



Mityczny Wiatr
DZIENNIK ROLNIKA



Dzień 3

Znalazłem odpowiednie miejsce pod uprawy. Teren jest żyzny dzięki odpowiedniemu nasłonecznieniu i naturalnej melioracji. Pozostali się niepokoją, ale oni widzą tylko ciężką pracę, którą trzeba wykonać, a nie to, co ona przyniesie.

Miejscowe duszki z kolei martwi coś innego. Chyba dotąd nie spotkały się z naszymi metodami uprawy ziemi. Z drugiej strony zdają się czuć osobliwą jedność z tą krainą, więc mogę się jeszcze wiele od nich nauczyć.

Każdy musi dać z siebie wszystko, jeśli chcemy, żeby coś z tego wyszło.



Celem Rolnika jest sadzenie upraw i zbieranie ich plonów, niezbędnych do wykarmienia lokalnej społeczności Doliny Mitycznego Wiatru. Rolnik dogląda swoich upraw, żywego inwentarza i zaplecza w celu jak najskuteczniejszego prowadzenia gospodarstwa, zapewniając sobie przy okazji stały dopływ pieniędzy.

TRUDNOŚĆ ★☆☆☆☆

ELEMENTY ROZGRYWKI

- 🌿 **Uprawy:** Rolnik skupia się na sadzeniu, plewieniu i zbieraniu plonów swoich upraw. Uprawy przedstawiono w formie wielosegmentowych żetonów o różnych kształtach, które Rolnik umieszcza w swoim organizerze w części reprezentującej pola uprawne. Musi przy tym odpowiednio rozmieszczać te żetony, tworząc poletka pod różne uprawy.
- 🌿 **Inwentarz i sprzęt:** Rolnik może zakupić żywy inwentarz i inne elementy zaplecza rolniczego, aby poprawiać efektywność swojej roli i upraw. Je również reprezentują żetony rozmieszczane na polach uprawnych jego organizera.
- 🌿 **Pory roku i efekty pogody:** Każda pora roku wpływa na działalność Rolnika w unikatowy sposób. Może on korzystać z panujących warunków pogodowych każdej pory roku, aby wykonywać dodatkowe akcje.

Elementy postaci

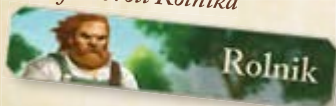
Kafelek planszki Rolnika



Organizer Rolnika



Kafelek roli Rolnika



Żetony odłogów (8)



Worek

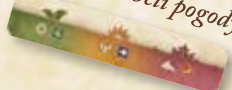


Żetony inwentarza (15)

Żetony zaplecza (18)



Kafelek tabeli pogody



Figurka Rolnika



Żetony upraw (24)



Kafelki umiejętności (10)

Przygotowanie postaci

Aby przygotować Rolnika do pierwszej rozgrywki, postępuj zgodnie z poniższym opisem. W przypadku kolejnych gier zapoznaj się z sekcjami dotyczącymi „Zapisu” i „Wznowienia” rozgrywki na stronach 34 i 35.

1. Organizator Rolnika:

Umieść kafelki planszki, tabeli pogody i roli Rolnika w organizerze tak, jak to pokazano obok.



2. Figurka, umiejętności i monety:

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



3. Pula Rolnika: Umieść 15 żetonów inwentarza i 18 żetonów zaplecza w pobliżu organizera Rolnika. Umieść 24 żetony upraw w worku i odłóż go obok organizera.



4. **Ryneczek:** Dobierz z worka cztery losowe żetony upraw i umieść po jednym na każdym symbolu sadzenia na ryneczku. Nie ma znaczenia, którą stroną umieścisz te żetony.

Symbol sadzenia



Ryneczek

5. **Odłogi:** Rozmieść osiem żetonów odłogów na polach uprawnych organizera Rolnika. Możesz je umieścić w dowolny sposób i w dowolnym miejscu, ale żetony nie mogą ze sobą sąsiadować (zasady sąsiadowania opisano na str. 8). Postaraj się zrobić to w taki sposób, aby zostawić wystarczająco duży pusty obszar pól uprawnych na poletka w początkowych etapach gry.

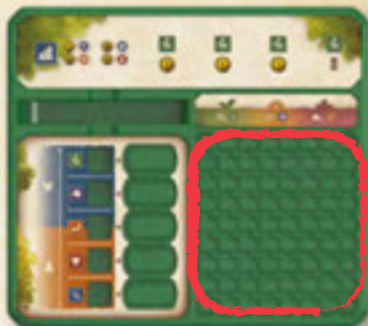


Podstawy rozgrywki

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

POLA UPRAWNE

Odkryty obszar organizera Rolnika reprezentuje jego **POLA UPRAWNE**. To tam właśnie umieszcza on w trakcie gry żetony upraw, inwentarza i zaplecza. Na początku gry pola uprawne są pokryte żetonami odłogów, które Rolnik może usunąć, zyskując przez to więcej gruntów pod uprawę.



Pola uprawne

UPRAWY, INWENTARZ I ZAPLECZE

Uprawy, inwentarz i zaplecze reprezentują wszelkie żetony, które Rolnik rozmieszcza na swoich polach uprawnych.

UPRAWY

Uprawy występują w trzech rodzajach: fasola, ziemniaki i truskawki. Żetony upraw są dwustronne i przedstawiają każdą uprawę w stanie **WYPLEWIONYM** i **ZAROŚNIĘTYM** (co dokładniej opisano w dalszych sekcjach). Pojedynczy żeton upraw stanowi jedną uprawę.

Fasola



Zarośnięta



Wyplewiona



Zarośnięte



Wyplewione

Truskawki



Zarośnięte



Wyplewione

INWENTARZ I ZAPLECZE

Rolnik może sprzedawać i kupować inwentarz oraz elementy zaplecza, które zapewniają dodatkowe zdolności usprawniające jego pracę. Wszystkie żetony inwentarza są identyczne. Żetony zaplecza są dwustronne, a każdy z nich ma inny koszt i oferuje inną zdolność.



Inwentarz



Zaplecze

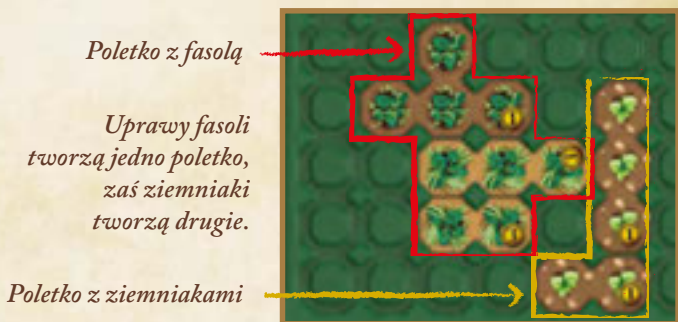
UPRAWA ROLI

Rolnik musi odpowiednio zarządzać umiejscowieniem żetonów upraw, inwentarza i zaplecza. Jeżeli dwa żetony dowolnego rodzaju stykają się bokami, uznaje się je za **SĄSIADUJĄCE**.



Dwie uprawy fasoli sąsiadują ze sobą. Uprawa ziemniaków nie sąsiaduje z żadną inną uprawą.

Grupa połączonych ze sobą, sąsiadujących upraw tego samego rodzaju (niezależnie od ich stanu) tworzy jedno **POLETKO**. Poletka mogą sąsiadować z innymi poletkami. Pojedynczy żeton uprawy niesąsiadujący z żadną inną uprawą tego samego rodzaju stanowi osobne poletko.



RYNECZEK

Kafelek roli Rolnika zawiera **RYNECZEK**, na którym kupuje on uprawy do sadzenia na swoich polach. Rynecek składa się z czterech straganów oznaczonych symbolem sadzenia. Na każdym straganie znajduje się jeden żeton uprawy, a rynecek uzupełnia się o zmierzchu.

Stragany (symbole sadzenia)



Rynecek







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 Rolnika.

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.

Jedyne, 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 Rolnika. Każdy krok rozpatrywany w oparciu o zasady opisane w Statucie miejskim oznaczono symbolem . Wszystkie pozostałe kroki są unikatowe dla Rolnika i opisano je w tym dzienniku postaci.



FAZA 1: ŚWIT

1. Określenie pogody 
2. Efekty pory roku 
3. Efekt pogody 
4. Akcje pogody

FAZA 2: POŁUDNIE

1. Akcje miejskie 
2. Akcja postaci 
 - Uprawa roli
 - Użycie umiejętności
3. Akcje robotników

FAZA 3: ZMIERZCH

1. Powrót postaci 
2. Powrót robotników 
3. Odświeżenie ryneczku

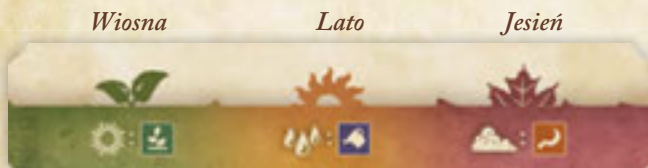
Faza 1: Świt

W tej sekcji opisano unikatowy krok dla Rolnika o świcie.

AKCJE POGODY

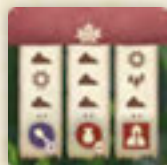
Zmieniające się pory roku i warunki pogodowe mogą w różny sposób wpływać na miasteczko, ale dla Rolnika mają one szczególne znaczenie. W końcu dobry Rolnik wie, jak najlepiej wykorzystać sprzyjającą pogodę.

Na kafelku roli Rolnika przedstawiono **TABELĘ POGODY**, która dla każdej pory roku wskazuje określoną pogodę, pozwalającą mu wykonać dodatkową akcję. Zima nie niesie ze sobą żadnych dodatkowych efektów, więc Rolnik może pominąć ten krok w trakcie tej pory roku.



Rolnik najpierw sprawdza obecną porę roku wskazaną przez odpowiedni kafelek na planszy miasteczka. Następnie sprawdza panującą danego dnia pogodę, wskazaną przez ostatnią dobraną i umieszczoną kartę pogody.

Kafelek pory roku (Jesień)

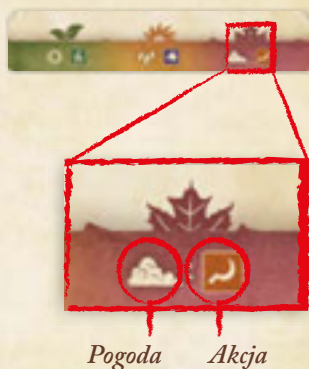


Jeżeli panująca danego dnia pogoda odpowiada tej wskazanej w tabeli pogody Rolnika, wykonuje on przypisaną do niej akcję. Poszczególne akcje opisano w dalszych sekcjach.

Panująca pogoda



Tabela pogody (Jesień)




Jest jesień, a panująca dziś pogoda odpowiada tej wskazanej dla jesieni w tabeli pogody Rolnika. Może on więc wykonać akcję zbiorów/zagospodarowania.



Faza 2: Południe



W południe Rolnik wykonuje 1 akcję postaci  (kolejno rozpatrując uprawę roli i użycie umiejętności), a następnie wykonuje dowolną liczbę dostępnych akcji robotników. Na kolejnych stronach opisano unikatowe akcje postaci i robotników Rolnika.

UPRAWA ROLI

Rolnik zajmuje się pracą na swoim gospodarstwie. Może w ramach tego zagospodarować odłogi, sadzić nowe uprawy, plewić już posadzone uprawy, zbierać plony na sprzedaż i zarządzać swoim inwentarzem oraz zapleczem.

Najpierw Rolnik wybiera jedną z pięciu akcji przedstawionych na swoim organizerze. Każda z tych akcji jest związana z określoną grupą robotników (duszki, mieszkańcy lub dowolna), co wskazuje odpowiedni symbol i kolor (niebieski dla duszków i pomarańczowy dla mieszkańców). Na przykład, dwie górne akcje są oznaczone symbolem duszków i niebieskim tłem, więc są związane z duszkami.

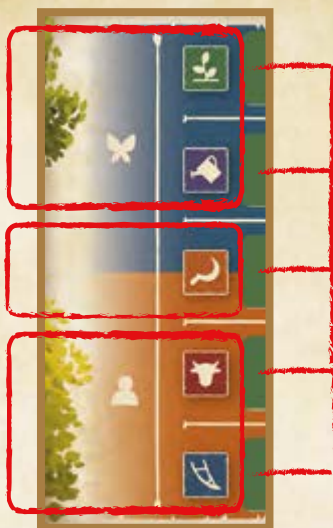
Rolnik może wybierać tylko spośród akcji pasujących do jego przywiązania (patrz Statut miejski str. 20). Jeżeli jest przywiązany do duszków, może wybrać spośród dwóch górnych akcji, a jeżeli jest przywiązany do mieszkańców, spośród dwóch dolnych. Środkową akcję może wybrać niezależnie od swojego przywiązania, ponieważ jest związana z obydwoma rodzajami robotników.



*Przywiązanie
do duszków*

*Przywiązanie
do robotników
dowolnego
rodzaju*

*Przywiązanie
do mieszkańców*



Akcje

Dzisiejsza akcja miejska Rolnika przywiązała go do duszków. Może więc wybrać sadzenie, plewienie lub zbiory/zagospodarowanie.

Każdy wybór pozwala Rolnikowi wykonać określoną akcję:



Sadzenie



Plewienie



*Zbiory lub
zagospodarowanie*



Inwentarz



Zaplecze

SADZENIE

Rolnik może umieszczać na swoich polach uprawnych nowe żetony upraw. Aby to zrobić, najpierw bierze z ryneczku jeden żeton uprawy. Jeżeli dany żeton znajduje się na jednym z trzech straganów oznaczonych kosztem, Rolnik musi najpierw zapłacić wskazaną dla danego straganu cenę, wydając swoje monety. Jeżeli bierze żeton uprawy ze skrajnego prawego straganu, nic go to nie kosztuje.

Zakup oznaczonego dwuczęściowego żetonu fasoli kosztuje Rolnika dwie monety.



Koszt

Następnie Rolnik umieszcza dany żeton uprawy na swoich polach uprawnych. Umieszczając żeton uprawy na polach, musi przestrzegać następujących zasad:

- 🌿 Żeton uprawy należy umieścić jego zarośniętą stroną do góry.
- 🌿 Żeton uprawy można dowolnie obrócić przed jego umieszczeniem.
- 🌿 Żeton uprawy należy umieścić na poletku z innymi żetonami tego samego rodzaju (bez znaczenia czy są zarośnięte, czy wyplewione). Jeżeli na polach uprawnych nie ma jeszcze żadnych żetonów danego rodzaju, Rolnik może umieścić nowy żeton w dowolnym miejscu.



Rolnik obraca żeton fasoli i umieszcza go na poletku z pozostałymi uprawami fasoli.

PLEWIENIE

Rolnik może wplewić jedną uprawę, zwiększając jej wartość.

Aby to zrobić, Rolnik wybiera dowolny zarośnięty żeton uprawy na swoich polach uprawnych i odwraca go na jego wplewioną stronę. Wplewione uprawy są bardziej wartościowe podczas rozpatrywania zbiorów, co opisano na kolejnych stronach.

Zarośnięta



Wplewiona



Odwracając żeton uprawy w ramach akcji plewienia, Rolnik może go dowolnie obrócić przed jego ponownym umieszczeniem, przestrzegając następujących zasad:

- 🌿 Żeton uprawy należy umieścić na tym samym poletku i w taki sposób, aby nie podzielił danego poletka na części.
- 🌿 Żeton uprawy można umieścić w dowolnym miejscu jego poletka, z zastrzeżeniem, że co najmniej jeden jego segment musi zajmować miejsce, które wcześniej zajmował dany żeton.



Rolnik odwraca i obraca trzyczęściowy żeton truskaśwek.

ZBIORY LUB ZAGOSPODAROWANIE

Rolnik może zarobić na sprzedaży swoich plonów lub zagospodarować jakiś odłóg.

Zbiory

Rolnik wybiera jeden żeton uprawy ze swoich pól uprawnych, otrzymuje wskazaną na nim ilość monet, a następnie usuwa dany żeton z pól uprawnych i umieszcza go z powrotem w worku.

Rolnik może zebrać dowolny żeton uprawy, niezależnie od jego stanu (zarośnięty lub wyplewiony). Zbiory mogą podzielić poletka na kilka części.



Rolnik otrzymuje 4 monety i usuwa z pól uprawnych czteroczęściowy żeton fasoli.

Zagospodarowanie

Rolnik wybiera jeden żeton odłogu ze swoich pól uprawnych, wydaje wskazane na nim monety, a następnie usuwa dany żeton z pól uprawnych i odkłada go z powrotem do puli.



Rolnik wydaje 3 monety, aby usunąć z pól uprawnych żeton odłogu.

INWENTARZ

(ZAKUPY, SPRZEDAŻ, PĘDZENIE LUB HODOWLA)

Rolnik może zarządzać swoim inwentarzem: kupować, sprzedawać, pędzić lub hodować. Może rozpatrzyć każdą z tych opcji raz, w dowolnej kolejności.

Zakupy

Rolnik wydaje trzy monety, aby wziąć z puli jeden żeton inwentarza i umieścić go w dowolnym pustym miejscu pól uprawnych.

Sprzedaż

Rolnik odkłada z powrotem do puli jeden żeton inwentarza z pól uprawnych, aby otrzymać dwie monety.

Pędzenie

Rolnik przenosi jeden żeton inwentarza z pól uprawnych na inne puste miejsce pól uprawnych.



Hodowla

Najpierw Rolnik wybiera dwa żetony inwentarza, sąsiadujące ze sobą i niewykorzystywane przez żadne aktywne zaplecze. Następnie za darmo umieszcza jeden żeton inwentarza z puli sąsiadująco z co najmniej jednym z wybranych żetonów.



ZAPLECZE (ZAKUPY LUB SPRZEDAŻ)



Rolnik zarządza swoim zapleczem.

Zasady zaplecza

Każdy żeton zaplecza ma NIEAKTYWNA i AKTYWNA stronę. Na nieaktywnej stronie wskazano koszt oraz niezbędny inwentarz, zaś aktywna strona przedstawia jakąś zdolność.

Żetony zaplecza należy zawsze umieszczać na polach uprawnych nieaktywną stroną do góry. Jeżeli w dowolnym momencie liczba żetonów inwentarza sąsiadujących z żetonem zaplecza będzie większa lub równa wskazanemu na nim niezbędnemu inwentarzowi, Rolnik odwraca dany żeton zaplecza na jego aktywną stronę. Kilka żetonów zaplecza może wykorzystywać na potrzeby sąsiedowania ten sam żeton inwentarza. Jeżeli w dowolnym momencie liczba sąsiadujących żetonów inwentarza spadnie poniżej niezbędnego inwentarza, Rolnik odwraca dany żeton zaplecza z powrotem na jego nieaktywną stronę.

Aktywna

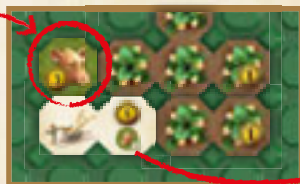


Nieaktywna



Koszt

Niezbędny inwentarz



Rolnik kupuje żeton inwentarza i umieszcza go sąsiadująco ze swoim pługiem. Niezbędny inwentarz w przypadku pługu wynosi jeden, więc Rolnik odwraca jego żeton na aktywną stronę.

Rolnik może rozpatrzeć zdolności aktywnych żetonów zaplecza na polach uprawnych za każdym razem, gdy zaistnieją określone okoliczności. Spis wszystkich elementów zaplecza i ich zdolności znajduje się na str. 32.

Akcja zaplecza

Rolnik może kupować i sprzedawać elementy zaplecza. Może rozpatrzeć jeden zakup i dowolną liczbę sprzedaży, w dowolnej kolejności.

🌿 **Zakupy:** Rolnik wybiera dowolny żeton zaplecza z puli, wydaje wskazane na nim monety, a następnie umieszcza go nieaktywną stroną do góry na dowolnym pustym miejscu pól uprawnych. Po umieszczeniu na polach uprawnych żetonów zaplecza nie można już przestawiać.

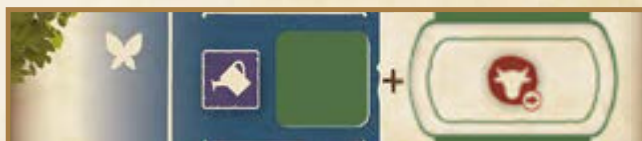


🌿 **Sprzedaż:** Rolnik wybiera dowolny żeton zaplecza z pól uprawnych, otrzymuje monety w ilości równej połowie jego ceny (zaokrąglając w dół), a następnie usuwa dany żeton z pól uprawnych i odkłada go z powrotem do puli. Rolnik może sprzedawać zarówno aktywne, jak i nieaktywne elementy zaplecza.



UŻYCIE UMIEJĘTNOŚCI

Rolnik może rozpatrzyć efekt umiejętności przypisanej w jego organizerze do akcji wybranej w ramach akcji postaci.



W ramach uprawy roli Rolnik wybrał akcję plewienia, może więc rozpatrzyć efekt zdobytej wcześniej umiejętności „Ranczer”.

Rozpatrzenie umiejętności jest opcjonalne. Zasady dotyczące zdobywania i rozpatrywania umiejętności opisano na str. 30.

AKCJE ROBOTNIKÓW

Rolnik ma w swoim organizerze do dyspozycji pięć akcji robotników, a wykonanie każdej z nich wymaga użycia kości odpowiedniego robotnika. Dwie z nich wymagają kości duszka, dwie wymagają kości mieszkańca, a jedna wymaga kości robotnika dowolnego rodzaju.



*Akcje
duszków*

*Akcja robotnika
dowolnego
rodzaju*

*Akcje
mieszkańców*

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

Aby użyć zatrudnionego robotnika, Rolnik bierze odpowiednią kość ze swojej przegródki na kości, osłabia ją (zmniejszając jej wartość o jeden) i umieszcza ją w polu akcji, którą chce wykonać. W polach akcji duszków można umieścić wyłącznie kości duszków, a w polach akcji mieszkańców – wyłącznie mieszkańców.

Po umieszczeniu kości w polu akcji robotnika, Rolnik rozpatruje daną akcję. Może on dzięki temu wykonać dowolną z akcji dostępnych w ramach uprawy roli, zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami.

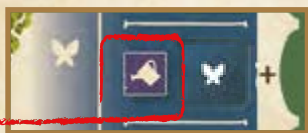
Weź kość z przegródki

Oslab ją

Umieść kość w polu akcji



Akcja



Ta akcja robotników pozwala Rolnikowi wykonać akcję plewienia.

Faza 3: Zmierzch



W tej sekcji opisano unikatowy krok dla Rolnika o zmierzchu.

ODŚWIEŻENIE RYNECZKU

Stragany na ryneczku uzupełniają swój asortyment w postaci nowych żetonów upraw w miejsce tych zasadzonych.

Najpierw Rolnik przesuwa wszystkie znajdujące się na ryneczku żetony w prawo tak, aby licząc od prawej na każdym straganie znajdował się jeden żeton uprawy. Następnie umieszcza na każdym pustym straganie jeden losowy żeton uprawy z worka.



Rolnik przesuwa żetony upraw w prawo, uzupełniając puste stragany.








Rolnik dodaje na ryneczek nowy żeton uprawy, ponieważ po przesunięciu żetonów został jeden pusty stragan.

Koniec pory roku

Na końcu pory roku każda postać rozpatruje swoje unikatowe kroki porządkowania. Postacie mogą rozpatrywać je równocześnie.

Poniżej znajduje się przebieg kroków porządkowania na koniec pory roku w przypadku Rolnika:

1. Efekty na koniec pory roku | 
2. Karty celów | 
3. Nowa talia pogody | 
4. Nowy kafelek pory roku | 
5. Porządkowanie postaci
6. Zmiana postaci | 

Rolnik rozpatruje swoje porządkowanie postaci zanim zdecyduje się na ewentualną zmianę postaci (opisaną w Statucie miejskim).

PORZĄDKOWANIE POSTACI

W ramach porządkowania postaci Rolnika tajemnicza więź duszków z naturą czasem skutkuje nagłym i nieokiełznanym wzrostem dzikiej roślinności na polach.

Rozrost

Rolnik wybiera dowolną kość duszka z wieży lub z puli i rzuca nią, po czym odkłada ją z powrotem odpowiednio do wieży lub puli, zachowując przy tym jej wynik. Następnie umieszcza na polach uprawnych żetony odłogów w liczbie równej wynikowi wyrzuconemu na kości.

Rolnik może dowolnie rozmieścić te żetony odłogów na polach uprawnych (nawet sąsiadująco). Jeżeli na polach uprawnych nie ma wystarczająco miejsca na te żetony, Rolnik musi usunąć jakieś żetony upraw, inwentarza lub zaplecza, aby zrobić miejsce na nowe żetony odłogów. Usuwane w ten sposób żetony nie zapewniają żadnych monet. Jeżeli Rolnik nie może umieścić jakichś żetonów odłogów, ponieważ są już w użyciu lub nie ma na nie miejsca przez inne żetony odłogów, umieszcza ich tyle, ile może.



Umiejętności

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

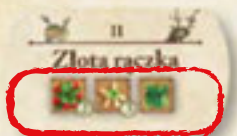
Kiedy postać zdobywa umiejętność, musi za nią jeszcze zapłacić. W przypadku Rolnika koszt umiejętności stanowią wyplewione uprawy.

Wydając jakąś uprawę, Rolnik usuwa ją z pól uprawnych i odkłada z powrotem do worka. Nie otrzymuje przy tym żadnych korzyści za zbiory (monety).

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.

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

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



Koszt umiejętności „Złota rączka” to trzy wyplewione uprawy ziemniaków, dwie wyplewione uprawy truskawek oraz jedna wyplewiona uprawa fasoli.

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

Spis umiejętności

W tej sekcji znajduje się opis wszystkich umiejętności Rolnika.

POZIOM I

- 🌿 **Zielarz** – Jeżeli dzisiejsza pogoda jest pochmurna, wykonaj akcję sadzenia.
- 🌿 **Ranczer** – Rozpatrz raz hodowlę.
- 🌿 **Planista** – Jeżeli dzisiejsza pogoda jest deszczowa, wykonaj akcję plewienia.
- 🌿 **Żniwiarz** – Jeżeli dzisiejsza pogoda jest słoneczna, wykonaj akcję zbiorów lub zagospodarowania.

POZIOM II


- 🌿 **Almanach rolnika** – Podejrzij dwie wierzchnie karty talii pogody. Następnie odłóż je z powrotem na wierzch talii w dowolnej kolejności.
- 🌿 **Kowboj** – Przenieś jeden żeton inwentarza na dowolne wolne miejsce pól uprawnych.
- 🌿 **Złota rączka** – Kup jeden żeton zaplecza za połowę ceny (zaokrąglając w górę).

POZIOM III


- 🌿 **Premie pracownicze** – Wydaj pięć monet, aby wzmocnić wszystkich zatrudnionych robotników w swoim organizerze.
- 🌿 **Działkowicz** – Zbierz jedną uprawę i wyplew inną uprawę z tego samego poletka.
- 🌿 **Ogrodnik** – Przenieś dowolną liczbę żetonów upraw.

Spis elementów zaplecza




 **Ul:** Na końcu każdej pory roku otrzymaj pięć monet.




 **Dystrybutor:** Wszelkie uprawy sadzone na poletku sąsiadującym z dystrybutorem są od razu wyplewione.




 **Ulepszony dystrybutor:** Wszelkie uprawy sadzone na poletku sąsiadującym z ulepszonym dystrybutorem są od razu wyplewione.




 **Nawóz:** Za każdym razem, gdy zbierasz uprawę z pola sąsiadującego z nawozem, otrzymaj jedną monetę.



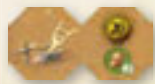
 **Ulepszony nawóz:** Za każdym razem, gdy zbierasz uprawę z pola sąsiadującego z ulepszonym nawozem, otrzymaj dwie monety.



 **Mini zoo:** Na końcu każdej pory roku otrzymaj 15 monet.



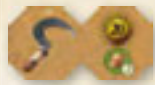
Pług: Po wykonaniu akcji sadzenia możesz zasadzić jedną dodatkową uprawę na poletku sąsiadującym z pługiem zgodnie z zasadami sadzenia.



Ulepszony pług: Po wykonaniu akcji sadzenia możesz zasadzić dwie dodatkowe uprawy na poletku (lub poletkach) sąsiadującym z ulepszonym pługiem zgodnie z zasadami sadzenia.



Sierp: Po wykonaniu akcji zbiorów możesz zebrać jedną dodatkową uprawę z poletka sąsiadującego z sierpem.



Ulepszony sierp: Po wykonaniu akcji zbiorów możesz zebrać dwie dodatkowe uprawy z poletka (lub poletek) sąsiadującego z ulepszonym sierpem.



Spryskiwacz: Po wykonaniu akcji plewienia możesz wyplewić jedną dodatkową uprawę z poletka sąsiadującego ze spryskiwaczem.



Ulepszony spryskiwacz: Po wykonaniu akcji plewienia możesz wyplewić dwie dodatkowe uprawy z poletka (lub poletek) sąsiadującego z ulepszonym spryskiwaczem.

Zapis rozgrywki

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



1. Odłóż figurkę oraz worek Rolnika do pudełka.
2. Zdejmij kafelek roli Rolnika z organizera.
3. Umieść wszystkie monety Rolnika oraz żetony upraw, inwentarza i zaplecza z puli w jego organizerze. Następnie umieść kafelek roli Rolnika z powrotem na jego miejscu w organizerze.
4. Zdejmij lewy kafelek planszетки Rolnika i umieść w organizerze nieużywane kafelki i żetony umiejętności i odłogów. Następnie umieść kafelek planszетки z powrotem na jego miejscu.
5. Na koniec zamknij organizer przykrywką, zachowując stan wszystkich elementów znajdujących się w grze.


Wznowienie rozgrywki

Aby wznowić rozgrywkę w przypadku Rolnika, wykonaj poniższe kroki.

1. Wyjmij z pudełka figurkę Rolnika. Wyjmij z organizera przechowywane w nim monety, kafelki nieużywanych umiejętności oraz nieużywane żetony upraw, inwentarza, zaplecza i odlogów.
2. Wyjmij z pudełka worek Rolnika, wsyp do niego nieużywane żetony upraw i umieść go obok organizera.
3. Stwórz ryneczek, zgodnie z zasadami opisanymi w przygotowaniu postaci na str. 6.



ROLNIK

 Zbiory lub zagospodarowanie

 Plevienie

 Sadzenie




 Inwentarz

 Zaplecze



 Sąsiadujący

FAZY DNIA



ŚWIT


1. Określenie pogody 
2. Efekty pory roku 
3. Efekt pogody 
4. Akcje pogody

POŁUDNIE

1. Akcje miejskie 
2. Akcja postaci 
 - *Uprawa roli*
 - *Użycie umiejętności*
3. Akcje robotników

ZMIERZCH

1. Powrót postaci 
2. Powrót robotników 
3. Odświeżenie ryneczku

*Kiedy zobaczysz symbol ,
zerknij do Statutu miejskiego.*