



Reykholt

Instrukcja do gry

Uprawa warzyw i zwiedzanie Islandii
Gra dla 1-4 graczy autorstwa
Uwe Rosenberga

! Lukasz Siegmon



Wprowadzenie

Wspinaczka na wulkany, olśniewająca zorza polarna, liczenie owiec i przepyszne pomidory – to wszystko i jeszcze więcej znajdziesz na Islandii. Za sprawą energii geotermalnej Islandia jest prawdziwym rajem dla miłośników warzyw. Gracze wcielają się w ogrodników, utrzymujących się z uprawy warzyw na pięknej Islandii! Z cudami natury w tle rozgrywa się zaciekła rywalizacja o wyhodowanie najlepszych warzyw!

Zawartość pudełka

1 dwustronna plansza gry
z polami akcji oraz torem Zwiedzania

strona dla 3 i 4 graczy

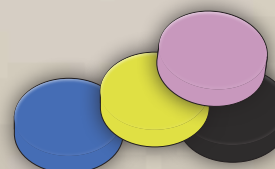


strona dla 1 i 2 graczy

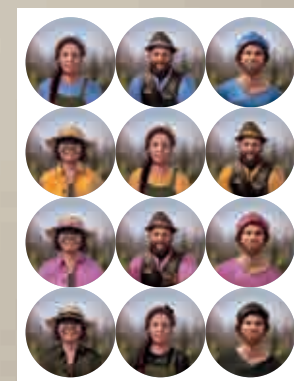
1 kafelek zakrywający (awers)



4 pionki Menedżerów
(w 4 kolorach graczy)



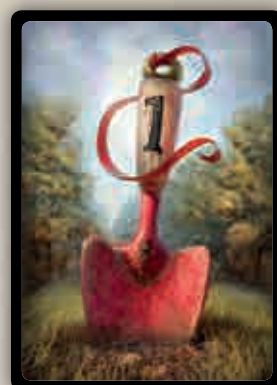
12 pionków
Pracowników
(po 3 w każdym
kolorze)



1 arkusz naklejek
na pionki Pracowników



5 skrzynek na Towary



1 karta Pierwszego Gracza



4 karty Gracza
(w 4 kolorach graczy)



23 karty Szklarni



160 drewnianych
znaczników Towarów:
40 czerwonych Pomidorów
36 zielonych Sałat
32 brązowe Grzyby
28 białych Kalafiorów
24 pomarańczowe
Marchewki



36 kart Usług
(w 5 zestawach, A-E)



34 karty Trybu Przygody



8 kafelków Rundy

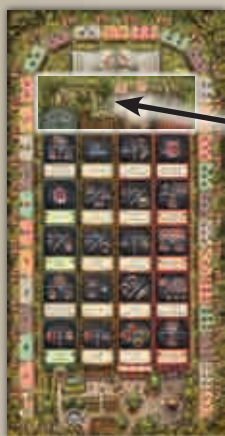


40 kafelków Towarów

Uwaga: Jest to opis przygotowania gry dla 2-4 graczy. Zmiany dla rozgrywki solo oraz Trybu Przygody są opisane na stronach 11-12.

Przygotowanie gry

1. Aby przygotować obszar gry, umieść planszę na środku stołu. Użyj tej strony planszy, która pasuje do liczby graczy. W rozgrywce dla 2 graczy umieść kafelek zakrywający rewersem do góry nad planszą. W rozgrywce dla 3 graczy umieść kafelek zakrywający na planszy, zasłaniając górny rząd pól akcji. W rozgrywce dla 4 graczy nie potrzebujesz kafełka zakrywającego.



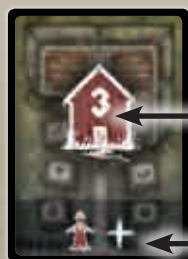
Kafełek zakrywający...



...w rozgrywce dla 3 graczy zakrywa górny rząd pól akcji na planszy.

...w grze dla 2 graczy leży ponad planszą, rewersem do góry.

2. Weź 23 karty Szklarni, a następnie odrzuć wszystkie karty, których oznaczenie liczby graczy przekracza aktualną liczbą graczy (np. w rozgrywce dla 2 graczy odrzuć wszystkie karty z i). Odłóż wszystkie odrzucone karty do pudełka. Pozostałe karty Szklarni posortuj według widocznej na ich rewersie liczby Grządek, utwórz z nich osobne stosy i połącz je w rządzie obok planszy, awersami do góry. Następnie odłóż na bok kartę Szklarni oznaczoną symbolem i potasuj resztę kart Szklarni z na rewersie. Ułóż je jako dodatkowy stos Szklarni, awerssem do dołu. Na wierzchu tego stosu połącz (awerssem do dołu) kartę z symbolem . Stos tych kart to „losowe Szklarnie”.



Liczba Grządek

Liczba graczy

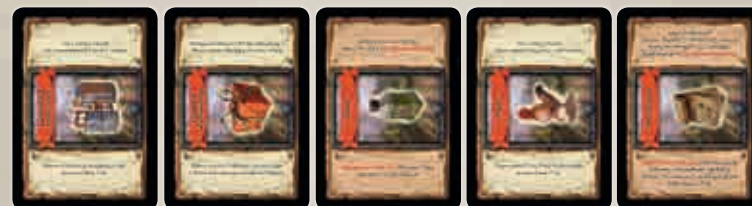
Ta karta trafia na wierzch stosu losowych Szklarni, awerssem do dołu.



3. Wybierz zestaw kart Usług, którego chcesz użyć w tej rozgrywce. Przetasuj wszystkie karty tego zestawu, a następnie dobierz losowo 5 z nich i połącz je awerssem do góry jako ogólnodostępne – w rządzie obok planszy. Pozostałe zestawy oraz niewykorzystane karty tego zestawu odłóż do pudełka.



Zestaw E służy jedynie do rozgrywek dla 2 graczy.



Porada: W pierwszej rozgrywce zalecamy użyć kart z zestawu A.

3



6

8



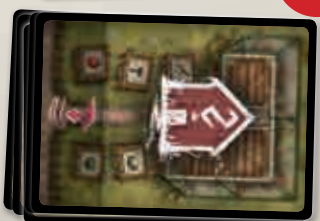
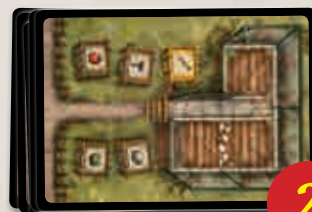
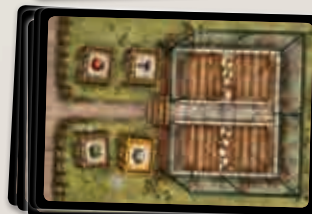
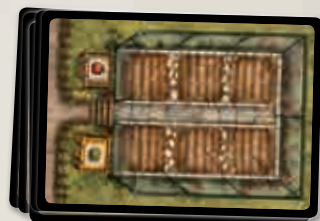
4. Z 7 kafelków Rundy utwórz stos w kolejności rosnącej (tzn. 1 na wierzchu, 7 na spodzie) i umieść go w odpowiednim miejscu na planszy lub na kafelku zakrywającym. Kafelki Rundy o numerze 8 jest wykorzystywany jedynie w Trybie Przygody.



5. Wszystkie drewniane znaczniki Towarów umieść w odpowiednich skrzynkach na Towary - jest to tzw. **Pula**. Obok połów żetony Towarów.



5



4

6. Dobierz 1 Grzyb, 1 Sałatę i 1 Pomidor i utwórz z nich stos (w podanej kolejności, od dołu do góry), a następnie połów go obok rzędu ogólnodostępnych kart Usług.



7. Każdy gracz wybiera swój kolor, a następnie bierze w tym kolorze: 3 Pracowników, 1 Menedżera i swoją kartę Gracza. Elementy w niewykorzystanych kolorach odłóż do pudełka.



8. Gracz, który ostatnio kupował pomidory, zostaje Pierwszym Graczem i otrzymuje kartę Pierwszego Gracza. Następnie rozpoczynając od tego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy umieszcza swojego Menedżera na polu startowym toru Zwiedzania.



4. 3. 2. 1.

Tor
Zwiedzania

Ważne! Zanim rozpoczniesz swoją pierwszą rozgrywkę...

Naklej naklejki na okrągłe pionki Pracowników – niebieskie na niebieskie pionki, żółte na żółte i tak dalej.



Złóż skrzynki na Towary.

Przebieg gry

Uwaga: Przedstawione tutaj zasady obowiązują w rozgrywkach dla 2-4 graczy. Zmiany dla rozgrywki solo oraz Trybu Przygody są opisane na stronach 11-12.

Rozgrywka trwa 7 rund. Każda runda dzieli się na 4 fazy, zwane „Czasami”, i rozpatrywane są one w następującej kolejności:

- **Czas Pracy** – w trakcie jego trwania wykonujesz akcje za pomocą swoich Pracowników.
- **Czas Zbiorów** – w trakcie jego trwania Zbierasz Towary ze swoich Szklarni.
- **Czas Zwiedzania** – w trakcie jego trwania przesuwasz swojego Menedżera coraz dalej na torze Zwiedzania.
- **Czas Powrotu** – w trakcie jego trwania Pracownicy wracają do ciebie z planszy.

Plansza gry ukazuje zarówno pola akcji, jak i otaczający je tor Zwiedzania z jego stołami i talerzami. (Szczegóły na temat pól akcji znajdują się na stronie 9).

1 – Czas Pracy

Każda runda gry rozpoczyna się *Czasem Pracy*. Rozpoczynając od Pierwszego Gracza, i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz po kolei umieszcza 1 ze swoich Pracowników na wolnym polu akcji. Po umieszczeniu swojego Pracownika na polu akcji **natychmiast wykonujesz wybraną akcję**. *Czas Pracy* trwa do momentu, gdy każdy z graczy umieści swoich trzech Pracowników na planszy.



Zasady umieszczania Pracowników:

- **Wolne pole akcji** oznacza pole, na którym nie ma żadnego innego Pracownika.
- Możesz umieścić Pracownika na polu akcji tylko wtedy, gdy możesz wykonać przynajmniej jedną z dostępnych na tym polu akcji. Niektóre pola akcji umożliwiają wykonanie więcej niż 1 akcji. Jeżeli możesz wykonać przynajmniej 1 akcję na takim polu, to możesz umieścić na nim Pracownika. Musisz jednak wykonać wszystkie akcje dostępne na polu, które jesteś w stanie w danej chwili wykonać. Nie możesz dobrowolnie zrezygnować z wykonania akcji.

CZĘSTO WYKORZYSTYWANE TERMINY I SFORMUŁOWANIA W GRZE:

Pula - ogólna Pula Towarów jest nieograniczona. Jeśli wyczerpią się znaczniki, użyj kafelków Towarów jako tymczasowych zamienników (każdy kafelek Towarów = 3 Towary).

Zapasy - Twoje Zapasy to wszystkie warzywa (wszystkie Towary) pozyskane lub Zebrane przez Ciebie. Możesz opłacać koszt tylko Towarami ze swoich Zapasów.

Zasiać, Zasiej – Każda Szklarnia składa się z kilku Grządek. Aby Zasiać, weź 1 Towar ze swoich Zapasów i umieść go na Grządce w jednej z Twoich pustych Szklarni. **Cała Szklarnia musi być pusta, a nie tylko pojedyncza Grządka**. Każda karta Szklarni wskazuje jakie warzywa można w niej Zasiać. Po Zasianiu Szklarni zapelnij wszystkie jej puste Grządki tym samym rodzajem Towaru. Weź te Towary z Puli.

Każde z pól akcji wskazuje dokładnie, ile razy możesz Zasiać. Czytaj uważnie, ponieważ w grze pojawia się pewne szczególne sformułowanie: „Zasiej przynajmniej X razy.” Taką akcją możesz Zasiać tyle razy, na ile pozwalają Ci posiadane Towary i puste Szklarnie lub po prostu ile razy chcesz. Lecz musisz się zastosować do podanego minimum, w przeciwnym wypadku nie możesz wykonać tej akcji.

Przykład: „Zasiej przynajmniej 2 razy.” Możesz również Zasiać 3, 4 lub więcej razy, jeśli masz wystarczająco dużo Towarów i pustych Szklarni. Musisz jednak Zasiać przynajmniej 2 razy, aby móc wybrać tę akcję.

Zebrać, Zbierz - Aby Zebrać, weź 1 Towar z 1 ze swoich Szklarni i umieść go w swoich Zapasach. **Jeśli akcja pozwala Zbierać więcej niż 1 raz, musisz wziąć Towary z kilku różnych Szklarni.** Możesz Zebrać tylko 1 Towar ze Szklarni na akcję, chyba że akcja mówi coś innego. Jednak zawsze możesz Zebrać mniej niż akcja ci pozwala.

Weź kartę Usług - Aby wziąć kartę Usług, wybierz 1 kartę Usług z ogólnodostępnych kart i połóż ją przed sobą. Jeżeli bierzesz kartę Usług w chwili, gdy dostępne jest jeszcze 3/2/1 kart, weź także Towar z wierzchu stosu znajdującego się obok kart Usług (*Pomidor, Sałatę lub Grzyb*).



Przykład: Dostępne są tylko 3 karty Usług. Po wybraniu karty i położeniu jej przed sobą, weź także Towar leżący na górze stosu – Pomidor.

Natychmiast przesunąć - Aby się natychmiast przesunąć, porusz swojego Menedżera o 1 stół do przodu na torze Zwiedzania, bez odrzucania wymaganych Towarów.

Przykład: Wybierasz pole akcji „Weź 1 Pomidor -ORAZ- Zasiaj 1 raz”. Możesz wybrać to pole, nawet jeżeli nie możesz w tej chwili Zasiać, ale chcesz wziąć Pomidor. Jednak jeżeli możesz Zasiać, to musisz Zasiać razem z wzięciem Pomidora.

- Pola akcji są podzielone na kolumny (od lewej do prawej): akcje Działki, akcje Pola, akcje Targu, akcje Ratusza.
- W kolumnach Działki i Ratusza znajdują się pola akcji oznaczone flagą. Każdy z graczy może wybrać tylko 1 takie pole akcji z flagą w każdej z kolumn, ale może wykorzystać pola akcji z flagą w obu kolumnach.

2 - Czas Zbiorów

W trakcie *Czasu Zbiorów* każdy z graczy Zbiera 1 raz z każdej ze swoich wypełnionych szklarni (tj. z takiej, w której posiada co najmniej jedno warzywo). Jeżeli w wyniku działania pewnych kart Usług Szklarnia obrodziła w różnego rodzaju Towary, decydujesz, co Zbierasz.

3 - Czas Zwiedzania

W trakcie *Czasu Zwiedzania* zmienia się porządek tury – zastępuje go kolejność ustanowiona na podstawie pozycji na torze Zwiedzania. Rozpoczyna gracz, który jest najdalej wysunięty na torze, następnie gracz za nim itd. Każdy gracz całkowicie kończy swoją turę zanim następny rozpocznie swoją.

Podczas swojej tury możesz przesunąć Menedżera o dowolną liczbę stołów – ile chcesz i ile jesteś w stanie. (Nie zapominaj o bonusie! - patrz str. 8).

Aby przesunąć swojego Menedżera o 1 stół, odrzuć ze swoich Zapasów do Puli Towary, które wskazuje drogowskaz do stołu, w stronę którego się przesuwasz.



Przykład: Aby przesunąć swojego Menedżera na następny stół, musisz odrzucić 1 Pomidor ze swoich Zapasów.

W rzadkich przypadkach, możliwe jest ukończenie całego toru Zwiedzania. Jeżeli osiągniesz koniec toru Zwiedzania, kontynuuj od początku toru, traktując każdy stół tak jakby pokazywał on +6 Towarów danego rodzaju.

Jeśli przesuńiesz się do stołu, przy którym są inni Menedżerzy, ustaw swojego Menedżera przed nimi, na początku stołu.

Przykład: Przy stole jest już 2 innych Menedżerów. Przesuwasz ich do tyłu i umieszczasz swojego Menedżera na samym przodzie.



Korzystanie z bonusu

„**Bonus**” to specjalna cecha *Czasu Zwiedzania*. Kiedy przesuwasz swojego Menedżera w trakcie *Czasu Zwiedzania*, musisz wykorzystać bonus przynajmniej raz na rundę. Aby wykorzystać bonus, zamiast odrzucać Towary w celu przesunięcia się, bierzesz te same Towary z Puli. Możesz wykorzystać bonus przed lub po przesunięciu się w normalny sposób, a także wykorzystać w tej samej turze dopiero co otrzymane Towary!

Przykład: Twój Menedżer jest przy stole z 1 Grzybem. Masz 1 Kalafior i 2 Pomidory w swoich Zapasach. Najpierw odrzucasz 1 Kalafior, aby przesunąć się o 1 stół. Następnie przy kolejnym stole bierzesz jako bonus 1 Marchewkę i przesuwasz się do przodu. Po czym odrzucasz 2 Pomidory, aby przesunąć się do kolejnego stołu.



Zakończenie gry i zwycięzca

Gra kończy się, gdy w trakcie *Czasu Powrotu* odrzucony został ostatni kafelek Rundy.

Gracz, któremu udało się przesunąć swojego Menedżera najdalej na torze Zwiedzania, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu zwycięzcą

	W swoich Zapasach masz Towary wymagane do przesunięcia się...	W swoich Zapasach NIE masz Towarów wymaganych do przesunięcia się...
Bonus nie został jeszcze wykorzystany w tej turze...	Możesz odrzucić Towary ze swoich Zapasów -LUB- wykorzystać bonus, aby przesunąć się o 1 stół. Nie możesz pozostać przy aktualnym stole.	Musisz użyć bonusu, aby się przesunąć.
Bonus został już wykorzystany w tej turze...	Możesz odrzucić Towary ze swoich Zapasów, aby przesunąć się o 1 stół -LUB- pozostać przy aktualnym stole.	Pozostajesz przy aktualnym stole.

4 - Czas Powrotu

Wszyscy gracze zabierają swoich Pracowników z planszy.

Pierwszy Gracz odrzuca leżący na wierzchu kafelek Rundy i przekazuje kartę Pierwszego Gracza graczowi siedzącemu na lewo od siebie.



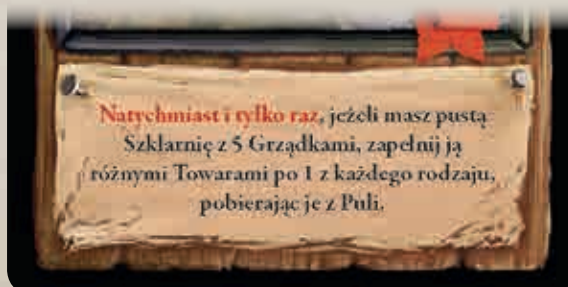
zostaje gracz, którego Menedżer jest z przodu stołu (czyli gracz, który osiągnął ten stół jako ostatni).

Pola akcji: zasady ogólne

- Wszystkie akcje wykonuje się natychmiast po ich wybraniu.
- Ikona strzałki (→) na polach akcji oznacza, że musisz odrzucić to co jest wskazane przed strzałką, aby otrzymać to co jest wskazane po strzałce.
- Słowo „LUB” na polach akcji oznacza wykluczenie. Musisz zrobić to -LUB- to, nie obie czynności. Jeśli akcje są opisane w dowolny inny sposób, to nie ma narzuconej kolejności, w której musisz je wykonać; możesz wybrać kolejność wykonywania akcji.
- Jeśli musisz odrzucić Szklarnię, wraca ona na swój stos, skąd ponownie można ją dobrać. Jeśli na odrzucanej Szklarni wciąż są jakieś Towary, odrzuć je do Puli.
- Pola akcji są ułożone na planszy w kolumny i rzędy. 4 kolumny to (od lewej do prawej): akcje Działki, akcje Pola, akcje Targu, akcje Ratusza. Ta terminologia jest ważna dla niektórych kart Usług. Niektóre karty Usług odnoszą się też do „rzędów”.

Karty Usług: zasady ogólne

- Karty Usług zapewniają trwałe lub tymczasowe efekty specjalne. Ich efekty są aktywne natychmiast po zdobyciu karty. W treści karty jest określone, kiedy efekt karty faktycznie wchodzi w życie. Karty Usług ze sformułowaniem „natychmiast i tylko raz” oznaczonym na czerwono, możesz wziąć z puli ogólnodostępnych kart tylko wtedy, jeżeli w danej chwili możesz wykorzystać ich działanie. Po wykorzystaniu ich efektu takie karty stają się bezużyteczne.
- Niektóre karty aktywują się w trakcie konkretnego Czasu, inne w trakcie wykonywania konkretnej akcji. Jedynie akcje aktywowane przez pola akcji liczą się jako „poprzez akcję”, ale nawet inna karta Usług może się aktywować, kiedy jest wspomniany konkretny Czas.
- Kiedy wiele efektów kart miałyby nastąpić jednocześnie, rozpatrywane są zgodnie z porządkiem tury.
- Kiedy karta Usług mówi o Towarze „**najrzadszego rodzaju**”, oznacza to Towar, który na karcie Szklarni jest ukazany w złotej skrzynce. Ogólny porządek od pospolitych do rzadkich to: Pomidor>Sałata>Grzyb>Kalafior>Marchewka.



- W grze 3- lub 4-osobowej karty Usług mogą być **współdzielone**. Gdy współdzielisz kartę Usług, wybierasz kartę Usług, którą ma przed sobą gracz po twojej lewej lub prawej stronie. Ułóż tę kartę pomiędzy wami – od teraz także ty możesz jej używać (i żaden inny gracz nie może dołączyć współdzielenia tej karty). Jeśli wybierzesz kartę „natychmiast i tylko raz”, używasz jej efektu natychmiast i tylko raz, po czym ta karta staje się bezużyteczna także dla ciebie.
- Karty, które mogą być użyte „w dowolnym momencie”, można wykorzystać w trakcie dowolnego z 4 Czasów, nawet jeśli nie jest to twoja tura.

Karty Usług: zasady szczegółowe

Karty Usług z Trybu Przygody oznaczone są na żółto.

A	Staruszka	Jeśli na końcu <i>Czasu Zwiedzania</i> twój Menedżer dzieli stół z innym Menedżerem, policz liczbę talerzy na tym stole. Możesz odrzucić tę liczbę Towarów, w dowolnej kombinacji, aby przesunąć się o 1 stół.	<p>Przykład: Na stole, przy którym jest twój Menedżer, są 3 talerze, co oznacza, że możesz odrzucić dowolne 3 Towary, aby przesunąć się o 1 stół. Decydujesz, że odrzucasz 2 Pomidory i 1 Sałatę, dzięki czemu przesuwasz Menedżera o 1 stół.</p> 
B	Siew marchewki	Natychmiast i tylko raz , wypełnij po 1 pustej Grządce w każdej z twoich Szklarni, 1 Marchewką pobraną z Puli.	Umieść po 1 Marchewce w każdej Szklarni, także w takich, w których normalnie nie można Zasiać Marchewki.
B	Trener	Natychmiast i tylko raz , wypełnij po 1 pustej Grządce w każdej z twoich Szklarni 1 Towarem z Puli, który można Zasiać w tej Szklarni, ale obecnie nie jest w niej Zasiany.	<p>Przykład: W tej Szklarni można Zasiać Grzyby, ale aktualnie jest w niej tylko Sałata. Możesz zatem umieścić tam 1 Grzyb w pustej Grządce.</p> 
B	Przekupka	Natychmiast i tylko raz , wypełnij po 1 pustej Grządce w każdej z twoich Szklarni, 1 Kalafiorem pobranym z Puli.	Umieść po 1 Kalafiorze w każdej Szklarni, także w takich, w których normalnie nie można Zasiać Kalafiora.
C	Rolniczka	Na początku <i>Czasu Powrotu</i> każdej rundy możesz Zasiać przynajmniej 1 raz tak, jakby twoje Szklarnie miały po 3 Grządki.	To oznacza, że w każdej Szklarni znajdują się tylko po 3 Towary, ale możesz Zasiać tak, jakby były to Szklarnie z 3 Grządkami (tzn. Zasiany może być dowolny rodzaj Towarów).
C	Tajna skrytka	Ułóż w stos (od dołu do góry) 1 Marchewkę/Kalafior/Grzyb/Sałatę/Pomidor na tej karcie. Ilekroć Zasjejesz przynajmniej 1 raz, możesz przenieść Towar z wierzchu stosu do swoich Zapasów.	W przypadku współdzielenia tej karty gracz współdzielący układa swój własny stos i korzysta z niego.
D	Agent nieruchomości szklarniowych	Ta karta ma 4 Grządki, podzielone na 2 sekcje; w każdej z sekcji możesz Zasiać dowolny rodzaj Towaru.	W praktyce, ta karta działa jak 2 oddzielne Szklarnie, każda z 2 Grządkami. Jednakże dla wszystkich innych efektów gry, ta karta nie jest traktowana jako Szklarnia.
E	Pełna restauracja	Na początku <i>Czasu Zbiorów</i> każdej rundy, jeśli wszystkie pola akcji w jednym rzędzie są wolne, możesz wziąć 1 Sałatę i 1 Marchewkę.	Jeśli jest kilka wolnych rzędów, nadal możesz wziąć tylko 1 Sałatę i 1 Marchewkę z Puli.
E	Dzierżawa gruntów	Natychmiast i tylko raz , oddaj przeciwnikowi 1 ze swoich Szklarni, aby natychmiast przesunąć się o 1 stół.	Jeśli na podarowanej Szklarni wciąż były Towary, pozostają tam – je także przekazujesz!

Rozgrywka solo

Rozgrywka solo odbywa się według zasad dla 2 graczy z następującymi zmianami:

Przygotowanie gry:

Przygotuj odpowiednio 1/2/2/1 Szklarnie z 3/4/5/6 Grządkami.

Przygotowanie stosu losowych Szklarni pozostaje bez zmian.

Wybierz 2 kolory i weź Pracowników w tych kolorach oraz 1 Menedżera (w jednym z wybranych kolorów).

Na każdym polu akcji z flagą w kolumnie Działki umieść Pracownika w nieużywanym kolorze. Te 2 pola akcji przez całą grę oznaczone są jako zablokowane. W żaden sposób nie można usunąć blokujących je Pracowników.

Z wybranego zestawu kart Usług wybierz tylko 3 (zamiast 5) i ułóż je jako ogólnodostępne, odrzuć resztę kart. Otrzymasz leżący na wierzchu stosu Towar za każdym razem, gdy weźmiesz kartę Usług z ogólnodostępnych kart.

Użyj tylko kafelków Rundy oznaczonych numerami od 1 do 5.

Czas Pracy:

Na początku *Czasu Pracy* każdej rundy dobierz Szklarnię ze stosu losowych Szklarni. Dodatkowo weź 1 Pomidor z Puli. Nie wymaga to użycia Pracownika.

W każdej rundzie rozgrywasz *Czas Pracy* używając Pracowników innego koloru. Oznacza to, że użyjesz Pracowników pierwszego koloru trzy razy (w rundach 1, 3 i 5), a drugiego koloru dwukrotnie (w rundzie 2 i 4).

Kiedy umieszczasz Pracowników aktywnego koloru, Pracownicy nieaktywnego koloru blokują zajmowane przez siebie pola akcji.

Czas powrotu:

W trakcie *Czasu Powrotu* w rundzie pierwszej nie zabierasz z planszy żadnych Pracowników. Pozostają na wybranych Polach akcji, blokując je na następną rundę.

Począwszy od drugiej rundy w trakcie *Czasu Powrotu* zawsze zabierasz Pracowników z poprzedniej rundy (tzn. tych w nieaktywnym kolorze). Pracownicy umieszczeni w aktualnej rundzie pozostają na miejscu.

Gra kończy się po 5 rundzie.

Cel rozgrywki solo:

W grze dla jednego gracza starasz się osiągnąć stół z 5 Pomidorami. Możesz poprawiać swoje wyniki, próbując przesunąć się jeszcze dalej. Możesz także mierzyć swoje postępy, licząc ile masz Towarów, potrzebnych do osiągnięcia następnego stołu.

Obliczanie wyniku: za każdy osiągnięty dodatkowy stół (następujący po stole z 5 Pomidorami) otrzymujesz 10 punktów. Za każdy Towar, który masz z wymagań następnego stołu otrzymujesz 1 punkt (maksymalnie 9 punktów).

Przykład: Osiągasz stół z 5 Grzybami i masz jeszcze 2 Kalafiory w swoich Zapasach. Za taki wynik otrzymujesz 22 punkty.



Wariant: Raz na grę możesz zdecydować się na umieszczenie Pracownika na zablokowanym polu akcji. (Trudność tego wariantu polega na znalezieniu odpowiedniego do tego momentu).

Tryb Przygody

Wprowadzenie

Witaj na Islandii! Zdecydowałeś się na nowe życie – „rzucić wszystko i wyjechać na Islandię”. Pożegnaj uciążliwy hałas wielkiego miasta, rozgorączkowane życie i wyścig szczurów. Zaczynij uprawiać warzywa w Reykholt – na pozór idyllicznym i spokojnym miasteczku. Przynajmniej do czasu, gdy poznasz Enyę Göransdottir. Enya jest odpowiedzialna za turystykę w tym uroczym miasteczku, jest także twoją główną osobą kontaktową w Reykholt. Jest tak miła, że od razu udziela ci cennych wskazówek:

„Każde warzywo, które tu rośnie, jest wartościowe. Ale turyści są wprost oczarowani naszymi islandzkimi pomidorami. Dlatego znajdziesz je nawet w sosie do sałatek (i wszędzie indziej). Muszę jednak przyznać, że nasze ostatnie zbiory nie spełniły naszych oczekiwań. Naprawdę przydałaby się nam pomoc. Może do nas dołączysz?”

Tryb Przygody to zupełnie nowy sposób na grę w *Reykholt*. Wcielacie się w początkujących ogrodników na dalekiej Islandii i próbujecie zarobić na życie! Możecie grać w Tryb Przygody z dowolną, dozwoloną liczbą graczy. Tryb Przygody ma specjalny zestaw kart, na który składa się:

- 5 kart Scenariusza
- 12 kart Wydarzeń
- 16 nowych kart Usług

Te nowe karty Usług mogą być wykorzystywane zarówno w Trybie Przygody, jak i podczas rozgrywania podstawowej wersji gry. Wystarczy dodać je do odpowiednich zestawów.

Tryb Przygody zachowuje wszystkie zasady podstawowej wersji gry, z następującymi zmianami.

Przygotowanie gry:

Rozgrywka w Trybie Przygody wymaga wprowadzenia tylko dwóch zmian w przygotowaniu gry.

Przed przygotowaniem kafelków Rundy (krok 4), wybierz kartę Scenariusza. Zalecamy rozgrywanie scenariuszy według ich kolejności, ale nie jest to wymagane. Na karcie wybranego scenariusza znajduje się informacja ilu kafelków Rundy trzeba użyć.

Jako ostatni krok przygotowania gry (krok 9), przetasuj 13 kart Wydarzeń, ułóż je w zakryty stos i umieść go obok planszy.

Czas pracy:

Na początku *Czasu Pracy* każdej rundy Pierwszy Gracz dobiera wierzchnią kartę Wydarzeń. Wszyscy gracze podporządkowują się treści tego Wydarzenia. Następnie karta Wydarzenia jest odrzucana (odłóż ją do pudełka).

Zakończenie gry i zwycięzca:

Karta Scenariusza określa, kiedy i jak kończy się gra oraz komu przyznane zostanie zwycięstwo.



Autor: Uwe Rosenberg
Ilustracje: Lukas Siegmon
Projekt graficzny: atelier198
Produkcja, zasady i edycja:
Matthias Nagy & Benjamin Schönheiter
**Tryb przygody oraz specjalne
podziękowania:** Lars Frauenrath
Wersja polska: Zespół Portal Games

© 2018 Frosted Games
© 2019 Portal Games
Wszystkie prawa zastrzeżone.



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. św. Urbana 15,
44-100 Gliwice
tel./fax 32 334 85 38
portal@portalgames.pl

