# WIOSKA

GRA O BUDOWANIU OSADY

## INSTRUKCJA

MIGHTY BOARDS

galakta

# CEL GRY

*Wioska to rywalizacyjna gra o budowaniu wioski. Nasza wioska jest początkowo maleńką osadą, w której nie wybudowano jeszcze kościoła. Dlatego gra kończy się, kiedy graczom uda się go wybudować i przekształcić niegdyś raczkującą wioskę w tętniące życiem miasteczko. Chociaż wszyscy będziecie budować tę samą wioskę, zwycięży gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, świadczących o jego wkładzie w rozwój wioski.*

*Możecie zdobywać punkty na wiele sposobów: dostarczając surowce do kościoła, wznosząc budowle, sprzedając na targu, budując drogi, przetwarzając surowce, osiągając kamienie milowe i zdobywając nagrody, a także tworząc silną sieć dostaw. Wszystko to przybliży cię do zostania najhojniejszym ofiarodawcą i zwycięstwa!*

# ELEMENTY GRACZA

**32 ZNACZNIKI PRZETWORZONYCH SUROWCÓW**
po 8 w każdym kolorze
(2 każdego rodzaju na gracza)

**24 ZNACZNIKI GRACZA**
po 6 w każdym kolorze

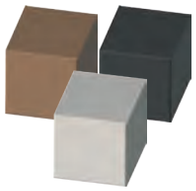
**24 FLAGI**
po 6 w każdym kolorze

**16 MIESZKAŃCÓW**
po 4 w każdym kolorze

**20 DRÓG**
po 5 w każdym kolorze

**24 OSŁY**
po 6 w każdym kolorze

# ELEMENTY WSPÓLNE



**18 ZNACZNIKÓW PODSTAWOWYCH SUROWCÓW**
po 6 w każdym z 3 rodzajów:
drewno, kamień, zboże

**1 ŻETON PIERWSZEGO GRACZA**

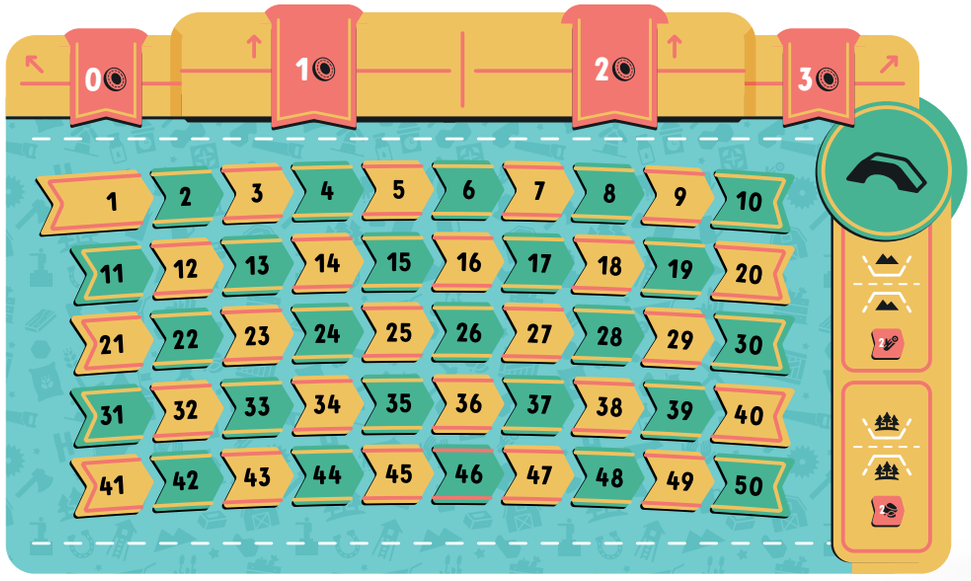
**30 ZŁOTYCH MONET**
23 monety „1" i 7 monet „5"

**6 CZĘŚCI KOŚCIOŁA**

**9 KAFELKÓW KAMIENI MILOWYCH I NAGRÓD**

**12 KAFELKÓW SPRZEDAŻY**

**32 KAFELKI BUDOWLI**




**1 PLANSZA PUNKTACJI**

**1 WOREK**

# PRZYGOTOWANIE

*Jeśli chcesz rozegrać grę 1-osobową, przeczytaj dołączoną broszurę „Tryb solo".*

1. Daj każdemu graczowi wszystkie elementy w jego kolorze. (Schemat pokazuje przygotowanie dla 2 graczy).
   - *8 przetworzonych surowców: po 2 z każdego z 4 surowców (deska, mąka, mleko, cegła). Czarny symbol na górze każdego znacznika oznacza jego przetworzoną wersję, zaś biały symbol na dole – wersję wysokiej jakości.*
   - *5 dróg*
   - *6 znaczników gracza*
   - *6 flag*
   - *6 osłów*
   - *4 mieszkańców*

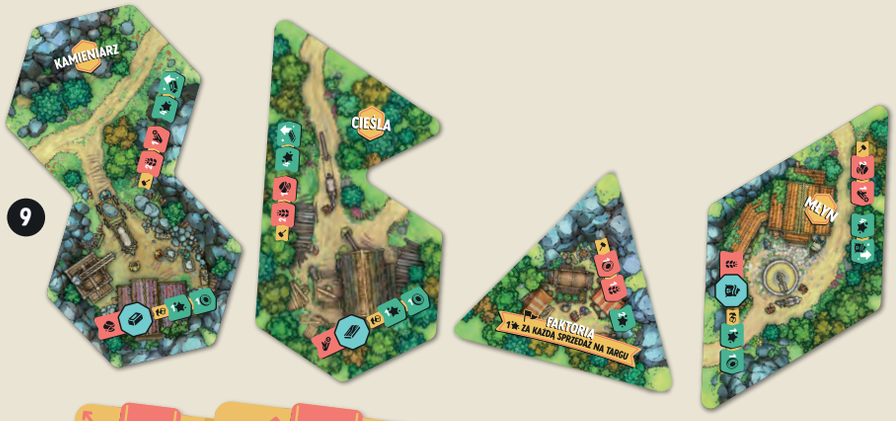
2. Połóż kafelek Kościoła na środku stołu. **Podczas gry dla 3–4 graczy** użyj strony „3–4 ". Zacznij z jedną częścią Kościoła już umieszczoną na kafelku Kościoła. **Podczas gry dla 1–2 graczy** użyj strony „1–2 ". Zacznij z dwiema częściami Kościoła już umieszczonymi na jego kafelku.

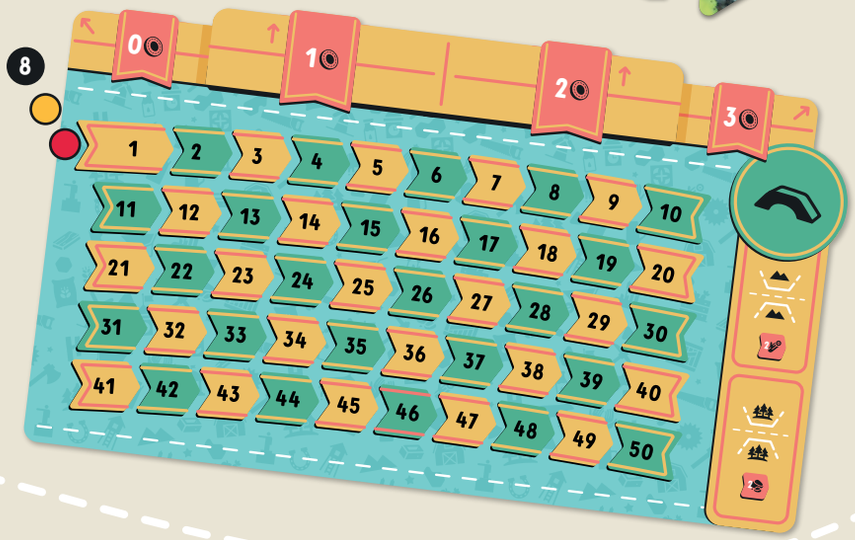
3. Każdy gracz umieszcza 1 mieszkańca i 1 osła w swoim kolorze na kafelku Kościoła.

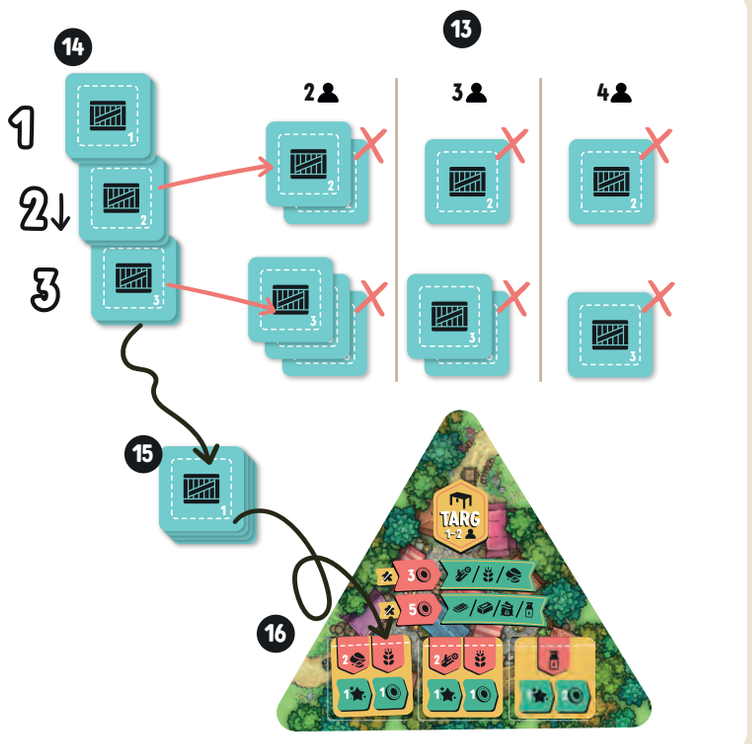
4. Znajdź kafelki Drwala, Kamieniołomu, Farmy, Targu i Ratusza (oznaczone na rewersie symbolem ) i umieść je sąsiadująco z kafelkiem Kościoła, tak aby ich fragmenty dróg zgadzały się z fragmentami dróg kafelka Kościoła. Jeśli grasz po raz pierwszy, skorzystaj z pokazanego obok schematu. Podczas gry dla 2 graczy użyj strony Targu „2 ". W przeciwnym razie użyj strony „3–4 ". Te kafelki tworzą teraz planszę.

5. Umieść 2 drewna, 2 kamienie i 2 zboża odpowiednio na Drwalu, Kamieniołomie i Farmie.

6. Wrzuć do worka początkowe kafelki budowli. Posiadają one na odwrocie symbol worka nad swoją nazwą.



12

7 Podziel pozostałe kafelki budowli na 4 stosy po 4 kafelki w oparciu o ich typ, zaznaczony symbolem na odwrocie każdego kafelka – deska, mleko, cegła i mąka. Umieść je w odpowiednich przegródkach wewnątrz pudełka. Będą one wykorzystywane w dalszej części gry.

8 Połóż planszę punktacji obok planszy. Umieść po 1 znaczniku każdego gracza na pustym obszarze obok pola 1.

9 Dobierz 4 kafelki budowli z worka. Umieść po 1 kafelku nad każdym z pól na górze planszy punktacji (0 złota, 1 złoto, 2 złota i 3 złota).

10 Wybierz losowo pierwszego gracza i daj mu żeton pierwszego gracza.

11 Daj każdemu graczowi 3 złota.

- *W grze **4-osobowej** gracz 3. i 4. otrzymują dodatkowo 1 złoto.*
- *W grze **2- i 3-osobowej** ostatni gracz otrzymuje dodatkowe 1 złoto.*

12 Połóż kafelki nagród i kamieni milowych w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.

13 Podziel kafelki sprzedaży na 3 stosy w oparciu o ich poziom (wskazany przez numer na odwrocie każdego kafelka). Następnie zakryj wszystkie kafelki i potasuj osobno każdy stos.

- *Podczas gry **4-osobowej** usuń losowo jeden kafelek poziomu 2 i jeden kafelek poziomu 3.*
- *Podczas gry **3-osobowej** usuń losowo jeden kafelek poziomu 2 i dwa kafelki poziomu 3.*
- *Podczas gry **2-osobowej** usuń losowo dwa kafelki poziomu 2 i trzy kafelki poziomu 3.*

14 Stwórz z pozostałych kafelków sprzedaży zakryty stos, kładąc na dole kafelki poziomu 3, na nich kafelki poziomu 2, a na górze kafelki poziomu 1.

15 Połóż stos sprzedaży w pobliżu Targu, w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.

16 Odkryj 3 wierzchnie kafelki sprzedaży i umieść je odkryte na trzech polach Targu w dowolnej kolejności.

**Jesteście gotowi do gry w *Wioskę*!**

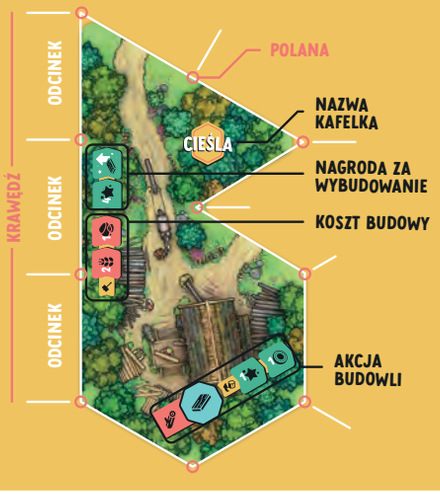
# OGÓLNE ZAŁOŻENIA

## BUDOWA KAFELKA

W grze będziecie rozbudowywać wioskę poprzez dokładanie kafelków do planszy obok innych kafelków. Każdy kafelek reprezentuje konkretną budowlę. Kafelek znajdujący się w twojej puli osobistej lub powyżej planszy punktacji reprezentuje **projekt** budowli. Kiedy dołożysz go do planszy, stanie się **budowlą**.

### ODCINKI KAFELKA

**Krawędzie** każdego kafelka składają się z 1 lub kilku **odcinków równej długości**. Odcinki są zawsze oddzielone od siebie małą polaną. Istnieją trzy typy odcinków: **droga, las i wzgórze**. Odcinki te oraz ich typ mają znaczenie podczas rozbudowy i przemierzania wsi.

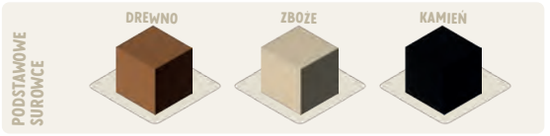



## SĄSIADOWANIE

Kiedy umieszczasz kafelek budowli, sąsiaduje on z innym kafelkiem, jeśli **przynajmniej 1 pełny odcinek danego kafelka dotyka 1 pełnego odcinka innego kafelka.** Odcinek wzgórza i odcinek lasu zawsze mogą ze sobą sąsiadować, ale odcinek drogi może dotykać wyłącznie innego odcinka drogi.

## SUROWCE PODSTAWOWE, PRZETWORZONE I WYSOKIEJ JAKOŚCI

- **Podstawowe surowce** to najłatwiej dostępne zasoby, które mogą być używane przez wszystkich. **Podstawowe surowce są nielimitowane.** Jeśli skończą wam się znaczniki, użyjcie zamienników.




- **Przetworzone surowce** powstają w wyniku obróbki podstawowych surowców. Są wytwarzane przez konkretnego gracza i posiadają po obu stronach symbol wskazujący na rodzaj i jakość surowca. Kiedy wytwarzasz przetworzony surowiec, użyj czarnej strony znacznika.

- **Surowce wysokiej jakości** to przetworzone surowce, które zostały wytworzone przez gracza posiadającego odpowiedni kamień milowy. Przykładowo Stolarz zawsze wytwarza deskę wysokiej jakości zamiast „normalnej" (przetworzonej) deski. Kiedy wytwarzasz surowiec wysokiej jakości, użyj białej strony znacznika zamiast czarnej. Gdy zostanie zużyty, gracz, który go wytworzył, otrzymuje podwójne nagrody wskazane na przetwórni.

**Liczba surowców przetworzonych i wysokiej jakości jest ograniczona.** Każdy gracz ma po 2 każdego z tych surowców i nie może wytworzyć ich więcej, jeśli oba jego znaczniki danego surowca znajdują się już w wiosce. Gdy surowiec zostanie zużyty, jego znacznik wraca do gracza, który go wytworzył, i może zostać ponownie przetworzony.

## WŁASNOŚĆ

Kafelki budowli (projekty) i złoto znajdujące się w twojej puli osobistej należą do ciebie, ale budowle i surowce **na planszy** należą do wszystkich graczy. Każdy może dowolnie używać wszystkich surowców na kafelkach budowli (nawet tych w kolorze innego gracza) i aktywować wszystkie budowle w wiosce. Miejsca kluczowe (budowle z symbolem flagi) zapewnią punkty tylko graczowi, który posiada na nich swój znacznik flagi, ale poza tym wszystko inne w obrębie waszej wioski jest wspólne.

## ZŁOTO

Złoto to zasób używany do kupowania różnych rzeczy w *Wiosce*, który na koniec gry jest również wart niewielką liczbę punktów. Osobista pula złota każdego gracza jest jawna dla wszystkich graczy. **Możesz używać tylko własnego złota.**

## DROGI

Drogi w *Wiosce* są używane do określenia, gdzie mogą udać się twoi robotnicy (mieszkańcy lub osły) i dokąd można przetransportować zasoby. Drogi mogą być nadrukowane na kafelkach lub wybudowane przez graczy przy pomocy znaczników dróg. Gracze często wznoszą budowle, które nie są od razu dostępne (brak wydrukowanej drogi połączonej z innym kafelkiem). Takie kafelki mogą zostać połączone później np. poprzez wydrukowaną drogę na innym kafelku lub wybudowanie drogi pomiędzy dwoma kafelkami. Budowle nie mogą zostać aktywowane, jeśli nie mogą do nich dotrzeć twoi robotnicy, i zazwyczaj nie zapewniają wówczas punktów na koniec gry. Liczba znaczników dróg jest ograniczona. Kiedy wybudujesz wszystkie z nich, nie możesz już wybudować kolejnych. Kiedy budujesz drogę, każdy może jej używać, ale tylko ty otrzymasz za nią punkty na koniec gry.

## MIESZKAŃCY I OSŁY

W *Wiosce* występują dwa rodzaje robotników:

- **Mieszkańcy** wykonują akcje w wiosce. Mogą aktywować budowle, aby wykonywać ich akcje, oraz wznosić budowle i drogi. Mieszkańcy poruszają się po wiosce szybko i mogą dotrzeć w jednej turze do dowolnego dostępnego kafelka, dopóki prowadzi do niego droga. Mieszkańcy są reprezentowani przez pionki w kształcie ludzi. Zaczynasz z 1 mieszkańcem na planszy, a podczas gry możesz mieć ich łącznie maksymalnie 4.
- **Osły** są używane do transportowania surowców dla mieszkańców. Osły poruszają się powoli – każdy z nich może poruszyć się tylko raz na turę na sąsiedni, połączony drogą kafelek. Zaczynasz z 1 osłem na planszy, a podczas gry możesz mieć ich łącznie maksymalnie 6.

## ZUŻYWANIE I TRANSPORTOWANIE SUROWCÓW

Aby wykonać akcje mieszkańców, będziesz musiał **zużywać** surowce. Za każdym razem, kiedy zużywasz surowce, muszą się one znajdować na tym samym kafelku co twój mieszkaniec. W każdym innym przypadku surowce muszą zostać **przetransportowane**. Surowce są transportowane i zużywane jeden po drugim w dowolnej kolejności.

### TRANSPORTOWANIE SUROWCÓW

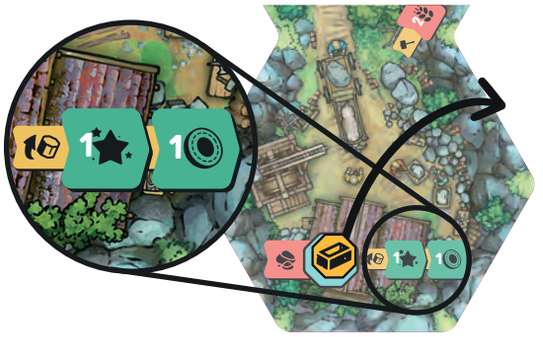
Dzięki rozwiniętemu systemowi transportu w waszej wiosce zawsze jesteś w stanie przenieść dowolny surowiec o **jedno pole** z jego lokalizacji na sąsiedni, **połączony drogą** kafelek. Aby przetransportować surowce dalej niż o jedno pole, będziesz potrzebował swoich osłów**.** Jeśli surowce trafią na kafelek, na którym znajduje się jeden z twoich osłów, mogą zostać przeniesione ponownie na sąsiedni, połączony drogą kafelek. Jeśli na następnym kafelku również jest jeden z twoich osłów, może przenieść surowce kolejny raz. Surowce są transportowane w ten sposób, dopóki nie trafią na kafelek, na którym mieszkaniec wykonuje akcję.

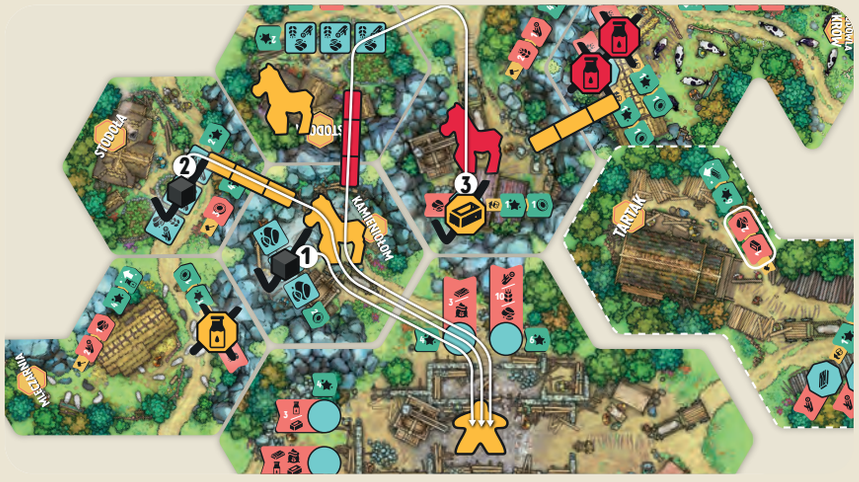
Jeśli nie jesteś w stanie przetransportować **wszystkich** wymaganych surowców na kafelek, na którym wykonywana jest akcja, to nie możesz wykonać danej akcji. **Nie możesz przetransportować żadnych surowców, których natychmiast nie zużyjesz.**

### ZUŻYWANIE SUROWCÓW

Prawie wszystkie akcje wykonywane przez twoich mieszkańców wymagają zużycia surowców. Za każdym razem, kiedy zużywasz surowiec po przetransportowaniu go, usuń go z planszy. Podstawowe surowce wracają do wspólnej puli, zaś przetworzone i wysokiej jakości trafiają do puli osobistej gracza, który je wytworzył.

- Kiedy zostanie zużyty **przetworzony surowiec**, gracz, który go wytworzył, natychmiast otrzymuje nagrodę wskazaną na przetwórni. Jeśli zużyjesz własny przetworzony surowiec, nadal otrzymasz nagrodę. Możesz użyć pozyskanego w ten sposób złota, aby podczas tej akcji kupić dodatkowe surowce na Targu (patrz Targ, strona 9).
- Kiedy zostanie zużyty **surowiec wysokiej jakości**, gracz, który go wytworzył, natychmiast otrzymuje **podwójną** wskazaną nagrodę.
- Kiedy zostanie zużyty **podstawowy surowiec**, nikt nie otrzymuje żadnej specjalnej nagrody.




*Przykład: Żółty mieszkaniec chce wybudować Tartak obok Kościoła.* ***(1)*** *Kamień z Kamieniołomu może zostać przetransportowany, ponieważ znajduje się na kafelku bezpośrednio sąsiadującym z twoim mieszkańcem.* ***(2)*** *Kamień ze Stodoły może zostać przetransportowany, ponieważ po przeniesieniu go na sąsiedni Kamieniołom będzie się tam znajdował razem z twoim osłem, który pozwoli przenieść go dalej na Kościół.* ***(3)*** *Cegła od Kamieniarza może również zostać dostarczona, ponieważ najpierw można ją przenieść na osła na Stodole, a następnie na osła na Kamieniołomie (pamiętaj, że możesz korzystać z dróg wybudowanych przez innych graczy). Tartak może zostać wybudowany!*

*Jeśli żółty mieszkaniec chciałby zamiast tego wykonać dostawę do Kościoła „3x mleko /cegła", nie byłby w stanie tego zrobić. Mleko z Mleczarni nie może zostać przeniesione do Kościoła, ponieważ na sąsiedniej Stodole nie ma żółtego osła. Również mleko z Hodowli krów nie może zostać przeniesione do Kościoła, ponieważ na sąsiednim Kamieniarzu znajduje się tylko osioł innego gracza (pamiętaj, że możesz używać wyłącznie własnych robotników).*

## KAMIENIE MILOWE I NAGRODY

W grze występują dwa rodzaje celów do zrealizowania:

- **Kamienie milowe** są przyznawane podczas gry za bycie pierwszym graczem, który coś osiągnął. Zapewniają graczowi punkty lub zdolność, której może użyć podczas gry.
- **Nagrody** są przyznawane na koniec gry za bycie najlepszym we wskazanej dziedzinie.

Za każdym razem, gdy zdobędziesz kamień milowy, weź go i połóż przed sobą. Punkty z kamieni milowych są liczone na końcu gry. Jeśli kamień milowy zapewnia ci jakąś zdolność, zyskujesz ją natychmiast. Nagrody są przyznawane podczas końcowej punktacji.

# PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w *Wioskę* jest podzielona na rundy. Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje jedną turę podczas każdej rundy. Gracze wykonują swoje tury do momentu, kiedy zostanie ukończona budowa Kościoła. Kiedy Kościół zostanie wybudowany w całości, należy dokończyć aktualną rundę, tak aby każdy gracz wykonał łącznie tyle samo tur. Następnie należy przejść do końcowej punktacji.

## PRZEBIEG TURY

Podczas swojej tury możesz wykonać następujące akcje **w dowolnej kolejności:**

- **Ruch osłów**
- **Aktywacja mieszkańców**

## RUCH OSŁÓW

Możesz 1 raz poruszyć **każdego** swojego dostępnego osła na **sąsiedni**, połączony drogą kafelek. **Możesz wykonać akcję ruchu osłów tylko raz na turę.**

## AKTYWACJA MIESZKAŃCÓW

Każdy z twoich mieszkańców może najpierw **poruszyć się** na dowolny kafelek, do którego może dostać się dowolną liczbą dróg, a następnie może na nim wykonać 1 z poniższych **akcji**.

1. **Aktywuj budowlę** z kafelka planszy.
2. **Wznieś kafelek budowli** na sąsiadującym pustym miejscu.
3. **Wybuduj drogę** do sąsiadującego kafelka.

Mieszkaniec może poruszać się na dowolną budowlę, dopóki może podążać drogą, która do niej prowadzi. Jeśli budowla nie jest połączona drogą, żaden robotnik nie może się na nią poruszyć.

Po wykonaniu akcji mieszkańca **połóż go na bok**, aby zaznaczyć, że w tej turze wykonał już swoją akcję.

Większość akcji wymaga od ciebie przetransportowania surowców na kafelek budowli, na którym wykonujesz daną akcję, lub posiadania złota w twojej puli. Jeśli nie możesz przetransportować wszystkich wymaganych surowców lub brakuje ci złota, **nie możesz wykonać danej akcji.**

# AKCJE MIESZKAŃCA

## 1. AKTYWOWANIE BUDOWLI

Aby aktywować budowlę, musisz umieścić swojego mieszkańca na kafelku budowli, którą chcesz aktywować. Każda budowla posiada inną akcję. Początkowe budowle opisano poniżej, zaś wyjaśnienia dotyczące dodatkowych budowli można znaleźć w spisie budowli na końcu tej instrukcji.

### *A. WYTWÓRCY*

W tych budowlach wytwarzane są podstawowe surowce, wskazane na niebieskich polach.

#### *UŻYCIE WYTWÓRCY*

- Sprawdź, czy na kafelku są puste pola surowców. Jeśli wszystkie pola są zajęte, nie możesz wykonać tej akcji.
- Zapełnij wszystkie puste pola surowców na kafelku, biorąc odpowiednie podstawowe surowce z puli i kładąc po 1 z nim na każdym polu.
- Zyskaj wskazane na kafelku nagrody za pracę. (Otrzymujesz te nagrody raz, niezależnie od tego, ile pól zapełniłeś).

### *B. PRZETWÓRNIE*

Przetwórnie są używane do zamieniania podstawowych surowców w przetworzone surowce, wskazane na polach surowców danego kafelka. Za każdym razem, kiedy budujesz pierwszą przetwórnię dla każdego z 4 rodzajów przetworzonych surowców (mąka, mleko, cegła, deska), dodaj odpowiadający mu stos kafelków projektów do worka i wymieszaj je.

#### *UŻYCIE PRZETWÓRNI*

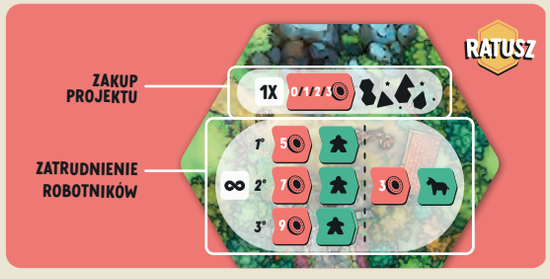
1. Sprawdź, czy na kafelku są puste pola surowców. Jeśli wszystkie pola są zajęte, nie możesz wykonać tej akcji.
2. Przetransportuj wymagane podstawowe surowce do przetwórni i zużyj je. Jeśli nie możesz przetransportować wymaganych surowców na ten kafelek, nie możesz wykonać tej akcji. Jeśli przetwórnia posiada więcej niż 1 pole przetworzonego surowca, możesz zapełnić jedno z nich lub oba w ramach jednej akcji.
3. Weź odpowiedni przetworzony surowiec z twojej puli i umieść go na kafelku, czarną stroną do góry. Jeśli nie masz w swojej puli odpowiedniego znacznika przetworzonego surowca, nie możesz wykonać tej akcji.
4. Jeśli posiadasz odpowiedni kamień milowy, pozwalający na stworzenie surowca wysokiej jakości, odwróć znacznik przetworzonego surowca białą stroną do góry.
5. Ty lub inni gracze możecie teraz użyć tego surowca do innych akcji. Samo przetworzenie surowca nie zapewnia żadnej nagrody. Gracz, który wytworzył przetworzony surowiec, otrzymuje nagrodę, **kiedy dany surowiec zostaje zużyty.**

### *C. RATUSZ*

Umieszczenie mieszkańca w Ratuszu pozwala na wykonanie **obu akcji** dostępnych na tym kafelku: zakupienia projektu i zatrudnienia nowych robotników, w takiej kolejności.

#### *ZAKUP PROJEKTU*

1. Jeśli posiadasz już w swojej puli osobistej 3 projekty, nie możesz wykonać tej akcji.
2. Wybierz 1 z 4 projektów leżących nad planszą punktacji. Skrajny lewy kafelek jest darmowy. Jeśli wybierzesz inny kafelek, musisz wydać pokazaną pod nim liczbę złota, umieszczając po 1 złocie na każdym poprzedzającym go kafelku w rzędzie. Jeśli nie masz wystarczająco złota, nie możesz wziąć danego kafelka.
3. Dodaj wybrany projekt i leżące na nim złoto (jeśli jakieś jest) do twojej puli osobistej.
4. Przesuń w lewo pozostałe kafelki nad planszą punktacji.
5. Dobierz z worka nowy kafelek i umieść go na skrajnym prawym polu, tak aby nad planszą punktacji znowu znajdowały się 4 kafelki. Jeśli kiedykolwiek znajduje się tam mniej kafelków, natychmiast uzupełnij je do 4.



### I/LUB ZATRUDNIENIE ROBOTNIKÓW

1 W ramach jednej akcji możesz zatrudnić tylu robotników, na ilu cię stać.

- Pierwszy dodatkowy mieszkaniec, którego zatrudniasz, kosztuje 5 złota, drugi kosztuje 7 złota, a trzeci 9 złota. Możesz posiadać łącznie 4 mieszkańców na planszy.
- Każdy osioł kosztuje 3 złota. Możesz posiadać łącznie 6 osłów na planszy.

2 Po opłaceniu kosztu weź wszystkich zatrudnionych robotników do swojej osobistej puli. Umieść nowo zatrudnionych mieszkańców na Kościele w pozycji leżącej – będziesz mógł ich użyć w następnej turze. Umieść nowo zatrudnione osły na dowolnym kafelku budowli, z którego można dotrzeć drogą do Kościoła – możesz użyć ich natychmiast.

*Przykład:* **(1)** *Aktywujesz Ratusz i kupujesz projekt. W swojej puli posiadasz 10 złota. Potrzebujesz drugi kafelek, dlatego* **(2)** *najpierw kładziesz 1 złoto na skrajnym lewym kafelku,* **(3)** *następnie bierzesz drugi kafelek, na którym znajduje się już 2 złota. Masz teraz łącznie 11 złota.* **(4)** *Przesuwasz kafelki w lewo i* **(5)** *dobierasz nowy kafelek z worka. Połóż nowy kafelek nad polem wartym 3 złota. Teraz decydujesz się zatrudnić robotników: 1 osła i 1 mieszkańca. Ponieważ masz już na planszy 2 mieszkańców, ten mieszkaniec kosztuje 7 złota, a osioł kosztuje zawsze 3 złota. Płacisz łącznie 10 złota i* **(6)** *umieszczasz nowego mieszkańca na Kościele w pozycji leżącej, a* **(7)** *nowego osła na Farmie, która jest połączona drogą z Kościołem.*

### D. TARG

Targ to jedna z najważniejszych budowli, ponieważ pozwala zarówno na zakup, jak i na sprzedaż surowców. Możesz wykonać akcję mieszkańca na Targu, aby przeprowadzić sprzedaż, oraz przetransportować surowce z Targu dzięki szybkiemu zakupowi na Targu.

#### SPRZEDAŻ NA TARGU

1 Wybierz kafelek sprzedaży, który chcesz zrealizować.

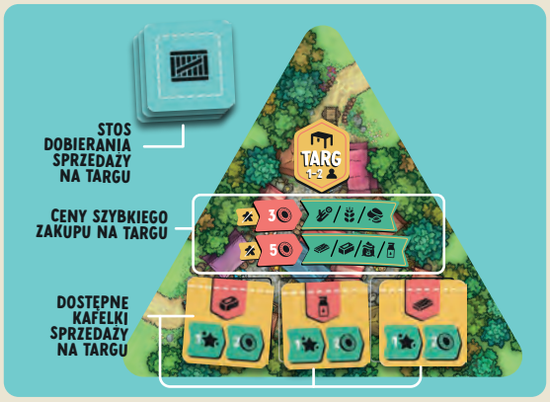
2 Przetransportuj wszystkie wymagane surowce na kafelek Targu.

3 Zużyj wszystkie wymagane surowce i natychmiast przyznaj nagrody za surowce przetworzone i wysokiej jakości graczom, którzy je wytworzyli.

4 Weź wybrany kafelek sprzedaży i połóż go przed sobą. Natychmiast otrzymujesz nagrody z danego kafelka (punkty ★ i/lub złoto).

5 Jeśli w stosie dobierania są jeszcze dostępne jakieś kafelki sprzedaży, uzupełnij kafelki sprzedaży, tak aby zawsze były dostępne 3. Jeśli nie ma już kafelków sprzedaży, zostaw pola puste.

**Nie możesz dokonać szybkiego zakupu na Targu (patrz niżej), aby przeprowadzić sprzedaż na Targu.**




#### SZYBKI ZAKUP NA TARGU

Za każdym razem, kiedy twój robotnik musi zużyć surowce, możesz dokonać szybkiego zakupu na Targu, aby otrzymać wymagane surowce z Targu.

1 Zakup z Targu **nie jest akcją** i nie wymaga umieszczenia mieszkańca na Targu. Koszty nabycia surowców są pokazane na kafelku Targu. Możesz nabyć z Targu tyle surowców, na ile cię stać.

2 Aby użyć nabytego surowca, **musisz być w stanie przetransportować go z Targu do mieszkańca, który wykonuje aktualną akcję** (poprzez sąsiadowanie lub korzystając z osłów). Targ ma nieskończoną pulę surowców. Podczas szybkiego zakupu na Targu surowce nie są fizycznie tworzone. Zakupione przetworzone surowce nie należą do żadnego gracza i nie zapewniają złota ani punktów ★. Nie możesz kupić surowców wysokiej jakości.

**Nie możesz kupić surowców na Targu, aby przeprowadzić sprzedaż na Targu.**

### E. KOŚCIÓŁ

Wykonując dostawę do Kościoła, budujesz jedną z jego części. Kościół to potężny projekt, wymagający do ukończenia wielu dostaw, tak jak jest to wskazane na **polach dostaw**. Wymagane surowce i nagroda w postaci punktów ★ są inne dla każdego pola. Dostawy mogą być realizowane w dowolnej kolejności, a Kościół zostaje uznany za ukończony, gdy wszystkie pola dostaw są zapełnione.

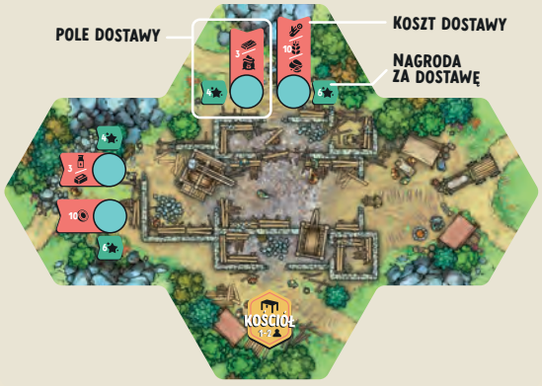
#### DOSTAWA DO KOŚCIOŁA

1 Przetransportuj wymagane surowce do Kościoła i zużyj je. Przyznaj nagrody za surowce przetworzone i wysokiej jakości natychmiast po ich przetransportowaniu. Możesz użyć pozyskane w ten sposób złoto do dokonania szybkiego zakupu na Targu w ramach tej samej dostawy.

2 Umieść jeden ze swoich znaczników gracza na polu dostawy, aby zaznaczyć, że to ty je zrealizowałeś.

3 Natychmiast otrzymujesz punkty ★ ze zrealizowanego pola dostawy do Kościoła. Dodaj odpowiednią część Kościoła na jego kafelek.

*Znak „/" oznacza „lub" i pozwala na kombinację wymienionych surowców. Przykładowo „3 /" oznacza łącznie 3 surowce, które mogą być dowolną kombinacją mleka lub cegieł.*




#### ŻEBRANIE

Kiedy znajdziesz się w trudnej sytuacji, możesz żebrać pod Kościołem, aby zyskać 1 złoto. **Ta akcja jest dostępna tylko wtedy, gdy 3 początkowi wytwórcy (Farma, Drwal i Kamieniołom) są pełni i nie można tam pracować.**

## 2. WZNOSZENIE BUDOWLI

1 Umieść swojego mieszkańca na kafelku, który ma wolne miejsce sąsiadująco z przynajmniej jednym jego odcinkiem.

2 Wybierz ze swojej osobistej puli projekt, który chcesz wybudować.

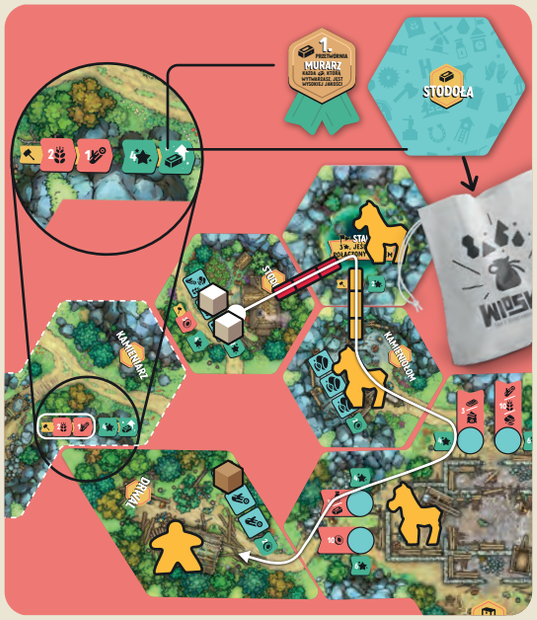
3 Upewnij się, że projekt może być połączony z kafelkiem, na którym stoi twój mieszkaniec, zgodnie z zasadami sąsiadowania (patrz Sąsiadowanie). Przynajmniej 1 odcinek musi prawidłowo sąsiadować, a jednocześnie żaden odcinek nie może łamać zasad sąsiadowania.

4 Przetransportuj wymagane surowce do mieszkańca, który buduje kafelek, i zużyj je. Przyznaj nagrody za surowce przetworzone i wysokiej jakości natychmiast po ich zużyciu. Możesz użyć pozyskane w ten sposób złoto do dokonania szybkiego zakupu na Targu w ramach tego samego wznoszenia budowli.

5 Umieść kafelek budowli sąsiadująco z kafelkiem, na którym stoi twój mieszkaniec, zgodnie z zasadami sąsiadowania.

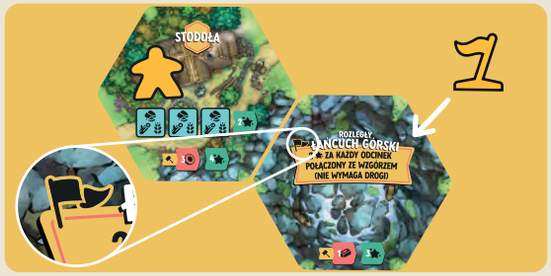
6 Otrzymujesz nagrody za budowę wskazane na właśnie umieszczonej budowli:

- **Weź kamień milowy**: Jeśli jest jeszcze dostępny, weź kamień milowy odpowiadający przetworzonemu surowcowi pokazanemu wśród nagród za budowę (symbol z białą strzałką). Jeśli ten kamień milowy został już zabrany przez innego gracza, nie możesz go wziąć.
- **Dodaj kafelki do worka**: Za każdym razem, kiedy budujesz pierwszą przetwórnię dla każdego z 4 rodzajów przetworzonych surowców (mąka, mleko, cegła, deska), dodaj odpowiadający mu stos kafelków projektów do worka i wymieszaj je.




### *MIEJSCA KLUCZOWE*

Miejsca kluczowe posiadają symbol flagi obok ich nazwy na żółtej wstędze. Oznacza to, że gracz, który wybuduje takie miejsce kluczowe, musi je oznaczyć, aby móc otrzymać za nie punkty na końcu gry. Za każdym razem, kiedy wznosisz budowlę z symbolem flagi, umieść na niej jeden ze swoich znaczników flag. Flagi nie są limitowane. Jeśli ci ich zabraknie, użyj zamienników. Miejsca kluczowe muszą być połączone drogą z resztą wioski, aby zapewniały punkty na końcu gry, chyba że sam kafelek mówi inaczej.




## 3. BUDOWANIE DROGI

Czasami nie da się połączyć budynku przy pomocy wyłącznie odcinków drogi na kafelkach. W takich sytuacjach będziesz musiał wybudować drogi, aby połączyć budowle z siecią dróg, aby robotnicy mogli poruszyć się na te kafelki.

Aby wybudować drogę, twój mieszkaniec musi znajdować się na jednym z dwóch kafelków, które chciałbyś połączyć. **Nie możesz wybudować drogi, jeśli dwa kafelki są ze sobą bezpośrednio połączone.**

### *DWA RODZAJE DRÓG*

- **Mosty (między wzgórzami):** Mosty łączą dwa stykające się odcinki wzgórz. Ich wybudowanie kosztuje **2x drewno**.
- **Ścieżki (między lasami):** Ścieżki łączą dwa stykające się odcinki lasu. Ich wybudowanie kosztuje **2x kamień**.

*Dla wygody te koszty zostały wydrukowane po prawej stronie planszy punktacji.*

**Stykające się odcinki lasu i wzgórza reprezentują urwisko. Nie można połączyć ich drogą.**

### *BUDOWA DROGI*

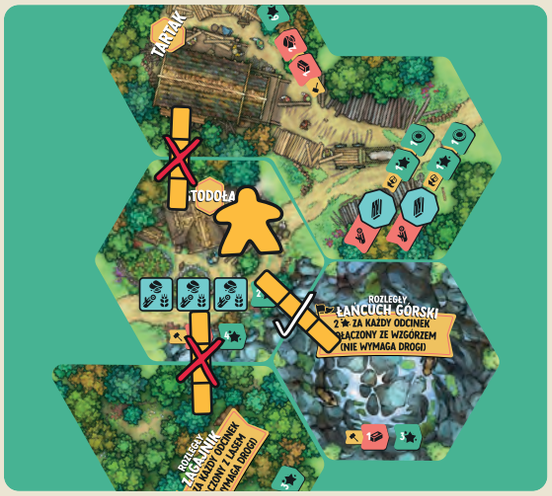
1 Przetransportuj podstawowe surowce do twojego mieszkańca i zużyj je.

2 Umieść jeden ze swoich znaczników drogi nad miejscem zetknięcia się dwóch kafelków. Użyj tych samych znaczników dróg niezależnie od tego, czy budujesz ścieżkę, czy most.

3 Te dwa kafelki są teraz uważane za połączone drogą.

4 Weź kamień milowy Planista, jeśli jest jeszcze dostępny. Jeśli ten kamień milowy został już zabrany przez innego gracza, nie możesz go wziąć.

***Uwaga:** Wybudowanie drogi nie przyniesie ci natychmiastowej nagrody, ale zapewni ci punkty na końcu gry (patrz Końcowa punktacja).*




***Przykład**: Górna droga jest zabroniona, ponieważ Stodoła i Tartak są już połączone wydrukowaną drogą. Dolna droga jest zabroniona, ponieważ nie wolno budować dróg na urwisku.*

## KONIEC TURY

Kiedy użyłeś już wszystkich robotników, których chciałeś aktywować, twoja tura kończy się i gracz po twojej lewej rozpoczyna swoją.

## UKOŃCZENIE KOŚCIOŁA

Kiedy wszystkie dostawy do Kościoła zostaną zrealizowane, wasza wioska przestaje być wioską – teraz to już miasto! Tym samym gra prawie dobiegła końca. Dokończcie obecną rundę, tak aby każdy gracz rozegrał taką samą liczbę tur (czyli do momentu, kiedy swoją turę wykona gracz siedzący po prawej stronie pierwszego gracza). Następnie należy przejść do końcowej punktacji.

# KOŃCOWA PUNKTACJA

## NAGRODY

Przyznaj graczom nagrody. W przypadku remisu należy podzielić punkty ★ pomiędzy remisujących graczy (zaokrąglając w dół). W przypadku remisu pod względem największej liczby dostaw do Kościoła, remisujący gracze sumują punkty ★ z Kapelana oraz Kościelnego i dzielą je równo pomiędzy sobą (zaokrąglając w dół).

## PUNKTY ZA MIEJSCA KLUCZOWE

Sprawdź po kolei miejsca kluczowe i przyznaj ich właścicielom punkty ★ zgodnie z opisem. Pamiętaj, że miejsca kluczowe muszą być połączone drogą z resztą wioski, aby zapewniały punkty na końcu gry, chyba że sam kafelek mówi inaczej.

## PUNKTY ZA MOSTY I ŚCIEŻKI

Otrzymujesz 1 punkt ★ za każdą drogę, którą wybudowałeś podczas gry. Jeśli posiadasz kamień milowy Planista, otrzymujesz dodatkowy punkt ★ za każdą drogę.

## NAJDŁUŻSZA DROGA

Każdy gracz szuka najdłuższego nieprzerwanego ciągu kafelków budowli **połączonych tylko drogami w swoim kolorze lub drogami wydrukowanymi na kafelkach**. Najdłuższa droga musi składać się z przynajmniej 1 drogi w twoim kolorze. Nie możesz wykorzystać kafelka Kościoła. Otrzymujesz 2 punkty ★ za każdy kafelek budowli w tym ciągu.

## ZŁOTO

Otrzymujesz 1 punkt ★ za każde 3 pozostałe złota ◉, które posiadasz.

## WASZA MAŁA WIOSKA JEST TERAZ MIASTEM!

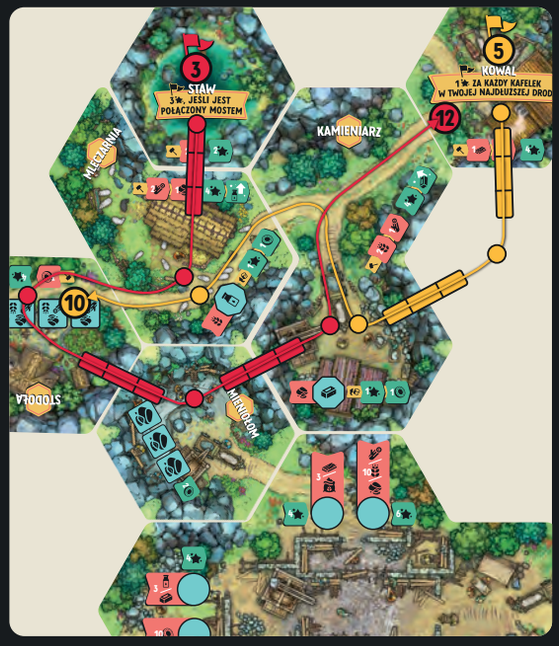
Gracz, który zdobył najwięcej punktów ★, wygrywa grę i zostanie zapamiętany jako założyciel nowego miasta. Nadaj mu nazwę, zrób zdjęcie i z dumą opublikuj w mediach społecznościowych z #MojaWioska – następnym razem z pewnością będzie ona wyglądać inaczej! W przypadku remisu wygrywa gracz, który zrealizował najwięcej dostaw do Kościoła. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz z największą liczbą kafelków sprzedaży na Targu. Jeśli nadal jest remis, nalej pełne szklanki mleka – gracz, który wypije swoją jako pierwszy, wygrywa!

***Przykład punktacji:***

*Czerwony wybudował trzy drogi: dwie wychodzące z Kamieniołomu (połączone z Kamieniarzem i Stodołą) i jedną łączącą Staw i Mleczarnię – otrzymuje więc 3 punkty ★, po 1 za każdą drogę. Żółty wybudował dwie drogi wychodzące z Hodowli krów: jedną połączoną z Kamieniarzem, a drugą z Kowalem. Otrzymuje 2 punkty ★.*

*Na koniec gry, jeśli będą to najdłuższe nieprzerwane ciągi dróg tych graczy: czerwony gracz otrzyma 12 punktów ★ – posiada drogę zaczynającą się od Stawu, przez Mleczarnię, Stodołę, Kamieniołom, Kamieniarza, aż do Kowala. Z kolei żółty gracz otrzyma 10 punktów ★ – posiada drogę zaczynającą się od Kowala, przez Hodowlę krów, Kamieniarza, Mleczarnię, aż do Stodoły.*

*Żółty gracz otrzyma także 5 dodatkowych punktów ★ z Kowala, który zapewnia mu 1 punkt ★ za każdy kafelek będący częścią jego najdłuższej drogi. Czerwony gracz otrzymuje 3 punkty ★ za połączenie swojego Stawu przy pomocy mostu.*




# WIOSKA

GRA O BUDOWANIU OSADY

10+ 1-4 25 MIN. NA GRACZA

## TWÓRCY GRY


**PROJEKT GRY:** DAVID CHIRCOP

**ROZWÓJ GRY:** JOHNATHAN HARRINGTON

**TRYB SOLO:** NICK SHAW I DÁVID TURCZI

**ILUSTRACJE:** YUSUF ARTUN I SARA CAMPOS

**OPRACOWANIE GRAFICZNE:** ANDREW CACHIA

**DODATKOWE OPRACOWANIE I PRZYGOTOWANIE:** CHRIS BORG

**PROJEKT INSTRUKCJI:** ANDREW CACHIA I MARK CASHA

**REDAKCJA INSTRUKCJI:** MIHÁLY VINCZE, JEFF FRAZER

**PROWADZENIE TESTÓW:** ALEXANDRE LIMOGES, CHARALAMPOS APARTOGLOU, CHRISTIAN PALLER, CYPRIAN SALA, EVELINE FOUBERT, HEIDI ZAMBRANO, JOE FARRELL, PAUL PORTANIER, NINO TOZZI I CORY CUNNINGHAM.

**SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:** GORDON CALLEJA, EVELINE FOUBERT, MARIANA ALMEIDA, SANDRA SANSEIGNE, SHERVIN ZADEH, JACE RAVENSBURG, FRANK DE JONG, DÁVID TURCZI, DAVID DIGBY I WSZYSCY WSPIERAJĄCY KAMPANIĘ NA KICKSTARTERZE!

**WERSJA POLSKA:** GALAKTA

**TŁUMACZENIE I SKŁAD:** ALEKSANDRA MISZTA-MARS

**KOREKTA:** ŁUKASZ CHEŁMECKI, ŁUKASZ TKACZYK

MIGHTY BOARDS

galakta


Copyright 2022 Mighty Boards. Gra wydana przez Mighty Boards. Wszystkie prawa zastrzeżone.

# SPIS BUDOWLI

## WYTWÓRCY

**Drwal:** Jeśli kafelek Drwala nie jest pełny, wypełnij go drewnem i otrzymaj 2 złota.

**Farma:** Jeśli Farma nie jest pełna, wypełnij ją zbożem i otrzymaj 2 złota.

**Kamieniołom:** Jeśli Kamieniołom nie jest pełny, wypełnij go kamieniem i otrzymaj 2 złota.

**Stodoła:** Jeśli Stodoła nie jest pełna, wypełnij ją dowolną kombinacją podstawowych surowców (zboże, kamień i drewno) i otrzymaj 2 punkty. Nie otrzymujesz żadnego złota.

## PRZETWÓRNIE

**Cieśla:** Jeśli kafelek Cieśli nie jest pełny, możesz przetworzyć 1 drewno w 1 deskę. Umieść deskę na pustym polu, czarną stroną do góry (lub białą stroną, jeśli jesteś Stolarzem). Kiedy dowolny gracz zużyje deskę, otrzymaj 1 złoto i 1 punkt (lub 2 złota i 2 punkty, jeśli jesteś Stolarzem).

**Hodowla krów:** Jeśli Hodowla krów nie jest pełna, możesz przetworzyć 1 zboże w 1 mleko za **każde puste pole**. Za każde zboże, które przetworzyłeś, umieść mleko na każdym pustym polu, czarną stroną do góry (lub białą stroną, jeśli jesteś Pasterzem). Kiedy dowolny gracz zużyje mleko, otrzymaj 1 złoto i 1 punkt (lub 2 złota i 2 punkty, jeśli jesteś Pasterzem). **Jeśli oba pola są puste, możesz wytworzyć 2 mleka w ramach jednej akcji, o ile są dostępne 2 zboża.**

**Kamieniarz:** Jeśli kafelek Kamieniarza nie jest pełny, możesz przetworzyć 1 kamień w 1 cegłę. Umieść cegłę na pustym polu, czarną stroną do góry (lub białą stroną, jeśli jesteś Murarzem). Kiedy dowolny gracz zużyje cegłę, otrzymaj 1 złoto i 1 punkt (lub 2 złota i 2 punkty, jeśli jesteś Murarzem).

**Mistrz kamieniarstwa:** Jeśli kafelek Mistrza kamieniarstwa nie jest pełny, możesz przetworzyć 1 kamień w 1 cegłę za **każde puste pole**. Za każdy kamień, który przetworzyłeś, umieść cegłę na każdym pustym polu, czarną stroną do góry (lub białą stroną, jeśli jesteś Murarzem). Kiedy dowolny gracz zużyje cegłę, otrzymaj 1 złoto i 1 punkt (lub 2 złota i 2 punkty, jeśli jesteś Murarzem). **Jeśli oba pola są puste, możesz wytworzyć 2 cegły w ramach jednej akcji, o ile są dostępne 2 kamienie.**

**Mleczarnia:** Jeśli Mleczarnia nie jest pełna, możesz przetworzyć 1 zboże w 1 mleko. Umieść mleko na pustym polu, czarną stroną do góry (lub białą stroną, jeśli jesteś Pasterzem). Kiedy dowolny gracz zużyje mleko, otrzymaj 1 złoto i 1 punkt (lub 2 złota i 2 punkty, jeśli jesteś Pasterzem).

**Młyn:** Jeśli Młyn nie jest pełny, możesz przetworzyć 1 zboże w 1 mąkę. Umieść mąkę na pustym polu, czarną stroną do góry (lub białą stroną, jeśli jesteś Młynarzem). Kiedy dowolny gracz zużyje mąkę, otrzymaj 1 złoto i 1 punkt (lub 2 złota i 2 punkty, jeśli jesteś Młynarzem).

**Tartak:** Jeśli Tartak nie jest pełny, możesz przetworzyć 1 drewno w 1 deskę za **każde puste pole.** Za każde drewno, które przetworzyłeś, umieść deskę na każdym pustym polu, czarną stroną do góry (lub białą stroną, jeśli jesteś Stolarzem). Kiedy dowolny gracz zużyje deskę, otrzymaj 1 złoto i 1 punkt (lub 2 złota i 2 punkty, jeśli jesteś Stolarzem). **Jeśli oba pola są puste, możesz wytworzyć 2 deski w ramach jednej akcji, o ile są dostępne 2 drewna.**

**Wiatrak:** Jeśli Wiatrak nie jest pełny, możesz przetworzyć 1 zboże w 1 mąkę za **każde puste pole.** Za każde zboże, które przetworzyłeś, umieść mąkę na każdym pustym polu, czarną stroną do góry (lub białą stroną, jeśli jesteś Młynarzem). Kiedy dowolny gracz zużyje mąkę, otrzymaj 1 złoto i 1 punkt (lub 2 złota i 2 punkty, jeśli jesteś Młynarzem). **Jeśli oba pola są puste, możesz wytworzyć 2 mąki w ramach jednej akcji, o ile są dostępne 2 zboża.**

## MIEJSCA KLUCZOWE

**Faktoria:** Otrzymujesz 1 punkt za każdą sprzedaż na Targu, której dokonałeś. Nadal otrzymujesz punkty za sprzedaż na Targu na koniec gry w normalny sposób.

**Kapliczka:** Otrzymujesz 2 punkty za każdą dostawę do Kościoła, którą udało ci się zrealizować.

**Karczma:** Otrzymujesz 1 punkt za każde 1 złoto, które posiadasz na koniec gry, do maksymalnie 8 punktów. Nadal otrzymujesz punkty za pozostałe złoto na koniec gry w normalny sposób.

**Kowal:** Kiedy na koniec gry otrzymujesz punkty za swoją najdłuższą drogę, otrzymujesz 3 punkty za każdy kafelek zamiast 2.

**Niewielki łańcuch górski (oraz Rozległy łańcuch górski):** Otrzymujesz 1 punkt (lub 2 punkty) za każdy odcinek połączony z innym odcinkiem wzgórza. Łańcuch górski nie musi być połączony drogą (np. mostem), aby zapewniać punkty na koniec gry.

**Niewielki zagajnik (oraz Rozległy zagajnik):** Otrzymujesz 1 punkt (lub 2 punkty) za każdy odcinek połączony z innym odcinkiem lasu. Zagajnik nie musi być połączony drogą (np. ścieżką), aby zapewniać punkty na koniec gry.

**Plac:** Otrzymujesz 3 punkty za każdy połączony odcinek drogi. Nie otrzymujesz żadnych punktów za drogi wybudowane przez graczy (mosty i ścieżki) ani żadne inne pasujące odcinki (np. dwa stykające się lasy).

**Pomnik:** Otrzymujesz 2 punkty za każdy pasujący odcinek. Pomnik posiada łącznie 9 odcinków: 3 lasy, 3 wzgórza i 3 drogi.

**Posterunek:** Policz liczbę kafelków budowli wzdłuż najkrótszej ścieżki połączonych dróg od Posterunku do Kościoła (używając dróg dowolnych graczy). Otrzymujesz 1 punkt za każdy kafelek. Podczas liczenia kafelków, policz również Posterunek i Kościół.

**Skład:** Otrzymujesz 1 punkt za każdy most lub ścieżkę, którą wybudowałeś. Nadal otrzymujesz punkty za mosty lub ścieżki oraz punkty za najdłuższą drogę na koniec gry w normalny sposób.

**Stajnia:** Otrzymujesz 2 punkty za każdego osła, którego posiadasz.

**Staw:** Jeśli Staw jest połączony drogą z wioską, otrzymujesz 3 punkty.