



Mityczny Wiatr
DZIENNIK LEŚNICZEGO



Dzień 5

Kończą mi się zapasy. Nie powiniennem tu dłużej zostawać, ale obiecałem zielarce, że dostarczę jej nieco kwiatów jaśminu. Najwyraźniej mają jakieś lecznicze właściwości.

Muszę też pozyskać kilka skór, bo nie będę miał za co kupić zapasów na kolejne wyprawy. Nie darowałbym sobie tego. Choć ta kraina jest nieznana i bywa groźna, to nie sposób jej odmówić piękna. Tutaj każdy dzień przynosi coś nowego...



Celem Leśniczego jest eksploracja Doliny Mitycznego Wiatru, odkrywanie czających się w niej niebezpieczeństw i zbieranie zasobów dla miasteczka. Leśniczy poświęca swój czas głównie na przygotowywanie się i wyruszanie na kilkudniowe wyprawy.

TRUDNOŚĆ ★★☆☆☆

ELEMENTY ROZGRYWKI

- 👉 **Miasteczko i wyprawy:** W przeciwieństwie do pozostałych postaci Leśniczy nie bywa w miasteczku na co dzień. Swój czas w mieście poświęca na przygotowania do kolejnych kilkudniowych wypraw oraz pożytkowanie towarów zebranych w trakcie swoich poprzednich eskapad.
- 👉 **Przedmioty:** Leśniczy zarządza dwoma zestawami kart przedmiotów – swoim dobytkiem, gdzie przechowuje wszystkie pozyskane dotychczas karty, oraz swoim wyposażeniem, czyli tym, co zabiera ze sobą na wyprawę. Dwustronne karty przedmiotów przedstawiają narzędzia pozwalające Leśniczemu poradzić sobie w dziczy oraz towary zdobywane w ramach wypraw.
- 👉 **Wyprawy:** Wyprawy to kilkudniowe eskapady, na które wpływ ma panująca pogoda, i które oferują szereg różnych spotkań. Wyprawy składają się z kilku zakrytych kart ze wskazówkami odnośnie przydatnych narzędzi, w oparciu o które Leśniczy musi się odpowiednio przygotować.

Elementy gry

Kafelki planszетки Leśniczego (2)



Organizer Leśniczego



Kafelek roli Leśniczego



Kafelek planu wyprawy (1)



Kafelki umiejętności (10)



Karty wypraw (24)
poziomu I (10)
poziomu II (8)
poziomu III (6)

Figurka Leśniczego



Karty narzędzi/towarów (30)



Znacznik wyposażenia



Przygotowanie postaci

Aby przygotować Leśniczego do pierwszej rozgrywki, postępuj zgodnie z poniższym opisem.

1. **Organizer Leśniczego:**

Umieść 2 kafelki planszетки i kafelek roli Leśniczego w organizerze tak, jak to pokazano obok.



2. **Figurka, umiejętności i monety:**

Umieść figurkę Leśniczego, jego 10 kafełków umiejętności i żetony monet o łącznej wartości 10 obok organizera Leśniczego. Kafelki umiejętności umieść zakryte, stroną z oznaczeniem poziomu umiejętności do góry.



3. **Poziom wyposażenia:** Umieść znacznik wyposażenia w skrajnym lewym polu toru wyposażenia.



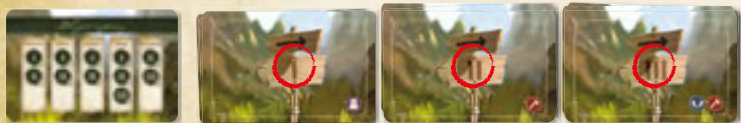
4. **Karty przedmiotów:** Podziel karty przedmiotów według rodzaju i odłóż je na bok.



5. **Dobytek:** Umieść po jednej karcie kompasu, siekiery, pułapki i strzelby w dobytku po prawej stronie organizera Leśniczego. Kolejność tych kart nie ma znaczenia.



6. **Karty wypraw:** Podziel karty wypraw według ich poziomu (I, II oraz III) oznaczonego na rewersie. Potasuj i odłóż na bok tak utworzone zakryte talie wraz z kafelkiem planu wyprawy.



Podstawy rozgrywki

W tej sekcji opisano podstawowe elementy i pojęcia związane z postacią Leśniczego.

WYPRAWY

W przeciwieństwie do pozostałych postaci w grze *Mityczny Wiatr*, Leśniczy często wyrusza na wyprawy poza miasteczko. Tym samym rozpatruje on swoją fazę południa na jeden z dwóch sposobów, zależnie od tego, czy jest w miasteczku, czy na wyprawie. Oba warianty fazy południa opisano dokładnie w odpowiednich sekcjach.

KARTY PRZEDMIOTÓW

Karty przedmiotów reprezentują narzędzia oraz towary Leśniczego. Każda karta przedmiotu jest dwustronna – jedna jej strona przedstawia **NARZĘDZIE**, druga zaś **TOWAR**. Cztery rodzaje kart prezentują na obu stronach określone zestawy narzędzie/towar, zaś jeden rodzaj kart ma na obu stronach dwa różne narzędzia. Wszystkie te zestawienia pokazano obok.



Narzędzia



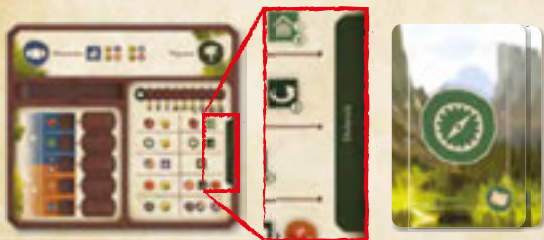
W trakcie wyprawy Leśniczy ma szansę korzystać z narzędzi, aby zdobywać towary. Każdego narzędzia używa się do zdobycia określonego towaru, zgodnie z ich zestawieniem. Kiedy Leśniczy używa narzędzia do zdobycia towaru, odwraca kartę odpowiedniego narzędzia na jej stronę z towarem.



Korzystając z siekiery do zdobycia drewna, Leśniczy odwraca jej kartę na drugą stronę, przedstawiającą drewno.

DOBYTEK I WYPOSAŻENIE

W swoim **DOBYTKU** Leśniczy przechowuje wszystkie zdobyte dotychczas przedmioty. Dobytek znajduje się po prawej stronie organizera Leśniczego i może zawierać dowolną liczbę kart przedmiotów. Ponieważ karty przedmiotów są dwustronne, należy zwrócić szczególną uwagę, aby ich przypadkiem nie odwracać.



Organizer postaci

Dobytok



Wyruszając na wyprawę, Leśniczy może przełożyć znajdujące się w jego dobytku narzędzia do swojego **WYPOSAŻENIA**, aby móc z nich wówczas korzystać. Karty, w które wyposażył się Leśniczy, należy ułożyć w rzędzie pod jego organizerem.



Liczbę kart przedmiotów, jakie Leśniczy może posiadać na wyposażeniu, wskazuje znajdujący się w górnej części jego organizera tor **POZIOMU WYPOSAŻENIA**. Na początku gry poziom wyposażenia Leśniczego wynosi 4, czyli może ze sobą wziąć na wyprawę 4 karty przedmiotów.

Poziom wyposażenia



Poziom wyposażenia Leśniczego wynosi 4, wyruszając na wyprawę może więc wyposażyc się w 4 karty przedmiotów.

Przebieg każdego dnia

Każda runda rozgrywki w *Mityczny Wiatr* reprezentuje jeden dzień, składający się z trzech faz: ŚWITU, POŁUDNIA i ZMIERZCHU. Każda z nich składa się z różnych kroków, z czego te podstawowe, rozpatrywane przez wszystkie postacie lub wspólnie całą grupą, opisano dokładniej w Statucie miejskim.


Poza podstawowymi krokami poszczególnych faz, każda z postaci musi również rozpatrzyć unikatowe dla siebie kroki. Występują one w różnych fazach dnia i wiążą się z różnymi działaniami, zależnie od konkretnej postaci. Na kolejnych stronach opisano zasady dotyczące unikatowych kroków i działań Leśniczego.


RÓWNOCZESNA ROZGRYWKA

Kilka postaci może rozpatrywać każdą z pór dnia w tym samym czasie. Niektóre fragmenty rozgrywki mogą wymagać dyskusji i podjęcia jakiejś wspólnej decyzji, podczas gdy inne można rozpatrzyć całkowicie indywidualnie.




Jedynie, na co trzeba zwrócić uwagę, to pełne rozpatrzenie obecnej fazy przez wszystkie postacie przed przejściem do kolejnej fazy.



Poniżej przedstawiono przebieg trzech faz dnia w przypadku Leśniczego. Każdy krok rozpatrywany w oparciu o zasady opisane w Statucie miejskim oznaczono symbolem . Wszystkie pozostałe kroki są unikatowe dla Leśniczego i opisano je w tym dzienniku postaci.

Leśniczy rozpatruje fazę południa na jeden z dwóch sposobów. Rozpatruje fazę oznaczoną jako „Wyprawa”, jeżeli chce wyruszyć na wyprawę lub jest już w trakcie jakiejś. Fazę oznaczoną jako „Miasteczko” rozpatruje natomiast, kiedy chce odwiedzić miasteczko i wykonać akcje miejskie oraz postaci .



FAZA 1: ŚWIT

1. Określenie pogody 
2. Efekty pory roku | 
3. Efekt pogody 
4. Kierunek



FAZA 2: POŁUDNIE – WYPRAWA

1. Planowanie wyprawy
2. Odkrycie karty wyprawy
3. Eksploracja
4. Koniec eksploracji

FAZA 2: POŁUDNIE – MIASTECZKO

1. Akcje miejskie 
2. Akcja postaci 
 - Zaopatrzenie
 - Użycie umiejętności
 - Użycie przedmiotów
3. Akcje robotników

FAZA 3: ZMIERZCH

1. Powrót postaci 
2. Powrót robotników 

Faza 1: Świt

W tej sekcji opisano unikatowy krok dla Leśniczego o świcie.

KIERUNEK

O świcie Leśniczy wybiera, czy danego dnia chce wyruszyć do miasteczka, czy na wyprawę, oznaczając to na swoim kafelku roli w organizerze. Umieszcza swoją figurkę na polu miasteczka, jeżeli to tam chce się wybrać, i analogicznie na polu wyprawy, jeżeli na nią wyrusza.



Leśniczy obiera kierunek i oznacza to swoją figurką, jako przypomnienie w jaki sposób ma rozpatrzeć fazę południa.

Jeżeli jakaś wyprawa jest już w trakcie i jego figurka znajduje się przy jednej z kart wypraw, Leśniczy pomija ten krok. Nie może również wybrać się do miasteczka ani rozpocząć nowej wyprawy, dopóki obecna wyprawa nie dobiegnie końca.

PIERWSZA TURA LEŚNICZEGO

W trakcie pierwszej tury Leśniczego najlepiej wyruszyć na wyprawę.

Faza 2: Południe ~ Wyprawa

Jeżeli Leśniczy zdecydował się na nową wyprawę lub jest już w trakcie jakiejś, rozpatruje kroki opisane w tej sekcji.

PLANOWANIE WYPRAWY

Jeżeli Leśniczy jest już w trakcie jakiejś wyprawy, pomija ten krok. W przeciwnym wypadku, rozpoczyna od zaplanowania wyprawy.

Aby to zrobić, rozpatruje kolejno poniższe kroki:

1. DŁUGOŚĆ WYPRAWY

Leśniczy wybiera długość wyprawy, która reprezentuje poziom jej trudności, w oparciu o kafelek planu wyprawy. Na kafelku planu wyprawy przedstawiono pięć różnych długości wyprawy. W przypadku każdej z nich wskazano liczbę i poziom kart wypraw, które Leśniczy będzie musiał eksplorować w trakcie wyprawy.

*Długość
(trudność)*

*Poziom
kart*

*Liczba
kart*



W trakcie rutynowej wyprawy Leśniczy będzie musiał eksplorować dwie karty poziomu I oraz jedną kartę poziomu II.

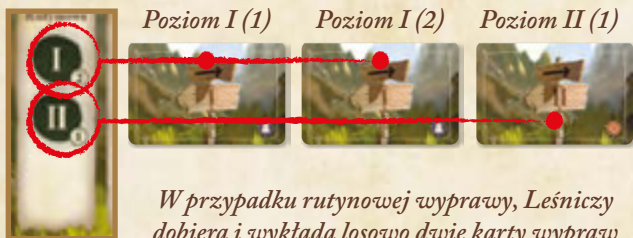
Każda karta wyprawy reprezentuje jeden jej etap. Leśniczy może ukończyć tylko jeden etap wyprawy na dzień, więc im więcej kart zawiera dana wyprawa, tym więcej dni zajmie jej ukończenie. Dodatkowo wraz ze wzrostem poziomu kart wypraw, wzrasta również liczba spotkań, które należy rozpatrzyć na danym etapie. Niesie to ze sobą więcej okazji na zdobywanie nagród, ale także większe ryzyko, i wymaga od Leśniczego większej liczby narzędzi na wyposażeniu.

PIERWSZA WYPRAWA LEŚNICZEGO

W przypadku pierwszej wyprawy Leśniczego najbezpieczniej wybrać się na rutynową wyprawę.

2. WYŁOŻENIE KART WYPRAW

W zależności od długości wyprawy, Leśniczy dobiera wskazaną na kafelku planu wyprawy liczbę kart danego poziomu z wierzchu odpowiednich talii. Następnie tasuje razem wszystkie dobrane karty i losowo rozkłada je zakryte w rzędzie obok swojego organizera.



W przypadku rutynowej wyprawy, Leśniczy dobiera i wykłada losowo dwie karty wypraw poziomu I oraz jedną kartę poziomu II.

3. UMIESZCZENIE FIGURKI

Leśniczy umieszcza swoją figurkę powyżej skrajnej lewej karty wyprawy, reprezentującej jej pierwszy etap. Figurka służy do oznaczania eksplorowanej karty wyprawy i wraz z upływem kolejnych dni będzie się przesuwać od lewej do prawej, w miarę jak Leśniczy będzie rozpatrywać kolejne etapy wyprawy.



Leśniczy rozpoczyna każdą wyprawę od eksploracji skrajnej lewej karty.

4. WYBÓR WYPOSAŻENIA

Leśniczy wybiera znajdujące się w jego dobytku narzędzia, w które chce się wyposażyc i zabrać ze sobą na wyprawę. Może zabrać ze sobą dowolne karty przedmiotów ze swojego dobytku (w tym kilka kopii tej samej karty), lecz nie może przekroczyć limitu wyznaczonego przez poziom wyposażenia. Kiedy Leśniczy zdobywa nowe karty w trakcie wyprawy, ignoruje ten limit.



Początkowy poziom wyposażenia Leśniczego wynosi 4, więc na pierwszą wyprawę może zabrać ze sobą 4 karty przedmiotów.

Leśniczy umieszcza karty wyposażonych przedmiotów w rzędzie pod swoim organizerem. Może umieścić je w rzędzie w dowolnej kolejności, jednak po rozpoczęciu wyprawy nie może już zmieniać tej kolejności, chyba że jakiś efekt gry wyraźnie na to pozwoli.

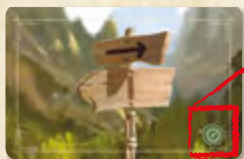
Każda karta w rzędzie ma przypisany numer zajmowanej pozycji, określony poprzez odliczenie ich kolejno od lewej do prawej. Rozpatrywanie niektórych efektów gry jest uzależnione od pozycji konkretnej karty, co opisano dokładnie w dalszych sekcjach.



Wyposażenie Leśniczego składa się z czterech ułożonych w rzędzie kart przedmiotów. Każda karta zajmuje określoną pozycję.

Każda z zakrytych kart wyprawy jest oznaczona w prawym dolnym rogu co najmniej jednym symbolem, podpowiadającym jakie narzędzia będą najbardziej przydatne podczas rozpatrywania danej karty. Leśniczy może skorzystać z tej informacji, aby adekwatnie dobrać zabierane na wyprawę przedmioty.

Ta karta wyprawy dobitnie sugeruje, że kompas może się przydać.



Przydatne narzędzia



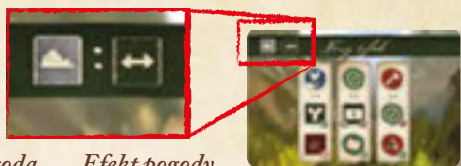
ODKRYCIE KARTY WYPRAWY

Leśniczy najpierw odkrywa kartę wyprawy, przy której znajduje się jego figurka (chyba że dana karta jest już odkryta).



Leśniczy odkrywa kartę wyprawy oznaczoną jego figurką.

Każda odkryta karta wyprawy jest oznaczona w lewym górnym rogu symbolem pogody. Jeżeli symbol ten odpowiada pogodzie panującej danego dnia, Leśniczy natychmiast rozpatruje efekt wskazany na danej karcie wyprawy. Efekty te opisano dokładniej w sekcji „Efekty Leśniczego” na str. 34.



Pogoda Efekt pogody

Jeżeli dzisiejszy dzień jest pochmurny, Leśniczy może zamienić pozycję dwóch kart w swoim wyposażeniu.

EKSPLORACJA

Leśniczy eksploruje kartę wyprawy, przy której znajduje się jego figurka. Na każdej karcie wyprawy przedstawiono serię **SPOTKAŃ**, każde w osobnej kolumnie. W ramach eksploracji Leśniczy rozpatruje kolejno, od lewej do prawej, przedstawione na danej karcie wyprawy spotkania, do momentu rozpatrzenia ich wszystkich lub wyczerpania. Więcej szczegółów opisano w sekcji „Koniec eksploracji” na str. 26.



Każde spotkanie składa się z kosztu (zazwyczaj narzędzie lub robotnik) oraz wyniku. Podobnie jak w przypadku kart przedmiotów na wyposażeniu Leśniczego, każde spotkanie ma przypisany numer pozycji, określony poprzez odliczenie kolejno od lewej do prawej.



Wyniki spotkania dzielą się na dwa rodzaje, **WYNIKI PRZYGOTOWANIA** oraz **WYNIKI EKSPLOKACJI**. Można je rozróżnić dzięki poniższym symbolom:



Wynik przygotowania



Wyniki eksploracji



Aby rozpatrzeć spotkanie, Leśniczy wykonuje kolejno poniższe kroki:

1. WYNIKI PRZYGOTOWANIA

Leśniczy sprawdza najpierw, czy obecne spotkanie ma jakiegokolwiek wyniki przygotowania ●. Jeżeli tak, Leśniczy rozpatruje dany wynik, o ile jest **PRZYGOTOWANY**.

Leśniczy jest przygotowany, jeżeli ma na swoim wyposażeniu kartę narzędzia wskazanego w koszcie spotkania, a jej pozycja odpowiada pozycji danego spotkania (patrz „Przykład sprawdzania przygotowania” na kolejnej stronie).



Wynik przygotowania

W przypadku tego spotkania, jeżeli Leśniczy jest przygotowany, zdobywa kompas.

PRZYKŁAD SPRAWDZANIA PRZYGOTOWANIA

1. Leśniczy rozpatruje trzecie spotkanie z karty wyprawy „Dalsze poszukiwania”, które zawiera wynik z symbolem przygotowania.



2. Spotkanie to znajduje się na 3 pozycji, a jego koszt to kompas.

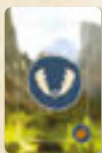


1 2 3

3. Leśniczy ma na swoim wyposażeniu kompas, który także znajduje się na 3 pozycji.



1



2



3



4

4. Ponieważ pozycja kompasu odpowiada pozycji spotkania z kosztem kompasu, Leśniczy jest przygotowany i może rozpatrzyć dla danego spotkania wynik przygotowania.
5. Leśniczy zdobywa pułapkę i umieszcza ją na ostatniej pozycji w rzędzie wyposażenia.



2. WYNIKI EKSPLOKACJI

Leśniczy decyduje najpierw, czy opłaca koszt spotkania, czy też nie. Opłacenie kosztu nie jest obowiązkowe. Następnie Leśniczy rozpatruje odpowiedni wynik eksploracji w zależności od swojej decyzji:

- ✓ **Opłacony:** Jeżeli Leśniczy **opłacił** koszt spotkania, rozpatruje w dowolnej kolejności wszystkie jego wyniki oznaczone symbolem opłaconego wyniku.
- ✗ **Nieopłacone:** Jeżeli Leśniczy **nie opłacił** kosztu spotkania, rozpatruje w dowolnej kolejności wszystkie jego wyniki oznaczone symbolem nieopłaconego wyniku.

Wszystkie efekty wyników opisano w sekcji „Efekty Leśniczego” na str. 34.

OPŁACANIE KOSZTU SPOTKANIA

Koszt spotkania jest przedstawiony symbolem narzędzia lub zatrudnionego robotnika. Opłacając koszt w postaci narzędzia, Leśniczy musi odrzucić z wyposażenia odpowiednią kartę narzędzia. Może to spowodować przesunięcie się pozostałych na wyposażeniu kart na inną pozycję.



Leśniczy odrzuca kompas, w wyniku czego siekiera przesuwa się na 3 pozycję w rzędzie wyposażenia.

Jeżeli w wyniku jednego z wyników eksploracji Leśniczy zdobywa towar odpowiadający narzędziu wydawanemu w ramach kosztu, nie odrzuca karty danego narzędzia i zamiast tego odwraca ją na stronę z towarem. W takim przypadku nie zmienia się pozycja kart na wyposażeniu.

1



2



Leśniczy wydał kompas, aby zdobyć mapę. Karta pozostaje na wyposażeniu Leśniczego, a jej pozycja się nie zmienia.

Opłacając koszt w postaci zatrudnionego robotnika, Leśniczy musi wziąć kość odpowiedniego robotnika ze swojej przegródki na kości, osłabić ją (zmniejszając jej wartość o jeden) i umieścić ją na danej karcie wyprawy.



W ramach opłacenia kosztu pierwszego spotkania Leśniczy osłabia swojego zatrudnionego duszka i umieszcza jego kość na karcie wyprawy.

KONIEC EKSPLORACJI

Wraz z tym krokiem faza południa Leśniczego dobiega końca. Dochodzi do tego, gdy Leśniczy odpoczywa, staje się wyczerpany lub kończy obecną wyprawę.

ODPOCZYNEK

Jeżeli Leśniczy rozpatrzył ostatnie spotkanie z obecną karty wyprawy, resztę dnia spędza na odpoczynku w oczekiwaniu na zapadnięcie zmierzchu. Kiedy Leśniczy odpoczywa, przestawia swoją figurkę nad kolejną kartę wyprawy po prawej, oznaczając tym samym, że następny dzień spędzi na eksploracji kolejnej karty wyprawy.



*Leśniczy przestawia swoją figurkę, oznaczając, że jest gotów
stawić czoła kolejnemu etapowi wyprawy.*

WYCZERPANIE


Jeżeli Leśniczy nie ma już na wyposażeniu żadnej karty, a jakiś efekt zmusi go do odrzucenia karty z wyposażenia, staje się **WYCZERPANY**.

W takim przypadku wyprawa kończy się fiaskiem. Kiedy do tego dochodzi, Leśniczy umieszcza swoją figurkę na polu miasteczka na kafelku roli swojego organizera. Następnie zbiera wszystkie karty zakończonej wyprawy i wtasowuje je z powrotem do odpowiednich talii.

KONIEC WYPRAWY

Jeżeli Leśniczy rozpatrzył ostatnie spotkanie z ostatniej karty wyprawy, kończy się ona sukcesem. Kiedy do tego dochodzi, Leśniczy odkłada wszystkie karty ze swojego wyposażenia do swojego dobytku. Następnie umieszcza swoją figurkę na polu miasteczka na kafelku roli swojego organizera. Na koniec zbiera wszystkie karty zakończonej wyprawy i wtasowuje je z powrotem do odpowiednich talii.

Faza 2: Południe ~ Miasteczko

Jeżeli Leśniczy zdecydował się wybrać do miasteczka, wykonuje 1 akcję postaci  (kolejno rozpatrując zaopatrzenie, użycie umiejętności i użycie przedmiotu), a następnie wykonuje dowolną liczbę dostępnych akcji robotników.

ZAOPATRZENIE

Leśniczy może zaopatrzyć się w jakieś narzędzie i dodać je do swojego dobytku. Najpierw Leśniczy wybiera jedno z sześciu narzędzi przedstawionych na swoim organizerze. Każde z tych narzędzi jest związane z określoną grupą robotników (duszek lub mieszkańcy), co wskazuje odpowiedni symbol i kolor (niebieski dla duszków i pomarańczowy dla mieszkańców).

Na przykład, trzy górne narzędzia są oznaczone symbolem duszków i niebieskim tłem, więc są związane z duszkami. Leśniczy może wybierać tylko spośród narzędzi pasujących do jego przywiązania (patrz Statut miejski str. 20). Jeżeli jest przywiązany do duszków, może wybrać spośród trzech górnych narzędzi, a jeżeli jest przywiązany do mieszkańców, spośród trzech dolnych.



Dzisiejsza akcja miejska Leśniczego przywiązała go do duszków. Może więc wybrać siekierę, kompas lub marsz.

Każdy wybór pozwala Leśniczemu otrzymać kartę wskazanego narzędzia i umieścić ją w swoim dobytku.

UŻYCIE UMIEJĘTNOŚCI

Leśniczy może rozpatrzyć efekt umiejętności przypisanej w jego organizerze do narzędzia wybranego w ramach akcji postaci.



W ramach zaopatrzenia Leśniczy wybrał kompas, może więc rozpatrzyć efekt zdobytej wcześniej umiejętności „Przepatrywacz”.

Rozpatrzenie umiejętności jest opcjonalne. Zasady dotyczące zdobywania i rozpatrywania umiejętności opisano na str. 36.

UŻYCIE PRZEDMIOTU





Leśniczy może sprzedać lub wykorzystać posiadane towary i narzędzia, aby zarabiać pieniądze lub korzystać z różnych efektów. Sprzedając lub wykorzystując jakiś przedmiot, Leśniczy usuwa jego kartę ze swojego dobytku i umieszcza ją z powrotem w odpowiedniej talii.

Leśniczy może rozpatrzyć maksymalnie dwa różne efekty, które są uzależnione od narzędzia, jakie wybrał w ramach zaopatrzenia. Oznaczono je na organizerze Leśniczego, w tym samym rzędzie co wybrane narzędzie.







Leśniczy wybrał kompas, może więc rozpatrzeć jeden dowolny lub oba efekty powiązane z kompasem.

SIEKIERA

-  :  2 Sprzedaj dowolną ilość drewna, otrzymując za każde 2 monety.
-  :  2 Wydaj dwa drewna, aby dokonać postępu budowy jednego budynku na torze budowy.

KOMPAS

-  :  5 Sprzedaj dowolną liczbę map, otrzymując za każdą 5 monet.
-  :  0 Wydaj jedną mapę, aby odkryć dowolną kartę wyprawy z talii poziomu I. Następnie wtasuj daną kartę odkrytą z powrotem do odpowiedniej talii. Kiedy dobierzesz tę kartę podczas planowania wyprawy, pozostaje ona odkryta już od początku wyprawy.

PLECAK LUB MARSZ



Po tym, jak wszystkie pozostałe postacie wybrały swoje akcje miejskie, osłab swojego zatrudnionego robotnika z przegródki na kości, aby wykonać akcję użycia dowolnego niezajętego budynku, którego przywiązanie odpowiada rodzajowi osłabionego robotnika. Umieść kość osłabionego robotnika na używanym budynku.



Opłać wymagany koszt ulepszenia wyposażenia, aby przesunąć znacznik wyposażenia o jedno pole w górę toru. Koszt ulepszenia wyposażenia oznaczono pod każdym polem toru wyposażenia.

Aby przesunąć znacznik na czwarte pole toru wyposażenia, Leśniczy musi wydać 7 monet i mapę.



STRZELBA



Sprzedaj dowolną ilość mięsa, otrzymując za każde 3 monety.



Wydaj strzelbę i odkryj wierzchnią kartę talii wypraw poziom I. Za każde mięso wskazane wśród wyników danej wyprawy Leśniczy otrzymuje jedno mięso i umieszcza je w swoim dobytku. Następnie wtasowuje daną kartę wyprawy zakrytą z powrotem do odpowiedniej talii.

PUŁAPKA



Sprzedaj dowolną liczbę futer, otrzymując za każde 4 monety.



Wydaj futro i dowolne narzędzie, aby otrzymać 2 dowolne narzędzia.

AKCJE ROBOTNIKÓW

Akcje robotników Leśniczego pozwalają mu się zaopatrzyć (str. 28), otrzymując wskazane karty narzędzi. Trzy narzędzia wymagają kości duszka, a trzy wymagają kości mieszkańca.

Leśniczy może skorzystać z dowolnej liczby swoich zatrudnionych robotników, aby wykonać akcje robotników.



*Narzędzia
duszków*

*Narzędzia
duszków lub
mieszkańców*

*Narzędzia
mieszkańców*

Aby użyć zatrudnionego robotnika, Leśniczy bierze odpowiednią kość ze swojej przegródki na kości, osłabia ją (zmniejszając jej wartość o jeden) i umieszcza ją w polu wybranego narzędzia. W polach akcji duszków można umieścić wyłącznie kości duszków, a w polach akcji mieszkańców – wyłącznie mieszkańców. W środkowym polu akcji można umieścić robotnika dowolnego rodzaju, ale otrzymywane za jego sprawą narzędzie jest zależne od rodzaju danego robotnika.

Po umieszczeniu kości w polu akcji robotników, Leśniczy rozpatruje zaopatrzenie w oparciu o dane pole.

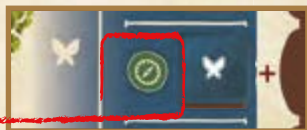
Weź kość z przegródki

Oslab ją

Umieść kość w polu akcji



Akcja



Ta akcja robotników pozwala Leśniczemu otrzymać w ramach zaopatrzenia kompas.

Faza 3: Zmierzech



Leśniczy nie rozpatruje żadnych unikatowych kroków o zmierzchu.





Koniec pory roku

Leśniczy nie rozpatruje żadnych unikatowych kroków na koniec pory roku.

Efekty Leśniczego

W tej sekcji opisano różne efekty, na jakie można natrafić na kartach wypraw.

 **Obrażenia:** Usunąć ze swojego wyposażenia wybraną kartę przedmiotu, umieszczając ją z powrotem w odpowiedniej talii. Jeżeli nie możesz usunąć karty, ponieważ nie masz już żadnej na wyposażeniu, stajesz się wyczerpany (patrz „Koniec eksploracji” na str. 26).

 **Utrata towaru:** Usunąć ze swojego wyposażenia wybraną kartę towaru, o ile to możliwe, umieszczając ją z powrotem w odpowiedniej talii. Jeżeli nie możesz usunąć karty, ponieważ nie masz już żadnej na wyposażeniu, stajesz się wyczerpany (patrz „Koniec eksploracji” na str. 26).





Skrócona wyprawa: Usuń skrajną prawą kartę obecnej wyprawy i umieść ją w odpowiedniej talii. Jeżeli znajduje się przy niej figurka Leśniczego, należy zignorować ten efekt.



Wydłużona wyprawa: Dodaj nową kartę wyprawy na końcu rzędu kart wypraw. Poziom dodawanej karty wyprawy jest wskazany na symbolu wydłużonej wyprawy.



Nowe ścieżki: Sprawdź jakie karty zostały w obecnej wyprawie (nie licząc tej, przy której znajduje się figurka Leśniczego). Następnie dobrać z odpowiednich talii tyle samo kart wypraw, potasuj je i rozłóż w osobnym rzędzie, jako nową ścieżkę. Wybierz ścieżkę (obecną lub nową), wzdłuż której będziesz kontynuował wyprawę, a karty niewybranej ścieżki umieść zakryte w odpowiednich taliach.



Uzupełnienie zapasów: Wymień dowolną liczbę kart przedmiotów ze swojego wyposażenia na taką samą liczbę kart przedmiotów ze swojego dobytku.



Przepakowanie: Zmień pozycję dwóch kart na swoim wyposażeniu.



Zwiad: Odkryj kolejną kartę w rzędzie obecnej wyprawy (jeśli to możliwe).



Prowizorka: Odrzuć dwa dowolne narzędzia ze swojego wyposażenia, aby otrzymać jedno wybrane narzędzie. Umieść jego kartę na dowolnej pozycji w swoim wyposażeniu.

Umiejętności

Jak opisano w Statucie miejskim, postacie mogą w trakcie rozgrywki zdobywać umiejętności, np. korzystając z Długiego domu lub rozpatrując inne efekty oznaczone odpowiednim symbolem.

Kiedy postać zdobywa umiejętność, musi za nią jeszcze zapłacić. W przypadku Leśniczego koszt umiejętności stanowią monety oraz przedmioty.

Umiejętności są oznaczone jednym z trzech poziomów – umiejętności poziomu II oraz III można zdobyć wyłącznie wtedy, gdy w grze znajduje się jeden z dwóch duszków przedstawionych na danym kafelku umiejętności. Duszki te pojawiają się w grze za sprawą kart wydarzeń.

Aby móc zdobyć umiejętność „Znajomość doliny”, jeden z duszków widniejących na kafelku tej umiejętności musi być w grze.



Koszt umiejętności „Znajomość doliny” to 10 monet, jedna mapa i jedno drewno.

Po opłaceniu kosztu umiejętności, Leśniczy odwraca dany kafelek na stronę ze zdolnością i umieszcza go w dowolnym polu umiejętności swojego organizera.

Kiedy postać zdobywa nową umiejętność, może dowolnie przeorganizować wszystkie swoje wykupione umiejętności.

Leśniczy może skorzystać z efektu jednej ze swoich wykupionych umiejętności w ramach akcji użycia umiejętności, opisanej na str. 29.

Spis umiejętności

W tej sekcji znajduje się opis wszystkich umiejętności Leśniczego.



Niektórych umiejętności używają jego zatrudnieni robotnicy, gdy sam jest na wyprawie (np. „Społecznik”).

POZIOM I

- ✦ **Przepatrywacz** – Odkryj kartę wyprawy poziomu I. Następnie wtasuj ją odkrytą z powrotem do talii.
- ✦ **Społecznik** – Wyprawa: Osłab i umieść swojego duszka w polu akcji tej umiejętności, by wykonać akcję użycia niezajętego budynku związanego z duszkami.
- ✦ **Przydział** – Wyprawa: Osłab i umieść swojego mieszkańca w polu akcji tej umiejętności, by wykonać akcję użycia niezajętego budynku związanego z mieszkańcami.
- ✦ **Lojalność** – Wydaj 1 monetę, aby wzmocnić swojego zatrudnionego robotnika.

POZIOM II

- ✦ **Doposażenie** – Wyprawa: Osłab i umieść swojego mieszkańca w polu akcji tej umiejętności, by przełożyć strzelbę lub pułapkę z dobytku do wyposażenia.
- ✦ **Miejscowy** – Wyprawa: Osłab i umieść swojego duszka w polu akcji tej umiejętności, by przełożyć kompas lub siekiere z dobytku do wyposażenia.
- ✦ **Znajomość doliny** – Odkryj kartę wyprawy poziomu II. Następnie wtasuj ją odkrytą z powrotem do talii.



POZIOM III

- ☛ **Targowanie** – Cena sprzedawanego drewna, mięsa, futra i map jest wyższa o jedną monetę (działa cały czas).
- ☛ **Zapasy** – Sprzedaj jedno mięso i jedno futro za 15 monet.
- ☛ **Drugi dom** – Odkryj kartę wyprawy poziomu III. Następnie wtasuj ją odkrytą z powrotem do talii.

Zapis rozgrywki

Aby zapisać stan rozgrywki w przypadku Leśniczego, wykonaj poniższe kroki.

1. Odłóż figurkę Leśniczego do pudełka.
2. Zdejmij kafelek roli Leśniczego z organizera.
3. Umieść wszystkie monety Leśniczego, nieużywane karty wypraw oraz nieużywane karty przedmiotów w górnych przegródkach organizera. Następnie umieść kafelek roli Leśniczego z powrotem na jego miejscu w organizerze.
4. Zdejmij prawy kafelek planszетки Leśniczego i umieść w organizerze karty przedmiotów z dobytku.
5. Jeżeli jesteś w trakcie wyprawy, umieść w organizerze karty obecnej wyprawy, zaczynając od skrajnej lewej na spodzie i kolejno układając każdą kolejną na niej. Następnie umieść na kartach wypraw karty wyposażonych przedmiotów, zaczynając od skrajnej lewej na spodzie i układając każdą kolejną na niej. Na koniec umieść kafelek planszетки z powrotem na jego miejscu.

6. Zdejmij lewy kafelek planszетки Leśniczego i umieść w organizerze kafelki nieużywanych umiejętności. Następnie umieść kafelek planszетки z powrotem na jego miejscu.
7. Na koniec zamknij organizer przykrywką, zachowując stan wszystkich elementów znajdujących się w grze.



Wznowienie rozgrywki

Aby wznowić rozgrywkę w przypadku Leśniczego, wykonaj poniższe kroki.




1. Wyjmij z pudełka figurkę Leśniczego. Wyjmij z organizera przechowywane w nim monety, karty wypraw i przedmiotów oraz kafelki nieużywanych umiejętności.
2. Umieść karty z dobytku po prawej stronie organizera.
3. Rozłóż karty trwającej wyprawy oraz przedmiotów na wyposażeniu tak, aby ich ułożenie od dołu do góry odpowiadało pozycjom od lewej do prawej.

LEŚNICZY

 Drewno	 Siekiera	 Obrażenia
 Mięso	 Strzelba	 Nowe ścieżki
 Mapa	 Kompas	 Uzupełnienie zapasów
 Futro	 Pułapka	 Utrata towaru
 Marsz	 Plecak	 Przepakowanie
 Opłacony wynik		 Odkrycie
 Nieopłacony wynik		 Wyposażenie
 Wynik przygotowania		 Skrócona wyprawa
 Dowolne narzędzie		 Wydłużona wyprawa
 Prowizorka		 Zwiad



FAZY DNIA

ŚWIT

1. Określenie pogody 
2. Efekty pory roku 
3. Efekt pogody 
4. Kierunek (miasteczko/wyprawa)

POŁUDNIE

MIASTECZKO



1. Akcje miejskie 
2. Akcja postaci 
 - *Zaopatrzenie*
 - *Użycie umiejętności*
 - *Użycie przedmiotu*
3. Akcje robotników


POŁUDNIE

WYPRAWA

1. Planowanie wyprawy
2. Odkrycie karty wyprawy
3. Eksploracja
4. Koniec eksploracji

ZMIERZCH

1. Powrót postaci 
2. Powrót robotników 

Kiedy zobaczysz symbol ,
zerknij do Statutu miejskiego.

