwig/Tartak/Wiatrak: ponieważ znaczniki *Usprawnień* przekazuje się dopiero w *fazie usprawnień*, zwycięzca zachowuje dodatkowe symbole *Budowniczego/Pożywienia* na najbliższą rundę, nawet jeśli w międzyczasie inny gracz spełnił warunki zwycięstwa tego *Usprawnienia*.

Kościół: zwycięzcą zostaje gracz, który ma najwięcej osadników w swojej *Osadzie*. Pamiętaj, aby policzyć karty osadników, a nie symbole *dziedzin*. W nagrodę zwycięzca może dobrać na rękę zakrytą kartę osadnika z dowolnego stosu, **w tym także z rezerwy**. Nie musi przy tym ujawniać dobranej karty pozostałym graczom.

Tawerna: w nagrodę możesz wziąć jednego dowolnego *Osadnika Podstawowego: Górnik, Drwala* lub *Kosiarza*. Wybranego osadnika natychmiast wyłóż w swojej *Osadzie*.

Wiatrak: łańcuch produkcji musi składać się z co najmniej 2 kart – pojedyncze karty, na przykład *osadnicy samodzielni*, nie są brani pod uwagę podczas wyłaniania zwycięzcy.

Zajazd: sprawdzając, kto wygrał to *Usprawnienie*, gracze pokazują sobie wyłącznie **rewersy** swoich kart na ręce – nie muszą odsłaniać ich awersów.

TWÓRCY GRY

Projekt gry, ilustracje i opracowanie graficzne: Haakon Hoel Gaarder

Rozwój gry i publikacja: David J. Clarke

Podziękowania: Ida Marie Bjørknes, Carly Coussens, Matthew Dunstan, Stuart Garside, Caezar Al-Jassar, David Digby, David Ellis, David Barnett, Steph Hogg, Paul Bates, Jon Parry, Dave Tucker, Dan Marnie, James Colmer, Adnan Choudhury, Sharmin Choudhury i Sam Julian.

Specjalne podziękowania: nasi wspierający na Kickstarterze i członkowie społeczności na Facebooku, użytkownicy serwisu BGG, pracownicy i użytkownicy Tabletopii, użytkownicy aplikacji Tabletop Simulator, a także wszyscy, którzy pomagali testować naszą grę i dzielili się cennymi opiniami.

EDYCJA POLSKA:

Wydawca i dystrybutor na terenie Polski:

IUVI Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
GAMES www.iuvigames.pl

Kierownik projektu: Viola Kijowska

Skład i opracowanie graficzne: Daniel Szymonowicz | www.krase.pl

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Redakcja i korekta: Katarzyna Deja, Viola Kijowska, Grupa MV

© 2019 Sinister Fish Games LTD | www.sinisterfish.com

© 2020 Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J. | www.iuvigames.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

UWAGA! Przeznaczone dla dzieci powyżej 3 roku życia. Zawiera małe elementy. Niebezpieczeństwo zadławienia!



mini włościanie

ALTERNATYWNY SPOSÓB NA WYBRANIE PIERWSZEGO GRACZA

Aby wyłonić pierwszego gracza, proponujemy zabawę z użyciem kart „Mini Włościanie”. Zasady „Mini Włościan” bazują na popularnej grze „Piotruś”, z tą różnicą, że osoba, która na końcu rozgrywki będzie mieć na ręce jedynie kartę Kapryśnej Hrabiny, wygrywa i to ona rozpocznie rozgrywkę w grę Włościanie.

Przetasujcie wszystkie 17 kart „Mini Włościan”, a następnie rozdajcie każdemu graczowi taką samą liczbę kart. Karty, które wam zostaną, odłóżcie zakryte na środku stołu i utwórzcie z nich stos dobierania (zróbcie tak nawet, jeśli zostanie tylko jedna karta). Następnie każdy gracz odrzuca z ręki wszystkie pary (jeśli posiada), odkładając ich karty odkryte do pudełka. Każdą parę w „Mini Włościanach” tworzy postać męska i żeńska należąca do tej samej dziedziny Osadników (np. *Drewno, Siano, Ruda*). Symbol danej dziedziny znajduje się w górnej części karty. Jesteście gotowi do zabawy!

Począwszy od gracza rozdającego karty i dalej, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz dobiera jedną wierzchnią kartę ze stosu dobierania, a gdy ten się wyczerpie, jedną losową kartę od gracza siedzącego po jego prawej stronie. Jeśli po dobraniu karty, gracz skompletuje parę Osadników, odkłada ich karty do pudełka. W swojej kolejce można odrzucić tylko jedną parę kart. Gracze, którzy pozbędą się kart z ręki, odpadają z zabawy. Gracz, który zakończy zabawę z kartą Kapryśnej Hrabiny na ręce, otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

