

Everdell

Dalekobrzeg

INSTRUKCJA

Spis treści

| | |
|---|----|
| Wstęp | 2 |
| Zawartość | 3 |
| Wprowadzenie | 3 |
| Przygotowanie | 4 |
| Przebieg gry | 6 |
| Koniec gry | 11 |
| Zasady gry solo | 12 |
| Opracowanie | 17 |
| Dziennik wyprawy | 19 |
| Skrócone zasady (porównanie <i>Dalekobrzegu</i> i <i>Everdell</i>) | 20 |



Wstęp

Morze Odwieczne wzywa...

Urwiste wybrzeże na północ od doliny Everdell to kraina pełna przygód i tajemnic. Dzielni żeglarze poszukują cennych skarbów i obfitujących w bogactwa wysp. Sumienni mnisi zamieszkują opactwa i pracują w skryptoriach, skrupulatnie tłumacząc i zdobiąc księgi. Pracowici mieszkańców gromadzą surowce i budują miasta w zgodzie z rytmem nieustannie bijących o brzeg fal potężnego oceanu.

Oto Dalekobrzeg.

Przez kolejne pory roku będziesz przywódcą grupy stworzeń budujących miasto i badających cudowne wody oceanu. Aby budować i żeglować, musisz starannie planować akcje. Nie odniesiesz bowiem sukcesu, jeśli nie wsłuchasz się w wiatr zmian.

Wieje silny wicher. Słońce wychyla się zza horyzontu. Żagle staw! Czas wyruszyć na poszukiwanie przygód!

Legenda

Weź. Weź z puli wskazane surowce, żetony skarbów albo muszelki.



muszelka
(znacznik
1 punktu)



drewienko



dowolny
surowiec

Zapłać. Przenieś wskazane surowce ze swoich zasobów do puli.



punkty na
koniec gry



kępka
wodorostów



róża wiatrów

Dobierz. Weź na rękę wierzchnią kartę z talii (chyba że zostało zaznaczone inaczej). Symbol karty bez tekstu oznacza, że musisz dobrą kartę z talii.



karta



kryształek



mapa

Odkryj. Odkryj wierzchnią kartę z talii i pokaż ją pozostałym graczom.



statek



grzybek



skarb

Skarb nie jest surowcem. Za każdym razem, gdy masz wydać surowiec dowolnego rodzaju, możesz zamiast niego wydać żeton skarbu. Jeśli jednak efekt pozwala Ci wziąć 1 dowolny surowiec, musisz wtedy wybrać drewienko, kępkę wodorostów, kryształek albo grzybek. Nie możesz wziąć żetonu skarbu. Jeśli masz wziąć kilka dowolnych surowców, może to być dowolna kombinacja surowców.

Zawartość



Elementy do gry solo



Wprowadzenie

W grze *Dalekobrzeg* wysyłasz robotników na różne pola akcji na planszy w celu zbierania surowców. Następnie wykorzystujesz te surowce do zagrywania kart i budowania nadmorskiego miasta.

W każdej turze wykonujesz tylko 1 z 3 dostępnych akcji:

- zagrywasz robotnika,
- zagrywasz kartę,
- przygotowujesz się do nowej pory roku.

Możesz zagrać 1 ze swoich robotników na dowolne pole akcji – na wybrzeżu, wyspach, w dokach, punkcie widokowym, na wydmach albo na czerwonej karcie w swoim mieście – o ile nie jest już zablokowane przez innego robotnika. Natychmiast po umieszczeniu robotnika bierzesz z puli wskażane surowce albo wykonujesz przypisaną akcję.

Aby zagrać kartę, musisz najpierw opłacić jej koszt w surowcach. Kartę stworzenia możesz też zagrać za darmo, używając 1 ze swoich 3 kotwic. Możesz zagrywać karty z ręki albo z zatoki, czyli obszaru planszy, na którym znajdują się odkryte karty.

Gdy zagrzasz wszystkich swoich robotników, możesz przygotować się do kolejnej pory roku – wracając do Ciebie wszyscy zagrani robotnicy, otrzymujesz 1 dodatkowego robotnika i rozpatrujesz efekt nadchodzącej pory roku. Gracz, który przygotowuje się do nowej pory roku jako ostatni, przeprowadza również efekt wiatru zmian, który ujawni nowe wymagania dotyczące ruchu statków po planszy.

Gra się dla Ciebie kończy, gdy podczas ostatniej pory roku – jesieni – nie będziesz w stanie wykonać już żadnej akcji. Czekasz, aż pozostały gracze skończą, a następnie wszyscy podliczacie punkty. Wygrywa osoba, która zdobyła ich najwięcej!

Przygotowanie

7  ×8
8 
9 

Gracz 4



7  ×5
8 
9 

Gracz 1



1 




7  ×7
8 
9 

Gracz 3

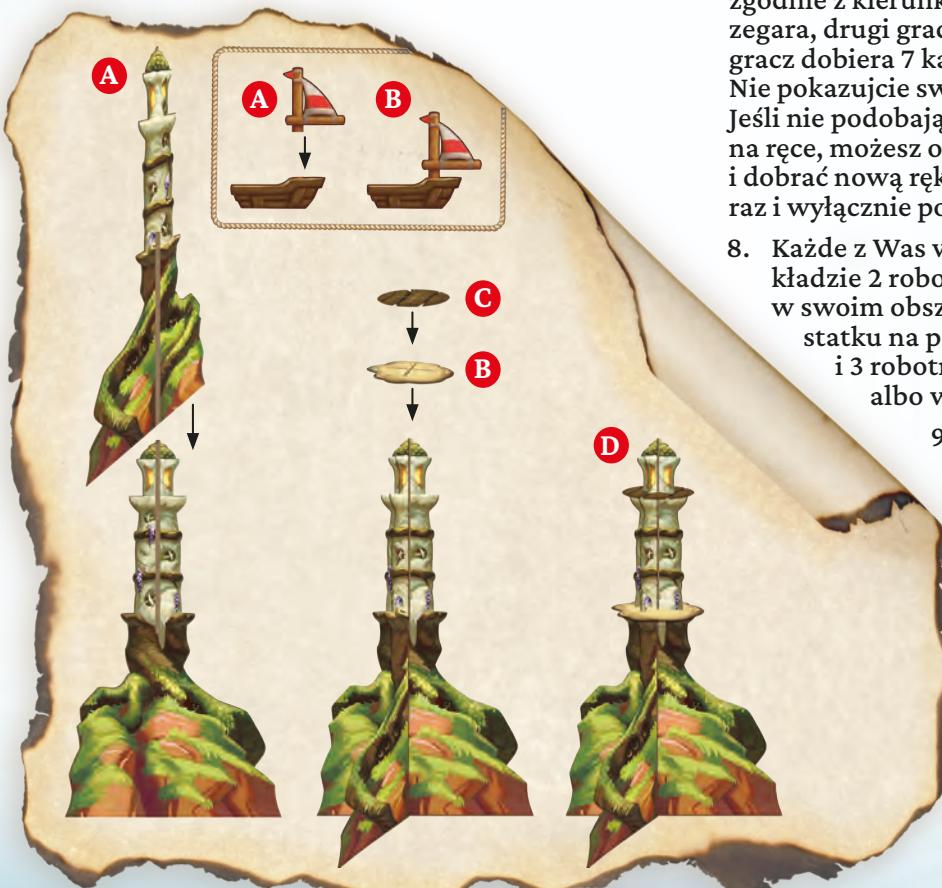
7  ×6
8 
9 

Gracz 2

1. Położyćcie planszę i latarnię morską na stole, surowce na odpowiednich polach wybrzeża, a muszelki i żetony skarbów w osobnych stosach obok planszy. Wszystkie te elementy stanowią pulę.
2. Posortujcie kafelki map według rodzaju i ułożcie w rosnącej kolejności w 6 stosów tak, aby na wierzchu każdego znajdował się kafelek mapy o wartości „2”. Sześć utworzonych w ten sposób stosów umieśćcie we wskazanym miejscu na planszy. W rozgrywce 2-osobowej stosy składają się tylko z 2 kafelków map: 1 o wartości „2” i 1 o wartości „1”. Do rozgrywki 3-osobowej przygotujcie stosy składające się z 3 kafelków: 1 o wartości „2”, 1 o wartości „1” i 1 o wartości „0”. W rozgrywce 4-osobowej użycie wszystkich kafelków map – w każdym stosie znajdą się 4 kafelki.
3. Pomieszajcie zakryte kafelki wysp i wylosujcie tyle, ilu jest graczy. Wylosowane kafelki umieśćcie odkryte na polach wysp na planszy, a pozostałe odłożyć do pudełka.

Nie ma limitu surowców, żetonów skarbów ani muszlek, jakie gracz może mieć w trakcie rozgrywki. Jeśli zabraknie któregoś z tych elementów, użycie dowolnych zamienników.

4. Posortujcie kafelki róż wiatrów i utwórzcie 2 stosy: A i B. Potasujcie każdy stos zakryty, a następnie umieśćcie obydwa we wskazanym miejscu na planszy i odkryjcie z każdego z nich wierzchni kafelek.
5. Potasujcie talię kart i rozłożcie 8 odkrytych kart w zatoce. Jeśli karty się powtórzą, ułożcie je jedna na drugiej i uzupełnijcie puste miejsca kartami z talii. Położyć zakrytą talię po lewej stronie latarni morskiej.
6. Miejsce na zakryty stos kart odrzuconych znajduje się po prawej stronie latarni morskiej.
7. Pierwszym graczem zostaje osoba, która jest najbardziej zaprawiona w morskich wyprawach. Dobiera 5 kart z talii, następnie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, drugi gracz dobiera 6 kart, trzeci gracz dobiera 7 kart, a czwarty – 8 kart. Nie pokazujcie swoich kart innym gracjom. Jeśli nie podobają Ci się początkowe karty na ręce, możesz odrzucić je wszystkie i dobrać nową rękę. Możesz zrobić to tylko raz i wyłącznie podczas przygotowania gry.
8. Każde z Was wybiera kolor, a następnie kładzie 2 robotników w tym kolorze w swoim obszarze gry, 1 robotnika na statku na polu startowym toru statku i 3 robotników na latarni morskiej albo w jej pobliżu.
9. Rozdajcie każdemu z Was po 3 kotwice.



Przebieg gry

W swojej turze musisz wykonać 1 z następujących akcji:

- zagrać robotnika,
- zagrać kartę,
- przygotować się do nowej pory roku.

Zagranie robotnika

Umieść 1 swojego robotnika na dowolnym dostępnym polu akcji z symbolem łapki z błoną pławną, które znajduje się na planszy, albo na 1 z Twoich zagranych wcześniej kart  Natychmiast wykonaj akcję przypisaną do tego pola.

Pola akcji na wybrzeżu



Na wybrzeżu znajdują się 4 główne pola akcji. Gdy je odwiedzisz, otrzymasz wskazane na planszy surowce. Na każdym z tych pól może się znajdować tylko 1 robotnik.

Pola akcji na wyspach



Pola akcji na wyspach zazwyczaj mają korzystniejsze efekty. Na każdym z tych pól może się znajdować tylko 1 robotnik. Można je odwiedzać tylko wtedy, gdy kafelek wyspy jest odkryty (zob. „Przypływ” str. 10).

Doki



Na polu akcji w dokach może się znajdować dowolna liczba robotników – nawet 1 koloru. Akcja tego pola pozwala odrzucić maksymalnie 3 karty z ręki, aby wziąć 1 dowolny surowiec za każdą odrzuconą kartę. Każdy z wziętych surowców może być inny.



Punkt widokowy



Na polu akcji w punkcie widokowym może się znajdować dowolna liczba robotników – nawet 1 koloru. Akcja tego pola pozwala odrzucić dowolną liczbę kart z ręki, a następnie dobrać karty z talii lub zatoki do limitu kart na ręce. Możesz dobrać karty z talii i zatoki w dowolnej kombinacji. Po dobraniu wszystkich kart uzupełnij puste miejsca w zatoce.

Pola akcji na kartach



Możesz umieścić robotnika na dowolnej karcie z polem akcji (karty ) w swoim mieście, aby aktywować zdolność tej karty. Na polu akcji na karcie może się znajdować tylko 1 robotnik. Nie możesz odwiedzać pól akcji w miastach innych graczy.

Wydmy



Na polu akcji na wydmach może się znajdować dowolna liczba robotników – nawet 1 koloru. Możesz umieścić robotnika na tym polu, aby zdobyć kafelek mapy, jeśli masz już w swoim mieście wskazane rodzaje kart. Weź wtedy wierzchni kafelek mapy z odpowiedniego stosu i połóż obok swojego miasta. Możesz mieć tylko po 1 kafelku mapy każdego rodzaju. Gdy już na przykład zdobędziesz kafelek mapy „    ”, nie możesz zdobyć kolejnego kafelka „   ”.



Aby zdobyć ten kafelek mapy, musisz mieć w swoim mieście co najmniej 4 zielone karty.



Aby zdobyć ten kafelek mapy, musisz mieć w swoim mieście po co najmniej 1 kartę każdego koloru.

Kafelki map zapewniają punkty na koniec gry. Aby obliczyć wartość punktową kafelka,помнóż zapisaną na nim wartość punktową („2”, „1” albo „0”) przez liczbę wszystkich swoich kafelków map (łącznie z tym, którego wartość obliczasz).

Przykład 1



$2 \times 1 \text{ kafelek} = 2$

Suma = 2 punkty

Przykład 3



$2 \times 3 \text{ kafelki} = 6$

Przykład 2



$2 \times 2 \text{ kafelki} = 4$



$1 \times 2 \text{ kafelki} = 2$

Suma = 6 punktów

$1 \times 3 \text{ kafelki} = 3$

$0 \times 3 \text{ kafelki} = 0$

Suma = 9 punktów

Kotwice

Za zagranie karty stworzenia możesz zapłacić wskazany koszt w grzybkach albo możesz zagrać ją za darmo, używając 1 ze swoich kotwic. Aby zagrać kartę stworzenia za darmo, umieść kotwicę na dowolnej dostępnej karcie budowli w swoim mieście w tym samym kolorze co zagrywane stworzenie. Na każdej karcie budowli można położyć tylko 1 kotwicę.

Jeśli odrzucisz ze swojego miasta kartę, na której znajduje się kotwica, nie odzyskasz tej kotwicy. Każde z Was ma tylko 3 kotwice, które muszą wystarczyć na całą rozgrywkę. Zatem zarzucaj swoje kotwice mądrze!



Przykład. Możesz zagrać Nurka za darmo, umieszczając kotwicę na Składzie w swoim mieście.

Kolejność kroków

Gdy zagrywasz kartę, wykonaj poszczególne kroki w następującej kolejności:

- Aktywuj pojedynczą zdolność zmieniającą koszt zagrywania karty (nie można łączyć kilku takich zdolności).
- Zapłać koszt w surowcach lub żetonach skarbów albo użyj kotwicy.
- Umieść nowo zagraną kartę w swoim mieście.
- Rozpatrz efekt nowo zagranej karty (jeśli jest).
- Rozpatrz wywołane efekty z innych kart.
- Przesuń swój statek, jeśli spełnilesz wymagania, i zbierz ewentualne skarby.
- Jeśli w zatoce powstało puste miejsce, uzupełnij je.

Zagraj kartę

W ramach akcji możesz zagrać 1 kartę. Aby to zrobić, musisz zapłacić surowce wskazane na zagrywanej karcie (z lewej strony nazwy). Następnie umieść tę kartę odkrytą przed sobą. Zbrane karty będą tworzyć Twoje miasto.

Karty można zagrywać albo z ręki, albo z zatoki (spośród 8 różnych odkrytych kart). Jeśli zagrzasz kartę z zatoki, na koniec swojej turu uzupełnij puste miejsce kartą z talii.



Dodatkowe zasady dotyczące kart

- W Twoim mieście jest 15 miejsc. Każde z nich może zająć 1 karta. Gdy wszystkie miejsca zostaną zajęte, nie będziesz mógł zagrać więcej kart, chyba że na karcie jest napisane, że nie zajmuje miejsca w mieście (*Wrak i Rozbitek*).
- Karty dobieraj zawsze z talii, chyba że zdolność pozwala dobrać je z zatoki.
- Limit na ręce wynosi 8 kart. Nigdy nie dobieraj kart powyżej tego limitu. Jeśli jakiś efekt sprawiły, że miałbyś dobrać więcej kart, niż pozwala limit, dobierz tylko tyle, aby w sumie mieć na ręce 8 kart – nie dobieraj pozostałych kart.
- Gdy masz przekazać kartę innemu graczowi, wybierz tego, który ma miejsce na ręce. Jeśli nie ma takiego gracza, odrzuć tę kartę (otrzymujesz korzyść za przekazanie karty).
- Karty odrzucaj zawsze z ręki, chyba że zdolność wskazuje inaczej.
- Jeśli w zatoce znajdą się takie same karty, ułóż je jedna na drugiej i uzupełnij puste miejsce kartą z talii. Jeśli zagrasz kartę z takiego stosu identycznych kart, pozostałe karty w stosie zostają w zatoce.
- Jeśli musisz dobrać kartę z talii albo uzupełnić puste miejsce w zatoce, a w talii nie ma kart, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię. *Przykład. Jeśli masz dobrać 3 karty, a w talii jest tylko 1 karta, dobierz najpierw tę 1 kartę, a następnie potasuj stos kart odrzuconych, utwórz nową talię i dobierz jeszcze 2 karty.*
- Jeśli zdolność karty wskazuje, że „możesz” wykonać jakieś działanie, to jej rozpatrzenie jest opcjonalne. W przeciwnym razie jest obowiązkowe (ale przynoszące korzyści).

Rodzaje kart i kluczowe terminy

Na każdej karcie znajdują się 2 kluczowe terminy, po 1 z każdej pary:

- **Zwykła/Unikatowa.** W swoim mieście możesz mieć kilka takich samych zwykłych kart, ale tylko 1 unikatową kartę o danej nazwie.
- **Stworzenie/Budowla.** Zagranie karty stworzenia prawie zawsze wymaga opłacenia kosztu w grzybkach. Stworzenie możesz też zagrać za darmo, używając kotwicy (zob. „Kotwice” str. 7). Zagranie kart budowlı nigdy nie wymaga grzybków, ale można ich użyć, jeśli w koszcie jest wskazany dowolny surowiec.

W grze występuje 5 rodzajów kart, każda działa w nieco inny sposób:



Zielona – produkcja. Aktywujesz ją w chwili zagrania, a potem podczas przygotowania do wiosny i do jesieni.



Niebieska – zarządzanie. Aktywujesz ją zgodnie z opisem na karcie. Karty tego rodzaju zapewniają bonusy, gdy zagrywasz karty albo wykonujesz określone akcje. Niebieskich kart nie aktywuje się w chwili zagrania.



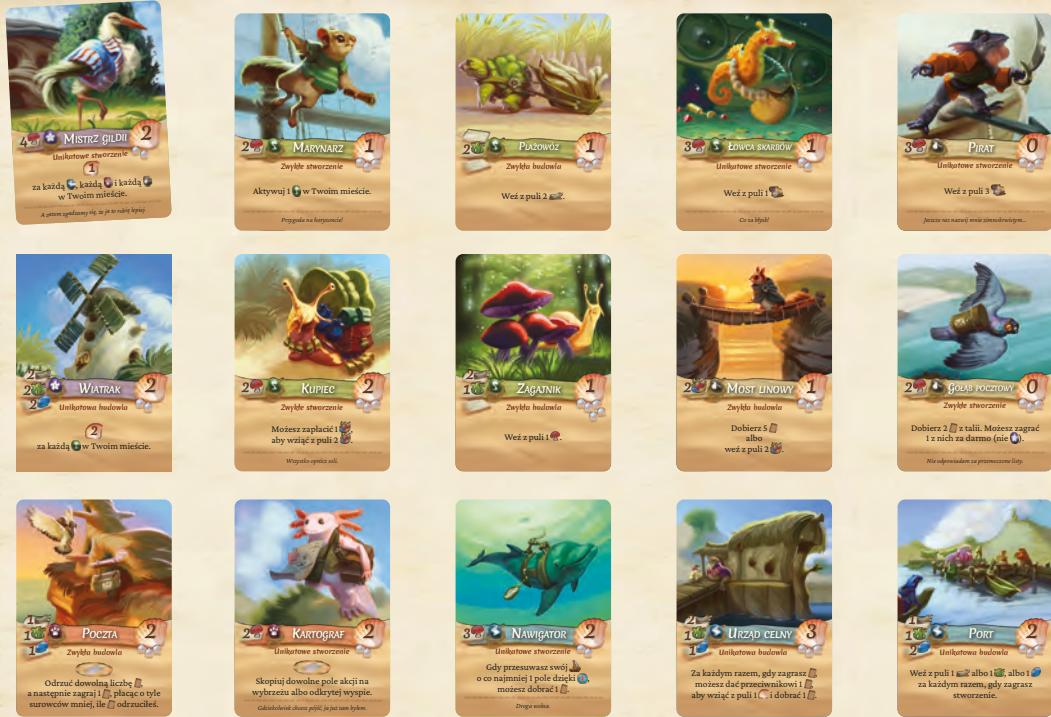
Brązowa – podróżnik. Aktywujesz ją tylko raz – w chwili zagrania.



Czerwona – miejsce. Możesz umieścić robotnika na takiej karcie w swoim mieście, aby ją aktywować. Czerwonych kart nie aktywuje się w chwili zagrania.



Fioletowa – pomyślność. Na koniec gry zapewnia wskazane na niej punkty bazowe, a także punkty bonusowe zależne od różnych cech Twojego miasta, statku, map lub skarbów.



W tym przykładzie Mistrz gildii zapewnia 2 punkty bazowe, a także 8 punktów bonusowych (3 za niebieskie karty, 2 za czerwone karty i 3 za brązowe karty).

Ruch statku

Za każdym razem, gdy zagrzas kartę odpowiadającą 1 z kafelków róż wiatrów, przesuń swój statek o 1 pole do przodu na zewnętrznym torze. Jeśli zagrana karta odpowiada obydwu kafelkom róż wiatrów, przesuń swój statek o 2 pola.



Statki mogą dzielić pole i nie wpływają na siebie nawzajem. Ustalcie wspólnie punkt odniesienia ułatwiający określenie, które statki znajdują się obok siebie (np. maszt).

Ruch statku mogą też powodować inne efekty, jednak zdolności, które aktywują się dzięki kafelkom róż wiatrów, nie aktywują się, jeśli ruch jest wywołany w inny sposób. Przykład. Zdolność Nawigatora nie aktywuje się, jeśli ruch statku został wywołany zdolnością Slupa.

Za każdym razem, gdy Twój statek minie pole ze skrzynią skarbów albo skończy na nim ruch, niezależnie od tego, jaka zdolność wywołała ruch statku, weź 1 żeton skarbu z puli.

Żeton skarbu można w dowolnym momencie wydać jako 1 dowolny surowiec. Na koniec gry każdy niewydany żeton skarbu jest wart 2 punkty.

Dodatkowo Galeon zapewnia na koniec gry punkty bonusowe za niewydane żetony skarbów.

Na koniec gry statek zapewnia punkty zależne od jego pozycji na torze. Nie bierz muszelek, gdy przesuwasz statek.

Jeśli Twój statek dotrze do pola o wartości „60”, nie możesz już go przesuwać dalej.



Przygotuj się do nowej pory roku

Gdy zagrałeś już wszystkich swoich robotników i nie chcesz albo nie możesz zagrywać kart, wykonaj akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*. W ramach tej akcji odzyskujesz wszystkich swoich robotników z planszy i swoich kart i bierzesz 1 nowego robotnika przygotowanego na latarni morskiej albo obok niej. Rozpatrujesz też bonusy przypisane do nadchodzącej pory roku. Następnie Twoja tura dobiera końca i kolejny gracz rozpoczyna swoją turę.

Rozgrywka rozpoczyna się zimą, więc pierwsza pora roku, do której będziesz się przygotowywać, to wiosna, a ostatnia – jesień.

Uwaga! Nie musicie wykonywać akcji *Przygotuj się do nowej pory roku* w tej samej kolejce. Jeśli uznasz, że czas przygotować się do nowej pory roku, tylko Ty wykonujesz tę akcję. Pozostali gracze mogą w swoich turach dalej wykonywać akcje zagrania karty albo zagrania robotnika, chyba że też zdecydują się przygotować do nowej pory roku.

Wiosna. Weź 1 nowego robotnika i aktywuj w dowolnej kolejności wszystkie zielone karty w swoim mieście (produkcja).



Wiatr zmian

Gracz, który przygotowuje się do wiosny jako ostatni, zdejmuję z obydwu stosów kafelków róż wiatrów wierzchni kafelek i umieszcza go na spodzie, a następnie odkrywa nowy kafelek z każdego stosu.

Lato. Weź 1 nowego robotnika i dobierz 2 karty z zatoki (jeśli możesz). Po dobraniu obydwu kart uzupełnij puste miejsca w zatoce.



Przypływ

Gracz, który przygotowuje się do lata jako ostatni, przeprowadza efekt przypływu: wybiera 2 kafelki wysp i je odwraca. Odwróconych wysp nie można już odwiedzać w tej rozgrywce. Robotnicy znajdujący się na tych wyspach zostają tam (odzyskacie ich podczas przygotowania do nowej pory roku zgodnie ze standardowymi zasadami).

Gracz, który przygotowuje się do lata jako ostatni, przeprowadza również opisany wyżej efekt wiatru zmian.

Jesień. Weź 1 nowego robotnika, dobierz 2 karty z talii lub zatoki i aktywuj wszystkie zielone karty w swoim mieście (produkcja). Możesz wykonać te kroki w dowolnej kolejności. Po dobraniu wszystkich kart uzupełnij puste miejsca w zatoce.



Gracz, który przygotowuje się do jesieni jako ostatni, przeprowadza również opisany wyżej efekt wiatru zmian.



Koniec gry

Jesienią, gdy nie możesz (albo nie chcesz) wykonać już żadnej akcji, musisz spasować. Dla Ciebie rozgrywka dobiegła końca. Po spasowaniu nie możesz otrzymywać od innych graczy żadnych surowców ani kart. Twoi robotnicy pozostają na planszy i wciąż blokują pola akcji. Jeśli z kolei wciąż grasz i masz przekazać innemu graczowi karty lub surowce, a wszyscy pozostali gracze spasowali, odrzuć je. Po spasowaniu nie możesz już wrócić do gry.

Pozostali gracze kontynuują rozgrywkę do momentu, aż wszyscy spasują. Następnie podliczcie punkty. Pamiętajcie, aby uwzględnić zgromadzone muszelki, punkty bazowe ze wszystkich kart w swoich miastach, punkty bonusowe z fioletowych kart pomyślności, punkty za żetony skarbów i kafelki map, a także punkty za końcową pozycję statku. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, którego statek dopłynął najdalej. Jeśli wciąż jest remis, rozstrzygnijcie go na podstawie liczby następujących elementów (w podanej kolejności): najwięcej kafelków map, najwięcej żetonów skarbów, najwięcej niewykorzystanych surowców. Jeśli remis dalej się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą to wyjątkowe zwycięstwo!

Aby ułatwić punktowanie kafelków map, zsumuj najpierw wartości na wszystkich symbolach punktów, a następnie pomnóż tę sumę przez liczbę zdobytych kafelków map. Jeśli masz na przykład 6 kafelków map o wartościach: „2”, „2”, „1”, „1”, „1”, „0” uzyskasz $7 \times 6 = 42$ punkty.



Niebo nad mną odległe, wysokie
Wokół wody oceanu szerokie

Gwiazd szukam, wiernych przewodniczek lodzi
Na horyzoncie już nowy dzień wschodzi

Słońce wyznaczy kurs przez świat dokoła
Żagle staw! Już czas, przygoda nas wola!



Zasady gry solo

Mieszkańcy Dalekobrzegu od dawna opowiadają legendy o zaginionym skarbie Krabity Czerwonoszczypcej. Czy masz na tyle odwagi, aby poddać próbie swoje umiejętności żeglarskie i stanąć do rywalizacji z żądną bogactwa kapitanką i jej nieustraszoną załogą? Nie daj się zwieść urokowi Krabity. Będzie Ci prawić komplementy, a po chwili porzuci Cię na bezludnej wyspie, nie zważając na zbliżający się przypływ...



Przygotowanie gry solo

- Wybierz kolor, którym będzie grała Krabita (jej ulubiony kolor to czerwony). Przygotuj na stole miejsce, gdzie Krabita będzie budować swoje miasto. Położ tam 2 karty pomoc i kartę planu.
- Wybierz poziom trudności, na którym chcesz grać. Zaznacz go na karcie kotwicą.
- Pomieszaj zakryte znaczniki kolorów kart i umieść po 1 na każdym polu w dolnym rzędzie karty planu. Następnie odwróć je i fioletowy znacznik przesuń na pole „2”, czerwony, niebieski i brązowy – na pole „3”, a zielony zostaw na polu „4”.
- Potasuj karty szlaku i położ je w formie zakrytego stosu obok miasta Krabity.



Następnie przygotuj pozostałe elementy gry według standardowych zasad (zob. str. 4) z następującymi zmianami:

- Krok 2. Podczas przygotowania kafelków map wlicz Krabitę do liczby graczy.
- Krok 3. Podczas przygotowania kafelków wysp uwzględnij tylko faktyczną liczbę graczy (nie bierz pod uwagę Krabity).
- Krok 7. Krabita jest zawsze ostatnim graczem, ale rozpoczyna grę tylko z 2 zakrytymi kartami na ręce (w szczypcach).
- Krok 8. Krabita przygotowuje swoich robotników zgodnie ze standardowymi zasadami (2 kładzie w swoim obszarze gry, 3 w pobliżu latarni i 1 na statku).
- Krok 9. Krabita nie otrzymuje kotwic (na jej karcie leży jedynie kotwica wskazująca poziom trudności).

W grze solo Ty jesteś pierwszym graczem.

Rozgrywka wieloosobowa z Krabitą

Z Krabitą można rywalizować także w rozgrywce 2- albo 3-osobowej.

Krabita zawsze jest ostatnim graczem. Przygotowuje się do nowej pory roku dopiero wtedy, gdy Wy to zrobicie.

Wszystkie pozostałe zasady gry solo pozostają bez zmian.



Poziomy trudności

- Nieśmiała.** Krabita przesuwa swój statek o 1 pole za każdy kafelek róży wiatrów, któremu odpowiada zagrana przez nią karta.
- Odważna.** Krabita przesuwa swój statek o 2 pola za każdy kafelek róży wiatrów, któremu odpowiada zagrana przez nią karta.
- Wspaniała.** Krabita przesuwa swój statek o 2 pola za każdy kafelek róży wiatrów, któremu odpowiada zagrana przez nią karta. Na graczy wpływają **górny** efekt kart pogody.
- Postrach oceanów.** Krabita przesuwa swój statek o 2 pola za każdy kafelek róży wiatrów, któremu odpowiada zagrana przez nią karta. Na graczy wpływają **oba** efekty kart pogody.

Karty pogody

W rozgrywkach na 3. i 4. poziomie trudności użądź karty pogody.

Potasuj karty pogody i utwórz zakryty stos składający się z 4 kart. Pozostałe karty odłóż do pudełka. Odkryj 1 kartę pogody na początku rozgrywki, a potem odkrywaj po 1 karcie podczas przeprowadzania efektu wiatru zmian (nowa karta pogody zastępuje dotychczasową).

Karty pogody wpływają na wszystkich graczy, **nie wpływają natomiast na Krabitę**. W zależności od poziomu trudności rozpatruje się albo górny efekt, albo oba efekty karty pogody. W pierwszym przypadku kartę pogody można wsunąć pod kartę Krabity tak, aby było widać tylko górny efekt.

Gdy już dobrze poznacie grę, możecie używać kart pogody także w standardowej rozgrywce. Gra będzie wtedy trudniejsza i mniej przewidywalna.

Oficjalny kontrakt

Podpisując ten kontrakt, słajesz się szanowanym członkiem znakomitej załogi kapitaniki Krabity Czerwonoszczypcej. Tym samym zobowiązujesz się, że:

- Nie będziesz narekaczać na wielkość dziennych racji żywieniowych (jedz, co daję).
- Zachowasz niezachwianą postawę nawę w obliczu pewnej kleski, wielkiego zagrożenia, choroby, głodu, śmierci itp. (nie bądź tchórzem).
- Dochowasz lajemicznej załogi dotyczących technik bitewnych, miejsc ukrycia skarbów, żarłów, krytonimów, hasel, warunków tego kontraktu i innych lajemicznych nieuwymienionych w niniejszym dokumencie (nic nie wygadaj).
- Będziesz utrzymywać znośny poziom higieny (czasem się umyj).
- Będziesz się zachowywać, jak na szanowane stworzenie przystalo, podtrzymując przy tym wzorunek postrachu móre i oceanów (bądź podły i jednocześnie mily).

Zgadzając się na powyższe warunki (i wszelkie inne, które szanowna kapitanika Krabita Czerwonoszczypca może wprowadzić w dowolnym momencie), uzyskujesz prawo do parkycowania w uczciwym podziale* znalezionej skarbów i zdobytych nagród.

(Twój grymoł)

Kapitanika Krabita Czerwonoszczypca

* uczciwy podział - podział procentowy może ulec zmianie bez wcześniejszego pisemnego zawiadomienia (bierzesz, co dostajesz).

Przebieg gry

Rozgrywaj tury na zmianę z Krabitą (w rozgrywce wieloosobowej rozgrywajcie tury po kolej i jak w standardowej rozgrywce). Krabita chętnie weźmie każdy skarb, który znajdzie, unika jednak ciężkiej pracy. Zgodnie ze standardowymi zasadami bierze każdy żeton skarbu, który zdobędzie w wyniku ruchu statku. **Ignoruje jednak surowce** – nie bierze ich, ale też nie musi ich wydawać, aby zagrywać karty. **Ignoruje także treść kart** i może mieć dowolną liczbę kart w swoim mieście i na ręce.

Jeśli masz przekazać Krabicie kartę (w wyniku zdolności Urzędu celnego), odrzuć ją (otrzymujesz korzyść za przekazanie karty).

Zagrywanie robotników Krabity

Podczas 3 pierwszych pór roku, jeśli Krabita ma dostępnych robotników, w swojej turze odkrywa wierzchnią kartę szlaku i umieszcza 1 ze swoich robotników na polu akcji wskazanym w górnej sekcji karty. Jeśli na tym polu znajduje się już robotnik, Krabita próbuje umieścić robotnika na polu akcji wskazanym w środkowej sekcji karty. Jeśli też jest niedostępne, umieszcza robotnika na polu wskazanym w dolnej sekcji, czyli w dokach albo w punkcie widokowym (na tych polach zawsze będzie mogła umieścić robotnika).



Przykłady symboli na kartach szlaku



Krabita umieszcza robotnika na polu akcji na wybrzeżu, które zapewnia 3 drewnienka.



Krabita umieszcza robotnika na 1. od lewej dostępnej wyspie.



Krabita umieszcza robotnika na dowolnej czerwonej karcie w swoim mieście, a następnie zagrywa 1 kartę z ręki.



Krabita umieszcza robotnika w dokach, a następnie przesuwa swój statek o 2 pola.



Krabita umieszcza robotnika w punkcie widokowym, a następnie dobiera 1 fioletową kartę z zatoki, odrzuca z zatoki wszystkie zielone karty i bierze 1 żeton skarbu.

Gdy Krabita umieszcza robotnika na 1 ze swoich czerwonych kart, zamiast ją aktywować wykonuje akcję wskazaną na karcie szlaku (wzięcie skarbów, ruch statku, zagranie karty). W przypadku akcji zagrywania karty zagrywa ją z ręki, jeśli jest to możliwe, a w przeciwnym razie – z zatoki (zgodnie z zasadami opisanymi na str. 15).

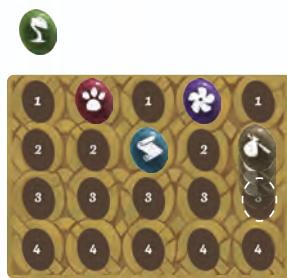
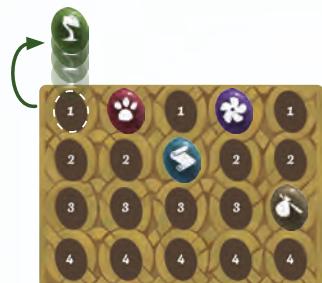
Gdy Krabita umieszcza robotnika w dokach, przesuwa swój statek o 1 albo 2 pola zgodnie z symbolami na karcie szlaku. Za każdym razem, gdy jej statek minie pole ze skrzynią skarbów albo skończy na nim ruch, Krabita bierze 1 żeton skarbu.

Gdy Krabita umieszcza robotnika w punkcie widokowym, dobiera na swoją zakrytą rękę 1 fioletową kartę z zatoki (jeśli jest), odrzuca z zatoki wszystkie karty wskazanego koloru i bierze 1 żeton skarbu. Następnie uzupełnia puste miejsca w zatoce.

Zagrywanie kart (przygotowanie planu)

Podczas 3 pierwszych pór roku, jeśli Krabita nie ma już dostępnych robotników, których mogłaby zagrać, zagrywa kartę.

Podczas 2 pierwszych pór roku (zima i wiosna) za każdym razem, gdy Krabita zagra kartę, przesuń znacznik koloru odpowiadający tej karcie o 1 pole do góry na karcie planu. Jeśli znacznik odpowiadający zagranej przez nią karcie znajduje się na polu „1”, przesuń go nad kartę planu. Jeśli natomiast znacznik znajduje się już nad kartą planu, nie przesuwaj go.



Jeśli zagrana przez Krabitę karta odpowiada kafelkowi róży wiatrów (podczas każdej pory roku), przesuń jej statek zgodnie z poziomem trudności (za każdy kafelek, któremu odpowiada). Zgodnie ze standardowymi zasadami Krabita bierze 1 żeton skarbu za każde pole ze skrzynią skarbów, które jej statek minie albo na którym skończy ruch.

Zagrywanie kart z ręki Krabity

Jeśli Krabita ma karty na ręce, w pierwszej kolejności zagrywa karty z ręki, a nie z zatoki. Potasuj jej rękę (zakrytą), jeśli nie była tasowana po ostatnim dodaniu do niej karty. Następnie Krabita zagrywa 1 kartę do swojego miasta. Nie opłaca żadnych kosztów, a także ignoruje treść i zdolności kart.

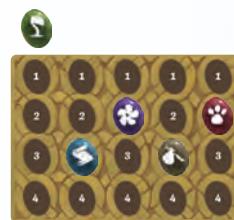
Zagrywanie kart z zatoki (realizacja planu)

Jeśli Krabita nie ma kart na ręce, zagrywa kartę z zatoki. Na podstawie karty planu określa, którą kartę zagra: wybiera tę, która odpowiada znacznikowi koloru znajdującemu się najwyżej na karcie planu (ale nie poza nią). Jeśli kilka znaczników spełnia ten warunek, wybierz ten najbardziej z lewej. Gdy Krabita zagra kartę z zatoki, przesuń odpowiedni znacznik na karcie planu zgodnie z opisany zasadami. Jeśli znacznik koloru znajduje się już poza kartą planu, Krabita ignoriuje ten kolor podczas zagrywania kart z zatoki.

Jeśli w zatoce jest kilka kart w danym kolorze, Krabita zagrywa pierwszą spełniającą warunek, sprawdzając od lewej do prawej najpierw w górnym, a potem w dolnym rzędzie.

Jeśli w zatoce nie ma karty w danym kolorze, sprawdź według tych samych zasad następny znacznik na karcie planu, który spełnia warunek (następny znacznik spośród tych, które spełniły warunek jednocześnie, albo kolejny pod względem pozycji na karcie planu). Jeśli będzie to konieczne, sprawdzaj kolejne znaczniki na karcie planu. Jeśli w zatoce nie ma odpowiedniej karty, Krabita zagrywa wierzchnią kartę z talii.

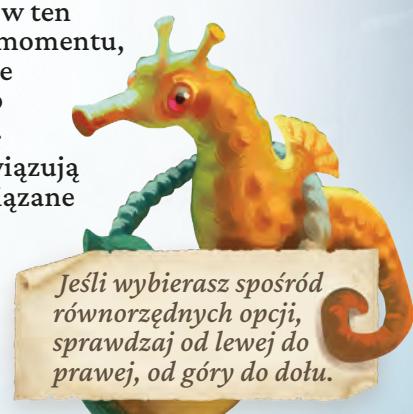
Uwaga! Karta planu nie wpływa na akcję Krabity w punkcie widokowym – nadal dobiera fioletową kartę, jeśli jest dostępna.



W tym przykładzie Krabita zagra fioletową kartę z zatoki, jeśli jest dostępna. Jeśli w zatoce nie ma fioletowych kart, zagra czerwoną kartę. Jeśli czerwonych też nie ma, sprawdza niebieskie, a potem – brązowe.

Krabita zagrywa w ten sposób karty do momentu, aż wszyscy gracze przygotują się do nowej pory roku.

Krabity nie obowiązują ograniczenia związane z unikatowymi kartami w jej mieście.



Krabita przygotowuje się do nowej pory roku

Krabita przygotowuje się do nowej pory roku natychmiast po tym, jak Ty wykonasz tę akcję.
(W rozgrywce wieloosobowej Krabita przygotowuje się do nowej pory roku po tym, jak ostatnie z Was przygotuje się do danej pory roku. Gracz, który wykonuje tę akcję jako ostatni, przeprowadza efekty wiatru zmian i przypływu).

Krabita odzyskuje wszystkich zagranych robotników i bierze 1 nowego robotnika. Następnie w ramach przygotowania do poszczególnych pór roku wykonaj poniższe kroki:



Wiosna. Krabita zdobywa wszystkie kafelki map, których wymagania spełnia, i dobiera na rękę 4 karty z talii (nie oglądaj tych kart).



Lato. Krabita zdobywa wszystkie kafelki map, których wymagania spełnia, i dobiera na rękę 6 kart z zatoki. Użyj karty planu, aby określić, które karty dobierze (zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji „Zagrywanie kart z zatoki (realizacja planu)” na str. 15, tyle że tym razem Krabita dobiera, a nie zagrywa karty). Po dobraniu każdej karty, ale przed dobraniem następnej, przesuń odpowiedni znacznik koloru na karcie planu. Jeśli w zatoce nie ma wystarczającej liczby kart spełniających wymagania planu, resztę kart Krabita dobiera z talii. Gdy Krabita dobierze wszystkie karty, uzupełnij puste miejsca w zatoce.



Jesień. Krabita zdobywa wszystkie kafelki map, których wymagania spełnia, i dobiera 3 karty z zatoki. Użyj karty planu, aby określić, które karty dobierze (jak opisano wyżej). Po dobraniu każdej karty, ale przed dobraniem następnej, przesuń odpowiedni znacznik koloru na karcie planu. Gdy Krabita dobierze wszystkie karty, uzupełnij puste miejsca w zatoce.

Jesienna akcja Krabity

Jesienną Krabita gra inaczej. W swojej turze zagrywa 1 kartę ze swojej zakrytej ręki (najpierw potasuj jej rękę, jeśli nie była tasowana po ostatnim dodaniu do niej karty). Następnie, jeśli spełnia wymagania kafelka mapy, którego jeszcze nie ma, zdobywa go w ramach tej samej tury, używając 1 ze swoich robotników.

Gdy skończą się jej karty na ręce, a wciąż będzie miała dostępnych robotników, odkryj nową kartę szlaku i umieść robotnika Krabity na polu akcji wskazanym w dolnej sekcji karty, a następnie je aktywuj zgodnie z opisem na karcie. Jeśli wskazany jest punkt widokowy i dostępna jest fioletowa karta, Krabita natychmiast ją zagrywa zamiast dobierać na rękę.

Krabita pasuje, gdy jesienią zagra wszystkie swoje karty z ręki i wszystkich swoich robotników.

Koniec gry

Jesienną Krabita kończy grę na swoich warunkach, niezależnie od tego, czy Ty już spasowałeś, czy nie (albo czy wszyscy gracze spasowali w rozgrywce wieloosobowej). Pasuje, gdy zagra wszystkie swoje karty z ręki i wszystkich swoich robotników.

Punktowanie Krabity:

- Punkty za kafelki map, żetony skarbów i końcową pozycję statku policz według standardowych zasad.
- Każda karta zielona, niebieska, brązowa i czerwona w mieście Krabity jest warta 2 punkty (zignoruj punkty bazowe kart).
- Każda fioletowa karta w mieście Krabity jest warta 6 punktów (zignoruj punkty bazowe i treść kart).

Skrócone zasady (porównanie Dalekobrzeg i Everdell)

Dalekobrzeg opiera się na podstawowych mechanikach gry *Everdell*, ale odkrycie wiele istotnych i ciekawych różnic:

- Przygotowanie. Na jesień przygotowuje się tylko po 1 nowym robotniku dla każdego gracza. Każde z Was kładzie po 1 robotniku na statku na polu startowym toru statku. Ten robotnik zostaje na statku do końca gry.
- Powtarzające się karty w zatoce układają się jedna na drugiej na tym samym miejscu. Oznacza to, że w zatoce zawsze widocznych jest 8 różnych kart.
- Talia kart została przebudowana. Na kartach pojawia się wiele nowych zdolności, a liczne z dotychczasowych zdolności zostały zmienione.
- Gracze przesuwają swoje statki dzięki zagrywaniu kart odpowiadających kafelkom róż wiatrów, a także dzięki zdolnościom kart. Statek jest ważnym źródłem punktów na koniec gry.
- Żetony skarbów można wydawać jako dowolne surowce, ale mogą też być istotnym źródłem punktów.
- Wydarzenia zostały zastąpione przez kafelki map, które dzięki mnożnikom mogą zapewnić wiele punktów. Nie warto zatem ich ignorować (pojedynczy gracz, jeśli nikt ani nic nie stanie mu na drodze, może teoretycznie zdobyć aż 72 punkty z samych kafelków map).
- Żetony użycia zostały zastąpione przez kotwice. Kotwicę można umieścić na dowolnej karcie budowli, na której nie ma jeszcze kotwicy, aby zagrać za darmo kartę stworzenia w tym samym kolorze co ta budowla. W trakcie całej rozgrywki każde z Was może użyć tylko 3 kotwic.
- W grze nie ma czerwonych kart z polami akcji dostępnymi dla innych graczy. Takie pola akcji można odwiedzać tylko we własnym mieście.
- Generalnie surowce nieco trudniej zdobyć, a karty – nieco łatwiej. Ponadto kart częściej używa się w innym celu niż zagranie do miasta.
- Gracz, który przygotowuje się do nowej pory roku jako ostatni, musi wykonać dodatkowe kroki i odpowiednio przygotować grę do dalszej rozgrywki (efekt wiatru zmian o każdej porze roku i efekt przypływu podczas przygotowania do lata).



STARLING
GAMES

rebel

Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami z innymi graczami
w grupie PLANSZOWA REBELIA

[FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)

