

DODATEK DO INSTRUKCJI

W tym zeszytce znajdziesz szczegółowe opisy 8 budynków neutralnych (włączając 4 strony ) oraz 10 budynków prywatnych (obie strony: a i b) wraz z wyjaśnieniem akcji, które oferują. Na ostatniej stronie zamieszczony jest krótki opis akcji pomocniczych, żetonów bonusów, akcji zawartych na kartach bonusów oraz akcji natychmiastowych znajdujących się na kartach celów.

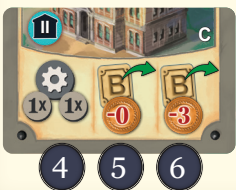
BUDYNKI NEUTRALNE



1. Odrzuć dokładnie 2 karty owiec **tej samej rasy** i weź 2 funty z banku.
2. Zatrudnij pracownika opłacając jego koszt zatrudnienia (zob. str. 13 instrukcji).
3. Zatrudnij kolejnego pracownika, którego koszt zatrudnienia jest zwiększony o 3 funty (zob. str. 13 instrukcji).



1. Przesuń swój znacznik złota o 1 pole do przodu (zob. str. 18 instrukcji).
2. Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą (zob. str. 18 instrukcji).
3. Zainwestuj w żeton bonusu, opłacając jego koszt. Uwzględnij dodatkowe wymagania na żetonach (zob. str. 13 instrukcji).
4. Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą (zob. str. 18 instrukcji).



5. Jak powyżej w punkcie 3.
6. Zainwestuj w żeton bonusu. Jego koszt jest zwiększony o 3 funty. Uwzględnij dodatkowe wymagania na żetonach (zob. str. 13 instrukcji).



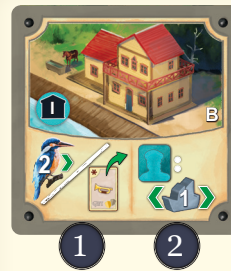
1. Ostrzyż maksymalnie tyle swoich owiec **różnych ras**, ilu postrzygaczy zatrudniasz i zdobądź liczbę funtów równą sumie wartości wełny tych owiec powiększonej o wartość stałej wełny, którą odblokowałeś. Sprawdź, czy jesteś w stanie umieścić swój dysk w jednym z punktów handlu wełną. Możesz dobrać i odrzucić kartę z ręki za każdego postrzygacza, którego nie wykorzystałeś do strzyżenia swoich owiec (zob. str. 16 instrukcji).
2. Wykonaj jedną pojedynczą akcję pomocniczą (zob. str. 18 instrukcji).



1. Przesuń swój statek o tyle pól w dowolnym kierunku, ilu marynarzy zatrudniasz (i/albo przeprowadź rozbudowę portu, jeśli to możliwe) (zob. str. 15 instrukcji).
2. Przesuń swój statek o 1 pole w dowolnym kierunku (albo przeprowadź rozbudowę portu, jeśli to możliwe) (zob. str. 15 instrukcji).
3. Wykonaj jedną pojedynczą akcję pomocniczą (zob. str. 18 instrukcji).



4. Przesuń swój statek o tyle pól w dowolnym kierunku, ilu marynarzy zatrudniasz (i/albo przeprowadź rozbudowę portu, jeśli to możliwe) (zob. str. 15 instrukcji).
5. Przesuń swój statek o tyle pól w dowolnym kierunku, ilu marynarzy zatrudniasz (i/albo przeprowadź rozbudowę portu, jeśli to możliwe) (zob. str. 15 instrukcji).



1. Przesuń swój dysk na torze pioniera o 2 pola do przodu **ALBO** weź jedną kartę celu (zob. str. 17 instrukcji).
2. Przesuń swój statek o tyle pól w dowolnym kierunku, ilu marynarzy zatrudniasz (i/albo przeprowadź rozbudowę portu jeśli to możliwe) (zob. str. 15 instrukcji).
3. Wykonaj jedną pojedynczą akcję pomocniczą **ALBO** weź jedną kartę celu (zob. str. 18 ALBO 17 instrukcji).
4. Przesuń swój dysk na torze pioniera o 2 pola do przodu (zob. str. 17 instrukcji).



1. Odrzuć dokładnie 1 kartę owcy *English Leicester* z ręki na swój stos kart odrzuconych i weź 2 funty.
2. Zbuduj jeden budynek prywatny na pustej działce budowlanej na szlaku **ALBO** zastąp jeden ze swoich prywatnych budynków. Zapłać 2 funty za każdego wymaganego rękodzielnika (zob. str. 14 instrukcji).



1. Odrzuć dokładnie 1 kartę owcy *Southdown* z ręki na swój stos kart odrzuconych i weź 3 funty.
2. Kup owce na targu owiec. Pamiętaj o tym, że każda pasterka podczas tej akcji może zostać użyta tylko do jednej akcji zakupu/uzupełnienia targu (zob. str. 14 instrukcji).



1. Ostrzyż jedną owcę i zdobądź tyle funtów, ile wynosi wartość jej wełny powiększona o wartość stałej wełny. Sprawdź, czy jesteś w stanie umieścić swój dysk w jednym z punktów handlu wełną (zob. str. 16 instrukcji).
2. Zainwestuj w żeton bonusu, opłacając jego koszt. Uwzględnij dodatkowe wymagania na żetonach (zob. str. 13 instrukcji).
3. Usuń żeton niebezpieczeństwa za 5 funtów i umieść żeton odkryty przed sobą. Weź kartę przedstawioną na żetonie i połóż ją na swoim stosie kart odrzuconych (zob. str. 18 instrukcji).



4. Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą **ALBO** weź jedną kartę celu (zob. str. 18 ALBO 17 instrukcji).
5. Jak powyżej w punkcie 3.

PRYWATNE BUDYNKI A



1. Weź 2 funty za **każdy Twój** budynek prywatny znajdujący się w **bujnej trawie**. Żeton budynku znajduje się w bujnej trawie, jeśli został położony na polu z symbolem bujnej trawy. Jeśli Twój prywatny budynek 1a znajduje się w bujnej trawie, również go policz.
2. Wykonaj jedną pojedynczą akcję pomocniczą.



1. Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą.
2. Przesuń swojego owczarza o 1 krok do przodu wzdłuż szlaku. Na polu, na którym się zatrzyma, przeprowadź ponownie fazę B.



1. Ostrzyż **do 2** owiec **różnych ras** i zdobądź tyle funtów, ile wynosi wartość ich wełny powiększonej o wartość stałej wełny. Sprawdź, czy jesteś w stanie umieścić swój dysk w jednym z punktów handlu wełną.
2. Zainwestuj w żeton bonusu, opłacając jego koszt. Uwzględnij dodatkowe wymagania na żetonach.



1. Zatrudnij pracownika, którego koszt zatrudnienia jest zmniejszony o 2 funty.
2. Dobierz do 2 kart ze swojego stosu kart dobierania i natychmiast odrzuć taką samą liczbę kart na swój stos kart odrzuconych.



1. Przesuń swój statek o tyle pól w dowolnym kierunku, ilu marynarzy zatrudniasz (i/albo przeprowadź rozbudowę portu, jeśli to możliwe).
2. Przesuń swojego owczarza do 2 kroków do przodu wzdłuż szlaku. Na polu, na którym się zatrzyma, przeprowadź ponownie fazę B.



- Za **każde 2** żetony niebezpieczeństwa, które zebrałeś: weź 7 funtów ORAZ przesuń swój dysk na torze pioniera o 2 pola do przodu (nie odrzucaś żadnego ze swoich żetonów niebezpieczeństwa).



1. Ostrzyż **do 3** owiec **różnych ras** i zdobądź tyle funtów, ile wynosi wartość ich wełny powiększonej o wartość stałej wełny. Sprawdź czy jesteś w stanie umieścić swój dysk w jednym z punktów handlu wełną.
2. Przesuń swój statek o 3 pola w dowolnym kierunku (i/albo przeprowadź rozbudowę portu, jeśli to możliwe).



1. Weź 7 funtów.
2. Przesuń swojego owczarza do 3 kroków do przodu wzdłuż szlaku. Na polu, na którym się zatrzyma, przeprowadź ponownie fazę B.



1. Zatrudnij pracownika, którego koszt zatrudnienia jest zmniejszony o 3 funty.
2. Zainwestuj w żeton bonusu, opłacając jego koszt. Uwzględnij dodatkowe wymagania na żetonach.
3. Usuń żeton niebezpieczeństwa (bez żadnego kosztu) i umieść żeton odkryty przed sobą. Weź kartę przedstawioną na żetonie i połóż ją na swoim stosie kart odrzuconych.



1. Weź 7 funtów.
2. Zgodnie ze zwykłymi zasadami połóż jeden ze swoich dysków z planszy gracza na polu punktu handlu wełną „13” (opłać koszt transportu wynoszący 7 funtów, weź kartę owcy *Romney* z zasobów i połóż ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych. Na koniec gry otrzymasz 3 punkty zwycięstwa za każdy swój dysk znajdujący się w tym punkcie handlu wełną).

PRYWATNE BUDYNKI B



- Przesuń swój znacznik certyfikatów o 1 pole do przodu za **każdy Twój** budynek prywatny znajdujący się w **bujnej trawie**. Żeton budynku znajduje się w bujnej trawie, jeśli został położony na polu z symbolem bujnej trawy. Jeśli Twój prywatny budynek 1b znajduje się w bujnej trawie, również go policz.
- Wykonaj jedną pojedynczą akcję pomocniczą.



- Wykonaj jedną pojedynczą akcję pomocniczą.
- Przesuń swojego owczarza do 2 kroków do przodu wzdłuż szlaku. Na polu, na którym się zatrzyma, przeprowadź ponownie fazę B.



- Odrzuć dokładnie 2 karty owiec tej **samej rasy** i weź 3 funty z banku.
- Zainwestuj w żeton bonusu, opłacając jego koszt. Uwzględnij dodatkowe wymagania na żetonach.



- Weź 2 funty z banku za każdą pasterkę, którą zatrudniasz (znajduje się w rzędzie pasterki na Twojej planszy).
- Dobierz do 3 kart ze swojego stosu kart dobierania i natychmiast odrzuć taką samą liczbę kart na swój stos odrzuconych.



- Weź tyle funtów z banku, ile Twoich magazynów znajduje się na planszy szlaków morskich.
- Przesuń swojego owczarza do 2 kroków do przodu wzdłuż szlaku. Na polu, na którym się zatrzyma, przeprowadź ponownie fazę B.



- Odrzuć dokładnie 1 kartę owcy **dowolnej rasy**, a następnie przesuń swój znacznik złota o 1 pole do przodu **ORAZ** weź 5 funtów.
- Przesuń swój dysk na torze pioniera o 3 pola do przodu.



- Weź 6 funtów.
- Weź kartę owcy *Romney* z zasobów i połóż ją odkrytą na swoim stosie odrzuconych.



- Weź 1 żeton wymiany.
- Weź 5 funtów.
- Przesuń swojego owczarza do 3 kroków do przodu wzdłuż szlaku. Na polu, na którym się zatrzyma, przeprowadź ponownie fazę B.








- Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą.
- Przesuń swój znacznik certyfikatów o 2 pola do przodu.
- Przesuń swój dysk na torze pioniera o 4 pola do przodu.



- Przesuń swój statek o 3 pola w dowolnym kierunku (i/albo przeprowadź rozbudowę portu, jeśli to możliwe).
- Położ 1 magazyn z Twojej planszy gracza w porcie, który znajduje się do 7 pól od Twojego statku (włączając koszt postawienia magazynu w funtach). Port, w którym kładziesz magazyn, traktowany jest, jakby był w odległości 1 pola od sąsiadującego z nim pola z wirem (zob. ramka w części „Karty bonusów: Akcje Natychmiastowe oraz Akcje Specjalne” str. 4).

INNE AKCJE

Karty celów: Akcje Natychmiastowe

-  Weź 4 funty.
-  Weź 2 żetony wymiany.
-  Przesuń swój znacznik certyfikatów do 2 pól do przodu.
-  Przesuń swój dysk na torze pioniera o 2 pola do przodu.
-  Przesuń swój statek o 2 pola w dowolnym kierunku (i/albo przeprowadź rozbudowę portu, jeśli to możliwe).

Plansza gracza: Akcje Pomocnicze

Pojedyncza akcja pomocnicza

Weź 1 funta z banku.



Weź 2 funty z banku.

Dobierz 1 kartę ze swojego stosu kart dobierania. Następnie natychmiast odrzuć 1 kartę z ręki.



Dobierz 2 karty ze swojego stosu kart dobierania. Następnie natychmiast odrzuć 2 karty z ręki.

Zapłać 2 funty i przesuń swój znacznik certyfikatów o 1 pole do przodu.



Zapłać 4 funty i przesuń swój znacznik certyfikatów o 2 pola do przodu.

Zapłać 1 funta i przesuń swój statek o 1 pole w dowolnym kierunku (albo rozbuduj port jeśli to możliwe).



Zapłać 2 funty i przesuń swój statek do 2 pól w dowolnym kierunku (i/albo rozbuduj port jeśli to możliwe).

Zapłać 1 funta i przesuń swój dysk o 1 pole do przodu na torze pioniera.



Zapłać 2 funty i przesuń swój dysk o 2 pola do przodu na torze pioniera.



Żetony bonusów: Przegląd

Investując w żeton bonusu **musisz spełnić wszystkie wymagania** i wziąć wszystkie nagrody (zwłaszcza karty). Tylko w przypadku, gdy odpowiedni stos kart ulegnie wyczerpaniu, nie bierzesz karty. Punkty zwycięstwa są rozpatrywane dopiero na koniec gry.



Od tego momentu posiadasz 1 stałą wełnę.



Natychmiast weź 1 żeton wymiany.



Usuń żeton niebezpieczeństwa za 3 funty i umieść żeton odkryty przed sobą. Weź kartę przedstawioną na żetonie i połóż ją na swoim stosie kart odrzuconych.



Weź kartę *Owczarka* z zasobów i połóż ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych oraz przesuń swój znacznik złota o 2 pola do przodu.



Przesuń swój dysk na torze pioniera o 2 pola do przodu, weź kartę *Łowczyka czczonego* i połóż ją na swoim stosie kart odrzuconych oraz przesuń swój znacznik złota o 1 pole do przodu.



Weź 3 żetony wymiany oraz przesuń swój znacznik złota o 1 pole do przodu.



Weź 1 żeton wymiany.



Przesuń swój znacznik złota o 4 pola **do tyłu**.



Weź kartę *Promu* z zasobów i połóż ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych oraz przesuń swój znacznik złota o 2 pola do przodu.



Usuń całkowicie z gry (a tym samym z Twojej talii), zwracając ją do pudełka, 1 kartę owcy w Twoim kolorze z **kart z ręki** o wartości hodowlanej 2, a następnie weź kartę owcy *Romney* z zasobów i połóż ją na swoim stosie kart odrzuconych. Przesuń również swój znacznik złota o 1 pole do przodu.

Karty bonusów: Akcje Natychmiastowe oraz Akcje Specjalne



Weź 1 funta za każdą kartę celu znajdującą się w **Twojej strefie celów** (poniżej Twojej planszy).

Następnie dobierz 1 kartę z Twojego stosu kart dobierania.



Weź 1 funta ORAZ przesuń swój dysk na torze pioniera o 1 pole do przodu.

Następnie dobierz 1 kartę z Twojego stosu kart dobierania.



Weź 1 funta ALBO połóż 1 magazyn z Twojej planszy gracza w porcie, który znajduje się **do 3** pól od Twojego statku (włączając koszt postawienia magazynu w funtach). Zobacz przykład po prawej, który przedstawia dostępne możliwości.

Następnie dobierz 1 kartę z Twojego stosu kart dobierania.



Weź 1 funta ALBO odłóż **wszystkie** karty zdobyte w tej turze **na** Twój stos kart dobierania.

Następnie dobierz 1 kartę z Twojego stosu kart dobierania.



Weź 2 funty ALBO **zastąp** jeden z Twoich budynków prywatnych innym dostępnym do zbudowania budynkiem prywatnym, który wymaga **dokładnie** o 1 rękodzielnika więcej (tj. różnica pomiędzy tymi dwoma żetonami budynków wynosi 1).

Następnie dobierz 1 kartę z Twojego stosu kart dobierania.

Uwaga! Każda z pięciu kart bonusowych pokazana w tej części, jak również wszystkie karty rozbudowy talii (z wyjątkiem owcy *Romney*) mogą być zagrane z Twojej ręki podczas Twojej tury: przed przeprowadzeniem fazy A **ALBO** przed bądź po wykonaniu dowolnej akcji w fazie B.

Oznacza to, że nie możesz zagrać tych kart w środku ruchu, w środku przeprowadzanej akcji (4 etapy Wellington uznawane są jako 1 akcja) ani po rozpoczęciu fazy C.

Wyjaśnienie. Nie możesz łączyć efektów wielu kart bonusów i kart rozbudowy talii. Możesz natomiast zagrać taką kartę bez skorzystania z jej efektu, tylko po to, by dobrać kolejną kartę.

Wskazówka. By przyspieszyć rozgrywkę, możecie się zgodzić na zagranie tych kart nawet poza turą gracza (a po rozpatrzeniu efektu karty dobieracie kolejną kartę). Nie dotyczy to jednak efektów specjalnych kart z zestawu 4., 5., i 6. (jak sugeruje symbol A>B), ponieważ te akcje mogą być rozpatrzone **tylko w Twojej turze**.