WPROWADZENIE

Czas jest przerwany i rozbity. Pory roku trwają jednocześnie, a dzień i noc nie mają prawdziwego cyklu – zmieniają się zgodnie z kaprysami boru. W tej zaklętej krainie zapanował chaos i tylko wy, przebiegli zaklinacze, możecie opanować niezwykłe leśne stworzenia i użyć swojej magii, by przywrócić równowagę.

W grze Bór gracze muszą zdecydować, jak używać kości żywiołu. Mogą próbować zyskać kontrolę nad jak największą liczbą pór roku w rozgrywce opartej na kontroli obszarów. Mogą też zaopatrywać się w dobra z lokalnej wioski, korzystając z mechaniki rozmieszczania robotników (worker placement). Oswajanie stworzeń i przygotowywanie eliksirów może pomóc w zrównoważeniu losowych rzutów kośćmi oraz wytworzyć silniczek, który pomoże ci ujarzmić krainę.

Komponenty

- 1 plansza Wioski
- 1 znacznik Pierwszego Gracza
- 4 plansze Postaci
- 16 kości Pożywienia (*po 4 dla gracza*)
- 8 kości Żywiołu (*po 2 dla gracza*)
- 20 kart Boru
- 36 kart Stworzeń
- 32 karty Eliksirów
- 4 karty Pomocy
- 96 żetonów Składników
  - 24 Zioła
  - 24 Grzyby
  - 24 Kryształy
  - 24 Jagody Mocy
- 38 żetonów PZ (*o wartości 1 i 3*)
- 10 żetonów Wypalania

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przygotowanie dla 2 graczy

1. **Plansza Wioski:** Umieść planszę Wioski na środku stołu, z widoczną **stroną Dnia**.

2. **Talia Boru:** Przejrzyj karty Boru i usuń wszystkie, które nie odpowiadają **liczbie graczy** (*spójrz na ikonę pośrodku u dołu każdej karty*). Potasuj talię i umieść ją zakrytą obok planszy.

3. **Rząd kart Boru:** Odkryj karty Boru z wierzchu talii i umieść je **w rzędzie awersem do góry**. Liczba kart zależna jest od liczby graczy:

2 graczy	3 karty Boru
3 graczy	4 karty Boru
4 graczy	5 kart Boru

4. **Rynek Eliksirów:** Potasuj wszystkie karty Eliksirów i umieść je w **zakrytej** talii obok planszy. Odkryj pierwsze **4 karty** z talii i umieść je awersem do góry tworząc **rynek Eliksirów**.

5. **Pula Zasobów:** Umieść wszystkie żetony Składników, żetony Wypalania i żetony Punktów Zwycięstwa (PZ) w oddzielnych stosach obok planszy.

6. **Stos Stworzeń:** Podziel karty Stworzeń na 4 stosy zgodnie z **porami roku** (/ / /). Potasuj oddzielnie każdy ze stosów i umieść je **odkryte** obok planszy (*dzięki temu ilekroć karta jest zabierana, kolejna zostaje odkryta*).

***Uwaga:** żetony Składników i PZ uważa się za nielimitowane. Jeśli zabraknie ich podczas gry, użyjcie dowolnych zamienników.*

PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRACZA

Czerwony gracz (Lello) gotowy do gry jako pierwszy gracz.

7a. Postacie: Każdy z graczy wybiera lub otrzymuje losową planszę Postaci i umieszcza ją przed sobą na stole.

7b. Moce Postaci: *Jeśli jest to wasza pierwsza rozgrywka, pomińcie ten punkt.* Zdecydujcie wspólnie czy będziecie używać **specjalnych mocy** widocznych na waszych planszach Postaci. Jeśli zdecydujecie się używać mocy, wszyscy gracze odwracają plansze postaci na **stronę z mocą Postaci**. Jeśli zdecydujecie się nie używać mocy, wszyscy gracze korzystają ze strony bez mocy.

8. Komponenty Gracza: Każdy z graczy bierze następujące komponenty:

- **a. 4** kości Pożywienia w kolorze odpowiadającym swojej Postaci
- **b. 2** białe kości Żywiołu
- **c. 1** Jagodę Mocy ( )
- **d. 1** kartę Pomocy

9. Pierwszy gracz: ten z graczy, który jako ostatni zaparzył filiżankę herbaty lub kawy bierze **znacznik Pierwszego Gracza**.

CEL GRY

W grze Bór wraz z przyjaciółmi będziecie strategicznie umieszczać kości, by zbierać składniki **Eliksirów**, zyskiwać kontrolę nad **Borami** i oswajać pomocne **Stworzenia** o magicznych mocach. Gracz posiadający na koniec gry największą liczbę Punktów Zwycięstwa wygrywa grę.

OPIS RUNDY

Rozgrywka toczy się na przestrzeni **4 rund**. Na początku każdej rundy wszyscy gracze **rzucają** 6 kośćmi ze swojej **puli kości** (*4 kolorowe kości Pożywienia i 2 białe kości Żywiołu*).

Następnie gracze rozgrywają swoje **tury** w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza posiadającego **znacznik Pierwszego Gracza**. Gracze wykonują swoje tury, aż żaden **nie będzie miał już kości**.

Na koniec rundy gracze **przejmują Bory**, które kontrolują, a następnie przygotowują obszar gry do kolejnej rundy.

NIE PRZERZUCAJ SWOICH KOŚCI!

*Po wykonaniu rzutu swoimi kośćmi na początku rundy, pozostają one „**niezmienne**" aż do **końca** tej rundy. **Nie** przerzucaj ich aż do początku **następnej rundy** (chyba że użyjesz mocy pozwalającej na przerzut).*

TURA GRACZA

Każda tura składa się z **3 kroków**:

Musisz **umieścić 1 kość** ze swojej puli kości (*str. 4*)

Możesz **przygotować 1 Eliksir** z rynku (*str. 8*)

Możesz **wypić 1 Eliksir** ze swojej ręki (*str. 9*)

Możesz wykonać te kroki **w dowolnej kolejności**. Na przykład możesz przygotować Eliksir, wypić go, a następnie umieścić kość.

Umieszczanie kości

By umieścić kość, wybierz 1 dowolną kość ze swojej puli kości i umieść ją na odpowiednim polu na **planszy Wioski** lub **karcie Boru**.

Umieszczenie kości w **Borze** pozwala ci zbierać **Składniki** potrzebne do przygotowania Eliksiru i oswajać **Stworzenia** posiadające przydatne moce. Kości pomagają ci również **kontrolować** Bory, dzięki czemu przejmiesz je na koniec rundy.

Umieszczanie kości w **Wiosce** pozwala ci wykonać akcje specjalne, które pomagają tobie lub szkodzą twoim rywalom. Dwa górne pola Wioski są jedynymi polami w grze, które **nie mogą zostać zablokowane**, przez co **zawsze** możesz umieścić na nich kości, jeśli nie masz dla nich innego zastosowania.

ZASADY UMIESZCZANIA KOŚCI

Umieszczając kość musisz stosować się do poniższych zasad:

Kość Pożywienia (/ /) może być umieszczona na polu z odpowiadającym **symbolem Pożywienia**.

Kość Żywiołu (/ /) może być umieszczona na polu z **DOWOLNYM symbolem Pożywienia** albo może zostać umieszczona na polu Wioski z odpowiadającym **symbolem Żywiołu**.

UŻYWANIE MOCY ŻYWIOŁU

*Kiedy umieszczasz **kość Żywiołu**, na polu Boru, by zbierać lub oswajać, możesz **RÓWNIEŻ** użyć **mocy tej kości Żywiołu** (zobacz „Moce Kości Żywiołu" na str. 12).*

Kiedy na polu znajduje się kość, pole to jest **zablokowane**. **Nie** możesz umieścić na nim kolejnej kości (*chyba że pozwala na to moc*).

Dwa górne pola Wioski stanowią wyjątek od poprzednich zasad. Na obu tych polach może zostać umieszczona **dowolna kość** (*wskazująca dowolny symbol*) i pola te **nigdy nie są zablokowane** (*możesz umieścić na nich kość, nawet jeśli inne zostały już tam umieszczone*).

Na tych polach możesz umieścić , , , lub , , , nawet jeśli jest tam już inna kość lub kości.

Umieszczanie w Borach

Każde z pól Boru ma przypisany do siebie **Składnik** (Zioło / Grzyb / Kryształ) lub ikonę **Stworzenia** ().

ZBIERANIE SKŁADNIKÓW

Kiedy umieścisz dowolną kość **na polu ze Składnikiem, zbierasz** ten Składnik. Weź z puli zasobów 1 odpowiadający mu żeton i dodaj do swoich zapasów.

OSWAJANIE STWORZEŃ

Kiedy umieścisz dowolną kość na **polu Stworzenia**, możesz **oswoić** Stworzenie. Wybierz jedno z 4 odkrytych Stworzeń z wierzchu stosów i umieść je odkryte obok swojej planszy Postaci po stronie „Oswojone". (*Stworzenia zostały opisane szczegółowo na str. 18.*)

PORY ROKU BORU

W zaklętych borach w naszym świecie trwa jednocześnie **wiele pór roku**. Każda karta Boru przedstawia 1 lub 2 **pory roku**. Niektóre **moce** mogą być użyte tylko w Borze podczas określonej pory roku, a **Stworzenia**, które oswajasz zapewniają na koniec gry więcej PZ, jeśli możesz połączyć je z Borem w odpowiedniej porze roku (*zobacz „Wypuszczanie Stworzeń" na str. 14*).

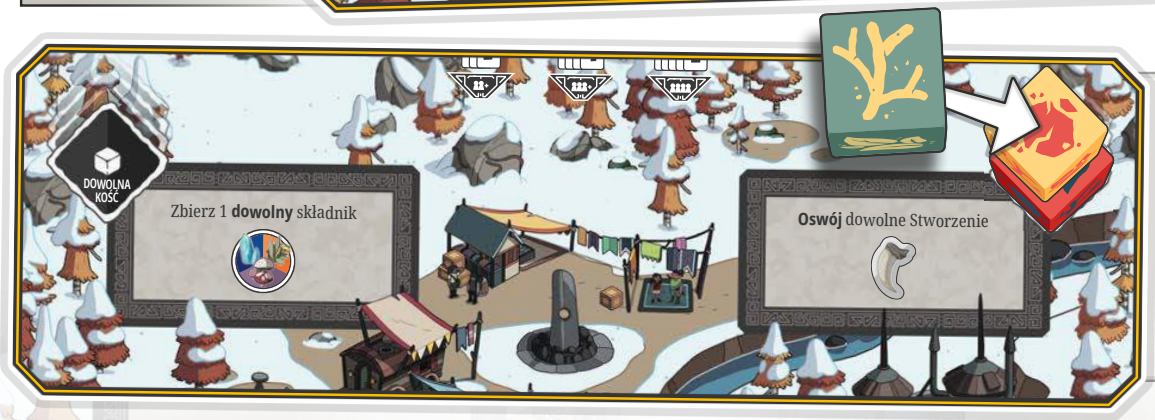
Jeśli **w Borze panują dwie pory roku, cały** Bór (*i wszystkie jego pola*) uważany jest za będący pod wpływem **obu pór roku**.

W tym Borze panuje zarówno Wiosna jak i Zima .

Umieszczanie w Wiosce

Kiedy umieścisz kość na polu Wioski, wykonujesz zapisaną tam **akcję specjalną**.

Jeśli na polu Wioski znajduje się symbol **Żywiołu**, możesz umieścić na nim **wyłącznie** kość z **pasującym symbolem Żywiołu**. W każdej rundzie na polu z symbolem Żywiołu może być umieszczona tylko **1 kość** (*chyba że specjalna moc pozwala ci złamać tę zasadę*).



Dowolna kość może zostać umieszczona na każdym z 2 pól „Dowolna kość" w górnej części planszy. Pola te **nie mogą zostać zablokowane** i wszyscy gracze mogą **zawsze** umieszczać na nich kości.

DZIEŃ I NOC

*Plansza Wioski posiada na jednej stronie akcje specjalne **Dnia**, a na drugiej akcje specjalne **Nocy**. Na koniec każdej rundy należy obrócić planszę na drugą stronę, a dostępne akcje specjalne zmienią się (zobacz „Koniec Rundy" na str. 9).*

Przygotowanie Eliksiru

Przygotowanie Eliksiru pomaga ci zyskiwać PZ i zapewnia przydatne jednorazowe moce.

W każdej turze możesz, przed lub po umieszczeniu swojej kości, przygotować **1** Eliksir. Najpierw wybierz Eliksir z **rynku** (*lub taki, który zarezerwowałeś; zobacz na prawo poniżej*) i opłać **koszt w Składnikach** widocznych w lewym górnym rogu karty. Odłóż do puli zasobów wszystkie żetony użyte do zapłaty.

Dobierz Eliksir na **rękę**. Następnie odkryj z talii **nowy Eliksir** i dodaj go do rynku w miejsce tego, który został przygotowany.

JAGODY MOCY

Jagody Mocy są specjalnym **„uniwersalnym”** Składnikiem, który możesz wydać w zastępstwie **dowolnego innego Składnika**. Jeśli wydajesz Jagody, by przygotować Eliksir, możesz wydać dowolną liczbę Jagód, każda zastępuje jeden dowolny Składnik. (*Jagody mogą być również używane do aktywowania mocy Postaci, zobacz str. 18*).

Kiedy zbierasz Składniki **według własnego wyboru** (*na przykład na polu Wioski „Dowolna kość”*), **nie** możesz wybrać Jagody Mocy.

REZERWOWANIE ELIKSIRÓW

Niektóre pola Wioski pozwalają ci **odkryć i zarezerwować Eliksir**. Kiedy to zrobisz, **najpierw** odkryj wierzchnią kartę Eliksiru z talii. Następnie wybierz do **zarezerwowania** właśnie odkryty Eliksir **albo** Eliksir z rynku. Jeśli wybierzesz Eliksir z rynku, dodaj odkryty w tej akcji Eliksir do rynku, by zastąpić ten zabrany. (***Nie** odkrywaj kolejnego Eliksiru z talii*).

Umieść swój zarezerwowany Eliksir **awersem do góry** obok swojej planszy Postaci. **Tylko ty możesz przygotować** zarezerwowany przez siebie Eliksir. Przygotowanie zarezerwowanego Eliksiru kosztuje tyle samo składników co przygotowanie Eliksiru z rynku.

Nie ma ograniczenia co do liczby Eliksirów, które możesz mieć jednocześnie zarezerwowane. Dopóki ich nie przygotujesz, zarezerwowane Eliksiry **nie** mogą zostać **wypite** i nie zapewniają **żadnych PZ**.

BRAK ELIKSIRÓW

*W rzadkich przypadkach, kiedy wyczerpie się talia Eliksirów, a nowa karta musi zostać odkryta, **wszyscy gracze** zwracają **wszystkie wypite Eliksiry** i **biorą żetony PZ równe ich wartości**. Potasujcie zwrócone Eliksiry tworząc z nich nową talię Eliksirów.*

Picie Eliksiru

Po przygotowaniu Eliksiru, możesz wypić go, by skorzystać z jego **mocy**.

W każdej turze możesz wypić **1** Eliksir z ręki. Możesz to zrobić przed lub po tym jak umieścisz kość. **Odkryj** Eliksir ze swojej ręki, rozpatrz jego **moc**, a następnie wsuń jego **zakrytą** kartę pod swoją planszę Postaci.

Każdy Eliksir, który przygotujesz, może być wypity tylko **raz** podczas gry. Eliksiry, które wypijesz, nadal zapewniają wskazane na nich **PZ** na koniec gry.

(Zobacz „Eliksiry" na str. 13, by poznać opis mocy każdego Eliksiru)

BRAK KOŚCI

*Możesz przygotować lub wypić Eliksir, **wyłącznie** jeśli masz **przynajmniej 1 kość do umieszczenia**. Kiedy zabraknie ci kości, twoje **tury** są pomijane aż **do końca rundy**.*

*PORADA: Jest możliwa sytuacja, w której niektórzy gracze rozgrywają więcej niż 6 tur podczas rundy, jeśli wykorzystają moc pozwalającą im **zabrać z powrotem** do puli **umieszczone wcześniej kości**.*

KONIEC RUNDY

Kiedy na początku swojej tury **nie masz już kości** w swojej puli, twoja tura jest **pomijana**. Kiedy twoja tura została raz pominięta, nie możesz już rozgrywać kolejnych tur do końca rundy. (*Oznacza to, że jeśli nie masz kości do umieszczenia, nie możesz **przygotować lub pić Eliksirów***).

Kiedy **wszystkim graczom** skończą się kości, runda się kończy.

1. **Przejmowanie Borów:**
   Każdy z graczy przejmuje Bory, które kontroluje (*zobacz na następnej stronie*). Bory, których nikt nie przejął, zostają odrzucone.

2. **Użycie Mocy Stworzeń:**
   Gracze, którzy oswoili Stworzenia z mocami wykorzystywanymi "na koniec rundy", mogą ich teraz użyć (*zobacz str. 18*).

3. **Sprawdzenie warunku Końca Gry:**
   Jeśli talia Boru wyczerpała się, gra dobiega końca. Jeśli nie, przygotuj kolejną rundę.

4. **Przygotowanie Kolejnej Rundy:**

   a. **Zabierz kości:** Wszyscy gracze zabierają swoje 4 kości Pożywienia i dowolne 2 kości Żywiołu.

   b. **Odwróć planszę Wioski:** Odwróć planszę Wioski na drugą stronę.

   c. **Odkryj nowe karty Boru:** Ułóż nowy rząd kart Boru.

5. **Przekaż znacznik Pierwszego Gracza:**
   Należy przekazać znacznik Pierwszego Gracza następnej osobie zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Kontrolowanie Borów

Jeśli na koniec rundy **kontrolujesz** Bór, możesz go **przejąć** i na koniec gry zdobyć PZ.

Kontrolujesz Bór, jeśli spełniasz **OBA** poniższe warunki:

A Posiadasz w Borze **więcej kości Pożywienia** od **każdego innego gracza** ORAZ

B Posiadasz w Borze **więcej kości Pożywienia**, niż jest w nim **kości Żywiołu**.

Lello posiada 2 kości w tym Borze, czyli więcej niż **Lyric** (1 kość) i więcej niż **Myla** (1 kość). **Lello** kontroluje ten Bór.

Jeśli 2 graczy **remisuje** w zakresie największej liczby kości w Borze, żaden z nich go nie kontroluje. Zarówno **Lello** i **Myla** mają po 1 kości w tym Borze, więc nie jest on kontrolowany przez żadnego z graczy.

Lello jest jedynym graczem z kością w tym Borze. Jednak przez to, że są tam **2 kości Żywiołu**, **nie** kontroluje go.

Jeśli gracz z największą liczbą kości **remisuje** z liczbą **kości Żywiołu**, **nie** kontroluje on Boru. Mimo, że **Lello** ma więcej kości niż **Lyric**, nadal nie kontroluje tego Boru.

Przejmowanie Borów

Na koniec każdej rundy gracze przejmują **wszystkie** Bory, które aktualnie **kontrolują**. Umieść każdy przejęty przez ciebie Bór, **odkryty**, obok twojej planszy Postaci.

NIEPRZEJĘTE BORY

Podczas przejmowania Borów, każdy Bór, którego **nikt nie kontroluje** (*z powodu braku kości w Borze lub remisu*) jest **odrzucany** z rzędu kart. Umieść odrzucone Bory w odkrytym stosie **na lewo** od talii (**nie** wkładaj ich z powrotem do talii).

*PORADA: Nikt nie przejmie Boru, jeśli **żaden z graczy** nie ma w nim kości Pożywienia; jeśli dochodzi do **remisu** w zakresie największej liczby kości; a także jeśli prowadzący gracz nie ma dość kości, by przebić obecne tam kości **Żywiołów**.*

KOŚCI ŻYWIOŁU I KONTROLA

Kiedy umieścisz kość Żywiołu, **nie należy ona już do ciebie**. Podczas określania czy kontrolujesz Bór zliczasz **tylko kości Pożywienia w twoim kolorze**. Wszystkie kości Żywiołu – nawet umieszczone przez ciebie – liczą się **przeciwko** tobie!

Sprawdzenie warunku końca gry

Jeśli **wyczerpie się** talia Boru i nie możesz odkryć nowego rzędu kart Boru, oznacza to koniec 4-tej rundy, a zarazem **koniec gry**. Przejdź do końcowej punktacji (*zobacz str. 15*).

Przygotowanie do następnej rundy

Aby przygotować następną rundę, każdy z graczy musi wziąć z powrotem **4 kości Pożywienia w swoim kolorze i dowolne 2 kości Żywiołu**. (*Ponieważ wszystkie kości Żywiołu są identyczne, nie ma znaczenia, które weźmiesz*).

Następnie należy **odwrócić planszę Wioski** (*jeśli jest Dzień, nadchodzi teraz Noc; jeśli jest Noc, nadchodzi teraz Dzień*).

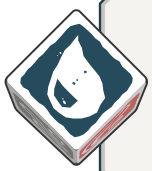
Następnie **wypełnij** rząd kart Boru liczbą kart właściwą dla liczby graczy uczestniczących w grze. (*Upewnij się, że wszystkie nieprzejęte karty Boru pozostawione z poprzedniej rundy zostały **odrzucone** i przygotuj zupełnie nowy rząd kart*).

Na koniec należy przekazać **znacznik Pierwszego Gracza** kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W nowej rundzie staje się on pierwszym graczem.

MOCE KOŚCI ŻYWIOŁÓW

Kiedy umieszczasz kość Żywiołu w **Borze**, oprócz zbierania tam Składników i oswajania Stworzeń, możesz użyć specjalnej **mocy kości Żywiołu**.

***UWAGA:** Moce Żywiołu **nie** mogą być używane w **Wiosce**.*



WODA:

Jeśli używasz tej kości, by zebrać **Składnik z pola Boru**, zbierz **+2** takie Składniki.

OGIEŃ:

Możesz umieścić tę kość **na wierzchu** innej kości umieszczonej w Borze (*zarówno kości Pożywienia jak i kości Żywiołu*) i zebrać Składnik lub oswoić Stworzenie na tym polu, tak jakby było puste. Każda kość, która została **zakryta** przez tę kość **nie liczy się już** do kontroli nad Borem (*zobacz „Kontrolowanie Borów" na str. 10 i „Pionowe Układanie Kości" na str. 17*).

WIATR:

Możesz umieścić tę kość na polu Boru, gdzie uprzednio umieściłeś **kość Pożywienia**, aby **zabrać** tę kość Pożywienia **do swojej puli kości**, a następnie, jak zwykle, zebrać Składnik z tego pola lub oswoić Stworzenie. Zabranie kości do puli pozwala ci rozegrać **dodatkową turę** później podczas tej rundy (*zobacz „Zabierz Kość" na str. 13*).

ELIKSIRY

W swojej turze możesz **wypić** przygotowany Eliksir, aby **manipulować** kośćmi własnymi i innych graczy. Każdy z Eliksirów wywołuje jeden z poniższych efektów:

OBRÓĆ kość: Obróć jedną z kości w swojej **puli kości**, aby wskazywała wybrany przez ciebie symbol.

PRZERZUĆ kości: Wybierz dowolną liczbę kości ze swojej **puli kości** i przerzuć je.

UMIEŚĆ dodatkową kość: Wybierz dowolną kość ze swojej **puli kości** i umieść ją jak zwykle, zgodnie z zasadami ze str. 5. Zauważ, że po tym będziesz mieć 1 kość mniej w swojej puli, rozegrasz więc **1 turę mniej** w tej rundzie.

PRZESUŃ kość Pożywienia: Przesuń dowolną, już umieszczoną kość Pożywienia na inne **puste** pole. **Symbol** na przesuwanej kości nie musi pasować do pola, na które kość jest przesuwana. Nie zbierasz z tego pola, ani nie aktywujesz żadnych mocy związanych z „umieszczeniem kości".

ZAMIEŃ pasujące do siebie kości Pożywienia: Wybierz dowolne 2 już umieszczone kości Pożywienia o **takim samym symbolu** i zamień je miejscami. **Nie** zbierasz z żadnego z tych pól, ani nie aktywujesz żadnych mocy związanych z „umieszczeniem kości".

USUŃ kość Żywiołu/dowolną kość: Usuń dowolną, już umieszczoną, kość Żywiołu/umieszczoną kość dowolnego rodzaju i **odłóż ją na bok**. Kość ta **nie** może zostać umieszczona ponownie (przez nikogo) aż do początku **następnej rundy**.

ZABIERZ kość Pożywienia: Wybierz jedną ze **swoich umieszczonych kości Pożywienia** i zabierz ją do swojej **puli kości**. Jest teraz dostępna dla ciebie do **ponownego umieszczenia** w przyszłych turach. Zauważ, że skoro dodałeś 1 kość do swojej puli, rozegrasz **1 turę więcej** w tej rundzie.

„DOWOLNA UMIESZCZONA KOŚĆ"

*Niektóre moce pozwalają ci na manipulowanie **dowolnymi z umieszczonych kości**. Wlicza się w to kości należące do **dowolnego z graczy** (w tym do ciebie), które zostały umieszczone w **Borze** (w którym panuje dowolna pora roku), w **Wiosce** lub na **Stworzeniach**, które posiadają pole na dodatkową kość.*

Lyric przesuwa kość ze Stworzenia do Boru.

STWORZENIA

Oswojone Stworzenia zapewniają **trwałe moce**, które możesz wykorzystać do zebrania większej liczby Składników, kontrolowania Borów lub szkodzenia rywalom. Kiedy oswoisz Stworzenie, możesz w dowolnym momencie korzystać z jego mocy *(tak długo jak spełniasz warunki, które ją wywołują).*

(Zob. str. 19, by poznać opis mocy każdego ze Stworzeń).

Jeśli oswoiłeś to Stworzenie, to ilekroć zbierasz Składniki z pola Boru, w którym panuje Lato zbierasz +1 Składnik.

Limit Stworzeń i Wypuszczanie Stworzeń

Nigdy nie możesz mieć jednocześnie więcej niż **3 oswojone Stworzenia**.

Jeśli oswajasz nowe Stworzenie, ale już osiągnąłeś **limit 3**, musisz wypuścić wybrane przez siebie Stworzenie przenosząc je na stronę planszy Postaci oznaczonej jako „**Wypuszczone**”. (*Możesz zdecydować, by natychmiast wypuścić dopiero co oswojone Stworzenie, zamiast jednego z twoich 3 obecnych, aktywnych Stworzeń*).

Po tym jak Stworzenie zostało wypuszczone **nie możesz** korzystać z jego specjalnych mocy, lecz nadal na koniec gry otrzymasz za nie PZ. Nigdy nie możesz przenieść wypuszczonego Stworzenia z powrotem na stronę „Oswojone”.

Każde Stworzenie, którego **nie wypuścisz** podczas gry, może **na koniec gry** zostać wypuszczone i przynieść punkty (*zobacz „Końcowa Punktacja” na następnej stronie*).

WYPUSZCZANIE ZWIERZĄT DO BORU

Stworzenia będą szczęśliwsze jeśli wypuścisz je do **Borów**, które odpowiadają ich **porze roku**. Na przykład, Stworzenie Wiosny preferuje życie w Borze Wiosny .

Po wypuszczeniu Stworzenia, możesz **w dowolnym momencie** przenieść je do **przejętego** przez ciebie Boru, który ma **porę roku tego samego rodzaju** i w którym nie ma jeszcze żadnego innego Stworzenia. Bory z 2 rodzajami pór roku przyjmą Stworzenie **każdego z 2 rodzajów**, ale każdy Las może przyjąć tylko **1 Stworzenie**.

Kiedy uwalniasz Stworzenie do Boru, odwróć je **rewersem do góry**, by odkryć „3PZ" na odwrocie karty. Stworzenia w Borach warte są **3 PZ** na koniec gry (*zamiast 1 PZ*).

KOŃCOWA PUNKTACJA

Na koniec gry, by określić zdobyte punkty, każdy gracz podlicza swoje następujące elementy:

Przygotowane Eliksiry: Odkryj wszystkie Eliksiry jakie masz na ręku i w stosie "wypitych Eliksirów". Zdobywasz wskazane na nich PZ. (*Nie otrzymujesz żadnych PZ za zarezerwowane Eliksiry, które nie zostały przygotowane).*

Przejęte Bory: Zdobywasz PZ wskazane na wszystkich twoich przejętych Borach.

Wypuszczone Stworzenia: Wypuść wszystkie oswojone Stworzenia (*możesz przenieść je do pasujących Borów, jeśli jest to możliwe*). Zdobywasz **3 PZ** za każde Stworzenie, które jest w Borze i **1 PZ** za każde Stworzenie, które **nie** jest w Borze.

Żetony PZ: Podlicz wszystkie żetony PZ, które zdobyłeś podczas gry.

Posiadane Składniki: Zdobywasz **1 PZ** za każde **3** posiadane na koniec gry żetony Składników (*w tym Jagody Mocy*).

Zwycięstwo w Grze

Gracz **z największą liczbą Punktów** Zwycięstwa zostaje **zwycięzcą**.

ROZSTRZYGANIE REMISÓW

Jeśli ma miejsce **remis**, wygrywa ten z remisujących graczy który posiada **najwięcej Składników** (*w tym Jagód Mocy*). Jeśli to nie rozstrzygnęło remisu, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem!

ZASADY DODATKOWE

Wymuszanie Kości

W sytuacji gdy przy próbie umieszczenia kości w danym Borze, żadna z twoich kości Pożywienia **nie pasuje** do każdego z obecnych tam pustych pól, możesz **wymusić** umieszczenie kości na polu, do którego nie pasuje.

By wymusić umieszczenie kości **wydaj** Składnik, który **odpowiada** ikonie na tym polu (*lub wydaj 1 Jagodę Mocy*). Następnie możesz umieścić tam kość Pożywienia **z dowolnym symbolem**. Jeśli to zrobisz, **nie zbierasz ani nie oswajasz** na tym polu. Wymuszenie umieszczenia kości cały czas liczy się jako **„umieszczanie"** kości do celów aktywowania mocy.

Możesz **zawsze** zdecydować, by wymusić umieszczenie kości, o ile masz odpowiedni Składnik lub Jagodę Mocy. **Nie** musisz używać mocy, by to zrobić.

Wren nie ma , więc wydaje 1 , by umieścić na tym polu.

WYMUSZANIE NA POLU STWORZENIA
Możesz wymusić kość na polu Stworzenia wyłącznie przez wydanie Jagody Mocy (gdyż nie ma pasującego Składnika).

Wypalanie Borów

Niektóre moce pozwalają **wypalić** puste pola Boru, co zapobiega umieszczeniu na nich kości przez **kogokolwiek**. Możesz być to wykonać, by zaszkodzić twoim przeciwnikom lub zabezpieczyć kontrolę nad Borem.

Kiedy wypalasz pole, umieść na nim **żeton Wypalenia** z puli zasobów zakrywając nim znajdujący się tam **symbol Pożywienia lub Stworzenia**. **Możesz** wypalać wyłącznie **puste** pola, nigdy pola, na których już znajdują się kości.

Po tym jak pole zostało wypalone, **przestaje ono istnieć**. Nikt, w żadnym wypadku, nie może umieścić tam kości. Sprawdzając **kontrolę** nad Borem, wypalone pola traktuje się jako **puste pola**.

*PORADA: W przeciwieństwie do kości Żywiołu, żetony Wypalenia **nie liczą się** przeciw twojej kontroli nad Borem.*

Pionowe Układanie Kości

Niektóre moce pozwalają ci umieścić kość **na innej** umieszczonej już kości (*jak choćby moc Żywiołu Ognia*). Może to stworzyć pionowe **układy 2 i więcej kości** na pojedynczym polu.

Kiedy dowolna liczba kości jest ułożona pionowo na polu, **tylko ta na wierzchu** liczy podczas określenia kontroli Boru. Kości, które zostały **zakryte** innymi kośćmi, **nie** bierze się pod uwagę. Jednakże kości, które zostały przykryte, nadal mogą zostać **przesunięte**, **zamienione**, **usunięte** lub **zabrane**.

Nie ma limitu liczby kości, które mogą być ustawione pionowo na pojedynczym polu.

Lyric ma 2 kości na tej karcie, ale **zakrywa** jedną z nich, dlatego przy sprawdzaniu kontroli Boru może **policzyć tylko jedną z nich**. Oznacza to, że **remisuje**, a przez to **nie** kontroluje Boru.

Moce Postaci

Jeśli w rozgrywce wykorzystujecie moce Postaci, każdy gracz może używać swojej unikatowej mocy Postaci, by wykonać akcje specjalne i złamać zasady gry.

Wszystkie moce Postaci wymagają do ich użycia **Jagód Mocy** . Jagody Mocy wydane do użycia mocy Postaci, są zwracane do puli zasobów.

O ile nie jest to wyraźnie inaczej napisane, moc Postaci może być użyta **dowolną liczbę razy** w każdej rundzie.

OPIS POSTACI

Umieszczając kość Pożywienia w Borze: Możesz wydać 1 Jagodę , by umieścić ją na wierzchu dowolnej innej kości. Nie oswajasz i nie zbierasz z tego pola.

- *Możesz* umieścić kość na wierzchu innych kości Pożywienia lub kości Żywiołu.
- **Nie** zbierasz Składników, ani nie oswajasz Stworzeń, kiedy korzystasz z tej mocy. Jednakże, cały czas liczy się to jako **umieszczenie kości** na potrzeby aktywowania innych mocy.
- Sprawdź zasady dodatkowe dotyczące pionowego układania kości, po lewej stronie.

Przejmując Bory: Raz na rundę, możesz wydać 2 Jagody , by przejąć Bór, w którym remisujesz przy sprawdzaniu kontroli.

- *Możesz* użyć tej mocy **na jednym Borze** w każdej rundzie.
- *Możesz* użyć tej mocy jeśli remisujesz z innymi graczami lub z **kośćmi Żywiołu**.
- **Nie możesz** użyć mocy Stworzeń aktywowanych na koniec rundy, **dopóki** Bory nie zostały przejęte.

Umieszczając kość na dowolnym polu ze Składnikiem: Możesz wydać 1 , by zamiast tego potraktować je jako pole Stworzenia . Możesz posiadać do 4 oswojonych Stworzeń.

- *Możesz* użyć tej mocy na polu ze Składnikiem dowolnego rodzaju.
- **Nie** zbierasz Składnika, kiedy używasz tej mocy.
- Jeśli oswoisz **5-te** Stworzenie, musisz wypuścić jedno z nich (*zgodnie z zasadami*).

Podczas przygotowania Eliksiru: Pierwsza Jagoda Mocy , którą wydasz, liczy się jako 2 dowolne Składniki.

- *Możesz* wybrać 2 **różne** Składniki.
- Każda Jagoda wydana na Eliksir, **poza pierwszą**, liczy się jako tylko 1 wybrany przez ciebie Składnik (*zgodnie z zasadami*).

OPIS STWORZEŃ

Stworzenia Lata

Kiedy umieszczasz kość w Borze Jesieni : Wypal dowolne puste pole Boru.

- Użyj tej mocy gdy umieszczasz dowolną kość na jakimkolwiek polu w Borze ze wskazaną porą roku.
- Pole które wypalasz, może znajdować się w dowolnym Borze.

Kiedy umieszczasz kość w Wiosce: Wypal dowolne puste pole Boru.

- Użyj tej mocy gdy umieszczasz dowolną kość na jakimkolwiek polu Wioski (*w tym na polach „Dowolna kość"*).
- Pole które wypalasz, może znajdować się w dowolnym Borze.

W swojej turze: Możesz obrócić dowolną kość Żywiołu w swojej puli na Wiatr .

- Możesz użyć tej mocy dowolną liczbę razy w turze.

Umieść tu dowolną kość Żywiołu: Przesuń dowolną umieszczoną już kość Pożywienia na dowolne puste pole Boru.

- Możesz przesunąć kość należącą do dowolnego gracza (*w tym do ciebie*).
- Kości mogą być przesunięte, zamienione, usunięte lub zabrane z tego pola z wykorzystaniem mocy, ale pamiętaj, że nie liczy się ono jako pole Boru.
- Jeśli to Stworzenie zostanie wypuszczone, kiedy znajduje się na nim kość, kość tę odkłada się na bok do końca rundy.

Stworzenia Wiosny

Na koniec każdej rundy: Zbierz 1 Jagodę za każde aktywne Stworzenie Lata .

- Użyj tej mocy po przejęciu Borów na koniec rundy.
- Policz swoje oswojone, nie wypuszczone Stworzenia.
- Jeśli masz wiele mocy rozpatrywanych na końcu rundy, możesz ich użyć w dowolnej kolejności.

Kiedy umieścisz kość na polu Stworzenia : Możesz w zamian zebrać 1 Jagodę .

- Użyj tej mocy na dowolnym polu Stworzenia, także tym w Wiosce.
- Wybierz czy oswajasz Stworzenie, czy zbierasz Jagodę Mocy (*nie oba*).

Kiedy pierwszy raz w swojej turze wypalisz pole: Zbierz 1 Jagodę .

- Może być użyta tylko raz na turę. Jeśli wypalisz jednocześnie wiele pól, otrzymujesz tylko 1 Jagodę .

Kiedy zbierzesz co najmniej 1 Grzyb : Wymień 1 zebrany na 1 Jagodę .

- Użyj tej mocy kiedy zbierasz wskazany Składnik z dowolnego pola (*Boru*, *Wioski* lub *Stworzenia*).
- Jeśli pole oferuje wybór Składnika, możesz wybrać wskazany Składnik i użyć tej mocy.
- Możesz wymienić tylko 1 Składnik za każdą umieszczoną kość (*na przykład umieszczając kość Wody na Grzybie otrzymasz 1 Jagodę i 2 Grzyby*).

Umieść tu dowolną kość Żywiołu: Zbierz 2 Jagody .

- Kości mogą być przesunięte, zamienione, usunięte lub zabrane z tego pola z wykorzystaniem mocy, ale pamiętaj, że nie liczy się ono jako pole Boru.
- Jeśli to Stworzenie zostanie wypuszczone, kiedy znajduje się na nim kość, kość tę odkłada się na bok do końca rundy.

Stworzenia Zimy

Uwaga: *Kiedy otrzymujesz PZ ze Stworzenia, weź żetony PZ z zasobów.*

Kiedy przejmujesz Bór Jesieni : Otrzymujesz .

- Użyj tej mocy, kiedy przejmujesz Bór wskazanego rodzaju.

Kiedy przygotowujesz Eliksir: Otrzymujesz .

- Użyj tej mocy, kiedy przygotowujesz Eliksir z rynku lub zarezerwowany Eliksir.

Kiedy oswajasz Stworzenie: Otrzymujesz .

- Użyj tej mocy, kiedy oswajasz dowolne Stworzenie ze stosów Stworzeń.

Na koniec każdej rundy: Możesz wymienić 1 Jagodę na albo 2 Jagody na .

- W każdej rundzie możesz wymienić nie więcej niż 2 Jagody .
- Jeśli masz wiele mocy rozpatrywanych na końcu rundy, możesz wykorzystać je w dowolnej kolejności.

Na koniec każdej rundy: Możesz wymienić 2 takie same Składniki na albo 3 na .

- Wszystkie Składniki muszą być tego samego rodzaju. Możesz użyć Jagód w zastępstwie wybranych przez siebie Składników.
- W każdej rundzie możesz wymienić nie więcej niż 3 Składniki.
- Jeśli masz wiele mocy rozpatrywanych na końcu rundy, możesz wykorzystać je w dowolnej kolejności.

Stworzenia Jesieni

Kiedy zbierasz z Boru Lata : Zbierz +1 wskazany Składnik.

- Użyj tej mocy, gdy umieszczasz dowolną kość na jakimkolwiek polu ze Składnikiem w Borze ze wskazaną porą roku.

Kiedy umieszczasz kość w Wiosce: Zbierz +1 wybrany przez ciebie Składnik.

- Użyj tej mocy, gdy umieszczasz dowolną kość na jakimkolwiek polu Wioski (*w tym na polach na „Dowolną kość”*).
- Nie możesz wybrać Jagody .

Umieść tu dowolną kość Pożywienia: Zbierz 3 .

- Możesz umieścić kość Pożywienia z dowolnym symbolem, by skorzystać z tej mocy.
- Kości mogą być przesunięte, zamienione, usunięte lub zabrane z tego pola z wykorzystaniem mocy, ale pamiętaj, że nie liczy się ono jako pole Boru.
- Jeśli to Stworzenie zostanie wypuszczone, kiedy znajduje się na nim kość, kość tę odkłada się na bok do końca rundy.

Umieść tu dowolną kość Żywiołu: Zbierz po 1 ze wszystkich Składników.

- Kości mogą być przesunięte, zamienione, usunięte lub zabrane z tego pola z wykorzystaniem mocy, ale pamiętaj, że nie liczy się ono jako pole Boru.
- Jeśli to Stworzenie zostanie wypuszczone, kiedy znajduje się na nim kość, kość tę odkłada się na bok do końca rundy.

TWÓRCY

Projekt gry:	Stevo Torres
Ilustracje:	Jake Morrison Andrew Thompson
Rozwój gry:	Jeff Fraser
Wstępny rozwój gry:	Jonathan Gilmour
Projekt graficzny:	Stevo Torres
Redakcja zasad:	Jeff Fraser

EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie:	Paweł Imperowicz
Korekta:	zespół Portal Games
Skład:	Bartosz Makświej

Specjalne podziękowania: Nicole Cutler, Brian Lewis, Danni Loe, Sara Perry, Christian Torres

Testerzy: Toronto Board Game Design Crew, Stephanie Adams, Tim Adams, Wilma Bainbridge, Lupita Cabral, Adam Dittmer, Isaac Gifford, Jeremy Gunsett, Nathan Gura, Andrew Hiener, Carol Johnson, Terence Lui, Joshua Marleau-Gillette, Stephanie Metcalfe, Aaron Moore, Stephanie Norris, Pierce Oeflein, Eric Ponvelle, Aaron Porter, Austin Smith, Mendy Torres, Bogdan Tudose, Dana Werpny, Shiyue Xu

© 2021 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska). Wszystkie prawa zastrzeżone.
ul. Henryka Sienkiewicza 13
44-190 Knurów, Polska
www.portalgames.pl

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem v nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a nieraz i dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ) znajdziesz na naszej stronie internetowej: https://portalgames.pl/pl/bor/

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: https://portalgames.pl/pl/reklamacje/