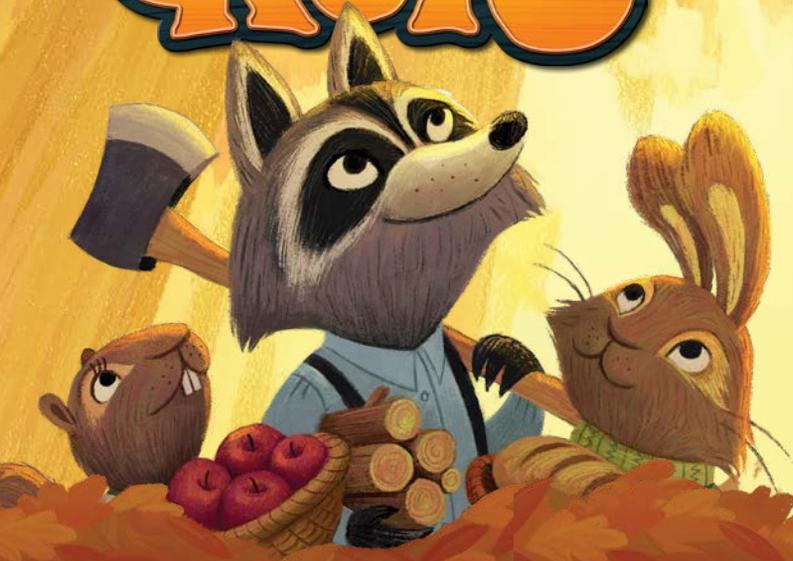


# DOBRY ROK



*Któż z nas nie lubi założyć ciepłego wygodnego wdzianka i rozsiąść się w przytulnym fotelu? Któż, popijając pyszną gorącą herbatę z miodem, imbirem i goździkami, nie lubi otworzyć dobrej książki, wsłuchując się jednocześnie w trzask palącego się w kominku drewna?*

*Na pewno lubią to wszystkie zwierzęta z Klonowej Doliny! Do tej zwierzęcej wioski właśnie zawitała słoneczna wiosna, lecz jej mieszkańcy nie popadają w błogie samozadowolenie – czas na to przyjdzie zimą, do której teraz trzeba się porządnie przygotować.*

*Rozdysponuj zadania pomiędzy członków twojej rodziny, by wszystko było naszykowane, gdy nadejdą pierwsze chłody. Zbieraj, gotuj, dziergaj i wytwarzaj wszystko, co może uczynić twe leże tak przytulnym i pogodnym, jak to tylko możliwe! Któż z nas nie ceni sobie odrobiny komfortu? Któż nie lubi drobnych przyjemności?*

*Niech to będzie naprawdę Dobry Rok!*



1-5



8+



40'

## TAK POKRÓTCE

Rozgrywka w *Dobry rok* trwa 8 rund, które będziemy dalej nazywać **miesiącami**. Każdego miesiąca będziemy wysyłać swoich pracowników do różnych miejsc akcji na planszy. Miejsca akcji, jak sama nazwa wskazuje, służą do tego, aby wykonywać w nich akcje, które przyniosą nam rozmaite profity. Zanim jednak nasi pracownicy owe akcje wykonają, trzeba będzie przydzielić im odpowiednie kości. Dylemat polega na tym, że nie wszystkie kości w momencie wysyłania pracowników będą nam znane. Trzeba będzie zatem z góry przewidzieć, na co szansa jest większa, gdzie warto zaryzykować, a kiedy dopasować strategię do zmiennych warunków gry. W jednych miejscach akcji zdobędziemy dobra, które w innych miejscach przekujemy w użyteczne usprawnienia i przede wszystkim w przyjemności, dzięki którym wygodnie rozgościmy się w domowej strefie komfortu, kiedy zima zaskoczy drogowców.

## PODZIĘKOWANIA

**PROJEKT GRY**  
**ROBERTA TAYLOR**

**ILUSTRACJE**  
**SHAWNA JC TENNEY**

**Roberta** pragnie podziękować następującym osobom: Wynne i Ben, których kocham nad życie. Craig, który nieustannie we mnie wierzył, nawet gdy sama wątpiłam. The Game Artisans of Canada, Falcon Gaming Society, Mike Kolross, Rob Bartel, Paul Saxberg, Patrick Dorsey, Rick Apperson i wszystkim, którzy wsparli nasze lokalne testy gry.

**KTBG** pragnie podziękować następującym osobom: Aubrey Cappel, Jory Cappel, Ruth Cappel, Bebo, Jonathan H. Liu, Alex Radcliffe, Rikki Radcliffe, Jeremy Howard, Brian Gray i rodzinie Brian's Got Game, Nicole Hoye, Devon Norris, Sara Meadows i rodzinie Tantrum House, Anna-Maria Jackson Phelps, Eric Buscemi, Sarah Shah, Alison Parkllan, Aaron Bradley, Ken Grazier, Daniel Burrell, Mandi Hutchinson i Kat Rider za ich niesamowity wkład w powstanie gry. Ogromne podziękowania dla Angelica Lazary, Billy Chandler i Jon-Paul Decosse za olbrzymi udział w tym projekcie. Chcielibyśmy podziękować także naszym wspaniałym kickstarterowym wspierającym, bez których ta gra nie miała by szansy powstać.

**GRAFIKI, INSTRUKCJA**  
**JOSHUA CAPPEL**

**ROZWÓJ GRY**  
**KTBG**

**KOMUNIKACJA**  
**SEAN JACQUEMAIN**

**ZARZĄDZANIE PROJEKTOWE**  
**HELAINA CAPPEL**



©2021 Wersja polska:

Lucrum Games  
**Tłumaczenie:** Łukasz Gralak  
**Redakcja:** Bartosz Chlebicki  
**Skład graficzny:**  
Łukasz Kempirski  
**Konsultacje:** Marcin Tomczyk



Wydane z pasją  
przez KTBG.  
www.kidstablebg.com  
©2021 Wszelkie prawa  
zastřezone.

# ELEMENTY

## PLANSZA GŁÓWNA



## 16 KART LASU I ŁĄKI

8 kart lasu i 8 kart łąki. Zarówno w kartach lasu, jak i w kartach łąki znajdziecie po 3 karty wiosenne, 3 letnie i 2 jesienne.



## 72 KARTY PRZYJEMNOSTEK

Przygotowane na nadchodzącą zimę przyjemności stanowią będą główne źródło twoich punktów!

	NAZWA	TYP
<b>PUNKTY</b>	6 Mandolina	
<b>KOSZT PRZYGOTOWANIA</b>	3	
<b>BONUSOWE PUNKTY</b>	4 Przetwory	+3, jeżeli posiadasz przynajmniej 1 SPISZARNIE

## 15 KART WĘDROWCÓW

**PROFITY WĘDROWCA**

**EFEKT SPECJALNY WĘDROWCA**

**PRZEZ CAŁY MIESIĄC** - Wszystkie miejsca akcji w lesie i na łące zwiększają dodatkowo (Umieścić w tych miejscach po 2 zapasów ogólnych i zostawić je tam do końca miesiąca, aby nie zapomnieć o tym z...

## 5 PLANSZ DOMOSTW

Na odwrocie każdej planszy domostwa znajduje się tor punktacji, z którego będziesz korzystać podczas końcowej punktacji.

### POŁA CHATEK

**SYMBOL RODZINY**

**OBSZAR RODZINNYCH KOŚCI**

## 20 PRACOWNIKÓW

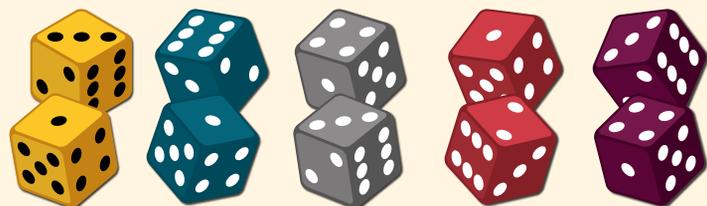


KRÓLIK JEŻOZWIERZ SZOP LIS WIEWIÓRKA

## 20 CHATEK



## 10 RODZINNYCH KOŚCI



## 1 TARCZA RZEKI



## 1 KAFEL WZGÓRZA



## 114 ŻETONÓW ZASOBÓW

Poniższe żetony stanowią zasoby. Zasobami NIE są książki, monety ani nauczki. Symbol  oznacza dowolny zasób.



20 DREWNA



20 KAMIENI



20 OWOCÓW



18 GRZYBKÓW



18 PRZĘDZY



18 ZBOŻA

## 34 KARTY USPRAWNIEŃ

Montowanie usprawnień zapewnia specjalne zdolności oraz dodatkowe możliwości zdobywania punktów!

**PUNKTY** **KOSZT ZMONTOWANIA** **MIEJSCE AKCJI (NA POSIADŁOŚCI)** **NAZWA** **ZDOLNOŚĆ**

## 4 ŻETONY USPRAWNIEŃ

Niektóre usprawnienia dostarczają specjalnych żetonów.



2 TACZKI



2 ALMANACHY

## 20 MONET



## 21 ŻETONÓW NAUCZKI



## 20 KSIĄŻEK



## ROBAL



## 4 KOŚCI WIOSKI



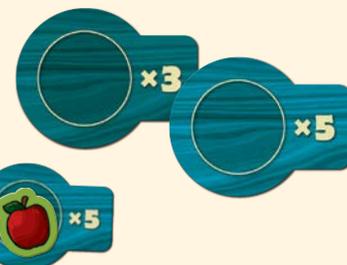
## 12 PODSTAWEK MULTIPLIKUJĄCYCH

Ilekoż w zapasach ogólnych zabraknie żetonów skorzystaj z podstawki, aby oznaczyć swój aktualny stan posiadania. Podstawka z położonym na niej żetonem liczy się za 3 lub 5 sztuk tego żetonu – w zależności od użytej strony.

Przykładowo, tak wyglądają 3 sztuki zboża:



A tak 5 sztuk owoców:



# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- 1 Rozłóżcie **planszę główną** na środku stołu. Umieściecie **tarczę rzeki** na dedykowanym jej polu. Ułożenie tarczy powinno być losowe, przy czym widoczne na niej linie muszą znajdować się na wysokości przerw w otoczce tarczy. Umieściecie **kafel wzgórza** na dedykowanym mu polu.
- 2 Utwórzcie stos **kart lasu** oraz stos **kart łąki**. W tym celu potasujcie oddzielnie wiosenne karty lasu i wiosenne karty łąki, a następnie połóżcie je zakryte, tworząc spody obu stosów. Teraz zróbcie to samo z kartami letnimi i połóżcie je na wiosennych. Następnie przygotujcie tak samo karty jesienne, kładąc je na letnich. Tak przygotowane stosy odwróćcie i umieściecie odkryte na dedykowanych im polach na planszy głównej. Dzięki temu wierzchnie karty obu stosów będą widoczne, na szczytach stosów będą leżeć karty wiosenne, a na spodach jesienne.

W celu rozegrania **krótszej gry** (dobry pomysł, gdy zaczynacie przygodę albo gdy gracze z młodszymi) usuńcie z obu stosów po 1 losowej karcie wiosennej i po 1 karcie letniej. Rozgrzywka trwać będzie tylko sześć miesięcy (czyli sześć rund) zamiast standardowych ośmiu.

- 3 Stwórzcie **zapasy ogólne** złożone ze wszystkich **6 zasobów** (drewna, kamieni, zboża, grzybków, przędzy, owoców) oraz **monet, książek i żetonów nauczek** (które, przypominamy, nie są zasobami, toteż możecie je wyraźnie oddzielić od zasobów).
- 4 Potasujcie talię **kart przyjemności** i umieściecie ją zakrytą obok prawego dolnego rogu planszy. Odkryjcie 4 karty i połóżcie je na dedykowanych im polach pod **sowią dziuplą**.
- 5 Potasujcie talię **kart usprawnień** i umieściecie ją zakrytą obok lewego górnego rogu planszy. Odkryjcie 6 kart z tej talii i umieściecie je na dedykowanych im polach po lewej stronie drabiny (znajdującej się na planszy). 4 żetony usprawnień (taczki i almanachy) umieściecie w pobliżu.
- 6 Potasujcie talię **kart wędrowców** i umieściecie ją zakrytą w gospodzie.
- 7 Gracz, który wstał dziś najwcześniej zostaje **rannym ptaszkiem** (czyli graczem rozpoczynającym – osoba pełniąca tę funkcję będzie się zmieniać co miesiąc). Ranny ptaszek otrzymuje **robala** oraz **4 kości wioski**. Na następnej stronie znajdziecie tabelkę, która poinformuje was, czy jacyś gracze otrzymają na start bonusową monetę.



# PRZYGOTOWANIE GRACZY

Każdy gracz wykonuje następujące czynności:

- A** Wybiera rodzinę i bierze planszę domostwa, 4 pracowników, 4 chatki oraz 2 rodzinne kości w kolorze wybranej rodziny.
- B** Umieszcza 4 chatki na dedykowanych im polach na swojej planszy domostwa.
- C** Dobiera 3 karty z talii przyjemności. Wybiera 2 z nich i zatrzymuje je w swojej ręce (nie ujawniając tych kart innym graczom). Trzecią odrzuca na wspólny stos kart odrzuconych koło talii przyjemności.

Jesteście gotowi do gry!



**C**

ZACHOWAJ 2,  
ODRZUĆ 1.

**7**

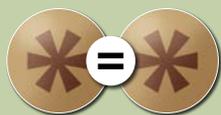
W zależności od liczby graczy oraz długości rozgrywki, niektórzy nie będą mieli okazji pełnić funkcji rannego ptaszka tak często, jak pozostali. Aby to wynagrodzić, rozdajcie wskazanym w tabelce graczom (wg kolejności w pierwszym miesiącu gry) po 1 monecie z zapasów ogólnych.

	NORMALNA GRA 8 MIESIĘCY	KRÓTKA GRA 6 MIESIĘCY
GRA 2-OSOBOWA	×	×
GRA 3-OSOBOWA	TRZECI GRACZ	×
GRA 4-OSOBOWA	×	TRZECI I CZWARTY GRACZ
GRA 5-OSOBOWA	CZWARTY I PIĄTY GRACZ	WSZYSCY OPRÓCZ PIERWSZEGO GRACZA



## CÓŻ TO TAKIEGO?

Zapewne zauważyliście, że powyższy symbol pojawia się na wielu elementach. Jest praktycznie wszędzie. Oznacza on **dowolny zasób**. Pamiętajcie, że monety, książki i żetony nauczki **NIE** są zasobami. Drewno, kamienie, owoce, grzybki, przęda i zboże – **to są zasoby**.



To oznacza  
2 identyczne zasoby.



To oznacza  
2 różne zasoby.



# ROZGRYWKA

Każdy miesiąc rozgrywki składa się z poniższych wykonywanych kolejno kroków:

## KROK 1: NOWY WĘDROWIEC

Odwróćcie wierzchnią kartę z talii wędrowców, znajdującej się w gospodzie. Ten zwierz odwiedza Klonową Dolinę w tym miesiącu! Każdy wędrowiec posiada unikalny efekt specjalny, który może wpływać przez cały miesiąc na wszystkich graczy bądź aktywować się w określonej sytuacji. Każdy wędrowiec posiada też różne profity, które gracze będą mogli wykorzystać, wysyłając na spotkanie z wędrowcem swojego pracownika (patrz: kroki 3 i 5).

Przeczytajcie efekt specjalny wędrowca. Jeżeli jego treść zawiera termin *natychmiast* oznacza to, że powinniście dane polecenie wykonać od razu – właśnie w tej chwili.



Efekt specjalny rysia kanadyjskiego mówi, że każdy z graczy (w kolejności tury) musi natychmiast wybrać po 2 różne zasoby z zasobów ogólnych i podarować je graczowi siedzącemu po swojej lewej stronie. Do dzieła!

## KROK 2: RODZINNE KOŚCI

Wszyscy gracze rzucają swoimi rodzinnymi kośćmi i umieszczają je na dedykowanych polach na swoich planszach domostw. **Uważajcie, żeby, umieszczając kości, nie zmienić wyrzuconych na nich wyników!**



## KROK 3: ROZMIESZCZENIE

Gracze wykonują ten krok **jednocześnie**. Rozmieście swoich **pracowników** na dowolnie wybranych **miejscach akcji**. Do każdego z miejsc możecie wysłać tylko **1 swojego pracownika**, ale w każdym miejscu może znajdować się wielu pracowników należących do różnych graczy (nie można „zablokować” żadnego miejsca). Nie ma znaczenia kolejność rozmieszczania pracowników. Możecie zmieniać swoje decyzje i przesuwać pracowników, do momentu aż będziecie zadowoleni z dokonanych wyborów.

Każde miejsce akcji ma obok symbol jednej lub kilku kości. Kości o takich wartościach będziecie (w kroku 5) przydzielać swoim pracownikom, aby wykonali akcje tam, gdzie zostali wysłani. W tym momencie każde z was ma pełną wiedzę jedynie o wartościach swoich **rodzinych kości**. Natomiast **kości wioski** (z których korzystać będą wszyscy gracze) jeszcze nie zostały rzucone, a ich wartość pozostaje w tym momencie nieznana.

Na stronie 10 znajdziecie listę miejsc akcji, jakie mogą odwiedzić wasi pracownicy, wraz z opisami ich działania.



Biorąc pod uwagę wartości na swoich rodzinnych kościach, króliki wysyłają swoich 4 pracowników do warsztatu, gospody, lasu oraz nad rzekę. W tym samym czasie pozostali gracze wysyłają pracowników do różnych miejsc według własnego uznania.



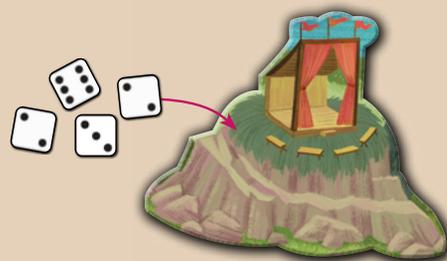
Tak wygląda miejsce akcji. Jest ich dwanaście.

Jeżeli miejsce akcji oznaczone jest takim symbolem, oznacza to, że można do niego przydzielić kość o dowolnej wartości.

W większości miejsc akcji kolejność wykonywania akcji (w kroku 5) nie będzie mieć żadnego znaczenia, ponieważ wszyscy gracze będą mogli otrzymać identyczne profity. Pamiętajcie jednak, że w **warsztacie** oraz **sowiej dziupli** gracze, którzy przeprowadzą akcję wcześniej, będą mogli odebrać wam upatrzone karty (odpowiednio **usprawnień** i **przyjemnostek**). W związku z tym, podejmując decyzje o rozmieszczeniu pracowników, bierzcie pod uwagę kolejność, w której będziecie wykonywać swoje tury (zaczynać będzie oczywiście ranny ptaszek).

## KROK 4: KOŚCI WIOSKI

Kiedy wszyscy gracze zakończą rozmieszczanie swoich pracowników, ranny ptaszek rzuca kośćmi wioski i umieszcza je na wzgórzu. Uważajcie, aby nie zmienić wyrzuconych wartości – są one ustalone na cały miesiąc.



## KROK 5: TURY GRACZY

Poczynając od rannego ptaszka i kontynuując w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, gracze wykonują swoje tury. W swojej turze każdy gracz wykonuje następujące czynności:

- A** Połóż swoje rodzinne kości na **wzgórzu** (oczywiście nie zmieniając ich wartości) razem z umieszczonymi tam wcześniej kośćmi wioski. Łącznie znajduje się tu obecnie pula 6 kości, które będziesz teraz przydzielać swoim pracownikom.
- B** Przydziel kości ze wzgórza swoim pracownikom, którzy ich potrzebują, aby wykonać akcje. Przydzielone kości kładź obok pracowników, którzy je otrzymują.
- Możesz przydzielać swoim pracownikom **dowolne kombinacje** rodzinnych kości oraz kości wioski.
  - Możesz także przydzielać **rodzinne kości** do **posiadłości**, jeżeli jakiegokolwiek zostały zmontowane (patrz: strona 12 instrukcji).
  - Możesz dowolnie zmieniać decyzje o przydziale, do momentu aż uznasz swój wybór za ostateczny.

Zanim wykonasz akcję któregokolwiek pracownika, upewnij się, że nie będziesz już zmieniać decyzji o przydziale kości. W ten sposób nie będzie konieczne cofanie akcji i unikniesz dzięki temu zbędnego zamieszania.



Jeżeli posiadasz żeton nauczki, możesz przydzielać je wraz z kośćmi, aby modyfikować ich wartość. Każdy żeton nauczki może zostać wydany jako +1 bądź -1. Połóż żeton obok kości, której wartość chcesz zmodyfikować, w taki sposób, aby widoczny był albo . **Nie obracaj kości, wizualizując jej zmodyfikowaną wartość.** Po prostu traktuj ją tak, jakby przedstawiała zmodyfikowaną wartość. Do jednej kości możesz przydzielić kilka żetonów nauczki, ale niedozwolone jest podniesienie wartości żadnej kości powyżej ani obniżenie poniżej . (Nie da się także za pomocą zmienić w ani w za pomocą .

- C** Wszędzie tam, gdzie udało ci się przydzielić odpowiednie kości, możesz teraz wykonać akcje. Uczyni to w dowolnej kolejności, przy czym musisz zakończyć wybraną akcję, zanim zaczniesz wykonywać następną. Po wykonaniu akcji w danym miejscu, zabierz z niego swojego pracownika oraz rodzinne kości (jeżeli jakieś zostały tam przydzielone) i umieść je na swojej planszy domostwa (na razie nie ruszaj przydzielonych kości wioski).

Na stronach 10-12 zostały szczegółowo opisane akcje poszczególnych miejsc.

Celem wzgórza jest przechowywanie w jednym obszarze wszystkich nieprzydzielonych kości. Dzięki temu możesz w łatwy sposób zorientować się, jakie kości są jeszcze dla ciebie dostępne, a jakie zostały już gdzieś przydzielone.



Króliki wysłały swoich pracowników do zaznaczonych miejsc. Króliki mają do dyspozycji 6 kości umieszczonych w puli na wzgórzu oraz 1 żeton nauczki zdobyty we wcześniejszym miesiącu.

- Króliki używają żetonu nauczki, aby potraktować kość jako . Zmodyfikowaną w ten sposób kość przydzielają do lasu wraz z kością .
- Króliki przydzielają kość do gospody.
- Króliki przydzielają kość do warsztatu.
- Króliki posiadają pracownika przy rzece, ale nie dysponują kością o wartości lub , którą mogłyby tu przydzielić. Zastanawiają się, czy nie warto byłoby przenieść tu kości przydzielonej do lasu (i odzyskać dzięki temu żeton nauczki), jednak spowodowałoby to brak możliwości wykonania akcji w lesie. Króliki dochodzą do wniosku, że bardziej zależy im na akcji w lesie, toteż nie zmieniają nic.

Króliki wykonują akcje w miejscach, w których mają pracowników i do których udało im się przydzielić odpowiednie kości. Po wykonaniu akcji zabierają swoich pracowników oraz rodzinne kości.

**D** Jest możliwe, że ze względu na nieszczęśliwy układ kości nie będziesz mieć możliwości wykonania akcji w niektórych miejscach z twoimi pracownikami. Ponadto zawsze **możesz zrezygnować** z przeprowadzania dowolnych akcji (nawet jeżeli masz możliwość je wykonać). Po wykonaniu wszystkich akcji, które wykonać chcesz (i możesz), zabierz na planszę domostwa wszystkich swoich pracowników, którzy nie wykonali akcji. Weź z zapasów ogólnych **1 żeton nauczki za każdego takiego pracownika**.

Zwróć uwagę, że zdejmowanie z planszy pracowników następuje po wykonaniu wszystkich akcji – oznacza to, że w tej turze nie możesz już wykorzystać zdobytych właśnie żetonów nauczki.



Króliczy pracownik przy rzece nie wykonał swojej akcji. Wraca więc na planszę domostwa z 1 żetonem nauczki.

**E** **Przygotuj przyjemności!** W tym momencie możesz przygotować dowolną liczbę przyjemności spośród kart, które trzymasz w ręce. Każda karta przyjemności posiada koszt przygotowania (kombinację zasobów, monet oraz książek), który musisz ponieść. Aby przygotować przyjemność, zwróć do zapasów ogólnych odpowiednią liczbę żetonów składających się na jej koszt i wyłóż opłaconą kartę (odkrytą) w pobliżu swojej planszy domostwa.

- Niektóre przyjemności lepiej sprawdzają się w odpowiednim towarzystwie. Staraj się przygotowywać takie, które dobrze ze sobą współgrają.
- Niektóre przyjemności posiadają **typ** (jedzenie, ubiór, światło, plener) oznaczony symbolem w prawym górnym rogu karty. Efekty niektórych usprawnień odnoszą się do konkretnych typów przyjemności.
- Niektóre przyjemności na koniec gry dostarczą ci dodatkowych punktów za żetony „na tej karcie” (niektóre karty przyjemności zawierają takie sformułowanie wraz z opisem jakie żetony można na takiej karcie położyć i ile dadzą punktów). W trakcie rozgrywki możesz swobodnie przesuwać żetony pomiędzy swoją planszą domostwa a takimi kartami. Aż do momentu punktacji końcowej żetony te nie są trwale przyporządkowane do żadnej karty.



Posiadając widoczne żetony na swojej planszy domostwa, króliki mogą przygotować lampkę albo szalik... ale nie obydwą. Króliki decydują się wydać kamień, przędzę oraz monetę, aby przygotować lampkę. Kartę szalika zachowują na inną okazję.

**F** Na koniec, jeśli jakies **rodzinne kości** zostały na planszy głównej, weź je i umieść na swojej planszy domostwa. Następnie ostrożnie przestaw **kości wioski** na wzgórze (bez zmieniania ich wartości), aby mogła z nich skorzystać kolejna osoba. Wszystkie wykorzystane przez ciebie **żetony nauczki** odłóż do zapasów ogólnych.

Jeżeli w tym momencie posiadasz w ręce **więcej niż 3 karty przyjemności** musisz odrzucić nadmiar na stos kart odrzuconych, tak aby pozostały ci w ręce 3 karty (wybierasz, które nadmiarowe karty chcesz odrzucić). Zwróć uwagę, że w trakcie tury można posiadać większą liczbę kart, a tylko w tym momencie należy odrzucić nadmiar.

Teraz turę zaczyna gracz siedzący po twojej lewej stronie. Jeżeli wszyscy gracze rozegrali już swoje tury w tym miesiącu, przejdźcie do porządkowania (krok 6).



# MIEJSCA AKCJI

## LAS I ŁĄKA

Na kartach lasu i łąki znajdziecie 4 miejsca akcji, które zmieniać się będą w każdym miesiącu rozgrywki: 2 miejsca w lesie oraz 2 miejsca na łące. W **lesie** będzie można znaleźć drewno oraz grzybki, zaś na **łące** zboże oraz przędzę. Owoce, monety oraz książki będą możliwe do zdobycia i tu, i tam.



Zwróćcie uwagę, że w każdej porze roku jeden z zasobów będzie niedostępny. Wiosną nie znajdziecie zboża, latem nie zbierzecie grzybków, a podczas jesieni nie zdobędziecie przędzy. Symbole na plan-szy głównej będą wam o tym przypominać.

Każde miejsce akcji w lesie i na łące posiada oznaczenie kości, które są wymagane do skutecznego wykonania w nich akcji.



Gracze z pracownikami w powyższych miejscach mogą w swoich turach: **(opis od lewej do prawej)**

- Przydzielić **jedną kość o wartości 3 lub mniejszej** (przykładowo 3), aby otrzymać 1 drewno.
- Przydzielić **2 kości o łącznej wartości nie większej niż 5** (przykładowo 2 i 3), aby otrzymać 2 drewna i 2 grzybki.
- Przydzielić **3 kości o kolejnych wartościach** (przykładowo 1, 2, 3), aby otrzymać 2 książki oraz 1 monetę.
- Przydzielić **2 kości o dokładnie takich wartościach**, aby otrzymać 1 owoc i 1 przędzę.

## NIKTÓRE RODZAJE WYMAGAŃ, KTÓRE NAPOTKACIE W ROZGRYWCE



Trzy kości o trzech kolejnych wartościach.



Dowolna liczba kości o łącznej wartości przynajmniej 11.



Dwie kości o łącznej wartości 5 lub mniejszej.



Jedna kość o wartości 6.



Dwie kości o identycznych wartościach.



Dwie kości – trójka i czwórka.



Dwie kości o łącznej wartości równej 8.



Trzy kości wyłącznie o parzystych wartościach.



Jedna kość o wartości 3 lub mniejszej.

## RZĘKA

Przy rzece znajdują się 3 miejsca akcji, w których można zdobyć kamienie lub monety. Wymagania dla każdego z tych miejsc zmieniają się co miesiąc wraz z obrotem tarczy rzeki.

- Do tego miejsca możesz przydzielić 1 kość z dowolną z trzech wartości widocznych na tarczy rzeki (na wysokości tego miejsca). Wykonując akcję otrzymasz **1 kamień**.
- Do tego miejsca możesz przydzielić 1 kość z dowolną z dwóch wartości widocznych na tarczy rzeki (na wysokości tego miejsca). Wykonując akcję otrzymasz **2 kamienie**.
- Do tego miejsca możesz przydzielić 1 kość z konkretną wartością widoczną na tarczy rzeki (na wysokości tego miejsca). Wykonując akcję otrzymasz **1 kamień oraz 1 monetę**.



Przy obecnym układzie tarczy rzeki:

- Króliki mogą przydzielić 1 albo 2, albo 3, aby otrzymać 1 kamień.
- Szopy mogą przydzielić 2 albo 3, aby otrzymać 2 kamienie.
- Lisy i króliki mogą w swoich turach przydzielić 1, aby otrzymać 1 kamień i 1 monetę.

## SOWIA DZIUPLA

To stąd można pozyskać nowe karty przyjemnostek i dodać je do swojej ręki (co jest niezbędne, ponieważ przygotowywać przyjemnostki można tylko ze swojej ręki). Na sówią dziuplę składają się 2 miejsca akcji.

- Miejsce 1 (po lewej): Przydziel 1 dowolną kość, aby otrzymać dowolnie wybraną 1 kartę z puli wyłożonej pod dziuplą. Następnie przesun karty w lewo, aby zakryć pole, z którego została zabrana karta. Wreszcie odkryj wierzchnią kartę z talii przyjemnostek i połóż ją na skrajnie prawym polu pod dziuplą (uzupełniając w ten sposób pulę).
- Miejsce 2 (po prawej): Przydziel 1 kość. W zależności od jej wartości dobierasz na rękę 1 albo 2 karty bezpośrednio z talii przyjemnostek (a zatem nie wiesz, co ci się trafi).

Jeżeli talia przyjemnostek się wyczerpie, potasuj stos odrzuconych kart przyjemnostek i utwórz z niego nową talię.



Szopy mogą przydzielić 1 dowolną kość i wziąć wybraną kartę spośród dostępnych (dzbanek herbaty, flet, szarlotka, fotel bujany). Po dokonaniu wyboru przesuną karty w kierunku lewej strony, a na skrajnym polu po prawej stronie wyłożą nową kartę z talii przyjemnostek. Jeżozwierze mogą przydzielić 2 albo 3, aby dobrać 2 karty bezpośrednio z talii przyjemnostek. Ewentualnie mogą przydzielić 4, 5 albo 6, ale wtedy dobiorą tylko 1 kartę.

## WARSZTAT

W warsztacie znajdziemy **usprawnienia**, które będzie można **zmontować**, aby dostarczyły różnych specjalnych zdolności lub dodatkowych sposobów na zdobycie punktów. Aby zmontować usprawnienie trzeba oczywiście przydzielić swojemu pracownikowi znajdującemu się w warsztacie odpowiednią kość. Każda karta w warsztacie leży obok symbolu kości nadrukowanego na drabinie. Aby zmontować usprawnienie leżące obok symbolu 1+, należy przydzielić pracownikowi kość o wartości 1 lub wyższej (a więc dowolnej, dobrze wiemy, że każda ścianka na kości ma 1 lub więcej oczek). Analogicznie do zmontowania usprawnienia leżącego obok symbolu 2+ potrzebna będzie kość o wartości 2 lub wyższej itd.

Po przydzieleniu odpowiedniej kości, weź z puli wybraną kartę, **natychmiast opłać jej koszt** w żetonach (widoczny na karcie) i połóż ją obok swojej planszy domostwa. Inaczej niż z kartami przyjemnostek, kart usprawnień nigdy **nie należy brać na rękę**, a od razu montować (a co za tym idzie niedozwolone jest zabranie z puli karty usprawnienia, jeśli nie stać nas na opłaceniu jej kosztu).

Do zmontowania usprawnienia niezbędna jest także **1 chatka** dostępna na twojej planszy domostwa. Montując usprawnienie, umieść na nim **chatkę znajdującą się na najniższym polu** na twojej planszy domostwa. Pamiętaj, że chatkę posiadasz tylko cztery, a więc montuj rozważnie (raz wykorzystana chatka pozostanie na karcie usprawnienia do końca gry).

Na koniec uzupełnij pulę kart usprawnień. Przesun w dół karty, które znajdowały się powyżej zmontowanego usprawnienia, a następnie odkryj kartę z wierzchu talii usprawnień i umieść ją obok szczytu drabiny.

Uwaga! Pamiętaj, że:

- **Nie możesz** zmontować dwóch identycznych usprawnień.
- Dwa szczególne usprawnienia (almanach oraz taczka) dostarczają specjalne żetony. Weź odpowiedni żeton z zapasów ogólnych po zmontowaniu takiego usprawnienia.
- Większość usprawnień należy położyć obok planszy domostwa. Jednak niektóre z nich to **posiadłości**, które kładzie się ponad planszą główną obok kart lasu i łąki. Na kartach posiadłości znajdują się dodatkowe miejsca akcji, dostępne dla wszystkich graczy (szczegóły dotyczące posiadłości znajdują się na stronie 12). Na karcie posiadłości również należy umieścić swoją chatkę, tak samo jak w przypadku pozostałych kart usprawnień.



Lisy wysłały pracownika do warsztatu i przydzieliły mu kość o wartości 2. Tym samym lisy mogą zmontować dowolne usprawnienie znajdujące się przy polach w zakresie 1-4. Niedostępne są dla nich karty przy szczycie drabiny (przy polach oznaczonych wartościami 5-6).

Pośród dostępnych do zmontowania usprawnień lisy są w stanie pokryć koszt jedynie głębokiego lasu bądź ogródka ziołowego. Lisy decydują się zmontować ogródek ziołowy.

Aby to uczynić, wydają (odkładając do zapasów ogólnych) 2 drewna. Kartę ogródka ziołowego kładą obok swojej planszy domostwa i umieszczają na niej chatkę (którą należy wziąć z najniższego pola na ich planszy domostwa).

Kończąc akcję, lisy przesuwały w dół karty, które znajdowały się ponad ogródkiem ziołowym, a przy szczycie drabiny dokładają nową odkrytą kartę z talii usprawnień.



## GOSPODA

Każdego miesiąca gospodę odwiedza inny wędrowiec. Kiedy wyślesz pracownika do gospody, od wartości przydzielonej mu kości zależeć będzie profit, który otrzymasz – profity te oznaczone są po prawej stronie karty wędrowca.

- Jeżeli w opisie profitu znajduje się zielona strzałka z mnożnikiem, oznacza to możliwość wymiany. Taką wymianę możesz przeprowadzić maksymalnie tyle razy, ile wskazuje mnożnik. Jeżeli na zielonej strzałce znajduje się symbol , oznacza to, że wymianę możesz przeprowadzić maksymalnie tyle razy, ile wynosi wartość przydzielonej przez ciebie kości.
- Symbol  oznacza odrzucenie karty przyjemności z ręki na stos kart odrzuconych.
- Symbol  oznacza dobranie karty przyjemności z wierzchu talii kart przyjemności (czyli losowej).
- Wszystkich wymian dokonujesz z zapasami ogólnymi (czyli tam oddajesz żetony i stamtąd je pobierasz).



Szopy wysłały pracownika do gospody. Profit, który otrzymają zależy od wartości kości, którą temu pracownikowi przydzielą:

-  albo  Szopy mogą wymienić 1 owoc na 1 dowolny zasób z zapasów ogólnych. Mogą przeprowadzić taką wymianę maksymalnie tyle razy, ile wynosi wartość na przydzielonej kości (przykładowo, jeśli przydzielą , mogą dokonać takiej wymiany maksymalnie trzykrotnie).
-  albo  Szopy otrzymują po prostu 1 książkę.
-  Szopy mogą wymienić 1 owoc na 1 monetę. Takiej wymiany mogą dokonać maksymalnie trzykrotnie.

## RYNEK

Przydziel 1 dowolną kość, aby uzyskać możliwość dokonania wymian na rynku. Możesz wymieniać się tyle razy, ile chcesz – oczywiście o ile posiadasz wymagane zasoby bądź monety. Dostępne są trzy opcje wymiany:

- Wymień 1 monetę na 1 dowolny zasób.
- Wymień 2 identyczne zasoby na 1 dowolny zasób.
- Wymień 3 dowolne zasoby na 1 monetę.

Wszystkich wymian dokonujesz oczywiście z zapasami ogólnymi.

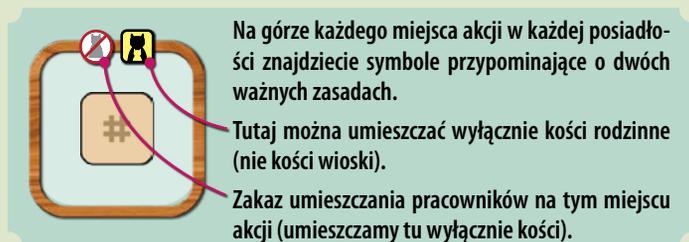


Jeżowierze mogą przydzielić 1 dowolną kość i dokonać tylu wymian na rynku, ile chcą (i mogą).

## POSIADŁOŚCI

Niektóre usprawnienia to **posiadłości**, które po zmontowaniu umieszczają się powyżej planszy głównej.

Każda posiadłość posiada miejsce akcji oznaczone podobnie jak miejsca akcji na planszy (ale o innym kształcie – kwadratowe zamiast okrągłych). Na takie miejsca **nie można wysłać pracowników**. Mimo to gracze mogą w swoich turach przydzielać na nie swoje **rodzinne kości** (ale **NIE** kości wioski) wyjątkowo bez obecności pracowników – maksymalnie 1 kość na 1 posiadłość.

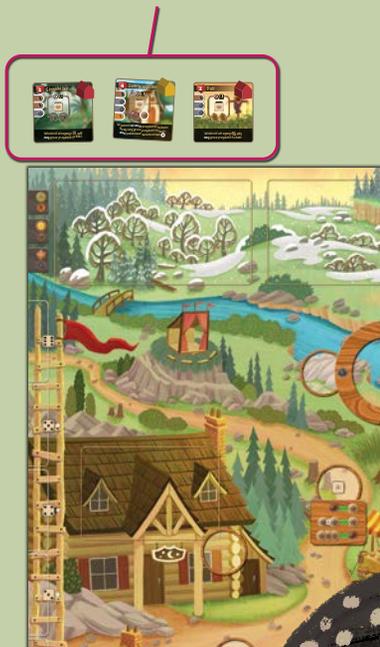


Każda karta posiadłości posiada efekt opisany w jej treści. Często właściciel posiadłości (czyli gracz, który ją zmontował) i oznaczył swoją chatką otrzymuje jakiś profit, gdy **inny** z graczy przydzieli do niej swoją kość.

Zmontowane posiadłości układają się powyżej planszy głównej.



Lisy zmontowały wcześniej posiadłość – głęboki las. Króliki dysponują nieprzydzieloną rodzinną kością, którą chętnie spożytkują, aby zdobyć nieco grzybków. Zatem przydzielają ją do tej posiadłości. Króliki otrzymują z zapasów ogólnych 2 grzybki, zaś lisy (właściciele polany) 1 grzybek – zgodnie z efektem opisanym na karcie.

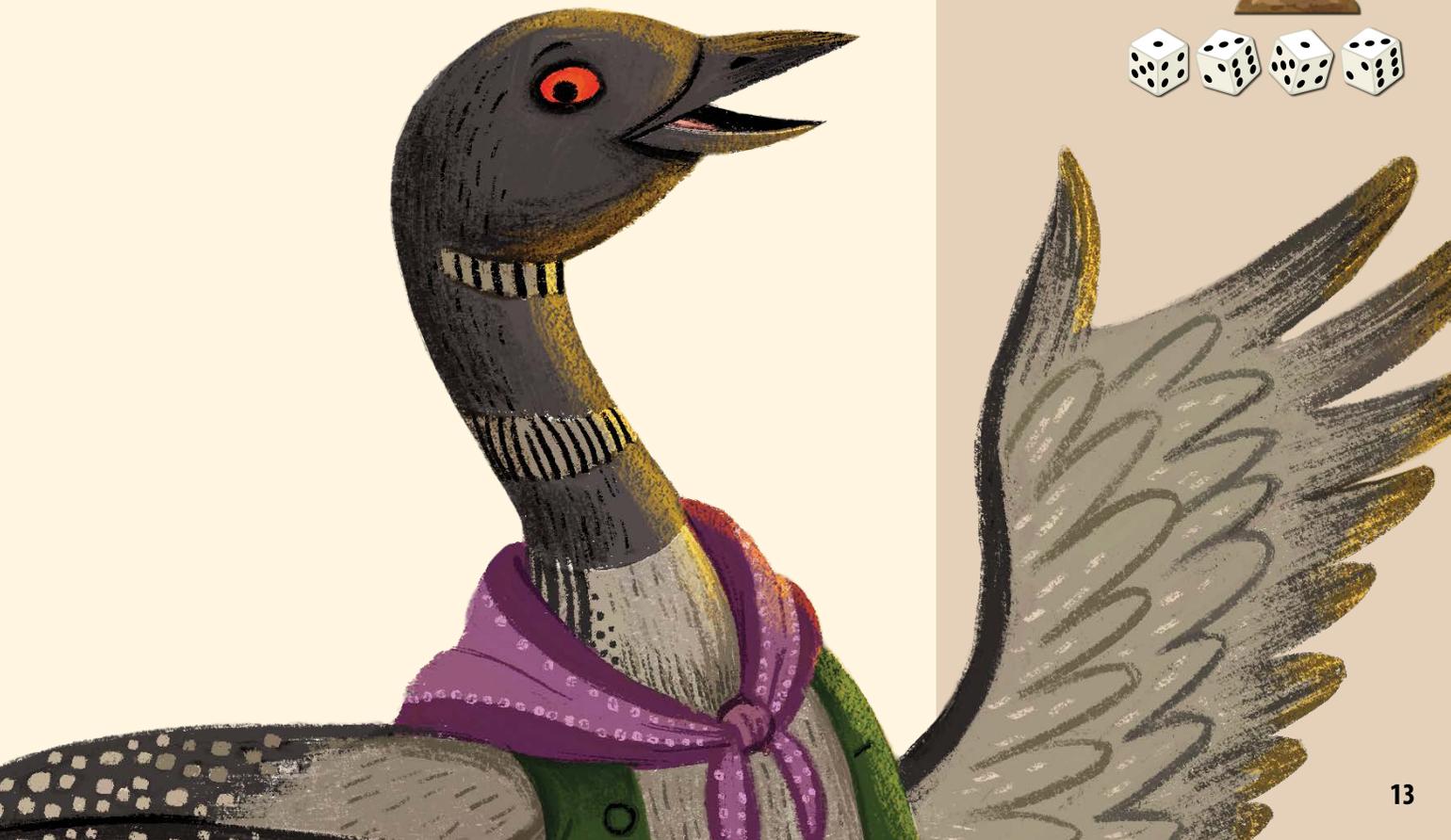


## KROK 6: PORZĄDKOWANIE

Niektórzy wędrowcy posiadają efekt specjalny, który ulega aktywacji na koniec miesiąca. Jeżeli obecny w gospodzie wędrowiec posiada taki efekt, aktywujcie go właśnie teraz.

Następnie odrzućcie po 1 karcie lasu i łąki, ujawniając w ten sposób karty, które będą dostępne w przyszłym miesiącu. Kiedy odrzucicie ostatnie karty... no cóż... spada pierwszy śnieg, a gra niestety się kończy – przejdźcie do **końcowej punktacji** rozgrywki, pomijając dalsze kroki porządkowania. Jeżeli nie doszliście jeszcze do końca gry, wykonajcie kolejno następujące czynności:

- 1 Obróćcie **tarczę rzeki** o jedną pozycję w prawo.
- 2 Odrzućcie skrajnie lewą kartę **przyjemności** znajdującą się w puli pod sowią dziuplą i przesuniecie pozostałe karty w lewo. Odkryjcie kartę z wierzchu talii przyjemności i umieśćcie ją na skrajnym prawym polu pod dziuplą. Analogicznie usuńcie kartę **usprawnienia** znajdującą się obok dołu drabiny, zsuńcie pozostałe karty, a przy szczycie drabiny umieśćcie nową odkrytą kartę z talii usprawnień.
- 3 Odrzućcie kartę **wędrowca** znajdującą się w gospodzie.
- 4 Ranny ptaszek przekazuje **robala** graczowi siedzącemu po swojej lewej stronie. Gracz ten będzie rannym ptaszkiem w kolejnym miesiącu rozgrywki (zabiera zatem kości wioski, którymi rzuci w kroku 4 kolejnego miesiąca). Rozpocznijcie nowy miesiąc, poczynając od **kroku 1: nowy wędrowiec**.



# KOŃCOWA PUNKTACJA

Tuż przed podliczaniem punktów wszyscy gracze **mogą jeszcze przygotować dowolną liczbę przyjemności** spośród posiadanych w rękach kart (oczywiście pod warunkiem, że posiadają wymagane żetony na opłacenie ich kosztu). Następnie gracze zliczają swoje punkty, ustalając, kto najlepiej przygotował się na nadchodzącą zimą.

Odwróćcie swoje plansze domostw i wykorzystajcie znajdujący się na nich tor punktacji.

- Możesz użyć dowolnego żetonu do oznaczania punktacji.
- Jeżeli na twojej planszy domostwa pozostały jakieś niewykorzystane chatki, przełóż je na analogiczne pola na rewersie planszy domostwa.
- Jeżeli udało ci się zdobyć więcej niż 50 punktów, połóż żeton na symbolu +50 i zacznij ponownie odliczać punkty na torze punktacji. Punkty można otrzymać na wiele sposobów:

## KARTY PRZYJEMNOSTEK

Każda karta przyjemności posiada wartość punktową wpisaną w symbol . Wiele z nich zapewnia też bonusowe punkty przy spełnieniu opisanych na niej warunków.

- Niektóre przyjemności dostarczają bonusowych punktów za żetony „na tej karcie”. Zarówno w toku gry, jak i teraz, podliczając punkty, możesz dowolnie przekładać żetony pomiędzy kartami, aby ustalić, jakie ułożenie przyniesie ci najwięcej punktów. Pamiętaj jednak, że 1 żeton może zostać ostatecznie przyporządkowany tylko do 1 karty. Ponadto żetony leżące na kartach przyjemności nie są „pozostałymi żetonami”, a zatem nie należy ich uwzględniać, podliczając punkty za „pozostałe żetony” (o czym poniżej).

## USPRAWNIENIA

Każde usprawienie posiada wartość punktową wpisaną w symbol . Niektóre zapewniają też bonusowe punkty przy spełnieniu warunków opisanych na reprezentujących je kartach.

## POLA CHATEK

Każde widoczne na twojej planszy domostwa pole chatki (czyli takie, z którego chatka została zabrana podczas montowania usprawienia) zapewnia tyle punktów, ile widnieje na symbolu . Pola wciąż zasłonięte przez chatki nie dostarczają żadnych punktów.

## POZOSTAŁE ŻETONY



Osoba, która zdobyła najwięcej punktów, stworzyła najprzytulniejszy, najlepiej zaopatrzony na zimę domek i tym samym zwycięża rozgrywkę! W przypadku remisu wszyscy remisujący zwyciężają. **I to nawet bardziej**, bo przecież przyjemnie jest wygrywać w dobrym towarzystwie!



Twój kominiek zapewnia ci 6 plus 4 za dwa zestawy drewna na tej karcie. Twój chleb dostarcza ci 4 plus 2 dzięki temu, że posiadasz zupę. Zupa sama z siebie zapewnia 5.



Twój sekretarzyk zapewnia ci 2 plus 4 za posiadane przez innych graczy karty światła (przyjemności o typie „światło”). Parasolka zapewnia ci 3.



Puste pola chatek na twojej planszy domostwa zapewniają ci łącznie 3.



Twoje pozostałe książki dostarczają ci 6, pozostała moneta 1, zaś pozostałe zasoby wystarczają wyłącznie na stworzenie jednego zestawu 3 dowolnych zasobów, który zapewnia 1.

Twój ostateczny wynik to 41. Czy to wystarczy, aby twój domek uzyskał miano najprzytulniejszego?

# ROZGRYWKA SOLO

Dobry rok znakomicie sprawdzi się w rozgrywce solo. Zasady nie ulegają zmianie! Jedyne co musisz uczynić, to usunąć z rozgrywki część elementów:

- Z talii **wędrowców** usuń karty: **ryś kanadyjski**, **nur lodowiec** oraz **łoś euroazjatycki**.
- Z talii **usprawnień** usuń **obie kopie** następujących kart: **sauna ogrodowa**, **domek gościnny**, **ogródek zielony**, **kołowrotek** oraz **sekretarzyk**. Następnie usuń **po jednej sztuce** każdego z pozostałych usprawnień (w talii nie powinno być żadnych duplikatów).

Rozegraj grę normalnie, a na koniec skonfrontuj swoje dokonania z poniższymi pytaniami. Każda odpowiedź da ci słowo. Przeczytaj je wszystkie w podanej kolejności, aby odkryć swój tytuł! Przykładowo, możesz zakończyć rozgrywkę z tytułem: *Przepysznie zaopatrzony zwierz z lasu!*

## 1. Jakiego typu przyjemność udało ci się przygotować najwięcej?

W przypadku remisu wybierz dowolną z remisujących odpowiedzi.

-  Ubiór: *Milusio*
-  Jedzenie: *Przepysznie*
-  Światło: *Błyskotliwie*
-  Plener: *Rzeško*

## 2. Ile przyjemności udało ci się przygotować?

- 0-3: *oszczędny*
- 4-6: *przygotowany*
- 7-9: *zaopatrzone*
- 10+: *rozpieszczony*

## 3. Ile usprawnień udało ci się zmontować?

- 0-1: *stwórcza*
- 2: *zwierz*
- 3: *obywatel*
- 4: *inżynier*

## 4. Jaki był twój końcowy wynik punktowy?

- 0-25: *z barłogu*
- 26-40: *z pól*
- 41-55: *z lasu*
- 56-65: *z wioski*
- 66-75: *z Klonowej Doliny*
- 76+: *Strefy Komfortu!*



# DOBRY ROK NA SZYBKO

## CAŁE ZASADY WYTLUMACZONE NA JEDNEJ STRONIE

### PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Rozłóżcie planszę główną, umieśćcie na odpowiednich miejscach kafel wzgórza i tarczę rzeki. Stwórzcie stopy kart lasu i łąki, umieśćcie je na górze planszy, tak aby widoczne były ich wierzchnie karty (w kolejności od góry: wiosenne, letnie, jesienne). Stwórzcie zapasy ogólne składające się ze wszystkich żetonów. Potasujcie talię przyjemnostek i wyłóżcie 4 z nich pod sówią dziuplą. Potasujcie talię usprawnień i wyłóżcie 6 z nich obok drabiny przy warsztacie (połóżcie w pobliżu żetony usprawnień). Potasujcie talię wędrowców i umieśćcie ją w gospodzie. Wyznaczcie rannego ptaszka i wręczcie mu robala oraz kości wioski.

Każdy z graczy wybiera planszę domostwa oraz chatki, pracowników i rodzinne kości w pasujących do niej kolorach. Umieśćcie swoje chatki na planszach domostw. Każdy dobiera po 3 karty przyjemnostek z talii i 1 z nich odrzuca. Niektórzy gracze mogą otrzymać bonusowe monety (patrzcie: tabelka na str. 5).

### ROZGRYWKA

**1. NOWY WĘDROWIEC:** Odkryjcie wierzchnią kartę z talii wędrowców. Aktywujcie jej efekt *natychmiast* jeśli taki posiada.

**2. RODZINNE KOŚCI:** Wszyscy rzućcie swoimi rodzinnymi kośćmi. Umieśćcie je na swoich planszach domostw, nie zmieniając wartości.

**3. ROZMIESZCZENIE:** Jednocześnie rozmieście pracowników na miejscach akcji na planszy głównej.

**4. KOŚCI WIOSKI:** Ranny ptaszek rzuca kośćmi wioski i kładzie je na wzgórzu.

**5. TUR Y GRACZY:** Poczynając od rannego ptaszka i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze wykonują tury. W swojej turze:

- A)** Połóż swoje rodzinne kości na wzgórzu, tworząc pulę dostępnych kości.
- B)** Przydziel kości wysłanym pracownikom lub do posiadłości. Możesz modyfikować wartości kości (bez obracania ich) za pomocą żetonów nauczki.
- C)** Wykonaj (jeśli chcesz) akcje tam, gdzie udało ci się przydzielić odpowiednie kości. Zabierz pracowników oraz rodzinne kości z miejsc akcji, w których udało ci się przeprowadzić akcje.
- D)** Zabierz pracowników, którzy nie wykonali akcji, a w raz z nimi po 1 żeton nauczki za każdego z nich.
- E)** Przygotuj dowolną liczbę przyjemnostek z ręki, płacąc ich koszt.
- F)** Odlóż wszystkie kości wioski na wzgórze. Odrzuć z ręki nadmiarowe karty, jeśli masz ich więcej niż 3.

**6. PORZĄDKOWANIE:** Aktywujcie efekt wędrowca *koniec miesiąca* jeśli taki posiada. Odrzućcie wierzchnie karty lasu i łąki (jeśli nadeszła zima, przejdźcie do punktacji końcowej). Obróćcie tarczę rzeki w prawo. Odrzućcie skrajnie lewą kartę spod sowej dziupli i uzupełnijcie pulę. Odrzućcie dolną kartę usprawnienia i uzupełnijcie pulę. Odrzućcie wędrowca. Przekażcie robala i kości wioski następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpocznijcie kolejny miesiąc!

### KOŃCOWA PUNKTACJA

Gra kończy się wraz z nadejściem zimy. Podliczcie swoje punkty, korzystając z torów punktacji na rewersach plansz domostwa.

Punkty otrzymujecie za:

- A)** przyjemnostki (oznaczone w lewym górnym rogu symbolem ♥ oraz bonusowe punkty opisane w treści kart)
- B)** usprawnienia (oznaczone w lewym górnym rogu symbolem ♥ oraz bonusowe punkty opisane w treści kart)
- C)** odsłonięte pola chatek
- D)** pozostałe żetony: ♥ za książkę, ♥ za monety, ♥ za zestaw 3 dowolnych zasobów.

Najwyższy wynik oznacza najprzystulniejszy domek i zwycięstwo! W przypadku remisu wszyscy remisujący zwyciężają razem!

### MIEJSCA AKCJI

**LAS I ŁĄKA:** Przydziel wysłanemu pracownikowi odpowiednią kość lub zestaw kości, aby otrzymać wskazane przy danym miejscu akcji żetony.

**RZEKA:** Przydziel wysłanemu pracownikowi jedną z wymaganych kości, aby otrzymać wskazane żetony.

**SOWIA DZIUPŁA:** Przydziel wysłanemu pracownikowi jedną z wymaganych kości, aby dobrać 1 odkrytą kartę przyjemnostki z puli albo 1 lub 2 losowe karty z talii. Po dobraniu z odkrytej puli uzupełnij ją.

**WARSZTAT:** Przydziel wysłanemu pracownikowi wybraną kość (wartość na kości determinuje jak wysoko leżące usprawnienie możesz wziąć) i zmontuj usprawnienie, natychmiast opłacając jego koszt. Zwykłe usprawnienie połóż obok swojej planszy domostwa, a jeśli jest to posiadłość, umieść ją ponad główną planszą obok kart lasu i łąki. Na koniec umieść na karcie zmontowanego usprawnienia jedną ze swoich chatek i uzupełnij pulę usprawnień.

**GOSPODA:** Przydziel wysłanemu pracownikowi jedną z wymaganych kości, aby otrzymać wskazany na karcie wędrowca profit.

**RYNEK:** Przydziel wysłanemu pracownikowi 1 dowolną kość, aby wykonać dowolną liczbę dowolnych wymian w dowolnej kolejności (zgodnie z tabelą na planszy).

**POSIADŁOŚCI:** Do posiadłości nie można wysyłać pracowników. Przydziel do wybranych posiadłości po 1 rodzinnej kości, aby otrzymać wskazane na nich profity. Zastosuj również efekty specjalne opisane na ich kartach.

### PATRONI MEDIALNI:



### GRĘ POLECAJĄ:

