

Pola Arle

Handel i Herbata

Dodatek dla od 2 do 3 graczy

Instrukcja



Witajcie ponownie we Fryzji Wschodniej!

We Fryzji Wschodniej zawsze jest pora na herbatę, czy też, jak w języku dolnoniemieckim mawiają Fryzjczycy, „Teetied”. Nikt na całym świecie nie wypija tyle herbaty, co mieszkańcy tego niewielkiego regionu nad Morzem Północnym. Zwłaszcza na wsi, gdzie oprócz zwyczajowej pory przed południem i po południu, herbatę pija się również do śniadania, obiadu i kolacji lub tuż po posiłku. Rzecz jasna gościom także podaje się herbatę. Zgodnie z tradycją należy ich poczęstować co najmniej trzema filiżankami herbaty i tyle też powinni oni wypić. Niegdyś uważano, że w czasie przerw od nieustannej ciężkiej pracy herbata pozwala wzmocnić ciało i umysł. Herbata wschodniofryzyjska to mieszanka silnych odmian czarnej indyjskiej herbaty assam. Ciekawostką wschodniofryzyjskiej kultury herbacianej jest tzw. „Kluntje”, kandyz w bryłkach przypominających kształtem kość do gry, który rozpuszcza się powoli w kilku filiżankach herbaty. W XVIII wieku picie herbaty zyskało we Fryzji Wschodniej wielką popularność; a nawet zbyt wielką, przynajmniej z punktu widzenia niektórych władców, którzy próbowali zastąpić ją miejscowymi napojami, takimi jak piwo. Na stosowne dekry Fryzjczycy odpowiedzieli wzmocnionym przemytem, niepokojami społecznymi i potajemnym spożywaniem herbaty – i tym sposobem Fryzja Wschodnia pozostaje krainą miłośników herbaty.

Tłumaczenie: Marta Kisiel-Małecka

Korekta: Łukasz Małecki




Podziękowania: Magdalena Maroszek



rebel

Przygotowanie do gry

Rozłóżcie grę zgodnie z instrukcją do gry podstawowej, a następnie:

- Dodajcie nowe pola akcji, umieszczając na samej górze Planszy Głównej **Rozszerzenie Planszy Głównej** (z „Kopaczem Rowów”), odwrócone stroną dla 2 graczy (z oznaczeniem ). Połóżcie 2 dyski Narzędzi na skrajnym lewym polu toru Szpadla.
- Połóżcie 2 **Plansze Budynków** dla 2 graczy (oznaczone ) obok planszy.
- Budynki z tego rozszerzenia są oznaczone symbolem filiżanki  w górnym prawym rogu. Zdecydujcie, czy chcecie wykorzystać w rozgrywce wyłącznie nowe Budynki (zielone, żółte i niebieskie), czy też wolicie wymieszać stare i nowe.

Budynki zastępcze

- Do niniejszego dodatku dołączono nowe wersje dwóch **Mniejszych Warsztatów Rzemieślniczych** (żółte: *Wędzarnia* i *Kuźnia*) oraz dwóch **Karczm** (niebieskie: *Karczma „Pod Strzechą”* i *Karczma „Nad Groblą”*), z zachowaniem ich nazw. Zostały one oznaczone asteriskiem (*) z przodu kafa. Zastąpcie odpowiednie Budynki z gry podstawowej ich nowymi wersjami.

Plansze Budynków

- Rozłóżcie 9 **Większych Zakładów Rzemieślniczych** (pomarańczowe) i 4 **Duże Budynki** (czerwone) na odpowiednich polach Plansz Budynków. Wybierzcie lub wylosujcie **zielone, żółte i niebieskie Budynki**, które wejdą do gry, aby zakryć wszystkie pola tych 3 typów. Pozostałe Budynki odłóżcie do pudełka – nie będą wam potrzebne. (Patrz także *Spis Budynków* na str. 7).
- Obydwaj gracze biorą po 1 Planszy Zatoki i umieszczają na samej górze Planszy Stodoły (lub w innym wolnym miejscu).
- Obydwaj gracze biorą: 3 Gliny, 3 Drewna, 3 Torfy i 3 Herbaty jako swoje **zasoby początkowe**.

Zasoby początkowe w rozgrywce 2-osobowej



- Połóżcie w pobliżu pozostałe **komponenty** z dodatku: Rowy i Herbatę, a także Statki Handlowe i Kutry Rybackie (na przeznaczonej do tego planszy).

Rozszerzenie Planszy Głównej zawiera m.in. nową akcję Narzędzi i akcję Budowania Statku.



Plansze Budynków wskazują, których Budynków i w jakiej liczbie potrzebujecie.

Plansza Zatoki rozszerza Planszę Stodoły o 2 przystanie dla Kutrów Rybackich (małych) i Statków Handlowych (dużych).



Nowe elementy gry

Rowy

Akcja „Kopacz Rowów” pozwala na kopanie Rowów, które pomagają osuszyć ziemię, aby była zdтна pod uprawę. Rowy w postaci drewnianych patyczków służą do ogradzania obszarów na Planszy Włości. Pojedyncza akcja „Kopacz Rowów” pozwala wykopać od 3 do 6 Rowów.

Możesz również wykopać Rów za pomocą Akcji Budynków „Pompa Wiatrowa” i „Śluza Fryderyka”.

Kopanie Rowów

Pierwszy Rów musisz umieścić w taki sposób, aby dotykał Linii Grobli. Następne Rowy muszą stykać się z co najmniej 1 wykopanym już Rowem, tak aby wszystkie Rowy były ze sobą połączone. Nie wolno ci umieszczać Rowów ponad Linią Grobli ani na kafelkach Grobli. Twoja sieć Rowów może mieć dowolną liczbę rozgałęzień, lecz tylko 1 Rów może dotykać Linii Grobli. Po wykopaniu Rów pozostaje na Planszy Włości aż do końca rozgrywki.

Kiedy przesuwasz Linie Grobli w stronę morza, twoja sieć Rowów przestaje dotykać Linii Grobli – możesz wówczas natychmiast (bez wykonywania żadnej Akcji ani opłacania kosztu) zapełnić powstałą lukę, kopiąc kolejny Rów. Nie ma znaczenia, czy obszary sąsiadujące z Rowem są zabudowane/zajęte, czy też nie.

Wykorzystywanie Rowów

Każdy niezagospodarowany obszar przylegający do co najmniej 2 Rowów uważa się za „osuszony”. Osuszony obszar daje graczowi 3 różne korzyści.

• Hodowla owiec

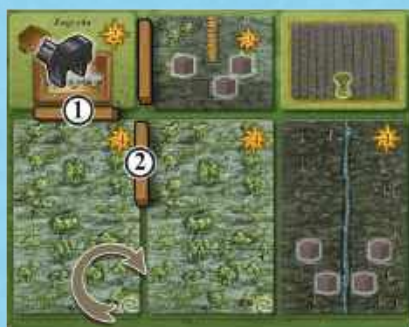
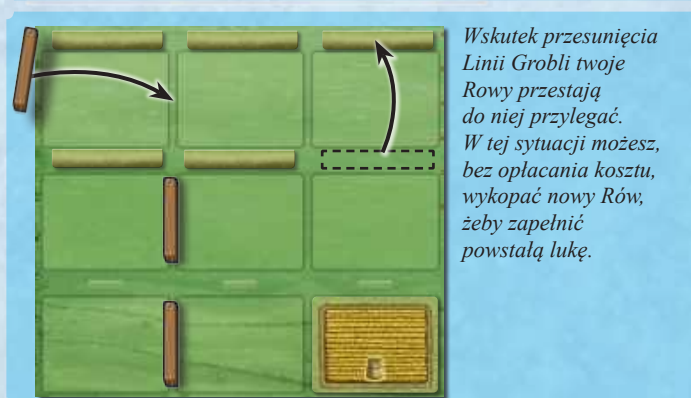
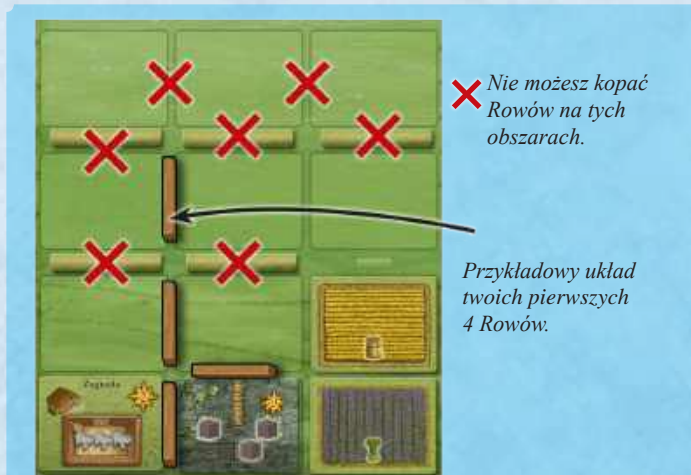
Na osuszonym obszarze możesz trzymać do 3 Owiec. Co za tym idzie, możesz rozmnożyć 2 Owce podczas Fazy Inwentaryzacji na koniec Sezonu Zimowego.

• Uprawa

Kiedy wykonujesz akcję „Rolnik”, za każdy posiadany Pług możesz zorać 2 osuszone obszary (zamiast 1) i położyć na każdym z nich kafelek Pola Zboża lub Pola Lnu, w dowolnej kombinacji.

• Osuszanie Torfowiska

Kiedy kafelek Torfowiska przylega do 2 Rowów, odwróć go (i umieść na nim znaczniki Torfu).



W trakcie swojej tury kopiesz Rowy 1 i 2, w ten sposób osuszając Torfowisko po lewej. Natychmiast obróć ten kafelek na drugą stronę i umieść na nim 4 znaczniki Torfu.



Później, kiedy wykopiesz Rów 3, będziesz mógł również osuszyć środkowe Torfowisko.

Twoja **Plansza Zatoki** pokazuje, ile **Kutrów Rybackich** i **Statków Handlowych** możesz na niej przechowywać (*podobnie jak przechowujesz Pojazdy na Planszy Stodoły*) oraz jakie Akcje Handlu możesz wykonywać za pomocą swoich Statków Handlowych. Za pomocą akcji „Żaglomistrz” i „Szkutnik” na Rozszerzeniu Planszy Głównej możesz budować Statki Handlowe i Kutry Rybackie oraz umieszczać je na Planszy Zatoki.

W dowolnym momencie Fazy Pracy możesz dokonać załadunku swoich Kutrów Rybackich i Statków Handlowych, **tak samo jak Pojazdów**. Nie możesz jednak za ich pomocą zdobywać **Celów Podróży**.

Akcja Specjalna Kutra Rybackiego

Jeżeli nie zapełnisz wszystkich wolnych miejsc na swoich Kutrach Rybackich, wypłyną one na połów. Oznacza to, że zanim opróżnisz swoje Kutry Rybackie w ramach fazy Rozładunku Pojazdów (*i Statków*) podczas Inwentaryzacji na koniec Sezonu Letniego i Zimowego, za każde niezapełnione miejsce na Kutrze Rybackim otrzymujesz 1 Pożywienie.

Akcja Specjalna Statku Handlowego

W ramach fazy Rozładunku Pojazdów (*i Statków*) miejsca na Statku Handlowym, które nie zostały wykorzystane do przewozu Dóbr, można wykorzystać do handlu. Od liczby wolnych miejsc na Statku zależy, co dokładnie otrzymasz i w jakiej ilości (*np. nie możesz otrzymać Odzieży Zimowej, jeśli masz tylko 2 wolne miejsca na Statku*).

Indie: Zapłać 3 Pożywienia i zapełnij swój Statek Herbatą.

Anglia: Zapłać 1 Herbatę (*lub 1 Herbatę Wschodniofryzjską*) i umieść 1 Odzież Zimową na Dużym Statku Handlowym. (*Nie możesz w tym celu użyć Małego Statku Handlowego*).

Norwegia: Zapłać 3 Lnu lub 3 Zboża i zapełnij swój Statek Drewnem.

Finlandia: Zapłać 1 Odzież Zimową i zapełnij swój Statek Deskami.



Żaglomistrz pozwala zbudować Kuter Rybacki (albo Barkę).
Szkutnik pozwala zbudować dowolny Statek (a także Barkę).



Załadowałeś 1 Herbatę na swój Kuter Rybacki, zmieniając ją w Herbatę Wschodniofryzjską. Za pozostałe wolne miejsce otrzymasz w trakcie Inwentaryzacji 1 Pożywienie.



Wysłałeś Mały Statek Handlowy do Indii, płacąc 3 Pożywienia i otrzymując 2 Herbaty. Możesz również wysłać Duży Statek Handlowy do Anglii, płacąc 1 Herbatę i otrzymując 1 Odzież Zimową.

Wszystkie Akcje Handlu są wykonywane jednocześnie, a przewożone na Statku Dobra do wymiany blokują miejsca, które można wykorzystać do handlu. Nie możesz wysłać Kutra Rybackiego na Wyprawę Handlową.

Herbata to nowy surowiec, który można zamienić w Herbatę Wschodniofryzjską. W trakcie swojej tury możesz zamienić Herbatę (*i Herbatę Wschodniofryzjską*), żeby ulepszać swoje Akcje na **3 różne sposoby**.

1. Jeżeli zapłacisz **1 Herbatę** w trakcie wykonywania **Akcji Narzędzia**, możesz wykonać tę akcję tak, jak gdyby twój dysk na Torze danego Narzędzia znajdował się **o 1 pole dalej w prawo**.

2. Jeżeli zapłacisz 1 Herbatę Wschodniofryzjską w trakcie wykonywania **Akcji Narzędzia**, możesz wykonać tę akcję tak, jak gdyby twój dysk na Torze danego Narzędzia znajdował się **o 2 pola dalej w prawo**.

Wyjątek: Zwykła Herbata nie ulepsza akcji Pieców; Herbata Wschodniofryzjska ulepsza ją o tylko 1 pole.

Możesz także wydawać Herbatę, kiedy ponawiasz zajętą Akcję Narzędzia (*np. za pomocą „Wyrobnika/Naśladowcy”*).

Uwaga: Herbata ulepsza Narzędzie. Oznacza to, że nie możesz ulepszyć Akcji Narzędzia poza zasięg Toru danego Narzędzia!

Uwaga: Za każdym razem możesz zapłacić tylko 1 Herbatę/1 Herbatę Wschodniofryzjską, aby ulepszyć Akcję Narzędzia.

3. Jeżeli zapłacisz **2 Herbaty Wschodniofryzjskie**, możesz wykonać daną akcję **dwukrotnie**. Jeżeli z jej wykonaniem wiąże się koszt (*np. „Leśnik”*), opłać go ponownie. Jeżeli wykonujesz dwukrotnie Akcję Narzędzia, nie możesz dopłacić kolejnej Herbaty, by dodatkowo ulepszyć tę akcję. Jeżeli wybrana akcja pozwala wybrać między wieloma możliwościami, za każdym razem podejmujesz wybór oddzielnie. (*Wykonując dwukrotnie akcję „Wyrobnika”, możesz ponownie 2 różne akcje, wziąć 2 różne zwierzęta za pomocą „Kupca” itd. Możesz wykonywać przy tym wszelkie akcje dostępne w dowolnym momencie gry, np. te z zielonych Budynków*).

Podobnie jak ma się rzecz w przypadku Drewna i Gliny, zawsze możesz zapłacić Herbatą Wschodniofryzjską zamiast zwykłą Herbatą.



Zapłacenie 1 Herbaty za ulepszenie akcji „Budowniczy Grobli” nie przyniesie czerwonemu żadnych korzyści. Tak czy owak, będzie mógł przesunąć tylko 2 Groble, bo choć zwiększy liczbę Łopat do 5, wciąż są to 2 pary. Nie może też otrzymać więcej Zwierząt, gdyż Herbata ulepsza jedynie Łopaty.

Jeżeli czerwony gracz wybierze „Kopacza Gliny”, może zapłacić 1 Herbatę i otrzymać 5 Gliny zamiast 4.



Nawet jeśli czerwony gracz zapłaci 1 Herbatę Wschodniofryzjską, otrzyma tylko 6 Drewna, ponieważ nie może ulepszyć Siekier o 2 pola.



Jeżeli czerwony gracz zapłaci 2 Herbaty Wschodniofryzjskie, może dwukrotnie wykonać akcję „Mistrz Cechu”, żeby przesunąć 2x3 Dyski na Torach Narzędzi. Jeżeli w pierwszej akcji ulepszenia postanowi ulepszyć Strugnicę, będzie mógł przesunąć łącznie 8 Dysków na Torach Narzędzi. Musi, rzecz jasna, ponieść wszystkie koszty ulepszeń.





Płacąc 2 Herbaty Wschodniofryzjskie, możesz zbudować za pomocą Budowniczego 2 Budynki, za każdym razem opłacając odpowiedni koszt.

Przygotowanie do gry

Przygotowanie ogólne

Rozłóżcie grę tak, jak dla 2 graczy z dodatkiem *Handel i herbata*. Rozgrywka 3-osobowa zawsze wymaga użycia dodatku *Handel i herbata*. Następnie:

- Obróćcie **Rozszerzenie Planszy Głównej** na stronę z symbolem . Znaczniki 3. gracza umieśćcie na znacznikach pozostałych graczy.
- Połóżcie na Planszy Głównej **nakładkę z polami akcji** „Naśladowcy” i „Wyrobnika”, a także Torem Sezonów i przygotowania Robotników. Rozmieśćcie swoich Robotników na polach miesięcy 1. Sezonu w taki sposób, aby Robotnicy Pierwszego Gracza znajdowali się na samej górze, następni zaś zgodnie z kolejnością pozostałych graczy. Znacznik Sezonu połóżcie na polu o wartości 1 na Torze Sezonów. Jak widzicie, rozgrywka 3-osobowa trwa zaledwie 7 Rund.
- Umieśćcie Plansze Budynków z symbolem  obok Planszy Głównej. Należy wykorzystać wszystkie 4 nowe Plansze Budynków. Pamiętajcie, by zastąpić odpowiednie Budynki ich nowymi wersjami, nawet w rozgrywce 3-osobowej (patrz str. 3).
- Rozłóżcie 10 **Większych Zakładów Rzemieślniczych** (pomarańczowe) i 5 **Dużych Budynków** (czerwone) na Planszach Budynków. Rozłóżcie jak zwykle 3 pozostałe typy Budynków (zielone, żółte i niebieskie), wybrane losowo lub po uzgodnieniu, tak aby zakryć wszystkie pola Budynków. Pozostałe Budynki odłóżcie do pudełka – nie będą wam potrzebne. (Patrz także *Spis Budynków* na str. 7).

Przygotowanie gracza

- **Trzeci gracz** rozmieszcza przed sobą wszystkie swoje **komponenty** (łącznie z *Planszą Włości*).

Następnie każdy gracz:

- Zamiast Kładki z 4 Torfami kładzie na swojej Planszy Włości **Małą Kładkę z 2 Torfami**.
- Bierze 3 Gliny, 3 Drewna, 3 Herbaty i 3 Torfy, po czym kładzie je w swoich zasobach.
- Umieszcza dyski Dóbr (*Pożywienie, Zboże, Skóra, Wełna i Len*) na Torze Dóbr o **1 pole wyżej** niż w rozgrywce 2-osobowej.
- Bierze 1 Dwukólkę i kładzie na swojej Planszy Stodoły.

Komponenty początkowe przy rozgrywce 3-osobowej



Niebieski jest Pierwszym Graczem, żółty i czerwony rozgrywają tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Runda Wstępna i specjalizacja

Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy gracz może się wyspecjalizować w 2 obszarach. Wyłóżcie Pierwszego Gracza. Ostatni gracz wybiera swoje 2 specjalizacje w pierwszej kolejności, następnie gracz środkowy, a na koniec gracz rozpoczynający. Są 2 rodzaje specjalizacji:

Ulepszenie Narzędzi

- Przesuń dysk Narzędzia, który nie został przesunięty przez żadnego gracza (łącznie z tobą), o 1 pole w prawo, bez ponoszenia kosztu. Pozostali gracze otrzymują Surowiec widniejący jako koszt takiego ulepszenia.

Zbuduj Mały Budynek (zielony)

- Możesz zbudować Mały Budynek, o ile jeszcze tego nie zrobiłeś. Koszt Budynku zostaje podwojony (2 wybrane Surowce i 2 Zboża). W Rundzie Wstępnej nie wolno ci używać akcji zielonych Budynków.

Oznacza to, że możesz albo ulepszyć 2 Narzędzia, albo ulepszyć 1 Narzędzie i zbudować 1 Mały Budynek (na tyle pozwalają ci posiadane Dobra).

Czerwony gracz jako pierwszą specjalizację wybiera ulepszenie Strugnicy. Niebieski i żółty otrzymują po 2 Gliny.



Jako 2. specjalizację czerwony gracz postanawia zbudować Pompę Wiatrową, placąc za nią 1 Drewno, 1 Glinę i 2 Zboża.



Zasady specjalne w rozgrywce 3-osobowej

Akcja Specjalna

W rozgrywce 3-osobowej **dwaj** (różni) gracze mogą wykonać **Akcję Specjalną** (czyli dowolną Akcję z 2. Sezonu). Ma to wpływ na to, kto będzie Pierwszym Graczem w następnej rundzie:

- Jeżeli **żaden gracz** nie wykonał Akcji Specjalnej, Pierwszym Graczem zostaje ten gracz, który jest następny po aktualnym Pierwszym Graczem w kolejności **przeciwnej** do kierunku ruchu wskazówek zegara.
- Jeżeli **tylko 1 gracz** wykonał Akcję Specjalną, Pierwszym Graczem zostaje ten z **pozostałych 2** graczy, który jest następny po aktu-

alnym Pierwszym Graczem w kolejności przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara.

- Jeżeli **2 gracze** wykonało Akcję Specjalną, Pierwszym Graczem zostaje ten gracz, który jej nie wykonał.

Naśladowca

Każdemu graczowi wolno ponowić akcję Naśladowcy **tylko raz na Sezon** – co oznacza, że akcja Naśladowcy może zostać wykonana łącznie do 3 razy w ciągu danego Sezonu. Za pierwszym razem koszt akcji Naśladowcy wynosi 1 Pożywienie, za każdy następny należy zapłacić 2 Pożywienia.

Rozgrywka 1-osobowa z dodatkiem „Handel i herbata”

Przygotowanie do rozgrywki jak dla 2 graczy.

Pola Akcji

POLA AKCJI W SEZONIE LETNIM

Kopacz Rowów (2–3 graczy)
Umieść 1 Rów na swojej Planszy Włości za każdy posiadany Szpadel (3 do 6 w pojedynczej Akcji), zgodnie z zasadami kopania Rowów (→ str. 4).

Żaglomistrz (2–3 graczy)
Otrzymujesz 1 Płótno i 1 Torf.
Zbuduj 1 Kuter Rybacki lub 1 Barkę, opłacając koszt.

Babka (2 graczy: Sezon Zimowy; 3 graczy: Sezon Letni)
Otrzymujesz 1 Herbatę Wschodniofryzjską i 4 Pożywienia.

Wyrobnik (wylącznie na 3 graczy)
Zapłać 2 Pożywienia i zbuduj 1 Pojazd lub 1 Statek Handlowy, opłacając koszt.

POLA AKCJI W SEZONIE ZIMOWYM

Flisak (wylącznie na 3 graczy)
Otrzymujesz 1 Glinę za każdą posiadaną Barkę i 1 Glinę za każde 3 Rowy na twojej Planszy Włości.

Szkułnik
Na 2 graczy: Zbuduj 1 Statek Handlowy albo 1 Barkę i 1 Kuter Rybacki, albo 1 dowolną z tych rzeczy, opłacając koszt.
Na 3 graczy: Zbuduj 1 Statek Handlowy, opłacając koszt.

Rębacz (wylącznie na 3 graczy)
Otrzymujesz 3 Drewna i dodatkowo 1 Drewno za każdy Las na twojej Planszy Włości.

Wyrobnik (wylącznie na 3 graczy)
Zapłać 2 Pożywienia i zbuduj 1 Budynek, opłacając jego koszt.

Nowe Budynki



MAŁE BUDYNKI (ZIELONE) | Koszt: 1 dowolny Surowiec i 1 Zboże | Wartość: 1 PZ

W grze występuje łącznie 11 Małych Budynków (7 z gry podstawowej + 4 nowe). Jako doświadczeni gracze nie potrzebujecie 4 Budynków z jasnozielonym rewersem. Umieściecie **4 Małe Budynki** w rozgrywce 2-osobowej i **6 Małych Budynków** w rozgrywce 3-osobowej na odpowiednich polach Plansz Budynków (losowo lub po uzgodnieniu).

Akcji **Małych Budynków** można używać w dowolnym momencie gry (nawet kilka razy z rzędu), zwłaszcza w trakcie Fazy Pracy.

Targ Zwierząt 1 PZ
Działalność: Możesz wymienić dowolne 3 Zwierzęta na 4 Herbaty i 3 Pożywienia.

Kurza Ferma 1 PZ
Działalność: Możesz wymienić 1 Drewno i 1 Zboże na 4 Pożywienia.

Herbaciarnia 1 PZ
Działalność: Możesz wymienić 2 różne Tkaniny (Skóra Garbowana/Płótno/Sukno) i 1 Pożywienie na 4 Herbaty.

Pompa Wiatrowa 1 PZ
Działalność: Możesz oddać 1 Drewno i 1 Pożywienie, żeby wykopać 2 Rowy.



MNIEJSZE WARSZTATY RZEMIEŚLNICZE (ŻÓLTE) | Koszt: 1 Deska i 1 Cegła | Wartość: 3–5 PZ

Zastąpce kafele „Wędzarni” i „Kuźni” z gry podstawowej ich odpowiednikami z dodatku (oznaczonymi asterykiem *). W grze występuje łącznie **10 Mniejszych Warsztatów Rzemieślniczych** (5 z gry podstawowej, w tym 2 zastąpione odpowiednikami, oraz 5 nowych). Umieściecie 2 lub 3 z nich (odpowiednio w rozgrywce na 2 i na 3 graczy) na odpowiednich polach Plansz Budynków (losowo lub po uzgodnieniu).

Wędzarnia* 4 PZ
Działalność: Natychmiast otrzymujesz 2 akcje „Wytnij Torf” za każdy posiadany Kuter Rybacki i 1 akcję „Wytnij Torf” za każdy posiadany Więcierz (Nie tracisz żadnego Kutra Rybackiego ani Więcierza wskutek tej akcji. Nie możesz wziąć Torfu z zasobów ogólnych).

Kuźnia* 5 PZ
Działalność: Za każdą posiadaną Strugnicę możesz wydać 2 Pożywienia, żeby odwrócić kafelek Statku lub Pojazdu (Statek Handlowy, Kuter Rybacki, Barka, Mały/Duży Pojazd).

Śłuża Fryderyka 3 PZ
Działalność: Za każdą posiadaną Strugnicę możesz wykopać 3 Rowy (A zatem dzięki Śłużce Fryderyka możesz wykopać od 6 do maksymalnie 12 Rowów).

Dom Kopacza Torfu 5 PZ
Działalność: Odrzuć kafelek Torfowiska ze swojej Planszy Włości i umieść Pole Zboża na 1 lub 2 odsłoniętych w ten sposób obszarach. Możesz odrzucić kafelek Torfowiska, Osuszonego Torfowiska (2 obszary) lub Kładkę/Małą Kładkę (1 obszar). Jeśli na Torfowisku znajdował się Torf, zwróć go do zasobów ogólnych.

Małe Nabrzeże 5 PZ
Działalność: Za każde 3 Rowy na twojej Planszy Włości możesz wydać 1 Deskę, żeby wziąć Mały Kuter Rybacki lub Barkę (Zachowaj Rowy).

Farma 5 PZ
Działalność: Otrzymujesz 1 Zboże za każdego Konia i 1 Len za każdą Krowę na twojej Planszy Włości.

Skład Torfu 3 PZ
Działalność: Otrzymujesz 1 Dwukólkę za każde 3 Rowy na twojej Planszy Włości. Otrzymujesz również 1 Dwukólkę za każdą posiadaną Barkę.



**WIĘKSZE ZAKŁADY RZEMIEŚLNICZE (POMARAŃCZOWE) | Koszt: różny | Wartość: 5–8 PZ**

Umieśćcie **Większe Zakłady Rzemieślnicze** na odpowiednich pomarańczowych polach Planszy Głównej i nowych Planszach Budynków. W grze występuje łącznie **10 Większych Zakładów Rzemieślniczych** (6 z gry podstawowej oraz 4 nowe). W rozgrywce 2-osobowej wykorzystuje się 9 z nich. W rozgrywce 3-osobowej wykorzystuje się wszystkie 10.

Rzeźnia 8 PZ
Koszt: 2 Cegły
Działanie: Natychmiast (i jednorazowo) przesunąć za darmo swój dysk na torze Stołów Rzeźniczych o 1 pole w prawo. Aż do końca rozgrywki otrzymujesz o 1 Pożywienie więcej za każde przetworzone zwierzę.

Śluza Karoliny 5 PZ
Koszt: 2 Deski i 12 Pożywienia
Działanie: Otrzymujesz 1 Glinę za każdy Rów na twojej Planszy Włości. Dodatkowo osusz 1 Torfowisko.

Wytwórnia Schnappsu (na 3 graczy) 5 PZ
Koszt: 6 Zboża i 1 Cegła
Działanie: Otrzymujesz 4 Pożywienia za każdy (Mały lub Duży) Statek Handlowy w twojej Zatoce, a także 4 Pożywienia za każdą Karcznię (niebieski Budynek) na twojej Planszy Włości.

Wytwórnia Herbaty 6 PZ
Koszt: 5 Herbat i 2 Cegły
Działanie: Otrzymujesz 5 Herbat Wschodniofryzjskich.

**KARCZMY (NIEBIESKIE) | Koszt: 2 różne Surowce i 9 Pożywienia | Wartość: 3–5 PZ**

Zastąpce kafle Karczmy „Pod Strzechą” i Karczmy „Pod Starą Barką” z gry podstawowej ich odpowiednikami z dodatku (oznaczonymi asteryskiem *). W grze występuje łącznie **10 Karczmi** (6 z gry podstawowej, w tym 2 zastąpione odpowiednikami, oraz 4 nowe). Umieśćcie 4 z nich na odpowiednich polach Plansz Budynków (losowo lub po uzgodnieniu).

Karczma „Pod Piwosem” 4 PZ
Działanie: Otrzymujesz 2 Pożywienia i 2 Wełny za każdy Większy Zakład Rzemieślniczy na twojej Planszy Włości.

Karczma „Stara Cegielnia” 5 PZ
Działanie: Za każde Pole na twojej Planszy Włości możesz wymienić 1 Herbatę na 1 Cegłę i 1 Len.

Karczma „Pod Wozakiem” 5 PZ
Działanie: Otrzymujesz 3 Torfy za każdy Pojazd w twojej Stodole (Pługi i Barki nie są Pojazdami).

Karczma „Pod Strzechą”* 5 PZ
Działanie: Natychmiast i jednorazowo możesz zastąpić 1 Pole 1 Lasem. Za każdy Las na twojej Planszy Włości możesz wymienić 1 Herbatę Wschodniofryzjską na 9 Pożywienia.

Karczma „Pod Starą Barką”* 4 PZ
Działanie: Otrzymujesz 1 Duży Kuter Rybacki. Dodatkowo otrzymujesz 1 Drewno za każdą Siekiere (tak jak z akcji „Drwal”).

Karczma „Pod Starym Kowalem” 3 PZ
Działanie: Otrzymujesz 3 Konie i 1 Pług.

**DUŻE BUDYNKI (CZERWONE) | Koszt: 3 Deski, 3 Cegły i 15 Pożywienia | Wartość: 15 PZ**

Umieśćcie **Duże Budynki** na odpowiednich polach. W rozgrywce 2-osobowej wykorzystuje się jedynie 4 z nich. W rozgrywce 3-osobowej wykorzystuje się wszystkie 5.

Kościół Mennonitów 15 PZ
Działanie: Natychmiast otrzymujesz 1 Duży Statek Handlowy. Dodatkowo możesz wymienić 1 Płótno na 5 Pożywienia, maksymalnie trzykrotnie.



Zamek w Norderburgu (na 3 graczy) 15 PZ
Działanie: Usuń 4/6/8 kafelków Pól ze swojej Planszy Włości, by otrzymać odpowiednio 14/19/24 Pożywienia. Przesunąć za darmo dysk na torze Szpadli o 1 pole w prawo.

**SPIS BUDYNKÓW**

| Rodzaj | Kolor | Liczba na 2 graczy | Liczba na 3 graczy |
|----------------------------------|--------------|----------------------------|--------------------|
| MAŁE BUDYNKI | Zielony | 4 (jak w grze podstawowej) | 6 |
| MNIEJSZE WARSZTATY RZEMIEŚLNICZE | Żółty | 2 (jak w grze podstawowej) | 3 |
| WIĘKSZE ZAKŁADY RZEMIEŚLNICZE | Pomarańczowy | 9 | 10 |
| KARCZMY | Niebieski | 4 | 4 |
| DUŻE BUDYNKI | Czerwony | 4 | 5 |

Warunki zakończenia gry i zwycięstwa

Zapisujecie uzyskane Punkty Zwycięstwa (PZ) w notesie, tak jak w grze podstawowej.

W dodatku otrzymuje się dodatkowe PZ za:

- Herbatę (1/2 PZ) i Herbatę Wschodniofryzjską (1 PZ)
- Kutry Rybackie i Statki Handlowe (2, 3 lub 4 PZ)
- Tor Szpadli (0, 2 lub 3 PZ)

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej Punktów Zwycięstwa.

