

Stonemaier Games przedstawia

VITICULTURE

TOSKANIA

Autorzy gry: Jamey Stegmaier i Alan Stone

Oprawa graficzna: Beth Sobel



*Przed wami modularny dodatek do każdej wersji Viticulture.
Jaką historię opowiesz, próbując stworzyć najlepszą winnicę w Toskanii?*

GRA DLA 1–6 GRACZY W WIEKU OD 14 LAT. CZAS GRY: 60–120 MINUT.

TUSCANY ESSENTIAL EDITION ZAWIERA 3 MODUŁY ROZSZERZEŃ, KTÓRE MOGĄ BYĆ UŻYWANE W DOWOLNYM POŁĄCZENIU: SPECJALNI PRACOWNICY, ROZSZERZONA PLANSZA I NOWE KONSTRUKCJE. NASZYM ULUBIONYM SPOSOBEM ROZGRYWKI JEST WYKORZYSTANIE WSZYSTKICH TYCH MODUŁÓW JEDNOCZEŚNIE, ALE TY MOŻESZ PRÓBOWAĆ KAŻDEGO Z NICH ODDZIELNIE, ABY SIĘ PRZEKONAĆ, JAK DZIAŁAJĄ.

SPIS TREŚCI

Rozszerzona plansza: 2–4

Specjalni pracownicy: 5–6

Konstrukcje: 7



ROZSZERZONA PLANSZA

OSIĄGNAŁEŚ KRES MOŻLIWOŚCI ROZBUDOWY SWOJEJ WINNICY. PRZYSZEDŁ CZAS, ABY DZIAŁAĆ PRZEZ WSZYSTKIE CZTERY PORY ROKU I ROZCIĄGNAĆ SWOJE WPŁYWY NA CAŁY KRAJ.

Komponenty Modułu

1 plansza
36 znaczników wpływów (★)
w 6 kolorach graczy

Nowe Możliwości

Rozmieszczanie pracowników
w każdej z czterech pór roku

Nowe i zmodyfikowane bonusy
na polach akcji

Rozszerzony Tor Pobudki

Nowa, szara ikona +

Mapa wpływów

Akcja „Wymień 1 za 1”

Akcja sprzedaży wina

Poszerzony Tor Punktacji

Zakończenie roku oraz wybór
miejsca na Torze Pobudki

WPROWADZENIE

Dlaczego przygotowaliśmy większą planszę? Cóż, nie chodzi tylko o rozmiar. Chcieliśmy usprawnić przebieg rozgrywki, dodając możliwość rozmieszczania pracowników również wiosną i jesienią.

PRZYGOTOWANIE

Odłóż oryginalną planszę na bok i zastąp ją nową, rozszerzoną planszą. Upewnij się, że jest ona zwrócona ku górze stroną, gdzie w prawej górnej części nie ma miejsca na pomarańczowe karty (używamy jej z modułem nowych Konstrukcji). Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 6 ★ w swoim kolorze, które umieszcza w swoich zasobach razem z innymi pionkami Konstrukcji oraz pracownikami.

ROZGRYWKA

Zasadniczo rozgrywka z użyciem rozszerzonej planszy przebiega tak samo jak z planszą oryginalną, ale jest kilka nowych akcji oraz drobnych zmian objaśnionych poniżej.

Umieść znacznik pierwszego gracza (★) w prawej dolnej części Toru Pobudki (zamiast przekazywać go pierwszemu graczowi na koniec roku).

CZTERY PORY ROKU

Dodatek Toskania pozwala rozmieszczać pracowników w każdej z czterech pór roku, a każda z nich oferuje cztery akcje. Wszystkie zasady gry podstawowej mają zastosowanie – możesz umieszczać każdego pracownika tylko raz w ciągu roku; gracz, którego Kogut znajduje się najwyżej na Torze Pobudki, umieszcza w każdej porze roku swojego pierwszego pracownika przed innymi graczami. Jedyną zmianą jest to, że jesienią nie każdy gracz otrzyma kartę Gościa – teraz zależy to od pozycji Koguta na Torze Pobudki (patrz następna strona).



Podziękowania dla Justina Killama, zwycięzcy konkursu na projekt dodatku do Viticulture, za inspirację przy tworzeniu mapy wpływów na rozszerzonej planszy.

POLA AKCJI I BONUSY

Tak jak w podstawowej grze Viticulture, liczba dostępnych pól akcji zależy od liczby graczy. Przezroczystość pól akcji została zmieniona, ale ich kolejność jest nadal taka sama (patrz ilustracja po lewej). Pola akcji mogą być wybierane w dowolnej kolejności, o ile są dostępne.

Niektóre bonusy zmieniły swoje położenie – nie zawsze są przy środkowym polu akcji. Niektóre akcje mają teraz 2 różne bonusy.



2 GRACZY



3-4 GRACZY



5-6 GRACZY

ROZSZERZONA PLANSZA



ZAKOŃCZENIE ROKU

Kiedy gracz spasa w zimie (co może zrobić, nawet jeśli ma pracowników do wykorzystania), to natychmiast wykonuje poniższe czynności:

1. Powrót pracowników (łącznie z pracownikiem tymczasowym). To może zwolnić zimowe pola akcji.
2. Postarzenie gron i wina. Należy zwiększyć o 1 wartość wszystkich znaczników gron i wina. Nie można przesuwać znaczników wina do piwnic, które nie zostały jeszcze wybudowane.
3. Odrzucenie kart z ręki do 7.
4. Pobranie Wypłaty (i ewentualnych bonusów z Konstrukcji).
5. Wybór rządu na Torze Pobudki na kolejny rok. W tym dodatku nie przekazuje się znacznika pierwszego gracza (☺), ponieważ służy on teraz do przypomnienia, aby gracz, który wybrał siódmy rząd w poprzednim roku, umieścił teraz swojego Koguta w pierwszym rządzie.

TOR POBUDKI

Należy wylosować pionek Koguta. Ten gracz jako pierwszy ustawi swojego Koguta w wybranym rządzie Toru Pobudki. Kolejni gracze ustawiają swoje Koguty na niezajętych rządach, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Żaden gracz nie może wybrać pierwszego rządu Toru Pobudki. Gracze nie otrzymują w tym momencie żadnych bonusów widocznych na Torze Pobudki.

W dalszej części rozgrywki gracze wybierają rząd Toru Pobudki na następny rok, po tym jak spasują na koniec zimy. Jeśli gracz w poprzednim roku wybrał siódmy rząd Toru Pobudki, teraz musi wybrać pierwszy rząd – to jedyna możliwość umieszczenia swojego Koguta w pierwszym rządzie Toru Pobudki.

Kiedy gracz umieszcza swojego Koguta na Torze Pobudki w kolumnie wiosny, nie dostaje żadnego bonusu. Gracz po prostu wybiera kolejność na rozpoczynający się rok. Kogut gracza pozostaje w tym samym rządzie przez cały rok. Kiedy gracz pasuje, przesuwa swojego Koguta do kolumny następnej pory roku i pobiera wskazany bonus (jeśli taki jest).

Przykład: Jeśli Kogut gracza jest w kolumnie wiosny drugiego rządu Toru Pobudki, to po przesunięciu go do kolumny lata gracz otrzyma €1.

CZTERY PORY ROKU

W każdej porze roku, zgodnie z kolejnością Toru Pobudki, każdy gracz może (a) umieścić jednego pracownika na polu akcji tej pory roku albo na swoim prywatnym polu akcji albo (b) spasaować i przesunąć swojego Koguta do kolumny następnej pory roku.

Inaczej niż w podstawowej wersji gry (w której wszyscy gracze mogli jesienią automatycznie dobrać kartę Gościa), teraz jesienią kartę Gościa dobierają tylko ci gracze, których Koguty znajdują się na Torze Pobudki w rządzie trzecim i niżej. Jeśli gracz wybudował Domek gościnny, to dobiera on dodatkową kartę (nawet jeśli jego Kogut jest w pierwszym albo drugim rządzie Toru Pobudki).

Ikona + oznacza „dobierz 1 kartę dowolnego typu”.

Ikona ★ oznacza, że gracz może umieścić albo przesunąć jedną ze swoich ★ na mapie wpływów (patrz następna strona).

„Postarzenie gron” oznacza, że gracz natychmiast postarza wszystkie znaczniki gron w swojej Tłoczni, zgodnie ze zwykłymi zasadami postarzania (na koniec roku grona są również postarzane).

ROZSZERZONA PLANSZA

NOWE AKCJE

AKCJA WPŁYWU

Gracze mają teraz możliwość użycia swoich pracowników, aby zdobyć wpływy w różnych regionach Toskanii. Jeśli gracz umieści pracownika na polu akcji „Umieść lub Przesuń ★” (albo gdy korzysta z bonusu ★, np. na Torze Pobudki albo na polu akcji „Sprzedaj 1 Znacznik Wina”), to umieszcza 1 ze swoich dostępnych znaczników wpływu na mapie w lewej dolnej części planszy i natychmiast otrzymuje bonus widoczny poniżej nazwy regionu (np. umieszczenie znacznika wpływu na Livorno pozwala dobrać kartę Letniego Gościa). Raz umieszczone znaczniki wpływów nie wracają już do zasobów gracza.

Kiedy gracz rozmieści wszystkie swoje znaczniki wpływu, nadal może używać akcji wpływu, aby przesunąć swój znacznik wpływu do innego regionu. Gracz nie otrzymuje w takiej sytuacji żadnego bonusu za przesunięcie znacznika wpływu. Gracz może umieścić albo przesunąć tylko swój znacznik wpływu.

Bonus na polu akcji „Umieść lub Przesuń ★” pozwala umieścić albo przesunąć kolejny znacznik wpływu.

Na koniec rozgrywki gracz, który ma najwięcej znaczników wpływu w każdym regionie, zdobywa wskazane w nim punkty zwycięstwa. W przypadku remisu nikt nie zdobywa tych punktów zwycięstwa.

Przykład: Jeśli Jamey ma 3 ★ w Pisie, a Jennifer ma tam 1 ★, to Jamey zdobywa ① na koniec rozgrywki.

Wariant: Przed rozgrywką gracze mogą zdecydować, że nie będą zdobywać punktów za znaczniki wpływu na koniec rozgrywki, lecz nadal będą otrzymywać za nie bonusy. Zalecamy ten wariant dla rozgrywki dwóch graczy.



o wartości 1 w swojej Tłoczni. Gracz może odrzucić grono dowolnej wartości, ale grono, które otrzyma, musi mieć wartość 1. W przypadku tego pola bonus +1 oznacza, że gracz może wykonać dodatkową wymianę. Podczas wymiany, ceny gron na planszy Winnicy nie mają znaczenia (jedynie w sytuacji, gdy gracz zagra kartę Gościa, która mówi „Sprzedaj grona”).

AKCJA „WYMIENŃ I ZA I”

Akcja „Wymień 1 za 1” zastąpiła akcję „Sprzedaj grona”. Kiedy gracz umieszcza pracownika na tym polu akcji, to dokonuje pojedynczej wymiany 1 za 1 pomiędzy: ③, ①, 2 + albo 1 .

Przykład: Gracz może wymienić ③ na ①, odrzucić 2 dowolne karty, aby dobrać 2 nowe karty, a nawet odrzucić znacznik czerwonego grona, aby pozyskać znacznik białego grona



AKCJA „SPRZEDAJ I WINO”

To nowy sposób zdobywania punktów zwycięstwa za wino. Gracz odrzuca ze swojej piwnicy znacznik wina i zdobywa odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa. Znaczenie ma tylko gatunek wina, a nie jego wartość. Bonus związany z tą akcją pozwala umieścić albo przesunąć ★.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się na koniec roku, w którym dowolny gracz zdobędzie na koniec zimy 25 albo więcej punktów zwycięstwa (nie 20, jak w grze podstawowej). Po tym jak wszyscy gracze spasują na koniec zimy (ma to znaczenie, ponieważ inni gracze mogą jeszcze skorzystać ze zwolnionych pól akcji), należy dodać punkty zwycięstwa z mapy wpływów. Grę wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa, a ewentualne remisy wygrywa gracz posiadający więcej lirów. Mimo że na Torze Punktacji najwyższa wartość to 40, nie ma ograniczenia możliwych do zdobycia punktów.

SPECJALNI PRACOWNICY

WRAZ Z ROZWOJEM WINNICY POTRZEBUJESZ ZATRUDNIĆ CORAZ BARDZIEJ WYSPECJALIZOWANYCH PRACOWNIKÓW. NIEKTÓRZY PRACOWNICY MAJĄ WYJĄTKOWE UMIEJĘTNOŚCI, KTÓRYCH NABYLI GDZIE INDZIEJ, A KTÓRE MOGĄ BARDZO POMÓC W ROZWOJU TWOJEJ WINNICY.

WPROWADZENIE

W prawdziwym życiu pracownicy nie są tacy sami, zatem dlaczego pracownicy w grze planszowej musieliby robić wszystko dokładnie tak samo? Ci nowi pracownicy nie tylko wnoszą do gry odrobinę realizmu, ale również zmieniają znaczenie wielu pól akcji dla innych graczy, a przez to wprowadzają większą różnorodność.

Komponenty Modułu







11 kart specjalnych pracowników

14 specjalnych pracowników

PRZYGOTOWANIE

Zanim zostaną wybrane karty Matek i Ojców (podczas rozgrywki Viticulture Essential Edition), należy potasować 11 kart specjalnych pracowników i umieścić na stole z nich (jeśli w rozgrywce dwóch graczy zostanie odkryta karta Oberzysty, to należy ją odrzucić i odkryć inną). Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka – nie będą potrzebne podczas tej rozgrywki. Podczas tej rozgrywki każdy gracz będzie mógł przygotować tylko tych dwóch specjalnych pracowników. Na każdej karcie należy umieścić 1 szarego pracownika, aby zaznaczyć, jaki pionek pracownika mu odpowiada.

ROZGRYWKA

Podczas przygotowywania pracownika gracz ma teraz możliwość zapłacenia dodatkowo , aby przygotować jednego ze specjalnych pracowników zamiast zwykłego pracownika. Nie ma znaczenia koszt związany ze sposobem przygotowywania nowego pracownika (, ,  lub  zniżki itd.), zawsze trzeba zapłacić dodatkowo , aby przygotować specjalnego pracownika. Specjalni pracownicy są dostępni w trakcie rozgrywki dla wszystkich graczy – ich karty zostają na stole.

Każdy specjalny pracownik ma swoją wyjątkową, opcjonalną zdolność opisaną na jego karcie oraz na następnej stronie. Jeśli zdolność pracownika związana jest z czymś, co dzieje się podczas umieszczania pracownika albo kiedy inny pracownik jest umieszczany na polu akcji, to ta zdolność działa najpierw (chyba że karta mówi inaczej).

Specjalni pracownicy w każdej innej sytuacji działają tak, jak zwykli pracownicy.

Gracz nadal może mieć maksymalnie 6 pracowników – kiedy gracz ma już 6 pracowników, to nie może przygotowywać nowych. Nie można używać nowo przygotowanych specjalnych pracowników, dopóki nie zakończy się bieżący rok, chyba że karta mówi inaczej.

UWAGI PROJEKTANTÓW

Kiedy projektując grę Arboriculture, wymyśliśmy dużych pracowników, a później dołączyliśmy ich do podstawowych zasad Viticulture, wiedzieliśmy, że weszliśmy na bardzo ciekawy obszar. Stworzyliśmy eurogrę, w której pracownicy bardzo różniący się swoimi możliwościami działania dają graczom dodatkowy wybór, nie tylko gdzie ich umieścić, ale również którego z nich.

Kiedy rozpoczęliśmy projektowanie specjalnych pracowników, sądziliśmy, że każdy gracz powinien mieć możliwość przygotowywania różnych pracowników. Zatem jeden gracz mógłby być Szefem kuchni, inny mógłby być Politykiem, a jeszcze inny Farmerem. Ale szybko zdaliśmy sobie sprawę, że niektórzy gracze mogliby w ten sposób uzyskać znaczną przewagę nad innymi, a ponadto byłoby trudno śledzić wzajemne powiązania tak wielu zdolności.

Ostatecznie zdecydowaliśmy, że w każdej rozgrywce gracze będą mogli przygotować tylko dwóch spośród wszystkich specjalnych pracowników. To daje graczom sposobność wypróbowania 55 kombinacji specjalnych pracowników.

ZDOLNOŚCI SPECJALNYCH PRACOWNIKÓW

Farmer: Kiedy umieszczasz na planszy Farmera, możesz skorzystać z dokładnie jednego, dowolnego bonusu przypisanego do tej akcji, nawet jeśli Farmer nie jest na polu z bonusem. Wszystkie bonusy są dostępne dla Farmera, niezależnie od ograniczeń związanych z liczbą graczy.

Mafioso: Kiedy umieszczasz Mafiosa na polu bez bonusu, po wykonaniu akcji możesz ją wykonać ponownie. Nie można w ten sposób łamać zasad gry (np. nie można dwa razy w jednym roku zbierać plonów z tego samego pola).

Szef kuchni: Możesz umieścić Szefa kuchni na polu akcji już zajętym przez pracownika przeciwnika i wypchnąć tego pracownika z powrotem do puli dostępnych pracowników. Szef kuchni nie może wypychać innego Szefa kuchni.

Oberżysta: Kiedy umieszczasz Oberżystę na planszy, możesz zapłacić 1 przeciwnikowi, który ma swojego pracownika na tym samym polu akcji, aby zabrać mu losową kartę Gościa z ręki (możesz wybrać, czy chcesz kartę Gościa Zimowego czy Letniego). *Tego specjalnego pracownika nie używa się podczas rozgrywki dwóch osób.*

Profesor: Kiedy umieszczasz Profesora na polu akcji, możesz odzyskać 1 zwykłego pracownika z pola akcji bieżącej pory roku. Ten pracownik może być ponownie wykorzystany w tym roku.

Żołnierz: Jeżeli Żołnierz zostanie umieszczony na polu akcji, przeciwnicy muszą ci zapłacić 1, aby umieścić swojego pracownika na dowolnym polu tej akcji. Przeciwnicy mogą umieszczać swoich pracowników na polu, na którym jest Żołnierz, nawet jeśli wszystkie pola tej akcji są zajęte.

Polityk: Kiedy umieszczasz Polityka na polu akcji z bonusem, po wykonaniu akcji i skorzystaniu z bonusu możesz zapłacić 1, aby ponownie skorzystać z bonusu.

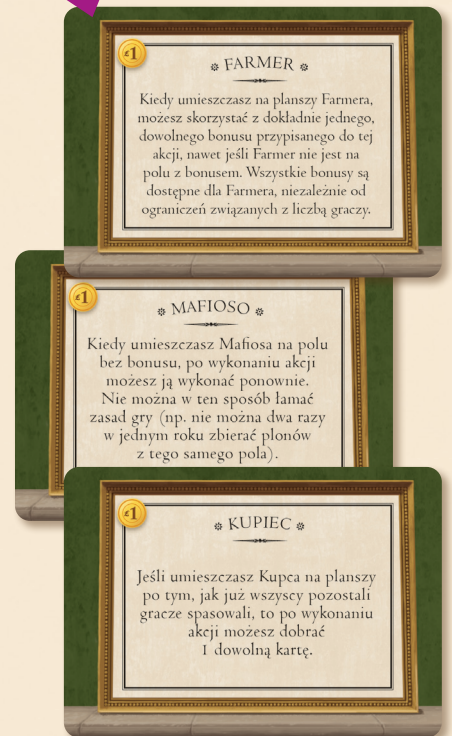
Wyrocznia: Kiedy dobierasz karty przy użyciu Wyroczni, dobierz 1 kartę więcej tego samego rodzaju i odrzuć 1 z dobranych kart. Nie możesz dobrać w jednej turze więcej niż 1 dodatkową kartę dzięki Wyroczni.

Kupiec: Jeżeli umieszczasz Kupca na planszy po tym, jak już wszyscy pozostali gracze spasowali, to po wykonaniu akcji możesz dobrać 1 dowolną kartę.

Podróżnik: Możesz umieścić Podróżnika na dowolnym, niezajętym polu akcji poprzedniej pory roku, niezależnie od ograniczeń związanych z liczbą graczy. Natychmiast wykonaj tę akcję.

Posłańiec: Możesz umieścić Posłańca na polu akcji przyszłej pory roku. Kiedy będzie twoja kolej na pierwszą akcję w tej porze roku, wykonaj akcję Posłańca zamiast umieszczania pracownika. *Jeśli nie jesteś w stanie wykonać tej akcji, to nie otrzymujesz bonusu, a twoja tura się kończy.*

Dopłać 1, kiedy przygotujesz specjalnego pracownika zamiast zwykłego pracownika.



KONSTRUKCJE

PRZEZ WIELE LAT TWOJA WINNICA WYGLĄDAŁA TAK SAMO, ALE KIEDY OSTATNIO MIEJSCOWY STOLARZ ZACZĄŁ OPOWIADAĆ O NOWYCH POMYSŁACH, TO BARDZO SIĘ TYM ZAINTERESOWAŁEŚ. NADESZŁA PORA ZBUDOWANIA LEPSZEJ WINNICY.

WPROWADZENIE

Przez wykorzystanie zróżnicowanych kart Konstrukcji to rozszerzenie pozwala graczom dodać do ich Winnic znaczące ulepszenia.

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz umieszcza planszетkę Konstrukcji po lewej stronie swojej planszy Winnicy. Planszę należy umieścić tak, aby widoczne było miejsce na pomarańczowe karty. Talię kart Konstrukcji należy potasować i położyć na planszy.

ROZGRYWKA

Zagrywanie kart (Budowanie) Konstrukcji

Aby wybudować Konstrukcję z ręki, gracz musi umieścić swojego pracownika na polu akcji „Zbuduj 1 Konstrukcję”. Należy zapłacić koszt widoczny w lewym górnym rogu karty Konstrukcji i umieścić tę kartę na (a) wolnym polu planszетki Konstrukcji albo (b) własnym polu Winnicy, gdzie nie ma kart Winorośli ani innych Konstrukcji. Każda zbudowana Konstrukcja daje graczowi 1 punkt, tak jak to zaznaczono na dole karty.

Wyburzanie kart Konstrukcji

Jeśli gracz zbudował Konstrukcję, a później zdecydował, że już jej nie chce, to może ją wyburzyć (odłożyć na stos kart odrzuconych) przez umieszczenie pracownika na polu akcji swojej planszетki Konstrukcji. Wyburzając Konstrukcję, gracz nie traci wcześniej zdobytych za nią punktów zwycięstwa.

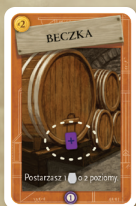
RODZAJE KART KONSTRUKCJI

Konstrukcje akcji: Mają one prywatne pole akcji, gdzie gracz może umieścić pracownika w dowolnej porze roku. Poniżej pola akcji jest zazwyczaj koszt jej wykonania, który gracz musi ponieść, aby mógł skorzystać z pola akcji. Na niektórych kartach zamiast kosztu znajduje się dodatkowa akcja do wykonania. Gracz musi ją wykonać, żeby skorzystać z pola akcji. Na zajęтым polu takiej akcji nie można umieścić żadnego pracownika (nawet dużego).

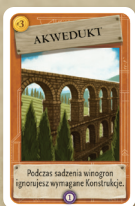
Konstrukcje ulepszeń: W określonych sytuacjach dają one pewne korzyści.

Konstrukcje premii: Dają one bonus na koniec każdego roku (otrzymywany niezależnie od Wypłaty oraz czynności na Zakończeniu roku, takich jak postarzanie wina). Są one podobne do występujących w grze bonusów za realizowanie zamówień, ale zamiast pieniędzy dają graczowi inne zasoby.

Przykłady



Konstrukcja akcji



Konstrukcja ulepszenia



Konstrukcja premii

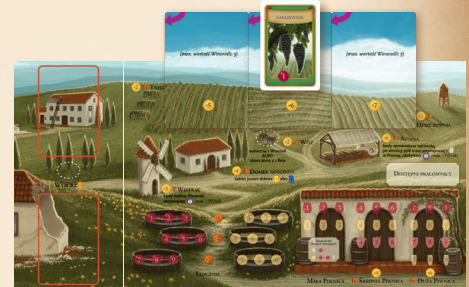
Uwaga: Statua daje graczowi punkty zwycięstwa na zakończenie każdego roku, a nie w czasie jego trwania. To znaczy, że te punkty zwycięstwa nie mogą spowodować zakończenia rozgrywki przez osiągnięcie 25 punktów zwycięstwa.

Komponenty Modułu

36 kart Konstrukcji (pomarańczowe)

Rozszerzona plansza gry

6 planszетek Konstrukcji



DOBIERANIE KART KONSTRUKCJI

Karty Konstrukcji liczą się do limitu kart na ręce. Można je pozyskać na kilka sposobów:

- * czwarty oraz siódmy rząd Toru Pobudki
- * region Lucca na mapie wpływów
- * letnie pole akcji „Wymień 1 za 1”
- * bonus na polu akcji „Kup/Sprzedaj 1 Pole”
- * bonus na polu akcji „Sprzedaj 1 Wino”
- * pole akcji „Zarabiasz 1” albo „Dobierz +” (poprzednio „Zarabiasz 1”)

Jeśli gracze nie korzystają z rozszerzonej planszy, mogą dobrać karty Konstrukcji na początku rozgrywki (draft).

Po wybraniu Matek i Ojców (podczas rozgrywki Viticulture Essential Edition)

każdy z graczy dobiera 4 karty Konstrukcji, zostawia sobie 1, a pozostałe przekazuje w prawo.

W ten sposób gracze postępują, aż zostawią sobie po 4 karty.

Te karty liczą się do limitu kart na ręce.

NOWE ZASADY AUTOMY

PONIŻSZE ZASADY UZUPEŁNIAJĄ PODSTAWOWE ZASADY AUTOMY Z VITICULTURE ESSENTIAL EDITION.

PRZYGOTOWANIE

Umieść 1 ★ Automy w każdym regionie mapy wpływów wartym ①, a 2 ★ Automy w każdym regionie wartym ② (będziesz musiał użyć dwóch kolorów).

Z talii specjalnych pracowników usuń karty: Szef kuchni, Oberżysta, Kupiec i Żołnierz.

Jeśli masz promocyjne karty specjalnych pracowników, to usuń karty: Terminator, Męczennik i Gawędziarz.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Zarówno ty, jak i Automa zdobywacie punkty zwycięstwa z mapy wpływów zgodnie z zasadami.

ZMIANY W POZIOMACH TRUDNOŚCI

Trudny: Automa musi umieścić przynajmniej 1 pracownika podczas każdej pory roku.

Bardzo trudny: Automa rozpoczyna z 30 punktami i musi umieścić przynajmniej 1 pracownika podczas każdej pory roku.

KARTY AUTOMY I ROZMIESZCZANIE PRACOWNIKÓW

Cztery kolory na kartach Automy odpowiadają czterem porom roku na rozszerzonej planszy.

Jeśli Automa ma tylko jednego pracownika na początku zimy, należy go umieścić na najwyższym polu akcji zimy widocznym na karcie Automy. Jeśli Automie nie pozostał żaden pracownik, nie umieszcza żadnego.

Podczas umieszczania pracownika na polu akcji z bonusem gracz może, jak zwykle, zużyć jeden znacznik akcji bonusowej. To pozwala otrzymać dowolny z dostępnych dla tej akcji bonusów. Nie można wybrać tego samego bonusu więcej niż jeden raz w ciągu roku.

WARIANT AGRESYWNY

Gracz może korzystać z zasad wariantu agresywnego podczas rozgrywki z wszystkimi trzema rozszerzeniami tego dodatku. Należy korzystać z poniższej tabeli.

ROK	1	2	3	4	5	6	7
ŁATWY	-1	-1	0	4	9	15	24
NORMALNY	-1	0	1	6	12	18	28
TRUDNY	-1	0	1	6	13	22	32



CHCESZ ZOBACZYĆ WIDEO POKAZUJĄCE, JAK GRAĆ?

Odwiedź stonemaiergames.com/games/tuscany/videos/

PODczas ROZGRYWKI POJAWIŁY SIĘ PYTANIA?

Skontaktuj się z nami: customercare@phalanxgames.co.uk

POTRZEBUJESZ BRAKUJĄCYCH KOMPONENTÓW?

Odezwij się do nas na: customercare@phalanxgames.co.uk

SZUKASZ ZASAD W INNYM JĘZYKU?

Pobierz zasady i przewodniki w kilkunastu językach ze strony stonemaiergames.com/games/tuscany/rules/

STONEMAIER
GAMES

www.stonemaiergames.com

CHCESZ OTRZYMYWAĆ WIADOMOŚCI O NOWOŚCIACH?

Zasubskrybuj nasz newsletter: <https://phalanxgames.pl/newsletter.html>



© 2020 PHALANX
VERTIMA Sp. z o.o. sp. k.
al. Przyjaźni 59L/7, 45-572 Opole
www.phalanxgames.pl

PHALANX

WERSJA POLSKA:

Tłumaczenie na język polski: **Wojciech Sieroń, Michał Sieroń**
Skład wersji polskiej: **Bogusz Ohlaszeny**
Korekta: **Mariusz Rosik, Wojciech Sieroń, Michał Sieroń i Krzysztof Szymczyk**

Odwiedź <https://www.facebook.com/games.phalanx> i podziel się z nami swoimi opiniami na temat gry oraz poznaj inne tytuły naszego wydawnictwa.