

O mój Zboże!

Alexander Pfister

Revolta w Longsdale



© 2017 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37
27804 Berne, Niemcy



LACERTA

Wydawnictwo Lacerta
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638, Wrocław, Polska

facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl
kontakt@lacerta.pl



O grze

W stolicy kraju, Longsdale, trwa rewolta. Mówią, że zbliża się wojna. Król potrzebuje twojej pomocy. Sam, lub w towarzystwie do 4 graczy, rzuć się w wir wydarzeń. Historia poprowadzi cię przez pięć rozdziałów. Kto wie... może twoje decyzje wpłyną na losy królestwa?

Zawartość pudełka

- 3 karty zakończenia gry (o numerach 1-3)
 - 19 kart wydarzeń (o numerach 4-22)
 - 7 kart rozdziałów (o numerach 30-36)
 - 7 kart rozdziałów solo (o numerach 37-43)
 - 34 karty budynków (o numerach 50-56)
 - 4 karty postaci (o numerach 57-60)
 - 8 kart przygotowania gry
 - 6 kart „5 towarów” *)
- *) Zastępuj tymi kartami karty towarów na budynkach, na których jest ich 5 i więcej.

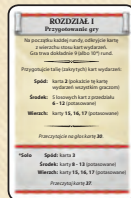
Przygotowanie rozgrywki

Ten dodatek to fabularyzowana historia, składająca się z 5 rozdziałów. Każdy z nich wprowadza nowe budynki, postacie i wydarzenia. Jeśli chcecie zagrać w wariant fabularny, rozpocznijcie od rozdziału I. Na koniec każdego rozdziału dowiecie się, co robić dalej. Jeśli chcecie zagrać bez fabuły, ale ze wszystkimi nowościami, użyjcie wariantu „All inclusive”.

Każdemu rozdziałowi dedykowana jest **osobna** karta przygotowania rozgrywki. Wskazuje ona karty wykorzystywane w danym rozdziale

(w trakcie rozgrywki niektóre nowe karty mogą wprowadzić do gry kolejne nowe karty).

- Wiele kart wykorzystywanych w poprzednich rozdziałach wykorzystacie też w następnych.
- Niektóre budynki i postacie pojawią się w grze w wyniku działania kart wydarzeń.
- Karty budynków wprowadzonych w trakcie gry układajcie w odpowiednich stosach pośrodku stołu (nie dodawajcie ich do talii). Budując budynek, można wybrać dowolny z danego stosu (patrz Nowe budynki).



Zasady gry



Zasady pozostają takie same, jak w podstawowej wersji **O mój zboże!**, z następującymi wyjątkami:

- Na początku każdej rundy, **przed** fazą I, odwróćcie kartę wydarzenia z wierzchu stosu i przeczytajcie jej treść na głos. Ta karta zastępuje poprzednią kartę wydarzenia (odrzućcie tamtą kartę).
- W fazie IV, każdy może wybudować budynek

oraz zatrudnić 1 asystenta. Za każdy zakup trzeba zapłacić osobno (nie można połączyć płatności, żeby uniknąć nadpłaty).

- **Nie można** przemieszczać pomocników, chyba że aktualna karta wydarzenia na to pozwala.
- Czas gry (liczba rund) jest określony przez liczbę kart wydarzeń użytych w danym rozdziale. Gra kończy się na koniec rundy, w której odkryjecie ostatnią kartę wydarzenia.

Nowe zasady

- Nowy symbol dobra:  oznacza siłę.
- Niektóre nowe budynki nie wymagają pracownika do działania. Oznaczenie: 

- Jeśli dociągniesz kartę postaci w fazie I, możesz ją użyć w fazie na niej wskazanej, a następnie ją odrzucić. Jeśli dociągniesz kartę postaci w II lub III fazie (tworząc targ), odrzuć ją bez wprowadzania efektu jej działania.

Nowe zasady (kontynuacja)

- Jeśli karta przygotowania lub wydarzenia mówi, aby dodać kartę o jakimś numerze, a w grze jest kilka kopii tej karty (karty 50-56), dodajcie wszystkie karty z tym numerem. Karty te pozostają w grze po odrzuceniu karty wydarzenia.

Karty użyte w rozdziale

Karty przygotowania wskazują, które karty są wykorzystywane w danym rozdziale. Mogą one również wprowadzić do gry inne karty. Zapoznajcie się z pełnym tekstem, zanim zaczniecie grać! Jeśli karta wprowadzona jest w trakcie gry (np. karta

Nowe budynki

Nowe budynki są wprowadzane do gry przez karty wydarzeń. Kiedy tak się dzieje, układaj je w oddzielnych stosach pośrodku stołu. Budynki każdego rodzaju (bez względu na ich kolor) umieszczaj w oddzielnym stosie.

W fazie IV możesz zbudować budynek ze środka stołu. Jeśli tak zrobisz, nie możesz zbudować budynku wybranego w fazie II. Możesz przeglądać stosy i wybrać budynek w dowolnym kolorze.

Poniżej umieszczamy opisy nowych budynków:



W **zbrojowni** produkujesz broń. Każda broń jest warta 4 monety. Możesz zbudować zbrojownię tylko wtedy, kiedy twoja siła wynosi co najmniej 1 (przeczytaj opisy strażnic).



W fazie IV na **polu kukurydzy** produkujesz dokładnie 1 kukurydzę, do czego nie potrzebujesz pracownika ani asystenta. Kukurydza jest warta 2 monety.



W **warsztacie zdruńskim** produkujesz piece. Każdy piec jest wart 5 monet.

Wariant „All Inclusive”

Jeśli chcecie po prostu zagrać w **O mój zboże!** z nowymi kartami, ale bez rozgrywania kolejnych

Wariant jednoosobowy

Możesz rozegrać wszystkie 5 rozdziałów sam. Podstawowe zasady gry pozostają w mocy (na początku gry pociągnij losowo dwie karty asystentów, których będziesz mógł

- Możecie kupować budynki ze środka stołu i asystentów bez zagrywania karty budynku w fazie II.
- Jeśli warunek zakończenia gry mówi o zapfaceniu czegoś, zapłać (odrzucić) tę rzecz, zanim zaczniesz liczyć punkty na koniec gry.

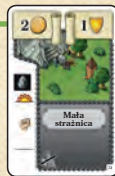
Tony Merz w rozdziale I), nie usuwajcie jej z talii na koniec gry, chyba że w warunkach końca gry jest taka instrukcja.

Na stronie gry, na portalu Wydawnictwa Lacerta, znajdziecie tabelkę z podsumowaniem kart używanych w każdym rozdziale.

Mała strażnica wzmacnia twoją siłę o 1 punkt.



W fazie IV w **winnicy** produkujesz dokładnie 1 winogrono, do czego nie potrzebujesz pracownika ani asystenta. Wartość winogrona zależy od liczby budynków danego koloru, które posiadasz (włączając w to winnicę).



Strażnica wzmacnia twoją siłę o 2, a **duża strażnica** o 3 punkty. Kiedy budujesz strażnicę albo dużą strażnicę, natychmiast wsuń ją pod budynek produkcyjny tak, aby jej lewa strona wystawała z lewej strony budynku produkcyjnego. Pod każdym budynkiem produkcyjnym możesz mieć maksymalnie jedną strażnicę. Taki budynek podczas produkcji będzie wymagał 1 dobra mniej (a przy leniwej pracy 2 dóbr mniej). Jeśli w momencie zakupu nie możesz wsunąć strażnicy (albo dużej strażnicy) pod budynek, twoja siła będzie wzmocniona i otrzymasz punkty zwycięstwa, ale nie będziesz mógł wsunąć jej już pod żaden budynek do końca gry.



rozdziałów, użyjcie karty „All Inclusive” (karta 1). Znajduje się na niej opis przygotowania gry dla wariantu jednoosobowego i dla kilku graczy.

zatrudnić w trakcie gry). Na dole każdej karty przygotowania rozgrywki znajduje się informacja o kartach, które masz użyć w danym rozdziale.