

Alexander Pfister

# GREAT WESTERN TRAIL



*Nowa Zelandia*

*Instrukcja*



*Kia ora, witamy w Great Western Trail Nowa Zelandia!*

*Pod koniec XIX wieku stałeś się posiadaczem gospodarstwa rolnego (owczarzem) znajdującego się na Wyspie Południowej (Te Wai Pounamu), czyli największej z wysp Nowej Zelandii. Przez ostatnie lata Twoja rodzinna farma rozwijała się dzięki zróżnicowaniu ras owiec i zwiększaniu wartości ich wełny.*

*Z początkiem kolejnego wieku pojawiły się nowe wyzwania. By zapewnić dobrobyt swojej rodzinie i pracującym dla Ciebie ludziom, musisz zdobywać nowe, bardziej wartościowe rasy owiec. Zdecyduj, czy skoncentrujesz się na swoich dotychczasowych mocnych stronach, czy też wolisz podjąć się nowych przedsięwzięć. Czy XX wiek okaże się dla Ciebie równie satysfakcjonujący, co poprzedni? Czy może strategie obrane przez konkurencję okażą się bardziej skuteczne? Powodzenia i kia kaha!*

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

### 1 plansza główna



### 1 plansza szlaków morskich



### 4 plansze graczy

po 1 dla każdego



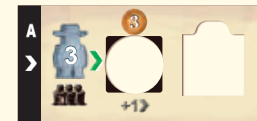
### 4 żetony opłaty

dwustronne



### 5 żetonów liczby graczy

dwustronne



### 28 żetonów pracowników

po 7 żetonów:



pasterka



rękodzielnik

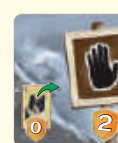


marynarz



postrzygacz

### 16 żetonów niebezpieczeństwa



9 osuwisk

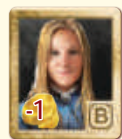


7 powodzi



tył wszystkich żetonów pracowników i żetonów niebezpieczeństwa

### 34 żetony bonusów



tył wszystkich żetonów bonusów

### 2 woreczki



### 4 żetony kroków



przód



tył

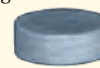
### 4 owczarzy (ranczer)

po 1 dla każdego (nie w kolorze gracza)



### 64 dyski gracza

po 16 każdego koloru



### 4 kapelusze

po 1 dla każdego



### 40 magazynów

po 10 każdego koloru

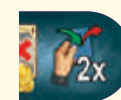


### 57 monet

32 srebrne monety o wartości 1 funta



### 12 żetonów wymiany



### 4 statki

po 1 dla każdego koloru



### 8 znaczników złota i certyfikatów

po 1 każdego koloru dla każdego gracza



25 złotych monet\* o wartości 5 funtów



### 1 żeton rynku bonusów



\*Dla spójności z innymi edycjami GWT zachowaliśmy monety zamiast historycznie poprawnych papierowych banknotów.

### Wariant jednoosobowy

#### 1 żeton specjalizacji



#### 17 kart Sary



#### 1 żeton rynku Sary



#### 1 plansza Sary



## 93 karty owiec

56 kart owiec graczy po 14 dla każdego:

5 Shropshire 3 Southdown 3 English Leicester 3 Merino



## 37 kart owiec dostępnych na targu

5 Dorset Horn 7 Lincoln 7 Corriedale



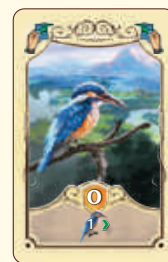
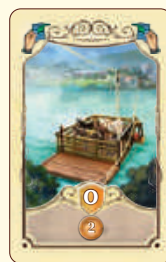
tył

6 Hampshire 6 Ryeland 6 Suffolk

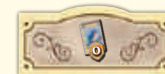


## 56 kart rozbudowy talii

18 Owiec Romney 12 Owczarków 14 Promów 12 Łowczyków czczonych



## 5 żetonów organizacyjnych



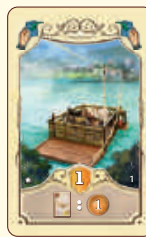
## 4 żetony kart bonusów



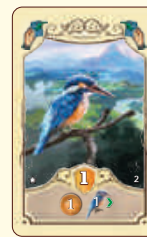
## 60 kart bonusów

po 6 w każdym zestawie:

Zestaw 1



Zestaw 2



Zestaw 3



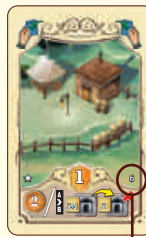
Zestaw 4



Zestaw 5



Zestaw 6



Zestaw 7



Zestaw 8



Zestaw 9



Zestaw 10



Wszystkie karty danego zestawu są oznaczone numerem tego zestawu.

Jedna karta w każdym zestawie oznaczona jest białą gwiazdą

## 8 żetonów kapitanów portu



tył

## 8 żetonów budynków neutralnych

Każdy żeton neutralnego budynku, który zostanie odwrócony podczas gry, jest oznaczony na przodzie symbolem I.



Każdy żeton neutralnego budynku oznaczony jest wielką literą (od A do H). Cztery z nich są dwustronne, z symbolem II na odwrocie.

## 40 żetonów budynków prywatnych

po 10 na gracza, dwustronne



Każdy żeton budynku prywatnego oznaczony jest liczbą (od 1 do 10) oraz małą literą (a albo b) w zależności od strony.

## 24 karty celów



## 1 żeton pomocniczy budynków neutralnych



## 1 notatnik punktacji

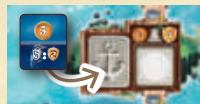


# PRZYGOTOWANIE GRY



1. Połóż planszę główną na środku stołu, a planszę szlaków morskich nad nią.

2. Potasuj 8 żetonów kapitanów portu i rozłóż losowo 5 z nich, po jednym odkrytym na każdym z 5 pól kapitanów portu na planszy szlaków morskich. Odlóż pozostałe niewykorzystane 3 żetony do pudełka.



3. Weź 8 żetonów budynków neutralnych i połóż po jednym odkrytym (4 dwustronne połóż stroną z symbolem I ku górze) na każdym z 8 neutralnych obszarów na planszy głównej:

- Jeśli jest to Twoja pierwsza rozgrywka, umieść każdy żeton na obszarze oznaczonym pasującą literą (od A do H).
- W kolejnych rozgrywkach możesz tasować żetony i rozkładać je losowo na neutralnych obszarach (zawsze odkryte).



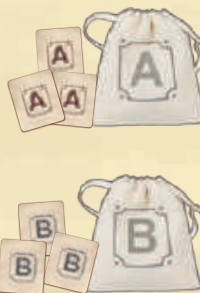
4. Połóż żeton rynku bonusów na najwyższym położonym polu spośród tych oznaczonych linią przerywaną na rynku bonusów.



5. Weź 28 żetonów pracowników, 16 żetonów niebezpieczeństw i 33 żetony bonusów i odwróć je na stronę z oznaczeniem literowym. Pogrupuj je według liter (A i B) i włóż do odpowiednich woreczków.

Połóż woreczki obok planszy głównej (w pobliżu Wellington).

Te woreczki będziemy nazywać zasobami Wellington.



6. Z zasobów Wellington wyciągnij po 1 żeton każdego typu pracownika (z A na odwrocie) i połóż te 4 odkryte żetony pracowników na odpowiednich polach w górnym rzędzie rynku pracy.

Następnie, w zależności od liczby graczy, wylosuj odpowiednią liczbę żetonów z zasobów Wellington:

- Grając w 2 osoby: wylosuj 12 żetonów.
- Grając w 3 osoby: wylosuj 13 żetonów.
- Grając w 4 osoby: wylosuj 14 żetonów.

Miejsce, w którym umieścisz żeton, zależy od jego rodzaju:

- Jeśli jest to żeton niebezpieczeństwa, połóż go na pustym polu o najniższej wartości (zaczynając od 1) na odpowiednim obszarze niebezpieczeństwa (powódź albo osuwisko).

Jeśli nie ma już wolnych pól dla danego rodzaju niebezpieczeństwa, odlóż ten żeton do odpowiedniego woreczka i dociągnij nowy.

- Jeśli jest to żeton pracownika, połóż go na najwyższym pustym polu w odpowiedniej kolumnie (tym, które jest najdroższym pustym polem w danym kolorze) na rynku pracy.



7. Zaczynaj losować pojedynczo żetony z B na odwrocie (są to tylko żetony bonusów) z zasobów Wellington i układaj je kolejno na rynku bonusów zgodnie z zasadami:

Zaczynaj uzupełniać górny rząd: połóż pierwszy odkryty żeton w kolumnie oznaczonej liczbą graczy biorących udział w rozgrywce. Połóż kolejny odkryty żeton po prawej stronie pierwszego i kontynuuj układanie w ten sposób.

Po zapełnieniu skrajnego prawego pola w najwyższym rzędzie zacznij uzupełniać drugi rząd, zaczynając ponownie od pola odpowiadającego liczbie graczy.

Następnie zapełniaj pola po prawej stronie aż do momentu zajęcia pola sąsiadującego z żetonem rynku bonusów. Będzie to ostatni żeton, który musisz położyć. W zależności od liczby graczy, na rynku bonusów może znajdować się teraz 3, 5 albo 7 żetonów.

Przykład dla 3 graczy:



8. Zapełnij 4 pola obszaru rozwoju w Wellington, wykorzystując zasoby Wellington:

- Wylosuj 2 żetony z A na odwrocie i połóż je odkryte na dwóch polach rozwoju oznaczonych A.
- Wylosuj 2 żetony z B na odwrocie i połóż je odkryte na dwóch polach rozwoju oznaczonych B.



9. Potasuj 37 kart owiec przeznaczonych na targ i umieść je w formie zakrytego stosu targu poniżej dolnego prawego rogu planszy głównej. W zależności od liczby graczy dobierz odpowiednią liczbę kart owiec z tego stosu:

- Grając w 2 osoby: dobierz 9 kart.
- Grając w 3 osoby: dobierz 11 kart.
- Grając w 4 osoby: dobierz 14 kart.

Pogrupuj odkryte karty względem koloru i połóż je poniżej planszy tworząc targ owiec. Ułóż z nich kolumny nachodzących na siebie takich samych kart, w których widoczna jest górna część każdej karty. Karty powinny być ułożone w kolumnach w następującej kolejności, zaczynając od lewej strony: pomarańczowe, czerwone, żółte, niebieskie, brązowe, fioletowe (możliwe, że nie dobierzesz kart we wszystkich kolorach).

10. Potasuj 24 karty celów i ułóż je po prawej stronie planszy, w formie stosu zakrytych kart. Następnie odkryj 4 wierzchnie karty z tego stosu i ułóż je w kolumnie poniżej stosu zakrytych kart celów.

Odkryte karty stanowią pulę dostępnych kart celów.

11. Połóż karty: 18 Owiec Romney, 12 Owczarków, 14 Promów oraz 12 Łowczyków czczonych po lewej stronie planszy głównej w formie odkrytych stosów.

Dla lepszej organizacji i widoczności możesz położyć dodatkowo 5 żetonów organizacyjnych powyżej odpowiednich stosów kart (4 powyżej 4 stosów kart rozbudowy, a 1 powyżej stosu kart celów).

Te odkryte stosy stanowią zasoby rozbudowy talii.

12. Wyciągnij po 1 karcie z białą gwiazdą ☆ z **każdego z 10 zestawów kart bonusów**. Potasuj wszystkie 10 kart, a następnie wylosuj z nich 4. Pozostałe 6 kart odłóż do pudełka. Do **każdej** z 4 wylosowanych kart, w zależności od liczby graczy, dodaj określoną liczbę kart z pozostałych 5 kart z tego samego zestawu (numer zestawu znajduje się w prawym dolnym rogu karty):

- **Grając w 2 osoby:** dodaj 2 karty, uzyskując w sumie 3 (odłóż pozostałe 3 karty do pudełka).
- **Grając w 3 osoby:** dodaj 4 karty, uzyskując w sumie 5 (odłóż pozostałą kartę do pudełka).
- **Grając w 4 osoby:** dodaj wszystkie 5 kart, uzyskując w sumie 6.

Następnie połóż **4 żetony kart bonusów** obok planszy szlaków morskich.

Stos kart o **najniższym** numerze zestawu (spośród 4 wylosowanych zestawów) połóż poniżej żetonu z symbolem **koła sterowego** ⚓. Stos kart o **drugim najniższym** numerze zestawu połóż poniżej żetonu z symbolem **beczki** 🛢. Stos kart o **drugim najwyższym** numerze zestawu połóż poniżej żetonu z symbolem **dzwonu** 🔔. Stos kart o **najwyższym** numerze zestawu połóż poniżej żetonu kart bonusów z symbolem **kompasu** 🧭.

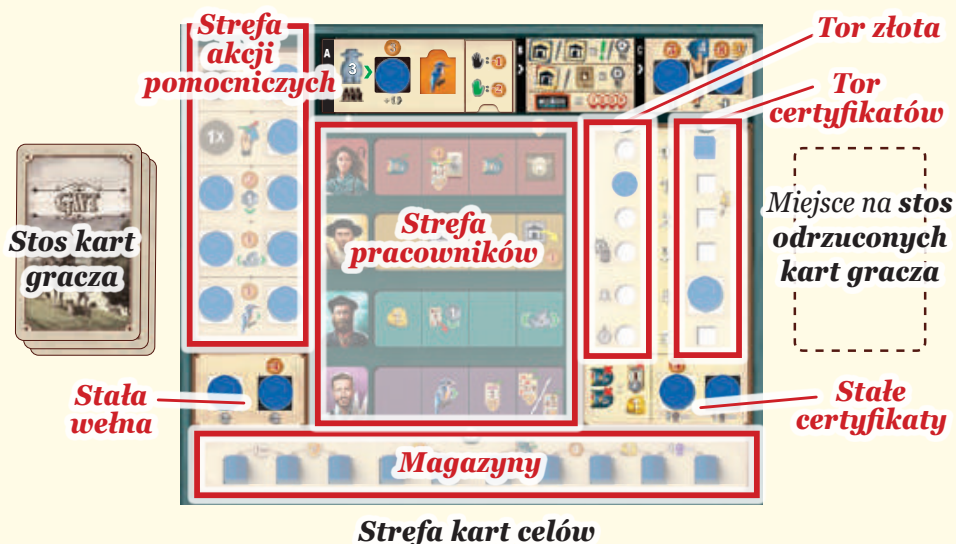
Te odkryte stosy stanowią zasoby kart bonusów.

Na odwrocie 3 żetonów kart bonusów znajduje się przypomnienie, które szczegółowo jest opisane na stronie 17.

13. Połóż liczbę **żetonów kroków** równą liczbie graczy na odpowiednich pomarańczowych polach obok toru pioniera. Np. 3 żetony kroków w rozgrywce dla 3 graczy obok 4. pola na torze pioniera albo 4 żetony kroków w rozgrywce dla 4 graczy obok 6. pola na torze pioniera.

14. Połóż **monety i żetony wymiany** w zasięgu rąk wszystkich graczy, jako zasoby ogólne, nazywane bankiem. Połóż również żeton pomocniczy neutralnych budynków obok planszy głównej.

## ELEMENTY GRACZA



15. Każdy gracz wybiera swój kolor.

Otrzymujesz **planszę gracza** w wybranym kolorze (możesz ją rozpoznać po 16 okrągłych polach w danym kolorze) i kładziesz ją przed sobą.

Dodatkowo otrzymujesz **żeton liczby graczy** z symbolem odpowiadającym liczbie graczy oraz **żeton opłaty**. Oba żetony połóż na obszarze fazy A na swojej planszy gracza. Żeton opłaty połóż stroną z dwoma symbolami monet z -1 i -2 ku górze (druga strona żetonu z przekreślonymi dłońmi może się przydać w dalszej części gry).



16. Otrzymujesz **10 żetonów budynków prywatnych** w swoim kolorze.

Każdy żeton jest dwustronny i oznaczony liczbą (od 1 do 10) oraz małą literą „a” po jednej stronie i „b” po drugiej.

• Podczas pierwszych rozgrywek wykorzystuj **stronę a**. Ułóż je nad swoją planszą gracza, w kolejności zapotrzebowania na rękodzielniczków.

• Kiedy lepiej poznasz grę, możesz wykorzystać inny wariant przygotowania swoich budynków: wybierzcie gracza, który wylosuje stronę dla każdego żetonu (na przykład poprzez ich podrzucenie). Następnie ten gracz układa je w kolejności rosnącej nad swoją planszą gracza, a pozostali gracze kopiują ten układ, odwracając swoje żetony na odpowiednie strony. W ten sposób wszyscy będą mieć budynki ułożone w ten sam sposób.

Każdy gracz posiada taki sam zestaw budynków, różniący się od siebie jedynie kolorystycznie. W trakcie gry nikt nie może odwracać swoich żetonów na drugą stronę.



17. Otrzymujesz poniższe elementy w swoim kolorze:

• **16 dysków** — połóż je na swojej planszy gracza tak, by zasłonić wszystkie 16 okrągłych kolorowych pól (tylko 2 szare pola w górnym lewym rogu mają pozostać puste).

• **10 magazynów** — połóż je na swojej planszy gracza tak, by zasłonić wszystkie 10 kwadratowych kolorowych pól.

• **1 statek** — połóż go na planszy szlaków morskich, na startowym polu morskim.

• **1 znacznik certyfikatów** — połóż go na najwyższym polu swojego toru certyfikatów (obok pola „0”).

• **1 znacznik złota** — połóż go na drugim polu na swoim torze złota (obok pola „1”, zaczynasz grę z 1 sztuką złota).

• **1 owczarz** — połóż go na razie obok swojej planszy gracza.



18. Następnie otrzymujesz **14 kart owiec gracza**, które są oznaczone Twoim kolorem.

Te 14 kart stanowi Twoją talię trzody.

Potasuj swoją talię trzody i umieść ją w formie zakrytego stosu po lewej stronie Twojej planszy gracza. To jest Twój stos gracza (stos dobierania).



19. Na koniec wybierzcie **gracza rozpoczynającego**. Kolejność graczy w rundzie jest zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy otrzymuje **początkowy kapitał**, **1 żeton wymiany** z banku oraz dobiera określoną liczbę kart ze swojego stosu kart gracza, które bierze do swojej ręki zgodnie z poniższym:

- **pierwszy gracz:** 7 funtów, 4 karty oraz 1 żeton wymiany,
- **drugi gracz:** 8 funtów, 5 kart oraz 1 żeton wymiany,
- **trzeci gracz:** 9 funtów, 6 kart oraz 1 żeton wymiany,
- **czwarty gracz:** 10 funtów, 7 kart oraz 1 żeton wymiany.

**Jesteście gotowi do gry!**


**Uwaga! Na początku swojej pierwszej tury w grze:**

- Odrzucaś karty z ręki, by zostały Ci jedynie 4 karty. Odrzucone karty trafiają na Twój stos odrzuconych kart gracza.
- Kładziesz **jeden ze swoich dysków** z pola dysku o **białym narożniku** na polu „0” toru pioniera. Możesz wybrać ten sam dysk, co inni gracze (zob. biała ramka str. 9 dotycząca zasad ściągania dysków z planszy gracza).
- Następnie połóż swojego owczarza na **dowolnym żetonie budynku neutralnego** i przeprowadź fazę B. Możesz wybrać ten sam budynek, co inni gracze.

## CEL GRY

W **Great Western Trail Nowa Zelandia** przemieszczasz swojego owczarza wzdłuż szlaku, który ciągnie się od lewego dolnego rogu planszy głównej, prowadząc do Wellington, znajdującego się w jej górnym prawym rogu. Po drodze wykonujesz akcje, które zapewnią Ci różne sposoby na zdobycie punktów zwycięstwa. Przykładowo: umieszczanie żetonów budynków, kupowanie owiec na targu, ulepszanie portów oraz usuwanie niebezpieczeństw.

Za każdym razem, gdy Twój owczarz dociera do Wellington, dostarczasz swoje owce do lokalnego albo zagranicznego punktu handlowego, za co również możesz otrzymać punkty zwycięstwa. Następnie Twój dzielny hodowca owiec kontynuuje swój ruch ponownie z lewego dolnego rogu planszy głównej. Średnio Twój owczarz dotrze do Wellington 5 lub 6 razy podczas rozgrywki.

Wszystkie punkty zwycięstwa są sumowane na koniec gry. Podliczasz punkty oznaczone symbolem  znajdujące się na różnych elementach przed Tobą, a także te przypisane do elementów w Twoim kolorze na planszy głównej oraz planszy szlaków morskich. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

## Talia trzody

### Czym jest Twoja talia trzody?

Twoja talia trzody reprezentuje trzodę, którą prowadzisz wzdłuż szlaku. Każda karta owcy w tej trzodzie reprezentuje jedno zwierzę o określonej rasie owcy, co zostało wyraźnie oznaczone kolorem karty, a także wartością hodowlaną oraz wartością wełny.

Wszyscy rozpoczynają grę z identyczną talią trzody, zawierającą karty o dość niskich wartościach hodowlanych i wartościach wełny.

Podczas gry możesz rozbudować swoją talię trzody, dodając do niej karty owiec o wyższych wartościach hodowlanych i wyższych wartościach wełny, ale nie tylko. Swoją talię możesz również powiększyć, dodając do niej karty rozbudowy, bonusów, czy karty celów.

Twoja talia trzody składa się z następujących części:

- Stos zakrytych kart gracza, znajdujący się po lewej stronie Twojej planszy.
- Karty w ręce, które dociągasz ze stosu zakrytych kart gracza w zależności od limitu kart w ręce (rozpoczynasz z limitem 4 kart w ręce).
- Stos odkrytych kart odrzuconych, na który odkładasz wszystkie karty odrzucone z ręki i karty zdobyte w trakcie gry.



**Ważne!** Gdy musisz dociągnąć kartę ze swojego stosu kart gracza, ale nie masz w nim już żadnych kart, wtedy (i tylko wtedy): weź swój stos kart odrzuconych, potasuj go i połóż po lewej stronie swojej planszy, formując z niego nowy stos zakrytych kart gracza. Kontynuuj dociąganie kart z nowo utworzonego stosu.

### Do czego są Ci potrzebne karty owiec?

Na szlaku znajdują się miejsca z akcjami umożliwiającymi zdobycie nagrody w zamian za odrzucenie z ręki określonych kart owiec.

Ponadto za każdym razem, kiedy dotrzesz do Wellington, warto abyś miał w ręce różne rasy owiec z wysokimi wartościami hodowlanymi. Im większa różnorodność owiec i wyższe wartości, tym więcej pieniędzy i punktów zwycięstwa za nie otrzymasz (zob. „Dostawa” str. 9 oraz str. 11).

Na każdej karcie owcy znajduje się określona wartość wełny przypisana do konkretnej rasy. Sprzedaż wełny stanowi dodatkową możliwość zdobycia funtów podczas gry (zob. „Ostrzyż swoje owce” str. 16).

### Jaki jest cel kart rozbudowy talii oraz kart bonusów?

Karty te są bardzo pomocne i sprawiają, że każda talia, a tym samym każda rozgrywka, staje się unikalna. Dzięki nim możesz umocnić swoją strategię lub ją zmienić – w zależności od Twoich decyzji.

## PRZEBIEG GRY

W trakcie gry wykonujecie swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, począwszy od gracza rozpoczynającego (tego, którego kapitał początkowy wynosi tylko 7 funtów).

W swojej turze musisz przeprowadzić wszystkie fazy, w podanej kolejności:

### FAZA A

Przesuń swojego owczarza wzdłuż szlaku na inne pole.

### FAZA B

Wykonaj akcje z pola, na którym się zatrzymałeś.

### FAZA C

Dobierz karty do swojego limitu kart w ręce.

Następnie kończy się Twoja tura i rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

**Ważne!** 3 pola na górze planszy gracza podsumowują kolejne 3 fazy. →



## FAZA A

## Przesuń swojego owczarza wzdłuż szlaku na inne pole.

### Co jest uważane za pole?

Najważniejszym polem na szlaku jest Wellington. Ponadto każdy **żeton** leżący na szlaku uznawany jest za pole (każdy żeton budynku, a także każdy żeton niebezpieczeństwa).

**Obszary bez żetonów są uznawane za wolne części szlaku i NIE są polami!**

W tej fazie musisz przesunąć swojego owczarza z pola, na którym się aktualnie znajduje, na inne pole leżące wzdłuż szlaku.

Robiąc to, pamiętaj o poniższych zasadach:

- Ruch owczarza mierzony jest w krokach: pokonanie **każdego pola** wzdłuż szlaku wymaga użycia **1 kroku** (puste obszary między polami nie wymagają użycia kroków, ponieważ nie są polami).

**Przykład.** By poruszyć się do neutralnego budynku, owczarz **Moniki** może zużyć 2 kroki i przejść przez żeton prywatnego budynku czerwonego gracza albo zużyć 3 kroki i przejść przez 2 żetony osuwisk.



- W każdej turze musisz przesunąć swojego owczarza przynajmniej o jeden krok **do przodu** zgodnie z kierunkiem szlaku wskazywanym przez strzałki. Jeśli szlak rozwidla się, wybierz jedną z dostępnych dróg (szlak zawsze prowadzi tylko w jednym kierunku).
- Musisz zatrzymać się w Wellington. Jeśli Twój owczarz dotrze do Wellington, musi zakończyć w nim swój ruch.
- Owczarze należące do różnych graczy nie blokują się wzajemnie. Na tym samym polu może znajdować się więcej niż jeden owczarz.
- Musisz ruszyć swojego owczarza o **co najmniej 1 krok**, ale nie więcej niż wynosi Twój **limit kroków** określony na Twojej planszy (w zależności od liczby graczy początkowo wynosi 3 albo 4 i może zostać zwiększony podczas rozgrywki).
- Pole, na którym Twój owczarz kończy swój ruch (z Twojego wyboru albo po wyczerpaniu limitu kroków), jest tym, z którego akcji będziesz korzystać w fazie B.

### Przykład.



W tym przypadku limit kroków **Moniki** wynosi 3,



a limit kroków **Kuby** wynosi 5.

(Zasady zdejmowania dysków z tych pól oraz sposób otrzymywania pomarańczowych żetonów kroków zostaną wyjaśnione później).

**Uwaga!** Niektóre pola oznaczone są symbolem zielonej albo czarnej dłoni. Jeśli Twój owczarz zatrzyma się albo przejdzie przez takie pole, musisz **natychmiast** uiścić opłatę:

- W przypadku żetonów niebezpieczeństwa przekaż opłatę **do banku**.



Wysokość opłaty jest zależna tylko od koloru dłoni (niezależnie od liczby graczy):

- W przypadku budynków prywatnych przekaż opłatę **właścicielowi budynku**.



• każda czarna dłoń to 1 funt,

• każda zielona dłoń to 2 funty.



**Przykład.** W 3-osobowej rozgrywce **Monice** zostały 2 funty. Jeśli przesunie swojego owczarza wzdłuż dolnej ścieżki (czerwone strzałki), to będzie musiała zapłacić 2 funty **Kubie**, ponieważ jego budynek prywatny, z symbolem zielonej dłoni, będzie pierwszym polem na drodze owczarza **Moniki**. Następnie, przechodząc przez żeton budynku prywatnego należącego do **Piotrka**, z symbolem czarnej dłoni, **Monika** nie będzie miała już funduszy na uiszczenie opłaty. Nie stanowi to jednak przeszkody, by mogła kontynuować ruch swojego owczarza (zob. ramka poniżej).

**Monika** wybiera jednak górną ścieżkę (niebieskie strzałki): w tym przypadku musi zapłacić 2 funty do banku z uwagi na żeton niebezpieczeństwa z zieloną dłonią. Następnie kontynuuje ruch (mija drugi żeton niebezpieczeństwa i dociera do budynku neutralnego B). Wybrała górną ścieżkę, ponieważ w obu przypadkach straciłaby swoje 2 funty, ale dzięki tej opcji unika płacenia przeciwnikowi.

**Ważne!** Jeśli nie jesteś w stanie zapłacić za jeden lub więcej symboli dłoni podczas ruchu, możesz poruszać się dalej. Oznacza to, że jeśli Twój owczarz przechodzi przez pole, którego opłaty nie możesz uiścić, to płacisz tylko tyle, ile jesteś w stanie i kontynuujesz swój ruch.

Nigdy nie regulujesz opłat wstecz. Nawet wtedy, kiedy otrzymasz pieniądze stojąc na polu, za które wcześniej miałeś zapłacić.

Ta zasada dotyczy **jedynie** opłat związanych z symbolami dłoni. Wszystkie pozostałe koszty oraz wymagania stawiane przez grę musisz zawsze uiścić/spłnić w całości.

## FAZA B

## Wykonaj akcje z pola, na którym się zatrzymałeś.

Po wykonaniu ruchu owczarzem, skorzystaj z akcji pola, na którym zakończyłeś jego ruch. Dostępne akcje różnią się w zależności od tego, na jakim polu zakończyłeś ruch:

1) Budynek neutralny **albo** Twój budynek prywatny (w Twoim kolorze).

2) Budynek prywatny innego gracza **albo** żeton niebezpieczeństwa.

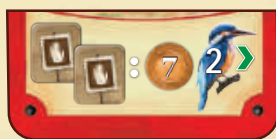
3) Wellington.

1 Na żetonie budynku neutralnego albo budynku prywatnego w Twoim kolorze dostępne są dwie alternatywne opcje:

! wykonaj akcję/akcje lokalne żetonu **ALBO** ! wykonaj jedną pojedynczą akcję pomocniczą

### ! Akcja lokalna/akcje lokalne

W dolnej części większości żetonów budynków dostępne są dwie różne akcje lokalne. Są one oddzielone od siebie wyraźnymi separatorami. Tylko kilka żetonów posiada jedną albo więcej niż dwie akcje lokalne.



1 akcja lokalna



2 akcje lokalne



3 akcje lokalne

- Każdą akcją lokalną możesz wykonać tylko **jedyn raz** w turze.
- Akcje lokalne możesz wykonywać w **dowolnej kolejności** (nie możesz ich łączyć).
- Nie musisz wykonywać wszystkich akcji, jeśli nie chcesz. Gdy obok symbolu akcji wskazano koszt lub wymaganie, musisz opłacić/spełnić je w całości, aby móc z niej skorzystać.
- Kilka żetonów udostępnia akcję lokalną składającą się z dwóch niezależnych akcji (rozdzielonych białym ukośnikiem). Możesz wykonać **tylko jedną** z takich alternatywnych akcji.
- Niektóre pola na szlaku mają przypisane akcje ryzyka. Jeśli żeton budynku znajduje się na takim polu, akcja ryzyka poszerza pulę akcji lokalnych tego budynku. Właściciel tego budynku może wykonać ją przy każdej wizycie na tym polu.



akcja ryzyka

Poszczególne akcje lokalne opisane są szczegółowo na stronach 12–18.

### ! Pojedyncze akcje pomocnicze

Jeśli nie skorzystasz z **żadnej** akcji lokalnej budynku (i tylko w takim przypadku), zamiast akcji lokalnej możesz wykonać **jedną pojedynczą akcję pomocniczą**.

Dostępne akcje pomocnicze widoczne są po lewej stronie Twojej planszy w strefie akcji pomocniczych.

Na początku gry dostępne są tylko 2 akcje pomocnicze. Każdą kolejną możesz odblokować, usuwając przynajmniej jeden z dwóch dysków w rzędzie danej akcji (usuwanie dysków opisane jest w dalszej części instrukcji).

Poszczególne akcje pomocnicze opisane są szczegółowo na stronie 18.



**Przykład.** **Monika** zakończyła ruch swojego owczarza na żetonie swojego budynku prywatnego. Może teraz wykonać jednokrotnie, w dowolnej kolejności, każdą dostępną w nim akcją lokalną:

1. Może odrzucić ze swojej ręki 2 karty owiec tej samej rasy na swój stos kart odrzuconych, by otrzymać 3 funty z banku.

2. Może zainwestować w żeton bonusu z rynku bonusów.

3. Może skorzystać z przypisanej do tego pola akcji ryzyka, by odrzucić 1 kartę owcy ze swojej ręki na swój stos kart odrzuconych i przesunąć swój znacznik złota o 1 pole do przodu na torze złota.

Jeśli nie może albo nie chce wykonać jednej lub więcej akcji (lokalnych i ryzyka), po prostu z nich rezygnuje. W zamian za rezygnację z wykonania wszystkich będzie mogła wykonać jedną pojedynczą akcją pomocniczą.



2 Na żetonie budynku prywatnego innego gracza (czyli koloru innego niż Twój) albo na żetonie niebezpieczeństwa dostępna jest tylko jedna opcja:

! Wykonaj **jedną pojedynczą akcją pomocniczą** (zob. opis z lewej strony).

**Wyjaśnienie.** Oznacza to, że zazwyczaj będziesz dążyć do tego, aby zakończyć ruch owczarza na żetonie budynku neutralnego albo budynku we własnym kolorze, ponieważ daje to możliwość wykonania akcji lokalnych.

**Przykład.** Jeśli **Monika** zakończy ruch swojego owczarza na jednym z tych żetonów, to musiałaby natychmiast uiścić opłatę 1 funta (o ile miałyby wystarczające fundusze), a następnie mogłaby przeprowadzić **tylko jedną pojedynczą akcją pomocniczą**.



3 Kiedy dotrzesz do Wellington, **musisz** przeprowadzić wszystkie 4 etapy Wellington w ściśle określonej kolejności.

Aby upewnić się, że nie pomijasz żadnego etapu, przesuwaj swojego owczarza po ponumerowanych polach. Przed przejściem na kolejne pole, upewnij się, że wykonałeś wszystkie czynności z poprzedniego etapu.





## 4 etapy Wellington:

**1 Dochód:** Odkryj tyle kart owiec różnych ras z ręki, ile chcesz. Oblicz swój dochód i użyś odpowiednią kwotę z banku, a następnie odrzuć odkryte karty na swój stos kart odrzuconych.



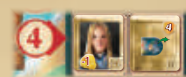
**2 Dostawa:** Weź ze swojej planszy jeden dysk i połóż go na herbie jednego punktu handlowego oraz w razie potrzeby opłać koszty transportu.



**3 Rozwój A:** Wybierz 1 żeton spośród 2 żetonów znajdujących się w obszarze rozwoju obok pola „3” i przenieś na odpowiednie miejsce na planszy głównej.



**4 Rozwój B:** Wybierz 1 żeton spośród 2 żetonów znajdujących się w obszarze rozwoju obok pola „4” i przenieś na odpowiednie miejsce na planszy głównej.



**1 Dochód:** Odkryj tyle kart owiec **różnych ras** z ręki, ile chcesz i oblicz ich całkowitą wartość hodowlaną: dodaj wartości hodowlane odkrytych przez Ciebie owiec. Oznacza to, że możesz odkryć kartę jednej rasy **tylko raz**, bez względu na to, ile masz kart tej rasy w ręce. Zignoruj wszelkie punkty zwycięstwa oraz wartość wełny na Twoich kartach. W tym momencie nie możesz odkryć żadnych kart rozbudowy talii, ani kart bonusów, które nie są owcami.

**Przykład. Monika** ma 4 karty w ręce. Ze względu na to, że ma 2 kopie karty English Leicester, posiada tylko 3 różne rasy owiec:

- English Leicester (wartość hodowlana: 2)
- Dorset Horn (wartość hodowlana: 3)
- Corriedale (wartość hodowlana: 3)

Decyduje, że odkryje wszystkie 3 różne rasy owiec, które posiada. Ich całkowita wartość hodowlana wynosi 8.



Następnie, jeśli to możliwe i chcesz to zrobić, możesz zwiększyć całkowitą wartość hodowlaną, dodając do niej wartość posiadanych certyfikatów. W grze występują dwa typy certyfikatów: tymczasowe i stałe.

**Certyfikaty tymczasowe** to te, które są zaznaczone na torze certyfikatów: wartość obok znacznika certyfikatów wskazuje liczbę certyfikatów tymczasowych, które posiadasz. Jeśli wykorzystasz certyfikat(y), cofnij znacznik na torze certyfikatów o liczbę pól równą liczbie wykorzystanych certyfikatów.

**Certyfikaty stałe** to te, które zdobyłeś dzięki ściągnięciu dysku ze swojej planszy gracza oraz te, które znajdują się w górnej połowie posiadanych przez Ciebie żetonów kapitanów portu: wszystkie one automatycznie i każdorazowo do końca gry zwiększają całkowitą wartość hodowlaną o liczbę wskazaną na żetonie (w białej ramce po prawej stronie opisano sposób ściągnięcia dysku z pola certyfikatu stałego na Twojej planszy gracza. Inne certyfikaty stałe można uzyskać z żetonów kapitanów portu, zob. „Rozbudowa portu” str. 15).

**Przykład cd.** Znacznik certyfikatów **Moniki** wskazuje, że ma do wykorzystania 3 certyfikaty tymczasowe. Decyduje się skorzystać z dwóch, więc przesuwa znacznik na torze certyfikatów w tył o 2 pola. Następnie dodaje 2 do całkowitej wartości hodowlanej stada, zwiększając ją z 8 do 10.



Gdyby miała żeton kapitana portu z certyfikatem stałym zilustrowanym po prawej stronie, to jej początkowa całkowita wartość hodowlana wynosiłaby 9, a nie 8.



Po ustaleniu całkowitej wartości hodowlanej (wliczając certyfikaty), weź z banku funty w liczbie równej całkowitej wartości hodowlanej. Połóż je chwilowo oddzielnie, obok swoich pozostałych pieniędzy. Przypomną Ci w etapie **2**, ile wynosiła całkowita wartość hodowlana.



Następnie odrzuć **wszystkie** karty, które **odkryłeś**, na swój stos kart odrzuconych. Karty, których nie odkryłeś (np. dlatego, że są duplikatami), pozostają w Twojej ręce.

**Przykład cd.** Ponieważ całkowita wartość hodowlana uzyskana przez **Monikę** wyniosła 10, to bierze ona 10 funtów z banku i kładzie je przed sobą.

Następnie odrzuca wszystkie **odkryte** przez siebie karty (3) na swój stos kart odrzuconych. Ponieważ nie mogła zagrać duplikatu karty English Leicester, to zachowuje go na ręce.

**2 Dostawa:** Owce, za które właśnie otrzymałeś dochód, musisz dostarczyć do punktu handlowego. Herb każdego punktu handlowego pokazuje wartość punktu handlowego, która odpowiada całkowitej wartości hodowlanej owiec: im wyższa jest całkowita wartość hodowlana, tym lepsza jest Twoja dostawa. Na początku gry dostępne są tylko lokalne punkty handlowe znajdujące się na planszy głównej. Podczas rozgrywki możesz **odblokować** zagraniczne punkty handlowe poprzez umieszczenie swoich magazynów na planszy szlaków morskich (zob. „Rozbudowa portu” str. 15).

By dostarczyć owce, wybierz punkt handlowy, którego wartość jest **równa** lub **nizsza** od uzyskanej przez Ciebie **całkowitej wartości hodowlanej**. Pamiętaj jednak, że **nie możesz** wybrać punktu handlowego, do którego już wcześniej dostarczyłeś owce, czyli takiego, na którego polu już znajduje się jeden z Twoich dysków.

Jedynymi wyjątkami od tej zasady są:

- pierwszy lokalny punkt handlowy o wartości „0”,
- ostatni lokalny punkt handlowy o wartości „21”.

Możesz dostarczyć owce do każdego z tych dwóch lokalnych punktów handlowych, nawet jeśli masz już tam jeden lub więcej swoich dysków.

Gdy wybierzesz punkt handlowy, weź jeden z dysków ze swojej planszy gracza i połóż go na jego polu (lub na dyskach innych graczy, jeśli już się tam znajdują). Pamiętaj, że istnieją dwa typy pól dysków na Twojej planszy – oznaczone białymi i ciemnymi narożnikami.

1. Dysk z pola z **białymi narożnikami** możesz umieścić na polu **dowolnego** punktu handlowego.
2. Dysk z pola z **ciemnymi narożnikami**, możesz umieścić wyłącznie na polu punktu handlowego z **ciemnymi narożnikami**.



Usuwanie dysku ze swojej planszy, odblokowujesz nową umiejętność. Niektóre pola posiadają dodatkowe wymagania lub nagrody za ich odblokowanie. Szczegóły znajdziesz w poniższej ramce:

Odblokowując to pole, zwiększasz swój **limit kroków**. Gdy zdejmiesz dysk z tego pola, natychmiast zdobywasz 3 funty z banku.

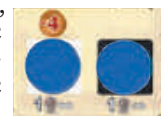
Odblokowując pola w strefie akcji pomocniczych, uzyskujesz dodatkowe opcje podczas wykonywania **akcji pomocniczych** (zob. „Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą” str. 18).

Odblokowując te pola zdobywasz **stałą wełnę**, która przyda się przy strzyżeniu owiec (zob. „Ostrzyż swoje owce” str. 16). Gdy zdejmiesz dysk z prawego pola, musisz natychmiast zapłacić 4 funty do banku. Jeśli nie możesz tego zrobić, musisz wybrać inny dysk.

Odblokowując jedno z tych pól, zwiększasz swój **limit kart w ręce**. By odblokować każde z nich, musisz najpierw zapłacić 3 albo 8 funtów do banku. Jeśli nie możesz tego zrobić, musisz wybrać inny dysk. 3 punkty zwycięstwa za odblokowanie pola po prawej stronie przyznawane są na koniec gry.

Odblokowując to pole, zwiększasz **limit tymczasowych certyfikatów** do 5 (zaczynasz z limitem 3).

Odblokowując te pola, zdobywasz jedno ze **stałych certyfikatów** dostępnych w grze. Gdy zdejmiesz dysk z lewego pola, musisz natychmiast zapłacić 4 funty do banku. Jeśli nie możesz tego zrobić, musisz wybrać inny dysk.



## FAZA B

## Wykonaj akcje z pola, na którym się zatrzymałeś.

Umieszczając dyski na polach punktów handlowych, możesz uruchomić akcję dostawy, którą **musisz** natychmiast zrealizować (np. otrzymanie konkretnej karty, otrzymanie funtów itd.). Wszelkie punkty zwycięstwa (dodatnie lub ujemne) będziesz podliczać na koniec gry.

Za każdy dysk, który umieścisz na punkcie handlowym „0”, natychmiast otrzymujesz 6 funtów z banku. Na koniec gry stracisz 8 punktów zwycięstwa za każdy położony tam swój dysk.

Dzięki większości akcji dostawy, które uruchomisz kładąc jeden ze swoich dysków na polu punktu handlowego, otrzymasz konkretną kartę, którą położysz na swoim stosie kart odrzuconych (powiększając tym samym swoją talię). W zależności od przedstawionego symbolu **musisz**:

- Wziąć przedstawioną kartę z jej stosu i umieścić ją odkrytą na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych.

### ALBO

- Jeśli jest to **karta celu**, natychmiast wybrać jedną z puli dostępnych kart celów i położyć ją odkrytą na wierzchu swoich kart odrzuconych, a następnie uzupełnić pulę, jeśli to konieczne (zob. „Weź jedną kartę celu” str. 17).

Na koniec sprawdź, czy musisz opłacić koszt transportu za swoją dostawę. Zazwyczaj dotyczy on pól z ciemnymi narożnikami.

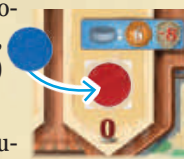
Jeśli nie jesteś w stanie zapłacić natychmiast kosztu transportu (włączając ewentualny koszt ściągnięcia dysku z planszy gracza), musisz wybrać inny dysk lub punkt handlowy.

**Wyjaśnienie.** Pamiętaj, że najpierw otrzymujesz swój dochód, a więc zawsze powinieneś móc opłacić ewentualny koszt transportu. Jednak niekoniecznie osiągnięty dochód może wystarczyć na jednoczesne uiszczenie opłaty za zabranie dysku z planszy. Oba te koszty musisz pokryć w całości, chcąc umieścić swój dysk w punkcie handlowym.

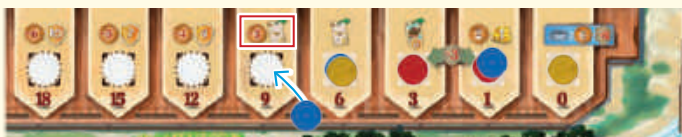
### Przykład cd. Monika

dzięki całkowitej wartości hodowlanej wynoszącej 10 może dostarczyć swoje owoce aż do lokalnego punktu handlowego „9”. Jeśli się na to zdecyduje, to ściąga dysk znajdujący się na jej planszy (również taki z pola z ciemnymi narożnikami) i kładzie go na odpowiednim polu punktu handlowego. Dzięki temu uruchamia premię dostawy „Weź jedną kartę celu”, którą wykonuje zgodnie z normalnymi zasadami. Na koniec musi opłacić przedstawione koszty transportu wynoszące 3 funty.

Zamiast lokalnego punktu handlowego „9” mogłaby wybrać dla swojej dostawy punkty handlowe „3” albo „0” (nie mogłaby wybrać ani „6”, ani „1” ponieważ na tych polach znajdują się już jej dyski, bo przeprowadzała tam wcześniej dostawę). Jednak jeśli wybrałaby któreś z tych pól, mogłaby ze swojej planszy ściągnąć dysk tylko z pola z białymi narożnikami.



**Uwaga!** Punkty zwycięstwa przedstawione na zielonej strzałce otrzymasz na koniec gry tylko wtedy, gdy na polach punktów handlowych po obu stronach strzałki znajdują się Twoje dyski.



Każdy z 2 żetonów, które wybierzesz w etapie ③ oraz ④, musisz natychmiast przenieść na odpowiednie miejsce na planszy:

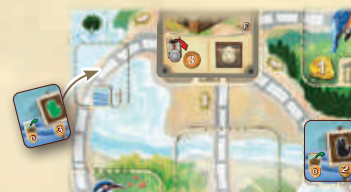
### Żeton pracownika

Jeśli jest to **żeton pracownika**, połóż go na najdroższym (czyli znajdującym się najwyżej) wolnym polu w kolumnie odpowiadającej typowi pracownika na rynku pracy. Jeśli na rynku pracy nie ma już miejsca dla pracownika danego typu, usuń ten żeton pracownika z gry, odkładając go do pudełka.



### Żeton niebezpieczeństwa

Jeśli jest to **żeton niebezpieczeństwa**, połóż go na odpowiednim obszarze niebezpieczeństwa (powódź albo osuwisko) na pustym polu o **najniższej** wartości. Jeśli w odpowiednim obszarze nie ma już wolnych pól, usuń ten żeton z gry, odkładając go do pudełka.



### Żeton Bonusu

Jeśli jest to **żeton bonusu**, połóż go na pierwszym wolnym polu na rynku bonusów. Pole to musi spełniać następujące warunki:

- Żeton musisz położyć **zawsze** w rzędzie, w którym znajduje się żeton rynku bonusów.

- Pola w tym rzędzie zawsze musisz wypełniać **od lewej do prawej**.

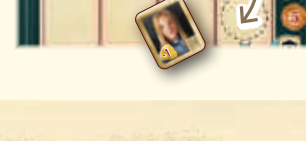
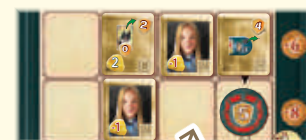
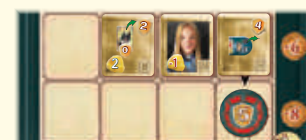
- Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 4 graczy, to dodatkowo:

**W rozgrywce 3-osobowej** w każdym rzędzie zapelniasz tylko 3 pola (zaczynając od kolumny pod symbolem dla 3 graczy), a cała kolumna po lewej stronie pozostaje pusta.

**W rozgrywce 2-osobowej** w każdym rzędzie zapelniasz tylko 2 pola (zaczynając od kolumny pod symbolem dla 2 graczy), a obie kolumny po lewej stronie pozostają puste.

- Ostatnim polem w każdym rzędzie, na którym masz położyć żeton, jest pole, na którym znajduje się żeton rynku bonusów. Gdy kładziesz tam żeton, przesuń żeton rynku bonusów wzdłuż strzałki na przerywane okrągłe pole w następnym rzędzie.

### Przykład dla 3 graczy



## FAZA C

Dobierz karty do swojego limitu kart w ręce.

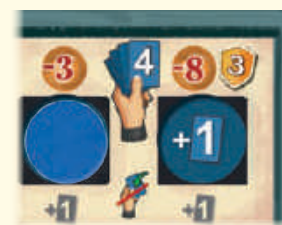
Zaczynasz grę z limitem kart w ręce równym 4. W trakcie gry możesz go zwiększyć do 6. Jeśli na początku fazy C posiadasz w ręce mniej kart niż wynosi Twój limit (wskazany na Twojej planszy gracza), dobierz brakujące karty ze swojego stosu kart gry.

W przypadku wyczerpania kart w stosie potasuj swój stos kart odrzuconych i odłóż go na miejsce stosu kart do dobierania tak, jak zostało to opisane na stronie 6.

**Uwaga!** Podczas tej fazy **nie możesz** zagrywać żadnych kart rozbudowy talii ani kart bonusów.

Po tej fazie następuje tura następnego gracza.

**Przykład.** Limit kart **Moniki** wynosi aktualnie 5 (udało się jej ściągnąć jeden z dwóch dysków na swojej planszy, odblokowując pole zwiększające limit kart na ręce). W fazie B podczas przeprowadzania lokalnej akcji odrzuciła z ręki 2 karty. Na ręce pozostały jej 3 karty, więc musi dobrać 2 karty, by uzupełnić swoją rękę do aktualnego limitu. Na stosie dobierania została jej tylko jedna karta, którą dobiera na rękę. Nawet jeśli dobrana przez nią karta byłaby kartą rozbudowy talii, to nie mogłaby jej w tej chwili zagrać. Teraz musi stworzyć nowy stos dobierania kart (ponieważ właśnie dobrała z niego ostatnią kartę i jest pusty, a musi dobrać jeszcze jedną kartę do swojego limitu). Odwraca więc stos kart odrzuconych (który leży w formie odkrytego stosu po prawej stronie jej planszy gracza) i tasuje go, a następnie kładzie po lewej stronie swojej planszy w formie zakrytego stosu, z którego dobiera 1 kartę. W ten sposób kończy swoją fazę C. Dopiero w następnej turze mogłaby zagrać ewentualnie dobraną podczas tej fazy C kartą rozbudowy talii.



Gdy przesuwasz żeton rynku bonusów do następnego rzędu wzdłuż czarnej strzałki, nic się nie dzieje. Jeśli jednak przesuwasz go wzdłuż **żółtej albo turkusowej strzałki**, musisz **natychmiast** uzupełnić targ owiec albo odwrócić 4 budynki neutralne na ich drugą stronę przedstawiającą symbol

### Uzupełnienie targu owiec

Gdy przesuwasz żeton rynku bonusów do następnego rzędu wzdłuż żółtej strzałki, dobierz z talii targu owiec tyle kart owiec, by uzupełnić targ do jego początkowego rozmiaru:

- **Grajac w 2 osoby:** uzupełnij targ owiec do 9 kart.
- **Grajac w 3 osoby:** uzupełnij targ owiec do 11 kart.
- **Grajac w 4 osoby:** uzupełnij targ owiec do 14 kart.



Podobnie jak w przypadku przygotowania gry, pogrupuj karty owiec na targu zgodnie z ich kolorami i ułóż z nich kolumny nachodzących na siebie takich samych kart, w których widoczna jest górna część każdej karty. Karty powinny być ułożone w kolumnach w następującej kolejności, zaczynając od lewej strony: pomarańczowe, czerwone, żółte, niebieskie, brązowe, fioletowe.

- Jeśli musisz uzupełnić targ owiec, a liczba kart owiec na targu jest równa liczbie kart wymaganej dla liczby graczy biorących udział w rozgrywce (albo od niej większa), nie dodawaj żadnych kart.
- Jeśli talia targu owiec się wyczerpie, na targu nie pojawiają się nowe karty owiec.

### Odwróć 4 budynki neutralne

Gdy przesuwasz żeton rynku bonusów do następnego rzędu wzdłuż turkusowej strzałki, odwróć 4 budynki neutralne ze strony z symbolem na ich drugą stronę z symbolem (druga strona budynków neutralnych jest przedstawiona na żetonie pomocniczym budynków neutralnych i możesz z niego korzystać jako ściągania zanim budynki nie zostaną odwrócone).

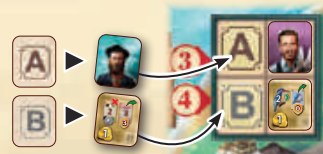
Owczarze znajdujący się na jednym z 4 obróconych budynków neutralnych pozostają na nich po ich obróceniu. Kontynuują swój ruch z tego pola tak jak zwykle.

Akcje ukryte teraz po drugiej stronie żetonów nie są już dostępne. Od teraz te 4 budynki neutralne oferują zmodyfikowane wersje swoich wcześniejszych akcji. Pozostają obrócone na stronę z symbolem przedstawiającym do końca gry.



Po zakończeniu wszystkich 4 etapów Wellington przeprowadź jeszcze dwie czynności:

1. Przesuń swojego owczarza na początek szlaku, na pole jeźdźca znajdujące się w dolnym lewym polu planszy głównej. Swoją następną turę rozpoczniesz, poruszając owczarza z tego pola.
2. Uzupełnij 2 puste pola rozwoju Wellington żetonami wylosowanymi z zasobów Wellington. Upewnij się, że litery na odwrocie żetonów pasują do pól, na których je położysz.



### Koniec gry

Jeśli przesuń żeton rynku bonusów z najniższego rzędu wzdłuż **czerwonej strzałki**, wyzwolisz w ten sposób koniec gry (zob. „Koniec gry” str. 19).



## Akcje

Głównym źródłem akcji w grze są **akcje lokalne** budynków neutralnych i Twoich budynków prywatnych. Akcje będziesz jednak wykonywać również w kilku innych sytuacjach (akcje dostawy, pojedyncze akcje pomocnicze, itd.).

Niezależnie od sytuacji, w jakiej akcje są wykonywane, akcje tego samego rodzaju zawsze są oznaczone takimi samymi symbolami. Bez względu na to, gdzie dany symbol się znajduje, odnosi się on do tej samej akcji.

Poniżej przedstawimy kilka ogólnych uwag i wyjaśnień dotyczących używanych symboli i pewnych schematów postępowania. Następnie wyjaśnimy zasady działania akcji lokalnych, punktowanie końcowe, a także specjalne przypadki.

### Przykłady akcji wymagających odrzucenia kart:

#### Wymaganie

Odrzuć dokładnie **jedną** czarną kartę owcy *Southdown*.



Weź 3 funty z banku.

Odrzuć dokładnie **dwie** karty owiec tej **samej rasy**.



Weź 2 funty z banku.

Odrzuć dokładnie **jedną dowolną** kartę owcy.



Przesuń swój znacznik złota o 1 pole do przodu.

Odrzuć dokładnie **jedną dowolną** kartę owcy.



Przesuń swój znacznik certyfikatów o 1 pole do przodu.

Odrzuć dokładnie **jedną dowolną** kartę owcy.



Weź tyle funtów, ile wynosi całkowita wartość wełny tej owcy (plus Twoja stała wełna).

#### Nagroda

**Uwaga!** Duża liczba akcji ma określone wymagania i oferuje za nie nagrody. Możesz otrzymać nagrodę tylko po spełnieniu wskazanych wymagań, zazwyczaj oznaczonych kolorem czerwonym (czerwone strzałki i czerwone liczby). Nagrody oznaczone są zazwyczaj zielonym lub białym kolorem (zielone strzałki lub białe liczby).

1 Wymaganie

2 Nagroda



**Uwaga!** Jeśli spełniasz wymagania, możesz skorzystać z całej, bądź tylko z części nagrody. Jeśli jednak nagrodą jest otrzymanie funtów z banku, **musisz** wziąć całą kwotę. Podobnie w przypadku otrzymania karty dzięki akcji dostawy (nieistotne jest to, do jakiego punktu handlowego), **musisz** dobrać tę kartę.

Najczęściej pojawiającym się wymaganiem jest odrzucenie określonych kart. Zawsze, kiedy symbol akcji pokazuje jedną lub więcej kart z **czerwoną strzałką**, musisz odłożyć na **swój stos kart odrzuconych** dokładnie tyle odkrytych kart z **ręki**, ile zostało przedstawione na rysunku. Dopiero po odrzuceniu kart uzyskujesz prawo do otrzymania nagrody przedstawionej obok wymagania. Jedną akcją możesz wykonać tylko raz w turze, niezależnie od tego, jak wiele razy jesteś w stanie spełnić jej wymagania.

**Uwaga!** Jeśli akcja wymaga konkretnej karty, określony będzie jej kolor i wartość hodowlana. Ponadto dla lepszej rozpoznawalności podana została liczba punktów zwycięstwa znajdująca się na karcie (na dole symbolu karty). W przypadku kart gracza (tych które na początku rozgrywki znajdują się w Twojej talii) są one oznaczone symbolem



Dla prawidłowego zrozumienia tych zasad ważne jest zapamiętanie poniższej terminologii:

- **ODRZUĆ KARTE(Y)** oznacza, że musisz odłożyć kartę(y) z **ręki na swój stos kart odrzuconych**.
- **WEŹ OKREŚLONĄ LICZBĘ funtów** oznacza, że musisz wziąć **dokładnie taką kwotę funtów z banku**.
- **OPLAĆ OKREŚLONY KOSZT w funtach** oznacza, że musisz wpłacić **dokładnie taką kwotę funtów do banku**.
- **PRZESUŃ ZNACZNIK CERTYFIKATÓW DO PRZODU** oznacza, że musisz przesunąć znacznik certyfikatów w kierunku narastających wartości, na **swoim torze certyfikatów**. Możesz przesunąć znacznik maksymalnie o tyle pól do przodu, ile wskazano na symbolu wykonywanej akcji, ale nie dalej niż Twój limit tymczasowych certyfikatów (który na początku gry wynosi 3).
- **PRZESUŃ ZNACZNIK ŻŁOTA DO PRZODU** oznacza, że musisz przesunąć swój znacznik złota w kierunku narastających wartości na swoim torze złota. Ogólnie obowiązują tutaj te same zasady, co odnośnie do znacznika certyfikatów (limit złota wynosi zawsze dokładnie 5).
- **PRZESUŃ SWÓJ STATEK** oznacza, że możesz przesunąć go w dowolnym kierunku i/albo rozbudować port, jeśli to możliwe (zob. „Przesuń swój statek” str. 15).

1 Dzięki temu symbolowi akcji możesz przesunąć swój znacznik certyfikatów o **1 pole** do przodu.



2 Dzięki temu symbolowi akcji możesz przesunąć swój znacznik certyfikatów do **2 pól** do przodu.



1 Za każdym razem, gdy przesuwasz swój znacznik certyfikatów na torze certyfikatów z pola „0” lub „1” na pole „2” lub dalej, przesuwasz również swój znacznik złota o 1 pole do przodu.





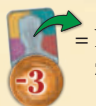
## Zatrudnij pracownika.

Gdy przeprowadzasz tę akcję, weź dokładnie **jeden** żeton pracownika z rynku pracy, opłać koszt jego zatrudnienia i umieść go w strefie pracowników na swojej planszy.

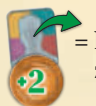
**Koszt zatrudnienia** każdego pracownika jest określony po prawej stronie rzędu, w którym się znajduje na rynku pracy. Pamiętaj jednak, że może zostać zmodyfikowany o wartość przedstawioną na symbolu akcji:



= koszt zatrudnienia pozostaje bez zmian.



= koszt zatrudnienia zwiększa się o 3 funty.



= koszt zatrudnienia zmniejsza się o 2 funty.

Po opłaceniu kosztu zatrudnienia połóż żeton pracownika w strefie pracowników, na **pierwszym wolnym** polu w rzędzie odpowiedniego typu (każdy rząd przeznaczony jest dla pracowników innego typu), zaczynając od **lewej strony**. Zwróć uwagę, że zaczynasz grę posiadając jednego pracownika każdego typu: pasterkę, rękodzielnika, marynarza oraz postrzygacza. Oznacza to, że pierwsze miejsce w każdym rzędzie jest już zajęte.

Rząd pasterki

Rząd rękodzielnika

Rząd marynarza

Rząd postrzygacza



Zapłać 4 funty, weź 1 kartę owcy Hampshire ALBO Ryeland i połóż na swoim stosie kart odrzuconych.

Kup owce z targu owiec.

Zbuduj albo zastąp swój budynek, płacąc 1 funt za każdego potrzebnego rękodzielnika.

Przesuń swój statek o 5 pól w dowolnym kierunku (i/albo rozbuduj port, jeśli to możliwe).

ALBO weź z targu owiec 2 karty owiec, z których każda będzie mieć wartość 2 punktów zwycięstwa ALBO weź 1 kartę owcy Hampshire ALBO 1 kartę owcy Ryeland z targu owiec i połóż ją/je na swoim stosie kart odrzuconych.

Przesuń swój dysk o 1 pole do przodu na torze pioniera.

Weź kartę owcy Romney z zasobów i połóż ją na swoim stosie kart odrzuconych.



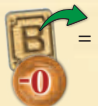
## Zainwestuj w żeton bonusu.

Gdy przeprowadzasz tę akcję, weź dokładnie **jeden** żeton bonusu z rynku żetonów bonusowych, opłać jego koszt inwestycji i otrzymaj wskazany na nim bonus. Następnie połóż żeton obok swojej planszy gracza.

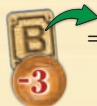
Musisz przestrzegać przy tym poniższych zasad:

• **Nie możesz** inwestować w żeton bonusu znajdujący się w **rzędzie**, w którym obecnie znajduje się **żeton rynku bonusów**. Żetony bonusów znajdujące się w tym rzędzie będą niedostępne do czasu, aż żeton rynku bonusów zostanie przesunięty w dół.

• **Koszt inwestycji** każdego żetonu bonusu jest określony po prawej stronie rzędu, w którym się znajduje na rynku bonusów. Pamiętaj jednak, że może zostać zmodyfikowany o wartość przedstawioną na symbolu akcji:



= Koszt inwestycji pozostaje bez zmian.



= Koszt inwestycji zwiększa się o 3 funty.

Opisy wszystkich bonusów pojawiających się na tych żetonach znajdują się na ostatniej stronie dodatku do instrukcji.

**Uwaga!** Na żetonie pracownika uniwersalnego (którego możesz umieścić w dowolnym rzędzie robotników) przedstawiony jest dodatkowy koszt 1 sztuki złota, który musisz **zawsze** opłacić. Niektóre inne żetony bonusów również posiadają dodatkowe koszty lub wymagania, które musisz opłacić/spelić w całości.



**Przykład.** Podczas fazy B **Monika** używa budynku neutralnego A.



1

W ramach pierwszej akcji zatrudnienia zatrudnia marynarza. Płaci 7 funtów za marynarza znajdującego się w najniższym rzędzie. Następnie umieszcza go na znajdującym się najbardziej z lewej polu w rzędzie marynarza, dzięki czemu aktywuje akcję natychmiastową. Decyduje, że skorzysta z tej akcji natychmiastowej i odrzuca kartę owcy dowolnego typu, by przesunąć swój znacznik certyfikatów o 1 pole do przodu.



2

Drugą akcją zatrudnienia zatrudnia postrzygacza z rzędu, w którym koszt zatrudnienia wynosi 6 funtów. Ponieważ symbol drugiej akcji zatrudnienia pracownika wskazuje koszt zwiększony o 3 funty, **Monika** musi zapłacić w sumie 9 funtów do banku. Następnie umieszcza postrzygacza na znajdującym się najbardziej z lewej strony polu w rzędzie postrzygacza i dzięki temu może wziąć kartę owcy Romney z zasobów.



3

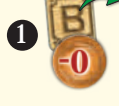
Niestety nie posiada na ręce dwóch takich samych kart owiec (tej samej rasy), więc musi zrezygnować z wykonania tej akcji lokalnej.



Jeśli na polu, na którym kładziesz właśnie zatrudnionego pracownika, znajduje się symbol akcji natychmiastowej, musisz niezwłocznie wykonać tę akcję albo z niej zrezygnować.

- Jeśli zapełnisz któryś rząd pracownikami, nie możesz już więcej zatrudnić innych pracowników tego typu.
- Na koniec gry każdy pracownik znajdujący się na piątym polu każdego rzędu wart jest 4 punkty zwycięstwa.

**Przykład.** Podczas fazy B **Monika** używa budynku neutralnego C (który został już odwrócony na swoją drugą stronę).



1

Posiada w sumie 11 funtów oraz żeton wymiany. Chciałaby zainwestować od razu w pracownika uniwersalnego, ale nie posiada w ogóle złota. Z tego powodu najpierw płaci 5 funtów za żeton bonusu po prawej. Żeton bonusu, jak i zdobyty dzięki niemu żeton wymiany kładzie przed sobą, a 4 punkty zwycięstwa z tego żetonu otrzyma dopiero na koniec gry. Teraz, gdy ma już dwa żetony wymiany, postanawia je połączyć, by otrzymać złoto oraz usunąć zupełnie z gry kartę owcy Shropshire, którą ma w ręce (zob. „Zdobądź żeton wymiany” str. 18).



2

Następnie korzysta z podwójnej akcji pomocniczej, by zdobyć 2 funty.



3

Ponieważ drugi symbol inwestycji ma zwiększony koszt inwestycji o 3 funty, musi zapłacić w sumie 8 funtów oraz 1 sztukę złota za upragnionego pracownika uniwersalnego. Umieszcza go na położonym najbardziej z lewej strony polu znajdującym się w wybranym przez nią rzędzie pracowników (i może wykonać akcję natychmiastową właśnie zakrytego w ten sposób pola, o ile taka się na nim znajduje).





## Kup owce na targu owiec.



Gdy przeprowadzasz tę akcję, możesz pozyskać nowe karty owiec z targu owiec i odłożyć je odkryte na Twój **stos kart odrzuconych**. Rasy i liczba owiec, które możesz uzyskać w ramach tej akcji, zależą od **liczby pasterek** oraz posiadanych przez Ciebie funduszy.

Jeśli zatrudniasz **jedną pasterkę** w swoim rządzie pasterki, to możesz skorzystać z jednej z następujących opcji:



Kupić 1 kartę owcy **Dorset Horn** za 3 funty.



Kupić 1 kartę owcy **Hampshire** ALBO kartę owcy **Ryeland** za 9 funtów.



Kupić 1 kartę owcy **Corriedale** ALBO kartę owcy **Lincoln** za 5 funtów.

Jeśli zatrudniasz **2 pasterki**, to możesz skorzystać z jednej z następujących opcji (oprócz powyższych opcji):



Kupić 1 kartę owcy **Dorset Horn** za 1 funta.



Kupić 1 kartę owcy **Suffolk** ORAZ 1 żeton wymiany za 10 funtów.



Kupić 1 kartę owcy **Corriedale** ALBO kartę owcy **Lincoln** za 2 funty.

Wraz z liczbą pasterek rośnie liczba i atrakcyjność dostępnych opcji. Możesz rozdzielać pasterki pomiędzy poszczególnymi zakupami w dowolny sposób, jednak każdej pasterki możesz użyć tylko do **jednej** akcji zakupu.



Jeśli użyjesz 3 pasterek, to za 3 funty kupisz 2 karty owiec **warte po 2 punkty zwycięstwa**.



Jeśli użyjesz 4 pasterek, to za 4 funty kupisz 1 kartę owcy **Suffolk** ORAZ 1 żeton wymiany.

Pasterki, których **nie używasz** do zakupu owiec w trakcie tej akcji, możesz wykorzystać do zwiększenia liczby dostępnych owiec na targu. Za każdą taką pasterkę dociągnij 2 karty ze stosu zakrytych kart owiec (talca targu) i dodaj je odkryte do targu owiec. Możesz skorzystać z tej opcji w dowolnym momencie podczas wykonywania tej akcji (nawet zanim kupisz jakąkolwiek owcę z targu).

Tak jak już zostało wspomniane (zob. „Uzupełnianie targu owiec” str. 11), liczba owiec na targu owiec może być większa niż początkowy limit dla liczby graczy.



### Ważne!

- Możesz kupować wyłącznie karty owiec dostępne (odkryte) w danym momencie na targu owiec.
- Możesz kupić mniej owiec, niż masz możliwość.
- Wszystkie karty owiec kupione na targu owiec w tej akcji musisz odłożyć odkryte na **swój stos kart odrzuconych**.



## Zbuduj jeden budynek prywatny.

Gdy przeprowadzasz tę akcję, weź **jeden** ze swoich niezbudowanych jeszcze żetonów budynków prywatnych ze strefy ponad swoją planszą i alternatywnie:

Położ go na **wolnej** działce budowlanej na szlaku.

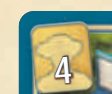
### ALBO

Zastąp nim jeden ze **swoich** budynków prywatnych wzniesionych wcześniej na szlaku.

**Ważne!** Pamiętaj, że wszyscy gracze muszą używać tej samej strony budynków. Podczas rozgrywki nie możesz odwracać żetonu budynku prywatnego na jego drugą stronę.

Wybierając budynek do zbudowania, musisz upewnić się, że:

- Posiadasz wymaganą liczbę rękodzielników.
- Stać Cię na opłacenie kosztu wzniesienia tego budynku.



W lewym górnym rogu każdego żetonu budynku prywatnego wskazana jest liczba rękodzielników wymaganych do jego budowy. Jeśli liczba rękodzielników znajdujących się na Twojej planszy gracza jest równa lub większa od tej wymaganej, to możesz położyć budynek na **wolnej** działce budowlanej na szlaku, opłacając jego koszt:



Za każdego **wymaganego rękodzielnika**, musisz zapłacić **2 funty**.

Korzystając z tej akcji możesz również **zastąpić własny budynek prywatny** na szlaku żetonem budynku ze swoich zasobów (leżących nad Twoją planszą), o wyższej wartości. By to zrobić, musisz posiadać tylu rękodzielników, ile wynosi **różnica** wymaganej liczby rękodzielników obu żetonów budynków (zastępującego i zastępowanego) i zapłacić tyle funtów, ile wynosi **różnica** w kosztach budowy obu budynków. Zastępowany budynek **usuń z gry** (odłóż go do pudełka). Zastępowanie żetonów jest jedynym sposobem na wznoszenie budynków prywatnych wymagających więcej niż 5 rękodzielników.

### Przykłady.



Aby umieścić żeton tego budynku na wolnej działce budowlanej na szlaku, **Monika** musi posiadać na swojej planszy co najmniej 2 rękodzielników i zapłacić 4 funty.



Jeśli natomiast zechce zastąpić ten budynek tym budynkiem, musi mieć co najmniej 3 rękodzielników na swojej planszy i zapłacić 6 funtów.

**Wyjaśnienie.** Budynek neutralny B jest jedynym budynkiem, dzięki któremu możesz wznieść budynek prywatny na szlaku. Dwa inne sposoby, by to zrobić, to skorzystanie z natychmiastowych akcji z rzędu rękodzielnika (zob. ilustracja po prawej stronie) oraz karty bonusów z zestawu 6 (które oferują zamianę jednego z Twoich budynków na inny o wartości większej o 1, zob. ostatnia strona dodatku do instrukcji).



Akcja natychmiastowa po prawej stronie jest lepsza ponieważ za każdego wymaganego rękodzielnika płacisz tylko 1 funta.

### Ważne!

- Na szlaku znajdują się 4 działki budowlane, które oprócz tego, że muszą być wolne, to wymagają osiągnięcia określonych wartości (2, 4 albo 7) na torze pioniera, żeby móc zbudować na nich budynek (zob. „Przesuń się na torze pioniera” str. 17).
- Jeśli nie osiągnąłeś **co najmniej** określonej wartości na torze pioniera (pokazanej na polu działki budowlanej), to nie możesz zbudować budynku na takiej działce budowlanej.



## Przesuń swój statek.

Jeśli przesuwasz swój statek, korzystając z akcji oznaczonej tym symbolem, to możesz przesunąć go o tyle pól w dowolnym kierunku na planszy szlaków morskich, ilu marynarzy zatrudniasz (ilu znajduje się na Twojej planszy gracza).

Statek musisz przesuwać zgodnie z poniższymi zasadami:

- Na każdym polu szlaków morskich w tym samym czasie może znajdować się dowolna liczba statków. Oznacza to, że poruszając się swoim statkiem, bierzesz pod uwagę wszystkie pola na swojej drodze, niezależnie od tego czy są zajęte przez inne statki, czy nie.
- Wzdłuż szlaków morskich znajduje się kilka portów. W portach będziesz mógł umieszczać swoje magazyny albo kłaść swoje dyski, o ile Twój statek znajduje się na sąsiadującym z portem polu wody. Za każdym razem, gdy będziesz chciał umieścić w porcie swój magazyn lub dysk, musisz zużyć jeden punkt ruchu swojego statku, co jednocześnie **kończy** tę akcję ruchu (zob. „Rozbudowa portu” poniżej).
- Gdy decydujesz się poruszyć swoim statkiem w ramach akcji, możesz poruszyć nim o mniejszą liczbę pól niż wynosi Twój obecny limit. Jeśli jednak zdecydujesz się zatrzymać na danym polu (i rozbudować port lub też nie), tracisz wszelkie pozostałe punkty ruchu (nie możesz ich zostawić do wykorzystania później).

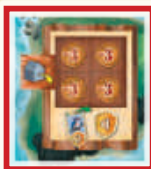
**Wyjaśnienie.** Inne akcje pozwalają na przesunięcie statku niezależnie od liczby zatrudnianych marynarzy. Obowiązują je te same zasady.

### Rozbudowa portu

Jeśli Twój statek znajduje się na polu z dokami portowymi (oznaczonym przez symbol pozwalający na umieszczenie magazynu/dysku gracza, który jest połączony z polem wiru wodnego) albo przesuńiesz go na takie pole i (w obu przypadkach) pozostał Ci **przynajmniej 1 punkt ruchu statku**, to możesz rozbudować ten port. By to zrobić, połóż magazyn albo jeden ze swoich dysków na powiązanim z tym portem polu oraz opłać konieczne koszty (o ile są wymagane). Rozbudowa portu kończy wykonywaną przez Ciebie akcję przesunięcia statku. Nawet jeśli poruszyłeś się o mniejszą liczbę pól (albo w ogóle się nie poruszyłeś) i zostały Ci jakieś punkty ruchu, to ta akcja się kończy.

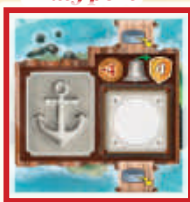
Możesz rozbudować port tylko wtedy, gdy jesteś w stanie **zapłacić** koszt rozbudowy i jeszcze **nie dokonałeś** rozbudowy tego portu wcześniej (poznasz to po tym, czy posiadasz już w danym porcie swój magazyn albo dysk). Nie ma znaczenia, czy pozostali gracze posiadają już w danym porcie swoje magazyny albo dyski. Jeśli jednak nie posiadasz już żadnych magazynów albo dysków na swojej planszy gracza, nie możesz już dokonywać rozbudowy portu.

Występują trzy rodzaje portów:



**Mały port**

By rozbudować mały port, **najpierw** zapłać koszt rozbudowy przedstawiony na jednym z pól magazynów tego portu, a **następnie** weź ze swojej planszy gracza jeden ze swoich magazynów i połóż go na tym polu. Po położeniu magazynu weź kartę przedstawioną na tym porcie i połóż ją odkrytą na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych. Tylko wtedy, gdy danej karty nie ma już w zasobach, nie otrzymujesz jej. Następnie sprawdź, czy dzięki ściągnięciu tego magazynu nie odblokowałeś stałej lub natychmiastowej premii na swojej planszy gracza. Za każdym razem, gdy zwolnisz miejsca na swojej planszy, zabierając oba magazyny znajdujące się po obu stronach brązowych strzałek decydujesz, czy chcesz wykorzystać natychmiastową premię, czy z niej zrezygnować. Stałe premie działają jak zwykle.



**Średni port**

By rozbudować średni port, **najpierw** zapłać koszt rozbudowy (przedstawiony powyżej pola dysku tego portu), a następnie weź jeden ze swoich dysków z planszy gracza i połóż na polu dysku tego portu (jeśli znajdują się już na nim dyski innych graczy, to połóż swój dysk na pozostałych). Wybierając dysk ze swojej planszy pamiętaj, że pola portów również posiadają białe albo ciemne narożniki. Podobnie jak w przypadku dostawy, dysk z pola z białymi narożnikami możesz umieścić na polu dowolnego średniego portu, natomiast dysk z pola z ciemnymi narożnikami możesz umieścić tylko na polu średniego portu z ciemnymi narożnikami (zob. biała ramka str. 9). Po tym jak położysz dysk, weź kartę przedstawioną na symbolu tego średniego portu i połóż ją odkrytą na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych. Tylko wtedy, gdy danej karty nie ma już w zasobach, nie otrzymujesz jej.

Następnie sprawdź, czy obok pola portu znajduje się żeton kapitana portu. Jeśli tak, to możesz go zdobyć, oddelegowując jednego ze swoich pracowników (pasterkę, rękodzielniczkę, marynarza albo postrzygacza) jako kapitana portu. W tym celu wybierz żeton jednego ze swoich pracowników znajdujący się w strefie pracowników na Twojej planszy, z położonego **najbardziej z prawej** strony pola w odpowiednim rzędzie. Ściągnij ten żeton pracownika ze swojej planszy i połóż zamiast żetonu kapitana portu, a żeton kapitana portu zabierz i połóż jako odkryty obok swojej planszy gracza (zob. ilustracja po prawej stronie).

- Raz umieszczony żeton pracownika na polu kapitana portu pozostaje tam do końca gry.
- Żeton kapitana portu możesz zdobyć tylko w momencie rozbudowy portu. Jeśli z tego zrezygnujesz, to nie masz możliwości zdobycia go później w inny sposób.
- Jeśli ściągniesz pracownika ze swojej strefy pracowników i dzięki temu ponownie odsłonisz jego natychmiastową akcję, możesz ponownie z niej skorzystać, gdy zatrudnisz kolejnego pracownika i go tam umieścisz.

**Wyjaśnienie.** Pracownicy uniwersalni mogą zostać kapitanami portu tak, jak inni pracownicy.

Każdy żeton kapitana portu składa się z dwóch części:



W **górnjej połowie** 1 przedstawione są akcje natychmiastowe albo certyfikaty stałe. Jeśli otrzymasz żeton z akcją natychmiastową, musisz ją przeprowadzić od razu albo z niej zrezygnować. Zasady korzystania z certyfikatów stałych opisane zostały na str. 9.

W **dolnej połowie** 2 przedstawiony jest dodatkowy sposób uzyskania punktów zwycięstwa na koniec gry (zob. „Punktacja końcowa” str. 19).



**Pole kapitana portu**

**Średni port**  
**Dok portowy**

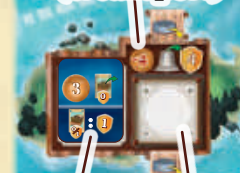
**Przykład.** **Monika** zatrudnia 3 marynarzy (znajdują się na jej planszy w rzędzie marynarzy), może więc przesunąć swój statek do 3 pól w dowolnym kierunku. Przesuwa statek o 2 pola i wykorzystuje 1 pozostały punkt ruchu, by umieścić 1 ze swoich magazynów w porcie, do którego dotarła, co kosztuje ją 2 funty. Otrzymuje za to kartę *Łowczyka czczonego*, którą kładzie odkrytą na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych.



**Koszt rozbudowy (mały port)**



**Koszt rozbudowy (średni port)**



**Żeton kapitana portu Pole dysku**



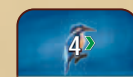
### Akcje natychmiastowe żetonów kapitanów portu:



Weź 5 funtów.



Weź 3 funty. Weź 1 kartę *Promu* i połóż ją odkrytą na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych.



Przesuń swój dysk o 4 pola do przodu na torze pioniera.



**Duży port**

Rozbudowa dużego portu wygląda podobnie do rozbudowy małego portu. Jednakże nie musisz opłacać żadnych kosztów rozbudowy. Po prostu umieszczasz swój magazyn na jednym z dostępnych czterech pól magazynów, a następnie sprawdzasz, czy w ten sposób odblokowałeś stałą albo natychmiastową premię na swojej planszy gracza. Dzięki umieszczeniu swojego magazynu w tym porcie zyskujesz nową opcję dla swoich przyszłych dostaw.

Jeśli podczas dostawy zechcesz umieścić w tym porcie jeden ze swoich dysków, to tak jak zwykle, musisz opłacić koszt transportu do tego zagranicznego punktu handlowego. W każdym takim zagranicznym punkcie handlowym w dużym porcie może znajdować się tylko jeden dysk Twojego koloru. Jeśli w tym dużym porcie znajduje się punkt handlu wełną, to możesz przeprowadzić do niego dostawę tylko wtedy, gdy ostrzygłeś swoją owcę (zob. „Ostrzyż swoje owce” poniżej).

Nie masz obowiązku dostarczać do zagranicznego punktu handlowego dużego portu tylko dlatego, że znajduje się tam Twój magazyn.



### Ostrzyż swoje owce.

Gdy przeprowadzasz tę akcję, możesz odkryć z ręki maksymalnie tyle **różnych** kart owiec, ilu posiadasz postrzygaczy na swojej planszy w strefie pracowników w rzędzie postrzygaczy. By określić całkowitą wartość Twojej wełny, dodaj do siebie wartości wełny każdej odkrytej przez Ciebie owcy innej rasy oraz dodaj wszystkie stałe wełny, które posiadasz (zignoruj wszelkie punkty zwycięstwa oraz wartości hodowlane znajdujące się na Twoich kartach owiec).

Weź dokładnie tyle funtów z banku, ile wynosi obliczona całkowita wartość wełny (włączając stałą wartość wełny odblokowaną na Twojej planszy gracza oraz tę z żetonów bonusów) i połóż je przed sobą. Możesz to zrobić tylko **raz** na akcję „Ostrzyż swoje owce”. W tym momencie nie możesz odkryć żadnych kart rozbudowy talii ani kart bonusów, które nie są owcami. Następnie odrzuć **wszystkie** karty owiec, które **odkryłeś**, na swój stos kart odrzuconych.

Wartość wełny, za którą właśnie otrzymałeś funty, pozwala Ci również na położenie jednego z dysków z Twojej planszy gracza w jednym z punktów handlu wełną znajdujących się na planszy szlaków morskich. Na planszy szlaków morskich znajdują się trzy lokalne punkty handlu wełną (o wartościach „5”, „9” i „13”), które są dostępne od początku gry, oraz dwa zagraniczne punkty handlu wełną, które możesz odblokować poprzez rozbudowę powiązanego z nimi dużego portu.

By położyć swój dysk w punkcie handlu wełną, sprawdź ile wynosi wartość przedstawiona w jego herbie. Całkowita wartość wełny uzyskana przez Ciebie musi być równa lub wyższa od tej przedstawionej w herbie. Pamiętaj, że nie możesz wybrać punktu handlu wełną, do którego już wcześniej wysłałeś wełnę (czyli takiego, w którym znajduje się już Twój dysk).

Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest punkt handlu wełną „13”. Możesz wysłać do niego swoją wełnę, nawet jeśli posiadasz w nim jeden lub więcej swoich dysków.

Gdy zdecydujesz, do którego punktu handlu wełną wyślesz swoją wełnę, umieść na nim swój dysk (lub połóż go na dyskach innych graczy, jeśli już tam się znajdują). Wybierając dysk ze swojej planszy pamiętaj o tym, że istnieją dwa rodzaje pól: te z białymi narożnikami oraz ciemnymi narożnikami.

1. Dysk, który zabierzesz z pola z białymi narożnikami, możesz położyć na dowolnym polu punktu handlu wełną.
2. Dysk, który zabierzesz z pola z ciemnymi narożnikami, możesz położyć tylko na polu punktu handlu wełną o ciemnych narożnikach.

Dzięki ściągnięciu dysku ze swojej planszy odblokowujesz kolejne zdolności. Pamiętaj, że niektóre pola dysków na Twojej planszy posiadają dodatkowe wymagania lub dają nagrody (zob. biała ramka str. 9).

**Uwaga!** Małe porty połączone do ostatnich pól szlaków morskich są specjalne. Możesz je rozbudować w normalny sposób (kładąc w nich swój magazyn), jeśli jednak to zrobisz, to **musisz** przenieść swój statek na pole startowe (po tym, jak weźmiesz kartę bonusu 🏆).



Na koniec gry zdobędziesz 4 punkty zwycięstwa przedstawione na żółtych strzałkach, jeśli będziesz posiadać **swoje** magazyny w małych portach po obu stronach.

**Przykład.** Podczas fazy B **Monika** używa budynku neutralnego E. Wykorzystuje jednego ze swoich postrzygaczy, by dobrać i odrzucić 1 kartę. Ma nadzieję, że uda się jej dobrać na rękę kartę owcy Ryeland, dzięki czemu uzskałaby całkowitą wartość wełny wynoszącą 13 (na czym jej zależy, bo chce wysłać wełnę do konkretnego punktu handlu wełną). Niestety dobiera jeszcze jedną kartę Shropshire, której posiada na ręce już dwie sztuki. Odrzuca ją na swój stos kart odrzuconych.

W tym momencie **Monika** nie może skorzystać z pojedynczej akcji pomocniczej tego budynku, by dobrać i odrzucić kolejną kartę, ponieważ jest w środku przeprowadzania pierwszej akcji lokalnej oferowanej przez ten budynek. Wiedziała o tym i podjęła to ryzyko. Pozostało jej odkryć z ręki 3 różne karty owiec za każdego niewykorzystanego podczas tej akcji postrzygacza znajdującego się na jej planszy gracza:

- kartę owcy Merino (wartość wełny: 3),
- kartę owcy Lincoln (wartość wełny: 4),
- kartę owcy Shropshire (wartość wełny: 1).

Dodaje do siebie ich wartości wełny (8) oraz wartość stałej wełny (1) odblokowanej na swojej planszy. Jej całkowita wartość wełny wynosi więc 9. **Monika** bierze tyle funtów z banku i kładzie swój dysk z pola o ciemnych narożnikach na polu lokalnego punktu handlu wełną. Musi zapłacić 5 funtów za koszt transportu oraz bierze kartę owcy Romney i odkłada na swój stos kart odrzuconych.

Gdyby nie pozostało jej trzech postrzygaczy lub nie miałyby odblokowanego pola z wełną stałą, nie osiągnęłaby całkowitej wartości wełny wynoszącej 9 i nie mogłaby umieścić swojego dysku na tym polu.



**1** Każdego postrzygacza, którego **nie wykorzystasz** do strzyżenia owiec, **możesz** zamiast tego wykorzystać w następujący sposób: dobierz 1 kartę ze swojego stosu dobierania, a następnie odrzuć 1 kartę z ręki na swój stos kart odrzuconych. Możesz to zrobić w dowolnym momencie podczas korzystania z tej akcji lokalnej (również przed ostrzyżeniem swoich owiec). To ilu postrzygaczy w ten sposób wykorzystasz, zależy od Ciebie. Pamiętaj jednak, że w ramach tej akcji każdy postrzygacz może być wykorzystany **tylko raz**.

**Wyjaśnienie.** Każde pole punktu handlu wełną z ciemnymi narożnikami daje Ci kartę owcy Romney, którą musisz wziąć (o ile jej zasoby się nie wyczerpały), ponieważ jest to akcja dostawy, więc musisz ją natychmiast wykonać (tak jak zwykle). Umieść ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych.





## Weź jedną kartę celu.

Gdy przeprowadzasz tę akcję, wybierz **jedną kartę celu** spośród odkrytych kart w **puli kart celów** (znajdującej się z prawej strony planszy głównej) albo dobierz wierzchnią kartę ze stosu zakrytych kart celów. Odłóż tę kartę odkrytą na **swój stos kart odrzuconych**. Jeśli zabrałeś kartę z puli kart celów, dobierz w jej miejsce (i ułóż odkrytą w puli kart celów) jedną kartę z wierzchu stosu zakrytych kart celów.

Dzięki tej akcji **nie możesz** wybrać karty bonusu (zestaw 8, 9 lub 10), która znajduje się w zasobach kart bonusów (dlatego na odwrocie 3 żetonów kart bonusów znajduje się przypomnienie). Poza tym **wszystkie** poniższe zasady odnoszą się do wszystkich kart celów (również tych na kartach bonusów).

W pewnym momencie dobierzesz zdobyte wcześniej karty celów na rękę.

Podczas swojej tury, jeśli masz w ręku jedną lub więcej kart celów, możesz zagrać dowolne z nich:

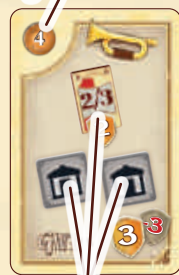
- **przed** rozpoczęciem fazy A albo
- **przed, albo po** wykonaniu dowolnej akcji w fazie B.

To oznacza, że kart celów nie możesz zagrywać w trakcie wykonywania akcji (4 etapy Wellington uznawane są jako jedna akcja) podczas poruszania się, ani po rozpoczęciu wykonywania czynności w fazie C.

Po zagranie karty celu połóż ją odkrytą w **swojej strefie zagranych kart celów** (poniżej swojej planszy gracza). Następnie wykonaj akcję natychmiastową przedstawioną w lewym górnym rogu karty albo zrezygnuj z niej.

Na kartach celów znajdziesz poniższe akcje natychmiastowe:

### Akcja natychmiastowa



### Zadania

- Weź 4 funty z banku.
- Weź 2 żetony wymiany.
- Przesuń swój znacznik certyfikatów do 2 pól do przodu.



Przesuń swój dysk o 2 pola do przodu na torze pioniera.

Przesuń swój statek o maksymalnie 2 pola w dowolnym kierunku (i/albo rozbuduj port jeśli to możliwe).

Każda karta celu przedstawia zestaw zadań, których wykonanie będzie sprawdzane na **koniec gry**.

Jeśli zrealizujesz wszystkie zadania z karty, na końcu gry zdobędziesz punkty zwycięstwa w liczbie przedstawionej na karcie. Jeśli nie zrealizujesz wszystkich zadań z danej karty, stracisz punkty zwycięstwa w liczbie przedstawionej jako liczba ujemna.



## Przesuń się na torze pioniera.

Gdy przeprowadzasz tę akcję, przesuwasz swój dysk na torze pioniera (uwzględniając przy tym również pola zajęte przez dyski innych graczy). Dzięki temu zdobywasz nagrody za osiągnięcie lub przekroczenie określonych pól:

- Pola „3” i „8” pozwalają Ci zdobyć 1 złoto (tj. natychmiast przesuń Twój znacznik złota 1 pole do przodu).
- Pola „4” albo „6” (w zależności od liczby graczy) dają pomarańczowy żeton kroków, który zwiększa Twój limit kroków o 1. Po zdobyciu połóż go na odpowiednim polu na swojej planszy gracza.
- Pola „2”, „4” oraz „7” nie zapewniają bezpośredniej nagrody, ale pozwalają Ci budować na niedostępnych wcześniej działkach budowlanych położonych wzdłuż szlaku.
- Osiągając lub przekraczając pole „11” musisz podjąć decyzję, czy odwrócić otrzymany wcześniej żeton kroków na jego drugą stronę z wartością +2 (zwiększając tym samym limit kroków znowu o 1) ALBO odwrócić żeton opłaty znajdujący się na Twojej planszy od początku gry na jego drugą stronę (z przekreślonymi dłońmi), co oznacza, że od tej pory nie musisz uiszczać żadnych opłat (ignorujesz wszelkie czarne/zielone dłonie).
- Na koniec gry zdobywasz tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi najwyższa odblokowana przez Twój dysk wartość punktowa na torze pioniera (maksymalnie 15).

Jeśli dotrzesz do ostatniego pola („16”) na torze pioniera i dzięki wykonywanym akcjom będziesz miał się przesunąć o kolejne pola, to zamiast tego za każde pole, o które miałbyś się przesunąć, weź 1 funta z banku. Nigdy nie cofasz swojego dysku na torze pioniera.

**Ważne!** Każde zrealizowane zadanie możesz zaliczyć tylko na poczet **jednej** karty celu. Jeśli kilka twoich kart przedstawia cele składające się z takich samych zadań, musisz zrealizować każde pojedyncze zadanie **odpowiednią** liczbę razy. Zadania, które znajdziesz na kartach celów:



• Posiadaj 1 dysk w punkcie handlowym (zagranicznym/lokalnym/handlu wełną) o wartości „13” lub więcej.



• Posiadaj 1 żeton budynku prywatnego na planszy głównej.



• Posiadaj na planszy głównej 1 żeton budynku prywatnego, który wymaga przynajmniej 4 rękodzielników.



• Posiadaj 2 postrzygaczy w rzędzie postrzygacza na swojej planszy gracza (uniwersalny pracownik również się liczy).



• Posiadaj 1 magazyn na planszy szlaków morskich.



• Posiadaj 1 kartę owcy *Lincoln* ALBO 1 kartę owcy *Corriedale* w swojej talii.



• Posiadaj 1 kartę owcy *Hampshire* ALBO kartę owcy *Ryeland* w swojej talii.



• Posiadaj kartę 1 *Promu* w swojej talii (może to być również karta bonusu z zestawu 1).



• Twój dysk na torze pioniera przesunął się o przynajmniej 6 pól.



• Posiadaj 1 żeton niebezpieczeństwa (powódź) przed sobą.

**Przykład.** By zrealizować wszystkie cele na posiadanych kartach, **Monika** musi mieć przed końcem gry:

- **Przynajmniej 2 prywatne budynki na planszy głównej, z których jeden wymagał do zbudowania przynajmniej 4 rękodzielników.**
- **Przynajmniej 1 kartę owcy Lincoln ALBO Corriedale w swojej talii.**
- **Dysk przynajmniej na polu 12 na torze pioniera.**
- **Przynajmniej 1 dysk w punkcie handlowym (lub handlu wełną) o wartości „13” lub większej.**



Jeśli uda się jej zrealizować te wszystkie zadania, zdobędzie 9 punktów zwycięstwa. Jeśli jednak przykładowo nie miałaby dysku w punkcie handlowym o wartości „13” lub większej (nieistotny jest rodzaj punktu handlowego), to zdobyłaby tylko 3 punkty zwycięstwa (ponieważ karta celu zawierająca ten niespełniony cel kosztowałaby ją minusowe 3 punkty zwycięstwa).

**Wyjaśnienie.** Nie musisz zagrywać swoich kart celów, kiedy masz je w ręce. Jeśli chcesz, możesz zostawić w swojej talii kilka lub wszystkie karty celów (na przykład odrzucając je dzięki akcji oznaczonej symbolem ). Na koniec gry dla każdej karty celu znajdującej się wciąż w Twoim stosie kart gry podejmij decyzję, czy chcesz podliczyć z niej punkty. W przypadku zagranych kart celów (leżących w Twojej strefie zagranych kart celów), nie masz takiego wyboru. Punkty z tych kart musisz uwzględnić.

**Przykład.** Podczas fazy B **Monika** używa budynku neutralnego B (który został już odwrócony). Jej dysk na torze pioniera znajduje się aktualnie na polu „7”. Korzysta z pojedynczej akcji pomocniczej tego budynku, by przesunąć się o 1 pole na torze pioniera, dzięki czemu otrzymuje 1 złoto. Następnie odkrywa kartę *Łowczyka czczonego z ręki*, co pozwala jej na przesunięcie dysku na torze pioniera o jeszcze 1 pole do przodu. Odrzuca tę kartę i dobiera nową. Na koniec przeprowadza drugą akcję lokalną tego budynku, która pozwala jej na przesunięcie się o kolejne 2 pola na torze pioniera na pole „11”. Teraz musi zdecydować, czy odwrócić żeton kroków **1**, czy żeton opłaty **2**.





## Zdobądź żeton wymiany.

Gdy przeprowadzasz tę akcję, weź **jeden** żeton wymiany i połącz go obok swojej planszy gracza. Żetony wymiany są wyjątkowe, ponieważ możesz wykorzystać jeden lub kilka jednocześnie w dowolnym momencie gry (nawet w trakcie wykonywania akcji albo podczas tury innego gracza).

- Aby wykorzystać żeton wymiany, zwróć go do banku, a następnie dobierz do 2 kart ze swojego stosu kart i **natychmiast** odrzuć na swój stos kart odrzuconych dokładnie tyle kart, ile dobrałeś.
- Alternatywnie możesz **połączyć** 2 żetony wymiany, by usunąć całkowicie z gry (a tym samym z Twojej talii) 1 z Twoich kart owiec *Shropshire*, którą posiadasz w ręce. Usuniętą w ten sposób kartę odłóż do pudełka. Dodatkowo przesun swój znacznik złota o 1 pole do przodu (tak, jak zostało to przedstawione na Twojej planszy gracza oraz po prawej stronie).



Każdy rozpoczyna grę, posiadając jeden żeton wymiany, jednak w trakcie gry może zdobyć kolejne:



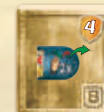
- W ramach akcji lokalnej Twojego budynku 8b.



- Dzięki akcji natychmiastowej z rzędu pasterki.



- Kupując kartę owcy *Suffolk* na targu owiec.



- Inwestując w określone żetony bonusów.



## Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą.



Obszar akcji pomocniczych na Twojej planszy zawiera 5 różnych akcji.

Po prawej i lewej stronie każdej z nich znajdują się miejsca na dysk. Dopóki oba dyski leżą na polu akcji, akcja uważana jest za niedostępną i nie możesz jej wykonać. Akcja stanie się dostępna, kiedy ją odblokujesz, ściągając przynajmniej jeden z dwóch dysków.



Jeśli korzystasz z **jednej pojedynczej akcji pomocniczej** na danym polu (zob. „Pojedyncze akcje pomocnicze” str. 8), nie możesz jej podwoić nawet wtedy, kiedy z pola tej akcji ściągnąłeś oba dyski.



Za każdym razem, kiedy chcesz wykorzystać akcję oznaczoną tym symbolem, wybierz **jedną** dostępną akcję pomocniczą i wykonaj ją. Jeśli z pola akcji usunąłeś tylko jeden dysk, możesz skorzystać z tej akcji tylko raz (pojedyncza akcja pomocnicza). Jeśli jednak na polu akcji nie ma już żadnego dysku, możesz skorzystać z tej akcji **dwa razy** (podwójna akcja pomocnicza). Dla akcji podwójnych podwajane są nie tylko nagrody, ale również ewentualne wymagania.

### Pojedyncza akcja pomocnicza

Weź 1 funta z banku.



Dobierz 1 kartę ze swojego stosu kart dobierania. Następnie natychmiast odrzuć 1 kartę z ręki.



Zapłać 2 funty i przesun swój znacznik certyfikatów o 1 pole do przodu.



Zapłać 1 funta i przesun swój statek o 1 pole w dowolnym kierunku (albo rozbuduj port jeśli to możliwe).



Zapłać 1 funta i przesun swój dysk o 1 pole do przodu na torze pioniera.



### Podwójna akcja pomocnicza

Weź 2 funty z banku.

Dobierz 2 karty ze swojego stosu kart dobierania. Następnie natychmiast odrzuć 2 karty z ręki.

Zapłać 4 funty i przesun swój znacznik certyfikatów o 2 pola do przodu.

Zapłać 2 funty i przesun swój statek do 2 pól w dowolnym kierunku (i/albo rozbuduj port jeśli to możliwe).

Zapłać 2 funty i przesun swój dysk o 2 pola do przodu na torze pioniera.



## Usuń niebezpieczeństwo.

Gdy przeprowadzasz tę akcję, usuń **jeden** żeton niebezpieczeństwa z dowolnego obszaru niebezpieczeństwa i połącz go (jako odkryty) przed sobą oraz weź odpowiednią kartę rozbudowy talii.

Jeśli symbol pokazuje koszt, to musisz natychmiast zapłacić odpowiednią liczbę funtów (w przeciwnym razie nie możesz wziąć żetonu niebezpieczeństwa). Jeśli symbol nie pokazuje kosztu, to możesz po prostu wziąć żeton niebezpieczeństwa.

Na każdym żetonie niebezpieczeństwa znajdują się nadrukowane punkty zwycięstwa (2, 3 albo 4). Podliczasz je dopiero na koniec gry. Jeśli jednak wybierzesz kartę z obszaru osuwisk, to bierzesz również **jedną** kartę *Owczarka* i kładziesz ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych. Analogicznie w przypadku usunięcia żetonu powodzi bierzesz **jedną** kartę *Promu*.

Jeśli oba obszary niebezpieczeństw są puste, nie możesz zabrać żadnego żetonu.



## Przesuń swojego owczarza do przodu.

W ramach tej akcji musisz przesunąć swojego owczarza do przodu, na inne pole na szlaku, o co najmniej 1 krok. Nie możesz przesunąć go jednak o więcej kroków niż wskazuje biała liczba na symbolu tej akcji.

Na polu, na którym się zatrzymasz, musisz **ponownie** przeprowadzić fazę B.

Zwróć uwagę, że **nie uzupełniasz kart** w ręce przed ponownym wykonaniem czynności fazy B. Uzupełnianie kart w ręce wykonujesz tylko na koniec swojej tury podczas fazy C.



## Zbierz złoto i je wydawaj.

Każdy gracz rozpoczyna grę z 1 sztuką złota i może zebrać go więcej na kilka sposobów:



- Dzięki akcji natychmiastowej z rzędu marynarza.



- Inwestując w określone żetony bonusów.



- Podczas umieszczania nowego prywatnego budynku na szlaku na polu z symbolem grudki złota (ale nie podczas wymiany).

Na znajdującym się na Twojej planszy torze złota liczba obok Twojego znacznika złota mówi o tym, ile obecnie złota masz do dyspozycji. Jeśli otrzymasz więcej złota, niż możesz zgromadzić, nadwyżka przepada. **Podczas** faz A i B możesz wydać tyle złota, ile masz dostępnego, cofając znacznik złota na torze o odpowiednią liczbę pól, by kupić jedną z 4 kart bonusów z zasobów kart bonusów. Gdy przeprowadzasz tę „darmową” akcję, wybierz **jedną kartę bonusu** z zasobów kart bonusów (znajdujących się poniżej odpowiednich żetonów kart bonusów) i umieść ją odkrytą na **swoim stosie kart odrzuconych**.

Za każdą kartę bonusu znajdującą się poniżej koła sterowego oraz beczki musisz zapłacić **3 sztuki złota**. Za kartę poniżej dzwonu musisz zapłacić **4 sztuki złota**, a za kartę pod kompasem **5 sztuk złota**. Karty bonusów możesz zdobyć tylko wydając złoto albo przeprowadzając rozbudowę portu.

Wśród kart bonusów obie owce (zestawy 3 i 7) i karty celów (zestawy 8, 9 i 10) działają w ten sam sposób, co inne owce, czy karty celów. Nie obowiązują ich żadne dodatkowe zasady. Zasady pozostałych pięciu kart bonusów (zestawy 1, 2, 4, 5 i 6), które możesz zdobyć w ten sam sposób, zostały szczegółowo opisane na ostatniej stronie dodatku do instrukcji.

# KONIEC GRY

Koniec gry jest wyzwalany w chwili, kiedy położysz żeton bonusu na **ostatnim polu rynku bonusów** podczas 4 etapu **Wellington**. Przesuń żeton rynku bonusów wzdłuż **czerwonej strzałki** poza planszę główną i natychmiast go zabierz i połóż przed sobą. Następnie uzupełnij wszystkie puste pola na obszarach rozwoju. To była **Twoja ostatnia tura**.

**Ważne!** W Twojej ostatniej turze **nie przeprowadzaj** fazy C (tj. po przeprowadzeniu fazy B w swojej ostatniej turze nie dobierasz już kart do limitu).

Następnie **każdy kolejny** gracz przeprowadza swoją **ostatnią turę**, w której przesunie swojego owczarza i wykorzysta akcje dostępne na polu, na którym się zatrzymał. Gracze, którzy w swojej ostatniej turze dotrą do Wellington, rozgrywają wszystkie 4 etapy jak zwykle. Jeśli jednak wybiorą jakiegokolwiek żeton bonusu z obszaru rozwoju z pola B podczas etapu 4, zostaje on usunięty z gry. Na koniec swojej tury każdy musi uzupełnić obszar rozwoju (po zakończeniu fazy B). Gra kończy się po zakończeniu ostatniej tury ostatniego gracza (bez przeprowadzania fazy C).



## Punktacja końcowa

Weź **notes punktacji** i zapisz w nim punkty zwycięstwa w 12 kategoriach. Dla każdej kategorii podsumuj wszystkim graczom zdobyte przez nich punkty zwycięstwa:

- Zdobądź 1 punkt zwycięstwa za każde 5 funtów, które posiadasz.
- Zsumuj punkty zwycięstwa wydrukowane w prawym górnym rogu każdego Twojego budynku prywatnego, który leży na planszy.
- Zsumuj punkty zwycięstwa, które odblokowałeś, kładąc swój dysk na polu herbów punktów handlowych (lokalnych, zagranicznych oraz handlu wełną). Uwzględnij także wszystkie ujemne punkty zwycięstwa (jest więc możliwe, że wynik będzie ujemny). (Zob. str. 10).
- Zsumuj punkty zwycięstwa, które odblokowałeś, kładąc swoje dyski oraz magazyny w małych i średnich portach na planszy szlaków morskich. (Zob. str. 15).
- Zdobądź punkty zwycięstwa, które odblokowałeś dzięki położeniu Twojego dysku na torze pioniera. Punkty te są przedstawione obok Twojego dysku albo poniżej na ostatnio odblokowanym punktującym polu zwycięstwa.
- Zsumuj punkty zwycięstwa wydrukowane na zebranych (leżących przed Tobą) żetonach niebezpieczeństwa.
- Wyszukaj w swojej talii kart (w stosie kart gry, kartach w ręce oraz kartach w stosie kart odrzuconych) wszystkie karty owiec z punktami zwycięstwa, karty bonusów (z wyjątkiem bonusowych kart celów). Zsumuj punkty z tych kart.
- Odszukaj wśród swoich kart wszystkie niezagrane karty celów (uwzględniając bonusowe karty celów). Dla każdej z nich zdecyduj, czy chcesz usunąć ją z gry, czy dodać w tym momencie do swojego obszaru celów (akcje natychmiastowe jednakże już nie przysługują). Następnie dla każdej karty celu w swoim obszarze celów sprawdź (**osobno** dla każdej), czy zrealizowałeś wymagane zadanie. Zsumuj punkty zwycięstwa ze wszystkich kart, których zadania w pełni zrealizowałeś. Od tej liczby odejmij sumę punktów ujemnych z kart, których zadań nie udało Ci się w pełni zrealizować. Wynik zapisz jako punkty zwycięstwa w tej kategorii (wynik może być ujemny). (Zob. str. 17).


- Zsumuj punkty zwycięstwa za zadania na poszczególnych żetonach kapitanów portu, które leżą przed Tobą. Realizacja zadań z żetonów kapitanów portu jest **niezależna** od realizacji zadań z kart celów.
- Zdobądź 3 punkty zwycięstwa, jeśli udało Ci się ściągnąć dysk z tego pola (limit kart) na Twojej planszy gracza.
- Zdobądź 4 punkty zwycięstwa za każdego pracownika znajdującego się na piątym polu każdego rzędu w strefie pracowników na Twojej planszy gracza. Dodatkowo zdobądź 2 i/albo 4 punkty zwycięstwa, jeśli udało Ci się opróżnić sąsiadujące pola pod magazynami.
- Zdobądź 5 punktów zwycięstwa, jeśli żeton rynku bonusów znajduje się przed Tobą.

Grę wygrywa ten, kto zdobył największą liczbę punktów zwycięstwa. W przypadku remisu zwycięstwo jest współdzielone przez graczy, którzy zdobyli największą liczbę punktów.

### Indywidualne zadania na żetonach kapitanów portu:

- |  |  |
|--|--|
| Zdobądź 1 punkt zwycięstwa za każdy certyfikat, który posiadasz (bez względu na to, czy jest stały, czy tymczasowy).             | Zdobądź 1 punkt zwycięstwa za każde 2 magazyny, które położyłeś na planszy szlaków morskich.   |
| Zdobądź 1 punkt zwycięstwa za każdą kartę celu, którą posiadasz w swoim <b>obszarze celów</b> (nieistotne, czy są zrealizowane). | Zdobądź 1 punkt zwycięstwa za każdy Twój prywatny budynek, który znajduje się na planszy głównej.  |
| Zdobądź 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton niebezpieczeństwa, który zdobyłeś (dowolnego typu).                                    | Zdobądź 1 punkt zwycięstwa za każdą kartę w Twojej talii, na której przedstawiony jest <b>Prom</b> (włączając karty bonusowe z zestawu 1). |
| Zdobądź 2 punkty zwycięstwa za każde 5 pól, o które przesunąłeś swój dysk na torze pioniera.                                     | Zdobądź 1 punkt zwycięstwa za każdych 2 pracowników na Twojej planszy gracza (włączając tych nadrukowanych na planszy).                    |

## Uwagi ogólne i szczególne przypadki:

- Pieniądze i żetony wymiany są zasobami **nielimitowanymi**. Jeśli miałyby ich zabraknąć, wykorzystaj chwilowo coś w ich zastępstwie.
- Jeśli wyczerpie się stos kart celów, wolne pola w puli dostępnych kart celów pozostają puste. Jeśli wyczerpią się karty w puli, nie będzie już możliwości zdobycia nowych kart celów. To samo dotyczy 4 stosów kart rozbudowy talii oraz kart bonusów.
- Możesz przeglądać **swój stos kart odrzuconych** w dowolnym momencie. **Nie możesz** jednak przeglądać **swojego stosu kart dobierania**.
- Podczas umieszczania dysku na polu punktu handlowego podczas dostawy albo na polu portu podczas jego rozbudowy mogą wystąpić pewne szczególne przypadki:
  - ◊ Jeśli musisz położyć swój dysk na polu z białymi narożnikami, ale pozostały Ci już tylko te znajdujące się na polach z ciemnymi narożnikami, możesz umieścić dysk z pola z ciemnymi narożnikami na polu z białymi narożnikami.
  - ◊ Jeśli musisz położyć swój dysk, ale nie możesz tego zrobić (ponieważ nie posiadasz już żadnego dysku na swojej planszy gracza albo nie możesz zapłacić kosztu jego ściągnięcia), zabierz jeden ze swoich dysków znajdujących się w wybranym przez Ciebie średnim porcie i wykorzystaj go w tym celu (jeśli nie posiadasz żadnego swojego dysku w średnim porcie, to nie umieszczasz dysku).
- Jeśli zamieniasz budynek, gdy Twój owczarz znajduje się na żetonie tego budynku, nie możesz natychmiast skorzystać z akcji lokalnych nowego budynku, **jeśli** już skorzystałeś z akcji lokalnej, która była częścią zastępowanego budynku (tj. jeśli nie skorzystałeś z żadnej akcji zastępowanego budynku, to możesz skorzystać z akcji lokalnych nowego budynku).
- Gdy zabierasz żeton niebezpieczeństwa, na którym znajduje się owczarz, to pozostaw go na tym pustym polu. Będzie on kontynuować swój ruch z tego pola w normalny sposób.
- Moment **odkrywania** kart z ręki (podczas etapu ① Wellington albo kiedy obliczasz wartość całkowitą wełny) jest jedynym momentem, w którym nie możesz użyć żetonu wymiany ani karty, która pozwoliłaby Ci dobrać karty z Twojego stosu dobierania.
- Za każdym razem, gdy zagrasz kartę rozbudowy talii albo kartę bonusu (która nie jest ani kartą owcy, ani kartą celu), dobierasz kartę  ze swojego stosu dobierania kart po skorzystaniu (albo zrezygnowaniu) z jej efektu.

## OPRACOWANIE

**Specjalne podziękowania niech przyjmą wszyscy testerzy, a w szczególności:** Fernando Moritz, Joakim Glimsjö, Mario Rossi, Max Posti i Ryan Hendrickson.

**Wyrazy wdzięczności niech przyjmą:** Pike Stahlmann-Brown, Graeme Edgeler i Timon Bakker za niesamowitą pomoc dotyczącą Nowej Zelandii oraz wyczerpujące uwagi.

**Specjalne podziękowanie niech przyjmą:** twórcy wariantu „Garth Automa” Steve Schleppehorst, Wil Gerken i David Lavoie za inspirację.

**Dziękujemy również** Brianowi Petro za jego sugestie.

**Autor gry:**  
Alexander Pfister

**Produkcja:**  
Sophie Gravel

**Rozwój:**  
André Bierth  
Anh Tú Tran

**Edycja:**  
André Bierth

**Ilustracje:**  
Chris Quilliams

**Kierownictwo artystyczne:**  
Sophie Gravel  
Martin Bouchard

**Projekt graficzny:**  
Emeline D'Aoust

**Model 3D:**  
Emeline D'Aoust

**Producent:**



www.planbgames.com  
info@planbgames.com

© 2023 Plan B Games Europe GmbH  
Am Römerkastell 10  
70376 STUTTGART  
NIEMCY

EGGERTSPIELE jest marką Plan B Games Europe GmbH.

Żaden fragment tego produktu nie może być powielany bez uzyskania pozwolenia wydawcy.

Prosimy o zachowanie powyższych informacji.

Wyprodukowano w Chinach.

**Wersja polska:**

**rebel**

www.wydawnictworebel.pl  
wydawnictwo@rebel.pl  
Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polska

**Tłumaczenie i skład:**

Agata Syc

**Redakcja:**

Monika Syc  
Marysia Podzorska