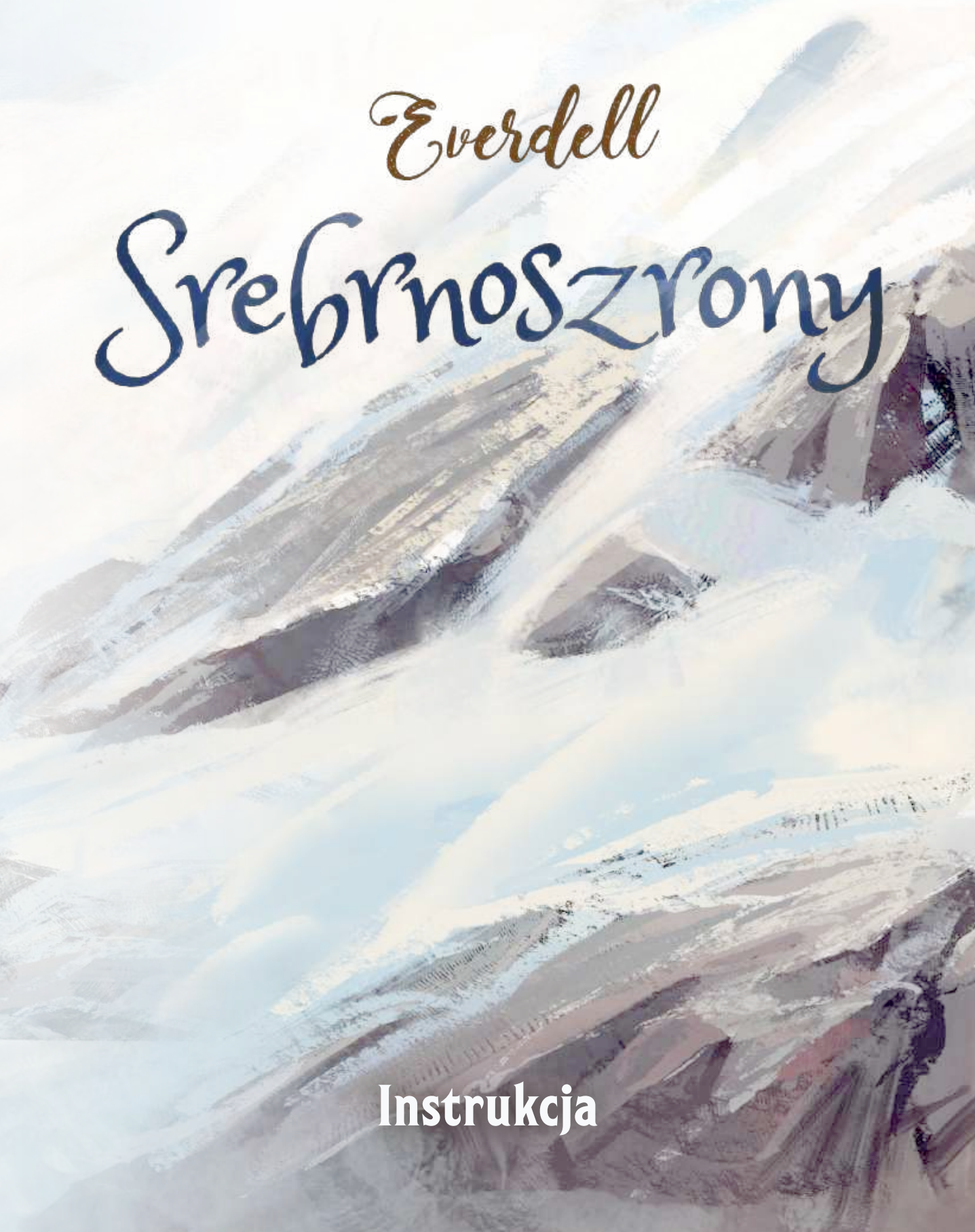


The background of the cover is a painterly illustration of a mountain landscape. It features a winding river or path that flows from the upper right towards the lower left. The mountains are depicted with soft, blended colors of blue, grey, and brown, suggesting a misty or snowy environment. A small boat with a figure is visible on the river in the lower right. The overall style is artistic and atmospheric.

Everdell Srebrnoszrony

Instrukcja

WSTĘP

Za ośnieżonymi szczytami Gór Strzelistych, na południe od doliny Everdell, leży równie piękna, co surowa kraina Srebrnoszrony. Przez część roku jej mieszkańcy dzielnie walczą z mrozem, aby w pozostałe miesiące cieszyć się urodą tej ziemi.

Mieszkańców i niezwykle duże stworzenia, które zamieszkują okoliczne góry, łączy wyjątkowa więź. Gdy mieszkańcy zapalają stos sygnałowy na szczycie góry, jeden z legendarnych gigantów przychodzi im z pomocą. W ten sposób małe stworzenia były w stanie przetrwać dotychczasowe trudności i poradzić sobie w sytuacjach, które normalnie byłyby zbyt dużym wyzwaniem.

Twoim zadaniem jest zbudowanie miasta i utrzymanie go w tych trudnych warunkach. Musisz odgarniać zalegający śnieg, rozpałać ogniska zapewniające mieszkańcom ciepło i pomyślność oraz wypełniać misje zlecane przez gildię strażników.

Zapal pochodnię i załóż płaszcz. Zima już wkrótce uderzy. Czas wzniecić ogień na stosach sygnałowych, wezwać duże stworzenia i znaleźć sposób na poradzenie sobie w niegościnnych Srebrnoszronach!

SPIS TREŚCI

Zawartość	3
Legenda	4
Wprowadzenie	5
Przygotowanie	6
Przebieg gry	8
Zagranie robotnika	8
Strażnicy	10
Zagranie karty	11
Przygotowanie się do nowej pory roku	14
Śnieg	15
Koniec gry	16
Zasady gry solo	17
Twórcy	23

Piosenka śpiewana przy odśnieżaniu

*Śnieg i mróz! Śnieg i mróz!
Są tuż-tuż! Są tuż-tuż!
Zima, śnieg i mróz!*

*Plonij, zbierzcie i coś zjedzcie,
bo zima, śnieg i mróz są tuż-tuż!*

*Czućmy wzrok, drewna stos,
komin błysk, pieśni ton!
Zima, śnieg i mróz już tu są!*

*Śnieg i mróz! Śnieg i mróz!
Tuż, już, już! Tuż, już, już!
Tuż tu są!*

*Łapcie topaty, pochodnie i czapki.
Do walki ze śniegiem potrzebne są tapki!*

*Płonie stos, słychać zwierząt głos!
Pomoc już idzie tu!*

*Śnieg i mróz! Śnieg i mróz!
Tuż, już, już? Tuż, już, już!
Zima już odeszła stąd.*



ZAWARTOŚĆ



plansza



instrukcja



góra do postawienia
(alternatywa dla planszy góry)



plansza góry (alternatywa
dla góry do postawienia)



4 pionki stosów
sygnałowych



123 karty (talia)



27 kart dużych
stworzeń



28 kart misji
nizinnych



14 kart misji
wyżynnych



24 karty burzy
śnieżnej



płytką nagrody
za odśnieżanie



płytką
ataku zimy



24 robotników
(6 pandek małych, 6 pingwinów,
6 sokołów, 6 zajęcy)



4 podstawki
na strażników
(rakiety śnieżne)



8 żetonów
kominów



żetony śniegu



żetony ognia



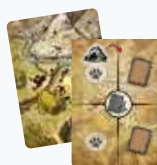
żetony surowców:
konarów brzozy, kępek mchu,
grudek miedzi, żołędzi



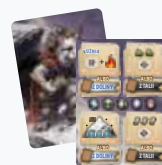
żetony punktów
o wartości
„1” i „5”

Nie ma limitu surowców, żetonów ognia, śniegu i punktów, jakie gracz może mieć w trakcie rozgrywki. Jeśli zabraknie któregoś z tych elementów, użyjcie dowolnych zamienników.

Elementy do gry solo:



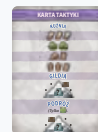
8 kart
mapy



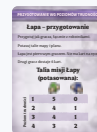
20 kart
planu



10 żetonów
łapy



karta
taktyki



3 karty
pomocy

LEGENDA

Weź. Weź z puli (czyli ze stosu leżącego obok planszy) wskazane żetony surowców lub punktów.

Zapłać. Przenieś wskazane surowce ze swoich zasobów do puli.

Dobierz. Weź na rękę wierzchnią kartę z talii (chyba że napisano inaczej). Symbol karty bez dodatkowej instrukcji oznacza, że musisz dobrać kartę z talii.

 **Odrzuć.** Wybierz 1 kartę z ręki (albo wskazaną liczbę kart) i odłóż ją zakrytą na stos kart odrzuconych.

 żeton punktu

 punkty na koniec gry

 karta

 misja wyżynna

 misja nizinna

 dowolna misja (wyżynna albo nizinna)

 konar brzozy

 kępka mchu

 grudka miedzi

 żołądz

 dowolny surowiec (konar brzozy, kępka mchu, grudka miedzi albo żołądz)

 ogień

 śnieg

 komin

 stos sygnałowy

 gracz po Twojej lewej

 duże stworzenie

 **Unikatowa.** Każdy gracz może mieć w swoim mieście tylko 1 unikatową kartę o danej nazwie.

 **Zwykła.** Każda karta, która **nie jest unikatowa.**

Jeśli nie napisano inaczej, każde odniesienie do karty oznacza kartę z talii. Odniesienia do kart misji, dużych stworzeń, mapy, planu, taktyki oraz kart pomocy zawsze będą odpowiednio zaznaczone.

WPROWADZENIE

W grze *Srebrnoszrony* wysyłasz robotników na różne pola akcji na planszy, kartach i górze w celu zbierania surowców albo wykonywania określonych działań. Następnie wykorzystujesz te surowce do zagrywania kart i budowania swojego 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 – podstawowe, w kuźni, gildii, gorących źródłach, na stosie sygnałowym, czerwonych kartach (🐾) w swoim mieście lub na wspólne pole w mieście przeciwnika, o ile nie jest już zablokowane przez śnieg albo innego robotnika. Natychmiast po umieszczeniu robotnika bierzesz z puli wskazane surowce albo wykonujesz przypisaną akcję.

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

Gdy zagrzasz wszystkich swoich robotników, możesz **przygotować się do kolejnej pory roku** – wracają do Ciebie wszyscy zagrani robotnicy, otrzymujesz 1 dodatkowego robotnika, rozpatrujesz efekt nadchodzącej pory roku, np. poprzez dołożenie nowych żetonów śniegu.

Gra się dla Ciebie kończy, gdy podczas ostatniej pory roku – wiosny – 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

1 Połóżcie planszę na środku stołu. Postawcie górę albo połóżcie planszę góry powyżej górnej krawędzi planszy.

2 Połóżcie surowce na odpowiednich polach. Połóżcie żetony punktów w osobnych stosach obok planszy.

3 Połóżcie żetony ognia obok gorących źródeł.

4 Połóżcie żetony śniegu na szczycie góry.

5 Ważne. Liczba dostępnych pól stosów sygnałowych jest zależna od liczby graczy. Jeśli używacie wersji góry do postawienia, umieśćcie na niej tyle pionków stosów sygnałowych, ile wynosi liczba graczy.

6 Potasujcie karty misji wyżynnych  i dobierzcie tyle, ile wynosi liczba graczy plus 1. Dobrane karty umieśćcie odkryte wzdłuż krawędzi planszy, od strony gildii, a pozostałe karty misji wyżynnych odłóżcie do pudełka.

Potasujcie zakryte karty misji nizinnych  i połóżcie je w zakrytym stosie obok gildii.

7 Potasujcie zakryte wszystkie karty dużych stworzeń i połóżcie w zakrytym stosie po lewej stronie góry. Następnie połóżcie po 1 odkrytej karcie dużego stworzenia na odpowiednich miejscach na planszy góry albo na górze.

8 Potasujcie talię kart i rozłóżcie 8 odkrytych kart w dolinie. Jeśli karty się powtarzają, ułóżcie powtarzające się karty jedna na drugiej i uzupełnijcie puste miejsca kartami z talii. Połóżcie zakrytą talię po lewej stronie na planszy.

9 Miejsce na zakryty stos kart odrzuconych znajduje się po prawej stronie na planszy. Na początku rozgrywki ten stos jest pusty.

10 Połóżcie płytkę ataku zimy stroną z 1 symbolem ognia do góry na planszy.

11 Jeśli gracie w mniej niż 4 osoby, usuńcie z talii burzy śnieżnej karty z symbolem **4G** u dołu. Postępujcie analogicznie z kartami oznaczonymi **3G**,

jeśli gracie w mniej niż 3 osoby. Potasujcie pozostałe karty burzy śnieżnej i połóżcie je w zakrytym stosie na odpowiednim miejscu na planszy.

12 Wybierzcie stronę płytki nagrody za odsnieżanie, której chcecie użyć (zob. str. 16). Podjęta decyzja obowiązuje do końca rozgrywki.

13 Każde z Was wybiera kolor i kładzie 2 robotników w tym kolorze w swoim obszarze gry, a następnie nakłada 1 z tych robotników rakiety śnieżne. Ten robotnik zostaje strażnikiem (zob. str. 10). Połóżcie swoich pozostałych 4 robotników nad obszarem z oznaczeniami pór roku u góry planszy: po 1 nad jesienią, po 1 nad zimą i po 2 nad wiosną.

14 Połóżcie po 1 kominie dla każdego gracza nad jesienią i zimą. Na początku rozgrywki gracze nie mają żadnych kominów.

15 Weźcie po 1 żetonie ognia.

16 Dobierzcie po 2 karty misji nizinnych. Każde z Was wybiera w sekrecie 1, a pozostałą odkłada na spód stosu tych kart misji.

17 Pierwszy gracz 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 wyłączyć nie podczas przygotowania gry.



Pierwszym graczem zostaje osoba, która doświadczyła najniższej temperatury.

Przygotowanie rozgrywki 2-osobowej:

Ten stos jest zawsze dostępny.

Miejsce na stos w rozgrywce
3- i 4-osobowej.



Elementy gracza 1:



Elementy gracza 2:



PRZEBIEG GRY

W swojej turze musisz wykonać 1 z następujących akcji:

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

Jeśli zagrywasz robotnika albo kartę, **możesz również usunąć 1 żeton śniegu ze swojego miasta**. Możesz to zrobić w dowolnym momencie swojej tury, co objaśniono w dalszej części instrukcji.

Zagranie robotnika

Umieść 1 swojego robotnika na dowolnym dostępnym polu akcji z symbolem łapki, które znajduje się na planszy, albo na 1 z dostępnych zagranych wcześniej czerwonych kart (). Natychmiast wykonaj akcję przypisaną do tego pola.

Pole pojedyncze



Pole pojedyncze może odwiedzić tylko 1 robotnik (wyjątkiem jest strażnik, zob. str. 10).

Pole grupowe



Pole grupowe może odwiedzić w tym samym czasie więcej robotników – nawet jednego koloru (wyjątkiem jest gildia, zob. str. 9).

Pole z kosztem w ogniu



Niektóre pola wymagają zapłacenia 1 żetonu ognia, aby móc je odwiedzić. Takim polom towarzyszy symbol ognia.

Pola podstawowe

Na planszy znajdują się 4 pola podstawowe będące polami pojedynczymi. Gdy je odwiedzasz, otrzymasz wskazane na planszy surowce.



Gorące źródła

Weź 2 żetony ognia i dobierz 2 karty z talii głównej.



Kuźnia

Możesz odrzucić do 3 kart z ręki, aby wziąć 1 dowolny surowiec za każdą odrzuconą kartę. Jedno pole jest polem pojedynczym, a pozostałe pole jest polem grupowym, ale wymaga zapłacenia 1 żetonu ognia.



Stos sygnałowy

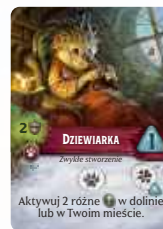
Możesz przywołać na pomoc duże stworzenia z gór. Stosy sygnałowe to pola pojedyncze i wszystkie działają tak samo. Ich liczba jest zależna od liczby graczy (zob. str. 6).



Aby odwiedzić stos sygnałowy, musisz zapłacić 1 żeton ognia. Gdy odwiedzasz stos sygnałowy, aktywuj wybraną kartę spośród 4 odkrytych kart dużych stworzeń. Dodatkowo weź żetony punktów widoczne nad aktywowaną kartą (jeśli są). Następnie odrzuć aktywowaną kartę i przesun wszystkie karty znajdujące się na lewo od pustego miejsca w prawą stronę, aby zakryć lukę. Na koniec dobierz nową kartę dużego stworzenia i uzupełnij puste miejsce.

Pola akcji na kartach

Możesz umieścić robotnika na dowolnej czerwonej karcie (czyli karcie miejsca) z niezajętym polem pojedynczym w swoim mieście, aby aktywować zdolność tej karty.



Na czerwonych kartach stworzeń znajdują się również **wspólne pola akcji**, widoczne w prawym górnym rogu ramki z tekstem. Wspólne pola to pola pojedyncze. Możesz odwiedzić dostępne wspólne pole akcji w mieście wybranego **przeciwnika**. Właściciel karty otrzyma wtedy żeton 1 punktu z puli.

W ten sposób z karty może skorzystać zarówno właściciel, jak i 1 inny gracz. Właściciel karty nie może odwiedzić wspólnego pola akcji na karcie, a przeciwnicy nie mogą odwiedzić głównego pola akcji na karcie.

Strażnicy nie mogą ignorować zasady 1 robotnika na polu pojedynczym w przypadku czerwonych kart.

Gildia

Gildia jest zarządzana przez czujnych strażników ze Srebrnoszronów. Gdy odwiedzasz gildię, możesz zaliczyć 1 misję, której wymagania spełniasz. Możesz zaliczyć **albo** misję wyżynną leżącą obok planszy, **albo** misję nizinną ze swoich zasobów. Połóż kartę zaliczonej misji odkrytą obok swojego miasta.



Po zaliczeniu misji (wyżynnej albo nizinnej) albo ustaleniu, że nie możesz jej zaliczyć, dobierz 2 karty misji nizinnych z wierzchu talii. Nie ujawniaj ich treści pozostałym graczom. Zatrzymaj 1 z nich, a pozostałą odłóż zakrytą na spód talii. W ramach 1 akcji nie możesz dobrać i zaliczyć tej samej misji. Nie uzupełniaj kart misji wyżynnych.

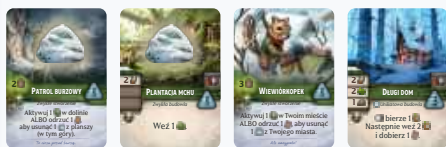
W gildii znajduje się kilka pól pojedynczych, których liczba jest zależna od liczby graczy, oraz 1 pole grupowe, które wymaga zapłacenia 1 żetonu ognia.

Każdy gracz może w dowolnym momencie mieć maksymalnie 2 swoich robotników na polach akcji gildii (na polach pojedynczych lub polu grupowym). Zaliczone misje zapewniają punkty na koniec gry. Niezaliczone misje nie są punktowane.

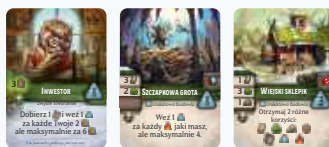
Wymagania misji

Aby zaliczyć misję, musisz spełnić wymagania widoczne u góry karty. Wymagania muszą być spełnione w momencie zaliczenia misji. Wiele misji wymaga porównania Twojego miasta lub zasobów do miasta lub zasobów gracza siedzącego po Twojej lewej stronie. Jak objaśniono poniżej, karta, na której leży żeton śniegu, nie liczy się do wymagań misji, więc warto o tym pamiętać, planując zaliczenie misji.

Franek



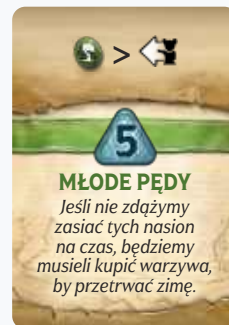
Basia



Franek siedzi na lewo od Basi. Ma 4 zielone karty, ale na 2 leży śnieg. Basia może zaliczyć misję Młode pędy, ponieważ ma więcej zielonych kart od Franka. Jeśli jednak miałyby chociaż na 1 swojej karcie śnieg, nie mogłaby tego zrobić.

Niektóre misje mają kilka wymagań. Musisz spełnić je wszystkie równocześnie w momencie zaliczania misji.

Warunki niektórych misji zawierają znak nierówności ($\geq$ albo $>$). Oznacza to, że musisz mieć odpowiednio co najmniej tyle samo wskazanych elementów, ale nie mniej, **ALBO** więcej. **Ważne.** By móc zaliczyć misję, musisz mieć przynajmniej 1 element, którego liczba jest sprawdzana (nawet jeśli gracz, z którym się porównujesz, nie ma ani 1 sztuki danego elementu).



Aby zaliczyć misję Między brzegami, Basia musiałaby mieć co najmniej 5 zielonych kart bez śniegu i co najmniej tyle konarów brzozy, ile ma Franek. I chociaż Franek nie ma żadnego konara brzozy, Basia musi mieć przynajmniej 1 konar brzozy, aby spełnić wymagania misji.

Strażnicy

Twój robotnik z raketami śnieżnymi to strażnik. Obowiązują go takie same zasady jak innych robotników. Dodatkowo ma 2 zdolności.

Możesz umieścić swojego strażnika na polu pojedynczym zajętym przez innego robotnika, o ile nie jest to Twój własny robotnik i nie jest to inny strażnik. Tej zdolności nie można używać na polach akcji na kartach ani w podróży.

Jeśli umieścisz strażnika na dowolnym **niezajętym** polu, natychmiast bierzesz 1 żeton ognia. Możesz użyć tego żetonu ognia do zapłacenia kosztu umieszczenia strażnika na tym polu (jeśli jest wymagany).

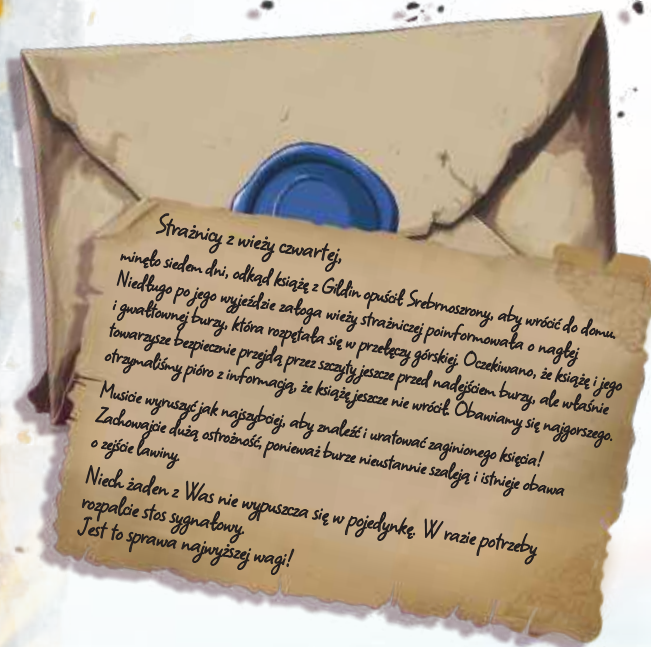
Przykład. Jeśli nie masz ognia, możesz nadal umieścić swojego strażnika na niezajętym stosie sygnałowym i natychmiast otrzymać ogień, którym zapłacisz za użycie tego stosu.



Podróż

Możesz wysłać robotnika w podróż tylko wiosną. W tym celu musisz odrzucić określoną liczbę kart wskazaną obok każdego pola. Pola warte 8 punktów, 6 punktów i 4 punkty są polami pojedynczymi, które dodatkowo wymagają zapłacenia 1 żetonu ognia. Pole za 2 punkty jest polem grupowym i nie wymaga opłacenia kosztu w ogniu. Strażnicy nie mogą ignorować zasady 1 robotnika na polu pojedynczym w przypadku pół podróży, ale mogą wykorzystać swoją zdolność do opłacenia kosztu w ogniu (zob. „Strażnik” po lewej).

Na koniec gry robotnik w podróż jest wart wskazaną liczbę punktów. Możesz wysłać w podróż nawet kilku swoich robotników.



Strażnicy z wieży czwartej,
minęło siedem dni, odkąd książę z Gildin opuścił Srebrnoszerony, aby wrócić do domu.
Niedługo po jego wyjściu zalogę wieży strażniczej poinformowała o nagłej
i gwałtownej burzy, która rozpełtała się w przełazach górskich. Oczekiwano, że książę i jego
towarzysze bezpiecznie przejdą przez szczyty jeszcze przed nadziejami burzy, ale właśnie
otrzymaliśmy pismo z informacją, że książę jeszcze nie wrócił. Obawiamy się najgorszego.
Musiołoby wynurzyć jak najszybciej, aby znaleźć i uratować zaginionego księcia!
Zachowajcie dużą ostrożność, ponieważ burze nieustannie szaleją i istnieją obawy
o zejście lawiny.
Niech żaden z Was nie wypuszcza się w pojedynkę. W razie potrzeby
rozpalcie stos sygnałowy.
Jest to sprawa najwyższej wagi!

Zagranie karty

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 doliny (spośród 8 odkrytych kart). Jeśli zagrasz kartę z doliny, na koniec swojej tury uzupełnij puste miejsce kartą z talii.

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.
- Karty dobieraj zawsze z talii, chyba że zdolność pozwala dobrać je z doliny.
- Limit na ręce wynosi 8 kart. Nigdy nie dobieraj kart powyżej tego limitu.
- Jeśli przekazujesz kartę graczowi, który nie ma już miejsca na ręce, odrzuć tę kartę.
- Karty odrzucaj zawsze z ręki, chyba że zdolność wskazuje inaczej.
- Jeśli w dolinie 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 dolinie.

Gracz po Twojej lewej



Ten symbol oznacza gracza, który siedzi po Twojej lewej stronie, czyli zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Przykład. Jeśli Basia chce zaliczyć misję Kręta droga, musi mieć w swoim mieście co najmniej 4 czerwone karty bez śniegu i co najmniej tyle kępek mchu, ile ma Franek (ale przynajmniej 1, jeśli Franek nie ma żadnych kępek mchu). Musi więc zagrać kolejne czerwone karty, ale równocześnie musi uważać na wydawane kępki mchu, ponieważ Aleks potrzebuje jeszcze tylko 1 kępki mchu, aby zaliczyć tę misję (Aleks porównuje się z Basią, nie z Frankiem).



Jeśli umieścisz robotnika na wspólnym polu (zob. „Pola akcji na kartach” na str. 8), które wymaga, abyś dał coś graczowi po lewej stronie, to dajesz to graczowi, który siedzi po Twojej lewej stronie, a nie po lewej stronie właściciela karty.

Gdy zagrywasz kartę, wykonaj poszczególne kroki w następującej kolejności:

1. Zapłacić koszt w ogniu, aby usunąć śnieg z zagrywanej karty (jeśli jest).
2. Jeśli możesz i chcesz, aktywuj **pojedynczą** zdolność zmieniającą koszt zagrywania karty (nie można łączyć kilku takich zdolności).
3. Zapłacić koszt w surowcach albo zapłacić 1 żeton ognia, aby użyć wolnego komina.
4. Umieść nowo zagraną kartę w swoim mieście.
5. Rozpatrz efekt nowo zagranej karty (jeśli możesz).
6. Rozpatrz wywołane efekty innych kart.
7. Jeśli w dolinie powstało puste miejsce, uzupełnij je kartą z talii.

- Jeśli musisz dobrać kartę z talii albo uzupełnić puste miejsce w dolinie, 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 mówi, że „możesz” wykonać jakieś działanie, to jej rozpatrzenie jest opcjonalne. W przeciwnym razie jest obowiązkowe (ale przynoszące korzyści).

Kominy

Za zagranie karty stworzenia płacisz albo wskazany koszt w żołędziach, albo 1 żeton ognia (używasz też wtedy 1 ze swoich kominów). Aby to zrobić, zapłać 1 żeton ognia i połóż 1 ze swoich kominów na dostępnej budowli

w swoim mieście. Na karcie budowli jest informacja, jaki rodzaj stworzenia może być zagrany z użyciem komina.



Na każdej karcie budowli można położyć tylko 1 komin. Możesz usunąć komin z karty wyłącznie za pomocą zdolności, która to umożliwia.

Na początku rozgrywki nie masz żadnego komina. Bierzesz po 1 kominie, przygotowując się do jesieni i do zimy (zob. str. 14).

Jeśli odrzucisz ze swojego miasta kartę, na której znajduje się komin, nie odzyskasz tego komina. Każde z Was ma tylko 2 kominy, które muszą wystarczyć na całą rozgrywkę. Są jednak zdolności, które pozwalają przenieść albo usunąć komin z karty i ponownie go użyć.

Raport z wieży

5. dzień miesiąca Gwiazdnoniebnika

Obserwowane są możliwe oznaki burzy w postaci mocnych podmuchów wiatru. Wkrótce nastąpią opady śniegu. Czuję to w kopytach. Musimy się przygotować!

Reginald Zawzdykopytny

Raport z wieży

10. DZIEŃ MIESIĄCA GWIAZDNONIEBNIKA

POWOLNY, ZIMNY I NUDNY DZIEŃ. MĘGA JEST ZBYT GĘSTĄ, ŻEBY COKOLWIEK ZOBACZYĆ. ZAMIAST MATKOWAĆ SIĘ TUTAJ, WOLAŁBYM SPĘDZIĆ TEN CZAS PRZY CIEPŁYM KUBKU W GOSPODZIE POD MCHEM I JEŻYNA! LODOWATY WIATRZ WIEJE MI PO ŁAPACH, ALE ZUŻYŁEM JUŻ REZERWY DREWNA WCZEŚNIEJ TEGO RANKA. NASTĘPNY STRAŻNIK BĘDZIE MUSIAŁ ZEBRAĆ WIĘCEJ.

Zgryzio Paplaczek

Raport z wieży

12. dzień miesiąca Gwiazdnoniebnika

Dziś nadeszła gwałtowna zima i prawie zwała mnie z nóg, gdy szedłem do wieży, niosąc stos drewna. Ten drugi strażnik zużywa o wiele więcej, niż sam przynosi! Będę musiał złożyć na niego skargę. Zimą powinna rozszaleć się w dolinie krótko po zapadnięciu zmroku. Zadałem w róg alarmowy. Mam szczerą nadzieję, że są gotowi.

Reginald Zawzdykopytny



Rodzaje kart i kluczowe terminy

Zagranie karty **budowli** zazwyczaj wymaga zapłacenia kosztu w kępach mchu, konarach brzozy lub grudkach miedzi. Nigdy nie wymaga natomiast żółędzi, ale można ich użyć, jeśli w koszcie jest wskazany dowolny surowiec (🌿). Koszt zagrania karty budowli jest podany w małym polu dobudówki; tekst natomiast umieszczono na tle ceglanej ściany.

Zagranie karty **stworzenia** wymaga zapłacenia kosztu w żółędziach. Stworzenie możesz też zagrać za darmo, używając komina i ognia (zob. str. 12). Koszt zagrania karty stworzenia jest podany w koronie drzewa; tekst natomiast umieszczono na tle śniegu.

Zarówno karty stworzeń, jak i karty budowli mogą być kartami **unikatowymi**. Oznaczono je symbolem płatka śniegu obok informacji na temat tego, czy dane stworzenie lub dana budowla są unikatowe. W swoim mieście możesz mieć kilka takich samych zwykłych kart, ale tylko 1 unikatową kartę o danej nazwie.

W grze występuje 5 rodzajów kart oznaczonych różnymi kolorami; karta każdego rodzaju działa w nieco inny sposób:



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



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



koszt
(w surowcach)
zagrania karty
do swojego
miasta

kolor
(rodzaj)
karty

liczba
kart w talii

nazwa karty
budowli
(ta budowla jest
zwykłą budowlą)

informacja
o możliwości
zapłacenia 1 ognia
i użycia komina na
tej karcie,
aby zagrać zieloną
kartę stworzenia
za darmo

punkty bazowe

treść karty



koszt
(w surowcach)
zagrania karty
do swojego
miasta

kolor
(rodzaj)
karty

liczba
kart w talii

treść karty

nazwa karty
stworzenia
(to stworzenie
jest unikatowym
stworzeniem)

punkty bazowe

wspólne pole
pojedyncze
(tylko na czerwonych
kartach stworzeń)

pole pojedyncze (na wszystkich
czerwonych kartach)



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



Czerwona – miejsce. Możesz umieścić robotnika na takiej karcie w swoim mieście, aby ją aktywować (możesz też skorzystać z karty w mieście przeciwnika, zob. „Pola akcji na kartach” na str. 8). Czerwonych kart nie aktywujesz w chwili zagrania.



Fioletowa – pomyślność. Na koniec gry zapewnia wskazane na niej punkty bazowe, a także punkty bonusowe zależne od różnych cech Twojego miasta.

Przygotowanie się do nowej pory roku

Gdy zagrałeś już wszystkich swoich robotników, możesz wykonać akcję przygotowania się do nowej pory roku. (Gdy zagrałeś już wszystkich swoich robotników i nie chcesz albo nie możesz zagrywać kart, musisz wykonać tę akcję). W ramach tej akcji odzyskujesz wszystkich swoich robotników. Rozpatrujesz też efekty przypisane do nadchodzącej pory roku.

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

Uwaga! Nie musicie wykonywać akcji przygotowania 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 postanowią przygotować się do nowej pory roku. Gracze, którzy przygotowują się do nowej pory roku, nie czekają na przygotowanie się do nowej pory roku kolejnych graczy, tylko grają dalej. Oznacza to, że dla graczy mogą w tym samym czasie trwać różne pory roku.

Burze śnieżne

Dolna część obszaru danej pory roku zawiera informacje na temat burzy śnieżnej. Wartość widoczna obok niebieskiego symbolu karty określa, ile kart burzy śnieżnej masz odkryć (zależnie od liczby graczy biorących udział w rozgrywce). Wartość widoczna obok brązowego symbolu karty wskazuje, na ilu kartach w swoim mieście masz położyć po 1 żetonie śniegu.

Karty burzy śnieżnej. Odkrywaj karty jedna po drugiej i umieszczaj kolejne żetony śniegu na wskazanych miejscach na planszy. Jeśli na polu akcji, na którym ma zostać położony żeton śniegu, jest robotnik, połącz żeton śniegu obok niego. Żeton śniegu nie przeszkadza w późniejszym powrocie robotnika do właściciela.

Śnieg w mieście. Połącz żeton śniegu na karcie o najwyższej wartości w swoim mieście, na której jeszcze nie ma śniegu. Jeśli kilka

kart ma tę samą najwyższą wartość, remis rozstrzyga się na podstawie koloru karty. Starszeństwo kolorów w porządku malejącym: karta fioletowa, niebieska, zielona, czerwona, brązowa. Jeśli remis się utrzymuje, wybierz, na której z branych pod uwagę kart położysz żeton śniegu. Na karcie w mieście może być tylko 1 żeton śniegu. **Przykład.** Jeśli musisz położyć 3 żetony śniegu w swoim mieście, ale tylko na 2 kartach nie ma śniegu, to 3. żeton śniegu przepada.



Jesień:

1. Weź 1 żeton ognia za każdą kartę w swoim mieście.
2. Weź 1 nowego robotnika.
3. Weź 1 komin.
4. Aktywuj w dowolnej kolejności wszystkie zielone karty w swoim mieście (produkcja).
5. Odkryj 2 karty burzy śnieżnej i połącz żetony śniegu na wskazanych miejscach. Jeśli w rozgrywce bierze udział 4 graczy, odkryj 1 kartę.
6. Połącz po 1 żetonie śniegu na 3 kartach w swoim mieście.



Zima:

1. Weź 1 żeton ognia za każde 2 karty w swoim mieście, na których **nie ma śniegu**.
2. Weź 1 nowego robotnika.
3. Weź 1 komin.

Atak zimy

- A. Jeśli jesteś 1. graczem przygotowującym się do zimy, odwróć płytkę ataku zimy stroną z 2 symbolami ognia do góry. **Od tej chwili usuwanie żetonów śniegu będzie kosztowało wszystkich graczy 2 żetony ognia zamiast 1.**
 - B. Ponadto jeśli jako 1. gracz przygotowujesz się do zimy, odrzuć wszystkie odkryte karty dużych stworzeń i zastąp je nowymi kartami ze stosu.
4. Odkryj 3 karty burzy śnieżnej i połącz żetony śniegu na wskazanych miejscach. Jeśli w rozgrywce bierze udział 3 albo 4 graczy, odkryj 2 karty.
 5. Połącz po 1 żetonie śniegu na 4 kartach w swoim mieście.



Wiosna:

1. Weź 1 żeton ognia za każde 2 karty w swoim mieście, na których **nie ma śniegu**.
2. Weź 2 nowych robotników.
3. Aktywuj w dowolnej kolejności wszystkie zielone karty w swoim mieście (produkcja).
4. Odkryj 1 kartę burzy śnieżnej i połóż żeton śniegu na wskazanym miejscu.
5. Połóż po 1 żetonie śniegu na 2 kartach w swoim mieście.

ŚNIEG

Wraz z postępowaniem rozgrywki w Twoim mieście i na planszy będzie zbierało się coraz więcej śniegu. Nie możesz zagrać, użyć ani aktywować żadnej karty ani aktywować żadnego pola z żetonem śniegu, jeśli nie zapłacisz kosztu w ogniu (1 żetonu albo 2 żetonów ognia, zob. „Usuwanie śniegu”), aby usunąć ten śnieg. Na koniec rozgrywki gracz, który usunął najwięcej śniegu, otrzyma nagrodę za odśnieżanie!

Efekty

Jeśli na **karcie w dolinie** leży żeton śniegu, nie możesz jej aktywować żadną akcją ani zdolnością. Możesz ją zagrać, jeśli przed umieszczeniem jej w swoim mieście usuniesz z niej śnieg.

Jeśli śnieg leży **na polu na planszy** (w tym na górze), dane pole nie może być aktywowane żadną akcją ani zdolnością, jeśli nie usuniesz z niego śniegu wraz z umieszczaniem na nim robotnika. Jeśli dany obszar ma kilka pól akcji (np. gildia, podróż, stopy sygnałowe), śnieg blokuje konkretne pole. Nadal możesz użyć innego pola akcji na tym obszarze, o ile jest dostępne.

Jeśli śnieg leży na **karcie w Twoim mieście**, nadal zajmuje ona miejsce w mieście, ale dopóki nie usuniesz z niej śniegu, nie działa żadna jej cecha ani zdolność. To oznacza, że karta nie może być aktywowana, nie jest warta żadnych punktów (również na koniec rozgrywki), nie może zostać odrzucona ani nie może być brana pod uwagę przy zaliczaniu misji. Podczas akcji przygotowania się do nowej pory roku nie bierz pod uwagę kart, na których leży śnieg, gdy obliczasz liczbę żetonów ognia i aktywujesz produkcję. Nowe żetony śniegu kładziesz na kartach dopiero po etapie produkcji.

Usuwanie śniegu

Przed nastaniem ataku zimy, aby usunąć 1 żeton śniegu, musisz zapłacić 1 żeton ognia. Odkładaj usunięte żetony śniegu obok swojego miasta. Na koniec gry możesz otrzymać za nie nagrodę.

Po nastaniu ataku zimy usunięcie 1 żetonu śniegu kosztuje **2 żetony ognia**. Atak zimy nastaje, gdy któryś z graczy jako 1. przygotowuje się do zimy. O ataku zimy przypomina odwrócona płytka ataku zimy.

Wyjątek

Karty *Patrol burzowy* i *Wiewiórkopek* podczas aktywacji pozwalają odrzucić kartę (zamiast płacić koszt w ogniu), aby usunąć śnieg.

Zgodnie z zasadami możesz usunąć śnieg z **karty z doliny** tylko w momencie jej zagrywania, ale zanim umieścisz ją w swoim mieście. Jedynym innym sposobem na usunięcie śniegu z karty z doliny jest aktywacja karty *Patrol burzowy*.

Możesz usunąć śnieg z **pola akcji** tylko na początku akcji, w której zagrywasz na to pole swojego robotnika.

Jeśli zagrywasz na pole ze śniegiem strażnika i w wyniku tej akcji miałbyś wziąć żeton ognia, otrzymujesz najpierw ten żeton ognia i możesz

Do wynajęcia

Od świtu do nocy
robię co w mej mocy,
byś komin miał czysty
i nie wzywał pomocy.
Bo gdy komin w potrzebie,
to śpiących pogrzebie,
więc sadzę wymiotę
szybko jak z procy.

Już dziś zatrudnij Żarka Sadzoogona,
najlepszego czyszciciela kominów
w całych Srebrnoszronach!
Gwarancja ochrony przed pożarem
przez 30 dni po czyszczeniu.

użyć go do zapłacenia kosztu wymaganego do usunięcia śniegu z tego pola. Do usunięcia śniegu z pola na planszy możesz użyć również karty *Patrol burzowy*.

Raz na turę, ale z wyjątkiem tury, w której przygotowujesz się do nowej pory roku, możesz **usunąć śnieg z 1 karty w swoim mieście**. Możesz to zrobić w dowolnym momencie swojej tury. Do usunięcia śniegu z karty w swoim mieście możesz użyć również karty *Wiewiórkopek*.

Śnieg na czerwonych kartach

Możesz usunąć śnieg z czerwonej karty, czyli karty miejsca, gdy umieszczasz na niej robotnika, aby ją aktywować.

- Oznacza to, że w 1 turze możesz usunąć śnieg z 2 kart, jeśli wykorzystasz standardowe usuwanie śniegu z karty, które możesz wykonać raz na turę, i usuwanie śniegu z czerwonej karty w momencie umieszczenia na niej robotnika.
- To również jedyny sposób na usunięcie śniegu z kart w mieście przeciwnika. Należy pamiętać, że dotyczy to jedynie czerwonych kart stworzeń ze wspólnymi polami akcji. Jeśli na takiej karcie leży śnieg, blokuje oba pola akcji! Gracz, który usunął śnieg z karty, zatrzymuje żeton śniegu. Będzie potrzebny przy końcowym punktowaniu.

Nagroda za odśnieżanie

Nagroda za największą liczbę usuniętych żetonów śniegu jest określana podczas przygotowania do gry.

- A. **Głębokie zasp**y. Na koniec rozgrywki każdy gracz zdobywa 1 punkt za każdy usunięty żeton śniegu. Gracz (lub gracze) z największą liczbą żetonów śniegu otrzymuje dodatkowo 5 punktów. (Podczas 1. rozgrywki użycie tej strony płytki nagrody za odśnieżanie).
- B. **Burza lodowa**. Na koniec rozgrywki gracz (lub gracze) z największą liczbą żetonów śniegu otrzymuje 12 punktów. Jeśli w rozgrywce używacie tej strony płytki nagrody

za odśnieżanie, układajcie zebrane żetony śniegu w stosy po 3, by lepiej orientować się w sytuacji. Ta strona płytki nagrody za odśnieżanie przypadnie do gustu fanom rywalizacji.

KONIEC GRY

Wiosną, 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. Jeśli z kolei wciąż grasz i masz przekazać graczowi po lewej karty lub surowce, a ten gracz już spasował, przekaz je kolejnemu graczowi po lewej. Jeśli wszyscy pozostali gracze spasowali, odrzuć te elementy. Po spasowaniu nie możesz już wrócić do gry. Gracz, który spasował, nadal jest brany pod uwagę przy zaliczaniu misji.

Pozostali gracze kontynuują rozgrywkę do momentu, aż wszyscy spasują. Następnie podliczcie punkty, aby wyłonić zwycięzcę.

Każdy gracz sumuje:

- bazowe punkty ze wszystkich kart w swoim mieście,
- punkty bonusowe z fioletowych kart pomyślności,
- punkty za zaliczone misje,
- punkty za usuwanie śniegu (zależnie od wybranej strony płytki nagrody za odśnieżanie),
- punkty z żetonów punktów,
- punkty za robotników wysłanych w podróż.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który zgromadził najwięcej żetonów śniegu.

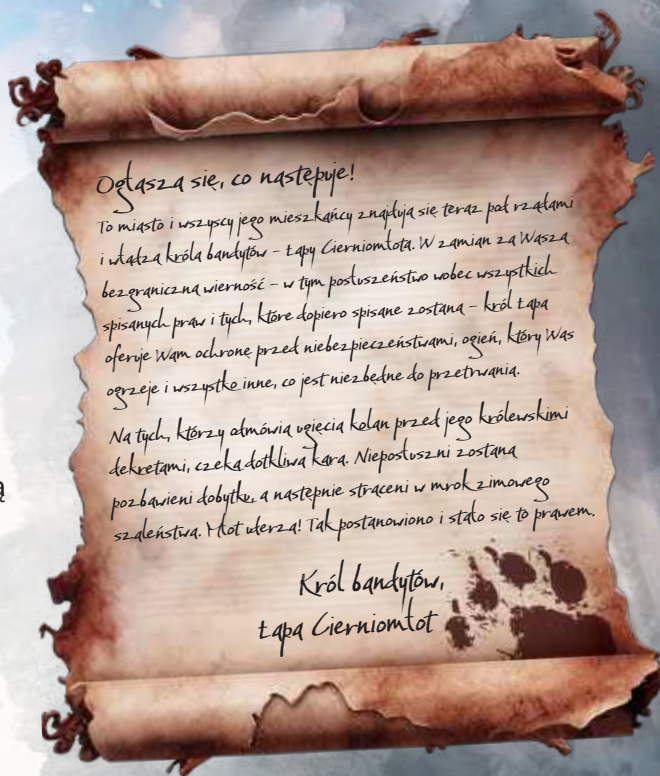
Jeśli nie rozstrzyga to remisu, zastosujcie następujące kryteria rozstrzygania remisów (w kolejności): najwięcej zaliczonych misji, najwięcej żetonów ognia, najwięcej surowców. Jeśli remis pozostaje nierozstrzygnięty, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

ZASADY GRY SOLO

Wśród ciężko pracujących obywateli Srebrnoszronów od lat strach budzi okrutny król bandytów zwany Łapą Cierniomłotem. Nikczemnik, kiedy akurat nie dokonuje napadów i grabieży wraz ze swoją bandą bezwzględnych zbójców, ukrywa się w swojej tajnej bazie gdzieś w górach. Niektórzy mówią, że kiedyś był strażnikiem i należał do gildii, ale został z niej z jakiegoś powodu wydalony. Jeszcze inni zaś twierdzą, że Łapa jest pochodzącym z dalekich krain królem, którego rządy zostały obalone. Bez względu na to, jaka jest prawda, swoje jedyne zdrowe oko zwrócił teraz na Twoje miasto. Jego bandyci krążą po dolinie, szukając tylko okazji, by przysporzyć Ci kłopotów. Musisz wykazać się przebiegłością i odwagą, aby przetrwać zimę i pokrzyżować plany podstępного króla bandytów.

Przygotowanie gry solo

- Wybierz poziom trudności, na którym chcesz grać. Informacje na ten temat znajdziesz w instrukcji i na karcie pomocy.
- Przygotuj grę jak dla 2 graczy według zwykłych zasad z opisanymi dalej zmianami. Daj Łapie robotników i strażnika w wybranym kolorze (jego ulubiony kolor to czerwony). Użyj strony „Głębokie zasy” płytki nagrody za odsnieżanie.
- Podczas przygotowywania kart misji wyżyńnych wlicz Łapę do liczby graczy. Łapa nie dobiera kart misji nizinnych. Zamiast tego potasuj 5 zakrytych kart misji i utwórz stos misji Łapy. W rozgrywkach na 1. poziomie trudności wszystkie 5 misji to misje nizinne. W rozgrywkach na 2. i 3. poziomie trudności wymień 1 misję nizinną na 1 misję wyżywną, a następnie potasuj stos. W rozgrywkach na 4. poziomie trudności wymień 2 misje nizinne na 2 misje wyżywnne, a następnie potasuj stos.
- Potasuj karty mapy i planu, a następnie połóż je w zakrytych stosach w obszarze gry Łapy. Odkryj wierzchnią kartę mapy. Połóż 10 żetonów Łapy obok planszy.
- W grze solo Łapa jest pierwszym graczem, ale nie dobiera żadnych kart. W trakcie gry Łapa nie ma żadnych kart na ręce.
- Jako 2. gracz dobierz 6 kart z talii.



Przebieg gry

W swojej turze Łapa może wykonać 1 z 3 akcji:

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

W każdej turze, w której Łapa nie musi przygotowywać się do nowej pory roku, odkryj kartę planu i zakryj nią ćwiartkę bieżącej karty mapy (odkryj nową kartę mapy, jeśli jest taka potrzeba), zaczynając od ćwiartki oznaczonej jaskinią i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Karta mapy wskazuje, co zagra Łapa – robotnika  czy kartę . Karta planu wskazuje natomiast, gdzie umieści robotnika albo skąd zagra kartę.

Łapa zakrywa ćwiartki karty mapy kartami planu zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż zakryje całą kartę mapy. Łapa odkrywa nowe karty mapy, a następnie stopniowo zakrywa je kartami planu (zawsze rozpoczynając od symbolu jaskini), dopóki nie będzie musiał przygotować się do nowej pory roku.

Stosy kart mapy i kart planu mają swoje własne odkryte stosy odrzuconych. Jeśli dany stos dobierania się wyczerpie, potasuj jego stos odrzuconych i utwórz nowy stos dobierania.



Zagrywanie robotników Łapy

Łapa umieszcza robotnika na wskazanym polu akcji. W pierwszej kolejności umieszcza swoich zwykłych robotników, a na końcu strażnika. Łapa otrzymuje ogień, gdy umieszcza swojego strażnika, chyba że na polu znajduje się już robotnik. Jeśli na polu leży śnieg, Łapa automatycznie go usuwa, nie płacąc kosztu w ogniu. Łapa nie otrzymuje surowców ani kart z pól akcji; nie płaci również kosztu w ogniu za umieszczenie robotnika ani za usuwanie śniegu. Łapa nie odrzuca kart na polach podróży. Łapa otrzymuje żetony punktów i ognia.

Jeśli Łapa nie może umieścić robotnika na polu akcji (w tym strażnika na zajęтым polu), znajdzie to pole na karcie taktyki i umieści robotnika na najbliższym dostępnym polu znajdującym się w kierunku wskazanym przez strzałkę. Następnie umieści żeton Łapy na karcie w dolinie, kierując się kolejnością preferowanych kolorów widoczną na karcie planu. Zignoruj karty, na których już leży żeton Łapy.

Zgodnie ze zwykłymi zasadami ta karta planu nakazałaby Łapie zablokować pole akcji pozwalające na wzięcie grudek miedzi. Jednak jeśli to pole jest już zajęte przez robotnika gracza (a Łapa nie umieszcza strażnika), Łapa kieruje się wskazaniem karty taktyki i w zamian blokuje pole akcji pozwalające na wzięcie żółtdzi. Gdyby i to pole było zajęte, Łapa umieściłby swojego robotnika na polu gildii.



Łapa nie może przygotować się do nowej pory roku przed Tobą. Gdy Łapie skończą się robotnicy, a Ty jeszcze nie przygotowałeś się do nowej pory roku, to jeśli karta mapy nakazuje umieszczenie robotnika, Łapa w zamian zagrywa kartę według wskazań danej ćwiartki karty planu. Jeśli to zrobi, otrzyma również żeton śniegu.

- Jeśli Łapa umieszcza swojego robotnika na polu akcji, które pozwala na wzięcie **surowców**, to pole jest dla Ciebie zablokowane. Łapa nie bierze ani nie wydaje surowców.
- Gdy Łapa odwiedza **stos sygnałowy**, odrzuca wskazaną kartę dużego stworzenia i otrzymuje żetony punktów odpowiadające wartości pola (ignoruje treść karty, ale uzupełnia puste miejsce). Jeśli Łapa odwiedza stos sygnałowy w wyniku działania karty taktyki, to aby określić, którą kartę dużego stworzenia odrzuci i ile punktów otrzyma, używa tej ćwiartki bieżącej karty planu, na której jest widoczna góra.
- Jeśli Łapa odwiedza **kuznię**, używa jedynie pola pojedynczego i otrzymuje 1 żeton ognia.
- Gdy Łapa odwiedza **gildię**, używa 1 z pól pojedynczych. Najpierw stara się wybrać pole niezajęte, a w drugiej kolejności pole ze śniegiem (który zabiera dla siebie). W gildii Łapa ignoruje limit 2 robotników na 1 gracza. Po zagranie robotnika Łapa sprawdza, czy może zaliczyć którąś z odkrytych misji wyższych. Jeśli tak, zalicza ją (jeśli spełnia warunki kilku misji, zalicza tę o najwyższej wartości). Jeśli nie, odkrywa i zalicza następną misję ze swojego zakrytego stosu, nawet jeśli nie spełnia jej wymagań. Jeśli stos misji Łapy się wyczerpał, a Łapa nie spełnia wymagań żadnej odkrytej misji wyższej, w zamian użyj karty taktyki, aby umieścić robotnika Łapy na następnym polu akcji i dołóż żeton Łapy na kartę w dolinie.
- Łapa może wyruszyć w **podróż** tylko wiosną. Karta planu wskazuje, czy Łapa odwiedza pole pojedyncze o najwyższej dostępnej wartości, pole pojedyncze o najniższej dostępnej wartości czy pole grupowe warte 2 punkty. Jeśli żadne pole danego rodzaju nie jest dostępne lub trwa inna pora roku, użyj karty taktyki do wyznaczenia pola akcji, na którym Łapa umieszcza robotnika, i dołóż żeton Łapy na kartę w dolinie. W rozgrywkach na 1. poziomie trudności, gdy Łapa wysyła robotnika w podróż, umieszcza go zawsze na polu grupowym.



Zagrywanie kart

Karta planu wskazuje, skąd Łapa zagrywa kartę (albo z talii, albo z doliny; Łapa nie ma kart na ręce). Łapa zawsze zagrywa karty za darmo i ignoruje ich treść. Łapa może mieć kilka egzemplarzy tej samej unikatowej karty.

Jeśli Łapa zagrywa kartę z talii, bierze kartę z wierzchu talii i kładzie ją odkrytą w swoim mieście.

Jeśli zagrywa kartę z doliny, użyj karty planu, aby określić, którą kartę zagra:

1. Na podstawie karty planu określ, którą kartę zagra: wybiera tę, która odpowiada znacznikowi koloru znajdującemu się najbardziej z lewej na karcie planu. Jeśli taka karta jest niedostępna, wybierz kartę, której kolor odpowiada kolejnemu znacznikowi.
2. Jeśli jest kilka kart tego samego koloru, wybierz kartę o najwyższej wartości.
3. Jeśli kilka kart spełnia ten warunek, wybierz kartę z żetonem śniegu.
4. Jeśli do wyboru masz nadal kilka kart, Łapa zagrywa pierwszą spełniającą warunki kartę, sprawdzając od lewej do prawej najpierw w górnym, a potem w dolnym rzędzie.

Użyj tej metody także podczas umieszczania żetonu Łapy na karcie w dolinie, ignorując karty, na których już leży ten żeton.

Zarówno Ty, jak i Łapa możecie zagrywać karty z żetonem Łapy bez żadnej kary. Żeton Łapy wraca wtedy do puli. Jeśli pod żetonem Łapy leży kilka kart, po zagraniu 1 karty żeton zostaje na pozostałych aż do momentu, gdy ten stosik kart się wyczerpie lub żeton zostanie aktywowany.

Przygotowanie się do nowej pory roku

Po tym, jak zakończysz przygotowywanie się do nowej pory roku, sprawdź, czy Łapa też przygotowuje się do nowej pory roku. Jeśli wszyscy robotnicy Łapy zostali już umieszczeni, Łapa jako następną wykona akcję przygotowywania się do nowej pory roku.

Jeśli Łapa nie umieścił jeszcze wszystkich swoich robotników, kontynuuje grę normalnie. Łapa przygotowuje się do nowej pory roku w turze, która następuje po turze, w której umieścił swojego ostatniego robotnika. By przygotować się do nowej pory roku, Łapa wykonuje następujące kroki:

1. Łapa bierze wszystkie karty z doliny, na których leży jego żeton, i kładzie je **zakryte** w swoim obszarze gry. Jeśli na tych kartach leżą żetony śniegu, Łapa bierze te żetony. Żetony Łapy wracają do puli.
2. Łapa odzyskuje swoich robotników i bierze nowych robotników (zgodnie z zasadami przygotowywania się do danej pory roku). Następnie, używając kart burzy śnieżnej, dokłada żetony śniegu na planszę zgodnie ze zwykłymi zasadami. Nie dokłada śniegu do swojego miasta.
3. Gdy Łapa przygotowuje się do jesieni, kładzie swój żeton na polu grupowym w kuźni. Od tego momentu aż do końca gry, gdy odwiedzasz to pole, płacisz żeton ognia Łapie zamiast do puli.
4. Gdy Łapa przygotowuje się do zimy, kładzie swój żeton na polu grupowym w gildii. Od tego momentu aż do końca gry, gdy odwiedzasz to pole, płacisz żeton ognia Łapie zamiast do puli.
5. Łapa odrzuca wszystkie bieżące karty mapy i planu. W swojej następnej turze Łapa bierze nową kartę mapy.

Dodatkowe zasady i objaśnienia

- Łapa nigdy nie płaci kosztu w ogniu za usuwanie śniegu.
- Strażnik Łapy może dzielić pole akcji z przeciwnikiem według zwykłych zasad. Jeśli strażnik nie dzieli pola z robotnikiem przeciwnika, Łapa otrzymuje ogień. W każdej porze roku Łapa jako ostatniego robotnika zagrywa strażnika.

- Możesz przekazać Łapie kartę, jeśli efekt nakazuje przekazanie jej innemu graczowi – umieść ją zakrytą w jego obszarze gry.
- Jeśli efekt pozwala Łapie dobrać kartę, weź wierzchnią kartę z talii i połóż ją zakrytą w jego obszarze gry.
- Łapa ignoruje treść kart, ale Ty możesz odwiedzić wspólne pole akcji na jego karcie, jeśli jest dostępne. Łapa otrzymuje wtedy z puli żeton 1 punktu.
- Łapa nie zdobywa ani nie wydaje surowców ani kominów.
- Łapa zdobywa ogień, ale go nie wydaje.
- Każdy żeton ognia Łapy liczy się jako 1 surowiec tego rodzaju, który przy porównaniu z graczem przy zaliczeniu misji jest dla Łapy najkorzystniejszy.
- Na potrzeby zaliczania misji zakryte karty w obszarze gry Łapy liczą się jako karty na jego ręce.
- Łapa zakrywa ćwiartki karty mapy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gdy na karcie mapy są 4 karty planu, odkryj nową kartę mapy.
- Nową kartę mapy odkryj także po tym, jak Łapa przygotowuje się do nowej pory roku.
- Gdy Łapa używa karty taktyki, umieszcza swój żeton w dolinie. Na każdej karcie może leżeć tylko 1 żeton Łapy.
- Gdy Łapa zagrywa kartę zamiast zagrywać robotnika, otrzymuje żeton śniegu.
- Jeśli Łapa zagrywa z doliny kartę, na której leży żeton Łapy, nic się nie dzieje. Odłóż żeton do puli.

Koniec gry

Wiosną Łapa kończy grę na swoich warunkach, niezależnie od tego, czy Ty już spasowałeś, czy nie. Pasuje, gdy zagra wszystkich swoich robotników **oraz** w jego mieście jest co najmniej 15 odkrytych kart. Dopiero w turze następującej po spełnieniu obu warunkach Łapa pasuje. (Jeśli w jego mieście jest już 17 odkrytych kart, a Łapa wciąż ma robotników do zagrania, pomija pola mapy nakazujące zagranie karty; od tej chwili zagrywa tylko robotników). Po tym, jak oboje spasujecie,

Łapa zabiera z doliny wszystkie karty, na których leżą jego żetony (łącznie z leżącymi na nich żetonami śniegu) i umieszcza je zakryte w swoim obszarze gry.

Punktowanie

Punktowanie Łapy (bez względu na poziom trudności):

- bazowe punkty z kart w jego mieście,
- punkty za zaliczone misje,
- punkty z żetonów punktów,
- punkty za nagrodę „Głębokie zaspy”: 1 punkt za każdy żeton śniegu i dodatkowo 5 punktów, jeśli ma więcej żetonów śniegu niż Ty,
- punkty za robotników wysłanych w podróż.

Wyjątek na 1. poziomie trudności. Wiosną, gdy Łapa wysła robotników w podróż, zawsze wybiera pole grupowe.



Łapa ignoruje treść kart, więc ignoruje punkty bonusowe z fioletowych kart, ale w zamian otrzymuje stałe punkty bonusowe zależne od poziomu trudności (zob. tabelę poniżej). Na wyższych poziomach trudności zdobywa też punkty za żetony ognia i karty zakryte („karty zakryte” to karty stworzeń i budowli, które Łapa zdobył zakryte w trakcie gry, a nie jego stos kart misji).

			Karty zakryte:
Poziom trudności			
1			
2			
3			
4			

Porównaj swój wynik z wynikiem Łapy. W przypadku remisu wygrywa Łapa. Jeśli Twój wynik jest wyższy od wyniku Łapy, mieszkańcy są bezpieczni, ponieważ udało Ci się przegnać Łapę ze Srebrnoszronów. Gratulacje!

Oto surowa i odludna kraina, w której współpraca jest konieczna do przetrwania – Srebrnoszrony. To mroźne i urzekające dzikim pięknem królestwo, które leży na południe od Gór Strzelistych. Pagórki i równiny przecinane czystymi, błękitnymi rzekami i jeziorami kryją się w cieniu góry i jej ostrych szczytów. Zimą zamiecie śnieżne nikogo tutaj nie dziwią. W lecie zaś często bywa naprawdę... rześko. Choć klimat nie rozpieszcza, w okolicy nie brak wiosek i miasteczek, których mieszkańcy znaleźli tutaj swój sposób na życie.



Mając na uwadze to, że zima może zaciśnąć swe mroźne szpony zupełnie niespodziewanie, mieszkańcy poświęcają dużo energii na gromadzenie drewna, czyszczenie kominów i dbanie o to, aby ściany i sufity były dokładnie uszczelnione mchem. To wszystko ma chronić przed mrozami i śniegiem. Życie w Srebrnoszronach stało się inspiracją dla różnych wynalazków. Wielu podróżników oświeśla sobie drogę pochodniami, które potrafią palić się godzinami – i to niezależnie od pogody! Ogień, którego moc podtrzymuje tutaj życie, jest uważany niemal za świętość.



Najważniejszym z ekonomicznego punktu widzenia zasobem Srebrnoszronów są ogromne złoża miedzi i srebra. Są wydobywane, oczyszczane, a następnie przerabiane na narzędzia lub przepiękne ozdoby. Klienci na całym świecie chętnie je kupują, płacąc krocie! Ci, którzy są gotowi podjąć ryzyko wydobycia tych minerałów, i ci, którzy są wystarczająco zręczni, aby je obrabiać, są sówicie wynagradzani.

Fragment dziennika wyprawy
Mirruny Wędrowczyk,
córkki sławnego podróżnika
Odysa Wędrowczyka



Już po rozgrywce? Podziel się
wrażeniami z innymi graczami
w grupie PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia

Gildia strażników czuwa nad Srebrnoszronami. Choć wiele praktyk i metod to ściśle utrzymywana przez nich tajemnica, to strażnicy są powszechnie uznawani za godnych zaufania dzielnych wojowników, wykwalifikowanych przewodników i odważnych odkrywców. Wiele pragnie dołączyć do szeregów tej szanowanej grupy, ale tylko nieliczni kiedykolwiek otrzymują prawo do noszenia emblematu strażnika.

Być może najbardziej zdumiewającym i wyjątkowym aspektem funkcjonowania Srebrnoszronów jest relacja, jaką mieszkańcy nawiązali z dużymi stworzeniami zamieszkującymi Góry Strze-liste. Pantery śnieżne, wilki, a nawet legendarni królowie kozłów zamieszkiwali pośród ludności tej krainy na długo przed tym, jak zaczęła się ona komunikować z obywatelami Everdell na północy. W ramach owego niezwykłego przymierza wzdłuż pasma górskiego zbudowano ogromne stosy sygnałowe. Stosy rozpala się jedynie wtedy, gdy konieczne jest wezwanie dużych stworzeń na pomoc. Każdy młody mieszkaniec Srebrnoszronów marzy o dniu, w którym zobaczy jednego z tych legendarnych gigantów na własne oczy.

Obywatele lodowego królestwa wydają się stabilni i cierpliwi. Niektórzy mówią, że przypominają tym samym śnieg, który potrafi okrywać ich krainę chłodną czapą przez wiele miesięcy. Przywykli do surowych warunków, w których wielu innych by sobie nie poradziło. Srebrnoszrony to świadectwo wytrwałości i piękny dowód na hart stworzeń ciężko pracujących na wspólny cel. W tej pozornie ciemnej i pozbawionej nadziei krainie nieprzerwanie płonie ogień ich silnego ducha!



OPRACOWANIE

Projekt gry: James i Clarissa A. Wilson

Gra solo: Chrissy Peske, Tom Peske

Redakcja angielskiej instrukcji: Tim Schuetz

Fragmenty fabularne w instrukcji:

Noah Wilson, James Wilson

Ilustracje: Lukas Siegmon

Dodatkowe ilustracje: Enggar Adirasa

Projekt graficzny: Tristan Collins

Modele: Corwin Waldron

Produkcja: Dawson Ellis, Matthew Eisenstadter

Producent: Tim Schuetz

Producent wykonawczy i wydawca:

Dan Yarrington

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Redakcja i skład wersji polskiej: zespół Rebel

Podziękowania dla naszych niezwykłych testerów:

Jacob Parker, Brent Kipe, Nicole Kipe, Joel Edgar, Brad Cass, Christopher Hanna, Amy Peske, Alex Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Joëlle Cathala, Andrew Osborne, Jordana Osborne, James Belch



rebel

© 2025 Tabletop Tycoon, Inc.
Pierwsze wydanie gry Srebrnoszrony.

PODSUMOWANIE

(porównanie gier *Srebrnoszrony* i *Everdell*)

Gra *Srebrnoszrony* opiera się na podstawowych mechanikach gry *Everdell*, ale odkryjecie wiele istotnych i ciekawych różnic:

- Podczas przygotowywania się do nowej pory roku na kartach i polach akcji będzie pojawiało się coraz więcej żetonów śniegu. Gracze muszą wydawać cenne żetony ognia, aby usuwać żetony śniegu blokujące elementy, na których leżą. Ten, kto usunie najwięcej żetonów śniegu, może liczyć na nagrodę w postaci dodatkowych punktów. Żetony śniegu mogą znaleźć się na kartach w Twoim mieście, więc i Ciebie nie ominie walka z żywiołem. Nie możesz korzystać ze zdolności kart z żetonami śniegu, a na koniec gry nie otrzymujesz za nie punktów!
- Jeden z Twoich robotników na początku gry zostaje strażnikiem mającym specjalne zdolności, dzięki którym może odwiedzać zajęte pola akcji lub zdobywać żetony ognia, gdy odwiedza pola, na których nie ma innych robotników.
- Karty w dolinie, które się powtarzają, układa się jedna na drugiej na tym samym miejscu. Oznacza to, że w dolinie zawsze widocznych jest 8 różnych kart (nawet jeśli faktycznie znajduje się ich tam więcej).
- Niemal każda karta w talii oferuje nowe zdolności, dzięki czemu możesz tworzyć zupełnie nowe strategie i kombinacje kart!
- Wydarzenia zostały zastąpione przez misje zlecane przez gildię strażników. Są 2 rodzaje misji. Misji wyżynnej może podjąć się każdy. Karty tych misji są ogólnodostępne, ale każdą może zaliczyć tylko 1 gracz – kto pierwszy, ten lepszy! Misje nizinne działają nieco inaczej. Każdy gracz próbuje zaliczyć własne misje nizinne.
- Twoi robotnicy mogą używać ognia do rozpalania stosów sygnałowych, dzięki czemu możesz przyzywać na pomoc duże stworzenia.
- Kominy, o ile masz niezbędne do ich użycia żetony ognia, pozwalają na darmowe zagrywanie kart stworzeń. W przeciwieństwie do żetonów użycia, kominy nie są przypisane do konkretnych stworzeń. Gracze otrzymują tylko 2 kominy w trakcie gry, ale kilka efektów pozwala je przenieść albo usunąć z karty i użyć ponownie.
- Na każdej czerwonej karcie jest pole pojedyncze, które jest dostępne tylko dla właściciela karty. Na czerwonych kartach stworzeń są jednak dodatkowe wspólne pola pojedyncze, które mogą odwiedzać tylko przeciwnicy.
- Gra może poprosić Cię o przekazanie czegoś graczowi po swojej lewej stronie albo o porównanie swojego stanu posiadania z tym graczem (np. w ramach zaliczenia misji). Wprowadza to między Wami więcej interakcji!

Ciągłe pojawiające się żetony śniegu i konieczność gromadzenia żetonów ognia, by się ich pozbywać, to wyzwanie, z którym musicie sobie poradzić. Gra *Srebrnoszrony* jest pod względem strategii bardziej złożona od gry *Everdell*, ale rozgrywka powinna spodobać się zarówno nowym graczom, jak i weteranom, którzy dobrze znają gry z serii opowiadającej o stworzeniach zamieszkujących Szmaragdową Dolinę i jej okolice.