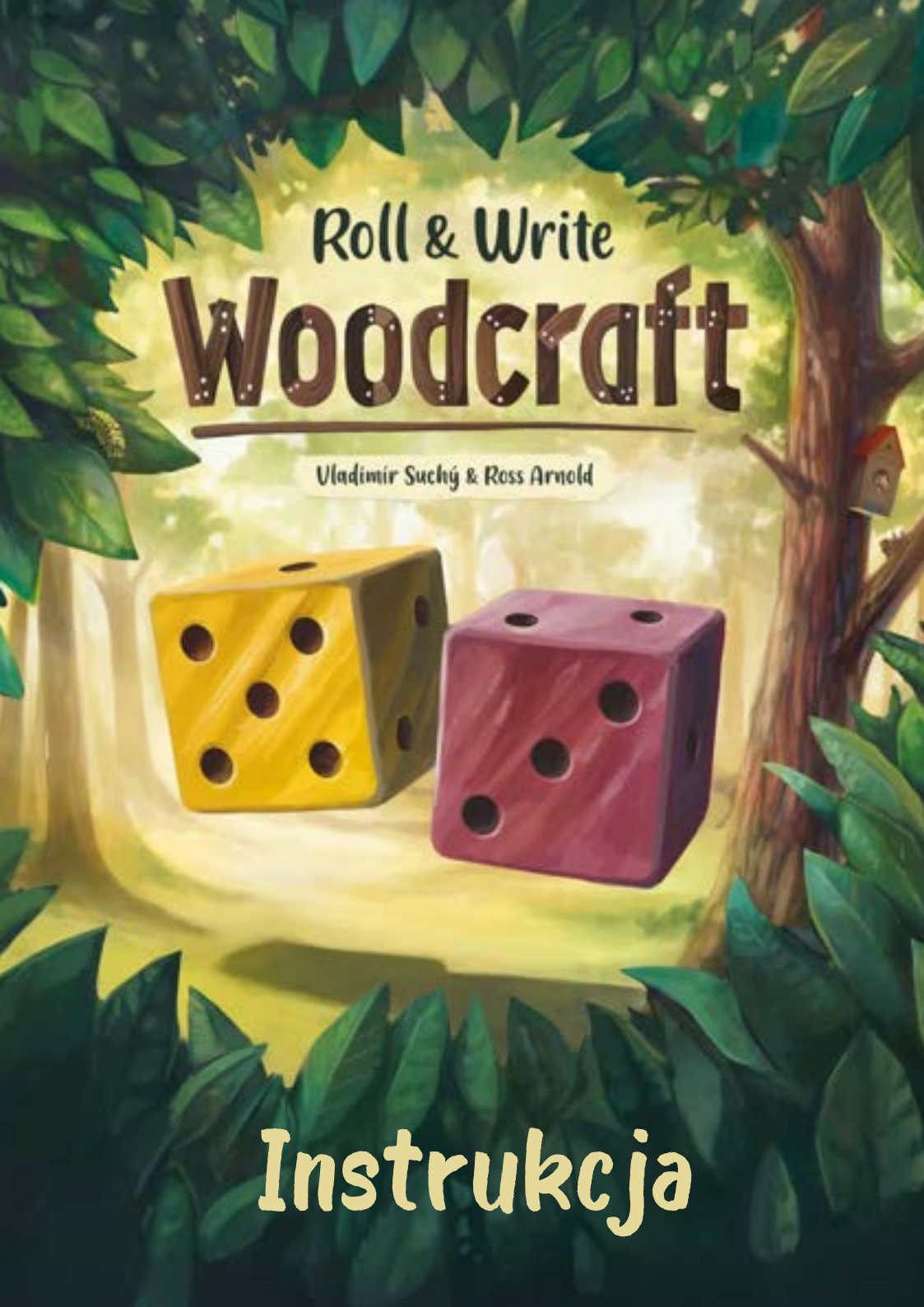


The background of the cover is a lush forest scene. A large tree with green leaves frames the top and right sides. A small wooden birdhouse with a red roof is perched on a branch on the right. In the center, two dice are shown: a yellow one on the left and a purple one on the right. Both dice have circular holes on their faces. The title 'Roll & Write Woodcraft' is written in a stylized font, with 'Woodcraft' being much larger and having a wood-grain texture. Below the title, the authors' names are listed in a simple font. At the bottom, the word 'Instrukcja' is written in a large, bold, yellow font.

Roll & Write Woodcraft

Vladimír Suchý & Ross Arnold

Instrukcja

Komponenty



Zestaw kart Zamówień



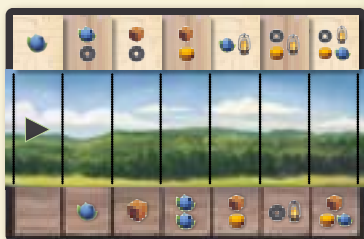
14 kości
żółtych



14 kości
brązowych



arkusze Graczy



plansza Główna

Opis rozgrywki

Gracze wcielają się w rolę właścicieli Warsztatów. W trakcie gry będą wytwarzać produkty, zbierać materiały, zatrudniać pomocników i pracować z kośćmi reprezentującymi drewno.

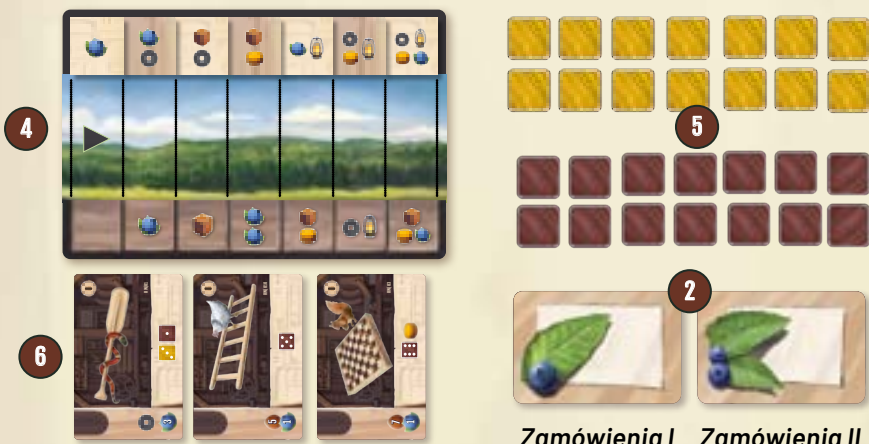
Są dwa rodzaje drewna. Żółte jest mniej wartościowe niż brązowe.

Gracz, który zgromadzi najwięcej materiałów i wytworzy najlepsze produkty, zostanie zwycięzcą.



Przygotowanie do gry

- 1 Daj każdemu graczowi arkusz Gracza.
- 2 Utwórz dwie talie Zamówień według numeru fazy – I oraz II.
- 3 Każdy z graczy otrzymuje po 2 karty Zamówień z talii fazy I, wybiera jedną z nich i kładzie obok swojego arkusza Gracza. Drugą kartę odkłada na spód talii Zamówień fazy I.
- 4 Połóż planszę Główną na środku stołu.
- 5 Umieść 14 żółtych oraz 14 brązowych kości w pobliżu planszy Główniej.
- 6 Umieść 3 odkryte karty Zamówień fazy I, tworząc wspólną pulę Zamówień.



Zamówienia I Zamówienia II

Rozgrywka

Gra rozgrywa się na przestrzeni 6 rund. Na początku każdej rundy gracze rzucają kośćmi. W każdej rundzie gracze wykonają po 2 tury, w trakcie których mogą:

1) Zdobyć Materiały (kości + bonusy) ALBO wziąć Zamówienie

a następnie

2) Wykonać dowolną liczbę Darmowych Akcji

Rzut kośćmi

Rzuć 3 żółtymi i 3 brązowymi kośćmi. Następnie umieść je na planszy Głównej w kolejności malejącej (od najwyższej do najniższej wartości) od lewej do prawej. Jeśli żółta i brązowa kość mają takie same wartości, brązową należy umieścić po lewej stronie żółtej. W wyniku sortowania każda kolumna zostanie zajęta tylko przez jedną kość. Następnie przesun żółte kości w górę na stronę z „żółtymi” bonusami, a brązowe kości na dół na stronę z „brązowymi” bonusami.

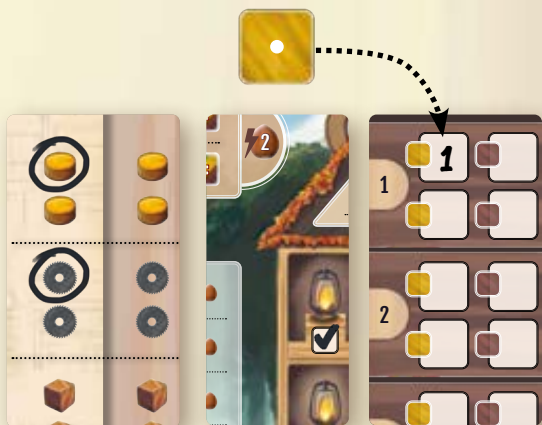
Przykład rzutu i ułożenia kości:



1. Zdobądź Materiały albo wcz Zamówienie

Gracze mogą zdobyć nową kość albo Zamówienie.

Jeśli gracz chce wziąć kość z planszy Głównej, w tajemnicy zapisuje jej wartość na swoim arkuszu Gracza w polu aktualnej tury o odpowiednim kolorze. Gdy wszyscy dokonają wyboru, odstawiają swoje arkusze. Każdy gracz bierze z planszy wybraną kość i umieszcza obok swojego arkusza. Jeśli kilku graczy wybrało tę samą kość, jeden z nich bierze kość z planszy Głównej, a pozostali biorą kości odpowiadających kolorów z puli i ustawiają na nich wybrane wartości. Następnie gracz zaznacza okręgiem na swoim arkuszu Materiały przypisane do wybranej kości. Jeśli w kilku kolumnach znajdują się kości o tej samej wartości i tym samym kolorze, gracz może wybrać, z której kolumny otrzyma przypisany bonus. Otrzymane Materiały gracze zaznaczają na swoich arkuszach od lewej kolumny do prawej, od góry do dołu w danej komórce.



Janek wybiera żółtą 1. Zapisuje jej wartość w odpowiednim polu, a następnie bierze kość z planszy Głównej i zaznacza odpowiednie Materiały na swoim arkuszu: 1 Ostrze Piły, 1 Klej i 1 Lampion.

Jeśli gracz nie chce w tej turze wziąć kości z planszy Głównej, **zamiast tego** skreśla pole danej tury na swoim arkuszu Gracza i bierze jedno Zamówienie z puli Zamówień. Jeśli w tej samej turze więcej graczy zdecyduje się wziąć Zamówienie, ich kolejność jest ustalana na podstawie wartości kości wybranych w poprzedniej turze, zaczynając od gracza z wyższą wartością kości. Jeśli jest remis, gracze sprawdzają wartości kości w jeszcze wcześniejszej turze (aż do pierwszej tury, jeśli to konieczne). Jeśli nadal nie będzie rozstrzygnięcia, gracze po prostu rzucają kośćmi do momentu, aż ktoś uzyska wyższy wynik. Puste miejsca we wspólnej puli Zamówień należy natychmiast uzupełnić nową kartą Zamówienia.

2. Wykonywanie Darmowych Akcji

Darmowe Akcje to:

- A) Zrealizuj Zamówienie,**
- B) Użyj Materiałów,**
- C) Wybierz Pomocnika i użyj jego Umiejętności.**

W ramach jednej tury gracz może wykonać dowolną liczbę Darmowych Akcji w dowolnej kolejności.

A) Zrealizuj Zamówienie

Każde Zamówienie posiada wymagania (kości i/albo Materiały) pokazane w dolnej części karty. Gracz może zrealizować Zamówienie, które posiada przy swoim arkuszu. Jeśli spełnia wszystkie wymagania, odkłada do puli kości o odpowiednich wartościach i kolorach oraz przekreśla posiadane (zaznaczone okręgiem) wymagane Materiały na swoim arkuszu.

Po zrealizowaniu Zamówienia gracz otrzymuje nagrodę (PZ, Borówki, kości, Lampiony itp.) pokazaną po lewej stronie karty, a zrealizowane Zamówienie kładzie zakryte obok swojego arkusza.

B) Użyj Materiałów

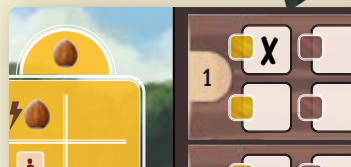
Gracz za pomocą posiadanych Materiałów może modyfikować wartości swoich kości. W grze można posiadać: Ścinki, Klej i Ostrze Piły. Używa się ich w następujący sposób:



Klej: Gracz może skleić ze sobą dwie kości. Kości mogą różnić się kolorem. Wartości obu klejonych kości należy zsumować i ustawić taką wartość na jednej z nich, a drugą odłożyć do puli.

Jeśli kości są różnych kolorów, gracz może wybrać kolor sklejonej kości.

Nie można kleić kości, których wartość sumy przekracza 6. Za każdy proces klejenia gracz otrzymuje 2 PZ (patrz str. 7). Wykonując Akcję klejenia, gracz przekreśla posiadany Klej na swoim arkuszu.





Ostrze Piły: Gracz może upiłować (podzielić) jedną ze swoich kości na dwie inne w tym samym kolorze, których suma wartości daje wartość piłowanej kości.

Przykład: Przekreślając posiadane Ostrze Piły na swoim arkuszu, gracz może zamienić kość o wartości 6 na 2 kości w tym samym kolorze o wartościach: 1 i 5, 2 i 4 albo 3 i 3.



Borówka: Gracz może użyć posiadane Borówki do wyboru Pomocnika z dolnej części swojego arkusza. Wystarczy skreślić wymaganą liczbę Borówek na swoim arkuszu i zaznaczyć wybranego Pomocnika.



Ścinki: Za każde posiadane Ścinki na swoim arkuszu gracz może zwiększyć wartość wybranej kości o 1. Użyte Ścinki należy przekreślić. Wartość jednej kości można zwiększać wielokrotnie.



Lampion: Zdobywane Lampiony można zaznaczać w dowolnej kolejności na arkuszu Gracza w „tabeli Lampionów”. Kiedy gracz zapełni wiersz lub kolumnę, natychmiast otrzymuje wskazany bonus (poza PZ, które otrzymuje na koniec gry). Po zapełnieniu całej tabeli (9 Lampionów), jeśli gracz miałby otrzymać kolejny Lampion, zamiast tego natychmiast otrzymuje 1 PZ za każdy Lampion, który miałby otrzymać.

Przykład: Po zapełnieniu pierwszej kolumny gracz otrzymuje z puli 1 żółtą kość o wybranej przez siebie wartości oraz 1 PZ na koniec gry. Po zapełnieniu trzeciego wiersza gracz natychmiast bierze jedno Zamówienie z puli Zamówień.

Przykład: Zrealizowanie Zamówienia

Janek chciałby zrealizować Zamówienie z pokazanej obok karty. Posiada następujące kości: żółtą 1, żółtą 4 i brązową 1.

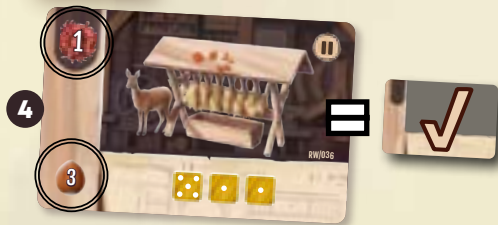
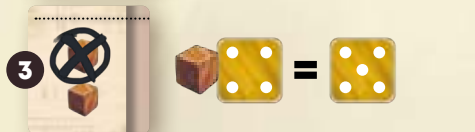


1 W swoich Materiałach posiada 1 Ścinki, 1 Klej i 1 Ostrze Piły. Janek skreśla 1 Klej i skleja żółtą 1 z brązową 1. Otrzymuje żółtą 2 i zdobywa 2 PZ.

2 Następnie przekreśla 1 Ostrze Piły i piłuje żółtą 2 na dwie żółte 1.

3 Na koniec skreśla 1 Ścinki i zwiększa żółtą 4 na żółtą 5. Dzięki tym Akcjom spełnia wszystkie wymagania Zamówienia i może je teraz zrealizować.

4 W rezultacie otrzyma 3 PZ i 1 Reputację, które zostaną uwzględnione podczas końcowego liczenia punktów. Janek na koniec swojej tury kładzie kartę zrealizowanego Zamówienia zakrytą obok swojego arkusza.



C) Wybierz Pomocnika i użyj jego Umiejętności

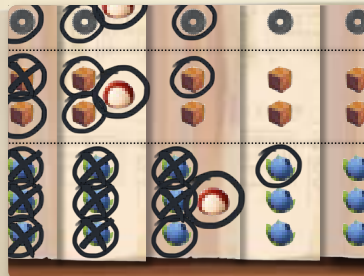
Gracze mogą wybrać Pomocników, płacąc Borówkami. Gdy gracz skreśli odpowiednią liczbę posiadanych Borówek, może zaznaczyć wybranego przez siebie Pomocnika. Od tego momentu może użyć Umiejętności tego Pomocnika.

Pomocnicy posiadają różne rodzaje Umiejętności. Te z ikoną błyskawicy działają natychmiast i jednorazowo. Umiejętność „raz na rundę” może być użyta maksymalnie 6 razy podczas całej gry. Nad Pomocnikami znajdują się okrągłe pola, które służą do zaznaczania użycia danej Umiejętności w odpowiednich rundach.

Niektórzy Pomocnicy dają PZ podczas końcowego liczenia punktów.



Skrzynie Kasztanów: Gracze zdobywają Kasztany po zaznaczeniu odpowiedniej liczby Materiałów w każdym wierszu lub zyskując bonus z „tabeli Lampionów”. Zdobyty Kasztan należy natychmiast skreślić na jednej ze Skrzyń Kasztanów w środkowej części arkusza Gracza. Aby aktywować Skrzynię, należy skreślić wszystkie wymagania, znajdujące się w lewym dolnym rogu danej Skrzyni. Niektóre Skrzynie do aktywacji wymagają jednego, a inne dwóch Kasztanów lub Borówek. Skrzynie dają graczom dodatkowe PZ na koniec gry, każda w inny określony sposób.



Orzechy: Symbolizują one Punkty Zwycięstwa (PZ). Gdy gracze zdobywają PZ podczas gry, oznaczone orzechami z symbolem błyskawicy (klejenie, użycie Umiejętności Pomocników lub bonusy z nadmiaru Lampionów), zaznaczają Orzechy w tej tabeli. Jeśli nie ma już niezaznaczonych Orzechów, nie można zdobyć więcej PZ w ten sposób.



Przesunięcie kości

Gdy wszyscy gracze zakończą swoją pierwszą turę, należy przesunąć wszystkie kości pozostawione na planszy Głównej zgodnie z kierunkiem strzałki, po jednej kości na kolumnę. Następnie gracze wykonują drugą turę w tej rundzie w dokładnie taki sam sposób jak pierwszą turę.

Uwaga: W przypadku gry na 5 osób, jeśli po pierwszej turze w rundzie na planszy Głównej zostanie tylko 1 kość, należy rzucić nową kością z puli w innym kolorze i umieścić ją w kolumnie po prawej lub po lewej stronie pozostałej na planszy kości, w zależności od wartości kości.



Koniec rundy

Gdy wszyscy gracze zakończą swoją drugą turę w aktualnej rundzie, następuje koniec tej rundy. Wszystkie kości pozostawione na planszy Głównej (jeśli takie są) należy zwrócić do puli. Następnie należy rzucić 6 nowymi kośćmi (3 żółtymi i 3 brązowymi) i umieścić je na planszy Głównej wg zasad opisanych przy pierwszej rundzie.

Po zakończeniu 3. rundy lub po wyczerpaniu Zamówień fazy I, należy zamienić Zamówienia we wspólnej puli Zamówień na Zamówienia z talii fazy II (karty z liczbą II w prawym górnym rogu i dwoma Borówkami na rewersach). Gra kończy się po 6 rundach.

Policz Punkty Zwycięstwa

1 PZ zdobyte podczas gry (zaznaczone Orzechy).

2 PZ od Pomocników.

3 PZ za Reputację.

Gracze mnożą liczbę punktów Reputacji (czerwonych) przez liczbę zrealizowanych Zamówień.

4 Wszystkie PZ na zrealizowanych Zamówieniach.

5 PZ z aktywnych Skrzyń Kasztanów. ✓

6 PZ za wypełnione wiersze i kolumny w "tabeli Lampionów".



Zsumuj wszystkie Punkty Zwycięstwa. Gracz z największą ich liczbą wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz, który na swoim arkuszu Gracza posiada więcej niewykorzystanych Materiałów.



Rozgrywka Jednoosobowa

W rozgrywce jednoosobowej obowiązują zasady jak w grze dla 2-5 graczy z drobnymi różnicami. Gracz rzuca 3 żółtymi i 3 brązowymi kośćmi, układa je na planszy Głównej i bierze wybraną przez siebie kość, zapisując jej wartość i zaznaczając zdobyte Materiały w odpowiednich miejscach na swoim arkuszu. Gracza albo bierze Zamówienie z puli Zamówień. Następnie gracz rzuca 1 żółtą i 1 brązową kością, aby dokonać symulacji przeciwnika. Należy usunąć z planszy Głównej kości o takich samych wartościach w odpowiadających kolorach, jak kości przeciwnika. Jeśli nie jest to możliwe, należy usunąć kość o najbliższej niższej wartości lub, w przypadku braku niższej wartości kości, kość o najbliższej wyższej wartości w danym kolorze.

1. Gracz rzuca 6 kośćmi, ustawia je w kolejności na planszy Głównej i wybiera jedną kość dla siebie.
2. Następnie rzuca 2 kośćmi dla przeciwnika.
3. Gracz usuwa z planszy Głównej identyczną kość brązową, a za żółtą usuwa najbliższą niższą wartość.



Następnie, zgodnie ze standardowymi zasadami gry, gracz przesuwają kości i rozgrywa swoją drugą turę.

Na koniec rundy gracz rzuca kością, aby wyznaczyć Zamówienie do usunięcia ze wspólnej puli Zamówień. Dla wyniku 1 lub 2 jest to lewa karta, dla 3 lub 4 jest to środkowe Zamówienie, a wynik 5 lub 6 usuwa prawą kartę.

Kiedy gracz zakończy grę, powinien podliczyć swoje Punkty Zwycięstwa. **Poniżej 50** wymaga lepszej strategii w następnej grze, **50+** to całkiem dobry wynik, **60+** jest bardzo dobrą liczbą, a **70+** zasługuje na gratulacje! :)

Twórcy

Autorzy: Vladimír Suchý, Ross Arnold
Projekt graficzny i ilustracje: Michal Peichl
Zasady: Kateřina Suchá
Wersja polska: Zespół Portal Games
Tłumaczenie i skład: Marek Szumny
 (Wirtualne Wydawnictwo MARK6)

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji gry kierujemy do: Karola Waszaka.



Wyjaśnienie Umiejętności Pomocników


RW/H1

Raz na rundę możesz skreślić posiadany Materiał i użyć go zamiast innego Materiału.

Przykład: Skreślasz posiadane Ostrze Piły, ale używasz jako Ścinki, aby zwiększyć wartość kości o 1.


RW/H2

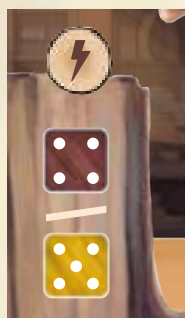
Raz na rundę możesz sprzedać jedną sztukę dowolnego posiadanego Materiału za 1 Borówkę i 2 PZ.


RW/H3

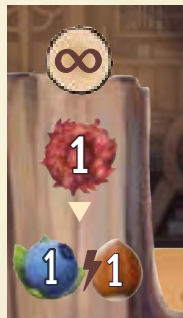
Raz na rundę możesz zwiększyć lub zmniejszyć wartość na jednej swojej brązowej kości o 1.


RW/H4

Raz na rundę możesz zwiększyć lub zmniejszyć wartość na jednej swojej żółtej kości o 1.


RW/H5

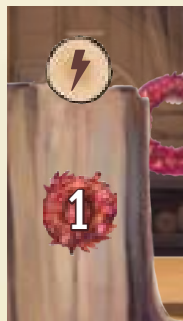
Natychmiast i jednorazowo otrzymujesz  albo  z puli.


RW/H6

Za każdym razem, gdy otrzymujesz Reputację, otrzymujesz tyle samo Borówek i PZ.


RW/H7

Za każdym razem, gdy zrealizujesz Zamówienie, otrzymujesz 1 Klej albo 1 Ścinki.


RW/H8

Natychmiast i jednorazowo otrzymujesz 1 Reputację. Jest to brane pod uwagę podczas końcowego liczenia punktów.

Wyjaśnienie Skrzyń Kasztanów



Na koniec gry otrzymujesz PZ za liczbę posiadanych Pomocników: za 3 Pomocników zyskujesz 4 PZ, a za 5 Pomocników zyskujesz 8 PZ.



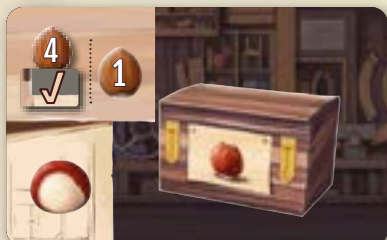
Na koniec gry otrzymujesz 1 PZ za każde swoje zrealizowane Zamówienie.



Otrzymujesz natychmiast 1 PZ. Na koniec gry otrzymujesz 2 PZ za każdy punkt Reputacji na swoich zrealizowanych Zamówieniach.



Otrzymujesz natychmiast 3 PZ. Na koniec gry otrzymujesz 1 PZ za każdy skreślony Lampion w „tabeli Lampionów”.



Na koniec gry otrzymujesz 1 PZ za każde 4 PZ zdobyte dzięki swoim zrealizowanym Zamówieniom.

