

Pachamama (Matka Ziemia) prowadzi lud Keczua

w poszukiwaniach żyznych ziem. Andyjska bogini przynosi dobrobyt tym rodzinom, które w nią głęboko wierzą i oddają jej należytą cześć. W zamian Pachamama maluje dla nich pejzaż pełen plonów ich licznych upraw.

Poprowadź swój lud na niezbadane tereny w poszukiwaniu nowych ziem pod uprawy. Odkrywaj regiony, śledź ich granice i rozwijaj w nich rolnictwo zgodnie ze zwyczajami i legendami Pachamamy. Jeśli uszanujesz podstawowe zasady różnorodności i rozdzielania, Natura cię nagrodzi. Jeśli nie, doświadczysz jej gniewu. Dedukcja i dobre wycucie czasu powinny pomóc Ci w odniesieniu sukcesu...



Wprowadzenie



Twoi ludzie przybywają do doliny, w której ludzkość nie pozostawiła jeszcze swojego śladu. Odkrywaj jej obszary i spróbuj odgadnąć, jakiego rodzaju nasadzeń Pachamama życzy sobie w każdym miejscu.

Koło Pachamamy definiuje tajne ustawienie kafelków terenu, określone na dysku scenariusza włożonym do środka przed rozgrywką. Podczas gry koło wskazuje rodzaje terenów na obszarach odkrywanych przez rolników Keczua, zgodnie z ich dokładną lokalizacją, wskazaną przez współrzędne Natury (czerwone pola oznaczeń kolumn) oraz Zwierząt (białe pola oznaczeń wierszy).

Musisz **wywnioskować** jakiego rodzaju rośliny Twoi rolnicy Keczua powinni zasadzić na określonym polu, by uszanować wolę Pachamamy. Kluczowe będzie przestrzeganie:

- 🌀 określonego rozmiaru obszaru,
- 🌀 zasady różnorodności: żaden obszar nie może nigdy zawierać dwóch identycznych upraw.

Pachamama zabrania jakichkolwiek naruszeń tych dwóch fundamentalnych zasad.

Dla każdego pola na planszy istnieje tylko jeden poprawny wybór!

Uszanuj pragnienie różnorodności Pachamamy poprzez sadzenie odpowiednich roślin na eksplorowanych przez Ciebie terenach. Zyskuj jej przychylność poprzez awansowanie znaczników Różnorodności na torach terenu. Wszystko to wykonuj przy jednoczesnym zachowaniu równowagi. Podążaj krok w krok z przyrodą.

TIWANAKU

ZAWARTOŚĆ

62 kafelki terenu (jedna strona bez strzałki, druga ze strzałką [wariant jednoosobowy i kooperacyjny])



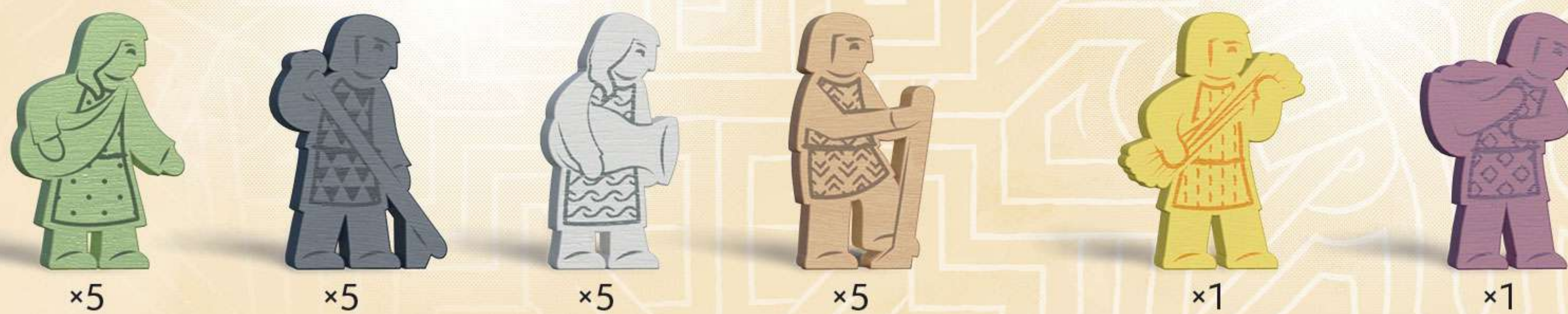
57 żetonów Upraw



20 żetonów Ofiary



20 pionków rolników Keczua



1 Koło Pachamamy + plastikowa oś



16 znaczników Różnorodności



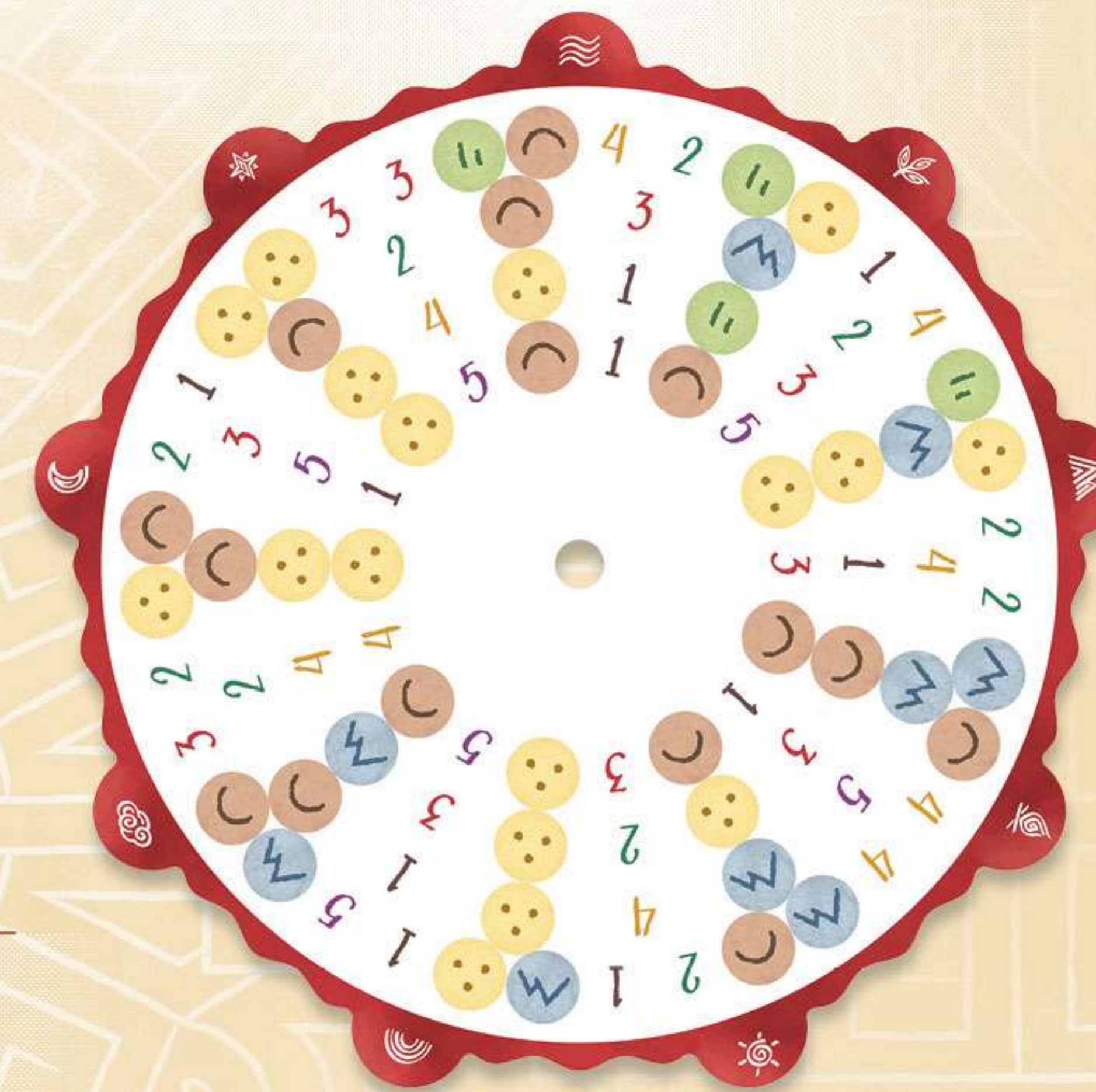
4 znaczniki punktacji



1 instrukcja

trzymasz ją w ręku

30 dysków scenariuszy



4 parawany



1 plansza główna dwustronna



1 plansza Różnorodności



PRZYGOTOWANIE

☞ Po dokonaniu wyboru krótkiego bądź długiego scenariusza (25 lub 45 pól), połóż planszę odpowiednią stroną na środku stołu oraz planszę Różnorodności obok niej.

- 1 Każdy z graczy wybiera swój kolor oraz bierze następujące elementy:
 - a pionki rolników Keczua, które umieszcza w swojej puli gracza
 w grze 2-osobowej: 5 pionków
 w grze 3-osobowej: 4 pionki
 w grze 4-osobowej: 3 pionki
 - b znacznik punktacji, który umieszcza na polu nr 10
 ścieżki punktacji
 - c 4 znaczniki Różnorodności, które umieszcza na dole każdej z kolumn torów terenu na planszy Różnorodności.
- 2 Na planszy głównej w zasobach ogólnych:
 - a umieścić po jednym znaczniku Ofiary na gracza
Przykładowo w grze dwuosobowej: po dwa znaczniki komosy, kukurydzy, papryki chili, liści koki oraz batatów (łącznie 10 znaczników)
 - b posortuj znaczniki upraw na rodzaje i ustaw je w odpowiednie stopy

UWAGA!

Od tego momentu aż do końca przygotowania rozgrywki **nikomu nie wolno zobaczyć dysku scenariusza z przodu**. Można oglądać tylko jego tył.



- 3** Zamknij obydwie okienka na Kole Pachamamy (**BARDZO WAŻNE!**)
- 4** Przygotowanie scenariusza
 - a** utwórz zestaw kafelków terenu złożony z **dokładnie** takiej liczby każdego z rodzajów kafelków terenu, jaka jest określona z tyłu dysku scenariusza. Utwórz stosy kafelków terenu tego samego rodzaju na Planszy Różnorodności jako część zasobów ogólnych.
 - b** weź początkowe kafelki terenu (z przygotowanych wcześniej stosów) i rozmieść je na planszy według wskazań z tyłu dysku scenariusza
 - c** na każdym z początkowych kafelków terenu umieść żetony upraw odpowiedniego rodzaju, zgodnie ze wskazaniami z tyłu dysku scenariusza dla danego pola.
 - d** wsuń dysk scenariusza w Koło Pachamamy (zwróć uwagę na jego orientację przód/tył!), a następnie złóż za pomocą osi środkowej.
-  Losowo wybierzcie gracza rozpoczynającego.
-  Pozostałe elementy umieść w pudełku, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Podczas gry będziecie wykonywać swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze musisz wykonać akcję **Eksploracji** albo akcję **Przewidywania**.



Eksploracja

Akcja Eksploracji zawsze zaczyna się fazą **Ruchu** i następnie może prowadzić do fazy **Odkrywania**.

RUCH

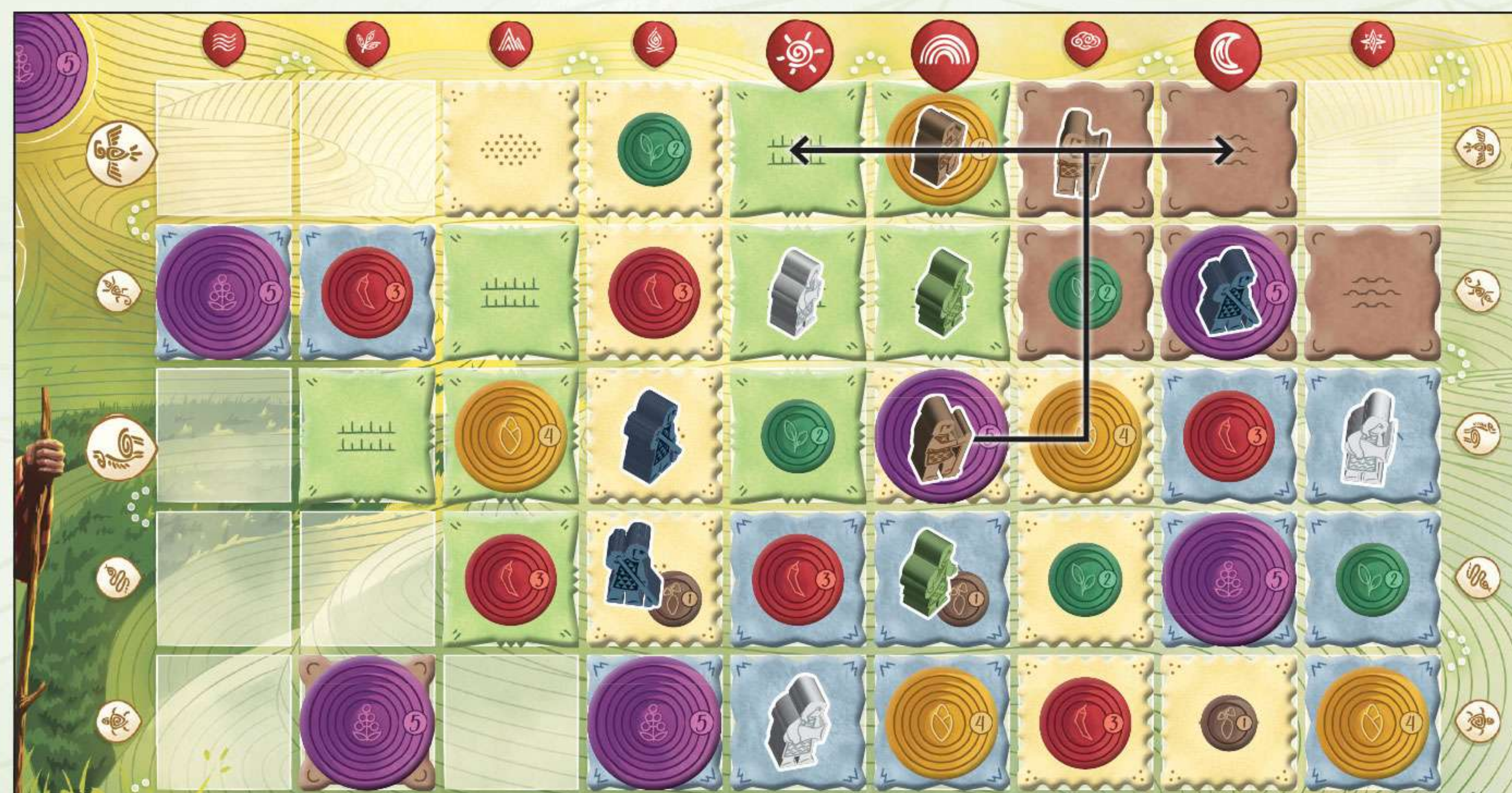
Faza ta składa się z poruszenia jednego z Twoich pionków rolników Keczua na planszy. Ruch nie jest ograniczony do określonej liczby pól.

Twój pionek rolnika Keczua może poruszać się wyłącznie prostopadłe, a jeśli napotka pole z **żetonem uprawy** **lub** **zajęte przez jeden z Twoich (i tylko Twoich) pionków rolników Keczua**, może zmienić kierunek i poruszać się dalej, i może to robić tyle razy ile chcesz.

Twój rolnik **nie może nigdy** wkroczyć na lub przejść przez pole zajęte przez rolnika innego gracza.

Jeśli Twój rolnik wejdzie na pole **niezawierające żetonu uprawy oraz niezajęte przez Twojego innego rolnika** (np. puste pole lub zawierające tylko kafelek terenu), musi na tym polu zakończyć swój ruch. Nie może to być to samo pole, z którego rozpoczął fazę ruchu.

Na koniec fazy ruchu na dowolnym z pól na planszy może znajdować się **wyłącznie jeden pionek rolnika Keczua**.



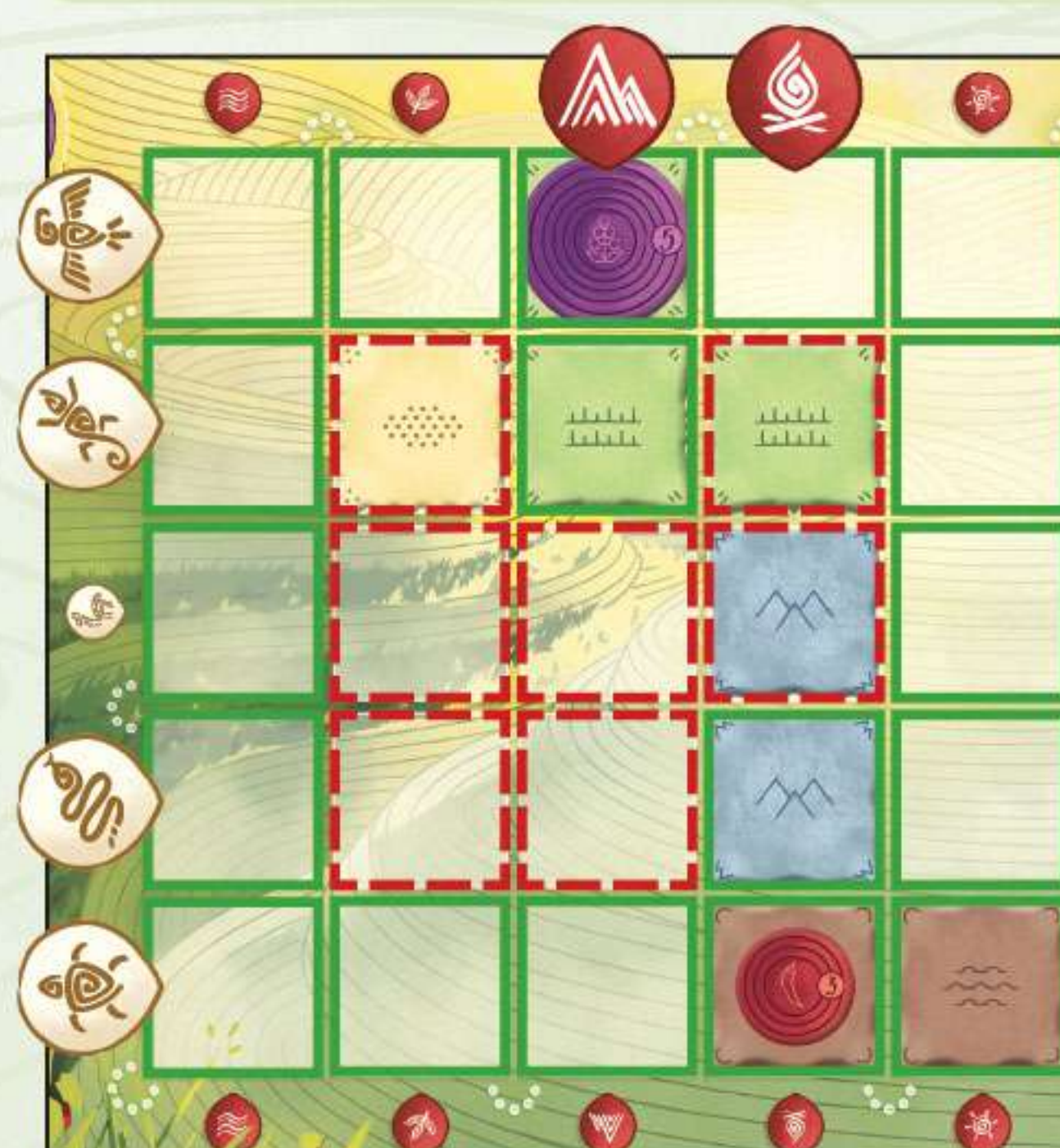
Rolnik Keczua brązowego gracza na polu znajduje się w ślepych zaułku, pozornie bez dostępu do pustego pola. Jednakże jest dostępna jedna droga: w prawo i w górę, która daje dostęp do pola lub pola (ponieważ brązowy gracz może przekraczać pola zajęte przez brązowe pionki).

Możesz zdecydować, czy poruszyć pionkiem znajdującym się już na planszy, czy wprowadzić do gry nowy pionek z własnej puli (przy założeniu, że posiadasz w swojej puli dostępne pionki).

Jeśli wprowadzasz do gry nowy pionek, możesz umieścić go na dowolnym polu na krawędzi planszy, pod warunkiem, że nie jest ono zajęte przez pionek innego gracza. Obowiązują wcześniej opisane zasady ruchu.

ZASADY RUCHU W PIGUŁCE

- Jeśli pole jest puste lub zawiera tylko kafelek terenu, pionek rolnika Keczua **musi** się zatrzymać.
- Jeśli pole zawiera żeton uprawy, pionek rolnika Keczua **może kontynuować** swój ruch.
- Jeśli pole zawiera już inny pionek Keczua tego samego koloru, rolnik **musi kontynuować** swój ruch.



W powyższym przykładzie siedem pól jest niedostępnych dla pionka wprowadzonego do gry z puli gracza. Wszystkie pola na krawędzi (małej) planszy są dostępne . Pole jest dostępne przez przekroczenie pola , którego żeton uprawy pozwala na kontynuowanie ruchu. Pole jest dostępne przez wejście na pole , które również zawiera żeton uprawy. Zauważ, że w tym przykładzie nie ma na planszy żadnych innych pionków Keczua.

PRZYPOMNIENIE

Twój pionek nie może wkraczać na pole (ani przekraczać przez) zajęte przez pionki innych graczy. Może jednak przechodzić przez pole zajęte przez pionek rolnika Keczua w Twoim kolorze, aczkolwiek nie może się na tym polu zatrzymywać.



Ten przykład korzysta z tego samego układu, który został użyty w poprzednim przykładzie, ale tym razem z pionkami Keczua w grze, co diametralnie zmienia sytuację! Jest tura niebieskiego gracza. Pole stało się niedostępne, ponieważ pionek zielonego gracza na polu blokuje ścieżkę przez pole z żetonem uprawy. Pole jest również zablokowane przez zielony pionek. Niebieski gracz może wprowadzić nowy pionek do gry przez pole , i przejść przez pole (które zawiera już pionek niebieskiego gracza), by skończyć swój ruch na polu , lub . Zauważ, że zamiast wprowadzać nowy pionek do gry, niebieski gracz może również poruszyć pionek znajdujący się już na polu .

Zamiast poruszać się jednym ze swoich pionków, możesz **odzyskać jeden ze swoich pionków z dowolnego pola na planszy i umieścić go w swojej puli gracza**.

UWAGA

Odzyskanie pionka z planszy liczy się jako akcja Eksploracji i czasami jest to jedyna dostępna opcja ruchu!

LUB

ODKRYWANIE

Jeśli pionek rolnika Keczua zatrzymuje się na pustym polu, odkrywany jest kafelek terenu przypisany do tego pola.

KOLEJNE KROKI

1. Weź Koło Pachamamy i upewnij się, że oba okienka są zamknięte.
2. Ustaw na kole współrzędne pola, na którym zatrzymał się pionek. Element Natury znajdujący się na czerwonym tle oznaczenia kolumny ustaw przy złotej strzałce, a przy zwierzęciu znajdującym się na białym tle oznaczenia wiersza ustaw biały wskaźnik.



3. BARDZO WAŻNE!

Uważaj, by nie pomylić okienka **Odkrywania** z okienkiem **Przewidywania**



Otwórz okienko Odkrywania, by zobaczyć który kafelek terenu powinien znaleźć się na polu o tych współrzędnych, ogłoś wynik pozostałym graczom i zamknij okienko.

4. Weź odpowiedni kafelek z zasobów ogólnych i połóż go pod pionkiem rolnika Keczua, którym się wcześniej poruszałeś.
 5. Przesuń o 1 w górę (jeśli to możliwe) swój znacznik Różnorodności na torze postępu danego rodzaju terenu na planszy Różnorodności. Znacznik nie może przekroczyć maksymalnego poziomu.
 6. Na koniec otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa (🏆) za każdy z Twoich znaczników Różnorodności znajdujący się na tym poziomie, łącznie z tym, który właśnie przesunąłeś (+2 🏆 w przykładzie obok).
- Jeśli nie jesteś w stanie przesunąć znacznika, gdyż dotarłeś już na szczyt danego toru, otrzymujesz 1 🏆.



PRZEWIDYWANIE

Akcja Przewidywania składa się z wywnioskowania (patrz Zrozumienie Pachamamy, strona 6), jakiego rodzaju uprawa powinna znaleźć się na jednym lub więcej wcześniej odkrytych kafelkach terenu.

UWAGA

Żeton uprawy zawsze umieszcza się na kafelku terenu. Nigdy na pustym polu!

Kiedy zdecydujesz się na przeprowadzenie akcji przewidywania, każdy z Twoich rolników Keczua znajdujący się na pustym kafelku terenu może w dowolnej, wybranej przez Ciebie kolejności przewidzieć preferowany tam przez Pachamamę rodzaj uprawy. Musisz wykonać **przynajmniej jedno przewidywanie**.

KOLEJNE KROKI

1. Inny gracz bierze od Ciebie Koło Pachamamy.
2. Wybierz i wskaż jeden z Twoich pionków Keczua. Następnie **ogłoś rodzaj uprawy, który - jak przewidujesz - zdaniem Pachamamy powinien rosnąć na tym polu**.
3. Gracz z Kołem Pachamamy wprowadza współrzędne wskazanego przez Ciebie pola, otwiera okienko Przewidywania i ogłasza wynik (rodzaj uprawy)
4. Niezależnie od tego, czy Twoje przewidywanie było poprawne, czy nie, weź właściwy żeton uprawy z zasobów ogólnych i umieść na polu pod swoim pionkiem.
5. **Jeśli Twoje przewidywanie było poprawne:**
 - 🌀 **Zdobywasz** punkty zwycięstwa 🏆 w liczbie równej poziomowi umieszczonego żetonu Uprawy (patrz tabela po prawej)
 - 🌀 Otrzymujesz żeton Ofiary odpowiadający rodzajowi umieszczonej uprawy, chyba że posiadasz już w swoich zasobach taki żeton. **Każdy gracz może posiadać w danym momencie tylko po jednym żetonie Ofiary każdego rodzaju.**
 - 🌀 Jeśli chcesz i jest to możliwe, możesz przeprowadzić nowe przewidywanie dla pionka Keczua znajdującego się na innym polu.

WARTOŚCI UPRAW

🌱 Bataty	poziom 1
🌿 Liście koki	poziom 2
🌶️ Papryka chili	poziom 3
🌾 Kukurydza	poziom 4
🌾 Komosa ryżowa	poziom 5

UWAGA

W jednej Akcji Przewidywania wszystkie Twoje pionki rolników Keczua znajdujące się na kafelkach terenu bez żetonów uprawy mogą potencjalnie przewidywać.

Jeśli Twoje przewidywanie było **niepoprawne**: **tracisz** punkty zwycięstwa 🏆 w liczbie równej poziomowi umieszczonego żetonu Uprawy. Liczba Twoich 🏆 nie może spaść poniżej zera. za błędną odpowiedź nie otrzymujesz żetonu Ofiary.

WAŻNE

Niepoprawne przewidywanie **natychmiast** kończy Twoją turę!

Składanie ofiary

Po zakończeniu akcji Eksploracji albo zakończonej sukcesem akcji Przewidywania, możesz złożyć ofiarę Pachamamie, by zdobyć 🏆.

Wybierz żetony ofiary, które posiadasz i złóż je w ofierze Pachamamie zwracając je do zasobów ogólnych.

Liczba 🏆, które zdobywasz, zależy tylko od **liczby** żetonów Ofiary składanych w ofierze (niezależnie od ich rodzaju):

🏆 1 żeton Ofiary	= 0 🏆
🏆 2 żetony Ofiary	= 1 🏆
🏆 3 żetony Ofiary	= 3 🏆
🏆 4 żetony Ofiary	= 6 🏆
🏆 5 żetonów Ofiary	= 10 🏆

PAMIĘTAJ

Nigdy nie możesz posiadać więcej niż 1 żetonu Ofiary tego samego rodzaju. Dlatego żetony Ofiary składane w ofierze **zawsze** będą różne!



Dla dobra ludzkości Pachamama narzuca jej swoją wolę.

By poprawnie przewidzieć jej oczekiwania, ważne jest, aby zrozumieć zasady, które pozwolą Ci zaspokoić jej potrzeby:

Zasadę Różnorodności i Zasadę Rozdzielenia.

ZASADA RÓŻNORODNOŚCI

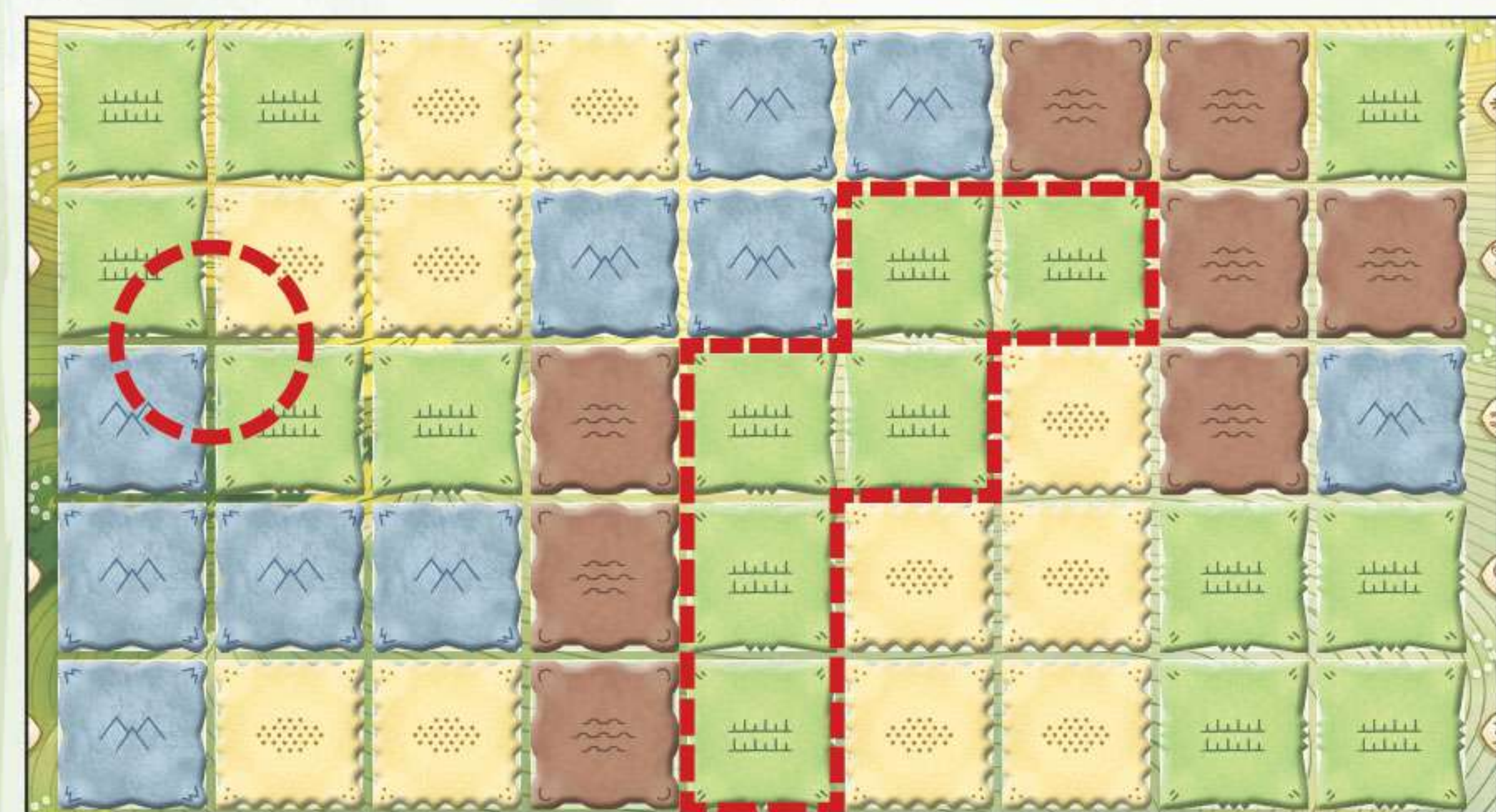
Kafelki terenu są zgrupowane w obszary. Obszar to grupa **od 1 do 5 kafelków terenu tego samego typu, sąsiadujących ze sobą prostopadłe** (przynajmniej jedną ścianką).

Obszary tego samego rozmiaru (o tej samej liczbie pól) mogą mieć różne kształty.



Obszary składające się z 4 pól mogą mieć dowolny z tych kształtów:

Dodatkowo, dwa obszary tego samego typu terenu nie mogą sąsiadować ze sobą (**nawet rogami**).



*Powyżej przedstawiono dwa układy, których **nigdy** nie napotkasz w grze. Czerwony okrąg wskazuje dwa regiony trawiaste stykające się rogami. To jest niemożliwe! Czerwona obwódka otacza dwa regiony trawiaste stykające się bokiem, co w rezultacie tworzy obszar złożony z 6 pól. To również jest niemożliwe, gdyż obszary składają się zawsze z 1-5 pól, nigdy z 6.*

Każdy obszar musi zawierać ciąg żetonów różnych upraw pasujących do wielkości obszaru. Region złożony z 1 pola zawiera 1 żeton uprawy pierwszego poziomu (bataty). Region złożony z 2 pól zawiera 2 żetony upraw poziomu 1 i 2. Region złożony z 3 pól zawiera 3 żetony uprawy: poziomu 1, 2 i 3, itd. Stąd wynika, iż żeton uprawy poziomu 5 (komosa ryżowa) pojawi się wyłącznie w obszarach złożonych z 5 pól.

Obszary tego samego rozmiaru mogą mieć różne kształty, ale zawsze będą zawierały te same żetony upraw. Aczkolwiek mogą być one ułożone na różne sposoby.



ZASADA ROZDZIELENIA

Pola zawierające dwie identyczne uprawy (czyli uprawy tego samego poziomu) nigdy nie mogą się ze sobą stykać ani bokiem, ani narożnikami. Nie ma znaczenia, jakiego rodzaju tereny na nich występują.



*Tych układów **nigdy** nie napotkasz w grze! Dwa czerwone kwadraty pośrodku wskazują dwa żetony upraw komosy ryżowej (poziom 5), które sąsiadują narożnikami. To niemożliwe! Czerwony prostokąt w dolnym prawym rogu wskazuje dwa żetony papryki chili (poziom 3), które stykają się bokiem. To również niemożliwe!*

Obszar złożony z 4 pól może mieć taki kształt. Nie ma znaczenia który kafelek terenu zawiera, ale zawsze będzie zawierać żetony upraw poziomu 1 - bataty, poziomu 2 - liście koki, poziomu 3 - papryka chili oraz poziomu 4 - kukurydza (nigdy zaś uprawy poziomu 5 - komosa ryżowa!), ale niekoniecznie będą one miały ten sam układ, ponieważ muszą przestrzegać obu zasad Pachamamy...

Procedura końca gry rozpoczyna się w momencie, gdy położysz na planszy **ostatni kafelek terenu** (nie ostatni żeton uprawy!). Skończ swoją turę jak zwykle.

Następnie, poczynając od Ciebie i zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, każdy z graczy **może** wykonać przewidywanie dla jednego z dostępnych pionków Keczua w swoim kolorze. Dzieje się to do momentu, gdy wszyscy dokonali wszystkich przewidywań, które mogli bądź chcieli wykonać.

Przewidywania na koniec gry dają  i żetony Ofiary na takich samych zasadach, jak trakcie rozgrywki.

Jeśli nie możesz lub nie chcesz wykonywać kolejnego przewidywania, musisz spasować. Gdy spasujesz, kończysz końcową akcję przewidywania. Jeśli nadal posiadasz pionki rolników na kafelkach terenu nieposiadających żetonów uprawy, uprawy te nie zostaną odkryte.

WAŻNE

*Jeśli popełnisz błąd w przewidywaniu, **tracisz**  w liczbie równej poziomowi żetonu uprawy umieszczonej na tym polu i **musisz** spasować (dokładnie tak samo, jak w trakcie rozgrywki).*

Gdy wszyscy gracze spasują (czy tego chcieli, czy nie) następuje przejście do końcowego składania ofiar i **każdy** może złożyć ofiarę.

Gracz z najwyższą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który przesunął się łącznie najdalej na wszystkich torach terenów na planszy Różnorodności. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

PRZYKŁAD JEDNEJ PEŁNEJ RUNDY GRY

TURA BRĄZOWEGO GRACZA.

Gracz wybiera akcję Przewidywania i zaczyna od pionka Keczua na polu , przewidując, że zawiera ono komosę ryżową (uprawa poziomu 5).

Po weryfikacji okazuje się, że brązowy gracz się pomylił. Pachamama chce mieć na tym polu kukurydzę (poziom 4). Brązowy gracz traci więc 4 . Niemniej jednak żeton kukurydzy zostaje umieszczony pod pionkiem Keczua i brązowy gracz natychmiast kończy turę.

Nie było to najlepsze zagranie brązowego gracza! Byłoby znacznie lepiej, gdyby zaczął przewidywanie od pionka na polu , dla którego odpowiedź była oczywista, bez ryzyka pomyłki. Dlaczego? Ponieważ jest pewne, że pole  Pachamama chciałaby obsadzić batatami (poziom 1), gdyż jest to obszar złożony tylko z 1 pola. Oznacza to, że żadna inna uprawa batatów nie może z polem  sąsiadować, a pole  jest już obsadzone, więc pozostaje tylko jedno pole  w tym obszarze ziemi, gdzie można zasadzić bataty. Brązowy gracz otrzymał nauczkę, by w pierwszej kolejności ogłaszać to, co jest pewne!

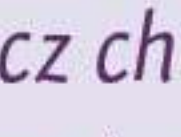
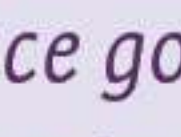
TURA BIAŁEGO GRACZA.

Biały gracz zdecydował się na akcję Eksploracji poprzez wprowadzenie z własnej puli do gry na pole  swojego trzeciego pionka Keczua. Ponieważ to pole jest puste, pionek Keczua musi się na nim zatrzymać.

Gracz odkrywa kafelek terenu dla tego pola: skały.

Następnie przesuwa w górę znacznik Różnorodności na szarym torze, co daje 2 , ponieważ obecnie ma już dwa znaczniki na tym poziomie.



TURA ZIELONEGO GRACZA. Gracz chce poczekać aż będzie miał trzy pionki Keczua na właściwych miejscach, by wykonać akcję Przewidywania. Jego pionki na polach  i  są już umieszczone zgodnie z tym zamierzeniem. Pionek stojący na polu  stoi jeszcze w niewłaściwym miejscu, więc gracz chce go przesunąć, ale nie może dotrzeć na żadne pole bez żetonu uprawy, gdyż region, w którym się znajduje, jest całkowicie otoczony przez pionki przeciwników. Zatem zielony gracz postanawia odzyskać ten pionek z planszy  i , tak, by mógł umieścić go w lepszym miejscu później.

Na koniec, zielony gracz postanawia złożyć ofiarę Pachamamie. Oddaje cztery znaczniki Ofiary (wszystkie muszą być różne!), by otrzymać 6 .

TURA NIEBIESKIEGO GRACZA.

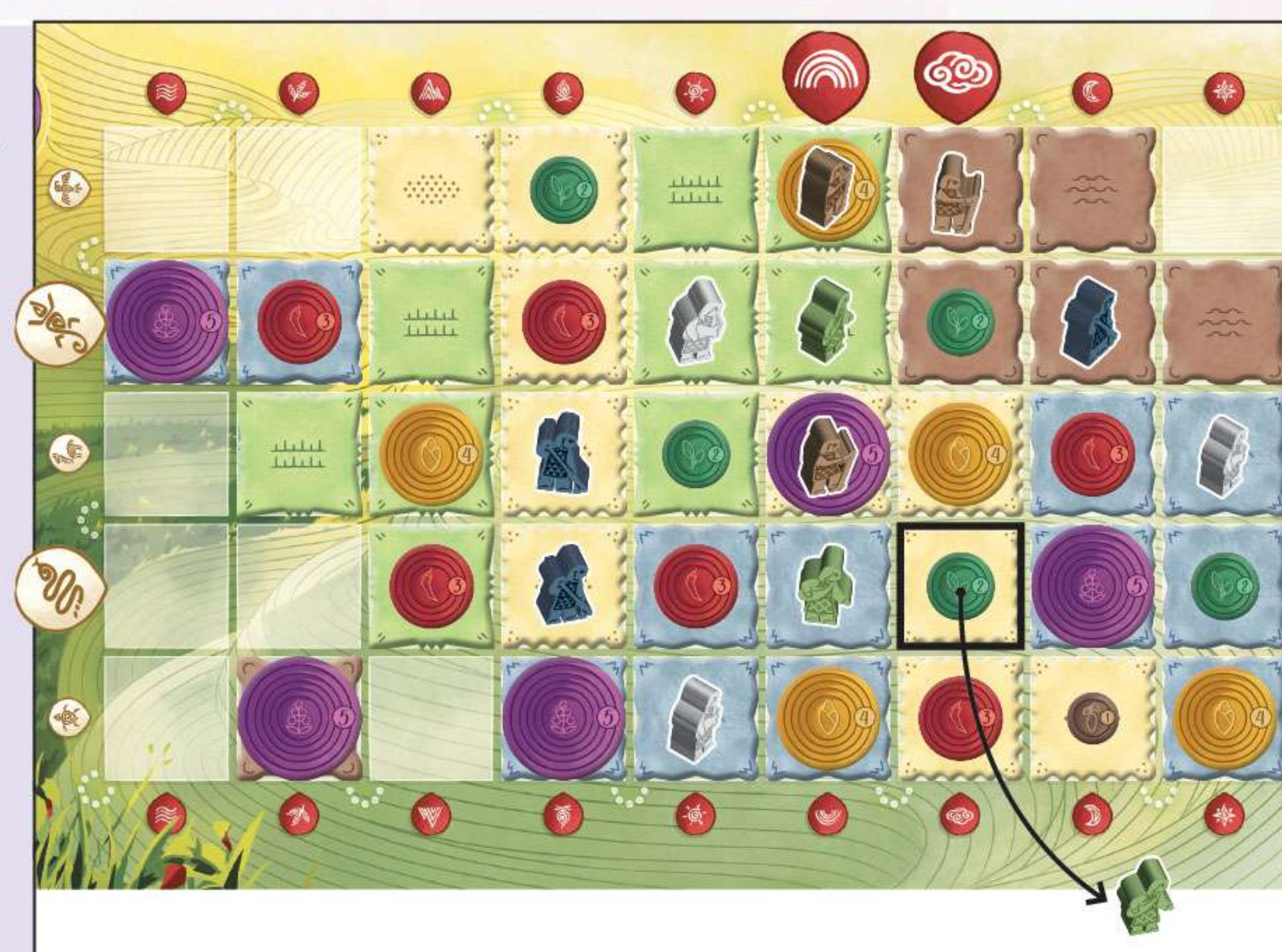
Na początku tury gracz posiada 4 żetony Ofiary: poziomu 1, 2, 3 i 4.

Wybiera akcję Przewidywania poczwórnie od pionka na polu  i , zgadując uprawę poziomu 5. Udało się! Żeton komosy ryżowej jest umieszczany pod pionkiem rolnika, a niebieski gracz otrzymuje 5  oraz fioletowy żeton Ofiary (jest to dozwolone, gdyż nie posiadał wtedy w swoich zasobach takiego żetonu).

Niebieski gracz kontynuuje przewidywanie pionkiem na polu  i , i zgaduje, że są to bataty. Znowu dobrze! Żeton uprawy poziomu 1 wędruje pod jego pionek, gracz otrzymuje 1 , ale nie otrzymuje żetonu Ofiary z batatów, bo posiada już taki żeton w swoich zasobach.

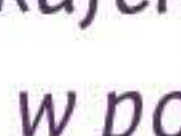
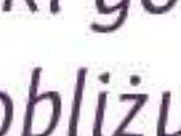
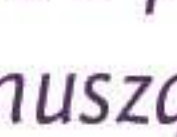
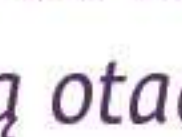
Niebieski gracz mógłby kontynuować przewidywanie (bo ma całkowitą pewność co do pola!*), ale chce poczekać do momentu, kiedy będzie mógł zdobyć żeton Ofiary.

Oczywiście, na koniec tury niebieski gracz decyduje się na złożenie ofiary Pachamamie z pięciu (różnych!) żetonów Ofiary, uzyskując 10 .

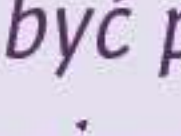
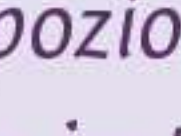


UWAGA

Liczba kafelków terenu pozostałych w zasobach ogólnych może dać graczom pewne odpowiedzi.

Zostały 3 kafelki gór, które muszą być umieszczone w pobliżu pola  i , ponieważ żeton Uprawy 5 poziomu na kafelku gór wymaga, by obszar ten składał się z 5 pól. Idąc dalej tym tropem, 4 kafelki ziemi muszą otaczać pole  i . Pozostaje tylko kafelek trawy, który musi znaleźć się w polu  i .

Jak widać, nawet w przypadku, gdy gra nie zmierza jeszcze ku końcowi, może być na planszy wiele informacji, na podstawie których możesz wnioskować, i to bez brania pod uwagę żetonów upraw!

* W obszarze piaszkowym z dwoma niebieskimi pionkami Keczua brakuje dwóch żetonów Upraw. Kukurydzy (poziom 4) i komosy ryżowej (poziom 5). Łatwo jest wywnioskować, który znajduje się na którym polu. Kukurydza na polu  sąsiaduje z niebieskim pionkiem na polu , więc uprawa pod tym pionkiem nie może być poziomu 4! Zatem jedynym możliwym rozwiązaniem jest kukurydza na polu , a komosa ryżowa na polu .



WARIANT JEDNOOSOBOWY

Lud koczowniczy Otoma (fikcyjny) również krąży po tych nieznanach krainach w poszukiwaniu ziem pod uprawę. Ich największym atutem jest niezwykła mobilność. Będziesz potrzebować wytrwałości, aby zdobyć przewagę nad tymi urodzonymi odkrywcami.

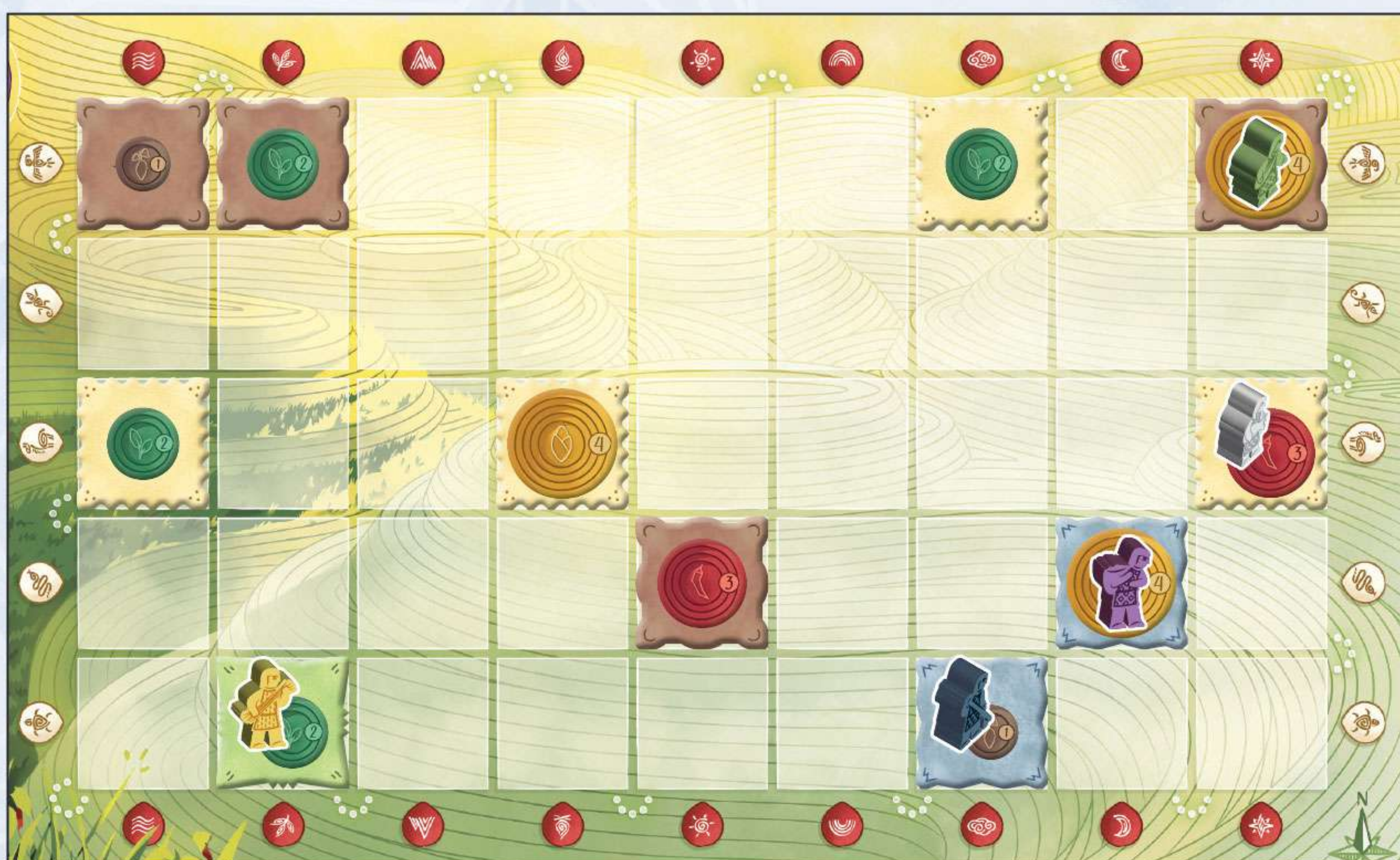
Przygotowanie

WAŻNE

Krótkie scenariusze (25 pól) **nie są kompatybilne** z wariantem jednoosobowym!

Przygotuj wszystko tak, jak w grze dla dwóch graczy z następującymi zmianami:

- lud Otoma: weź po jednym pionku rolnika Keczua z każdego koloru (oprócz koloru wybranego przez Ciebie) oraz fioletowy i żółty pionek Otoma. Dla uproszczenia będą one odtąd nazywane **pionkami Otoma**.
- dla ludu Otoma użyj zestawu znaczników różnorodności oraz znacznika punktacji w jednym kolorze
- lud Otoma nigdy nie składa ofiar Pachamamie, więc weź jeden zestaw żetonów ofiary (dla Ciebie) i umieść w zasobach ogólnych.
- rozdziel kafelki terenu wg typu i liczby określonej na dysku scenariusza i ułóż w 4 osobne stosy **stroną ze strzałkami do dołu**.
- Rozmieść na planszy pięć pionków Otoma zgodnie z przygotowaniem określonym z tyłu dysku scenariusza. Następnie lud Otoma:
 - Zdobywa liczbę równą sumie poziomów żetonów uprawy, na których stoją pionki Otoma
 - Przesuwa się o 1 w górę na odpowiednim torze postępu na planszy Różnorodności **oraz zdobywa** za przesunięte znaczniki, zgodnie z rodzajem kafelków terenu, na których stoją pionki Otoma. Rozpatrz kolejność dla pionków Otoma stojących od lewej do prawej strony oraz z góry na dół planszy.



Po przygotowaniu gry lud Otoma przesuwają znaczniki na planszy różnorodności w następującej kolejności: +1 na torze trawy (żółty pionek), +2 na torze skał (niebieski pionek, następnie fioletowy pionek), +1 na torze ziemi (zielony pionek) oraz +1 na torze piasku (czarny pionek)

Rozgrywka

Rozgrywka jest identyczna, jak dla wariantu wieloosobowego, za wyjątkiem sytuacji opisanych poniżej.

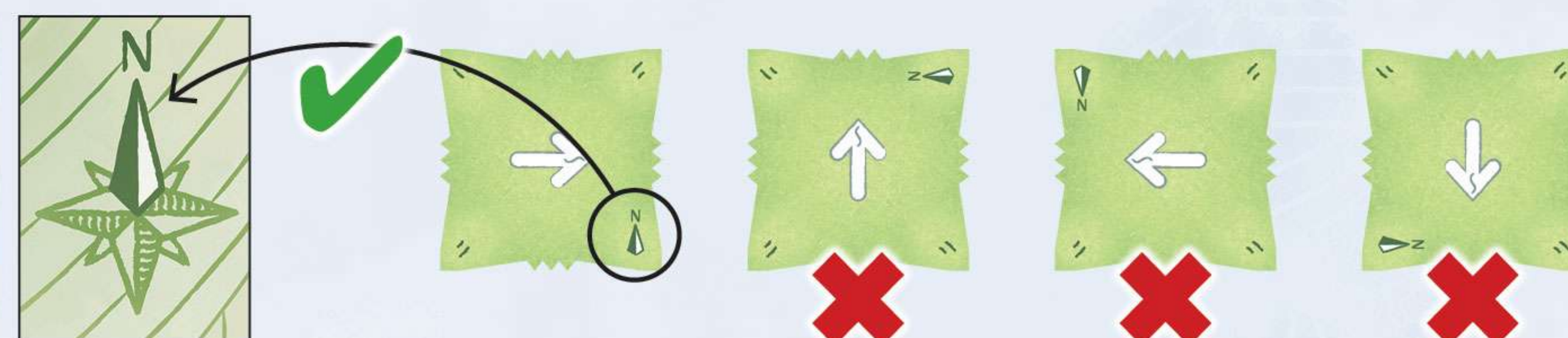
Rozgrywasz kolejno turę za turą (akcja Eksploracji albo akcja Przewidywania), jednakże **po Twojej akcji Eksploracji (nigdy po akcji Przewidywania)** Twoja tura może zostać przerwana przez lud Otoma. Możesz więc Przewidywać, a następnie natychmiast Eksplorować bez ryzyka przerwy.

RUCH: PODSTAWOWE ZASADY

Nie możesz odzyskiwać i przenosić do swoich zasobów pionków Keczua z planszy. Po umieszczeniu pionka Keczua na planszy, musi on na niej pozostać do końca gry.

Strzałki na kafelkach terenu nie wpływają na ruch pionków Keczua.

Kiedy odkrywasz kafelek terenu (patrz Odkrywanie, strona 5), odwróć go tak, by strona ze strzałką była widoczna i umieść go na planszy w taki sposób, by mała strzałka wskazująca północ (N) na kafełku była zgodna z kierunkiem północy na róży wiatrów widocznej na planszy w prawym dolnym rogu.



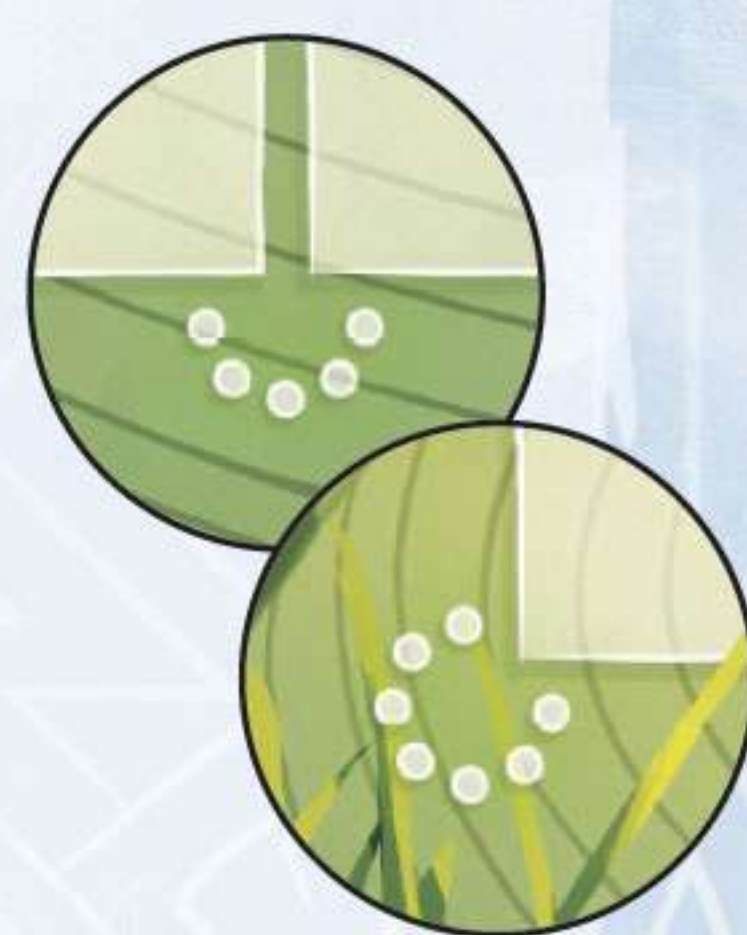
Strzałki na kafelkach terenu występują w sześciu różnych kolorach (patrz następna strona), odpowiadających kolorom pionków Keczua i Otoma. Kiedy Twój pionek Keczua kończy swój ruch na kafełku terenu (niezależnie od tego, czy kafelek już był na tym polu, czy został dopiero umieszczony pod tym pionkiem) **bez żetonu uprawy**, kolor strzałki wskazuje kolor pionka Otoma, który musi być natychmiast przestawiony:

- Jeśli kolor strzałki jest zgodny z kolorem Twojego pionka Keczua**, wybierz którą z następujących sytuacji wystąpi:
 - tryb łatwy: nic się nie dzieje, kontynuuj grę (kolejna akcja).
 - tryb trudny: Twoja tura się kończy i przesuwasz wybrany przez siebie pionek Otoma w kierunku wskazanym przez strzałkę na kafełku terenu (patrz: Ruch: zasady dla ludu Otoma na stronie 9).
- W innym przypadku przesun pionek Otoma w kolorze wskazanym przez kolor strzałki (patrz: Ruch: zasady dla ludu Otoma na stronie 9).

RUCH: ZASADY DLA LUDU OTOMA

Pionki Otoma poruszają się po kafelkach terenu na planszy **niezależnie od tego co się na nich znajduje** (nic, pionek Keczua, pionek Otoma, żeton uprawy) zawsze w linii prostej, bez zmiany kierunku za wyjątkiem sytuacji, gdy są zmuszone skorzystać ze szlaku.

Szlaki narysowane są na wszystkich czterech krawędziach planszy. Tylko lud Otoma może z nich korzystać. Kiedy pionek Otoma musi opuścić obszar gry, podąża szlakiem na pole znajdujące się na jego końcu i nie zatrzymuje się tam, tylko kontynuuje ruch (w dwóch narożnikach planszy szlaki pozwalają pionkom Otoma opuścić kolumnę i wkroczyć w wiersz i na odwrót). Jest całkiem możliwe, że pionek Otoma skorzysta z kilku szlaków w jednym ruchu.



Pionek Otoma zatrzymuje się, gdy znajdzie się **na pustym polu** planszy. Następnie wykonaj te dwa kroki:

1. Używając Koła Pachamamy, pionek ludu Otoma odkrywa (zawsze poprawnie) kafelek terenu i żeton uprawy dla danego pola, a ich znacznik różnorodności przesuwa się na odpowiednim torze i przynosi .

Uwaga: Kiedy pionek Otoma odkrywa kafelek terenu zignoruj strzałkę.



2. Lud Otoma zdobywa  w liczbie równej poziomowi umieszczonego żetonu uprawy, ale nigdy nie otrzymuje żetonów Ofiary.

Tura ludu Otoma się kończy i rozpoczyna się Twoja kolejna tura.

PRZEWIDYWANIE

Kiedy przewidujesz, musisz zrobić to kolejno dla **wszystkich** Twoich pionków stojących na kafelkach terenu bez żetonu uprawy. Jeśli się pomylisz, tracisz punkty zwycięstwa  w liczbie równej poziomowi umieszczonego żetonu uprawy (jak zwykle), **ale musisz kontynuować przewidywanie** ryzykując kolejnymi pomyłkami! Gdy skończysz, możesz złożyć ofiarę. **Nawet jeśli popełniłeś/aś błędy.**

Koniec gry

Po umieszczeniu ostatniego kafelka terenu na planszy, **nie ma końcowego składania ofiar.**

Wygrywasz, gdy masz więcej  niż lud Otoma.

W przypadku remisu lud Otoma wygrywa.



WARIANT KOOPERACYJNY

W obliczu niezwyklej możliwości odkrywczych ludu Otoma, wszyscy musicie połączyć siły, jeśli macie mieć jakąkolwiek nadzieję na wystarczający rozwój Waszych pól uprawnych. Lud Otoma czerpie korzyści z każdego małego ruchu, który wykonujecie podczas Waszych wspólnych wysiłków zdobycia przewagi. Za każdym razem, gdy któryś z Was porusza pionkiem Keczua, może odciąć Was od dostępu do nowych ziem, do których lud Otoma wyruszył pierwszy.

Przygotowanie

WAŻNE

Krótkie scenariusze (25 pól) **nie są kompatybilne** z wariantem kooperacyjnym!

Przygotuj wszystko tak, jak dla gry podstawowej (wariant rywalizacyjny, patrz strona 3) z następującymi zmianami:

☞ by śledzić Wasze postępy na torach **Różnorodności** i **punktów zwycięstwa**, wszyscy dzielcie jeden kolor znaczników.

☞ umieść w zasobach ogólnych dwa zestawy **żetonów Ofiary**.



☞ Zapoznaj się z poniższą tabelą, by dowiedzieć się, ile **pionków Keczua** każdy gracz (lub para graczy) otrzyma. Każdy gracz/para graczy otrzymuje pionki jednego koloru, różnego od koloru pionków pozostałych graczy/par.

	Tryb łatwy	tryb normalny	tryb ekspercki
gra 2-osobowa	4 na gracza		3 na gracza
gra 3-osobowa	3 na gracza		2 na gracza
gra 4-osobowa	4 na parę		3 na parę

Dla gry 4 osobowej, utwórz 2 pary graczy (zespoły). Gracze w parze używają pionków tego samego koloru. Mimo to, wszyscy gracze wygrywają lub przegrywają razem jako grupa. Podczas gry kolory pionków muszą występować naprzemiennie (usiąśćcie odpowiednio wokół stołu - członkowie jednego zespołu nie mogą siedzieć obok siebie).

☞ każdy gracz otrzymuje parawan.

UWAGA

Parawany służą temu, by zachęcić Was do komunikowania się ze sobą.

☞ Rozdaj każdemu graczowi kafelki terenu umieszczone wcześniej na planszy różnorodności tak równomiernie, jak to możliwe (jeśli jeden gracz otrzyma mniej kafelków danego typu, powinien w ramach rekompensaty otrzymać więcej innych). Każdy powinien otrzymać mniej więcej taką samą liczbę kafelków.

Każdy gracz dzieli kafelki na rodzaje i tasuje stosy przed ułożeniem ich za swoim parawanem (widoczna strona ze strzałką). Upewnijcie się, że górny kafelek jest zawsze zorientowany w dobrym kierunku (patrz strona 8).

Kierunek strzałki powinien być widoczny tylko na kafekach znajdujących się na górze stosów. Nie możecie patrzeć na kafelki znajdujące się pod spodem.

LUD OTOMA

Przygotuj wszystko tak, jak dla gry dwuosobowej z następującymi zmianami:

☞ Lud Otoma otrzymuje pewną liczbę pionków w nieużywanym kolorze, zależną od pożądanego stopnia trudności rozgrywki (liczba graczy nie ma znaczenia w tym przypadku). Zapoznaj się z tabelą poniżej, by zobaczyć ile pionków Otoma musi być umieszczonych w grze:

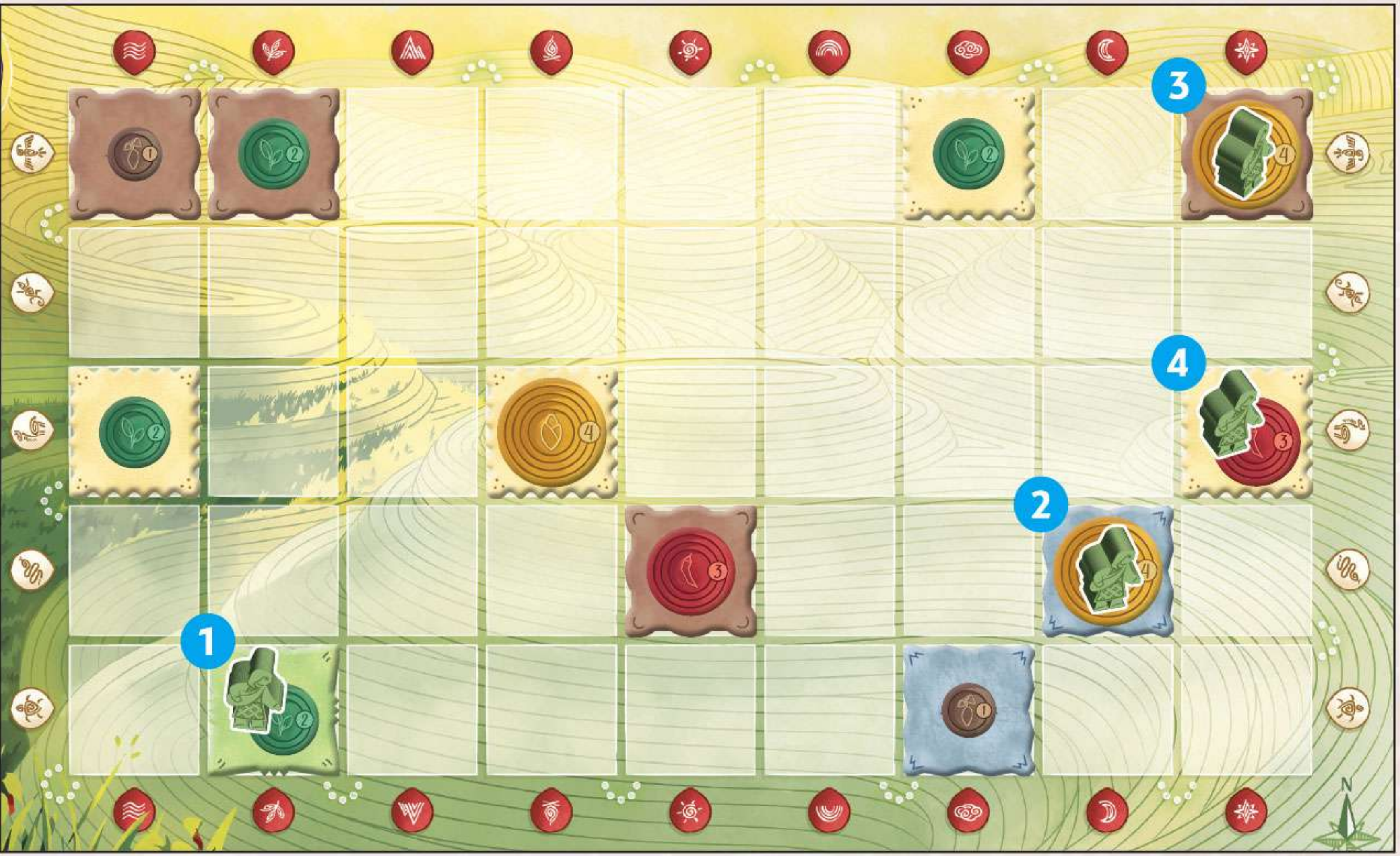
tryb łatwy	tryb normalny	tryb ekspercki
4 pionki Otoma		5 pionków Otoma

☞ Użyj pasujących znaczników Różnorodności oraz punktacji dla ludu Otoma.

☞ Umieść pionki Otoma na planszy, zgodnie z ustawieniem na spodzie dysku scenariusza. Następnie lud Otoma:

☞ Zdobywa w liczbie równej sumie poziomów żetonów upraw, na których zostały umieszczone pionki Otoma.

☞ Przesuwa się o 1 w górę na odpowiednim torze postępu na planszy Różnorodności oraz zdobywa za przesunięte znaczniki, zgodnie z rodzajem kafelków terenu, na których stoją pionki Otoma. Rozpatrz kolejność dla pionków Otoma stojących od lewej do prawej strony oraz z góry na dół planszy.



Po przygotowaniu gry lud Otoma przesuwają znaczniki na planszy Różnorodności w następującej kolejności: +1 na torze trawy **1**, +1 na torze skał **2**, +1 na torze ziemi **3**, oraz +1 na torze piasku **4**.



Rozgrywka

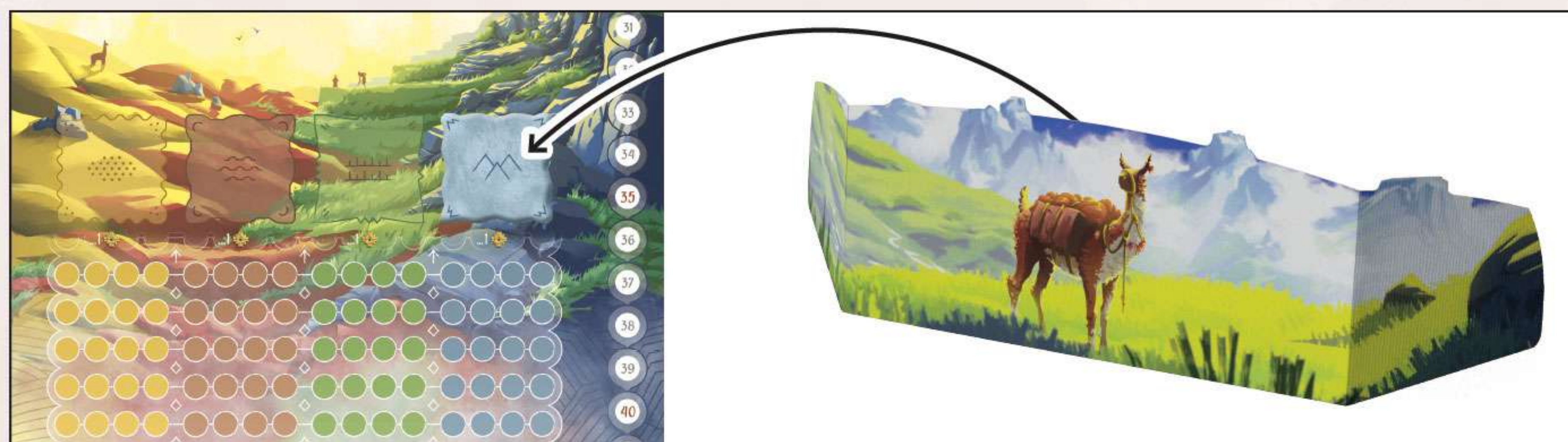


Runda gry kooperacyjnej jest identyczna jak w przypadku gry rywalizacyjnej, za wyjątkiem sytuacji opisanych poniżej:

Rozgrywacie kolejno turę za turą (akcja Eksploracji albo akcja Przewidywania), jednakże po Waszej akcji Eksploracji (nigdy po akcji Przewidywania) Wasza tura może zostać przerwana przez lud Otoma. Możecie więc przewidywać, a następnie, w kolejnej turze, nowy aktywny gracz może natychmiast eksplorować bez ryzyka przerwy.

RUNDA GRY

Na początku swojej tury aktywny gracz musi "wydać" kafelek terenu ze szczytu jednego z 4 stosów w swoich zasobach (za parawanem) i umieścić na szczycie odpowiedniego toru na planszy Różnorodności.



UWAGA

Nie można wymieniać kafelków terenu z kafelkami innych graczy, ani z kafelkami znajdującymi się na planszy Różnorodności.

Następnie **musi** wykonać akcję: **Eksploracji** bądź **Przewidywania**. Orientacja strzałki na kafelku ma znaczenie wyłącznie wtedy, gdy eksplorujesz (patrz *eksploracja* poniżej).

EKSPLORACJA

RUCH

Wszystkie standardowe reguły ruchu (patrz strona 4) mają nadal zastosowanie, za wyjątkiem sytuacji opisanych poniżej:

- Wybierz jednego z Twoich pionków Keczua i rozpocznij ruch poprzez przesunięcie go o **1 pole w kierunku wskazanym przez strzałkę na umieszczonym przez Ciebie kafelku terenu** na planszy różnorodności. Po tym pierwszym kroku, pionek może kontynuować ruch jak zwykle.
- Podczas swojego ruchu pionek Keczua nie może przejść dwa razy po tym samym polu, ani zatrzymać się na polu zawierającym żeton uprawy.
- Nie wolno odyskiwać pionków z planszy. Raz postawiony na planszy pionek zostaje na niej do końca gry.

ODKRYWANIE

Faza odkrywania przebiega tak samo, jak w wariantie rywalizacyjnym (patrz strona 5), z następującymi **wyjątkami**: Jeśli na planszy Różnorodności nie ma żadnego kafelka terenu, który musisz zagrać, gracze ustalają, który z nich dostarczy brakujący kafelek ze szczytu swojego stosu. Połóżcie kafelek bezpośrednio na planszy pod pionkiem Keczua, który właśnie dokonał odkrycia.

Przesuńcie znacznik na odpowiednim torze na planszy Różnorodności i otrzymajcie  za dotychczasowe zróżnicowanie terenu (patrz strona 5).

REAKCJA LUDU OTOMA

Kiedy skończycie eksplorować, sprawdźcie, czy w kolumnie i w rzędzie, w którym skończył ruch Wasz pionek Keczua, znajdują się jakieś pionki Otoma. Jeśli tak, to każdy z tych pionków musi się poruszyć. Jeśli nie, pionki Otoma zostają na swoich miejscach.

Kolejność ruchu pionków Otoma zależna jest od ich odległości od pionka Keczua, który skończył swój ruch. Najbliższy rusza się pierwszy, a najdalszy ostatni. Jeśli kilka koczowników Otoma znajduje się w tej samej odległości, gracze wspólnie ustalają, który z nich rusza się pierwszy. Pionki Otoma zawsze **oddalają się** od pionka Keczua.

Pionki Otoma poruszają się tak, jak w grze jednoosobowej (patrz strona 9).

Kiedy pionek Otoma odkrywa kafelek terenu i żeton Uprawy, zdobywa żeton Ofiary zgodnie z podstawowymi regułami gry. Gdy na planszy Różnorodności brakuje kafelka terenu, który musi być zagrany przez pionek Otoma, gracze decydują, który z nich dostarczy właściwy kafelek z wierzchu swojego stosu. Połóżcie kafelek na planszy pod pionkiem Otoma, który dokonał odkrycia.

Gdy wszystkie pionki Otoma z docelowego rzędu i kolumny przesuną się, następny gracz staje się graczem aktywnym i rozpoczyna swoją turę

PRZEWIDYWANIE

Wykonaj przewidywanie tak, jak w grze podstawowej, z tą różnicą, że wszyscy gracze dzielą wspólnie żetony Ofiary. Niezależnie od liczby graczy, możecie mieć w danym momencie tylko jeden żeton ofiary danego typu.

SKŁADANIE OFIARY

Na koniec tury możecie złożyć ofiarę i otrzymać odpowiednią liczbę .

Za każdym razem, gdy składacie ofiarę, lud Otoma również składa ofiarę zużywając wszystkie posiadane żetony Ofiary, jeśli posiada przynajmniej 1.



Koniec gry



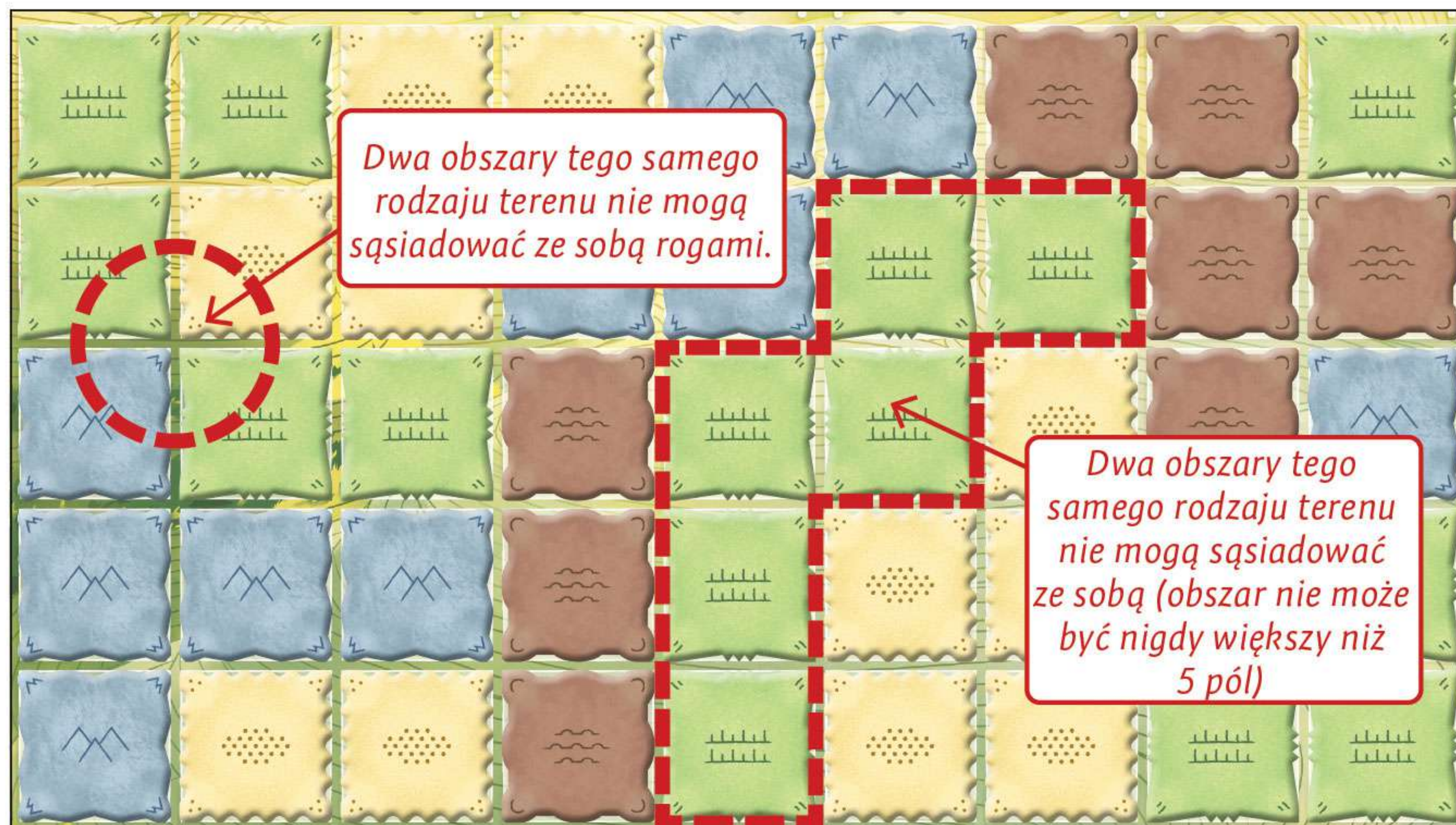
Gra dobiega końca, gdy na koniec Waszej tury nikt nie posiada już żadnego kafelka terenu za swoim parawanem. Gracze i lud Otoma mogą wykonać końcowe składanie ofiar. Lud Otoma otrzymuje ponadto **1**  za każde puste pole na planszy (bez kafelka terenu). Wygrywacie, jeśli macie więcej  niż lud Otoma. W przypadku remisu lud Otoma wygrywa.

Ramki poniżej ułatwiają wyjaśnienie podstawowych zasad gry nowym graczom.

1 Wyjaśnij możliwe układy kafelków tworzących obszary.



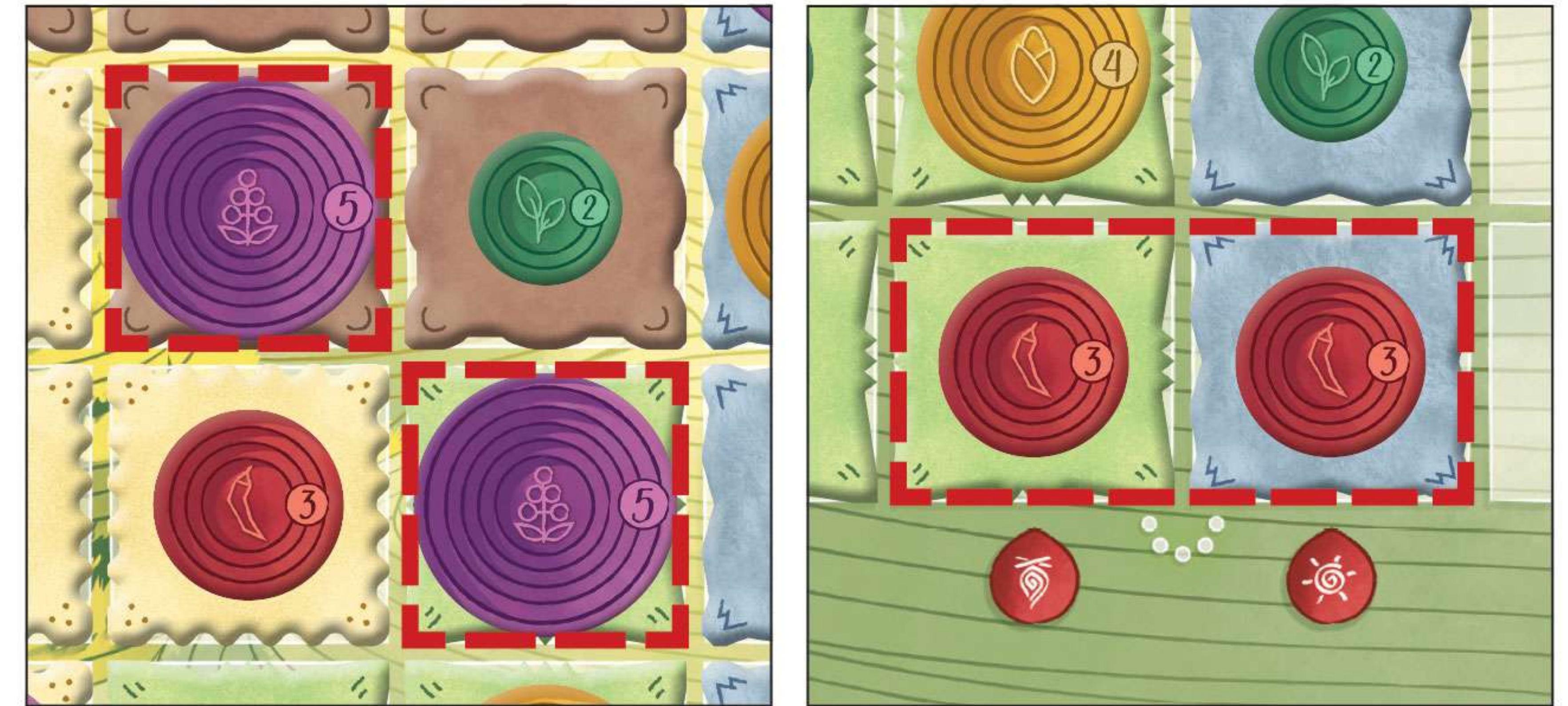
2 Wyjaśnij **ograniczenia** rozmieszczenia obszarów.



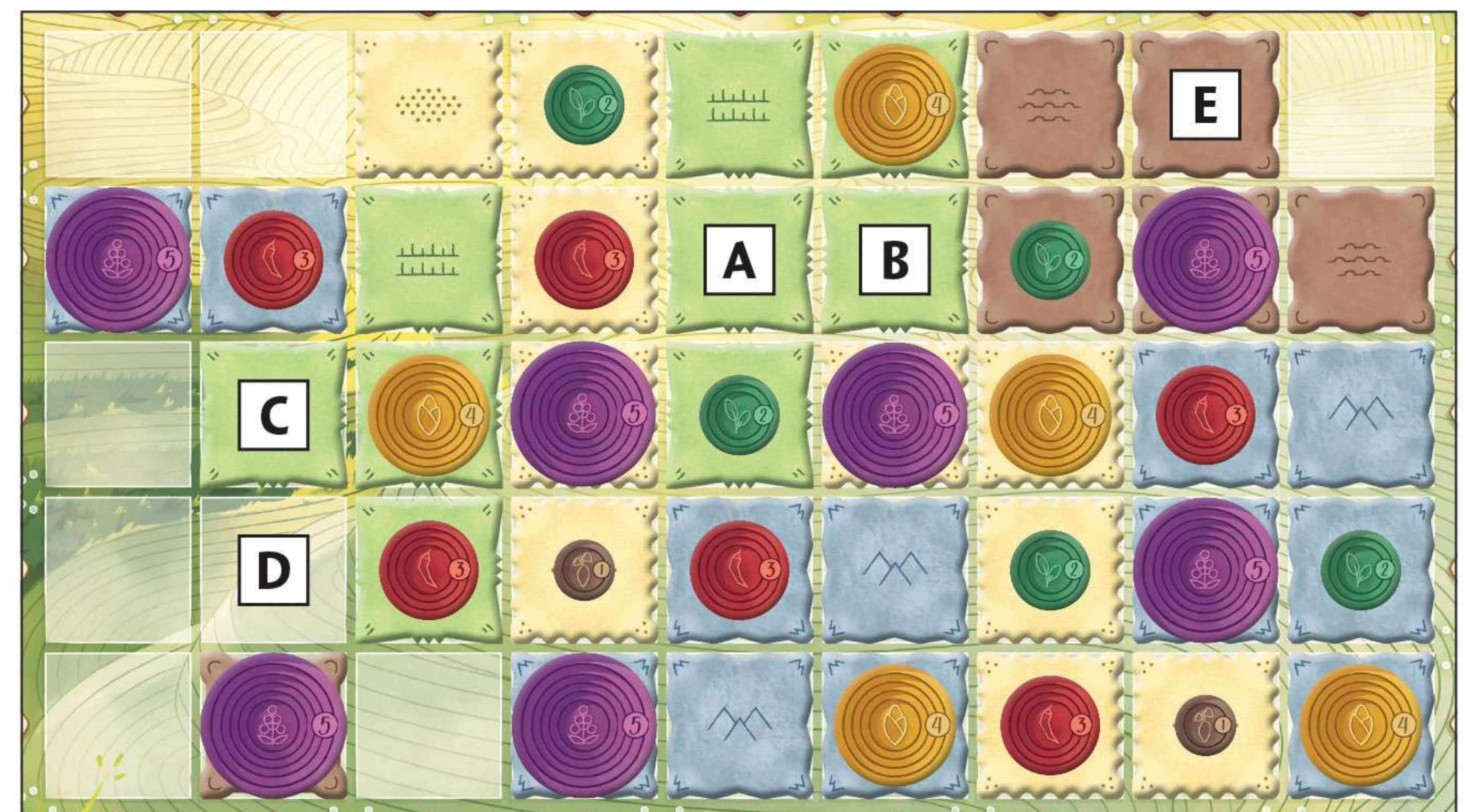
3 Wyjaśnij powiązania pomiędzy rozmiarem obszaru i rodzajami upraw w tym obszarze oraz ich układ.



4 Wyjaśnij, że **zabronione** jest sąsiedztwo identycznych upraw.



5 Na koniec zaproś nowych graczy do wywnioskowania, jakie uprawy powinny znaleźć się na polach A, B, C, D i E (ukryj odpowiedzi znajdujące się obok ilustracji), z wykorzystaniem informacji dostępnych na rysunku (w zasobach znajduje się 1 kafelek piasku, 3 kafelki skał i 4 kafelki ziemi). Zwróć uwagę, że można wydedukować wszystkie brakujące informacje!



Ten kod QR przeniesie Cię do filmu, w którym znajdziesz dokładne wyjaśnienie poprawnych odpowiedzi.



**SIT
DOWN!**

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[@SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

[@SitDownJeux](https://facebook.com/SitDownJeux)

[@SitDownGames](https://instagram.com/SitDownGames)

rue Sanson 4
BE-5310 Longchamps
Phone +32 468 37 51 31

Gra Sit Down! wydana przez Megalopole ©Megalopole (2022). Wszystkie prawa zastrzeżone. Materiały te mogą być używane wyłącznie do celów prywatnej rozrywki. **UWAGA:** Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia. Gra zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte lub dostać się do układu oddechowego. Zachowaj te informacje. Przedstawione grafiki nie są wiążące. Kształty i kolory mogą ulec zmianom. Jakiegokolwiek powielanie tej gry, w całości lub w części, na jakimkolwiek nośniku fizycznym lub elektronicznym jest surowo zabronione bez pisemnej zgody Megalopole.



PROJEKTANT
Olivier GRÉGOIRE

RYSOBNIK
Raphaël SAMAKH

KIEROWNIK ROZWOJU
Michaël DEROBERTMASURE

DYREKTOR ARTYSTYCZNY
Marie OOMS

ARTYSTA GRAFIK
Anthony MOULINS

KIEROWNIK DS. PROMOCJI
Sophie TROYE

KIEROWNIK PROJEKTU
Didier DELHEZ

TŁUMACZENIE NA JĘZ. POLSKI
Marcin KRAWCZYK

OLIVIER

"Dziękuję z głębi serca mojej siostrze Isabelle, która zainspirowała mnie koncepcją mechaniki tej gry. Dziękuję także mieszkańcom Ameryki Łacińskiej, którzy zainspirowali mnie jej motywem przewodnim podczas mojej długiej podróży po tym niesamowitym kontynencie, bogatym w historię i tajemnice. Dziękuję kolejom francuskim (SNCF) za umożliwienie mi połączenia tych dwóch elementów w czasie snu o tej grze podczas „krótkiej” drzemki w drodze powrotnej pociągami z Międzynarodowego Festiwalu Gier w Cannes. Dziękuję oficjalnym testerom z Mardis Ludiques (w placówce w Brukseli, Belgia), a zwłaszcza Alowi, Fnorowi i Ericowi za liczne testy gry, a Val za wytrwałe, ciągłe i niezachwiane wsparcie."

SIT DOWN!

dziękuję anonimowym graczom testowym i każdemu wspierającemu kampanię na Kickstarterze!