

SOLENIA ZAŁĄCZNIK

Efekty odłożonych kart sterowca



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



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



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



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

Efekty zimowej strony planszy graczy

- 1A Zyskujesz nowe pole do magazynowania surowców.
- 1B **Natychmiast** (i tylko raz) otrzymujesz 1 znacznik drewna albo 1 znacznik pszenicy (B) / 1 znacznik kamienia albo 1 znacznik wody (D).
- 2C **Stały surowiec**: 1 znacznik pszenicy (C) / 1 znacznik wody (C). Raz na turę możesz użyć tego surowca do realizacji zamówienia. Nie możesz użyć tego surowca, aby przedłużyć podróż.
- 2D **Na koniec gry** otrzymujesz 1 złotą gwiazdkę za każdy symbol pszenicy (D) / za każdy symbol wody (D) widoczny na płytkach zamówień zgromadzonych na swojej planszecie (maksymalnie 12 złotych gwiazdek).
- 3E **Stały surowiec**: 1 znacznik drewna (E) / 1 znacznik kamienia (E). Raz na turę możesz użyć tego surowca do realizacji zamówienia. Nie możesz użyć tego surowca, aby przedłużyć podróż.
- 3F **Na koniec gry** otrzymujesz 6 złotych gwiazdek.



Efekty płytek usprawnień

Poziom 1



Zyskujesz nowe pole do magazynowania surowców. **Od tej chwili**, gdy realizujesz zamówienie, 1 znacznik drewna może zastępować 1 znacznik pszenicy i odwrotnie (A) / 1 znacznik kamienia może zastępować 1 znacznik wody i odwrotnie (B).



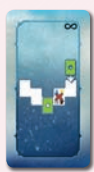
Od tej chwili, gdy zagrywasz kartę sterowca o wartości „0”, możesz przesunąć figurkę ogromnego sterowca o 1 dodatkowe pole (drugi ruch przebiega w taki sam sposób jak pierwszy). Jeśli to zrobisz, **natychmiast** otrzymujesz 1 złotą gwiazdkę.



Od tej chwili, gdy zagrywasz kartę sterowca o wartości „0”, jej wartość wynosi 1. Nadal jednak przesuwasz figurkę ogromnego sterowca.



Od tej chwili możesz realizować dzienne zamówienia w miastach nocy i odwrotnie.



Od tej chwili, gdy przedłużasz podróż, jej koszt zostaje pomniejszony o 1 surowiec. Jeśli przedłużasz podróż tylko o 1 pole, nie ponosisz kosztu.



Od tej chwili, gdy figurka sterowca zmienia położenie, podwajasz efekty swoich odłożonych kart o wartości „1” (C) / otrzymujesz 2 złote gwiazdki (zamiast 1) za każdą swoją odłożoną kartę o wartości „2” niezależnie od rodzaju wyspy/miasta, na którym się znajdowała (D).

Poziom 3



Na koniec gry otrzymujesz 3 złote gwiazdki za każdą zrealizowaną parę płytek zamówień (parę stanowi 1 dzienna płytka zamówienia i 1 nocna płytka zamówienia). Płytki zamówień nie muszą leżeć w tej samej kolumnie.



Na koniec gry otrzymujesz 2 złote gwiazdki za każde zrealizowane dzienne (dzień) / nocne (noc) zamówienie.



Na koniec gry otrzymujesz 3 złote gwiazdki za każdą wodę (dzień) / pszenicę (noc) w swoim magazynie (E). **Na koniec gry** otrzymujesz 3 złote gwiazdki za każdy kamień (dzień) / drewno (noc) w swoim magazynie (F).



W trakcie gry otrzymujesz 4 złote gwiazdki za każdym razem, gdy realizujesz dzienne (dzień) / nocne (noc) zamówienie (G). Płytki działa analogicznie (H), ale otrzymujesz 3 gwiazdki za nocne (dzień) / dzienne (noc) zamówienie.



Na koniec gry otrzymujesz 1 złotą gwiazdkę za każdy symbol drewna (dzień) / symbol kamienia (noc) widoczny na płytkach zamówień na Twojej planszecie.



Na koniec gry otrzymujesz 3 złote gwiazdki za każdą swoją kartę sterowca, która wciąż znajduje się na planszy.

Na koniec gry z każdej połówki płytki usprawnienia poziomu 3 możecie otrzymać maksymalnie 12 złotych gwiazdek.

SOLENIA ZAŁĄCZNIK

Wariant 1-osobowy

Przygotowanie

Przygotuj rozgrywkę dla 2 osób.

Twój wirtualny przeciwnik używa sześćościennej kości i zakrytego stosu 16 kart sterowca. **Gracz wirtualny nigdy nie otrzymuje surowców ani złotych gwiazdek** i nie korzysta z planszeczki gracza.

Możesz grać w wariant 1-osobowy na zimowej albo letniej stronie planszeczki gracza. Możesz także włączyć do gry płytki usprawnień – przygotuj 2 zestawy płytek usprawnień i wybierz jeden z nich.

Przebieg gry

Rozgrywka przebiega w taki sam sposób jak w grze 2-osobowej. Rozpoczyna gracz wirtualny.

W swojej turze gracz wirtualny dobiera 1 kartę z wierzchu swojej talii kart sterowca i rzuca kością (z Twoją pomocą oczywiście). Wynik na kości wskazuje, gdzie kładzie kartę sterowca względem pola z figurką ogromnego sterowca.



Gdy gracz wirtualny zagrywa kartę o wartości „0”, ogromny sterowiec przesuwa się do przodu.

Gdy gracz wirtualny zagrywa kartę na dryfujące miasto, automatycznie realizuje skrajną prawą płytkę zamówienia odpowiadającą rodzajowi miasta (dzień/noc). Przesuń pozostałe 2 płytki zamówienia w prawą stronę i dobierz nową płytkę, aby uzupełnić wolne miejsce.

Za każdym razem, gdy realizujesz zamówienie, przesuń pozostałe płytki zamówień w prawo i połóż nową płytkę zamówienia na skrajnie lewej pozycji.

Koniec gry

Gra dobiega końca, gdy zarówno Ty, jak i gracz wirtualny zagraлиście po 16 kart. Oblicz swój wynik.

40–49 Jest lepiej, ale warunki na Solenii są bardzo trudne.

50–59 Życie na Solenii stało się odrobinę przyjemniejsze.

60–69 Na Solenię przybywają nowi mieszkańcy z innych planet.

70–74 Twoja ciężka praca uczyniła z Solenii prawdziwe eldorado.

75+ W oczach mieszkańców Solenii jawisz się jako półbóg.



Jeśli na wskazanym przez kość polu znajduje się Twoja karta sterowca, połóż kartę gracza wirtualnego na następnym wolnym polu zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Przykład. Wynik na kości wynosi 3, ale na tym polu leży już Twoja karta sterowca. Z tego powodu karta gracza wirtualnego zostaje położona na polu „4”, które jest wolne.

Jeśli gracz wirtualny nie może położyć karty sterowca na planszy (wszystkie pola wokół pola z figurką ogromnego sterowca są już zajęte), odkłada ją na swój stos kart odrzuconych i przesuwa figurkę ogromnego sterowca do przodu.

Jeśli na wskazanym przez kość polu znajduje się karta sterowca gracza wirtualnego, połóż jego nową kartę na polu sąsiadującym z tą kartą (według własnego wyboru). Jeśli jest to niemożliwe, połóż nową kartę na pierwszym wolnym polu zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (według zasad opisanych powyżej). Jeśli gracz wirtualny nie może położyć karty sterowca na planszy, odkłada ją na swój stos odrzuconych i przesuwa figurkę ogromnego sterowca do przodu.

- Projekt gry: **Sébastien Dujardin** • Ilustracje: **Vincent Dutrait**
- Model figurki 3D: **Dominique Breton**
- Opracowanie i zasady gry: **Pearl Games** • Tłumaczenie: **Monika Żabicka**
- Redakcja: **zespół Rebel**

Podziękowania

Chciałbym serdecznie podziękować moim przyjaciołom, **Xavierowi i Alainowi**, za te wszystkie godziny, podczas których graliśmy w „Black Angel” – to dzięki Wam stworzyłem „Solenię”.

Ta gra wyglądałaby inaczej, gdyby nie cenne wskazówki **Renauda**, który nauczył mnie, jak zaprojektować efektywną rozgrywkę.

Dziękuję mojej wspaniałej żonie, **Anaëlle**, i moim równie wspaniałym córkom: **Madeline**, która była moją pierwszą testerką, i **Noëlie**, która wkrótce nią zostanie.

Dziękuję również zespołowi **Space Cowboys** za wszystkie rady.

Tę grę dedykuję moim babciom.