UWE ROSENBERG

ATIWA

Gra dla 1-4 graczy w wieku 10+ • czas rozgrywki: 30 minut na gracza

Atiwa to region w południowo-wschodniej Ghanie, obejmuje strome wzgórza o dość płaskich szczytach. Dużą jego część stanowi rezerwat wiecznie zielonych lasów, który jest domem dla wielu zagrożonych gatunków. Niestety wycinka lasów i polowania na zwierzynę, a także wzmożone wydobycie złota i boksytu wywierają na rezerwat negatywny wpływ.

Tymczasem, w pobliskim miasteczku Kibi, burmistrz wywołał spore poruszenie dając schronienie dużej liczbie owocożernych nietoperzy w swoim ogrodzie. Dostrzegł bowiem jak wielką wartość mają one dla przeciwdziałania wylesieniu regionów: owocożerne nietoperze (Rudawkowate) śpią w ciągu dnia, a o zachodzie wylatują w poszukiwaniu drzew owocowych w odległości do 100 kilometrów. Wydalając nasiona zjedzonych owoców, rozsiewają je na dużym obszarze w drodze do domu. Pojedyncza kolonia składająca się z 150 000 owocożernych nietoperzy może ponownie zalesić teren o powierzchni do 2000 akrów rocznie.

Idąc w ślady burmistrza, podczas rozgrywki rozwiniesz małą lokalną społeczność żyjącą u podnóża wzgórz Atiwa. Stworzysz domy dla nowych rodzin, będziesz dzielić się z nimi nowo zdobytą wiedzą na temat negatywnych konsekwencji górnictwa oraz znaczenia owocożernych nietoperzy dla środowiska. Pozyskuj nowe ziemie, zarządzaj zwierzętami i zasobami. Wygra ten, kto najlepiej zrównoważy potrzeby swojej społeczności i środowiska.

KOMPONENTY

— kartonowe —

1 plansza akcji *(składana)*

dla 3 graczy — *dla 4 graczy*

2 rozszerzenia planszy akcji *(dwustronne)*

52 żetony rodzin *(dwustronne; po 13 na gracza)*

przód: niewyszkolona rodzina

tył: wyszkolona rodzina (przedstawiający symbol owocożernego nietoperza)

44 żetony zanieczyszczenia *(dwustronne)*

przód: zanieczyszczenie

tył: znalezione złoto (22× nic, 20× 1 złoto, 2× 2 złota)

6 żetonów pól akcji

4 plansze zasobów *(po 1 na gracza)*

52 żetony drzew *(po 13 na gracza)*

40 żetonów złota *(25× 1 złoto, 15× 5 złota)*

1 żeton gracza rozpoczynającego

— 88 kart —

36 kart lokacji *(10× Farm, 10× Osiedli, 12× Wiosek, 4× Miasteczka)*

12 kart pomocy *(4 zestawy po 3 karty; 1 zestaw na gracza)*

36 kart terenów *(każda inna)*

4 karty nocy *(1 na gracza)*

— 200 drewnianych elementów —

12 znaczników pracowników *(w 4 kolorach; po 3 na gracza)*

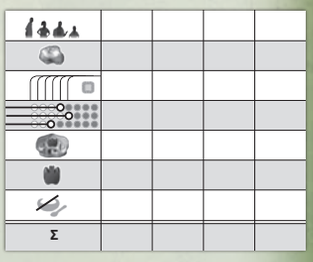
32 znaczniki owoców *(pomarańczowe; po 8 na gracza)*

32 znaczniki dzikich zwierząt *(kremowe; po 8 na gracza)*

28 znaczników kóz *(białe; po 7 na gracza)*

96 znaczników owocożernych nietoperzy *(czarne)*

— inne —



1 notes punktacji

1 woreczek

PRZYGOTOWANIE GRY

— Wspólny obszar gry —

1. Rozłóż **planszę akcji** i umieść ją pośrodku obszaru gry.
2. Dołóż do niej po prawej stronie jedno z dwóch **rozszerzeń planszy akcji**: **dla 1 do 2 graczy**, użyj dowolnego z nich *(stroną przedstawiającą dwie osoby w dolnym prawym rogu)*; **dla 3 albo 4 graczy**, użyj odpowiedniego rozszerzenia *(z odpowiadającą liczbie graczy liczbą osób w dolnym prawym rogu).* Zwróć pozostałe rozszerzenie planszy akcji do pudełka - nie będzie już potrzebne.
3. Potasuj **żetony pól akcji** i umieść je na miejscach oznaczonych numerami II-VII na planszy akcji, po jednym na każdym miejscu. Miejsce oznaczone I pozostaw puste.
4. Potasuj **karty terenów** i połóż cały **zakryty** stos powyżej planszy akcji, obok pól akcji oznaczonych .
5. Dobierz karty ze stosu kart terenów i połóż je **odkryte** po prawej stronie stosu, po jednej karcie powyżej pól akcji *(grając w 1 albo 2 osoby, położysz tylko 3 karty; grając w 3 albo 4 osoby położysz tam cztery karty).*
6. Posortuj **karty lokacji** według nazwy i umieść w **odkrytych** stosach poniżej planszy akcji, przy odpowiednich polach akcji; od lewej do prawej: Farmy, Osiedla, Wioski, Miasteczka *(pola akcji przedstawiają liczbę chat znajdujących się na kartach).*
7. Włóż wszystkie **żetony zanieczyszczenia** do **woreczka** i wymieszaj. Następnie umieść woreczek obok zilustrowanej na planszy rzeki *(na prawo od rozszerzenia planszy akcji).*
8. Połóż **żetony złota** oraz **znaczniki owocożernych nietoperzy** w formie zasobów ogólnych obok planszy akcji.
9. Połóż **notes punktacji** obok planszy akcji.

— Obszar gracza —

Każdy gracz po kolei wykonuje poniższe kroki:

10 Weź 1 **planszę zasobów** i umieść ją przed sobą pozostawiając miejsce na położenie kart poniżej *(dwa albo trzy rzędy powinny wystarczyć).*

11 Weź **8 dzikich zwierząt, 13 drzew, 8 owoców, 13 rodzin oraz 7 kóz** i połóż je na miejscach odpowiadających kształtem na swojej planszy zasobów *(nie zwracaj na razie uwagi na przedstawione na nich symbole, są one potrzebne podczas rozgrywki).* Upewnij się, że żetony rodzin leżą **niewyszkoloną stroną** ku górze *(symbol owocożernego nietoperza jest niewidoczny).*

12 Weź **3 znaczniki pracowników** w wybranym kolorze, 1 **kartę nocy** oraz zestaw **3 różnych kart pomocy** i połóż je obok swojej planszy zasobów. Podczas rozgrywki **jednoosobowej**, weź wszystkie **czerwone, żółte i niebieskie znaczniki pracowników**. Zwróć wszelkie pozostałe znaczniki do pudełka — nie będziesz już ich potrzebować.

13 Dobierz 1 kartę **Wioski** z odpowiedniego stosu znajdującego się poniżej planszy akcji i umieść ją odkrytą na **trzecim** miejscu poniżej swojej planszy zasobów (*na dole planszy znajduje się dla ułatwienia podziałka na kolumny).* Upewnij się, że karta jest dobrze zorientowana, czyli nazwa karty znajduje się w jej lewym górnym rogu.

14 Weź znajdujący się najbardziej z lewej **żeton rodziny** ze swojej planszy zasobów, wciąż stroną **niewyszkoloną ku górze**, i połóż na **polu chaty** w dolnym prawym rogu swojej karty Wioski.

15 W sposób losowy wybierzcie **gracza rozpoczynającego**, otrzymuje on **żeton gracza rozpoczynającego**.

16 W kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, pozostali gracze otrzymują dodatkowe zasoby w zależności od ich pozycji względem gracza rozpoczynającego:

- w rozgrywkach 3- i 4-osobowych, drugi gracz otrzymuje znacznik **owocożernego nietoperza** z zasobów ogólnych i kładzie na swojej karcie Wioski, na polu z symbolem przedstawiającym owocożernego nietoperza.

- w rozgrywkach 3- i 4-osobowych, trzeci gracz, a w rozgrywkach 2-osobowych, drugi gracz ściąga **znajdujący się najbardziej z lewej strony znacznik dzikiego zwierzęcia** ze swojej planszy zasobów i umieszcza go na swojej karcie Wioski, na polu przedstawiającym symbol dzikiego zwierzęcia.

- w rozgrywkach 4-osobowych, czwarty gracz ściąga **znajdujący się najbardziej z lewej strony znacznik kozy** ze swojej planszy zasobów i umieszcza go na swojej karcie Wioski, na polu przedstawiającym symbol kozy.

Jesteście gotowi do gry!

Opisane na następnych stronach zasady dotyczą rozgrywki dla każdej liczby graczy, w tym rozgrywki jednoosobowej.

Dodatkowe zasady, które dotyczą jedynie rozrywki jednoosobowej znajdują się na stronie 11.

PRZEBIEG GRY

Gra trwa **siedem rund**. Każda runda składa się z **fazy pracy**, podczas której każdy wykonuje **trzy tury**, po których następuje **faza porządkowania**, która polega głównie na wykonaniu rutynowych czynności przez wszystkich graczy.

FAZA PRACY

Począwszy od gracza rozpoczynającego i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy wykonuje po jednej turze. Tura składa się z obowiązkowej akcji pracownika, po której można skorzystać z opcjonalnej **akcji owocożernego nietoperza**. W sumie podczas jednej rundy, każdy wykona trzy tury *(uprzedzając pytania: w tej grze nie ma żadnej możliwości na pozyskanie dodatkowych tur).*

1. AKCJA PRACOWNIKA (OBOWIĄZKOWA)

Każdą turę rozpoczynasz od umieszczenia jednego ze swoich pracowników, pozostałego w twoich zasobach, na **niezajętym polu akcji** *(na planszy akcji albo jej rozszerzeniu),* **natychmiast** wykonując związane z nim **akcje** *(jedynie gracz, który położył swojego pracownika wykonuje te akcje).*

Poszczególne akcje przedstawione są za pomocą symboli. Poniżej zapoznasz się z symboliką, a na kolejnych stronach znajdziesz opisy rodzajów akcji głównych.

	Teren: Dobierz kartę terenu z zakrytego stosu kart terenów.
	Weź kartę terenu znajdującą się obok tego pola akcji.
	Znaczniki: Pobierz przedstawione elementy.
	Drzewo z owocem: Pobierz żeton drzewa i owocu, umieszczając ten owoc na tym drzewie. Nie możesz umieścić owocu w innym miejscu. Jeśli nie masz gdzie położyć drzewa, nie pobierasz też owocu.
	Wybór: Pobierz (maksymalnie) dwa owocożerne nietoperze albo jedno dzikie zwierzę.
	Szkolenie *(dzielenie się wiedzą)*: Odwróć jedną niewyszkoloną rodzinę, znajdującą się w twojej strefie gry, na stronę wyszkoloną.
	Zapłać *(zwróć do zasobów ogólnych)* wskazaną liczbę złota (jednorazowo), by przeprowadzić do trzech akcji szkolenia.

	Wymiana: Zapłać *(zwróć do zasobów ogólnych)* wskazaną liczbę złota, by pobrać wskazaną liczbę elementów *(kóz lub rodzin).*
	Wykonaj przedstawioną akcję wielokrotnie, maksymalnie tyle razy, ile **symboli natury** znajduje się na twoich kartach terenów.
	Po tym jak wykonasz akcję główną *(znajdującą się powyżej)*, jeśli posiadasz przynajmniej 4 karty terenów w swojej strefie gry, możesz raz wykonać przedstawioną akcję *(karty lokacji i symbole natury nie mają w tym przypadku żadnego znaczenia, jedynie karty terenów).*
	Lokacja: Wydaj drzewa oraz złoto, by zdobyć kartę wskazanej lokacji i wziąć znacznik gracza rozpoczynającego *(zauważ, że koszt pola akcji znajdującego się po prawej stronie każdej pary akcji, jest o 1 złoto większy).*
	Jedynie w rozgrywkach dla 4 osób: pola akcji znajdujące się po lewej i prawej stronie strzałek *(oba pokazują "złoto × symbol natury")* **nie mogą** być zajęte przez tego samego gracza.

Dodatkowe informacje:

- Jeśli na wybranym polu akcji znajduje się kilka akcji, możesz je wykonać w dowolnej kolejności.
- Możesz zebrać mniej żetonów niż powinieneś.
- Jeśli nie możesz albo nie chcesz wykonać jakiejś akcji, możesz ją zignorować.
- Możesz umieścić swojego pracownika na polu akcji i nie wykonać żadnej znajdującej się na nim akcji.

Żetony pól akcji

Pole akcji znajdujące się na żetonie obejmuje akcje wydrukowane na żetonie, a także akcję znajdującą się bezpośrednio poniżej tego żetonu (nadrukowaną na planszy akcji).

Przykład: *obecne pole rundy (rundy I) pozwala pozyskać rodzinę i przeprowadzić szkolenie. Pole akcji znajdujące się po jego prawej stronie pozwala pobrać 2 drzewa, 1 owocożernego nietoperza oraz 1 dzikie zwierzę.*

Kombinacje tych dwóch akcji będą się zmieniać podczas rozgrywki *(patrz krok 7 fazy porządkowania).*

Przykład: *W następnej rundzie, pole akcji po lewej pozwala na zebranie 2 drzew i przeprowadzenie akcji szkolenia, a pole po prawej (pole rundy II) pozwala pozyskać 1 rodzinę, 1 owocożernego nietoperza i 1 dzikie zwierzę.*

Karty terenu i lokacji

Większość pól akcji pozwala ci na pobieranie różnych elementów: zwierząt, drzew, rodzin oraz złota. Z wyjątkiem złota, wszystkie zebrane elementy podczas rozgrywki musisz umieszczać na swoich kartach na odpowiednich polach. W grze występują dwa rodzaje kart: **lokacje** oraz **tereny**.

By pozyskać kartę, musisz skorzystać z odpowiedniej akcji. Za **karty lokacji** zapłacisz drzewami i złotem, zawierają one do czterech pól z chatami dla twoich rodzin. **Karty terenów** są darmowe, ale bardzo rzadko zawierają pola z chatami.

Pozyskane karty kładziesz zawsze **odkryte** poniżej swojej planszy zasobów **tworząc rzędy składające się maksymalnie z czterech kart**. Kiedy pozyskujesz nową kartę, połóż ją sąsiadująco do jednej z położonych wcześniej kart pamiętając by była poprawnie zorientowana, czyli tak, by nazwa karty znajdowała się w jej lewym górnym rogu *(nie możesz obracać kart)*. Możesz rozpocząć nowy rząd, kładąc kartę poniżej rzędu, w którym masz już kartę, nawet wtedy, kiedy w tym rzędzie znajdują się mniej niż cztery karty *(nie musisz w pełni uzupełniać rzędów kartami)*. Wszystkie karty znajdujące się poniżej twojej planszy zasobów nazywa się twoją strefą gry.

Przykład: *Grę rozpoczynasz posiadając Wioskę w trzeciej kolumnie. Kolejna karta, którą pozyskasz musi znajdować się albo po lewej lub prawej stronie Wioski, albo pod nią, dzięki czemu rozpoczniesz kolejny rząd.*

Dodatkowe informacje:

- Możesz posiadać w swojej strefie gry dowolną liczbę kart, w dowolnej liczbie rzędów.
- Miejsce, w którym kładziesz pozyskaną kartę, ma jedynie znaczenie dla zanieczyszczenia *(patrz krok 1 fazy porządkowania)*.

Karty terenu i lokacji są do siebie bardzo podobne:

W lewym górnym rogu każdej karty znajduje się informacja o jej wartości punktowej, nazwie, typie. Karty terenów zawierają dodatkowo informację o numerze karty, a na większości z nich znajduje się symbol natury *(zobacz ramka obok)*. Pozostała część karty podzielona jest na osiem pól z miejscem na różne elementy.

SYMBOL NATURY
Niektóre pola akcji znajdujące się na planszy akcji albo jej rozszerzeniu zależą od symboli znajdujących się na twoich kartach terenów —im więcej ich masz, tym silniejsza będzie akcja *(symbol reprezentuje ochronę przyrody, co zobrazowane jest brakiem chat na karcie. Zauważ, że na karcie #27 znajdują się, aż dwa takie symbole).*

	Na tym polu znajduje się chata, która zapewnia miejsce dla jednej **rodziny**.
	Występuje jedynie na karcie #16 oraz #28: na polu znajduje się niezamieszkana chata, która **nie zapewnia** miejsca dla żadnej rodziny. Jest to w zasadzie zablokowane pole, za wyjątkiem jednej akcji *(zobacz "Owocożerne nietoperze w opuszczonej chacie")*.
	Na tym polu znajduje się miejsce dla jednego **dzikiego zwierzęcia**.
	Na tym polu znajduje się miejsce dla jednego **owocożernego nietoperza**.
	Na tym polu znajduje się miejsce dla jednej **kozy**.
	Na tym polu znajduje się miejsce na jedno **drzewo**. Jeśli znajduje się już na nim drzewo to zapewnia ono miejsce na jeden **owoc**. Dopóki nie położysz drzewa na polu, nie możesz kłaść na nim owocu.

	Występuje jedynie na karcie #01: trzy pola w zaznaczonej grupie pozwalają na położenie na każdym polu jednego drzewa, które następnie zapewniają miejsce na jedno dzikie zwierzę albo owoc. Każde drzewo może posiadać inny znacznik, ale w sumie tylko jeden. Dopóki nie położysz drzewa na polu, nie możesz kłaść na nim innych elementów.
	Występuje jedynie na karcie #03 oraz #35: odpowiednio osiem i trzy pola w zaznaczonych grupach z tym symbolem pozwalają na położenie na każdym polu jednego drzewa, które następnie zapewniają miejsce na jednego owocożernego nietoperza albo jeden owoc. Każde drzewo może posiadać inny znacznik, ale w sumie tylko jeden. Dopóki nie położysz drzewa na polu, nie możesz kłaść na nim innych elementów.
	Występuje jedynie na karcie #01, #09, #13, oraz #35: na tym polu znajduje się miejsce dla jednego owocu, nie ma na nim miejsca na drzewo.
	Na tym **pustym polu** *(tzn. polu bez żadnego symbolu)* znajduje się miejsce dla dowolnego elementu, z wyjątkiem rodziny, pod warunkiem, że element danego rodzaju **jest już dostępny** na innym polu na tej samej karcie *(zobacz "Puste pola")*.

Żeton gracza rozpoczynającego

Kiedy **pozyskujesz kartę lokacji** *(nie terenu)*, otrzymujesz również **żeton gracza rozpoczynającego**. Może on wielokrotnie zmieniać swojego właściciela podczas rundy. Tylko gracz będący w jego posiadaniu na koniec fazy pracy stanie się graczem rozpoczynającym w fazie porządkowania danej rundy. Zmiana właściciela żetonu gracza rozpoczynającego nie ma wpływu na aktualnie rozgrywaną fazę pracy, nie przerywając kontynuujecie bieżącą fazę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Zauważ: zazwyczaj żeton gracza rozpoczynającego nie zmieni swojego właściciela podczas dwóch pierwszych rund. Jest to spowodowane dodatkowymi elementami, które otrzymali pozostali gracze podczas przygotowania rozgrywki.

Uwaga! Wzięcie żetonu gracza rozpoczynającego wymaga pozyskania karty lokacji. Nie możesz użyć pola pozyskania lokacji tylko po to, by zdobyć żeton gracza rozpoczynającego, nie pozyskując karty lokacji.

Pobieranie żetonów i znaczników

Kiedy pobierasz **złoto**, bierzesz je z zasobów ogólnych i kładziesz obok swojej strefy gry. Złoto jest dostępne w dwóch nominałach 1 oraz 5 i zawsze, gdy tylko tego potrzebujesz, możesz je rozmienić.

Kiedy pobierasz **owocożernego nietoperza**, bierzesz go z zasobów ogólnych i kładziesz go na jednej ze swoich kart znajdujących się w twojej strefie gry:

na wolnym polu z symbolem owocożernego nietoperza,

na wolnym żetonie wyszkolonej rodziny *(zobacz "Rodziny i szkolenie")*,

na wolnym żetonie drzewa, na którym mogą znajdować się owocożerne nietoperze *(karta #03 oraz #35)*,

lub na wolnym pustym polu *(jeśli jest to dozwolone, zobacz "Puste pola")*.

Kiedy pobierasz **dzikie zwierzę**, bierzesz **leżący najbardziej z lewej** znacznik dzikiego zwierzęcia ze swojej planszy zasobów i kładziesz go na jednej ze swoich kart znajdujących się w twojej strefie gry:

na wolnym polu z symbolem dzikiego zwierzęcia,

na wolnym żetonie drzewa, na którym mogą znajdować się dzikie zwierzęta *(na karcie #01)*,

lub na wolnym pustym polu *(jeśli jest to dozwolone, zobacz "Puste pola")*.

Kiedy pobierasz **drzewo**, bierzesz **leżący najbardziej z lewej** żeton drzewa ze swojej planszy zasobów i kładziesz go na jednej ze swoich kart znajdujących się w twojej strefie gry:

na wolnym polu z symbolem drzewa,

lub na wolnym pustym polu *(jeśli jest to dozwolone, zobacz "Puste pola")*.

Kiedy pobierasz **owoc**, bierzesz **leżący najbardziej z lewej** znacznik owocu ze swojej planszy zasobów i kładziesz go na jednej ze swoich kart znajdujących się w twojej strefie gry:

na wolnym żetonie drzewa,

na wolnym polu z symbolem owocu *(na karcie #01, #09, #13 oraz #35)*,

lub na wolnym pustym polu *(jeśli jest to dozwolone, zobacz "Puste pola")*.

Zauważ: owoce zbierasz w drugim kroku fazy porządkowania. Jak już wcześniej wspomniano, jeśli zbierasz drzewo z owocem, to musisz umieścić owoc na nowo zdobytym drzewie, nie możesz umieścić owocu gdzie indziej.

Kiedy pobierasz **rodzinę**, bierzesz **leżący najbardziej z lewej** żeton rodziny ze swojej planszy zasobów i kładziesz go niewyszkoloną stroną na polu z **chatą**, na której nie leży jeszcze żadna inna rodzina, na jednej ze swoich kart znajdujących się w twojej strefie gry:

Specjalny przypadek: możesz umieścić rodzinę w chacie, w której znajduje się owocożerny nietoperz *(zobacz "Owocożerne nietoperze w pustych chatach")*. Jeśli się na to zdecydujesz, musisz zwrócić owocożernego nietoperza do zasobów ogólnych, **chyba że** natychmiast wyszkolisz tę rodzinę *(zobacz "Rodziny i szkolenie")*.

Kiedy pobierasz **kozę**, bierzesz **leżący najbardziej z lewej** znacznik kozy ze swojej planszy zasobów i kładziesz go na jednej ze swoich kart znajdujących się w twojej strefie gry

na wolnym polu z symbolem kozy

lub na wolnym pustym polu *(jeśli jest to dozwolone, zobacz "Puste pola")*.

ZASADY OGÓLNE

- Znaczniki i żetony dzikich zwierząt, drzew, owoców, rodzin oraz kóz, które otrzymałeś podczas przygotowania gry, pozostaną z tobą przez całą rozgrywkę: będą znajdować się albo na twojej planszy zasobów albo na kartach w twojej strefie gry. Jednocześnie oznacza to, że jesteś ograniczony co do liczby tych elementów — nigdy nie możesz posiadać więcej niż 8 dzikich zwierząt, 13 drzew, 8 owoców, 13 rodzin czy 7 kóz.
- Złoto oraz owocożerne nietoperze stanowią nieograniczone zasoby ogólne. Jeśli kiedykolwiek ich zabraknie, wykorzystaj jakieś zamienniki.
- Jak już wcześniej wspomniano, z wyjątkiem złota, wszystkie zebrane elementy podczas rozgrywki muszą zostać umieszczone na twoich kartach w twojej strefie gry. Jeśli nie możesz tego zrobić, nie otrzymujesz ich.
- Nie ma limitu złota, które możesz trzymać obok swojej strefy gry.
- Nie możesz przekładać elementów na swoich kartach i nie możesz też odrzucić żadnych elementów *(wyjątek: zobacz "Akcja owocożernych nietoperzy")*.

Puste pola

Na niektórych kartach terenów i lokacji, w tym na twojej startowej Wiosce, znajdują się pola niezawierające żadnego symbolu określającego co możesz na nim położyć. Na tych polach znajduje się miejsce dla dowolnego elementu, z wyjątkiem rodziny, pod warunkiem, że element danego rodzaju jest już dostępny na innym polu na tej samej karcie *(rodziny możesz umieszczać jedynie w wolnych chatach).*

Specjalne przypadki:

- drzewa na pustych polach mogą posiadać owoce, nawet jeśli żadne inne drzewo na tej karcie nie posiada owocu. Innymi słowy, możesz umieścić "drzewo z owocem" z akcji na pustym polu jeśli na karcie znajduje się już inne drzewo.
- jeśli na karcie znajduje się już owoc, możesz położyć kolejny owoc, który zbierzesz podczas 2 kroku fazy porządkowania, na pustym polu *(z albo bez drzewa)* na tej karcie.
- jeśli na karcie znajduje się wyszkolona rodzina z owocożernym nietoperzem *(zobacz "Rodziny i szkolenie")*, możesz umieścić owocożernego nietoperza na pustym polu na tej karcie.

Przykład: *Możesz umieścić kozę albo drzewo z albo i bez owocu na każdym pustym polu na tej karcie. Nie możesz natomiast umieścić na pustych polach owocożernego nietoperza dopóki nie wyszkolisz swojej rodziny i nie umieścisz na niej owocożernego nietoperza (zobacz "Rodziny i szkolenie).*

Płacenie żetonami i znacznikami

Za każdym razem, kiedy musisz zapłacić **złotem** lub **owocożernymi nietoperzami**, zwróć odpowiednią ich liczbę do zasobów ogólnych. Gdy płacisz złotem weź resztę jeśli zachodzi taka potrzeba.

Za każdym razem, kiedy płacisz **dzikimi zwierzętami, drzewami, owocami** lub **kozami**, zwróć odpowiednią ich liczbę na twoją planszę zasobów, kładąc na wolnych polach **najbardziej z prawej strony** w odpowiednim rzędzie, po jednym elemencie na polu, nie zostawiając żadnych przerw.

Możesz płacić **drzewami** nawet jeśli znajdują się na nich owoce, zwracając owoce na pole znajdujące się najbardziej z prawej strony w rzędzie owoców, nie otrzymujesz za to żadnej rekompensaty.

Zauważ: Nie możesz płacić żetonami znajdującymi się na twojej planszy zasobów. Twoja plansza zasobów stanowi pewnego rodzaju osobiste "zasoby ogólne", a znajdujące się na niej zasoby nie "należą" do ciebie. Możesz wydawać jedynie złoto znajdujące się obok twojej strefy gry oraz żetony i znaczniki znajdujące się na twoich kartach.

Rodziny i szkolenie

Nowo pozyskane rodziny zazwyczaj startują jako "niewyszkolone", tzn. ich wyszkolona strona *(pokazująca symbol owocożernego nietoperza)* jest zakryta. Aby je wyszkolić, musisz przeprowadzić akcję szkolenia, która pozwala ci obrócić żeton rodziny na drugą stronę.

Specjalny przypadek: w rundach I oraz VI, na polach akcji bieżącej rundy znajduje się zarówno akcja rodziny jaki i akcja szkolenia, pozwalająca na umieszczenie rodziny od razu stroną wyszkoloną ku górze *(możesz połączyć obie akcje w jedną, co może mieć wpływ na owocożerne nietoperze zajmujące chaty, zobacz "Owocożerne nietoperze w pustych chatach" poniżej).*

Poniższa tabela podsumowuje wpływ szkolenia na rozgrywkę:

W chacie zamieszkiwanej przez niewyszkoloną rodzinę znajduje się miejsce tylko dla tej rodziny.	Każda wyszkolona rodzina zapewnia miejsce dla jednego owocożernego nietoperza.
Podczas uzyskiwania dochodu *(krok 1 fazy porządkowania)*, niewyszkolone rodziny udają się na poszukiwanie złota.	Wyszkolone rodziny uzyskują stały dochód wynoszący 1 złoto.
Podczas żywienia *(krok 4 fazy porządkowania)*, każda niewyszkolona rodzina pozwala ci wydać jednego owocożernego nietoperza jako pożywienie.	Niewyszkolone rodziny nie żywią się owocożernymi nietoperzami *(można powiedzieć, że jest to wada szkolenia).*
Podczas punktacji niewyszkolone rodziny nie dają punktów dodatkowych.	Podczas punktacji, każda wyszkolona rodzina zapewnia 1 dodatkowy punkt.

Akcja szkolenia polega na dzieleniu się z tą rodziną swoją wiedzą na temat ochrony środowiska i znaczenia nietoperzy owocożernych w ekosystemie.

Owocożerne nietoperze w pustych chatach

Akcja zilustrowana na przedstawionym żetonie akcji pozwala ci na umieszczenie 1 owocożernego nietoperza z zasobów ogólnych w każdej **niezajętej** chacie w twojej strefie gry, **włączając** niezamieszkane chaty *(znajdują się na karcie #16 oraz #28)* jeśli nie są już zajęte. Ta akcja jest **jedynym sposobem** na to, by owocożerne nietoperze znalazły się w chacie bez wyszkolonej rodziny.

Nietoperze mogą zajmować chaty w **nieskończoność**, jednakże, jeśli je opuszczą *(zobacz "Akcja owocożernych nietoperzy")*, to **nie mogą** tam wrócić. Ponadto jeśli rodzina wprowadzi się do chaty zajętej przez nietoperza to musisz go zwrócić do zasobów ogólnych, chyba że natychmiast wyszkolisz tę rodzinę *(co jest możliwe jedynie w rundzie I oraz VI korzystając z pola akcji przypisanego do danej rundy).*

zwyczajna chata

niezamieszkana chata

2. AKCJA OWOCOŻERNEGO NIETOPERZA (OPCJONALNA)

Na koniec **każdej** tury *(a więc do trzech razy podczas rundy)*, po wykonaniu akcji z wybranego pola akcji, możesz wykonać jedną akcję owocożernego nietoperza, o ile:

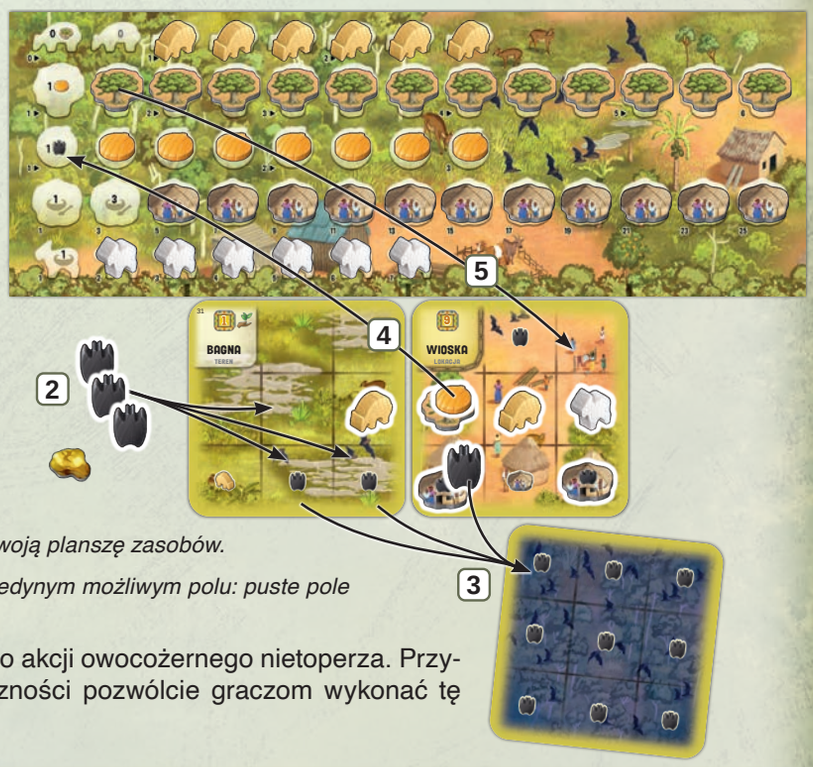
- masz przynajmniej 3 owocożerne nietoperze oraz
- przynajmniej 1 owoc w swojej strefie gry oraz
- przynajmniej 1 drzewo znajdujące się wciąż na twojej planszy zasobów oraz
- miejsce w swojej strefie gry na przynajmniej 1 drzewo.

Aby wykonać tę akcję, wybierz **3 owocożerne nietoperze** ze swojej strefy gry i przenieś je na swoją **kartę nocy**. Następnie zapłać **1 owoc** i weź **1 drzewo**, zgodnie z zasadami płacenia i pobierania znaczników i żetonów.

Dodatkowe informacje:

- możesz użyć owocożernych nietoperzy, które właśnie zdobyłeś podczas wykonywania akcji pracownika,
- owocożerne nietoperze i owoce mogą pochodzić z jednej albo z różnych kart w twojej strefie gry,
- owocożerne nietoperze znajdujące się na twojej karcie nocy powrócą w 3 kroku fazy porządkowania *(nawet jeśli ich faktyczny powrót nastąpi podczas tej rundy później, to pobierasz drzewo od razu).*

Przykład:



1. *W swojej turze, umieszczasz pracownika na przedstawionym polu akcji, wybierasz pobranie owocożernych nietoperzy z dolnej akcji, zbierasz w sumie 3 owocożerne nietoperze oraz 1 złoto.*
2. *Kładziesz owocożerne nietoperze na swojej karcie terenu, a złoto obok swojej strefy gry.*
3. *Teraz, kiedy akcje zostały w pełni wykonane, decydujesz się wykonać akcję owocożernego nietoperza, przenosisz 3 owocożerne nietoperze ze swojej strefy gry na swoją kartę nocy.*
4. *Następnie wydajesz swój jedyny owoc zwracając go na swoją planszę zasobów.*
5. *Na koniec, pobierasz jedno drzewo, umieszczając je na jedynym możliwym polu: puste pole na twojej karcie Wioski.*

Porada: Grający po raz pierwszy często zapominają o akcji owocożernego nietoperza. Przypominajcie sobie nawzajem o niej i w razie konieczności pozwólcie graczom wykonać tę akcję z mocą wsteczną na początku ich kolejnej tury.

Akcja owocożernego nietoperza reprezentuje codzienne poszukiwania pożywienia przez owocożerne nietoperze, a także sposób w jaki rosną nowe drzewa dzięki wydalaniu przez nie nasion w ich drodze do domu.

FAZA PORZĄDKOWANIA

Faza porządkowania składa się z **siedmiu kroków**, które muszą być wykonane według **podanej kolejności**. Podczas większości, jeśli nie podczas wszystkich kroków, możecie grać jednocześnie. Jeśli to konieczne, wykonajcie każdy krok zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, począwszy od gracza będącego w posiadaniu żetonu gracza rozpoczynającego, każdy wykonuje swój ruch, aby w pełni wykonać dany krok.

Krok 1: Dochód

Za każdą **wyszkoloną rodzinę** w swojej strefie gry, pobierz **1 złoto** z zasobów ogólnych.

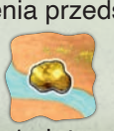
Porada: łatwo rozpoznasz wyszkolone rodziny w swojej strefie gry: znajduje się u nich znacznik owocożernego nietoperza lub jeśli nie, poznasz je po symbolu owocożernego nietoperza.

Za każdą **niewyszkoloną rodzinę** w swojej strefie gry, wylosuj **1 żeton zanieczyszczenia** z woreczka *(bez podglądania)*, pobierz **1 złoto** z zasobów ogólnych za każde zilustrowane na nim złoto *(na stronie z rzeką)*, o ile się tam jakieś znajduje. Następnie odwróć te żetony zanieczyszczenia na ich "zanieczyszczoną" stronę i umieść je na **niezanieczyszczonych** polach w twojej strefie gry *(zobacz ramka na następnej stronie)*, niezależnie od liczby znalezionego złota.

Zauważ: Na początku w woreczku, połowa żetonów zanieczyszczenia przedstawia złoto, włączając w to dwa zawierające po dwa złota.

zanieczyszczona strona

brak złota


1 złoto

2 złota

UMIESZCZENIE ZANIECZYSZCZEŃ

Rozpatruj swoje karty w swojej strefie gry **rząd po rzędzie, od lewej do prawej**, począwszy od najwyższego rzędu. Umieszczaj po jednym żetonie zanieczyszczenia na **środkowym górnym polu** na każdej karcie, chyba że jest ono już zanieczyszczone. Jeśli wszystkie środkowe górne pola są zanieczyszczone, powtórz ten proces z **prawym górnym polem każdej karty**. Postępuj w ten sposób z kolejnymi polami w środkowym rzędzie *(jedno po drugim, od lewej do prawej)* i jeśli to konieczne, z polami w dolnym rzędzie *(ponownie, jedno po drugim, od lewej do prawej)*.

Zanieczyszczenie: jeśli na polu, które staje się zanieczyszczone, znajdują się jakieś żetony czy znaczniki, musisz zwrócić je do odpowiednich zasobów *(owocożerne nietoperze do zasobów ogólnych, wszystko pozostałe na twoją planszę zasobów)*. Zanieczyszczenia pozostają w twojej strefie gry do końca rozrywki, blokując na stałe zajęte przez siebie pola. **Nie ma możliwości** pozbycia się ich.

Przykład: *Posiadasz jedną wyszkoloną oraz trzy niewyszkolone rodziny, a także dwa pola zablokowane przez zanieczyszczenia z wcześniejszych rund. Zdobyłeś kartę #19 podczas tej rundy, dlatego nie znajduje się na niej jeszcze żadne zanieczyszczenie. Zignoruj na razie wyszarzoną kartę #13 znajdującą się z prawej strony (tak jakby jeszcze jej tam nie było)—wrócimy do niej na końcu tego przykładu.*

Podczas dochodu, otrzymujesz 1 złoto za wyszkoloną rodzinę, a za twoje niewyszkolone rodziny, wylosowałeś trzy przedstawione żetony zanieczyszczenia z woreczka, dzięki którym zdobywasz kolejne 2 złota. Teraz musisz położyć żetony zanieczyszczenia na swoich kartach:

1. *Pierwszy żeton kładziesz na polu ①, które jest środkowym górnym polem "pierwszej" karty w twojej strefie gry, tzn. jest położoną najbardziej z lewej strony kartą w górnym rzędzie.*
2. *Ponieważ środkowe górne pola wszystkich twoich kart są już zanieczyszczone, kontynuujesz umieszczanie kładąc drugi żeton na polu ②, które jest górnym prawym polem "pierwszej" karty.*
3. *Na końcu, umieszczasz ostatni, trzeci żeton na polu ③, czyli na górnym prawym polu twojej "drugiej" karty w twojej strefie gry, tracisz przez to owocożernego nietoperza.*

Jeśli liczba twoich kart oraz wykształcenie twoich rodzin nie ulegnie zmianie, podczas kolejnego dochodu musiałbyś umieścić kolejne trzy żetony zanieczyszczenia na polach według tej kolejności: ④, ⑤ oraz ⑥. Jeśli w międzyczasie zdobyłbyś nową kartę (np. zilustrowaną kartę #13), położyłbyś zanieczyszczenia na polach według tej kolejności: ⓐ (górne środkowe pole tej karty), ④ (górne prawe pole "trzeciej" karty) oraz ⓑ (górne prawe pole nowej karty). Kolejnymi polami do zanieczyszczenia byłyby ⑤, ⑥, ⑦, itd.

Mechanika zanieczyszczeń przedstawia jak bardzo niszczący jest wpływ wydobycia złota na środowisko naturalne ze względu na niesamowicie toksyczne substancje chemiczne wykorzystywane w tym procesie.

Krok 2: Dzikie zwierzęta, drzewa i owoce

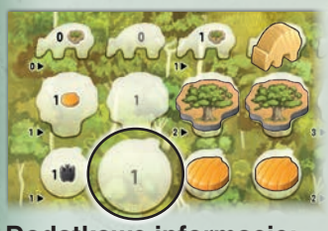
Pobieraj nowe drzewa, owoce oraz owocożerne nietoperze na podstawie odpowiednio: liczby dzikich zwierząt, drzew oraz owoców, które znajdują się na twojej planszy zasobów.

1. Spójrz na górny rząd swojej planszy, czyli tzw. rząd **dzikich zwierząt**: liczba znajdująca się na leżącym najbardziej z prawej strony pustym polu wskazuje ile **nowych drzew** zbierzesz. **Natychmiast** połóż nowe drzewa w swojej strefie gry, ściągając je z drugiego rzędu swojej planszy zasobów.

   Przykład: *Pobierasz 1 drzewo dzięki dzikim zwierzętom.*

2. Analogicznie, po pobraniu nowych drzew dzięki dzikim zwierzętom, spójrz na drugi rząd czyli tzw. **rząd drzew** i **natychmiast** pobierz **nowe owoce**, zgodnie z liczbą znajdującą się na leżącym najbardziej z prawej strony pustym polu.

   Przykład: *Pobierasz 2 owoce dzięki drzewom. Zauważ jak nowo zdobyte, dzięki pierwszemu rzędowi, drzewo z pierwszego przykładu miało bezpośredni wypływ na to ile zdobędziesz owoców chwilę później.*



3. Ostatecznie, po zebraniu owoców z drzew, spójrz na trzeci rząd, tzw. **rząd owoców** i odpowiednio pobierz **nowe owocożerne nietoperze** z zasobów ogólnych.

   Przykład: *Pobierasz 1 owocożernego nietoperza dzięki owocom. Zauważ jak nowo zdobyte owoce z drugiego przykładu miały bezpośredni wpływ na to, czy dobierzesz owocożernego nietoperza czy nie.*

Dodatkowe informacje:

- Jeśli nie możesz czegoś pobrać z powodu braku miejsca na twoich kartach, zbierz tyle, ile jesteś w stanie.
- Możesz pobrać mniej żetonów niż powinieneś *(np. jeśli chcesz zostawić miejsce na coś innego)*.

Ten krok reprezentuje naturalną kolej rzeczy, dzikie zwierzęta jedzą owoce i wydalają nasiona, powodując wzrost nowych drzew. Na drzewach rosną owoce, które przyciągają owocożerne nietoperze.

Krok 3: Owocożerne nietoperze

Zwróć owocożerne nietoperze ze swojej karty nocy, o ile jakieś tam się znajdują, do swojej strefy gry, kładąc je na odpowiednich polach *(zobacz "Pobieranie żetonów i znaczników")*. Musisz zwrócić tyle owocożernych nietoperzy, ile możesz, a te na które nie masz miejsca zwróć do zasobów ogólnych.

Krok 4: Żywienie

Spójrz na puste pole znajdujące się **najbardziej z prawej strony** w dwóch dolnych rzędach twojej planszy zasobów i **odejmij** liczbę z **rzędu kóz** od liczby z **rzędu rodzin**, by określić **zapotrzebowanie na pożywienie**.

zapotrzebowanie na pożywienie = **max** − **max**

Jeśli twoje zapotrzebowanie na pożywienie jest **większe od zera**, musisz wydać zasoby, by je zaspokoić:

- każda **koza**, którą wydasz zapewni ci **3 pożywienia**,
- każde **dzikie zwierzę**, które wydasz zapewni ci **2 pożywienia**,
- **owoce** oraz **złoto** zapewniają po **1 pożywieniu** za każdy z nich,
- możesz wydać **owocożerne nietoperze** za **1 pożywienie** każdy, maksymalnie tyle razy, ile **niewyszkolonych rodzin** posiadasz. Jeśli wszystkie twoje rodziny są już wyszkolone, nie możesz wydawać owocożernych nietoperzy jako pożywienia.

Zauważ: powyższe informacje znajdziesz również na karcie pomocy "Żywienie/Rozmnażanie".

Jeśli twoje zapotrzebowanie na pożywienie jest ujemne albo jeśli wydasz więcej niż to potrzebne, nie otrzymasz z powrotem żadnej żywności. Zwróć wydane żetony i znaczniki do odpowiednich zasobów.

Dodatkowe informacje:

- Płacąc kozami, **nie** przeliczaj na nowo zapotrzebowania na pożywienie! Zasadniczo, każda koza jest warta 4 pożywienia: jedno, które odejmujesz obliczając zapotrzebowanie na pożywienie, oraz dodatkowe trzy jeśli zdecydujesz się wydać kozę, by je zaspokoić.

Kozy zapewniają stały dopływ pokarmu w każdej rundzie — określają liczbę, którą odejmujesz, by ustalić zapotrzebowanie na pożywienie. Po tym jak zostaną wydojone, możesz wymienić je na jeszcze więcej pożywienia, ale przez to będziesz mieć mniej żywności w przyszłości.

- Nie możesz celowo wydać więcej niż potrzebujesz. Jednakże możesz wydać zasoby nieoptymalnie, np. zaspokoić zapotrzebowanie na pożywienie wynoszące 2 kozy nawet jeśli masz inne zasoby, które możesz na ten cel wydać.

Przykład: *twoje zapotrzebowanie na pożywienie wynosi 5-1=4 pożywienia. Dzięki posiadanym zasobom, twoje opcje są następujące: wydać 1 kozę i 1 dzikie zwierzę albo wydać 1 kozę i 1 złoto, albo wydać oba dzikie zwierzęta, albo wydać 1 dzikie zwierzę i 2 złota, albo wydać 4 złota. Nie możesz wydać żadnych owocożernych nietoperzy ponieważ wszystkie twoje rodziny są wyszkolone.*

NIEDOBÓR POŻYWIENIA
Jeśli nie masz wystarczającej liczby zasobów, by zaspokoić zapotrzebowanie, **tracisz 2 punkty za każde brakujące pożywienie**. Użyj **notesu punktacji**, by śledzić te ujemne punkty. **Musisz** wydać zasoby jeśli je posiadasz, nie możesz dobrowolnie ponieść kary punktowej.

Porada: Biorąc pod uwagę jak punktowana jest twoja plansza zasobów na koniec gry *(zobacz "Koniec gry i punktacja")*, w ostatniej rundzie *(jeśli nie wcześniej)*, płacenie dzikimi zwierzętami zamiast owoców, kóz czy złota jest najbardziej optymalnym pod względem punktowym sposobem na wyżywienie. W związku z tym wydawanie owocożernych nietoperzy ma sens jedynie wtedy, kiedy posiadasz ich co najwyżej dziesięć.

Krok 5: Rozmnażanie

Obecne pole rundy zawiera *(maksymalnie)* trzy warunki, spełniając które możesz zebrać nowe rodziny i zwierzęta. Jeśli posiadasz **co najmniej** wskazaną liczbę zasobu w swojej strefie gry **oraz** posiadasz miejsce na kolejny, pobierz **dokładnie jeden** zasób tego typu. Możesz spełnić **dowolny albo i wszystkie** z tych warunków **w dowolnej kolejności**, ale każdy tylko raz, nawet jeśli wielokrotnie spełniasz wskazany warunek.

Przykład: *Na koniec pierwszej rundy, możesz rozmnożyć rodziny, owocożerne nietoperze oraz dzikie zwierzęta. Jeśli posiadasz przynajmniej 2 rodziny, zdobywasz kolejną. Jeśli posiadasz przynajmniej 1 owocożernego nietoperza lub/i dzikie zwierzę, otrzymasz odpowiednio kolejnego nietoperza lub/i dzikie zwierzę. Nawet jeśli posiadasz więcej niż jednego nietoperza lub/i dzikie zwierzę z rozmnażania otrzymasz maksymalnie jedno.*

Zauważ: dla twojej wygody, na karcie pomocy "Żywienie/Rozmnażanie" znajdują się szczegółowe informacje o rozmnażaniu w każdej rundzie.

Krok 6: Pracownicy

Zabierz swoich pracowników z planszy akcji *(i jej rozszerzenia)* i umieść ich w pobliżu swojej strefy gry. W ostatniej rundzie, tj. w rundzie VII, możesz pominąć ten i następny krok.

Krok 7: Przygotowanie

Wszystkie **pozostałe obok planszy akcji** *(i jej rozszerzenia)* karty terenu odłóż na **stos kart odrzuconych**. Następnie dobierz nowe karty terenu ze stosu i połóż je **odkryte** po prawej stronie stosu, po jednej powyżej każdego pola akcji . Jeśli kiedykolwiek stos dobierania ulegnie wyczerpaniu, potasuj stos kart odrzuconych i uformuj nowy stos dobierania.

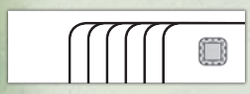
Następnie przesuń żeton pola akcji, znajdujący się po prawej stronie od pola akcji przedstawiającego bieżącą rundę, **w lewo** tak, by numer bieżącej rundy został zasłonięty, a odkryty został numer **kolejnej** rundy. Zwróć uwagę na to, że zmieni to układ akcji wchodzących w skład tych dwóch pól.

Zauważ: kolorowe oznaczenia na polach rund dotyczą jedynie rozgrywki jednoosobowej (więcej szczegółów poniżej).

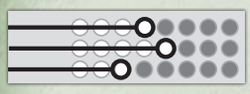
KONIEC GRY I PUNKTACJA

Koniec gry następuje po 5 kroku fazy porządkowania w rundzie VII. Podliczasz wtedy punkty w sześciu różnych kategoriach:

Złoto: każde złoto warte jest **1 punkt**.



Karty: zsumuj **wartości punktowe** wszystkich kart znajdujących się w twojej strefie gry, zgodnie z nadrukowaną liczbą w górnym lewym rogu karty *(zwróć uwagę, że niektóre karty terenu dają ujemne punkty zwycięstwa).*



Plansza zasobów: zsumuj wartości znajdujące się na pustym **polu leżącym najbardziej z prawej** strony każdego z rzędów. Jeśli jakiś rząd jest w pełni zajęty przez zasoby, nie otrzymujesz żadnych punktów za ten rząd *(w sumie możesz otrzymać maksymalnie 2 punkty za dzikie zwierzęta, 6 punktów za drzewa, 3 punkty za owoce, 25 punktów za rodziny oraz 7 punktów za kozy).*

Wyszkolone rodziny: każda wyszkolona rodzina zapewnia **1 punkt dodatkowy** *(wyszkolone rodziny poznasz po tym, że znajduje się na nich znacznik owocożernego nietoperza, a jeśli go nie ma to widoczny jest symbol owocożernego nietoperza).*

Owocożerne nietoperze: nie licząc pierwszych 10 owocożernych nietoperzy, każdy kolejny owocożerny nietoperz wart jest **1 punkt**. Innymi słowy, jeśli masz więcej niż 10 owocożernych nietoperzy w swojej strefie gry, pomniejsz ich sumę o 10, by określić wartość punktową tej kategorii. W przeciwnym razie, nie otrzymujesz żadnych punktów *(nie możesz otrzymać ujemnych punktów w tej kategorii).*

Niedobór pożywienia: zsumuj ujemne punkty za brakujące jedzenie *(zobacz "Niedobór pożywienia")*, które notowałeś podczas rozgrywki. Zwykle ta kategoria powinna być pusta.

Zsumuj wszystkie kategorie, by uzyskać swój końcowy wynik. **Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.** Remis rozstrzygany jest na korzyść tego gracza, który posiada mniejszą liczbę **żetonów zanieczyszczenia**. Jeśli wciąż jest remis, remisujący dzielą się zwycięstwem.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Tak jak wspomniano w przygotowaniu gry, do rozgrywki jednoosobowej wykorzystaj drugą stronę planszy rozszerzenia, a także **czerwonych, żółtych oraz niebieskich pracowników**. Rozgrywka przebiega tak samo, jak w przypadku rozgrywki wieloosobowej, **wykonując jedną turę po drugiej**. Nie grasz przeciwko sztucznemu przeciwnikowi, zamiast tego, pracownicy umieszczeni na polach akcji w jednej rundzie, będą blokować te pola przez dwie kolejne rundy. Kolorowe oznaczenia na polach rund wskazują na to, jakiego koloru pracowników masz użyć w tej rundzie:

Runda I: użyj 3 **czerwonych** pracowników do wykonania swoich akcji. Nie zabieraj żadnych pracowników z powrotem podczas kroku 6 fazy porządkowania.

Runda II: użyj 3 **żółtych** pracowników do wykonania swoich akcji. Wciąż nie zabieraj żadnych pracowników z powrotem podczas kroku 6 fazy porządkowania.

Runda III: użyj 3 **niebieskich** pracowników do wykonania swoich akcji. Podczas kroku 6 fazy porządkowania zabierz **jedynie czerwonych** pracowników.

Rundy IV, V oraz VI: użyj odpowiednio **czerwonych**, **żółtych** oraz **niebieskich** pracowników. Podczas kroku 6 fazy porządkowania, zabierz pracowników położonych odpowiednio w rundzie 2, 3 oraz 4.

Runda VII: użyj **czerwonych** pracowników. Gra dobiega końca po przeprowadzeniu 5 kroku fazy porządkowania. Przeprowadź punktację jak w standardowej rozgrywce.

W przeciwieństwie do gry wieloosobowej, podczas kroku 7 każdej fazy porządkowania, **nie odrzucaj żadnych** pozostałych kart terenu; ale uzupełnij brakujące karty nowymi ze stosu. Jeśli pracownik zajmuje miejsce na żetonie, które masz przesunąć, **nie przesuwaj** pracownika razem z żetonem, **ale zostaw go na** polu akcji rundy. I odwrotnie, jeśli przesuniesz żeton pola akcji na pole, gdzie znajduje się pracownik, umieść pracownika na tym żetonie.

Twoim celem jest zdobycie przynajmniej **120 punktów**.

WYZWANIA ROZGRYWKI JEDNOOSOBOWEJ

Dla urozmaicenia, spróbuj sprostać poniższym wyzwaniom. Jeśli wyraźnie nie zaznaczono, obowiązują zwykłe zasady gry jednoosobowej.
Kolejność wyzwań nie ma znaczenia.

Kolonia

Zapewnij schronienie jak największej liczbie owocożernych nietoperzy.

Cel: Ukończ grę posiadając przynajmniej **40 owocożernych nietoperzy** oraz zdobądź przynajmniej **100 punktów**.

Wspólne dobro

Zbuduj trzy miasteczka i wypełnij je życiem.

Cel: Ukończ grę **z 3 Miasteczkami**, wszystkimi **13 rodzinami** oraz zdobądź przynajmniej **100 punktów**.

Inwestor

Zbuduj po jednej z każdej lokacji, przy okazji zdobywając jak najwięcej złota.

Cel: ukończ grę z **1 Farmą, 1 Osiedlem, 2 Wioskami** oraz **1 Miasteczkiem**, posiadaj przynajmniej **20 złota** oraz zdobądź przynajmniej **100 punktów**.

Metropolia

Skup się wyłącznie na urbanizacji.

Zmiana: schowaj do pudełka wszystkie karty terenów podczas przygotowania gry.

Cel: ukończ grę zdobywając przynajmniej **90 punktów**.

Migracja

Ludzie poszukują nowych możliwości gdzie indziej.

Zmiana: podczas kroku 7 każdej fazy porządkowania, usuń 2 żetony rodzin ze swojej planszy zasobów. W rezultacie twoje zapotrzebowanie na pożywienie gwałtownie wzrośnie, ale zyskasz w ten sposób darmowe punkty podczas punktacji końcowej.

Cel: ukończ grę zdobywając przynajmniej **90 punktów**.

Brak zanieczyszczeń

Zadbaj o środowisko.

Cel: ukończ grę **bez** nawet jednego żetonu **zanieczyszczenia** i zdobądź przynajmniej **100 punktów**.

Dobrobyt

Co tu dużo mówić: osiągnij bogactwo.

Cel: ukończ grę posiadając przynajmniej **30 złota** i zdobądź przynajmniej **120 punktów**.

Brak edukacji

Czasami, wiedza nie dociera tak szybko, jakbyśmy chcieli.

Zmiana: akcja szkolenia nie ma efektu.

Cel: ukończ grę posiadając wszystkie **13 rodzin** i zdobądź przynajmniej **80 punktów**.

Wymyśl swoje własne wyzwania i daj nam o nich znać w mediach społecznościowych, korzystając z hashtagu #atiwa4one!

Autor: Uwe Rosenberg
Edycja: Grzegorz Kobiela
Ilustracje: Andy Elkerton
Oprawa graficzna: Klemens Franz | atelier198
Tłumaczenie: Agata Syc
Korekta: Marta Syc, Monika Syc, Marysia Podżorska

© 2022 Lookout GmbH

Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Niemcy
www.lookout-games.de

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