

los

gra planszowa  
**Osadnicy**

straty

burmistrz

kupiec

uczony

budowniczy

kowal



Gra dostępna za darmo na:



[www.osadnicy.debinscy.pl](http://www.osadnicy.debinscy.pl)

[www.planszowe.socjum.pl](http://www.planszowe.socjum.pl)

nic



1	<b>Zadowolenie</b>					
2				3		
4				5	6	
7				8	9	10



myśliwy

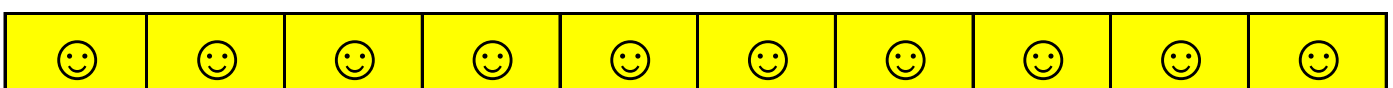
chłop

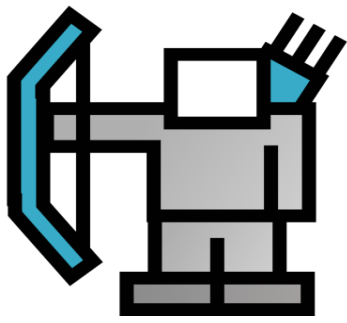
rybak

drwal

górnik

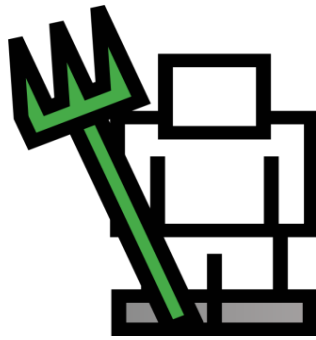
**10s**





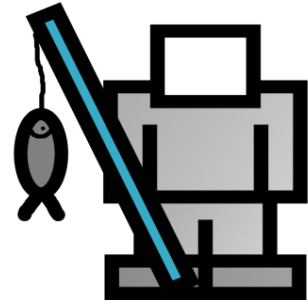
*myśliwy*

jedzenie



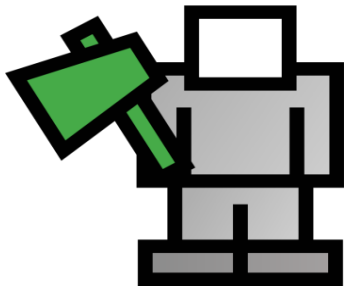
*chłop*

jedzenie



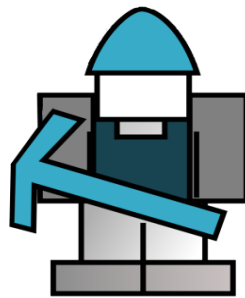
*rybak*

jedzenie



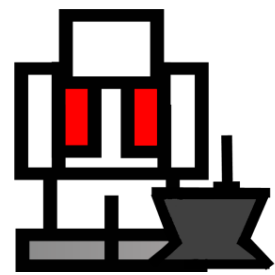
*drwal*

drewno



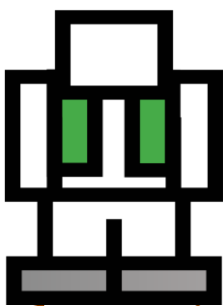
*górnik*

kamień, ruda



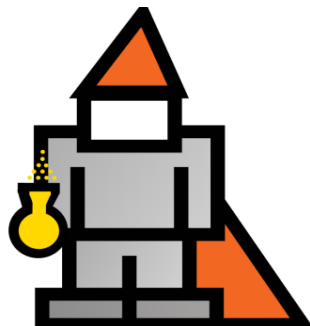
*kowal*

metal



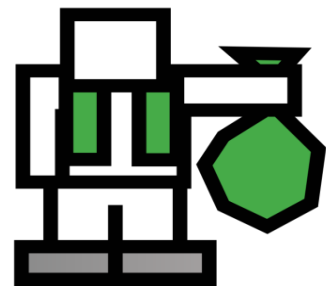
*budowniczy*

punkty budowania



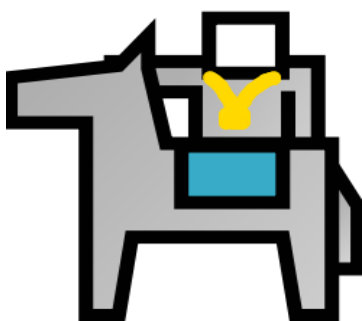
*uczony*

punkty badań



*kupiec*

handel



*burmistrz*

zarządzanie



pomnik

**2 sztuk kamienia**

10 punktów budowania



kuźnia

**2 sztuki kamienia**  
**5 sztuk drewna**

1 punkt budowania

praca dla kowala



kamieniołom

**nic**

1 punkt budowania

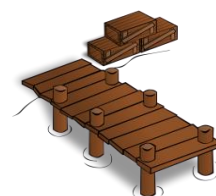
wydobycie rudy



cyrk

**1 sztuka kamienia**  
**10 sztuk drewna**  
**1 sztuka metalu**

7 punktów budowania



przystań

**3 sztuki drewna**

1 punkt budowania

praca dla rybaka



gospodarstwo

**2 sztuki drewna**

2 punkty budowania

praca dla chłopca



dom rybaka

**5 sztuk drewna**

1 punkt budowania

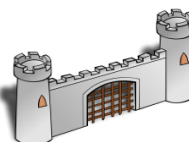
rybak rzuca kostką 2 razy



fontanna

**10 sztuk kamienia**  
**1 sztuka metalu**

5 punktów budowania

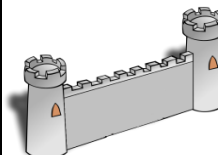


brama

**4 sztuki kamienia**  
**2 sztuki metalu**

3 punkt budowania

ochrona

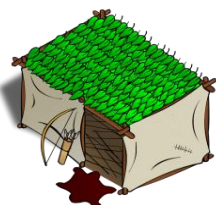


mur

**5 sztuk kamienia**

2 punkt budowania

ochrona



dom myśliwych

**4 sztuki drewna**

2 punkty budowania

myśliwy rzuca kostką 2 razy



dom budowniczego

**3 sztuki kamienia**  
**3 sztuki drewna**

2 punkty budowania

budowniczy rzuca kostką 2 razy



dom górnika

**3 sztuki kamienia**  
**1 sztuka drewna**

2 punkt budowania

kamień i ruda jednocześnie



kopalnia

**nic**

1 punkt budowania

wydobycie kamienia

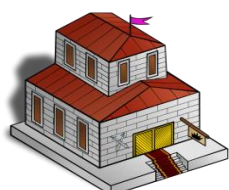


faktoria

**10 sztuk drewna**  
**2 sztuki metalu**

2 punkt budowania

kupiec rzuca kostką 2 razy



ratusz

**10 sztuk kamieni**  
**10 sztuk drewna**  
**10 sztuki metalu**

10 punktów budowania

zadowolona buźka, 1 punkt badań



spichlerz

**10 sztuk drewna**  
**2 sztuki metalu**

2 punkt budowania

magazynuje rzeczy



dom drwala

**10 sztuk drewna**  
**2 sztuki metalu**

2 punkt budowania

drwal rzuca kostką 2 razy



wieża uczonego

**10 sztuk kamieni**  
**5 sztuk drewna**  
**1 sztuka metalu**

2 punkt budowania

uczony rzuca kostką 2 razy

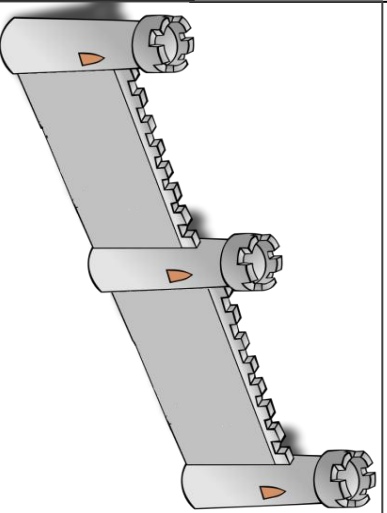
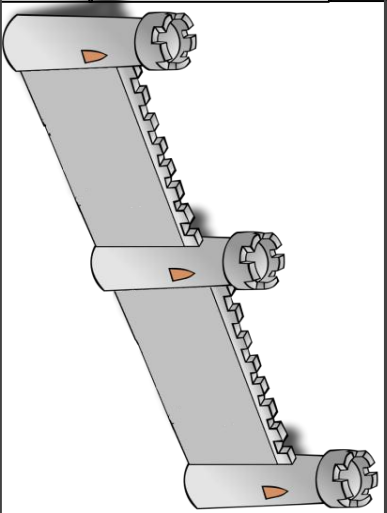
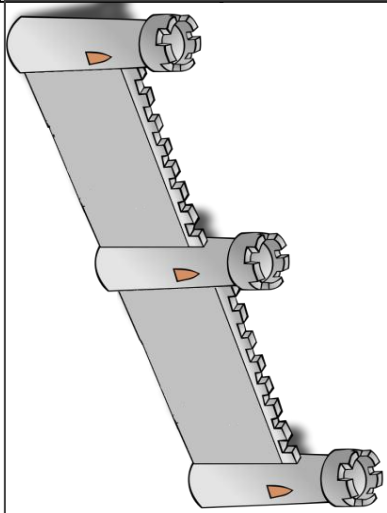
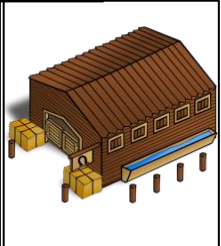
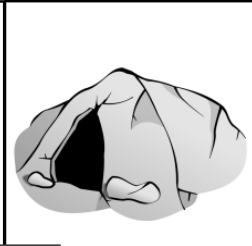
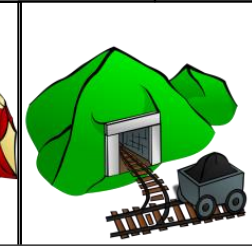
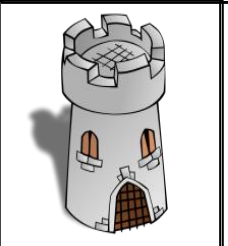
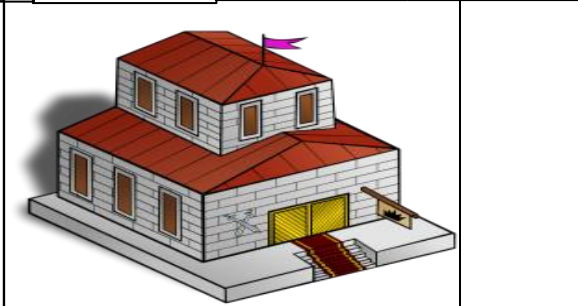
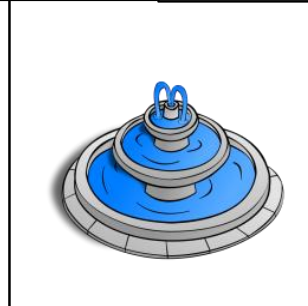
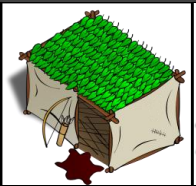
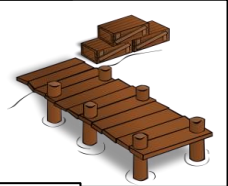
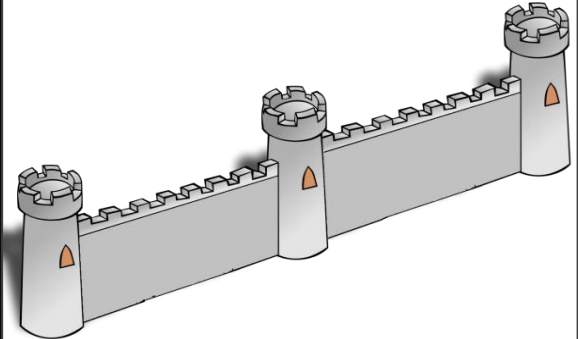
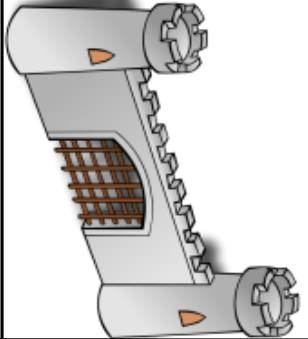
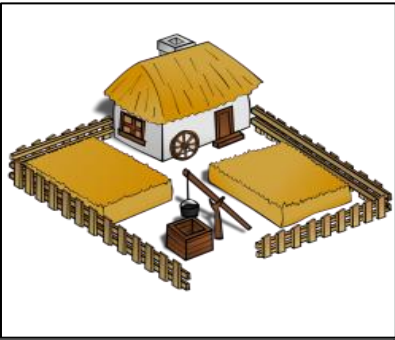
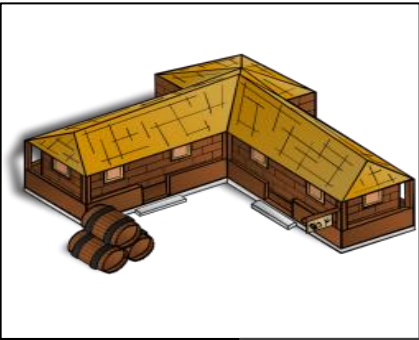


most

**10 sztuk drewna**  
**2 sztuki metalu**

4 punkty budowania

budowle na drugim brzegu





zdobywanie  
jedzenia

**Poziom 0**

3 

nic



zdobywanie  
jedzenia

**Poziom 1**

6 

1 sztuka  
jedzenia więcej



zdobywanie  
jedzenia

**Poziom 2**

9 

2 sztuki  
jedzenia więcej



zdobywanie  
jedzenia

**Poziom 3**

12 

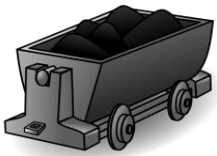
3 sztuki  
jedzenia więcej



zdobywanie  
jedzenia

**Poziom 4**

4 sztuki  
jedzenia więcej

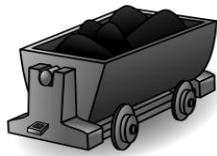


wydobycie

**Poziom 0**

3 

nic

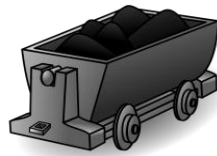


wydobycie

**Poziom 1**

6 

1 sztuka rudy lub  
kamienia więcej

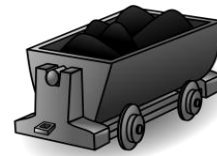


wydobycie

**Poziom 2**

9 

2 sztuki rudy lub  
kamienia więcej

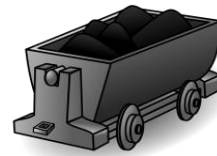


wydobycie

**Poziom 3**

12 

3 sztuki rudy lub  
kamienia więcej



wydobycie

**Poziom 4**

4 sztuki rudy lub  
kamienia więcej



rozrywka

**Poziom 0**

3 

nic



rozrywka

**Poziom 1**

6 

1 zadowolona buźka  
więcej



rozrywka

**Poziom 2**

9 

2 zadowolone buźki  
więcej



rozrywka

**Poziom 3**

12 

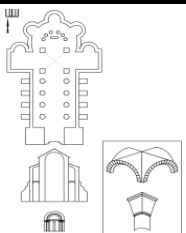
3 zadowolone buźki  
więcej



rozrywka

**Poziom 4**

4 zadowolone buźki  
więcej

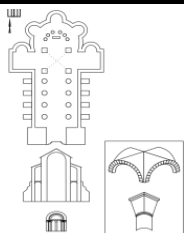


architektura

**Poziom 0**

3 

nic

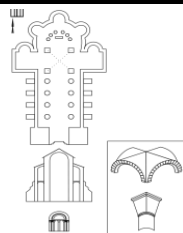


architektura

**Poziom 1**

6 

1 punkt  
budowania więcej

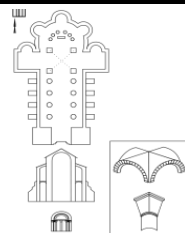


architektura

**Poziom 2**

9 

2 punkty  
budowania więcej

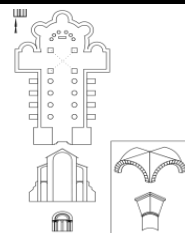


architektura

**Poziom 3**

12 

3 punkty  
budowania więcej

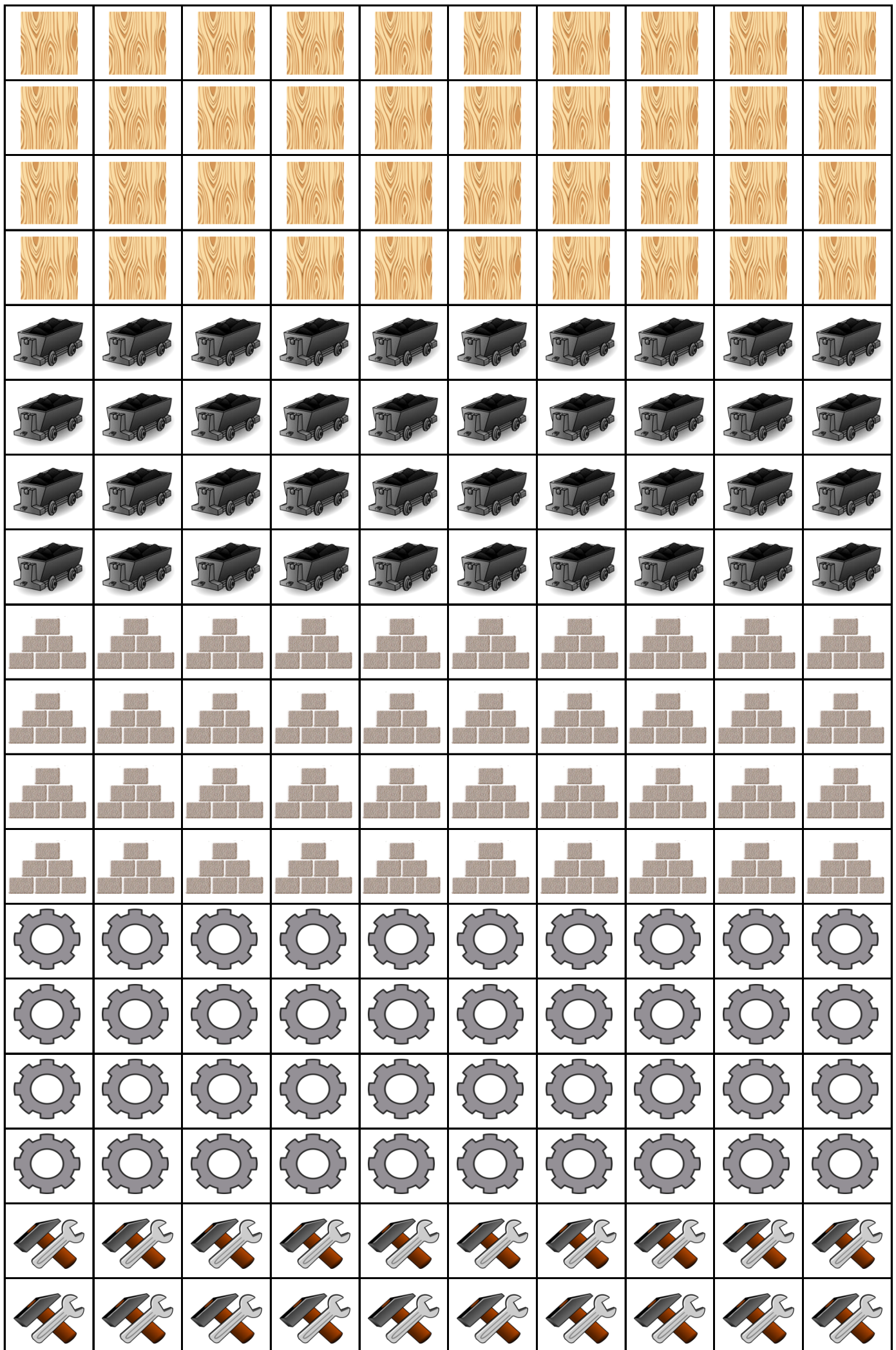


architektura

**Poziom 4**

4 punkty  
budowania więcej

<p>Idzie wiosna.</p> <p>Nic się nie dzieje</p>	<p>Idzie zima.</p> <p>Nic się nie dzieje</p>	<p>Idzie jesień.</p> <p>Nic się nie dzieje</p>	<p>Idzie wiosna.</p> <p>Nic się nie dzieje</p>	<p>Objazdowy cyrk zostaje na stałe.</p> <p>Dostajesz za darmo Cyrk.</p>
<p>Dar od króla.</p> <p>Dostajesz 10 sztuk kamieni</p>	<p>Dar od króla.</p> <p>Dostajesz 10 sztuk drewna</p>	<p>Dar od króla.</p> <p>Dostajesz 5 sztuk metalu</p>	<p>Dar od króla.</p> <p>Dostajesz 10 sztuk rudy</p>	<p>Król upiększa miasto.</p> <p>Dostajesz za darmo Fontannę.</p>
<p>Głodne wilki zjadają zapasy jedzenia.</p> <p>Tracisz 5 jedzenia</p>	<p>Obfite deszcze niszczą drewno.</p> <p>Tracisz 5 drewna</p>	<p>Zawala się kopalnia.</p> <p>Zdejmij kopalnię z planszy</p>	<p>Pożar w mieście.</p> <p>Tracisz 1 budynek.</p>	<p>Epidemia w mieście.</p> <p>Tracisz 1 duży punkt zadowolenia.</p>
<p>Dobre polowanie. Myśliwy przynosi dodatkowe jedzenie.</p> <p>Dostajesz 5 sztuk jedzenia</p>	<p>Dobre zbiory. Chłop przynosi dodatkowe jedzenie.</p> <p>Dostajesz 4 sztuki jedzenia</p>	<p>Dobre połowy. Rybak przynosi dodatkowe ryby.</p> <p>Dostajesz 3 sztuki jedzenia</p>	<p>Uchodźcy w mieście. Dzielisz się jedzeniem.</p> <p>Tracisz 2 sztuki jedzenia. Zyskujesz 3 zadowolone buźki.</p>	<p>Powódź. Rzeka wezbrała i zniszczyła most.</p> <p>Tracisz most o ile go masz oraz 2 sztuki jedzenia.</p>







# Zasady gry

- 1 Na początku gracze określają kim będą w grze. W tym celu wybierają lub losują karty postaci (poza burmistrzem). W celu wyłonienia kolejki wyboru można rzucać kostką. Kto wyrzuci najwięcej wybiera jako pierwszy.
- 2 W przypadku gdy gra mniej niż 9 osób, każdy z graczy może wybrać kilka kart postaci i nimi grać.
- 3 Po wybraniu ról gracze rzucają kostką. Komu wyrzuci najwięcej ten zostaje burmistrzem. W kolejnych kolejkach nowym burmistrzem będzie osoba siedząca po prawej stronie starego burmistrza.
- 4 Grę osadnicy zaczynają z 12 sztukami jedzenia, 3 sztukami drewna i 1 sztuką metalu.
- 5 Na początku gry trzeba rozdać jedzenie ludziom w osadzie (6 sztuk). Następnie ustawiamy pionek na polu z napisem "myśliwy" z boku planszy. W tym momencie myśliwy zdobywa swoje zasoby. Następnie pionek z pola "myśliwy" przechodzi na kolejne pole ("chłop") i ten zdobywa swoje zasoby i tak dalej aż do momentu przejścia do pola "los". Z pola "los" pionek przechodzi na pole "kowal". A potem kolejno aż do pola "straty".
- 6 Po ustawieniu pionka na polu "los" burmistrz bierze pierwszą taką kartę (z lewego górnego rogu planszy) i wykonuje zapisane na niej polecenie.
- 7 W swojej kolejce kupiec rzuca kostką i może kupić tyle towarów (jedzenia, rudy, kamienia, drewna i żelaza) na inne towary ile pokaże kostka. Zapłatą za to jest ta sama ilość innych towarów. Jeśli kupiec handluje to musi dodatkowo zapłacić podatek: 1 towar.
- 8 W swojej kolejce burmistrz zużywa zapasy, punkty badań i punkty budowlane na zakup wynalazków i budynków (powstają one natychmiast).
- 9 Z pola "burmistrz" pionek przesuwa się na pole "straty". W tym momencie określany co i ile jest tracone. Rzut kostką określa ile zgniło (zostało stracone) jedzenia. Tracone są też wszystkie punkty budowania. Jeśli po tym zostaną jakieś punkty (poza badaniami i bużkami) powyżej 10 to ten nadmiar również jest tracony. To jest koniec kolejki.
- 10 Zbudowanie magazynu powoduje, że nie ma strat poza punktami budowania. Niestety jedzenie wciąż gnieje.
- 11 Po zakończeniu kolejki osadnicy sprawdzają o ile wzrosło zadowolenie w mieście. Ilość zdobytych buziek określa rzut kostką, badania oraz budynki w mieście (pomnik, fontanna, ratusz, cyrk). Punkty generowane przez budynki uwzględnia się w tym momencie. To jedyny moment na wymianę zadowolonych buziek na punkty zadowolenia.
- 12 Aby zdobyć punkt zadowolenia (położyć żeton na kolejnym prostokącie na piramidzie u góry planszy) trzeba zebrać 10 zadowolonych buziek. W jednej kolejce nie można zdobyć więcej niż 2 punkty zadowolenia (nadmiar powyżej 20 zgromadzonych zadowolonych buziek w kolejce przepada). Niezamienione na punkty bużki przechodzą na następną kolejkę.
- 13 Aby móc zebrać drugi duży punkt zadowolenia w mieście musi być wcześniej zbudowany magazyn. Aby zebrać czwarty duży punkt zadowolenia w mieście musi wcześniej stanąć pomnik. Aby zebrać siódmy duży punkt zadowolenia w osadzie musi być wcześniej zbudowany ratusz. W związku z tym na planszy przy dużych punktach zadowolenia są narysowane odpowiednie symbole.
- 14 Zanim myśliwy wykona w nowej kolejce swoją pracę trzeba nakarmić osadników (tracicie 6 punktów jedzenia). Jeśli nie ma z czego nakarmić osadników to za każdą brakującą sztukę jedzenia gracze tracą jeden duży punkt zadowolenia. Jeśli nie ma takich punktów do zabrania gra się kończy.
- 15 Celem graczy jest wybudowanie zadowolonego miasta. Tak się stanie jeśli zostaną zapełnione wszystkie prostokąty zadowolenia (piramida w górnym prawym rogu planszy).

- Na karcie każdej postaci napisane jest w czym się specjalizuje. Jeśli gracz w swojej kolejce pracuje zgodnie ze swoją specjalizacją to rzuca kostką. Wynik określa ile punktów/zasobów wytworzył. Jeśli robi coś innego to wytwarza tego 1 punkt/sztukę.
- 17** Mury i brama chronią przed wilkami, kradzieżami, powodzią i obfitymi deszczami. Każda tego typu budowla na planszy zmniejsza straty spowodowane tymi zdarzeniami o 1.
- 18** Raz ustawionej budowli nie można przestawić. Można natomiast ją zburzyć zużywając tyle unktów budowy ile było potrzebne do jej zbudowania (nie zużywa się do burzenia zapasów ani się ich nie odzyskuje).
- 19** Budowle nie mogą nachodzić na siebie. Wyjątkiem są mury miejskie i brama, które aby chronić muszą się dotykać. Mury i brama nie mogą dotykać innych budowli.
- 20** Jeśli osada ma kupione badania to ich poziom określa ile należy dodać do pracy graczy (do rzutu kostką lub zwykłej, jednostkowej produkcji). Liczba kolb na karcie aktualnego badania określa ile punktów badań trzeba wydać na kupienie następnego wynalazku.
- 21** Niektóre prace mogą wykonywane bez specjalnego budynku (budowanie, polowanie, prowadzenie badań). Inne wymagają wcześniejszego wzniesienia specjalnej budowli (uprawy - gospodarstwa, łowienie ryb - przystani, zbieranie rudy - kopalni, zbieranie kamienia - kamieniołomu, kowalstwo - kuźni).
- 22** Jeśli gracz nie chce lub nie może wykonywać pracy zgodnej ze swoją specjalnością to może pracować jako myśliwy (zdobywa jedzenie), drwal (zdobywa drewno), artysta (zdobywa zadowoloną buźkę), uczoney (zdobywa punkt badań) lub budowniczy (zdobywa punkt budowania). W takim przypadku za pracę gracz bierze 1 odpowiedni żeton.
- 23** Postawienie domu dla specjalisty pozwala mu rzucać kostką 2 razy aby pokazać ile towarów wytworzył. Dom górnika pozwala temu specjalście na jednoczesne wydobywanie kamienia i rudy (po 1 rzucie kostką dla każdego z towarów).
- 24** Górnik jako jedyna postać jest specjalistą w wytwarzaniu 2 towarów. W swojej kolejce musi określić czy wydobywa kamień czy rudę.
- 25** Wynalazki kupowane są za punkty badań. Karta pokazuje jaki bonus daje (bonusy z kart tego samego rodzaju nie sumują się - liczy ten, który jest napisany na bieżącej karcie. Karta podaje też koszt przejścia do następnego poziomu wynalazku.
- 26** Na początku wszystkie wynalazki są na poziomie 0.
- 27** Aby postawić budowle na planszy trzeba zużyć na to zasoby (czerwone napisy na kartach budowli) oraz wykonać pracę (niebieskie napisy oznaczają ile punktów budowana trzeba wydać). W zamian budowla daje pewien bonus (zielony napis).

**Gra została wykonana w programie Microsoft Excel 2007 a obrazki użyte w grze pochodzą z portalu openclipart.org, gdzie były udostępnione na licencji Public Domain.**

Gra jest dostępna za darmo na stronach: [www.osadnicy.debincscy.pl](http://www.osadnicy.debincscy.pl) | [www.planszowe.socjum.pl](http://www.planszowe.socjum.pl)

proponowane zamienniki (zamiast drukowania i wycinania żetonów można użyć też przedmiotów)			
<b>drewno</b>	zapałki bez siarki	<b>punkty budowania</b>	śróbki
<b>kamień</b>	zwykłe kamyki	<b>punkty badania</b>	małe diody
<b>ruda</b>	czarne kamyki	<b>jedzenie</b>	suszone pestki dyni
<b>metal</b>	kawałki drutu	<b>punkty zadowolenia</b>	monety 1 grosz