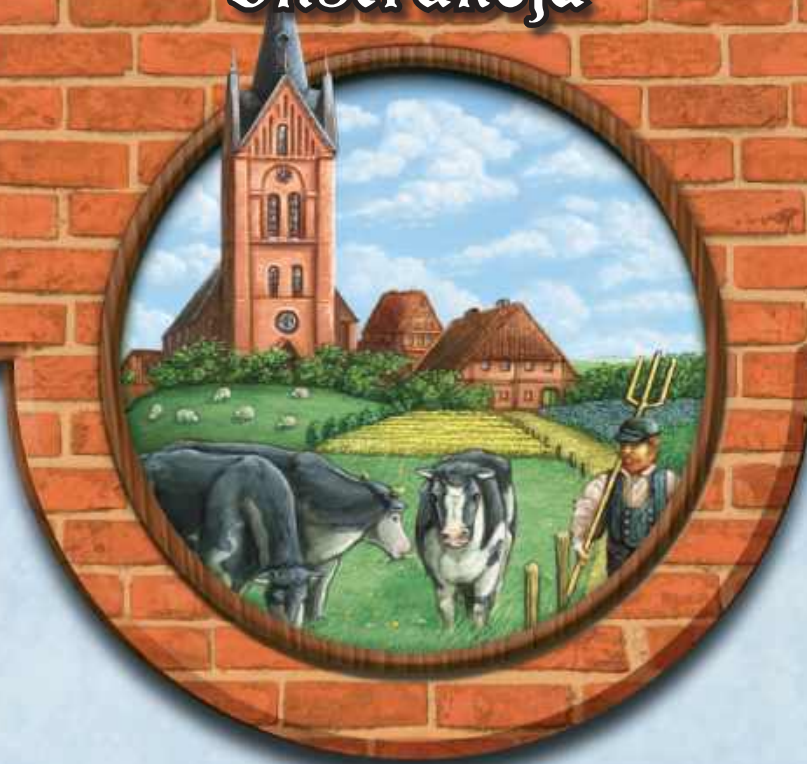


Pola Arle

Gra ekonomiczna przeznaczona dla 1 lub 2 graczy w wieku co najmniej 14 lat

Instrukcja



Witajcie we Fryzji Wschodniej!

Arle to nieduża wioska położona we Fryzji Wschodniej. Dzisiaj o jej dawnej zamożności świadczą jedynie piękno i okazałość parafialnego kościoła.

W minionych wiekach tereny otaczające wioskę słynęły z wyjątkowo żyznych gruntów. Mawiano, iż to właśnie z Arle pochodzi najlepszy len całych północnych Niemiec. W miarę jak rosło zapotrzebowanie na ten wszechstronnie wykorzystywany surowiec, miejscowi rolnicy szybko się bogacili, a ludność Arle wiodła znacznie lepsze życie od mieszkańców innych zakątków Fryzji Wschodniej.

W Polach Arle cofasz się do czasów świetności wioski i zarządzasz chłopską rodziną uprawiającą len. Sam zdecydujesz, czy – tak jak oni – zajmiesz się uprawą lnu, czy też, korzystając z rosnącego bogactwa regionu, spróbujesz zaspokoić inne potrzeby okolicznej ludności. Uprawiaj zboże, hoduj zwierzęta, osuszaj torfowiska i wydobywaj cenny torf lub buduj groble i zdobywaj kolejne obszary pod uprawę. Możesz również zająć się leśnictwem, kupować pojazdy i sprzęt gospodarczy lub budować warsztaty i gospody. Możesz podjąć się też najpoważniejszego zadania i wznosić budynki – wśród nich jest wspomniany kościół, czyli symbol zamożności Arle.

Rozgrywka w Polach Arle toczy się na przestrzeni 9 sezonów, na zmianę w okresie letnim i zimowym.

Latem będziesz mógł zajmować się zupełnie innymi pracami niż w sezonie zimowym, a pod koniec każdego sezonu przeprowadzisz inwentaryzację właściwą dla danej pory roku. Na końcu zaś, po zliczeniu punktów, wyłoniony zostanie gracz, który najlepiej spożytkował czas spędzony w Arle i osiągnął najlepsze rezultaty.

*Dla tych, którzy przybywają z morza,
Fryzja Wschodnia nie leży na końcu świata,
lecz raczej u jego progu.*

Ewald Christophers



Elementy gry:

Plansze:

Plansza Główna



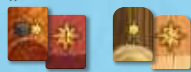
2 Plansze Stodoły i Celów Podróży



po 9 „Celów Podróży”
na gracza (łącznie 18)



Żetony Surowców:
24 × „Gлина/Cegła”
24 × „Drewno/Deski”



1 Plansza Zasobów



Kafelki:

5 × „Las/Park”



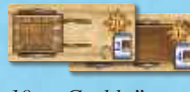
3 × „Stajnia/Podwójna Stajnia”



3 × „Wóz/Wóz Konny”



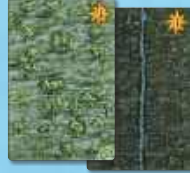
2 × „Dwukółka/Furmanka”



10 × „Grobla”



6 × „Torfowisko/
Osuszone Torfowisko”



7 × „Zagroda/Magazyn”



14 × „Pole Zboża/Pole Lnu”



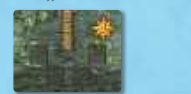
3 × „Bryczka/Dorożka”



6 × „Barka/Pług”



2 × „Kładka”



31 × „Budynek”



2 Plansze Włości (z torami punktacji po obu krawędziach)

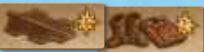


Żetony Tkanin/Odzieży:

24 × Płótno/Odzież Lemia



24 × Skóra Garbowana/
Odzież Skórzana



24 × Sukno/Odzież Zimowa



Żetony Zapasowe:

1 × 5 szt. Płótna

1 × 5 szt. Sukna

1 × 5 szt. Skóry

Garbowanej



oraz

• 1 notes punktacji

• 2 karty pomocy

• 1 arkusz naklejek

Drewniane Znaczniki:

2 × 4 Robotników
(w kolorach graczy)



40 × „Torf”



20 × „Owca”



20 × „Krowa”



20 × „Koń”



Drewniane dyski:

2 × 10 dysków Narzędzi
(w kolorach graczy)



2 × dysk Dobra „Zboże”

2 × dysk Dobra „Len”

2 × dysk Dobra „Skóra”

2 × dysk Dobra „Wełna”

4 × dysk Dobra „Pożywienie”

1 pomarańczowy

Znacznik Sezonu



1 żeton
Pierwszego
Gracza



PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Przyklej odpowiednie naklejki na 12 dysków Dóbr i 8 znaczników Robotników. Aby uatrakcyjnić wygląd komponentów, możesz także przykleić nakrapiane naklejki na drewniane znaczniki Krów, by przypominały one gatunek, który w owych czasach tradycyjnie hodowano we Fryzji Wschodniej.



Przygotowanie do gry

Położcie **Planszę Zasobów** pomiędzy graczami. Rozłóżcie kafelki i żetony na odpowiednich miejscach, tak jak to przedstawiono na planszy (nadrukowane rysunki podpowiedzą wam, gdzie jest ich miejsce). Są to następujące elementy: Pola Zboża/Pola Lnu*, Barki/Plugi, Pojazdy, Tkaniny/Odzież*, Zagrody/Magazyny, Stajnie/Podwójne Stajnie, a także Lasy/Parki (jeżeli stół, na którym gracie, nie jest wystarczająco duży, aby pomieścić wszystkie elementy do gry, nie musicie korzystać z Planszy Zasobów. Zamiast tego połączcie kafelki i żetony w dowolnym dostępnym dla was miejscu).

* W pudełku znajduje się duża liczba kafelków Pól Zboża/Pól Lnu i żetonów Tkanin/Odzieży. Nie musicie wyklądać ich wszystkich na raz – wystarczy, że przygotujecie tylko część z nich, a resztę uzupełnicie później w trakcie gry.

Położcie **Planszę Główną** obok **Planszy Zasobów**. Następnie umieście pomarańczowy znacznik Sezonu na polu 1. Toru Sezonów. Wybierzcie swój kolor gracza. Weźcie **drewniane dyski Narzędzi** w wybranym kolorze i umieście po 1 na każdym z 10 Torów Narzędzi na Planszy Głównej (na *Węcierzach, Kozłach Garbarskich* itd.). Dyski położcie na skrajnym **lewym polu każdego toru** (przykład po prawej).

Zapoznajcie się z kosztami budowy **Budynków**, które nadrukowane są na Planszy Głównej.



Losowo wybierzcie po 1 żetonie latarni. Osoba, która wybrała żeton z rysunkiem latarni letniej, zostaje **Pierwszym Graczem**. Drugi z żetonów odłóżcie do pudełka, nie będzie on potrzebny w grze. Następnie położcie po 1 znaczniku swojego **Robotnika** na każdym polu od „Lipca” do „Października” na Planszy Głównej w taki sposób, aby znaczniki Pierwszego Gracza znajdowały się na górze.

Kafelki **Budynków** rozłóżcie na właściwych polach na Planszy Głównej tak, aby kolor rewersu Budynku pasował do koloru na planszy. W przypadku 3 typów Budynków (zielonych, niebieskich i żółtych), jest więcej kafelków niż miejsce dostępnych na planszy. W tych przypadkach wybierzcie losowo Budynki, które położycie na planszę. Pozostałe niewykorzystane kafelki odłóżcie do pudełka; nie będą one potrzebne w tej rozgrywce.

W grze występują 2 rodzaje zielonych Budynków. W pierwszej rozgrywce użyjcie 4 Budynków z jasnozielonym rewersem. W kolejnych partiach, kiedy nabierzecie doświadczenia, możecie sięgnąć po Budynki z ciemnozielonym rewersem (użyjcie 4 z 7 kafelków).

Następnie każdy z was bierze **Planszę Włości** i kładzie ją przed sobą, tuż pod **Planszą Zasobów** (patrz rozdz. „Sposób ułożenia elementów”). Umieście odpowiednie elementy do gry na swoich planszach na właściwych polach, zgodnie z nadrukowanymi rysunkami (patrz przykład po prawej). Są to kafelki (Pole Zboża, Pole Lnu, Zagroda, Kładka, 3xTorfowisko), 1 znacznik Konia, 4 znaczniki Torfu i 6 dysków Dóbr.

W trakcie rozgrywki, kupując kafelek z górnego rzędu, możesz wybrać dowolną jego stronę, płacąc odpowiedni koszt.



W przypadku elementów z dolnego rzędu możesz kupować tylko to, co przedstawia awers kafelek. Ich rewersy obrazują ulepszoną wersję awersu i nie mogą być bezpośrednio zakupione.

Dyski Narzędzi służą do oznaczenia aktualnej liczby Narzędzi każdego typu, które posiadasz. W trakcie gry możesz zwiększyć ich liczbę, płacąc odpowiedni koszt.



Na tym przykładzie Pierwszym Graczem jest żółty.



Po lewej stronie Planszy Włości leży Tor Podróży. Pośrodku znajduje się obszar użytkowy podzielony na pola, a po prawej stronie Tor Dóbr. Połóż Pole Zboża, Pole Lnu, Kładkę i Zagrodę na właściwych miejscach na planszy. Znacznik Konia umieść w Zagrodzie, 4 znaczniki Torfu na Kładce, zaś dyski Dóbr ułóż na właściwych polach na Torze Dóbr.

Sposób ułożenia elementów

Oprócz Planszy Włości każdy z was otrzymuje również 1 Planszę Stodoły i Celów Podróży, a także zestaw kafelków „Celów Podróży” w swoim kolorze. Umieść kafelki Celów Podróży na odpowiednich miejscach na swojej planszy (Stodoła znajduje się bezpośrednio pod Celami Podróży i początkowo jest pusta).

- Każdy gracz otrzymuje **Kartę Pomocy**, która zawiera skrót zasad gry.
- Każdy gracz bierze: **4 Drewna, 4 Gliny i 3 Torfu**, a następnie kładzie je obok Planszy Włości w swoich zasobach (ilustracja na Karcie Pomocy przypomina o tych wartościach).
- Posortujcie pozostałe żetony Surowców, tj. Drewno/Deski oraz Glinę/Cegły, a także drewniane znaczniki Zwierząt i Torfu. Położcie je w łatwo dostępnym dla was miejscu.
- Prawdopodobnie nie będziecie potrzebować **notesu punktacji** aż do zakończenia rozgrywki.



Oto jak powinno wyglądać ułożenie elementów przed rozpoczęciem gry. Gracz żółty siedzi u góry stołu, czerwony na dole.

Plansza Stodoły i Celów Podróży



Zanim rozpoczniecie...

W grze Pola Arle rozbudowujesz swój majątek i zdobywasz kolejne obszary użytkowe, aby następnie dowolnie je zagospodarować. Ilustracja poniżej ukazuje możliwości, dzięki którym twoje gospodarstwo stanie się bardziej dochodowe. Złote symbole róży wiatrów określają liczbę Punktów Zwycięstwa (PZ), które otrzymasz na końcu gry.

Czytając instrukcję, możesz od czasu do czasu wracać na tę stronę, aby lepiej zrozumieć poszczególne zagadnienia. Ta część nie ma jednak kluczowego znaczenia dla zrozumienia reguł gry. Wszystkie zawarte w niej informacje są dokładniej wyjaśnione w dalszych częściach instrukcji.



Odgradzaj Groblami **Teren Zalewowy** na swojej Planszy Włości, aby uzyskać dostęp do większej liczby obszarów użytkowych (jeżeli nie uda ci się całkowicie odgradzić swoich posiadłości od wody, otrzymasz ujemne punkty na końcu gry).

Wznos **Budynki** (na końcu gry przynoszą one określoną liczbę PZ).

Hoduj Zwierzęta i buduj **Zagrody** oraz **Stajnie** (na końcu gry Zagrody i Stajnie są warte odpowiednio 2 i 6 PZ. Zwierzęta także przynoszą PZ; patrz poniżej*). Zwierzęta mogą być trzymane w Zagrodach i Stajniach lub paść się pod gołym niebem. To także zostało wyjaśnione poniżej*.

To jest twój **Tor Podróży** (im więcej wiosek i miast – czyli Celów Podróży – uda ci się zaopatrzyć w towary handlowe, tym więcej zdobędziesz PZ).

Osuszaj **Torfowiska**, wydobywając z nich Torf. W chwili, gdy usuniesz ostatni znacznik Torfu z Torfowiska, będziesz mógł przekształcić tę część obszaru w coś innego, zdejmując kafelki Torfowiska z Planszy Włości (jeśli tego nie zrobisz, za każde Torfowisko otrzymasz ujemne punkty na końcu gry).



Torfowisko Osuszone Torfowisko ze znacznikami Torfu

Tkaniny: Płótno, Sukno i Skórę Garbowaną uzyskuje się w wyniku przetwarzania odpowiadających im Dóbr (tj. Lnu/Wetny/Skóry), a na końcu gry każda z nich warta jest 1 PZ. Później będziesz mógł wytworzyć z tych Tkanin Odzież, aby w ten sposób zwiększyć ich wartość punktową.

Surowce: Drewno, Deski, Glina, Cegły mają postać żetonów (ulepszone Surowce, czyli Deski i Cegły, warte są PZ).

Torf ma postać drewnianych znaczników.

Zaoraj **Pola**, aby zwiększyć uprawę Zboża i Lnu.

Lasy (warte 2 PZ) zapewniają dodatkowe Drewno. Później będziesz mógł je przekształcić w bardziej wartościowe Parki (warte 6 PZ).

Część zasobów ma postać żetonów, ale większość z nich jest symbolizowana przez dyski na Torze Dóbr na twojej Planszy Włości. W ten sposób oznaczone są: **Pożywienie, Zboże, Skóry, Len** oraz **Wetna**. Możesz posiadać maksymalnie 15 sztuk Dobra każdego rodzaju (ogranicza je długość Toru Dóbr). Wyjątek stanowi Pożywienie, które oznacza się za pomocą 2 dysków Dóbr (w kolorze jasnoniebieskim), co pozwala zgromadzić łącznie do 30 sztuk Pożywienia.

Na końcu gry za każdy rodzaj Dobra (Pożywienie, Zboże, Skóry, Len, Wetna), który posiadasz, otrzymasz określoną liczbę PZ (wskazaną na róży wiatrów na Torze Dóbr). Możesz podwoić tę liczbę, o ile w trakcie gry zamienisz 1 ze swoich Zagrod w **Magazyn**.

* Staraj się grać w taki sposób, aby na końcu gry mieć zbliżoną lub jednakową liczbę Zwierząt każdego rodzaju; w ten sposób każde Zwierzę będzie warte średnio 1 PZ. Każdy obszar na Planszy Włości, który należy do Terenu Użytkowego i nie jest zagospodarowany (tzw. Pastwisko), może pomieścić do 2 Zwierząt tego samego rodzaju. W Zagrodach możesz trzymać do 3, a Stajniach do 6 Zwierząt pojedynczego rodzaju. Dodatkowo, każdy Park może pomieścić 2 dowolne Zwierzęta takiego samego lub różnych rodzajów, a każda Grobla 1 dowolne Zwierzę.

Możesz wyposażyć swoje gospodarstwo w Sprzęt Gospodarczy, czyli: **Plugi, Barki** i rozmaite Pojazdy. Sprzęt Gospodarczy przechowuj w **Stodole** (na końcu gry każdy z nich wart jest określoną liczbę PZ).

Przestrzeń w Stodole jest ograniczona.



Plansza Główna pokazuje, ile aktualnie posiadasz **Narzędzi** każdego rodzaju (one także są warte PZ na końcu gry).



Aktualnie posiadasz 6 Węćczy (o wartości 3 PZ na końcu gry).

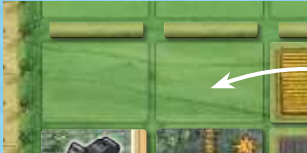


Plansza Włości i Pojazdy

Ta część instrukcji objaśnia podstawowe reguły gry. Szczegółowe omówienie zasad znajduje się w dalszych jej częściach.

PLANSZA WŁOŚCI

Na początku gry masz dostęp do **2 niezagospodarowanych obszarów** na swojej Planszy Włości, które należą do **Terenu Użytkowego** (pozostałe pola zostały zakryte kafelkami podczas przygotowania do gry). Obszar ten możesz dowolnie zagospodarować, tj. obsiać, zalesić bądź stawiać na nim Zagrody lub Budynki. Powyżej niego znajduje się Linia Grobli (czyli 3 kafelki Grobli leżące obok siebie w jednej linii), a nad nią leży Teren Zalewowy. Na tym terenie nie można budować, ponieważ są to obszary zalewane przez przypływ. Jednakże w trakcie gry będziesz mógł odgradzać Groblą obszary Terenu Zalewowego, aby odzyskiwać ziemię i zdobywać tym samym dostęp do **nowych niezagospodarowanych obszarów użytkowych**. Dokonasz tego, przesuwając pojedynczo kafelki Grobli w górę. Dzięki temu utworzą one nową Linie Grobli (czyli granicę oddzielającą Teren Zalewowy od Terenu Użytkowego) leżącą powyżej poprzedniej, dając w ten sposób dostęp do nowych obszarów.



2 niezagospodarowane obszary na Terenie Użytkowym

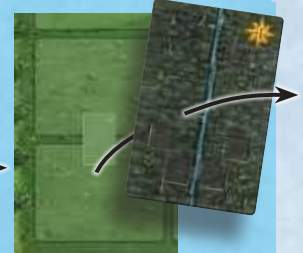


Pozyskiwanie nowych obszarów użytkowych poprzez przesuwanie Linii Grobli

Innym sposobem na uzyskanie dostępu do **nowych niezagospodarowanych obszarów** jest wycinanie Torfu. Torf wydobywa się na Torfowiskach, które leżą na dole Planszy Włości poniżej zagospodarowanych obszarów. Tereny te należy wcześniej osuszyć, co oznacza się poprzez odwrócenie kafelka na drugą stronę. Torf możesz wycinać wyłącznie na Osuszonym Torfowisku, aż do usunięcia ostatniego leżącego na nim znacznika. Po wycięciu całego Torfu, taki teren automatycznie staje się gruntem użytkowym (kafelki Torfowiska usuwa się z Planszy Włości), a ty uzyskujesz dostęp do 1 lub 2 niezagospodarowanych obszarów użytkowych (szczegółowe zasady pozyskiwania nowych obszarów użytkowych są opisane na str. 9).



Osuszanie torfowiska



Pozyskiwanie nowych obszarów użytkowych poprzez wycinanie Torfu

POJAZDY

Pojazdy pełnią ważną rolę w grze i są dostępne do kupienia bezpośrednio z Planszy Zasobów. Raz w Sezonie (podczas Fazy Pracy) możesz użyć każdego ze swoich Pojazdów, aby załadować na nie Surowce, Tkaniny lub kafelki Celów Podróży. Jest to dodatkowe działanie, które możesz wykonać oprócz zwykłych akcji (rozgrywka trwa przez 9 Sezonów). Pojazdy są niezbędne do tego, abyś mógł produkować Deski, Cegły oraz Odzież, a także handlować na lokalnych rynkach w określonych Celach Podróży (więcej szczegółów nt. Pojazdów znajduje się na str. 10 i 11).



Oto przykład, jak możesz załadować swoje Pojazdy.

Przebieg rozgrywki

Rozgrywka w **Polach Arle** toczy się przez 9 Sezonów, na zmianę podczas miesięcy letnich i zimowych. Każdy Sezon składa się z 3 Faz.

1. Faza Przygotowania

W czerwcu (w *Lecie*) i w grudniu (w *Zimie*) umieść swoich Robotników na polach właściwego Sezonu, aby przygotować ich do Fazy Pracy.

2. Faza Pracy

W ciągu kolejnych 4 miesięcy wysyłaj pojedynczo swoich Robotników, aby wykonali dla ciebie określone prace.

3. Faza Inwentaryzacji

Pod koniec każdego Sezonu – tj. w listopadzie i w maju – przeprowadź bilans swojego dobytku.

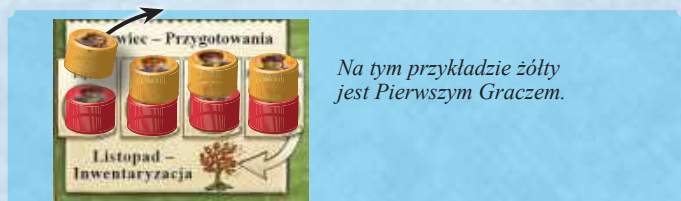


1. FAZA PRZYGOTOWANIA

Podczas przygotowania do gry rozmieściliście już swoich Robotników na polach miesięcy 1. Sezonu. Wraz z początkiem każdego następnego Sezonu położcie po 1 swoim Robotniku na każdym z 4 pól kolejnych miesięcy, w taki sposób, aby Robotnicy Pierwszego Gracza znajdowali się na górze (*żeton Pierwszego Gracza może zmienić właściciela dzięki „Akcji Specjalnej”, której można użyć maksymalnie raz w każdym Sezonie. Więcej informacji na ten temat znajduje się poniżej.*)

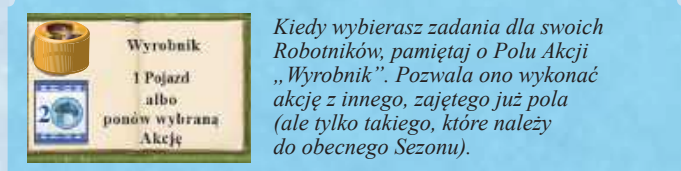
2. FAZA PRACY

Zaczynając od Pierwszego Gracza, naprzemiennie położcie po 1 swoim Robotniku na dowolnym, niezajętym Polu Akcji należącym do **aktualnego Sezonu**. Używajcie Robotników leżących na polach miesięcy, zaczynając od tego, który znajduje się najbardziej po lewej stronie. W każdym kolejnym miesiącu Pierwszy Gracz wybiera zadanie dla swojego Robotnika jako pierwszy.



Na tym przykładzie żółty jest Pierwszym Graczem.

Letnie Pola Akcji są dostępne jedynie podczas nieparzystych Sezonów, zaś zimowe Pola Akcji wyłącznie podczas Sezonów parzystych. W każdym Sezonie do wyboru jest 15 różnych akcji. Po położeniu Robotnika na wybranym polu, **natychmiast** wykonaj związane z nim działanie (*szczególony opis działania wszystkich Pól Akcji znajduje się na str. 12*). Każde Pole Akcji może być zajęte tylko przez **1 Robotnika** – takie pole jest zablokowane aż do zakończenia aktualnego Sezonu (*umieszczenie Robotnika na Polu Akcji nie jest obowiązkowe; zamiast tego możesz zdjąć swój znacznik Robotnika z odpowiedniego miesiąca i odłożyć go na bok, nie robiąc nic*).



Kiedy wybierasz zadania dla swoich Robotników, pamiętaj o Polu Akcji „Wyrobnik”. Pozwala ono wykonać akcję z innego, zajętego już pola (ale tylko takiego, które należy do obecnego Sezonu).

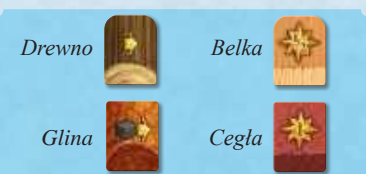
Pola z biało-niebieskim **wzorem fryzyjskim**, które znajdują się na Planszy Głównej, oznaczają koszt. Jest on wyrażony w postaci określonych Dóbr lub Surowców, które będziesz musiał zapłacić, aby:

- wybudować Budynek określonego typu (*patrz Pole Akcji: „Leśnik”, „Handlarz Drewna”, „Wyrobnik”*);
- przesunąć dysk wybranego Narzędzia o 1 pole w prawo;
- skorzystać z akcji wybranego Pola Akcji.



Zapłać 1 Cegłę, aby przesunąć dysk Narzędzia „Piec” o 1 pole w prawo.

Pamiętaj: bez względu na to, jaką akcję wykonujesz, zawsze możesz płacić Deskami w zamian za Drewno lub Cegłami w zamian za Gline.



AKCJA SPECJALNA I PIERWSZY GRACZ

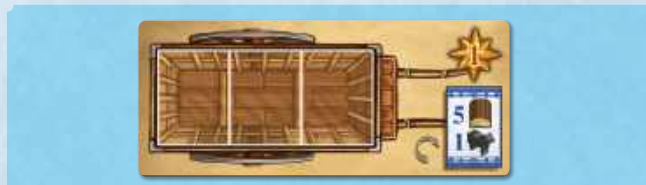
W Fazie Pracy, podczas Sezonu Letniego, **1 Robotnik** (ze wszystkich 8 dostępnych w grze 2-osobowej) może skorzystać z zimowego Pola Akcji (*zamiast Letniego*). Analogicznie, w trakcie Sezonu Zimowego **1 Robotnik** może zająć pole z Sezonu Letniego (*zamiast Zimowego*). Jest to „Akcja Specjalna”, która wlicza się do limitu akcji. W nowym Sezonie **żeton Pierwszego Gracza** otrzymuje **przeciwnik gracza, który w poprzednim Sezonie użył Akcji Specjalnej**. (*Przykładowo, jeżeli w danym Sezonie z Akcji Specjalnej skorzysta gracz, który obecnie jest drugi w kolejności, w kolejnym sezonie pierwszym graczem ponownie będzie jego przeciwnik.*) Jeśli żaden gracz nie skorzysta w danym Sezonie z Akcji Specjalnej, wówczas żeton Pierwszego Gracza automatycznie przechodzi w nowym Sezonie do drugiej osoby.



Ponieważ czerwony skorzystał z Akcji Specjalnej, w kolejnym Sezonie Pierwszym Graczem zostanie żółty.

DODATKOWE DZIAŁANIA DOSTĘPNE W DOWOLNYM MOMENCIE GRY

- W dowolnym momencie Fazy Pracy możesz (jako dodatkowe działanie) dokonać **załadunku swoich Pojazdów** (*szczególony na str. 10*). Każdy z was sam decyduje o tym, kiedy kończy się jego Faza Pracy. Nawet jeśli wszyscy twoi Robotnicy zostali rozłożeni na planszy, wciąż możesz załadowywać wolne miejsca w swoich Pojazdach.



- W dowolnym momencie Fazy Pracy możesz także przenosić Zwierzęta na swojej Planszy Włości (*zgodnie z zasadami „Hodowli Zwierząt” opisanymi na str. 9*).
- Jeśli posiadasz Barkę, to w każdym momencie gry możesz wymienić Torf ze swoich zasobów na Dobra na Torze Dóbr w stosunku 1:1 (*w dowolnym momencie gry i dowolną liczbę razy*). Po dokonanej wymianie przesun właściwe dyski Dóbr na torze o odpowiednią liczbę pól i odłóż tyle samo znaczników Torfu do zasobów ogólnych.



3. FAZA INWENTARYZACJI

Faza Pracy kończy się w momencie, gdy każdy z was skorzystał z akcji wszystkich swoich Robotników i oboje zadeklarowaliście koniec fazy. Po niej następuje Faza Inwentaryzacji, podczas której każdy musi prze-

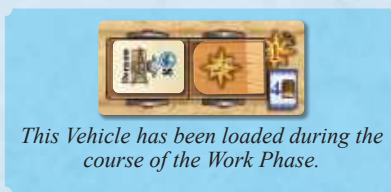


prorowadzić bilans swojego dobytku. Ma to miejsce w listopadzie (*pod koniec Sezonu Letniego*) i w maju (*pod koniec Sezonu Zimowego*). Postępuj zgodnie z regułami Inwentaryzacji opisanymi poniżej. Ważne jest zachowanie podanej kolejności (*jeżeli czytasz instrukcję po raz pierwszy, możesz pominąć ten fragment i wrócić do niego później*). Skróty tych zasad znajdziesz także w lewym górnym rogu na Planszy Stoły i Celów Podróży.

LISTOPAD – INWENTARYZACJA NA KONIEC SEZONU LETNIEGO

1. Rozładunek Pojazdów:

Zdejmij Deski, Cegły i Odzież z załadowanych Pojazdów i umieść w swoich zasobach. Kafelki Celów Podróży przewożone w Pojazdach również wyładuj i połóż na swoim Torze Podróży (*tak jak to opisano poniżej*).



2. Dojenie:

Otrzymujesz 1/2/3 Pożywienia za 2/5/8 Owiec oraz 1/2/3 Pożywienia za 1/3/5 Krów w stadzie, które posiadasz na swojej Planszy Włości (*maksymalnie możesz uzyskać w ten sposób do 6 Pożywienia*). Wzrost swoich zapasów oznacz na Torze Dóbr, przesuwając dysk Dobra „Pożywienie” o odpowiednią liczbę pól w górę.



3. Żniwa:

Otrzymujesz 1 Zboże za każde Pole Zboża i 1 Len za każde Pole Lnu, które posiadasz na swojej Planszy Włości. Zebrane zbiory oznacz na Torze Dóbr, przesuwając właściwe dyski Dóbr o odpowiednią liczbę pól w górę. Ponadto otrzymujesz także 1 Drewno za każdy posiadany Las (*Parki nie dostarczają Drewna*) – pobierz z zasobów ogólnych odpowiednią liczbę żetonów Drewna i umieść je w swoich zasobach.



4. Żywnienie:

- Zapłać 3 Pożywienia i 2 Torfu (*jako opał na nadchodzącą Zimą*).
- Za każde brakujące Pożywienie możesz zapłacić 1 Zboże. Jeśli nie masz Zboża, za każde brakujące Pożywienie zapłać 1 Zwierzę dowolnego rodzaju.
- Za każdy brakujący Torf możesz zapłacić 1 Drewno (*lub 1 Deskę*).
- Jeśli nadal brakuje ci żywności (*tzn. gdy skończyło ci się zarówno Pożywienie, Zboże, jak i Zwierzęta*) albo opału (*tzn. gdy skończył ci się Torf, Drewno, jak i Deski*), wówczas tracisz 2 PZ za każdy brakujący element. Stratę punktów odnotuj w notesie punktacji, w wierszu „Braki w zaopatrzeniu”.



Zboże możesz użyć wyłącznie w sytuacji, gdy skończyło ci się Pożywienie (to samo dotyczy Zwierząt). Analogicznie, Drewno i Deski możesz przeznaczyć na opał wyłącznie wtedy, kiedy nie masz Torfu. Oba przypadki ilustruje przedstawiony przykład.

MAJ – INWENTARYZACJA NA KONIEC SEZONU ZIMOWEGO

1. Rozładunek Pojazdów:

Zdejmij Deski, Cegły i Odzież z załadowanych Pojazdów i umieść w swoich zasobach. Kafelki Celów Podróży przewożone w Pojazdach również rozładuj i połóż na swoim Torze Podróży (*tak jak to opisano poniżej*).

2. Powiększenie Stada:

- W każdej Zagrodzie z **parą Zwierząt** tego samego rodzaju rodzi się **trzecie** Zwierzę tego rodzaju (*pobierz znacznik odpowiedniego zwierzęcia z zasobów ogólnych i umieść w Zagrodzie*).
- W każdej Stajni z **2, 3 lub 5 Zwierzętami** tego samego rodzaju, także rodzi się **1** Zwierzę tego rodzaju.
- W Stajniach z dokładnie 4 Zwierzętami tego samego rodzaju przychodzi na świat 2 Zwierzęta tego rodzaju (*zamiast 1*). Podwójna Stajnia (*rewers kafelka Stajni*) posiada 2 odrębne Zagrody, możesz w niej trzymać 2 rodzaje Zwierząt.

Nowonarodzone Zwierzęta umieść razem z rodzicami (*Zwierzęta przebywające poza Zagrodami i Stajniami, np. te w Parkach, nie rozmnażają się*).

3. Strzyżenie:

Otrzymujesz 1/2/3 Wełny za 1/4/6 Owiec w stadzie, które posiadasz na swojej Planszy Włości. Zebrane zbiory oznacz na Torze Dóbr, przesuwając dysk Dobra „Wełna” o odpowiednią liczbę pól w górę (*maksymalnie możesz uzyskać do 3 Wełny*). Nowonarodzone Owce także są strzyżone, a zatem wlicza się je do posiadanego stada.



4. Żywnienie:

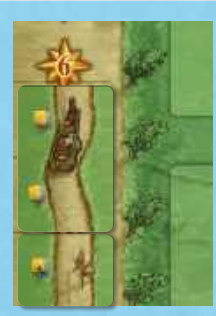
- Zapłać 3 Pożywienia.
- Za każde brakujące Pożywienie możesz zapłacić 1 Zboże. Jeśli nie masz Zboża, za każde brakujące Pożywienie zapłać 1 Zwierzę dowolnego rodzaju.
- Jeśli nadal brakuje ci żywności (*tzn. gdy skończyły ci się zarówno Pożywienie, Zboże, jak i Zwierzęta*), wówczas tracisz 2 PZ za każdy brakujący element. Stratę punktów odnotuj w notesie punktacji, w wierszu „Braki w zaopatrzeniu”.



Na tym przykładzie powiększyłeś swoje stado o 2 nowonarodzone Owce i 2 Konie. Ponieważ masz teraz w sumie 6 Owiec, podczas Strzyżenia otrzymujesz łącznie 3 Wełny.

DOŚWIADCZENIE NA TORZE PODRÓŻY

Za każdym razem, gdy rozładujesz kafelek Celu Podróży ze swojego Pojazdu, połóż go stroną z widocznym fragmentem drogi na swoim Torze Podróży, który znajduje się po lewej stronie Planszy Włości. Pierwszy taki kafelek umieść **na samym dole toru** tak aby, utworzył ciągłą drogę biegnącą z dołu do góry. Każdy kolejny kafelek Celu Podróży układaj powyżej, tak aby stykał się z poprzednim (*pierwsze wolne pole nad drogą utworzoną z kafelków Celów Podróży wskazuje liczbę Punktów Zwycięstwa, które otrzymasz na końcu gry za handel prowadzony z przyległymi miasteczkami i wsiami*).



W taki sposób układa się kafelki zrealizowanych Celów Podróży. Na tym przykładzie Doświadczenie na Torze Podróży jest obecnie warte 6 PZ.



KONIEC SEZONU

Na koniec każdego Sezonu przesun pomarańczowy znacznik Sezonu na kolejne pole na torze. Oznacza to nastanie nowego Sezonu. Gra kończy się po rozegraniu ostatniego, 9. Sezonu.



Więcej o Planszy Włości

Ziemie przedstawione na Planszy Włości dzielą się na Teren Zalewowy (który znajduje się ponad Linia Grobli, złożoną z 3 kafelków Grobli tworzących poziomą linię) oraz Teren Użytkowy (poniżej Linii Grobli).

TERENY UŻYTKOWE

Na początku gry masz dostęp do 2 niezagospodarowanych obszarów na Terenie Użytkowym, które możesz dowolnie wykorzystać, tj. obsiać, zalesić bądź stawiać na nich Zagrody lub Budynki (patrz sekcja „Pola Akcji” na str. 12). Pozostałe 4 pola tego terenu są już zagospodarowane – na początku gry umieściłeś na nich odpowiednie kafelki (Pole Zboża, Pole Lnu, Kładkę, Zagrodę).



BUDOWA GROBLI

Rozpoczynasz grę z 9 polami leżącymi na Terenie Zalewowym. Linia Grobli wyznacza granicę pomiędzy tymi ziemiami a Terenem Użytkowym. W trakcie gry masz do dyspozycji 5 kafelków Grobli, dzięki którym możesz uzyskać dostęp do nowych obszarów użytkowych. Każdy taki kafelek leży w szczelinie między 2 polami sąsiadującymi ze sobą dłuższym bokiem. Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję „Budowa Grobli”, przesun 1 z niżej położonych kafelków Grobli o 1 poziom w górę, na najbliższą wolną szczelinę między polami (tak jak to pokazano na ilustracji poniżej). (Niektóre akcje pozwalają przesunąć więcej niż 1 kafelek Grobli – patrz akcja „Budowniczy Grobli” na str. 12).

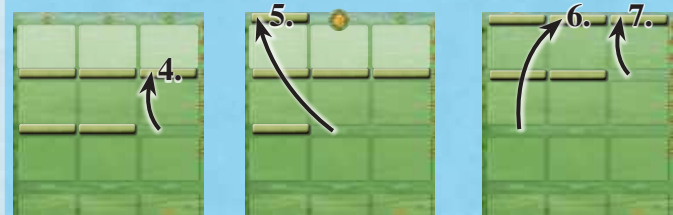
W chwili, gdy zbudujesz nową Linia Grobli powyżej starej – tzn. kiedy 3 sąsiadujące ze sobą kafelki Grobli ułożą się w nową poziomą linię – natychmiast uzyskujesz dostęp do 3 niezagospodarowanych obszarów na Terenie Użytkowym, które możesz następnie dowolnie zagospodarować. Zasadę budowy Grobli ilustruje przedstawiony poniżej przykład:



W ten sposób kafelki Grobli są ułożone na początku gry. 1. Grobla zbudowana w trakcie gry od razu zapewnia dostęp do 3 nowych niezagospodarowanych obszarów użytkowych.

Budowa 2. Grobli rozpoczyna kolejny etap w procesie odzyskiwania ziemi.

3. Grobla wciąż nie daje dostępu do nowych gruntów użytkowych.



Dopiero budowa 4. Grobli pozwala odblokować 3 kolejne niezagospodarowane obszary użytkowe.

5. Grobla chroni przed utratą 1 PZ na końcu gry.

6. i 7. Grobla także zapobiegają utracie PZ. Dodatkowo 7. Grobla odblokowuje 3 ostatnie niezagospodarowane obszary użytkowe.

Linia składająca się z 1 lub 2 kafelków Grobli nie tworzy Linii Grobli, a zatem nie ma wpływu na przebieg granicy między Terenem Zalewowym a Terenem Użytkowym.

WYKOPYWANIE TORFU NA TORFOWISKU

W dolnej części twojej Planszy Włości leżą 3 kafelki Torfowiska. Wykonaj akcję „Osadnik”, „Zarządca” lub „Zarządca Grobli”, aby osuszyć obszar Torfowiska, z którego będziesz mógł później wycinać Torf (patrz str. 12 i 13). Odwróć kafelek Torfowiska na drugą stronę, która przedstawia Osuszone Torfowisko, i połóż na nim 4 znaczniki Torfu z zasobów ogólnych. Torf pozyskujesz wybierając akcję „wytnij Torf” (np. na Polu Akcji „Kopacz Torfu” czy „Kupiec” w Sezonie Zimowym). Zdejmij odpowiednią liczbę znaczników Torfu z Planszy Włości i przenieś je do swoich zasobów (Pole Akcji „Kopacz Torfu” pozwala wykonać kilka akcji wycinania Torfu naraz, w zależności od liczby posiadanych Sztychówek; patrz str. 12). Gdy tylko usuniesz ostatni znacznik Torfu z kafełka Osuszonego Torfowiska, oznacza to, że zostało ono w pełni zużyte i może zostać przekształcone w grunty użytkowe. Natychmiast zdejmij pusty kafelek Osuszonego Torfowiska ze swojej Planszy Włości i odłóż go do pudełka. W ten sposób uzyskasz dostęp do kolejnych niezagospodarowanych obszarów, które możesz następnie dowolnie zagospodarować. Osuszanie Torfowisk i przekształcanie ich w obszary użytkowe zapobiega utracie PZ na końcu gry (każde Torfowisko, Osuszone Torfowisko i Kładka, których nie usuniesz do końca gry ze swojej Planszy Włości, przyniosą odpowiednio stratę 4PZ, 1PZ i 3PZ).



Na początku gry posiadasz 3 nieosuszone obszary Torfowiska o dużym rozmiarze i 1 mały obszar, tzn. Kładkę z 4 znacznikami Torfu, które czekają na wycięcie. Osuszaj pozostałe Torfowiska, aby uzyskać dostęp do większych zasobów Torfu.

ZASADY HODOWLI ZWIERZĄT

W grze występują 3 rodzaje Zwierząt: Owce, Krowy oraz Konie. Możesz je zdobyć za pomocą różnych akcji wykonywanych podczas Fazy Pracy (patrz str. 12 i 13), a także podczas Inwentaryzacji na koniec Sezonu Zimowego (w maju), kiedy na świat przychodzą młode (Powiększenie Stada). Zwierzęta możesz zatrzymać tylko pod warunkiem, że zapewnisz im miejsce na swojej Planszy Włości. W każdej chwili możesz zwrócić dowolną liczbę posiadanych Zwierząt z powrotem do zasobów ogólnych (nie otrzymujesz jednak nic w zamian). W dowolnym momencie Fazy Pracy możesz natomiast przenieść Zwierzęta na swojej Planszy Włości, przestrzegając poniższych zasad:

- 1 Na każdej Grobli może przebywać 1 Zwierzę dowolnego rodzaju.
- 2 Na każdym Pastwisku – tj. niezagospodarowanym obszarze leżącym na Terenie Użytkowym – może znajdować się do 2 Zwierząt tego samego rodzaju.
- 3 W każdej Zagrodzie może przebywać do 3 Zwierząt tego samego rodzaju (na koniec Sezonu Zimowego staraj się mieć w swoich Zagrodach pary Zwierząt – dzięki temu w czasie majowej Inwentaryzacji otrzymasz 1 młode; patrz str. 8).
- 4 Podwójna Stajnia (rewers kafelka Stajni) posiada 2 odrębne Zagrody, w których mogą być trzymane 2 dowolne rodzaje Zwierząt (Podwójne Stajnie zdobywa się za pomocą akcji „Zarządca” i „Zarządca Grobli”; patrz str. 12 i 13).
- 5 W każdej Stajni może się zmieścić do 6 Zwierząt tego samego rodzaju (podobnie jak w przypadku Zagród, staraj się przed zakończeniem Sezonu Zimowego zgromadzić w swoich Stajniach pary Zwierząt, aby móc powiększyć swoje stado. Stajnie buduje się za pomocą akcji „Cieśla” w Sezonie Zimowym).
- 6 W każdym Parku (rewers kafelka Lasu) może przebywać do 2 Zwierząt tego samego lub różnego rodzaju (Parki zdobywa się za pomocą akcji „Zarządca” i „Zarządca Grobli”; patrz str. 12 i 13).



Zapoznaj się z przykładami na str. 10, które ilustrują opisane powyżej zasady.

TOR DÓBR

Liczbę posiadanego Pożywienia, Zboża, Skór, Lnu i Wełny oznacza się za pomocą dysków Dóbr na Torze Dóbr. Poziom zasobów danego Dobra nigdy nie może przekroczyć 15 ani spaść poniżej 0. W dowolnym momencie gry możesz przesunąć 1 z dysków Pożywienia w dół, aby przesunąć 2. z dysków o tyle samo pół w górę (oznacza to, że możesz dowolnie rozdzielać zapas Pożywienia pomiędzy oba dyski, w taki sposób, jaki uznasz za korzystny). Może mieć to strategiczne znaczenie szczególnie na końcu rozgrywki, pozwalając zmaksymalizować liczbę PZ z posiadanych Dóbr.

Możesz posiadać do 30 sztuk Pożywienia i do 15 sztuk każdego z pozostałych Dóbr.



OGRANICZONA LICZBA KOMPONENTÓW

Liczba żetonów **Surowców** oraz **Tkanin/Odzieży**, a także znaczników Zwierząt oraz Torfu jest nieograniczona. Jeśli któregoś zabraknie, użyj żetonów zapasowych lub innych zamienników. Wszystkie pozostałe komponenty są ograniczone do liczby, która jest dostępna w zasobach ogólnych lub na Planszy Zasobów (jeżeli zabraknie ich w trakcie gry, nie można ich pozyskać. Dotyczy to w szczególności: Pól, Zagród, Stajni, Lasów, Berek/Pługów oraz wszystkich Pojazdów). Oczywiście, jeśli w trakcie gry dany element zostanie zwrócony do zasobów ogólnych, staje się on ponownie dostępny.

Żetony zapasowe



5 szt. Sukna



5 szt. Skóry Garbowanej



5 szt. Płótna

PRZEMIESZCZANIE KOMPONENTÓW NA PLANSZY WŁOŚCI

Zwierzęta możesz przemieszczać w dowolnym momencie Fazy Pracy, pod warunkiem, że masz na nie miejsce na swojej Planszy Włości. Kafelki Grobli przesuwają się wyłącznie za pomocą odpowiednich akcji. Wszystkie pozostałe kafelki (łącznie z Polami Zboża/Polami Lnu) także mogą być umieszczane, odwracane lub usuwane z Planszy Włości za pomocą odpowiednich akcji (lecz w przeciwieństwie do kafelków Grobli, nigdy nie mogą zmienić swojego położenia na Planszy Włości). Jeśli skończy ci się wolne miejsce w Stodole, możesz w dowolnej chwili oddać część posiadanego Sprzętu Gospodarczego z powrotem na Planszę Zasobów (nie otrzymujesz jednak nic w zamian).

Załadunek Pojazdów

Jak wspomniano wcześniej, Pojazdy pełnią w grze szczególną rolę. Możesz je zakupić za pomocą akcji „Kołodziej” (patrz str. 13) i używać do pracy raz w trakcie każdego Sezonu.

MIEJSCE W STODOLE JEST OGRANICZONE

W trakcie gry możesz zaopatrzyć swoje gospodarstwo w Sprzęt Gospodarczy (tj. Pługi, Barki, Małe i Duże Pojazdy). Stodola posiada 4 miejsca na Małe Pojazdy, Pługi i Barki, a także 3 miejsca na Duże Pojazdy (miejsce u dołu planszy przeznaczone na Duży Pojazd może służyć zamiennie do przechowywania Małego Pojazdu/Pługu/Barki, na który nie masz już miejsca). Nie ma limitu liczby posiadanego Sprzętu Gospodarczego tego samego rodzaju.



Stodola

W grze występuje 6 rodzajów Pojazdów o różnej cenie i pojemności załadunkowej. Koszt zakupu wyrażony jest w określonej liczbie **Koni i/Albo Drewna** (w momencie zakupu Pojazdu tracisz Konia – odłóż go ze swojej Planszy Włości do zasobów ogólnych. Oznacza to, że Koń został przeznaczony do zaprzęgu i nie może już być częścią twojej hodowli).



Dwukółka



Wóz



Wóz Konny



Furmanka



Bryczka



Dorożka

Małe Pojazdy

Duże Pojazdy

W dowolnym momencie Fazy Pracy możesz załadować swój Pojazd (nawet bezpośrednio po jego zakupie). Nie jest to akcja – jest to dodatkowe działanie, które możesz wykonać oprócz zwykłych akcji (wykonywanych przy pomocy Robotników). Pamiętaj o tym, że żetony/kafelki, które załadujesz na Pojazd, zostaną w nim aż do zakończenia Fazy Pracy (szczegółowy opis działania Pojazdów znajduje się na str. 8). Na Pojazdy można załadować:

- **Surowce:** Drewno i Glinę, aby otrzymać z nich odpowiednio Deski i Cegły;
- **Tkaniny:** Płótno, Sukno i Skórę Garbowaną, aby otrzymać z nich odpowiednio Odzież Letnią, Zimową i Skórzaną;
- **Cele Podróży,** aby prowadzić handel w okolicznych miejscowościach w zamian za Pożywienie.



Dwa załadowane Pojazdy

Pojazdy posiadają różną liczbę pojedynczych i podwójnych miejsc na załadunek. Nie musisz załadowywać wszystkich miejsc w Pojeździe jednocześnie – możesz to robić w różnych momentach trwającego Sezonu.



pojedyncze miejsce na załadunek podwójne miejsce na załadunek

POJEDYNCZE MIEJSCA W POJAZDACH

Pojedyncze miejsca na załadunek służą do przewożenia **Drewna** i **Gliny**. Gdy tylko w Pojeździe znajdują się Drewno lub Głina, natychmiast odwrócić ten żeton na **drugą stronę**, tak aby ukazywał odpowiednio Deskę lub Cegłę, i pozostaw go na swoim miejscu w Pojeździe. Jeśli chcesz załadować na Pojazd Glinę (aby otrzymać z niej Cegłę), musisz najpierw **zapłacić 1 Torf** za każdą Glinę (przypomina o tym ikonka na żetonie). W Pojazdach z pojedynczym miejscem możesz przewozić także **kafelki Celów Podróży**: Hage, Dornum i Beemoor. W Dużych Pojazdach o pojedynczych miejscach możesz połączyć **sąsiadujące miejsca w jedno większe**, dzięki czemu będziesz mógł przewozić na nich elementy o dużym rozmiarze (podwójnym, potrójnym, a nawet poczwórnym).



Załadowany Wóz Konny wiezie towary handlowe do Hage i Aurich. Ponieważ gracz umieścił w Pojeździe również 1 Drewno, podczas Fazy Inwentaryzacji otrzyma 1 Deskę. Dwa pojedyncze miejsca pośrodku Pojazdu zostały połączone w jedno większe, dając możliwość załadunku kafelka Celu Podróży „Aurich”.

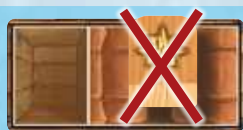


Łączenie miejsc na załadunek w Dużych Pojazdach daje możliwość transportu nie tylko kafelków Celów Podróży o dużych rozmiarach, lecz także żetonów Tkanin (Płótna, Sukna i Skóry Garbowanej), z których otrzymuje się odpowiednio Odzież Letnią, Zimową i Skórzaną.



PODWÓJNE MIEJSCA W POJAZDACH

Podwójne miejsca ograniczają twoje możliwości załadunku. Nie możesz układać na nich **Drewna**, **Cegieł** ani małych Celów Podróży. Służą one wyłącznie do załadunku większych Celów Podróży i Tkanin. Możesz jednak dowolnie łączyć podwójne miejsca z sąsiadującymi pojedynczymi miejscami, aby mogły pomieścić jeszcze większe elementy.



Nie możesz układać małych żetonów, takich jak np. Drewno na podwójnych miejscach w Pojazdach.



Ten przykład ilustruje kilka dozwolonych sposobów załadunku Dorożki. Pamiętaj, że nie możesz przewozić jednocześnie 2 żetonów Odzieży Letniej, ponieważ podwójne miejsce znajdujące się pośrodku nie może być rozdzielone ani zajęte przez różne towary.



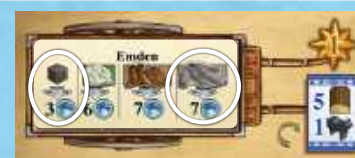
Gdy tylko położysz kafelek Celu Podróży w swoim Pojeździe, **musisz natychmiast go użyć**. Oznacza to, że dojechałeś do danej miejscowości i zaczynasz handlować z lokalną ludnością. Sprzedaj **co najmniej 1** z towarów handlowych wskazanych na kafełku i uzyskaj natychmiast odpowiednią liczbę Pożywienia. Każdy towar możesz sprzedać tylko raz, **tj. tylko 1 jego sztukę**. (Kiedy handlujesz na lokalnych rynkach, zwróć sprzedany towar handlowy do zasobów ogólnych, a w przypadku sprzedaży Dóbr przesuń właściwy dysk na Torze Dóbr o odpowiednią liczbę pól w dół. Następnie zwiększ liczbę swojego Pożywienia na Torze Dóbr. Więcej informacji o Celach Podróży znajduje się na str. 19).

Ważny jest moment, w którym kładziesz kafelek w Pojeździe.



Kiedy zakończysz sprzedaż, odwróć kafelek Celu Podróży na drugą stronę i pozostaw go w Pojeździe. Od tej pory nie możesz już prowadzić w tym mieście handlu towarami, których nie sprzedałeś wcześniej. Kafelek pozostaje w Pojeździe i blokuje miejsce na załadunek do zakończenia obecnej Fazy Pracy, gdy następuje moment Rozładunku Pojazdów. Dopiero w Fазie Inwentaryzacji zdejmij wszystkie zrealizowane kafełki Celów Podróży i umieść je na Torze Podróży na Planszy Włości, w taki sposób, aby utworzyły ciągłą drogę (oznacza to, że każdy Cel Podróży możesz odwiedzić tylko raz i nie możesz do niego powrócić, aby dalej prowadzić handel w tym miejscu).

Kiedy umieścisz kafelek „Emden” na 1 ze swoich Wozów (tak jak na ilustracji obok), musisz natychmiast dokonać sprzedaży w zamian za Pożywienie (przykładowo, możesz sprzedać 1 Odzież Zimową i 1 Torf za łącznie 10 Pożywienia). Po zakończonej sprzedaży odwróć kafelek „Emden” na drugą stronę i pozostaw na swoim miejscu w Wozie do zakończenia obecnej Fazy Pracy (możesz od razu wykorzystać Pożywienie, które uzyskałeś z tej sprzedaży).



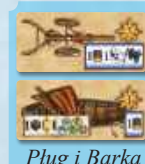
Kiedy załadujesz swój Pojazd żetonami Surowców (Drewno, Głina) lub Tkanin (Płótno, Sukno, Skóra Garbowana), od razu odwróć je na drugą stronę (czyli na stronę odpowiednio: Deski, Cegły albo Odzieży Letniej, Zimowej, Skórzanej). Nie możesz jednak skorzystać z tych żetonów **aż do zakończenia obecnej Fazy Pracy**, kiedy następuje moment Rozładunku Pojazdów (patrz str. 8).

Nie możesz użyć żetonu Odzieży, który przewożysz w 1 ze swoich Pojazdów (np. Odzieży Skórzanej – patrz przykład poniżej), aby podczas tej samej Fazy Pracy natychmiast sprzedać go za Pożywienie w Celu Podróży (np. w „Emden” w 2. Pojeździe).



Dodatkowe informacje na temat Pojazdów:

- Nie możesz łączyć pojedynczych miejsc w Furmance, aby załadować na nią i przewozić w niej większe żetony i kafelki.
- W Celach Podróży możesz sprzedawać tylko te towary handlowe, które masz w swoich zasobach, w tym również Dobra znajdujące się na Torze Dóbr. W szczególnych przypadkach możesz sprzedać Plug lub Barkę (usuwasz je wówczas ze Stodoły), a także swoje Pole Zboża/Pole Lnu lub Torfowisko (usuwasz je z Planszy Włości), patrz str. 19. (Pamiętaj, że nie możesz sprzedawać towarów, które wciąż znajdują się w Pojazdach. Będziesz mógł to zrobić dopiero w kolejnym Sezonie, po tym jak przemieszczysz je do swoich zasobów).
- Do Celu Podróży „Bremen” można dotrzeć wyłącznie Wozem Konnym albo Dorożką (ze względu na rozmiar kafełka). Podróż do Bremen wymaga 4 pojedynczych miejsc ALBO 2 pojedynczych i 1 podwójnego miejsca na załadunek.
- Plugi i Barki nie są Pojazdami, pomimo iż – tak jak Pojazdy – muszą być przechowywane w Stodole.



Pola Akcji

• Pamiętaj, że w dowolnym momencie Fazy Pracy możesz wysłać swoje Pojazdy do Celów Podróży, aby handlować z lokalnymi kupcami w zamian za Pożywienie, które jest ci potrzebne do wykonania innych akcji (np. na Polach Akcji: „Leśnik”, „Wyrobnik”, „Handlarz Drewna”). (Nie musisz czekać na Rozładunek Pojazdów, aby uzyskać Pożywienie. Otrzymujesz je natychmiast po zakończonej sprzedaży).



Zasady ogólne:

- Zawsze, kiedy masz coś **otrzymać**, weź to z zasobów ogólnych (ew. z Planszy Zasobów) albo przesun w górę właściwy dysk na Torze Dóbr (chyba że napisano inaczej).
- Zawsze, kiedy masz za coś **zapłacić**, zwróć to do zasobów ogólnych albo przesun w dół właściwy dysk na Torze Dóbr (chyba że napisano inaczej).

W grze występują 3 rodzaje strzałek wymiany:

- **Brązowa strzałka**, taka jak w przykładzie „1 Skóra → 1 Skóra Garbowana” oznacza, że możesz natychmiast dokonać określonej wymiany tyle razy, ile Narzędzi danego rodzaju posiadasz (przykład: jeśli masz 3 Kozły Garbarskie, możesz wymienić do 3 Skór na 3 Skóry Garbowane, w stosunku 1:1). Ten rodzaj wymiany jest dostępny przede wszystkim na Planszy Głównej oraz w Budynku „Piekarz”.
- **Szara strzałka**, taka jak w przykładzie „Pole Zboża/Pole Lnu → Las” oznacza, że możesz dokonać tej wymiany natychmiast, jednakże w tym przypadku liczba wymian nie jest uzależniona od liczby posiadanych narzędzi. Zwykle możesz dokonać wymiany jednokrotnie, chyba że akcja mówi inaczej. Ten rodzaj wymiany jest dostępny na Planszy Głównej („Cieśla” w Sezonie Zimowym), a także na niektórych Budynkach (np. Karczma „Pod Strzechą”).
- **Żółta strzałka**, taka jak w przykładzie „1 Zboże i 1 Torf → 3 Pożywienia” wskazuje, że możesz dokonać określonej wymiany w dowolnym momencie i dowolną liczbę razy. Ten rodzaj wymiany jest dostępny wyłącznie na niektórych Budynkach (np. „Gorzelnia”).



POLA AKCJI W SEZONIE LETNIM (SYMBOL → ODSYŁA DO STRONY 14)

Rybak: weź 1 Owcę. Ponadto przesun dysk Narzędzia „Więcierze” o 1 pole w prawo, a następnie weź 1 Pożywienie za każdy Więcierz, który posiadasz (tj. do 6 Pożywienia). (→8)

Kupiec: weź 1 ze wskazanych Surowców: Deska, Cegła albo dowolne Zwierzę. Dodatkowo weź 1 Zboże i 1 Skórę Garbowaną.



Tkacz Sukna: za każde Krosno Tkackie, które posiadasz (tj. do 2, 3, 4 lub 5 razy), możesz wymienić 1 Wełnę na 1 Sukno. (→8)



Osadnik: weź 1 Konia i/albo osusz 1 obszar Torfowiska, odwracając kafelek na drugą stronę. Następnie umieść na nim 4 znaczniki Torfu z zasobów ogólnych.

Kopacz Torfu: za każdą Sztynchówkę, którą posiadasz (tj. do 3, 5 lub 7 razy), wytnij 1 Torf z Osuszonego Torfowiska. (Możesz wydobyć Torf z różnych kafelków Torfowiska, ale nie z zasobów ogólnych). (→8)



Budowniczy Grobli: weź 1 Krowę albo 1 Owcę. Dodatkowo albo zamiast tego, wykonaj akcję „Budowa Grobli” (patrz str. 9). Za każdą posiadaną parę Łopat możesz zbudować 1 Groble (tj. 1/2/2/3 Groble za odpowiednio 3/4/5/6 Łopat). (→8)



Kopacz Gliny: weź 1 Glinę za każdą Łopatę, którą posiadasz (tj. 3, 4, 5 lub 6 Gliny). (→8) (Na tym przykładzie gracz ma 5 Łopat, czyli 2 pary Łopat na potrzeby akcji „Budowniczy Grobli”).



Rolnik: weź 1 Pług, płacąc jego koszt (więcej szczegółów w przykładzie →1 na str. 14) i umieść go w Stodole. Dodatkowo lub zamiast tego, możesz zaorać 1 Pole (→2) za każdy Pług, który posiadasz (możesz zaorać mniej Pól niż posiadasz Pługów). W przypadku każdego nowego Pola zdecyduj, którą stronę chcesz położyć kafelek na Planszy Włości (Pole Zboża lub Pole Lnu).



Leśnik: zapłać 1 Pożywienie (→6) i wykonaj 1 z akcji: weź 1 Las (→2) albo zbuduj 1 Budynek (→2), płacąc jego koszt wskazany na Planszy Głównej. Następnie połóż nowy kafelek na niezagospodarowanym obszarze na swojej Planszy Włości.

Drwal: weź 1 Drewno za każdą Siekierę, którą posiadasz (tj. 3, 4, 5 lub 6 Drewna). (Liczba posiadanych Lasów nie ma w tym przypadku znaczenia). (→8)



Mistrz Cechu: za każdą Strugnicę, którą posiadasz (tj. do 2, 3 lub 4 razy), możesz przesunąć 1 ze swoich dysków Narzędzi na Planszy Głównej o 1 pole w prawo (więcej szczegółów w przykładzie →5 na str. 14). Nie możesz przesunąć tego samego dysku Narzędzi więcej niż 1 raz w ciągu 1 akcji; możesz wyłącznie przesuwać różne dyski. Koszt przesunięcia każdego dysku Narzędzia jest podany na Planszy Głównej.



Cieśla: wykonaj 1 z akcji: zbuduj 1 Budynek (→2), płacąc jego koszt wskazany na Planszy Głównej, albo zapłać 2 Gliny oraz 1 Zboże i zbuduj 1 Zagrodę (→2). Następnie połóż nowy kafelek na niezagospodarowanym obszarze na swojej Planszy Włości.





Budowniczy: zbuduj 1 Budynek (→2), płacąc jego koszt wskazany na Planszy Głównej. Połóż kafelek Budynku na niezagospodarowanym obszarze na swojej Planszy Włości. (Przykładowo każda Karczma kosztuje 2 różne Surowce i 9 Pożywienia).



Zarządca: odwróć na drugą stronę kafelek z symbolem strzałki, nie ponosząc żadnych dodatkowych kosztów (→4) (Patrz również Karta Pomocy – str. 2).



Wyrobnik: zapłać 2 Pożywienia (→6) i wykonaj 1 z akcji: weź Pojazd (→3), płacąc jego koszt, albo ponownie (→7) wykonaj akcję na zajęтым Polu Akcji w Sezonie Letnim (niezależnie od tego, kto zajmuje to pole). Nie możesz w ten sposób ponownie zająć Pola Akcji leżącego w Sezonie Zimowym.

- Ten obrazek oznacza 1 Zwierzę dowolnego rodzaju . Te obrazki oznaczają: Owcę , Krowę  i Konia .

Zwróć uwagę:

- Zwrot „weź 1 Krowę albo 1 Konia” oznacza, że możesz wybrać, czy chcesz wziąć 1 Krowę, czy 1 Konia (w tym przypadku).
- Zwrot „zapłać 1 Zboże (Len)” oznacza, że musisz zapłacić 1 Zboże. Wyłącznie w sytuacji, gdy nie posiadasz Zboża, możesz zamiast tego zapłacić 1 Len.
- Zwrot „za każdy(a)” (jak w przypadku „weź 1 Glinę za każdą Łopatę” przy akcji „Kopaczka Gliny”) oznacza, że nie tracisz tego Narzędzia (akcja „Kopaczka Gliny” pozwala zdobyć Glinę bez utraty posiadanych Łopat).
- Zwrot o brzmieniu „Akcja X i/albo Akcja Y” oraz zwrot „dodatkowo lub zamiast tego” oznaczają to samo i mówią o tym, że możesz wykonać obie akcje albo tylko 1, dowolną z nich. Tam, gdzie pojawia się „albo” (bez „i”) musisz zdecydować się tylko na 1 z 2 akcji – nie możesz wykonać obu. Jeżeli między akcjami nie ma spójnika, należy je traktować jak akcje ze zwrotem „i/albo” czy zwrotem: „dodatkowo lub zamiast tego” (np. akcja: „Osadnik”, „Budowniczy grobli” i „Rolnik”).
- Niektóre Pola Akcji są przedzielone długą brązową linią (jak w przypadku akcji „Rybaka”). Linia ta pełni 2 funkcje: poprawia czytelność i wskazuje, że w 1. kolejności należy wykonać akcję nad linią, a dopiero później tę pod linią.
- Zwrot „wytnij Torf” oznacza, że należy wziąć odpowiednią liczbę znaczników Torfu leżących na kafelkach Osuszonych Torfowisk (dla przypomnienia: gdy zdejmiesz ostatni znacznik Torfu z Osuszonego Torfowiska, natychmiast zdejmij kafelek ze swojej Planszy Włości). Zwrot „weź Torf” (jak w przypadku „weź 3 znaczniki Torfu” na polu akcji „Przewoźnika Torfu”) oznacza natomiast, że Torf należy pobrać z zasobów ogólnych.
- „Tereniem Użytkowym” jest każde pole na Planszy Włości, znajdujące się poniżej Linii Grobli (wliczając w to także pola Torfowisk). Obszar ponad Linia Grobli nazywany jest „Tereniem Zalewowym” i nie możesz go użytkować do czasu odzyskania tych ziem (patrz str. 9).
- „Niezagospodarowanym obszarem” nazywane jest każde niezajęte pole będące częścią Terenu Użytkowego, czyli pole znajdujące się poniżej Linii Grobli na Planszy Włości.



Przykładowo, Pole Akcji „Kołodziej” pozwala zdobyć zarówno Pojazd, jak i Barkę.

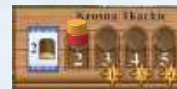


POLA AKCJI W SEZONIE ZIMOWYM (SYMBOL → ODSYŁA DO STRONY 14)

Przewoźnik Torfu: weź 3 znaczniki Torfu i dodatkowo 1 Torf za każdą Barkę, którą posiadasz (w sumie możesz dostać 3/4/5 Torfu, jeśli posiadasz 0/1/2 Berek). Torf należy wziąć z zasobów ogólnych.

Garbarz: za każdy Koziół Garbarski, który posiadasz (tj. do 3, 5 albo 6 razy), możesz wymienić 1 Skórę na 1 Skórę Garbowaną. (↷8)

Tkacz Płótna: za każde Krosno Tkackie, które posiadasz (tj. do 2, 3, 4 albo 5 razy), możesz wymienić 1 Len na 1 Płótno. (↷8)



Rzeźnik: za każdy Stół Rzeźniczy, który posiadasz (tj. do 2, 3 albo 4 razy), możesz wymienić 1 Zwierzę dowolnego rodzaju na 3 Pożywienia i 2 Skóry. Za każdą Krowę, której użyjesz w ramach tej akcji, otrzymujesz dodatkowo 1 Pożywienie. (↷8)

Handlarz Bydła: weź 2 Zboża i 1 Owcę. Dodatkowo weź 1 Krowę albo 1 Konia.



Kupiec: wytnij 1 Torf z Osuszonego Torfowiska (możesz wydobywać Torf z różnych kafelków Torfowisk, ale nie wolno ci ich brać z zasobów ogólnych). Dodatkowo weź 1 Zwierzę dowolnego rodzaju, 1 Drewno oraz 1 Glinę.

Dostawca: weź 2 Skóry. Dodatkowo weź 1 Drewno albo 1 Glinę oraz 1 Deskę albo 1 Cegłę.



Garnciarz: za każde Koło Garncarskie, które posiadasz (tj. do 2, 3 albo 4 razy), możesz wymienić 1 Glinę na 3 Pożywienia i 1 Torf. Torf należy wziąć z zasobów ogólnych. (↷8)

Piekarz: za każdy Piec, który posiadasz (tj. do 1, 2, 3 albo 4 razy), możesz wymienić 1 Zboże oraz 1 Torf na 6 Pożywienia. Zamiast Zboża i użyć Lnu, a Torf możesz zastąpić Drewnem, ale tylko w sytuacji, gdy nie posiadasz tych zasobów.

Handlarz Drewna: zapłać 1 Pożywienie i wykonaj 1 z akcji: weź 4 Drewna albo zbuduj 1 Budynek (↷2), płacąc jego koszt wskazany na Planszy Głównej. Jeżeli nie możesz zapłacić Pożywieniem, ponieważ nie posiadasz go w zasobach, zamiast tego zapłać 1 Zboże. (↷6)

Mistrz Cechu: za każdą Strugnicę, którą posiadasz (tj. do 2, 3 albo 4 razy), możesz przesunąć 1 ze swoich dysków Narzędzi na Planszy Głównej o 1 pole w prawo (więcej szczegółów w przykładzie ↷5 na str. 14). Nie możesz przesunąć tego samego dysku Narzędzi więcej niż 1 raz w ciągu 1 akcji; możesz wyłącznie przesunąć różne dyski. Koszt przesunięcia każdego Narzędzia jest podany na Planszy Głównej.



Kołodziej: weź 1 Pojazd (↷3) i/albo 1 Barkę, płacąc odpowiedni koszt (koszty budowy Pojazdów jest podany na kafelkach, a także w ↷3; Barka kosztuje 1 Drewno). Umieść nowe kafelki na odpowiednich miejscach w swojej Stodole.

Cieśla: wykonaj 1 z akcji: wymień Zagrodę na Stajnię, płacąc za to 2 Cegły (nie możesz zbudować Stajni, jeżeli nie posiadasz Zagrody), albo zbuduj 1 Zagrodę (↷2) za 2 Gliny i 1 Zboże.



Zarządca Grobli: odwróć na drugą stronę kafelek z symbolem strzałki, nie ponosząc dodatkowych kosztów (↷4) (patrz również Karta Pomocy – str. 2). Dodatkowo wybuduj 1 Groblę (patrz str. 9).



Wyrobnik: zapłać 2 Pożywienia (↷6) i wykonaj 1 z akcji: zbuduj 1 Budynek (↷2), płacąc jego koszt wskazany na Planszy Głównej, albo ponownie (↷7) wykonaj akcję na zajętej Polu Akcji w Sezonie Zimowym (niezależnie od tego, kto zajmuje to pole). Nie możesz w ten sposób ponownie zająć Pola Akcji leżącego w Sezonie Letnim.

DODATKOWE INFORMACJE O POLACH AKCJI

(↻1) Przy pomocy akcji „Rolnik” możesz zdobywać Pługi. Każdy Pług kosztuje 1 Drewno oraz 1 Krowę albo 1 Konia. (Zdejmij Zwierzę ze swojej Planszy Włości i odłóż do zasobów ogólnych. Oznacza to, że dane Zwierzę przestało być częścią hodowli i zostało przeznaczone do pracy na roli. Jeżeli nie masz już wolnego miejsca w Stodole, aby dołożyć tam zakupiony Pług, odrzuć najpierw inny Sprzęt Gospodarczy, a dopiero potem weź Pług – kafelek odrzucony ze Stodoły zwróć na Planszę Zasobów).



(↻2) Kafelki Pól, Lasów, Zagród i Budynków połóż na niezagospodarowanych obszarach leżących na Terenie Użytkowym na Planszy Włości (czyli na wolnych polach znajdujących się poniżej Linii Grobli). Zagrody nie są Budynkami. Możesz je przebudować na Stajnie za pomocą akcji „Cieśli” w Sezonie Zimowym. Podwójnych Stajni, Magazynów i Parków nie buduje się bezpośrednio – aby je zdobyć, należy użyć akcji „Zarządcy” lub „Zarządcy Grobli”. W tej grze nie ma znaczenia, na których polach obszaru użytkowego na Planszy Włości położysz poszczególne kafelki. Budynki, które możesz wybudować w trakcie gry, są dostępne na Planszy Głównej. Każdy rodzaj Budynku ma określony koszt, który jest podany na planszy: pierwsze 4 Budynki w górnej części planszy (zielony rewers) kosztują 1 dowolny Surowiec i 1 Zboże; kolejne 2 Budynki (żółty rewers) wymagają opłaty w postaci 1 Deski i 1 Cegły. Każdy z Budynków w środkowej części planszy (pomarańczowy rewers) ma inny koszt budowy. Budynki w dolnej części planszy po lewej stronie (niebieski rewers) kosztują 2 różne Surowce (np. 1 Drewno i 1 Deskę) oraz 9 Pożywienia. Wszystkie Budynki w dolnej części planszy po prawej stronie (czerwony rewers) są Dużymi Budynkami, stąd ich koszt budowy wynosi 3 Deski, 3 Cegły oraz 15 Pożywienia (budowa każdej Zagrody kosztuje 2 Gliny i 1 Zboże, co pokazano na Polu Akcji „Cieśla”).



(↻3) W grze występuje 6 różnych rodzajów Pojazdów. Różnią się one kosztem zakupu i miejscami załadunkowymi (a także liczbą PZ na końcu gry):

Dwukółka (0 PZ):
2 Drewna



Furmanka (1 PZ):
4 Drewna



Wóz (1 PZ):
5 Drewna, 1 Koń



Wóz Konny (2 PZ):
7 Drewna, 1 Koń



Bryczka (4 PZ):
4 Drewna, 2 Konie



Dorożka (5 PZ):
6 Drewna, 2 Konie



Jeżeli nie masz już wolnego miejsca w Stodole, aby dołożyć tam zakupiony Pojazd, Barkę lub Pług, odrzuć inny element wyposażenia o takim samym rozmiarze, a następnie weź nowy kafelek (Sprzęt odrzucony ze Stodoły zwróć na Planszę Zasobów). Wozy i Wozy Konne posiadają wyłącznie pojedyncze miejsca na załadunek. Są przez to bardziej wszechstronne od Bryczek i Dorożek, które posiadają także podwójne miejsca. Z drugiej strony, Bryczki i Dorożki są warte więcej PZ na końcu gry.

(↻4) Na Karcie Pomocy (str. 2) znajduje się pełne zestawienie kafelków, które posiadają symbol strzałki. Użyj akcji „Zarządcy” lub „Zarządcy Grobli”, aby je ulepszyć (tzn. odwrócić na drugą stronę). Odwrócenie takich kafelków nie wiąże się z żadnym dodatkowym kosztem. (Np: kiedy ulepszasz Wóz na Wóz Konny, nie ponosisz kosztu i nie płacisz ani Drewna, ani Konia).



(↻5) Przykład działania akcji „Mistrz Cechu”: posiadasz obecnie 2 Strugnice. Akcja „Mistrza Cechu” pozwala ci przesunąć 1 dysk Narzędzi za każdą posiadaną Strugnicę – w tym także dysk Narzędzi „Strugnice”. Przesunięcie tego dysku kosztuje 2 Gliny, ale jeśli to zrobisz, zwiększysz liczbę posiadanych Strugnic do 3. Dzięki temu mógłbyś natychmiast skorzystać z tej dodatkowej Strugnicy, a zatem wciąż mógłbyś przesunąć dodatkowo 2 inne dyski Narzędzi (łącznie wykonałbyś 3 przesunięcia). Oczywiście nie musisz tego robić, przez co zatrzymasz 2 Gliny, ale będziesz miał wtedy możliwość przesunięcia wyłącznie 2 innych dysków Narzędzi (np. Siekier i Pieców). Koszt przesunięcia każdego rodzaju Narzędzi podany jest na Planszy Głównej. Przesunięcie dysku Narzędzi „Siekiera” kosztuje 1 Drewno; przesunięcie dysku Narzędzi „Piecie” kosztuje 1 Cegłę. Wykonując akcję „Mistrza Cechu” płacisz za każde przesunięcie dysku (a nie za każdą sztukę przesuniętego narzędzia) – tzn. przesuwając dysk Narzędzi „Sztychówki” o 1 pole w prawo, powiększasz ich liczbę o 2, ale wciąż kosztuje cię to 1 Drewno za 1 przesunięcie. Przy pomocy pojedynczej akcji „Mistrza Cechu” nie możesz przesunąć dysku tego samego Narzędzi więcej niż raz w trakcie 1 akcji.



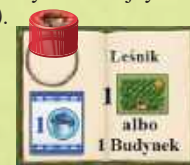
Kiedy tłumaczysz komuś zasady gry, omawiaj Pola Akcji w kolejności, w jakiej są nadrukowane na planszy. Zaczynaj jednak od wytłumaczenia akcji „Mistrza Cechu”, ponieważ większość pozostałych akcji zależy od liczby posiadanych Narzędzi, a akcja ta pozwala zwiększyć ich stan posiadania.




(↻6) Na Polu Akcji „Handlarz Drewna” możesz opłacić koszt akcji Zbożem, kiedy zabraknie ci Pożywienia. Taka możliwość nie jest dostępna na żadnym innym Polu Akcji.

(↻7) Ilekroć korzystasz ze zdolności „Wyrobnika”, aby ponownie wykonać akcję z pola zajętego już przez przeciwnika, wykonaj akcję przypisaną do wybranego przez siebie pola zgodnie z własnym stanem posiadania (a nie w oparciu o zasoby przeciwnika). Przykład 1: przeciwnik ma 7 Sztychówek – a ty tylko 3. Korzystając z pola „Wyrobnik”, ponawiasz akcję „Kopaczka Torfu”, którą zajął twój przeciwnik. Dzięki temu otrzymujesz 3 znaczniki Torfu (a nie 7). Zdolność „Wyrobnika” pozwala ci także ponowić akcję, którą sam wcześniej wykonałeś. Przykład 2: 1 z twoich Robotników zajmuje Pole Akcji „Leśnika”. W następnym ruchu wysyłasz kolejnego Robotnika na pole „Wyrobnika” i ponawiasz akcję „Leśnika”, aby otrzymać kolejny Las. Wykonanie tej akcji kosztuje cię łącznie 3 Pożywienia (2 Pożywienia za akcję „Wyrobnika” + 1 Pożywienie za akcję „Leśnika”).

(↻8) Wykonując te działania, nie ponosisz żadnych dodatkowych kosztów. W szczególności nie musisz płacić kosztów pokazanych na Planszy Głównej, po lewej stronie Torów Narzędzi (koszty te ponosisz wyłącznie w chwili, kiedy przesuwasz dyski Narzędzi, a nie gdy używasz Narzędzi). Pamiętaj, że używając Narzędzi, nie tylko nie ponosisz kosztów, ale także ich nie tracisz!



Warunki zakończenia gry i zwycięstwa

 Jeśli czytasz instrukcję po raz pierwszy, nie musisz poświęcać wiele uwagi temu rozdziałowi. Zwróć jednak szczególną uwagę na akapit „Zwierzęta na Planszy Włości”, gdyż zawiera on informacje na temat punktowania Zwierząt na końcu gry. Wszystkie pozostałe PZ, które możesz otrzymać podczas gry, są nadrukowane na kafelkach, żetonach i planszach (wartość punktowa w róży wiatrów).

Gra trwa 9 rund i kończy się po ostatnim Sezonie Letnim, po listopadowej Inwentaryzacji (pamiętaj, że podczas tej Inwentaryzacji twoje Zwierzęta nie będą się już rozmnażać, ponieważ młode przychodzą na świat w maju). Jeśli posiadasz **Barkę**, możesz wymienić Torf, który posiadasz w swoich zasobach, na inne Dobra na Torze Dóbr, aby otrzymać więcej PZ (patrz akapit „Tor Dóbr” poniżej). Użyj notesu, aby zapisać PZ uzyskane w poszczególnych kategoriach.



Tkaniny, Odzież, Surowce



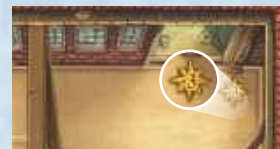
Dodaj punkty za swoje żetony:

- Deska jest warta ½ PZ (nie zaokrąglaj punktów w górę);
- Cegła, Płótno, Sukno i Skóra Garbowana są warte 1 PZ każde;
- Odzież Letnia jest warta 2 PZ;
- Odzież Zimowa i Skórzana są warte 2 ½ PZ każde (nie zaokrąglaj punktów w górę).

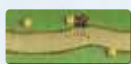
Sprzęt Gospodarczy w Stodole



Dodaj punkty za swoje Pługi, Barki i Pojazdy, które masz w Stodole. Jeśli nie masz żadnego Dużego Pojazdu, tracisz 3 PZ.



Doświadczenie na Torze Podróży



1. pole na Torze Podróży (patrząc od dołu), niezakryte przez kafelek Celów Podróży, wskazuje liczbę PZ, które zdobywasz za handel prowadzony w odległych miastach i wsiach.

Maksymalnie możesz zdobyć 10 PZ.

Narzędzia

Dodaj punkty za wszystkie Narzędzia na 10-ciu Torach Narzędzi, zgodnie z miejscem, na którym znajdują się twoje dyski. Punkty są podane na Planszy Głównej.



Za same Piecze możesz otrzymać do 7 PZ.

Tor Dóbr



Każdy dysk Dobra leżący na polu o wartości 15 na Torze Dóbr wart jest 3 PZ. Każdy dysk na polach od 11 do 14 daje 2 PZ, a każdy dysk na polach od 7 do 10 przynosi 1 PZ (możesz dowolnie rozdzielić łączną liczbę posiadanego Pożywienia pomiędzy oba dyski Dobra „Pożywienie”, aby w ten sposób uzyskać maksymalną liczbę PZ). Jeżeli posiadasz **Magazyn**, pomnóż punkty uzyskane na Torze Dóbr $\times 2$ (możesz podwoić te punkty tylko 1 raz, nawet jeśli posiadasz kilka Magazynów).

Punkty na Planszy Włości



Groble, które są ułożone w ostatnim, górnym rzędzie na Planszy Włości, chronią przed utratą PZ na końcu gry.

Dodaj punkty za Budynki, Zagrody, Stajnie, Podwójne Stajnie, Lasy i Parki, które posiadasz na swojej Planszy Włości. Od uzyskanego wyniku odejmij punkty za Torfowiska i obszar zalewowy:

- za każdy obszar Torfowiska, które nie zostało osuszone, odejmij 4 PZ;
- za Kładkę odejmij 3 PZ;
- za każdy obszar Osuszonego Torfowiska odejmij 1 PZ;
- za każde górne pole Terenu Zalewowego (ostatni, górny rząd, który nie został odgradzony Groblą) odejmij 1 PZ.

(Punkty za Zwierzęta przebywające na Planszy Włości zapisuje się w osobnej rubryce).

Zwierzęta na Planszy Włości



Zwierzęta jednego rodzaju, których masz najmniej na Planszy Włości, warte są 2 PZ każde (patrz str. 9: „Zasady Hodowli Zwierząt”). Kolejne Zwierzęta pod względem liczebności warte są 1 PZ każde. Zwierzęta, których masz najwięcej, warte są 0 PZ. W przypadku remisu w liczbie posiadanych Zwierząt gracz musi zdecydować, który z rodzajów uznaje się za bardziej, a który za mniej liczny (patrz przykład 3). Ponadto, jeśli gracz ma 0 Zwierząt danego rodzaju, wciąż bierze je pod uwagę przy punktowaniu.

Przykład 1: stado składające się z 6 Owiec, 5 Koni i 4 Krów warte jest $0+5+8=13$ PZ.

Przykład 2: 5 Koni, 4 Krowy i 0 Owiec warte są $0+4+0=4$ PZ.

Przykład 3: 3 Konie, 3 Krowy i 3 Owce przyniosą w sumie $0+3+6=9$ PZ – pomimo remisu, gracz wciąż musi podzielić zwierzęta na te o największej, średniej i najmniejszej liczebności.

Sprzedane Konie i Krowy, które wykorzystałeś w trakcie gry, aby opłacić nimi koszt zakupu Pługów lub Pojazdów, nie dają PZ na końcu gry.

Braki w zaopatrzeniu

Tę kategorię rozpatrujesz na bieżąco i uzupełniasz po każdej Inwentaryzacji. Zapisuj tu utratę PZ, wynikającą z braku Pożywienia i opału pod koniec każdego Sezonu (może się to zdarzyć rzadko lub wcale). Nie odnotowuj w tej rubryce punktów utraconych z innych wcześniej wymienionych kategorii.

W Polach Arle wygrywa gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje ten z graczy, który byłby Pierwszym Graczem w teoretycznym 10-tym Sezonie (ten z was, który rozpoczynałby kolejną rundę, gdyby miała być ona rozegrana).



Wariant dla jednego gracza

Grając w wariantcie 1-osobowym, nie możesz korzystać z Akcji Specjalnej – innymi słowy, nie wolno ci używać Pola Akcji należącego do innego Sezonu. Pozostałe zasady pozostają bez zmian. Wykorzystaj wszystkich 4 Robotników i wysyłaj ich na Pola Akcji zgodnie z obowiązującymi regułami. Staraj się tak zaplanować dla nich zadania, aby zgromadzić jak najwięcej punktów. Jeśli uzyskasz 110 PZ lub więcej, możesz to uznać za doskonały wynik.



Dodatek

Poniższy dodatek składa się z kilku części. W części redakcyjnej umieszczony został spis wszystkich Budynków, Celów Podróży, Narzędzi, a także Sprzętu Gospodarczego, który możesz trzymać w Stodole. Na ostatniej stronie znajduje jest indeks kluczowych terminów – dowiesz się z niego, do czego służą poszczególne komponenty gry. Zaczynając od umieszczonych poniżej podziękowań, poznasz ciekawe fakty na temat samej gry i historii rodzinnej jej autora. Na 2. stronie Karty Pomocy znajduje się wykaz kafelków, które można ulepszać dzięki akcji „Zarządca”/„Zarządca Grobli”.



PODZIĘKOWANIA

Pola Arle to najbardziej autobiograficzna gra autorstwa Uwe Rosenberga. Jej historia rozgrywa się w wiosce, gdzie na świat przyszedł jego ojciec i gdzie pobrali się jego rodzice. Dzisiaj w Arle i okolicach mieszka około 1.100 osób. Jedną z niewielkich miejscowości nieopodal Arle, Beemoor, stała się w grze celem podróży, do którego możesz się udać, aby prowadzić tam handel na lokalnym rynku. To właśnie tam, na odosobnionej farmie, dorastał ojciec Uwe Rosenberga. Budynek „Zakładu Folszniczego”, przedstawiony na jednym z kafelków, także ma swój pierwowzór – to autentyczny zakład Kanngießer w Aurich, którym od 1989 roku zarządzała jego matka, a wcześniej prowadził jej ojciec. Uwe Rosenberg dorastał w Aurich – co więcej, w pierwszych latach swojego życia mieszkał nad tym zakładem. Nie został jednak jego właścicielem w trzecim pokoleniu tylko dlatego, iż bardziej lubi projektować gry niż prowadzić niespokojne życie przedsiębiorcy. Dziś jest znany z takich tytułów jak *Agricola* czy *Szklany szlak*. W swojej nowej 2-osobowej grze – *Polach Arle* – pozostaje wierny ulubionej, szeroko pojętej wiejskiej tematyce.

Rodzina wydawcy Franka Heerena także przez wiele pokoleń zamieszkiwała tereny Fryzji Wschodniej. Ojciec Franka urodził się w Schweindorf w pobliżu Arle, a we wczesnych latach swojego życia Frank i jego ojciec wspólnie chodzili na torfowiska, żeby wydobywać torf wykorzystywany jako opał.

W swojej książce *Altes Handwerk (Dawne rękodzieło)* Gerhard Canzler opisuje zalety ziemi w Arle. Dzieło to stało się źródłem inspiracji dla Uwe Rosenberga podczas projektowania gry.

Ta instrukcja została napisana przez samego autora. Nad poprawnością zasad czuwali wytrwale korektorzy, którym autor składa serdeczne podziękowania: Janina Kleinemenke, Sascha Hendiks, Gabriele Goldschmidt, Thorsten Hanson, Michael Wißner i Christof Tisch. Autor chciałby także podziękować swojemu ojcu, Reinholdowi Rosenbergowi, za pomoc podczas opracowywania tej części instrukcji (tj. *Dodatku*). Gra *Pola Arle* powstała także dzięki Frankowi Heerenowi, który, podobnie jak Uwe Rosenberg, wychowywał się we Fryzji Wschodniej (*obaj ukończyli szkołę średnią w 1989 roku, a na dodatkowych zajęciach z geografii nauczyli się sporo o terenach zalewowych i torfowiskach. Oboje chcieliby w tym miejscu serdecznie podziękować dawnemu nauczycielowi i mentorowi, panu Freudenbergowi*).

Wydawca pragnie podziękować Dennisowi Lohausenowi za ilustracje do gry i nieocenioną pomoc przy pracy nad praktycznością komponentów. Ogromne podziękowania dla Grzegorza Kobieli za angielskie tłumaczenie gry. Serdeczne słowa wdzięczności skierowane są do następujących osób – w kolejności chronologicznej – które w znaczącym stopniu wpłynęły na ostateczny kształt gry: Andreas Odendahl, Sascha Hendriks, Dirk Krause, Hagen Dorgathen, Jessica Hüsker, Benjamin Ehlers, Frank Heeren, Michael Speckmann, Marco Althoff, Andrea Timm, Lorenz Merdian, Thorsten Roth i Frank Hommes. Autor gry chciałby przekazać wyrazy wdzięczności wszystkim tym testerom. Ciekawostka: Tor Podróży został dodany do gry dopiero po wyraźnych sugestjach niektórych testerów. Niczym prawdziwy, twardo stąpający po ziemi mieszkaniec Fryzji Wschodniej, Uwe Rosenberg przyznaje – z prawdziwą dla siebie szczerością – że nie przyszłoby mu do głowy nagradzać graczy za wyczerpujące podróże, których on wolałby uniknąć za wszelką cenę.

Przygotowanie polskiej instrukcji:

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Redakcja: Viola Kijowska

Korekta: Anna Mann, Viola Kijowska

INDEKS

SPIS BUDYNKÓW



Podczas przygotowania do gry rozłóż kafelki **Małych Budynków** na 4 górnych polach Planszy Głównej (*oznaczonych kolorem zielonym*). Wszystkie Małe Budynki mają taki sam koszt i są warte tyle samo Punktów Zwycięstwa (PZ).

W grze występują 2 rodzaje zielonych Budynków. W pierwszej rozgrywce użyjcie 4 **Budynków z jasnozielonym rewersem**. Jeśli zbudujesz więcej niż 1 taki budynek, sam decydujesz o tym, w jakiej kolejności będziesz ich używać przed listopadową Fazą Inwentaryzacji. Oto wszystkie Małe Budynki występujące w grze:

Chata Chłopska

Koszt: 1 dowolny Surowiec
i 1 Zboże

Wartość: 1 PZ

Działanie: przed listopadem (*na koniec każdego Sezonu Letniego*) weź 1 Glinę (*także przed ostatecznym punktowaniem na końcu gry*). Dodatkowo możesz wyciąć 1 Torf (*zdejmij 1 znacznik Torfu ze swojej Planszy Włości*).

Torf możesz wydobywać z Osuszonych Torfowisk leżących na twojej Planszy Włości, ale nie z zasobów ogólnych.

Warsztat Cieśli

Koszt: 1 dowolny Surowiec
i 1 Zboże

Wartość: 1 PZ

Działanie: przed listopadem (*na koniec każdego Sezonu Letniego*) możesz wziąć 1 Pole z Planszy Zasobów i położyć je dowolną stroną na niezagospodarowanym obszarze na swojej Planszy Włości (*na wolnym polu poniżej Linii Grobli*). Nie jest to obowiązkowe (*jeśli nie zrobisz tego w tym momencie, będziesz musiał czekać do kolejnego Sezonu Letniego*).

Chata Czeladnika

Koszt: 1 dowolny Surowiec
i 1 Zboże

Wartość: PZ 1

Działanie: przed listopadem (*na koniec każdego Sezonu Letniego*) weź 1 Zboże i zbuduj 1 Groble (*przesuń 1 z niżej położonych kafelków Grobli o 1 poziom w górę, w najbliższą wolną szczelinę między polami, tak aby znalazł się powyżej dotychczasowej Linii Grobli, patrz str. 9*).

Pracownia

Koszt: 1 dowolny Surowiec
i 1 Zboże

Wartość: 1 PZ

Działanie: przed listopadem (*na koniec każdego Sezonu Letniego*) weź 1 Drewno oraz wykonaj akcję „Mistrza Cechu” (*przesuń dokładnie 1 wybrany dysk Narzędzi o 1 pole w prawo, płacąc odpowiedni koszt*).



W kolejnych partiach, gdy poznasz mechanizm działania Budynków, wybierz 4 kafelki z ciemnozielonym rewersem (*ich rewersy różnią się od jasnozielonych Budynków, dzięki czemu łatwo je od siebie odróżnisz*). One również należą do grupy Małych Budynków. Podczas przygotowania do gry zdecyduj, które Budynki będą brały udział w grze.

Opisanych poniżej Budynków możesz użyć w dowolnym momencie gry (w szczególności w *Fazie Pracy*). Ich działanie może się wydawać bardziej złożone, szczególnie gdy używasz ich po raz pierwszy. Dlatego w pierwszej rozgrywce, w której użyjesz Budynków z tej grupy, wybierz następujące kafelki: Warsztat Tkacki, Chata Osadnika, Warsztat Stolarski i Gorzelnia.

Warsztat Tkacza

Koszt: 1 dowolny Surowiec i 1 Zboże

Wartość: 1 PZ

Działanie: w dowolnym momencie gry (i dowolną liczbę razy) możesz zapłacić 3 Lnu, aby otrzymać 1 Płótno i wyciąć 1 Torf (zdejmij 1 znacznik Torfu ze swojej Planszy Włości).

Torf możesz wydobywać z Osuszonych Torfowisk leżących na twojej Planszy Włości, ale nie z zasobów ogólnych.

Chata Osadnika

Koszt: 1 dowolny Surowiec i 1 Zboże

Wartość: 1 PZ

Działanie: w dowolnym momencie gry (i dowolną liczbę razy) możesz zapłacić 2 Wełny, aby otrzymać 1 Glinę i wyciąć 1 Torf (zdejmij 1 znacznik Torfu ze swojej Planszy Włości).

Torf możesz wydobywać z Osuszonych Torfowisk leżących na twojej Planszy Włości, ale nie z zasobów ogólnych.

Warsztat Stolarski

Koszt: 1 dowolny Surowiec i 1 Zboże

Wartość: 1 PZ

Działanie: w dowolnym momencie gry (i dowolną liczbę razy) możesz zapłacić 1 Cegłę i 4 Pożywienia, aby ulepszyć 1 ze swoich Zagród w Stajnię.

Nie musisz płacić kosztu budowy Stajni, który normalnie wynosi 2 Cegły. Pamiętaj, że w grze są dostępne tylko 3 kafelki Stajni.

Gorzelnia

Koszt: 1 dowolny Surowiec i 1 Zboże

Wartość: 1 PZ

Działanie: w dowolnym momencie gry (nawet pomiędzy Żniwami a Żywieniem) i dowolną liczbę razy możesz wymienić 1 Zboże i 1 Torf (ze swoich zasobów) na 3 Pożywienia.



Ladownia

Koszt: 1 dowolny Surowiec i 1 Zboże

Wartość: 1 PZ

Działanie: w dowolnym momencie Fazy Pracy możesz położyć 1 Torf na wolnym, pojedynczym miejscu (ale nie podwójnym) w swoim Pojeździe. Możesz powtórzyć to działanie dowolną liczbę razy i załadować dowolną liczbę Pojazdów. Torf z Pojazdów przenieś do swoich zasobów dopiero podczas Rozładunku Pojazdów.

Znaczniki Torfu, które kładziesz na Pojazdach, weź z zasobów ogólnych – nie możesz użyć Torfu ze swojej Planszy Włości.



Torf weź z zasobów ogólnych i załaduj na pojedyncze miejsce w swoim Pojeździe. Nie wolno ci przewozić Torfu na podwójnych miejscach.

Boks dla Żrebiąt

Koszt: 1 dowolny Surowiec i 1 Zboże

Wartość: 1 PZ

Działanie: w dowolnym momencie gry (i dowolną liczbę razy) możesz wymienić 3 Lnu na 1 Konia, o ile posiadasz już co najmniej 2 Konie.

Skład Drewna

Koszt: 1 dowolny Surowiec i 1 Zboże

Wartość: 1 PZ

Działanie: w dowolnym momencie gry (i dowolną liczbę razy) możesz wymienić 1 Pożywienie i 1 Deskę na 2 Drewna (ten budynek zapewnia łatwy dostęp do Drewna, pod warunkiem, że masz wystarczająco dużo Pojazdów, by pozyskiwać Deski).

Wymienione poniżej Budynki mają działanie natychmiastowe – oznacza to, że dają jednorazowy efekt w chwili, kiedy zbudujesz dany Budynek. Po rozpatrzeniu efektu Budynku, nie jest on brany pod uwagę aż do zakończenia gry, kiedy przyniesie ci określoną liczbę PZ.



Na Planszy Głównej, poniżej miejsc na Małe Budynki, znajdują się 2 miejsca na Mniejsze Warsztaty Rzemieślnicze (pola oznaczone żółtym kolorem). Wszystkie Mniejsze Warsztaty Rzemieślnicze mają taki sam koszt. Podczas przygotowania do gry zdecyduj, które Budynki będą brały udział w grze.

Warsztat Tokarski

Koszt: 1 Deska i 1 Cegła

Wartość: 5 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko raz) otrzymujesz 2 akcje „wytnij Torf” oraz 1 Drewno za każdy Las, który posiadasz (nie tracisz Lasów; znaczniki Torfu weź ze swojej Planszy Włości, ale nie z zasobów ogólnych).

Wędzarnia

Koszt: 1 Deska i 1 Cegła

Wartość: 5 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko raz) otrzymujesz 1 akcję „wytnij Torf” za każdy Węcieryz, który posiadasz (nie tracisz Węcieryzy; znaczniki Torfu weź ze swojej Planszy Włości, ale nie z zasobów ogólnych).



Kuźnia

Koszt: 1 Deska i 1 Cegła

Wartość: 3 PZ

Działanie: natychmiast i dowolną liczbę razy (ale tylko w momencie wybudowania Kuźni) możesz wymienić Barki, puste Furmanki lub puste Dwukółki (nazywane Małymi Pojazdami) na Pługi, w stosunku 1:1 (zwróć wymieniony Sprzęt z powrotem na Planszę Zasobów).

Warsztat Bednarski

Koszt: 1 Deska i 1 Cegła

Wartość: 4 PZ


Działanie: natychmiast (i tylko raz) policz, ile w sumie posiadasz Owiec i Krów. Za łącznie 5/10/15 posiadanych Zwierząt, możesz przesunąć każde z 6-ciu dysków Dóbr o odpowiednio 1/2/3 pola w górę.

Piekarnia

Koszt: 1 Deska i 1 Cegła

Wartość: 4 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko w momencie wybudowania Piekarni) możesz wymienić 2 Zboża i 1 Lnu na 8 Pożywienia za każdy posiadany Piec (nie tracisz Pieców).

 Na początku gry (podczas przygotowania) ułóż wszystkie Budynki Większych Zakładów Rzemieślniczych, zgodnie z ich nazwami, na odpowiednich miejscach na Planszy Głównej. Każdy z tych Budynków ma indywidualny koszt i jest dostępny w każdej rozgrywce w **Pola Arle**.

Młyn

Koszt: 1 Deska i 8 Lnu albo 8 Zboża

Wartość: 6 PZ

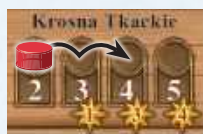
Działanie: natychmiast (i tylko raz) otrzymujesz odpowiednio 8/10/12 Pożywienia za każde posiadane 3/5/6 Pól (nie tracisz Pól). Rodzaj Pola nie ma tu znaczenia, liczą się zarówno Pola Zboża, jak i Pola Lnu (jeżeli masz 2 Pola lub mniej, nie otrzymujesz żadnego Pożywienia).

Zakład Tkacki

Koszt: 2 Cegły i 10 Lnu albo 10 Wełny

Wartość: 7 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko raz) otrzymujesz 1 Odzież Zimową. Dodatkowo przesuń dysk Narzędzia „Krosna Tkackie” o (maksymalnie) 2 pola w prawo, nie ponosząc kosztów.



Zakład Folusznicy

Koszt: 1 Cegła i 2 sztuki różnej Odzieży (Letniej/Zimowej/Skórzanej)

Wartość: 9 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko raz) otrzymujesz 1 Sukno, 1 Skórę Garbowaną i 1 Płótno.



Zakład Rymarski

Koszt: 2 Deski i 3 Skóry Garbowane

Wartość: 8 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko raz) otrzymujesz 1 akcję „wytnij Torf” za każdego posiadanego Konia (nie tracisz Koni; znaczniki Torfu weź ze swojej Planszy Włości, ale nie z zasobów ogólnych). Następnie przesuń dysk Narzędzia „Kozły Garbarskie” o 1 pole w prawo, nie ponosząc kosztów.

Zakład Stolarski

Koszt: 2 Deski i 5 Zboża

Wartość: 6 PZ


Działanie: natychmiast (i tylko raz) otrzymujesz 1 Konia za każdy posiadany Pług oraz 2 znaczniki Torfu za każdą posiadaną Barkę (nie tracisz Pługów ani Berek. Musisz natychmiast zapewnić Koniom miejsce na swojej Planszy Włości. Znaczniki Torfu weź z zasobów ogólnych).

Nadmorska Chata

Koszt: 2 Cegły i 25 Pożywienia

Wartość: 10 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko raz) otrzymujesz 10 Pożywienia (z 25, które zapłaciłeś za ten Budynek) i możesz zbudować 2 Groble (przesuń 2 najbliższe wolne szczeliny między polami powyżej Linii Grobli). Następnie przesuń dysk Narzędzia „Więcierze” o (maksymalnie) 3 pola w prawo, nie ponosząc kosztów.

 Na początku gry (podczas przygotowania) wybierz 3 niebieskie Budynki Karczmi i umieść je na niebieskich polach w lewym dolnym rogu Planszy Głównej. Wszystkie Karczmy mają taki sam koszt. Jeśli grasz po raz pierwszy, sugerujemy wybrać następujące kafelki: Karczma „Na Rozstaju”, Karczma „Pod Strzechą” i Karczma „Stara Stodoła”.

Karczma „Na Rozstaju”

Koszt: 2 różne Surowce i 9 Pożywienia

Wartość: 5 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko raz) otrzymujesz 1 Zwierzę dowolnego rodzaju za każde posiadane Koło Garncarskie (nie tracisz Kół Garncarskich; możesz wybrać takie same lub różne Zwierzęta, musisz jednak natychmiast zapewnić im miejsce na swojej Planszy Włości).

Karczma „Pod Strzechą”

Koszt: 2 różne Surowce i 9 Pożywienia

Wartość: 3 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko raz) możesz wymienić do 3 swoich Pól na Lasy (zwróć Pola na Planszę Zasobów; pamiętaj, że liczba kafelków Lasu dostępnych w grze jest ograniczona). Rodzaj Pola nie ma tu znaczenia, liczą się zarówno Pola Zboża, jak i Pola Lnu.

Karczma „Stara Stodoła”

Koszt: 2 różne Surowce i 9 Pożywienia

Wartość: 4 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko raz) weź za darmo 1 Barkę albo 1 Dwukółkę (umieść nowy Sprzęt w Stodole – jeśli to konieczne, zrób miejsce w Stodole i usuń inny kafelek; jeżeli na Planszy Zasobów nie ma Berek ani Dwukółek, nie otrzymujesz nic). Dodatkowo lub w zamian weź 1 Odzież Skórzaną i 1 Sukno.

Karczma „Nad Groblą”

Koszt: 2 różne Surowce i 9 Pożywienia

Wartość: 5 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko raz) otrzymujesz 1 Cegłę za każdą posiadaną Stajnię oraz 1 Deskę za każdą posiadaną Zagrodę (nie możesz wziąć Desek zamiast Cegieł). Podwójne Stajnie są zbudowane z 2 oddzielnych Zagród – a zatem za każdą Podwójną Stajnię otrzymujesz 2 Deski.

Karczma „Mleczny Dzban”

Koszt: 2 różne Surowce i 9 Pożywienia

Wartość: 5 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko raz) otrzymujesz 1 Krowę, a następnie wykonaj 1 akcję „wytnij Torf” za każdą posiadaną Krowę (nie tracisz Krow; znaczniki Torfu weź ze swojej Planszy Włości, ale nie z zasobów ogólnych).


Karczma „Pod Starą Barką”

Koszt: 2 różne Surowce i 9 Pożywienia

Wartość: 4 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko raz) przesuń dysk Narzędzia „Więcierze” o 2 pola w prawo, nie ponosząc kosztów. Następnie weź 1 Drewno za każdy posiadany Więcierz (tj. 2, 3, 4, 5 albo 6 Drewna).



 Na początku gry (podczas przygotowania) połóż wszystkie czerwone Duże Budynki obok Karczmi, na polach o właściwym rewersie. Wszystkie Duże Budynki mają taki sam koszt i są warte 15 PZ.

Kościół Parafialny

Koszt: 3 Deski, 3 Cegły i 15 Pożywienia

Wartość: 15 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko raz) weź 1 Bryczkę (weselną), nie ponosząc kosztów (pod warunkiem, że jest dostępna na Planszy Zasobów). Umieść ją w swojej Stodole.



Zamek Lütetsburg

Koszt: 3 Deski, 3 Cegły i 15 Pożywienia

Wartość: 15 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko raz) weź 1 kafelek Lasu i połóż go na niezagospodarowanym obszarze na swojej Planszy Włości (o ile to możliwe). Dodatkowo przesuń dysk Narzędzia „Sztynchówki”, „Koła Garncarskie” i „Strugnice” o 1 pole w prawo, nie ponosząc kosztów.

Zamek Berum

Koszt: 3 Deski, 3 Cegły i 15 Pożywienia

Wartość: 15 PZ

Działanie: natychmiast (i tylko raz) przesuń dysk Narzędzia „Piece” i „Krosna Tkackie” o 1 pole w prawo, nie ponosząc kosztów. Dodatkowo możesz odwrócić na drugą stronę 1 kafelek z symbolem strzałki, nie ponosząc kosztów (patrz akcja „Zarządca” na str. 12).



SPIS KAFELKÓW CELÓW PODRÓŻY


Pamiętaj, że wolno ci położyć kafelek Celu Podróży na Pojeździe wyłącznie w sytuacji, kiedy jesteś w stanie natychmiast zaspokoić potrzeby lokalnych mieszkańców, sprzedając co najmniej 1 z wymaganych towarów handlowych. Każdy z towarów możesz sprzedać tylko raz. Nie możesz sprzedawać innych towarów niż te, które są przedstawione na kafelku Celu Podróży. Korzyścią z handlu jest Pożywienie, które otrzymasz natychmiast po zakończonej sprzedaży (*pamiętaj o ograniczeniu maksymalnie 30 sztuk Pożywienia, które możesz przechowywać na Torze Dóbr*). Pożywienie jest niezbędne do wykonywania niektórych akcji na Planszy Głównej, do budowy Nadmorskiej Chaty (*patrz str. 18*), Dużych Budynków i Karczmi oraz, oczywiście, do zaspokojenia potrzeb podczas Żywienia w Fazie Inwentaryzacji.



Rozmiar każdego kafelka (*czyli liczba miejsc, jakie kafelek zajmuje w Pojeździe*) podano w nawiasach. Po lewej stronie Planszy Włości leży twój Tor Podróży, który składa się z 19 pól. Kiedy zrealizujesz kafelek Celu Podróży, odwróć go na drugą stronę i pozostaw w Pojeździe.

Zdejmij ten kafelek z Pojazdu w trakcie Inwentaryzacji i umieść na Torze Podróży, w taki sposób, aby zakrył od 1 do 4 pól, w zależności od swojego rozmiaru. Kafelki ułożone na tym torze utworzą drogę. Im dłuższą drogę zbudujesz, tym większe zdobędziesz doświadczenie na Torze Podróży, i tym więcej PZ otrzymasz na końcu gry.

Spis kafelków Celów Podróży:

Hage (1):	natychmiast usuń ze swojej Planszy Włości 1 dowolne Pole i weź 1 Pożywienie.		<i>Beemoor - a trip to Rosenberg's childhood home</i>
Beemoor (1):	odrzuć 1 Torf ze swoich zasobów (<i>ale nie z Planszy Włości</i>) i weź 2 Pożywienia.		
Dornum (1):	zwróć Pług ze Stodoły na Planszę Zasobów i weź 8 Pożywienia.		
Norden (2):	sprzedaj od 1 do 3 przedstawionych towarów. Otrzymujesz 4 Pożywienia za Owce i 7 Pożywienia za Odzież Zimową. Dodatkowo lub w zamian zwróć Barkę ze swojej Stodoły na Planszę Zasobów i weź 5 Pożywienia.		
Aurich (2):	sprzedaj od 1 do 3 przedstawionych towarów. Otrzymujesz 4 Pożywienia za Skórę Garbowaną (<i>nie możesz zastąpić jej Odzieżą Skórzaną</i>), 5 Pożywienia za Konia i 4 Pożywienia za Zwierzę dowolnego rodzaju (<i>może to być kolejny Koń</i>).		
Esens (2):	sprzedaj od 1 do 3 przedstawionych towarów. Otrzymujesz 2 Pożywienia za Skórę, 4 Pożywienia za 2 Zboża (<i>nie możesz sprzedać pojedynczego Zboża</i>) oraz 4 Pożywienia za Sukno.		
Emden (3):	sprzedaj od 1 do 4 przedstawionych towarów. Otrzymujesz 6 Pożywienia za Odzież Letnią, 7 Pożywienia za Odzież Skórzaną i 7 Pożywienia za Odzież Zimową. Dodatkowo lub w zamian możesz odrzucić 1 Torf ze swoich zasobów (<i>ale nie z Planszy Włości</i>), aby wziąć 3 Pożywienia.		
Leer (3):	sprzedaj od 1 do 4 przedstawionych towarów. Otrzymujesz 2 Pożywienia za Len, 3 Pożywienia za Płótno (<i>nie możesz go zastąpić Odzieżą Letnią</i>), 5 Pożywienia za Krowę i 6 Pożywienia za 1 Odzież dowolnego rodzaju: Skórzaną, Letnią albo Zimową.		
Bremen (4):	sprzedaj od 1 do 5 przedstawionych towarów. Otrzymujesz 5 Pożywienia za Deskę, 9 Pożywienia za 2 Zwierzęta tego samego rodzaju, 12 Pożywienia za zestaw Tkanin: Sukno, Skóra Garbowana, Płótno; oraz 30 Pożywienia (<i>wszelka nadwyżka przepada</i>) za zestaw Odzieży: Zimowej, Skórzanej i Letniej. Dodatkowo lub w zamian możesz usunąć 1 kafelek Torfowiska ze swojej Planszy Włości (<i>bez względu na to, którą stronę jest skierowany do góry i czy leżą na nim jakieś znaczki Torfu; dotyczy to także małego kafełka Torfowiska [tzw. Kładki]</i>). Natychmiast usuń wybrany kafelek Torfowiska. Leżący na nim Torf przepada, odłóż go do zasobów ogólnych. Nie otrzymujesz za to Pożywienia, ale z drugiej strony nie otrzymasz za ten kafelek ujemnych punktów (<i>na końcu gry każde Torfowisko znajdujące się na Planszy Włości daje ujemne punkty</i>).		
Beemoor	– wycieczka do domu Uwe Rosenberga z czasów jego dzieciństwa.		

SPIS SPRZĘTU GOSPODARCZEGO I NARZĘDZI

Sprzęt Gospodarczy (*Pługi, Barki i Pojazdy*) przechowuje się w Stodole. Przestrzeń w Stodole jest ograniczona i składa się z 4 miejsc o małym rozmiarze (*na Małe Pojazdy, Barki i Pługi*) i 3 miejsc dla Dużych Pojazdów (*miejsce dla Dużego Pojazdu na dole planszy może być zamiennie używane do przechowywania 5. elementu o małym rozmiarze*).

Sprzęt w Stodole	Kategoria	Koszt	PZ	Przeznaczenie
Pług	Mały Sprzęt Gospodarczy	1 Drewno i 1 Koń/Krowa	3	zapewnia dodatkowe Pola dzięki akcji „Rolnik”
Barka	Mały Sprzęt Gospodarczy	1 Drewno	1	pozwała wymieniać 1 Torf na 1 Dobro z Toru Dóbr, w dowolnym momencie gry i dowolną liczbę razy
Dwukółka	Mały Pojazd	2 Drewna	0	1 pojedyncze miejsce na załadunek
Furmanka	Mały Pojazd	4 Drewna	1	2 pojedyncze miejsca na załadunek (<i>nie wolno ich łączyć</i>)
Wóz	Duży Pojazd	5 Drewna i 1 Koń	1	3 pojedyncze miejsca na załadunek
Wóz Konny	Duży Pojazd	7 Drewna i 1 Koń	2	4 pojedyncze miejsca na załadunek
Bryczka	Duży Pojazd	4 Drewna i 2 Konie	4	1 pojedyncze i 1 podwójne miejsce na załadunek
Dorożka	Duży Pojazd	6 Drewna i 2 Konie	5	2 pojedyncze i 1 podwójne miejsce na załadunek

Plansza Główna pokazuje aktualną liczbę Narzędzi, które posiadasz w trakcie gry. Występuje 10 różnych rodzajów Narzędzi – na końcu gry są one warte określoną liczbę PZ (*patrz niżej*).

Rodzaj Narzędzi	Stan posiadania na początku gry	Koszt zwiększenia liczby Narzędzi	Przyrost liczby Narzędzi
Wścierze	2	1 Drewno	3, 4, 5 i maksymalnie 6 (3 PZ)
Kozły Garbarskie	3	1 Drewno	5 (1 PZ) i maksymalnie 6 (3 PZ)
Krosna Tkackie	2	2 Drewna	3 (1 PZ), 4 (3 PZ) i maksymalnie 5 (4 PZ)
Stoły Rzeźnicze	2	1 Gлина	3 (1 PZ) i maksymalnie 4 (2 PZ)
Sztynchówki	3	1 Drewno	5 i maksymalnie 7 (2 PZ)
Łopaty*	3	1 Drewno	4, 5 i maksymalnie 6
Koła Garncarskie	2	1 Gлина	3 i maksymalnie 4 (2 PZ)
Piece	1	1 Cegła	2 (1 PZ), 3 (5 PZ) i maksymalnie 4 (7 PZ)
Siekiery	3	1 Drewno	4, 5 i maksymalnie 6
Strugnice	2	2 Gliny	3 (1 PZ) i maksymalnie 4 (4 PZ)

* Służą także do określenia liczby Par Łopat, które posiadasz.








Do czego to służy? – indeks kluczowych terminów

Nie musisz czytać tego rozdziału przed pierwszą rozgrywką, ale zerknij do niego w razie wątpliwości.

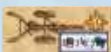





DOBRA, TKANINY I ODZIEŻ

-  ... **Pożywienie**: do budowy **Nadmorskiej Chaty**, **Karczmi** i **Dużych Budynków**; niezbędne podczas Żywienia w Fазie Inwentaryzacji, a także do niektórych akcji (np. do wykonania akcji na zajęętym polu za pomocą „Wyrobnika”).
-  ... **Len**: do produkcji Płótna, do spożytkowania w Warsztacie Tkackim (*wielokrotnie*), Piekarni i Boksie dla źrebiąt (*jednorazowo*), a także do budowy **Zakładu Tkackiego** oraz **Młyna**.
-  ... **Zboże**: do spożytkowania w **Gorzeln** (*wielokrotnie*) oraz **Piekarni** (*jednorazowo*), do akcji „Piekarza”, czasem jako substytut dla Pożywienia, a także do budowy **zielonych Budynków**, **Zakładu Stolarskiego** i **Młyna**.
-  ... **Wełna**: do produkcji **Sukna**, do budowy **Zakładu Tkackiego** i do spożytkowania w **Chacie Osadnika**.
-  ... **Skóry**: do produkcji **Skóry Garbowanej**.
-  ... **Skóry Garbowane**: do przetwarzania na **Odzież Skórzaną**, do sprzedaży w Celach Podróży „Aurich” i „Bremen”, a także do budowy **Zakładu Rymarskiego**.
-  ... **Odzież**: do sprzedaży w poszczególnych Celach Podróży i do budowy **Zakładu Foliuszniczego**.






HODOWLA ZWIERZĄT

- ... **wiele Zwierząt** tego samego rodzaju: do akcji „Rzeźnika” i do sprzedaży w Celu Podróży „Bremen”.
-  ... **wiele Owiec i Krów**: do pozyskania Pożywienia pod koniec Sezonu Letniego, a także do działania Warsztatu Bednarskiego.
-  ... **wiele Owiec**: do produkcji Wełny pod koniec Sezonu Zimowego.
-  ... **wiele Krów**: aby otrzymać więcej Pożywienia dzięki akcji „Rzeźnika”, do budowy Pługów, do efektywnego wykorzystania Karczmy „Mleczny Dżban”.
-  ... **wiele Koni**: do Dużych Pojazdów i Pługów, a także do działania Zakładu Rymarskiego i Boku dla źrebiąt.
-  ... **Zagrody**: do hodowli Zwierząt, do ulepszenia w Magazynie oraz do przebudowy w Stajni, do działania Warsztatu Stolarskiego.
-  ... **Stajnie**: do hodowli Zwierząt, do efektywnego wykorzystania niezagospodarowanych obszarów i do ulepszenia w Podwójnej Stajni.
-  ... **Zagrody i Stajnie**: do działania Karczmy „Nad Groblą”.




SPRZĘT GOSPODARCZY W STODOLE (PŁUGI, BARKI I POJAZDY)

-  ... **co najmniej 1 Pług**: do sprzedaży w Celu Podróży „Dornum”.
- ... **wiele Pługów**: do ziorania niezagospodarowanych obszarów za pomocą akcji „Rolnika”, co przydaje się przy działaniu Młyna oraz do efektywnego wykorzystania Zakładu Stolarskiego.
-  ... **co najmniej 1 Barka**: do wymiany Torfu na Dobrą z Toru Dóbr.
- ... **wiele Berek**: do zdobywania większej ilości Torfu za pomocą akcji „Przewoźnika Torfu”, do efektywnego wykorzystania Zakładu Stolarskiego, do wymiany na Pługi po zbudowaniu Kuźni, a także do sprzedaży w Celu Podróży „Norden”.
-  ... **Dwukółka i Furmanka**: do ciągłej produkcji Desek i Cegieł, do sprzedaży Pługu za Pożywienie w Celu Podróży „Dornum”, a także do wymiany na Pługi po zbudowaniu Kuźni.
-  ... **Duże Pojazdy**: do produkcji Desek, Cegieł i Odzieży, a także jako środek transportu do dużych Celów Podróży.
-  ... **Wozy Konne**: do produkcji 2 Odzieży Letnich w trakcie jednego Sezonu i do efektywnego wykorzystania Ładowni.
-  ... **Wozy Konne i Dorożki**: jako środek transportu do Celu Podróży „Bremen”.

SUROWCE I TORF

-  ... **Drewno**: do budowy Budynków i Sprzętu Gospodarczego, do przetwarzania w Deski.
-  ... **Glina**: do budowy Budynków, do przetwarzania w Cegły i do stawiania Zagród.
-  ... **Deski**: do budowy Budynków (*w szczególności Dużych Budynków*), do spożytkowania u Handlarza Drewna i do sprzedaży w Celu Podróży „Bremen”.
-  ... **Cegły**: do budowy Budynków (*w szczególności Dużych Budynków*) i do ulepszenia Zagród w Stajni.
-  ... **Torf**: niezbędny podczas Żywienia w Fазie Inwentaryzacji pod koniec Sezonu Letniego, do produkcji Cegieł, do akcji „Piekarza”, do wymiany na inne Dobra (*o ile posiadasz Barkę*), a także do spożytkowania w **Gorzeln**.

KAFELKI OBSZARÓW

-  ... **Lasy**: do produkcji Drewna pod koniec Sezonu Letniego, do ulepszenia w Parki i do działania w Warsztacie Tokarskim.
-  ... **Parki**: do zdobywania PZ (*kiedy nie potrzebujesz już dostaw Drewna pod koniec gry*) i jako miejsce dla 2 Zwierząt dowolnego rodzaju.
-  ... **co najmniej 3 Pola**: do działania Młyna i do efektywnego wykorzystania Karczmy „Pod Strzechą”.
- ... **wiele Pól**: do produkcji Dóbr: Zboża i Lnu pod koniec Sezonu Letniego.
- ... **Obszary Terenu Zalewowego**: nie możesz korzystać z pól położonych ponad Liniją Grobli.

NARZĘDZIA

-  ... **mało Więcierzy**: zdobądź więcej, budując Nadmorską Chatę lub Karczmę „Pod Starą Barką”.
- ... **wiele Więcierzy**: do akcji „Rybaka” i do efektywnego działania Wędzarni oraz Karczmy „Pod Starą Barką”.
-  ... **dokładnie 5 Kozłów Garbarskich**: do akcji „Garbarza” i do zdobycia kolejnego Kozła Garbarskiego po zbudowaniu Zakładu Rymarskiego.
-  ... **dokładnie 3 Koła Garncarskie**: zdobądź kolejne Koło Garncarskie po zbudowaniu Zamku Lütetsburg.
- ... **wiele Kół Garncarskich**: do akcji „Garncarza” i do efektywnego wykorzystania Karczmy „Na Rozstaju”.
-  ... **co najmniej 2 Piece**: zdobądź dodatkowe PZ, zwiększając liczbę Pieców po zbudowaniu Zamku Berum.
- ... **wiele Pieców**: do akcji „Piekarza” i do efektywnego wykorzystania Piekarni.
-  ... **dokładnie 3 Strugnice**: zdobądź dodatkowe PZ, zwiększając liczbę Strugnic po zbudowaniu Zamku Lütetsburg.