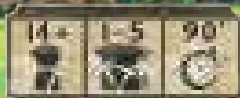


CYNOWY SZLAK

Wydanie poprawione

*Autor gry: Martin Wallace
Rozwój gry i opracowanie dodatków: David Digby*



Wprowadzenie

Akcja gry Cynowy szlak ma miejsce w XIX-wiecznej Kornwalii i skupia się na wydobyciu miedzi i cyny. To właśnie wtedy Kornwalia stała się jednym z najważniejszych na świecie okręgów górnictwa tych metali.

Z Kornwalii pochodziła cyna wykorzystywana w różnorodnych stopach oraz miedź, używana do pokrycia okrętów Royal Navy. Kopalnie potrzebowały wydajnych pomp wodnych, czego efektem był rozwój silników parowych, a w konsekwencji proces ten przyczynił się do powstania pierwszych lokomotyw parowych. Cennym produktem ubocznym okazał się arszenik, wykorzystywany w różnych przedsiębiorstwach, a szczególnie w rozwijającym się przemyśle włókienniczym w Lancashire. Kiedy kornwalijski przemysł wydobywczy upadł, Kornwalijszczyki rozjechali się po świecie rozpowszechniając swoje cenne umiejętności i tym samym kształtując nowoczesne górnictwo.

Nazwa gry nawiązuje do długich, codziennych wędrówek górników z ich domów do kopalni. Droga do kopalni była przez miejscowych określana jako cynowy szlak (tinnerns' trail).

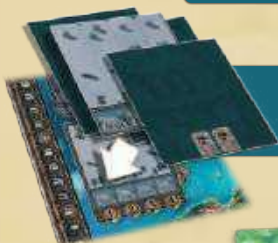
O tym wydaniu

*We współpracy z Martinem Wallacem gruntownie przeprojektowaliśmy grę. Teraz może w nią grać od 1 do 5 graczy, a nie tylko 3 lub 4 tak jak wcześniej. Dodaliśmy trzy nowo zaprojektowane moduły: dodatki **Arszenik** i **Emigracja** oraz wariant solo **Lord Wallace**.*

Spis zawartości



1 plansza główna



4 plansze usprawnień

32 kafelki obszarów



3 specjalne kości



1 znacznik licytacji



45 map geologicznych



10 znaczników odwadniania



10 znaczników £100



9 kart przygotowania
(7 kart przygotowania obszarów oraz 2 dwustronne karty map)



65 znaczników graczy:



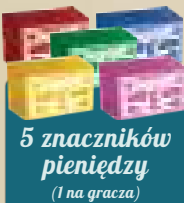
30 kopalni
(6 na gracza)



10 znaczników dodatkowych punktów
(2 na gracza)



10 znaczników badań geologicznych
(2 na gracza)



5 znaczników pieniędzy
(1 na gracza)



5 znaczników pracy
(1 na gracza)

5 znaczników punktów
(1 na gracza)

46 usprawnień



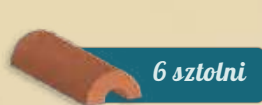
14 górników



11 portów



5 lokomotyw



6 sztolni



10 pomp parowych

150 kostek zasobów



50 kostek cyny



50 kostek miedzi



50 kostek wody

Spis zawartości i zasady dodatku *Arszenik* znajdują się na str. 12.
Spis zawartości i zasady dodatku *Emigracja* znajdują się na str. 14.
Spis zawartości i zasady *Pakietu Kickstarter* znajdują się na str. 15.
Spis zawartości i zasady wariantu solo *Lord Wallace* znajdują się na str. 16

Przygotowanie

- 1 Rozłóżcie **główną planszę** na środku stołu.
- 2 **Kości** i **znacznik licytacji** umieśćcie obok planszy.
- 3 Połóżcie **planszę usprawnień** (odpowiednią dla liczby graczy) na głównej planszy.
- 4 Z zasobów ogólnych weźcie tyle znaczników **portów**, **lokomotyw**, **sztolni** oraz **górników**, ile pokazano na planszy usprawnień i połóżcie je w odpowiednich kolumnach tej planszy. W każdej kolumnie będzie tyle znaczników, ile jest widocznych tam symboli.
- 5 Z zasobów ogólnych weźcie tyle znaczników **pomp parowych**, aby utworzyć grupy znaczników na planszy usprawnień. W prawym górnym rogu pola pomp jest widoczna liczba znaczników dostępnych w danej rundzie.
- 6 W zasobach ogólnych umieśćcie wszystkie **kostki cyny**, **miedzi** i **wody**, **znaczniki odwadniania** oraz **znaczniki £100**. Nie są one ograniczone i w razie potrzeby możecie użyć dowolnych zamienników.
- 7 Każdy gracz bierze wszystkie znaczniki w swoim, wybranym kolorze.

Znaczniki graczy

- 8 **Znaczniki punktów** wszystkich graczy ułóżcie w stosie na polu „0” zewnętrznego toru.
- 9 **Znaczniki pieniędzy** wszystkich graczy ułóżcie w stosie na polu „20” zewnętrznego toru.
- 10 **Znaczniki pracy** wszystkich graczy ułóżcie losowo w kolumnie „0” toru pracy, rozpoczynając od góry i kładąc każdy znacznik na innym polu.

Kafelki obszarów

- 11 Podzielcie **kafelki obszarów** na 4 stopy regionów (A, B, C, D) i potasujcie każdy z nich.
- 12 Umieście zakryte kafelki obszarów na planszy zgodnie z **kartą mapy** dla danej liczby graczy. Pozostałe kafelki obszarów, bez oglądania, odłóżcie do pudełka.
- 13 Dla każdego regionu potasujcie wszystkie **7 kart przygotowania obszarów**. Następnie, zaczynając od regionu A, odkrywajcie karty, aż liczba na karcie będzie pasować do liczby na kafelku obszaru w tym regionie. Odkryjcie ten kafelek.
- 14 Powtarzajcie tę procedurę, aby w każdym regionie została odkryta liczba kafelków obszarów odpowiednia dla liczby graczy, a następnie karty przygotowania obszarów odłóżcie do pudełka.
 - o Dla 2 albo 3 graczy w każdym regionie odkryjcie po **jednym** kafelku obszaru.
 - o Dla 1, 4 albo 5 graczy w każdym regionie odkryjcie po **dwa** kafelki obszaru.

Przygotowanie rozgrywki dla 3 graczy



Mapy geologiczne

- 15 Podzielcie **mapy geologiczne** na 5 talii: 4 talie regionów (A, B, C, D) oraz talię jokerów i potasujcie każdą z nich. Talia regionu D nie jest używana podczas rozgrywki 2 albo 3 graczy.
- 16 Każdy gracz dobiera po 2 mapy z każdej talii regionu oraz 1 mapę z talii jokerów. Następnie wybiera po jednej karcie z każdego regionu (A, B, C, D), które odrzuca. Wszystkie pozostałe i odrzucone mapy odłóżcie do pudełka bez oglądania. Gracze powinni trzymać swoje mapy geologiczne zakryte.
- 17 W rozgrywce 2 graczy nie używa się talii jokerów, natomiast odrzucone mapy z talii A, B oraz C należą wtasować do odpowiednich talii i umieścić obok planszy. Będą one używane podczas rozgrywki.

Faza 2: Akcje

Aktywnym graczem jest zawsze ten, który wykorzystał najmniej punktów pracy, czyli jego znacznik pracy jest w kolumnie najbardziej po lewej stronie. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma swoje znaczniki pracy w tej samej kolumnie (jak ma to miejsce na początku każdej rundy), to graczem aktywnym jest ten, którego znacznik pracy jest najwyżej.





Podczas swojej tury gracz musi wykonać jedną z poniższych akcji. Każda akcja wymaga wykorzystania 0, 1, 2 albo 3 punktów pracy.

Akcje są szczegółowo opisane na stronach 6-10.

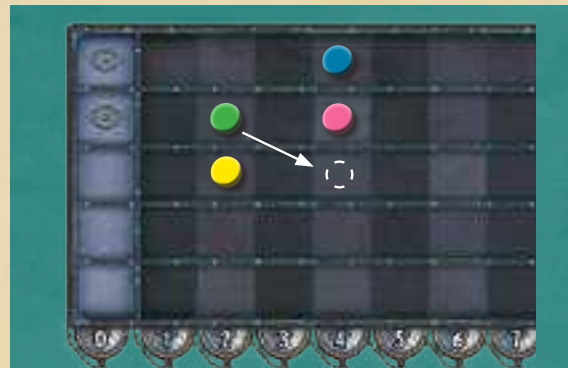


Po wykonaniu akcji, gracz przesuwając swój znacznik pracy o odpowiednią liczbę kolumn w prawo i umieszcza go na najwyższym wolnym polu tej kolumny. Znacznik pracy należy zatem umieścić poniżej znaczników innych graczy znajdujących się w tej kolumnie. Jeśli graczowi nie pozostało dość punktów pracy, to nie może podjąć takiej akcji.

Na kolejnych stronach instrukcji używamy symbolu zegarka, aby określić ile punktów pracy wymaga wykonanie odpowiedniej akcji.

-  nie wymaga punktów pracy
-  1 punkt pracy
-  2 punkty pracy
-  3 punkty pracy

Uwaga: Warto podkreślić, że gracz może mieć dwie albo trzy swoje tury z rzędu, jeśli znaczniki pracy pozostałych graczy znalazły się znacznie bardziej na prawo.



Przykład: Zuzanna gra kolorem zielonym. Niebieski i różowy wykorzystali więcej punktów pracy niż ona, a jej znacznik pracy jest powyżej żółtego, dlatego Zuzanna jest teraz aktywnym graczem.

Wykonuje ona akcję wykorzystując 2 punkty pracy i przesuwając swój znacznik o dwie kolumny w prawo umieszczając go poniżej znaczników pracy, które są już w tej kolumnie.

Po jej turze aktywnym graczem będzie gracz żółty.

Jeśli na początku tury gracza, jego znacznik jest w ostatniej kolumnie toru pracy, to musi on wybrać akcję **pasowania**. Gracze mogą wybrać akcję **pasowania** wcześniej, aby zapewnić sobie bardziej korzystną pozycję na torze inwestycji. Kiedy gracz **pasuje**, to umieszcza swój znacznik pracy na najwyższym pustym polu toru inwestycji. Po **spasowaniu** gracz nie może wykonywać żadnych akcji, ani uczestniczyć w licytacjach podczas tej fazy. Ta faza kończy się kiedy wszyscy gracze **spasują**.

Akcje związane z wydobywaniem

Budowa kopalni ()

Umieść znacznik licytacji w dowolnym obszarze z kafelkiem obszaru. To rozpoczyna licytację praw do budowy kopalni w tym obszarze. Tylko zwycięzca licytacji zużyje 2 punkty pracy i zbuduje kopalnię w tym obszarze.

Jeśli kafelek obszaru jest odkryty, to wszyscy gracze wiedzą ile kostek cyny, miedzi i wody znajduje się w tym obszarze. Jeśli kafelek jest zakryty, to gracze uczestniczą w licytacji nie wiedząc jakie są tam zasoby.

Aby gracz mógł rozpocząć, uczestniczyć lub kontynuować swój udział w licytacji musi spełnić wszystkie poniższe warunki:

- musi mieć dostępne co najmniej 2 punkty pracy,
- musi mieć w swoich zasobach co najmniej 1 niewybudowaną kopalnię,
- musi mieć dość pieniędzy, aby opłacić wylicytowaną stawkę.

Przed licytacją

Aktywny gracz może zagrać mapę geologiczną przed ogłoszeniem początkowej stawki, jeśli wszystkie poniższe warunki są spełnione:

- kafelek obszaru jest **zakryty**,
- mapa geologiczna odpowiada regionowi, w którym jest ten kafelek albo jest mapą z talii jokerów,
- chociaż jeden inny gracz może uczestniczyć w licytacji.

Gracz nie ponosi żadnych dodatkowych kosztów, jeśli zagrywa mapę geologiczną przed rozpoczęciem licytacji. Należy zignorować oznaczenia kosztu umieszczone na karcie.

Mapa geologiczna zwiększy zasobność kopalni, ale również zapewni aktywnemu graczowi dwie korzyści:

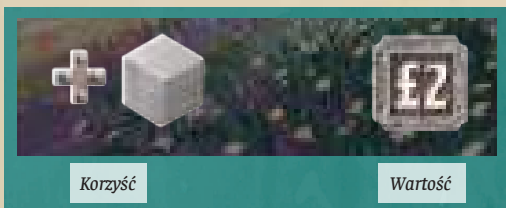
- aktywny gracz może podejrzeć kafelek obszaru zanim ogłosi początkową stawkę, a także w dowolnym momencie podczas trwania licytacji,
- jeśli aktywny gracz nie wygra licytacji, to otrzyma połowę zwycięskiej stawki (zaokrąglając w górę).

Licytacja

Aktywny gracz musi ogłosić początkową stawkę.

Minimalna stawka to £1 powiększona o £1 za każdego gracza, który już **spasował** w tej rundzie (czyli przeniósł swój znacznik na tor inwestycji). Stawka początkowa musi być równa lub wyższa od minimalnej.

Licytacja odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz może zrezygnować z licytacji albo podbić stawkę. Rezygnacja z licytacji jest ostateczna. Licytacja trwa do chwili, gdy pozostanie w niej tylko jeden gracz, który wygrywa licytację.



Przykład: Żaneta jest złotym graczem i rozpoczyna licytację. Wybiera obszar w regionie B, w którym jest zakryty kafelek i zagrywa z ręki mapę B, na której jest +1 miedź. Ponieważ Żaneta zagryła mapę geologiczną, to może podejrzeć licytowany kafelek. Teraz już wie, że łączne zasoby tego obszaru to: 4 miedzi, 3 cyny oraz 4 wody. Rozpoczyna licytację od £3. Licytacja kończy się zwycięstwem Kacpra, który zaliczył £9. Żaneta otrzymuje £5 ponieważ zagryła mapę. Kacper wykorzystuje 2 punkty pracy i buduje swoją kopalnię w tym obszarze. Umieszcza tam także dodatkową kostkę miedzi (dzięki mapie). Teraz następuje ponownie tura Żanety, ponieważ jej znacznik nadal jest najbardziej z lewej na torze pracy.



Po licytacji

Gracz, który wygrał licytację musi zapłacić swoją zwycięską stawkę i zużyć 2 punkty pracy. Jeśli kafelek obszaru był zakryty, to teraz go odkrywa.

Przed wybudowaniem swojej kopalni gracz może zagrać jedną ze swoich map geologicznych, aby otrzymać korzyść oznaczoną na mapie geologicznej, pod warunkiem że gracz, który rozpoczął licytację nie zagrył wcześniej swojej mapy. Zagrywając mapę geologiczną po licytacji, gracz zapewnia sobie korzyść z tej mapy bez ryzyka jej utraty na rzecz innego gracza. Mapa musi pasować do regionu, w którym jest kafelek albo być mapą z talii jokerów. Aby zagrać mapę gracz musi opłacić jej koszt, równy jej wartości.

Teraz gracz może umieścić jedną ze swoich kopalni w tym obszarze. Wybudowana kopalnia pozostaje tam do końca rozgrywki.

Kafelek obszaru

Z zasobów ogólnych należy pobrać tyle kostek cyny, miedzi oraz wody, ile jest na kafelku obszaru i umieścić je w tym obszarze. Kafelki obszaru należy odłożyć do pudełka.

Znaczniki odwadniania

Za każdy znacznik odwadniania znajdujący się w tym obszarze, należy usunąć jedną kostkę wody. Znaczniki odwadniania należy odłożyć do zasobów ogólnych.

Uwaga: Znaczniki odwadniania mogą być umieszczone na kafelku dzięki akcjom usprawnień, które są opisane na stronach 8 i 9.

Mapa geologiczna

Jeśli mapa geologiczna została zagrana, to na obszarze kopalni należy zastosować jej korzyści, a następnie odłożyć ją na stos map odrzuconych.

- Jeśli korzyścią jest dodatkowa kostka cyny bądź miedzi, albo odrzucenie kostki wody, to należy dodać albo odrzucić odpowiednią kostkę. Mapa geologiczna nie może zmniejszyć liczby kostek wody poniżej 0.
- Jeśli korzyścią jest **górnik** albo **port**, to należy wziąć odpowiedni znacznik z zasobów ogólnych (nie z planszy usprawnień) i umieścić w tym obszarze. Umieszczenie znacznika daje dokładnie takie same korzyści jak objaśniono to w zasadach dotyczących zwykłych akcji usprawnień.
- Jeśli korzyścią jest **pompa parowa**, to należy wziąć znacznik pompy parowej z zasobów ogólnych (nie z planszy usprawnień) i umieścić go w tym obszarze. Inaczej niż w przypadku zwykłych pomp parowych, ta pompa parowa pozostaje w tym obszarze, w którym została zagrana. Od razu należy usunąć jedną kostkę wody z tego obszaru. Na początku **każdej kolejnej rundy** należy ponownie usunąć jedną kostkę wody z tego obszaru.

Przykład: Jacek jest jedynym graczem, któremu pozostały co najmniej dwa punkty pracy, dlatego może od razu wygrać licytację. Wybiera ten obszar i ogłasza minimalną początkową stawkę £2 (ponieważ Dorota spasowała). Jacek zdecydował się także zagrać swoją mapę geologiczną dla regionu C, za którą zapłaci dodatkowo £3. Mapa umożliwia usunięcie 2 kostek wody, a znacznik odwadniania usuwa jeszcze jedną kostkę wody. W efekcie Jacek buduje kopalnię w obszarze, gdzie nie ma już wody.



Zmiany licytacji w rozgrywce 2 graczy

Kiedy aktywny gracz rozpoczyna licytację, to musi zagrać mapę geologiczną, niezależnie od tego, czy w licytacji może uczestniczyć przeciwnik. To oznacza, że nie można zagrać mapy geologicznej po licytacji. Aktywny gracz może zagrać jedną ze swoich map geologicznych albo dobrać i zagrać mapę geologiczną z talii tego regionu.

Minimalna stawka początkowa dla licytacji równa jest zawsze wartości widocznej na tej mapie geologicznej.

- Jeśli aktywny gracz chce zagrać mapę ze swojej ręki, to musi rozpocząć licytację i być w stanie opłacić minimalną początkową stawkę.
- Jeśli została odkryta mapa z talii, a gracz nie jest w stanie opłacić minimalnej początkowej stawki, to musi zrezygnować. Drugi gracz może licytować albo zrezygnować.
- Jeśli obaj gracze zrezygnują, a kafelek jest odkryty, to pozostaje on w tym obszarze.
- Jeśli obaj gracze zrezygnują, a kafelek jest zakryty, to należy go usunąć z rozgrywki i w tym obszarze nie będzie budowana żadna kopalnia.
- Jeśli aktywny gracz zagra swoją mapę geologiczną i przegra licytację, to nadal otrzymuje połowę zwycięskiej stawki (zaokrągloną w górę) z tytułu gwarancji.

Przykład: Paweł chciałby rozpocząć licytację w tym obszarze, ale nie ma pasującej mapy geologicznej, dlatego dobiera i odkrywa mapę z talii C. Nie stać go na opłacenie minimalnej stawki początkowej £5, dlatego musi zrezygnować z licytacji. Jego przeciwnik Piotr, ma teraz wybór – zalicytować £5 albo zrezygnować i spowodować usunięcie tego obszaru z rozgrywki. Piotr waży ryzyko i uznaje, że dwie dodatkowe kostki miedzi są tego warte, dlatego licytuje £5 i odkrywa kafelek, a potem buduje kopalnię.



Wydobycie rudy

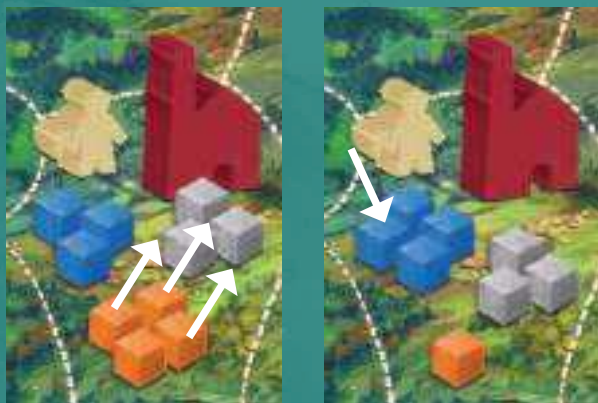
Sięganie do głębiej położonych pokładów rudy wiąże się z coraz większymi kosztami.

Gracz wybiera jedną ze swoich kopalni i zabiera z niej tyle kostek rudy (w dowolnej kombinacji), ile wynosi wydajność tej kopalni.

- Kopalnia ma początkową wydajność równą 2. Każdy **górnika**, **port** oraz **lokomotywa** w jej obszarze, podnoszą wydajność o 1.
- Wydobycie każdej kostki rudy (miedzi lub cyny) kosztuje tyle pieniędzy, ile kostek wody znajduje się w tej kopalni podczas ich wydobycia. Jeśli w kopalni nie ma kostek wody, to wydobycie jest darmowe.

Gracz umieszcza wszystkie wydobyte kostki rudy przed sobą. Na razie nie może ich jeszcze sprzedawać, ponieważ sprzedaż jest możliwa dopiero w następnej fazie SPRZEDAŻ I INWESTYCJE.

Niezależnie od liczby wydobytych kostek rudy zawsze należy dołożyć dokładnie 1 kostkę wody do tego obszaru.



Przykład: Kopalnia Czesława ma w tym momencie wydajność 3 (2 z początkowej wydajności, powiększone o 1 za górnika). W kopalni znajdują się teraz 3 kostki wody, zatem koszt wydobycia każdej kostki rudy to £3.

Czesław decyduje się wydobyć 3 kostki miedzi (więcej nie może) i płaci za to £9.

Po zabraniu kostek, Czesław umieszcza w tym obszarze dokładnie 1 kostkę wody.

Akcje związane z usprawnieniami

Ponieważ górnicy musieli sięgać do złóż znajdujących się coraz głębiej, konieczne było rozwijanie nowych technik i technologii usuwania wody i wydobycia rudy.

Kiedy gracz wybiera akcję usprawnienia, bierze z planszy usprawnień odpowiedni znacznik z kolumny odpowiadającej bieżącej rundzie i umieszcza go na planszy głównej. Gracz może umieścić usprawnienie na dowolnym obszarze planszy niezależnie od tego, czy ktokolwiek zbudował tam kopalnię.

Liczba dostępnych usprawnień jest ograniczona. Gracz może wybrać akcję usprawnienia, tylko wtedy, gdy na planszy usprawnień dostępne są odpowiednie znaczniki w kolumnie odpowiadającej bieżącej rundzie. To ograniczenie nie dotyczy akcji **pompy parowe**.

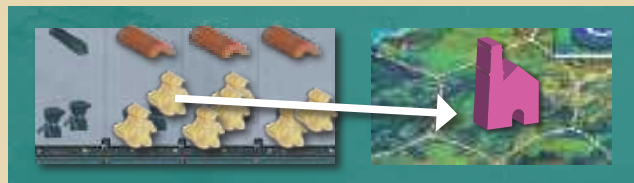
- W obszarze nie może znajdować się więcej niż jeden **górnika**, **port** oraz **lokomotywa**.
- Na granicy pomiędzy dwoma obszarami nie może znajdować się więcej niż jedna **sztolnia**.
- Usprawnienia do końca rozgrywki pozostają tam, gdzie zostały umieszczone.

Górnika

Historia wydobycia cyny na terenie Kornwalii liczy sobie tysiąclecia i sięga aż do czasów Fenicjan. Górnictwo miedzi to znacznie bardziej współczesna działalność rozwijająca się w związku z zapotrzebowaniem Royal Navy na pokrycia jej okrętów. Górnictwo miedzi i cyny gwałtownie rozwinęło się w XIX wieku, a tym samym bardzo wzrosło zapotrzebowanie na siłę roboczą

Gracz zabiera dostępny znacznik górnika z planszy usprawnień i umieszcza go w dowolnym obszarze.

- **Górnika** zwiększa o 1 wydajność **wydobycia rudy** w tym obszarze.

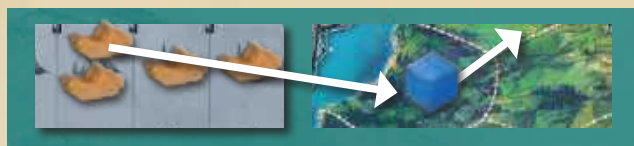


Port

W wielu zatokach wzdłuż skalistego wybrzeża Kornwalii można napotkać zachowane pozostałości starych, górniczych portów. Były budowane, aby umożliwić dostarczanie węgla dla pomp parowych, które zużywały go w ogromnych ilościach oraz aby ładować i wywozić rudę do hut południowej Walii. Chociaż Kornwalia była bardzo zasobna w rudy różnorodnych metali, to nie było tam pokładów węgla, co oznaczało konieczność jego sprowadzania.

Gracz zabiera dostępny znacznik portu z planszy usprawnień i umieszcza go w dowolnym obszarze, który przylega do morza.

- Natychmiast usuń 1 kostkę wody z tego obszaru. Jeśli w tym obszarze nie ma jeszcze kopalni, to umieść tam 1 znacznik odwadniania.
- **Port** zwiększa o 1 wydajność **wydobycia rudy** w tym obszarze.



Lokomotywa (🚂🚂)

Jednym z najsłynniejszych Kornwalijszczyków jest konstruktor pierwszej lokomotywy parowej Richard Trevithick. Lokomotywy po udoskonaleniu były wykorzystywane do transportu węgla dla kopalnianych pomp parowych.

Gracz zabiera dostępny znacznik lokomotywy z planszy usprawnień i umieszcza go w dowolnym obszarze.

- Natychmiast usuń 2 kostki wody z tego obszaru. Jeśli w tym obszarze nie ma jeszcze kopalni, to umieść tam 2 znaczniki odwadniania.
- Natychmiast usuń 1 kostkę wody z każdego sąsiedniego obszaru. Jeśli w takim obszarze nie ma jeszcze kopalni, to umieść tam 1 znacznik odwadniania.
- **Lokomotywa** zwiększa o 1 wydajność **wydobycia rudy** w tym obszarze. Lokomotywa nie wpływa na wydajność w sąsiednich obszarach.



Sztolnia (🚇🚇🚇)

Największym problemem kornwalijskiego górnictwa było usuwanie wody z kopalń. Jednym ze sposobów było kopanie sztolni od stoków wzgórza ku szybom kopalni. Podnosząca się w kopalni woda mogła być z niej usuwana sztolniami zamiast wypompowywania jej ku powierzchni. Bardzo często podczas drążenia sztolni odkrywano nowe złoża miedzi i cyny.

Gracz zabiera dostępny znacznik sztolni z planszy usprawnień i umieszcza go w taki sposób, aby łączył on dwa sąsiednie obszary.

- Natychmiast usuń po 1 kostce wody z tych obszarów. Jeśli w którymś z tych obszarów nie ma jeszcze kopalni, to umieść w nim 1 znacznik odwadniania.
- Natychmiast umieść w każdym z tych obszarów po 1 kostce miedzi i cyny.

Uwaga: Na granicy pomiędzy dwoma obszarami może być tylko jedna sztolnia.



Pompy parowe (🏠🏠)

Początkowo pompy parowe były udoskonalane, aby usprawnić wypompowywanie wody z kopalni. Wykorzystanie ich do napędzania innych urządzeń miało miejsce później. Inżynierowie stale rozwijali technologię pomp parowych, chociaż byli ograniczeni patentami Jamesa Watta.

Pompy parowe różnią się od innych usprawnień:

- Pompy parowe są dostępne w grupach (1 do 3 znaczników). Gdy gracz wybiera tę akcję, zabiera wszystkie znaczniki z grupy znajdującej się najbardziej po prawej.
- Pompy parowe są uzupełniane na końcu każdej rundy. Dostępne pompy parowe znajdują się w kolumnie odpowiadającej bieżącej rundzie oraz w kolumnach poprzednich.
- Pompy parowe nie są umieszczane w żadnym obszarze, ale od razu zwracane do zasobów ogólnych.

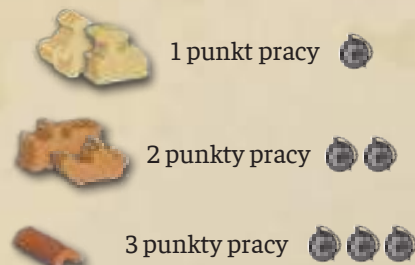
Każdy znacznik pompy parowej pozwala usunąć 1 kostkę wody z dowolnego obszaru planszy. Kiedy gracz zabiera 2 albo więcej znaczników pomp, to może usuwać kostki wody z jednego albo kilku obszarów. Gracz może zrezygnować z wykorzystania pomp parowych, ale nie może ich zatrzymać do późniejszego użytku.

Inaczej niż w przypadku innych usprawnień, nie można użyć pomp parowych w obszarze bez kopalni (i oznaczyć tego obszaru znacznikami odwadniania).

Uwaga: W rozgrywce 5 graczy w kolumnie odpowiadającej 1. rundzie dostępne są dwie niezależne pompy parowe.



Uwaga: Usprawnienia oznaczone są różnymi kolorami, aby przypominać o koszcie w punktach pracy.



Teraz gracze, w kolejności ustalonej na torze inwestycji (od góry do dołu), mogą inwestować aż do chwili, gdy wszyscy zrezygnują.

Gracz może w swojej turze zainwestować wielokrotność £10 albo £5, bądź zrezygnować.

Gracze zdobywają punkty w zależności od położenia swojego znacznika (wiersz) i bieżącej rundy (kolumna). Jeśli gracz inwestuje wielokrotność £10, to za każde £10 otrzymuje tyle punktów ile widać powyżej linii na odpowiednim polu tabeli. Gdy gracz inwestuje wielokrotność £5, to zdobywa punkty widoczne poniżej linii na tym polu.

Zdobyte punkty gracz zaznacza przesuwając swój znacznik punktów na zewnętrznym torze. Gracz, który zrezygnuje, nie może już inwestować w tej fazie.

Inwestowanie trwa, aż wszyscy gracze zrezygnują.

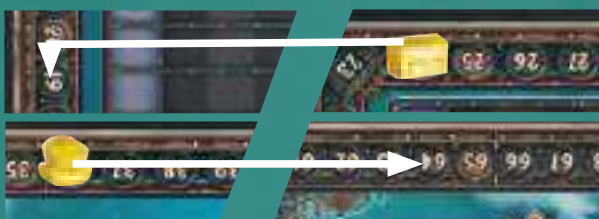
W ostatniej, czwartej rundzie, gracze będą inwestować wszystkie swoje pieniądze i mogą to robić równocześnie, ponieważ faza KONIEC RUNDY nie będzie wykonywana.



Przykład: W pierwszej rundzie Michał zarobił £44 i spasował jako pierwszy. Decyduje się na razie zainwestować £20, co daje mu 44 punkty. W kolejnej turze być może znów zainwestuje, ale na razie chce się przekonać ile pieniędzy zainwestują pozostali gracze.



Gdy nadeszła tura Michała, po analizie inwestycji innych graczy, zdecydował on zainwestować kolejne £5, aby zdobyć 10 punktów. Podczas kolejnej tury Michał rezygnuje, co oznacza rozpoczęcie drugiej rundy z £19 na jego koncie.



Faza 4: Koniec rundy

Na koniec rundy należy odłożyć do pudełka wszystkie znaczniki usprawnień, które pozostały w kolumnie planszy usprawnień odpowiadającej zakończonej właśnie rundzie.

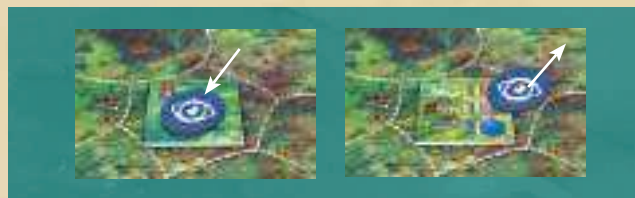
Należy uzupełnić wszystkie pola pomp parowych na dole planszy usprawnień, dobierając je z zasobów ogólnych.

Znaczniki graczy należy przenieść z toru inwestycji do kolumny „0” toru pracy zachowując ich kolejność, jaką miały na koniec fazy 3.

Badania geologiczne

Dwaj gracze, których znaczniki znajdują się na samej górze kolumny „0” toru pracy mogą, zgodnie z kolejnością, podejrzeć po jednym dowolnym kafelku obszaru, a następnie odłożyć go z powrotem zakrytego. Podczas rozgrywki 2 graczy, tylko pierwszy gracz może podejrzeć kafelek.

Jeśli gracz podejrzy kafelek, to umieszcza w tym obszarze swój znacznik badań geologicznych, który przypomina o tym wszystkim graczom. Ten gracz może w dowolnym momencie znów obejrzyć ten kafelek. Gdy kafelek zostanie odkryty, to znacznik badań geologicznych wraca do gracza. W bardzo rzadkim przypadku, gdy gracz miałby potrzebę umieszczenia trzeciego znacznika badań geologicznych, należy użyć dowolnego zamiennika.



Koniec rozgrywki

Rozgrywka kończy się po czwartej rundzie (należy pominąć w niej fazę KONIEC RUNDY). Gracz, który ma najwięcej punktów jest zwycięzcą. Nie ma żadnych punktów za pozostałe pieniądze, niewybudowane kopalnie oraz pozostałe na planszy kostki miedzi i cyny.

W przypadku remisu, zwycięzcą zostaje gracz, któremu zostało więcej pieniędzy. Jeśli nadal jest remis, to zwycięzcą jest gracz, który ma więcej kostek miedzi i cyny w swoich kopalniach. Jeśli nadal jest remis, to zwycięzcą jest gracz, którego znacznik jest wyżej w kolumnie „0” toru pracy.

Jeśli masz rozszerzone wydanie z Kickstartera albo dodatki deluxe, to możesz włączyć do rozgrywki poniższe dodatki.

Dodatek Arszenik

Arszenik był cennym produktem pozyskiwanym przy okazji wydobycia miedzi i cyny. Jego głównym odbiorcą był przemysł włókienniczy Lancashire, gdzie wykorzystywano go do farbowania tkanin. Arszenik był także używany do garbowania skór, utwardzania śrutu ołowianego, barwienia tapet czy przygotowywania środków chrońiących owce przed wszami i paszytami.

Piece szybowe były używane do oczyszczania arszeniku metodą wypalania. Ze względu na to, że arszenik jest bardzo trujący, praca przy jego pozyskiwaniu była bardzo niebezpieczna, a często wykonywały ją kobiety i dzieci pracujące przy kopalniach. Pod koniec XIX wieku południowo-zachodnia Anglia wytwarzała ponad połowę światowej produkcji arszeniku, co było bardzo dochodowe.

Ten dodatek wprowadza do gry arszenik i otwiera przed graczami bardziej ryzykowną drogę zarabiania dużych pieniędzy.

Spis zawartości



Przygotowanie

- 1 Każdy gracz bierze piec szybowy oraz ogranicznik toru pracy w swoim kolorze. Ograniczniki można również od razu umieścić na prawo od ostatniej kolumny toru pracy (w dowolnej kolejności).
- 2 Dodajcie kostki arszeniku do zasobów ogólnych. Nie są one ograniczone i w razie potrzeby możecie użyć dowolnych zamienników.
- 3 Planszę rynku połóżcie obok planszy głównej.



Zmiany w rozgrywce

Kiedy gracz buduje kopalnię, to może również zbudować swój piec szybowy. Po zbudowaniu pieca szybowego gracz może wykonywać dwie nowe akcje: **przetwarzanie arszeniku** oraz **sprzedaż arszeniku**.

Za każdym razem, gdy gracz wykonuje akcję **przetwarzanie arszeniku** trwale traci jeden punkt pracy, skracając swój tor pracy. Inaczej niż w przypadku rudy, arszenik można sprzedawać w dowolnym momencie, aby od razu zarobić pieniądze. Im więcej arszeniku sprzedają gracze, tym bardziej spada jego cena, ale spada ona także z upływem czasu.

Budowa pieca szybowego

Gracz, który wygrał licytację i zbudował kopalnię, może w tym samym obszarze zbudować swój piec szybowy. Ta akcja nie wymaga wykorzystania punktów pracy ani wydania pieniędzy. Kiedy gracz buduje swój piec szybowy to:

- Umieszcza swój piec szybowy w tym samym obszarze, w którym wybudował kopalnię. Wybudowany piec szybowy pozostaje tam do końca rozgrywki.
- Dokłada 1 kostkę arszeniku w tym obszarze.
- Dokłada po 1 kostce arszeniku do wszystkich sąsiednich obszarów. Liczba kostek arszeniku w obszarze nie jest ograniczona.



Przetwarzanie arszeniku

Uwaga: Gracz nie może wykonywać tej akcji, jeśli nie zbudował swojego pieca szybowego.

Gracz zabiera dokładnie 1 kostkę arszeniku z dowolnej swojej kopalni i kładzie ją przed sobą. Gracz nie ponosi żadnych kosztów, czyli liczba kostek wody w kopalni nie ma znaczenia.

Gracz nie przesuwającego swojego znacznika pracy na torze pracy. Zamiast tego, gdy po raz pierwszy wykonuje tę akcję, przesuwającego swój ogranicznik toru pracy do kolumny „10”, na najniższą jego pozycję odpowiadającą liczbie graczy (jednak gracz nie może wykonać tej akcji, jeśli jego znacznik pracy jest w kolumnie „10”).

To oznacza, że dla tego gracza ostatnią kolumną toru pracy jest teraz kolumna „9”.

Każde kolejne wykonanie tej akcji wymaga przesunięcia ogranicznika toru pracy o jedną kolumnę w lewo. Gracz nie może wykonać tej akcji, jeśli spowodowałoby to przesunięcie ogranicznika do kolumny, w której właśnie znajduje się jego znacznik pracy.

W tej i kolejnych rundach gracz nie może przesuwać swojego znacznika pracy do, ani poza kolumnę w której umieszczony jest jego ogranicznik toru pracy. Oznacza to, że wykonując akcję **przetwarzanie arszeniku** gracz do końca rozgrywki zmniejsza liczbę dostępnych dla niego punktów pracy. Tam, gdzie podstawowe zasady gry odnoszą się do „ostatniej kolumny” toru pracy, dla takiego gracza oznacza to kolumnę na lewo od jego ogranicznika toru pracy.



Przykład: Podczas swojej tury, Zuzanna decyduje się wykonać akcję **przetwarzanie arszeniku** z jednej ze swoich kopalni. Już wcześniej przetworzyła 1 arszenik, dlatego teraz już przesuwa swój ogranicznik toru pracy o jedną kolumnę w lewo. Zuzanna może teraz w każdej rundzie wykorzystać co najwyżej 8 punktów pracy, aż do końca rozgrywki. Ponieważ Zuzanna nie przesunęła swojego znacznika pracy, jej tura wciąż trwa, jednak jej znacznik pracy jest już w ostatniej kolumnie przed jej ogranicznikiem toru pracy i musi teraz spasować.

Uwaga: Ponieważ jest to darmowa akcja, gracz może wielokrotnie wykonywać akcję **przetwarzanie arszeniku** z obszarów, gdzie ma swoje kopalnie. Jednak za każdym razem musi przesuwać w lewo swój ogranicznik toru pracy.

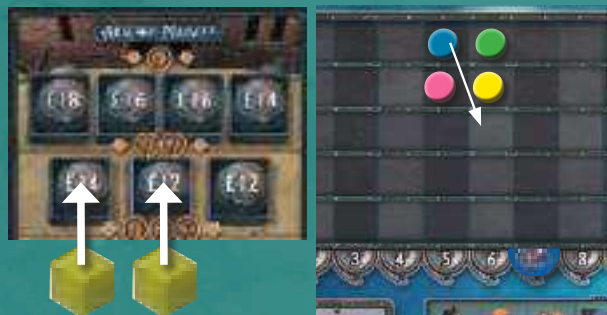
Sprzedaż arszeniku

Uwaga: Gracz nie może wykonywać tej akcji, jeśli nie zbudował swojego pieca szybowego.

Gracz sprzedaje wszystkie swoje kostki arszeniku. Ta akcja wymaga wykorzystania 1 punktu pracy, niezależnie od liczby sprzedawanych kostek. To jedyna możliwość **sprzedazy arszeniku**, ponieważ nie można go sprzedawać razem z kostkami rudy na końcu każdej rundy.

Gracz umieszcza sprzedane kostki, po jednej na każdym wolnym polu planszy rynku, zaczynając od pól z najwyższą ceną. Na jednym polu może być tylko jedna kostka, za wyjątkiem ostatniego pola z ceną £6, gdzie można umieścić dowolną liczbę kostek. Gracz może umieścić kostki tylko w tej sekcji planszy rynku, która jest dostępna w bieżącej rundzie.

Po zakończeniu każdej rundy, kolejne sekcje od góry stają się niedostępne. Wszystkie pola są dostępne podczas 1. rundy, ale już od 2. rundy najwyższa sekcja jest niedostępna. Podczas ostatniej rundy dostępna jest tylko najniższa sekcja. Jeśli wszystkie pola najwyższej dostępnej sekcji są już zajęte, to gracze nadal mogą umieszczać kostki w kolejnej, niższej sekcji. Gracz zarabia tyle pieniędzy, ile wynosi suma cen na polach, gdzie umieścił sprzedawane kostki.



Przykład: Natalia ma dwie kostki arszeniku i zdecydowała się je sprzedać. Trwa 2. runda, dlatego najwyższa sekcja jest już niedostępna. Natalia umieszcza swoje kostki na dwóch pierwszych dostępnych polach i zarabia £26. Ta akcja wymaga wykorzystania 1 punktu pracy, co przesuwa jej znacznik pracy do kolumny na lewo od jej ogranicznika toru pracy. Zatem Natalia w kolejnej swojej turze będzie musiała spasować.

Uwaga: Inaczej niż w przypadku kostek miedzi i cyny gracz zachowuje kostki arszeniku na kolejne rundy, jeśli nie zdecydował się ich sprzedać.

Dodatek Emigracja

Kornwalijscy górnicy mieli bardzo wysokie kwalifikacje, a ich umiejętności były bardzo pożądane w tych rejonach świata, gdzie rozwijało się górnictwo. Po zamknięciu kopalni w Kornwalii górnicy powszechnie emigrowali, aby zacząć nowe życie w innych krajach.

Ten dodatek daje graczom ich własnych górników oraz możliwość wysłania ich z Kornwalii w świat, aby tam zaczęli nowe życie.

Spis zawartości



Przygotowanie

- 1 Każdy gracz bierze 4 górników w swoim kolorze.
- 2 Planszę emigracji połóżcie obok planszy głównej.
- 3 Znaczniki emigracji połóżcie na odpowiednich polach w Kimberley i Adelajdzie.

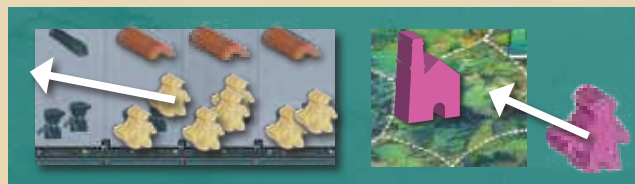


Zmiany w rozgrywce

Kiedy gracz podczas akcji **usprawnienie** wybiera **górnika**, to może go wymienić na swojego własnego. Dodatek wprowadza też nową akcję **emigracja**.

Zatrudnianie górników

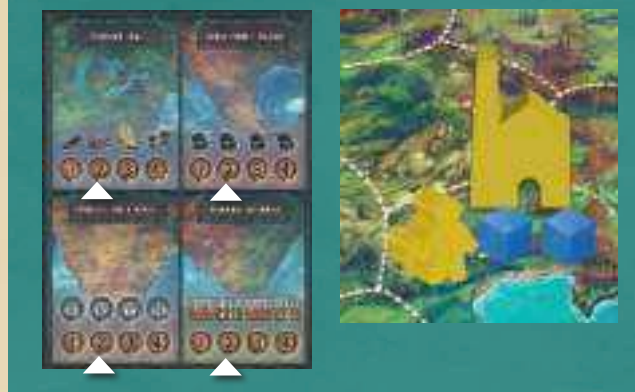
Gracz, który podczas akcji **usprawnienie** wybiera **górnika**, może go zwrócić do zasobów ogólnych, a w zamian umieścić jednego ze swoich górników w obszarze, gdzie znajduje się jedna z jego kopalni. Górnicy w kolorach graczy zwiększają o 1 wydajność kopalni (tak jak zwykli).



Emigracja (🏠)

Gracz przenosi jednego z górników w swoim kolorze z obszaru na planszy na puste pole na planszy emigracji, które odpowiada numerowi bieżącej rundy i zyskuje korzyść związaną z miejscem emigracji, co opisano niżej. Zajęte pole jest już niedostępne do końca rozgrywki.

Przykład: Żaneta ma swojego górnika w kopalni, gdzie nie ma już kostek rudy. Trwa 2. runda, dlatego może go przenieść na jedno z czterech pól oznaczonych „2” i zyskać odpowiednią korzyść.



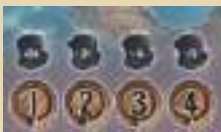
Uwaga: Wykonanie akcji **emigracja** oznacza obniżenie o 1 wydajności kopalni w obszarze z którego ten górnik emigruje. Ponownie można umieścić w tym obszarze nowego górnika, tak jakby nigdy tam żadnego nie było.



Michigan, USA

Kiedy górnik emigruje do Michigan, to gracz bierze z zasobów ogólnych (nie z planszy usprawnień) znaczniki usprawnień widoczne powyżej numeru rundy. Ten znacznik, gracz może umieścić na planszy od razu albo w dowolnej swojej turze, bez wykorzystywania punktów pracy.

- Runda 1: 1 sztolnia
- Runda 2: 1 lokomotywa
- Runda 3: 1 port
- Runda 4: 2 górników, których można rozmieścić w dowolnym obszarze planszy, także obu w tym samym, co jest wyjątkiem od zasad ogólnych (tych górników nie można wymienić na swoich górników). Każdy górnik zwiększa o 1 wydajność **wydobycia rudy** w tym obszarze.



Sierra Madre, Mexico

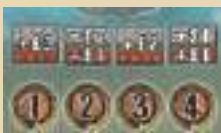
Kiedy górnik emigruje do Sierra Madre, to gracz natychmiast zdobywa punkty widoczne powyżej numeru rundy.



Kimberley, South Africa

Kiedy górnik emigruje do Kimberley, to gracz natychmiast zarabia pieniądze widoczne powyżej numeru rundy. Ponadto gracz zabiera odpowiedni znacznik. Podczas przygotowania każdej kolejnej rundy, gracz ponownie zarabia tyle pieniędzy, ile wskazuje znacznik.

Na znacznikach wydrukowano te wartości dla przypomnienia.



Adelaide, Australia

Kiedy górnik emigruje do Adelajdy, to gracz natychmiast zabiera odpowiedni znacznik widoczny powyżej numeru rundy.

Gracz musi wykorzystać ten znacznik podczas fazy **SPRZEDAŻ I INWESTYCJE** bieżącej rundy, aby odpowiednio podnieść cenę jednego albo obu rodzajów kostek rudy, które ten gracz będzie sprzedawał.

- Runda 1: podnieś cenę kostek jednej rudy o £3
- Runda 2: podnieś cenę kostek jednej rudy o £2, a drugiej rudy o £1
- Runda 3: podnieś cenę kostek jednej rudy o £2
- Runda 4: podnieś cenę wszystkich kostek rudy o £1



Pakiet Kickstarter

Spis zawartości

Pakiet Kickstarter zawiera 6 map geologicznych i 8 kafelków obszarów, które były darmowym dodatkiem dla wspierających kampanię *Tinners' Trail* na Kickstartercie, a teraz można je zakupić na stronie wydawnictwa.

8 kafelków obszarów



6 map geologicznych



1 karta pomocy



Uwaga: Karta pomocy zawiera informacje o mapach geologicznych i kafelkach obszarów występujących w grze podstawowej.

Jak używać map geologicznych

Nowe mapy geologiczne zastępują talię jokerów. Zamiast zagrywać je w dowolnym regionie, mogą być wykorzystane w jednym z dwóch regionów pokazanych na karcie. W kroku 16. Przygotowania zamiast rozdawania po jednej karcie jokera każdemu graczowi, należy potasować talię map geologicznych z Pakietu Kickstarter i rozdać każdemu po jednej. Pozostałe mapy bez oglądania odłóżcie do pudełka.

Jak używać kafelków obszarów

Pakiet Kickstarter zawiera kafelki obszarów, których korzyściami są pieniądze albo punkty pracy.

Nowe kafelki należy wtasować do stosów kafelków obszarów w kroku 11. Przygotowania.



Przykład: Zwycięzca tej licytacji otrzyma £3, ale dostanie je dopiero po tym, jak opłaci zwycięską stawkę licytacji. Nie jest to zniżka na licytację, ani nie pozwala ona licytować więcej niż ten gracz posiada pieniędzy przed licytacją.



Przykład: Zwycięzca tej licytacji zużywa tylko 1 punkt pracy do budowy swojej kopalni. Aby wziąć udział w tej licytacji gracz nadal musi mieć co najmniej 2 punkty pracy.

Wariant solo Lord Wallace

Wariant solo umożliwia rozgrywkę, w której przeciwnikiem jest Lord Wallace, bogaty kornwalijski posiadacz ziemski, który chciałby powiększyć swój majątek na rozwoju górnictwa w Kornwalii. Jego ogromna fortuna daje mu istotne przewagi nad graczem podczas zarządzania pieniędzmi.

Spis zawartości

10 dużych kart akcji



Przygotowanie

Przygotuj rozgrywkę jak dla 2 graczy, ale z poniższymi zmianami:

- Lord Wallace nie zarabia pieniędzy podczas rozgrywki, a jego znaczek pieniędzy służy do zaznaczania ile ich wydał. Więcej informacji znajduje się w opisie akcji **wydobycie rudy**.
- Znacznik pracy Lorda Wallace'a umieść na najwyższym polu w kolumnie „0” toru pracy, a swój poniżej. Lord Wallace będzie jako pierwszy wykonywał swoją akcję.
- Odkryj po dwa kafelki obszaru w każdym regionie.
- Lord Wallace zatrzymuje wszystkie 6 map geologicznych. Potasuj je i odłóż jako zakrytą talię. Jeśli ta talia się wyczerpie, to Lord Wallace dobiera mapę z odpowiedniej talii obszaru.
- Potasuj karty akcji Lorda Wallace'a i odłóż jako zakrytą talię.



Jak grać

Rozgrywaj swoje tury według normalnych zasad. Zamiast podglądania kafelka obszaru, po prostu go odkryj.

W turze Lorda Wallace'a:

- Odkryj wierzchnią kartę akcji dla bieżącej tury.
- Sprawdź, gdzie na torze pracy jest znaczek Lorda Wallace'a. Ta wartość oraz numer rundy i cena miedzi będą określać, jakie akcje może on wykonać.
- Jeśli na tej pozycji są dwie akcje (przedzielone ukośnikiem) i cena miedzi wynosi £8 albo £10, to wykonaj akcję wyróżnioną na pomarańczowo. W innym przypadku wykonaj akcję niewyróżnioną (kiedy cena miedzi jest niższa lub na pozycji jest tylko jedna akcja). Sposób wykonywania akcji przez Lorda Wallace'a jest opisany niżej.
- Po wykonaniu akcji przesunij znaczek pracy Lorda Wallace'a o odpowiednią liczbę pól na torze pracy.

Jeśli jakaś akcja jest niemożliwa do wykonania, to odkryj nową kartę i użyj jej w zamian. W 4. rundzie, jeśli znaczek pracy Lorda Wallace'a znajduje się na polach 7-9 toru pracy i nie ma on żadnej rudy (albo arseniku, jeśli grasz z tym dodatkiem), którą mógłby wydobyć, to Lord Wallace **pasuje**. Zdarza się, że trzeba odkryć kilka kart, ale zawsze jest karta z akcją możliwą do wykonania. Jeśli talia kart akcji się wyczerpie, to potasuj wszystkie karty akcji i utwórz nową talię.

W opisie akcji Lorda Wallace'a są odwołania do kierunków geograficznych wschód i zachód. Na planszy głównej północ jest na górze, zatem wschód odpowiada prawej, a zachód jej lewej stronie.



Faza 2: Akcje



Budowa kopalni

Odkryj mapę geologiczną z talii Lorda Wallace'a. Lord Wallace rozpoczyna licytację w regionie wskazanym na karcie. Jeśli talia jego map geologicznych się wyczerpała, to wybierz jeden wskazany (według zasad objaśnionych niżej) kafelek obszaru spośród wszystkich regionów, a następnie odkryj mapę geologiczną z talii tego regionu. Ta mapa jest wykorzystywana podczas licytacji według zasad rozgrywki 2 graczy. Lord Wallace nie płaci wylicytowanej stawki, ani nie zarabia pieniędzy, jeśli ty wygrasz licytację.

Wartość obszaru to łączna liczba kostek miedzi i cyny pomniejszona o liczbę kostek wody.
Przykład: Kafelek, gdzie są 2 kostki miedzi, 2 kostki cyny oraz 3 kostki wody ma wartość 1. Korzyści z mapy geologicznej podnoszą wartość obszaru: port +2, a górnik +1.

Lord Wallace wskazuje obszar w regionie zgodnie z poniższymi kryteriami:

- Obszar z odkrytym kafelkiem o wartości obszaru 2 albo większej
 - największa wartość obszaru, a potem
 - sąsiadujący z jego kopalniami, a potem
 - przybrzeżny, a potem
 - jak najbardziej na wschód.
- Obszar z zakrytym kafelkiem
 - sąsiadujący z jego kopalniami, a potem
 - z największą liczbą znaczników odwadniania, a potem
 - przybrzeżny, a potem
 - jak najbardziej na wschód.

Nie odkrywaj kafelek w obszarze, gdzie Lord Wallace zaczyna licytację.

Jeśli Lord Wallace wykorzystał już 9 punktów pracy i ma wykonać akcję **budowa kopalni**, to może ją realizować, ale wykorzysta na to tylko 1 punkt pracy. Jeśli Lord Wallace wykorzystał już 9 punktów pracy, ale ty zacząłeś licytację, to nie może on w niej uczestniczyć i wygrasz ją automatycznie.

Licytacja rozpoczyna się zgodnie z poniższymi zasadami.

Licytacja

Jeśli ty rozpocząłeś licytację, to używasz mapy geologicznej tak jak w rozgrywce 2 graczy. Pamiętaj, że w takiej sytuacji od razu okrywasz zakryty kafelek tego obszaru.

Nie ukrywamy żadnych informacji przed Lordem Wallacem!

Aktywny gracz ogłasza początkową stawkę, a drugi gracz przebija albo rezygnuje. Jeśli zdarzy się remis, to licytację wygrywa gracz aktywny. Remis jest możliwy, ponieważ wysokość stawki Lorda Wallace'a zależy od wyniku rzutu kośćmi.

Lord Wallace licytuje zależnie od wartości obszaru, którą określa na podstawie kafelka obszaru (jeśli jest odkryty) oraz mapy geologicznej. Następnie wykonaj rzut odpowiednią kością (albo kośćmi), wynik odczytaj według wskazań tabeli poniżej i dodaj go do wartości widocznej na mapie geologicznej. Lord Wallace rezygnuje z udziału w licytacjach, które miałyby skutkować przesunięciem jego znacznika pracy o więcej niż 4 pola za twoim znacznikiem na torze pracy.

Jeśli jesteś aktywnym graczem, a Lord Wallace miałby cię przelicytować, to tylko o £1. Jeśli zagrałeś swoją mapę geologiczną z ręki, to oczywiście otrzymujesz połowę zwycięskiej stawki (zaokrąglając w górę).

| Wartość obszaru | Stawka licytacji |
|-----------------|------------------|
| -2 | rezygnacja |
| -1 albo 0 | niższy wynik |
| 1 | wartość na kości |
| 2 | wyższy wynik |
| 3 albo 4 | wartość na kości |
| 5+ | wyższy wynik |
| zakryty kafelek | wartość na kości |

Przykład: Lord Wallace jest aktywnym graczem. Odkryta karta akcji pokazuje, że będzie on wykonywał akcję **budowy kopalni**. Wierzchnia mapa geologiczna jego talii ma oznaczenie regionu A, dlatego rozpocznie on licytację w tym regionie. Najpierw wybiera odkryty kafelek o najwyższej wartości obszaru, upewniając się, że wynosi ona co najmniej +2. Na tym kafelku widać 3 kostki miedzi, 3 kostki cyny i 2 kostki wody, co daje łącznie wartość obszaru 4 (3 + 3 - 2). Zatem Lord Wallace decyduje, że ten obszar będzie licytowany.

Teraz odkrywa on wierzchnią mapę geologiczną ze swojej talii, na której widać +miedź/£2. Dodatkowa kostka miedzi z tej mapy podnosi wartość tego obszaru do 5, a minimalna stawka licytacji to £2.

Ze względu na wartość obszaru, należy wykonać rzut dwiema kośćmi (pomarańczową i niebieską), a uzyskany wynik to 2 na pomarańczowej i 4 na niebieskiej. Lord Wallace wybiera wyższą z tych wartości i dodaje ją do minimalnej stawki licytacji, co oznacza, że rozpoczyna licytację od £6. Teraz musisz zalicytować więcej, jeśli chcesz wygrać tę licytację



Wartość obszaru = 5
Początkowa stawka licytacji = £6



Wydobycie rudy

Lord Wallace nie płaci za **wydobycie rudy** tak jak gracze. Zamiast przesuwac w dół swój znacznik pieniędzy na zewnętrznym torze o tyle, ile ta akcja kosztowałaby gracza, przesunij jego znacznik pieniędzy o tyle w górę, aby zaznaczyć poniesione przez niego koszty. Zostaną one odjęte od jego przychodów na końcu rundy.



Przykład: Lord Wallace wykonuje akcję **wydobycie rudy**, wydobywając 3 kostki miedzi, z których każda kosztuje £2. Przesunij jego znacznik pieniędzy o 6 pól w górę. O tyle mniejszy będzie jego dochód po sprzedaży rudy w fazie **SPRZEDAŻ I INWESTYCJE**.

Podczas akcji **wydobycie rudy** Lord Wallace będzie zawsze zabierał tyle kostek, ile wynosi wydajność jego kopalni, ale może zostawić także trochę kostek zgodnie z opisem niżej.

Jeśli cena miedzi wynosi £8 albo £10, zabierz z jednej kopalni tyle kostek miedzi, ile to możliwe.

Lord Wallace wybiera obszar zgodnie z poniższymi kryteriami:

- gdzie może wydobyć najwięcej kostek miedzi, a potem
- gdzie jest najmniej kostek wody, a potem
- gdzie może zostawić najmniej kostek rudy, a potem
- jak najbardziej na wschód.

Jeśli w wybranym obszarze jest mniej kostek miedzi niż wydajność kopalni Lorda Wallace'a, to dodatkowo zabierze on odpowiednią liczbę kostek cyny.



Przykład: Cena miedzi wynosi £10 i Lord Wallace wykonuje akcję **wydobycie rudy**. Może zabrać 4 kostki miedzi z jednego z dwóch obszarów, ale ten wschodni ma o 1 kostkę wody mniej, dlatego Lord Wallace wybierze ten obszar. Gdyby wody było tyle samo, to także wybrałby ten sam obszar, zgodnie z pozostałymi kryteriami.

Jeśli cena miedzi wynosi £2 albo £4, zabierz z jednej kopalni tyle kostek cyny, ile to możliwe.

Lord Wallace wybiera obszar zgodnie z poniższymi kryteriami:

- gdzie może wydobyć najwięcej kostek cyny, a potem
- gdzie jest najmniej kostek wody, a potem
- gdzie może zostawić najmniej kostek rudy, a potem
- jak najbardziej na wschód.

Poza 4. rundą, Lord Wallace nie zabiera kostek miedzi z takiego obszaru. W 4. rundzie, jeśli w wybranym obszarze jest mniej kostek cyny niż wydajność kopalni Lorda Wallace'a, to dodatkowo zabierze on odpowiednią liczbę kostek miedzi.

Przykład: Cena miedzi wynosi £4 i Lord Wallace wykonuje akcję **wydobycie rudy**. Może zabrać 2 kostki cyny z jednego z dwóch obszarów, obydwa mają tyle samo kostek wody, ale zachodni obszar ma mniej kostek rudy, dlatego w tym obszarze Lord Wallace będzie wydobywał. Ponieważ nie jest to 4. runda, Lord Wallace zabiera tylko 2 kostki cyny, chociaż wydajność jego kopalni wynosi 3.



Pompy parowe

Weź grupę dostępnych pomp z pola położonego najbardziej na prawo na planszy usprawnień. Usuń tyle kostek wody z kopalni Lorda Wallace'a, ile pomp zabrałeś, jeśli jest w niej co najmniej tyle kostek rudy, ile wynosi wydajność takiej kopalni. Usuń kostki wody z obszaru zgodnie z poniższymi kryteriami:

- gdzie jest najwięcej kostek rudy, a potem
- gdzie jest kopalnia o największej wydajności, a potem
- gdzie jest najmniej kostek wody, a potem
- z obszaru śródlądowego, a potem
- jak najbardziej na zachód.



Sztolnia

Umieść sztolnię pomiędzy dwoma sąsiednimi obszarami. W obu obszarach musi być co najmniej po 1 kostce wody. Jeśli nie można umieścić sztolni zgodnie z tymi warunkami, to w zamian wykonaj akcję **pompy parowe**.

Lord Wallace wybiera obszary kierując się poniższymi kryteriami:

- gdzie jest najmniej kostek rudy, a potem
- gdzie jest najmniej kostek miedzi, a potem
- jak najbardziej na zachód.



Port

Umieść port w obszarze przybrzeżnym, gdzie jest najwięcej kostek rudy oraz przynajmniej 1 kostka wody. Upewnij się, że wydajność tej kopalni jest mniejsza niż liczba znajdujących się tam kostek.

Lord Wallace wybiera obszar kierując się poniższymi kryteriami:

- gdzie jest najwięcej kostek rudy, a potem
- gdzie jest najwięcej kostek wody, a potem
- gdzie jest najwięcej kostek miedzi, a potem
- jak najbardziej na zachód.



Przykład: Lord Wallace decyduje się umieścić port w obszarze przybrzeżnym z kopalnią, gdzie nie ma górnika, ponieważ w drugim przybrzeżnym obszarze kopalnia z górnikiem ma wydajność równą liczbie kostek rudy, które się tam znajdują.



Usprawnienia

Lord Wallace wykonując akcję usprawnienia, wybiera je według kolejności:

- **lokomotywa**, a potem
- **sztolnia**, a potem
- **port**, a potem
- **pompy parowe**, a potem
- **górnika**.

Postępuj zgodnie z wszystkimi zasadami odnoszącymi się do odpowiednich usprawnień opisanymi wyżej. Jeśli Lord Wallace nie może pobrać wybranego usprawnienia (bo już go nie ma) albo go umieścić (ponieważ żaden obszar nie spełnia warunków), to umieszcza kolejne. Jeśli nie może umieścić lokomotywy, to umieszcza sztolnię. Jeśli nie może umieścić sztolni, to umieszcza port (a nie pompy parowe, jak to opisano w zasadach ogólnych akcji **sztolnia**) i dalej podobnie, aż wreszcie wykona jedną akcję usprawnienia. Jeśli nie może umieścić górnika, to jak zwykle odkrywa nową kartę akcji.



Pasowanie

Gdy Lord Wallace **pasuje**, przenieś jego znacznik pracy na najwyższe, wolne pole toru inwestycji. To podnosi o £1 minimalną stawkę podczas licytacji, zgodnie z ogólnymi zasadami.



Lokomotywa

Umieść lokomotywę w obszarze, gdzie są przynajmniej 2 kostki wody i który sąsiaduje z co najmniej jednym innym obszarem, gdzie Lord Wallace ma swoją kopalnię. Upewnij się, że wydajność tej kopalni jest mniejsza niż liczba znajdujących się tam kostek.

Jeśli jest więcej takich obszarów, to wybierz ten:

- gdzie spowoduje to usunięcie większej liczby kostek wody z kopalni Lorda Wallace'a, a potem
- gdzie jest najwięcej kostek rudy, a potem
- jak najbardziej na wschód.



Górnika

Umieść górnika w obszarze, gdzie jest najwięcej kostek rudy. Upewnij się, że wydajność tej kopalni jest mniejsza niż liczba znajdujących się tam kostek.

Jeśli jest więcej takich obszarów, to wybierz ten:

- gdzie jest najmniej kostek wody, a potem
- gdzie jest najwięcej kostek miedzi, a potem
- który jest śródlądowy, a potem
- jak najbardziej na zachód.

Faza 3: Sprzedaż i inwestycje

Na początku tej fazy oblicz przychód Lorda Wallace'a zgodnie z cenami rudy. Od tego odejmij kwotę, którą wydał podczas akcji **wydobycie rudy** w czasie tej rundy.

Wynik określa jego dochód. Lord Wallace zainwestuje wszystko co może, zdobywając punkty odpowiednio do pozycji swojego znacznika na torze inwestycji.

Przesuń jego znacznik punktów na zewnętrznym torze o odpowiednią liczbę pól. Ewentualna reszta (£4 albo mniej) przepada, dlatego znacznik pieniędzy Lorda Wallace'a ustaw na polu „0” zewnętrznego toru.



*Przykład: Ceny rudy w tej rundzie to £5 za cynę oraz £8 za miedź. Lord Wallace sprzedaje 3 kostki cyny oraz 8 kostek miedzi, zatem jego przychód to £79. Ponieważ wydał w tej rundzie £12 podczas wykonywania akcji **wydobycie rudy** jego dochód wynosi £67. Za każde £10 zdobywa teraz 16 punktów, a za pozostałe £5 jeszcze 7 punktów, co daje łącznie 103 punkty zwycięstwa. Reszta, czyli £2 przepada*

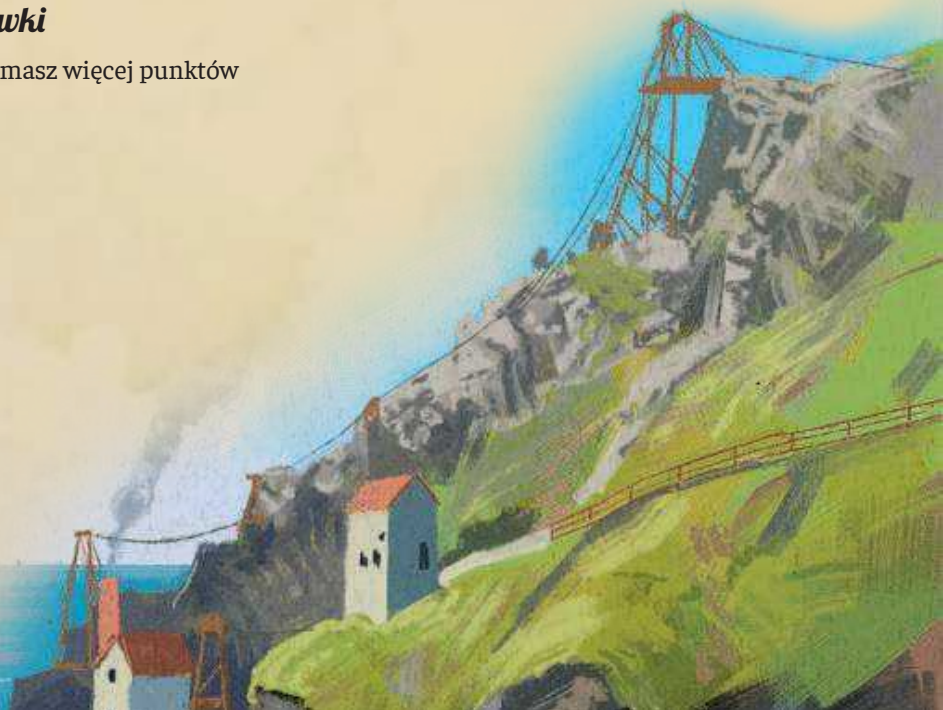
Koniec rozgrywki

Wygrałeś, jeśli na koniec rozgrywki masz więcej punktów zwycięstwa niż Lord Wallace.

Poziom trudności

Rozgrywka solowa zgodnie z przedstawionymi zasadami ma zwykły poziom trudności. Jeśli czujesz potrzebę większego wyzwania, to wybierz dowolną kombinację zasad podnoszących trudność rozgrywki spośród opisanych niżej. Proponujemy na początek **lepsze kopalnie**, a potem dodawanie kolejnych opcji, abyś dopasował poziom trudności do swoich potrzeb.

- 1 Lepsze kopalnie** – Lord Wallace ma kopalnie o początkowej wydajności 3.
- 2 Tania siła robocza** – Lord Wallace na początku fazy SPRZEDAŻ I INWESTYCJE zmniejsza o połowę swoje koszty (zaokrąglając w górę).
- 3 Więcej kopalni** – Lord Wallace ma do dyspozycji dodatkowo 1 albo 2 kopalnie (nieużywanego koloru).
- 4 Gruby portfel** – Lord Wallace we wszystkich licytacjach ogłasza stawkę wyższą o £2.
- 5 Znajomi na wysokich stołkach** – Lord Wallace podczas fazy SPRZEDAŻ I INWESTYCJE wykorzystuje najwyższy wiersz planszy inwestycji.
- 6 Sabotaż w księgowości** – Podczas fazy SPRZEDAŻ I INWESTYCJE ty wykorzystujesz niższy wiersz planszy inwestycji.
- 7 Dofinansowanie** – Na początku 2./3./4. rundy usuń 1/2/3 kostki wody z kopalni Lorda Wallace'a tak, jakby wykonywał on akcję usprawnień **pompy parowe**.
- 8 Zakup terenów zielonych** – Na początku 3. i 4. rundy Lord Wallace buduje jedną swoją kopalnię za darmo, stosując zwykłe zasady wyboru obszaru.



Rozgrywka z dodatkiem Arszenik

Sugerujemy, aby grając z tym dodatkiem podnieść poziom trudności. Zalecamy włączenie zasad **lepsze kopalnie** oraz **grubszy portfel**. Do dotychczas przedstawionych zasad należy wprowadzić poniższe zmiany:



Budowa kopalni

Lord Wallace umieści swój piec szybowy w danym obszarze, jeśli spowoduje to dodanie na mapę 4 albo więcej kostek arszeniku.

Podczas licytacji każda kostka arszeniku podnosi wartość obszaru +2.



Wydobycie rudy

Jeśli podczas wykonywania tej akcji okaże się, że akcja **przetwarzanie arszeniku** daje większy przychód niż **wydobycie rudy**, a Lord Wallace ma kopalnię gdzie jest przynajmniej 1 kostka arszeniku – to wykonuje on akcję **przetwarzanie arszeniku** zamiast akcji **wydobycie rudy**. Użyj ogranicznika toru pracy, tak jak podczas normalnej rozgrywki. Od razu umieść kostkę arszeniku na pierwszym dostępnym polu rynku. Sprzedaż tej kostki **nie powoduje** przesunięcia znacznika pracy Lorda Wallace'a. Dla niego jedynym kosztem tej akcji jest trwałe ograniczenie dostępnych punktów pracy. To kończy tę akcję, ale Lord Wallace nadal jest aktywnym graczem, zatem odkryj kolejną kartę akcji.

Dochodowość – Dochód z danego obszaru, to bieżąca wartość kostek rudy, które mogą być tam wydobyte podczas pojedynczej akcji, pomniejszona o koszt wszystkich znajdujących się tam kostek wody. Ta metoda obliczania jest stosowana niezależnie od poziomu trudności.



Przykład: Wydajność kopalni Lorda Wallace'a wynosi 4, a na jej obszarze są: 1 kostka miedzi po £8, 3 kostki cyny po £5 każda oraz 3 kostki wody. Lord Wallace mógłby wydobyć 1 kostkę miedzi oraz 3 kostki cyny warte łącznie £23, ale pomniejszone o koszt wody £12. Zatem jego dochód wyniósłby £11. Natomiast akcja **przetwarzanie arszeniku** może dać Lordowi Wallace'owi £12, co oznacza, że ją wykona, usuwając 1 kostkę arszeniku i umieszczając ją na planszy rynku. Przesuń jego ogranicznik toru pracy o jedną kolumnę w lewo.

Na końcu rundy powiększ przychód Lorda Wallace'a o wartość kostek arszeniku, które sprzedał przy okazji wykonywania akcji **przetwarzanie arszeniku**. Może być wygodniej zaznaczać ten dochód znacznikiem pieniędzy nieużywanego koloru. W każdej rundzie występuje ograniczenie jak daleko w lewo można przesunąć ogranicznik toru pracy Lorda Wallace'a:

- Runda 1: 8. kolumna
- Runda 2: 8. kolumna
- Runda 3: 7. kolumna
- Runda 4: 5. kolumna

Jeśli ogranicznik Lorda Wallace'a dotrze do takiej kolumny, to nie może on wykonywać akcji **przetwarzanie arszeniku**.

Rozgrywka z dodatkiem Emigracja

Sugerujemy, aby grając z tym dodatkiem podnieść poziom trudności. Zalecamy włączenie zasad **lepsze kopalnie** oraz **więcej kopalni**. Do dotychczas przedstawionych zasad należy wprowadzić poniższe zmiany:

Za każdym razem, kiedy Lord Wallace wykonuje akcję usprawnienia **górnika**, to wymienia go na górnika w swoim kolorze, o ile to możliwe. Tylko górnicy w jego kolorze mogą być używani podczas akcji **emigracja**.



Usprawnienia

Jeśli Lord Wallace ma górnika w swoim kolorze, w obszarze gdzie znajduje się mniej kostek rudy niż wynosi wydajność kopalni, to zamiast akcji usprawnienia wykonuje on akcję **emigracja**. Usuń takiego górnika z mapy i umieść go w Michigan, dobierając odpowiednie usprawnienia. Rozmieść te usprawnienia od razu, jeśli jest to możliwe zgodnie z zasadami opisanymi na stronach 18-19.

Jeśli nie jest to możliwe, to Lord Wallace będzie rozmieszczał usprawnienia, zgodnie z listą poniżej:

- **górnika**, a potem
- **lokomotywa**, a potem
- **sztolnia**, a potem
- **port**, a potem
- **pompy parowe**.

Przykład: Na karcie akcji Lorda Wallace'a jest akcja usprawnienia. Ponieważ w tym obszarze są mniej niż 4 kostki rudy, to zamiast tej akcji Lord Wallace wykonuje akcję **emigracja**. Usuwa tego górnika i przenosi go do Michigan, dobiera lokomotywę i natychmiast umieszcza ją w dostępnym miejscu mapy.



Wydobycie rudy

Jeśli Lord Wallace ma górnik w swoim kolorze, w obszarze gdzie znajduje się mniej kostek rudy niż wynosi wydajność kopalni, to zamiast akcji **wydobycie rudy** wykonuje on akcję **emigracja**. Usuń takiego górnik z mapy i umieść go w Sierra Madre, a jeśli to pole jest zajęte to w Kimberley.

Sierra Madre daje punkty Lordowi Wallace'owi, tak jak graczowi.

Na początku fazy SPRZEDAŻ I INWESTYCJE należy pobrać łączną kwotę pieniędzy jaką dostarcza górnik z Kimberley i dodać ją Lordowi Wallace'owi przed rozpoczęciem inwestowania. Dodatkowe pieniądze z Kimberley Lord Wallace otrzymuje w całości jednorazowo, nie co rundę.



Przykład: Na karcie akcji Lorda Wallace'a jest akcja **wydobycie rudy**. Ponieważ w tym obszarze są mniej niż 4 kostki rudy, to zamiast tej akcji Lord Wallace wykonuje akcję **emigracja**. Usuwa tego górnik i próbuje przenieść go do Sierra Madre, ale ty już zajęłeś to pole. Zatem przenosi go do Kimberley. Znacznik z tego pola ma teraz wartość £12 (£6 + £6), którą należy dodać do przychodu Lorda Wallace'a na początku fazy SPRZEDAŻ I INWESTYCJE.



Budowa kopalni

Jeśli Lord Wallace ma górnik w swoim kolorze, w obszarze gdzie znajduje się mniej kostek rudy niż wynosi wydajność kopalni, to zamiast akcji budowy kopalni wykonuje on akcję **emigracja**. Usuń takiego górnik z mapy i umieść go w Adelajdzie. Wzrost ceny zostanie uwzględniony dla wszystkich kostek rudy sprzedawanych przez Lorda Wallace'a podczas tej rundy, bez zwykłych ograniczeń.



Twórcy

Autorzy

Autor gry: Martin Wallace

Dodatki oraz wariant solo: David Digby

Udoskonalenie dodatków i wariantu solo: Martin Wallace

Udoskonalenie gry

Szef projektu: David Digby

Współpracownicy: Cezar Al-Jassar oraz Simon Milburn

Produkcja

Wydawcy: Cezar Al-Jassar oraz Simon Milburn

Ilustratorzy: Ossi Hiekkala oraz Javier „Inkgolem” González

Projektant graficzny: Javier „Inkgolem” González

Dodatkowy projektant graficzny: Florentyna Butler

Projekt elementów drewnianych: Sebastián Koziner

Edycja zasad: Brett J. Gilbert oraz David Digby i Simon Milburn

Korekta: Chris Backe, David Ellis, Chris Dearlove, David Sammuels, Ben Bateson, Lars Toft

Testerzy

Główne testy przeprowadzili: David Ellis, Olly Pilsworth, Mike Nudd, Ian Brocklebank, Ben Kranz, Tom Fox i Paul Luxton. W testach uczestniczyli także: Katie Bain, Scott Hill, Chris Winterburn, Darren Tanner, Keith i Sarah Crothers, Julián Pombo, Scott Snowden James, Bevan Clatworthy, członkowie grupy Virtual Playtesting, kanału Gaming Rules!, Slack oraz społeczności przyjaciół Alley Cat Games.

Tłumaczenie na język polski

Wojciech Sieroń, Jędrzej Sieroń, Michał Sieroń

Podziękowania z pierwszego wydania

Martin Wallace pragnie złożyć podziękowania dla: Julia Bryan, Richard Dewsbery, Jerry Elsmore, David Norman oraz Peggy Hollis (za tytuł). Podziękowania za testowanie gry dla „zwykłych graczy”, a szczególnie dla: Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Geoff Brown, Don Oddy, Martin Burroughs, Paul Oakes z przyjaciółmi, Lance Robertson, Chris Payne, Paul Moulden, Chris Dearlove, Phil Honeybone, Richard Dewsbery oraz mnóstwa graczy z konwentów Baycon, Stabcon, Modcon oraz SORCon.

Podziękowania Alley Cat Games

Alley Cat Games chce szczególnie podziękować Martinowi za szansę jaką dał naszemu wydawnictwu. Z nadzieją patrzymy na możliwą przyszłą współpracę. Chcemy także gorąco, z całego serca podziękować wszystkim wspierającym naszą kampanię na Kickstarterze. Każde wsparcie miało ogromne znaczenie dla naszego niedawno powstałego wydawnictwa i pozwoli nam kontynuować wydawanie wspaniałych gier dla naszej wyjątkowej społeczności.

Komentarze projektanta – Martin Wallace

Ta gra istnieje wyłącznie dzięki temu, że rodzice mojej partnerki mieszkali przy drodze ze starej szkoły górniczej Cambourne School of Mines w Kornwalii. Jeśli ktoś był w Kornwalii to musiał zauważyć, że górnictwo było kiedyś podstawą życia w tym regionie (dzisiaj są to korki uliczne i lokalna gęsta śmietana *clotted cream*). Po zwiedzeniu kilku miejscowych kopalni wpadłem na pomysł, by zrobić o nich grę. Mniej więcej w tym samym czasie moją głowę zaprzętał pomysł przygotowania nowej serii gier, gdzie używane byłyby wyłącznie drewniane komponenty. Oryginalna gra *Tinners' Trail* powstała z połączenia tych inspiracji.

Najpierw pogłębiłem swoją wiedzę, aby wyrobić sobie obraz tego, co się wtedy działo. Następnie zasiadłem do projektowania gry, w której chciałem zawrzeć jak najwięcej „historii”. W tym przypadku kluczowym problemem była konieczność usuwania wody z głębokich kopalni. To spowodowało, że dodałem do gry ważne usprawnienia: pompy parowe, porty, lokomotywy parowe i sztolnie. Możliwe, że poza Kornwalią mało kto słyszał o sztolniach. Jednak wiele miejsc w tym regionie przypomina szwajcarski ser ze względu na wszechobecne podziemne tunele odwadniające z dziwnymi budkami nad ich wylotami.

Próbując stworzyć grę wierną rzeczywistości, zwykle tworzy się reguły, które gracze odbierają jako nieoptymalne. Najlepszym tego przykładem jest mechanizm ustalania cen rudy. Jest on losowy, co irytuje wielu graczy. Z pewnością dałoby się ograniczyć tu losowość. Ale w rzeczywistości właśnie ceny rudy miedzi i cyny były nieprzewidywalne, losowe. Odkrycie bogatych i łatwych do eksploatacji pokładów miedzi wewnątrz wzgórz w Anglesey spowodowało drastyczny spadek cen rudy i w konsekwencji zamknięcie setek kornwalijskich kopalni. Z drugiej strony, wyczerpanie tych złóż odwróciło sytuację, ceny wzrosły, a kopalnie ponownie otwarto. Takich wydarzeń nie da się przewidzieć, są losowe.

Bardzo się ucieszyłem, kiedy Cezar z Alley Cat Games (ACG) zainteresował się reedycją *Tinners' Trail*. Od 2007 roku, kiedy gra miała drugie wydanie, jest ona nadal dość popularna, ale teraz pojawiła się okazja, by przygotować nową wersję ze znacznie ulepszoną mechaniką, bardziej odpowiednią dla współczesnego rynku. Zwiększenie możliwości, wynikające z wprowadzenia innych niż drewniane komponentów (jak karty czy kafelki), pozwoliło wprowadzić ukrytą informację oraz zwiększyć interakcję między graczami dzięki mapom geologicznym. ACG chciało ograniczenia losowości oraz umożliwienia rozgrywki innej liczby graczy, a oba te rozwiązania istotnie zwiększyły możliwości dotarcia gry do nowych odbiorców. Zespół odpowiedzialny za udoskonalenie gry, pod kierunkiem Davida, wykonał wspaniałą pracę

zachowując mój oryginalny zamysł oraz nie tylko udoskonalił grę kierując się moimi wskazówkami, ale rozbudował ją o dwa nowe dodatki i wariant solo. ACG wykonało świetną pracę przygotowując nowe wydanie i jestem naprawdę przekonany, że przekazujemy wam wspaniałą, nową wersję gry, niezależnie od tego czy oryginalna wersja wam się podobała czy nie.

– Martin Wallace

Komentarze projektanta – David Digby

Możliwość pracy z Martinem nad nową wersją *Tinners' Trail* przygotowywaną przez Alley Cat Games była dla mnie bardzo pociągająca. Mam tę grę i lubię ją, ale widziałem w niej potencjał, aby była jeszcze lepsza. Zainspirowany podpatrzonymi u Martina metodami projektowania i jego koncepcją częściowo ukrytych informacji oraz zagrywania kart, spędziłem nieco czasu na poznawaniu historii oraz oryginalnej gry. Zakreśliłem ramy nowego systemu kafelków i kart, dzięki czemu szersza grupa graczy może uczestniczyć w rozgrywce (wliczając w to wariant solo i rozgrywkę 2 graczy), a ponadto ograniczyłem losowość i nadałem znaczenie ukrytej informacji.

Dzięki poznaniu historii wpadłem na pomysł dwóch dodatków. Arsenik był produktem ubocznym hutnictwa metali w tym regionie. Był bardzo szeroko stosowany, a zwłaszcza pożądanym w przemyśle włókienniczym w Lancashire (miły ułkon w stronę *Brassa*), ale jako silnie trujący miał negatywny wpływ na pracowników. W grze zostało to oddane przez ograniczenie dostępnych punktów pracy, ale potencjalne zyski stawiają przed graczami niełatwe decyzje. Doświadczona kadra stanowiła jedną z najmocniejszych stron kornwalijskiego przemysłu górniczego, ale po zamknięciu kopalni ci ludzie rozjechali się po świecie przyczyniając się do powstania nowych ośrodków górnictwa. Zwiększenie wartości górników i dodanie do gry ich odpowiedników pozwoliło wprowadzić dodatek Emigracja. Poszerzenie zakresu graczy wymagało modyfikacji licytacji w rozgrywce 2 osób. Udało nam się to osiągnąć, wprowadzając pewne zmiany w zasadach przy wykorzystaniu tych samych kart. Rozgrywka 2 graczy pomyślnie przeszła testy, co dało mi podstawy do zaprojektowania wariantu solo. Nie było to łatwe, bo gra jest dość złożona i zdarzają się podczas rozgrywki bardzo specyficzne sytuacje. Udało mi się to wszystko uwzględnić i mam nadzieję, że w tym nowym wydaniu rozgrywka będzie satysfakcjonująca przy każdej liczbie graczy. Liczę, że wprowadzone zmiany przypadną do gustu Martinowi Wallace'owi i fanom *Tinners' Trail* oraz przyczynią się do poznania tej klasycznej gry przez zupełnie nowych graczy.

– David Digby



WERSJA POLSKA:
Vertima Sp. z o.o.

Al. Przyjaźni 59L/7, 45-573 Opole
www.phalanxgames.pl

Podsumowanie zasad

Podsumowanie rundy

Faza 1: USTALENIE CEN RUDY

- Rzucenie wszystkimi 3 kośćmi, aby ustalić cenę cyny, a następnie ponownie, aby ustalić cenę miedzi.

Faza 2: AKCJE

- Gracze wykorzystują punkty pracy, aby wykonywać dostępne akcje (patrz tabela niżej).
- Aktywnym graczem jest ten gracz, którego znacznik pracy jest najbardziej na lewo i u góry na torze pracy.

Faza 3: SPRZEDAŻ I INWESTYCJE

- Gracze sprzedają wszystkie wydobyte podczas tej rundy kostki rudy w cenach rynkowych.
- Zgodnie z kolejnością, gracze mogą inwestować wielokrotności £10 lub £5, aby zdobyć punkty.
- Każdy gracz może zainwestować dowolną kwotę, następnie inwestują kolejni gracze, aż wszyscy zrezygnują.

Faza 4: KONIEC RUNDY

- Rozgrywka kończy się po 4. rundzie.
- Odrzuć niewykorzystane w tej rundzie usprawnienia.
- Umieśćcie na planszy usprawnień odpowiednie grupy pomp parowych.
- Gracze (pierwszy i drugi w kolejności) mogą podejrzec zakryty kafelek (w grze dwuosobowej tylko pierwszy gracz).

Podsumowanie map geologicznych

Zakryty kafelek obszaru i procedura licytacji:

Aktywny gracz **może** zagrać pasującą mapę geologiczną, aby podejrzec zakryty kafelek obszaru:

- Jeśli aktywny gracz wygra licytację, to należy zastosować korzyść.
- Jeśli aktywny gracz przegra licytację, to należy zastosować korzyść wobec zwycięzcy licytacji, ale aktywny gracz zarabia ½ zwycięskiej stawki (zaokrąglając w górę).
- Jeśli przed licytacją nie zagrano żadnej mapy, to zwycięzca licytacji może zagrać pasującą mapę po licytacji, ale teraz musi opłacić jej koszt.

Odkryty kafelek obszaru i/lub tylko aktywny gracz może uczestniczyć w licytacji:

- Nie wolno zagrać mapy geologicznej przed licytacją.
- Zwycięzca licytacji może zagrać pasującą mapę po licytacji, ale musi opłacić jej koszt.

Rozgrywka 1 albo 2 graczy:

Przed każdą licytacją musi zostać zagrana mapa geologiczna.

- Aktywny gracz może zagrać pasującą mapę geologiczną z ręki, jeśli to zrobi, to może podejrzec zakryty kafelek.
- Jeśli aktywny gracz nie zagra mapy geologicznej z ręki, to należy odkryć wierzchnią mapę z pasującej talii.
- Zawsze należy stosować korzyść, a minimalna stawka licytacji, to wartość widoczna na karcie.
- Po wykorzystaniu wszystkich map geologicznych nie uzupełnia się już danej talii.

Podsumowanie akcji

| SYMBOL | AKCJA | KOSZT | OPIS | RUDA | WODA | WYDAJNOŚĆ |
|---|------------------------|---|---|---|---|---|
|  | Budowa kopalni |  -£? | 1. Wybierz obszar. 2. Jeśli licytowany jest zakryty kafelek, to możesz zagrać mapę geologiczną, aby go podejrzec. 3. Licytacja. 4. Jeśli nie zagrano mapy geologicznej, to można teraz zagrać mapę, po opłaceniu jej kosztu. Rozgrywka dwuosobowa – mapa geologiczna jest zagrywana przed licytacją, z ręki albo z talii, aby określić początkową stawkę licytacji. | | |  |
|  | Wydobycie rudy |  -£? | 1. Zabierz kostki rudy (nie więcej niż wydajność kopalni). Zapłać za każdą kostkę tyle £, ile kostek wody jest w kopalni. 2. Dodaj 1 kostkę wody. | |  | |
|  | Sprzedaż pierogów |  | Zarabiasz £1 | | | |
|  | Pasowanie | | Umieść swój znacznik pracy na najwyższym wolnym polu toru inwestycji. | | | |
|  | Górnik |  | | | | +  |
|  | Port |  | Musi być umieszczony na wybrzeżu. | | -  | +  |
|  | Lokomotywa |  | Usuń 2 kostki wody z obszaru z lokomotywą i po 1 kostce wody ze wszystkich sąsiednich obszarów. | | -  | +  |
|  | Sztolnia |  | Umieść na granicy dwóch obszarów, działa na obydwu. |  | -  | |
|  | Pompy parowe |  | Weź grupę pomp najbardziej na prawo. Usuń 1 kostkę wody za każdą zabraną pompę. | | -  | |
|  | Przetwarzanie arseniku |  traciśz | Usuń 1 kostkę arseniku. Przesuń w lewo swój ogranicznik toru pracy. Do końca rozgrywki masz o 1 punkt pracy mniej. | | | |
|  | Sprzedaż arseniku |  | Umieść wszystkie swoje kostki arseniku na rynku. Natychmiast zarabiasz £. | | | |
|  | Emigracja |  | Usuń górnika w swoim kolorze gracza i umieść go na planszy emigracji, aby zrealizować korzyść. | | | -  |