



*Mityczny Wiatr*

DZIENNIK RZEMIEŚLNICZKI



## Dzień 2

Muszę nieco przeorganizować swój warsztat. Każdy tu pracuje w pocie czoła i mam więcej zleceń niż jestem w stanie zrealizować. Nie mam nawet czasu pomyśleć nad nadaniem swoim wyrobom artystycznego szlif.

Wilbur, mój poprzedni czeladnik, z pewnością nie uwierzyłby w to, co potrafią zrobić tutaj duszki. Niektóre mistrzowsko obrabiają kamień, inne zaś tworzą prawdziwe cuda z drewna. Widziałam nawet przypominającą grzyba istotę, która zbudowała chatkę z błota w zaledwie kilka godzin. Muszę się jeszcze wiele nauczyć. Nie mogę się doczekać!



# Wstęp

Celem Rzemieślniczki jest wytwarzanie różnych towarów, i tym samym zaspokajanie potrzeb rozwijającego się miasteczka za sprawą swojego kunsztu i owoców swej pracy. Rzemieślniczka zarabia na sprzedaży swoich wyrobów, dodatkowo doskonali swoje rzemiosło i jakość oferowanych towarów w miarę realizacji zamówień. Zarówno jakość towarów, jak i tempo ich wytwarzania będzie się poprawiać wraz z rozwojem miasteczka.

TRUDNOŚĆ ★★☆☆

## ELEMENTY ROZGRYWKI

- ✦ **Materiały i towary:** Rzemieślniczka zbiera materiały, które potem obrabia w swoim warsztacie. Obrobione materiały może następnie sprzedawać z zyskiem (w postaci monet albo dodatkowych akcji) lub wykorzystać do wytwarzania towarów.
- ✦ **Zamówienia klientów:** Członkowie lokalnej społeczności składają zamówienia na wytworzenie różnych towarów. Realizując je, Rzemieślniczka otrzymuje różne nagrody, w tym dodatkowe akcje.
- ✦ **Jakość:** W miarę realizowania zamówień na konkretne towary, Rzemieślniczka szlifuje swoje rzemiosło, co przekłada się na ich coraz lepszą jakość. Wraz ze wzrostem jakości towarów, Rzemieślniczka może sobie za nie liczyć coraz wyższą stawkę.



# Elementy gry

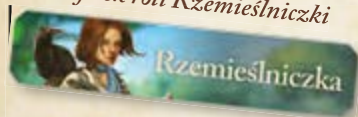
Kafelki planszетки  
Rzemieślniczkzi (3)



Organizer  
Rzemieślniczkzi



Kafelek roli Rzemieślniczkzi



Wskaźniki jakości (5)



Kafelki umiejętności (10)



Worek



Figurka  
Rzemieślniczkzi



Żetony  
materiałów (30):

tkanina (6)

skóra (6)

cedr (6)

brzoza (6)

papier (6)



Karty  
zamówień  
(25)





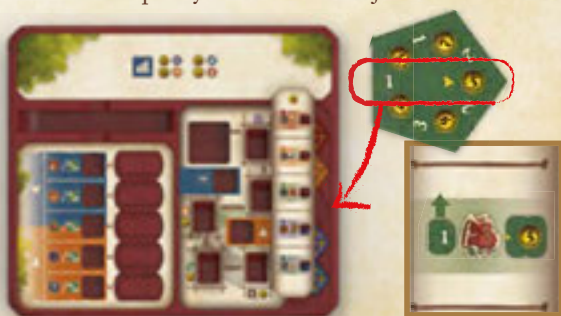
# Przygotowanie postaci

Aby przygotować Rzemieślniczkę do pierwszej rozgrywki, postępuj zgodnie z poniższym opisem. W przypadku kolejnych gier zapoznaj się z sekcjami dotyczącymi „Zapisu” i „Wznowienia” rozgrywki na stronach 26 i 27.

1. **Organizer Rzemieślniczki:** Umieść 3 kafelki planszетки i kafelek roli Rzemieślniczki w organizerze tak, jak to pokazano poniżej.



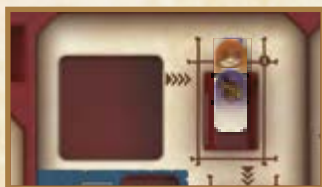
2. **Wskaźniki jakości:** Umieść pięć wskaźników jakości pod torem jakości tak, aby w każdym przypadku moneta z wartością 5 (wskazana przez żółtą strzałkę) była widoczna w prawym okienku toru jakości.



3. **Figurka, umiejętności i monety:** Umieść figurkę Rzemieśniczki, jej 10 kafelków umiejętności i żetony monet o łącznej wartości 10 obok organizera Rzemieśniczki. Kafelki umiejętności umieść zakryte, stroną z oznaczeniem poziomu umiejętności do góry.



4. **Warsztat:** Umieść dwa losowe żetony materiałów z puli na stanowisku roboczym „1” kafelka warsztatu.



5. **Materiały:** Umieść w worku po jednym żetonie każdego z pięciu rodzajów materiałów. Odlóż pozostałe materiały obok, tworząc pulę postaci.



6. **Karty zamówień:**

Podziel karty zamówień na pięć stosów, zgodnie z oznaczeniami liczby duszków na ich rewersie.

*Cztery stosy z różną liczbą duszków i jeden bez symbolu duszka.*



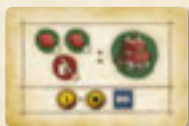
7. **Talia zamówień:**

Potasuj karty zamówień bez symbolu duszka, tworząc z nich zakrytą talię zamówień. Pozostałe cztery stosy zamówień odłóż na bok, nie będą potrzebne aż do zakończenia pierwszej pory roku.



8. **Początkowe zamówienie:**

Dobierz wierzchnią kartę talii zamówień i umieść ją odkrytą obok organizera Rzemieślniczki.



# Podstawy rozgrywki

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

## MATERIAŁY

Rzemieśniczka korzysta z **MATERIAŁÓW** do wytwarzania różnych towarów, takich jak torby, buty czy narzędzia. Pięć rodzajów materiałów reprezentują odpowiednie żetony:



*Tkanina*



*Skóra*



*Cedr*



*Brzoza*



*Papier*

W trakcie rozgrywki Rzemieśniczka zbiera materiały i obrabia je w swoim warsztacie, a następnie sprzedaje z zyskiem lub wykorzystuje do wytwarzania towarów, niezbędnych do realizacji zamówień klientów.

## WARSZTAT

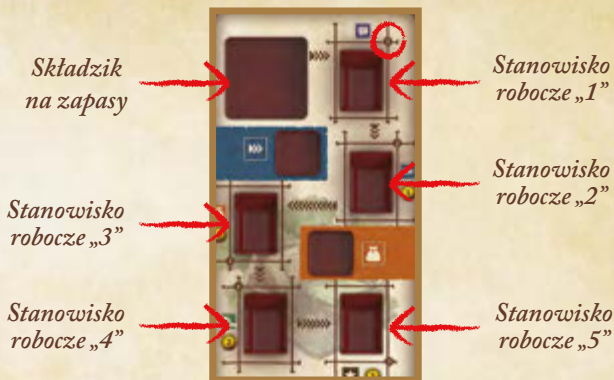
W swoim warsztacie Rzemieśniczka obrabia materiały i wytwarza z nich towary. Warsztat składa się z pięciu ponumerowanych przegródek, reprezentujących różne stanowiska robocze, przy których obrabia materiały.

W warsztacie znajduje się również przegródka reprezentująca składzik na zapasy, w którym Rzemieśniczka przechowuje zebrane materiały czekające na dalszą obróbkę.

W trakcie rozgrywki Rzemieśniczka może wykorzystywać obrobione w określonym stopniu materiały do wytwarzania towarów. Stopień obróbki każdego materiału określa numer stanowiska roboczego, przy którym się znajduje.



### Numer stanowiska



## TOR JAKOŚCI

Rzemieśniczka specjalizuje się w wytwarzaniu pięciu rodzajów towarów: plecaków, butów, zwojów, młotów i drobiazgow.



*Plecaki*



*Buty*



*Zwoje*



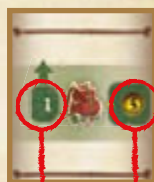
*Młoty*



*Drobiazgi*

Tor jakości z prawej strony organizera Rzemieśniczki określa jakość wytwarzanych towarów każdego z powyższych rodzajów. Realizując coraz więcej zamówień na towary określonego rodzaju, będzie wzrastał ich poziom jakości. To z kolei będzie się wiązało z coraz wyższymi dopłatami za ich jakość, dzięki czemu Rzemieśniczka przy realizacji kolejnych zamówień na dany towar będzie zarabiała coraz więcej pieniędzy. Realizowanie zamówień opisano na str. 18.

### Tor jakości



*Poziom  
jakości*

*Dopłata  
za jakość*

## 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 Rzemieślniczki.

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



### FAZA 1: ŚWIT

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

### FAZA 2: POŁUDNIE

1. Akcje miejskie 
2. Akcja postaci 
  - Zaopatrzenie i sprzedaż
  - Użycie umiejętności
  - Zbieranie materiałów
  - Obróbka materiałów
3. Akcje robotników


### FAZA 3: ZMIERZCH

1. Powrót postaci | 
2. Powrót robotników | 
3. Realizowanie zamówień

## Faza 1: Świt

Rzemieślniczka nie rozpatruje żadnych unikatowych kroków o świcie.

## Faza 2: Południe

W południe Rzemieślniczka wykonuje 1 akcję postaci  (kolejno rozpatrując zaopatrzenie lub sprzedaż, użycie umiejętności, zbieranie materiałów i obróbkę materiałów), a następnie wykonuje dowolną liczbę dostępnych akcji robotników. Na kolejnych stronach opisano unikatowe akcje postaci i robotników Rzemieślniczki.

### ZAOPATRZENIE LUB SPRZEDAŻ MATERIAŁÓW

Rzemieślniczka może zaopatrzyć się w jakiś materiał i dodać go do worka lub sprzedać obrobiony materiał z jednego ze stanowisk roboczych, aby zarobić pieniądze i wykonać jedną z akcji warsztatu (opisanych na str. 22).

Najpierw Rzemieślniczka wybiera jeden z pięciu rodzajów materiałów przedstawionych na swoim organizerze. Każdy z tych materiałów jest związany z określoną grupą robotników (duszki, mieszkańcy lub dowolna), co wskazuje odpowiedni symbol i kolor (niebieski dla duszków i pomarańczowy dla mieszkańców). Na przykład, dwa górne rodzaje materiałów są oznaczone symbolem duszków i niebieskim tłem, więc są związane z duszkami.



Rzemieśniczka może wybierać tylko spośród materiałów pasujących do jej przywiązania (patrz Statut miejski str. 20). Jeżeli jest przywiązana do duszków, może wybrać spośród dwóch górnych materiałów, a jeżeli jest przywiązana do mieszkańców, spośród dwóch dolnych. Środkowy materiał może wybrać niezależnie od swojego przywiązania, ponieważ jest związany z obydwojema rodzajami robotników.



Dzisiejsza akcja miejska Rzemieśniczki przywiązała ją do duszków.  
Może więc wybrać brzozę, papier lub tkaninę.

Następnie Rzemieśniczka wybiera czy chce się zaopatrzyć w wybrany materiał, czy go sprzedać.

## ZAOPATRZENIE

Aby się zaopatrzyć, Rzemieśniczka bierze jeden żeton wybranego przed chwilą materiału i umieszcza go w worku.

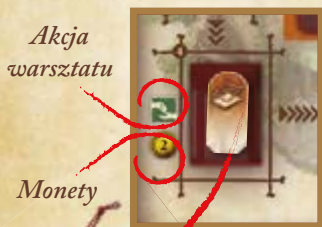


*Rzemieśniczka jest przywiązana do duszków i decyduje się zaopatrzyć w papier, wkłada więc do worka jeden żeton papieru.*

## SPRZEDAŻ

Rzemieśniczka bierze jeden żeton wybranego przed chwilą materiału z dowolnego stanowiska roboczego w warsztacie i umieszcza go w worku.

Następnie Rzemieśniczka otrzymuje monety wskazane przy danym stanowisku roboczym oraz wykonuje przypisaną do niego akcję warsztatu. Akcje warsztatu opisano na str. 22.



*Rzemieśniczka sprzedaje papier ze stanowiska roboczego „4”. Umieszcza dany żeton w worku, a następnie otrzymuje dwie monety i wykonuje akcję warsztatu (sprzedaż).*

## UŻYCIE UMIEJĘTNOŚCI

Rzemieśniczka może rozpatrzyć efekt umiejętności przypisanej w jej organizerze do materiału wybranego w ramach akcji postaci. Postacie zdobywają umiejętności w trakcie rozgrywki. Rozpatrzenie umiejętności jest opcjonalne. Zasady dotyczące zdobywania i rozpatrywania umiejętności opisano na str. 24.



*W ramach zaopatrzenia lub sprzedaży Rzemieśniczka wybrała brzozę, może więc rozpatrzyć efekt zdobytej wcześniej umiejętności „Produktywność”.*

## ZBIERANIE MATERIAŁÓW

Rzemieśniczka dobiera z worka trzy losowe żetony materiałów i umieszcza je w składziku na zapasy swojego warsztatu. W składziku na zapasy może znajdować się dowolna ilość materiałów.



*Rzemieśniczka dobiera tkaninę, skórę i papier, które umieszcza następnie w składziku na zapasy swojego warsztatu.*

## OBROBKA MATERIAŁÓW

Rzemieśniczka obrabia materiały znajdujące się w warsztacie. Aby to zrobić, najpierw wybiera czy chce **rozpocząć** obróbkę, czy **udoskonalić** już obrobiony materiał.

### ROZPOCZĘCIE

Rzemieśniczka bierze dowolny żeton materiału ze składziku na zapasy i przenosi go do stanowiska roboczego „1”. Przy każdym stanowisku roboczym mogą znajdować się maksymalnie 4 materiały.



### UDOSKONALANIE

Rzemieśniczka bierze dowolny żeton materiału ze składziku na zapasy i umieszcza go w worku. Następnie bierze z dowolnego stanowiska roboczego żeton materiału, odpowiadający temu usuniętemu ze składziku, i przenosi go do kolejnego stanowiska roboczego o wyższym numerze (jak wskazują strzałki w warsztacie).



*Rzemieśniczka usuwa ze składziku tkaninę i umieszcza ją w worku.*



*Następnie przenosi tkaninę ze stanowiska „2” do stanowiska „3”.*



## AKCJE ROBOTNIKÓW

Rzemieśniczka ma w swoim organizerze do dyspozycji siedem akcji robotników, a wykonanie każdej z nich wymaga użycia kości odpowiedniego robotnika. Trzy z nich wymagają kości duszka, trzy wymagają kości mieszkańca, a jedna wymaga kości robotnika dowolnego rodzaju.



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

Aby użyć zatrudnionego robotnika, Rzemieśniczka 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.

*Weź kość z przegródki*

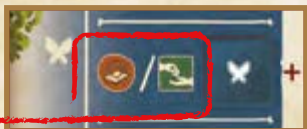
*Oslab ją*

*Umieść kość w polu akcji*



Po umieszczeniu kości w polu akcji robotnika, Rzemieślniczka rozpatruje daną akcję. W ramach tych akcji może się zaopatrzyć lub sprzedać materiał (zgodnie z zasadami ze str. 14), pozyskać dodatkowe materiały czy też wykonać dodatkową obróbkę (co opisano na str. 22).

*Akcja*



*Z użyciem tej akcji robotników Rzemieślniczka może rozpatrzeć zaopatrzenie lub sprzedaż papieru.*

## *Faza 3: Zmierzch*



W tej sekcji opisano unikatowy krok dla Rzemieślniczki o zmierzchu.

### REALIZOWANIE ZAMÓWIENÍ

W ramach tego kroku Rzemieślniczka może zrealizować tylko jedną z posiadanych kart zamówień, reprezentujących klientów zlecających wytworzenie towaru. Na karcie zamówienia wskazano materiały (po lewej) wymagane do wytworzenia towaru (po prawej). Materiały muszą być obrobione przynajmniej we wskazanym stopniu.

Aby zrealizować zamówienie, Rzemieślniczka musi wydać ze swojego warsztatu po jednym żetonie odpowiedniego materiału (rodzaj i minimalny stopień obróbki) za każdy widniejący na danej karcie symbol wymaganego materiału.

Każdy wydany materiał należy umieścić z powrotem w puli, a nie w worku.

*Wymagane materiały*



*Aby wytworzyć te buty, Rzemieśniczka musi mieć dwie skóry przy stanowisku „2” (lub wyższym) i tkaninę przy stanowisku „1” (lub wyższym).*

Następnie Rzemieśniczka otrzymuje wskazane na karcie zamówienia nagrody, które obejmują monety i akcje. Jeżeli w ramach nagrody widnieje symbol dopłaty za jakość, Rzemieśniczka otrzymuje dodatkowe monety o łącznej wartości równej dopłacie za jakość danego towaru.

*Nagroda*



*Tor jakości*








*Dopłata za jakość*

*Za wytworzenie tych butów Rzemieśniczka otrzymuje bazowo 1 monetę plus 5 dodatkowych monet w ramach dopłaty za jakość (zgodnie ze wskazaniem toru jakości). Następnie może wykonać akcję „Nowe zamówienie”.*

Po rozpatrzeniu nagrody z karty zamówienia, Rzemieśniczka umieszcza dane zrealizowane zamówienie w swoim obszarze gry. Posłuży ono później do poprawy jakości w ramach rozpatrywania odpowiedniej akcji (patrz Akcje warsztatu na str. 22).

## 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 Rzemieślniczki:

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

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





## PORZĄDKOWANIE POSTACI

W ramach swojego porządkowania postaci Rzemieślniczka musi stworzyć nową talię zamówień i dobrać z niej nowe karty, wykonując poniższe kroki:

1. **Karty zamówień:** Podziel wszystkie karty zamówień na pięć stosów, zgodnie z oznaczeniami liczby duszków na ich rewersie (tak jak w ramach przygotowania postaci na str. 6). Dotyczy to również niezrealizowanych kart zamówień znajdujących się w obszarze gry Rzemieślniczki.
2. **Duszki w grze:** Policz znajdujące się w grze kości duszków – dotyczy to wszystkich duszków znajdujących się na planszy miasteczka oraz w organizerach postaci.
3. **Nowa talia zamówień:** Zbierz wszystkie stosy kart zamówień oznaczone taką samą lub mniejszą liczbą duszków (w tym te bez symbolu duszka) niż liczba kości duszków w grze. Następnie potasuj je razem i utwórz z nich nową zakrytą talię zamówień.
4. **Nowe karty zamówień:** Dobierz z wierzchu talii zamówień tyle kart, ile jest kości mieszkańców w grze – dotyczy to wszystkich mieszkańców znajdujących się na planszy miasteczka oraz w organizerach postaci. Umieść dobrane karty odkryte w obszarze gry Rzemieślniczki jako zamówienia oczekujące na realizację.



# Akcje warsztatu

Każda z pięciu akcji warsztatu jest oznaczona obok jednego ze stanowisk roboczych w warsztacie Rzemieślniczki. Kiedy Rzemieślniczka sprzeda materiał z danego stanowiska roboczego, może wykonać przypisaną do niego akcję.

## NOWE ZAMÓWIENIE

Rzemieślniczka dobiera wierzchnią kartę z talii zamówień i umieszcza ją odkrytą w swoim obszarze gry. Jeżeli w talii zamówień nie ma już kart, należy zignorować ten efekt.

## DODATKOWA OBRÓBKA

Rzemieślniczka przenosi 1 dowolny żeton materiału z dowolnego stanowiska roboczego lub składziku na zapasy do następnego stanowiska roboczego o wyższym numerze. Nie musi przy tym usuwać żadnego żetonu materiału. Nie można przenieść żetonu materiału ze stanowiska roboczego „5”. Jeżeli w warsztacie nie ma żadnych materiałów, które można by przenieść, należy zignorować ten efekt.

## DODATKOWE MATERIAŁY

Rzemieślniczka dobiera z worka jeden losowy żeton materiału i umieszcza go w składziku na zapasy swojego warsztatu. Jeżeli w worku nie ma już materiałów, należy zignorować ten efekt.

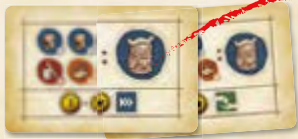
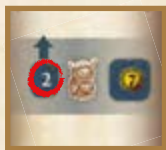
## SPRZEDAŻ

Rzemieślniczka bierze dowolny żeton materiału z dowolnego stanowiska roboczego swojego warsztatu i umieszcza go w worku. Następnie otrzymuje monety wskazane przy danym stanowisku roboczym oraz wykonuje przypisaną do niego akcję. Jeżeli przy stanowiskach roboczych nie ma żadnych materiałów, należy zignorować ten efekt.

## POPRAWA JAKOŚCI ★

Rzemieśniczka może odrzucić jedną lub kilka kart zrealizowanych zamówień, aby poprawić jakość wytwarzanych towarów danego rodzaju o jeden.

Aby poprawić jakość towaru określonego rodzaju, Rzemieśniczka musi odrzucić karty zrealizowanych zamówień na dany towar w liczbie równej obecnemu poziomowi jakości danego towaru. Na przykład, jeżeli poziom jakości wytwarzanych przez Rzemieśniczkę drobiazgów wynosi 2, aby podnieść ich poziom jakości do 3, musi ona odrzucić 2 karty zrealizowanych zamówień na drobiazgi. Wszystkie odrzucane w ten sposób karty zamówień należy z powrotem wtasować do talii zamówień.



*Poziom jakości wytwarzanych drobiazgów wynosi 2, więc Rzemieśniczka odrzuca 2 karty zrealizowanych zamówień na drobiazgi, aby poprawić jakość.*

Kiedy poprawia się jakość towaru, należy raz obrócić jego wskaźnik jakości (pod kafelkiem toru jakości) przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Wskaźniki jakości są dwustronne – kiedy wskaźnik jakości osiągnie maksymalny poziom na pierwszej stronie (3), przy kolejnej poprawie jakości należy go odwrócić na drugą stronę.



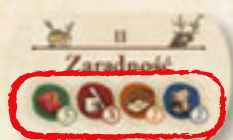
# Umiejętności

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 Rzemieślniczki koszt umiejętności stanowią materiały obrobione przynajmniej we wskazanym stopniu. Materiały zużyte do wykupienia umiejętności należy odłożyć do puli (a nie do worka).

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 „Zaradność”, jeden z duszków widniejących na kafelku tej umiejętności musi być w grze.*



*Koszt umiejętności „Zaradność” to tkanina o stopniu obróbki 5, brzoza o stopniu obróbki 3 oraz papier i cedr o stopniu obróbki 2.*

Po opłaceniu kosztu umiejętności, Rzemieślniczka 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.

Rzemieślniczka może skorzystać z efektu jednej ze swoich wykupionych umiejętności w ramach akcji użycia umiejętności, opisanej na str. 15.



# Spis umiejętności

W tej sekcji znajduje się opis wszystkich umiejętności Rzemieślniczkii.

## POZIOM I

- 🍀 **Produktywność** – Dobierz z worka jeden losowy żeton materiału i umieść go w składziku na zapasy.
- 🍀 **Doświadczenie** – Dodaj do worka jeden żeton materiału dowolnego rodzaju.
- 🍀 **Ekspresowa robota** – Przenieś dowolny żeton materiału w warsztacie do następnego stanowiska roboczego o wyższym numerze (także ze składziku do stanowiska „1”).
- 🍀 **Lojalność** – Wydaj 1 monetę, aby wzmocnić swojego zatrudnionego robotnika.

## POZIOM II

- 🍀 **Zawsze otwarte** – Sprzedaj jeden materiał z warsztatu.
- 🍀 **Dobra reklama** – Odłóż do worka jeden żeton materiału z warsztatu, aby dobrać jedną kartę zamówienia.
- 🍀 **Zaradność** – Wydaj jedną monetę, aby zamienić miejscami dwa dowolne żetony materiałów w warsztacie.

## POZIOM III

- 🍀 **Premie pracownicze** – Wydaj pięć monet, aby wzmocnić wszystkich zatrudnionych robotników w swoim organizerze.
- 🍀 **Fuszerka** – Obniż poziom jakości dowolnego towaru o jeden. Natychmiast otrzymaj jego dopłatę za jakość.
- 🍀 **Nadgodziny** – Przenieś dowolny znajdujący się w warsztacie żeton materiału do stanowiska roboczego o wyższym maksymalnie o 2 numerze.

# Zapis rozgrywki

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



1. Odłóż figurkę oraz worek (wraz ze znajdującymi się w nim materiałami) Rzemieślniczki do pudełka.
2. Zdejmij kafelek roli Rzemieślniczki z organizera.
3. Umieść wszystkie monety Rzemieślniczki oraz materiały z puli w jej organizerze.
4. Zbierz wszystkie karty zamówień w jeden zakryty stos i umieść go w organizerze. Umieść karty zrealizowanych zamówień odkryte na jego wierzchu. Następnie umieść kafelek roli Rzemieślniczki z powrotem na jego miejscu w organizerze.
5. Zdejmij lewy kafelek planszетки Rzemieślniczki i umieść w organizerze kafelki nieużywanych umiejętności. Następnie umieść kafelek planszетки z powrotem na jego miejscu.
6. Zdejmij środkowy kafelek planszетки Rzemieślniczki i umieść żetony materiałów na płasko w przegródkach odpowiednich stanowisk roboczych i składziku. 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 Rzemieśniczki, wykonaj poniższe kroki.

1. Wyjmij z pudełka figurkę oraz worek Rzemieśniczki. Wyjmij z organizera przechowywane w nim monety, karty zamówień oraz kafelki nieużytych umiejętności.
2. Wyjmij z organizera materiały tworzące pulę i odłóż je na bok.
3. Oddziel odkryte karty zrealizowanych zamówień od pozostałych kart zamówień. Rozpatrz opisane na str. 21 porządkowanie postaci, aby przygotować talię zamówień na tę porę roku.






## RZEMIEŚLNICZKA



 Tkanina	 Plecaki	 Sprzedaż
 Papier	 Zwoje	 Zbieranie materiałów
 Skóra	 Buty	 Obróbka materiałów
 Brzoza	 Młoty	 Nowe zamówienie
 Cedr	 Drobiazgi	 Poprawa jakości
 Dowolny materiał	 Dopłata za jakość	

## FAZY DNIA



### ŚWIT


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

### POŁUDNIE

1. Akcje miejskie 
2. Akcja postaci 
  - *Zaopatrzenie lub sprzedaż*
  - *Użycie umiejętności*
  - *Zbieranie materiałów*
  - *Obróbka materiałów*
3. Akcje robotników

### ZMIERZCH

1. Powrót postaci 
2. Powrót robotników 
3. Realizowanie zamówień

*Kiedy zobaczysz symbol , zerknij do Statutu miejskiego.*