TUAREG

ROZSZERZENIE

Dla 2 graczy w wieku 12 lat.

OPIS ORAZ CEL GRY

Rozszerzenie do gry Tuareg wprowadza nowe karty plemienia i nowe karty brzegowe. Teraz Wasze decyzje będą jeszcze trudniejsze! Tuareżka porusza się w kierunku przeciwnym niż złodziej, a dary, które ze sobą niesie wpływają na atrakcyjność pomijanych przez graczy pól brzegowych. Jeśli Tuareg poruszy się na pole ruchomej wydmy, może zyskać sporą przewagę, ale jednocześnie straci cenną akcję z pól wewnętrznych. Ponadto rozszerzenie wprowadza nowe żetony – wodę – które dają więcej możliwości i odświeżają rozgrywkę. **Rozgrywkę wygrywa gracz, który na koniec gry ma najwięcej punktów.**

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

80 kart, w tym:

45 kart plemienia

5 kart towarów

10 kart brzegowych

20 kart ruchomych wydm

1 pionek Tuareżki

15 żetonów wody (10 x „1”, 3 x „3”, 2 x „5”)

1 złota moneta

6 żetonów towarów (po 2 daktyli, soli i pieprzu)

8 żetonów punktów (4 x „3”, 4 x „5”)

6 znaczników akcji

PRZYGOTOWANIE GRY

- Przed pierwszą rozgrywką wszystkie kartonowe elementy należy delikatnie wypchnąć z ramek.
- Obydwaj gracze powinni usiąść tak, aby mogli swobodnie przeczytać tekst widoczny na kartach.
- **Z gry podstawowej** potrzebne będą następujące elementy:
  - 6 pionków Tuaregów;
  - 4 znaczniki plemion;
  - pionek złodzieja;
  - wszystkie żetony towarów, złote monety, żetony punktów i znacznik gracza rozpoczynającego;
  - 6 kart brzegowych, na których pokazane są towary;
  - wszystkie karty towarów.

  Ważne: Podczas gry z tym rozszerzeniem karty plemienia z gry podstawowej **nie są** wykorzystywane.
- **16 kart brzegowych** (6 kart brzegowych, na których pokazane są towary, oraz 10 nowych kart brzegowych z tego rozszerzenia), zwanych dalej „polami brzegowymi”, wyznacza krawędzie obszaru gry. Karty należy ułożyć w kolejności od 1 do 16, tak aby mała cyfra na każdej z nich znajdowała się w lewym górnym rogu. Karty brzegowe nie zmieniają się przez całą rozgrywkę.

Wskazówka: *Zamiast uczyć się symboli przed grą, gracze mogą podczas pierwszej rozgrywki położyć karty stroną z tekstem do góry. Podczas gry można w dowolnym momencie sprawdzić opis zdolności na odwrocie.*

- Do **talii towarów** należy wtasować 5 nowych kart towarów pokazujących wodę. **Na polach wewnętrznych** należy umieścić **4 losowe karty towarów**, tak jak to pokazano poniżej.
- Należy potasować **karty plemienia** z tego rozszerzenia, a następnie na pozostałych polach wewnętrznych umieścić **5 losowych kart plemienia**.
- Talię pozostałych kart plemienia należy położyć po lewej stronie karty „Rozwój plemienia", a talię z pozostałymi kartami towarów po lewej stronie karty „Wodopój".
- **20 kart ruchomych wydm** należy potasować, a następnie **odkryć 3 z nich** i położyć w pobliżu obszaru gry. Z pozostałych karty ruchomych wydm należy utworzyć talię ruchomych wydm.
- Żetony **towarów**, **wody**, **złotych monet** i **punktów** oraz **znaczniki akcji** należy umieścić w puli w pobliżu obszaru gry.
- Pionek **złodzieja** (szary) należy postawić obok pola 1 („Szlachetni").
- Pionek **Tuareżki** (fioletowy) należy postawić obok pola 15 („Sól").
- Każdy gracz otrzymuje **3 pionki Tuaregów** oraz **2 znaczniki plemienia** w tym samym kolorze. Następnie każdy gracz pobiera z puli po **1 żetonie daktyli**, **1 żetonie soli**, **1 żetonie pieprzu**, **2 żetony wody**, **1 złotej monecie** oraz **2 żetony punktów** o łącznej wartości 4

(1 × „1” oraz 1 × „3”). ***Wskazówka:*** *Aby nieco ułatwić grę, można dać każdemu graczowi po 1 dodatkowym żetonie każdego towaru, to znaczy: 2 x daktyle, 2 x sól, 2 x pieprz.*

- Gracz, który jako ostatni przyprawiał danie pieprzem, otrzymuje znacznik gracza rozpoczynającego i rozpoczyna rozgrywkę. Jeśli żaden z graczy nigdy nie używał pieprzu, rozgrywkę rozpoczyna biały gracz.

PRZEBIEG GRY

Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej z następującymi zmianami:

Symbole na kartach plemienia

- ϟ Gdy gracz umieści tę kartę w swoim układzie osobistym, **natychmiast** aktywuje jej **jednorazową** zdolność.
- ∞ Po tym, jak gracz umieści tę kartę w swoim układzie osobistym, jej efekt jest **aktywny do końca gry**.
- △ Gdy gracz umieści tę kartę w swoim układzie osobistym, **natychmiast** kładzie na niej **1 znacznik akcji**. Gracz może skorzystać z efektu danej karty jeden raz, natychmiast lub **w dowolnym momencie** dowolnej ze swoich tur. Kiedy to zrobi, odkłada znacznik akcji z tej karty do puli.

- ! Efekt tej karty liczy się dopiero podczas podliczania punktów na końcu gry.

Specjalne karty plemienia

Jeśli koszt karty wyrażony jest przy pomocy znaku „/”, gracz może wybrać, który z dwóch kosztów chce zapłacić.

Jeśli koszt karty wyrażony jest przy pomocy znaków „(...)”, gracz **może** zapłacić koszt w nawiasie. Jeśli to zrobi, **natychmiast** otrzymuje żetony punktów w liczbie wskazanej w nawiasie na dole karty. Podczas podliczania punktów na końcu gry do obliczenia końcowego wyniku liczą się tylko symbole punktów znajdujące się poza nawiasem.

Pionek Tuareżki

- Na początku każdej rundy, po ruchu złodzieja, pionek Tuareżki porusza się o 1 pole w kierunku **przeciwnym do ruchu wskazówek zegara**. W pierwszej rundzie należy umieścić Tuareżkę na polu 15 („Sól”).
- W przeciwieństwie do złodzieja Tuareżka nie blokuje pola.
- Kiedy gracz ustawi swojego Tuarega na polu z Tuareżką, może oprócz skorzystania z akcji karty użyć także **zdolności Tuareżki**:
  - Gracz otrzymuje **1 wybrany przez siebie żeton towaru** z puli

    albo

  - Gracz **odkłada do puli 1 wybrany przez siebie żeton towaru** i odkrywa wierzchnią kartę z talii towarów, po czym otrzymuje z puli wskazane na niej korzyści. ***Wskazówka:*** *Jeśli korzyści oddzielone są przy pomocy „/”, gracz wybiera tylko jedną z nich.* Jeśli gracz nie jest zadowolony z dobranej karty, może ją odrzucić i ponownie odłożyć do puli 1 wybrany przez siebie żeton towaru, aby odkryć kolejną kartę towaru. Gracz decyduje, czy bierze wskazane korzyści, czy odkłada do puli kolejny żeton towaru, aby odkryć kolejną kartę. Gracz może to zrobić tyle razy, ile chce.

Żetony wody

Woda, podobnie jak złote monety, **nie jest** towarem. Jeśli gracz na końcu rundy posiada **więcej niż 10 żetonów wody**, musi wykorzystać ich nadmiar, jeśli to możliwe, lub odłożyć je do puli.
Dzięki wodzie gracze mogą pozwolić sobie na większą elastyczność. Istnieje kilka możliwości wykorzystania wody:

- Gracz **może w dowolnym momencie dokonać wymiany**: **3 żetony wody = 1 złota moneta** lub **2 żetony wody = 1 towar**
- **Na końcu gry** za każde **2 żetony wody** gracz otrzymuje **1 punkt.**
- Na wielu **kartach plemienia** zawierających „/” woda pojawia się jako jeden z **możliwych kosztów**.

Karty ruchomych wydm

- Za każdym razem, gdy gracz ustawia swojego pionka Tuarega, **zamiast ustawiać go na polu brzegowym**, może ustawić go na **niezajętym polu ruchomej wydmy**. Oznacza to, że na każdym polu ruchomej wydmy może znajdować się tylko 1 Tuareg (niezależnie którego gracza). Jednak w kolejnych turach gracze mogą ustawić następnego Tuarega na innym, niezajętym polu ruchomej wydmy.
- Kiedy gracz wykonuje akcję swoim Tuaregiem i znacznikiem plemienia, otrzymuje **jednorazową korzyść** z pola ruchomej wydmy, na którym stoi jego pionek Tuarega. Następnie gracz bierze swojego pionka Tuarega z karty i odkłada **wykorzystaną kartę ruchomej wydmy** na **stos kart odrzuconych**.
- **Ważne:** Jeśli gracz ustawi swój pionek Tuarega na ruchomej wydmie, ma **o 1 punkt przecięcia mniej do wykorzystania**. Ma także o 1 akcję mniej. Jeśli podczas jednej rundy gracz ustawi dwóch lub nawet wszystkich trzech swoich Tuaregów na polach ruchomych wydm, nie będzie miał do wykorzystania żadnych punktów przecięcia.
  Wskazówka: *Strata punktu przecięcia i tym samym dalszych akcji jest rekompensowana przez potężne efekty ruchomych wydm.*
- Kolejność, w jakiej gracz korzysta z zajętych przez z siebie pól brzegowych, ruchomych wydm i kart zajętych przez ich znaczniki plemion, jest dowolna. Jednak zanim gracz zacznie wykonywać następną akcję, musi całkowicie wykonać poprzednią.
- Gracz może zrezygnować z korzystania z pola ruchomej wydmy. Następnie trafia ona na stos kart odrzuconych.
- Nowe karty ruchomych wydm wchodzą do gry na dwa sposoby:
  - Jeśli **na początku rundy** w grze nie ma odkrytej **żadnej karty ruchomej wydmy**, należy odkryć **1 kartę ruchomej wydmy** z talii.
  - **Po Rabunku** i po poruszeniu Tuareżki o 1 pole należy odrzucić na stos kart odrzuconych **wszystkie odkryte karty ruchomych wydm** i dobrać z talii **3 nowe karty ruchomych wydm**.
    Wskazówka: *W tej sytuacji na początku rundy nie dokłada się żadnych nowych kart ruchomych wydm.*

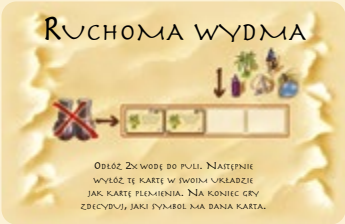
KONIEC GRY I PODLICZANIE PUNKTÓW

- Rozgrywka kończy się wraz z końcem rundy, w której jeden z graczy wyłoży przed sobą dwunastą kartę plemienia. Jeśli zrobi to obecny gracz rozpoczynający, drugi gracz nadal wykonuje swoją turę.

- Rozgrywka kończy się także w momencie, kiedy pionek złodzieja dotrze na czwarte pole „Rabunek”. Gracze muszą zwrócić do puli 1 złotą monetę lub swoją 1 kartę plemienia, która leży ostatnia po prawej. Natychmiast po tym rozgrywka dobiega końca.
- Następuje podliczenie punktów – gracze sumują wszystkie posiadane punkty, reprezentowane przez srebrne krzyżyki (znajdujące się na żetonach punktów oraz na kartach plemienia).
- Niektóre karty plemienia zapewniają graczom dodatkowe punkty. !
- Następnie tak jak w grze podstawowej gracze otrzymują dodatkowe punkty za rodzaje kart w ukończonych rzędach:
  - **4 punkty** za każdy rząd z **czterema kartami jednego rodzaju**
  - **2 punkty** za każdy rząd z **4 czterema kartami różnych rodzajów**
- Za każde 2 żetony wody gracz otrzymuje 1 punkt.
- Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada więcej złotych monet. Jeżeli gracze nadal remisują, wygrywa gracz, który ma więcej żetonów wody. Jeśli gracze nadal remisują, rozgrywka kończy się remisem.

Wyjątkowe sytuacje

Gracz może użyć tej karty plemienia, aby ustawić swój pionek Tuarega na ruchomej wydmie, na której stoi już Tuareg drugiego gracza. W takim przypadku obowiązuje następująca zasada: karta **nie zostaje** odłożona na stos kart odrzuconych, dopóki obaj gracze nie skorzystają z jej akcji. Dopiero kiedy drugi z graczy również wykona swoje akcje z karty ruchomej wydmy, należy ją odrzucić.



W przypadku, gdy dwóch graczy umieści swoje pionki Tuarega na karcie ruchomej wydmy, którą można dodać do swojego układu osobistego, tylko **jeden gracz** może skorzystać z jej efektu. Gracz rozpoczynający daną rundę otrzymuje kartę, ponieważ ten gracz wykonuje swoje akcje jako pierwszy. W takiej sytuacji drugi gracz odchodzi z pustymi rękami. Jeśli gracz rozpoczynający zrezygnuje z użycia karty, drugi gracz może ją umieścić w swoim układzie osobistym.
Ta sama zasada obowiązuje, jeśli w wyniku niezwykle rzadkiej kombinacji kart znaczniki plemion obu graczy zostaną umieszczone na tej samej karcie w środkowej części obszaru gry. Również wtedy gracz rozpoczynający ma pierwszeństwo.

Łączenie kart z gry podstawowej z kartami z rozszerzenia

- Nowe **karty plemienia** tworzą pełen zestaw i dlatego do gry powinno się wykorzystywać tylko ich, przynajmniej w przypadku kilku pierwszych rozgrywek.
- Jeśli gracze chcą później grać z kartami plemienia zarówno z gry podstawowej, jak i z rozszerzenia, powinni przestrzegać następujących zasad:
  - Wszystkie 90 kart plemienia (z gry podstawowej i rozszerzenia) należy podzielić na stosy według 5 symboli (namiot, oaza, studnia itd.) i potasować każdy z nich osobno. Następnie należy dobrać 9 kart z każdego stosu, po czym potasować razem wszystkie dobrane karty. W ten sposób powstanie talia 45 kart, którą można użyć podczas gry. Do następnej rozgrywki można użyć pozostałych 45 kart.
  - Oczywiście gracze mogą także zbudować talię samodzielnie według własnych preferencji, nadal jednak musi ona zawierać po 9 kart z każdym z 5 symboli.
- Gracze, którzy chcieliby dodać do gry jeszcze więcej różnorodności, mogą również wybrać **karty brzegowe** z gry podstawowej i rozszerzenia.
- Aby z łatwością oddzielić karty z rozszerzenia od kart z gry podstawowej, zostały one oznaczone symbolem rozszerzenia (karty plemienia na awersie, karty brzegowe na stronie z opisem).

O autorze: Andreas Steiger, rocznik 1973, mieszka ze swoją żoną oraz dwójką dzieci w okolicy Stuttgartu i pracuje jako wychowawca w przedszkolu. Poza grami planszowymi interesuje się grami wideo i teatrem improwizowanym. Najistotniejszym aspektem gier planszowych jest dla niego stawianie gracza przed koniecznością ciągłego dokonywania kolejnych wyborów. Gra Tuareg, (w Niemczech znana jako Targi), będąca jego pierwszym dziełem, odniosła ogromny sukces i w 2012 roku została nominowana do nagrody „Kennerspiel des Jahres" (Zaawansowana Gra Roku). W tym samym roku gra otrzymała nagrodę „A la Carte" za najlepszą grę karcianą. Ponieważ autor i jego żona nadal chętnie powracają do Tuarega, opracował to rozszerzenie – również na prośbę wielu fanów – które wnosi powiew świeżości na tuareską pustynię

Autor i wydawca dziękują wszystkim testerom i korektorom. Szczególnie do rozwoju rozszerzenia przyczynili się: Xavi Bühlmann, Pierre De Boes, Patrick Egner, Olga Fedarynchyk, Claudia Gold, Anja Heppe, Jonas Heppe, Dennis Heydrich, Lines J. Hutter, Ralf Kuhn, Jörg Lehleitner, Wolfgang Lüdtke, Dominic Matthes, Peter Neugebauer, Martina Reichl, Torsten Sammet, Carsten Wannhoff, Genia Warnez i oczywiście Antonella Steiger, „moja oaza pośród piasków pustyni".

Redakcja: Wolfgang Lüdtke
Korekta: Peter Neugebauer
Ilustracje: Franz Vohwinkel
Opracowanie graficzne: Imelda i Franz Vohwinkel
Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars
Korekta: Łukasz Chełmecki
Wersja polska: Galakta

GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de

kosmos.de
Art.-Nr: 692643
Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Niemczech.