

APACZE I KOMANCZE

Zawartość pudełka: 24 czółna

21 kafelków

44 Indian

24 tipi

4 plansze graczy

16 znaczników akcji

totem

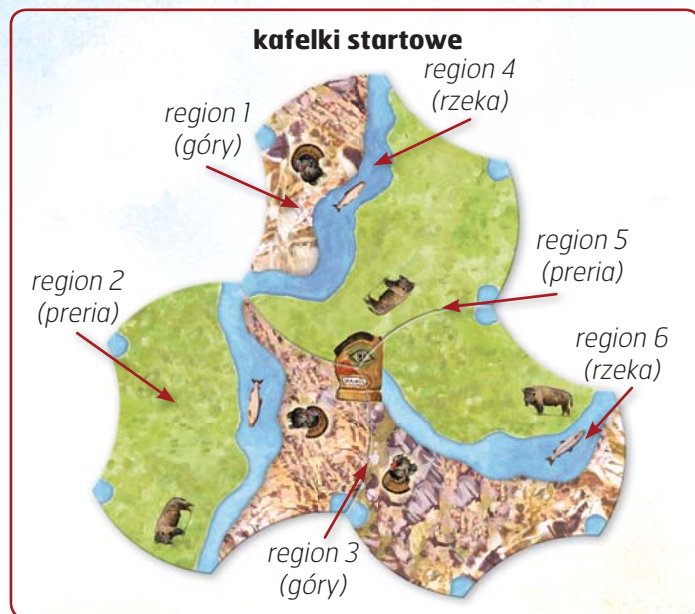
instrukcja

Uwaga! INSTRUKCJĘ FILMOWĄ znajdziesz na stronie: www.krainaplanszowek.pl

ELEMENTY GRY

Kafelki

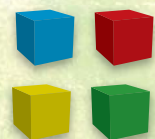
Kafelki będą tworzyć planszę do gry. Na każdym kafelku zawsze znajdują się 3 pola (preria, rzeka i góry) oraz 3 zwierzęta (łosie, bizona i indyki) w różnej kombinacji. W zależności od sposobu dokładania przez graczy kafelków będą powstawały różnej wielkości regiony z tym samym terenem.



Pole – to obszar w obrębie jednego kafelka z jednym rodzajem terenu np. góry, preria czy rzeka.

Region – to nieprzerwany obszar planszy z jednym rodzajem terenu, na przykład obszar gór czy jedna długa rzeka (wraz z rozgałęzieniami). Region może składać się z jednego pola albo wielu. Na początku gry (patrz kafelki startowe) na planszy jest 6 regionów. Region jest tym cenniejszy, im więcej zwierząt się na nim znajduje. Na przykład w piątym regionie znajdują się 2 bizona.

Indianie



Każdy gracz ma do dyspozycji 11 Indian. 3 Indian służy do zaznaczania posiadanych zwierząt na planszy gracza. Pozostałych 8 Indian przemieszcza się po planszy, buduje tipi oraz czółna, poluje na zwierzęta.

Tipi



Każdy ma do dyspozycji 6 tipi (2 jednoosobowe, 2 dwuosobowe, 1 trzyosobowe, 1 czteroosobowe). Liczba kwadratów na tipi pokazuje jego wielkość. Gracze budują tipi w celu zdobycia przewagi w regionie gór czy prerii.

Czőłna



Każdy ma do dyspozycji 6 czółen (2 jednoosobowe, 2 dwuosobowe, 1 trzyosobowe, 1 czteroosobowe). Liczba kwadratów na czółnie pokazuje jego wielkość. Gracze budują czółna w celu zdobycia przewagi na rzekach.

Plansze graczy



Każdy gracz ma swoją planszę. Na trzech torach na górze planszy gracze zaznaczają posiadane zwierzęta (bizona, indyki, łosie).

Gracze będą płacić zwierzętami za wykonanie akcji oraz zakupy zasobów. Gdy gracz płaci zwierzętami, to przesuwa Indian na torze w lewą stronę. Gdy gracz zdobywa zwierzęta, to przesuwa Indian w prawą stronę.

Na dole planszy znajdują się tabelki z cenami zasobów i kosztami akcji oraz pola z 6 możliwymi akcjami.

Znaczniki akcji



Każdy gracz ma 4 znaczniki akcji. Służą do zaznaczania na planszy, które akcje zostały wykonane. Każdą akcję w danej rundzie można wykonać tylko raz.

Totem



Służy do zaznaczania, który gracz rozpoczyna rundę. Na początku każdej rundy totem jest przekazywany do kolejnego gracza, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

CEL GRY

Gracze są wodzami indiańskich plemion, które walczą o dominację w regionach. Będą zdobywać cenne zasoby, które pozwolą na budowę nowych tipi i czółen oraz umożliwić

liwić dalszą ekspansję.

Wygra gracz, którego szczerp zdobędzie w sumie najwięcej bizonów, łososi i indyków.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Każdy gracz wybiera kolor, którym będzie grać, i bierze:

- planszę gracza
- 2 tipi (jednoosobowe i dwuosobowe)
- 2 czółna (jednoosobowe i dwuosobowe)
- 4 białe znaczniki akcji
- 7 Indian

♦ 3 Indian ustawia na swojej planszy na polach z numerem 10. Zaznacza w ten sposób swoją początkową liczbę zwierząt.

♦ 4 Indian kładzie obok swojej planszy.

Wszyscy posiadani przez gracza Indianie, tipi oraz czółna tworzą jego **obóz**.

2. Pozostałe elementy (Indian, tipi, czółna) posegreguj według koloru i ułóż z boku stołu. Te elementy będą

tworzyć **zasoby**. Gracze będą mogli je kupować w trakcie gry (patrz „Kupowanie z zasobów” na str. 6).

3. Gdy gra mniej niż 4 graczy, elementy w nieużywanym kolorze odłóż do pudełka.

4. Odszukaj 3 **kafelki startowe** (z obrazkiem totemu na odwrocie). Ułóż te kafelki na stole obok siebie, tak by **totem był na środku** (patrz rysunek „kafelki startowe” na stronie 1).

5. Potasuj pozostałe kafelki i ułóż je w stos obrazkami do dołu. Z wierzchu stosu weź odpowiednią liczbę kafelków i odłóż do pudełka:

W grze 2-osobowej	6 kafelków
W grze 3-osobowej	3 kafelki
W grze 4-osobowej	2 kafelki

Te kafelki nie będą brały udziału w grze.

6. Najmłodszy gracz otrzymuje **totem**.

Przygotowanie do gry czerwonego gracza:

Indianie

bizon

indyk

łosoś

tory do zaznaczania posiadanych zwierząt

6 możliwych akcji

obóz

ceny zasobów

koszt akcji

4 znaczniki akcji

totem

	0	1	2	3	4	5
1	+	1	+	1		
2	+	2	+	2		
3	+	3	+	3		
4	+	4	+	4		
5	+	5	+	5		

PRZEBIEG GRY

Gra trwa kilka rund:

w grze 2-osobowej 6 rund
w grze 3-osobowej 5 rund
w grze 4-osobowej 4 rundy
(aż do wyczerpania się kafelków).

Każda runda składa się z 4 etapów:

1. Zmiana gracza rozpoczynającego
2. Dobranie kafelka
3. Wykonanie 4 akcji
4. Punktacja

ETAP 1: ZMIANA GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO

W pierwszej rundzie totem jest w posiadaniu najmłodszego gracza. Na początku kolejnej rundy totem przekazywany

jest zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz, który ma totem, rozpoczyna rundę.

ETAP 2: DOBRANIE KAFELKA

Każdy, zaczynając od gracza z totemem i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, **dobiera jeden kafelek ze stosu**. Każdy gracz ogląda dobrany kafelek, nie pokazu-

jąc go innym graczom, i kładzie go obok siebie obrazkiem do dołu. Dobrany kafelek zostanie wykorzystany przy akcji „Dołożenie kafelka” w następnym etapie.

ETAP 3: WYKONANIE 4 AKCJI

Gracz z totemem zaczyna. Wykonuje swoją pierwszą akcję. Następnie swoją akcję wykonuje gracz siedzący po jego lewej stronie. Gdy kolejka dojdzie do gracza z totemem, wykonuje on swoją drugą akcję i tak dalej, **aż wszyscy gracze wykonają po 4 akcje**.

Akcje można wykonywać w dowolnej kolejności.

W danej rundzie każdą akcję można wykonać tylko raz.

6 możliwych akcji:

1. Dołożenie kafelka i wprowadzenie Indian do gry (obowiązkowa)
2. Budowa albo powiększenie tipi
3. Budowa albo powiększenie czółna
4. Przemieszczenie Indian o 1–3 pola
5. Przemieszczenie Indian o 1 pole
6. Zbiórka Indian

Szczegółowy opis akcji znajduje się w dalszej części instrukcji.

Przebieg akcji i jej koszt

Gracz bierze znacznik akcji i kładzie go na planszy na pustym polu akcji (bez białego znacznika), którą chce wykonać. Następnie decyduje, ilu Indian będzie brało udział w tej akcji, i **płaci jej koszt w zwierzętach** (patrz tabela kosztu akcji). Im większa liczba Indian bierze udział w akcji, tym większy jest jej koszt. Gracz sam decyduje, którymi zwierzętami płaci, może stosować dowolne kombinacje.

Przykład

Gracz wykonuje akcję, w której bierze udział 3 Indian. Płaci 4 zwierzętami (1 łososiem, 1 indykiem i 2 bizonami), zgodnie z tabelą kosztów. Przesuwa Indian na swojej planszy w lewo (o 2 pola na torze z bizonem i o 1 pole na torach z indykiem i łososiem).

Zrezygnowanie z wykonania akcji

Gdy gracz nie chce, to nie musi wykonywać żadnej akcji. Zawsze musi jednak umieścić znacznik akcji na pustym polu akcji na swojej planszy. Gdy gracz rezygnuje z akcji, to otrzymuje 1 wybrane przez siebie zwierzę.

Tabela kosztu akcji:		
liczba Indian	Koszt	Opis
0	+1	Zrezygnowanie z akcji. Gracz zdobywa jedno wybrane zwierzę.
1	0	Gdy w akcji bierze udział tylko jeden Indianin, gracz nic nie płaci.
2	-2	Gdy w akcji bierze udział 2–5 Indian, gracz musi zapłacić 2–10 zwierzętami.
3	-4	Przykład <i>Gdy w akcji bierze udział 3 Indian, gracz musi zapłacić 4 zwierzętami.</i>
4	-7	
5	-10	



6 MOŻLIWYCH AKCJI

1. DOŁOŻENIE KAFELKA I WPROWADZENIE INDIAN DO GRY

Dołożenie kafelka



Gracz musi dołożyć kafelek tak, by łączył się **przynajmniej jednym bokiem** z któryś z kafelków na stole. Kafelek może się łączyć z innymi w dowolny sposób (rzeka nie musi się łączyć z rzeką, góra z górą itd.)



DOBRZE!



ŹŁE!

Uwaga! Dołożenie kafelka jest akcją obowiązkową. Każdy musi ją wykonać jako jedną z 4 akcji w danej rundzie (ale niekoniecznie jako pierwszą).

Uwaga! Odległość dokładanego kafelka od kafelków startowych (z totemem) może wynosić maksymalnie 3 kafelki.

ŹŁE!
Kafelek jest w odległości 4 kafelków od kafelków startowych.



Wprowadzenie Indian do gry

Po dołożeniu kafelka gracz może wprowadzić Indian do gry. Gracz bierze maksymalnie do 5 Indian ze swojego obozu i umieszcza ich na właśnie dołożonym kafelku. Indianie muszą być umieszczeni jako zwarta grupa na jednym polu (na prerii albo w górach, albo na rzece).

Gracz musi mieć w swoim obozie Indian, aby ich dołożyć. Jeżeli ich nie ma, to może dokupić Indian z zasobów (patrz punkt: „Kupowanie z zasobów” na str. 6).

Uwaga! Dołożenie kafelka to JEDYNY sposób wprowadzania na planszę swoich Indian. Na początku gry nie ma jeszcze Indian na planszy. Dlatego w pierwszej rundzie, akcję „Dołożenie kafelka i wprowadzenie Indian do gry”, gracze powinni wykonać w pierwszej kolejności.

Przykład

Gracz zielony położył nowy kafelek, na nim (na rzece) 3 Indian. Płaci 4 zwierzętami (zgodnie z tabelą kosztów).



2. BUDOWA ALBO POWIĘKSZENIE TIFI

Budowa tipi



Akcja pozwala na zbudowanie albo powiększenie w danym ruchu tylko jednego tipi. Aby zbudować tipi na danym polu, gracz musi mieć na nim swoich Indian.

Jeden Indianin może zbudować jednoosobowe tipi, dwóch – dwuosobowe itd.

Gracz wybiera, jakie tipi chce zbudować, i bierze je ze swojego obozu (lub kupuje z zasobów). Płaci odpowiedni koszt akcji i umieszcza tipi na polu obok swoich Indian.

Następnie bierze Indian, którzy zbudowali tipi, i umieszcza ich z powrotem w **swoim obozie**.

Uwaga!

- Tipi może być zbudowane tylko na prerii lub w górach.
- Tylko jedno tipi może stać na danym polu (pole to jeden rodzaj terenu w obrębie danego kafelka np. preria).
- Na tym samym polu co tipi może znajdować się dowolna liczba Indian tego samego gracza.
- W regionie składającym się z kilku pól może być kilka tipi (po jednym na każdym polu).

Przykład budowy tipi



Żółty gracz ma 3 Indian w górach. Może zbudować jednoosobowe, dwuosobowe albo trzyosobowe tipi.



Jeżeli zbuduje jednoosobowe tipi, to nic nie płaci. Umieszcza je w górach i 1 Indianin wraca do jego obozu.



Jeżeli zbuduje dwuosobowe tipi, to płaci 2 zwierzętami. Umieszcza tipi w górach i 2 Indian wraca do jego obozu.



Jeżeli zbuduje trzyosobowe tipi, to płaci 4 zwierzętami. Umieszcza tipi w górach i 3 Indian wraca do jego obozu.

Powiększenie tipi



Jeżeli gracz ma Indian na tym samym polu co tipi, to może je powiększyć. Płaci odpowiednio koszt akcji i umieszcza nowe tipi w miejscu starego.

Stare tipi oraz Indianie, którzy powiększyli tipi, wracają do jego obozu.

Uwaga! Gracz musi wybrać, czy powiększa, czy buduje tipi. Nie może wykonać tych akcji równocześnie.

Przykład powiększenia tipi



Żółty gracz ma w górach jednoosobowe tipi oraz 3 Indian. Może powiększyć tipi do dwuosobowego, trzyosobowego albo czteroosobowego.



Jeżeli powiększa tipi do dwuosobowego, to nic nie płaci. Umieszcza dwuosobowe tipi w miejscu jednoosobowego. Stare tipi i 1 Indianin wracają do jego obozu.



Jeżeli powiększa tipi do trzyosobowego, to płaci 2 zwierzętami. Umieszcza trzyosobowe tipi w miejscu jednoosobowego. Stare tipi oraz 2 Indian wracają do jego obozu.



Jeżeli powiększa tipi do czteroosobowego, to płaci 4 zwierzętami. Umieszcza czteroosobowe tipi na miejscu jednoosobowego. Stare tipi i 3 Indian wracają do jego obozu.

3. BUDOWA ALBO POWIĘKSZENIE CZÓŁNA



Budowa i powiększenie czółna przebiega na podobnych zasadach jak budowa i powiększenie tipi.

Jedyną różnicą jest to, że czółno może być zbudowane tylko **na rzece**.

Korzyści z budowy albo powiększenia tipi oraz czółna

- Tipi oraz czółna dają przewagę podczas punktacji w regionach.
Np. jednoosobowe tipi ma przewagę nad dowolną liczbą Indian. Dwuosobowe tipi ma przewagę nad jednoosobowym

tipi z dowolną liczbą Indian itd.

- Zbudowanie/powiększenie tipi albo czółna pozwala odzyskać Indian wcześniej wprowadzonych do gry. Mogą być oni z powrotem wprowadzeni do gry przy dokładaniu kafelka.

4. PRZEMIESZCZENIE INDIAN O 1-3 POLA



Gracz przemieszcza maksymalnie do 5 swoich Indian o 1 do 3 pól. Czyli jednego może przemieścić o 2 pola, drugiego o jedno pole itd.

Przykład

Niebieski gracz przemieszcza swoich Indian o 1-3 pola.

Indianina A przemieszcza o 3 pola; B o 2 pola; C o 1 pole. Trzech Indian stoi teraz na jednym górskim polu.

Gracz płaci za tę akcję 4 zwierzętami (zgodnie z tabelą kosztów).



5. PRZEMIESZCZENIE INDIAN O 1 POLE



Gracz przemieszcza maksymalnie do 5 swoich Indian o jedno pole.

Przykład

Czerwony gracz przemieszcza 4 Indian, każdego o jedno pole. Płaci 7 zwierzętami.



6. ZBIÓRKA INDIAN



Gracz przemieszcza maksymalnie do 5 swoich Indian znajdujących się na planszy na inne dowolne pole, na którym znajduje się przynajmniej jeden jego Indianin (tego Indianina nie wlicza do kosztu ruchu).

Przykład

Gracz zwołuje zbiórkę na polu z górami (jest tam 1 jego Indianin). Płaci 2 zwierzętami. Teraz na tym polu znajduje się 3 Indian.



OGÓLNE ZASADY RUCHU

- Każdy kafelek składa się z trzech pól (rzeka, preria, góry). Przemieszczenie na sąsiadujące pole (np. z gór na rzekę lub z rzeki na prerię) to jeden punkt ruchu.
- Przemieszczenie na sąsiadujący kafelek na ten sam teren (np. z prerii na prerię) to także jeden punkt ruchu.
- Indianie mogą przejść przez pole zajmowane przez przeciwnika, ale nie mogą na nim zakończyć ruchu (tylko jeden gracz może zajmować jedno pole na kafelku).

- Małe fragmenty rzeki w kątach kafelków to nie są pola i nie można na nie wejść.
- Nie można przemieszczać Indian rogami kafelków. Wyjątkiem jest przemieszczanie Indian wzdłuż jednej rzeki, która rozciąga się na sąsiadujące kafelki.
- Koszt akcji zależy od liczby przemieszczonych Indian (nawet gdy ruszają się jako jedna grupa).
- Tipi i czółna nie mogą się przemieszczać.

KUPOWANIE Z ZASOBÓW I WYMIANA ZWIERZĄT



Gracz w dowolnym momencie (także w turach innych graczy) może **kupować** z zasobów albo **wymieniać** swoje zwierzęta. Kupowania i wymiany nie zaznacza się na planszy gracza. Można to robić dowolną liczbę

razy (nawet w czasie jednej tury).

Kupowanie z zasobów

Gracz może kupić Indian, tipi albo czółna w swoim kolorze z zasobów, jeżeli są jeszcze dostępne. Indianina można kupić za 3 zwierzęta (po jednym z każdego rodzaju). Czółno i tipi

kosztuje po jednym zwierzęciu z każdego rodzaju za każdy kwadrat.

Przykład

Gracz chce wykonać akcję budowy trzysobowego tipi, ale nie ma go w swoim obozie. Kupuje więc najpierw tipi z zasobów, płacąc za nie 9 zwierzętami (3 rybami, 3 bizonami, 3 łososiami). Następnie wykonuje akcję budowy tipi, płacąc 4 dowolnymi zwierzętami (zgodnie z tabelą kosztów). Budowa tipi kosztowała go więc w sumie 13 zwierząt.

Wymiana zwierząt

Gracz może wymienić trzy swoje zwierzęta na jedno dowolne. Na przykład trzy bizona na jednego indyka.

ETAP 4: PUNKTACJA

Gdy wszyscy gracze wykonali już po 4 akcje – następuje punktacja.

Należy rozpatrzyć przewagi we wszystkich regionach.

Najpierw należy rozpatrzyć wszystkie prerie, potem góry i na końcu rzeki.

Pierwsze miejsce w danym regionie zajmuje gracz, który ma najwięcej najbardziej wartościowych tipi albo czółen (z największą liczbą kwadratów).

W razie remisu należy sprawdzić, kto z remisujących ma najwięcej tipi albo czółen z niższą wartością. Jeżeli nadal jest remis, przewagę ma gracz, który posiada w sumie największą liczbę Indian w tym regionie.

Gracz, który zajmie **pierwsze miejsce** w regionie, zdobywa tyle zwierząt, ile znajduje się w tym regionie.

Drugi gracz zdobywa połowę zwierząt (zaokrągloną w dół) znajdującą się w tym regionie.

Trzeci i czwarty gracz zdobywają tyle zwierząt, ile znajduje się na polach przez nich zajętych.

Remisy

Jeżeli kilku graczy remisuje na **pierwszym** miejscu w regionie, to każdy z nich zdobywa połowę zwierząt z tego regionu (zaokrągloną w dół). Pozostali gracze zdobywają tyle zwierząt, ile znajduje się na polach przez nich zajętych.

Jeżeli gracze remisują na **drugim** miejscu, to zdobywają tyle zwierząt, ile znajduje się na polach przez nich zajętych.

Uwaga! Gdy gracz zdobył więcej niż 15 zwierząt, może nadmiarowe zwierzęta wykorzystać na zakupy albo wymianę. Jeżeli wciąż ma więcej niż 15 zwierząt, nadwyżka przepada.

PRZYKŁAD PODLICZENIA REGIONU W GRZE 4-OSOBOWEJ

Czerwoną linią zaznaczony został region prerii. Preria składa się z 5 pól i w sumie jest na niej 7 bizonów.

Żółty gracz ma przewagę, bo zbudował na prerii najbardziej wartościowe tipi (z dwoma kwadratami). Zdobywa 7 bizonów.

Czerwony gracz zajął 2. miejsce. Zbudował tipi z jednym kwadratem oraz ma jednego Indianina. Zdobywa 3 bizony

(połowa z 7 zaokrąglona w dół).

Zielony gracz zajął 3. miejsce. Zbudował tipi z jednym kwadratem. Zdobywa 2 bizony, bo tyle się znajduje na polu zajęтым przez jego tipi.

Niebieski gracz zajął 4. miejsce. Ma 3 Indian na prerii. Zdobywa 2 bizony, bo tyle się znajduje na polu zajęтым przez jego Indian.



PRZYKŁAD PODLICZENIA WSZYSTKICH REGIONÓW W GRZE 3-OSOBOWEJ

Regiony, w których nie ma żadnego gracza nie są rozpatrywane.



Region	Liczba zwierząt w regionie	Gracze w regionie			Gracze zdobywają		
		1. miejsce	2. miejsce	3. miejsce	Czerwony	Żółty	Niebieski
Preria 1	6 bizonów				6 bizonów	1 bizon	3 bizony
Preria 2	2 bizony		-	-	1 bizon	1 bizon	-
Góry 1	4 indyki				2 indyki	4 indyki	2 indyki
Góry 2	1 indyk		-	-	-	0 indyków	0 indyków
Góry 3	2 indyki		-	-	2 indyki	-	-
Rzeka 1	3 łososi			-	1 łosoś	1 łosoś	0 łososi
Rzeka 2	3 łososi			-	0 łososi	3 łososi	0 łososi
Rzeka 3	2 łososi		-	-	1 łosoś	1 łosoś	-

NOWA RUNDA

Po rozpatrzeniu wszystkich regionów i zdobyciu zwierząt runda dobiega końca. Każdy gracz zabiera znaczniki akcji

z pól akcji i kładzie je obok swojej planszy. Nową rundę rozpoczyna się od etapu 1: „Zmiana gracza rozpoczynającego”.

KONIEC GRY

Gra się kończy po rundzie, w której wyczerpią się kafelki.

Ostatnie podliczenie przebiega tak jak w poprzednich rundach, z jedną różnicą. Liczą się tylko zwierzęta zdobyte w ostatniej rundzie.

PRZED PODLICZENIEM punktów należy przesunąć Indian na planszach graczy na pole „0”.

Gracz, który zdobył w sumie najwięcej łososi, bizonów i indyków, wygrywa grę.

W razie remisu remisujący gracze porównują swoją najmniej liczebną kategorię zwierząt.

Gracz, który ma najwięcej zwierząt w swojej najmniej liczebnej kategorii, wygrywa.

Przykład

Gracz żółty ma 10 bizonów, 14 indyków, 6 łososi – w sumie 30 zwierząt.

Gracz czerwony ma 12 bizonów, 7 indyków, 11 łososi – w sumie 30 zwierząt.

Gracz niebieski ma 9 bizonów, 9 indyków, 11 łososi – w sumie 29 zwierząt.

Gracz żółty i czerwony mają taką samą liczbę zwierząt. Czerwony gracz wygrywa, bo jego najmniej liczna kategoria zwierząt (7 indyków) jest większa od najmniejszej żółtego gracza (6 łososi).

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
www.krainaplanszowek.pl
© 2014 Egmont Polska Sp. z o.o.



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor gry: Wolfgang Kramer,
Michael Kiesling
Ilustracje: Marek Szyszko
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc