

Everdell

Dalekobrzeg

INSTRUKCJA

Spis treści

Wstęp	2
Zawartość	3
Wprowadzenie	3
Przygotowanie	4
Przebieg gry	6
Koniec gry	11
Zasady gry solo	12
Opracowanie	17
Dziennik wyprawy	19
Skrócone zasady (porównanie <i>Dalekobrzegu</i> i <i>Everdell</i>) ...	20



Wstęp

Morze Odwieczne wzywa...

Urwiste wybrzeże na północ od doliny Everdell to kraina pełna przygód i tajemnic. Dzielni żeglarze poszukują cennych skarbów i obfitujących w bogactwa wysp. Sumienni mnisi zamieszkują opactwa i pracują w skryptoriach, skrupulatnie tłumacząc i zdobiąc księgi. Pracowici mieszkańcy gromadzą surowce i budują miasta w zgodzie z rytmem nieustannie bijących o brzeg fal potężnego oceanu.

Oto Dalekobrzeg.

Przez kolejne pory roku będziesz przywódcą grupy stworzeń budujących miasto i badających cudowne wody oceanu. Aby budować i żeglować, musisz starannie planować akcje. Nie odniesiesz bowiem sukcesu, jeśli nie wsłuchasz się w wiatr zmian.

Wieję silny wicher. Słońce wychyla się zza horyzontu. Żagle staw! Czas wyruszyć na poszukiwanie przygód!

Legenda

Weź. Weź z puli wskazane surowce, żeton skarbów albo muszelki.



muszelka
(znacznik
1 punktu)

Zapłać. Przenieś wskazane surowce ze swoich zasobów do puli.



2 punkty na
koniec gry

Dobierz. Weź na rękę wierzchnią kartę z talii (chyba że zostało zaznaczone inaczej). Symbol karty bez tekstu oznacza, że musisz dobrać kartę z talii.



karta



statek



dREWIEŃKO



kęPKA
wodorostów



krysztaŁEK



GRZYBEK



dowolny
surowiec



rÓŻA wiatrów



mapa



skarB

Odkryj. Odkryj wierzchnią kartę z talii i pokaż ją pozostałym graczom.

Odrzuć. Wybierz kartę z ręki (chyba że zostało zaznaczone inaczej) i odłóż ją zakrytą na stos kart odrzuconych.

Skarb nie jest surowcem. Za każdym razem, gdy masz wydać surowiec dowolnego rodzaju, możesz zamiast niego wydać żeton skarbu. Jeśli jednak efekt pozwala Ci wziąć 1 dowolny surowiec, musisz wtedy wybrać drewno, kępkę wodorostów, kryształek albo grzybek. Nie możesz wziąć żetonu skarbu. Jeśli masz wziąć kilka dowolnych surowców, może to być dowolna kombinacja surowców.

Zawartość



Elementy do gry solo



Wprowadzenie

W grze *Dalekobrzeg* wysyłasz robotników na różne pola akcji na planszy w celu zbierania surowców. Następnie wykorzystujesz te surowce do zagrywania kart i budowania nadmorskiego miasta.

W każdej turze wykonujesz tylko 1 z 3 dostępnych akcji:

- zagrywasz robotnika,
- zagrywasz kartę,
- przygotowujesz się do nowej pory roku.

Możesz **zagrać 1 ze swoich robotników** na dowolne pole akcji – na wybrzeżu, wyspach, w dokach, punkcie widokowym, na wydmach albo na czerwonej karcie w swoim mieście – o ile nie jest już zablokowane przez innego robotnika. Natychmiast po umieszczeniu robotnika bierzesz z puli wskazane surowce albo wykonujesz przypisaną akcję.

Aby **zagrać kartę**, musisz najpierw opłacić jej koszt w surowcach. Kartę stworzenia możesz też zagrać za darmo, używając 1 ze swoich 3 kotwic. Możesz zagrywać karty z ręki albo z zatoki, czyli obszaru planszy, na którym znajdują się odkryte karty.

Gdy zagrasz wszystkich swoich robotników, możesz **przygotować się do kolejnej pory roku** – wracają do Ciebie wszyscy zagraní robotnicy, otrzymujesz 1 dodatkowego robotnika i rozpatrujesz efekt nadchodzącej pory roku. Gracz, który przygotowuje się do nowej pory roku jako ostatni, przeprowadza również efekt wiatru zmian, który ujawni nowe wymagania dotyczące ruchu statków po planszy.

Gra się dla Ciebie kończy, gdy podczas ostatniej pory roku – jesieni – nie będziesz w stanie wykonać już żadnej akcji. Czekasz, aż pozostali gracze skończą, a następnie wszyscy podliczacie punkty. Wygrywa osoba, która zdobyła ich najwięcej!

Przygotowanie

- 7  x8
- 8  
- 9   


Gracz 4

- 8  

-  

-  

-  

- 7  x5

- 8  

- 9  

Gracz 1

- 2 
- 1 
- 1 
- 0 

- 5 
- 6 

- 8   

- 1  
- 1  

WIDOKI
Zdobądź 1  , którego wymagania spełniasz.

DOKI
Odrzuć do 3 aby wciąć z puli 1 za każdą odrzuconą .

PUNKT WIDOKOWY
Odrzuć dowolną liczbę a następnie dobierz z talii lub z zatoki do limitu kart na ręce.

ZATOKA

- 7  x7
- 8  
- 9   

Gracz 3

- 3   

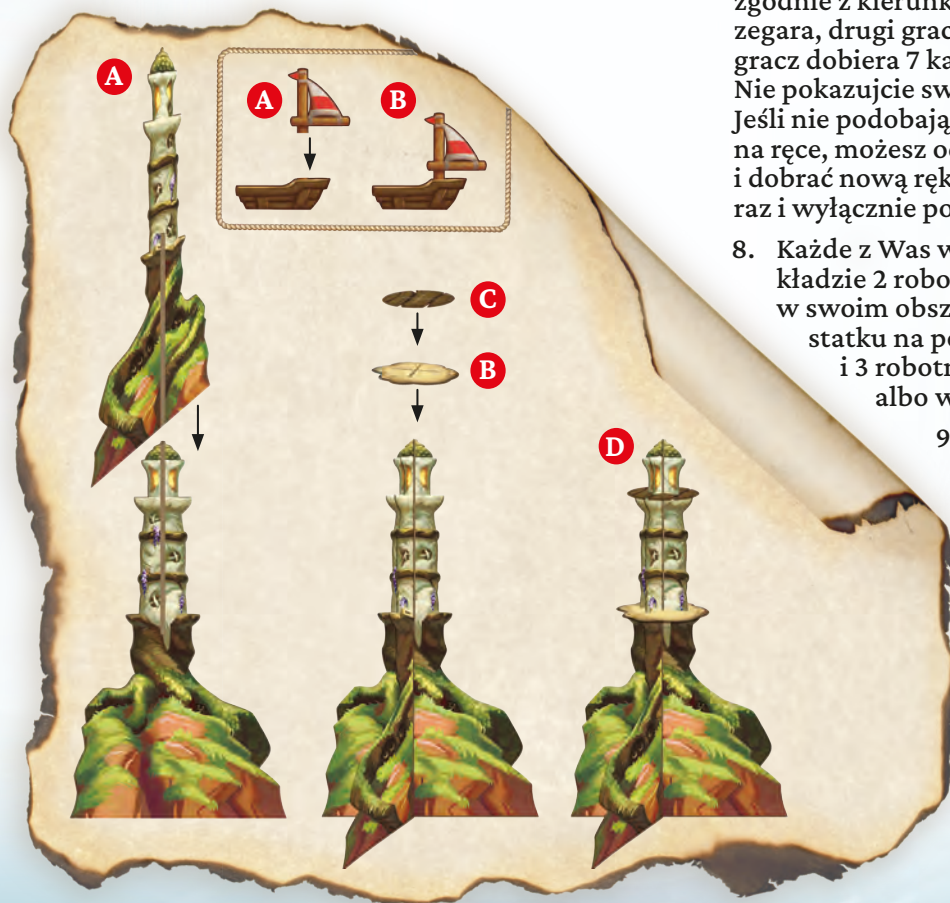
- 7  x6
- 8  
- 9  

Gracz 2

1. Połóżcie planszę i latarnię morską na stole, surowce na odpowiednich polach wybrzeża, a muszki i żetony skarbów w osobnych stosach obok planszy. Wszystkie te elementy stanowią pulę.
2. Posortujcie kafelki map według rodzaju i ułóżcie w rosnącej kolejności w 6 stosów tak, aby na wierzchu każdego znajdował się kafelek mapy o wartości „2”. Sześć utworzonych w ten sposób stosów umieśćcie we wskazanym miejscu na planszy. W rozgrywce 2-osobowej stosy składają się tylko z 2 kafelków map: 1 o wartości „2” i 1 o wartości „1”. Do rozgrywki 3-osobowej przygotujcie stosy składające się z 3 kafelków: 1 o wartości „2”, 1 o wartości „1” i 1 o wartości „0”. W rozgrywce 4-osobowej użyjcie wszystkich kafelków map – w każdym stosie znajdą się 4 kafelki.
3. Pomieszajcie zakryte kafelki wysp i wylosujcie tyle, ilu jest graczy. Wylosowane kafelki umieśćcie odkryte na polach wysp na planszy, a pozostałe odłóżcie do pudełka.

Nie ma limitu surowców, żetonów skarbów ani muszlelek, jakie gracz może mieć w trakcie rozgrywki. Jeśli zabraknie któregoś z tych elementów, użyjcie dowolnych zamienników.

4. Posortujcie kafelki róż wiatrów i utwórzcie 2 stosy: A i B. Potasujcie każdy stos zakryty, a następnie umieśćcie obydwa we wskazanym miejscu na planszy i odkryjcie z każdego z nich wierzchni kafelek.
5. Potasujcie talię kart i rozłóżcie 8 odkrytych kart w zatoce. Jeśli karty się powtórzą, ułóżcie je jedna na drugiej i uzupełnijcie puste miejsca kartami z talii. Połóżcie zakrytą talię po lewej stronie latarni morskiej.
6. Miejsce na zakryty stos kart odrzuconych znajduje się po prawej stronie latarni morskiej.
7. Pierwszym graczem zostaje osoba, która jest najbardziej zaprawiona w morskich wyprawach. Dobiera 5 kart z talii, następnie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, drugi gracz dobiera 6 kart, trzeci gracz dobiera 7 kart, a czwarty – 8 kart. Nie pokazujcie swoich kart innym graczom. Jeśli nie podobają Ci się początkowe karty na ręce, możesz odrzucić je wszystkie i dobrać nową rękę. Możesz zrobić to tylko raz i wyłącznie podczas przygotowania gry.
8. Każde z Was wybiera kolor, a następnie kładzie 2 robotników w tym kolorze w swoim obszarze gry, 1 robotnika na statku na polu startowym toru statku i 3 robotników na latarni morskiej albo w jej pobliżu.
9. Rozdajcie każdemu z Was po 3 kotwice.



Przebieg gry

W swojej turze musisz wykonać 1 z następujących akcji:

- zagrać robotnika,
- zagrać kartę,
- przygotować się do nowej pory roku.

Zagranie robotnika

Umieść 1 swojego robotnika na dowolnym dostępnym polu akcji z symbolem łapki z błoną pławną, które znajduje się na planszy, albo na 1 z Twoich zagranych wcześniej kart 🐾. Natychmiast wykonaj akcję przypisaną do tego pola.

Pola akcji na wybrzeżu



Na wybrzeżu znajdują się 4 główne pola akcji. Gdy je odwiedzisz, otrzymasz wskazane na planszy surowce. Na każdym z tych pól może się znajdować tylko 1 robotnik.

Pola akcji na wyspach



Pola akcji na wyspach zazwyczaj mają korzystniejsze efekty. Na każdym z tych pól może się znajdować tylko 1 robotnik. Można je odwiedzać tylko wtedy, gdy kafelek wyspy jest odkryty (zob. „Przyływ” str. 10).

Doki



Na polu akcji w dokach może się znajdować dowolna liczba robotników – nawet 1 koloru. Akcja tego pola pozwala odrzucić maksymalnie 3 karty z ręki, aby wziąć 1 dowolny surowiec za każdą odrzuconą kartę. Każdy z wziętych surowców może być inny.

Punkt widokowy



Na polu akcji w punkcie widokowym może się znajdować dowolna liczba robotników – nawet 1 koloru. Akcja tego pola pozwala odrzucić dowolną liczbę kart z ręki, a następnie dobrać karty z talii lub zatoki do limitu kart na ręce. Możesz dobrać karty z talii i zatoki w dowolnej kombinacji. Po dobraniu wszystkich kart uzupełnij puste miejsca w zatoce.

Pola akcji na kartach





Możesz umieścić robotnika na dowolnej karcie z polem akcji (karty 🐾) w swoim mieście, aby aktywować zdolność tej karty. Na polu akcji na karcie może się znajdować tylko 1 robotnik. **Nie możesz odwiedzać pól akcji w miastach innych graczy.**

Wydmy



Na polu akcji na wydmach może się znajdować dowolna liczba robotników – nawet 1 koloru. Możesz umieścić robotnika na tym polu, aby zdobyć kafelek mapy, jeśli masz już w swoim mieście wskazane rodzaje kart.

Weź wtedy wierzchni kafelek mapy z odpowiedniego stosu i połóż obok swojego miasta. Możesz mieć tylko po 1 kafelek mapy każdego rodzaju. Gdy już na przykład zdobędziesz kafelek mapy „”, nie możesz zdobyć kolejnego kafełka „”.



Aby zdobyć ten kafelek mapy, musisz mieć w swoim mieście co najmniej 4 zielone karty.



Aby zdobyć ten kafelek mapy, musisz mieć w swoim mieście po co najmniej 1 karcie każdego koloru.

Kafelki map zapewniają punkty na koniec gry. Aby obliczyć wartość punktową kafelka, pomnóż zapisaną na nim wartość punktową („2”, „1” albo „0”) przez liczbę wszystkich swoich kafelków map (łącznie z tym, którego wartość obliczasz).

Przykład 1



Suma = 2 punkty

Przykład 2



2 x 2 kafelki = 4



1 x 2 kafelki = 2

Suma = 6 punktów

Przykład 3



2 x 3 kafelki = 6



1 x 3 kafelki = 3



0 x 3 kafelki = 0

Suma = 9 punktów

Zagraj kartę

W ramach akcji możesz zagrać 1 kartę. Aby to zrobić, musisz zapłacić surowce wskazane na zagrywanej karcie (z lewej strony nazwy). Następnie umieść tę kartę odkrytą przed sobą. Zagrane karty będą tworzyć Twoje miasto.

Karty można zagrywać albo z ręki, albo z zatoki (spośród 8 różnych odkrytych kart).

Jeśli zagrasz kartę z zatoki, na koniec swojej tury uzupełnij puste miejsce kartą z talii.



Kotwice

Za zagranie karty stworzenia możesz zapłacić wskazanym kosztem w grzybkach albo możesz zagrać ją za darmo, używając 1 ze swoich kotwic. Aby zagrać kartę stworzenia za darmo, umieść kotwicę na dowolnej dostępnej karcie budowli w swoim mieście w tym samym kolorze co zagrywane stworzenie. Na każdej karcie budowli można położyć tylko 1 kotwicę.

Jeśli odrzucisz ze swojego miasta kartę, na której znajduje się kotwica, nie odzyskasz tej kotwicy. Każde z Was ma tylko 3 kotwice, które muszą wystarczyć na całą rozgrywkę. Zatem zarzucaj swoje kotwice mądrze!



Przykład. Możesz zagrać Nurka za darmo, umieszczając kotwicę na Składzie w swoim mieście.

Kolejność kroków

Gdy zagrywasz kartę, wykonaj poszczególne kroki w następującej kolejności:

1. Aktywuj pojedynczą zdolność zmieniającą koszt zagrywania karty (nie można łączyć kilku takich zdolności).
2. Zapłać koszt w surowcach lub żetonach skarbów albo użyj kotwicy.
3. Umieść nowo zagraną kartę w swoim mieście.
4. Rozpatrz efekt nowo zagranej karty (jeśli jest).
5. Rozpatrz wywołane efekty z innych kart.
6. Przesuń swój statek, jeśli spełniłeś wymagania, i zbierz ewentualne skarby.
7. Jeśli w zatoce powstało puste miejsce, uzupełnij je.

Dodatkowe zasady dotyczące kart

- W Twoim mieście jest 15 miejsc. Każde z nich może zająć 1 karta. Gdy wszystkie miejsca zostaną zajęte, nie będziesz mógł zagrać więcej kart, chyba że na karcie jest napisane, że nie zajmuje miejsca w mieście (*Wrak i Rozbitek*).
- Karty dobieraj zawsze z talii, chyba że zdolność pozwala dobrać je z zatoki.
- Limit na ręce wynosi 8 kart. Nigdy nie dobieraj kart powyżej tego limitu. Jeśli jakiś efekt sprawiłby, że miałbyś dobrać więcej kart, niż pozwala limit, dobierz tylko tyle, aby w sumie mieć na ręce 8 kart – nie dobieraj pozostałych kart.
- Gdy masz przekazać kartę innemu graczowi, wybierz tego, który ma miejsce na ręce. Jeśli nie ma takiego gracza, odrzuć tę kartę (otrzymujesz korzyść za przekazanie karty).
- Karty odrzucaj zawsze z ręki, chyba że zdolność wskazuje inaczej.
- Jeśli w zatoce znajdują się takie same karty, ułóż je jedna na drugiej i uzupełnij puste miejsce kartą z talii. Jeśli zagrasz kartę z takiego stosu identycznych kart, pozostałe karty w stosie zostają w zatoce.
- Jeśli musisz dobrać kartę z talii albo uzupełnić puste miejsce w zatoce, a w talii nie ma kart, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię. *Przykład. Jeśli masz dobrać 3 karty, a w talii jest tylko 1 karta, dobierz najpierw tę 1 kartę, a następnie potasuj stos kart odrzuconych, utwórz nową talię i dobierz jeszcze 2 karty.*
- Jeśli zdolność karty wskazuje, że „możesz” wykonać jakieś działanie, to jej rozpatrzenie jest opcjonalne. W przeciwnym razie jest obowiązkowe (ale przynoszące korzyści).

Rodzaje kart i kluczowe terminy

Na każdej karcie znajdują się 2 kluczowe terminy, po 1 z każdej pary:

- **Zwykła/Unikatowa.** W swoim mieście możesz mieć kilka takich samych zwykłych kart, ale tylko 1 unikatową kartę o danej nazwie.
- **Stworzenie/Budowla.** Zagranie karty stworzenia prawie zawsze wymaga opłacenia kosztu w grzybkach. Stworzenie możesz też zagrać za darmo, używając kotwicy (zob. „Kotwice” str. 7). Zagranie kart budowli nigdy nie wymaga grzybków, ale można ich użyć, jeśli w koszcie jest wskazany dowolny surowiec.

W grze występuje 5 rodzajów kart, każda działa w nieco inny sposób:



Zielona – produkcja. Aktywujesz ją w chwili zagrania, a potem podczas przygotowania do wiosny i do jesieni.



Niebieska – zarządzanie. Aktywujesz ją zgodnie z opisem na karcie. Karty tego rodzaju zapewniają bonusy, gdy zagrywasz karty albo wykonujesz określone akcje. Niebieskich kart nie aktywuje się w chwili zagrania.



Brązowa – podróżnik. Aktywujesz ją tylko raz – w chwili zagrania.

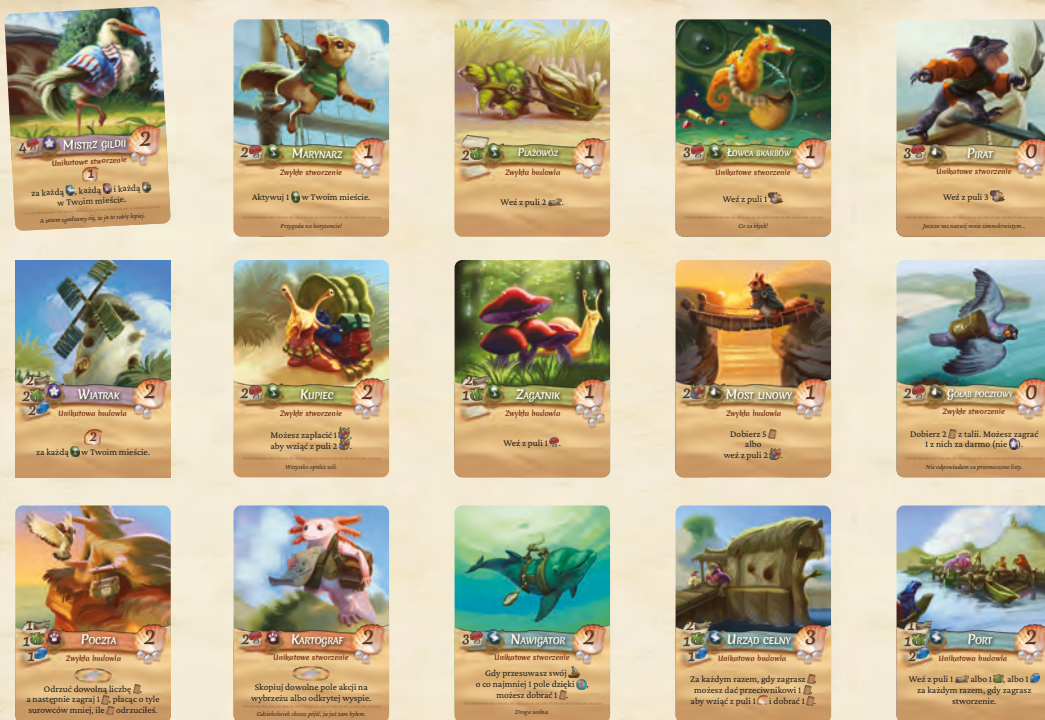


Czerwona – miejsce. Możesz umieścić robotnika na takiej karcie w swoim mieście, aby ją aktywować. Czerwonych kart nie aktywuje się w chwili zagrania.



Fioletowa – pomysłość. Na koniec gry zapewnia wskazane na niej punkty bazowe, a także punkty bonusowe zależne od różnych cech Twojego miasta, statku, map lub skarbów.





W tym przykładzie Mistrz gildii zapewnia 2 punkty bazowe, a także 8 punktów bonusowych (3 za niebieskie karty, 2 za czerwone karty i 3 za brązowe karty).

Ruch statku

Za każdym razem, gdy zgrasz kartę odpowiadającą 1 z kafelków róż wiatrów, przesun swój statek o 1 pole do przodu na zewnętrznym torze. Jeśli zagrana karta odpowiada obydwu kafelkom róż wiatrów, przesun swój statek o 2 pola.



Statki mogą dzielić pole i nie wpływają na siebie nawzajem. Ustalcie wspólnie punkt odkrycia ułatwiający określenie, które statki znajdują się obok siebie (np. maszt).

Ruch statku mogą też powodować inne efekty, jednak zdolności, które aktywują się dzięki kafelkom róż wiatrów, nie aktywują się, jeśli ruch jest wywołany w inny sposób. Przykład. Zdolność Nawigatora nie aktywuje się, jeśli ruch statku został wywołany zdolnością Słupa.

Za każdym razem, gdy Twój statek minie pole ze skrzynią skarbów albo skończy na nim ruch, niezależnie od tego, jaka zdolność wywołała ruch statku, weź 1 żeton skarbu z puli.

Żeton skarbu można w dowolnym momencie wydać jako 1 dowolny surowiec. Na koniec gry każdy niewydany żeton skarbu jest wart 2 punkty.

Dodatkowo Galeon zapewnia na koniec gry punkty bonusowe za niewydane żetony skarbów.

Na koniec gry statek zapewnia punkty zależne od jego pozycji na torze. Nie bierz muszelek, gdy przesuwasz statek.

Jeśli Twój statek dotrze do pola o wartości „60”, nie możesz już go przesuwać dalej.



Przygotuj się do nowej pory roku

Gdy zagrałeś już wszystkich swoich robotników i nie chcesz albo nie możesz zagrywać kart, wykonaj akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*. W ramach tej akcji odzyskujesz wszystkich swoich robotników z planszy i swoich kart 🐾 i bierzesz 1 nowego robotnika przygotowanego na latarni morskiej albo obok niej. Rozpatrujesz też bonusy przypisane do nadchodzącej pory roku. Następnie Twoja tura dobiega końca i kolejny gracz rozpoczyna swoją turę.

Rozgrywka rozpoczyna się zimą, więc pierwsza pora roku, do której będziesz się przygotowywać, to wiosna, a ostatnia – jesień.

Uwaga! Nie musicie wykonywać akcji *Przygotuj się do nowej pory roku* w tej samej kolejce. Jeśli uznasz, że czas przygotować się do nowej pory roku, tylko Ty wykonujesz tę akcję. Pozostali gracze mogą w swoich turach dalej wykonywać akcje zagrania karty albo zagrania robotnika, chyba że też zdecydują się przygotować do nowej pory roku.

Wiosna. Weź 1 nowego robotnika i aktywuj w dowolnej kolejności wszystkie zielone karty w swoim mieście (produkcja).



Wiatr zmian



Gracz, który przygotowuje się do wiosny jako ostatni, zdejmuje z obydwu stosów kafelków róż wiatrów wierzchni kafelek i umieszcza go na spodzie, a następnie odkrywa nowy kafelek z każdego stosu.

Lato. Weź 1 nowego robotnika i dobierz 2 karty z zatoki (jeśli możesz). Po dobraniu obydwu kart uzupełnij puste miejsca w zatoce.



Przyływ

Gracz, który przygotowuje się do lata jako ostatni, przeprowadza efekt przyływu: wybiera 2 kafelki wysp i je odwraca. Odwróconych wysp nie można już odwiedzać w tej rozgrywce. Robotnicy znajdujący się na tych wyspach zostają tam (odzyskacie ich podczas przygotowania do nowej pory roku zgodnie ze standardowymi zasadami).

Gracz, który przygotowuje się do lata jako ostatni, przeprowadza również opisany wyżej efekt wiatru zmian.

Jesień. Weź 1 nowego robotnika, dobierz 2 karty z talii lub zatoki i aktywuj wszystkie zielone karty w swoim mieście (produkcja). Możesz wykonać te kroki w dowolnej kolejności. Po dobraniu wszystkich kart uzupełnij puste miejsca w zatoce.



Gracz, który przygotowuje się do jesieni jako ostatni, przeprowadza również opisany wyżej efekt wiatru zmian.




Koniec gry

Jesienią, gdy nie możesz (albo nie chcesz) wykonać już żadnej akcji, musisz spasować. Dla Ciebie rozgrywka dobiegła końca. Po spasowaniu nie możesz otrzymywać od innych graczy żadnych surowców ani kart. Twoi robotnicy pozostają na planszy i wciąż blokują pola akcji. Jeśli z kolei wciąż grasz i masz przekazać innemu graczowi karty lub surowce, a wszyscy pozostali gracze spasowali, odrzuć je. Po spasowaniu nie możesz już wrócić do gry.

Pozostali gracze kontynuują rozgrywkę do momentu, aż wszyscy spasują. Następnie podliczcie punkty. Pamiętajcie, aby uwzględnić zgromadzone muszelki, punkty bazowe ze wszystkich kart w swoich miastach, punkty bonusowe z fioletowych kart pomysłowości, punkty za żetony skarbów i kafelki map, a także punkty za końcową pozycję statku. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, którego statek dopłynął najdalej.

Jeśli wciąż jest remis, rozstrzygnijcie go na podstawie liczby następujących elementów (w podanej kolejności): najwięcej kafelków map, najwięcej żetonów skarbów, najwięcej niewykorzystanych surowców. Jeśli remis dalej się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą to wyjątkowe zwycięstwo!



Aby ułatwić punktowanie kafelków map, zsumuj najpierw wartości na wszystkich symbolach punktów, a następnie pomnóż tę sumę przez liczbę zdobytych kafelków map. Jeśli masz na przykład 6 kafelków map o wartościach: „2”, „2”, „1”, „1”, „1”, „0” uzyskasz $7 \times 6 = 42$ punkty.

*Niebo nade mną odległe, wysokie
Wokół wody oceanu szerokie*

*Gwiazd szukam, wiernych przewodniczek łodzi
Na horyzoncie już nowy dzień wschodzi*

*Słońce wyznaczy kurs przez świat dokoła
Żagle staw! Już czas, przygoda nas wola!*

Zasady gry solo

Mieszkańcy Dalekobrzegu od dawna opowiadają legendy o zaginionym skarbie Krabity Czerwonoszczypcej. Czy masz na tyle odwagi, aby poddać próbę swoje umiejętności żeglarskie i stanąć do rywalizacji z żądną bogactwa kapitanką i jej nieustraszoną załogą? Nie daj się zwieść urokowi Krabity. Będzie Ci prawić komplementy, a po chwili porzuci Cię na bezludnej wyspie, nie zważając na zbliżający się przyptyw...



Przygotowanie gry solo

- Wybierz kolor, którym będzie grała Krabita (jej ulubiony kolor to czerwony). Przygotuj na stole miejsce, gdzie Krabita będzie budować swoje miasto. Połóż tam 2 karty pomocy i kartę planu.
- Wybierz poziom trudności, na którym chcesz grać. Zaznacz go na karcie kotwicą.
- Pomieszaj zakryte znaczniki kolorów kart i umieść po 1 na każdym polu w dolnym rzędzie karty planu. Następnie odwróć je i fioletowy znacznik przesunij na pole „2”, czerwony, niebieski i brązowy – na pole „3”, a zielony zostaw na polu „4”.
- Potasuj karty szlaku i połóż je w formie zakrytego stosu obok miasta Krabity.

Następnie przygotuj pozostałe elementy gry według standardowych zasad (zob. str. 4) z następującymi zmianami:

Krok 2. Podczas przygotowania kafelków map wlicz Krabitę do liczby graczy.

Krok 3. Podczas przygotowania kafelków wysp uwzględnij tylko faktyczną liczbę graczy (nie bierz pod uwagę Krabity).

Krok 7. Krabita jest zawsze ostatnim graczem, ale rozpoczyna grę tylko z 2 zakrytymi kartami na ręce (w szczypcach).

Krok 8. Krabita przygotowuje swoich robotników zgodnie ze standardowymi zasadami (2 kładzie w swoim obszarze gry, 3 w pobliżu latarni i 1 na statku).

Krok 9. Krabita nie otrzymuje kotwic (na jej karcie leży jedynie kotwica wskazująca poziom trudności).

W grze solo Ty jesteś pierwszym graczem.

Rozgrywka wieloosobowa z Krabką

Z Krabką można rywalizować także w rozgrywce 2- albo 3-osobowej.

Krabka zawsze jest ostatnim graczem. Przygotowuje się do nowej pory roku dopiero wtedy, gdy Wy to zrobicie.

Wszystkie pozostałe zasady gry solo pozostają bez zmian.



Poziomy trudności

1. **Nieśmiała.** Krabka przesuwa swój statek o 1 pole za każdy kafelek róży wiatrów, któremu odpowiada zagrana przez nią karta.
2. **Odważna.** Krabka przesuwa swój statek o 2 pola za każdy kafelek róży wiatrów, któremu odpowiada zagrana przez nią karta.
3. **Wspaniała.** Krabka przesuwa swój statek o 2 pola za każdy kafelek róży wiatrów, któremu odpowiada zagrana przez nią karta. Na graczy wpływa **górnny** efekt kart pogody.
4. **Postrach oceanów.** Krabka przesuwa swój statek o 2 pola za każdy kafelek róży wiatrów, któremu odpowiada zagrana przez nią karta. Na graczy wpływają **oba** efekty kart pogody.

Karty pogody

W rozgrywkach na 3. i 4. poziomie trudności użyj kart pogody.

Potasuj karty pogody i utwórz zakryty stos składający się z 4 kart. Pozostałe karty odłóż do pudełka. Odkryj 1 kartę pogody na początku rozgrywki, a potem odkrywaj po 1 karcie podczas przeprowadzania efektu wiatru zmian (nowa karta pogody zastępuje dotychczasową).

Karty pogody wpływają na wszystkich graczy, **nie wpływają natomiast na Krabkę**. W zależności od poziomu trudności rozpatruje się albo górny efekt, albo oba efekty karty pogody.

W pierwszym przypadku kartę pogody można wsunąć pod kartę Krabki tak, aby było widać tylko górny efekt.

Gdy już dobrze poznacie grę, możecie używać kart pogody także w standardowej rozgrywce. Gra będzie wtedy trudniejsza i mniej przewidywalna.

Oficjalny kontrakt

Podpisując ten kontrakt, stajesz się szanownym członkiem znakomitej załogi kapitaneki Krabki Czerwonoszczypca. Tym samym zobowiązujesz się, że:

1. Nie będziesz narzekać na wielkość dziennych racji żywnościowych (jeść, co dają).
2. Zachowasz niezachwianą postawę nawet w obliczu pewnej kłopotliwej, wielkiego zagrożenia, choroby, głodu, śmierci itp. (nie bądź łokórzem).
3. Dochowasz tajemnic załogi dotyczących technik bitewnych, miejsc ukrycia skarbów, żartów, krypotonimów, hasel, warunków tego kontraktu i innych tajemnic niewymienionych w niniejszym dokumencie (nic nie wygadaj).
4. Będziesz utrzymywać znośny poziom higieny (czasem się umyć).
5. Będziesz się zachowywać, jak na szanowane stworzenie przystało, podtrzymując przy tym wizerunek postrachu mórz i oceanów (bądź podły i jednocześnie miły).

Zgadając się na powyższe warunki (i wszelkie inne, które szanowna kapitaneczka Krabka Czerwonoszczypca może wprowadzić w dowolnym momencie), uzyskujesz prawo do partycypowania w uczciwym podziale* znalezionych skarbów i zdobytych nagród.

(Twój gryzmoł)

Kapitaneczka Krabka Czerwonoszczypca

*uczciwy podział - podział procentowy może ulec zmianie bez wcześniejszego pisemnego zawiadomienia (bierziesz, co dostajesz).

Przebieg gry

Rozgrywaj tury na zmianę z Krabitą (w rozgrywce wieloosobowej rozgrywajcie tury po kolei jak w standardowej rozgrywce).

Krabita chętnie weźmie każdy skarb, który znajdzie, unika jednak ciężkiej pracy. Zgodnie ze standardowymi zasadami bierze każdy żeton skarbu, który zdobędzie w wyniku ruchu statku. **Ignoruje jednak surowce** – nie bierze ich, ale też nie musi ich wydawać, aby zagrywać karty. **Ignoruje także treść kart i może mieć dowolną liczbę kart w swoim mieście i na ręce.**

Jeśli masz przekazać Krabicie kartę (w wyniku zdolności *Urzędu celnego*), odrzuć ją (otrzymujesz korzyść za przekazanie karty).

Zagrywanie robotników Krabity

Podczas 3 pierwszych pór roku, jeśli Krabita ma dostępnych robotników, w swojej turze odkrywa wierzchnią kartę szlaku i umieszcza 1 ze swoich robotników na polu akcji wskazanym w górnej sekcji karty. Jeśli na tym polu znajduje się już robotnik, Krabita próbuje umieścić robotnika na polu akcji wskazanym w środkowej sekcji karty. Jeśli też jest niedostępne, umieszcza robotnika na polu wskazanym w dolnej sekcji, czyli w dokach albo w punkcie widokowym (na tych polach zawsze będzie mogła umieścić robotnika).



Przykłady symboli na kartach szlaku



Krabita umieszcza robotnika na polu akcji na wybrzeżu, które zapewnia 3 drewnienka.



Krabita umieszcza robotnika na 1. od lewej dostępnej wyspie.



Krabita umieszcza robotnika na dowolnej czerwonej karcie w swoim mieście, a następnie zagrywa 1 kartę z ręki.



Krabita umieszcza robotnika w dokach, a następnie przesuwa swój statek o 2 pola.



Krabita umieszcza robotnika w punkcie widokowym, a następnie dobiera 1 fioletową kartę z zatoki, odrzuca z zatoki wszystkie zielone karty i bierze 1 żeton skarbu.

Gdy Krabita umieszcza robotnika na 1 ze swoich czerwonych kart, zamiast ją aktywować wykonuje akcję wskazaną na karcie szlaku (wzięcie skarbów, ruch statku, zagranie karty). W przypadku akcji zagrywania karty zagrywa ją z ręki, jeśli jest to możliwe, a w przeciwnym razie – z zatoki (zgodnie z zasadami opisanymi na str. 15).

Gdy Krabita umieszcza robotnika w dokach, przesuwa swój statek o 1 albo 2 pola zgodnie z symbolami na karcie szlaku. Za każdym razem, gdy jej statek minie pole ze skrzynią skarbów albo skończy na nim ruch, Krabita bierze 1 żeton skarbu.

Gdy Krabita umieszcza robotnika w punkcie widokowym, dobiera na swoją zakrytą rękę 1 fioletową kartę z zatoki (jeśli jest), odrzuca z zatoki wszystkie karty wskazanego koloru i bierze 1 żeton skarbu. Następnie uzupełnij puste miejsca w zatoce.

Zagrywanie kart (przygotowanie planu)

Podczas 3 pierwszych pór roku, jeśli Krabita nie ma już dostępnych robotników, których mogłaby zagrać, zagrywa kartę.

Podczas 2 pierwszych pór roku (zima i wiosna) za każdym razem, gdy Krabita zagra kartę, przesunź znacznik koloru odpowiadający tej karcie o 1 pole do góry na karcie planu. Jeśli znacznik odpowiadający zagranej przez nią karcie znajduje się na polu „1”, przesunź go nad kartę planu. Jeśli natomiast znacznik znajduje się już nad kartą planu, nie przesuwaj go.



Jeśli zagrana przez Krabitę karta odpowiada kafelkowi różny wiatrów (podczas każdej pory roku), przesunź jej statek zgodnie z poziomem trudności (za każdy kafelek, któremu odpowiada). Zgodnie ze standardowymi zasadami Krabita bierze 1 żeton skarbu za każde pole ze skrzynią skarbów, które jej statek minie albo na którym skończy ruch.

Zagrywanie kart z ręki Krabity

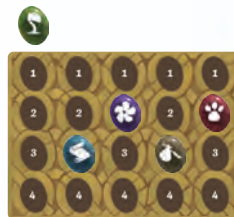
Jeśli Krabita ma karty na ręce, w pierwszej kolejności zagrywa karty z ręki, a nie z zatoki. **Potasuj** jej rękę (zakrytą), jeśli nie była tasowana po ostatnim dodaniu do niej karty. Następnie Krabita zagrywa 1 kartę do swojego miasta. Nie opłaca żadnych kosztów, a także ignoruje treść i zdolności kart.

Zagrywanie kart z zatoki (realizacja planu)

Jeśli Krabita nie ma kart na ręce, zagrywa kartę z zatoki. Na podstawie karty planu określ, którą kartę zagra: wybiera tę, która odpowiada znacznikowi koloru znajdującemu się najwyżej na karcie planu (ale nie poza nią). Jeśli kilka znaczników spełnia ten warunek, wybierz ten najbardziej z lewej. Gdy Krabita zagra kartę z zatoki, przesunź odpowiedni znacznik na karcie planu zgodnie z opisanymi zasadami. Jeśli znacznik koloru znajduje się już poza kartą planu, Krabita ignoruje ten kolor podczas zagrywania kart z zatoki.

Jeśli w zatoce jest kilka kart w danym kolorze, Krabita zagrywa pierwszą spełniającą warunek, sprawdzając od lewej do prawej najpierw w górnym, a potem w dolnym rzędzie. Jeśli w zatoce nie ma karty w danym kolorze, sprawdź według tych samych zasad następny znacznik na karcie planu, który spełnia warunek (następny znacznik spośród tych, które spełniły warunek jednocześnie, albo kolejny pod względem pozycji na karcie planu). Jeśli będzie to konieczne, sprawdzaj kolejne znaczniki na karcie planu. Jeśli w zatoce nie ma odpowiedniej karty, Krabita zagrywa wierzchnią kartę z talii.

Uwaga! Karta planu nie wpływa na akcję Krabity w punkcie widokowym – nadal dobiera fioletową kartę, jeśli jest dostępna.



W tym przykładzie Krabita zagra fioletową kartę z zatoki, jeśli jest dostępna. Jeśli w zatoce nie ma fioletowych kart, zagra czerwoną kartę. Jeśli czerwonych też nie ma, sprawdza niebieskie, a potem – brązowe.

Krabita zagrywa w ten sposób karty do momentu, aż wszyscy gracze przygotują się do nowej pory roku.

Krabity nie obowiązują ograniczenia związane z unikatowymi kartami w jej mieście.



Jeśli wybierasz spośród równorzędnych opcji, sprawdzaj od lewej do prawej, od góry do dołu.

Krabita przygotowuje się do nowej pory roku

Krabita przygotowuje się do nowej pory roku natychmiast po tym, jak Ty wykonasz tę akcję. (W rozgrywce wieloosobowej Krabita przygotowuje się do nowej pory roku po tym, jak ostatnie z Was przygotowuje się do danej pory roku. Gracz, który wykonuje tę akcję jako ostatni, przeprowadza efekty wiatru zmian i przyptywu).

Krabita odzyskuje wszystkich zagrzanych robotników i bierze 1 nowego robotnika. Następnie w ramach przygotowania do poszczególnych pór roku wykonaj poniższe kroki:



Wiosna. Krabita zdobywa wszystkie kafelki map, których wymagania spełnia, i dobiera na rękę 4 karty z talii (nie oglądaj tych kart).



Lato. Krabita zdobywa wszystkie kafelki map, których wymagania spełnia, i dobiera na rękę 6 kart z zatoki. Użyj karty planu, aby określić, które karty dobierze (zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji „Zagrywanie kart z zatoki (realizacja planu)” na str. 15, tyle że tym razem Krabita dobiera, a nie zagrywa karty). Po dobraniu każdej karty, ale przed dobraniem następną, przesun odpowiedni znacznik koloru na karcie planu. Jeśli w zatoce nie ma wystarczającej liczby kart spełniających wymagania planu, resztę kart Krabita dobiera z talii. Gdy Krabita dobierze wszystkie karty, uzupełnij puste miejsca w zatoce.



Jesień. Krabita zdobywa wszystkie kafelki map, których wymagania spełnia, i dobiera 3 karty z zatoki. Użyj karty planu, aby określić, które karty dobierze (jak opisano wyżej). Po dobraniu każdej karty, ale przed dobraniem następną, przesun odpowiedni znacznik koloru na karcie planu. Gdy Krabita dobierze wszystkie karty, uzupełnij puste miejsca w zatoce.

Jesienne akcje Krabity

Jesienią Krabita gra inaczej. W swojej turze zagrywa 1 kartę ze swojej zakrytej ręki (najpierw potasuj jej rękę, jeśli nie była tasowana po ostatnim dodaniu do niej karty). Następnie, jeśli spełnia wymagania kafelka mapy, którego jeszcze nie ma, zdobywa go w ramach tej samej tury, używając 1 ze swoich robotników.

Gdy skończą się jej karty na ręce, a wciąż będzie miała dostępnych robotników, odkryj nową kartę szlaku i umieść robotnika Krabity na polu akcji wskazanym w **dolnej** sekcji karty, a następnie je aktywuj zgodnie z opisem na karcie. Jeśli wskazany jest punkt widokowy i dostępna jest fioletowa karta, Krabita natychmiast ją zagrywa zamiast dobierać na rękę.

Krabita pasuje, gdy jesienią zagra wszystkie swoje karty z ręki i wszystkich swoich robotników.

Koniec gry

Jesienią Krabita kończy grę na swoich warunkach, niezależnie od tego, czy Ty już spasowałeś, czy nie (albo czy wszyscy gracze spasowali w rozgrywce wieloosobowej). Pasuje, gdy zagra wszystkie swoje karty z ręki i wszystkich swoich robotników.

Punktowanie Krabity:

- Punkty za kafelki map, żetony skarbów i końcową pozycję statku policz według standardowych zasad.
- Każda karta zielona, niebieska, brązowa i czerwona w mieście Krabity jest warta 2 punkty (zignoruj punkty bazowe kart).
- Każda fioletowa karta w mieście Krabity jest warta 6 punktów (zignoruj punkty bazowe i treść kart).

Opracowanie

Projekt gry: James A. i Clarissa A. Wilson

Opracowanie gry: Ian McCormack,
Chrissy Peske, Tom Peske, Tim Schuetz

Gra solo: Chrissy Peske, Tom Peske

Opracowanie gry solo: Alex Peske, Amy Peske,
Clarissa Wilson, James Wilson

Redakcja angielskiej instrukcji: Tim Schuetz

Redakcja i korekta wersji angielskiej:
Chrissy Peske

Ilustracje: Jacqui Davis

Projekt graficzny: Enggar Adirasa,
Tristan Collins

Modele: Andrew Martin, Mühlenkind
Kreativagentur

Kierownictwo artystyczne: Tim Schuetz,
James Wilson, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

Produkcja: Dawson Ellis

Producent: Tim Schuetz

Producent wykonawczy i wydawca:
Dan Yarrington

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Podziękowania dla wspaniałych testerów:
Christina Bishop, Joëlle Cathala, Dawson Ellis,
Joe Lattner, Chris Mitchell, Jacob Parker,
Alex Peske, Amy Peske, Bec Pouliot,
Sean Johnson, Andrea Thomas

Copyright 2024 by Tabletop Tycoon, Inc.
Pierwsze wydanie gry Dalekobrzeg.

Odwiedź nas na www.starling.games
i www.tabletoptycoon.com



Starling Games
to imprint
Tabletop Tycoon

STARLING
GAMES



rebel

Szanowny Burmistrzu Ptaszyński,

przesyłam comiesięczny raport dotyczący wszystkich
rozchodów i przychodów oraz poddane trzykrotnej
kontroli i zweryfikowane sprawozdanie finansowe.
Jedyną nieprzewidzianą sytuacją, jaka miała miejsce,
wiąże się z pracą rzeźbiarza, którego Pan zatrudnił do
wykonania historycznej płaskorzeźby. Artysta ten domaga
się dostarczenia większych rusztowań. W przeciwnym
razie, jak twierdzi, nie będzie w stanie dokończyć swego
dzieła. Powiedziałem mu, że takie kwestie powinien
omawiać z Panem i że według mnie w zupełności wystarczy
mu to rusztowanie, które ma, i że powinien spędzać więcej
czasu z dłutem w dłoni niż z kuflem. Jestem jednak
przekonany, że Pan rozwiąże ten problem i prace zakończy
się na czas, czyli przed wielkim odsłonięciem, które ma
nastąpić za niecałe dwa tygodnie, o czym oczywiście
nie muszę Panu przypominać, wiedząc, że płaskorzeźba
była Pana pomysłem – genialnym pomysłem! – czynię
jednak swoją powinność.

Zawsze punktualny,

Sir Mytyosław Dusigrosik
Starszy celnik







Leżący na północny Dalekobrzeg to piękna i duża kraina, władana przez potężne Morze Odwieczne, którego fale nieustannie rozbijają się o skaliste wybrzeże. Wody oceanu mieniają się odcieniami zieleni pod błękitnym niebem ozdobionym biało-szarymi obłokami. Niebo przecinają blade promienie słońca, muskające urwiste klify i kłniejące życiem zbocza wzgórz. Wszehobecny wiatr niesie zapach morza i różnorodnej roślinności, która dzięki obfitym opadom i umiarkowanemu klimatowi bujnie się rozwija.

Mieszkańcy tej krainy są niezłomni i zahartowani jak ziemia, na której żyją, zawsze gotowi, by stawić czoła nowym wyzwaniom, ale też chętni, by się ogrzać w pobliskiej karczynie i podzielić opowieściami o wspaniałych podróżach i legendarnych skarbach. Wielu zajmuje się zbieraniem rzadkich dóbr z morza czy obdługa coraz liczniejszych turystów, którzy przez cały rok chętnie przybywają do tej krainy. Inni są od pokoleń związani z ziemią. Nauczyli się, jak przeczyć dzięki roztropnie zarządzanym uprawom, a także poszukiwaniu dzikich grzybów i leśnych owoców. Jednak żeglowanie wszyscy mają tu we krwi. Przy przystaniach cumują setki łodzi i statków wszelakich rozmiarów, ale częściej można je zobaczyć pośród fal i morskich prądów, sunące z wysoko postawionymi i wydętymi

na wietrze żaglami. Ich żalgi pozyskują takie dobra jak wodorosty czy kamienie, które często wykorzystuje się w budownictwie. Są także podróżnicy, którzy wyprawiają się na matę, niezbadane wyspy w poszukiwaniu skarboni. Zdarzają się też piraci, którzy wchodzą czasem w drogę uczciwym mieszkańcom, ale zwykle trzymają się z daleka, bo stworzenia w tych stronach potrafią się bronić. Są i tacy, którzy wyruszają na pełne morze tylko po to, by poczuć wiatr we włosach.

Część mieszkańców odczuwa potrzebę cichej kontemplacji. Być może dlatego wzdłuż zdradliwych nadmorskich klifów wzniesiono tyle klasztorów. Podobno wiele bogate zdobionych i niezwykle ważnych manuskryptów powstało w zaciszu kamiennych komnat tych świętych budowli. Wystarczy spojrzeć na wschodzące albo zachodzące słońce, które składa pocatunek na obliczu wiecznego oceanu, by zrozumieć, dlaczego mnisi czerpią z tego mistycznego krajobrazu tyle inspiracji.

Dalekobrzeg to cudowna i pełna przygód kraina, zamieszkała przez dzielne stworzenia, przyciągająca śmiatków i marzycieli – i niech tak zostanie, póki fale ogromnego Morza Odwiecznego rozbijają się o urwiste wybrzeże.

Fragment dziennika wyprawy
Mirruny Wędrowczyk, córki sławnego
podróżnika Odysa Wędrowczyka

Skrócone zasady (porównanie Dalekobrzeg i Everdell)

Dalekobrzeg opiera się na podstawowych mechanikach gry *Everdell*, ale odkryjcie wiele istotnych i ciekawych różnic:

- Przygotowanie. Na jesień przygotowuje się tylko po 1 nowym robotniku dla każdego gracza. Każde z Was kładzie po 1 robotniku na statku na polu startowym toru statku. Ten robotnik zostaje na statku do końca gry.
- Powtarzające się karty w zatoce układa się jedna na drugiej na tym samym miejscu. Oznacza to, że w zatoce zawsze widocznych jest 8 różnych kart.
- Talia kart została przebudowana. Na kartach pojawia się wiele nowych zdolności, a liczne z dotychczasowych zdolności zostały zmienione.
- Gracze przesuwiają swoje statki dzięki zagrywaniu kart odpowiadających kafelkom róż wiatrów, a także dzięki zdolnościom kart. Statek jest ważnym źródłem punktów na koniec gry.
- Żetony skarbów można wydawać jako dowolne surowce, ale mogą też być istotnym źródłem punktów.
- Wydarzenia zostały zastąpione przez kafelki map, które dzięki mnożnikom mogą zapewnić wiele punktów. Nie warto zatem ich ignorować (pojedynczy gracz, jeśli nikt ani nic nie stanie mu na drodze, może teoretycznie zdobyć aż 72 punkty z samych kafelków map).
- Żetony użycia zostały zastąpione przez kotwice. Kotwicę można umieścić na dowolnej karcie budowli, na której nie ma jeszcze kotwicy, aby zagrać za darmo kartę stworzenia w tym samym kolorze co ta budowla. W trakcie całej rozgrywki każde z Was może użyć tylko 3 kotwic.
- W grze nie ma czerwonych kart z polami akcji dostępnymi dla innych graczy. Takie pola akcji można odwiedzać tylko we własnym mieście.
- Generalnie surowce nieco trudniej zdobyć, a karty – nieco łatwiej. Ponadto kart częściej używa się w innym celu niż zagranie do miasta.
- Gracz, który przygotowuje się do nowej pory jako ostatni, musi wykonać dodatkowe kroki i odpowiednio przygotować grę do dalszej rozgrywki (efekt wiatru zmian o każdej porze roku i efekt przyływu podczas przygotowania do lata).



STARLING
GAMES

rebel

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

[FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)

