



STEVEN ARAMINI DANNY DEVINE PAUL KLUKA

PIONIERZY

GRA DLA 2 GRACZY W WIEKU 8+

Gracze są pionierami szukającymi najlepszych warunków do osiedlenia się w nowym świecie. Muszą jak najlepiej wykorzystać tereny, jakie ma im do zaoferowania Dzikie Zachód, i zrealizować specjalne zadania.

ELEMENTY GRY

- 18 kart z terytoriami na awersie i zadaniami na rewersie,
- notes do zapisywania punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

Potasuj karty i umieść 3 losowe na środku stołu stroną z zadaniami do góry. Dadzą one graczom dodatkowe punkty na koniec gry.

Umieść 15 pozostałych kart na środku stołu terytoriami do góry, tak by stworzyły krąg wokół 3 kart zadań.

Wybierzcie pierwszego gracza. Drugi gracz wybiera dowolną kartę w kręgu, od której pierwszy gracz rozpocznie grę.



TERYTORIA

Terytoria to kolorowe prostokąty na kartach. Na każdej karcie są 4 spośród 6 dostępnych w grze terytoriów: pustynia, las, góry, równiny, śnieg, woda.



W swojej turze dobierasz kartę z kręgu i umieszczasz ją przed sobą, rozbudowując w ten sposób swoje terytoria.

UMIESZCZENIE KARTY

Pierwszą kartę połącz przed sobą w dowolnym miejscu terytoriami do góry. Każda kolejna karta musi być dołożona tak, by co najmniej jedno terytorium na karcie sąsiadowało z terytorium karty już wcześniej dołożonej. Można też dołożyć kartę na wierzch już zagranych kart, przykrywając jedno lub więcej terytoriów. Można też całkowicie zakryć kartę na stole.

Nie wolno dołożyć karty tak, by sąsiadowała tylko rogami.

Można dołożyć kartę do góry nogami, ale nie bokiem.

Nie wolno wsuwać karty pod spód już zagranej karty.



DOBRCZE



DOBRCZE



ŹŁE



DOBRANIE KARTY

Pierwszy gracz może wziąć wskazaną kartę ALBO, przemieszczając się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, pomijając kilka kart, by wziąć tę wybraną.

Drugi gracz musi wziąć wszystkie pominięte karty i umieścić je po kolei w swoim obszarze gry zgodnie z zasadami sąsiedowności.

Po umieszczeniu kart swoją turę rozpoczyna drugi gracz. Może on wziąć następną w kolejności kartę z kręgu albo pomijać karty, by wziąć tę wybraną. Wszystkie pominięte karty zdobędzie wtedy pierwszy gracz. Gra jest kontynuowana w ten sposób, aż **wszystkie karty z kręgu będą zabrane**.



Przykład: Drugi gracz wskazuje kartę, od której rozpocznie grę pierwszy gracz.

Pierwszy gracz nie chce wskazanej karty. Wybiera następną kartę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Drugi gracz bierze pominiętą kartę startową i umieszcza ją przed sobą.

Teraz drugi gracz wykonuje swoją turę. Może wybrać tę kartę albo ją pomijać itd.

PUNKTACJA

TERYTORIA

Gracze punktuja swoje największe grupy terytoriów każdego rodzaju (pustynia, las, góry, równiny, śnieg, woda). Grupę tworzą połączone ze sobą terytoria danego rodzaju, sąsiadujące ze sobą bokiem. Każde terytorium w największej grupie daje graczowi 1 punkt. Tylko największa grupa danego terytorium jest brana pod uwagę. Gdy jest kilka największych grup tego samego terytorium, gracz wybiera, która grupa punktuje.

KARTY ZADAŃ

Gracze zdobywają punkty za 3 karty zadań leżące na środku stołu. Każda karta ma unikalną punktację opisaną na karcie.

Podliczcie swoje punkty na karcie punktacji. Wygrywa gracz, który w sumie zdobył najwięcej punktów (terytoria + zadania).

Przykład: Gracz zdobywa punkty za następujące terytoria:

pustynia – 4, las – 1, góry – 6,
równiny 5, śnieg 1, woda 3,
w sumie 20 punktów.



Ta karta nie punktuje, bo nie jest częścią największej grupy pustyni.

PUSTYNIA



LAS



ŚNIEG



GÓRY



RÓWNINY



WODA



PIWO



KROWA



FORT



BRÓŃ



KOPALNIA



WÓZ



Autorzy gry: Steven Aramini, Danny Devine, Paul Kluka

Ilustracje: Beth Sobel

Okładka: Karolina Jędrzejak

Wydawca: Michał Herman

Tłumaczenie i redakcja: Patryk Blok

Korekta: Marta Kania

DTP: Przemysław Kasztelaniec


© 2017 Button Shy Games

Wszelkie prawa zastrzeżone

© 2020 Lucky Duck Games

Plac Nowy 3/44, 31-056 Kraków

luckyduckgames.com

 / Lucky Duck Games Polska



W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt: info@luckyduckgames.com