

Na przestrzeni minionych pokoleń wasze społeczności bazowały głównie na rybołówstwie. Jednak u schyłku XIX wieku wśród rybackich osad północnej Norwegii nastał czas zmian, a wraz z nimi pojawiły się również nowe możliwości.

W grze Saltfjord będziecie rozbudowywać swoją osadę o nowe budynki, wysyłać łodzie na połów ryb, handlować i rozwijać nowe technologie, ułatwiające codzienne życie mieszkańców. To od was będzie zależało, jak ukształtujecie losy swoich wiosek.

# Saltfjord

- INSTRUKCJA -

W grze Saltfjord gracze będą stali przed ciągłym dylematem czy rozwijać swoją wioskę, czy raczej aktywować budynki, które już posiadają. Będą oni mogli realizować intratne zlecenia, rozwijać technologie i zdobywać nowe zdolności, wykorzystywać kości do aktywowania swoich budynków lub zwiększać produkcję, budując nowe. Gracz z największą liczbą punktów po 3 rundzie wygrywa grę.



# ZAWARTOŚĆ

## PLANSZA



## 62 KAFELKI BUDYNKÓW

(w 4 kształtach)

Duże kafelki budynków:



Małe kafelki budynków:



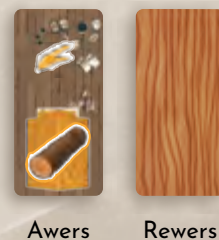
## 12 BIAŁYCH KOŚCI



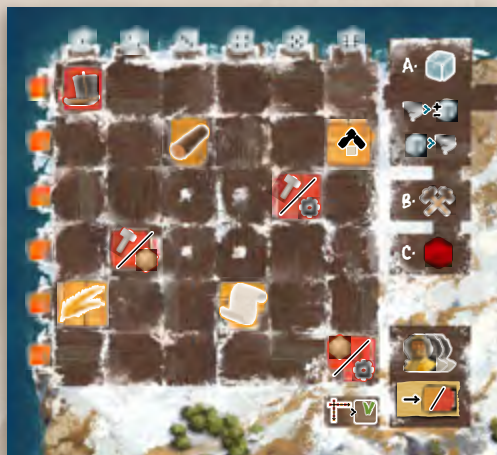
## 12 POMARAŃCZOWYCH KOŚCI



## 4 KAFELKI POCZĄTKOWYCH BUDYNKÓW



## 4 PLANSZETKI GRACZY



(dwustronne)

## 4 PLANSZETKI MAGAZYNÓW



(dwuwarstwowe)

## 4 KAFELKI ŁODZI



(dwustronne)



## 67 ŻETONÓW POŁOWU

(w 3 rodzajach)

Rewersy:



Rodzaj 1  
(x29)

Rodzaj 2  
(x23)

Rodzaj 3  
(x15)

## 44 KAFELKI SKRZYŃ



Awers

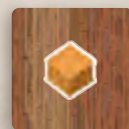


Rewers

## 4 KAFELKI POCZĄTKOWYCH SKRZYŃ



Awers



Rewers

## 11 KAFELKÓW PUNKTACJI



Awers



Rewers

## 4 ŁODZIE RYBACKIE



## 8 KAFELKÓW ZDOLNOŚCI



Awers



Rewers

## 16 ZNACZNIKÓW TECHNOLOGII



x4

x4

x4

x4

## 8 ZNACZNIKÓW GRACZY



x2

## 4 KAFELKI POCZĄTKOWYCH ZASOBÓW



Awers



Rewers

## 12 PRACOWNIKÓW



## KAFELEK ZAAWANSOWANEJ TECHNOLOGII



Wozy oraz kafelek zaawansowanej technologii są wykorzystywane tylko w WARIANCIE ZAAWANSOWANYM (patrz str. 14).

## 48 ZNACZNIKÓW ZASOBÓW



x40



x8

## 8 WOZÓW





# PRZYGOTOWANIE OGÓLNE

Odlóż 8 wozów oraz kafelki zaawansowanej technologii do pudełka.  
Używa się ich wyłącznie w WARIANCIE ZAAWANSOWANYM (patrz str. 14).

**1** Umieść **planszę** na środku stołu.

**2** Umieść **znaczniki zasobów** w **puli** obok planszy.

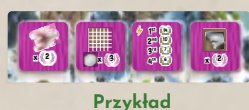
**3** Podziel **żetony połowu** według rodzajów. Potasuj osobno każdy rodzaj. Następnie na każdym polu połowu na **fiordzie** umieść zakryty stos odpowiadających mu żetonów (wartość na polu wskaże liczbę żetonów w danym stosie).



**4** Potasuj 8 **kafelków zdolności** i umieść po 1 odkrytym kafelku na każdym polu zdolności na planszy. 4 niewykorzystane kafelki zostaną użyte podczas PRZYGOTOWANIA GRACZA (patrz następna strona).



**5** Potasuj 11 **kafelków punktacji** i umieść po 1 losowym odkrytym kafelku na każdym fioletowym polu (najwyższe pole każdego toru technologii). Niewykorzystane kafelki punktacji odlóż do pudełka.



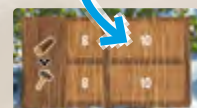
**6** Rzuć 3 **białymi kośćmi** oraz 1 **pomarańczową kością** na gracza. Umieść każdą kość w pasującym wyniku obszarze kości na planszy.



**7** Umieść po 1 **pomarańczowej kości** na gracza w każdym z 2 rzędów **licznika rund** (nie rzucaj tymi kośćmi). Niewykorzystane kości odlóż do pudełka.



**8** Podziel **kafelki budynków** według kształtów. Potasuj osobno kafelki w każdym kształcie. Następnie na każdym polu budynku na planszy umieść odkryty stos kafelków w odpowiadającym mu kształcie (wartość na polu wskaże liczbę kafelków w danym stosie).



**9** Potasuj **kafelki skrzyń** i umieść zakryty stos złożony z 11 kafelków na każdym polu skrzyń na planszy. Następnie potasuj 4 **kafelki początkowych skrzyń** i umieść po 1 odkrytym kafelku na wierzchu każdego stosu.



Przygotowanie i zasady trybu solo - patrz str. 15.



# PRZYGOTOWANIE GRACZA

## KAŻDY GRACZ OTRZYMUJE:

- Losową **planszетkę gracza**. Umieść ją w swoim obszarze gry.  
*Gracze powinni grać tą samą stroną do góry. W pierwszej rozgrywce użyjcie strony bez nazwy wioski.*
- **Planszетkę magazynu**. Umieść ją po prawej od swojej planszетki gracza (jak pokazano na str. 2).
- **Kafelek łodzi**. Umieść go obok twojej planszетki gracza, bazową stroną do góry (patrz ilustracja obok).
- **1 łódź rybacką** w kolorze gracza. Umieść ją w porcie na początku fiordu.
- **3 pracowników**. Umieść 1 pracownika na polu pracownika na twojej planszетce gracza (patrz ilustracja) i po 1 na każdym oznaczonym polu lewego toru technologii.
- **4 znaczniki technologii** w kolorze gracza. Umieść po 1 na pierwszym polu każdego toru technologii na planszy.
- **2 znaczniki gracza** w kolorze gracza. Umieść pierwszy z nich na polu „0” toru punktacji, a drugi na obszarze tawerny na planszy (patrz ilustracja).

*W rozgrywce na mniej niż 4 graczy odłóż do pudełka elementy gry, niebiorących udziału w grze.*



Strona z nazwą wioski (użyj przeciwnej strony podczas twojej pierwszej rozgrywki).



Bazowa strona kafelka łodzi.



Port

Umieść swoją łódź rybacką w porcie.



Każdy gracz umieszcza 1 pracownika na polu pracownika na swojej planszетce gracza, a pozostałych na oznaczonych polach lewego toru technologii.



Umieść swoje znaczniki technologii na torach technologii.



Umieść swoje znaczniki gracza na planszy.

## PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY:

Przygotuj zestawy początkowe w następujący sposób: Utwórz 4 zestawy złożone z 3 kafelków - 1 losowego **kafelka zdolności** (spośród 4, które nie zostały umieszczone na planszy w kroku 4 PRZYGOTOWANIA OGÓLNEGO), 1 losowego **kafelka początkowego budynku** oraz 1 losowego **kafelka początkowych zasobów**.

Rozpoczynającym graczem zostaje osoba, która jako ostatnia zjadła rybę. Począwszy od osoby po prawej od rozpoczynającego gracza i dalej przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jeden z zestawów początkowych. W rozgrywce na mniej niż 4 graczy odłóż do pudełka niewybrane zestawy.

- Umieść **kafelki zdolności** obok twojej planszетki gracza. Możesz korzystać z danej zdolności przez całą grę. *Zasady działania każdej zdolności znajdziesz w ANEKSIE.*
- Umieść **kafelki początkowego budynku** na twojej planszетce gracza, zakrywając nim 2 z 4 centralnych pól (oznaczonych śnieżką). Możesz obrócić go w dowolny sposób.
- Zyskaj zasoby wskazane na twoim **kafelku początkowych zasobów**, a następnie odłóż go do pudełka (*patrz ZARZĄDZANIE ZASOBAMI na następnej stronie*).



Przykład 1 z 4 zestawów początkowych.



Umieszczenie kafelka początkowego budynku.

Jeżeli w twoim zestawie był kafelek początkowych zasobów z symbolem , rozpatrz akcję **wyruszyć na połow** zgodnie z opisem na str. 9.



# ZARZĄDZANIE ZASOBAMI



Twój magazyn na planszecie magazynu składa się z 8 pomieszczeń. Każdy zasób przechowujesz w jego wyznaczonym pomieszczeniu.

Kiedy zyskujesz zasób, weź 1 kostkę zasobu z puli i umieść ją w pasującym pomieszczeniu twojego magazynu.

Kiedy wydajesz zasób, weź 1 kostkę z pasującego pomieszczenia i zwróć ją do puli.

Czasami będziesz mógł ulepszyć zasób. Dzięki temu możesz przenieść kostkę zasobu z jej obecnego pomieszczenia do pomieszczenia bezpośrednio nad nim (zgodnie z oznaczeniem strzałek) LUB zyskać 1 rybę.

W ramach darmowych akcji możesz „osłabić” zasób, przenosząc go do pomieszczenia niżej LUB sprzedać za rybę. [Patrz DARMOWE AKCJE na str. 12.](#)

Mała kostka odpowiada 1 zasobowi, natomiast duża - 3 zasobom danego rodzaju. W razie potrzeby możesz w dowolnym momencie rozmienniać kostki z pulę.

*Uwaga: Kostki zasobów nie są limitowane. Jeżeli wam ich zabraknie, użyjcie zamienników.*



Zyskanie 1 deski.



Wydanie 1 zboża.



Ulepszenie ryby na drewno (rybę można ulepszyć na drewno, zboże lub papier).

 = 1 zasób

 = 3 zasoby

## CEL GRY

W każdej rundzie gracze biorą kości, aby aktywować budynki w rzędach lub kolumnach na swojej planszecie gracza, wznosząc budynki, aby zwiększyć swoją produkcję, i korzystają z pracowników, aby aktywować pojedyncze budynki. Zdobywasz punkty zwycięstwa głównie poprzez realizowanie zleceń, docieranie do kafelków punktacji na torach technologii oraz zbieranie żetonów połowu dzięki swojej łodzi rybackiej. Gracz z największą liczbą punktów po 3 rundzie wygrywa grę.

Zielone punkty zyskujesz natychmiast, natomiast fioletowe dopiero na końcu gry. Zawsze, gdy zyskujesz punkty, odpowiednio porusz swój znacznik gracza na torze punktacji. Jeżeli przejdiesz cały tor punktacji, kontynuuj ich zyskiwanie, pamiętając o zdobytych już 100 punktach.



Zielone punkty  
(zyskiwane  
natychmiast)



Fioletowe punkty  
(zyskiwane na  
końcu gry)

## PRZEBIEG TURU

Gra trwa 3 rundy. Rozpoczynający gracz jako pierwszy rozgrywa swoją turę, a po nim robią to kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Trwa to do momentu, aż wszyscy nie *spasują* (tym samym wycofując się z danej rundy).

W swojej turze musisz wykonać jedną z trzech akcji:

Dodatkowo możesz wykonać dowolną liczbę *darmowych akcji* ([patrz str. 12](#)).

**A** **WEŹ KOŚĆ**  
([patrz str. 7-10](#))

**B** **ZBUDUJ DUŻY KAFELEK BUDYNKU**  
([patrz str. 11](#))

**C** **SPASUJ**  
([patrz str. 11](#))



# AKCJE

## A

## WEŹ KOŚĆ

Weź 1 kość z dowolnego obszaru kości na planszy. Możesz wziąć białą lub pomarańczową kość, pamiętając o poniższych ograniczeniach:

- W każdej rundzie możesz wziąć maksymalnie 3 białe kości.
- W każdej rundzie możesz wziąć maksymalnie tyle pomarańczowych kości, ile wynosi numer obecnej rundy (w więc 1 pomarańczową kość w rundzie 1, 2 w rundzie 2 i 3 w rundzie 3).



Możesz wydać rybę, aby zmienić wartość na kości, którą wybrałeś. Za każdą wydaną rybę możesz zmienić wartość o +1/-1. *Pamiętaj, że skrajne wartości nie „przeskakują” między sobą, a zatem zmiana z 1 na 6 (albo odwrotnie) kosztuje aż 5 ryb.*

Umieść wybraną kość nad odpowiadającą jej kolumną (jeżeli to biała kość) lub po lewej stronie odpowiadającej jej rzędu (jeżeli to pomarańczowa kość).

Następnie możesz aktywować dowolną liczbę budynków w rzędzie lub kolumnie z właśnie umieszczoną kością. Budynki, które chcesz aktywować, muszą być wolne (bez kości lub pracownika) i musisz je aktywować w kolejności od góry do dołu (w przypadku kolumny) lub od lewej do prawej (w przypadku rzędu). Umieść kość na ostatnim budynku, który aktywowałeś.

*Kość blokuje dany budynek, uniemożliwiając jego ponowną aktywację w danej rundzie.*

*Uwaga: Możesz aktywować wyłącznie budynki (nie deptaki). Opis działania wszystkich budynków znajduje się na str. 8-9.*



Kiedy bierzesz kość, zamiast aktywować budynki możesz ją odrzucić (umieścić obok swojej planszетки gracza), aby zyskać 1 rybę.



Dawid bierze białą kość z „3”, wydaje 1 rybę, aby zmienić wartość na „4” i umieszcza swoją kość nad kolumną „4”.



Deptak

Aktywowany

Aktywowany

Deptak

### AKTYWACJA KOLUMNY:

Dawid aktywuje 2 budynki w kolumnie „4”. Na koniec umieszcza kość na budynku produkującym papier. Będzie on zajęty przez całą rundę.

Aktywowany

Deptak

Nieaktywowany

Aktywowany

Nieaktywowany



### AKTYWACJA RZĘDU:

Maria aktywuje 2 budynki w rzędzie „6” (papier oraz zboże). Drugi w kolejności budynek jest zajęty przez kość, a ponadto decyduje się ona nie aktywować ostatniego budynku. Ponieważ ostatnim aktywowanym budynkiem będzie ten produkujący zboże, to właśnie na nim umieści kość.



# AKTYWOWANIE BUDYNKÓW

Aktywowane budynki zapewniają różne korzyści. Rozpatrzenie efektu aktywowanego budynku jest zawsze dobrowolne.

## BUDYNKI Z ZASOBAMI



**Produkuj:** Zyskaj wskazane zasoby (patrz **ZARZĄDZANIE ZASOBAMI** na str. 6).  
*Uwaga: Zyskujesz 2 ryby z budynku z rybami.*

**Ulepsz:** Ulepsz 1 zasób (patrz **ZARZĄDZANIE ZASOBAMI** na str. 6).



## BUDYNKI Z AKCJAMI

Budynki z akcjami umożliwią ci rozpatrzenie rozmaitych akcji. Kiedy aktywujesz budynek z dwiema akcjami oddzielonymi „/”, wybierasz 1 z nich.



„Zrealizuj zlecenie” LUB „zyskaj technologię”.



**Zrealizuj zlecenie:** Wydadz zasoby wskazane na 1 z 4 odkrytych kafelków skrzyń na planszy. Weź dany kafelek i umieść zakryty na następnym wolnym miejscu po prawej od moła na twojej planszeczce magazynu. Upewnij się, aby moło odpowiadało temu, z którego właśnie zabrałeś kafelek. Następnie odkryj kolejny kafelek ze stosu kafelków skrzyń.

*Pamiętaj: Fioletowe punkty na kafelkach skrzyń doliczysz dopiero na końcu gry.*



Dawid wydaje 1 jedzenie oraz 1 drewno i bierze wskazany obok kafelek skrzyni. Umieszcza kafelek zakryty po prawej od pasującego moła, za znajdującą się już tam skrzynią.

Pasujące moła



**Zyskaj technologię:** Wydadz zasób wskazany pomiędzy jednym z twoich znaczników technologii, a polem powyżej niego, aby poruszyć dany znacznik na kolejne pole. Natychmiast zyskujesz wskazaną zdolność/nagrodę. Jeżeli dotrzesz na ostatnie pole toru technologii, dodatkowo aktywujesz jego kafelek punktacji (zyskasz punkty natychmiast lub na końcu gry, zależnie od kafełka).



Maria wydaje 1 zboże i przesuwa swój znacznik technologii na kolejne pole tego toru technologii. Natychmiast zyskuje 1 rybę, 1 drewno i 1 papier.

Koszt

Opis wszystkich **technologii** znajduje się na str. 10.  
Opis wszystkich **kafelków punktacji** znajduje się w ANEKSIE.





**Zbuduj mały kafelek budynku:** Wydadz 1 drewno, aby wziąć wierzchni kafelek z 1 ze stosów małych kafelków budynków. Umieść kafelek tego budynku na dowolnych pustych polach w obrębie siatki na twojej planszeczce gracza. Możesz obrócić go w dowolny sposób, ale nie możesz zakryć nim nadrukowanych budynków ani innych kafelków.

*Uwaga: Jeżeli w trakcie aktywacji rzędu/kolumny umieścisz tam część lub całość kafelka budynku, będziesz mógł aktywować go w tej samej turze. Stanie się tak, jeżeli umieścisz dany kafelek po prawej (w przypadku rzędu) lub poniżej (w przypadku kolumny) budynku, dzięki któremu rozpatrzyłeś tę akcję.*

**Ukończenie rzędu/kolumny:** Kiedy w całości zapełnisz rząd lub kolumnę (przy pomocy kafelków i nadrukowanych budynków), zyskasz nagrodę wskazaną na każdym deptaku (jeżeli jakaś jest) w danej kolumnie/rzędzie.

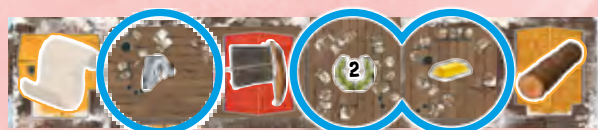
*Uwaga: Jeżeli jednocześnie ukończysz rząd i kolumnę, otrzymasz nagrodę z deptaka, który znajduje się na przecięciu tego rzędu i kolumny dwukrotnie.*



Przykład małych kafelków budynków.



Dawid wydaje 1 drewno aby postawić budynek złożony z dwóch kwadratów i umieszcza go na dwóch pustych polach na swojej planszeczce gracza.



Dawid ukończył rząd i zyskuje nagrodę z każdego deptaka w tym rzędzie. W tym przypadku otrzymuje 1 rybę, 2 punkty oraz 1 złoto.



**Wyrusz na połów:** W ramach tej akcji musisz albo poruszyć swoją łódź rybacką albo wrócić do portu.

**Porusz swoją łódź rybacką:** Porusz swoją łódź rybacką na kolejny obszar fiordu. Weź wierzchni żeton połowu (jeśli jakiś jest) ze stosu żetonów **rodzaju 1** (jasny) w tym obszarze i umieść dany żeton odkryty na wolnym polu twojego kafelka łodzi. W dowolnym momencie możesz zwolnić pole na twoim kafelku łodzi, wyrzucając żetony połowu za burtę (nawet żeton, który właśnie wziąłeś). Umieść żeton, który wyrzuciłeś za burtę, na spodzie odpowiadającego mu stosu w obszarze, w którym znajduje się twoja łódź rybacka.

*Uwaga: Poruszanie się na torach technologii może zapewnić nowe opcje podczas połowu, jak np. możliwość brania żetonów **rodzaju 2** lub **rodzaju 3**.*

**Wróć do portu:** Zyskaj punkty wskazane obok obszaru, w którym obecnie znajduje się twoja łódź rybacka. Następnie porusz swoją łódź rybacką do portu. Zyskaj nagrodę wskazaną na każdym żetonie połowu na twoim kafelku łodzi, a następnie umieść dane żetony odkryte obok twojej planszeczki gracza.

*Uwaga: Nie zyskujesz kostek zasobów z żetonów połowu, póki nie wrócisz do portu.*

*Uwaga: Przed powrotem do portu nie musisz zapełnić wszystkich pól na swoim kafelku łodzi.*



Maria porusza swoją łódź rybacką i bierze wierzchni żeton połowu **rodzaju 1** z obszaru, do którego właśnie poruszyła łódź. Umieszcza ten żeton odkryty na ostatnim wolnym polu swojego kafelka łodzi.



Maria postanawia wrócić do portu. Zyskuje 2 punkty (wartość obok obszaru, z którego wróciła). Następnie odrzuca ze swojego kafelka łodzi wszystkie żetony połowu i zyskuje odpowiednio 2 ryby, 1 punkt (za homara) oraz 1 drewno.





Na planszy znajdują się 4 tory technologii. Kiedy poruszasz się na którymś z nich, rozpatrujesz natychmiastowy efekt lub zyskujesz trwałą zdolność. Poniżej znajdziesz opis działania poszczególnych technologii.

W ANEKSIE znajdziesz podsumowanie poniższych efektów i zdolności.

Kiedy dotrzesz na pole z trwałą zdolnością (∞), będzie ona dla ciebie dostępna aż do końca gry (nawet jeśli poruszysz się dalej na torze).

## RZEMIOSŁO:



Zyskaj 1 złoto.



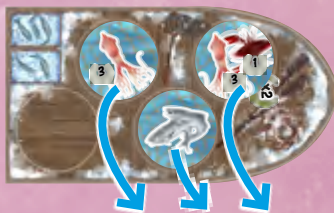
Zyskaj 1 pracownika z tego pola toru technologii (umieść go na polu pracownika na twojej planszeczce gracza).

## CIESIELSTWO:



Odwróć swój kafelek łodzi na ulepszoną stronę (wszelkie żetony na twoim kafelku łodzi umieść na ulepszonej stronie). Od teraz możesz przechowywać do 4 żetonów połowu. Dodatkowo, za każdym razem gdy **wracasz do portu**, podwój punkty zwycięstwa (jeżeli jakieś są) na żetonie połowu umieszczonym na polu „x2” na twoim kafelku łodzi.

Uwaga: Możesz w dowolnym momencie przekładać żetony połowu na swoim kafelku łodzi. Nie zyskujesz jednak podwójnej ilości ryb z żetonu.



Dawid wraca do portu i zyskuje 8 punktów (4 x2) za prawy żeton połowu, 3 punkty za lewy żeton połowu oraz 2 ryby.



Weź jeden z kafelków zdolności z planszy i umieść go obok twojej planszeczki gracza. Możesz od teraz korzystać z danej zdolności. Zasady działania każdej zdolności znajdziesz w ANEKSIE.



**Trwała zdolność (∞):** Zawsze, gdy budujesz mały lub duży kafelek budynku, obniż jego koszt o 1 drewno.

Małe kafelki budynków są od teraz darmowe, zaś duże kosztują tylko 1 deskę.

## LOGISTYKA:



Zyskaj 1 rybę, 1 drewno i 1 papier.



**Trwała zdolność (∞):** Zawsze, gdy **zrealizujesz zlecenie**, możesz umieścić kafelek skrzyni obok dowolnego mola twojej planszeczki gracza.



**Trwała zdolność (∞):** Zawsze, gdy **zrealizujesz zlecenie**, natychmiast zyskaj nagrodę z mola, przy którym umieszczasz kafelek skrzyni.



Molo „ulepszające”



Maria zrealizowała zlecenie i może natychmiast ulepszyć zasób.



## RYBOŁÓWSTWO:



**Trwała zdolność (∞):** Zawsze, gdy **poruszasz swoją łódź rybacką**, podejrzij 2 wierzchnie żetony połowu z wybranego stosu. Umieść jeden z nich na twoim kafelku łodzi, a drugi odłóż z powrotem na wierzch jego stosu.

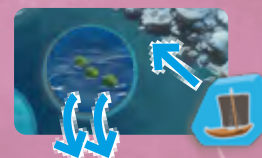
Uwaga: Jeżeli w stosie żetonów połowu pozostał tylko 1 żeton, dobierz tylko ten 1.



**Trwała zdolność (∞):** Zawsze, gdy **poruszasz swoją łódź rybacką**, weź 2 wierzchnie żetony połowu **rodzaju 2** ze stosu i zachowaj 1 z nich. Uwaga: Możesz zamiast tego zdecydować, że weźmiesz te żetony ze stosu żetonów rodzaju 1.



**Trwała zdolność (∞):** Zawsze, gdy **poruszasz swoją łódź rybacką**, weź 2 wierzchnie żetony połowu **rodzaju 3** ze stosu i zachowaj 1 z nich. Uwaga: Możesz zamiast tego zdecydować, że weźmiesz te żetony ze stosu żetonów rodzaju 2 lub rodzaju 1 (ale zawsze oba ze stosu tego samego rodzaju).



Maria może dobrać dwa żetony **rodzaju 3**.



# B

## ZBUDUJ DUŻY KAFELEK BUDYNKU

Wydadz 1 drewno oraz 1 deskę i weź wierzchni kafelek z jednego ze stosów dużych kafelków budynków. Umieść ten kafelek na dowolnych pustych polach w obrębie siatki na twojej planszecie gracza. Możesz obrócić go w dowolny sposób, ale nie możesz zakryć nim nadrukowanych budynków ani innych kafelków.

*Uwaga: Przy pomocy tej akcji nie możesz zbudować małego kafelka budynku.*

*Jeżeli umieszczony kafelek budynku całkowicie zapełni rząd/kolumnę na twojej planszecie gracza, pamiętaj, aby uzyskać nagrody z deptaków w danym rzędzie/kolumnie (patrz **Zbuduj mały kafelek budynku** na str. 9).*



Dawid wydaje 1 drewno oraz 1 deskę i buduje duży kafelek budynku w kształcie litery L, który umieszcza na swojej planszecie gracza.

# C

## SPASUJ

Porusz swój znacznik gracza z obszaru tawerny do pustej tawerny i rozpatrz wskazaną tam akcję. Dostępne akcje to:



**Wyrusz na połów** (patrz str. 9)



**Zyskaj technologię** (patrz str. 8)



**Zrealizuj zlecenie** (patrz str. 8)



**Zbuduj za darmo** kafelek budynku wielkości 1 kwadratu zgodnie z zasadami budowy małego kafelka budynku na stronie 9.



**Wyrusz na połów dwukrotnie** (patrz str. 9). W ramach każdej z tych akcji porusz swoją łódź rybacką lub wróć do portu.



Maria spasowała jako trzecia. Umieszcza swój znacznik gracza w pustej tawernie.

Następnie aktywuj każde moło na twojej planszecie magazynu, od góry do dołu: Za każdy kafelek skrzyni obok moła możesz otrzymać nagrodę z tego moła:



**Wyrusz na połów** (patrz str. 9). Za każdy kafelek porusz swoją łódź rybacką lub wróć do portu.



Zyskaj 1 punkt oraz 1 rybę.



**Ulepsz 1 zasób** (lub zyskaj 1 rybę).



Wydadz 1 zboże, aby zyskać 3 punkty lub 1 jedzenie, aby zyskać 5 punktów. (za każdy kafelek skrzyni możesz wybrać inną opcję).



Dawid ma 3 kafelki skrzyni obok swojego moła. Wydadz 2 zboża, aby zyskać 6 punktów oraz 1 jedzenie, aby zyskać kolejne 5. Łącznie zdobył 11 punktów.

**Ważne:** Po tym, jak spasujesz nie możesz już wykonywać w tej rundzie żadnych akcji. Pomijasz swoje kolejne tury do czasu, aż wszyscy pozostali gracze spasują.



# DARMOWE AKCJE

W dowolnym momencie każdej twojej tury (nawet tej, w której spaszujesz) możesz rozpatrzyć dowolną liczbę poniższych darmowych akcji, dodatkowo do twojej zwykłej wybranej akcji:

-  • **Sprzedaj zasoby:** Wyдай zasób, aby zyskać liczbę ryb wskazaną po prawej stronie danego rzędu magazynu.
-  • **Wyдай 2 ryby, aby ulepszyć:** Wyдай 2 ryby, aby ulepszyć dowolny zasób (np. mógłbyś wydać 2 ryby, aby ulepszyć trzecią rybę na drewno, zboże lub papier).
-  • **Oslab zasób:** Przenieś kostkę zasobu z jej obecnego pomieszczenia do pomieszczenia bezpośrednio niżej (według strzałek). *W związku z tym złotem możesz zastąpić dowolny inny zasób.*
-  • **Użyj pracownika:** Aktywuj pojedynczy budynek na twojej planszce gracza, przenosząc pracownika z twojego pola pracownika na dowolny wolny budynek. Na czas bieżącej rundy pracownik pozostanie na tym budynku, uniemożliwiając jego kolejną aktywację (przy pomocy kości lub innego pracownika).



Dawid sprzedaje jedzenie za 2 ryby.



Dawid wydaje 2 ryby, aby ulepszyć zboże na jedzenie.



Maria potrzebuje papieru. Może go zdobyć, osłabiając książkę.



Dawid umieszcza pracownika na wskazanym budynku i rozpatruje akcję wyruszyć na połów.

# KONIEC RUNDY

Po tym, jak wszyscy gracze spaszują, runda dobiega końca. Jeżeli była to trzecia runda, przejdź do KONCOWEJ PUNKTACJI (*patrz str. 13*). W przeciwnym razie przygotuj kolejną rundę w następujący sposób:

- Każdy gracz odkłada wykorzystanych pracowników z powrotem na pole pracownika na swojej planszeczce.
- Dołóż pomarańczowe kości z kolejnego rzędu licznika rund do wykorzystanych (lub odrzuconych) kości bieżącej rundy. Rzuć wszystkimi kośćmi i umieść każdą z nich w pasującym wynikiem obszarze kości na planszy.
- Gracz, którego znacznik znajduje się w tawernie najbardziej po lewej, zostaje rozpoczynającym graczem w kolejnej rundzie.
- Odlóż znaczniki graczy w tawernach z powrotem na obszar tawerny.

Rozpoczynający gracz jako pierwszy rozgrywa swoją turę w nowej rundzie. Następnie swoje tury rozpatrują kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Aby przygotować rundę 2 w rozgrywce 3-osobowej, dołóż 3 kości z rzędu II licznika rund do puli kości.



Zielony będzie rozpoczynającym graczem w kolejnej rundzie. Wszyscy gracze odkładają swój znacznik gracza do obszaru tawerny.



# KOŃCOWA PUNKTACJA

Po zakończeniu 3 rundy, gra dobiega końca. Każdy gracz rozpatruje końcową punktację w następujący sposób:

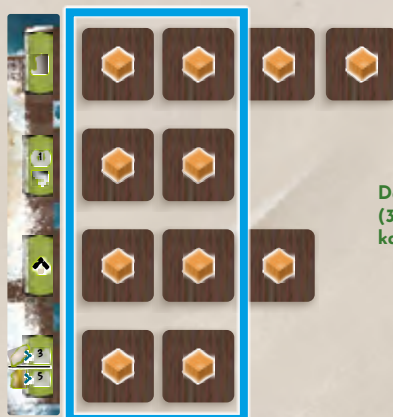
- 1 W pierwszej kolejności zyskaj zasoby oraz punkty za wszystkie żetony połowu na twoim kafelku łodzi (nie zdobywasz jednak punktów z obszaru, w którym znajduje się twoja łódź rybacka).



Dawid zyskuje 6 punktów (3x2) oraz 3 ryby.

- 2 Sprzedaj wszystkie swoje zasoby nie-ryby za ryby (patrz [Sprzedaj zasoby w sekcji DARMOWE AKCJE na str. 12](#)). Następnie zyskaj 1 punkt za każde 3 ryby, które posiadasz.

- 3 Zyskaj 3 punkty za każdy zestaw 4 kafelków skrzyń przy różnych molach.



Dawid zyskuje 6 punktów (3x2) za swoje 2 zestawy kafelków skrzyń.

- 4 Odwróć wszystkie kafelki skrzyń i zyskaj wskazane na nich punkty.



Dawid zyskuje 5 punktów za ten kafelek skrzyń.

- 5 Za każdy znacznik technologii zyskaj punkty wskazane po prawej stronie danego rzędu. Znaczniki technologii na najwyższym poziomie zapewniają punkty w oparciu o kafelek punktacji (kafelki z symbolem ⚡ zapewniły punkty wcześniej i nie należy ich teraz brać pod uwagę). [Opis wszystkich kafelków punktacji znajduje się w ANEKSIE.](#)



Dawid (czerwony) zyskuje 5 punktów (4+1) za swoje znaczniki na poziomach 1 oraz 2. Zyskuje również punkty z kafelków punktacji za swój pierwszy i czwarty znacznik (oba są na najwyższym poziomie). Maria (niebieska) zyskuje 8 punktów (4+4) za swoje znaczniki na poziomie 2. Nie punktuje za trzeci kafelek punktacji z symbolem ⚡ ponieważ zyskała już za niego punkty w toku rozgrywki.

**Gracz, który zgromadził najwięcej punktów wygrywa! W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, którego znacznik gracza jest w tawernie bardziej po lewej.**



## WARIANT ZAAWANSOWANY: WOZY

Aby zagrać w opcjonalny WARIANT ZAAWANSOWANY, użyj standardowych zasad z poniższymi zmianami:

## PRZYGOTOWANIE GRY

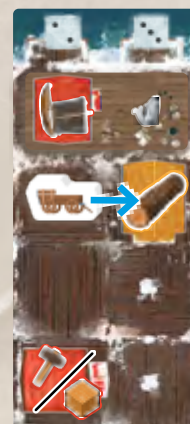
- Zakryj trzeci tor technologii (LOGISTYKA) kafelkiem zaawansowanej technologii.
- Każdy gracz umieszcza 1 wóz na lewym górnym polu siatki na swojej planszecie gracza oraz 1 wóz na wyznaczonym polu **kafelka zaawansowanej technologii**.



## ROZGRYWKA

**AKTYWOWANIE WOZÓW:** Kiedy aktywujesz rząd lub kolumnę przy pomocy kości, aktywuj wszystkie wozy w danym rzędzie/kolumnie zanim aktywujesz kością jakiegokolwiek *budynki*.

- Jeżeli aktywujesz kolumnę, każdy wóz w tej kolumnie może się poruszyć o 1 pole w lewo lub prawo.
- Jeżeli aktywujesz rząd, każdy wóz w tym rzędzie może się poruszyć o 1 pole w górę lub dół.
- Wóz nigdy nie może poruszyć się na ani przez pole zablokowane przez kość, pracownika lub inny wóz.
- Jeżeli wóz poruszy się na *budynek*, rozpatrz efekt tego *budynku*.
- Jeżeli aktywowany wóz się nie poruszył, lecz pozostał w miejscu na *budynku*, aktywuj ten *budynek*.
- Jeżeli oba wozy zostaną aktywowane w tej samej turze, aktywujesz je w wybranej przez siebie kolejności.



Dawid chce aktywować kolumnę „2”. Najpierw porusza wóz w prawo i zyskuje 1 drewno z budynku w kolumnie „3”. Następnie aktywuje 2 budynki w kolumnie „2”.

Po aktywowaniu wozów użyj kości do aktywowania wolnych *budynków* w rzędzie/kolumnie w zwykły sposób. Każdy *budynek* z wozem jest zablokowany i nie można go aktywować przy pomocy kości.

### POZOSTAŁE ZASADY:

- Kiedy budujesz mały lub duży kafelek budynku, możesz umieścić go pod wozami.
- Kiedy w całości zapełnisz rząd lub kolumnę (przy pomocy kafelków lub nadrukowanych *budynków*), zyskasz nagrodę wskazaną na każdym *deptaku*, nawet tym zakrytym przez wóz.
- Nie możesz aktywować wozów, gdy odrzucasz kość, aby zyskać rybę.

### NOWE TECHNOLOGIE LOGISTYKI:



**Trwała zdolność (∞):**

Wozy mogą od teraz  
aktywować pola deptaków.

(W taki sam sposób jak budynki).



**Dawid porusza wóz i zyskuje 1 punkt z deptaka.**



 Zyskaj drugi wóz i umieść na lewym górnym polu siatki na twojej planszeczce gracza. Nie aktywuj żadnego budynku/deptaka na tym polu. Jeżeli to pole jest aktualnie zajęte (przez kość, pracownika lub inny wóz), tymczasowo umieść wóz obok twojej planszeczki gracza. Gdy tylko lewe górne pole się zwolni, natychmiast umieść tam ten wóz.



Możesz natychmiast poru-  
szyć każdy swój wóz  
(w dowolnej kolejności) o 1  
pole w górę, dół, lewo lub prawo  
(i aktywować dowolne *budynki/dep-  
taki*, na które się one poruszają).

## KOŃCOWA PUNKTACJA

Za każdy twój wóz zyskaj tyle punktów, ile wynosi wynik mnożenia numeru rzędu i numeru kolumny, w której dany wóz się znajduje.

**Przykład:** Za wóz w trzecim rzędzie i czwartej kolumnie zyskasz 12 punktów (3x4).



# TRYB SOLO

Aby zagrać w tryb solo użyj standardowych zasad z poniższymi zmianami:

## PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Rozpoczynasz grę z 4 **białymi kośćmi** i 2 **pomarańczowymi kośćmi**.
- 2 Zamiast umieszczać kości w obszarach kości:
  - Rzuć **białymi kośćmi** i umieść po 1 losowej w każdej tawernie (od prawej do lewej). *Na lewej tawernie nie będzie żadnej kości.*
  - Rzuć **pomarańczowymi kośćmi** i umieść po 1 losowej w każdej tawernie (od prawej do lewej). *Na trzech tawernach po lewej nie będzie żadnej pomarańczowej kości.*
  - Umieść po 1 **pomarańczowej kości** w każdym rzędzie licznika rund na planszy (nie rzucaj nimi). Wejdą one do gry odpowiednio w rundzie 2 i 3.
- 3 Przed pomieszczeniem **kafelków punktacji** zwróć dwa z symbolem ⚡ do pudełka. Nie używa się ich w trybie solo.
- 4 Po tym, jak umieścisz 4 losowe **kafelki punktacji** na torach technologii, dobierz 2 losowe kafelki punktacji spośród tych, które pozostały i umieść je odkryte obok twojej planszki gracza. To twoje **kafelki specjalnej punktacji**.
- 5 Zdecyduj czy chcesz grać w **WARIANT ZAAWANSOWANY** (z wozami), czy nie. **TABELA MEDALI** na następnej stronie posiada specjalną kolumnę dla **WARIANTU ZAAWANSOWANEGO**.

## ROZGRYWKA

- W trybie solo tylko ty rozgrywasz tury.  
*Nie ma żadnego „gracza-bota”.*
- Kiedy bierzesz kość, wybierasz ją spośród tych w tawernach.
- Kiedy budujesz mały lub duży kafelek budynku, usuń z gry wierzchni kafelek budynku z drugiego stosu (jeśli jakiś jest) w tym samym kształcie.
- Kiedy pasujesz, umieść swój znacznik gracza na dowolnej pustej tawernie (takiej, na której nie ma żadnych kości).

## KOŃCIE RUNDY

Runda kończy się, gdy spasujesz.

*Uwaga: W tawernach pozostanie 1 biała i 1 pomarańczowa kość.*

Na końcu rundy 1 i 2:

- Odłóż wierzchni kafelek z każdego stosu kafelków skrzyń do pudełka.
- Dołóż pomarańczową kość z kolejnego rzędu licznika rund do wykorzystanych (lub odrzuconych) kości bieżącej rundy. Rzuć wszystkimi kośćmi i rozmieść je zgodnie z opisem **PRZYGOTOWANIA** trybu solo powyżej.

Na końcu rundy 3 przejdź do **KOŃCOWEJ PUNKTACJI** (patrz następna strona).

Twój znacznik gracza



Przykład przygotowania gry dla trybu solo: zwróć uwagę, że na dwóch prawych tawernach są umieszczone po 2 kości.



Po 1 pomarańczowej kości w każdym rzędzie licznika rund.

Nawet w trybie solo musisz przygotować 4 zestawy początkowe (złożone z kafelków początkowych budynków, zdolności i początkowych zasobów) i wybrać 1 z nich.



Budujesz kafelek budynku o rozmiarze dwóch kwadratów i usuwasz z gry wierzchni budynek tego samego kształtu z drugiego stosu kafelków.

Tak jak w zwykłej grze, możesz wziąć maksymalnie 3 białe kości na rundę oraz maksymalnie tyle pomarańczowych kości, ile wynosi numer bieżącej rundy.



Rozpocznij rundę 2 z 1 dodatkową pomarańczową kością.



## KOŃCOWA PUNKTACJA (TRYB SOLO)

Aby wygrać, musisz zdobyć po co najmniej 10 punktów z każdego swojego **kafelka specjalnej punktacji**.

Jeżeli wygrasz, przeprowadź końcową punktację w zwykły sposób, a następnie porównaj swój wynik z TABELĄ MEDALI po prawej.

**Ważne:** Punkty z twoich **kafelków specjalnej punktacji** nie wliczają się do twojego końcowego wyniku.

## OSIĄGNIĘCIA (TRYB SOLO)

Jeżeli chcesz podjąć dodatkowe wyzwanie, postaraj się zaliczyć poniższe osiągnięcia:

### POZIOM 1:

Zdobądź złoty medal z 3 **kafelkami specjalnej punktacji**.

### POZIOM 2:

Zdobądź platynowy (lub lepszy) medal z 3 **kafelkami specjalnej punktacji**.

### POZIOM 3:

Zdobądź platynowy (lub lepszy) medal z 4 **kafelkami specjalnej punktacji**.

### POZIOM 4:

Zdobądź platynowy (lub lepszy) medal z 5 **kafelkami specjalnej punktacji**.

### POZIOM 5:

Zdobądź palladowy medal z 6 **kafelkami specjalnej punktacji**.

## TABELA MEDALI (TRYB SOLO)

| PUNKTY: GRA STANDARDOWA | PUNKTY: WARIANT ZAAWANSOWANY | MEDAL                         |
|-------------------------|------------------------------|-------------------------------|
| <100                    | <120                         | Zwyciężyłeś (ale bez medalu)! |
| 100-119                 | 120-139                      | Brąz                          |
| 120-139                 | 140-159                      | Srebro                        |
| 140-159                 | 160-179                      | Złoto                         |
| 160-179                 | 180-199                      | Platyna                       |
| ≥180                    | ≥200                         | Pallad                        |

## TWÓRCY GRY

⚙️ **Autorzy gry:**  
Kristian Amundsen Østby  
Eilif Svensson

✍️ **Ilustracje:**  
Peter Bartels  
Yan Moussu

👁️ **Kierunek artystyczny i projekt graficzny:**  
Yan Moussu  
Lucie Andrault

**Korekta:**  
Van Willis



©2024 APORTA GAMES AS,  
NORWEGIA  
Wszelkie prawa zastrzeżone.  
[www.aportagames.com](http://www.aportagames.com)



**PTS CREATION**

Podziękowania dla poniższych osób za ich wkład, pomysły oraz testowanie gry:

Arnaud Charpentier  
Kjetil Svendsen  
Helge Meissner  
Anna Wermlund  
Sturla Kristoffer Naas Johansen  
Marianne Ringås  
Lin Heidi Isaksen

Specjalnie podziękowania dla Kjetil Svendsen za testowanie trybu solo.

Twórcy gry i wydawca pragną również podziękować graczom i testerom gry **Santa Maria** - poprzedniczki **Saltfjorda**.



GALAKTA  
ul. Łagiewnicka 39  
30-417 Kraków  
[www.galakta.pl](http://www.galakta.pl)

Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk  
Korekta: Łukasz Chęłmecki  
Skład: Krzysztof Bernacki