

Johannes GOUPY

Yoann LEVET

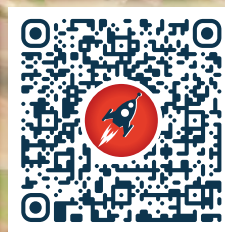
DEWAN

INSTRUKCJA

Wstaje nowy dzień, a nasze zasoby maleją. Zdecydowaliśmy się zwinąć obóz i wyruszyć w nieznane w poszukiwaniu lepszego jutra.

Czy to w zakolu rzeki, czy w sercu gór — wszędzie będziemy szukać brakujących nam surowców. Przemierzając lasy i pustynię, będziemy strzec drogiego ognia, który daje nam ciepło i oświetla drogę.

Nie ustąpimy w obliczu rosnącego nacisku ze strony sąsiednich plemion — napiszemy swoją historię za wszelką cenę.



CEL GRY

Aby wygrać, musisz zdobyć najwięcej punktów spośród wszystkich graczy.

Osiągniesz to, strategicznie rozmieszczając swoje obozy tak, aby jak najlepiej wykorzystać ukształtowanie terenu i dostępne zasoby, spełniając przy tym wymagania swoich kafelków historii.

Po drodze będziesz również zbierać jagody i opanowywać sztukę ognia, aby zdobywać dodatkowe punkty.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Kafelki scenariusza  należy umieścić obok obszaru gry.
- 2 Należy z kafelków terytoriów stworzyć mapę, losowo przypisując każdemu graczowi kafelek startowy . Następnie należy wziąć liczbę neutralnych kafelków  równą liczbie graczy. Kafelki startowe i neutralne (obrócone losowo) należy rozmieścić zgodnie z ilustracją na odwrocie kafełka scenariusza .
- 3 Należy umieścić 2 żetony jagód na każdym symbolu na mapie.
- 4 Każdy z graczy bierze po planszeczke plemienia i 9 obozów w wybranym kolorze. Następnie umieszcza 8 z tych obozów na wyznaczonych polach swojej planszeczki plemienia, a 9. obóz kładzie na środku swojego kafełka startowego jako obóz początkowy.

Zasoby

artefakt 
pigment 
kryształ 

Inne

jagoda 
ogień 
punkty 

Rodzaje terenów

badlandy 
góry 
pustynia 
las 
woda 

ELEMENTY

10 kafelków terytoriów:

- ⌚ 4 startowe
- ⌚ 6 neutralnych

4 planszeczki plemion,

36 obozów

(po 9 w każdym kolorze),

kafelków scenariusza

15 żetonów jagód,

55 kart terenów,

24 kafelki historii,

znacznik Dewan,

notes punktacji.

Poniższe elementy będą używane w dodatkowych scenariuszach (zob. str. 10). Powinny pozostać w pudełku podczas pierwszej rozgrywki.

4 kafelki scenariuszy



kafelków terytorium wulkanu,

kafelków terytorium ulewy



8 znaczników lawy,



8 znaczników wody



kafelków wydarzenia,



20 żetonów ryb

5 Należy potasować wszystkie kafelki historii i odkryć 5 z nich, po czym ułożyć je w rzędzie obok mapy. Z pozostałych kafelków historii należy utworzyć zakryty stos.

6 Należy potasować karty terenów i rozdać po 2 zakryte karty każdemu z graczy. Następnie należy odkryć 6 kart terenów i ułożyć je w rzędzie obok mapy. Z pozostałych kart terenów należy utworzyć zakryty stos.

7 Na koniec należy losowo wybrać pierwszego gracza. Ten gracz bierze znacznik Dewan. Zostaje on przy nim do końca gry.

Gracz siedzący po prawej stronie pierwszego gracza wybiera 1 z 5 dostępnych kafelków historii. Jeśli gracz nie chce wziąć żadnego z dostępnych kafelków, może zamiast tego dobrać wierzchni kafelek ze stosu. W obu przypadkach gracz umieszcza wybrany kafelek na pierwszym od lewej polu swojej planszeczki plemienia. Należy położyć kafelek awerssem do góry i przesunąć go w dół, tak aby symbol  był widoczny nad nim. Jeśli kafelek został wzięty z rzędu, należy uzupełnić rząd wierzchnim kafełkiem ze stosu.

Następnie gracz po prawej stronie tego gracza wybiera kafelek historii w ten sam sposób. Ten proces trwa do momentu, aż wszyscy gracze wybiorą po 1 kafełku historii.



**Teraz można
rozpocząć rozgrywkę!**



W każdej rundzie gracze rozgrywają po 1 turze, zaczynając od gracza ze znacznikiem Dewan i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Runda kończy się, gdy każdy gracz rozegra swoją turę. Następnie rozpoczyna się kolejna runda.

W swojej turze gracz **musi** wykonać 1 z 2 akcji:

wziąć 2 karty

ALBO

umieścić obóz

Wzięcie 2 kart

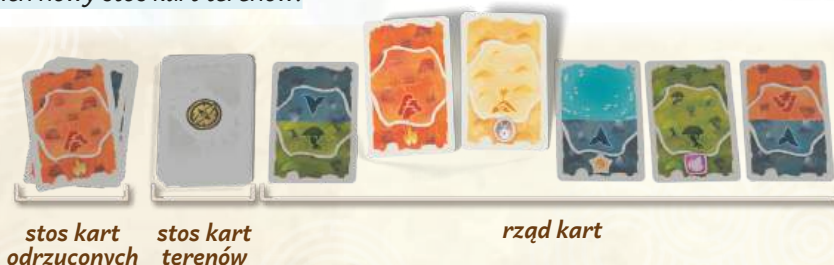
Należy wybrać 2 **sąsiadujące ze sobą** karty terenów z rzędu kart i wziąć je na rękę. Gracz **nie może** dobrać kart ze stosu kart terenów. Nie ma limitu kart na ręce.

Zaczynając od karty położonej najbliżej stosu kart terenów, należy zastąpić zabrane karty 2 nowymi kartami z wierzchu stosu.

Uwaga! Jeśli w momencie uzupełniania rzędu kart stos jest pusty, należy potasować wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych i utworzyć z nich nowy stos kart terenów.



W swojej turze **Czarek** bierze 2 sąsiadujące karty terenów na rękę. Następnie zastępuje te 2 karty 2 kartami ze stosu jedna po drugiej.



Umieszczanie obozu

Gracz wybiera dowolny obóz swojego koloru na mapie jako pole startowe, następnie wybiera wolne pole (czyli pole bez obozu) jako pole docelowe. Polem docelowym nie może być pole wody.

Następnie odrzuca z ręki odkrytą kartę odpowiadającą typowi terenu dla każdego pola, które zostaje przekroczone – wliczając pole startowe i docelowe. W przypadku odrzucania kart przedstawiających 2 typy terenów należy wybrać 1 z nich przy przekraczaniu pola. Gracze muszą przestrzegać następujących zasad:

- ⊗ Jeśli polem startowym jest pole z **obozem początkowym**, pierwszą odrzuconą kartą może być dowolna karta terenu. Jeśli jednak polem startowym nie jest pole z obozem początkowym, pierwsza karta musi odpowiadać typowi terenu pola, na którym znajduje się wybrany obóz.
- A **Czarek** zaczyna, odrzucając dowolną kartę jako pierwszą (ponieważ rusza z obozu początkowego), a następnie odrzuca kartę gór, ponieważ kolejne pole, które przekracza, to pole gór.
- ⊗ Przekraczanie stref wody odbywa się inaczej: odrzucając 1 kartę wody, można przekroczyć dowolną liczbę pól w ramach 1 strefy wody.
- B **Czarek** odrzuca 1 kartę wody, aby przekroczyć 2 pola w strefie wody.
- ⊗ Podczas przemieszczania się można przekroczyć pola z obozami należącymi do innych graczy. W takim przypadku, zamiast odrzucać kartę za przekroczenie danego pola, należy przekazać ją właścicielowi obozu. Ten przeciwnik bierze tę kartę na swoją rękę. (Jeśli gracz przekracza obóz początkowy innego gracza, musi przekazać mu dowolną kartę z ręki).
- C **Czarek** przekracza obóz **Beaty** i przekazuje jej kartę badlandów.
Na koniec odrzuca jeszcze jedną kartę badlandów, aby umieścić swój obóz na docelowym polu.

Po odrzuceniu wszystkich wymaganych kart terenów (albo przekazaniu ich innym graczom) należy wziąć pierwszy od lewej obóz ze swojej planszki plemienia i umieścić go na docelowym polu.



Efekty umieszczenia obozu



- ❶ Jeśli strefa, w której gracz umieścił obóz, ma przynajmniej 1 żeton jagody, gracz bierze 1 żeton jagody z tej strefy i kładzie go po lewej stronie swojej planszeczki plemienia.

Uwaga! Jeśli w późniejszej turze gracz umieści kolejny obóz w tej samej strefie, może wziąć kolejny żeton jagody.

- ❷ Następnie należy zastosować efekt z pola planszeczki plemienia, z którego pochodzi obóz:



A Brak efektu.

- B** Gdy gracz umieszcza swój 2., 4. i 6. obóz, bierze 1 kafelek historii spośród 5 odkrytych (albo, jeśli nie chce żadnego z nich, dobiera zakryty kafelek ze stosu). Gracz umieszcza wybrany kafelek awersiem do góry na pierwszym od lewej wolnym polu swojej planszeczki plemienia (przesunięty w dół). Jeśli kafelek został zabrany z rzędu odkrytych kafelków, należy natychmiast uzupełnić lukę w rzędzie wierzchnim kafelkiem ze stosu.

- C** Gdy gracz umieszcza swój 3., 5. i 7. obóz, może wsunąć 1 kartę terenu z ręki pod odpowiadające umieszczonemu obozowi pole na planszeczce plemienia – tak, aby widoczny był symbol terenu (i ewentualnie zasobu). Jeśli gracz nie ma kart na ręce albo nie chce wykonać tej akcji, to pole pozostaje puste.

- D** Gdy gracz umieszcza swój ostatni obóz, zaczyna się koniec gry (zob. str. 8). Ten gracz otrzyma dodatkowo 1 symbol ognia przy punktowaniu.

Strefy

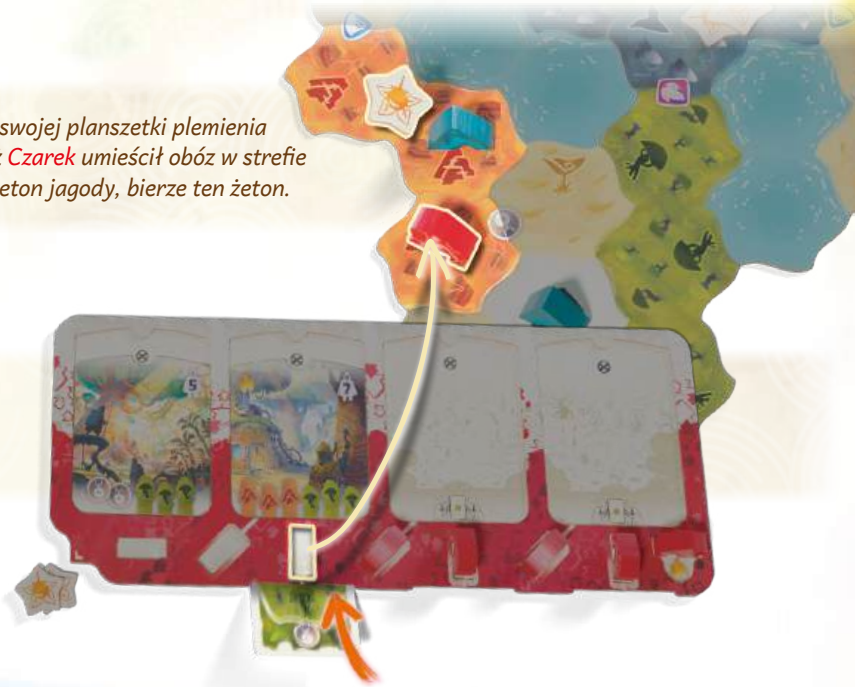
Strefa składa się z 1 pola terenu albo co najmniej 2 sąsiadujących pól tego samego typu terenu.



Na powyższej ilustracji wyróżnione są 2 odrębne strefy gór.

*Czarek bierze pierwszy od lewej obóz ze swojej planszeczki plemienia i umieszcza go na docelowym polu. Ponieważ **Czarek** umieścił obóz w strefie badlandów, w której wciąż znajduje się 1 żeton jagody, bierze ten żeton.*

Umieszcza na mapie swój 3. obóz. Wybiera 1 kartę z ręki i wsuwa ją pod odpowiadające umieszczonemu obozowi pole na swojej planszeczce plemienia.



Kafelki historii

Kafelki historii to główne źródło punktów w grze. Żeby zdobyć punkty z kafelka historii (oraz, jeśli ma symbol , uwzględnić go w końcowym punktowaniu), należy spełnić przedstawione na nim wymagania dotyczące terenów i zasobów.

Wymagania każdego kafelka historii są sprawdzane osobno. Obozy i karty pod planszatką plemienia mogą spełniać wymagania kilku różnych kafelków historii.

Uwaga! Obóz początkowy nie jest brany pod uwagę na rzecz spełniania wymagań kafelków historii.



- ⌚ Jeśli kafelek przedstawia ten sam typ terenu (, ,  albo ) więcej niż raz, aby spełnić jego wymagania, gracz musi mieć obozy **we wskazanej liczbie różnych stref** danego terenu.
- ⌚ Jeśli na kafelku widnieje więcej niż 1 symbol , aby spełnić jego wymagania, gracz musi mieć obozy **sąsiadujące** ze wskazaną liczbą **różnych** stref wody. Jeden obóz może sąsiadować z więcej niż 1 strefą wody.
- ⌚ Jeśli kafelek przedstawia symbol ,  albo  więcej niż raz, gracz musi mieć obozy **sąsiadujące** ze wskazaną liczbą **różnych** symboli danych zasobów.
Każdy symbol zasobu spełnia tylko 1 wymóg, niezależnie od tego, ile obozów z nim sąsiaduje.

Czarek ma 2 obozy w tej samej strefie lasu oraz sąsiadujące z tą samą strefą wody.

Oznacza to, że ma tylko 1  i 1 . Dodatkowo ma 1 .



Alicja ma 1  i 1 .

Beata ma 1 , 1  i 1 .

Obie mogą wykorzystać ten sam  do spełnienia wymagań.

Czarek ma 1 , 1 , 2  oraz 1 .



- ⌚ Każda karta terenu wsunięta pod planszatkę plemienia liczy się jako 1 strefa danego typu terenu. Jeśli karta ma symbol zasobu, liczy się również jako 1 zasób tego typu.

Dzięki kartom wsuniętym pod planszatkę plemienia **Czarek** ma 1 , 1 , 1 , 1  i 1 .



Koniec tury

Na koniec tury gracz sprawdza, czy spełnił wymagania któregoś ze swoich kafelków historii.

Każdy kafelek historii, którego warunki zostały spełnione, należy oznaczyć, przesuwając go w górę na planszce plemienia. Następnie gracz **dobiera 1 kartę terenu** ze stosu kart terenów za każdy swój kafelek, którego wymagania spełnił w tej turze. Po zakończeniu tego procesu turę rozpoczyna gracz siedzący po jego lewej stronie.

Na koniec swojej tury **Czarek** ma obozy w 2 różnych strefach  oraz kartę  wsuniętą pod swoją planszkę.



Ma również obóz sąsiadujący z symbolem  oraz kartę z symbolem  wsuniętą pod planszkę.

Ponieważ spełnia wszystkie wymagania pierwszego od lewej kafełka historii (2  i 3 ), przesuwa kafelek w górę i dobiera 1 kartę terenu. Tym samym jego tura dobiega końca.





KONIEC GRY



Rozgrywka dobiega końca po rundzie, w której dowolny gracz umieści swój **ostatni obóz**. Gracze kończą bieżącą rundę, tak aby każdy z graczy rozegrał taką samą liczbę tur, a następnie sumują punkty przy użyciu notesu punktacji. Wszystkie kafelki historii, których warunki nie zostały spełnione, należy natychmiast odrzucić.

Punktacja za kafelki scenariuszy wygląda następująco:



Gracz sumuje punkty wskazane na kafelkach historii, których wymagania spełnił.



Gracz otrzymuje 1 punkt za każdy symbol  zdobyty dzięki kafelkom historii, których wymagania spełnił, i kartom pod planszatką plemienia. Zdobywa 1 dodatkowy symbol , jeśli umieścił swój ostatni obóz (jak wskazano na pustym polu obozu na planszeczce plemienia). Gracz z największą liczbą symboli  otrzymuje dodatkowe 4 punkty. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują po 4 punkty.



Gracz zdobywa 4 punkty za każdą grupę co najmniej 2 sąsiadujących ze sobą jego obozów na mapie.



Gracz zdobywa po 2 punkty za każdy żeton jagody zebrany w trakcie rozgrywki oraz za każdy symbol  widoczny na kartach terenów pod jego planszatką plemienia.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą kart terenów na ręce. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.



Czarek podlicza swoje punkty. Spełnił wymagania 3 kafelków historii, ale nie spełnił wymagań 4., więc go odrzuca. Zdobywa łącznie 16 punktów z ukończonych kafelków (5 + 7 + 4).



Zebrał także 3 żetony jagód w trakcie gry i ma 1 symbol  na 1 z kart terenów wsuniętych pod jego planszatkę, co daje mu łącznie 4 jagody – otrzymuje za nie kolejne 8 punktów.





Czarek utworzył 2 grupy co najmniej 2 sąsiadujących obozów na planszy, co zapewnia mu dodatkowe 8 punktów (4 punkty za każdą grupę).



Jego łączna liczba symboli to 3 – po 1 z kafelka historii, z karty pod planszatką i za umieszczenie ostatniego obozu. Ponieważ Alicja ma więcej symboli , **Czarek** zdobywa tylko 3 punkty, a 4-punktowy bonus trafia do Alicji.

B	A	C
17	19	16
1	6	3
8	16	8
10	4	8
36	49	35

Punkty ze scenariusza (zob. ostatnia strona).



Końcowy wynik **Czarka** to $16 + 3 + 8 + 8 = 35$ punktów.



SCENARIUSZ DRUŻYNOWY



Należy umieścić kafelek scenariusza w pobliżu obszaru gry. Zasady gry drużynowej są identyczne jak standardowej rozgrywki 4-osobowej. Gracze tworzą 2 drużyny po 2 osoby. Członkowie drużyn siadają naprzeciwko siebie, by drużyny rozgrywały tury na zmianę. Gdy 1 z graczy umieści swój ostatni obóz, należy dokończyć rundę, a następnie gra dobiega końca. Następnie sumowane są punkty każdej z drużyn.



Drużyna sumuje punkty z kafelków historii obojga graczy.



Drużyna zdobywa po 1 punkcie za każdy symbol obojga graczy. Drużyna z większą liczbą symboli zdobywa dodatkowe 4 punkty. W przypadku remisu obie drużyny zdobywają po 4 punkty.



Drużyna zdobywa 4 punkty za każdą grupę co najmniej 2 sąsiadujących obozów, w której skład wchodzi przynajmniej po 1 obozie obojga jej członków.



Drużyna zdobywa po 4 punkty za każdą parę jagód: jednej należącej do jednego gracza i drugiej – do drugiego.

Gra kończy się zwycięstwem drużyny z najwyższą sumą punktów. W przypadku remisu wygrywa drużyna z największą liczbą kart terenów na rękach. Jeśli remis się utrzyma, drużyny współdzielą zwycięstwo.



DODATKOWE SCENARIUSZE



Dewan ma 3 dodatkowe scenariusze. Podczas rozgrywania 1 z tych scenariuszy obowiązują standardowe zasady rozgrywki, o ile nie napisano inaczej. Zasady właściwe dla danego scenariusza zawsze są ważniejsze niż standardowe zasady gry.

Na rewersie kafelków scenariuszy można znaleźć informacje dotyczące ich przygotowania – należy umieścić odpowiedni kafelek przy obszarze gry zamiast kafelka scenariusza podstawowego. Poniższe zasady odnoszą się do poszczególnych scenariuszy.

Tworzenie stosu kart terenów

Na początku gry, po przygotowaniu rzędu kart, należy odłożyć określoną liczbę losowych kart terenów i utworzyć z nich stos. Ta liczba zależy od liczby graczy:

- W rozgrywce 2-osobowej: 6 kart
- W rozgrywce 3-osobowej: 8 kart
- W rozgrywce 4-osobowej: 10 kart

Stos kart terenów należy umieścić na wierzchu kafelka wydarzenia. Pozostałe karty tworzą stos rezerwy – należy położyć go obok stosu kart terenów.



Wywoływanie wydarzeń

Każdy scenariusz ma swoje wydarzenie. Gdy gracz wykonuje akcję wzięcia 2 kart, rząd kart jest uzupełniany kartami ze stosu kart terenów.

W momencie, gdy wyłożona zostanie ostatnia karta ze stosu kart terenów, wydarzenie zostaje natychmiast wywołane i zostaje rozpatrzone przez gracza, który je wywołał.

Następnie należy utworzyć nowy stos kart terenów. Należy użyć takiej samej liczby kart jak wcześniej.



W rozgrywce 3-osobowej Beata wykonuje akcję wzięcia 2 kart i uzupełnia rząd ostatnimi 2 kartami ze stosu kart terenów. Rozpatruje wydarzenie, a następnie tworzy nowy stos kart terenów, używając 8 kart ze stosu rezerwy.

Nagrody kafelków historii

Po spełnieniu warunków co najmniej 1 ze swoich kafelków historii, gracz bierze wierzchnią kartę (albo karty) ze stosu rezerwy (nie ze stosu kart terenów).

Uwaga! Jeśli w momencie dobierania stos rezerwy jest pusty, należy potasować odrzucone karty i stworzyć z nich nowy zakryty stos rezerwy.

Limit elementów

Jeśli wydarzenie wymaga umieszczenia znacznika albo pobrania żetonu, który nie jest dostępny, należy zignorować ten element wydarzenia.

Ulewa



Grę należy przygotować zgodnie ze standardowymi zasadami, z wyjątkiem płytki terytorium ulewy, którą należy umieścić zgodnie z instrukcją na rewersie kafelka scenariusza. Znaczniki wody należy umieścić w pobliżu mapy. Przed utworzeniem stosu kafelków historii należy odłożyć do pudełka 5 kafelków z symbolem wody.



Za każdym razem, gdy wydarzenie zostaje wywołane, aktywny gracz umieszcza 1 znacznik wody na dowolnym wolnym polu bez wody, które sąsiaduje z polem wody. To pole staje się polem wody. Jeśli strefa zostanie podzielona na 2, wszystkie żetony jagód należy przenieść do większej strefy. Jeśli obie strefy mają taki sam rozmiar, należy rozdzielić żetony jagód po równo, a 1 nadmiarową (jeśli występuje) umieścić losowo w 1 z 2 stref.



Punktacja za kafelki historii, których wymagania spełniono, oraz symbole 🔥 przebiega zgodnie ze standardowymi zasadami.



Gracz zdobywa 3 punkty za każdą strefę lasu albo gór, w której umieścił przynajmniej 1 obóz.



Gracz zdobywa 4 punkty za każdą parę złożoną z 1 symbolu ★ i 1 symbolu 🐾 zdobytych podczas gry.



Beata wywołała wydarzenie, więc musi umieścić znacznik wody. Na powyższej ilustracji widnieje 6 pól, na których możliwe jest umieszczenie znacznika wody: są niezajęte, nie są polami wody i sąsiadują z polem wody (w tym z polem, na którym wcześniej został umieszczony znacznik wody).

Wulkan



Grę należy przygotować zgodnie ze standardowymi zasadami, z wyjątkiem płytki terytorium wulkanu, którą należy umieścić zgodnie z instrukcją na rewersie kafelka scenariusza. Znaczniki lawy należy umieścić obok mapy.



Za każdym razem, gdy wydarzenie zostaje wywołane, aktywny gracz umieszcza 1 znacznik lawy na dowolnym niezajętym polu, które nie jest polem wody i które sąsiaduje z wulkanem albo innym znacznikiem lawy. Jeśli strefa zostanie podzielona na 2, wszystkie żetony jagód należy przenieść do większej strefy. Jeśli obie strefy mają taki sam rozmiar, należy rozdzielić żetony jagód po równo, a 1 nadmiarową (jeśli występuje) umieścić losowo w 1 z 2 stref.

Podczas umieszczania obozu nie można przekraczać pól ze znacznikiem lawy ani pola wulkanu.



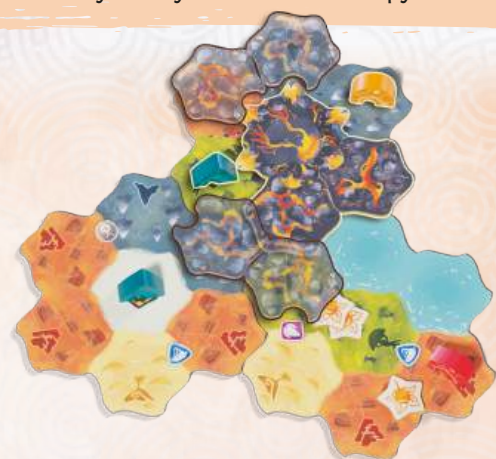
Punktacja za kafelki historii, których wymagania spełniono, oraz symbole 🔥 przebiega zgodnie ze standardowymi zasadami (należy wziąć pod uwagę symbole 🔥 zdobyte przez sąsiadowanie z wulkanem).



Gracz zdobywa 2 punkty za każdą strefę wody sąsiadującą z co najmniej 1 z jego obozów. Gracz zdobywa 2 punkty za każdy jego obóz sąsiadujący ze środkiem początkowego kafelka przeciwnika.



Gracz zdobywa 3 punkty za każdą parę złożoną z 1 symbolu ★ i 1 symbolu 🔥 zdobytych w trakcie rozgrywki.



Beata wywołała wydarzenie i musi umieścić znacznik lawy. Na powyższej ilustracji widnieje 4 pola, na których możliwe jest umieszczenie znacznika lawy: są niezajęte, nie są polami wody i sąsiadują z wulkanem albo innym znacznikiem lawy. Beata zdobywa 1 🔥 za sąsiadowanie z wulkanem.

Wioski na jeziorach



Przygotuj grę zgodnie ze standardowymi zasadami. Żetony ryb należy umieścić obok mapy.



Gdy gracz wykonuje akcję umieszczenia obozu, może umieścić swój obóz na polu wody. W tym celu należy wskazać dowolne pole w strefie wody jako pole docelowe. Ostatnią kartą odrzuconą w tej akcji musi być karta wody.

Każda strefa wody może mieć tylko 1 obóz, który staje się wioską na jeziorze. Jeśli w strefie wody jest już wioska na jeziorze, nie można umieścić w niej kolejnego obozu.

Gracz może wykorzystać pole ze swoją wioską na jeziorze jako pole startowe. W takim przypadku pierwsza odrzucona karta musi być kartą wody. Kolejną odrzuconą kartą może być dowolna karta terenu odpowiadająca typowi pola sąsiadującego ze strefą wody, z której rozpoczynana jest akcja.

Jeśli przeciwnik przekracza strefę wody z wioską na jeziorze innego gracza, musi przekazać właścicielowi tej wioski kartę wody zamiast ją odrzucać.

Ważne! Wioska na jeziorze NIE jest uznawana za sąsiadującą ze strefą wody, którą zajmuje.



Po wywołaniu wydarzenia każdy gracz z co najmniej 1 wioską na jeziorze może odrzucić dokładnie 1 kartę terenu (dowolnego rodzaju) z ręki.

Gracze, którzy to robią, mogą wziąć po 1 żetonie ryby za każdą swoją wioską na jeziorze.

Żetony ryb są pobierane zgodnie z kierunkiem rozgrywania tur, zaczynając od gracza, który wywołał zdarzenie.



Punktacja za kafelki historii, których wymagania spełniono, oraz symbole  przebiega zgodnie ze standardowymi zasadami.



Za każdą strefę wody przyznaje się 6 punktów graczowi, który ma najwięcej obozów na polach sąsiadujących z tą strefą. W przypadku remisu każdy z remisujących graczy otrzymuje po 3 punkty.

Wioski na jeziorach NIE są uznawane za sąsiadujące z zajmowaną strefą wody, więc nie są brane pod uwagę przy spełnianiu wymagań dotyczących wody na kafelkach historii ani podczas punktacji za sąsiadowanie obozów.



Gracz zdobywa 3 punkty za każdą parę złożoną z 1 symbolu  i 1 symbolu  zdobytych w trakcie rozgrywki.



Za każdy zdobyty żeton ryby graczowi przyznaje się 3 punkty.

*Danuta umieściła 1. wioskę w strefie wody **A**, a 2. – w strefie wody **B**. **Czarek** umieścił wioskę w strefie wody **C**. Za każdym razem, gdy rozpatrywane jest wydarzenie, oboje mogą odrzucić po 1 karcie z ręki. Po zrobieniu tego **Danuta** otrzyma 2 żetony ryb, a **Czarek** 1.*



Na koniec gry punktacja za każdą strefę wody przebiega następująco:

- STREFA **A**:** *Danuta* ma 4 obozy sąsiadujące z tą strefą (wioska na jeziorze się nie liczy). *Beata* ma tylko 2 sąsiadujące z nią obozy, a *Czarek* tylko 1. *Danuta* zdobywa 6 punktów.
- STREFA **B**:** *Beata* i *Czarek* remisują, mając po 2 obozy sąsiadujące ze strefą B, więc oboje zdobywają po 3 punkty.
- STREFA **C**:** *Danuta* i *Beata* mają po 3 obozy sąsiadujące ze strefą C, więc również zdobywają po 3 punkty.

Dewan został opublikowany przez Asmodee Group – SPACE Cowboys, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy – BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, Francja.

© 2026 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Tłumaczenie: Kacper Podliński

Redakcja: zespół Rebel

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie PLANSZOWA REBELIA

FB/groups/planszowarebelia

Najnowsze informacje o Dewan i SPACE Cowboys można znaleźć na stronach www.spacecowboys.fr, [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR) oraz [space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel).