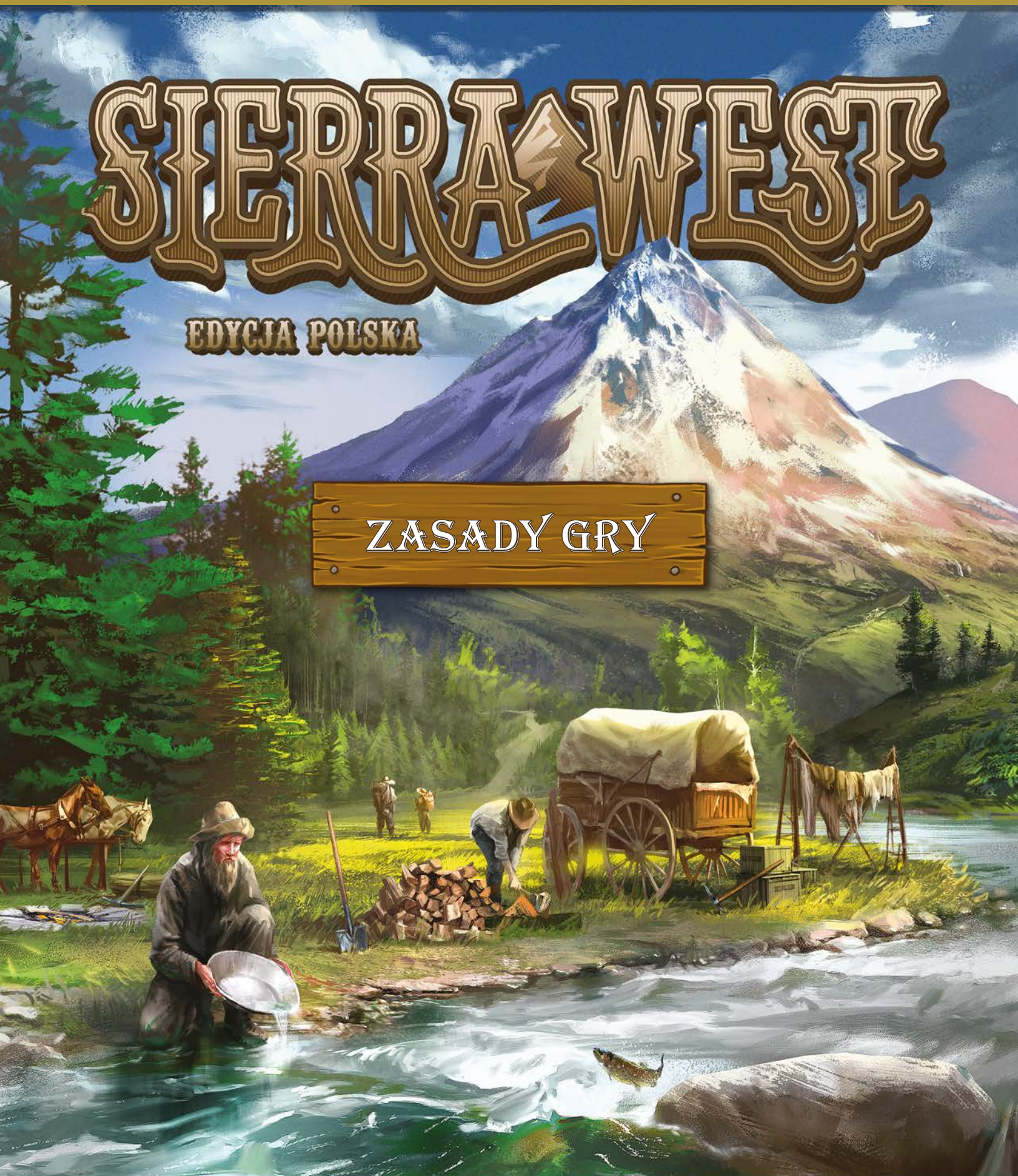


SIERRA WEST

EDYCJA POLSKA

ZASADY GRY



U schyłku lat 40. XIX wieku tysiące pionierów ruszyło na zachód Ameryki Północnej w poszukiwaniu szczęścia i nowych perspektyw. Wiele tych dzielnych dusz przeprowadziło swe wozy przez góry Sierra Nevada i postawiło stopy na terenie, który w przyszłości stać się miał Złotym Stanem Kalifornii. Podczas rozgrywek w Sierra West wcielicie się w role dzielnych pionierów, aby wykazać się zarówno strategicznym podejściem, jak i zdolnością do improwizacji.

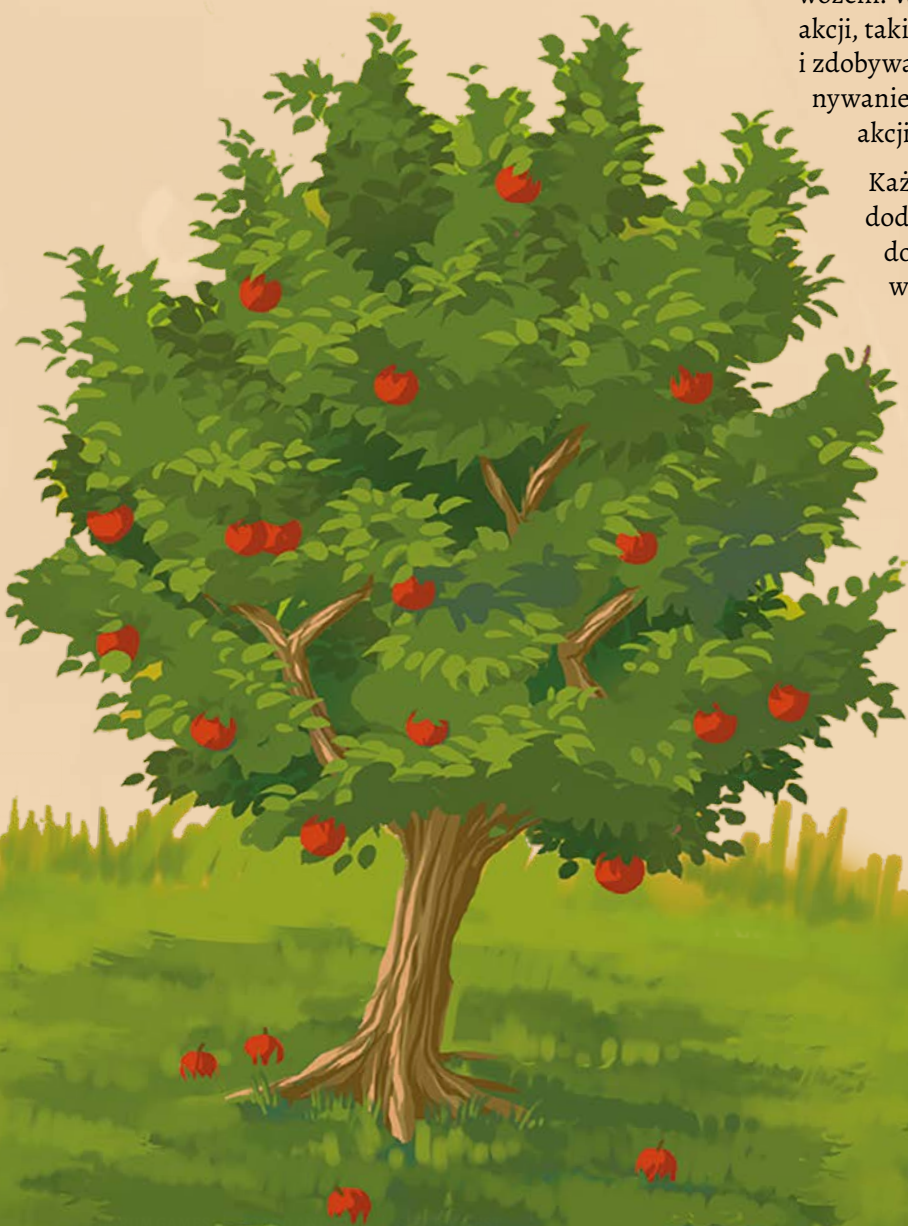
Gra Sierra West zawiera cztery zestawy dodatkowych kart i elementów - każdy z nich można łączyć z podstawowymi elementami gry, uzyskując unikalny tryb rozgrywki. Podczas przygotowania gry gracze wybierają tryb, a następnie budują wzgórze z nachodzących na siebie kart z talii dedykowanej dla danego trybu. Każdy tryb dodaje też inne tematyczne elementy, alternatywne drogi prowadzące do zwycięstwa oraz interesujące modyfikacje podstawowych mechanizmów gry.

OMÓWIENIE GRY





Na początku każdej swojej tury wpasowujesz 3 karty w swoją planszę gracza, odkrywając i chowając wybrane symbole akcji na tych kartach. W ten sposób utworzone zostaną dwie ścieżki z akcjami dla twoich pionierów.

Następnie będziesz przemieszczać swoich pionierów po tych ścieżkach od lewej do prawej, wykonując ciąg akcji. Do typowych akcji należą zdobywanie nowych kart wzgórze, budowanie chat, zdobywanie zasobów i przejazd wozem. Wybrany tryb gry wprowadza dodatkowe rodzaje akcji, takie jak zbiór jabłek, praca w kopalni, łowienie ryb i zdobywanie naboji. Gdy twoi pionierzy zakończą wykonywanie akcji na swoich ścieżkach, zyskają dostęp do pół akcji na górnych połowach kart.

Każdy element wzgórza to albo karta, którą można dodać do swojej talii, albo karta specjalna, która jest dodawana do rzędu odkrytych kart u podstawy wzgórza. W miarę rozwoju tego rzędu kart pojawiają się nowe możliwości i wyzwania, zależne od wybranego trybu gry. Na przykład w trybie **Bandźo i ryby** karty te tworzą rzekę, która z biegiem czasu oferuje coraz lepsze możliwości połowu ryb i płukania złota.



TRYBY GRY SIERRA WEST

Gra Sierra West zawiera cztery tryby gry: **Jabłkowe wzgórze** , **Bandźo i ryby** , **Gorączka złota** , **Bandyci i strzelaniny** . Zasady odnoszące się do każdego trybu będą wyróżnione przypisanym do niego kolorem tła. Przy pierwszej grze zalecamy wypróbowanie trybu **Jabłkowe wzgórze** i pominięcie przy pierwszym czytaniu tych części zasad, które są wyróżnione kolorami dla innych trybów.

Jabłkowe Wzgórze

TRYB I

Jesień to piękny i kolorowy czas, w którym możesz odebrać zasłużoną nagrodę za swoją ciężką pracę. Gałęzie jabłoni w sadach aż uginają się od dorodnych owoców. Czy wolisz kwaśne zielone jabłka, czy może dasz się uwieść słodczy czerwonych? Pamiętaj tylko, że przy nadmiernym urodzaju nie będziesz w stanie zebrać wszystkich owoców. A wtedy oczywiście sięgną po nie twoi sąsiedzi. Każdy wie, że warto być dobrym dla innych... ale bez przesady!

TRYB III Gorączka Złota

Eureka! Okazało się, że praktycznie mieszkasz na kolosalnych pokładach złota! Szaleństwo gorączki złota opanowało ludzi w promieniu wielu kilometrów. Zjeżdżają się teraz zewsząd, kupując działki i licząc, że zdobędą upragnione bogactwo. Pora zakasać rękawy, wziąć się za kopanie i ładowanie urobku do wagoników. Nie zapomnij o ekwipunku. Latarnia przyda się w ciemnych korytarzach kopalni, a laska dynamitu bądź dwie też na pewno pomogą w wydobyciu.

TRYB II BANDŹO I RYBY



W czystych wodach okolicznych rzek aż roi się od pstrągów, łososi oraz... złota! Tym razem powiosłujecie swymi kanoe w stronę najlepszych miejscówek do wędkowania, spróbujecie też zapewne szczęścia w płukaniu złota. Tylko uważajcie, by dochodzące ze wzgórz dźwięki bandźo nie wprowadziły was w zgubną melancholię.

BANDYCI I STRZELANINY

TRYB IV

„W mieście jest nowy szeryf? Niech lepiej uważa, w górach łatwo się zgubić!” Wygląda na to, że pokazna grupa wyjętych spod prawa bandziorów założyła sobie siedzibę gdzieś pośród porośniętych lasem górskich szczytów. Dopóki tam będą, dopóty majątek twój oraz innych pionierów nie będzie bezpieczny. Przeładujcie sześciostrzałowce, wyczyśćcie zakurzone flinty, weźcie zapas amunicji i przepędźcie bandytów. Czego się w końcu nie robi dla sprawiedliwości? I sowitej nagrody pieniędzy!

ELEMENTY GRY

*przedstawione w różnej skali



1x składana plansza podstawy wzgórze/szlaku wozów



1x plansza rynku chat



1x plansza rozwoju gospodarstwa



4x plansze graczy (po 1x na gracza)



1x znacznik pierwszego gracza



4x karty pomocy (po 1x na gracza)



16x żetonów par butów



8x kafelków mnożników zasobów „5x / 10x”



1x figurka muła

Elementy w kolorze każdego gracza: ●●●●



32 początkowe karty graczy (po 8x na gracza)



4x zwiadowców (po 1x na gracza)



8x figurek pionierów w dwóch rodzajach - z kapeluszem i bez kapelusza (po 2x na gracza)



22x karty do wariantu solo



24x kafelki chat



16x zwykłych kafelków zwierząt (po 4x gracza)



4x wozy (po 1x na gracza)



12x znaczników rozwoju gospodarstwa (po 3x na gracza)

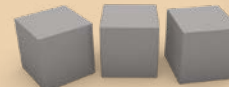
Znaczniki zasobów:



24x mięso



24x drewno



24x kamień



32x złoto

Jabłkowe Wzgórze

TRYB I

Specjalne elementy wykorzystywane tylko w trybie

Jabłkowe wzgórze:



1x plansza rozwoju sadu



1x plansza zbiorów jabłek



2x znaczniki (zielony i czerwony) zapasów jabłek



4x początkowe karty graczy dedykowane temu trybowi (po 1x gracza)



8x znaczników rozwoju sadu (po 2x na gracza)



karty wzgórze dedykowane temu trybowi (15x kart podstawowych i 6x kart specjalnych - określanych jako karty jabłoni)



4x kafelki jeleni (po 1x na gracza)

TRYB II

BANDŻO I RYBY



Specjalne elementy wykorzystywane tylko w trybie

Bandżo i ryby:



30x żetonów ryb (po 10x każdego z trzech rodzajów)



1x kafel targu rybnego



4x kanoe (po 1x na gracza)

4x początkowe karty graczy dedykowane temu trybowi (po 1x na gracza)



karty wzgórze dedykowane temu trybowi (15x kart podstawowych i 6x kart specjalnych - określanych jako karty rzeki)



4x kafelki szopów (po 1x na gracza)

TRYB III Gorączka Złota

Specjalne elementy wykorzystywane tylko w trybie

Gorączka złota:



12x kafelków wagoników



1x standardowa kość sześcienna



1x karta dynamitu



1x karta lampy



4x początkowe karty graczy dedykowane temu trybowi (po 1x gracza)



karty wzgórze dedykowane temu trybowi (15x kart podstawowych i 6x kart specjalnych - określanych jako karty kopalni)



4x kafelki świstaków (po 1x na gracza)



BANDYCI I STRZELANINY

TRYB IV

Specjalne elementy wykorzystywane tylko w trybie

Bandyci i strzelaniny:



1x karta szeryfa



18x żetonów bandytów

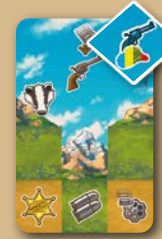


1x standardowa kość sześcienna



8x kart magazynków (po 2x na gracza)

4x początkowe karty graczy dedykowane temu trybowi (po 1x gracza)



karty wzgórze dedykowane temu trybowi (15x kart podstawowych i 6x kart specjalnych - określanych jako karty posterunków)



4x kafelki borsuków (po 1x na gracza)

PRZYGOTOWANIE GRY

Poniższa procedura przygotowania gry jest wykorzystywana w każdym trybie gry *Sierra West*. Ponieważ **stanowczo zalecamy** rozegranie pierwszej partii w trybie **Jabłkowe wzgórze**, specjalne zasady dla tego trybu są wplecione w ogólne zasady przygotowania gry i są zawarte w kolorowych ramkach. Zasady te należy zastosować, przygotowując grę w trybie **Jabłkowe wzgórze**, a pomijając je przy przygotowywaniu rozgrywki w innych trybach. Specjalne kroki potrzebne do przygotowania gry w pozostałych trybach zostały przedstawione po opisie ogólnego przygotowania gry na str. 8 i 9.

1. Wybierzcie tryb gry i znajdźcie wszystkie elementy specjalne wykorzystywane w tym trybie. Elementy specjalne dla innych trybów pozostawcie w pudełku.

Jabłkowe Wzgórze

TRYB I

W trybie **Jabłkowe wzgórze** będziecie stosować elementy oznaczone symbolem jabłka:

- Planszę rozwoju sadu (wraz ze znacznikami rozwoju sadu - po 2x dla każdego gracza);
 - Planszę zbiorów jabłek (wraz ze znacznikami zapasów jabłek);
 - Kafelki jeleni (po 1x dla każdego gracza);
 - Karty oznaczone symbolem jabłka w prawym górnym rogu, które posłużą do utworzenia wzgórza (za wyjątkiem karty oznaczonej symbolem jabłka z kapeluszem, która powinna zostać dołączona do początkowej talii gracza).
 - Karty oznaczone czerwonym jabłkiem u dołu rewersu karty, które są specjalnymi kartami jabłoni i również staną się częścią wzgórza.
- Wszelkie karty, kafelki zwierząt i plansze oznaczone symbolami innych trybów gry należy odłożyć do pudełka.

Uwaga: Kafelki zwierząt bez żadnych symboli trybów gry są wykorzystywane w każdym trybie!

2. Umieśćcie **planszę podstawy wzgórza / szlaku wozów** na środku stołu. Obok niej umieśćcie planszę rozwoju gospodarstwa.

3. Każdy z graczy umieszcza po jednym swoim znaczniku rozwoju gospodarstwa (okrągłe, drewniane znaczniki w kolorze gracza) u dołu każdego toru rozwoju gospodarstwa (pole „0”).

Dla trybu **Jabłkowe wzgórze** wykonajcie też następujące dwa kroki:


1. Umieśćcie **planszę rozwoju sadu** obok planszy rozwoju gospodarstwa. Każdy z graczy umieszcza po jednym swoim znaczniku rozwoju na dolnym polu każdego toru rozwoju sadu.
2. Umieśćcie obok **planszę zbiorów jabłek**. Umieśćcie zielony znacznik zapasów jabłek na skrajnie lewym polu toru zielonych jabłek, a czerwony znacznik zapasów jabłek na skrajnie lewym polu toru czerwonych jabłek.


Uwaga: Znaczniki te pokazują, że na początku gry nie są dostępne żadne jabłka.

4. Każdy z graczy otrzymuje **planszę gracza** i zestaw **8 kart początkowych** (każda taka karta jest oznaczona symbolem kapelusza w kolorze gracza) oraz 1 kartę początkową dedykowaną dla danego trybu.
5. Każdy z graczy przetasowuje swoje 8 kart początkowych i umieszcza je przed sobą rewersem do góry jako talię, z której będzie dobierać karty. Następnie umieszcza kartę początkową dedykowaną dla wybranego trybu gry **na spodzie swojej talii** (również rewersem do góry). Na etapie przygotowania rozgrywki **nie należy** tasować karty dedykowanej dla wybranego trybu gry razem z pozostałymi początkowymi kartami gracza!
6. Każdy z graczy otrzymuje **zwiadowcę**, **wóz**, oraz dwóch różnych **pionierów** (w kapeluszu i bez kapelusza).
7. Zwiadowcę należy umieścić u podstawy wzgórza, wóz należy umieścić na początku szlaku wozów (na polu, na którym widać narysowany wóz), a dwóch pionierów należy umieścić na środku planszy gracza (w obszarze obozu).
8. Każdy z graczy umieszcza **5 kafelków zwierząt** rewersem do góry obok swojej planszy gracza. Powinny się wśród nich znajdować 4 zwykłe zwierzęta (bóbr, królik, lis, niedźwiedź) oraz 1 unikalny kafelek zwierzęcia dla wybranego trybu gry.

W przypadku trybu **Jabłkowe wzgórze** należy dodać jelenia do zestawu zakrytych kafelków zwierząt.



9. Weźcie **6 specjalnych kart wzgórza** dla wybranego trybu i umieśćcie (awersem do góry) tę z nich, która jest oznaczona symbolem ogniska  (jeśli występuje w danym zestawie) na skrajnie lewym polu pod szlakiem wozów. Jeśli w zestawie dla danego trybu żadna z kart nie jest oznaczona symbolem ogniska, losowo wybierzcie jedną kartę i umieśćcie ją na skrajnie lewym polu pod szlakiem wozów. Potasujcie pozostałe 5 kart specjalnych (chyba że opis przygotowania danego trybu mówi inaczej).

Karty specjalne dla trybu **Jabłkowe wzgórze** (karty jabłoni) są oznaczone symbolem czerwonego jabłka  na rewersie. W przypadku tego trybu żadna z tych kart nie jest wyróżniona symbolem ogniska. Należy wybrać losowo jedną kartę do umieszczenia pod szlakiem wozów.



Przykład karty jabłoni (awers po lewej i rewers po prawej)

10. Potasujcie **15 podstawowych** (czyli tych, które nie posiadają symbolu trybu gry na po lewej rewersie) **kart wzgórza** dla wybranego trybu (zauważcie, że KAŻDY z trybów posiada własną talię 15 kart podstawowych!) i zbudujcie wzgórze z tych kart oraz pozostałych 5 specjalnych kart wzgórza zgodnie z poniższym wzorem (zaznaczono miejsca, w których należy ułożyć karty specjalne):

- a) W przypadku gry dla 3 lub 4 graczy:




- b) W przypadku gry dla 2 graczy:



Wyjątki: Karty specjalne w trybach **Gorączka złota** oraz **Bandyci i strzelaniny** przygotowywane są w inny sposób. Szczegółowe instrukcje znajdują się w zasadach przygotowania gry dla tych trybów.

11. Pomieszczać **kafelki chat** i ułożyć je rewersem do góry w stos na szarym polu z lewej strony planszy rynku chat. Następnie odkryć z tego stosu 4 chaty, umieszczając je awersem do góry na polach rynku chat.
12. Utwórzcie ogólną **pulę zasobów** ze znacznikami mięsa, drewna, kamienia i złota, a także żetonami par butów oraz kafelkami mnożników zasobów.

Uwaga: Elementy te są nieograniczone. Można wykorzystywać kafelki mnożników zasobów do zaznaczania większych ilości posiadanych znaczników danego rodzaju.

13. Umieśćcie **figurkę muła**  obok ogólnej puli zasobów.
14. Losowo ustalcie gracza rozpoczynającego. Gracz ten otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

Uwaga: Znacznik pierwszego gracza pozostaje u tego gracza przez całą grę.

15. Każdy z graczy dobiera 3 karty ze swojej talii.
16. Jeśli wybraliście inny tryb niż **Jabłkowe wzgórze**, sprawdźcie przedstawione poniżej zasady przygotowania gry przeznaczone dla pozostałych trybów. W przeciwnym razie możecie rozpocząć grę!

PRZYGOTOWANIE INNYCH TRYBÓW GRY

TRYB II BANDŻO I RYBY



1. Ponieważ żadna karta rzeki nie została wyróżniona symbolem ogniska, potasujcie wszystkie 6 kart rzeki i losowo umieśćcie jedną z nich awersem do góry na skrajnie lewym polu pod szlakiem wozów. Pozostałe 5 potasujcie i wykorzystajcie przy tworzeniu wzgórza zgodnie z normalnymi zasadami.



Przykład karty rzeki (awers po lewej i rewers po prawej)

2. Umieśćcie **kafel targu rybnego** pod polem początkowym szlaku wozów, tuż przed odkrytą kartą rzeki.
3. Każdy z graczy umieszcza swoje **kanoe** na targu rybnym (na polu oznaczonym symbolem kanoe).



4. Umieśćcie znaczniki złota i kamienia na odkrytej karcie rzeki zgodnie z symbolami w górnej części tej karty. Należy umieścić te zasoby dokładnie w takim układzie, w jakim są przedstawione na karcie (zachowując podaną kolejność od lewej do prawej).
5. Umieśćcie żetony ryb obok ogólnej puli zasobów, dostosowując ich liczbę do liczby graczy:

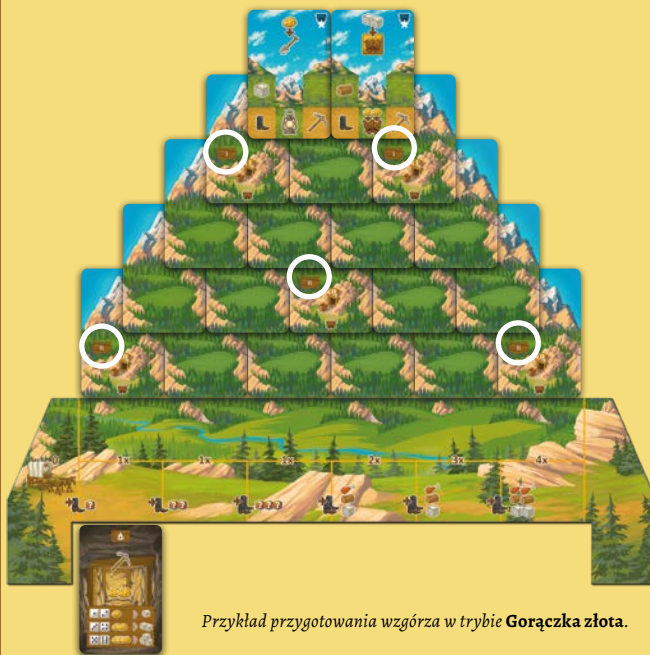


- 2 graczy: po 6 ryb w każdym kolorze
- 3 graczy: po 8 ryb w każdym kolorze
- 4 graczy: po 10 ryb w każdym kolorze

TRYB III Gorączka Złota



1. Podczas przygotowywania wzgórza potasujcie 3 karty **kopalni** oznaczone rzymską liczbą „II” i umieśćcie je w trzech dolnych miejscach przeznaczonych na wzgórza na karty specjalne (zgodnie z układem wzgórza dla danej liczby graczy). Następnie potasujcie 2 karty kopalni oznaczone rzymską liczbą „I” i umieśćcie je w górnych miejscach przeznaczonych na wzgórza na karty specjalne. Karta kopalni oznaczona symbolem ogniska jest umieszczana odkryta pod podstawą wzgórza.



Przykład przygotowania wzgórza w trybie Gorączka złota.


2. Umieśćcie kartę **dynamitu** i kartę **lampy** obok ogólnej puli zasobów.
3. Umieśćcie kafelki **wagoników** obok ogólnej puli zasobów, dostosowując ich liczbę do liczby graczy:



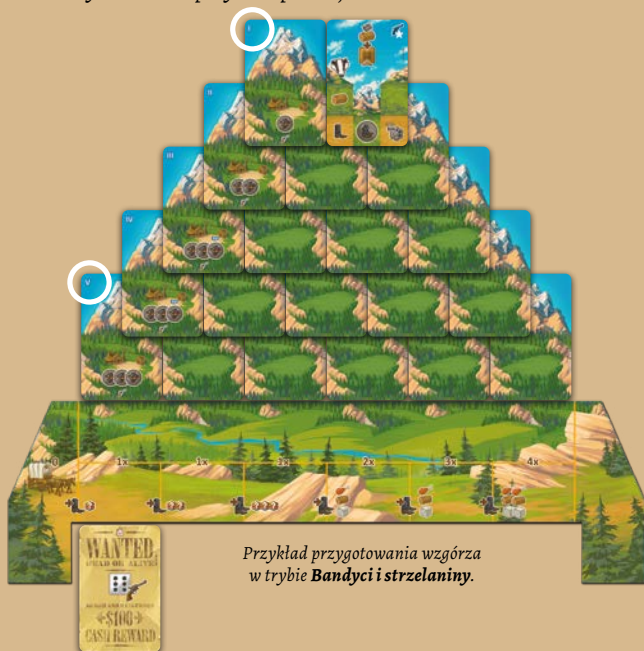
- 2 graczy: 8 wagoników
- 3 graczy: 10 wagoników
- 4 graczy: 12 wagoników

BANDYCI I STRZELANINY

TRYB IV

1. Przygotujcie wzgórze w następujący sposób:
Jako pierwszą kartę z lewej strony każdego poziomu wzgórza umieszczajcie kartę posterunku oznaczoną kolejną liczbą rzymską, przy czym karta oznaczona liczbą „V” ma być na najniższym poziomie wzgórza zaraz nad jego podstawą, a karta oznaczona liczbą „I” ma być na początku najwyższego rzędu kart. Karta posterunku oznaczona symbolem ogniska  jest umieszczana odkryta na skrajnie lewym polu pod szlakiem wozów.

Uwaga: 15 podstawowych kart wzgórza dla tego trybu należy potasować i rozmieścić na pozostałych miejscach wzgórza po prawej stronie od kart posterunków. Po utworzeniu wzgórza należy odkryć kartę podstawową znajdującą się obok posterunku oznaczonego liczbą „I”. Sama karta posterunku powinna pozostać zakryta. Zobacz przykład poniżej.



Przykład przygotowania wzgórza w trybie **Bandyci i strzelaniny**.

2. Rozmieście żetony **bandytów** na posterunkach:

- Przy 2 graczach: umieścić odpowiednio 1-2-2-2-3 bandytów na posterunkach I-II-III-IV-V.
- Przy 3 lub 4 graczach: umieścić odpowiednio 1-2-3-3-3 bandytów na posterunkach I-II-III-IV-V.




3. Pozostałe żetony bandytów zostawcie obok ogólnej puli zasobów.
4. Umieście kartę szeryfa obok ogólnej puli zasobów.
5. Każdy z graczy otrzymuje zestaw 2 kart magazynku i ustawia je tak, aby nie były widoczne żadne naboje (przesuwając czerwoną kartę w bok, można odsłaniać posiadaną w danym momencie liczbę naboji).

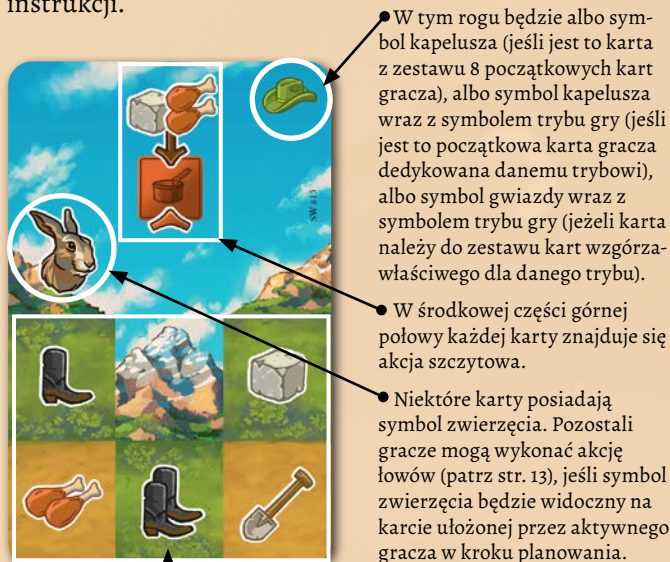
W tym trybie graczem rozpoczynającym zostaje osoba, która ostatnio pełniła rolę szeryfa w dowolnej grze.

ANATOMIA KARTY

Każda karta, którą zagrywasz podczas swojej tury, może pełnić kilka funkcji. Dolna połowa karty służy do tworzenia ścieżek z akcjami dla pionierów, a górna połowa przedstawia akcję szczytową, którą jeden z pionierów będzie mógł wykonać po zakończeniu ruchu po ścieżce i na której pozostanie do zakończenia tury.

Każda zdobyta karta wzgórza, którą dodasz do swojej talii, przyniesie punkty na koniec gry. Symbol gwiazdy  w prawym górnym rogu przypomina, które karty pochodzą ze wzgórza, a symbol kapelusza oznacza karty, z którymi rozpoczynasz grę.

Na niektórych kartach pojawia się symbol zwierzęcia. Symbole te pozwalają innym graczom na skorzystanie z akcji łowów podczas tury, w której zagrasz daną kartę. Wszystkie szczegóły zostaną omówione w dalszej części instrukcji.



• W tym rogu będzie albo symbol kapelusza (jeśli jest to karta z zestawu 8 początkowych kart gracza), albo symbol kapelusza wraz z symbolem trybu gry (jeśli jest to początkowa karta gracza dedykowana danemu trybowi), albo symbol gwiazdy wraz z symbolem trybu gry (jeżeli karta należy do zestawu kart wzgórza-właściwego dla danego trybu).

• W środkowej części górnej połowy każdej karty znajduje się akcja szczytowa.

• Niektóre karty posiadają symbol zwierzęcia. Pozostali gracze mogą wykonać akcję łowów (patrz str. 13), jeśli symbol zwierzęcia będzie widoczny na karcie ułożonej przez aktywnego gracza w kroku planowania.

Każda karta ma w dolnej części fragmenty zielonej (trawiastej) i brązowej (piaszczystej) ścieżki. Podczas fazy planowania z fragmentów tych powstaną dwie ścieżki dla pionierów z symbolami akcji do wykonania.

Symbole akcji na ścieżce będą wykorzystywane w kroku akcji pionierów, gdy figurka pioniera będzie wchodzić na dane pole akcji.

PRZEBIEG GRY

Gracze wykonują tury kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje wszystkie kroki przedstawione poniżej. Gdy wywołany zostanie koniec gry, runda jest dogrywana do końca, aby każdy gracz wykonał tyle samo tur, a następnie każdy z graczy ma jeszcze jedną, dodatkową turę. Następnie gracze podliczają zdobyte punkty i ustalają zwycięzcę.

Tura aktywnego gracza jest podzielona na 3 kroki:

1. Planowanie
2. Akcje pionierów
3. Pasowanie

1. Krok planowania

Wsuń swoje 3 karty dobrane na daną turę pod górną część swojej planszy gracza, tak aby utworzyły panoramę wzgórz i dwie ścieżki:



Przykład wsunięcia kart pod planszę gracza.

Trzeba zagrać wszystkie 3 dobrane karty.

Uwaga: W dolnej połowie środkowej karty pierwsza i ostatnia kolumna z symbolami zostaną zakryte przez dwie pozostałe

karty, natomiast na zewnętrznych kartach środkowe kolumny z symbolami zostaną zakryte przez wystające elementy planszy gracza. Przy prawidłowym ułożeniu kart wszystkie symbole akcji w górnym rzędzie mają być na zielonym tle, a wszystkie symbole akcji w dolnym rzędzie mają być na brązowym tle. Te rzędy symboli z tym samym kolorem tła będą nazywane **ścieżkami**.

Uwaga dotycząca stylów gry: W luźnych, towarzyskich grach możesz wykonywać swój krok planowania równocześnie z innymi graczami, zanim nastąpi twoja tura. Zaleca się, aby gracze nie zwracali wtedy uwagi na informacje na kartach przygotowywanych przez innych graczy. Jeżeli wraz ze współgraczami podchodzisz do rozgrywki bardzo poważnie, najlepiej nie ujawniać swoich kart, zanim poprzedni gracz nie spsuje.

Ogłoś wszystkim graczom, jakie **zwierzęta** są widoczne na twoich kartach (w przykładzie po lewej: bóbr i lis), gdyż będzie to ważne przy wykonywaniu przez nich akcji łowów, co zostanie opisane szczegółowo na str. 13.

Uwaga: Zwierzę przedstawione na środkowej karcie nigdy nie będzie widoczne (zostanie zakryte przez lewą kartę). Muł w kontekście akcji łowów nie jest traktowany jako zwierzę.

2. Krok akcji pionierów

W kroku akcji pionierów gracz może wykonywać trzy główne rodzaje ruchów swoimi pionierami:



1. Przypisywanie do chat
2. Akcje na ścieżce
3. Akcje szczytowe

Ruchy te mogą być wykonywane w różnych kombinacjach z zachowaniem kilku zasad ograniczających przedstawionych szczegółowo w opisach poszczególnych rodzajów ruchów.

Przypisywanie do chat

Możesz przypisać pioniera do chaty, jeśli **czeka beczynnie w obozie** (nie został jeszcze przypisany do żadnej akcji na ścieżce, innej chaty, pola łowów lub zaopatrzenia).

Gdy przypisujesz pioniera do chaty, zdolności tej chaty są od razu aktywowane. Niektóre chaty mogą być wykorzystane tylko raz na turę (oznaczone symbolem 1x), natomiast inne oferują trwały efekt (oznaczone symbolem nieskończoności ∞), który działa, dopóki pionier pozostaje w danej chacie. Szczegółowe opisy działania poszczególnych chat są dostępne na str. 24-25.

Pionier bez kapelusza  może zostać przypisany tylko do jednej z trzech zielonych chat po lewej stronie. Pionier w kapeluszu  może zostać przypisany wyłącznie do czwartej, brązowej chaty. Skrajnie prawa, szara chata może być wykorzystywana tylko przez muła.

Uwaga: Symbole pod chatami na planszy gracza pomagają w prawidłowym przypisaniu figurek do chat.

W większości przypadków podczas tury jeden z pionierów zostanie przypisany do chaty, wspomagając akcje wykonywane na ścieżce przez drugiego pioniera.



Plansza gracza z symbolami figurek, które można przypisywać do poszczególnych chat.

Uwaga: Szara chata jest od razu zbudowana i jest dostępna dla muła przez cały czas gry. Nie można jej też zbudować inną chatą.

Przypisywanie pionierów do chat jest opcjonalne i zwykle jest wykonywane na początku tury, gdyż pionierów zajętych już czymś innym nie można przypisywać do chat.

Akcje na ścieżce

Pioniera z obozu, chaty, pola łowów lub zaopatrzenia można przenieść na początek jego ścieżki. Pionier w kapeluszu może poruszać się tylko po zielonej (trawiastej) ścieżce, natomiast pionier bez kapelusza może poruszać się wyłącznie po brązowej (piaszczystej) ścieżce. Pionier może poruszać się po swojej ścieżce od lewej do prawej strony, wykonując po drodze akcje oznaczone symbolami na ścieżce. Każdy z tych symboli przedstawia pojedynczą **akcję na ścieżce**, która może być aktywowana po wejściu pioniera na pole z danym symbolem.

Uwaga: Jeśli nie chcesz wykonać danej akcji na ścieżce, możesz ją po prostu pominąć – chyba że jest to **akcja zagrożenia na ścieżce** (oznaczona czerwonym obramowaniem wokół symbolu akcji). W takim przypadku trzeba ją wykonać albo ponieść konsekwencje (żeby ją pominąć), albo zatrzymać pioniera przed taką akcją i nie poruszyć go dalej w tej turze.

Dwie akcje na brązowej (piaszczystej) ścieżce mają koszt użycia w zasobach. Są one nazywane **płatnymi akcjami na ścieżce**. Gdy twój pionier zatrzyma się na takiej akcji, musisz albo zapłacić koszt przedstawiony pod symbolem tej akcji, żeby wykonać daną akcję, albo pominąć daną akcję. Wszystkie akcje na ścieżce zielonej (trawiastej) są bezpłatne.



Płatne akcje na brązowej ścieżce na planszy gracza.

Jeśli zdecydujesz się na wykonanie płatnej akcji na ścieżce, musisz przed wykonaniem zapłacić jej koszt (odpowiednio 1 lub 2 zasoby podstawowe).

Akcje na ścieżce wykonuje się pojedynczo i można je wykonywać pomiędzy innymi akcjami, przy czym pionierzy mogą się poruszać po swoich ścieżkach tylko od lewej do prawej. Na przykład możesz wykonać kilka ruchów pionierem bez kapelusza, potem ruch pionierem w kapeluszu, a następnie znowu kilka ruchów pionierem bez kapelusza. Innymi słowy, można dowolnie przeplatać akcje wykonywane przez obu pionierów. Można nawet przypisać jednego z pionierów (lub muła) do akcji szczytowej, zanim drugi z pionierów zakończy poruszanie się po swojej ścieżce i wykonywanie na niej akcji.

Uwaga: Pionier nie może cofać się na ścieżce (poruszać w lewo) ani nie może przechodzić na inną ścieżkę – chyba że specjalna zdolność chaty pozwoli nagiąć tę zasadę.

Nie ma obowiązku przemieszczania pioniera do samego końca ścieżki. Można go pozostawić w dowolnym punkcie ścieżki przed zakończeniem kroku akcji pionierów – *na przykład, aby uniknąć konieczności wykonania akcji zagrożenia na ścieżce*. **Jednakże nie można przenieść pioniera na akcję szczytową** (patrz kolejny akapit), **jeśli nie dotarł on do końca swojej ścieżki**.

Akcje szczytowe

Gdy pionier dojdzie do końca swojej ścieżki (na skrajnie prawe pole za ostatnią kartą), możesz przypisać go do niezajętej **akcji szczytowej**. Akcja szczytowa jest przedstawiona na górnej połowie każdej karty wsuniętej pod planszę gracza. Aby skorzystać z akcji szczytowej, umieść pioniera na górnej części danej karty, a następnie wykonaj przedstawioną akcję. **Gdy pionier zostanie przypisany do akcji szczytowej, nie może być już przemieszczany w danej turze aż do spasowania.**

Uwaga: Muł nigdy nie porusza się po ścieżkach. Można go przypisać do akcji szczytowej bezpośrednio z obozu lub z szarej chaty (ale po przypisaniu do akcji szczytowej nie wolno go już w tej turze przenieść z powrotem do chaty).

Do każdej akcji szczytowej można przypisać tylko jednego pioniera/muła. Figurka przypisana do akcji szczytowej pozostaje na niej aż do spasowania.

3. Krok pasowania

W dowolnym momencie możesz spasować, aby zakończyć krok akcji pionierów. Gdy to zrobisz, przenieś obu swoich pionierów (oraz muła, jeśli go posiadasz) z powrotem do obozu na środku swojej planszy gracza. Odrzuć 3 karty wsunięte pod swoją planszę gracza na swój stos kart odrzuconych, a następnie dobrać na rękę 3 nowe karty ze swojej talii. Jeśli masz dobrać kartę, a twoja talia jest pusta, przetasuj stos kart odrzuconych i kontynuuj dobieranie kart.

Jak się wkrótce okaże, inni gracze mogą wykonywać pewne akcje podczas twojej tury. Dlatego trzeba dać wszystkim graczom możliwość wykonania tych akcji, zanim się przejdzie do kroku pasowania.

AKCJE POZA TURĄ GRACZA

Pola zaopatrzenia i łowów na planszy gracza pozwalają na wykonanie akcji podczas tury innego gracza.

Zaopatrzenie

Gdy inny gracz przemieści swój znacznik w górę na którymś z torów rozwoju gospodarstwa, możesz **natychmiast** przypisać jednego ze swoich niezajętych pionierów z obozu do pola zaopatrzenia na swojej planszy gracza. Gdy to zrobisz, zdobywasz z ogólnej puli podstawowy zasób przypisany do tego toru rozwoju gospodarstwa, na którym gracz aktywny właśnie przesunął swój znacznik. *Na przykład, jeśli wykonasz akcję zaopatrzenia po tym, jak któryś z graczy przesunie swój znacznik w górę na prawym (szarym) torze rozwoju gospodarstwa, to zdobędziesz 1 kamień.*

Uwaga: W trybie **Jabłkowe wzgórze** nie można użyć akcji zaopatrzenia, gdy inny gracz przemieści swój znacznik w górę na którymś z torów rozwoju sadu.



Pole zaopatrzenia na planszy gracza.

Do pola zaopatrzenia lub pola łowów można przypisać dowolnego niezajętego pioniera (ale nie muła).

Łowy

Gdy inny gracz rozpoczyna swój krok akcji pionierów, możesz przyrzeć się kartom wsuniętym pod jego planszę gracza. Jeśli widoczne są na nich jakieś symbole zwierząt, możesz przypisać jednego ze swoich niezajętych pionierów z obozu do pola łowów na swojej planszy gracza. Aby to zrobić, musisz wydać jeden podstawowy zasób (mięso/drewno/kamień) i natychmiast odwrócić kafelek odpowiedniego zwierzęcia awerssem do góry. *Na przykład, jeśli wykonujesz akcję łowów po wypatrzeniu lisa u innego gracza, możesz wydać jeden zasób, aby odwrócić swój kafelek lisa awerssem do góry. Przy każdym użyciu akcji łowów można odwrócić tylko jeden kafelek zwierzęcia.*

Uwaga: Raz odkryty kafelek zwierzęcia pozostaje odkryty do końca gry.

Uwaga: Akcję łowów można wykonać tylko na początku kroku akcji pionierów innego gracza (zanim zacznie on wykonywać swoje akcje). Przechodząc do swojego kroku akcji pionierów, należy dać innym graczom czas na wykonanie ich akcji łowów.



Pole łowów na planszy gracza.




Przykładowe symbole zwierząt: lis, szop, niedźwiedź, królik i bóbr.


Uwaga: Tylko jeden pionier może być w danym momencie przypisany do pola łowów i tylko jeden może być przypisany do pola zaopatrzenia. Pionier z pola zaopatrzenia/łowów może zostać przeniesiony tylko na początek swojej ścieżki w kroku akcji pionierów. Oznacza to, że pionier, który wykonuje akcję zaopatrzenia/łowów, **nie będzie mógł być przypisany do chaty** podczas następnej tury danego gracza.

ZASADY DODATKOWE

Zasoby

Mięso, drewno i kamień są zasobami **podstawowymi**, natomiast złoto i inne zasoby specyficzne dla poszczególnych trybów takimi nie są. Wiele akcji i zdolności wymaga wydania albo konkretnego zasobu, albo **dowolnego zasobu podstawowego**. Wydane zasoby są zwracane do ogólnej puli zasobów.

Na niektórych akcjach występuje symbol , który oznacza dowolny **spośród trzech zasobów podstawowych**.

Uwaga: Nie można wydawać złota ani zasobów specyficznych dla danego trybu, gdy wymagane jest wydanie dowolnego zasobu podstawowego .

Każde **złoto** posiadane przez gracza na końcu gry jest warte **1 punkt** (o czym przypomnimy również w rozdziale „Koniec gry i punktacja” na str. 18).

Uwaga: Zasoby podstawowe posiadane przez gracza na końcu gry nie dają żadnych punktów.

Jabłkowe Wzgórze


TRYB I

Tryb **Jabłkowe wzgórze** wprowadza zasoby specyficzne dla tego trybu: **jabłka**. Jabłka stanowią wspólne zasoby wszystkich graczy: dowolny gracz może je zdobywać i wydawać niezależnie od tego, który z graczy je wyprodukował.

- Gdy zdobywasz jabłka (czerwone lub zielone), zwiększ wartość wskazywaną przez znacznik na odpowiednim torze na planszy zbiorów jabłek (maksymalnie do wartości 6).
- Gdy wydajesz jabłka, zmniejsz wartość wskazywaną przez znacznik na odpowiednim torze na planszy zbiorów jabłek.

Uwaga: Jabłka (jak wszystkie zasoby specyficzne dla poszczególnych trybów) nie są uważane za zasoby podstawowe i nie mogą być wydawane zamiast mięsa, drewna lub kamienia (ani tam, gdzie wymagany jest dowolny zasób podstawowy).

Buty i ruch

Buty  są zasobem, który można zdobyć na ścieżce lub poprzez wydanie żetonu pary butów.

Buty uzyskane z akcji na ścieżce mogą być wykorzystane tylko wtedy, gdy pionier znajduje się na polu z takim symbolem. Niektóre symbole dają 1 but, inne 2 buty. Nadmiarowe, niewykorzystane buty przepadają w momencie, w którym pionier przejdzie do kolejnego pola na ścieżce.



Żetony par butów mogą być wydawane w turze gracza (w dowolnym jej momencie) jako użycie 1 lub 2 butów. Każdy posiadany przez gracza niewykorzystany żeton pary butów jest wart 1 punkt na końcu gry.

Uwaga: *Zdobyte buty można łączyć i dzielić pomiędzy różne koszty i ruchy.*

Przejazd wozem wzdłuż szlaku wozów

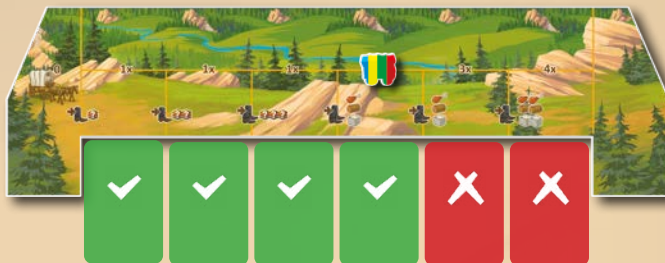
Jeśli możesz wydać wymagane buty i zasoby, możesz przejechać swoim wozem na następne pole na szlaku wozów. Koszt każdego takiego ruchu jest przedstawiony na granicy między polami szlaku wozów. Gdy płacisz za przejazd wozem, przemieszczasz go o 1 pole w prawo.

Uwaga: *Nie możesz cofnąć się wozem w lewo, chyba że ponosisz konsekwencje akcji zagrożenia. Zasady ponoszenia konsekwencji zagrożenia przedstawiono na str. 15.*

Położenie twojego wozu na szlaku wozów

Położenie wozu jest bardzo ważnym elementem gry. Wóz pozwala na interakcję z kartą specjalną znajdującą się bezpośrednio pod wozem i kartami specjalnymi **na lewo** od niej. Będziemy używać określenia, że karty te znajdują się „na twoim szlaku”.

Każdy tryb wprowadza unikalne zasady dotyczące tych kart. Ponadto położenie twojego wozu na końcu gry określa mnożnik punktów za wszystkie twoje znaczniki na planszy rozwoju gospodarstwa.



Karty znajdujące się „na twoim szlaku”.

W trybie **Jabłkowe wzgórze** specjalne karty jabłoni przedstawiają różną liczbę czerwonych i zielonych jabłek. Jabłka te są zbierane z **kart na twoim szlaku** przy korzystaniu z jednej z akcji występujących w tym trybie.

Przemieszczanie zwiadowcy

Wydając buty, można poruszać się swoim zwiadowcą. Za każdy wydany but zwiadowca może przejść na sąsiednią kartę wzgórze.

Uwaga: *Podstawa wzgórza (na której zwiadowca zaczyna grę) sąsiaduje z każdą kartą w najniższym rzędzie wzgórza, przejście z podstawy wzgórza na jedną z tych kart (albo odwrotnie) kosztuje 1 but.*

Na tej samej karcie może przebywać kilku zwiadowców. Nie ma znaczenia, czy karta jest zakryta, czy odkryta albo czy jest kartą specjalną (różniącą się rewersem od pozostałych kart wzgórza).


Uwaga: *Zwiadowca nie przechodzi nigdy na szlak wozów ani na rząd odkrytych kart specjalnych pod szlakiem wozów.*

Zdobywanie karty wzgórze

Podczas swojego kroku akcji pionierów możesz zdobyć **kartę wzgórze**, aby rozbudować swoją talię. Zdobyte karty oferują zazwyczaj więcej korzyści niż karty początkowe, a także dają punkty na koniec gry (zobacz opis punktacji na str. 18).

Zwiadowca musi znajdować się na **odkrytej** karcie wzgórze (z widocznym awersem), aby można było ją zdobyć.

W tym celu musisz wykonać następujące kroki:

- Aktywuj akcję *użycia szpadla*  (zobacz spis podstawowych akcji na ścieżce na str. 16).
- Przenieś swojego zwiadowcę na podstawę wzgórze. Jeśli zwiadowcy innych graczy znajdowali się w tym momencie na tej karcie, również przenoszą oni swoich zwiadowców na podstawę wzgórze, a dodatkowo jako rekompensatę **otrzymują po 1 żetonie pary butów**.
- Weź kartę, na której znajdował się twój zwiadowca, i umieść ją albo **na wierzchu swojej talii** (zakrytą), albo **na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych** (odkrytą).
- Wzięcie karty wzgórze może sprawić, że jedna lub dwie karty wzgórze zostaną odsłonięte (tzn. nie będą już ich przykrywać żadne inne karty). Należy te karty odwrócić awersem do góry (bez zmiany położenia). Jeśli zwiadowcy innych graczy znajdowali się na tych kartach, pozostają oni na swoich miejscach.

Wyjątek: Jeśli odwrócona karta jest kartą specjalną, należy umieścić ją na pierwszym wolnym miejscu od lewej strony w rzędzie kart pod szlakiem wozów. Jeśli zwiadowcy innych graczy znajdowali się na takiej karcie, wracają oni na podstawę wzgórze, a każdy z tych graczy otrzymuje rekompensatę w postaci 1 żetonu pary butów.

Muł


Jeśli masz muła (lub zdobędziesz go w trakcie swojej tury), możesz przypisać go do szarej chaty lub do akcji szczytowej. Możesz też najpierw przypisać go do szarej chaty, a w późniejszym momencie swojej tury wysłać go stamtąd na akcję szczytową.

Uwaga: Muł nigdy nie może korzystać z akcji łowów ani akcji zaopatrzenia.

Rynek chat

Podczas swojego kroku akcji pionierów możesz **zbudować chatę** dostępną na **rynku chat** i dodać ją do swojej planszy gracza. Chaty pozwalają nieco nagiąć normalne zasady gry i zapobiegają utracie punktów na końcu gry (zobacz opis punktacji na str. 18).

Aby zbudować chatę, musisz wykonać następujące kroki:

- Aktywuj akcję *użycia szpadla*  (zobacz spis podstawowych akcji na ścieżce na str. 16).
- Wybierz jedną z czterech odkrytych chat dostępnych na rynku chat.
- Zapłać ewentualny dodatkowy koszt widniejący pod danym kafelkiem chaty na rynku chat.
- Umieść chatę na swojej planszy gracza na pustym miejscu na chatę pasującym kolorem (zielony lub brązowy) do koloru budowanej chaty.
Uwaga: Nie można nadbudowywać istniejących chat ani nie można usuwać chat dodanych już do planszy gracza (poza ponoszeniem konsekwencji zagrożenia); nie można też mieć dwóch jednakowych chat.
- Jeśli budowana chata nie została wzięta ze skrajnie prawego pola na rynku chat, należy w tym momencie usunąć kafelek chaty ze skrajnie prawego pola i odłożyć go na stos odrzuconych chat.
Uwaga: Skrajnie prawe pole na rynku chat jest wyróżnione na czerwono.
- Przesuń pozostałe kafelki chat w prawo na rynku chat, aby zapełniały skrajnie prawe pola.
- Dobierz nowe chaty, aby uzupełnić wolne miejsca na rynku chat.

Uwaga: Jeśli na stosie chat nie ma wystarczającej liczby kafelków do uzupełnienia pustych miejsc, należy przetasować kafelki ze stosu odrzuconych chat i utworzyć nowy stos dobierania, a następnie kontynuować uzupełnianie pustych miejsc.

Uwaga: Rynek chat jest uzupełniany natychmiast po zbudowaniu chaty. Dlatego możliwe jest zbudowanie kolejnej chaty w tej samej turze przez powtórzenie całej powyższej procedury po aktywowaniu jeszcze jednej akcji *użycia szpadla*.

Ponoszenie konsekwencji akcji zagrożenia

Jeśli swoim pionierem pominiesz akcję zagrożenia na ścieżce, musisz ponieść konsekwencje, a co za tym idzie wybrać **jedną** z następujących dwóch opcji:




- Usunąć jedną dowolnie wybraną chatę ze swojej planszy gracza (odkładając ją do pudełka).
- Przemieścić swój wóz o jedno pole wstecz na szlaku wozów (czyli w lewą stronę).

Uwaga: Jeśli nie masz żadnych chat na swojej planszy gracza, a twój wóz znajduje się na początkowym polu szlaku wozów, możesz pominąć akcję zagrożenia na ścieżce bez ponoszenia konsekwencji.

WYJAŚNIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH AKCJI

Podstawowe akcje na ścieżce

Niektóre symbole akcji mają czerwoną obwódkę. Są to akcje zagrożenia na ścieżce. Nie można przejść pionierem dalej, dopóki nie zostaną wykonane (chyba że gracz poniesie konsekwencje).

SYMBOL	WYJAŚNIENIE
	Zdobycie zasobów: Zdobywasz zasoby (podstawowe lub złoto) w liczbie i rodzaju przedstawionym na symbolu akcji.
	Użycie butów: Możesz wykorzystać przedstawioną na symbolu akcji liczbę butów (1 lub 2) na ruch swoim zwiadowcą i/lub wozem. Uwaga: Zdobycie 2 butów nie jest tym samym, co zdobycie żetonu pary butów.
	Użycie szpadla: Gdy zdobywasz szpadel, możesz wybrać jedną z dwóch opcji: 1. zdobyć kartę albo 2. zbudować chatę . 1. Możesz zdobyć kartę wzgórze tylko wtedy, gdy twój zwiadowca znajduje się na odkrytej karcie. Wykonaj następujące kroki: a) Przenieś swojego zwiadowcę na podstawę wzgórza. Jeśli zwiadowcy innych graczy znajdowali się w tym momencie na tej karcie, również przenoszą oni swoich zwiadowców na podstawę wzgórza, a dodatkowo jako rekompensatę otrzymują po 1 żetonie pary butów . b) Weź kartę, na której znajdował się twój zwiadowca i umieść ją albo na wierzchu swojej talii (zakrytą), albo na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych (odkrytą). c) Po wzięciu karty wzgórze odsłonięta może zostać nowa karta lub dwie karty wzgórza (tzn. nie będą przykrywać ich już żadne inne karty). Odwróć te karty awerssem do góry (nie zmieniając ich położenia). Jeśli zwiadowcy innych graczy znajdowali się na tych kartach, pozostają oni na swoich miejscach. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">Wyjątek: Jeśli odwrócona karta jest kartą specjalną, umieść ją na pierwszym wolnym miejscu od lewej strony w rzędzie kart pod szlakiem wozów. Jeśli zwiadowcy innych graczy znajdowali się na takiej karcie, wracają oni na podstawę wzgórza, a każdy z tych graczy otrzymuje rekompensatę w postaci 1 żetonu pary butów.</div> 2. Możesz zbudować chatę z rynku chat, wykonując następujące kroki: a) Wybierz jedną z czterech odkrytych chat dostępnych na rynku chat. b) Zapłać ewentualny dodatkowy koszt widniejący pod danym kafelkiem chaty na rynku chat. c) Umieść chatę na pustym miejscu na chatę na swojej planszy gracza pasującym kolorem (zielony lub brązowy) do koloru budowanej chaty. Uwaga: Nie można nadbudowywać istniejących chat ani nie można usuwać chat dodanych już do planszy gracza (poza ponoszeniem konsekwencji zagrożenia); nie można też mieć dwóch jednakowych chat. d) Jeśli budowana chata nie została wzięta ze skrajnie prawego pola na rynku chat, usuń kafelki chaty ze skrajnie prawego pola i odłóż go na stos odrzuconych chat. Uwaga: Skrajnie prawe pole na rynku chat jest wyróżnione na czerwono. e) Przesuń pozostałe kafelki chat w prawo na rynku chat, aby zapełniały skrajnie prawe pola. f) Dobierz nowe chaty, aby uzupełnić wolne miejsca na rynku chat. Uwaga: Jeśli na stosie chat nie ma wystarczającej liczby kafelków do uzupełnienia pustych miejsc, przetasuj kafelki ze stosu odrzuconych chat i utwórz nowy stos dobierania, a następnie kontynuuj uzupełnianie pustych miejsc.



Zdobycie muła: Natychmiast uzyskujesz muła, biorąc go z ogólnej puli zasobów lub od gracza, który aktualnie go posiada. Możesz natychmiast umieścić zdobytego muła na szarej chacie lub na akcji szczytowej.

Uwaga: Jeśli już masz muła, ta akcja nie wywołuje żadnego efektu.



Handel futrami: Uzyskujesz efekty przedstawione na wszystkich swoich **odkrytych** kafelkach zwierząt.

- **Lis:** Zdobądź 1 kamień.
- **Bóbr:** Zdobądź 1 drewno.
- **Jeleń:** Zwiększ wartości na torach zielonych i czerwonych jabłek na planszy zbiorów jabłek o 1.
- **Uwaga:** Jest to obowiązkowe.
- **Szop:** Zdobądź 1 rybę w wybranym przez siebie kolorze (o ile jest dostępna).
- **Świstak:** Weź albo kartę dynamitu, albo kartę lampy.
- **Borsuk:** Weź kartę szeryfa, albo zdobądź 2 naboje.

Uwaga: Kafelki zwierząt, które są odkryte, nie zużywają się (nie są odwracane z powrotem) po skorzystaniu z tej akcji; można korzystać z nich przy każdej akcji handlu futrami.



Spotkanie z niedźwiedziem: Jest to akcja zagrożenia na ścieżce, której aktywowanie **nie wywołuje żadnego efektu**. Trzeba po prostu **albo** zapłacić koszt w zasobach widniejący pod tą akcją na planszy gracza, **albo** ponieść konsekwencje (wtedy można pominąć akcję i pójść dalej bez płacenia zasobów), **albo** w ogóle nie przemieścić już swojego pioniera dalej na tej ścieżce.



Zdobycie pary butów: Zdobysz żeton pary butów.

Podstawowe akcje szczytowe

Niektóre akcje szczytowe mają pod spodem symbol ∞ . Oznacza to, że po umieszczeniu pioniera/muła na takiej akcji szczytowej można wykonać dany efekt dowolną liczbę razy (taki wielokrotny efekt musi być wykonany od razu w całości, to znaczy nie można takiego efektu przeprowadzanego w ramach jednej akcji szczytowej przerywać i przeplatać z innymi akcjami). Akcje szczytowe bez symbolu ∞ mogą być wykonane tylko raz przy aktywacji danej akcji.

SYMBOL



WYJAŚNIENIE

Rozwój gospodarstwa: Wydadz zasoby pokazane nad strzałką, aby przesunąć swój znacznik w górę na wskazanym torze rozwoju gospodarstwa. Jeśli symbol toru jest wielokolorowy, wybierz jeden z trzech torów rozwoju gospodarstwa, na którym przesuniesz swój znacznik w górę.

- Zawsze, gdy przesuwasz swój znacznik w górę na torze rozwoju gospodarstwa, zdobywasz nagrodę:
 - » **Tor mięsa:** Zdobądź muła.
 - » **Tor kamienia:** Zdobądź 1 złoto.
 - » **Tor drewna:** Zdobądź żeton pary butów.
- Jeśli twój znacznik nie może być już przesunięty w górę na danym torze, pozostaw go na dotychczasowym polu i zdobądź nagrodę.
- Gdy jakiś gracz dojdzie swoim znacznikiem do najwyższego pola na danym torze (pola „5”), to **żaden z pozostałych graczy nie może już wejść na to pole** (pozostali gracze mogą dojść na tym torze maksymalnie do pola „4”).

W trybie **Bandźo i ryby** niektóre akcje rozwoju gospodarstwa wymagają wydania ryb w określonych kolorach, ale poza tym akcje te działają tak samo.

W trybie **Bandyci i strzelaniny** niektóre akcje rozwoju gospodarstwa wymagają wydania naboju oprócz zasobów, ale poza tym akcje te działają tak samo.



Przejazd wozem: Wydadz zasoby pokazane nad strzałką, aby przesunąć swój wóz o 1 pole w prawo na szlaku wozów, **ignorując koszt** nadrukowany pomiędzy polami na szlaku wozów.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Koniec gry jest wywoływany, gdy szósta karta specjalna zostanie dodana do rzędu kart pod szlakiem wozów. Należy dokończyć bieżącą rundę, tak aby każdy z graczy wykonał tyle samo tur, a następnie każdy z graczy ma jeszcze jedną, ostatnią turę. Po zakończeniu tej dodatkowej rundy każdy z graczy podlicza swoje punkty w następujący sposób:

- Dodaje punkty za liczbę zdobytych **kart wzgórza**. Karty te łatwo odróżnić od kart początkowych, dzięki symbolowi gwiazdy ★ w prawym górnym rogu. Punkty za karty należy policzyć zgodnie z poniższą tabelką (jest ona też nadrukowana na planszach graczy, a także na kartach pomocy):

Liczba kart	1	2	3	4	5	6	...	+1
Punkty	1	3	6	10	15	20	...	+5

- **Odejmuje** po 3 punkty za każdy zakryty kafelek zwierzęcia.

- **Odejmuje** po 3 punkty za każde puste miejsce na chatę na swojej planszy gracza.
- Dodaje po 1 punkcie za każde pozostałe **złoto** w swoich zasobach.
- Dodaje po 1 punkcie za każdy pozostały żeton **pary butów** w swoich zasobach.
- Dodaje sumę punktów zdobytą przez wszystkie swoje znaczniki na planszy rozwoju gospodarstwa, którą należy pomnożyć przez mnożnik do jakiego dojechał wóz danego gracza na szlaku wozów. *Na przykład, jeśli wóz gracza dotarł do pola „3x”, a znacznik tego gracza na torze mięsa na planszy rozwoju gospodarstwa znajduje się na polu „4”, gracz ten zdobywa za ten znacznik 12 punktów (3 × 4). Należy powtórzyć ten proces dla znaczników na torze drewna i na torze kamienia.*
- Dodaje punkty wynikające ze specjalnych zasad punktowania dla danego trybu gry.

ZASADY DLA POSZCZEGÓLNYCH TRYBÓW

Jabłkowe Wzgórze





TRYBI

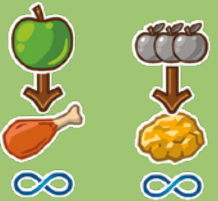
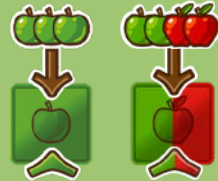
W trybie **Jabłkowe wzgórze** jabłka (zielone i czerwone) stanowią wspólne zasoby, które mogą być zdobywane i wydawane przez wszystkich graczy niezależnie od tego, który z graczy je wyprodukował. Gdy je zdobywasz, zwiększasz wartość wskaźnika na odpowiednim torze na planszy zbiorów jabłek (maksymalnie do wartości 6). Gdy wydajesz jabłka, zmniejszasz wartość wskaźnika na odpowiednim torze.

Uwaga: Jabłka nie są uważane za „zasoby podstawowe” i nie mogą być wydawane zamiast mięsa, drewna lub kamienia.

Akcje na ścieżce w trybie Jabłkowe wzgórze

SYMBOL	WYJAŚNIENIE
	<p>Przyrost jabłek: Zwiększ wartość wskaźnika dla jabłek zielonych i/lub czerwonych na torach na planszy zbiorów jabłek o tyle pól, ile jabłek danego rodzaju wskazuje symbol akcji (maksymalnie do wartości 6).</p> <p>Uwaga: Jest to akcja zagrożenia na ścieżce (czyli musisz ją wykonać albo zatrzymać pioniera, albo pominąć akcję i ponieść konsekwencje).</p>
	<p>Zbiór jabłek: Zsumuj liczbę zielonych i czerwonych jabłek na kartach jabłoni na twoim szlaku i odpowiednio zwiększ wartości na torach tych jabłek na planszy zbiorów jabłek (maksymalnie do wartości 6 na każdym torze).</p> <p>Uwaga: Musisz policzyć wszystkie jabłka na kartach jabłoni na twoim szlaku, a następnie dokładnie tyle jabłek (nie mniej - chyba, że dojdiesz do maksymalnej wartości 6 jabłek na planszy zbiorów jabłek) dodać na planszy zbiorów jabłek. Tę akcję możesz jednak w ogóle pominąć, gdyż nie jest to akcja zagrożenia na ścieżce.</p>

Akcje szczytowe w trybie Jabłkowe wzgórze

SYMBOL	WYJAŚNIENIE
	<p>Handel jabłkami: Wydaj jabłka w liczbie i kolorach przedstawionych nad strzałką, aby uzyskać zasoby pokazane pod strzałką. Symbol nieskończoności oznacza, że daną wymianę można przeprowadzić dowolną liczbę razy (taka wielokrotna wymiana musi być wykonana od razu w całości, to znaczy nie można kilku wymian przeprowadzanych w ramach jednej akcji szczytowej przerywać i przeplatać z innymi akcjami).</p> <p>Uwaga: Jeśli jabłka są szare, oznacza to, że kolor wydawanych jabłek nie ma znaczenia i można wydawać jabłka w obu kolorach (w dowolnej kombinacji).</p>
	<p>Rozwój sadu: Wydaj jabłka w liczbie i kolorach przedstawionych nad strzałką, aby przesunąć swój znacznik w górę na wskazanym torze rozwoju sadu. Jeśli symbol toru jest dwukolorowy, wybierz dowolny tor rozwoju sadu, na którym przesuniesz swój znacznik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zawsze, gdy przesuwasz swój znacznik w górę na torze rozwoju sadu, zdobywasz nagrodę: <ul style="list-style-type: none"> » Tor zielony: Wykonaj akcję <i>handel futrami</i>. » Tor czerwony: Zdobądź 2 złota. • Jeśli twój znacznik nie może być już przesunięty w górę na danym torze, pozostaw go na dotychczasowym polu i zdobądź nagrodę. • W przeciwieństwie do torów rozwoju gospodarstwa, tory rozwoju sadu nie ograniczają liczby graczy, którzy mogą dojść do najwyższego pola na danym torze.

Dodatkowa punktacja w trybie Jabłkowe wzgórze

Dodaj punkty za czerwony i zielony tor na planszy rozwoju sadu w taki sam sposób, jak dla torów na planszy rozwoju gospodarstwa: zsumuj wartości pozycji obu swoich znaczników na planszy rozwoju sadu i pomnóż przez mnożnik wskazywany przez położenie twojego wozu na szlaku wozów (zobacz ogólne zasady punktacji na str. 18).

Możecie już rozegrać pierwszą grę!

Potrzebne jeszcze będzie sprawdzenie działania poszczególnych chat, które można znaleźć na str. 24 i 25. Poza tym wiecie już wszystko, co potrzeba, aby rozegrać grę w trybie **Jabłkowe wzgórze**. Gdy postanowicie zagrać w inny tryb gry, przygotujcie ją, uwzględniając specjalne zasady dla danego trybu oraz przeczytajcie pozostałe zasady dla tego trybu rozgrywki.


TRYB II BANDŻO I RYBY



Akcje na ścieżce w trybie Bandžo i ryby

SYMBOL	WYJAŚNIENIE
	<p>Płukanie złota: Weź skrajnie lewy zasób (kamień lub złoto) z każdej karty rzeki na twoim szlaku.</p> <p>Uwaga: Jeśli na danej karcie nie ma już żadnych zasobów, nic z niej nie zdobywasz.</p>
	<p>Melancholia  i gra na bandžo : Melancholia jest akcją zagrożenia na ścieżce. Pionier, który stanie na akcji melancholii musi albo zatrzymać się i nie iść dalej, albo pominąć akcję i ponieść konsekwencje, albo wysłuchać gry na bandžo drugiego pioniera (aby to zrobić, drugi pionier musi wykonać płatną akcję gry na bandžo i wtedy pionier stojący na akcji melancholii może pójść dalej bez ponoszenia konsekwencji).</p> <p>Akcja gra na bandžo nie ma żadnego innego zastosowania poza umożliwieniem drugiemu pionierowi wykonania akcji melancholii.</p> <p>Uwaga: Wykonać akcję melancholii bez ponoszenia konsekwencji można tylko dokładnie w tym momencie, w którym drugi pionier gra na bandžo. Jeśli pionier grający na bandžo opuści pole akcji gra na bandžo, to pionier, który wciąż stoi na akcji melancholii, traci możliwość pójścia dalej bez konsekwencji.</p>
	<p>Para wiosła, pojedyncze wiosło i szybkie wiosłowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> Akcja pojedyncze wiosło pozwala ci przenieść swoje kanoe na sąsiednią kartę rzeki albo z targu rybnego na pierwszą kartę rzeki (lub też z pierwszej karty na targ). Akcja para wiosła działa tak, jak użycie 1 albo 2 akcji pojedynczego wiosła. <p>Uwaga: Nie możesz przerwać akcji para wiosła inną akcją ani zachować dodatkowego wiosła na później.</p> <ul style="list-style-type: none"> Akcja szybkie wiosłowanie pozwala ci przenieść swoje kanoe na dowolną kartę rzeki lub na targ rybny. <p>Uwaga: Możesz przenosić swoje kanoe na karty, które nie są na twoim szlaku, co oznacza, że możesz popłynąć swoim kanoe dalej niż dojechał twój wóz.</p>
	<p>Łowienie ryb: Zdobądź wszystkie ryby pokazane na kartach rzeki na lewo od twojego kanoe oraz na karcie rzeki, na której jest twoje kanoe.</p> <p>Uwaga: Liczba dostępnych ryb jest ograniczona. Jeśli w ogólnej puli zasobów nie ma wystarczającej liczby ryb danego rodzaju podczas akcji łowienia ryb, możesz zdobyć ich tylko tyle, ile jest aktualnie dostępnych. Ryby nigdy nie są traktowane jako zasoby podstawowe.</p>

Akcje szczytowe w trybie Bandžo i ryby

SYMBOL	WYJAŚNIENIE
	<p>Zakup ryb: Wydaj dwa dowolne zasoby, aby zdobyć rybę dowolnego koloru z ogólnej puli zasobów (o ile jest dostępna). Możesz powtórzyć tę wymianę dowolną liczbę razy (pamiętaj, że wszystkie wymiany w ramach jednej akcji szczytowej musisz wykonać naraz, to znaczy nie możesz tych wymian przerywać i przeplatać z innymi akcjami).</p> <p>Uwaga: Liczba dostępnych ryb jest ograniczona. Jeśli w ogólnej puli zasobów nie ma wystarczającej liczby ryb danego rodzaju, możesz zdobyć ich tylko tyle, ile jest aktualnie dostępnych. Ryby nigdy nie są traktowane jako zasoby podstawowe.</p>

Akcje na targu rybnym

Jeśli twoje kanoe znajduje się na kaflu targu rybnego podczas twojego kroku akcji pionierów, możesz wymieniać swoje ryby na zasoby zgodnie z tym, co pokazano na tym kaflu (każdą z poniższych wymian możesz wykonać dowolną liczbę razy):

- 1 rybę danego koloru na odpowiedni zasób podstawowy
- 2 różne ryby na 1 złoto
- 3 różne ryby na 2 złota
- 2 takie same ryby na 3 złota
- 3 takie same ryby na 4 złota

Uwaga: Wydawane ryby wracają do ogólnej puli zasobów! Dlatego można je będzie zdobyć później ponownie.

Dodawanie kart rzeki

Zawsze, gdy nowa karta rzeki jest dodawana do rzędu kart pod szlakiem wozów, należy uzupełnić ją zasobami. Zasoby przedstawione na karcie (kamień / złoto) należy umieścić na danej karcie, zachowując ich kolejność od lewej do prawej zgodnie z tym, co pokazano na górnej części karty.




Dodatkowa punktacja w trybie Bandžo i ryby

W tym trybie nie ma żadnej dodatkowej punktacji.

Uwaga: Pozostałe ryby nie dają żadnych punktów, a pozycja twojego kanoe nie ma wpływu na punktację końcową.

TRYB III Gorączka Złota

Akcje na ścieżce w trybie Gorączka złota

SYMBOL	WYJAŚNIENIE
	<p>Praca w kopalni: Zsumuj liczbę symboli złota na kartach kopalni na twoim szlaku (ignorując przy tym ciemne karty kopalni, jeśli nie masz karty lampy). Jest to potencjalna liczba znaczników złota, które możesz zdobyć. Następnie rzuć kością. W oparciu o wynik rzutu część potencjalnego złota musisz wymienić na kamień przed jego otrzymaniem.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeśli wyrzucisz 1–2, wymień 1 złoto; • Jeśli wyrzucisz 3–4, wymień 2 złota; • Jeśli wyrzucisz 5–6, wymień 3 złota. <p>Uwaga: Jeśli liczba znaczników złota, które musisz wymienić, przekracza liczbę znaczników złota dostępnych na twoim szlaku, zignoruj nadmiarowe (otrzymasz tylko kamień). Przykładowo, jeśli twoja potencjalna ilość złota to 2, a wynik (5-6) na kości nakazuje zamienić 3 złota na kamień, to otrzymujesz 2 kamienie (a nie 3).</p>
	<p>Zdobycie lampy: Weź kartę lampy (z ogólnej puli zasobów lub od innego gracza).</p> <p>Jeśli skorzystasz z akcji praca w kopalni, będąc w posiadaniu karty lampy, zdobędziesz złoto z ciemnych kart kopalni na twoim szlaku.</p> <p>Uwaga: Jeśli masz już kartę lampy, akcja ta nie wywołuje żadnego efektu.</p> <p>Karta lampy jest warta 3 punkty na końcu gry.</p>
	<p>Łaładunek wagonika: Możesz wybrać jeden ze swoich wagoników i wypełnić go 1 lub 2 znacznikami złota ze swoich zapasów. Każdy wagonik może pomieścić maksymalnie 2 złota. Złoto na wagonikach jest warte 3 punkty na końcu gry (zamiast 1 punktu, który zapewnia zgodnie z podstawowymi zasadami).</p> <p>Uwaga: Złota załadowanego na wagonik nie można już usuwać ani wydawać. Musi pozostać na wagoniku do końca gry.</p>




Zdobycie dynamitu: Weź kartę dynamitu (z ogólnej puli zasobów lub od innego gracza). Gdy masz kartę dynamitu, możesz wymieniać 2 kamienie na 1 złoto. Możesz korzystać z tej wymiany dowolną liczbę razy w dowolnym momencie podczas swojego kroku akcji pionierów.

Uwaga: Jeśli masz już kartę dynamitu, ta akcja nie wywołuje żadnego efektu.

Karta dynamitu jest warta 3 punkty na końcu gry.

Akcje szczytowe w trybie Gorączka złota

SYMBOL	WYJAŚNIENIE
	<p>Zakup wagonika: Wydadz wskazane zasoby, aby wziąć wagonik z ogólnej puli zasobów (jeśli jest dostępny) i umieścić go obok swojej planszy gracza. Możesz od teraz z niego korzystać podczas akcji <i>załadunek wagonika</i>.</p> <p>Uwaga: Liczba wagoników jest ograniczona i nie można ich zdobyć, gdy nie ma ich już w ogólnej puli zasobów.</p>

Dodatkowa punktacja w trybie Gorączka złota

- Każde złoto w wagoniku daje 3 punkty (**zamiast 1 punktu**, który zapewnia zgodnie z podstawowymi zasadami).
- **Uwaga:** Puste wagoniki nie mają żadnej wartości.
- Karta dynamitu i karta lampy są warte po 3 punkty.



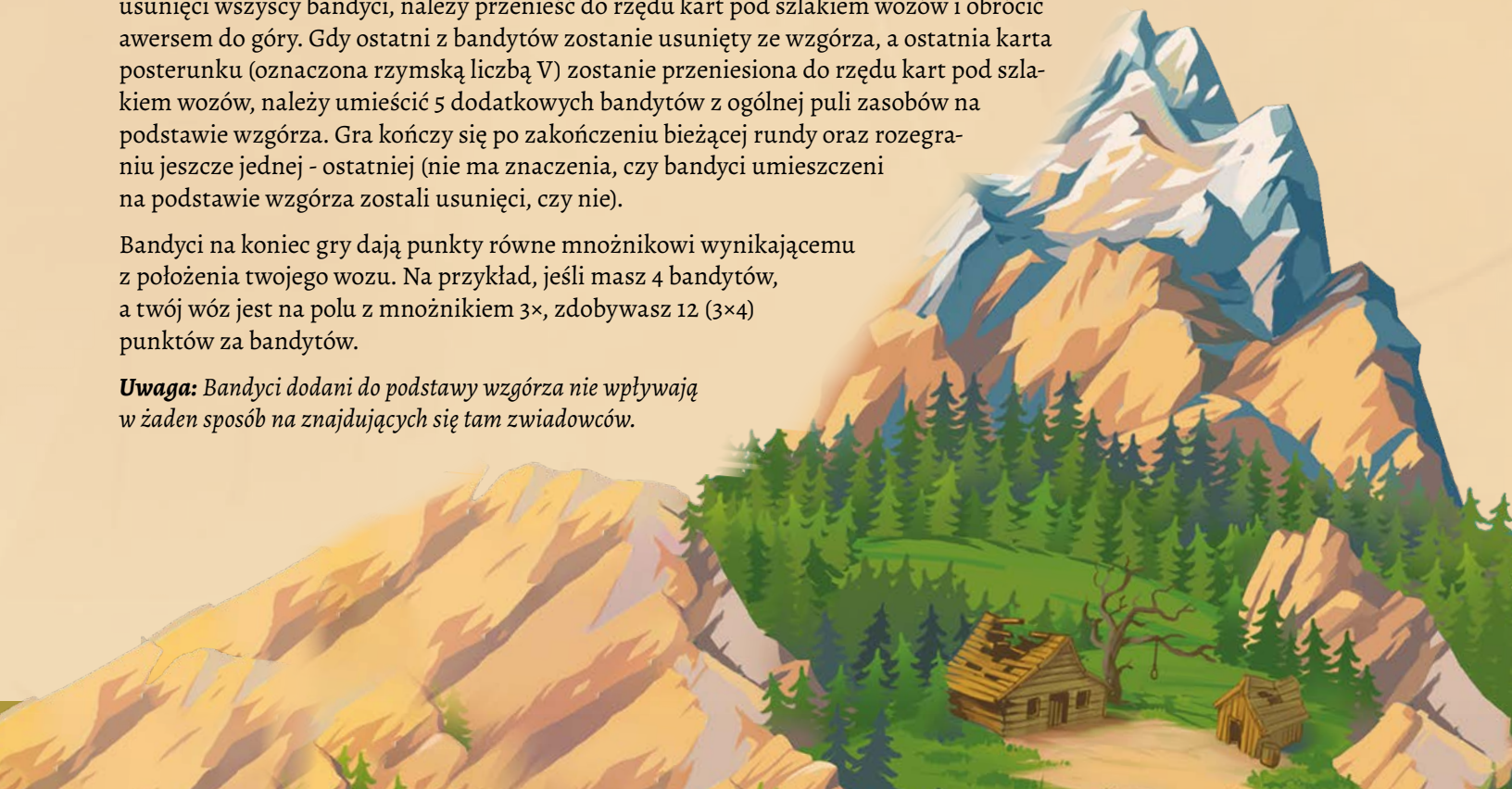
BANDYCI I STRZELANINY

TRYB IV



W tym trybie na początku gry na kartach posterunków (znajdujących się na wzgórzu) znajduje się w sumie 10 lub 12 bandytów. Gracze będą w toku rozgrywki usuwać bandytów z kart posterunków. Kartę posterunku, z której zostaną usunięci wszyscy bandyci, należy przenieść do rzędu kart pod szlakiem wozów i obrócić awerssem do góry. Gdy ostatni z bandytów zostanie usunięty ze wzgórza, a ostatnia karta posterunku (oznaczona rzymską liczbą V) zostanie przeniesiona do rzędu kart pod szlakiem wozów, należy umieścić 5 dodatkowych bandytów z ogólnej puli zasobów na podstawie wzgórza. Gra kończy się po zakończeniu bieżącej rundy oraz rozegraniu jeszcze jednej - ostatniej (nie ma znaczenia, czy bandyci umieszczeni na podstawie wzgórza zostali usunięci, czy nie).

Bandyci na koniec gry dają punkty równe mnożnikowi wynikającemu z położenia twojego wozu. Na przykład, jeśli masz 4 bandytów, a twój wóz jest na polu z mnożnikiem 3x, zdobywasz 12 (3x4) punktów za bandytów.



Uwaga: Bandyci dodani do podstawy wzgórza nie wpływają w żaden sposób na znajdujących się tam zwiadowców.



Akcje na ścieżce w trybie Bandyci i strzelaniny

SYMBOL	WYJAŚNIENIE
	<p>Zdobycie nabo: Zdobywasz pokazaną liczbę nabo do maksymalnej liczby 6. Trzeci z symboli oznacza wypełnienie magazynka – zdobywasz tyle nabo, aby mieć ich 6 (pełny magazynek). Aby zaznaczać, ile posiadasz nabo, przesuwasz górną kartę magazynku nad dolną, tak aby widoczna była odpowiednia liczba nabo.</p>
	<p>Nowy szeryf: Weź kartę szeryfa (z ogólnej puli zasobów lub od innego gracza).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gdy masz kartę szeryfa, dodajesz 1 do każdego wyniku rzutu kością podczas korzystania z akcji <i>rewolwerowiec</i>. • Jeśli przy wykonywaniu akcji <i>rewolwerowiec</i> lub <i>strzelec wyborowy</i> zabijesz bandytę i posiadasz kartę szeryfa, to zdobywasz 1 złoto. <p>Uwaga: Jeśli masz już kartę szeryfa, ta akcja nie wywołuje żadnego efektu. Karta szeryfa jest warta 3 punkty na końcu gry.</p>

Akcje szczytowe w trybie Bandyci i strzelaniny

SYMBOL	WYJAŚNIENIE
	<p>Rewolwerowiec: Wydadz 1 nabój i rzuć kością. Jeśli wypadnie wartość równa lub wyższa wartości dowolnej ze ścianek kości widocznych na kartach na twoim szlaku, udało ci się zabić bandytę - zakończ strzelanie w ramach tej akcji rewolwerowiec i weź żeton bandyty z karty posterunku o najniższym numerze (znajdującego się najwyżej na wzgórzu). Jeśli wszyscy bandyci na posterunkach zostali już zabici, weź bandytę z podstawy wzgórza. Zachowaj zdobytego bandytę w swoich zasobach, gdyż będzie on wart punkty na koniec gry. Jeżeli natomiast nie udało ci się zabić bandyty (ze względu na zbyt niski wynik wyrzucony na kości), możesz wydać kolejny nabój i spróbować jeszcze raz. Powtarzaj procedurę do skutku aż zabijesz bandytę, albo skończą ci się naboje, albo postanowisz przerwać akcję i nie kontynuować strzelania.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeśli masz kartę szeryfa, możesz zwiększyć wartość każdego wyniku rzutu kością o 1. • Za każdym razem, gdy z danego posterunku zostanie zabrany ostatni bandyta, odwróć kartę tego posterunku i przenieś ją do rzędu kart pod szlakiem wozów (widoczna powinna być strona z plakatem). • Jeśli uda ci się zabić bandytę, zakończ tę akcję, nie kontynuuj strzelania i nie wydawaj kolejnych nabo - w ramach jednej akcji można zabić tylko 1 bandytę. • Jeśli nie uda ci się zabić bandyty (ponieważ wyczerpią ci się naboje albo zdecydujesz się przerwać strzelanie), musisz ponieść konsekwencje (patrz „Ponoszenie konsekwencji”, str. 15). <p>Uwaga: Jeśli ktoś z was jest na tyle szalony bądź szalona, aby rozpocząć akcję rewolwerowiec z pustym magazynkiem, to informujemy, że jest to dozwolone, aczkolwiek stanowczo tego odradzamy, ponieważ taka akcja będzie skutkować wyłącznie poniesieniem konsekwencji.</p>
	<p>Strzelec wyborowy: Wydadz 2 naboje i zabij jednego bandytę z karty posterunku o najniższym numerze (znajdującego się najwyżej na wzgórzu). Zachowaj zdobytego bandytę w swoich zasobach, gdyż będzie wart punkty na koniec gry.</p>

Dodatkowa punktacja w trybie Bandyci i strzelaniny

- Dodaj liczbę zabitych przez siebie bandytów pomnożoną przez mnożnik wskazywany przez położenie twojego wozu na szlaku wozów. *Na przykład, jeśli masz 3 bandytów, a twój wóz znajduje się na polu z mnożnikiem 4x, zdobywasz 12 punktów za bandytów.*
- Karta szeryfa jest warta 3 punkty.






WARIANT: ZAAWANSOWANE PLANOWANIE

Przy zaawansowanych graczach, którzy chcą mieć więcej kontroli podczas planowania, każdy gracz dobiera 4 karty zamiast 3. W każdym kroku planowania wybierz 3 z tych 4 kart do zagrania, a pozostałą kartę albo odłóż zakrytą na wierzch swojej talii, albo odłóż odkrytą na swój stos kart odrzuconych.

Ten wariant nie jest zalecany dla początkujących!

Dostęp do 4 kart w każdej turze znacznie zwiększa liczbę możliwych opcji – należy więc spodziewać się dłuższych tur i mniej płynnego przebiegu gry.

CHATY

SYMBOL	WYJAŚNIENIE
ZIELONE CHATY (AKTYWOWANE PRZEZ PIONIERA BEZ KAPELUSZA)	
	<p>Zawsze, gdy twój pionier w kapeluszu trafia na akcję na ścieżce dającą 2 buty, możesz zyskać 1 złoto (jeśli zrezygnujesz z wykorzystania tych butów).</p> <p>Uwaga: Nie możesz wykorzystać zdolności tej chaty poza tym kontekstem – co oznacza, że nie możesz np. wydać żetonu pary butów, aby zdobyć złoto.</p>
	<p>Zawsze, gdy twój pionier w kapeluszu trafia na akcję na ścieżce dającą 2 buty, możesz zyskać żeton pary butów (jeśli zrezygnujesz z wykorzystania tych butów).</p> <p>Uwaga: Nie możesz wykorzystać zdolności tej chaty poza tym kontekstem.</p>
	<p>Zawsze, gdy twój pionier w kapeluszu trafia na akcję na ścieżce dającą 1 but, możesz potraktować tę akcję tak, jakby dawała 2 buty. Jeśli pionier w kapeluszu trafi na akcję na ścieżce dającą 2 buty, możesz potraktować ją tak, jakby dawała 4 buty.</p> <p>Efekt tej chaty można łączyć z efektami dwóch powyższych chat (o ile gracz zdoła obie chaty aktywować).</p> <p>Uwaga: Nie możesz wykorzystać zdolności tej chaty poza tym kontekstem – co oznacza, że nie możesz np. wydać żetonu pary butów, aby zyskać dodatkowe buty.</p>
	<p>Możesz wydać dwa żetony par butów, aby przesunąć swojego pioniera w kapeluszu do tyłu o 1 pole akcji na ścieżce i ponownie wykonać tę akcję. Dalszy ruch tego pioniera będzie już przebiegać zgodnie ze standardowymi zasadami (będzie mógł więc ponownie wykonać też akcję, z której się cofnął).</p> <p>Uwaga: Z tej zdolności możesz skorzystać tylko raz na turę. Nie możesz z niej skorzystać, jeśli pionier w kapeluszu jest już na końcu ścieżki, na akcji szczytowej albo na brązowej (piaszczystej) ścieżce (zobacz działanie następnej chaty).</p>
	<p>Możesz wydać żeton pary butów, aby przenieść swojego pioniera w kapeluszu w dół z zielonej (trawiastej) na brązową (piaszczystą) ścieżkę i aktywować akcję, na którą trafi on na brązowej ścieżce. Następnie kontynuuj ruch tym pionierem po brązowej (piaszczystej) ścieżce, ignorując pozostałe akcje na zielonej (trawiastej) ścieżce.</p> <p>Uwaga: Z tej zdolności możesz skorzystać tylko raz na turę.</p>



Gdy umieścisz na tej chacie swojego pioniera bez kapelusza, aktywne stają się też wszystkie twoje pozostałe zielone chaty. Z chat, które mogą być używane tylko raz na turę, musisz skorzystać od razu, natomiast chaty z symbolem nieskończoności będą aktywne tak długo, jak twój pionier bez kapelusza stoi na tej chacie.

Uwaga: Kolejność rozmieszczenia zielonych chat nie ma przy tym znaczenia.



Zawsze, gdy twój pionier w kapeluszu trafia na akcję na ścieżce dającą 1 mięso, możesz potraktować ją tak jakby dawała 2 mięsa.

Uwaga: Nie możesz wykorzystać zdolności tej chaty poza tym kontekstem – oznacza to, że nie możesz po prostu wydać 1 mięsa, aby zyskać 2 mięsa.

Uwaga: Jeśli twój pionier w kapeluszu trafi na akcję na ścieżce dającą 2 mięsa, to zdolność tej chaty nie zadziała. Nie dostaniesz 4 mięsa, tylko po prostu 2.



Zawsze, gdy twój pionier w kapeluszu trafia na akcję na ścieżce dającą 1 drewno, możesz potraktować ją tak jakby dawała 2 drewna.

Uwaga: Nie możesz wykorzystać zdolności tej chaty poza tym kontekstem – oznacza to, że nie możesz po prostu wydać 1 drewna, aby zyskać 2 drewna.

Uwaga: Jeśli twój pionier w kapeluszu trafi na akcję na ścieżce dającą 2 drewna, to zdolność tej chaty nie zadziała. Nie dostaniesz 4 drewna, tylko po prostu 2.



Zawsze, gdy twój pionier w kapeluszu trafia na akcję na ścieżce dającą 1 kamień, możesz potraktować ją tak jakby dawała 2 kamienie.

Uwaga: Nie możesz wykorzystać zdolności tej chaty poza tym kontekstem – oznacza to, że nie możesz po prostu wydać 1 kamienia, aby zyskać 2 kamienie.

Uwaga: Jeśli twój pionier w kapeluszu trafi na akcję na ścieżce dającą 2 kamienie, to zdolność tej chaty nie zadziała. Nie dostaniesz 4 kamieni, tylko po prostu 2.

SYMBOL

WYJAŚNIENIE

BRAZOWE CHATY (AKTYWOWANE PRZEZ PIONIERA W KAPELUSZU)



Możesz zapłacić o 1 podstawowy zasób mniej przy korzystaniu z płatnej akcji na ścieżce (czyli 0 zamiast 1 albo 1 zamiast 2).

Uwaga: Z tej zdolności możesz skorzystać tylko raz na turę.



Gdy twój pionier bez kapelusza trafi na płatną akcję na ścieżce spotkanie z niedźwiedziem, możesz całkowicie zignorować koszt wymagany do wykonania tej akcji. Dodatkowo zdobywasz 1 żeton pary butów z ogólnej puli zasobów.

Uwaga: Z tej zdolności możesz skorzystać tylko raz na turę.



Gdy twój pionier bez kapelusza skorzysta z płatnej akcji na ścieżce użycie szpadla, zdobywasz 1 złoto po wykonaniu tej akcji.

Uwaga: Z tej zdolności możesz skorzystać tylko raz na turę.

SYMBOL

WYJAŚNIENIE

SZARA CHATA (AKTYWOWANA PRZEZ MUŁA)



Możesz wymieniać 1 złoto na dowolny podstawowy zasób (mięso, drewno, kamień).

Uwaga: Możesz powtarzać ten proces dowolną liczbę razy w dowolnych momentach podczas swojego kroku akcji pionierów – o ile muł jest nadal w tej chacie.

PRZYKŁAD KROKU AKCJI PIONIERÓW

w trybie Jabłkowe wzgórze

1) Początek twojej tury.



2) Przenosisz swojego pioniera bez kapelusza do chaty, która pozwala aktywować wszystkie pozostałe zielone chaty 1. Pozwoli to pionierowi w kapeluszu czerpać korzyści z tych chat podczas wykonywania przez niego akcji na zielonej (trawiastej) ścieżce.

Następnie przenosisz swojego pioniera w kapeluszu na początek zielonej (trawiastej) ścieżki 2.



3) Najpierw przesuwasz swojego pioniera w kapeluszu na pole akcji zdobycie zasobów i zdobywasz 1 mięso 1. Następnie przesuwasz go na pole akcji dające 2 buty 2, ale zamiast normalnie korzystać z tych butów, aktywujesz chatę, która podwaja buty 3, uzyskując łącznie 4 buty – ale to nie koniec! Aktywujesz też chatę, która pozwala ci zamienić 2 buty na 1 złoto. Korzystasz z niej dwukrotnie, zdobywając łącznie 2 złota 4.



4) Przenosisz swojego pioniera bez kapelusza na początek brązowej (piaszczystej) ścieżki, a następnie przesuwasz go na pole akcji dające 1 but 1, co pozwala ci przenieść swojego zwiadowcę o 1 kartę na wzgórze (nie pokazano tego na ilustracji). Następnie przesuwasz swojego pioniera w kapeluszu na pole akcji dające 1 but 2, co ponownie pozwala ci wykonać ruch zwiadowcą.



5) Przesuwasz pioniera w kapeluszu na pole z symbolem złota i zdobywasz 1 złoto 1, następnie przesuwasz go na koniec zielonej (trawiastej) ścieżki 2. Potem przesuwasz pioniera bez kapelusza na pole płatnej akcji na ścieżce zbiór jabłek 3 i płacisz 1 mięso 4, aby ją aktywować. Dodajesz 3 zielone jabłka i 4 czerwone jabłka na planszy zbiorów jabłek 5 (wynika to z liczby jabłek na kartach jabłoni na twoim szlaku 6).



6) Przesuwasz pioniera bez kapelusza na pole akcji handel futrami ❶ i zdobywasz zasoby w oparciu o swoje odkryte kafelki zwierząt. Ponieważ masz odkrytego królika, bobra i lisa, zdobywasz 1 mięso, 1 drewno i 1 kamień ❷.



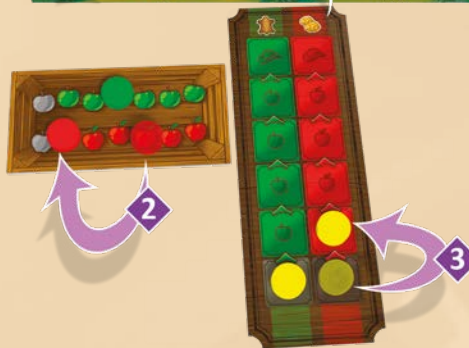
7) Przenosisz swojego pioniera w kapeluszu na akcję szczytową ❶, która pozwala na wydanie 1 mięsa, 1 drewna i 1 kamienia ❷, aby przesunąć się na wybranym torze rozwoju gospodarstwa. Decydujesz się przesunąć w górę swój znacznik na torze mięsa (nie pokazano tego na ilustracji). Tor ten daje ci muła jako bonus, więc zabierasz go innemu graczowi i umieszczasz w swojej szarej chatce (co pozwala ci wymieniać złoto na dowolny zasób podstawowy) ❸.



8) Aby twój pionier bez kapelusza mógł przejść przez pole akcji spotkanie z niedźwiedziem ❶ bez konieczności ponoszenia konsekwencji, musisz wydać 2 zasoby podstawowe (zgodnie z oznaczeniem kosztu pod tym polem akcji). Ponieważ nie masz zasobów podstawowych, korzystasz ze zdolności szarej chaty, aby wymienić 2 złota na 2 kamienie ❷, które od razu wydajesz ❸, żeby bezpiecznie przenieść swojego pioniera bez kapelusza na koniec jego ścieżki.



9) Przenosisz swojego pioniera bez kapelusza na akcję szczytową ❶, która pozwala ci wydać 3 czerwone jabłka ❷, żeby przesunąć swój znacznik w górę na czerwonym torze rozwoju sadu ❸. Tor ten daje ci 2 złota jako bonus ❹. Następnie korzystasz z szarej chaty, aby wymienić 3 złota na 2 kamienie i 1 mięso ❺.



10) Przenosisz muła na akcję szczytową ❶, która pozwala ci wydać 2 kamienie i 1 mięso ❷, żeby przenieść w górę swój znacznik na torze kamienia na planszy rozwoju gospodarstwa (nie pokazano tego na ilustracji). Tor ten daje ci 1 złoto ❸ jako bonus.

Na tym kończysz swój krok akcji pionierów i przechodzisz do kroku pasowania.



SKRÓT HASTINGSA

Zasady gry solo

W wariacie solo gry *Sierra West* będziesz grać przeciwko zautomatyzowanemu przeciwnikowi, którego będziemy nazywać Hastings. Nazwa ta została zainspirowana nazwiskiem Lansforda Hastingsa, który poprowadził dużą grupę pionierów ku zgubie, proponując „skróconą” trasę. W tych zasadach zwroty w drugiej osobie (ty) będą odnosić się do gracza solo (czyli ciebie), a określenie Hastings i zwroty w trzeciej osobie (on) będą odnosić się do zautomatyzowanego przeciwnika.

ELEMENTY GRY



4× karty pomocnicze dla wariantu solo
(po 1 dla każdego trybu gry)



18× kart planu Hastingsa

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Przygotuj grę jak w przypadku normalnej gry dla 2 graczy, wybierając dla Hastingsa dowolny kolor gracza. Weź przy tym pod uwagę następujące wyjątki:
 - Hastings **nie** potrzebuje planszy gracza, talii kart początkowych, pioniera bez kapelusza i kafelka zwierzęcia dedykowanego dla wybranego trybu gry.
 - Zwiadowcę Hastingsa będziemy określali mianem **prawego zwiadowcy**.
 - Umieść również jego pioniera w kapeluszu na podstawie wzgórze. W przypadku Hastingsa ta figurka będzie pełnić rolę **drugiego zwiadowcy**. Będziemy go określali mianem **lewego zwiadowcy**.
2. Umieść obok kartę pomocniczą dla wariantu solo dla wybranego trybu gry.
3. Potasuj talię kart planu Hastingsa i umieść ją zakrytą obok, pozostawiając miejsce na karty odrzucone.

4. Odkryj jedną kartę planu z tej talii i umieść ją odkrytą obok. Będzie to pierwsza **aktywna karta planu** Hastingsa.
5. Ty rozpoczynasz grę.

Przypomnienie: Hastings powinien mieć swój wóz na początku szlaku wozów, znacznik na najniższym polu każdego toru na planszy rozwoju gospodarstwa, zestaw zwykłych kafelków zwierząt (bez kafelka zwierzęcia dedykowanego dla wybranego trybu), dwie figurki na podstawie wzgórze oraz miejsce do przechowywania swoich zapasów złota, żetonów par butów, zdobytych kart, zbudowanych chat i ewentualnych dodatkowych zbieranych elementów charakterystycznych dla wybranego trybu.

Uwaga: Hastings nie zbiera zasobów podstawowych (mięsa/drewna/kamienia).

ZMIANY W ROZGRYWKĘ

Twoja tura

Będziesz wykonywać swoje tury dokładnie tak, jak w normalnej grze dla 2 graczy, zwracając przy tym uwagę na następujące interakcje:

- Jeśli zdobędziesz kartę, na której znajduje się jeden ze zwiadowców Hastingsa, otrzyma on żeton pary butów.

Uwaga: Jest możliwe, że na zdobywanej karcie będą znajdować się obaj zwiadowcy Hastingsa, wówczas otrzyma on 2 żetony par butów.

- Sprawdź, czy Hastings wykona swoją akcję łowów.

Akcja łowów Hastingsa

Zanim spasujesz, sprawdź, czy na odkrytej karcie planu Hastingsa znajduje się wyraźny (nieprzezroczysty) symbol łowów. Jeśli tak, sprawdź, która karta (lewa czy prawa) jest na nim zaznaczona. Jeśli na odpowiedniej (lewej lub prawej) twojej karcie widoczny jest symbol zwierzęcia, którego kafelka Hastings jeszcze nie odwrócił, odwróć ten kafelek awerssem do góry.

Wariant: Jeśli Hastings posiada muła, aktywuje też akcję łowów w przypadku, gdy symbol łowów na karcie planu Hastingsa jest przezroczysty.

Uwaga: Hastings nie korzysta z kafelka zwierzęcia dedykowanego dla wybranego trybu, a jedynie z 4 zwykłych kafelków zwierząt: królika, bobra, lisa i niedźwiedzia.

Tura Hastingsa






Odkryj kartę planu i umieść ją po **prawej** stronie obecnej karty planu. Strzałki po lewej stronie nowej karty wskazują na 3 spośród 4 symboli akcji po prawej stronie pierwszej karty.

Uwaga: Karta po lewej stronie jest **aktywną kartą planu**.

Hastings wykona po kolei każdą z 3 akcji wskazywanych przez kartę z prawej strony, zaczynając od góry. Jeśli Hastings już posiada lub zdobędzie podczas swojej tury muła, wykona też czwartą akcję z aktywnej karty planu (wskazywaną przez przezroczystą strzałkę na prawej karcie).

Ważna uwaga: Czwarą akcją wykonywaną przez muła jest zawsze wykonywana **na końcu** - po wykonaniu pozostałych 3 akcji.

W turze Hastingsa możesz korzystać ze swoich akcji łowów i zaopatrzenia dokładnie w taki sam sposób, jak w zwykłej grze dla 2 lub więcej graczy. Możesz łapać te zwierzęta, które są widoczne na odkrytych kartach planu Hastingsa.

Uwaga: Symbol  oznacza zwierzę dedykowane dla wybranego trybu (jelenia , szopa , świstaka , borsuka ).

Po zakończeniu wykonywania wszystkich wymaganych akcji z aktywnej karty planu odrzuć aktywną kartę planu.

Uwaga: Pozostała odkryta karta stanie się nową aktywną kartą planu Hastingsa w jego następnej turze. Zwracając uwagę na przedstawione na niej symbole, możesz przewidzieć, jakie akcje Hastings będzie mógł wykonać w kolejnej turze.

AKCJE HASTINGSA










Górna część aktywnej karty planu informuje, która figurka Hastingsa będzie w danej turze aktywnym zwiadowcą. Każdy ze zwiadowców ma swoją preferencję odnośnie strony (lewej lub prawej), co będzie wpływać na działanie niektórych akcji Hastingsa. *Na przykład lewy aktywny zwiadowca zawsze wybiera do zbudowania skrajnie lewą chatę na rynku chat. Analogicznie będzie przechodził na najbardziej lewą odkrytą kartę na wzgórzu podczas akcji ruchu.*





Lewy aktywny zwiadowca.



Prawy aktywny zwiadowca.

SYMBOL	DZIAŁANIE
	Przenieść wóz Hastingsa o 1 pole w prawo na szlaku wozów (ignorując koszt nadrukowany między polami).
	Przenieś znacznik Hastingsa o 1 pole w górę na torze mięsa na planszy rozwoju gospodarstwa. Hastings zdobywa mięso. Uwaga: Możesz użyć swojej akcji zaopatrzenia, aby zdobyć 1 mięso.
	Przenieś znacznik Hastingsa o 1 pole w górę na torze drewna na planszy rozwoju gospodarstwa. Hastings zdobywa żeton pary butów. Uwaga: Możesz użyć swojej akcji zaopatrzenia, aby zdobyć 1 drewno.
	Przenieś znacznik Hastingsa o 1 pole w górę na torze kamienia na planszy rozwoju gospodarstwa. Hastings zdobywa 1 złoto. Uwaga: Możesz użyć swojej akcji zaopatrzenia, aby zdobyć 1 kamień.
	Przyjrzyj się górnej części aktywnej karty planu. Jeśli jest na niej symbol  , przenieś lewego zwiadowcę na odkrytą kartę wzgórze, która jest najbardziej po lewej stronie. Uwaga: Jeśli dany zwiadowca jest już na właściwej odkrytej karcie, pozostaw go po prostu w tym samym miejscu. Jeśli jest na niej symbol  , przenieś prawego zwiadowcę na odkrytą kartę wzgórze, która jest najbardziej po prawej stronie.
	Przyjrzyj się górnej części aktywnej karty planu , aby ustalić, który zwiadowca jest aktywny. Wykonuje on jedną z następujących akcji w zależności od tego, gdzie się znajduje. Jeśli aktywny zwiadowca znajduje się na podstawie wzgórze, buduje chatę dostępną na rynku chat. <ul style="list-style-type: none"> Lewy aktywny zwiadowca: Bierze chatę ze skrajnie lewego pola na rynku chat (nie płacąc kosztu) i dodaje ją do swojego stosu zbudowanych chat. Uwaga: Należy też odrzucić skrajnie prawą chatę zgodnie z normalnymi zasadami. Prawy aktywny zwiadowca: Bierze chatę ze skrajnie prawego pola na rynku chat i dodaje ją do swojego stosu zbudowanych chat. Ważna uwaga: Hastings może zbudować więcej niż 4 chaty i może posiadać chaty tego samego rodzaju. Każda chata na stosie chat zbudowanych przez Hastingsa przyniesie mu na koniec gry po 3 punkty (zobacz szczegóły zasad punktacji Hastingsa na następnej stronie). Jeśli aktywny zwiadowca znajduje się na odkrytej karcie wzgórze, zdobywa tę kartę. <ul style="list-style-type: none"> Zwiadowca przechodzi na podstawę wzgórze, następnie bierze kartę i dodaje ją do stosu kart zdobytych przez Hastingsa. Uwaga: Karta ta nie jest dodawana do talii planu. Każda karta w stosie kart zdobytych przez Hastingsa przynosi mu na koniec gry punkty zgodnie z normalnymi zasadami punktacji za zdobyte karty (zobacz szczegóły zasad punktacji Hastingsa na następnej stronie). Uwaga: Jeśli zdobycie karty przez Hastingsa spowoduje przeniesienie twojego zwiadowcy na podstawę wzgórze, zdobywasz 1 żeton pary butów jako rekompensatę, zgodnie z normalnymi zasadami.
	Hastings wykonuje akcję specjalną zależną od rozgrywanego trybu (przedstawioną na karcie pomocniczej dla wariantu solo dla danego trybu gry). <div data-bbox="407 1486 1479 1602" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>W trybie Jabłkowe wzgórze ustaw znaczniki zapasów jabłek na obu torach na planszy zbiorów jabłek na 0. Następnie przesunij o 1 pole w górę znaczniki Hastingsa na obu torach na planszy rozwoju sadu. Zdobywa on bonusy za oba tory (<i>handel futrami</i> i 2 złota). Uwaga: Nawet jeśli nie ma żadnych jabłek na początku tej akcji, to Hastings i tak awansuje na obu torach rozwoju sadu.</p> </div> <div data-bbox="407 1612 1479 1759" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>W trybie Bandźo i ryby rzuć sześcienną kością, aby zobaczyć, jakie ryby Hastings ma zebrać (według tabelki na karcie pomocniczej). Następnie usuń skrajnie lewy zasób z każdej karty rzeki na szlaku Hastingsa. Hastings zatrzymuje usunięte w ten sposób złoto w swoich zasobach, a kamień odrzuca. Uwaga: Hastings korzysta z targu rybnego tylko na końcu gry (zobacz szczegóły zasad punktacji Hastingsa na następnej stronie).</p> </div> <div data-bbox="407 1770 1479 1864" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>W trybie Gorączka złota Hastings bierze kartę dynamitu i kartę lampy. Następnie bierze 1 wagonik i zapelnia go 2 znacznikami złota z ogólnej puli zasobów. Uwaga: Jeśli nie ma już dostępnych żadnych wagoników, Hastings zdobywa 2 złota do swoich zasobów.</p> </div> <div data-bbox="407 1875 1479 1957" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>W trybie Bandyci i strzelaniny Hastings bierze kartę szeryfa. Następnie bierze 2 bandytów z najwyższej karty posterunku (lub z podstawy wzgórze, jeśli na wzgórze nie ma już bandytów). Następnie zdobywa 2 złota (ze względu na kartę szeryfa).</p> </div>

SYMBOL	DZIAŁANIE
	Hastings zdobywa 1 złoto.
	Gdy Hastings wykonuje akcję <i>handel futrami</i> , zdobywa 1 złoto za każdy swój odkryty kafelek zwierzęcia (zamiast efektów nadrukowanych na kafelkach zwierząt). <i>Na przykład, jeśli Hastings ma odkryte kafelki niedźwiedzia, lisa i królika, zdobywa 3 złota (kafelek niedźwiedzia nie daje dodatkowego złota).</i>

KONIEC GRY I PUNKTACJA HASTINGSA

Koniec gry jest wywoływany, gdy:

- Szósta karta specjalna zostanie dodana do rzędu kart pod szlakiem wozów. Należy dokończyć bieżącą rundę, aby każdy z graczy rozegrał taką samą liczbę tur.

Uwaga: *W wariacie solo nie rozgrywa się dodatkowej rundy po wywołaniu końca gry.*

Hastings zdobywa punkty w taki sam sposób jak zwykły gracz za następujące elementy:

- Zdobyte karty (według tabelki)
- Znaczniki na torach rozwoju gospodarstwa (wartości pomnożone przez mnożnik wynikający z położenia jego wozu)
- Złoto i żetony par butów (po 1 punkcie za każde)
- Kafelki zwierząt (-3 punkty za każde nieodkryte zwierzę)
- **Jabłkowe wzgórze:** znaczniki na torach rozwoju sadu (wartości pomnożone przez mnożnik wynikający z położenia jego wozu)
- **Gorączka złota:** złoto na wagonikach oraz karty dynamitu/lampy (po 3 punkty za każde)
- **Bandyci i strzelaniny:** zabici bandyci (ich liczba pomnożona przez mnożnik wynikający z położenia jego wozu) oraz karta szeryfa (3 punkty)

Hastings zdobywa punkty w inny sposób niż zwykły gracz za następujące elementy:

- Zbudowane chaty (po 3 punkty za każdą)
- **Uwaga:** *Hastings nie traci punktów w przypadku zbudowania mniej niż 4 chat.*
- **Bandźo i ryby:** Hastings korzysta na końcu gry z wymian na targu rybnym, aby uzyskać za swoje ryby jak najwięcej złota, a następnie zdobywa za to złoto standardowe punkty (po 1 punkcie za każde).

Swoje punkty policz tak samo, jak w normalnej grze.

Jeśli twój wynik jest **wyższy** niż wynik Hastingsa, wygrywasz!

POZIOMY TRUDNOŚCI

Aby zwiększyć stopień trudności gry, możesz dać Hastingsowi dodatkową przewagę. Wybierz dowolną kombinację poniższych elementów zwiększających stopień trudności gry:

- Muł na początku gry jest w posiadaniu Hastingsa.
- Hastings zaczyna grę z odwróconym kafelkiem niedźwiedzia (awersem do góry).
- Hastings zdobywa po 5 punktów za każdą zbudowaną przez siebie chatę.
- Hastings zdobywa po 2 punkty za każde złoto w swoich zasobach.
- Hastings zdobywa po 2 punkty za każdy żeton pary butów w swoich zasobach.
- Hastings zaczyna grę ze swoim wozem na pierwszym polu szlaku wozów (lub nawet dalej, jeśli chcesz jeszcze bardziej zwiększyć stopień trudności gry).



PODZIĘKOWANIA

Projekt gry: *Jonathan Pac Cantin*

Projekt wariantu solo: *Dávid Turczy, Jonathan Pac Cantin*

Grafika: *Michał Długaj*

Okładka: *Jakub Fajtanowski*

Projekt graficzny: *Agnieszka Kopera*

Opracowanie gry: *Filip Głowacz, Aleksander Małecki,
Dávid Turczy*

Zasady: *Dávid Turczy, Jonathan Pac Cantin,
Błażej Kubacki*

Tłumaczenie: *Jakub Niedźwiedź*

Redakcja: *Łukasz Gralak, Bartosz Chlebicki*

Skład graficzny: *Łukasz Kempniński*

Specjalne podziękowania od projektanta gry dla:
*Drake Villareal, John Shulters, Sarah Graybill, Jeff LaFlam,
Kevin Russ, Shane Carr, Mark Schynert, John Zinser,
Kenny Rush, Monique Lussier*

Elementy promocyjne

Gra *Sierra West* zawiera jeden element promocyjny do gry ***Dice Settlers: Osadnicy z krwi i kości*** oraz drugi do ***Teotihuacan: Późny okres preklasyczny*** (rozszerzenia do gry *Teotihuacan: Miasto Bogów*).

Informacje dotyczące korzystania z tych elementów promocyjnych można znaleźć w serwisie oryginalnego wydawcy:

WWW.BOARDANDDICE.COM

©2020 Board & Dice. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wersja polska: ©2020 Lucrum Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

