

*Mityczny Wiatr*  
STATUT MIEJSKI



PIERWSZE KROKI







W okolicy od dawna dało się słyszeć legendy o tajemniczej i pełnej mitów dolinie. Dzisiejsze przypadkowe spotkanie z niewielkimi magicznymi istotami, zwanymi duszkami, potwierdziło, że istnieje ona naprawdę. Duszki zaprosiły was, byście uczynili to miejsce waszym nowym domem.

Nie znacie co prawda ich zamiarów, ale w obliczu trudności w znalezieniu nowego domu nie możecie zmarnować takiej okazji. Fiks, duszek opiekuńczy, poprowadziła was wraz z gronem najbliższych towarzyszy przez górski przesmyk, wprost do Doliny Mitycznego Wiatru.

Jej widok zapał wam dech, zaś piękno przewyższyło najśmielsze nawet oczekiwania. Ku waszemu zdumieniu, dostrzeżliście ślady dawnych zabudowań i górującą nad nimi prastarą wieżę. Najwyraźniej nie wy pierwsi tu dotarliście..|



# Spis treści

Elementy gry.....	6-7
Przygotowanie rozgrywki.....	8-12
Podstawy rozgrywki.....	13-16
Przebieg rozgrywki.....	17-35
Świt.....	18-19
Południe.....	20-27
Zmierzch.....	28
Koniec pory roku.....	29-31
Dodatkowe zasady.....	32-35
Schemat rozbudowy.....	36-37
Spis budynków.....	38-43
Zapis i wznowienie rozgrywki.....	44-45
Wyjaśnienia.....	45-47
Ulepszenia (Uwaga spoilery!).....	48-49
Osiągnięcia.....	50





## O mądzie gry

*Mityczny Wiatr* jest kooperacyjną grą dla 1-4 graczy, w której każdy gracz pokieruje unikatową postacią o określonej roli. W trakcie gry postacie współpracują, aby założyć i rozbudować miasteczko w magicznej Dolinie Mitycznego Wiatru. Pracują nad osiągnięciem różnych celów, wznosząc w mieście nowe budynki, podróżując po okolicy, nawiązując relacje z tajemniczymi duszkami zamieszkującymi dolinę i rozwijając umiejętności w obrębie swoich indywidualnych profesji.

*Mityczny Wiatr* jest grą otwartą, przez co nie ma konkretnego, wyraźnie określonego zakończenia. Chociaż ukończenie jakiegoś wątku fabularnego można uznać za naturalny koniec rozgrywki, gracze mogą kontynuować grę tak długo, jak chcą, na przestrzeni dowolnej liczby rozgrywek. W miarę postępów w grze ich miasteczko będzie się rozwijać i rozrastać, odzwierciedlając zmieniające się pory roku i wpływ poszczególnych mieszkańców na przestrzeni mijającego czasu. Wszelkie postępy i stan gry można z łatwością zapisać dzięki znajdującym się w pudełku organizmom, które umożliwiają szybkie i proste złożenie obecnej rozgrywki i przygotowanie kolejnej.



# Elementy gry



Karty wydarzeń (154)



Karty przygód (80)  
Kafelek nieznaną przygody



Karty pogody (9)



Żetony celów (5)



Główny organizzer



Karty celów (28)



Dwustronny separator kości



Karty budynków (42)



Kafelki pór roku (2)

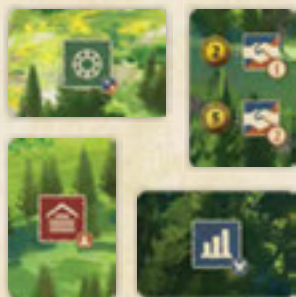


Karty lasu (12)





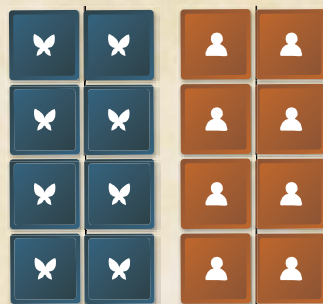
Plansza miasteczka (3 części)



Kafelki akcji miejskich (4)



Znaczniki zasobów miejskich  
(4, plus 4 dodatkowe)



Robotnicy  
Kości duszków (8)  
Kości mieszkańców (8)



Tajemnicze koperty (4)



Monety (120)  
o wartości 1 (52)  
o wartości 5 (44)  
o wartości 10 (24)

# Pierwsze kroki

Zasady gry *Mityczny Wiatr* są podzielone na dwa rodzaje książeczek: **STATUT MIEJSKI** i **DZIENNIKI POSTACI**. Opisy niektórych zasad mogą odsyłać do poszczególnych książeczek, co wskazują poniższe symbole:



**STATUT MIEJSKI**



**DZIENNIKI POSTACI**

Statut miejski (który właśnie czytasz) zawiera podstawowe zasady gry, w tym przygotowanie rozgrywki i opis poszczególnych elementów. Naukę zasad *Mitycznego Wiatru* najlepiej rozpocząć właśnie od Statutu miejskiego.

Po zapoznaniu się ze Statutem miejskim i podstawowymi zasadami rozgrywki, gracze powinni sięgnąć po dzienniki postaci. Każda postać ma własny dziennik postaci, opisujący unikatowe dla niej zasady. Aby ułatwić graczom wybór, dziennik każdej postaci na wstępie opisuje w skrócie daną postać i jej styl gry. Po wybraniu postaci należy dokładniej zapoznać się z odpowiednim dziennikiem, aby poznać szczegółowe zasady dotyczące jej unikatowych mechanik.

Gra solo przebiega bez żadnych dodatkowych modyfikacji, jednak najlepiej, żeby gracz z początku pokierował tylko jedną postacią. W późniejszych etapach gry można urozmaicić rozgrywkę, dodając po zakończeniu pory roku kolejne postaci.

## **WSKAZÓWKA**

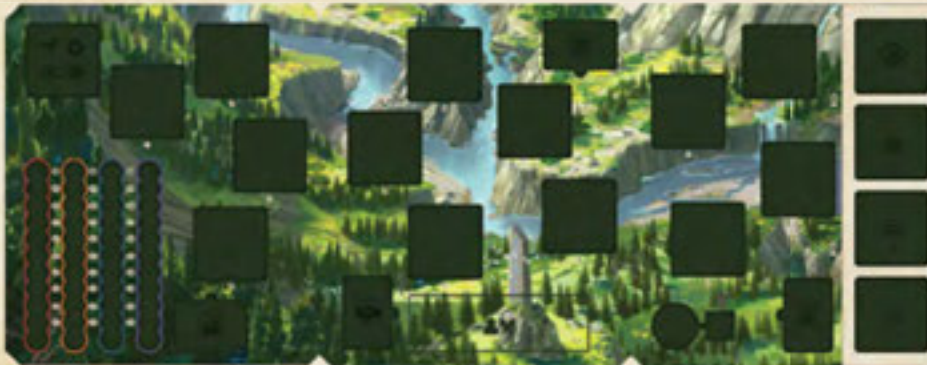
*Aby łatwiej wyjmować poszczególne żetony z organizerów, delikatnie naciśnij żeton z jednej strony, aby lekko go unieść.*



# Przygotowanie pierwszej rozgrywki

Aby przygotować pierwszą rozgrywkę w *Mityczny Wiatr*, postępuj zgodnie z poniższym opisem. W przypadku kolejnych gier zapoznaj się z sekcjami dotyczącymi „Zapisu” i „Wznowienia” rozgrywki na stronach 44 i 45.

1. **Plansza miasteczka:** Umieść trzy części miasteczka na środku stołu tak, aby każdy z graczy miał łatwy dostęp do planszy.



2. **Początkowa pora roku:** Umieść kafelek pory roku oznaczony jako wiosna (🌱) na polu pory roku, znajdującym się w pierwszej części planszy miasteczka.



3. **Początkowe zasoby:** Umieść każdy z czterech znaczników zasobów na odpowiadającym mu torze, znajdującym się w pierwszej części planszy miasteczka. Początkowy poziom każdego z zasobów wynosi „1”.



4. **Karty lasu:** Weź 12 kart lasu, a następnie umieść każdą z nich (stroną z lasem do góry) na odpowiednim polu planszy miasteczka, zgodnie z oznaczonymi numerami. Nie ma karty lasu dla pola „7”.

*Umieść kartę lasu „6”  
na polu „6” planszy  
miasteczka.*



5. **Kafelki akcji miejskich:** Umieść kafelki akcji miejskich na odpowiednich polach planszy miasteczka, zgodnie z ich oznaczeniami.



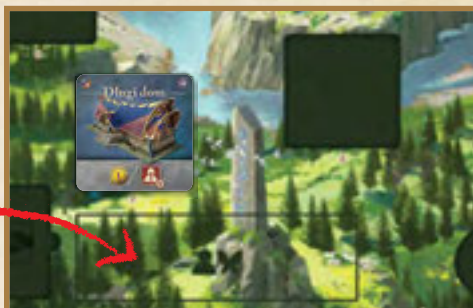
6. **Długi dom:** Umieść kartę budynku „Długi dom” odkrytą na polu „7” planszy miasteczka.





7. **Początkowi robotnicy:** Weź po jednej kości duszka (niebieskiej) i mieszkańca (pomarańczowej), rzuć nimi, a następnie umieść je na znajdującym się przy wieży polu planszy miasteczka. Jeżeli na którejś kości wyrzucisz pustą ściankę, przerzucaj ją do momentu uzyskania innego wyniku.

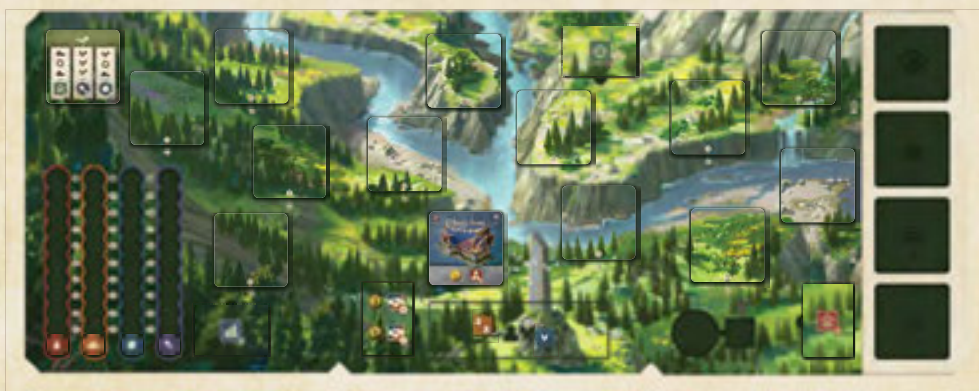
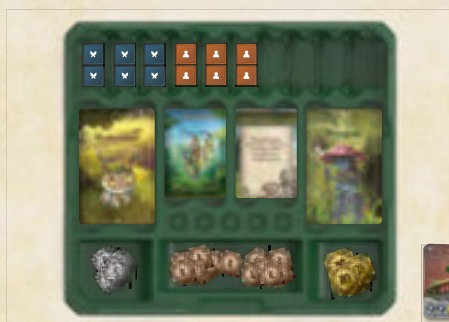
*Po rzucie kośćmi umieść je na polu planszy miasteczka obok wieży.*



8. **Wydarzenia:** Umieść kartę wydarzenia 1 w głównym organizerze.
9. **Talia przygód:** Weź karty przygód 01-10 i potasuj je, tworząc talię przygód (stroną z nazwą przygody do góry). Umieść kafelek nieznaną przygody na wierzchu talii, a następnie umieść talię w głównym organizerze.
10. **Talia pogody:** Weź talię pogody i umieść ją w głównym organizerze. **Nie** tasuj jej.
11. **Talia celów:** Weź karty celów 01-07, potasuj je, a następnie umieść w głównym organizerze. Odkryj wierzchnią kartę talii.



12. **Pula:** Umieść monety, żetony celów i nieużywane kości robotników w głównym organizerze, tworząc pulę ogólną. Karty budynków umieść w stosie obok głównego organizera – są jawne i gracze mogą je przeglądać w dowolnym momencie.
13. **Postacie:** Każdy gracz wybiera swoją postać i przygotowuje ją zgodnie z odpowiednim dziennikiem postaci. Każda postać pełni unikatową rolę i wiąże się z innym stylem gry, co opisano na stronie 14. Na końcu pory roku każdy gracz może zmienić kierowaną przez siebie postać na inną.





# Podstawy rozgrywki

W tej sekcji opisano podstawowe elementy i pojęcia występujące w grze *Mityczny Wiatr*.

## POSTACIE

W trakcie gry każdy z graczy kontroluje jedną postać. Są one reprezentowane przez figurki, umieszczane na planszy miasteczka gdy odwiedzają i korzystają z różnych miejsc w całej dolinie. Poza figurką, każda postać ma także zestaw własnych unikatowych elementów, w tym między innymi osobny organizjer. Jest on wykorzystywany zarówno w trakcie gry, jak i do przechowywania elementów postaci pomiędzy kolejnymi rozgrywkami. Poszczególne elementy każdej postaci oraz dotyczące ich zasady szczegółowo opisano w odpowiednich **DZIENNIKACH POSTACI**.



FIGURKA POSTACI



ORGANIZER POSTACI

*Powyżej pokazano figurkę oraz organizjer postaci Rzemieślniczki.*

## OPISY POSTACI

*Oto kilka słów na temat dostępnych w grze postaci. Nieco bardziej szczegółowe opisy znajdują się na str. 3 dziennika danej postaci.*

**Rzemieślniczka:** Celem Rzemieślniczki jest wytwarzanie różnych przedmiotów dla mieszkańców miasteczka. Wraz z doskonaleniem swojego rzemiosła, wzrastać będzie jakość jej towarów, a co za tym idzie – zyski z ich sprzedaży.

**Rolnik:** Celem Rolnika jest sadzenie i uprawianie roślin w celu sprzedaży z zyskiem. Uprawy występują w formie elementów układanki, które Rolnik musi odpowiednio rozmieścić na swoich poletkach.

**Handlarka:** Celem Handlarki jest kupowanie i sprzedawanie towarów na rynku. Musi przy tym zwracać szczególną uwagę na podaż i popyt różnych towarów, a także rywalizować z innymi handlarzami.

**Leśniczy:** Celem Leśniczego jest eksploracja okolicy i zbieranie zasobów dla miasteczka. Leśniczy poświęca swój czas głównie na przygotowania i wyruszanie na ekspedycje w różne zakątki doliny.





## PLANSZA MIASTECZKA

Plansza miasteczka reprezentuje region Doliny Mitycznego Wiatru, w którym powstaje nowe miasteczko. To właśnie tutaj gracze wnoszą budynki, zarządzają wspólnymi zasobami i umieszczają figurki swoich postaci podczas wykonywania akcji w trakcie swojej tury.

## **OBSZARY**

Na planszy miasteczka znajduje się 13 ponumerowanych **OBSZARÓW**, które rozpoczynają grę zakryte kartami lasu (oraz Długim domem). W miarę postępów w grze, gracze mogą usuwać karty lasu, tworząc w ten sposób działki pod zabudowę.

## **ZASOBY**

Na planszy miasteczka znajdują się cztery tory zasobów, wskazujące poziom każdego z czterech rodzajów wspólnych zasobów, z których mogą korzystać postacie.



KULTURA



DOCHÓD



PRODUKCJA



ŻYWNÓŚĆ

W trakcie gry każdy z tych zasobów można zyskiwać lub tracić. Gdy do tego dochodzi, przesunij odpowiednio znacznik zasobu w górę lub w dół odpowiedniego toru, odzwierciedlając w ten sposób liczbę zasobów, jakimi dysponuje miasteczko.

*Poziom żywności wynosi 2 i miasteczko zyskuje kolejne 2. Przesunij znacznik żywności o 2 pola w górę toru zasobu, aby oznaczyć nowy poziom żywności miasteczka, wynoszący 4.*



## ROBOTNICY I MONETY



Robotnicy i monety to dodatkowe środki, jakimi dysponują postacie. W przeciwieństwie do zasobów, środki te nie są wspólne, lecz przypisane do każdej postaci osobno.

## ROBOTNICY

W trakcie gry do miasteczka będą przybywać robotnicy z każdego zakątka doliny. Dzielą się oni na dwa rodzaje: duszki (niebieskie kości) oraz mieszkańców (pomarańczowe kości). Kiedy zyskujesz robotnika dowolnego rodzaju, weź odpowiednią kość z puli, rzuć nią i umieść ją w obszarze wieży na planszy miasteczka. Analogicznie kiedy tracisz jakiegoś robotnika, usuń jego kość z obszaru wieży i odłóż ją z powrotem do puli.



W trakcie gry postacie mogą zatrudniać pracowników do pomocy w różnych zadaniach. Liczba symboli widocznych na kości wskazuje aktualną wartość danego robotnika.

Te wartości mogą się zmieniać wskutek rzucania kośćmi lub ich obracania. Efekty gry, które nakazują obrócić kość, są przedstawione w formie symbolu odpowiedniego robotnika (duszek lub mieszkańiec) oraz strzałki wskazującej, czy należy go wzmocnić (zwiększając wartość) , czy osłabić (zmniejszając wartość) .




*Wzmocnij duszka w wieży*



*Oslab mieszkańca w wieży*

Aby wzmocnić lub osłabić robotnika, odpowiednio zwiększ lub zmniejsz jego wartość o 1. Nie możesz wzmocnić kości wskazującej „3” ani osłabić kości wskazującej „0”. Jeżeli w jakimkolwiek momencie któraś z kości przy wieży ma wartość „0”, natychmiast ją przerzuć. Jeżeli jakiś efekt nakazuje ci rzucić kością, zwróć ją potem w miejsce, z którego ją zabrałeś, nie zmieniając przy tym wyrzuconego wyniku.

## MONETY

Monety reprezentują pieniądze w *Mitycznym Wietrze*. Postacie mogą je wydawać i zyskiwać na różne sposoby, a także korzystać z nich do wykonywania niektórych opisanych dalej akcji podstawowych. Gracze oznaczają swój majątek za pomocą żetonów monet o nominałach 1, 5 oraz 10 i mogą w dowolnym momencie rozmieniać swoje monety z tymi z puli. Wszystkie wartości monetarne przedstawiono z użyciem symbolu .

Jeżeli zabraknie monet w puli, należy użyć dowolnych zamienników.





# Przebieg rozgrywki

Rozgrywka w *Mityczny Wiatr* toczy się na przestrzeni kilku PÓR ROKU, a każda z nich składa się z kilku rund zwanych DNIAМИ. W trakcie dnia postacie rozpatrują trzy kolejne fazy: ŚWIT, POŁUDNIE i ZMIERZCH. Każda z tych faz składa się z różnych kroków i akcji wpływających na miasteczko, szczegółowo opisanych w odpowiednich sekcjach Statutu miejskiego.

Każda z postaci może również rozpatrywać różne dodatkowe kroki i akcje, które są dla niej unikatowe i powiązane z jej konkretną profesją. Zostały one dokładniej opisane w odpowiednich dziennikach postaci.

*Mityczny Wiatr* nie ma jasno określonego zakończenia ani zwycięzcy. Gracze powinni się raczej nastawić na spokojną rozgrywkę i odkrywanie gry we własnym tempie, na przestrzeni tylu sesji, ilu tylko zapragną. Grając w *Mityczny Wiatr*, gracze mogą zakończyć pojedynczą rozgrywkę wraz z końcem pory roku i zapisać swoje postępy na poczet kolejnych sesji z grą.

## 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 rozpatrzeć całkowicie indywidualnie.*

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



## FAZA I: ŚWIT

*Każdy dzień rozpoczyna się o świcie. Wtedy też okazuje się, jaka pogoda panuje w Dolinie Mitycznego Wiatru, a ta z kolei przynosi różne korzyści lub zwiastuje trudności, jakim w nadchodzących dniach będzie musiało sprostać miasteczko.*

W trakcie tej fazy gracze określają pogodę na dany dzień, a następnie rozpatrują wszelkie wynikające z tego efekty pory roku oraz efekty pogody. Tę fazę należy rozpatrzyć w następujący sposób:

1. **Określenie pogody:** Dobierz wierzchnią kartę z talii pogody i umieść ją odkrytą obok planszy miasteczka. Symbol widniejący w górnej części karty wskazuje, czy dzień będzie słoneczny, pochmurny czy deszczowy.



*Słonecznie*



*Pochmurno*



*Deszczowo*

W przypadku pierwszego dnia danej pory roku odkryta będzie tylko jedna karta pogody. Rozpatrując kolejne dni, umieść nową odkrytą kartę pogody na poprzedniej karcie tak, aby widoczne były wszystkie symbole pogody z poprzednich dni.



*O świcie trzeciego dnia obok planszy miasteczka będą się już znajdowały 2 odkryte karty pogody.*



2. **Efekty pory roku:** Na każdym kafelku pory roku widnieją trzy różne **WZORCE POGODOWE**. Wzorzec pogody to składająca się z symboli pogody kolumna, którą należy odczytywać od góry do dołu. Każdy wzorzec pogody ma również powiązany z nim **EFEKT PORY ROKU**.



Rozpatrując ten krok, sprawdź symbole pogody widniejące na trzech ostatnich odkrytych kartach pogody, znajdujących się obok planszy miasteczka. Jeżeli (czytane od góry do dołu) odpowiadają one któremuś z wzorców pogodowych na kafelku pory roku, rozpatrz dany efekt pory roku.

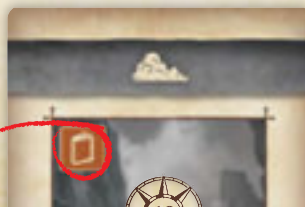
*Symbole na kartach pogody odpowiadają prawemu wzorcowi pogodowemu z kafelka pory roku, należy więc rozpatrzyć powiązany z nim efekt pory roku.*



Efekty pory roku mogą wpływać na miasteczko zarówno w pozytywny, jak i negatywny sposób, co może przekładać się na zyskiwanie (+) lub stratę (-) zasobów miejskich. W dalszych sekcjach opisano inne efekty, jakie mogą występować na kafelkach pór roku.


3. **Efekt pogody:** Na wielu kartach pogody widnieje efekt pogody. Jeżeli na obecnej karcie pogody widnieje symbol jakiegoś efektu, w ramach tego kroku należy go rozpatrzyć. Szczegóły dotyczące różnych efektów występujących na kartach pogody opisano na str. 32 (🏠+) oraz 35 (📄).


*Efekt pogody*



## FAZA 2: POŁUDNIE

*W południe wszystkie postacie ciężko pracują. Poza przeznaczaniem czasu na działania związane z własną profesją (opisane dokładnie w dziennikach postaci), w trakcie południa postacie mogą również poświęcić swoją uwagę miasteczku, wznosząc nowe budynki i korzystając z tych już wybudowanych, odkrywając nowe obszary, zatrudniając duszki i mieszkańców lub wyruszając na przygodę.*

W trakcie tej fazy każda z postaci wykonuje jedną AKCJĘ MIEJSKĄ, a następnie swoją unikatową AKCJĘ POSTACI  oraz dowolną liczbę dostępnych AKCJI ROBOTNIKÓW. W tej sekcji Statutu miejskiego opisano akcje miejskie, natomiast opisy akcji postaci oraz akcji robotników znajdują się w dziennikach postaci.

Cztery podstawowe akcje miejskie znajdują się na planszy miasteczka. Piąta akcja miejska  będzie dostępna dopiero na późniejszym etapie rozgrywki, po wzniesieniu odpowiednich budynków.

Dostępne akcje miejskie:



Przygoda

Budowa lub rozbiórka

Zatrudnienie



Prace społeczne  
lub odkrycie obszaru



Użycie budynku

Aby wykonać akcję miejską, weź figurkę swojej postaci i umieść ją na dowolnym polu akcji miejskiej miasteczka lub na budynku z efektem akcji (wszystkie budynki opisano w dalszej sekcji). Postać możesz umieścić tylko na niezajętym polu akcji lub budynku, dlatego gracze powinni omawiać swoje plany, aby się wzajemnie nie zablokować.

Kiedy postać wykonuje akcję miejską, łączy się na resztę dnia z duszkami lub mieszkańcami. Jej **PRZYWIĄZANIE** może wpływać na to, których ze swoich unikatowych działań może się podjąć (patrz dzienniki postaci).

Symbol duszka lub mieszkańca widniejący przy każdej akcji miejskiej (w tym na kartach budynków) określa rodzaj robotników, z którymi postać łączy się, gdy wykonuje daną akcję.



Jeżeli akcja wskazuje przywiązanie do duszków lub mieszkańców, przywiązanie postaci zostanie określone w wyniku jej rozpatrzenia. Jeżeli jakiś efekt pozwala ci wykonać kilka akcji miejskich, przywiązanie określa pierwsza wykonana akcja miejska.

*Rzemieślniczka wykonuje akcję przygody i umieszcza swoją figurkę na jej kafelku na planszy miasteczka.*

*W wyniku przygody może się związać zarówno z duszkami, jak i z mieszkańcami – przebieg przygody określi przywiązanie postaci.*



*Wskaźnik przywiązania*

Jeżeli nie możesz wykonać żadnej akcji (np. z powodu braku wymaganych zasobów, monet itp.), możesz wybrać obszar planszy miasteczka tylko do określenia przywiązania, ignorując akcję. Jeżeli to obszar, dla którego przywiązanie wynika z rozpatrzenia akcji, wybierasz swoje przywiązanie.

## PRZYGODA

*Akcja przygody pozwala postaciom wyruszyć w podróż po Dolinie Mitycznego Wiatru w poszukiwaniu zasobów i innych korzyści dla miasteczka.*

Kiedy wykonujesz akcję przygody, weź pierwszą kartę przygody, która znajduje się pod kafelkiem nieznaną przygody. Kafelki nieznaną przygody znajdują się na stałe na wierzchu talii przygód, aby ukryć treść dwustronnych kart przygód.



Następnie przeczytaj przód, a potem tył dobranej karty. Wiele kart przygód stawia przed tobą jakiś wybór – w takim przypadku przeczytaj przód karty i wybierz jedną z opcji, a następnie przeczytaj na odwrocie tylko część dotyczącą twojego wyboru.

Poszczególne sekcje z tyłu kart przygód są także oznaczone symbolem duszka lub mieszkańca. Symbol widniejący przy rozpatrywanym wpisie określi przywiązanie postaci na dany dzień.

Po przeczytaniu i rozpatrzeniu obydwu stron karty, usuń ją z gry (o ile nie zaznaczono inaczej).

## PRACE SPOŁECZNE LUB ODKRYCIE OBSZARU

*Akcja prac społecznych lub odkrycia obszaru pozwala postaci odpowiednio zakupić dodatkowe zasoby dla miasteczka lub odkryć nowy obszar pod zabudowę.*

Wykonując tę akcję, musisz najpierw określić, czy wykonujesz **prace społeczne**, czy **odkrywasz obszar**. W obu przypadkach postać wiąże się z **duszkami**.

### Prace społeczne

Kiedy decydujesz się na prace społeczne, możesz wydać dowolną ilość swoich pieniędzy, aby zakupić zasoby miejskie. Ceny tych zasobów różnią się w przypadku każdej postaci – ich koszt oznaczono na rewersie kafelka roli każdej postaci (patrz dzienniki postaci).

#### *Koszt zakupów Rolnika*



*Ponieważ Rolnik specjalizuje się w uprawie żywności, może wydać monety o wartości 20, aby dwa razy kupić żywność (koszt 5 za każdą) i raz zwiększyć poziom produkcji (koszt 10).*

Wartość wpisana w symbol monety wskazuje, ile postać musi wydać na zakup jednego zasobu danego rodzaju. W ramach tej akcji możesz kupić zasoby w dowolnej ilości i kombinacji, o ile stać cię na pokrycie łącznego kosztu ich zakupu.

Po zakupie zasobów oznacz ich nowy poziom, odpowiednio przesuwając znaczniki w górę torów zasobów.

### Odkrycie obszaru

Kiedy decydujesz się na odkrycie obszaru, możesz wydać monety o łącznej wartości 5, aby usunąć kartę lasu z dowolnego pola na planszy miasteczka. Usuając kartę lasu, odkryj ją i rozpatrz efekt oznaczony na jej rewersie – zazwyczaj niesie to ze sobą różne korzyści.



Po usunięciu tej karty lasu natychmiast zyskujesz jeden wybrany zasób.



Po rozpatrzeniu efektu odłóż daną kartę z powrotem do pudełka. Na odkrytym w ten sposób obszarze będziesz mógł teraz wznieść nowy budynek.

## BUDOWA LUB ROZBIÓRKA

Akcja budowy lub rozbiórki pozwala postaciom odpowiednio wznosić nowe budynki miejskie lub rozbierać już istniejące w celu zwolnienia miejsca pod inną zabudowę.

Wykonując tę akcję, musisz najpierw określić, czy rozpoczynasz budowę, czy przeprowadzasz rozbiórkę. W obu przypadkach postać wiązuje się z mieszkańcami.

### Budowa

Dzięki tej akcji możesz rozpocząć budowę nowego budynku. Możesz wybrać dowolny budynek spośród dostępnych, jednak musisz opłacić koszt jego budowy, a miasteczko musi spełniać oznaczone na nim wymagania.

Na rewersie każdej karty budynku oznaczono jego wymagania i koszt budowy (uzależniony od liczby graczy).

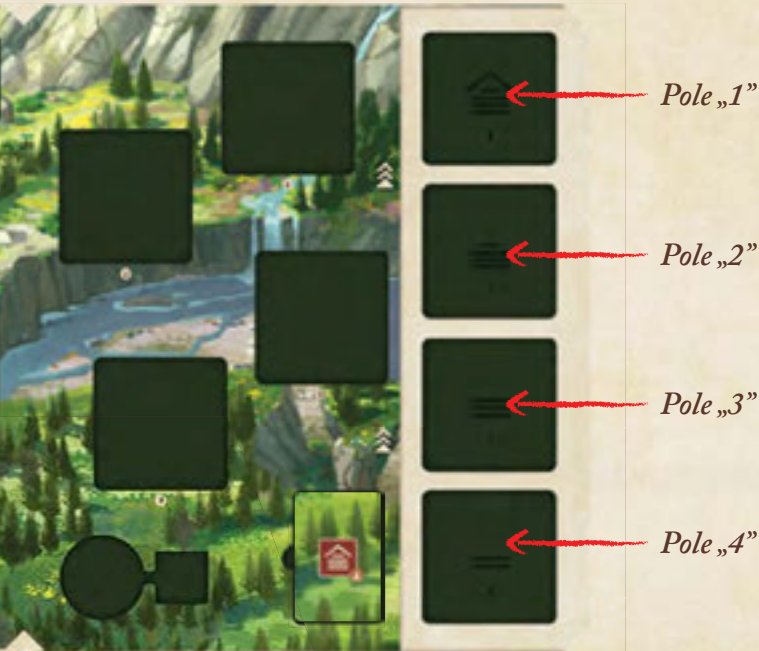


Aby opłacić koszt budowy, musisz stracić zasoby w liczbie i rodzaju wskazanym na karcie danego budynku, zgodnie z oznaczeniem liczby graczy biorących udział w rozgrywce. Większość wymagań to nazwy różnych budynków – jeżeli wskazany budynek znajduje się już na jednym z 13 pól planszy miasteczka, wymaganie jest spełnione. Niektóre budynki nie mają żadnego kosztu budowy lub wymagania opartego o konkretny budynek, co znacznie ułatwia ich budowę.



Jeżeli opłaciłeś koszt budowy, a miasteczko spełnia wymaganie, możesz rozpocząć budowę danego budynku, umieszczając jego kartę na **TORZE BUDOWY**. Tor budowy składa się z czterech pól, reprezentujących kolejne etapy budowy. Im niższy jest numer pola toru budowy, tym bliższy ukończenia jest znajdujący się tam budynek.

#### *Tor budowy*

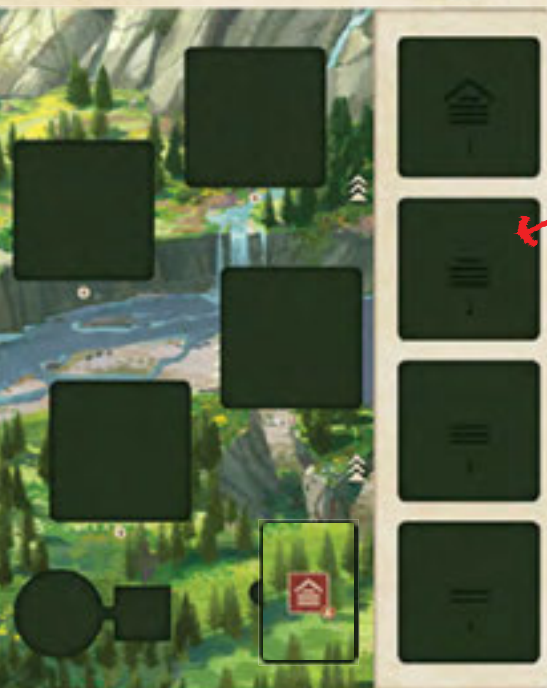


Na każdej karcie budynku znajduje się symbol wskazujący, na którym polu toru budowy należy ją umieścić.

Jeżeli wskazane pole toru jest już zajęte, umieść kartę na kolejnym wolnym polu toru o wyższym numerze (co rzecz jasna spowolni budowę). Jeżeli wszystkie pola o wyższych numerach są już zajęte, nie możesz umieścić nowej karty na torze, a co za tym idzie, nie możesz wykonać akcji budowy z użyciem danej karty.



W trakcie gry karty budynków będą się przesuwać w górę toru budowy. Odzwierciedla to postęp budowy każdego budynku lub jej zakończenie (w przypadku budynku z ostatniego pola toru). Postęp budowy opisano dokładnie na str. 32. Schemat rozbudowy miasteczka oraz spis budynków znajdują się na str. 36-43, zaś na str. 46 można znaleźć dodatkowe wyjaśnienia dotyczące budynków.



*Symbol pola „2”*

*Budowa Piekarni zaczyna się na polu „2” toru budowy.*

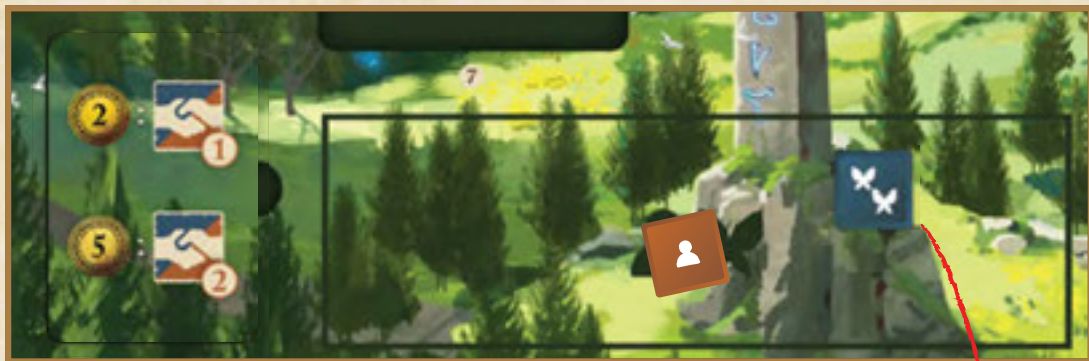
## Rozbiórka

Dzięki tej akcji możesz usunąć budynek z planszy miasteczka. Wybierz dowolny budynek znajdujący się na jednym z 13 obszarów planszy miasteczka i umieść go z powrotem w stosie dostępnych budynków. Rozebrane w ten sposób budynki można potem ponownie zbudować z użyciem akcji budowy.

## ZATRUDNIENIE

*Akcja zatrudnienia pozwala postaciom zatrudniać do pomocy robotników z planszy miasteczka.*

Wykonując tę akcję, możesz wydać swoje monety, aby zatrudnić robotników znajdujących się na planszy miasteczka. Koszt jednego robotnika wynosi 2, a koszt zatrudnienia dwóch robotników wynosi 5.

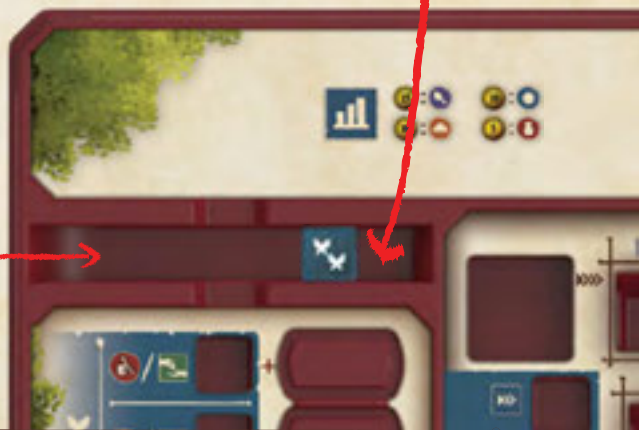


*Możesz zatrudnić jednego mieszkańca lub duszka, wydając monety o wartości 2, lub zapłacić 5 i zatrudnić obu tych robotników.*

Każda postać ma w swoim organizerze przegródkę na kości, co dokładniej opisano w dziennikach postaci. Po zatrudnieniu robotnika weź z planszy miasteczka wybraną kość robotnika i umieść ją w swojej przegródce na kości, nie zmieniając przy tym jej wartości.

Przywiązanie postaci zależy od rodzaju zatrudnionego robotnika. Jeżeli zatrudniłeś robotników obu rodzajów, wybierz, z którym z nich związała się postać.


*Przegródka na kości* 





## UŻYCIE BUDYNKU

*Akcja użycia budynku pozwala postaciom odwiedzać różne postawione w mieście budynki i korzystać z ich efektów.*

Aby wykonać tę akcję, wybierz dowolny znajdujący się w mieście budynek oznaczony symbolem , za skorzystanie z którego jesteś w stanie zapłacić. Następnie umieść na nim swoją figurkę, opłać koszt i rozpatrz jego efekt.

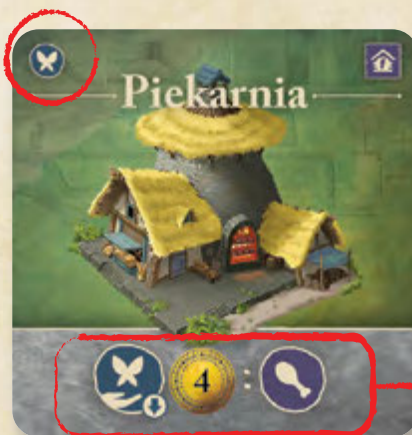
W dolnej części karty budynku oznaczono koszt (po lewej) i efekt (po prawej) jego użycia. Koszt zazwyczaj wiąże się z wydawaniem zasobów/monet i osłabianiem twoich robotników, a po jego opłaceniu możesz rozpatrzeć efekt budynku. Jeżeli na budynku nie wskazano żadnego kosztu, możesz z niego skorzystać za darmo.

Każdy budynek jest również oznaczony wskaźnikiem przywiązania, który określa przywiązanie postaci po skorzystaniu z danego budynku.

Jeżeli jakiś koszt lub efekt przedstawiono z użyciem „/”, oznacza to „LUB”.

*Postać korzystająca z Piekarni staje się przywiązana do duszków.*

*Wskaźnik przywiązania*



*Koszt i efekt korzystania z budynku*

*Użycie Piekarni wymaga osłabienia twojego zatrudnionego duszka i wydania monet o wartości 4, ale w zamian zyskasz 1 żywności.*

## FAZA 3: ZMIERZCH

Każdy dzień kończy się o zmierzchu. Wtedy to wszystkie postacie, duszki i mieszkańcy wracają do domów, aby odpocząć przed kolejnym dniem ciężkiej pracy.

W trakcie tej fazy wszystkie postacie równocześnie rozpatrują poniższe kroki:

1. **Powrót postaci:** Każdy gracz zabiera figurkę swojej postaci z miasteczka i umieszcza ją na swoim organizerze, zaznaczając tym samym, że postać może wykonać kolejną akcję następnego dnia.
2. **Powrót robotników:** Każdy gracz zbiera wszystkie swoje kości duszków oraz mieszkańców (ze swojego organizera lub z planszy) i porządkuje je w następujący sposób:
  - ☛ Jeżeli wartość na kości to **co najmniej jeden**, umieść ją z powrotem w swojej przegródce na kości.
  - ☛ Jeżeli wartość na kości to **zero**, rzuć nią, a następnie umieść na polu wieży planszy miasteczka. Tak jak przy przygotowaniu rozgrywki, przerzucaj kość do momentu uzyskania innego wyniku niż pusta ścianka.

Poza powyższymi krokami, niektóre postacie muszą także rozpatrzyć dodatkowe, unikatowe dla siebie kroki tej fazy (co opisano dokładniej w dziennikach postaci).

Po tym, jak wszystkie postacie rozpatrzą fazę zmierzchu, należy sprawdzić, czy w talii pogody pozostały jeszcze jakieś karty. Jeżeli tak, postacie rozpoczynają nowy dzień, ponownie od fazy świtu. Jeżeli zaś talia pogody się wyczerpała, obecna pora roku dobiega końca i należy rozpatrzyć porządkowanie na koniec pory roku.





# Koniec pory roku

Na koniec pory roku postacie rozpatrują efekty niektórych budynków, sprawdzają, czy zrealizowały swoje cele i szykują się na kolejną porę roku.

Na koniec pory roku gracze wspólnie rozpatrują po kolei poniższe kroki:

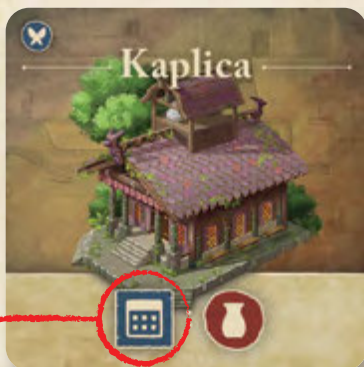
1. Efekty na koniec pory roku
2. Karty celów
3. Nowa talia pogody
4. Nowy kafelek pory roku
5. Zmiana postaci

Po rozpatrzeniu wszystkich powyższych kroków gracze mogą kontynuować rozgrywkę od kolejnej pory roku, zaczynając od świtu jej pierwszego dnia. Mogą też zamiast tego zapisać rozgrywkę, jak opisano w sekcji „Zapis rozgrywki” na str. 44.

## EFEKTY NA KONIEC PORY ROKU

Niektóre budynki mają efekty, które należy rozpatrzyć na końcu każdej pory roku. W ramach tego kroku postacie rozpatrują wszelkie tego typu efekty oznaczone na wybudowanych w mieście budynkach. Budynki z takimi efektami są oznaczone symbolem końca pory roku.

*Symbol końca pory roku*



*Na koniec każdej pory roku Kaplica zwiększa poziom kultury miasteczka o jeden.*

## KARTY CELÓW

Postacie sprawdzają, czy udało im się zrealizować cel na minioną właśnie porę roku, a następnie wybierają nowy cel na kolejną. Wszystkie karty celów są dwustronne – z przodu opisano minimalny cel, jaki postacie muszą zrealizować w trakcie pory roku, z tyłu zaś oznaczono efekty sukcesu i porażki.



Rozpatrując ten krok, gracze najpierw sprawdzają cel dla właśnie zakończonej pory roku z wierzchniej, odkrytej karty talii celów. Następnie rozpatrują odpowiedni efekt oznaczony z tyłu karty:

- 🦋 **Sukces:** Jeżeli udało się zrealizować cel, należy rozpatrzyć górną część karty, a następnie **usunąć ją z gry**. Osiągnięcie celu zapewnia graczom nagrodę i zwykle wiąże się także z wtasowaniem do talii celów konkretnej wskazanej karty celu.
- 🦋 **Porażka:** Jeżeli nie udało się zrealizować celu, należy rozpatrzyć dolną część karty, a następnie **wtasować ją z powrotem do talii celów**.

Po rozpatrzeniu karty celu gracze tasują talię celów, dobierają z niej dwie wierzchnie karty i wybierają jedną z nich jako kartę celu na kolejną porę roku. Następnie wtasowują niewybraną kartę z powrotem do talii, a tę wybraną umieszczają odkrytą na wierzchu talii.

## ŻETONY CELÓW

Żetony celów służą do oznaczania postępów w realizacji celów.

Na przykład, jeżeli celem jest wybudowanie trzech budynków, gracze umieszczają na karcie celu jeden żeton za każdym razem, gdy postawią budynek. Dzięki temu gracze będą mogli szybko zweryfikować realizację celu – jeżeli na końcu pory roku na karcie będą znajdowały się trzy żetony, będzie to oznaczać sukces.





## NOWA TALIA POGODY

Gracze zbierają wszystkie karty pogody, tasują je i umieszczają z powrotem w organizerze głównym jako nową talię pogody na kolejną porę roku.

## NOWY KAFELEK PORY ROKU

Gracze usuwają z planszy miasteczka kafelek właśnie minionej pory roku i zastępują go kafelkiem następnej w kolejności pory roku. Każdą z czterech pór roku oznaczono odpowiednio jednym z poniższych symboli:



## ZMIANA POSTACI (OPCJONALNE)

Każdy gracz może zmienić postać, jaką będzie grał w trakcie kolejnej pory roku. Zmieniając postać, należy zebrać wszystkie kości robotników, którymi dysponowała dotychczasowa postać, i umieścić je na polu wieży planszy miasteczka, nie zmieniając ich wartości. Wszystkie pozostałe unikatowe elementy dotychczasowej postaci należy pozostawić na swoim miejscu (odzwierciedlając jej rozwój na przestrzeni gry) na wypadek, gdyby któryś z graczy chciał nią potem zagrać.



# Dodatkowe zasady

W tej sekcji opisano dodatkowe ogólne zasady rozgrywki.

## POSTĘP BUDOWY

Aby ukończyć budowę budynku i postawić go w miasteczku, dany budynek musi przesunąć się przez wszystkie wymagane dla niego pola toru budowy. Postęp budowy mogą wywoływać różne efekty gry, jednak najczęściej dochodzi do tego o świcie, w wyniku rozpatrywania efektów pogody i pór roku.

Efekty gry powodujące postęp budowy oznaczono poniższym symbolem:



*Postęp budowy*



Kiedy dochodzi do postępu budowy, należy przesunąć każdy budynek z toru budowy o jedno pole w górę toru. Jeżeli jakiś budynek znajdował się na najwyższym polu toru, jego budowa zostaje ukończona i można postawić go w miasteczku. Jeżeli plansza miasteczka jest już pełna, budynek nie zostaje ukończony i pozostaje na torze budowy.

---

*Budowa Knajpy dobiega końca i jej karta zostaje usunięta z toru budowy.*

*Katedra i Sąd przesuwają się o jedno pole w górę toru.*



Kiedy jakiś budynek zostaje ukończony, należy usunąć jego kartę z toru budowy i rozpatryć jego **PREMIĘ ZA WYBUDOWANIE** (efekt oznaczony na dole karty).

*Premia za  
wybudowanie*



*Po ukończeniu budowy Knajpy  
miasteczko zyskuje 1 poziom kultury.*

Po rozpatrzeniu premii za wybudowanie, należy odwrócić kartę budynku i umieścić ją na jednym z pustych obszarów planszy miasteczka.

Niektóre budynki w ramach wymagania wskazują **ROZBUDOWĘ**. Działa to podobnie jak standardowe wymagania i jest dodatkowo oznaczone symbolem zastąpienia.



*Aby postawić Kuznię, należy rozbudować  
Kamieniołom, dlatego można ją postawić  
jedynie na obszarze zajmowanym do tej  
pory przez Kamieniołom.*



W przypadku rozbudowy nowy budynek zastępuje na planszy miasteczka budynek wskazany przez wymaganie. Stary, zastępowany budynek należy po prostu usunąć z planszy i umieścić z powrotem w stosie dostępnych budynków.

Jeżeli na planszy nie ma już budynku, który powinien zostać rozbudowany, budowa nowego budynku i tak zostaje ukończona i można go postawić w miasteczku zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeżeli plansza miasteczka jest już pełna, budynek nie zostaje ukończony i pozostaje na torze budowy. Oznacza to, że tor budowy może się przez to zablokować, wstrzymując postęp budowy pozostałych budynków na torze.

Na niektórych kartach można znaleźć poniższy symbol:





Taki efekt oznacza, że należy przesunąć wszystkie budynki o jedno pole w dół toru budowy. Nie można przesunąć budynków poniżej pola „4”.

Jeżeli pojedynczy budynek postępuje w górę lub w dół toru budowy, nie może przesunąć się na pole zajęte przez inny budynek. W takiej sytuacji należy go przesunąć na poprzedzające wolne pole.

## EFEKTY BUDYNKÓW

Występują dwa rodzaje efektów budynków:

- 🦋 **Akcje:** Z takich budynków można korzystać w ramach akcji miejskiej. Są one oznaczone symbolem  i zostały dokładniej opisane na str. 27.
- 🦋 **Koniec pory roku:** Takie budynki należy rozpatrzyć w ramach porządkowania na koniec pory roku. Są one oznaczone symbolem  i zostały dokładniej opisane na str. 29.

Niektóre budynki mają efekty różnych rodzajów.



## WYDARZENIA

Wydarzenia mogą mieć zarówno pozytywny, jak i negatywny wpływ na miasteczko. Gracze rozpatrują wydarzenia w wyniku różnych efektów gry (oznaczonych poniższym symbolem), jednak najczęściej dochodzi do tego w wyniku efektów z kart pogody.



Aby rozpatrzyć wydarzenie, gracze dobierają wierzchnią kartę wydarzenia z talii wydarzeń i odczytują je na głos. Muszą wspólnie dokonywać wszelkich prezentowanych przez wydarzenie wyborów. Po rozpatrzeniu danej karty wydarzenia należy usunąć ją z gry (o ile nie zaznaczono inaczej).

Jeżeli karta wydarzenia wymaga od postaci poniesienia kary, której nie mogą w pełni rozpatrzyć, należy ją rozpatrzyć w jak najpełniejszym zakresie. Na przykład, jeżeli muszą obniżyć o 2 poziom żywności, który obecnie wynosi 1, obniżają go tylko o 1.

Jeżeli jakaś korzyść wiąże się z poniesieniem kosztu, postaci muszą opłacić go w całości – w przeciwnym wypadku dana korzyść przepada.

## UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności reprezentują różne zdolności, które postaci mogą zakupić. Każda postać ma swój własny zestaw unikatowych umiejętności, powiązanych z ich unikatowymi akcjami (co opisano w odpowiednich dziennikach postaci).

Efekty gry, które pozwalają postaciom zdobywać umiejętności, oznaczono poniższym symbolem:



*Używając Długiego domu, postać może zdobyć umiejętność lub monetę.*

Postacie najczęściej zdobywają nowe umiejętności w wyniku korzystania z efektu Długiego domu, który znajduje się w miasteczku od początku rozgrywki. Więcej informacji na temat umiejętności i ich kosztu znajduje się w odpowiednich dziennikach postaci.

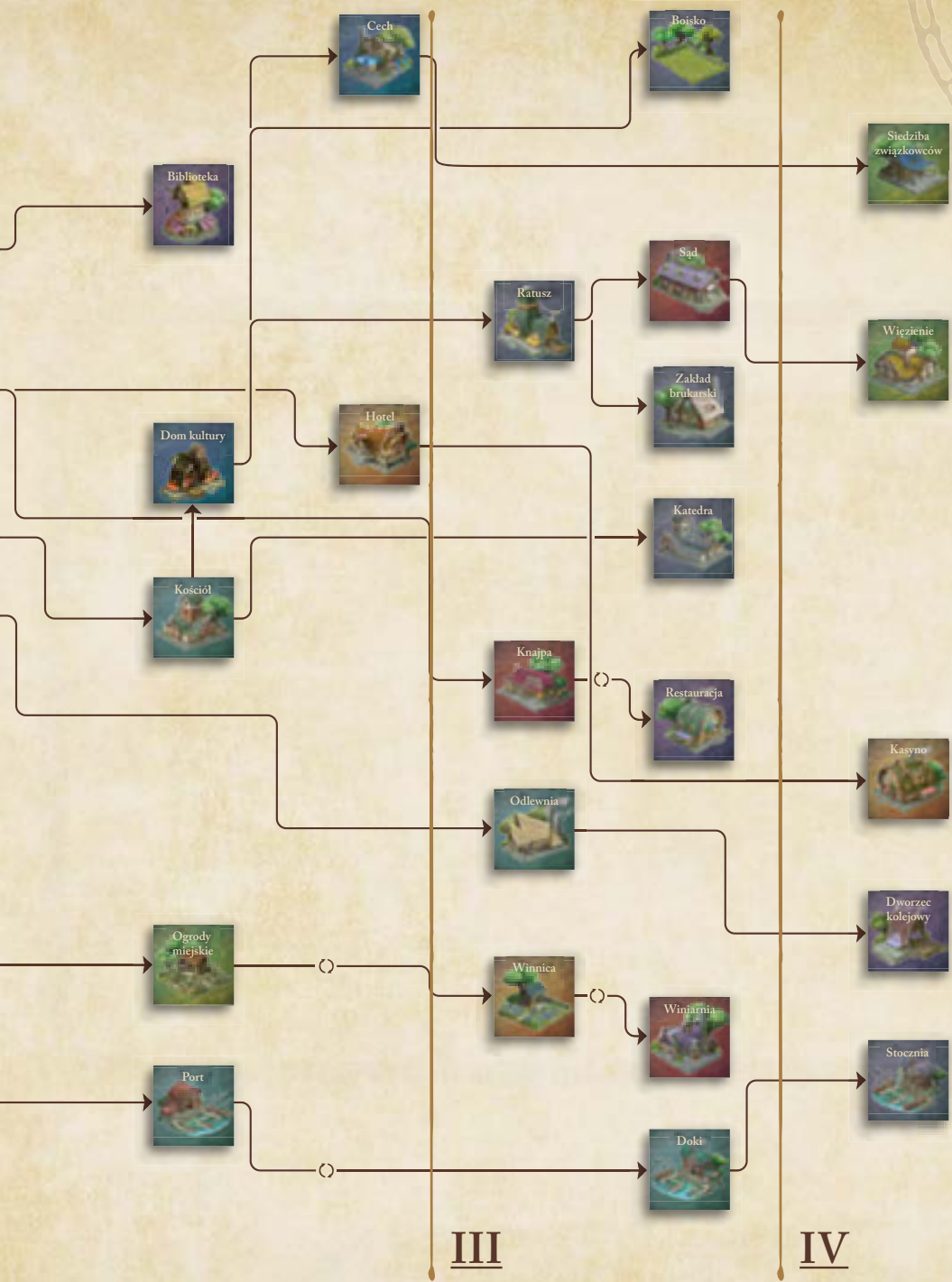
# Schemat rozbudowy



POZIOM I

II





III

IV

# Spis budynków

NAZWA (WYMAGANIE)	POZIOM	AKCJA
<b>Biblioteka</b> (Szkoła)	<b>II</b>	Na końcu pory roku, jeżeli udało się zrealizować cel, zyskaj 1 kultury i każda postać zdobywa 3 monety.
<b>Boisko</b> (Dom kultury)	<b>III</b>	Rozbierz budynek, aby z powrotem umieścić na danym obszarze las i zyskać 2 dowolne zasoby.
<b>Cech</b> (Dom kultury)	<b>II</b>	Strać 1 produkcji lub dochodu, aby zatrudnić 2 mieszkańców.
<b>Delikatesy</b> (Piekarnia)	<b>I</b>	Oślab zatrudnionego duszka i wydaj 4 monety, aby zyskać 1 żywności. Na koniec pory roku zyskaj 1 żywności.
<b>Długi dom</b>		Zdobądź 1 monetę lub 1 umiejętność.
<b>Doki</b> (Port)	<b>III</b>	Oślab zatrudnionego mieszkańca i wydaj 5 monet, aby zyskać 2 dochodu. Na końcu pory roku, jeżeli udało się zrealizować cel, zyskaj 1 dochodu i każda postać zdobywa 3 monety.



NAZWA (WYMAGANIE)	POZIOM	AKCJA
<b>Dom kultury</b> (Kościół)	II	Na końcu pory roku każda postać może użyć 1 ze swoich umiejętności.
<b>Drukarnia</b> (Poczta)	II	Osłab 2 zatrudnionych mieszkańców i wydaj 2 monety, aby zyskać 1 dochodu. Na końcu pory roku dobierz dodatkową kartę celu, zanim wybierzesz cel na kolejną porę roku.
<b>Dworzec kolejowy</b> (Odlewnia)	IV	Osłab zatrudnionego duszka, aby rozpatrzyć kartę wydarzenia.
<b>Faktoria</b> (Długi dom)	I	Wydaj 2 monety i 1 zasób miejski, aby zyskać 1 dowolny zasób miejski.
<b>Glinianka</b> (Kamieniołom)	II	Na końcu pory roku, jeżeli udało się zrealizować cel, zyskaj 1 produkcji i każda postać zdobywa 3 monety.
<b>Gospoda</b> (Tawerna)	II	Wydaj 2 monety, aby wzmocnić wszystkich mieszkańców lub duszki w wieży.
<b>Hotel</b> (Gospoda)	II	Strać 1 kultury lub żywności, aby zatrudnić 2 duszki.
<b>Kamieniołom</b> (Skład drewna)	I	Na końcu pory roku zyskaj 1 produkcji.

NAZWA (WYMAGANIE)	POZIOM	AKCJA
<b>Kaplica</b> (Wydarzenie)	<b>I</b>	Na końcu pory roku zyskaj 1 kultury.
<b>Kasyno</b> (Hotel)	<b>IV</b>	Na końcu pory roku zyskaj 1 kultury lub 1 żywności za każdego duszka, który w wieży przeważa liczebnie mieszkańców. (Na przykład, jeżeli w wieży są 3 duszki i 1 mieszkaniec, zyskujesz 2 zasoby).
<b>Katedra</b> (Kościół)	<b>II</b>	Na końcu pory roku zyskaj 2 kultury.
<b>Knajpa</b> (Gospoda)	<b>III</b>	Oślab zatrudnionego duszka i wydaj 5 monet, aby zyskać 2 żywności.
<b>Kościół</b> (Kaplica)	<b>II</b>	Oślab 2 zatrudnione duszki i wydaj 2 monety, aby zyskać 1 kultury. Na końcu pory roku zyskaj 1 kultury.
<b>Kuźnia</b> (Kamieniołom)	<b>II</b>	Oślab 2 zatrudnionych mieszkańców i wydaj 2 monety, aby zyskać 1 produkcji. Na końcu pory roku zyskaj 1 produkcji.
<b>Łowisko</b> (Przygoda)	<b>I</b>	Nie wykonuj dzisiaj akcji postaci. Możesz stracić 1 dochodu lub produkcji, aby zyskać 1 kultury lub żywności.



NAZWA (WYMAGANIE)	POZIOM	AKCJA
<b>Odlewnia</b> (Kuźnia)	<b>III</b>	Osłab zatrudnionego mieszkańca i wydaj 5 monet, aby zyskać 2 produkcji.
<b>Ogrody miejskie</b> (Pomnik)	<b>II</b>	Na końcu pory roku, jeżeli udało się zrealizować cel, zyskaj 1 żywności i każda postać zdobywa 3 monety.
<b>Piekarnia</b> (Faktoria)	<b>I</b>	Osłab zatrudnionego duszka i wydaj 4 monety, aby zyskać 1 żywności.
<b>Poczta</b> (Sklepek)	<b>I</b>	Na końcu pory roku dobierz dodatkową kartę celu, zanim wybierzesz cel na kolejną porę roku.
<b>Pomnik</b> (Sklepek)	<b>I</b>	Osłab zatrudnionego duszka i wydaj 4 monety, aby zyskać 1 kultury.
<b>Port</b> (Łowisko)	<b>II</b>	Na końcu pory roku, jeżeli udało się zrealizować cel, zyskaj 1 dochodu i każda postać zdobywa 3 monety.
<b>Ratusz</b> (Dom kultury)	<b>III</b>	Zbuduj budynek poziomu I/II i zyskaj 1 dowolny zasób.

NAZWA (WYMAGANIE)	POZIOM	AKCJA
<b>Restauracja</b> (Knajpa)	<b>III</b>	Osłab zatrudnionego duszka i wydaj 5 monet, aby zyskać 2 żywności. Na końcu pory roku zyskaj 2 dochodu.
<b>Rzeźnia</b> (Delikatesy)	<b>II</b>	Osłab 2 zatrudnione duszki i wydaj 2 monety, aby zyskać 1 żywności. Na końcu pory roku zyskaj 1 żywności.
<b>Sąd</b> (Ratusz)	<b>III</b>	Wydaj 10 monet i strać mieszkańca lub duszka z wieży, aby zyskać mieszkańca lub duszka do wieży.
<b>Siedziba związkowców</b> (Cech)	<b>IV</b>	Osłab zatrudnionego mieszkańca, aby rozpatrzyć kartę wydarzenia.
<b>Sklepik</b> (Długi dom)	<b>I</b>	Wydaj 3 monety, aby wykonać dzisiaj 1 dodatkową akcję postaci.
<b>Skład drewna</b> (Faktoria)	<b>I</b>	Osłab zatrudnionego robotnika i wydaj 4 monety, aby zyskać 1 produkcji.
<b>Stocznia</b> (Doki)	<b>IV</b>	Na końcu pory roku zyskaj 1 produkcji lub 1 dochodu za każdego mieszkańca, który w wieży przeważa liczebnie duszki. (Na przykład, jeżeli w wieży jest 3 mieszkańców i 1 duszek, zyskujesz 2 zasoby).



NAZWA (WYMAGANIE)	POZIOM	AKCJA
<b>Szkoła</b> (Kaplica)	<b>II</b>	Na końcu pory roku każda postać może wykonać 1 dodatkową akcję postaci.
<b>Tartak</b> (Skład drewna)	<b>I</b>	Osłab zatrudnionego mieszkańca i wydaj 4 monety, aby zyskać 1 produkcji. Na końcu pory roku zyskaj 1 dochodu.
<b>Tawerna</b> (Sklepik)	<b>I</b>	Osłab zatrudnionego robotnika i wydaj 4 monety, aby zyskać 1 dochodu.
<b>Więzienie</b> (Sąd)	<b>IV</b>	Na końcu pory roku możesz rozebrać dowolny budynek, aby zignorować efekt celu pory roku.
<b>Winiarnia</b> (Winnica)	<b>III</b>	Osłab zatrudnionego duszka i wydaj 5 monet, aby zyskać 2 kultury. Na koniec pory roku zyskaj 2 żywności.
<b>Winnica</b> (Ogrody miejskie)	<b>III</b>	Osłab zatrudnionego duszka i wydaj 5 monet, aby zyskać 2 kultury. Na końcu pory roku, jeżeli udało się zrealizować cel, zyskaj 1 żywności i każda postać zdobywa 3 monety.
<b>Zakład brukarski</b> (Ratusz)	<b>III</b>	Na końcu pory roku zyskaj 2 produkcji.

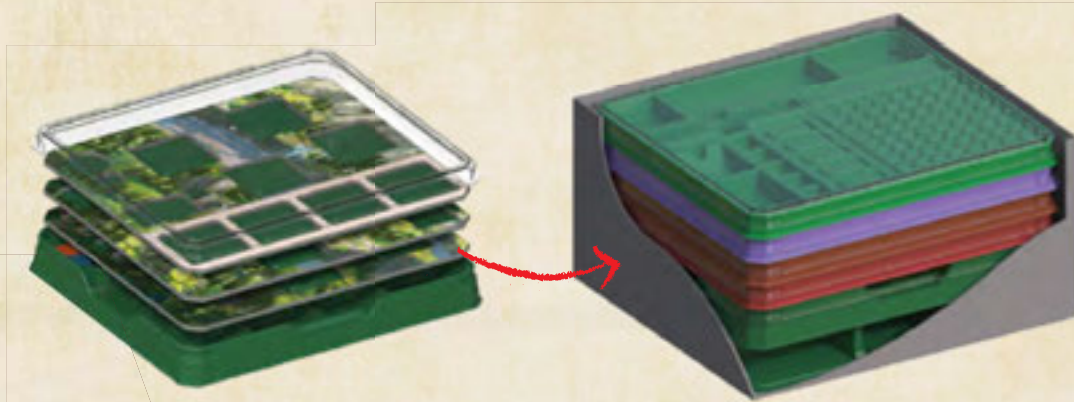
## Zapis rozgrywki

Na końcu każdej pory roku gracze mogą zapisać stan swojej rozgrywki. Aby to zrobić, należy najpierw pozbierać wszystkie kości robotników z wieży i umieścić je w głównym organizerze, nie zmieniając ich wartości. Specjalny separator pozwoli przy tym oddzielić odblokowane już kości od pozostałych.



*Zapisując rozgrywkę, użyj specjalnego separatora, aby oddzielić kości z puli od tych już odblokowanych.*

Części planszy miasteczka należy umieścić na wierzchu głównego organizera, a całość zamknąć przykrywką. Na końcu należy odłożyć wszystkie organizery do pudełka – najpierw główny organizer, a na nim organizery postaci. Proces zapisu rozgrywki w przypadku każdej z postaci opisano w odpowiednim dzienniku postaci.



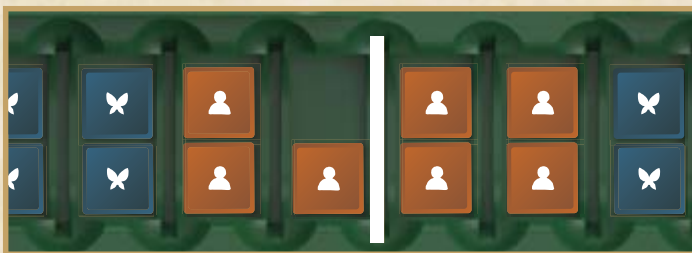
*Poukładaj części planszy miasteczka i organizery w pudełku tak, jak to pokazano powyżej.*



## Wznowienie rozgrywki

Aby wznowić rozgrywkę w *Mityczny Wiatr*, należy po kolei wykonać poniższe kroki:

1. **Plansza miasteczka:** Umieść trzy części miasteczka na środku stołu tak, aby każdy z graczy miał łatwy dostęp do planszy. Wszystkie budynki i znaczniki zasobów z poprzednich rozgrywek powinny się już na niej znajdować.
2. Weź wszystkie odblokowane kości z głównego organizera i umieść je na polu wieży planszy miasteczka, nie zmieniając ich wartości.



3. **Postacie:** Każdy gracz wybiera swoją postać (używaną wcześniej bądź nową), a następnie rozpatruje przygotowanie i/lub wznowianie gry postacią zgodnie z opisem w odpowiednim dzienniku postaci.


## Wyjaśnienia

W tej sekcji zawarto dodatkowe wyjaśnienia dotyczące zasad rozgrywki, zaprezentowane w alfabetycznej kolejności zagadnień, których dotyczą.

### AKCJE

- Postacie nie muszą wykonywać wybranej akcji miejskiej – mogą umieścić figurkę na danej akcji wyłącznie w celu określenia swojego przywiązania.

## AKCJE POSTACI

- ☛ Niektóre karty i wydarzenia umożliwią graczowi wykonywanie dodatkowych akcji postaci lub sprawią, że gracz straci możliwość ich wykonywania w danym dniu. Gdy to nastąpi, sprawdź w dzienniku postaci, jakie działania i aktywności składają się na akcję danej postaci .

## BUDYNKI

- ☛ Budynek można zbudować (czyli umieścić jego kartę na torze budowy) nawet wtedy, gdy w miasteczku nie ma żadnych pustych obszarów.
- ☛ Jeżeli karta budynku znajduje się na torze budowy, ale wskazany przez jej wymaganie budynek został już usunięty z planszy, karta pozostaje na torze i można ją umieścić na planszy po zakończeniu budowy. Odnosi się to również do budynków, które wymagają rozbudowy (patrz str. 33).
- ☛ Jeżeli jakiś efekt nagradza graczy budynkiem, nie wskazując przy tym żadnego budynku w ramach wymagania, można w ramach nagrody umieścić dany budynek na dowolnym pustym obszarze planszy miasteczka. Jeżeli jednak nagroda w takiej postaci wskazuje wymagany budynek, którego nie ma w miasteczku, nie może zostać rozpatrzona.
- ☛ Jeżeli budynek był już wcześniej zbudowany, nie zyskujesz premii za jego ponowne wybudowanie.
- ☛ Jeżeli budynek posiada efekt na koniec pory roku zależny od zrealizowania celu pory roku, należy go rozpatrzeć na końcu 2 kroku porządkowania na koniec pory roku.

## ROBOTNICZY

- ☛ Jeżeli gracz miałby zyskać i umieścić nowego robotnika w wieży, ale w puli nie ma już kości danego rodzaju, zamiast tego zyskuje 1 dowolny zasób.
- ☛ Jeżeli gracz miałby stracić jakiegoś robotnika, ale w wieży nie ma już robotników danego rodzaju, zamiast tego należy usunąć i odłożyć z powrotem do puli



robotnika zatrudnionego przez dowolnego z graczy. Jeżeli nie ma także zatrudnionych robotników danego rodzaju, należy zignorować efekt.

## TAJEMNICZE KOPERTY

- ✦ W trakcie gry gracze natrafiają na polecenia otwarcia tajemniczych kopert. **Nie należy ich otwierać**, dopóki jakiś efekt tego wyraźnie nie poleci. Opisy dodatkowych zasad dotyczących zawartości kopert znajdują się w sekcji „Uwaga spoilery!” na str. 50.

## UMIEJĘTNOŚCI

- ✦ Jeżeli postać zakupi umiejętność, na którą nie ma już wolnego pola w organizerze, musi usunąć inną umiejętność. Wraca ona do puli danej postaci i można ją później ponownie zakupić.

## ZASOBY, MONETY I KOŚCI

- ✦ Tory zasobów reprezentują jednocześnie limity każdego z nich – maks. 10 i min. 0. Należy zignorować wszelkie zyski i straty odpowiednio powyżej i poniżej limitu.
- ✦ Gracze nie mogą wymieniać się między sobą monetami ani zatrudnionymi robotnikami.



# *Uwaga spoilery!*

## ULEPSZENIA WIEŻY

### Ulepszenie wieży #1

Zdobądź 1 monetę za każdy poziom produkcji i dochodu zużyty na budowę budynku.

### Ulepszenie wieży #2

Zdobądź 1 monetę za każdy poziom kultury i żywności zużyty na budowę budynku.

### Ulepszenie wieży #3

Wykonując akcję prac społecznych, możesz wydać 1 monetę, aby wzmocnić wszystkie duszki w wieży.

### Ulepszenie wieży #4

Wykonując akcję prac społecznych, możesz wydać 1 monetę, aby wzmocnić wszystkich mieszkańców w wieży.

### Ulepszenie wieży #5

Wykonując akcję zatrudnienia, możesz osłabić zatrudnionego mieszkańca, aby dodatkowo wykonać akcję przygody.

### Ulepszenie wieży #6

Wykonując akcję zatrudnienia, możesz osłabić zatrudnionego duszka, aby dodatkowo wykonać akcję przygody.

### Ulepszenie wieży #7

Wykonując akcję przygody, możesz osłabić zatrudnionego mieszkańca, aby wywołać na torze budowy postęp budowy budynku związanego z mieszkańcami.

### Ulepszenie wieży #8

Wykonując akcję przygody, możesz osłabić zatrudnionego duszka, aby wywołać na torze budowy postęp budowy budynku związanego z duszkami.





## AKCJE DUSZKÓW

W trakcie gry, w wyniku rozpatrywania wydarzeń, na planszy pojawi się dodatkowe pole akcji, reprezentujące poniższe duszki.

Podczas wykonywania akcji miejskich (przed lub po) postać może osłabić jednego ze swoich zatrudnionych duszków i umieścić go na polu akcji duszków, o ile jest wolne, a następnie skorzystać z efektu duszka, który akurat wpadł z wizytą. Zatrudniony duszek pozostanie na danym polu aż do zmierzchu, kiedy to wróci do właściciela w ramach powrotu robotników (patrz str. 28).

**Fiks (duszek opiekuńczy)**

Wydadaj 1 monetę, aby zatrudnić mieszkańca.

**Buuk (drzewny golem)**

Wydadaj 1 monetę, aby zatrudnić duszka.


**Łupek (skalny golem)**

Wykonaj akcję budowy, a następnie zyskaj 1 wybrany zasób miejski.

**Dołek (duszek bagienny)**

Wykonaj akcję prac społecznych, a następnie możesz użyć umiejętności swojej postaci.

**Elida (wróżka)**


Wydadaj 2 monety, aby skorzystać z budynku z efektem akcji .

**Puk (duszek stwórczy)**

Wykonaj akcję przygody. Następnie możesz natychmiast wykonać dodatkową akcję postaci.

## WIZYTA DUSZKA

W pierwszej tajemniczej kopercie znajduje się karta pogody, którą gracze będą musieli wtasować do talii pogody. Posiada ona unikatowy efekt pogody „Wizyta duszka”.

Rozpatrując efekt pogody , usuń z planszy miasteczka żeton duszka z pola akcji duszków i zastąp go następnym duszkiem w kolejności (po usunięciu duszka #1 umieść duszka #2). Jeżeli usunięty żeton duszka miał najwyższy (spośród dostępnych) numer, wznów tę sekwencję, zaczynając ponownie od duszka #1.

# Osiągnięcia

NAZWA	OPIS	DATA
Rozkwitające miasto	W mieście znajduje się 8 mieszkańców.	
Magiczne istoty	W mieście znajduje się 8 duszków.	
Architekt	Na każdym obszarze miasta znajduje się budynek.	
Magnat	Na końcu pory roku poziom produkcji wynosi 10.	
Cztery pory roku	Na końcu pory roku poziom kultury wynosi 10.	
Żywiciel	Na końcu pory roku poziom żywności wynosi 10.	
Krezus	Na końcu pory roku poziom dochodu wynosi 10.	
Błękit nieba	W ciągu jednej pory roku udało się rozpatrzeć 3 wydarzenia.	
Włóczykij	W ciągu jednej pory roku udało się wyruszyć na 8 przygód.	
Gawędziarz	Talia wydarzeń się wyczerpała.	
Omnibus	Udało się zapełnić wszystkie pola na umiejętności u wszystkich 4 postaci.	
Rekin biznesu	W ciągu jednej pory roku udało się zarobić 100 monet.	
Budowniczy	W ciągu jednej pory roku udało się rozpocząć budowę 4 budynków.	
Przyjaciel doliny	W ciągu jednej pory roku udało się skorzystać z pola akcji duszków 10 razy.	
Przodownik pracy	W wieży znajduje się 16 robotników o wartości 3.	



# Twórcy gry

**Brendan McCaskell**

Projekt gry

**Nathan Lige**

Projekt gry

**Babis Giannios**

Projekt gry

**Taryn Emerick**

Opracowanie graficzne

**Lauren Marshall**

Opracowanie graficzne

**Jonathan Thwaites**

Rozwój gry

**Marv Penner**

Opracowanie graficzne

**Dan Wang Creative Studios**

Ilustracje

**Amanda Kadatz**

Ilustracje

**Bryce Cooke**

Projekt organizatorów

**Nicholas Hein**

Projekt figurek

**Michael Raftopoulos**

Licencje zagraniczne

**Adam Baker**

Opracowanie techniczne

**Adam J Nicolai**

Redakcja

**Andrew Jeneba**

Koordinacja testów

**Lance Priebe**

Koordinacja artystyczna

**Aimee Ward**

Finanse

## TESTERZY

Liz Thompson, Mark Yeldham, Jonathan Thwaites, Linus Cadenius, Jacob Knol, Katharina Lotz, Ricardo Nußbaum, Anna Falk oraz wszyscy pozostali, którzy pomogli nam testować grę!

Nie udałooby się nam, gdyby nie wszyscy wspierający nas na platformie Kickstarter.  
Serdeczne dzięki!

## EDYCJA POLSKA



**GALAKTA**

Łagiewnicka 39

30-417 Kraków

[www.galakta.pl](http://www.galakta.pl)

**Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk**

Tłumaczenie

**Aleksandra Miszta-Mars, Katarzyna Tkaczyk**

Korekta

**Krzysztof Bernacki**

Opracowanie graficzne



## MIASTEczKO

 Produkcja	 Prace społeczne/odkrycie obszaru
 Dochód	 Przygoda
 Kultura	 Budowa
 Żywność	 Użycie budynku
 Dowolny zasób	 Las
 Kość duszka w wieży	 Cel
 Kość mieszkańca w wieży	 Koniec pory roku
 Kość robotnika w wieży	 Tor budowy
 Kość zatrudnionego duszka	 Postęp budowy
 Kość zatrudnionego mieszkańca	 Pole toru budowy
 Kość zatrudnionego robotnika	 Zatrudnienie kości robotnika (dowolnego rodzaju)
	 Zatrudnienie kości mieszkańca
	 Zatrudnienie kości duszka

## OGÓLNE

 Statut miejski	 Karta pogody	 Monety
 Dziennik postaci	 Wiosna	 Wzmocnienie
 Karta wydarzenia	 Lato	 Osłabienie
 Świt	 Jesień	 Zysk
 Południe	 Zima	 Strata
 Zmierzch	 Postać	 Wszystkie
 Słonecznie	 Akcja postaci	 Sukces
 Deszczowo	 Umiejętność	 Porażka
 Pochmurno	 Wizyta duszka	 Zastąpienie