

Vladimír Suchý i Ross Arnold

Woodcraft



Instrukcja

Komponenty



plansza Koła Akcji

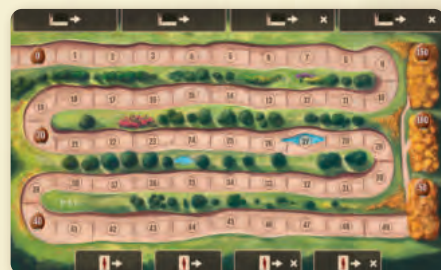
Przed pierwszą grą przymocuj tarczę piły do planszy głównej za pomocą plastikowego nitu.



4 plansze Graczy



plansza Przychodu



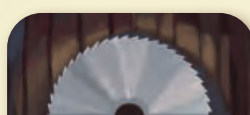
plansza Punktacji



8 kafelków doniczek
po 4 każdego
z 2 rodzajów



12 kafelków
Sprasowania
po 4 każdego z 3 rodzajów



12 kafelków Piłowania



3 kafelki Toru Reputacji



niniejsza
Instrukcja



Arkusz pomocy
z efektami
Pomocników



7 kafli Akcji



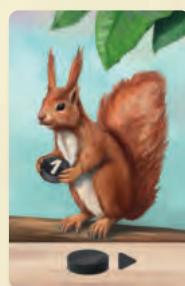
9 żetonów ponownego
użycia kafelka



4 kafelki Klejenia



55 żetonów
Narzędzi



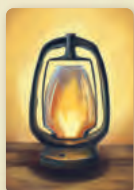
karta Gracza
Rozpoczynającego



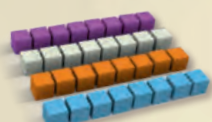
żetony Borówek
w różnych nominałach



po 14 kości w każdym
z trzech kolorów:
zielonym, żółtym i brązowym



16 żetonów Lampionów



po 8 znaczników
w każdym
kolorze Gracza



20 znaczników
Ścinek



16 znaczników
Ostrza Piły



1 znacznik
Rundy



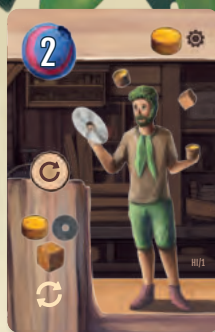
16 znaczników
Kleju



po 1 znaczniku
Punktacji w każdym
kolorze Gracza



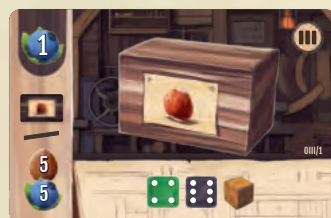
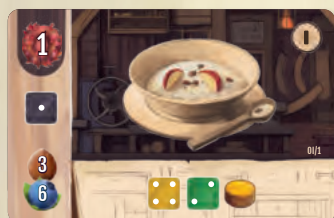
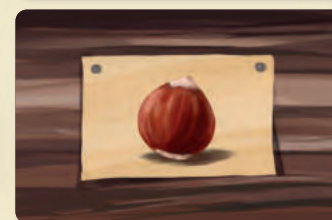
10 kart do rozgrywki jednoosobowej



27 kart początkowych Pomocników



22 karty końcowych Pomocników

32 karty początkowych
Zamówień32 karty końcowych
Zamówień8 kart Orzechowych
Zamówień

8 kart Publicznych Zleceń

Wspaniały zawód Stolarza

Witamy w najbardziej satysfakcjonującej i najbardziej produktywnej branży chałupniczej w Forest. Zaczynając od kilku kawałków drewna, stworzysz meble, instrumenty muzyczne i inne przedmioty gospodarstwa domowego, tak samo praktyczne, jak i piękne.

Czy są jakieś granice cudów z drewna? Można je dociąć do dowolnego kształtu. Można je układać w stosy oraz kleić na dowolną grubość. Jest przyjemne w dotyku, wspaniałe dla oka i pięknie pachnie. Można je z łatwością wymienić lub sprzedać. Można nawet samodzielnie uprawiać drzewa! Jakie to szczęście, że przyszło nam pracować z tak wszechstronnym materiałem!

I jakie mamy szczęście, że żyjemy w krainie, w której nasza praca jest nagradzana. W miarę postępów w rzemiośle będziemy mogli ulepszać swoje warsztaty, zdobywać nowe narzędzia i korzystać z pomocy innych. Dzięki staranności, cierpliwości i dbałości o szczegóły, nasze firmy będą się rozwijać i prosperować. Nasi klienci będą się cieszyć wieloma wytworami, a nasza reputacja będzie rosła tak, jak najsilniejsze drzewo w Forest.



Opis rozgrywki

Gracze na zmianę wybierają jedną z siedmiu akcji, które stają się tym bardziej wartościowe, im dłużej pozostają niewybrane. Akcje, w połączeniu z innymi zdolnościami Warsztatu, mogą służyć do zdobywania i zmieniania wartości kości, reprezentujących drewno, które można ciąć, sklejać, kupować, a nawet pozyskiwać z samodzielnie uprawianych drzew. Konkretnie kombinacje kości i żetonów służą do realizacji Zamówień, zapewniających punkty, których suma na koniec gry określi zwycięzcę.

Przygotowanie do gry

Przemysł drzewny leży u podstaw naszej kwitnącej społeczności.

Plansza Koła Akcji

- 1 Połóżcie planszę Koła Akcji na środku stołu.
- 2 Połóżcie 7 kafli Akcji w jednej ćwiartce Koła Akcji. Podczas pierwszej rozgrywki użyjcie ćwiartki przedstawionej na ilustracji obok. Kolejność kafli nie ma znaczenia podczas przygotowania do gry.
- 3 Połóżcie kafelek łuku, zakrywając ikony nagród w początkowej ćwiartce.
- 4 Ustawcie piłę tarczową tak, aby strzałka wskazywała dalszy koniec następnej ćwiartki. (Stanie się to intuicyjne, gdy nauczycie się, jak działa Koło Akcji).
- 5 Weźcie po 2 kości z każdego koloru, rzućcie nimi i połóżcie je na sześciu polach w rogu planszy. Jest to publiczny skład Drewna.

Plansza Przychodu

- 6 Połóżcie planszę Przychodu obok planszy Koła Akcji. Ilustracja przedstawia rozgrywkę w 4 osoby. Użyjcie drugiej strony, jeżeli gracze w 2 lub 3 osoby.
- 7 Połóżcie znacznik Rundy na pierwszym polu toru u góry Planszy.
- 8 Każdy Gracz kładzie po jednym znaczniku w swoim kolorze na torze Przychodu Orzechów, torze Przychodu Borówek i torze Reputacji. Znaczniki zaczynają na przedstawionych polach.
- 9 Na każdym z jaśniejszych pól toru Reputacji połóżcie po jednym kafelku toru Reputacji.

Kafelki toru Reputacji

Kafelki toru Reputacji zależą od liczby graczy:

- 2 lub 4 graczy
- 3 graczy

Wylosujcie 2 z 3 kafelków toru Reputacji i umieśćcie je na jaśniejszych polach tego toru w losowej kolejności.

Użyjcie odpowiedniej strony kafelka. Jedna strona przeznaczona jest dla 3 graczy, a strona przedstawiona na ilustracji obok przeznaczona jest dla 2 i 4 graczy.

Bank

Pozostałe żetony Borówek, kości, znaczniki Ścinek, znaczniki Kleju, znaczniki Ostrza Piły, żetony Lampionów, żetony Narzędzi i żetony ponownego użycia kafelka umieśćcie obok planszy, w miejscu łatwo dostępnym w trakcie rozgrywki. Rzeczy w Banku są nieilimitowane – jeżeli któregoś z nich zabraknie, zapiszcie i śledźcie to na papierze.



Karty i plansza Punktacji

- 10** Połóżcie planszę Punktacji obok planszy Koła Akcji.
- 11** Każdy Gracz kładzie znacznik Punktacji (okrągły) w swoim kolorze na polu początkowym planszy Punktacji.

Potasujcie każdą z talii:

- 12** **Zamówienia początkowe.** Odkryjcie 4 karty wzdłuż górnej krawędzi planszy Punktacji. Połóżcie talię na końcu rzędu.
- 13** **Zamówienia końcowe.** Połóżcie tę talię obok kart Zamówień Początkowych. Będzie ona używana później.
- 14** **Orzechowe Zamówienia.** Ta talia będzie używana w czasie przygotowania Graczy.
- 15** **Końcowi Pomocnicy.** Ta talia również będzie używana później.
- 16** **Dodatkowi Pomocnicy.** Odkryjcie 4 karty po drugiej stronie planszy Punktacji (wzdłuż dolnej krawędzi). Połóżcie talię na końcu rzędu.
- 17** **Zlecenia Publiczne.** Odkryjcie o 1 kartę więcej niż jest graczy (przedstawiona jest rozgrywka 4 osobowa). Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.



Przygotowanie graczy

Profesjonalne stolarstwo zaczyna się od dobrze zorganizowanego warsztatu.

- 1 Weź planszę i znaczniki w swoim kolorze.
- 2 Połóż jeden znacznik na swojej planszy na początkowym polu toru Marketingu.
- 3 Po umieszczeniu żetonów na różnych planszach, powinny zostać ci 4.
- 4 Weź po jednej kości z każdego koloru. Ustaw brązową kość na , żółtą kość na  i zieloną kość na . Umieść je na 3 polach w lewym górnym rogu na swojej planszy. Jest to twój Stos Drewna.



- 5 Weź 1 Lampion w rozgrywce 2- i 3-osobowej, a w rozgrywce 4-osobowej - weź 2 Lampiony.
- 6 Weź żetony Borówek o łącznej wartości 12. W grze waluta reprezentowana jest przez Borówki. Możesz je rozminiać w dowolnym momencie, według potrzeb.
- 7 Weź 1 kafelek piłowania i połóż go odkryty na pierwszym polu piłowania.
- 8 Weź 1 kafelek Sprasowania  i połóż go odkryty na górnym polu Sprasowania w prawym górnym rogu twojego Warsztatu.
- 9 Weź również: 1 żółtą Doniczkę, 1 brązową Doniczkę, 2 kafelki Piłowania, 1 kafelek Sprasowania  , 1 kafelek Sprasowania  oraz 1 kafelek Klejenia. Są to potencjalne ulepszenia twojego Warsztatu. Na razie odłóż je na bok.

Karty początkowe

Dobierz następujące karty:



3 karty początkowych Pomocników



5 kart początkowych Zamówień



2 karty Orzechowych Zamówień

- 10 **Wybierz jednego Pomocnika**, a pozostałych odrzuć. Połóż wybranego Pomocnika w lewym górnym pokoju twojego Warsztatu i zapłać jego koszt przedstawiony na karcie. (Nie możesz rozpocząć gry bez Pomocnika).
- 11 **Wybierz 2 początkowe Zamówienia** i trzymaj je na ręce. **Zachowujesz również oba Orzechowe Zamówienia.** Z tych 4 kart wybierz 1 i połóż ją obok swojej planszy. Za każdym razem, gdy dokładasz Zamówienie, dokładasz je w rzędzie zgodnym z ikoną w lewym górnym rogu karty.

Gracz Rozpoczynający: losowo wybierzcie Gracza Rozpoczynającego i przekażcie mu tę kartę. Ten gracz będzie rozpoczynał pierwszą turę każdej rundy przez całą grę. Gracze powinni zawsze grać w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



Rozgrywka

**Dobry stolarz ma wrażliwość ogrodnika, oko artysty,
witalność kowala i przenikliwość kupca.**

Przebieg rozgrywki

Gra rozgrywana jest w rundach, w których każdy z graczy wykonuje jedną turę, zaczynając od Gracza Rozpoczynającego. W twojej turze:

- 1** Twoje drzewa wzrastają, jeśli jakieś zasadziłeś. (Nie posiadacie drzew na początku gry, więc pominie ten krok w pierwszej turze).
- 2** Wybierasz jedną akcję z Koła Akcji i wykonujesz ją. Zawsze masz też możliwość zakupienia Akcji Dodatkowej i wykonania Darmowych Akcji. **Wszystkie z tych Akcji mogą być wykonane w dowolnej kolejności.**
- 3** Możesz kupić punkty.



Gracze zdobywają Borówki i punkty podczas swojej tury. Co około cztery rundy odbywa się specjalna Faza Przychodu, podczas której gracze zdobywają więcej Borówek oraz punktują zgodnie z planszą Przychodu.

Na koniec gry gracze będą punktować na wiele sposobów, w tym za Zamówienia Publiczne, Reputację i to, jak wiele Zamówień sfinalizowali.

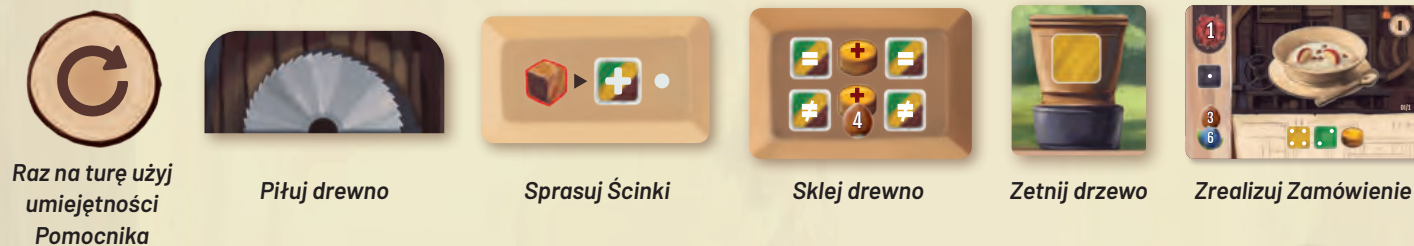
Przegląd Akcji

Kiedy wybierasz kafel Akcji, przesuwasz go do następnej ćwiartki Koła Akcji, co jest szczegółowo wyjaśnione na następnych stronach.



Darmowe Akcje

Darmowe Akcje mogą być wykonywane dodatkowo do Akcji wybranej z Koła Akcji. Możliwe jest wykonanie wielu Darmowych Akcji w swojej turze. Darmowe Akcje, wybrana Akcja i Akcja Dodatkowa, mogą być wykonane w dowolnej kolejności.



Akcja Dodatkowa: masz możliwość zakupienia jednej Akcji Dodatkowej w swojej turze. Zapłać trzy Lampiony i wybierz Akcję przedstawioną na dowolnym z siedmiu kafli Akcji. Twoja Akcja Dodatkowa nie powoduje przesunięcia kafela Akcji i nie daje dodatkowych premii przedstawionych na Kole Akcji.



Przegląd Koła Akcji

Praca, jeśli jest z własnego wyboru, może stać się zabawą.

W każdej swojej turze wybierasz jeden kafel Akcji. Za każdym razem gdy wybierasz kafel, przesuwasz go do następnej ćwiartki. Poniższy przykład przedstawia, jak to przebiega.

Gracz Rozpoczynający zacznie grę od wybrania jednego z 7 kafli Akcji. Wybrany kafel przesuwany jest z pierwszej ćwiartki i umieszczany na najdalszym polu kolejnej ćwiartki. Kafle zawsze przesuwane są zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara wokół Koła Akcji.



Kolejny gracz może wybrać dowolny kafel Akcji, nawet ten wybrany przez Gracza Rozpoczynającego, ale na potrzeby tego przykładu założmy, że gracze w pierwszych czterech turach wybrali tylko kafle z początkowej ćwiartki. W takim przypadku Koło Akcji może wyglądać jak poniżej.



Wszystkie 7 kafli jest nadal dostępnych do wyboru. Co więcej, dwie z tych Akcji oferują teraz premię. Jeśli wybierzesz kafel Akcji z miejsca, które oferuje premię, otrzymasz ją natychmiast.

Pamiętaj, że premie z ćwiartki początkowej zakryte są przez kafelek łuku. Ma to na celu przypomnienie, że premie nie mają zastosowania, gdy kafel Akcji wybierany jest po raz pierwszy. Gdy początkowa ćwiartka jest pusta, usunięcie kafelek łuku – premie w tej ćwiartce są teraz dostępne do końca gry.



Założmy, że wybierasz ten kafel i otrzymujesz premię 1 Borówkę. Kiedy przesuwasz kafel przez czarną strzałkę, musisz obrócić piłę.



Akcje w początkowej ćwiartce stają się teraz bardziej wartościowe. Gracz, który wybierze jeden z tych kafli, otrzymuje dodatkowo premię widoczną na pile. Zobaczmy co się stanie, gdy kolejny z graczy obróci piłę ponownie.



Teraz druga ćwiartka oferuje premię, niezależnie od premii z krawędzi koła. Dodatkowo premia z pierwszej ćwiartki jest większa. Zobaczmy, co się dzieje, gdy teraz weźmiemy kafel z pierwszej ćwiartki.



Kiedy przesuwasz kafel do ćwiartki, która ma luki pomiędzy innymi kafłami, traktujesz je tak, jakby były wypełnione – nie uzupełniasz ich kolejnymi kafłami.

W tym przypadku otrzymujesz 2 punkty i  albo  jako premię z piły. Jeśli ten kafel zostanie wybrany ponownie, gracz otrzyma znaczek Ścinek i znaczek Kleju z premii z krawędzi Koła oraz znaczek Ostrza Piły jako premię z danej ćwiartki.

Wybranie Zablockowanej Akcji



Kafle Akcji nie mogą zostać przesunięte do ćwiartki, która jest jedno okrażenie za nimi. Na przykład na powyższej ilustracji kafel, który został już przesunięty trzy razy, nie może zostać przesunięty ponownie, dopóki początkowa ćwiartka nie będzie pusta.

Różne Akcje Zamienne

Zawsze wybierasz i przesuwasz kafel i otrzymujesz premię, jeśli jakieś zapewnia. Istnieją jednak dwa sposoby na wykonanie innej Akcji niż ta, która pokazana jest na kafle.

- **Możesz wybrać, że otrzymasz 3 Borówki** zamiast wykonywania Akcji wybranego kafela. Jest to zawsze jakieś wyjście, jeśli nie będziesz mieć innego ruchu.
- **Możesz zapłacić 1 Lampion, aby wykonać Akcję z innego kafela** zamiast z tego, którego wybrałeś. Możesz to zrobić, jeśli bardzo potrzebujesz połączyć premię z jednego kafela z Akcją innego albo jeśli Akcja, której potrzebujesz, jest na zablokowanym kafle. Latarnia jednak nie może być tą, którą dostałeś z premii za wybranie danego kafela.

Podsumowanie

- Kafel zawsze przesuwany jest do przodu o jedną ćwiartkę (nigdy dwie).
- Jeśli kolejna ćwiartka jest pusta, kafel układany jest na najdalszym jej polu.
- Jeśli następna ćwiartka ma kafle, kafel przesuwa się przez puste pola i zatrzymuje się, gdy dotyka innego kafela.
- Gdy kafel przechodzi przez czarną strzałkę, należy obrócić piłę, aby zwiększyć premię za starsze ćwiartki.
- Kafel nie może zostać przesunięty przez czarną strzałkę jeśli ćwiartka, do której miałby trafić, nie jest pusta.

Akcje

Odnoszący sukcesy stolarz jest zawsze szczęśliwie zajęty.

Kup Drewno

Drewno używane do budowy produktów reprezentowane jest przez kości. Rozpoczynasz z 3 kośćmi, ale możesz kupić ich więcej. Kiedy wybierasz tę Akcję, możesz kupić jedną lub dwie kości z publicznego składu Drewna w rogu planszy Koła Akcji.



Koszt zależy od wartości i koloru kości. Aby kupić zieloną kość, zapłać tyle Borówek, ile wynosi wartość widoczna na kości. Żółta kość kosztuje 1 dodatkową Borówkę. Brązowa kość kosztuje 2 dodatkowe Borówki. Na przykład brązowa kość będzie kosztować 5 Borówek.

Po tym, jak kupisz drewno, rzuć kośćmi, aby zastąpić te, które zostały zabrane i umieść je na pustych polach w odpowiadających kościom kolorach.

Twój Stos Drewna: zdobyte kości układane są na wolnych polach w twoim Stosie Drewna. Masz tylko 6 pól. Każda dodatkowa kość musi zostać zużyta podczas twojej tury lub odrzucona na jej koniec.



Wymień kości



Oprócz publicznego składu Drewna, Forest ma również kwitnący rynek wymiany, który pozwala ci sprzedawać kości z Warsztatu albo kupić lub skorzystać z obu z tych możliwości.

Po pierwsze zdecyduj, czy chcesz sprzedać kości. Jeżeli tak, odłóż je do Banku i weź Borówki o wartości podwojonej liczby oczek na sprzedawanej kości plus dodatkowo o wartości wskazanej w cenniku.

Następnie zdecyduj, czy chcesz kupić . Jeżeli sprzedasz kość w pierwszym kroku, którą chcesz kupić, musi być w innym kolorze niż sprzedana. Kupujesz kość z Banku, a nie z publicznego składu Drewna, ale cena jest taka sama.

Przykład: Powiedzmy, że chcesz sprzedać . Otrzymujesz 6 Borówek za oraz 2 dodatkowe, ponieważ brązowe kości są warte +2, w sumie 8. Teraz możesz kupić albo (nie możesz kupić mniejszej wartości i nie możesz kupić brązowej kości). Powiedzmy, że interesuje Cię . Zapłać 7 Borówek i weź żółtą kość z Banku, ustaw ją na i połóż na swojej planszy.

Kup Materiały

Ta Akcja pozwala ci zakupić klej, ostrza piły, znaczniki Ścinek, które mogą zostać użyte do zmian wartości twoich kości, a czasami są wymagane do zrealizowania pewnych Zamówień. Koszt tych materiałów pokazany jest na planszy Koła Akcji.



Możesz dokonać jednego lub dwóch zakupów. Jeśli chcesz dokonać dwóch zakupów, kupowane Materiały muszą być różne. Na przykład możesz kupić 2 znaczniki Kleju i 3 znaczniki Ścinek za 4 Borówki, ale nie możesz kupić 5 znaczników Kleju.

Wybierz Zamówienia

Wzdłuż planszy Punktacji dostępne są cztery karty Zamówień. Ta Akcja pozwala ci wziąć 1 albo 2 z nich.



Najpierw wybierz 1 Zamówienie i przesun pozostałe karty w kierunku wskazanym przez strzałki tak, by puste miejsce znalazło się na początku rzędu. Uzupełnij puste miejsce nową kartą z talii. Następnie zdecyduj, czy chcesz drugą kartę. Jeśli tak, zapłać 3 Borówki, weź kartę i ponownie uzupełnij rząd.

Każde Zamówienie musisz natychmiast umieścić obok swojej planszy w rzędzie odpowiadającym ikonie w lewym górnym rogu karty. W jednym rzędzie może być wiele Zamówień.

Zamówienia obok twojej planszy mogą być realizowane jako Darmowa Akcja w dowolnym momencie twojej tury, nawet natychmiast po ich wybraniu, jeśli spełniasz wymagania. Zamówienia, które posiadasz nadal na ręce, nie mogą być umieszczane lub zrealizowane w tej chwili. (Będziesz je dokładać w czasie Fazy Przychodu). Szczegóły realizowania Zamówień opisano na stronie 14.

Wybierz Pomocnika

Wzdłuż planszy Punktacji dostępni są 4 Pomocnicy. Ta Akcja pozwala ci wziąć jednego z nich. Przesun pozostałe karty Pomocników w kierunku wskazanym przez strzałki tak, by puste miejsce znalazło się na początku rzędu. Uzupełnij puste miejsce nową kartą z talii.



Musisz natychmiast umieścić wybranego Pomocnika i opłacić jego koszt w Borówkach, pokazany w lewym górnym rogu karty (jeśli nie możesz opłacić kosztu, nie możesz wybrać tego Pomocnika).

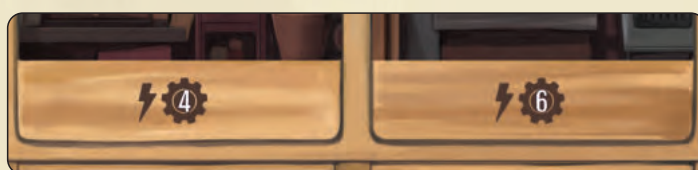
Umieść nowego Pomocnika na polu przylegającym do Pomocnika, który jest już umieszczony.



Kiedy umieszczasz Pomocnika, przesun swój znacznik na torze Przychodu Borówek albo torze Przychodu Orzechów, w zależności od przedstawionej ikony w prawym górnym rogu miejsca na którym umieściłeś Pomocnika. To zwiększa liczbę surowców, jaką otrzymasz w kolejnych Fazach Przychodu.



Kiedy umieszczasz Pomocnika na jednym z tych miejsc, otrzymujesz produkcję zależną od wskazanej liczby Pomocników. Produkcja u Pomocników pokazana jest na górze karty, obok ikony ⚙️.



Umiejętności Pomocników

Każdy Pomocnik ma swoją specjalną Umiejętność przedstawioną wzdłuż lewej krawędzi karty.



Umiejętności natychmiastowe używane są od razu po umieszczeniu Pomocnika na planszy. Oznacza to, że są używane raz na całą grę.



Umiejętności z tą ikoną mogą być używane raz na turę, wliczając turę, w której Pomocnik został umieszczony. Używanie Umiejętności jest Darmową Akcją.



Stałe Umiejętności automatycznie są wywoływane za każdym razem, gdy wykonujesz Akcję o określonym typie. Mogą one zmieniać tę Akcję, zwykle dając ci zniżkę kosztu lub premię do jej korzyści.

Dokładne opisy Umiejętności Pomocników zostały umieszczone w osobnym arkuszu pomocy.

Produkuj / Zasadź Drzewo

Za pomocą tej Akcji wybierasz jedną z dwóch opcji: zyskujesz produkcję od 2 różnych Pomocników w twoim Warsztacie albo zyskujesz produkcję od tylko 1 Pomocnika i Sadzisz Drzewo.



Dzięki drobnej pomocy magii Forest, możesz wyhodować Drzewa z drewna, które już posiadasz na swojej planszy. Wybierz jedną ze swoich kości do Zasadzenia.

Możesz zasadzić tylko albo . Jeśli twoja kość jest za duża (za wysoka liczba oczek), po prostu potnij ją na kawałki! Możesz na przykład podzielić na i , zasadzić (wziętą z Banku) i zatrzymać (kość, która była cięta) w swoim Stosie Drewna. Możesz też podzielić na i , zasadzić jedną w Doniczce, a drugą zatrzymać w swoim Stosie Drewna.

Uwaga: pocięcie w ten sposób kości zwykle wymaga kafelków Piłowania, ale w trakcie Akcji Sadzenia Drzewa, możesz pociąć kawałki do sadzenia bez używania piły.

Wzrost Drzewa

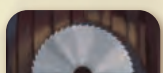
Na początku każdej twojej tury, zanim wybierzesz Akcję, każde z twoich drzew wzrasta o 2 oczka (ale nie wyżej niż). Zmieni wartości kości w Doniczkach, by pokazywały nową wartość.

W dowolnym momencie swojej tury możesz przesunąć kości z Doniczek do twojego Stosu Drewna. Możesz to zrobić nawet z kością, która nie miała jeszcze możliwości wzrostu. Jeśli kość dotrze do , musi zostać natychmiast przesunięta do Stosu Drewna.

Ulepsz Warsztat



Kiedy wybierasz tę Akcję, dodaj jedno z poniższych do swojej planszy.



kolejny kafelek
Piłowania



kolejny kafelek
Sprasowania



kafelek
Klejenia



kolejną Doniczkę

Doniczki

Doniczki używane są do wzrostu drzew. Zaczynasz z zieloną Doniczką. Możesz dodać kolejne Doniczki dzięki akcji Ulepszenia Warsztatu. Zapłać koszt w Borówkach w liczbie wskazanej na miejscu na Doniczki, a następnie umieść tam Doniczkę.



Do nowej Doniczki dołączone jest drzewko! Weź kość tego koloru z Banku, ustaw na i połóż na miejscu na Doniczce. Dodatkowo przesun swój znacznik na torze Przychodu Orzechów.

Doniczki muszą być układane w kolejności. Nie możesz dodać brązowej Doniczki, jeśli nie posiadasz jeszcze żółtej.



Kiedy masz już brązową Doniczkę, Akcja Sadzenia Drzewa zostaje ulepszona. Zamiast sadzenia Drzewa w jednej Doniczce, możesz użyć tej Akcji, aby posadzić dwa Drzewa w dwóch Doniczkach.

Kafelki Piłowania

Kafelki Piłowania używane są do cięcia drewna. Zaczynasz grę z jednym, ale warto jest mieć ich więcej. Możesz dodać kafelki Piłowania dzięki akcji Ulepszenia Warsztatu. Zapłać koszt w Borówkach w liczbie wskazanej na danym miejscu, a następnie umieść tam kafelek Piłowania. Dodatkowo przesun swój znacznik na torze Przychodu Orzechów.



Gdy kupujesz kafelek Piłowania po raz pierwszy, musisz umieścić go w tym miejscu. Odblokowuje to umiejętność przedstawioną poniżej kafełka. Od teraz, za każdym razem, gdy kupisz z publicznego składu Drewna lub za pomocą Akcji Wymiany, otrzymujesz zniżkę 2 Borówek. Dzieje się tak nawet jeśli kafelek Piłowania jest skierowany stroną z ku górze.



Drugi kafelek Piłowania, który kupisz, umieszczany jest tutaj. Oprócz postępu na torze Przychodu Orzechów dodatkowo przesuwasz się o 2 pola na torze Reputacji.

Kafelki Sprasowania

Kafelki Sprasowania dają ci możliwość wydania znaczników Ścinek w celu zwiększenia wartości kości, co zostało wyjaśnione w dalszej części tej strony. Zaczynasz grę z jednym, ale dzięki akcji Ulepszenia Warsztatu możesz dodać kolejne. Zapłać koszt w Borówkach, a następnie przesunij się na torze Przychodu, jak wskazano. Kafelki Sprasowania dodawane są w kolejności od góry do dołu.



Rozpoczynasz grę z tym kafelkiem Sprasowania. Zajmuje on najwyższe miejsce. Może być użyty do zwiększenia wartości kości o 1.



Kiedy kupisz ten kafelek, trafia on na środkowe miejsce. Pozwala zwiększyć wartość kości o 1 albo 2.



Jeśli posiadasz już dwa kafelki Sprasowania, możesz kupić także ten. Pozwala zwiększyć wartość dowolnej kości o 1 do 4.

Kafelek Klejenia



Ten kafelek pozwala ci używać znaczników Kleju, aby skleić ze sobą dwie kości. Za pomocą akcji Ulepszenia Warsztatu możesz je dodawać na swoją planszę. (Nie jest to kafelek sprasowania i możesz dodać go, nawet jeśli nie dodałeś jeszcze kafelków Sprasowania).



Zapłać 4 Borówki i przesunij się o jedno pole na torze Przychodu Borówek oraz na torze Przychodu Orzechów.

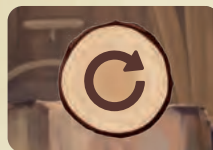
Akcje Darmowe

**Cięte na miarę: zrobione na Zamówienie.
Precyzja prowadzi do jakości.**

Poza Akcją wybraną z Koła Akcji (oraz poza twoją Akcją Dodatkową, jeśli jakaś została zakupiona), możesz wykonać dowolną liczbę Darmowych Akcji w dowolnej kolejności. Darmowe Akcje to:

- Użyj umiejętności Pomocnika
- Sklej drewno
- Piłuj drewno
- Zetnij drzewo
- Sprasuj Ścinki
- Zrealizuj Zamówienie

Umiejętności dostępne raz na turę



Umiejętność Pomocnika z tą ikoną może zostać użyta raz w czasie twojej tury. Umiejętności zostały szczegółowo opisane na arkuszu pomocy.

Piłowanie drewna

Żeby upiłować drewno:

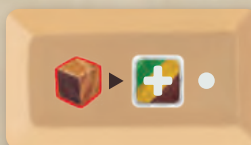
1. Wybierz dowolny kafelek piłowania w twoim Warsztacie i obróć go na stronę z . Będzie on niedostępny do następnej Fazy Przychodu.
2. Wybierz dowolną ze swoich kości, która nie jest . Może być w dowolnym kolorze.
3. Weź kość o tym samym kolorze z Banku. Pierwsza kość, którą weźmiesz, reprezentuje cięcie wykonane kafelkiem piłowania. Jeśli weźmiesz więcej kości, otrzymasz więcej cięć. Musisz zapłacić 1 znacznik Ostrza Piły za każde dodatkowe cięcie.
4. Ustaw swoją wybraną kość i kość z Banku na nowe wartości, które w sumie dadzą pierwotną wartość wybranej kości.

Przykład: Jeśli masz , możesz ją pociąć na albo , używając kafelka Piłowania. Jeśli wydasz znacznik Ostrza Piły, możesz dokonać jedno dodatkowe cięcie, aby otrzymać albo .
Możesz otrzymać , jeśli wydasz 3 znaczniki Ostrza Piły.

Sprasowanie Ścinek

Aby Sprasować Ścinki:

1. Zwróć znaczniki Ścinek do Banku.
2. Wybierz jeden z kafelków Sprasowania z twojego Warsztatu i obróć go na stronę z .
3. Wybierz jedną z twoich kości i zwiększ jej wartość o wartość przedstawioną na kafelku Sprasowania (nie możesz zwiększyć wartości kości powyżej).



Zapłać 1 ,
aby zwiększyć o 1.



Zapłać 1 ,
aby zwiększyć o 1 albo 2.



Zapłać 1 ,
aby zwiększyć o 1, 2, 3 albo 4.



przypomina, że kafelek został wykorzystany i nie może zostać użyty, aż do następnej Fazy Przychodu.

Klejenie Drewna

Aby skleić drewno:

1. Zwróć znacznik Kleju do Banku.
2. Wybierz dwie ze swoich kości, których suma wartości oczek wynosi  lub mniej.
3. Ustaw jedną kość na sumę dwóch, a drugą zwróć do Banku. (Jeśli kości są różnych kolorów, sam wybierasz, który kolor zatrzymasz).
4. Jeśli dwie kości mają różne kolory, natychmiast zdobywasz 4 punkty. (Przesuwasz znacznik na planszy Punktacji, nie na torze Przychodu Orzechów).
5. Odwróć swój kafelek Klejenia na stronę z .

 przypomina, że kafelek został wykorzystany i nie może zostać użyty aż do następnej Fazy Przychodu.



Rząd początkowy

Nagroda za zrealizowanie Zamówienia



Wymagane kości i znaczniki

Jeśli posiadasz zasoby przedstawione na którymkolwiek z Zamówień, możesz je zrealizować. Aby to zrobić:

1. Zwróć wymagane kości i znaczniki do Banku. Kości muszą pasować zarówno kolorem, jak i wartością (muszą być dokładnie takie same).
2. Weź nagrodę przypisaną do Zamówienia.
3. Otrzymaj nagrodę lub opłać karę odpowiadającą rzędowi, w którym znajduje się Zamówienie.
4. Zatrzymaj zrealizowane Zamówienie zakryte obok swojej planszy (aby utrzymać porządek w swoim obszarze gry, możesz trzymać je w stosie z innymi zrealizowanymi Zamówieniami, ale jeśli ktoś zapyta o ich liczbę, musisz odpowiedzieć zgodnie z prawdą).

Żeton ponownego użycia kafelka:

Niektórzy Pomocnicy i Zamówienia mogą zapewnić ci z Banku żeton ponownego użycia kafelka. Jako darmową Akcję możesz wydać ten żeton (oddać go to Banku), aby użyć kafelka Piłowania, Sprasowania lub Klejenia, który jest zakryty (z widocznym .



Ścinanie Drzewa

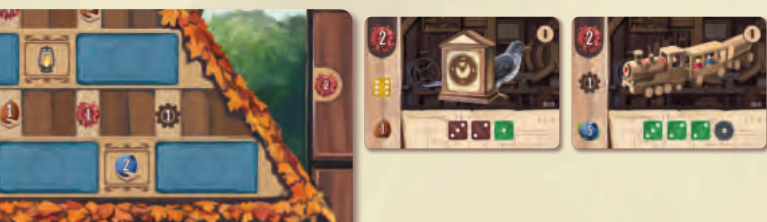
Jako Darmową Akcję możesz przenieść kość ze swojej Doniczki do swojego stosu Drewna. Jeśli kość osiągnie , natychmiast przenoszona jest do stosu Drewna.

Drzewa i Drewno

Kość w Doniczce to Drzewo, a każda inna kość to Drewno. Akcje i Umiejętności, które pozwalają ci zmieniać wartości na kościach, zwykle odnoszą się tylko do kości, które nie są w Doniczkach.

Realizowanie Zamówień

Na początku gry dostępne masz jedno Zamówienie, kolejne zdobywasz w pierwszych trzech Fazach Przychodu. Możesz również zdobyć i położyć Zamówienia dzięki użyciu akcji Składania Zamówień. Kiedy Zamówienie jest złożone, trafia ono obok twojej planszy w odpowiednim rzędzie z ikoną pasującą w lewym górnym rogu karty. W jednym rzędzie może być wiele Zamówień.

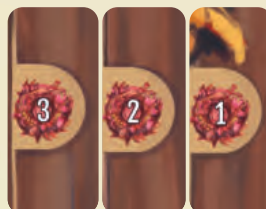


Przykład: Aby zrealizować to Zamówienie, potrzebujesz ,  i znacznika Ścień . Zwróć je do Banku i zyskaj 2 znaczniki Kleju i 4 Borówki. Ponieważ Zamówienie jest w rzędzie z 1 Borówką, dodatkowo otrzymujesz 1 Borówkę. Zatrzymaj zrealizowane Zamówienie obok swojej planszy. Otrzymasz za nie punkty na koniec gry.



Nagrody i kary danych rzędów

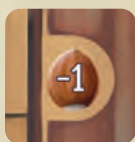
Podczas każdej Fazy Przychodu nieukończone Zamówienia przesuwane są o jeden rząd w dół. Zmniejsza to nagrodę, którą otrzymujesz, a może się nawet zamienić w karę.



Jeśli zrealizujesz Zamówienie w jednym z trzech górnych rzędów, przesuwasz się o 1, 2 albo 3 miejsca na torze Reputacji, w zależności od danego rzędu. Dzięki temu możesz zdobyć wiele punktów na koniec gry.



Realizowanie Zamówień w rzędzie Borówek daje ci 1 Borówkę.



Jeśli Zamówienie spadło na sam dół, jesteś daleko od zaplanowanego harmonogramu i stracisz jeden punkt (na planszy Punktacji), gdy je Zrealizujesz. Ale nadal jest to lepsze niż niezrealizowanie Zamówienia.



Zamówienia, które powinny spaść poniżej najniższego rzędu oraz te niezrealizowane, na koniec gry dają surową karę: odrzuć te Zamówienia i cofnij się o 2 pola na torze Reputacji.

Kary nie do zapłacenia: Jeżeli kara miałaby spowodować, że spadniesz poniżej pola startowego na torze Reputacji lub na planszy Punktacji, po prostu zostaw swój znacznik na polu początkowym.

Orzechowe Zamówienia i Publiczne Zlecenia



Na początku gry otrzymujesz 2 Orzechowe Zamówienia. Podobnie jak 2 pozostałe karty Zamówień na twojej początkowej ręce, zostaną one umieszczone obok twojej planszy - albo jako twoje pierwsze Zamówienie, albo jako Zamówienie podczas Fazy Przychodu.



Orzechowe Zamówienia mają specjalne nagrody, które nie występują na innych kartach - ta ikona reprezentuje możliwość zrealizowania Zlecenia Publicznego.



Na początku gry, obok planszy Koła Akcji, umieszczane były Publiczne Zlecenia. Kiedy zrealizowałeś jedno z nich, **połóż na nich swój znacznik**. Więcej graczy może zrealizować to samo Zlecenie Publiczne w tej samej rundzie. Jednak, gdy runda się skończy, nikt więcej nie może zrealizować tego Zlecenia. Zrealizowane Zlecenia powinny być usunięte z rzędu na koniec rundy, aby przypominało to, że inni gracze nie mogą ich już zrealizować. Trzymajcie je w miejscu, gdzie gracze, którzy je zrealizowali, będą mogli w łatwy sposób je sprawdzić i pamiętać o nich na koniec gry.

Będą one punktować podczas końcowego podliczania punktów (zwykle będzie tylko jeden gracz ze zrealizowanym Publicznym Zleceniem, wtedy może trzymać je obok swojej planszy).

Jeśli zrealizujesz Orzechowe Zamówienie, ale nie chcesz (albo nie możesz) zrealizować Publicznego Zlecenia, możesz zamiast tego otrzymać punkty i Borówki.

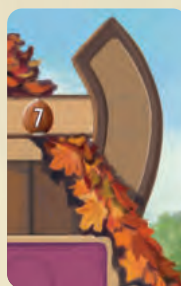
Narzędzia na Poddaszu



Narzędzia to prostokątne żetony, które możesz zdobyć na różne sposoby.



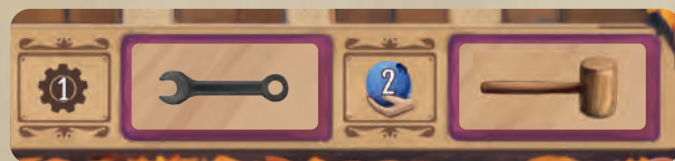
Kiedy zdobywasz Narzędzie, natychmiast połóż je na pustym polu swojego Poddasza. Na początku gry dostępne są tylko miejsca w dolnym rzędzie. W momencie, gdy wypełnisz 2 sąsiadujące pola w dolnym rzędzie, pole powyżej staje się dostępne. To samo dotyczy najwyższego rzędu, który jest niedostępny, dopóki dwa środkowe pola nie zostaną wypełnione.



Jedynym wyjątkiem od zasad budowy tej piramidy są dwa miejsca na końcu górnego rzędu - stają się one dostępne, gdy pola sąsiadujące są wypełnione.

Kiedy kładziesz Narzędzie na polu, sprawdź każde sąsiadujące miejsce. Jeśli to miejsce ma Narzędzie innego typu, otrzymujesz nagrodę przedstawioną pomiędzy tymi miejscami.

Przykład: Powiedzmy, że miałeś już umieszczony młotek, a teraz umieszczasz klucz, jak pokazano poniżej. Ponieważ są to 2 różne narzędzia, natychmiast otrzymujesz nagrodę pokazaną pomiędzy nimi: przesuwasz się o 2 pola na torze Przychodu Borówek.



Później w trakcie gry otrzymujesz kolejny klucz. Musisz położyć go natychmiast. Możesz położyć go na dowolnym pustym polu dolnego rzędu. Wybierasz natomiast, że położysz go w drugim rzędzie. Tylko jedno pole drugiego rzędu jest dostępne, więc kładziesz klucz jak pokazano poniżej. Klucz jest innym narzędziem niż młotek poniżej, więc otrzymujesz nagrodę pokazaną pomiędzy nimi - produkcję od jednego ze swoich Pomocników. Nie otrzymujesz Reputacji, ponieważ narzędzia po obu stronach tej nagrody są takie same.



Tury, Rundy i Faza Przychodu

Na każdą rzecz przychodzi sezon.

Koniec Tury

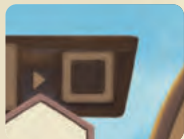
Na koniec tury, po wykonaniu wszystkich Akcji, możesz kupić punkty. Następnie musisz uporządkować swój Stos Drewna.

Marketing

Na koniec tury masz możliwość przesunięcia się o jedno pole na torze Marketingu. Aby to zrobić, zapłać wskazaną liczbę Borówek i zdobądź wskazaną liczbę punktów. Następnie przesun swój znacz-
nik o jedno pole do przodu.



Nie musisz przesuwac się po Torze Marketingu w każdej swojej turze. Pamiętaj jednak, że dalsze pola są warte dużo punktów, więc stały postęp na tym torze będzie nagradzany.



Jeśli jesteś już na ostatnim polu, nie przesuwasz się dalej, ale nadal możesz kupić 11 punktów za 12 Borówek na koniec każdej swojej tury.

Stos Drewna

Posiadasz 6 miejsc na drewno na swojej planszy. W trakcie swojej tury możesz posiadać dowolną liczbę kości, ale na koniec tury możesz zatrzymać tylko 6, pozostałe zwróć do Banku. Drzewa w Doniczkach nie wliczają się do tego limitu, ale pamiętaj, że musisz przesunąć Drzewo do swojego stosu Drewna, gdy osiągnie wartość .



Koniec rundy

Runda kończy się, gdy każdy z graczy wykona swoją turę. Przesuń znacz-
nik Rundy na kolejne pole. Zazwyczaj kolejne pole oznacza nową rundę, którą zaczyna Gracz Rozpoczynający.

Faza Przychodu



Po niektórych rundach następuje Faza Przychodu, której kroki przedstawiono na planszy Koła Akcji.

1. Gracze przesuwają swoje Zamówienia w dół do następnego rzędu. Jeżeli jakiegokolwiek Zamówienie przesunie się poniżej najniższego rzędu, gracze odrzucają je i płacą karę.
2. Każdy gracz musi położyć jedno nowe Zamówienie ze swojej ręki (w czwartej Fazie Przychodu gracze nie będą mieli kart Zamówień na ręce, więc pomini ten krok).
3. Każdy gracz otrzymuje Borówki równe wartości wskazanej przez znacz-
nik na torze Przychodu Borówek oraz punkty równe wartości wskazanej przez znacz-
nik na torze Przychodu Orzechów.
4. Gracze odwracają wykorzystane kafelki Sprasowania, Klejenia i Piłowania.
5. Po rundzie 4 i 10 (11) odrzućcie Pomocników i Zamówienia z miejsc oznaczonych X i przesuniecie pozostałe karty zgodnie ze wskazaniem strzałek.
6. Uzupełnijcie puste miejsca nowymi Pomocnikami i Zamówieniami.

Po Fazie Przychodu przejdźcie do następnej rundy, dopóki nie nastąpi zakończenie gry.

Talie końcowe

Podczas Fazy Przychodu po rundzie 8, zamiast standardowego odrzucania Pomocników i Zamówień, odrzućcie wszystkie karty leżące obok planszy punktacji oraz obie talie. Zastąpcie je taliami końcowych Pomocników i końcowych Zamówień, następnie odkryjcie po 4 nowe karty dla każdej z talii. Te talie będą używane już do końca rozgrywki.



Tory Przychodu, Punktów i Reputacji

Odnoszący sukcesy stolarze chętnie przyjmą nawet najdrobniejsze zadania – naprawiają krzesła, rzeźbią łyżki, szlifują i polerują kije od mioteł – ponieważ te codzienne czynności zapewniają stały dochód, który wspiera ich przez tygodnie spędzane na bardziej wymyślnych pracach.

Plansza Przychodu podzielona jest na 3 Tory. Postępy na tych Torach można zdobywać na różne sposoby w swojej turze. Niektóre postępy mogą dostarczyć ci dodatkowe nagrody.



Za każdym razem, gdy któryś z twoich znaczników Przychodu przekroczy tę linię, otrzymujesz jedno, wybrane przez siebie Narzędzie. Dodaj je natychmiast na swoje Poddasze.



Za każdym razem, gdy któryś z twoich znaczników Przychodu przekroczy tę linię, otrzymujesz 3 punkty.

Kafelki toru Reputacji

Na początku gry na torze Reputacji umieszczone zostały 2 kafelki, zależne od liczby graczy biorących udział w rozgrywce.

Gracze przesuwający się na Torze Reputacji mogą zdobywać nagrodę, docierając do pola z kafelkiem.



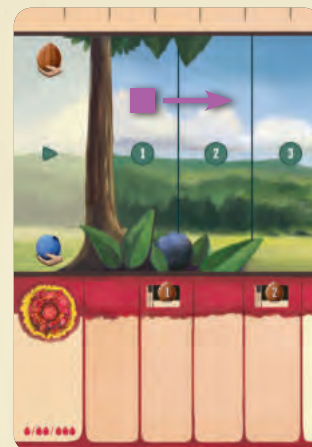
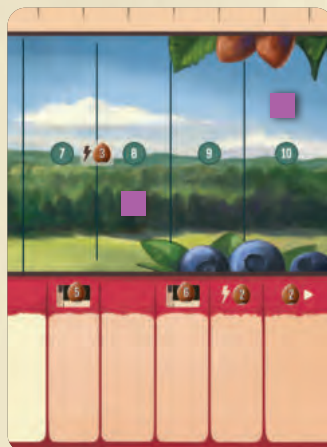
W grze czteroosobowej: Pierwszy gracz, który dotrze do tego kafelka, otrzymuje nagrodę pokazaną na górze, drugi gracz otrzymuje nagrodę środkową, trzeci gracz otrzymuje najniższą, a ostatni gracz nie otrzymuje nic. Gracze, którzy dotrą do danego kafelka lub przekroczą go w tej samej rundzie, otrzymują tę samą nagrodę. Na przykład: jeśli inny gracz jako pierwszy dotrze do kafelka, ale ty również to zrobisz w tej samej rundzie, oboje otrzymujecie górną nagrodę. Kolejny gracz, który dotrze do tego kafelka będzie trzeci, więc zdobędzie dolną nagrodę (chyba że dotrze do niego w tej samej rundzie).

W grze dwuosobowej: Dostępna jest tylko środkowa nagroda z kafelka dla 2 i 4 graczy. Pierwszy gracz, który dotrze do kafelka, otrzyma środkową nagrodę, drugi gracz nie otrzyma nic, chyba że dotrze do kafelka w tej samej rundzie.

W grze trzyosobowej: Pierwszy gracz zdobywa górną nagrodę, drugi zdobywa dolną, a trzeci nie zdobywa nic. Pamiętajcie jednak, że gracze, którzy dotrą do kafelka w tej samej rundzie, otrzymują tę samą nagrodę.

Koniec Toru

Twój Przychód może przekroczyć 10. Jeśli miałbyś przesunąć swój znacznik poza tor Przychodu Borówek lub Orzechów, pozostaw swój znacznik na polu 10 i dodaj nowy na polu 1. Od tego momentu przesuwać będziesz tylko ten nowy znacznik. Niestety nie zdobywasz ponownie nagród (Narzędzi i 3 punktów) za przekroczenie odpowiednich pól.



Podobnie możesz zdobywać więcej niż 50 punktów. Kiedy dotrzesz do 50 punktów, połóż swój znacznik na polu 50 obok toru Punktacji, a swój nowy znacznik połóż na 0. Jeżeli zdobędziesz więcej punktów, to na torze są również pola 100 oraz 150.



Jeśli twój znacznik miałby przejść poza planszę na torze Reputacji, zostaje on na ostatnim polu i otrzymujesz 2 punkty. Jeśli miałby przekroczyć o więcej niż 1 pole, otrzymujesz 2 punkty za każde z tych pól.

Zakończenie gry

Drzewa upadają... ich drewno gnieje. Zaprawdę powiada się, że nic nie trwa wiecznie. Mimo wszystko, dzięki wysokiej jakości obróbki drewna, może ono służyć wielu pokoleniom.

Końcowa Faza Przychodu

Gra kończy się Końcową Fazą Przychodu, jak pokazano na planszy Przychodu. Wszyscy gracze pozostaną bez kart na ręce, więc możecie pominąć krok dokładania Zamówienia.

Punktacja końcowa

Do punktów, które zdobyliście w trakcie gry, dodajcie również punkty zdobyte na jej koniec, po zakończeniu ostatniej Fazy Przychodu.

1. Zdobądź punkty przedstawione na Publicznych Zleceniach, które zrealizowałeś (nawet jeśli ktoś jeszcze zrealizował to samo Publiczne Zlecenie w tej samej rundzie, nadal otrzymujesz pełną nagrodę z tego Zlecenia).
2. Zdobądź punkty za rzeczy, które ci zostały: dodaj liczbę oczek wszystkich swoich nieużytych kości, wartości twoich Borówek oraz liczbę pozostałych znaczników Ścinek, Kleju i Ostrza Piły. Za każde 10 otrzymujesz 1 punkt.

Przykład: powiedzmy, że masz  w swoim Stosie Drewna i  w swojej Doniczce, 6 Borówek, 2 znaczniki Kleju i 1 znacznik Ścinek. W sumie daje to: $3 + 5 + 6 + 2 + 1 = 17$. Dzieląc to przez 10 i zaokrąglając w dół, otrzymujesz 1 punkt.

3. Za każde Zamówienie, które nadal pozostaje obok twojej planszy, otrzymujesz karę pokazaną poniżej dolnego rzędu: cofasz się o 2 pola na torze Reputacji.



4. Za każde zrealizowane Zamówienie w trakcie rozgrywki otrzymujesz punkty o wartości wskazanej przez twój znacznik na torze Reputacji.

Przykład: jeśli na koniec gry twój znacznik Reputacji jest na tym polu, będziesz otrzymywać 5 punktów za każde zrealizowane Zamówienie. Na przykład za zrealizowanie 4 Zamówień otrzymasz 20 punktów. Jeśli przesuniesz się o jeszcze jedno pole, to każde z twoich Zamówień będzie warte 6 punktów, co jest wartością maksymalną.



Zwycięstwo

Profesjonalni stolarze zachwycają się swoimi osiągnięciami, nawet jeśli podziwiają umiejętności innych. Stolarstwo to powołanie, nie rywalizacja.

Jednak gra Woodcraft to **jest** rywalizacja, więc gracz z największą liczbą punktów zwycięża. Jeżeli gracze remisują, to gracz który był najdalej od Gracza Rozpoczynającego wygrywa rozgrywkę (zatem Gracz Rozpoczynający zawsze przegrywa remis).

Zasady Rozgrywki Jednoosobowej

Gdy Twój sklep jest pełny, ciesz się towarzystwem swoich pomocników i klientów. Kiedy twój sklep jest pusty, ciesz się samotnością, ponieważ jest to okazja, aby naprawdę skoncentrować się na swoim rzemiośle.

W rozgrywce jednoosobowej możesz skupić się na twoich własnych celach, nie martwiąc się punktami innych graczy. Talia kart do rozgrywki jednoosobowej używana jest w celu poruszania się Koła Akcji i zapewnienia nowych możliwości, podczas gdy wykonujesz zadania, które sobie wyznaczyłeś.

Przygotowanie do gry

Przygotuj plansze tak samo, jak w rozgrywce dwuosobowej. Potrzebujesz planszy Gracza tylko dla siebie.

Liczniki Czasu

Potrzebujesz także 3 znaczniki w nieużywany przez ciebie kolorze. Połóż jeden na polu 10 i jeden na polu 13 na torze Rund. Używa się ich dla przypomnienia, że na początku tych rund jedno niezrealizowane Publiczne Zlecenie zostanie usunięte.



Trzeci znacznik połóż na polu początkowym toru Reputacji. Dzięki temu będziesz miał się z kim ścigać o kafelki Reputacji.



Talia do rozgrywki jednoosobowej

Potasuj talię do rozgrywki jednoosobowej i umieść ją zakrytą (rewersiem do góry) w miejscu łatwo dostępnym.

Jesteś gotowy do rozgrywki!

Runda

Każda runda wygląda następująco:

1. Wykonujesz swoją turę.
2. Odkrywasz kartę z wierzchu talii do rozgrywki jednoosobowej, rozpatrujesz jej efekt i odrzucasz ją.
3. Przesuwasz znacznik Rundy.

Gdy talia do rozgrywki jednoosobowej się wyczerpie, potasuj jej stos kart odrzuconych i utwórz nową talię.

Karty do rozgrywki jednoosobowej

pierwszy
kafel do
przesunięcia



drugi
kafel do
przesunięcia

karty do odrzucenia

Większość tych kart przedstawia dwa kafle Akcji. Przesuń dwa kafle w pokazanej kolejności, tak jakby dwóch graczy je wybrało przed twoją kolejną turą (ale nie martw się o premię dla wirtualnych graczy – nie otrzymują ich).

Następnie rozpatrz efekt przedstawiony na dole karty, o ile taki jest.



Usuń wskazane karty Zamówień leżące obok planszy, następnie uzupełnij rząd według standardowych zasad.



Usuń wskazane karty Pomocników leżące obok planszy, następnie uzupełnij rząd według standardowych zasad.



Usuń wskazane kości z publicznego składu Drewna. Przerzuć je i uzupełnij publiczny skład Drewna.



Ta karta przesuwaa tylko jeden, wskazany kafel Akcji. Należy również przesunąć znacznik w nieużywanym przez ciebie kolorze o 1 pole na torze Reputacji.

Ta karta przesuwaa tylko jeden kafel Akcji, ten który leży najbardziej z tyłu. Oznacza również, że należy przesunąć znacznik w nieużywanym przez ciebie kolorze o 2 pola na torze Reputacji.



Rzadki przypadek szczególny: jeśli karta prosi cię o przesunięcie kafla, którego nie można przesunąć dalej, zignoruj ten ruch i rozpatrz pozostałą część karty (na przykład, jeśli karta każe ci usunąć Zamówienia, usuwasz je, nawet jeśli kafel Wybór Zamówienia nie może zostać przesunięty). Jeśli rozpatrzenie karty nie przeniosło żadnego kafla Akcji (ponieważ przedstawia tylko jeden kafel lub drugi kafel również nie może zostać przeniesiony), dobierz nową kartę i również ją rozpatrz.
Po twojej turze, karta do rozgrywki jednoosobowej musi przesunąć co najmniej 1 kafel Akcji.

Kafelki toru Reputacji

Używasz kafelek toru Reputacji z rozgrywki dwuosobowej. Gdy twój znacznik dotrze do pola z kafelkiem na torze Reputacji, natychmiast go zabierz i zdobądź nagrodę tak, jak w rozgrywce dwuosobowej. Jeśli znacznik w nieużywanym przez ciebie kolorze dotrze do tego kafełka pierwszy, usuń ten kafelek z toru – nie zdobędziesz już tej nagrody.

Zlecenia Publiczne

Na początku rundy 10 i 13 (dwie rundy, które zostały oznaczone podczas przygotowania rozgrywki) usuń jedno, losowe, niezrealizowane Zlecenie Publiczne. Te zlecenie nie będzie już dla ciebie dostępne. (Jeśli nie ma niezrealizowanych Zleceń, nic się nie dzieje – poza tym, że możesz sobie pogratulować, że je zrealizowałeś zanim przepadły).

Punktacja

Naszym zdaniem 110 punktów to dobry wynik w grze jednoosobowej, a 140 jest wspaniały.

Pamiętaj, że liczba punktów, które można zdobyć, zależy w pewnym stopniu od tego, ile pomocnych premii stworzy dla ciebie talia solo na Kole Akcji. Do pewnego stopnia jest to losowe, ale możesz też wiele zaplanować.

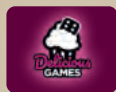
Skrót Zasad

- **Przygotowanie:** użyj 5 Zleceń Publicznych w grze czteroosobowej, 4 w grze trzyosobowej i 3 w rozgrywce dwuosobowej lub jednoosobowej.
- **Zasoby początkowe:** Zaczynasz z 12 Borówkami oraz 2 Lampionami w grze czteroosobowej albo z 1 Lampionem w każdym innym wariantcie.
- **Karty początkowe:** Dobierz 3 Pomocników, 5 Zamówień Początkowych, 2 Orzechowe Zamówienia. Zapłać, aby umieścić 1 Pomocnika. Zatrzymaj 2 Zamówienia Początkowe i oba Orzechowe Zamówienia – umieść jedną z tych 4 kart w grze.
- **Akcje** mogą być wykonywane w dowolnej kolejności. Możesz nawet przesunąć kafel Akcji, zdobyć nagrody za jego wybranie, a następnie wykonać Akcję Dodatkową i Darmowe Akcje przed wykonaniem Akcji przedstawionej na wybranym kafli.
- Zamiast wykonywać Akcję z wybranego kafela, możesz dobrać 3 Borówki.
- Zamiast wykonywać Akcję z wybranego kafela, możesz zapłacić 1 Lampion, aby wykonać Akcję dowolnego kafela. Jednak Lampion nie może być tym, który dostałeś z premii za wybranie danego kafela.
- Możesz zakupić tylko 1 Akcję Dodatkową na turę. Kosztuje to 3 Lampiony. Twoja Akcja Dodatkowa nie przesunę kafela Akcji i nie daje bonusów z Koła Akcji.
- Podczas swojej tury możesz posiadać dowolną liczbę kości, nie musisz ich odrzucać do limitu przed zakończeniem tury.
- Gdy wykonujesz Akcję Wymiany Kości, użyj kości z Banku, a nie z planszy Koła Akcji.
- Kiedy używasz obu możliwości Akcji Wymiany kości, kupowana kość musi być innego koloru niż kość, którą sprzedasz.
-  **Ikony** z dłońmi odnoszą się do postępu na torach Przychodu (a nie do otrzymywania natychmiastowych punktów czy Borówek).
- Jeżeli **Pomocnik** daje ci stałą Umiejętność, działa ona za każdym razem, gdy wykonujesz daną Akcję, niezależnie od tego czy wybrałeś ją z Koła Akcji, kupiłeś jako Akcję Dodatkową, czy zdobyłeś w jakikolwiek inny sposób.
- Kiedy **spraszujesz** drewno, używasz znaczników Ścinek i kafelków Sprasowania. Podobnie, gdy **kleisz** drewno, musisz użyć znacznika Kleju oraz kafelka Klejenia.
- Aby **upiłować** drzewo, potrzebujesz tylko kafelka piłowania, aby piłować raz, ale możesz dokonać większej liczby cięć poprzez wydanie znacznika Ostrza Piły, za każde dodatkowe cięcie.
-  Ten prostokątny **żeton jest Narzędziem**, a nie znacznikiem Ostrza Piły czy kafelkiem Piłowania. Jest używany na Poddaszu, nie może być użyty do cięcia kości.
- Twój **Przychód** może przekroczyć 10, a twoje **punkty** mogą przekroczyć 50.
- Materiały w grze są Nielimitowane. Jeśli jakiś zasób lub kość się skończy, zamień je innym, pasującym elementem.
- Jeśli powinieneś otrzymać żeton Narzędzia, którego już nie ma w Banku, weź wybrany dowolny żeton Narzędzia.

Twórcy

Testerzy: Sophie Barocas, Chaeha Im, Brandon Dannenhoffer, Savvy Jones, Trevor Bunce, Pelle Hall, Jonathan Jungck, Mackenzie Jungck, Nicolas Campos, Andrew Lehr

Katka, Vojta, Kája Suchých, Michal Peichl, Dana, Roland, Jindra, Jirka Bauma, Láda Smejkal, Ondra Demel, Dan Frejek, Roman, Robert Tuharský, Honza Koláček, Miloš Procházka, Michal Miler, Jirka, Eva, Helena i inni uczestnicy wydarzeń z grami planszowymi organizowanych przez kluby Fenix i Pražské doupě, Alladjek, Oscar, Spartik, Ken Hill, Pepa i Monika Vavřinovi i inni testerzy obecni w klubie CAVENU, uczestnicy wydarzeń w Malenovice, w Svět deskových her in Prague, Rumun, Monika, Leontýnka oraz uczestnicy wydarzeń w Kaprálov mlyn.



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
Wszystkie prawa zastrzeżone

Autorzy: Ross Arnold, Vladimír Suchý

Projekt graficzny i ilustracje:
Michal Peichl

Produkcja: Kateřina Suchá

Zasady: Jason Holt

Wersja polska: Zespół Portal Games

Tłumaczenie: Damian Mazur

Skład: Bartosz Makświej

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 nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Ikonomia



Otrzymujesz 3 Borówki.



Koszt 2 Borówek.



Zniżka 1 Borówki.



Przesuń znacznik o 2 pola na torze Przychodu Borówek.



Otrzymujesz 2 punkty.



Tracisz 1 punkt (chyba że masz 0).



Przesuń znacznik o 2 pola na torze Przychodu Orzechów.



Przesuń znacznik o 1 pole na torze Reputacji.



1 znacznik Ostrza Piły.



1 znacznik Kleju.



1 znacznik Ścinek.



1 żeton Lampionu.



Kość w konkretnym kolorze i o wskazanej wartości.



Kość w jednym ze wskazanych kolorów o wskazanej wartości.



Kość w dowolnym kolorze o wskazanej wartości.



Kość o dowolnym kolorze i wartości.



Otrzymujesz żeton wskazanego Narzędzia.



Otrzymujesz jeden dowolny żeton Narzędzia.



Otrzymujesz 1 żeton ponownego użycia kafelka. Może być użyty do ponownego użycia kafelków Piłowania, Sprasowania albo Klejenia.



Otrzymujesz produkcję z maksymalnie 4 swoich Pomocników.



Efekt natychmiastowy.



Umiejętności dostępne raz na turę.



Efekt, który uruchamia się za każdym razem, gdy zostanie spełniony określony warunek.



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nierzadko 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 często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/woodcraft/>