

SOLENIA

Wprowadzenie

Kilka milionów lat temu na małej planecie Solenii zniknął naturalny podział na dzień i noc. Jej północna półkula jest odtąd na zawsze pogrążona w mroku, a południowa – na wieczność skąpana w słońcu.

Jako mieszkaniec planety wykonujesz nobliwy fach, którym parali się również Twoi przodkowie: dostarczasz mieszkańcom obu półkul niezbędnych do życia dóbr. Ludzie Dnia potrzebują kamienia i wody, czyli surowców, o które bardzo trudno na ich półkuli. Ludzie Nocy potrzebują zaś drewna i pszenicy, aby przetrwać w chłodnym klimacie panującym na ich części globu. Bądź skuteczny w swych działaniach i wyprzedź rywali w walce o złote gwiazdki!

Elementy

- figurka ogromnego sterowca,
- 5 dwustronnych części planszy,
- 48 płytek zamówień,
- żetony złotych gwiazdek,
- 60 surowców po 15 w każdym rodzaju: drewno, pszenica, kamień i woda,
- dla każdego gracza: 16 kart sterowca i 1 planszетка gracza,
- 24 płytki usprawnień,
- kość (używana w wariantach 1-osobowym).

Instrukcja dotyczy rozgrywki dla 2–4 graczy z użyciem letniej strony planszetek graczy. Pozostałe warianty zostały opisane na końcu instrukcji i w załączniku (wariant 1-osobowy).

Przygotowanie

1 Planszę należy złożyć, układając 5 części na 1 z 2 możliwych sposobów: noc/noc/świt/dzień/dzień albo dzień/dzień/zmierzch/noc/noc.

2 Figurkę ogromnego sterowca należy położyć na środkowym polu środkowej części planszy.

3 Płytki zamówień trzeba posortować i ułożyć w 2 zakrytych stosach: dnia i nocy. Następnie wyklada się odkryte po 3 płytki dnia i 3 płytki nocy (rozgrywka 2- i 3-osobowa) albo odkryte po 4 płytki dnia i 4 płytki nocy (rozgrywka 4-osobowa).

4 Każdy gracz kładzie przed sobą planszетkę gracza w wybranym przez siebie kolorze letnią stroną (z symbolem ☀️) do góry.

5 Każdy gracz tasuje talię kart sterowca w kolorze wybranej planszетки i kładzie w formie zakrytego stosu po lewej stronie swojej planszетки.



Pierwszym graczem zostaje osoba, która najczęściej buja w obłokach.

Rozgrywka 3-osobowa: 3. gracz w kolejności otrzymuje 1 znacznik drewna.

Rozgrywka 4-osobowa: 3. gracz w kolejności otrzymuje 1 znacznik drewna, a 4. gracz 1 znacznik kamienia.

Gracze umieszczają swoje surowce na polach magazynu na swojej planszетce gracza.

7 Żetony złotych gwiazdek i znaczniki surowców należy umieścić w zasięgu graczy. To pula zasobów.

8 Każdy gracz dobiera 3 karty z wierzchu swojej talii kart sterowca. Teraz można zacząć grę!

• Surowce są nieograniczone, więc gdy ich zabraknie, użyjcie dowolnych zamienników.

• Płytki usprawnień należy zostawić w pudełku – nie używa się ich w rozgrywce na letniej stronie planszettek graczy.

Przed pierwszą grą należy przygotować karty sterowca, ostrożnie wyciskając okrągły środek.

Przebieg gry

Gra trwa 16 rund. W każdej rundzie każdy gracz zagrywa 1 kartę sterowca z ręki. Gra dobiega końca, gdy wszyscy gracze zagrają wszystkie 16 kart ze swojej talii.

Rozpoczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, **każdy gracz musi zagrać w swojej turze 1 kartę sterowca** na planszę złożoną z 5 części.

Należy przy tym przestrzegać następujących zasad:

- Kartę sterowca trzeba położyć **na pustym polu** (bez karty) na jednej z części planszy.
- **Zasada sąsiedztwa.** Wybrane pole **musi sąsiadować z figurką ogromnego sterowca** **A** albo z **inną kartą, którą zagrał dany gracz** **B**.

- Kartę sterowca można zagrać na pole zajmowane przez ogromny sterowiec (o ile nie ma na nim żadnej karty!).
- Gdy nie da się zagrać karty sterowca na pole sąsiadujące z ogromnym sterowcem albo z inną zagraną przez gracza kartą, gracz musi przedłużyć swoją podróż (zob. niżej) albo odrzucić kartę z ręki i przesunąć figurkę ogromnego sterowca do przodu (zob. Przesuwanie ogromnego sterowca na str. 3). Jeśli gracz wybierze drugą opcję, nie wykonuje już żadnych innych akcji w swojej turze!

Przedłużenie podróży

Decydując się na przedłużenie podróży, gracz może zignorować zasadę sąsiedztwa. Aby to zrobić, musi wydać 1 znaczek dowolnego surowca (ze swojego magazynu) za każde pole (puste albo zajęte) między polem, które chce zająć, a polem z figurką ogromnego sterowca albo z jedną ze swoich zagranych kart. Zużyte surowce odkłada się do puli zasobów.

Kartę można zagrać na pole z symbolem:

- **dryfującej wyspy produkcyjnej,**
- **dryfującego miasta.**



dryfujące wyspy produkcyjne:
drewno/kamień/pszenica/woda



dryfujące miasta:
dzień/noc

Zagranie karty na dryfującą wyspę produkcyjną

Gracz zdobywa tyle surowców, ile wynosi wartość zagranej karty (0, 1 albo 2). Rodzaj surowca zależy od pola widocznego przez otwór w karcie. Wszystkie zdobyte w ten sposób surowce kładzie się na polach magazynu na swojej planszce gracza.

Uwaga! Nie można mieć więcej niż 8 surowców. Jeśli w którymś momencie gry liczba surowców gracza będzie wynosić więcej niż 8, musi odrzucić do puli zasobów tyle surowców dowolnego rodzaju, aby zostało mu 8 sztuk.



A
Pola sąsiadujące z ogromnym sterowcem.



B
Pola sąsiadujące z inną zagraną przez gracza kartą.



Przykład

Natalia wydaje 1 znaczek kamienia i 1 znaczek drewna, aby położyć kartę w odległości 3 pól od jednej ze swoich kart (między nimi znajdują się 2 puste pola).



Przykład

Amelia zagrywa kartę o wartości „2” na dryfującą wyspę produkującą drewno, dzięki czemu otrzymuje 2 znaczki drewna, które kładzie na swojej planszce gracza.

Zagranie karty na dryfujące miasto

Gracz zdobywa tyle złotych gwiazdek, ile wynosi wartość zagranej karty (0, 1 albo 2).

Następnie gracz **musi zrealizować zamówienie z płytki zamówienia**, dostarczając widniejące na niej surowce.

- Jeśli dryfujące miasto jest miastem dnia, płytkę zamówienia musi być płytką dnia.
- Jeśli dryfujące miasto jest miastem nocy, płytkę zamówienia musi być płytką nocy.

Zrealizowaną płytkę zamówienia należy położyć w pierwszym wolnym wcięciu od lewej przy swojej planszeczce gracza: płytki dnia kładzie się nad planszeczka, a płytki nocy pod nią. Dostarczone surowce odkłada się do puli zasobów, następnie należy odkryć nową płytkę zamówienia tego samego rodzaju (dnia albo nocy).

Gdy gracz położy zrealizowaną płytkę zamówienia przy planszeczce, natychmiast otrzymuje bonus widniejący przy wcięciu, które zajął (bonus otrzymuje się po odkryciu nowej płytki zamówienia):

1. 1 znacznik drewna (dzień) / 1 znacznik kamienia (noc)
2. 1 znacznik pszenicy (dzień) / 1 znacznik wody (noc)
3. 1 znacznik drewna albo 1 znacznik pszenicy (dzień) / 1 znacznik kamienia albo 1 znacznik wody (noc)
4. 1 znacznik drewna i 1 znacznik pszenicy (dzień) / 1 znacznik kamienia i 1 znacznik wody (noc)
5. i 6. 5 złotych gwiazdek (dzień) i (noc)

Przesuwanie ogromnego sterowca

Gdy gracz zagrywa kartę o wartości „0” (na pole z dryfującą wyspą produkcyjną albo z dryfującym miastem), przesuwa figurkę ogromnego sterowca o 1 pole do przodu.

Na koniec swojej tury gracz rozpatruje efekty wszystkich kart leżących na pierwszej części planszy (zob. *Efekty odłożonych kart sterowca na str. 4*). Następnie odkłada te karty na stosy kart odrzuconych ich właścicieli. Potem odwraca pierwszą część planszy na drugą stronę i kładzie ją jako ostatnią. Wszystkie części należy przesunąć tak, aby plansza znajdowała się w tym samym miejscu na stole.

Na koniec swojej tury gracz **dobiera 1 kartę z wierzchu swojej talii kart sterowca**, aby mieć na ręce 3 karty (zasada 3 kart nie dotyczy 2 ostatnich tur).

Koniec gry

Gra dobiega końca, gdy **wszyscy gracze zagrają 16 kart sterowca** (oraz gdy rozpatrzą efekty odłożonych kart, jeśli ktoś przesunął figurkę ogromnego sterowca). Za pierwsze 4 pary płytek zamówień (parę stanowi 1 dzienna płytkę zamówienia i 1 nocna płytkę zamówienia) zdobywa się złote gwiazdki (1 gwiazdkę za 1 parę, 3 gwiazdki za 2 pary, 6 gwiazdek za 3 pary, 10 gwiazdek za 4 pary i więcej). Za każde 2 surowce, jakie zostały na planszeczce gracza (bez względu na ich rodzaj), gracz zdobywa 1 gwiazdkę. Następnie dodaje się do tego gwiazdki z płytek zamówień oraz te, które gracz zdobył podczas gry. Gracz z największą liczbą gwiazdek zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.



Przykład

Magda zagrywa kartę o wartości „1” na dryfujące miasto nocy ①. Otrzymuje 1 złotą gwiazdkę, a następnie dostarcza 1 znacznik drewna i 2 znaczniki pszenicy, realizując odpowiednią nocną płytkę zamówienia ②. Następnie kładzie płytkę w pierwszym wolnym wcięciu po stronie nocy ③, co zapewnia jej bonus w postaci 1 znacznika wody ④.



Przykład

Natalia zagrała kartę o wartości „0” na dryfujące miasto nocy ①, więc przesuwa figurkę ogromnego sterowca ②. Zwraca do puli zasobów 1 znacznik drewna, 1 znacznik kamienia i 2 znaczniki pszenicy, aby zrealizować nocną płytkę zamówienia ③. Następnie kładzie płytkę zamówienia w pierwszym wolnym wcięciu pod swoją planszeczka.

Na koniec swojej tury **Natalia** rozpatruje efekty wszystkich kart leżących na pierwszej części planszy: za swoją kartę o wartości „0” otrzymuje 1 znacznik kamienia i 1 znacznik pszenicy ④, a **Magda** otrzymuje 1 znacznik wody dzięki karcie o wartości „1” ⑤. Rozpatrzone karty odkłada się na stosy kart odrzuconych ich właścicielem.

Następnie **Natalia** odwraca pierwszą część planszy, kładzie ją na dole i przesuwa wszystkie części tak, aby plansza nadal znajdowała się na środku stołu ⑥.

Efekty odłożonych kart sterowca



Gracz otrzymuje 1 albo 2 sztuki surowca produkowanego przez wyspę, na której leżała karta sterowca (albo gwiazdki, jeśli karta leżała na dryfującym mieście).



Gracz otrzymuje 1 sztukę każdego surowca z karty sterowca niezależnie od rodzaju wyspy/miasta, na którym leżała. (Tutaj 1 znacznik kamienia i 1 znacznik pszenicy).



Gracz otrzymuje 1 sztukę surowca z karty sterowca niezależnie od rodzaju wyspy/miasta, na którym leżała. (Tutaj 1 znacznik drewna).



Gracz otrzymuje 1 złotą gwiazdkę, jeśli karta sterowca leżała na wyspie produkującej wskazany rodzaj surowca.

Przykład

Amelia zdobywa 1 złotą gwiazdkę ① dzięki karcie o wartości „2” (karta leży na wyspie produkującej drewno) i 2 znaczniki wody ② dzięki karcie o wartości „0” (karta zapewnia 2 sztuki surowców produkowanych przez wyspę). **Natalia** zdobywa 2 złote gwiazdki ③ dzięki karcie o wartości „0” (karta leży na mieście). **Magda** natomiast otrzymuje 1 znacznik wody ④ dzięki karcie o wartości „1” (karta zapewnia 1 znacznik wody niezależnie od rodzaju wyspy/miasta, na którym leży).



Przykład

Podczas przygotowania do gry Magda bierze płytkę usprawnienia poziomu 1, którą natychmiast umieszcza na odpowiednim miejscu na swojej planszeczce. To samo robi z 2 połówkami płytki usprawnienia poziomu 3.

W trakcie gry Magda realizujeienne zamówienie, ale wciąż nie może skorzystać z usprawnienia poziomu 1. Aby to zrobić, musi najpierw zrealizować nocne zamówienie, które umieści naprzeciwko dziennego żetonu.



W załączniku znajduje się szczegółowy opis efektów zimowej strony planszeczki gracza i płytek usprawnień.

Rozgrywka z zimową stroną planszeczki graczy

Przygotowanie

Grę przygotowuje się zgodnie z zasadami ze strony 1, ale tym razem należy położyć planszeczki graczy zimową stroną (z symbolem ❄️) do góry. Na zimowej stronie znajdują się po 2 wcięcia dnia i nocy na każdy z 3 poziomów, a nie 6 wcięć dnia i nocy odpowiadających każdemu z 6 poziomów.

Przebieg gry

Rozgrywka przebiega w taki sam sposób jak przy użyciu letniej strony planszeczki. Jest jednak pewien wyjątek:

Realizując płytkę zamówienia, zamiast umieszczać ją w pierwszym wolnym wcięciu dnia albo nocy trzeba wybrać wcięcie, którego bonus chce się aktywować. Bonus aktywuje się tylko wtedy, gdy po tej samej stronie planszeczki gracz ma już aktywowany bonus niższego poziomu. Zgodnie z tą zasadą można aktywować drugi bonus z tego samego poziomu, jeśli w tym samym rzędzie aktywne są 2 bonusy niższego poziomu.

Przykład. Aby aktywować dowolny bonus z poziomu 2 po stronie dnia, musisz mieć aktywowany dowolny bonus z poziomu 1 po stronie dnia. Aby aktywować dowolny bonus z poziomu 3 po tej stronie, musisz mieć aktywowane dowolne bonusy z poziomu 1 i 2. Aby aktywować drugi bonus z poziomu 2, musisz mieć aktywowane oba bonusy z poziomu 1. Aby aktywować drugi bonus z poziomu 3, musisz mieć aktywowane oba bonusy z poziomu 1 i oba bonusy z poziomu 2.

- Na zimowej stronie planszeczki do dyspozycji jest tylko 6 pól do magazynowania surowców.
- W trakcie gry można zwiększyć pojemność swoich magazynów o 2 pola, co w sumie da 8 pól.
- Na koniec gry nie otrzymuje się złotych gwiazdek za pary płytek zamówień.

Rozgrywka z płytkami usprawnień

Przygotowanie

Grę przygotowuje się zgodnie z zasadami rozgrywki z zimową stroną ❄️ planszeczki graczy.

Następnie odkrywa się tyle płytek usprawnień poziomu 1, ilu jest graczy. Należy przygotować tyle płytek usprawnień poziomu 3, ilu jest graczy, tworząc losowe pary złożone z dziennej połówki płytki i nocnej połówki płytki (efekty tych 2 połówek muszą być różne).

Rozpoczynając od ostatniego gracza i dalej przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera 1 płytkę usprawnienia poziomu 1 albo poziomu 3. Następnie w kolejnej rundzie wybiera płytkę tego poziomu, którego nie wybrał wcześniej, aby mieć po 1 płytce usprawnienia poziomu 1 i poziomu 3.

Obie płytki usprawnień kładzie się na odpowiednich polach na planszeczce gracza zgodnie z ich poziomem (1/3) i rodzajem (w przypadku poziomu 3: dzienna połówka żetonu/nocna połówka żetonu).

Przebieg gry

Rozgrywka przebiega w taki sam sposób jak przy użyciu zimowej strony planszeczki. W tym wariantcie jest jednak więcej możliwości.

Aby aktywować płytkę usprawnienia poziomu 1, po obu jej stronach (nad nią i pod nią) muszą leżeć płytki zamówień. Każdą z połówek płytki usprawnienia poziomu 3 można aktywować niezależnie: płytka zamówienia we wcięciu po nocnej stronie planszeczki gracza aktywuje nocną połówkę żetonu, a płytka zamówienia we wcięciu po dziennej stronie aktywuje dzienną połówkę żetonu.