

# Czarny Las

Uwe Rosenberg  
i Tido Lorenz  
Lukas Siegmon

## Wstęp

Najstarszy znany piec szklarski w Czarnym Lesie, będący częścią leśnej huty szkła, pochodzi z 1218 r. Przy hutach często powstawały małe leśne osady. Mieszkali tam dmuchacze szkła wraz z rodzinami, a także budnicy, którzy dostarczali węgiel drzewny i potaż, niezbędne do produkcji szkła. Niewielką część drewna przetwarzano na węgiel, a ponad 90% wykorzystywano do wypalania potażu, obniżającego temperaturę topnienia piasku kwarcowego i czyniącego szkło bardziej błyszczącym. Drewno było zatem podstawowym zasobem. Szkło produkowane w leśnych hutach często było zanieczyszczone tlenkiem żelaza, co nadawało mu charakterystyczny zielonkawy odcień.

Rozległe lasy pozwalały kontynuować produkcję, wytwórcy szkła mogli bowiem co kilka lat przenosić swoją działalność. Rodziny przekształcały wówczas opuszczone huty w domy i budynki gospodarcze, a rolnictwo i hodowla zwierząt zapewniały im utrzymanie. W rezultacie na terenie całego Czarnego Lasu zaczęły powstawać niezliczone majątki rolnicze, z których wiele przekształciło się w miasta i wsie. Był to niezwykle ważny rozdział w historii tego obszaru.

## Wprowadzenie oraz cel gry

Gracze zaczynają od skromnej posiadłości. Aby rozbudować swoje dominium, podróżują po Czarnym Lesie od wioski do wioski i zatrudniają wykwalifikowanych rzemieślników. Ci pomagają im wznosić nowe budynki, uprawiać ziemię i hodować zwierzęta. Celem gry jest rozwój hut szkła, dzięki któremu gracze mogą powiększać swoje dominia i robić miejsce na nowe budynki. Osoba z największą liczbą punktów zwycięstwa (zdobywa się je głównie za budynki i zwierzęta gospodarskie) zostanie zwycięzcą!

## Przed pierwszą rozgrywką

**Plansze produkcyjne:** umieśćcie tarcze ze wskazówkami na planszach tak, aby symbole na nich do siebie pasowały (po lewej: ●; po prawej: ▲), a liczby na tarczach były widoczne. Użyjcie niewielkiej siły, by za pomocą plastikowych zacisków przymocować tarcze do plansz.

**Znaczniki zasobów:** przyklejcie naklejki z jednej strony do drewnianych znaczników o odpowiadających im kolorach.



## Elementy

### ELEMENTY WSPÓLNE

plansza główna (dwustronna)



12 plansz małych posiadłości



3 plansze budynków (dwustronne)



rebel

## ELEMENTY WSPÓLNE (CIĄG DALSZY)

23 płytki lasów



52 płytki krajobrazu  
(32 dwustronne płytki pól uprawnych / stawów, 20 płytek pastwisk)



11 żetonów prac

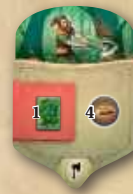


awers



rewers

17 żetonów rzemieślników  
(na rewersach: 5 × sowa, 5 × lis, 5 × jeleni, 2 × mysz)



awers



rewers

14 żetonów dużych budynków  
(na rewersach: 6 × I, 3 × II, 5 × III)



awers



rewers

36 żetonów małych budynków  
(dwustronnych)



Małe posiadłości, zwierzęta, płytki krajobrazów oraz płytki lasów są nieograniczone. Mało prawdopodobne, by się wyczerpały, jeśli jednak tak się stanie, prosimy improwizować.

pomoc gracza  
(dwustronna)



zegar  
z kukułką  
do gry solo



25 świń



25 sztuk bydła



16 żetonów zwierząt  
„3 świnie / 3 sztuki bydła”  
(dwustronnych)



## ELEMENTY GRACZA

Po 1 na gracza:

4 plansze produkcyjne

(do każdej: 2 tarcze i 2 zestawy zacisków)



4 plansze posiadłości głównych



4 płytki  
hut szkła



4 znaczniki  
rozwoju huty



4 żetony przypomnienia  
„praca + zasób”



5 pionków  
(niebieski, żółty,  
czerwony, czarny, biały)



(Z piątego pionka  
korzysta się w grze solo).

5 żetonów postaci  
w kolorach graczy  
(niebieski, żółty,  
czerwony, czarny, biały)



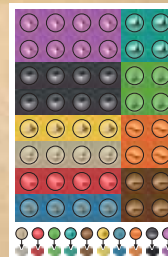
32 znaczniki  
(po 8 na gracza):



16 znaczników  
(po 4 na gracza):



1 w pudełku:  
arkusz naklejek



## Przygotowanie do gry

### PRZYGOTOWANIE OGÓLNE

1. Połóżcie **planszę główną** na stole. Użyjcie strony odpowiedniej dla danej liczby graczy.

W rozgrywce **solo** użyj strony z zegarem z kukułką w lewym górnym rogu planszy.

W rozgrywce dla **2-4 graczy** użyjcie strony z rozpiską dodatkowych zasobów startowych przy danej liczbie graczy w lewym górnym rogu planszy.

2. Połóżcie 2 **większe plansze budynków** na małe budynki obok planszy głównej. Na polach plansz znajdują się numerki. Odwróćcie wszystkie **małe budynki** stroną A ku górze, a następnie wylosujcie 10 z nich i odwróćcie je na stronę B. Umieśćcie wszystkie budynki na polach z odpowiadającymi im numerkami.

**PODCZAS PIERWSZEJ ROZGRYWKI:** obróćcie wszystkie małe budynki na stronę A.



3. Połóżcie **małą planszę budynków** na duże budynki stroną dla danej liczby graczy ku górze (tutaj: 1–3 graczy). Podzielcie **duże budynki** zgodnie z ich rewersami na 3 stosy i potasujcie oddzielnie każdy stos (zakryty). Następnie na każdym polu planszy budynków połóżcie 1 losowy odkryty budynek o odpowiednim numerze. Na planszy powinny się znaleźć: 2 budynki poziomu I, 1 budynek poziomu II i – w zależności od liczby graczy – 1 albo 2 budynki poziomu III. Pozostałe duże budynki należy odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne podczas tej rozgrywki.



4. Posortujcie **żetony rzemieślników** zgodnie z ich rewersami i potasujcie oddzielnie każdy stos (zakryty). Następnie umieśćcie po 1 żetonie rzemieślnika z odpowiednim symbolem na rewersie na odpowiadających im polach w 5 wioskach na planszy. Po rozmieszczeniu żetonów rzemieślników należy je odkryć.
5. Potasujcie 11 żetonów **prac** i połóżcie je w zakrytym stosie na polu w lewym dolnym rogu planszy.
6. Stwórzcie pulę złożoną z: **małych posiadłości, pól uprawnych, stawów, pastwisk, lasów** oraz **świń** i **bydła**.
7. Pomoc gracza umieśćcie w zasięgu wzroku wszystkich graczy, stroną ze skrótem przebiegu tury ku górze.
8. Losowo wybierzcie pierwszego gracza.
9. Niech każde z Was przeprowadzi **przygotowanie gracza**.
10. **TYLKO W GRZE 2-OSOBOWEJ:** Weźcie trzeci pionek, który będzie pełnił rolę gracza neutralnego. Pierwszy gracz wybiera, w której wiosce ten pionek rozpocznie grę. Drugi gracz umieszcza go w tej wiosce na wybranym przez siebie polu.



## PRZYGOTOWANIE GRACZA

- A** Umieść **planszę produkcyjną** z kołami zasobów przed sobą, z torem cegieł po lewej stronie. Obie tarcze ustaw na „godzinę 8” (wskazówka z symbolem strzałki ma być skierowana w górę).
- B** Weź po 1 **znaczniku** towaru, owsianki, mięsa, szkła, piasku, wody i drewna oraz po 2 znaczники węgla drzewnego i prowiantu. Umieść je na kołach zasobów na polach z odpowiadającymi im symbolami. Na początku gry na lewym kole masz 0 worków piasku, 1 worek węgla drzewnego, 2 wiadra wody, 3 sęgi drewna i 0 tafla szkła, a na prawym 0 talerzy owsianki, 1 kawałek mięsa, 2 worki węgla drzewnego, 3 porcje prowiantu i 0 towarów.
- C** Weź 1 **znacznik cegieł** i umieść go na polu „3” toru cegieł.
- D** Weź 1 **żeton przypomnienia „praca + zasób”** i umieść go na wskazanym miejscu na prawym kole zasobów.
- E** Rozpoczynasz grę z **dodatkowymi zasobami** w zależności od liczby graczy i Twojego miejsca w kolejności. (Zob. *Pozyskiwanie i wydawanie zasobów* str. 4). Pierwszy gracz nie otrzymuje żadnych dodatkowych zasobów. Rozpiska dodatkowych zasobów dla pozostałych graczy widnieje w lewym górnym rogu planszy. Ilustracja na dole strony pokazuje ustawienie dla drugiego gracza w rozgrywce 3-osobowej.
- **Rozgrzywka 2-osobowa:** drugi gracz: 1 świnia.
  - **Rozgrzywka 3-osobowa:** drugi gracz: 2 sęgi drewna | trzeci gracz: 1 porcja prowiantu, 1 kawałek mięsa.
  - **Rozgrzywka 4-osobowa:** drugi gracz: 2 cegły | trzeci gracz: 1 sztuka bydła | czwarty gracz: 1 tafla szkła.
- F** Weź **planszę posiadłości głównej** i umieść ją po prawej stronie swojej planszy produkcyjnej.
- G** Następnie weź 1 **płytkę huty szkła** oraz 1 **znacznik rozwoju huty**. Umieść płytkę huty szkła na dużej zagrodzie na planszy posiadłości głównej, tak jak pokazano poniżej, a znacznik rozwoju na dolnym polu huty szkła.
- H** Weź 2 **płytki pól uprawnych**, 2 **płytki stawów** i 3 **płytki lasów**. Umieść je na oznaczonych polach swojej planszy posiadłości głównej.
- I** Następnie weź **pionek** i żeton postaci w wybranym przez siebie kolorze (żetony postaci przypominają, jakimi kolorami grają poszczególni gracze).



# Zasady ogólne

Zanim przedstawimy zasady rozgrywki, wyjaśnimy, jak działają plansza produkcyjna, posiadłości gracza, plansza główna oraz prace.

## PLANSZA PRODUKCYJNA

Na planszy produkcyjnej znajdują się 2 koła zasobów. Lewe to koło wyrobu szkła. Prawe to koło przyrządzania posiłków. Liczby w środku koła określają, ile jednostek poszczególnych zasobów aktualnie posiadasz.

Każde koło składa się z 2 sekcji oddzielonych wskazówkami: dużej i małej. Zasoby w dużej sekcji to zasoby podstawowe. Cegła także zalicza się do zasobów podstawowych, chociaż liczba cegieł jest wskazana na torze po lewej stronie. Szkło, prowiant oraz towar widnieją w małej sekcji – są to zasoby przetworzone.

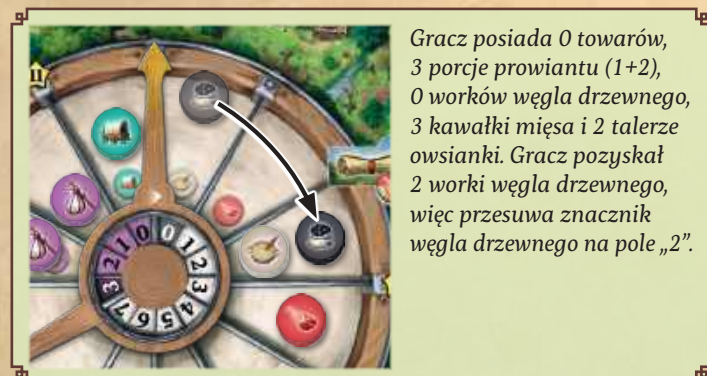


## POZYSKIWANIE I WYDAWANIE ZASOBÓW

Gdy pozyskujesz w wyniku akcji albo wydajesz jakiś zasób, **przesuwasz odpowiedni znacznik** na kole produkcyjnym lub na torze cegieł. Gdy pozyskujesz albo wydajesz zasoby, **nie poruszasz** tarcz ze wskazówkami.

Gdy pozyskujesz **zasoby podstawowe**, przesuwasz ich znaczniki zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, a gdy je wydajesz – w przeciwnym kierunku.

Dla **zasobów przetworzonych** kierunek jest odwrotny (pozyskiwanie: znaczniki przesuwają się przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara; wydawanie: zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).



Znacznik zasobu podstawowego nie może przekroczyć pola „7”, a zasobu przetworzonego pola „3”. Gracz nie może mieć mniej niż 0 jakiegokolwiek zasobu.

Gdy musisz opłacić koszt 1 elementu (np. 1 budynku albo 1 pracy), nigdy nie przekraczaj tarcz kół w trakcie opłacania tego kosztu (ewentualną produkcję przeprowadź dopiero po opłaceniu całego kosztu).

## WĘGIEL DRZEWNY I PROWANT

Oba te zasoby są w grze przedstawione dla każdego gracza przez 2 znaczniki. Dotyczą ich następujące zasady:

- Gdy je **pozyskujesz**, przesuwasz znacznik(i) tylko na **jednym** kole.
- Gdy je **wydajesz**, możesz przesunąć znaczniki na **obu** kołach.

### Co to oznacza?

Gdy **pozyskujesz węgiel drzewny**, wybierasz koło, na którym przesuwasz znacznik węgla drzewnego. Nie możesz rozdzielić zysku na oba koła! Ponadto nie możesz zwiększyć ilości węgla drzewnego na jednym kole poprzez zmniejszenie jego ilości na drugim.

Gdy **wydajesz węgiel drzewny**, możesz podzielić wydatek na oba koła. Na przykład, gdy wydajesz 4 worki węgla drzewnego, możesz wydać 1 worek z koła przyrządzania posiłków i 3 worki z koła wyrobu szkła.

Gdy pozyskujesz albo wydajesz **prowiant**, możesz wykorzystać oba znaczniki, gdyż znajdują się one na tym samym kole.

## PRODUKCJA SZKŁA, PROWANTU I TOWARÓW

Koła zasobów służą do zliczania zapasów, a także do produkcji zasobów przetworzonych.

Na środku tarcz obu kół znajdują się 2 zaciemnione pola. Pole „0” w dużej sekcji i pole „3” w małej sekcji. Gdy **oba** te pola na danym kole są puste (tj. nie ma na nich żadnych znaczników), gracz **natychmiast i automatycznie** produkuje zasoby (**ale nie w trakcie opłacania kosztu 1 elementu**).

W tym celu przekręca tarczę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż co najmniej 1 z tych ciemnych pól przestanie być puste.

Innymi słowy: gracz może (i musi) produkować **zawsze**, **gdy** może przekręcić tarczę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara bez przesuwania jakichkolwiek znaczników **do momentu**, aż dalszy obrót przesunąłby jakieś znaczniki.

W ten sposób produkuje się szkło, prowiant i towary. Gdy zwiększa się ich ilość, zmniejsza się ilość zasobów podstawowych (są zużywane w procesie produkcji). Gracz **musi** produkować **natychmiast i nie może** tego procesu pominąć. Ta zasada obowiązuje także wtedy, gdy gracz pozyskuje kilka zasobów naraz i pierwszy pozyskany powoduje, że ciemne pola stają się puste.



## ZDOBYWANIE NAGRÓD

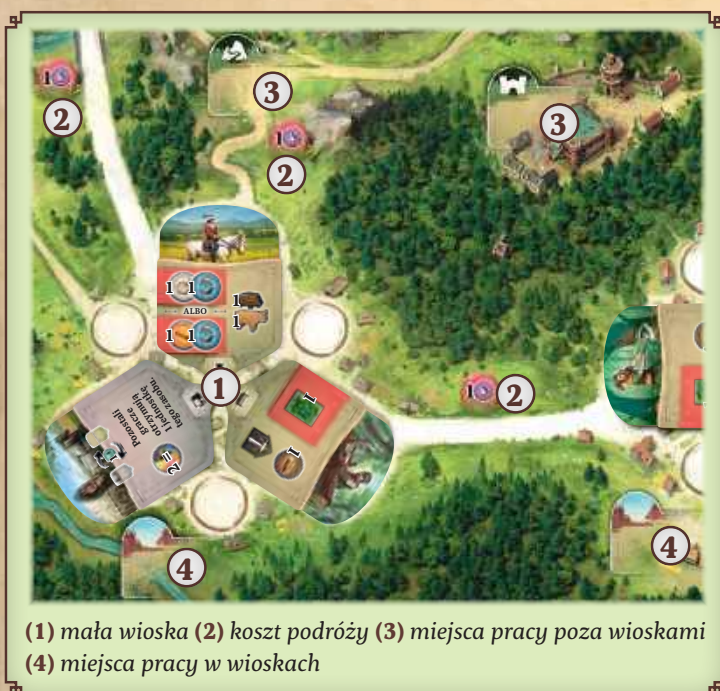
- **Musisz** wziąć wszystko, co możesz (chyba że zasady wyraźnie mówią o możliwości rezygnacji).
- **Nie możesz** zrezygnować z części nagrody.
- Gdy zdobywasz nagrodę złożoną z różnych części (np. kilku rodzajów zasobów), możesz wybrać kolejność, w jakiej będziesz je pobierać.
- Jeśli spełniasz warunki produkcji w trakcie pobierania nagrody, musisz przeprowadzić produkcję przed pobraniem kolejnej części nagrody.
- Jeśli zdobywasz więcej zasobów, niż możesz przechować na kołach, ich nadmiar przepada.
- Jeśli zdobywasz płytki krajobrazu lub lasu i nie masz wolnych pól w swoim dominium (i nie chcesz zrobić na nie miejsca – zob. *Akcje dowolne* str. 10), płytki przepadają.

## DOMINIUM I POSIADŁOŚCI GRACZA

Twoje dominium składa się z posiadłości głównej (plansza startowa), wszystkich dołożonych małych posiadłości oraz wszystkiego, co się na nich znajduje. Każda plansza to osobna posiadłość (z wyjątkiem planszy produkcyjnej).

### PLANSZA GŁÓWNA

Na planszy głównej widnieje 5 wiosek (2 duże i 3 małe). W dużych wioskach pracuje po 4 rzemieślników, a w małych po 3. Na planszy znajduje się też kilka pól, na których będą dostępne dorywcze prace do wykonania. Niektóre z nich znajdują się w wioskach, a inne poza nimi. Z jednym tylko wyjątkiem (zob. *Żebranie* str. 8) pionek gracza zawsze będzie się znajdował pomiędzy 2 rzemieślnikami w wiosce albo na żetonie pracy poza wioską. W trakcie gry pionek gracza podróżuje wzdłuż ścieżek łączących wioski i miejsca pracy. Koszt podróży wynosi 1 porcję prowiantu za każdą pokonaną ścieżkę. Jest on nadrukowany obok każdej ścieżki.



## PRACE

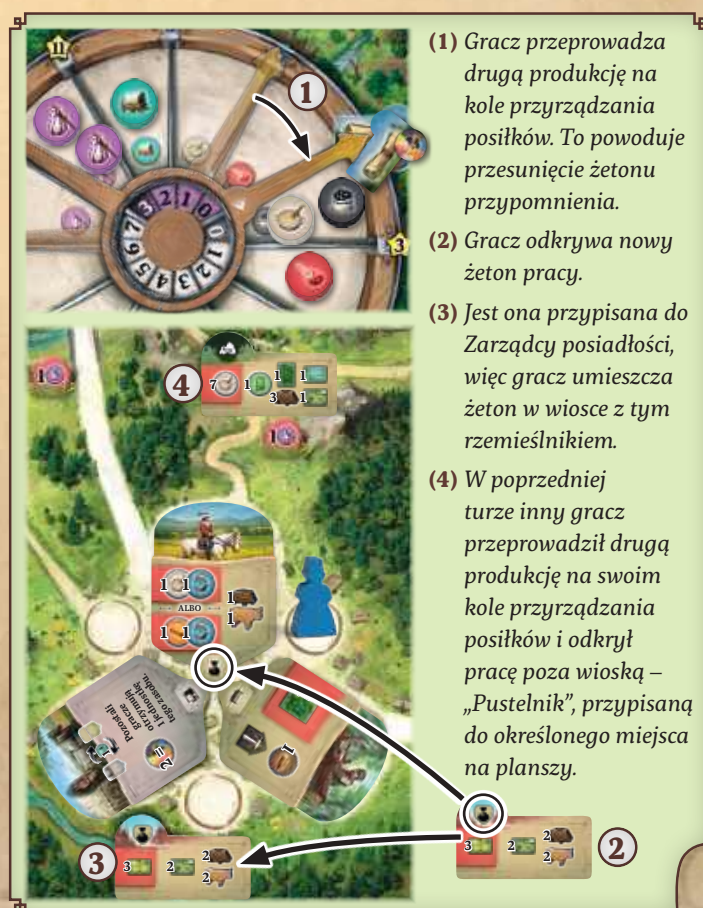
Podczas przygotowania do gry utworzyliście zakryty stos prac. Gdy tylko przeprowadzisz drugą produkcję na kole przyrządzania posiłków (tj. gdy wskazówka przesunie żeton przypomnienia „praca + zasób”), natychmiast odkrywasz 1 pracę ze stosu. **Ponadto zyskujesz 1 wybrany przez siebie zasób podstawowy.** Następnie odkładasz żeton przypomnienia do pudełka.

W grze występują 2 rodzaje prac.

- **PRACE POZA WIOSKĄ** | To prace w **stałych miejscach** na planszy. Można je rozpoznać po zielonym górzystym tle i białym symbolu w lewym górnym rogu. Gdy odkrywasz pracę poza wioską, umieszczasz ją na polu planszy z odpowiadającym jej symbolem.
- **PRACE W WIOSKACH** | Te prace rozpoznasz po wiejskim krajobrazie z czarnym symbolem w lewym górnym rogu. Są one zawsze **przypisane do określonego rzemieślnika**. Gdy odkrywasz taką pracę, umieszczasz ją na miejscu pracy w wiosce, w której przebywa odpowiadający jej rzemieślnik. Jeśli na tym miejscu jest już żeton pracy, nową pracę należy umieścić w najbliższej wiosce bez żetonu pracy (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Jeśli wydajesz towar i przenosisz rzemieślnika do innej wioski (zob. *Wydanie 1 towaru* str. 6), zostawiasz żeton pracy tam, gdzie jest, nie przenosisz go razem z rzemieślnikiem. Chociaż miejsce pracy jest obok jednego z pól na pionki graczy, możesz wykonać tę pracę z **dowolnego** pola w tej wiosce (zob. *Wykonanie pracy* str. 7).

Wszystkie prace są jednorazowego użytku. Po wykonaniu pracy kładziesz jej żeton obok swojej planszy produkcyjnej. Następnie odkrywasz nową pracę ze stosu i umieszczasz ją na planszy według zasad wyjaśnionych powyżej. Szczegółowy opis wszystkich prac znajduje się w załączniku na str. 12.

W grze nigdy nie może występować więcej żetonów prac niż 3 (4 w rozgrywkach 4-osobowych).



# Przebieg gry

Począwszy od pierwszego gracza, rozgrywacie swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz przeprowadza standardową turę albo żebrze (zob. str. 8).

**Tura standardowa** składa się z 3 kroków przeprowadzanych w określonej kolejności:

## 1. wydanie 1 towaru (opcjonalnie)

## 2. ruch

## 3. akcja

Jeśli gracz wybrał **żebranie**, może być zmuszony przenieść swój pionek, po czym otrzymuje 1 porcję prowiantu i kończy swoją turę.

## TURA STANDARDOWA

### 1. WYDANIE 1 TOWARU

Ten krok nie jest obowiązkowy. Możesz wydać dokładnie 1 towar , aby zamienić miejscami **Wędrownego kupca**  z innym rzemieślnikiem. Nie ma przy tym znaczenia, w jakich wioskach znajdują się zamieniani rzemieślnicy. Twój pionek nie musi się znajdować obok żadnego z nich.

W jednej turze **nie możesz** wydać więcej niż 1 towaru.

**W ROZGRYWCE 2-OSOBOWEJ:** Po zamianie Wędrownego kupca z innym rzemieślnikiem musisz przenieść pionek neutralny na puste pole w dowolnej wiosce. Pionek neutralny blokuje pole, na którym się znajduje.



Gracz wydaje 1 towar, aby zamienić miejscami Wędrownego kupca z Drwalem.



## 2. RUCH

**Musisz** przesunąć swój pionek. Jeśli nie możesz wykonać żadnej akcji na danym polu, nie możesz się na nie przenieść. Musisz wybrać inne pole.

Jeśli nie możesz wykonać żadnego ruchu, **musisz** wybrać żebranie zamiast standardowej tury (zob. Żebranie str. 8).

Gdy wykonujesz ruch, możesz poruszyć pionek:

- w granicach tej samej wioski,
- do innej wioski,
- do miejsca pracy poza wioską.

## Ruch w granicach tej samej wioski

Gdy poruszasz się w wiosce, za darmo umieszczasz pionek na innym pustym polu między 2 rzemieślnikami w tej wiosce.



**Czarny** gracz przesuwa się na puste pole w tej samej wiosce. Nie płaci za ten ruch.

## Ruch do innej wioski

Aby przenieść pionek do innej wioski, podróżujesz wyznaczonymi ścieżkami. Koszt pokonania każdej ścieżki wynosi 1 porcję prowiantu (symbol obok ścieżki). Jeśli podróżujesz dalej niż do sąsiedniej wioski, sumujesz koszt wszystkich pokonanych ścieżek i wydajesz odpowiednią liczbę porcji prowiantu. Zawsze musisz wybrać najtańszą możliwą trasę.

Stawiasz swój pionek na pustym polu między 2 rzemieślnikami w docelowej wiosce.

Jeśli w tej wiosce znajdują się inne pionki, musisz zapłacić obecnym w niej graczom zasoby **podstawowe**. Każdemu z nich płacisz 1 wybrany przez siebie zasób podstawowy. Może to być zasób, na który nie mają miejsca. Gracze mogą odmówić przyjęcia zasobu, jednak w takim przypadku i tak musisz go wydać. Płacisz jedynie graczom w **wiosce docelowej**, a nie w wioskach, które mijalesz.

Jeśli nie możesz opłacić kosztu podróży, zapłacić innym graczom lub wszystkie pola w docelowej wiosce są zajęte, nie możesz się do niej przenieść.

**W ROZGRYWCE 2-OSOBOWEJ:** Jeśli w wiosce docelowej znajduje się pionek neutralny, musisz wydać 1 dowolny zasób.

## Ruch do miejsca pracy poza wioską

Ruch do miejsca pracy poza wioską odbywa się według tych samych zasad co ruch do innej wioski. Musisz opłacić koszt podróży (w prowiancie) za każdą pokonaną ścieżkę.

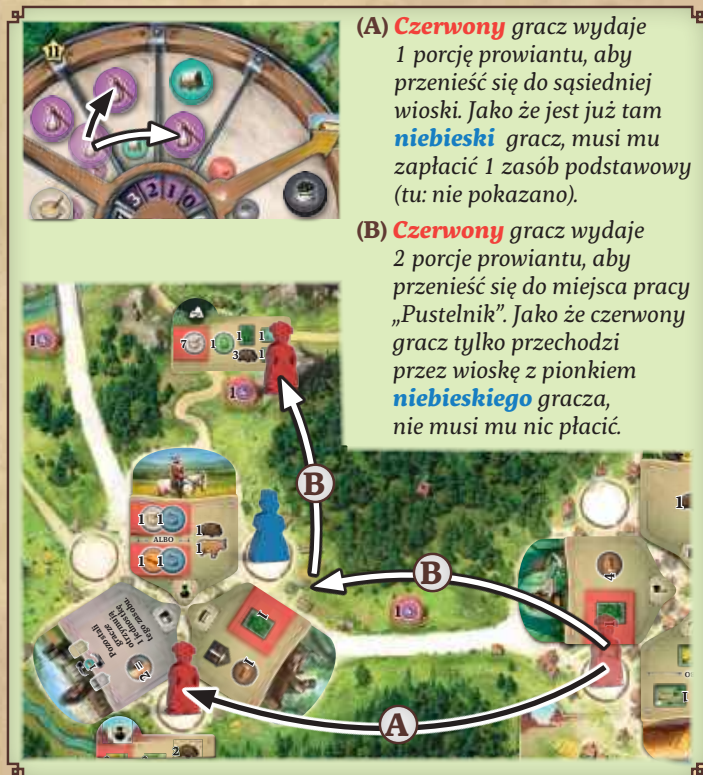
Możesz się przenieść jedynie do miejsca, gdzie wykonujesz od razu pracę w ramach akcji (zob. Wykonanie pracy str. 7). Jeśli nie możesz wykonać pracy poza wioską albo w danym miejscu nie ma żadnej pracy, nie możesz się tam przenieść.



Sprawdzaj, czy masz dość prowiantu, aby nie utknąć! Najlepiej planować ruchy kilka tur do przodu.

## Tylko w swojej pierwszej turze

Zamiast przesuwać swój pionek, umieszczasz go na pustym polu między 2 rzemieślnikami. Nie płacisz za to prowiantem ani innymi zasobami, **nawet jeśli w tej wiosce są obecne pionki innych graczy**. Następnie przeprowadzasz akcję.



(A) **Czerwony** gracz wydaje 1 porcję prowiantu, aby przenieść się do sąsiedniej wioski. Jako że jest już tam **niebieski** gracz, musi mu zapłacić 1 zasób podstawowy (tu: nie pokazano).

(B) **Czerwony** gracz wydaje 2 porcje prowiantu, aby przenieść się do miejsca pracy „Pustelnik”. Jako że czerwony gracz tylko przechodzi przez wioskę z pionkiem **niebieskiego** gracza, nie musi mu nic płacić.

### 3. AKCJA

Wykonujesz 1 akcję. W zależności od tego, czy znajdujesz się w wiosce, czy miejscu pracy, wybierasz 1 z następujących opcji:

- odwiedziny u 1 albo 2 sąsiednich rzemieślników,
- wykonanie 1 pracy, jeśli jest dostępna.

#### a) Odwiedziny u 1 albo 2 sąsiednich rzemieślników

W jednej akcji możesz odwiedzić 1 albo 2 rzemieślników sąsiadujących z Twoim pionkiem.

Jeśli chcesz odwiedzić obu, robisz to po kolei, w wybranej przez siebie kolejności.

Każdy rzemieślnik zapewnia 1 efekt albo wybór 1 efektu z 2.

Występują 3 typy efektów:

- Otrzymujesz wskazaną nagrodę.

Przykład: Hodowczyni bydła zapewnia 1 sztukę bydła. Architekt pozwala wznieść 1 budynek po opłaceniu jego kosztu (zob. Wznoszenie budynków str. 8).

- Otrzymujesz nagrodę w zależności od elementów w swoim dominium.

Przykład: Przesiewaczka zapewnia 1 worek piasku za każdy staw w Twoim dominium.

Pasterka zapewnia 1 talerz owsianki za każdą sztukę bydła w Twoim dominium.

- Musisz coś wydać, aby otrzymać nagrodę. Możesz to zrobić tylko raz. Musisz opłacić koszt, **zanim** otrzymasz nagrodę. Koszt widnieje na czerwonym tle. Może nim być także usunięcie płytki lasu z Twojego dominium. Dzięki temu masz więcej miejsca na umieszczanie budynków i płytek krajobrazu.

Przykład: Gdy odwiedzasz Ceglarza , wydajesz 1 worek węgla drzewnego, aby otrzymać 4 cegły.

Gdy odwiedzasz Cieślę , usuwasz 1 las ze swojego dominium, aby otrzymać 1 sąg drewna i wznieść 1 budynek.



(1) **Niebieski** gracz najpierw odwiedza Ogrodniczkę i wydaje 1 cegłę. To pozwala mu umieścić w dominium 1 staw.

(2) Następnie odwiedza Kucharkę. Jako że **Niebieski** gracz ma teraz 4 stawy w swoim dominium, otrzymuje od niej 2 kawałki mięsa.

#### b) Wykonanie pracy

- PRACA W WIOSCE

Jeśli znajdujesz się w wiosce z żetonem pracy, możesz wykonać tę pracę, zamiast odwiedzać rzemieślników. Możesz to zrobić z dowolnego pola w tej wiosce.

- PRACA POZA WIOSKĄ

Jeśli podróżowałeś do miejsca pracy poza wioską, **musisz** wykorzystać swoją akcję, aby wykonać w nim pracę. (Jeśli nie możesz tego zrobić, to znaczy, że nie mogłeś się tam przenieść).

Aby wykonać pracę, zazwyczaj należy wydać jakieś zasoby. Koszt pracy widnieje na czerwonym tle. Po zapłaceniu kosztu otrzymujesz wskazaną na żetonie nagrodę. Następnie umieszczasz żeton obok swojej planszy produkcyjnej. Danej pracy nie można wykonać ponownie. Odkrywasz nową pracę i umieszczasz ją na odpowiednim miejscu na planszy (zob. *Prace* str. 5). Jeśli stos żetonów prac jest pusty, nie odkrywasz nowej pracy. Jeśli odkryjesz pracę, którą należy umieścić w wiosce, w której jest już żeton pracy, umieść ją w najbliższej (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) wiosce bez żetonu pracy. Opis wszystkich prac znajduje się w załączniku na str. 12.



Gracz wykonuje pracę „Hrabia”:

- (1) Wydaje 5 worków piasku.
- (2) W zamian otrzymuje 2 tafle szkła i 5 talerzy owsianki (tu: nie pokazano) oraz
- (3) przesuwą swój znacznik rozwoju huty o 3 pola w górę.
- (4) Następnie umieszcza żeton pracy obok swojej planszy produkcyjnej.
- (5) Na koniec odkrywa nowy żeton pracy. „Kapitan” to praca przypisana do miejsca, więc gracz umieszcza żeton w odpowiednim miejscu na planszy.

## ŻEBRANIE

Zamiast standardowej tury możesz zdecydować się żebrać. Jeśli nie możesz wykonać ruchu (np. wszystkie pola w wiosce są zajęte, a Ty nie masz prowiantu, aby opłacić podróż), wtedy **musisz** żebrać.

Żebranie składa się z 2 kroków:

1. Jeśli Twój pionek znajduje się w wiosce, przenosisz go do centrum wioski. (Jeśli pionek jest poza wioską, zignoruj ten krok).
2. Zyskujesz 1 porcję prowiantu i natychmiast kończysz swoją turę.



**Czerwony** gracz nie ma towarów, węgla drzewnego ani prowiantu. Chciałby przenieść się do następnej wioski, ale nie ma jak zdobyć prowiantu w wiosce, w której przebywa. Postanawia więc żebrać. Umieszcza swój pionek w centrum wioski, otrzymuje 1 porcję prowiantu i natychmiast kończy swoją turę.

## NAGRODY

Rzemieślnicy oraz prace zapewniają Ci różne nagrody. Pobierasz poszczególne części nagrody w dowolnej kolejności (np. gdy otrzymujesz kilka zasobów). **Nie możesz** zrezygnować z części nagrody.

Uwaga! Jeśli możesz produkować po odebraniu części nagrody, to **musisz** to zrobić, **zanim** pobierzesz resztę nagrody.

Uwaga! Znaczniki zasobów podstawowych nie mogą przekroczyć pola „7”, a znaczniki zasobów przetworzonych pola „3”. Jeśli miałyby się tak zdarzyć, nadmiar zasobu przepada.

W tym rozdziale wyjaśnimy **rozwój huty szkła**, nagrody za **wznoszenie budynków** oraz zasady hodowania zwierząt. Opis wszystkich rzemieślników znajduje się w załączniku na str. 16, a wszystkich budynków na str. 12.



## ROZWÓJ HUTY SZKŁA (I ROZBUDOWA DOMINIUM)

Gdy zdobywasz nagrodę w postaci możliwości rozwoju huty szkła, przesuwasz swój znacznik rozwoju na płytce huty o wskazaną liczbę pól do góry. Gdy znacznik znajdzie się na ostatnim polu, należy przenieść hutę szkła. Bierzesz planszę małej posiadłości i dokładasz ją z prawej strony swojego dominium. Następnie bierzesz 2 płytki lasu z puli i umieszczasz je na wskazanych miejscach na nowej planszy, która staje się częścią Twojego dominium.

Teraz przenosisz swoją hutę szkła na zagrodę na nowej planszy małej posiadłości i umieszczasz znacznik rozwoju z powrotem na pierwszym polu na płytce huty. Jeśli pozostały Ci jakieś punkty rozwoju z nagrody, przesuwasz odpowiednio znacznik do góry.



Średniowieczne leśne huty szkła wymagały stałych dostaw drewna, więc często przenoszono je w nowe, gęsto zalesione rejony.



## WZNOSZENIE BUDYNKÓW

Gdy wznosisz budynek, możesz wybrać dowolny z budynków znajdujących się na planszach budynków.

Aby wznieść budynek, musisz najpierw opłacić jego koszt widniejący po lewej stronie budynku.

Następnie bierzesz budynek i umieszczasz go na 1 pustym polu (w przypadku dużych budynków na 2 pustych polach) w swoim dominium. Pola uznaje się za puste, jeśli nie ma na nich płytek krajobrazu, lasu, budynku ani zagrody. Jeśli budynek zapewnia natychmiastową nagrodę, otrzymujesz ją natychmiast. Jak zawsze, musisz pobrać całą nagrodę, nie możesz zrezygnować z żadnej jej części. Jeśli nagroda składa się z kilku części, wybierasz, w jakiej kolejności je otrzymujesz.



Małe budynki mają w koscie 0, 1 albo 2 tafle szkła (sq ułożone w kolumnach według kosztu). Wszystkie duże budynki mają w koscie 3 tafle szkła.

Po lewej stronie obu plansz małych budynków widnieją nagrody za budynek z danego rzędu. Jeśli potrzebujesz określonego zasobu, właśnie tam powinieneś sprawdzić, które budynki go zapewniają.

### Przykład rozwoju huty szkła i powiększenia dominium



Gracz zdobywa 2 punkty rozwoju huty.

- (1) Pierwszy punkt pozwala mu przesunąć znacznik na ostatnie pole, więc
- (2) gracz bierze planszę małej posiadłości.
- (3) Umieszcza na niej 2 lasy oraz
- (4) swoją hutę szkła.
- (5) Jako że pozostał mu 1 punkt rozwoju, przesuwa znacznik rozwoju z samego dołu o 1 pole w górę.

Gracz wznosi Wieżę ciśnień. Wydaje 1 taflę szkła i 3 cegły, a następnie umieszcza budynek na pustym polu w swoim dominium. Wieża ciśnień zapewnia mu 1 wiadro wody za każde puste pole w jego dominium, więc gracz otrzymuje 4 wiadra wody.

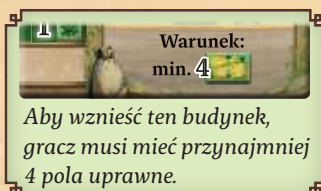


W grze występują 4 efekty budynków. Można je rozróżnić po kolorze tła i rysunkach na pierwszym planie.

Niektóre budynki oferują więcej niż 1 efekt.

Ponadto prawie wszystkie budynki zapewniają punkty zwycięstwa (PZ) na koniec gry. Punkty zwycięstwa są widoczne w gwiazdce obok nazwy budynku.

Niektóre budynki mają warunek, który musisz spełnić, aby je wznosić. Takie budynki mają drewniane tło oraz rysunek worka.



## RODZAJE EFEKTÓW

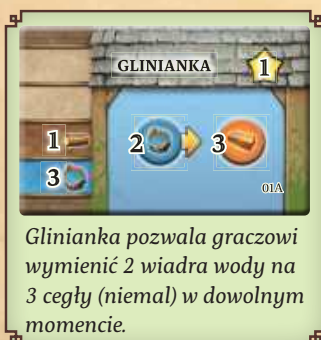
### Wymiana

Budynki z niebieskim tłem i złotą strzałką pozwalają na wymianę, której możesz dokonać (niemal) w dowolnym momencie (zob. Akcje dowolne str. 10).

Możesz z nich skorzystać przed wykonaniem akcji lub po wykonaniu akcji.

Gdy odwiedzasz rzemieślników, możesz także dokonać wymiany po odwiedzeniu pierwszego, ale przed odwiedzeniem drugiego. **Nie możesz** dokonać wymiany **w trakcie** wykonywania akcji, np. opłacania kosztu wzniesienia budynku.

Aby dokonać wymiany, płacisz koszt widniejący po lewej stronie złotej strzałki i otrzymujesz nagrodę widniejącą po jej prawej stronie. Możesz dokonać wymiany wielokrotnie, raz po raz. Pamiętaj, aby po każdej wymianie sprawdzić, czy nie powinienes przeprowadzić produkcji (przekręcenia tarcz).



### Nagroda jednorazowa

Budynki z beżowym tłem i rysunkiem beczki zapewniają jednorazowe nagrody natychmiast po wzniesieniu. Na tym kończy się ich rola w trakcie gry (chyba że mają jeszcze inny efekt). Na koniec gry zapewniają Ci punkty zwycięstwa.

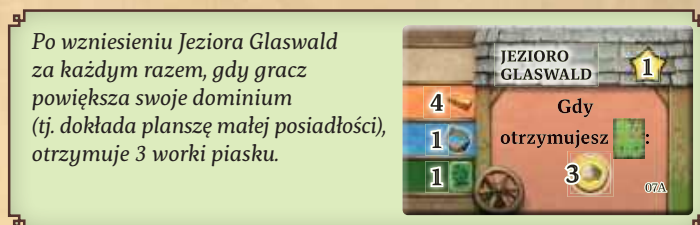


Dom w stylu hotzenwaldzkim zapewnia natychmiastową jednorazową nagrodę: 3 worki piasku i 1 sztukę bydła.



### Stałe

Budynki z czerwonym tłem i rysunkiem koła zapewniają stałe efekty. Zazwyczaj są one aktywowane za każdym razem, gdy wykonasz określoną akcję albo otrzymasz określoną nagrodę.



### Punkty zwycięstwa na koniec gry

Budynki z żółtym tłem i rysunkiem latarni zapewniają punkty na koniec gry. Ten typ efektu jest oferowany przez większość dużych budynków i niektóre małe. Jeśli nie zapewniają innych efektów, nie mają one żadnego innego wpływu na grę.

Punkty zwycięstwa są naliczane dodatkowo, oprócz nadrukowanej wartości punktowej budynku.

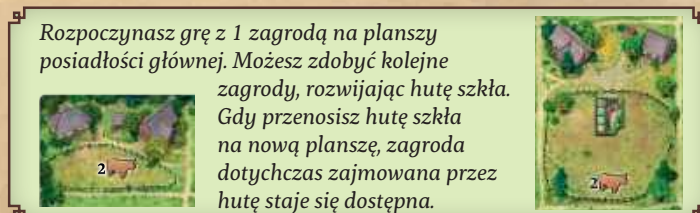


## ■ HODOWLA ZWIERZĄT

Niektóre nagrody i budynki zapewniają zwierzęta (bydło lub świnię).

Zasady hodowli zwierząt:

- **Pastwisko** mieści do 3 sztuk zwierząt tego samego gatunku, tj. do 3 sztuk bydła albo do 3 świń.
- **Zagroda** mieści do 2 sztuk bydła. Nie można w niej umieścić świń.
- **Płytką** lasu mieści 1 świnię. Nie można na niej umieścić bydła.



- W dowolnym momencie możesz przenosić swoje **zwierzęta** w obrębie swojego dominium albo odkładać je do puli.
- Jeśli nie możesz umieścić albo nie możesz dłużej trzymać jakiegoś zwierzęcia w swoim dominium, nie bierzesz go (albo musisz je zwrócić do puli, jeśli już je masz).



Nie lekceważ budynków pozwalających na wymianę!

## AKCJE DOWOLNE

Możesz przeprowadzać akcje dowolne w dowolnym momencie, nawet w trakcie tury innego gracza, i tyle razy, ile chcesz. **Nie możesz** jednak przerwać wykonywania akcji, aby wykonać akcję dowolną. Wyjątek: podczas akcji odwiedzin u 2 sąsiednich rzemieślników możesz wykonać akcję dowolną między wizytą u jednego rzemieślnika a wizytą u drugiego rzemieślnika.

## KONIEC GRY I PUNKTOWANIE

Gdy na koniec tury gracza jeden albo oba jego znaczniki prowiantu na kole przyrządzania posiłków dotarły do symbolu  albo go minęły, musi on poinformować o tym pozostałych graczy. Wszyscy (łącznie z graczem, który aktywował koniec gry) rozgrywają jeszcze jedną turę.

Następnie podliczają punkty zwycięstwa. Odwróćcie średnią planszę budynków i umieśćcie pionki graczy na polu „0” toru punktacji.

Ten tor służy do śledzenia punktacji.

Zdobywacie:

- 1 PZ za każdą taflę **szkła**.
- X PZ w zależności od pozycji tarczy na **kole przyrządzania posiłków**.  
Liczba punktów zwycięstwa jest równa wskazaniu dużej wskazówki.
- 2 PZ za każdą **małą posiadłość**.
- 1 PZ za każde **zwierzę** na pastwisku (zwierzęta poza pastwiskiem nie przynoszą żadnych punktów).
- X PZ za **budynki** (zgodnie z punktami w gwiazdkach).
- X PZ za budynki z efektem przynoszącym punkty na koniec gry (zob. str. 9).

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. W przypadku remisu, jeśli jeden z remisujących aktywował koniec gry, to on wygrywa. W przeciwnym razie zwycięzcą zostaje ten z remisujących, który jako pierwszy rozgrywałby swoją następną turę.

Możesz używać akcji dowolnych, aby zwolnić miejsce na coś, co masz zaraz otrzymać.

Dostępne akcje dowolne to:

- Dokonanie **wymiany** za pomocą własnych niebieskich budynków.
- **Usunięcie płytek krajobrazu** (pól uprawnych, stawów, pastwisk) ze swojego dominium. W ten sposób możesz zdobyć potrzebne miejsce. Nie możesz w ten sposób usuwać płytek lasów ani budynków!



- (1) Gracz zdobywa 2 PZ za 2 tafle szkła.
- (2) Gracz zdobywa 7 PZ, ponieważ tak wskazuje duża wskazówka na kole przyrządzania posiłków.
- (3) Gracz zdobywa 2 PZ za 1 małą posiadłość.
- (4) Gracz zdobywa 3 PZ za 3 sztuki bydła na pastwisku. Bydło w zagrodzie i świnia w lesie nie przynoszą punktów.
- (5) Gracz zdobywa 16 PZ za wszystkie budynki.
- (6) Duży budynek Wędzarni zapewnia dodatkowo 6 PZ za 6 stawów gracza.

Wynik końcowy gracza wynosi:  $2 + 7 + 2 + 3 + 16 + 6 = 36$  PZ.



## Rozgrywka 2-osobowa

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki weźcie dodatkowy pionek w nieużywany kolorze. Pierwszy gracz wybiera, w której wiosce pionek neutralny rozpocznie grę, a drugi gracz umieszcza go na konkretnym polu w tej wiosce.

### PRACE

Drugi gracz, który ma odkryć żeton pracy (gdy jego koło przyrządzania posiłków przesunie żeton przypomnienia), natychmiast odkrywa jednocześnie 2 żetony pracy. Ten gracz otrzymuje tylko 1 wybrany zasób podstawowy. Od tej chwili w grze będą dostępne 3 prace. Po wykonaniu każdej pracy odkrywacie nową pracę, zgodnie ze standardowymi zasadami.

## Rozgrywka solo

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Do standardowego przygotowania wprowadź następujące zmiany:

- Użyj strony planszy z zegarem z kukułką.
- Zegar z kukułką umieść na polu „1” toru lat.
- Weź wszystkie 5 pionków.



### PRZEBIEG GRY

#### Ogólny przebieg gry

Rozgrywka solo trwa 5 rund (5 lat). W każdej rundzie rozgrywasz 5 tur polegających na rozmieszczeniu po kolei wszystkich 5 pionków. Kroki 1 („Wydanie 1 towaru”) i 3 („Akcja”) przebiegają tak samo jak w rozgrywce wieloosobowej. Po rozmieszczeniu wszystkich 5 pionków runda się kończy. Przesuwasz zegar z kukułką o 1 pole do przodu na torze lat i zabierasz z planszy wszystkie pionki. Rozpoczyna się następna runda.

#### Ruch

Zamiast poruszać się po planszy 1 pionkiem, umieszczasz po kolei 5 pionków na miejscach pracy poza wioskami albo na pustych polach między 2 rzemieślnikami.

#### KOSZT PODRÓŻY

Obowiązują standardowe zasady opłacania kosztów podróży.

To oznacza, że jeśli umieściłeś pionek w tej samej wiosce co poprzedni pionek, nic nie płacisz. Jeśli jednak umieściłeś pionek w innej wiosce, musisz opłacić koszt podróży w prowiancie (w odniesieniu do poprzedniego pionka).

Umieszczenie pierwszego pionka w rundzie nigdy nic nie kosztuje.

#### KOSZT W ZASOBACH OPŁACANY ZA PIONKI W WIOSCE

Jeśli umieściłeś pionek w innej wiosce, w której są już inne pionki, musisz wydać **1 zasób** za każdy pionek już obecny w wiosce.

**Ważny wyjątek!** Gdy umieszczasz **biały pionek**, nie płacisz zasobów za pionki już obecne w wiosce.

#### Wędrownego kupiec

Gdy odwiedzasz **Wędrownego kupca** , otrzymujesz 2 zasoby podstawowe, tak jak zwykle. Jeden zasób podstawowy dla innych graczy nie jest przyznawany (jest przyznawany tylko w rozgrywce wieloosobowej).

### PRZEBIEG GRY

#### 1. Wydanie 1 towaru

Po wydaniu 1 towaru w celu zamiany miejsca **Wędrownego kupca**  musisz przenieść pionek neutralny na wolne pole w dowolnej wiosce. Może to być ta sama wioska, ale pionek musi zmienić pole.

#### 2. Ruch

Pole zajmowane przez pionek neutralny uznaje się za zajęte.

Gdy przenosisz się do wioski z pionkiem neutralnym, musisz wydać 1 wybrany zasób podstawowy.

### Prace

Gdy koło przyrządzania posiłków produkuje po raz drugi, odkrywasz **3 prace** zamiast 1. Otrzymujesz tylko 1 wybrany zasób podstawowy, tak jak w grze wieloosobowej.

#### Zmiana rzemieślników na początku rundy 4

Zanim zaczniesz rozmieszczać pionki w rundzie 4, musisz usunąć wszystkich rzemieślników z planszy głównej. Następnie umieść ich ponownie na odpowiednich miejscach, jak opisano w punkcie 4 Przygotowania do gry na str. 3. Nie zmieniaj rozmieszczenia żetonów prac w wioskach. Następnie runda toczy się dalej. Możesz rozmieszczać pionki.

#### Żebrać

Jeśli musisz zebrać, pomijasz 1 turę, umieszczając pionek obok planszy zamiast na niej, i otrzymujesz 1 porcję prowiantu.

#### Punktowanie

W rozgrywce solo starasz się pobić swój własny rekord. Oto tytuły, jakie przysługują Ci po zdobyciu określonej liczby punktów zwycięstwa:

20 PZ: **nosiwoda**

30 PZ: **chłop małorolny**

40 PZ: **gospodarz**

50 PZ: **mistrz murarski**

60 PZ: **mistrz szklarstwa**

70 PZ: **księżna**

W swojej poprzedniej turze gracz umieścił na planszy **czerwony** pionek, więc to on jest punktem odniesienia do obliczenia kosztów podróży. Gracz decyduje się na podróż do sąsiedniej wioski, więc jego koszt podróży wynosi 1 porcję prowiantu. W wiosce jest już **niebieski** pionek, a gracz umieszcza tam **czarny** pionek, musi więc zapłacić 1 zasób. Gdyby umieścił **biały** pionek, nie musiałby płacić tego kosztu.



# Załącznik

## PRACE

| NAZWA                       | SYMBOL                                                                            | EFEKT                                                                                                                                                          |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Ceglarz</b>              |  | Wydaj 7 sagów drewna, aby otrzymać 5 cegieł, 4 worki piasku, 4 wiadra wody i 1 taflę szkła.                                                                    |
| <b>Kucharka</b>             |  | Wydaj 5 kawałków mięsa, aby otrzymać 5 sagów drewna, 5 worków piasku, 5 talerzy owsianki, 4 worki węgla drzewnego i 3 porcje prowiantu.                        |
| <b>Przesiewaczka</b>        |  | Wydaj 7 worków węgla drzewnego, aby otrzymać 4 cegły, 4 sagi drewna, 1 taflę szkła, 1 sztukę bydła i 1 świnię.                                                 |
| <b>Zarządca posiadłości</b> |  | Usuń 3 pola uprawne ze swojego dominium, aby otrzymać 2 pastwiska, 2 świnię i 2 sztuki bydła. Natychmiast umieść pastwiska na pustych polach w swoim dominium. |
| <b>Drwal</b>                |  | Usuń 3 płytki lasu ze swojego dominium, aby otrzymać 5 sagów drewna, 4 kawałki mięsa i 1 sztukę bydła.                                                         |

## MAŁE BUDYNKI

👉 = wymiana w dowolnym momencie

⚡ = natychmiastowa jednorazowa nagroda

∞ = stały efekt

★ = punkty zwycięstwa na koniec gry

| NR  | NAZWA                             | KOSZT                                       | TYP | EFEKT                                                                                                                         | PZ |
|-----|-----------------------------------|---------------------------------------------|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 01A | <b>Glinianka</b>                  | 1 sag drewna, 3 wiadra wody                 | 👉   | Wydaj 2 wiadra wody, aby otrzymać 3 cegły.                                                                                    | 1  |
| 01B | <b>Cegielnia</b>                  | 1 sag drewna, 4 wiadra wody                 | ⚡   | Natychmiast otrzymujesz 1 cegłę za każdy staw w swoim dominium.                                                               | 2  |
| 02A | <b>Kamienica</b>                  | 1 tafla szkła, 3 cegły                      | 👉   | Wydaj 2 kawałki mięsa, aby otrzymać 2 cegły i 2 sagi drewna.                                                                  | 3  |
| 02B | <b>Plac robotników najemnych</b>  | 1 tafla szkła, 2 cegły, 2 sagi drewna       | 👉   | Wydaj 1 talerz owsianki, aby otrzymać 1 cegłę.                                                                                | 3  |
| 03A | <b>Piec</b>                       | 2 tafle szkła, 2 cegły                      | 👉   | Wydaj 2 worki węgla drzewnego, aby otrzymać 3 cegły.                                                                          | 4  |
| 03B | <b>Dom ryglowy</b>                | 2 tafle szkła, 1 cegła, 2 sagi drewna       | ⚡   | Jeśli po wzniesieniu tego budynku masz 5 sagów drewna, natychmiast otrzymujesz 7 cegieł.                                      | 4  |
| 04A | <b>Skład drewna</b>               | 3 wiadra wody, 2 worki piasku               | ∞   | Za każdym razem, gdy dokładasz małą posiadłość i masz mniej niż 3 sagi drewna, przesun znacznik drewna na pole „3”.           | 1  |
| 04B | <b>Flisak</b>                     | 4 talerze owsianki                          | ⚡   | Natychmiast otrzymujesz 7 sagów drewna.                                                                                       | 0  |
| 05A | <b>Zagroda dla wołów</b>          | 1 tafla szkła, 1 cegła, 2 sagi drewna       | 👉   | Usuń 1 płytkę lasu ze swojego dominium, aby otrzymać 1   2   3   4 sagi drewna za 1   2   4   7 sztuk bydła w swoim dominium. | 1  |
| 05B | <b>Warsztat snycerski</b>         | 1 tafla szkła, 2 cegły, 2 sagi drewna       | 👉   | Wydaj 1 talerz owsianki, aby otrzymać 1 sag drewna.                                                                           | 3  |
| 06A | <b>Tartak</b>                     | 2 tafle szkła, 2 cegły, 2 sagi drewna       | 👉   | Usuń 1 płytkę lasu ze swojego dominium, aby otrzymać 3 sagi drewna.                                                           | 2  |
| 06B | <b>Zacieniony młyn</b>            | 2 tafle szkła, 3 cegły, 2 sagi drewna       | 👉   | Usuń 1 płytkę lasu ze swojego dominium, aby otrzymać 1 sag drewna i 2 talerze owsianki.                                       | 3  |
| 07A | <b>Jezioro Glaswald</b>           | 4 cegły, 1 wiadro wody, 1 płytka lasu       | ∞   | Za każdym razem, gdy dokładasz małą posiadłość, otrzymujesz 3 worki piasku.                                                   | 1  |
| 07B | <b>Mieszalnia zaprawy</b>         | 2 cegły, 1 kawałek mięsa, 1 talerz owsianki | ⚡   | Natychmiast otrzymujesz 2 wiadra wody i 3 worki piasku.                                                                       | 1  |
| 08A | <b>Dom w stylu hotzenwaldzkim</b> | 1 tafla szkła, 2 cegły, 2 sagi drewna       | ⚡   | Natychmiast otrzymujesz 3 worki piasku i 1 sztukę bydła.                                                                      | 2  |

| NR  | NAZWA                          | KOSZT                                                 | TYP    | EFEKT                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | PZ |
|-----|--------------------------------|-------------------------------------------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 08B | Tawerna                        | 1 tafla szkła, 1 cegła, 2 sági drewna                 | 👉      | Wydad 1 wiadro wody i 1 talerz owsianki, aby otrzymać 2 worki piasku.                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 3  |
| 09A | Stanowisko przesiewania piasku | 2 tafle szkła, 2 cegły, 1 sąg drewna                  | 👉      | Wydad 1 kawałek mięsa, aby otrzymać 2 worki piasku.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 5  |
| 09B | Zegarmistrz                    | 2 tafle szkła, 1 cegła, 2 sági drewna                 | ⚡      | Przesuń wszystkie znaczniki zasobów podstawowych znajdujące się na polu „o” na pole „1”. Natychmiast rozegraj kolejną turę. W rozgrywce solo rozgrywasz kolejną turę tym samym pionkiem. Koszt podróży obliczasz w oparciu o początkowe położenie tego pionka. Musisz zapłacić ewentualne zasoby za pionki obecne w wiosce docelowej (chyba że wykonałeś ruch białym pionkiem). | 3  |
| 10A | Chata pasterza                 | 1 cegła, 3 sági drewna                                | ∞      | Za każdym razem, gdy odwiedzasz <b>Pasterkę</b> 🐏, otrzymujesz 1 worek węgla drzewnego.                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 1  |
| 10B | Handlarz węglem                | 5 cegieł, 2 sági drewna                               | ⚡      | Natychmiast otrzymujesz po 4 worki węgla drzewnego na każdym kole.                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 1  |
| 11A | Wytwórca potaży                | 1 tafla szkła, 4 sági drewna                          | ⚡<br>∞ | Natychmiast usuń znacznik węgla drzewnego z koła wyrobu szkła. Odlóż go do pudełka.                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 2  |
| 11B | Wytapiacz                      | 1 tafla szkła, 1 cegła, 2 kawałki mięsa               | ⚡      | Natychmiast otrzymujesz 6 worków węgla drzewnego. Możesz natychmiast wymienić dokładnie 1 kawałek mięsa na 3 worki węgla drzewnego.                                                                                                                                                                                                                                             | 3  |
| 12A | Halda węgla drzewnego          | 2 tafle szkła, 1 cegła, 1 sąg drewna                  | 👉      | Wydad 1 sąg drewna i 1 kawałek mięsa, aby otrzymać 3 worki węgla drzewnego.                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 5  |
| 12B | Magazyn                        | 2 tafle szkła, 5 cegieł                               | ⚡      | Natychmiast otrzymujesz 3 sági drewna, 3 worki węgla drzewnego, 2 kawałki mięsa i 1 worek piasku.                                                                                                                                                                                                                                                                               | 3  |
| 13A | Studnia                        | 3 cegły, 3 sági drewna, 1 wiadro wody                 | 👉      | Wydad 1 talerz owsianki, aby otrzymać 1 wiadro wody.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 1  |
| 13B | Cysterna                       | 4 cegły                                               | ∞      | Za każdym razem, gdy w wyniku ruchu wchodzisz do wioski z <b>Kucharką</b> 👩, otrzymujesz 2 wiadra wody. Nie otrzymujesz wody, jeśli poruszyłeś się w obrębie tej samej wioski.                                                                                                                                                                                                  | 1  |
| 14A | Wieża ciśnień                  | 1 tafla szkła, 3 cegły                                | ⚡      | Natychmiast otrzymujesz 1 wiadro wody za każde puste pole w swoim dominium.                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 2  |
| 14B | Leśna chatka nad jeziorem      | 1 tafla szkła, 4 sági drewna                          | ∞      | Za każdym razem, gdy usuwasz płytkę lasu (w jakikolwiek sposób), otrzymujesz 1 wiadro wody.                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 3  |
| 15A | Warsztat bednarski             | 2 tafle szkła, 2 cegły, 1 sąg drewna                  | 👉      | Wydad 2 sági drewna, aby otrzymać 3 wiadra wody.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 4  |
| 15B | Łaźnia                         | 2 tafle szkła, 2 cegły                                | ∞      | Za każdym razem, gdy przenosisz <b>Wędrownego kupca</b> 🚚 (przez wydanie 1 towaru), otrzymujesz 1 wiadro wody.                                                                                                                                                                                                                                                                  | 4  |
| 16A | Młyn                           | 5 sągów drewna                                        | 👉      | Usuń 1 pole uprawne ze swojego dominium, aby otrzymać 3 talerze owsianki.                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 1  |
| 16B | Spiżarnia                      | 5 sągów drewna                                        | ⚡      | Natychmiast otrzymujesz 1 wiadro wody, 1 kawałek mięsa i 3 talerze owsianki.                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 1  |
| 17A | Jarmark                        | 1 tafla szkła, 2 sági drewna, 1 worek węgla drzewnego | ⚡      | Natychmiast otrzymujesz 1 kawałek mięsa, 1 talerz owsianki i 1 świnię.                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 2  |
| 17B | Sklep spożywczy                | 1 tafla szkła, 1 cegła, 1 sąg drewna                  | ⚡      | Natychmiast wydaj 3 różne zasoby, aby otrzymać 5 talerzy owsianki.                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 3  |
| 18A | Dwór                           | 2 tafle szkła, 3 sági drewna                          | 👉      | Usuń 1 staw ze swojego dominium, aby otrzymać 2 wiadra wody, ALBO usuń 1 pole uprawne ze swojego dominium, aby otrzymać 1 talerz owsianki.                                                                                                                                                                                                                                      | 4  |
| 18B | Malarz gabinetowy              | 2 tafle szkła, 1 cegła, 2 sági drewna                 | ∞      | Za każdym razem, gdy pozyskujesz szkło (w jakikolwiek sposób), otrzymujesz 1 talerz owsianki za każdą pozyskaną taflę szkła. Produkcja szkła na kole także się liczy.                                                                                                                                                                                                           | 3  |
| 19A | Gospoda                        | 3 sági drewna, 2 wiadra wody, 3 worki węgla drzewnego | ⚡      | Natychmiast otrzymujesz 3 kawałki mięsa i 4 talerze owsianki.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 1  |
| 19B | Piwniczka na szynkę            | 5 cegieł, 1 sąg drewna                                | ∞      | Za każdym razem, gdy pozyskujesz mięso od <b>Rzeźnika</b> 🍖, otrzymujesz dodatkowo 1 kawałek mięsa.                                                                                                                                                                                                                                                                             | 1  |
| 20A | Łowisko pstrągów               | 1 tafla szkła, 3 cegły, 2 sági drewna                 | 👉      | Usuń 1 staw ze swojego dominium, aby otrzymać 1 wiadro wody i 1 kawałek mięsa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 3  |
| 20B | Szynk                          | 1 tafla szkła, 3 cegły, 2 sági drewna                 | ⚡      | Natychmiast otrzymujesz 2 wiadra wody, 2 kawałki mięsa i 2 talerze owsianki.                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 2  |
| 21A | Rzeźnia                        | 2 tafle szkła, 3 cegły                                | ⚡      | Możesz natychmiast wydać 3 zwierzęta (w dowolnej kombinacji), aby otrzymać 6 kawałków mięsa.                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 4  |

| NR  | NAZWA                               | KOSZT                                                 | TYP                                                                                 | EFEKT                                                                                                                                                                                                                                                                     | PZ |
|-----|-------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 21B | <b>Łowisko na jeziorze</b>          | 2 tafle szkła, 2 sági drewna                          | ∞                                                                                   | Za każdym razem, gdy odwiedzasz <b>Ogrodniczkę</b>  , aby otrzymać 1 staw, możesz natychmiast wymienić 1 wiadro wody na 2 kawałki mięsa.                                               | 4  |
| 22A | <b>Poidło</b>                       | 2 cegły, 1 sag drewna, 3 wiadra wody                  |    | Wydadz 2 wiadra wody, aby otrzymać 1 świnię, ALBO wydaj 3 wiadra wody, aby otrzymać 1 sztukę bydła.                                                                                                                                                                       | 2  |
| 22B | <b>Leśniczówka</b>                  | 1 cegła, 2 sági drewna                                | ⚡                                                                                   | Natychmiast otrzymujesz 1 świnię za każde 2 płytki lasu w swoim dominium.                                                                                                                                                                                                 | 1  |
| 23A | <b>Garbarnia</b>                    | 1 tafla szkła, 1 cegła, 2 wiadra wody                 | ∞<br>★                                                                              | Za każdym razem, gdy wydajesz świnię u <b>Rzeźnika</b>  , umieść je na tym budynku. W Garbarni możesz przechowywać do 5 świń. Na koniec gry zdobywasz 2 PZ za każdą świnię w Garbarni. | 0  |
| 23B | <b>Chlew</b>                        | 1 tafla szkła, 1 cegła                                | ∞                                                                                   | Za każdym razem, gdy pozyskujesz 1 pole uprawne od <b>Rolniczki</b>  , i masz co najmniej 2 świnię w swoim dominium, otrzymujesz 1 świnię.                                               | 1  |
| 24A | <b>Tuczarnia</b>                    | 2 tafle szkła, 2 cegły, 1 sag drewna                  | ⚡                                                                                   | Natychmiast otrzymujesz 1 wybrane zwierzę za każde pole uprawne w swoim dominium.                                                                                                                                                                                         | 3  |
| 24B | <b>Chata zbieracza bukwi</b>        | 2 tafle szkła, 1 sag drewna                           | ⚡<br>∞                                                                              | Natychmiast umieść 1 pastwisko w swoim dominium. Od tej pory każda płytka lasu w Twoim dominium może pomieścić 1 dodatkową świnię.                                                                                                                                        | 4  |
| 25A | <b>Dom w stylu schauinslandzkim</b> | 3 cegły, 2 sági drewna                                | ⚡                                                                                   | Jeśli masz co najmniej 2 pastwiska w swoim dominium, natychmiast otrzymujesz 3 sztuki bydła.                                                                                                                                                                              | 0  |
| 25B | <b>Koryto</b>                       | 1 cegła, 1 sag drewna, 2 worki piasku                 |    | Wydadz 2 talerze owsianki, aby otrzymać 1 świnię, ALBO wydaj 3 talerze owsianki, aby otrzymać 1 sztukę bydła.                                                                                                                                                             | 0  |
| 26A | <b>Alpejska chatka</b>              | 1 tafla szkła, 3 sági drewna                          | ⚡                                                                                   | Natychmiast otrzymujesz 1 sztukę bydła za każde puste pastwisko w swoim dominium.                                                                                                                                                                                         | 2  |
| 26B | <b>Podkuwacz</b>                    | 1 tafla szkła, 3 cegły, 1 sag drewna                  |   | Wydadz 3 worki węgla drzewnego, aby otrzymać 1 sztukę bydła.                                                                                                                                                                                                              | 4  |
| 27A | <b>Wychowalnia</b>                  | 2 tafle szkła, 3 sági drewna                          | ⚡                                                                                   | Natychmiast otrzymujesz 1 pasujące zwierzę za każdą parę zwierząt danego gatunku w swoim dominium (maks. 4).                                                                                                                                                              | 3  |
| 27B | <b>Obora</b>                        | 2 tafle szkła, 1 cegła, 1 sag drewna, 1 wiadro wody   | ∞                                                                                   | Za każdym razem, gdy pozyskujesz 1 pole uprawne od <b>Rolniczki</b>  , i masz co najmniej 2 sztuki bydła w swoim dominium, otrzymujesz 1 sztukę bydła.                                 | 3  |
| 28A | <b>System irygacyjny</b>            | 2 cegły, 4 sági drewna                                |  | Wydadz 2 wiadra wody, aby umieścić pastwisko w swoim dominium, ALBO wydaj 4 wiadra wody, aby umieścić staw w swoim dominium.                                                                                                                                              | 1  |
| 28B | <b>Chata w lesie</b>                | 3 cegły, 4 sági drewna, 2 kawałki mięsa               | ⚡                                                                                   | Natychmiast umieść wybrane płytki krajobrazu (pola uprawne, stawy, pastwiska) na wszystkich pustych polach na tej planszy, które sąsiadują w pionie albo poziomie z tym budynkiem. Możesz użyć różnych płytek.                                                            | 1  |
| 29A | <b>Chata na polanie</b>             | 1 tafla szkła, 4 sag drewna, 1 płytka lasu            | ⚡                                                                                   | Natychmiast umieść 2 pola uprawne ALBO 1 staw, ALBO 1 pastwisko w swoim dominium.                                                                                                                                                                                         | 3  |
| 29B | <b>Zwierzyniec</b>                  | 1 tafla szkła, 4 sági drewna                          | ⚡                                                                                   | Natychmiast umieść do 3 pastwisk na tej planszy.                                                                                                                                                                                                                          | 1  |
| 30A | <b>Dom robotnika rolnego</b>        | 2 tafle szkła, 3 cegły, 3 sági drewna                 | ∞                                                                                   | Za każdym razem, gdy przenosisz <b>Wędrownego kupca</b>  , (przez wydanie 1 towaru), otrzymujesz 1 talerz owsianki za każde pole uprawne w swoim dominium (maks. 4).                 | 3  |
| 30B | <b>Dom na farmie</b>                | 2 tafle szkła, 2 cegły, 1 sag drewna                  |  | Wydadz 1 talerz owsianki i usuń 1 pole uprawne ze swojego dominium, aby umieścić w swoim dominium 1 pastwisko.                                                                                                                                                            | 3  |
| 31A | <b>Piec szklarski</b>               | 2 cegły, 1 sag drewna                                 |  | Wydadz 2 kawałki mięsa, aby otrzymać 1 punkt rozwoju huty.                                                                                                                                                                                                                | 2  |
| 31B | <b>Warsztat szklarski</b>           | 4 cegły, 3 kawałki mięsa                              | ⚡                                                                                   | Natychmiast otrzymujesz 3 punkty rozwoju huty.                                                                                                                                                                                                                            | 2  |
| 32A | <b>Dmuchacz szkła</b>               | 1 tafla szkła, 3 cegły, 2 sági drewna                 |  | Wydadz 1 kawałek mięsa i 2 talerze owsianki, aby otrzymać 1 taflę szkła.                                                                                                                                                                                                  | 3  |
| 32B | <b>Składzik</b>                     | 1 tafla szkła, 3 sági drewna, 1 worek węgla drzewnego | ⚡                                                                                   | Natychmiast otrzymujesz 3 tafle szkła.                                                                                                                                                                                                                                    | 0  |
| 33A | <b>Piekarnia</b>                    | 2 tafle szkła, 1 cegła, 1 sag drewna                  |  | Wydadz 1 wiadro wody i usuń 1 pole uprawne ze swojego dominium, aby otrzymać 2 porcje prowiantu.                                                                                                                                                                          | 3  |
| 33B | <b>Cech</b>                         | 2 tafle szkła, 2 sági drewna, 2 kawałki mięsa         | ⚡                                                                                   | Jeśli po wzniesieniu tego budynku masz 1 taflę szkła i co najmniej 3 porcje prowiantu, natychmiast otrzymujesz 3 punkty rozwoju huty.                                                                                                                                     | 4  |
| 34A | <b>Dwór rycerski</b>                | 4 cegły, 4 sági drewna                                | ★                                                                                   | Na koniec gry tracisz 1 PZ za każde puste pole w swoim dominium (maks. 5).                                                                                                                                                                                                | 6  |

| NR  | NAZWA             | KOSZT                                          | TYP | EFEKT                                                                                                                                                                                                                                                                     | PZ |
|-----|-------------------|------------------------------------------------|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 34B | Destylarnia       | 3 cegły, 1 sąg drewna, 1 worek węgla drzewnego | ∞   | Za każdym razem, gdy odwiedzasz <b>Rolniczkę</b> jako pierwszego rzemieślnika, to zamiast odwiedzać sąsiedniego, możesz wydać 2 wiadra wody, aby odwiedzić dowolnego rzemieślnika w dowolnej wiosce bez poruszania swojego pionka.                                        | 2  |
| 35A | Kasztel           | 1 tafla szkła, X cegieł, 1 sąg drewna          | ∞   | Koszt cegieł (X) jest równy liczbie pozostałych graczy. Od tej pory nie płacisz żadnych zasobów innym graczom za odwiedzanie wioski, w których mają oni swoje pionki. W rozgrywce 2-osobowej pionek neutralny jest graczem, więc X wynosi 2. W rozgrywce solo X wynosi 1. | 3  |
| 35B | Szałas pustelnika | 1 tafla szkła, 1 cegła, 1 sąg drewna           | ⚡   | W momencie wznoszenia tego budynku na tej samej planszy nie może być innych budynków. Potem możesz już wznosić inne budynki na tej planszy.                                                                                                                               | 4  |
| 36A | Wiejski kościółek | 2 tafle szkła, 3 cegły, 2 sągi drewna          | ★   | Na koniec gry zdobywasz dodatkowo 1 PZ za każde puste pole na tej planszy, które sąsiaduje w pionie albo poziomie z tym budynkiem.                                                                                                                                        | 4  |
| 36B | Dom kolonialny    | 2 tafle szkła, 1 cegła, 1 sąg drewna           | ★   | Na koniec gry zdobywasz dodatkowo 2 PZ za każdy zestaw: 1 pole uprawne + 1 staw + 1 pastwisko w swoim dominium (maks. 10 PZ).                                                                                                                                             | 1  |

## DUŻE BUDYNKI

| NAZWA                   | KOSZT                                                                    | EFEKT                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | PZ |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Dom gospodarza          | 3 tafle szkła, 4 cegły, 4 sągi drewna, 1 płytka lasu                     | Aby wznieść Dom gospodarza, musisz mieć przynajmniej 4 pola uprawne w swoim dominium. Wydadz 4 talerze owsianki, aby umieścić 1 pole uprawne w swoim dominium. Na koniec gry zdobywasz dodatkowo 1 PZ za każde pole uprawne w swoim dominium.                                                                                                                                                                     | 5  |
| Domek myśliwski         | 3 tafle szkła, 3 cegły, 3 sągi drewna, 3 płytki lasu                     | -                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 10 |
| Gospodarstwo hodowlane  | 3 tafle szkła, 2 cegły, 4 sągi drewna                                    | Na koniec gry zdobywasz dodatkowo 2 PZ za każde pastwisko z co najmniej 2 zwierzętami na tej planszy, które sąsiaduje z tym budynkiem pionowo albo poziomo.                                                                                                                                                                                                                                                       | 5  |
| Hotel zamkowy           | 3 tafle szkła, 3 cegły, 1 sąg drewna                                     | Po wzniesieniu tego budynku nie możesz już dokładać plansz małych posiadłości. Jeśli Twój znacznik rozwoju huty dotrze na ostatnie pole toru, nic się nie dzieje. Ewentualna reszta punktów przepada. Wydadz 1 punkt rozwoju huty, aby otrzymać 1 kawałek mięsa. Nie możesz dokonać wymiany, jeśli znacznik rozwoju jest na pierwszym polu toru. Na koniec gry zdobywasz dodatkowo 1 PZ za każdą małą posiadłość. | 5  |
| Karczma                 | 3 tafle szkła, 1 cegła, 2 sągi drewna, 1 kawałek mięsa                   | Wydadz 2 wiadra wody, aby otrzymać 1 talerz owsianki. Na koniec gry zdobywasz dodatkowo 1 PZ za każdy talerz owsianki.                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 5  |
| Łaźnie termalne         | 3 tafle szkła, 3 sągi drewna, 3 worki węgla drzewnego, 2 stawy           | -                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 10 |
| Magazyn piasku          | 3 tafle szkła, 2 cegły, 2 sągi drewna, 1 worek piasku                    | Wydadz 2 talerze owsianki, aby otrzymać 1 worek piasku. Na koniec gry zdobywasz dodatkowo 1 PZ za każdy worek piasku.                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 5  |
| Magazyn węgla drzewnego | 3 tafle szkła, 2 cegły, 2 sągi drewna, 3 worki węgla drzewnego           | Wydadz 2 sągi drewna, aby otrzymać 1 worek węgla drzewnego. Na koniec gry zdobywasz dodatkowo 1 PZ za każde 2 worki węgla drzewnego.                                                                                                                                                                                                                                                                              | 7  |
| Plac budowy             | 3 tafle szkła, 3 cegły, 3 sągi drewna                                    | Na koniec gry zdobywasz dodatkowo 2 PZ za każdy sąsiedni budynek na tej planszy.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 5  |
| Sklep na farmie         | 3 tafle szkła, 3 cegły, 3 sągi drewna, 5 talerzy owsianki                | Na koniec gry zdobywasz dodatkowo 2 PZ za każdy kawałek mięsa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 5  |
| Sklep z narzędziami     | 3 tafle szkła, 3 cegły, 3 sągi drewna                                    | Na koniec gry zdobywasz dodatkowo 1 PZ za każdy zestaw: 1 cegła + 1 sąg drewna. Przykład. Jeśli masz 2 cegły i 3 sągi drewna, zdobywasz dodatkowo 2 PZ.                                                                                                                                                                                                                                                           | 7  |
| Szpital                 | 3 tafle szkła, 2 cegły, 2 sągi drewna, 2 wiadra wody, 3 talerze owsianki | -                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 10 |
| Wędzarnia               | 3 tafle szkła, 2 cegły, 3 sągi drewna, 1 pole uprawne                    | Aby wznieść ten budynek, musisz mieć co najmniej 3 stawy w swoim dominium. Na koniec gry zdobywasz dodatkowo 1 PZ za każdy staw w swoim dominium.                                                                                                                                                                                                                                                                 | 5  |
| Zbiornik wody           | 3 tafle szkła, 6 cegieł                                                  | Na koniec gry zdobywasz dodatkowo 1 PZ za każde wiadro wody.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 6  |



rewers



### Architekt

Możesz wznieść 1 budynek (str. 8).



### Ceglarz

Wyдай 1 worek węgla drzewnego, aby otrzymać 4 cegły.



### Cieśla

Usuń 1 płytkę lasu ze swojego dominium. Otrzymujesz 1 sąg drewna i możesz wznieść 1 budynek (str. 8). Możesz wydać zdobyte drewno do wzniesienia tego budynku. Nie możesz ograniczyć się tylko do wzięcia drewna albo tylko do budowania.



### Stolarz

Możesz wznieść 1 budynek (str. 8) ALBO otrzymać 1 punkt rozwoju huty (str. 8).



### Wytwórca pieców

Wyдай 3 cegły, aby otrzymać 2 punkty rozwoju huty (str. 8).



rewers



### Hodowca świń

Otrzymujesz 1 świnię.



### Hodowczyni bydła

Otrzymujesz 1 sztukę bydła.



### Pasterka

Otrzymujesz 1 talerz owsianki za każdą sztukę bydła w swoim dominium ALBO otrzymujesz 1 sąg drewna za każdą świnię na płycie lasu w swoim dominium.



### Rzeźnik

Wyдай 1 świnię, aby otrzymać 2 kawałki mięsa, ALBO wydaj 1 sztukę bydła, aby otrzymać 3 kawałki mięsa.



### Zarządca posiadłości

Wyдай 1 wiadro wody i 1 talerz owsianki, aby otrzymać 1 świnię i 1 sztukę bydła, ALBO wydaj 1 wiadro wody i 1 cegłę, aby otrzymać 1 świnię i 1 sztukę bydła.



rewers



### Kucharka

Otrzymujesz 1 talerz owsianki za każde pole uprawne w swoim dominium ALBO otrzymujesz 1 | 2 | 3 kawałki mięsa za 2 | 4 | 6 stawów w swoim dominium.



### Ogrodniczka

Wyдай 1 cegłę, aby otrzymać 1 staw (umieść go na pustym polu w swoim dominium), ALBO otrzymujesz 1 wiadro wody za każdy staw w swoim dominium.



### Przesiewaczka

Otrzymujesz 1 worek piasku za każdy staw w swoim dominium.



### Rolniczka

Wyдай 1 sąg drewna, aby otrzymać 1 pastwisko ALBO otrzymujesz 1 pole uprawne. Umieść pastwisko albo pole uprawne na pustym polu w swoim dominium.



### Wędrownny kupiec

Wybierz zasób podstawowy. Otrzymujesz 2 jednostki tego zasobu, a pozostali gracze otrzymują po 1 jego jednostce. Poinformuj o tym graczy. Pozostali gracze mogą odmówić przyjęcia zasobu.



rewers



### Drwal

Usuń 1 płytkę lasu ze swojego dominium, aby otrzymać 4 sagi drewna.



### Węglarz

Wyдай 1 sąg drewna, aby otrzymać 4 worki węgla drzewnego.

## Twórcy

**Projekt gry:** Uwe Rosenberg i Tido Lorenz

**Ilustracje:** Lukas Siegmon

**Projekt graficzny:** Lukas Siegmon, Christof Tisch

**Opracowanie i redakcja niemieckiej instrukcji:**

Frank Heeren i Inga Keutmann

**Tłumaczenie, redakcja i układ graficzny wersji angielskiej:**

Board Game Circus

(Richi Anna Haarhoff, Harriet Cooper, Agnieszka Kopera)

**Tłumaczenie wersji polskiej:** Monika Żabicka

**Redakcja wersji polskiej:** zespół Rebel

© 2024 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Podziękowania dla Bastiana Winkelhausa, Stephana Rinka i Christofa Tischa za wsparcie przy opracowywaniu i redakcji. Podziękowania dla Andreasa Rescha za stworzenie grafik 3D.

Osoby, którym pragniemy podziękować za poświęcony czas i komentarze podczas niezliczonych rozgrywek: Sebastian Gerhardt, Levi, Janina Woitkowski, David Woitkowski, Carsten Götte oraz Arne Menting.

A także: Timo Kessler, Diana Deparade, Nina Piehl, Felina Haun, Christoph Kittsteiner, Marcel Labus, Simon Rothmeier, Andreas Penndorf, Thomas Klotz, Tilman Reiffen i wszyscy pozostali, którzy testowali tę grę.



### RADY DLA POCZĄTKUJĄCYCH

- Na początku wybierz 1 albo 2 budynki zapewniające stałe korzyści, np. wymianę w dowolnym momencie. Byłoby świetnie, gdyby ich efekty się ze sobą łączyły. Jak najszybciej używaj rzemieślników, aby zbierać zasoby do wznoszenia budynków.
- Zdobywaj stawy, pola uprawne i zwierzęta, aby ulepszyć efekty współpracy z takimi rzemieślnikami jak Ogrodniczka czy Pasterka.
- Duże budynki zapewnią Ci sporo punktów zwycięstwa na koniec gry, ale są dość drogie, więc wznos ich za wcześnie. Planuj z wyprzedzeniem.
- Pilnuj współgraczy, aby nie pokrzyżowali Ci planów (np. wzniesienia konkretnego dużego budynku).