



# NEW WORLD

Pomysłowa gra w układanie żetonów dla 2-5 graczy od 8 lat  
autorstwa Klausa-Jurgena Wredne

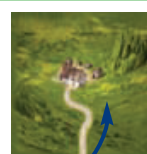
Odkryto Nowy Świat! Nadszedł czas na jego kolonizację i zasiedlenie. Gracze odkrajają Nowy Świat rozpoczynając od wschodniego wybrzeża i ruszając na zachód. W czasie wędrówki zostawiają swoich osadników na szlakach, w miastach, na farmach oraz równinach. O zwycięstwie decydują umiejętności graczy dotyczące rozwoju obszarów oraz używania rabusiów, sklepikarzy, traperów oraz farmerów.

## ZAWARTOŚĆ PUDELKA

- 95 żetonów z miastami, szlakami, częściami równin oraz farmami
- 30 osadników w 5 kolorach. Każdy może służyć za sklepikarza, rabusia, trapera lub farmera. Jeden z osadników służy jako znacznik punktów.  

- 1 plansza z torem punktacji oraz miejscami startu na wschodnim wybrzeżu.
- 2 odkrywców, którzy wskazują postęp graczy w zdobywaniu Zachodu.  

- zasady oraz ściągawka zasad



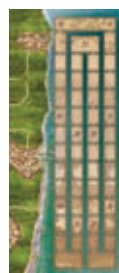
Tył żetonu startu



Farma



Element miasta



Skrzyżowanie



Element szlaku



Element równiny

## SKRÓT ZASAD

Gracze po kolei układają żetony w turach tworząc szlaki, miasta, równiny oraz farmy. W swoich turach gracze mogą ułożyć na tych elementach osadników, by zdobywać punkty. Punkty uzyskuje się podczas gry, ale także po jej zakończeniu. Gracz, który po ostatecznym punktowaniu ma najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

## PRZYGOTOWANIA

Należy umieścić grę na stole tak, by miejsca startu skierowane były do środka stołu. Zasłonięte żetony należy przetasować i poukładać w stosach tak, by wszyscy gracze mieli do nich swobodny dostęp. Każdy gracz otrzymuje 6 osadników w wybranym kolorze i umieszcza jednego z nich na torze punktacji na dużym polu w dolnym lewym rogu. Pozostałych pięciu osadników umieszcza się przed sobą w swoim obszarze gry. Dwóch odkrywców należy położyć na dowolnych dwóch polach startowych na planszy. Gracze sami ustalają, kto zostanie pierwszym graczem, używając do tego dowolnej metody.

## ROZGRYWKA

Gracze grają w turach, które przebiegają zgodnie z ruchem wskazówek zegara rozpoczynając od pierwszego gracza. W swojej turze gracz wykonuje poniższe akcje dokładnie w tej kolejności, w jakiej zostały przedstawione:

- Gracz musi pociągnąć i umieścić nowy żeton.
- Gracz może umieścić jednego ze swoich osadników ze swojego obszaru gry na żetonie, który właśnie położył.
- Jeżeli poprzez położenie żetonu zakończyło się farmę, szlak i/lub miasto, odpowiedni gracze otrzymują punkty.

Tą czynnością gracz kończy swoją turę, a jego sąsiad po lewej zaczyna swoją.

## UKŁADANIE ŻETONÓW

Gracz musi najpierw pociągnąć żeton z jednego ze stosów z zasłoniętymi żetonami. Patrzy na niego, pokazuje innym graczom (tak, by mogli mu zaproponować „najlepsze” ułożenie go na planszy) i układa go na stole stosując poniższe reguły:

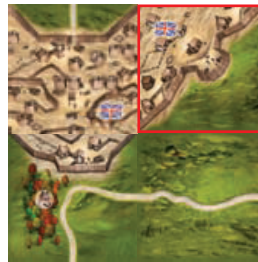
- Nowy żeton (w przykładzie zaznaczony czerwonym obramowaniem) musi zostać położony tak, by przynajmniej jedna jego krawędź stykała się z innym żetonem lub polem startowym. Nie można kłaść żetonu tak, by łączył się z innymi tylko poprzez róg.
  - Nowy żeton trzeba położyć tak, by wszystkie elementy równin, miast i szlaków znajdujące się na nowym żetonie kontynuowały równiny, miasta i szlaki z sąsiednich żetonów.
- Może się zdarzyć, że nie będzie możliwości ułożyć pociągniętego żetonu (muszą to stwierdzić wszyscy gracze). Wtedy gracz odrzuca ten żeton z gry (z powrotem do pudełka) i dociąga kolejny.



Elementy szlaku i równiny są kontynuowane



Kontynuowany jest element miasta



Na jednej krawędzi kontynuowany jest element miasta, zaś na drugiej element równin



Tak nie można położyć żetonu

## UMIESZCZANIE OSADNIKÓW

Po tym, jak gracz ułoży żeton, może on umieścić na nim swojego osadnika, przestrzegając poniższych zasad:

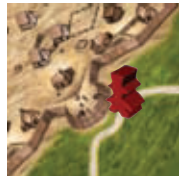
- Gracz może zagrać tylko jednego osadnika w turze.
- Gracz musi zabrać tego osadnika ze swojego obszaru gry.
- Gracz może go umieścić tylko na właśnie ułożonym żetonie.
- Gracz musi zdecydować, na którym elemencie żetonu umieszcza osadnika:

Sklepikarz



Na elemencie miasta

Rabus



Na elemencie szlaku

Traper



Tu  
Lub  
Lub tu

Na elemencie równin (położ trapera na boku)

Farmer

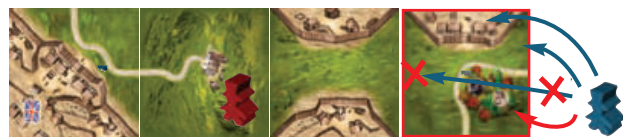


Na farmie

- Gracz nie może umieścić osadnika na równinie, szlaku lub w mieście, jeżeli element ten dołączony jest do żetonu (niezależnie od odległości), na którym jest już inny osadnik (dowolnego gracza, także własny). Poniżej znajdują się przykłady.



Niebieski może umieścić tylko trapera, ponieważ w połączonym elemencie miasta jest już sklepikarz.



Niebieski może umieścić swojego osadnika jako sklepikarza lub rabusia, ale jako trapera może go umieścić tylko w miejscu, gdzie wskazuje czerwona strzałka. Na większym obszarze równiny jest już jeden traper na żetonach połączonych z tym elementem.

Kiedy gracz umieścił już wszystkich swoich osadników, kontynuuje grę układając żetony w każdej turze. Co prawda nie można zdejmować z planszy raz położonych osadników, ale wracają oni do gracza po podliczeniu farm, szlaków i miast.

Tura gracza się kończy, a swoją zaczyna gracz po jego lewej – i tak dalej, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Należy pamiętać, że jeżeli poprzez położenie żetonu zakończy się miasto, szlak i/lub farmę, należy podliczyć za nie punkty zanim przejdzie się do kolejnego gracza.

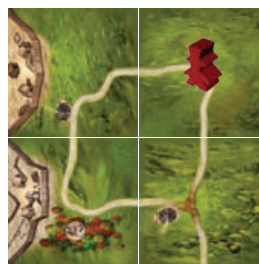
## PODLICZANIE PUNKTÓW ZA FARMY, SZLAKI I MIASTA

### ZAKOŃCZONY SZLAK

Szlak zostaje zakończony gdy elementy szlaku na obu końcach połączone są ze skrzyżowaniem, elementem miasta lub farmy, lub kiedy szlak tworzy pętlę. Pomiędzy końcami szlaku może znajdować się wiele elementów.

Gracz, którego rabuś stoi na zakończonym szlaku, otrzymuje 1 punkt za każdy żeton zakończonego szlaku (liczy się liczba żetonów; odrębne elementy na żetonie liczy się tylko raz) i 2 punkty za każdą faktorię wzdłuż szlaku.

Gracz umieszcza swój znacznik punktów tak, by odzwierciedlał ich nową wartość. Po przekroczeniu pola 50 należy znacznik położyć, co symbolizuje, że suma punktów jest większa niż 50.



Czerwony otrzymuje 8 punktów, 4 dodatkowe za 2 faktorie.



Czerwony otrzymuje 3 punkty.

### ZAKOŃCZONE MIASTO

Miasto zostaje zakończone gdy jest całkowicie otoczone murem miejskim, a między ścianami nie ma żadnych wolnych miejsc. Miasto może składać się z wielu elementów.

Gracz, który ma w zakończonym mieście sklepikarza, otrzymuje 2 punkty za każdy żeton miasta (liczy się żetony, nie elementy). Każda flaga na elemencie miasta daje 2 punkty.

Co się dzieje, jeżeli na zakończonym szlaku lub w mieście jest więcej niż jeden osadnik?

Możliwe jest, aby poprzez sprytne rozlokowanie żetonów umieścić więcej niż jednego rabusia na szlaku czy sklepikarza w mieście. W takim przypadku na zakończonych szlakach i miastach wszystkie punkty otrzymuje gracz, który ma tam więcej osadników. Jeżeli jest remis, każdy z graczy otrzymuje punkty za dany szlak lub miasto.

Czerwony otrzymuje 8 punktów (3 żetony miasta i 1 flaga).



Czerwony otrzymuje 8 punktów (4 żetony miasta, brak flag). Jeżeli na żetonie są 2 elementy tego samego miasta, to wciąż liczy się jako 2 punkty.

Nowy żeton łączy odrębne elementy miasta i kończy jego budowę.

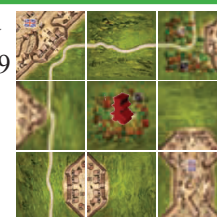


Czerwony i niebieski otrzymują po 12 punktów za miasto, jako że mają tam po 1 sklepikarzu.

### ZAKOŃCZONA FARMA

Farma zostaje zakończona gdy jej żeton otoczony jest ze wszystkich stron przez żetony. Gracz, który ma tam farmera, otrzymuje 9 punktów (1 za farmę i po 1 za każdy przylegający żeton).

Czerwony otrzymuje 9 punktów.



### POWRÓT OSADNIKÓW DO GRACZA

Po podliczeniu punktów za miasto, szlak czy farmę (i tylko wtedy) osadnicy z danego elementu wracają do ich właściciela. Można ich wtedy użyć ponownie jako kolejnych osadników (rabusia, farmera, sklepikarza czy trapera) w późniejszych turach.

Możliwe jest, że gracz umieści na żetonie osadnika, otrzyma za dany element punktu i osadnik wróci do niego w tej samej turze (zawsze w tej kolejności).



Czerwony otrzymuje 3 punkty.

1. Zakończ szlak, farmę lub miasto swoim żetonem.
2. Umieść tam osadnika.
3. Podlicz punkty za zakończony element.
4. Osadnik wraca z powrotem.



Czerwony otrzymuje 4 punkty.

## ODKRYWCY: ICH PREMIE I TWORZONE PRZEZ NICH LIMITY

Po podliczeniu punktów za każdy element (może być to więcej niż raz w turze), aktywny gracz przesuwającego jednego odkrywcę o 1 kolumnę na zachód (od wybrzeża). Nieważne jest, na którym żetonie gracz ułoży odkrywcę, jeżeli tylko umieści go w odpowiedniej kolumnie. Jeżeli odkrywcy nie są w tej samej kolumnie, to gracz musi ruszyć odkrywcę najbardziej wysuniętego na wschód. W ten sposób odkrywcy w swojej drodze na zachód nigdy nie będą oddaleni od siebie bardziej niż o 1 kolumnę.

Premia: kiedy osadnik otrzymuje punkty i stoi w tej samej kolumnie co jeden odkrywca (lub nawet dwóch), to otrzymuje dodatkowe 4 punkty za każdego odkrywcę! (pamiętaj: odkrywca rusza się **po** podliczeniu punktów!)

Usuwanie osadników pozostających z tyłu: kiedy odkrywca znajdujący się najbardziej na wschód przemieści się do kolumny z jednym (lub większą ilością) stojących osadników (ale nie traperów – oni leżą na planszy do końca gry), należy usunąć tych osadników i wszystkich osadników na wschód od tej kolumny i zwrócić ich właścicielom. Gracz może umieścić osadnika na świeżo ułożonym żetonie w kolumnie na wschód od odkrywcy, ale jest to niebezpieczne, gdyż taki osadnik (nie traper!) zostanie zdjęty z planszy zaraz po kolejnym podliczeniu punktów.

Przykład ruchu i podliczania odkrywcy na stronie B1.

## RÓWNINY

Połączone elementy równiny nazywane są równiną. Równina nie jest podliczana, nawet jeżeli zostanie zakończona w czasie gry. Gracze mogą umieszczać na elementach równiny traperów, ale otrzymają za nich punkty dopiero po zakończeniu rozgrywki. Traper zostaje przez całą grę na elemencie równiny, gdzie został położony, i nigdy nie jest zwracany swojemu właścicielowi w czasie trwania rozgrywki. Dlatego należy traperów kłaść na planszy (a nie stawiać). Równiny kończą się na szlakach, miastach i na brzegach obszarów, gdzie są zagrywane żetony.

## KONIEC GRY

Gra kończy się po turze, w której położony został ostatni żeton. Jeżeli gracz zakończy jeden lub więcej elementów, to podlicza się je normalnie, a następnie przechodzi do ostatecznego podliczania.

## OSTATECZNE PODLICZANIE

### PODLICZANIE NIEZAKOŃCZONYCH SZLAKÓW, MIAST I FARM

Za każdy niezakończony szlak lub miasto gracz, który ma tam rabusia lub sklepikarza, otrzymuje 1 punkty za każdy element szlaku/miasta. Flagi warte są po 1 punkcie. Jeżeli na niezakończonych szlakach lub miastach jest więcej niż 1 osadnik, należy użyć zasad rozgrywania takich sytuacji, które zostały przedstawione wcześniej. Za niezakończoną farmę gracz otrzymuje 1 punkt za farmę i po 1 punkt za każdy otaczający ją żeton.

### PODLICZANIE TRAPERÓW (ZA ZWIERZĘTA NA RÓWNINACH)

Na końcu gry gracz mający najwięcej traperów na obszarze równin otrzymuje 1 punkt za każde zwierzę znajdujące się na elementach równin w danym obszarze. Tak jak w przypadku szlaków i miast, jeżeli jest remis w ilości traperów, to każdy gracz otrzymuje po 1 punkcie za każde zwierzę na danym obszarze.

Po podliczeniu punktów za wszystkie obszary równin kończy się ostateczne podliczanie i sama gra.

Gracz, który ma najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą. Jeżeli jest remis, to remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Podpowiedź: aby ułatwić sobie podliczanie równin należy usunąć osadników po podliczeniu niezakończonych szlaków, miast i farm.



Czerwony otrzymuje 3 punkty za niezakończony szlak, zaś Żółty 5 punktów za niezakończoną farmę.

Niebieski otrzymuje 3 punkty za niezakończone miasto w dolnym prawym rogu. Zielony otrzymuje 8 punktów za większe niezakończone miasto po lewej. Czarny nie otrzymuje punktów, jako że Zielony ma więcej sklepikarzy.



Wskazuje kolejność układania żetonów.

Czerwony otrzymuje 4 punkty za zwierzęta w dolnym obszarze równin, jako że ma tam 2 traperów, a Żółty tylko 1. Niebieski otrzymuje 2 punkty za zwierzęta w górnym obszarze równin.



W tym przykładzie Czerwony i Żółty otrzymują po 4 punkty za zwierzęta w dolnym obszarze równin (mają po 2 traperów). Niebieski otrzymuje 5 punktów za trapera na górnym obszarze równin.

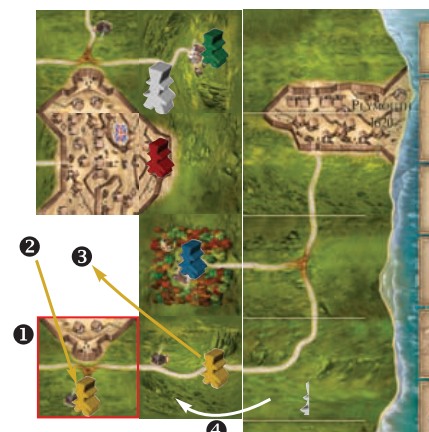


Niebieski otrzymuje 2 punkty. Czerwony otrzymuje 3 punkty.

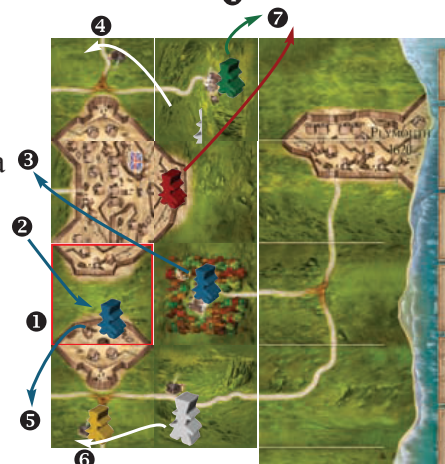
### PRZYKŁAD RUCHU I PODLICZANIA ODKRYWCÓW:

Zasady dotyczące odkrywców znajdują się na stronie 3.

W pierwszych kilku turach gracze zagrywali osadników tak jak pokazano na rysunku i zakończyli 2-żetonowy szlak na północy. Otrzymali punkty i ruszyli odkrywcę wysuniętego bardziej na północ. Teraz Żółty ① umieszcza żeton z czerwoną ramką oraz ② swojego osadnika na szlaku na południu. Otrzymuje on 10 punktów (4 żetony + 1 faktoria + 1 odkrywca), ③ zdejmuje swojego osadnika z tego szlaku i ④ przesuwa na zachód odkrywcę z południa.



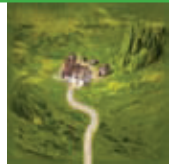
Następnie Niebieski ① zagrywa żeton w czerwonej ramce i ② swojego osadnika na małym mieście, kończąc 3 elementy: miasto Czerwonego na północy, farmę Niebieskiego oraz małe miasto Niebieskiego. Niebieski otrzymuje 17 punktów (9 + 2 odkrywców), ③ zdejmuje swojego osadnika z farmy i ④ przesuwa północnego odkrywcę. Następnie podlicza swoje miasto za 8 punktów (4 + 1 odkrywca), ⑤ zdejmuje swojego osadnika z miasta i ⑥ przesuwa południowego odkrywcę, ⑦ zmuszając osadników Zielonego i Czerwonego do zdjęcia swoich osadników z kolumny opuszczonej przez odkrywcę. Powoduje to, że miasto Czerwonego nie zostaje podliczone, ponieważ nie ma tam żadnych osadników.



### PUNKTOWANIE

ZAKOŃCZONE W CZASIE GRY	NIEZAKOŃCZONE W CZASIE GRY
Szlak (rabuś) 1 punkt za żeton + 2 za faktorię	Szlak (rabuś) 1 punkt za żeton + 2 za faktorię
Miasto (sklepiarz) 2 punkty za żeton + 2 za flagę	Miasto (sklepiarz) 1 punkt za żeton + 1 za flagę
Farma (farmer) 9 punktów	Farma (farmer) 1 punkt za każdy żeton (farmę + sąsiednie)
	Równiny (traper) 1 punkt za każde zwierzę na obszarze równin

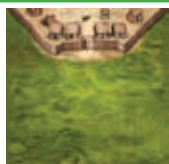
## TYPY I LICZBA ŻETONÓW DOSTĘPNYCH W GRZE



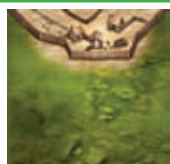
A x2



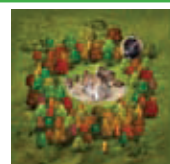
B x3



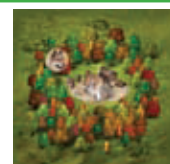
C x3



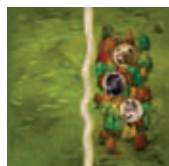
D x2



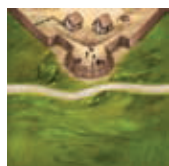
E x1



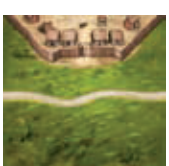
F x1



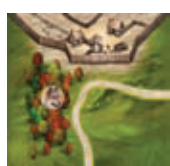
G x1



H x3



I x2



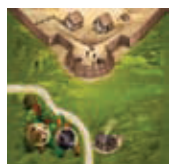
J x1



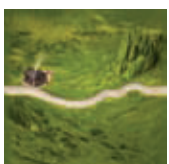
K x4



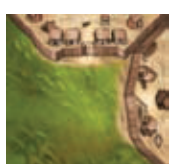
L x3



M x1



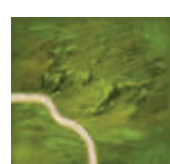
N x3



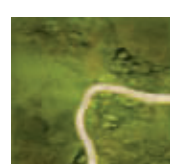
O x2



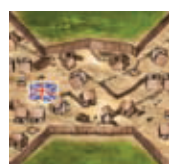
P x3



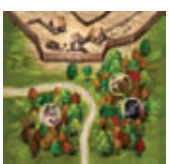
Q x4



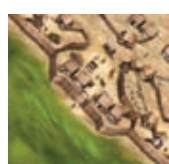
R x4



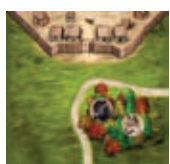
S x1



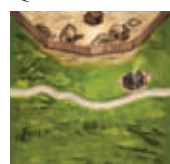
T x1



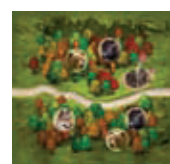
U x3



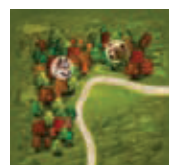
V x1



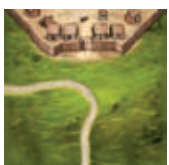
W x1



X x1



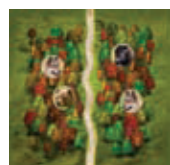
Y x1



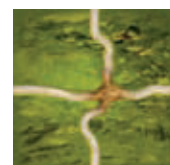
Z x3



AA x2



AB x1



AC x2



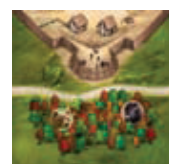
AD x2



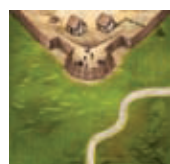
AE x1



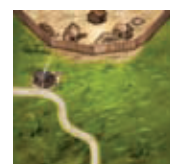
AF x1



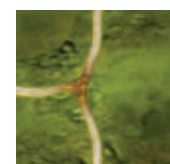
AG x2



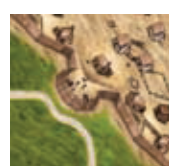
AH x3



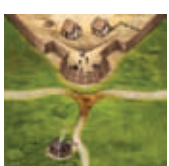
AI x1



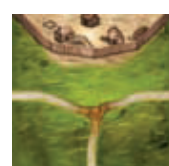
AJ x3



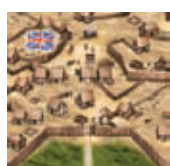
AK x3



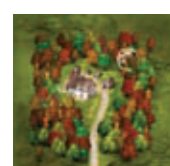
AL x1



AM x3



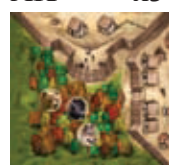
AN x2



AO x1



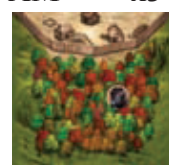
AP x1



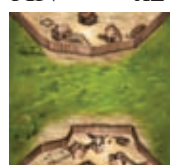
AQ x1



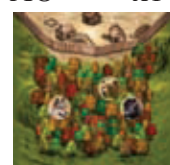
AR x1



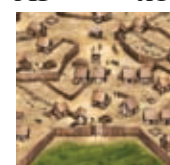
AS x1



AT x3



AU x1



AV x2



AW x1



AX x1