

# WIOSKA

GRA O BUDOWANIU OSADY



**TRYB SOLO**



MIGHTY  
BOARDS



galakta

# WIOSKA

GRA O BUDOWANIU OSADY

## TRYB SOLO

### TWÓRCY GRY

**PROJEKT GRY:** DAVID CHIRCO

**TRYB SOLO:** NICK SHAW I DÁVID TURCZI

**INSTRUKCJA:** NICK SHAW

**PROJEKT INSTRUKCJI:** MARK CASHA

**PODZIĘKOWANIA DLA TESTERÓW:** JOHNATHAN HARRINGTON,

JOE FARRELL, JOHN ALBERTSON I DAVID DIGBY

**WERSJA POLSKA:** GALAKTA

**TŁUMACZENIE I SKŁAD:** ALEKSANDRA MISZTA-MARS

**KOREKTA:** ŁUKASZ CHEŁMECKI, ŁUKASZ TKACZYK

## OMÓWIENIE GRY

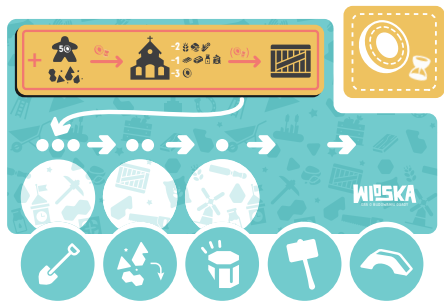
W trybie solo zmierzysz się z Botrykiem, właścicielem ziemskim z sąsiedniego miasteczka Autoham. Botryk nie jest zbyt mądry, dlatego jego zachowanie nie zawsze jest logiczne lub najbardziej korzystne, ale nadrabia to swoją popularnością i znajomościami. Mieszkańcy będą mu pomagać w przenoszeniu surowców i może też prosić innych lokalnych właścicieli ziemskich o pomoc w opłaceniu różnych rzeczy. Pokonaj Botryka i stań się największym darczyńcą i najlepszym budowniczym miasta!

### DODATKOWE ELEMENTY

- 1 kafelek akcji solo
- 1 kafelek przystugi
- 5 żetonów akcji
- Woreczek lub kubek na znaczniki gracza (nie znajduje się w grze – możesz użyć też własnych dłoni!)

KAFELEK AKCJI SOLO

KAFELEK PRZYSTUGI



ZETONY AKCJI W LINII AKCJI

WOREK LUB KUBEK

## PRZYGOTOWANIE

1. Przygotuj grę tak jak dla 2 graczy z następującymi wyjątkami:
  - a. Botryk nie używa ani nie zatrudnia osłów, więc nie musisz umieszczać jego początkowego osła na kafelku Kościoła. Odłóż jego osły z powrotem do pudełka – nie będą one używane podczas gry.
  - b. Jesteś pierwszym graczem, więc zaczynasz z 3 złota ☹️. Botryk jednak zaczyna z 2 złota ☹️ (nie 4), które umieszcza na kafelku przystugi.
2. Połóż kafelek akcji solo w obszarze gry Botryka.
3. Umieść kafelek przystugi (razem ze znajdującymi się na nim 2 złota ☹️) odkryty we wgłębieniu w prawym górnym rogu kafelka akcji solo.
4. Umieść 5 żetonów akcji w linii pod kafelkiem akcji solo, od lewej do prawej, w losowej kolejności. Jest to „linia akcji” Botryka.
5. Weź 4 znaczniki gracza w nieużywanym kolorze gracza, 3 w innym nieużywanym kolorze i 2 w kolorze Botryka. Na potrzeby zasad solo są to „znaczniki akcji”.
6. Umieść 1 z 4 identycznych znaczników akcji na skrajnym lewym polu dolnego rzędu na kafelku akcji solo (pod trzema kropkami).
7. Umieść 1 z 3 identycznych znaczników akcji na drugim polu dolnego rzędu na kafelku akcji solo (pod dwiema kropkami).
8. Umieść 1 z 2 identycznych znaczników akcji na trzecim polu dolnego rzędu na kafelku akcji solo (pod pojedynczą kropką).
9. Umieść pozostałe 6 znaczników akcji w worku/kubku.



### PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA ELEMENTÓW BOTRYKA

W tym przykładzie ty grałbyś zielonymi elementami (nie przedstawione na obrazku), a Botryk żółtymi – dlatego tylko po 1 żółtym znaczniku akcji trafia na skrajne prawe pole kafelka akcji oraz do worka.

## ROZGRYWKA

### FAZA AKCJI

Ty i Botryk wykonujecie tury w normalnej kolejności tur. Ty wykonujesz swoje akcje według standardowych zasad.

### TURA BOTRYKA

W swojej turze Botryk wybiera akcję, którą wykona każdym swoim mieszkańcem po kolei, w oparciu o kafelek akcji solo. **Botryk ocenia ponownie, jakie akcje ma wykonać każdym swoim mieszkańcem.** Zawsze będzie starał się wykonać jedną z „priorytetowych” akcji, jeśli to możliwe – w przeciwnym razie wykona jedną ze „zwykłych” akcji.

**Akcje priorytetowe** to te pokazane na górze kafelka akcji solo: zatrudnienie mieszkańca, dostawa do Kościoła i sprzedaż na Targu. **Zwykłe akcje** to te pokazane na żetonach akcji poniżej kafelka akcji solo: wytworzenie 🛠️, zakup projektu 📄, przetworzenie 🔄, wzniesienie budowli 🏠 lub budowa drogi 🛣️. Są one opisane w dalszej części tej instrukcji.

### PO AKCJACH BOTRYKA

Za każdym razem, kiedy Botryk skończy akcję, jeśli worek/kubek akcji jest pusty:

- Umieść wszystkie 6 dobranych wcześniej znaczników akcji z powrotem do worka/kubka (nie usuwaj tych z kafelka akcji solo!).
- Odkryj kafelek przystugi, jeśli jest zakryty.
- Połóż 1 złoto ☹️ na kafelku przystugi (niezależnie od tego, czy został właśnie odwrócony, czy był już odkryty wcześniej).

### ZMIANY W OGÓLNYCH ZASADACH BOTRYKA:

- Nie zatrudnia ani nie używa osłów – korzystając z przystugi, kiedy to tylko możliwe, ma dostęp do surowców (podstawowych/przetworzonych) z dowolnego kafelka połączony z siecią dróg.
- Nie używa Targu, aby nabyć surowce (niezależnie od powodu).
- Nie otrzymuje złota ☹️ z żadnych premii ani po zakupie projektu. Za każdym razem, kiedy miałby otrzymać złoto ☹️ z premii lub za zakup projektu, zamiast tego otrzymuje 1 punkt ★.
- Wydaje złoto ☹️ jedynie w celu zatrudnienia mieszkańców lub zrealizowania dostawy do Kościoła na pole z 10 złota ☹️. W żadnej innej sytuacji Botryk nie musi wydawać złota ☹️. Jest to szczegółowo wyjaśnione w opisach poszczególnych akcji w dalszej części tej instrukcji.
- Botryk zawsze zatrudnia mieszkańców za 5 złota ☹️ (nie za 5/7/9 jak normalny gracz).
- Botryk ma zniżkę na dostawy do Kościoła:
  - » Podstawowe surowce: 2 surowce mniej (czyli koszt dla Botryka to 8 podstawowych surowców).
  - » Przetworzone surowce: 1 surowiec mniej (czyli koszt dla Botryka to 2 przetworzone surowce).
  - » 10 złota ☹️: 3 złota ☹️ mniej (czyli koszt dla Botryka to 7 złota ☹️).

## KAFELEK PRZYSŁUGI

Botryk ma znajomości pośród wielu znaczących właścicieli ziemskich, którzy wesprą go niewielką ilością złota ☺, aby mógł posunąć się do przodu. Reprezentuje to kafelek przysługi, wsunięty we wgłębienie kafelka akcji solo. Złoto ☺ zostanie tu umieszczone raz, kiedy tylko Botryk nie jest w stanie wykonać akcji zatrudnienia mieszkańca lub dostawy do Kościoła w swojej turze. Jest to szczegółowo wyjaśnione w sekcji Akcje priorytetowe.

**Aby pamiętać, czy dałeś Botrykowi złoto ☺ w jego turze, czy nie, umieść żeton pierwszego gracza na kafelku przysługi jako przypomnienie, że zostało to zrobione, a na początku każdej swojej tury weź z powrotem żeton pierwszego gracza do siebie.**

## AKCJE PRIORYTETOWE

Botryk najpierw próbuje wykonać jedną z akcji pokazanych w górnym rzędzie na jego kafelku akcji solo, w pierwszej kolejności biorąc pod uwagę możliwą do wykonania akcję najbardziej po lewej stronie. Jeśli Botrykowi uda się wykonać którąś z tych akcji, pamiętaj, aby poruszyć i położyć na boku 1 mieszkańca na właściwym kafelku (odpowiednio Ratusz, Kościół lub Targ), aby zaznaczyć wykonanie akcji.

## ZATRUDNIENIE MIESZKAŃCA + ZAKUP PROJEKTU

Jeśli Botryk posiada już wszystkich 4 swoich mieszkańców, pomija tę akcję w całości (nie liczy się to jako sukces ani jako porażka – w takiej sytuacji nie dodawaj złota ☺ na kafelek przysługi ani go nie odwracaj).

Jeśli Botryk posiada wystarczająco złota ☺ na kafelku przysługi, zatrudni mieszkańca z Ratusza, co kosztuje go 5 złota ☺ (odrzuć dane złoto ☺ z kafelka przysługi z powrotem do puli).

**Sukces:** Jeśli Botrykowi uda się zatrudnić mieszkańca:

- Jeśli nie posiada jeszcze 3 projektów w swojej puli, może również kupić projekt z puli (patrz sekcja Zakup projektu). Pamiętaj, że nie powoduje to przesunięcia żetonu akcji zakupu projektu na prawy koniec linii akcji!
- Zakryj kafelek przysługi (zostanie ponownie odkryty, kiedy znaczniki akcji wrócą do worka/kubka).

**Porażka:** Jeśli Botrykowi nie uda się zatrudnić mieszkańca w **pierwszej** akcji mieszkańca w swojej turze, a żeton przysługi jest obecnie odkryty, umieść na kafelku przysługi 1 złoto ☺ z puli, które będzie mógł użyć potem podczas akcji zatrudnienia mieszkańca lub dostawy do Kościoła (w tej turze lub późniejszej). **Botryk robi to tylko raz na turę, nie za każdego mieszkańca!**

## DOSTAWA DO KOŚCIOŁA

Botryk realizuje dostawę do Kościoła, jeśli jest w stanie (używając złota ☺ z kafelka przysługi na pole dostawy z 10 złota ☺ i stosując zniżkę Botryka dotyczącą dostaw do Kościoła).

Jeśli Botryk może zrealizować więcej niż jedną dostawę do Kościoła, ustala priorytet według następującej listy (w podanej kolejności):

- Warta najwięcej punktów ★
- Zużywająca najwięcej jego własnych surowców wysokiej jakości
- Zużywająca najwięcej jego własnych przetworzonych surowców
- Wymagająca łącznie najmniejszej liczby surowców
- Jeśli nadal jest remis, gracz wybiera.

Zarówno ty, jak i Botryk otrzymujecie premię za wszelkie zużyte przetworzone surowce w normalny sposób. Pamiętaj, że Botryk otrzymuje 1 punkt ★ zamiast **dowolnej ilości** złota ☺ za każdą aktywowaną w ten sposób premię. Przykładowo, jeśli Botryk użyłby do dostawy 2 swoje własne surowce wysokiej jakości, otrzymałby 2+1 punktów ★ (2 punkty ★ jak zawsze i dodatkowo 1 punkt ★ zamiast 2 złota ☺) za każdy zużyty surowiec, czyli łącznie 6 punktów ★.

Jeśli Botryk zrealizuje dostawę z pola 10 złota, zakryj kafelek przysługi. Jeśli Botryk zrealizuje **wszystkie** dostawy do Kościoła sam, zabraknie mu znacznika gracza, aby oznaczyć na kafelku Kościoła swoją czwartą zrealizowaną dostawę. W takiej sytuacji po prostu zaznacz to jednym z nieużywanych osłów (będzie tam tylko do końca tej tury!).

**Porażka:** Jeśli Botrykowi nie uda się zrealizować dostawy do Kościoła w **pierwszej** akcji mieszkańca w swojej turze, a żeton przysługi jest obecnie odkryty i w tej turze nie zostało na nim umieszczone złoto ☺ w wyniku porażki akcji zatrudnienia mieszkańca, umieść na kafelku przysługi 1 złoto ☺ z puli, które będzie mógł użyć potem podczas akcji zatrudnienia mieszkańca lub dostawy do Kościoła (w tej turze lub późniejszej). **Botryk robi to tylko raz na turę, nie za każdego mieszkańca!**

## SPRZEDAŻ NA TARGU

Botryk sprzedaje surowce na Targu, jeśli jest w stanie to zrobić. Jeśli Botryk może zrealizować więcej niż jeden kafelek sprzedaży, ustala priorytet według następującej listy (w podanej kolejności):

- Warta najwięcej punktów ★
- Zużywająca najwięcej jego własnych surowców wysokiej jakości
- Zużywająca najwięcej jego własnych przetworzonych surowców
- Wymagająca łącznie najmniejszej liczby surowców podstawowych lub przetworzonych
- Jeśli nadal jest remis, gracz wybiera.

Zarówno ty, jak i Botryk otrzymujecie premię za wszelkie zużyte przetworzone surowce w normalny sposób. Pamiętaj, że Botryk otrzymuje 1 punkt ★ zamiast **dowolnej ilości** złota ☺ za każdą aktywowaną w ten sposób premię.

## AKCJE ZWYKŁE

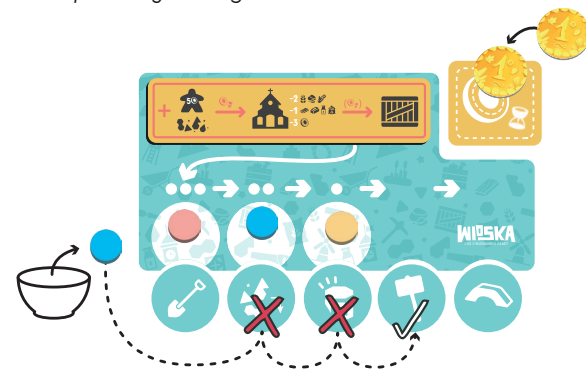
Jeśli Botryk nie może wykonać żadnej z akcji priorytetowych, wybierze i wykona akcję zwykłą. Aby to zrobić, dobierz znacznik akcji z worka/kubka, a następnie:

- Sprawdź, na którym polu kafelka akcji solo znajduje się znacznik w tym samym kolorze.
- Botryk spróbuje wykonać akcję pokazaną na żetonie akcji znajdującym się bezpośrednio pod tym znacznikiem.
- Jeśli Botryk nie może wykonać tej akcji, próbuje wykonać następną akcję po prawej itd., tak długo, aż uda mu się wykonać akcję.
  - » Jeśli dojdzie do końca linii akcji, nie wykonawszy uprzednio żadnej akcji, zwraca do pierwszego żetonu akcji, aby spróbować go wykonać itd.
  - » Jeśli Botryk zawróci i przejdzie przez wszystkie żetony aż do żetonu akcji, od którego zaczął, i nadal nie udało mu się wykonać żadnej akcji, po prostu kładzie na boku swojego niewykorzystanego mieszkańca na kafelku Kościoła i umieszcza 1 złoto ☺ na kafelku przysługi (jeśli kafelek przysługi jest obecnie odkryty), po czym kontynuuje swoją turę przy pomocy następnego niewykorzystanego mieszkańca.

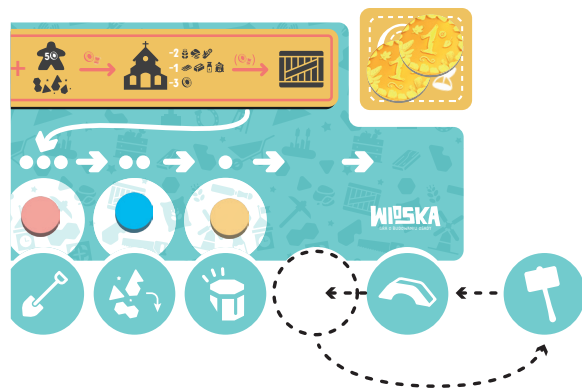
- Podczas wykonywania akcji pamiętaj, aby poruszyć 1 z niewykorzystanych mieszkańców Botryka na właściwy kafelek, aby wykonać akcję, po czym połóż go na boku. To, którego dokładnie mieszkańca należy poruszyć, jest wytłumaczone w opisie odpowiednich akcji.
- Porusz żeton akcji, z którego została wykonana akcja, na sam koniec linii akcji (maksymalnie w prawo), po czym przesunij wszystkie żetony w lewo, aby uzupełnić powstałą lukę. Jeśli została wykonana akcja z żetonu akcji, który już jest na skrajnym prawym polu, żeton pozostaje na swoim miejscu.
- Odłóż dobrany znacznik akcji na bok.

### PRZYKŁAD AKCJI ZWYKŁEJ

Botryk wykonuje pierwszą akcję mieszkańca w swojej turze. Nie udaje mu się zatrudnić mieszkańca, dlatego umieszcza 1 złoto z puli na kafelku przysługi. Następnie nie udaje mu się również wykonać dostawy do Kościoła ani sprzedaży na Targu.



Następnie Botryk dobiera znacznik akcji z worka. Jest to niebieski znacznik, co oznacza, że Botryk próbuje wykonać drugą od lewej akcję zwykłą (znajdującą się pod niebieskim znacznikiem na kafelku akcji solo): zakup projektu. Nie może wziąć nowego kafelka, ponieważ posiada już w swojej puli 3, dlatego idzie w prawo do następnej akcji: przetworzenie. Tej akcji również nie jest w stanie wykonać, ponieważ na mapie nie ma żadnej pustej przetwórni. Dlatego idzie w prawo do kolejnej akcji: wzniesienie budowli. Botryk **może** wykonać tę akcję, dlatego wybiera ją dla swojego pierwszego mieszkańca.



Po rozpatrzeniu akcji wzniesienia budowli Botryk musi przesunąć żeton akcji wzniesienia budowli w prawo na sam koniec linii akcji i poruszyć wszystkie żetony w lewo, aby uzupełnić lukę (jak pokazano powyżej).

Oznacza to, że jest **mniejsza szansa** na wykonanie w najbliższym czasie akcji wzniesienia budowli przez innego mieszkańca Botryka, z kolei na akcję budowy drogi jest teraz **większa szansa**.



## WYTWARZANIE

Botryk wytwarza na kafelku wytwórcy z najmniejszą liczbą pozostałych na nim surowców (który nie jest pełny), a następnie otrzymuje 1 punkt ★ (zamiast złota ☹ z nagrody za wytworzenie).

- Jeśli kilka kafelków remisuje pod względem najmniejszej liczby surowców, Botryk wybiera kafelek znajdujący się najbliżej jednego z jego mieszkańców.
- Jeśli jest kilka możliwych kafelków, które znajdują się w takiej samej odległości od mieszkańca, lub kilku mieszkańców jest w takiej samej odległości od wybranego kafelka, **gracz** może wybrać, który kafelek/mieszkaniec spośród remisujących zostanie użyty.
- Wytwarzając w Stodole, Botryk wybierze wytworzenie po 1 z **każdego** podstawowego surowca.

## ZAKUP PROJEKTU

Jeśli Botryk nie posiada jeszcze 3 kafelków w swojej puli, kupi nowy kafelek projektu w Ratuszu, korzystając z następującej listy priorytetów:

- Przetwórnia (rodzaju, dla którego jest jeszcze dostępny kamień milowy) > Miejsce kluczowe > przetwórnia (dowolnego rodzaju) > Stodoła.
- Projekt najbardziej na lewo spośród remisujących.

Botryk umieszcza złoto ☹ **ze wspólnej puli** (nie ze swojego kafelka przysługi) na pominiętych kafelkach, po czym dodaje wybrany kafelek projektu z prawej strony już posiadanych kafelków (tworząc w ten sposób ich kolejkę). Uzupełnij kafelki nad planszą punktacji w normalny sposób. Jeśli na kafelku, który wziął Botryk, znajdowała się **dowolna ilość** złota ☹, odrzuca złoto ☹ i zamiast tego otrzymuje 1 punkt ★.

## PRZETWARZANIE

Botryk aktywuje kafelek przetwórnii połączony z siecią dróg, na którym znajduje się puste pole przetwarzania, jeśli gdzieś w wiosce znajdują się niezbędne surowce. Jeśli jest remis, którą przetwórnii aktywować, Botryk stosuje następującą listę priorytetów:

- Przetwarzająca surowce wysokiej jakości **Botryka**.
- Mogąca stworzyć najwięcej surowców przetworzonych.
- Przetwórnia najbliższa jednemu z mieszkańców Botryka.
- Jeśli jest kilka możliwych kafelków, które znajdują się w takiej samej odległości od mieszkańca, lub kilku mieszkańców jest w takiej samej odległości od wybranego kafelka, **gracz** może wybrać, który kafelek/mieszkaniec spośród remisujących zostanie użyty.

Kiedy przetwórnia zostanie aktywowana, używane są wymagane surowce znajdujące się najbliżej danego kafelka (jeśli jest remis, ty wybierasz), a następnie dodaj odpowiednie przetworzone surowce Botryka na kafelek (lub surowce wysokiej jakości, jeśli posiada właściwy kamień milowy).

## WZNOSENIE BUDOWLI

Botryk wznosi budowlę ze swojej kolejki kafelków, na której budowę go stać (jedynie wymagane surowce muszą być dostępne w wiosce – Botryk nie musi płacić złota ☹!). Wybiera budowlę do wzniesienia według następujących priorytetów:

- Przetwórnia (rodzaju, dla którego jest jeszcze dostępny kamień milowy) > Miejsce kluczowe > przetwórnia (dowolnego rodzaju) > Stodoła.

- Skrajny lewy (najstarszy) kafelek w kolejce.

Botryk płaci koszt budowy danego kafelka (ignorując koszt w złocie ☹). Wybiera surowce, które zużyje, według następujących priorytetów: własne surowce wysokiej jakości > własne przetworzone surowce > surowce najbliższe kafelka, z którego jest prowadzona budowa. Następnie Botryk wybiera lokalizację dla wznoszonej budowli według następujących priorytetów:

- W każdej z poniższych sytuacji Botryk unika przyłączania się do sieci dróg, polegając na **twoich** drogach (jeśli to możliwe) i unika przyłączania się do **twoich** kafelków miejsc kluczowych (jeśli to możliwe).
- Obok najdalszego kafelka wzdłuż najdłuższej sieci dróg bez żadnych twoich dróg, gdzie przynajmniej jeden odcinek będzie pasował typem terenu (droga z drogą, las z lasem lub wzgórze ze wzgórzem).
- Obok kafelka znajdującego się najbliżej kafelka Kościoła jak to możliwe.
- Jeśli nadal możliwych jest kilka lokalizacji, **gracz** może wybrać spośród remisujących opcji, gdzie zostanie umieszczony kafelek.

Botryk umieści kafelek w taki sposób, aby połączyć drogę z drogą, jeśli to możliwe – w przeciwnym razie łączy las z lasem lub wzgórze ze wzgórzem (taki sam priorytet).

Połączy las ze wzgórzem **tylko w ostateczności**.

Umieszczając kafelek, Botryk zawsze będzie starał się dopasować tak dużo odcinków, jak to możliwe.

Zarówno ty, jak i Botryk otrzymujecie premię za wszelkie przetworzone surowce zużyte do budowy (za każdą premię Botryk otrzymuje 1 punkt ★ zamiast **dowolnej ilości** złota ☹ z premii).

Na koniec Botryk otrzymuje punkty ★ za budowę z nowo wybudowanego kafelka oraz kamień milowy przetwórnii, jeśli jest dostępny.

## BUDOWA DRÓGI

Jeśli są dostępne wymagane surowce (brakujące do tej akcji surowce **nie mogą** zostać kupione na Targu!), Botryk szuka:

- niepołączonego kafelka w wiosce, znajdującego się najbliżej kafelka Kościoła (gdzie droga może zostać wybudowana zgodnie z zasadami); w przeciwnym razie
- kafelka z najmniejszą liczbą dróg już z nim połączonych (gdzie droga może zostać wybudowana zgodnie z zasadami).

Jeśli Botryk ma kilka dostępnych opcji, ustala priorytet według następującej listy (w podanej kolejności):

- W każdej z poniższych sytuacji Botryk unika wybudowania drogi, która połączy **twoje** miejsce kluczowe z siecią dróg (jeśli to możliwe).
- Przedłużenie najdłuższej sieci dróg, w której znajdują się tylko drogi **Botryka**.
- Przedłużenie najdłuższej sieci dróg, w której znajdują się tylko **twoje** drogi.
- Przedłużenie najdłuższej sieci dróg, na której nie wybudowano jeszcze żadnych dróg.
- Od kafelka znajdującego się najbliżej kafelka Kościoła jak to możliwe.
- Jeśli nadal możliwych jest kilka lokalizacji, **gracz** może wybrać spośród remisujących opcji, gdzie zostanie umieszczona droga.

Kiedy Botryk wybuduje już wszystkie 5 swoich dróg, nie może już wykonywać tej akcji. Usuń żeton akcji budowy drogi z linii akcji (będą tam teraz tylko 4 żetony akcji).

## KONIEC GRY

Koniec gry wywoływany jest w normalny sposób. Policz swoje punkty ★ jak zwykle. Botryk również otrzymuje punkty w normalny sposób (w tym za złoto ☹, które pozostało na jego kafelku przysługi) z następującymi wyjątkami:

- **Każde** jego miejsce kluczowe jest warte **3 punkty ★** (ignoruje warunki punktacji na kafelkach, łącznie z wymaganymi połączonymi drogami).

Jeśli zdobyłeś więcej punktów niż Botryk, wygrasz!

## DOSTOSOWYWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Jeśli chcesz zmienić poziom trudności gry przeciwko Botrykowi, wykorzystaj jeden lub kilka z poniższych modyfikatorów. Nie polecamy używać **wszystkich** modyfikatorów z jednej sekcji na raz! Wybierz kombinację, która najlepiej odpowiada twojemu typowi rozgrywki.

### ŁATWIEJSZA GRA

- Zaczynasz z 2 osłami na kafelku Kościoła.
- Na koniec gry Botryk otrzymuje tylko 1 punkt ★ za każde miejsce kluczowe.
- Za każdym razem, gdy Botryk powinien zapłacić za coś złotem ☹, ale tego nie robi (a więc w każdym przypadku oprócz zatrudniania mieszkańców i dostawy do Kościoła 10 złota ☹), traci punkty ★ równe zignorowanemu kosztowi w złocie ☹.

### TRUDNIEJSZA GRA

- Botryk rozpoczyna grę z 2 aktywnymi mieszkańcami, ale bez złota ☹.
- Botryk nie odwraca kafelka przysługi po zatrudnieniu mieszkańca / zrealizowaniu dostawy do Kościoła. Zawsze leży on odkryty.
- Aby zdobyć nagrodę Kupca, musisz zrealizować większość sprzedaży na Targu i dokonać łącznie 5 lub więcej sprzedaży. Jeśli jest remis, automatycznie zdobywa ją Botryk (nagroda nie jest dzielona).
- Aby zdobyć nagrodę Kapelana, musisz zrealizować większość dostaw do Kościoła. Jeśli jest remis, automatycznie zdobywa ją Botryk (nagroda nie jest dzielona).
- Na koniec gry Botryk otrzymuje 5 punktów ★ za każde miejsce kluczowe.
- Na koniec gry Botryk sprzedaje wszystkie swoje przetworzone surowce, które pozostały mu w wiosce, w zamian za dodatkowe punkty ★ surowców, w tym 1 punkt ★ za złoto ☹, które otrzymałby z premii.



Copyright 2022 Mighty Boards. Gra wydana przez Mighty Boards. Wszystkie prawa zastrzeżone.