

**Mieliśmy zrobić reklamę...
ale poszliśmy grać w planszówki!**



**Gwarancja
przyjęcia
zwrotu**

**Gwarancja
najniższej
CENY**

Sklep: www.rebel.pl
tel.: 058 347 02 04
adres: ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk

Wolfgang Kramer
HAZIENDA



Zawartość pudełka

1 plansza - na planszy są umiejscowione targi, pampy (pola), tereny oraz cztery źródła wody. Gracze zagrywają żetony zwierząt na pampasy, a hexy na pola terenów. Targi nie są zajmowane przez żetony graczy.

Planszę otacza tor punktacji. Są dwie strony planszy: jedna z symetrycznie rozmieszczonymi elementami i 10 targowiskami, druga ma niesymetrycznie rozmieszczone elementy i 11 targowisk.



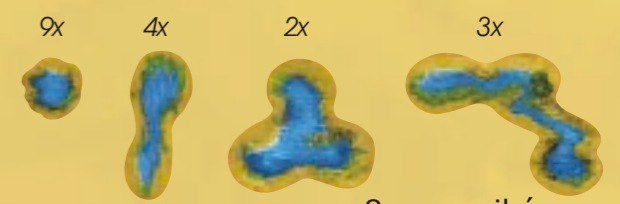
80 kart terenu (po 14 każdego rodzaju)

72 karty zwierząt (18 każdego typu)



80 hexów pól (w 5 kolorach graczy)

18 wodopojów (w 4 kształtach)



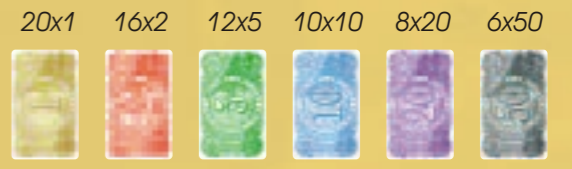
150 okrągłych żetonów zwierząt w 5 kolorach (30 na każdy kolor, są dwustronnie zadrukowane symbolami zwierząt)

9 neutralnych hacjend
8 znaczników żniw



5 hacjend w 5 kolorach graczy

72 karty pieniędzy (pesos)



5 skrótów zasad



1 zasady gry

Cel gry

Gracze są właścicielami ziemskimi w Argentynie. Kupują ziemię i zwierzęta, budują hacjendy, organizują żniwa i sprzedają stada bydła na targowiskach. Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadzi na koniec gry największą liczbę punktów. Gracze zdobywają punkty dzięki: przyłączaniu swoich żetonów do targowisk i wody, układaniu długich łańcuchów pionków, budowaniu hacjend i zarabianiu pieniędzy.

Uwaga: Wszystkie przykłady w tekście odnoszą się do rozgrywki przeprowadzanej na symetrycznej stronie planszy!

Przygotowanie gry

Rozłóż planszę na środku stołu. Dla graczy rozpoczynających swoją przygodę z grą polecamy używanie strony planszy z elementami rozmieszczonymi symetrycznie. Każdy gracz otrzymuje 1 hacjendę oraz 30 żetonów zwierząt w wybranym przez siebie kolorze, 20 pesos kapitału początkowego oraz kartę ze skrótem zasad gry. Hacjendę należy umieścić na polu startowym toru punktacji. Żetony zwierząt są zadrukowane na każdej ze stron innym zwierzęciem.

Karty terenu należy dokładnie potasować. Każdy gracz otrzymuje 8 kart terenu. Pozostałe karty należy ułożyć rysunkiem do dołu w stosie obok planszy i odkryć 4 górne karty ze stosu.

Należy dokładnie potasować karty zwierząt. W zależności od liczby graczy część z tych kart należy odłożyć do pudełka bez sprawdzania jakie karty tam trafiły.

Każdy gracz otrzymuje 4 karty zwierząt. 4 dalsze karty są odsłaniane i układane obok planszy. Pozostałe karty należy podzielić na 2 równe stosy. Jeden z nich należy umieścić przy planszy rysunkiem do dołu, a drugi odłożyć na później (patrz punktacja).

Wszystkie hexy pól zostają umieszczone w jednym miejscu w pobliżu planszy.

Cztery pojedyncze wodopoje są umieszczane w czterech oznaczonych na planszy miejscach. Wszystkie pozostałe wodopoje należy położyć w zasięgu ręki. Neutralne hacjendy i znaczniki żniw umieszcza się koło planszy.

Należy wyznaczyć jednego gracza jako bankiera.

Tabela przygotowania rozgrywki:

| Liczba graczy | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----------------------------------|--|----|----|---|
| Usunięte karty zwierząt | 30 | 20 | 10 | 0 |
| Dostępne hacjendy | 5 | 7 | 8 | 9 |
| Znaczniki żniw | Wszystkie | | | |
| Wodopoje na planszy | 4 pojedyncze w zaznaczonych miejscach | | | |
| Wodopoje obok planszy | Wszystkie | | | |
| Dostępne karty terenu i zwierząt | Po 4 obrazkiem do góry z każdego rodzaju | | | |

Każdy gracz rozpoczyna grę z hacjendą w swoim kolorze umieszczoną na torze, 30 żetonami zwierząt, 8 kartami pól, 4 kartami zwierząt oraz kartą skróconych zasad.

Układ gry dla 5 graczy



Stań w obronie legendarnego Camelot! Jednak uważaj, wśród Rycerzy Okrągłego Stołu czai się zdrajca!

Cienie nad Camelot to ze wszech miar niezwykła gra wymagająca od graczy z jednej strony pełnej współpracy i wzajemnego zaufania, a z drugiej odszukania w swoim gronie zdrajcy. Zdobądź Excalibur i odnajdź Graala, zanim złe siły ukryją je przed oczami śmiertelnych na wieki. Walcz z nieustannie nacierającymi Piktami i Saksonami i spiesz się. Wróg nie będzie czekał...

Odkryj nowe gry planszowe pięknie wykonane i niezwykle miodne.

Liczba graczy: 3 - 7
Wiek graczy: od 10 lat
Więcej informacji:
www.REBEL.pl/go/SoC



REBEL.PL
Centrum gier

Od pierwszych minut D-Day aż po wyzwolenie Paryża i później...

Memor'44 rzuca Cię w sam środek kluczowych bitew II Wojny Światowej, które zaważyły na losach Zachodniej Europy: Omacha Beach, Pegasus Bridge i wiele innych. Przejmij dowodzenie wojsk alianckich lub niemieckich, przekonaj się, że mogło być inaczej. Sprawdź, że nie zawsze przewaga liczebna może zagwarantować zwycięstwo. Wspaniałe wykonanie plastikowych figurek i innych elementów gry, płynna mechanika i zróżnicowane scenariusze zapewnią Tobie wiele godzin niepowtarzalnej rozrywki. Oto gra, która może rywalizować nawet ze strategicznymi grami komputerowymi!

Takiej gry planszowej jeszcze nie znalazłeś!!

Liczba graczy: dla 2 osób
Wiek graczy: od 8 lat
Więcej informacji:
www.REBEL.pl/go/Memoir

www.REBEL.pl



dołożony później. Nie jest również istotne, który gracz umieścił znacznik wody na planszy.

Punktowanie za pieniądze

Każdy z graczy liczy swoje pieniądze. Za każde 10 pesos, które posiada, otrzymuje 1 punkt.
Przykład: Gracz ma 28 pesos. Otrzymuje za to 2 punkty.

Przykład obliczania punktów

Szczegółowa punktacja czerwonego:

Targowiska: czerwony ma połączenie z pięcioma targowiskami. Jedyne targowisko z którym nie jest połączony znajduje się na górze po środku. Rezultat 15 punktów.



Łańcuchy pól: czerwony ma łańcuch złożony z 4 hexów na górze po prawej a na dole po lewej łańcuch z 3 hexów. To daje w sumie 7 hexów pól, dających mu 14 punktów. Łańcuch z 2 hexów po lewej na górze nie jest punktowany.

Hacjendy: czerwony ma hacjendę na stadzie złożonym z 6 żetonów świń. Otrzymuje 6 punktów.

Znaczniki wody: Pojedynczy znacznik wody po lewej daje 4 punkty, podwójny znacznik poniżej 6 punktów. Potrójny znacznik na środku daje jeden punkt a pojedynczy na górze po prawej 6. Zwierzęta, które sąsiadują z dwoma różnymi znacznikami wody przynoszą punkty za każdy z nich (np. żetony świń po lewej stronie, które dają po punkcie za górny i za dolny znacznik wody. Łącznie te świny dodały czerwonemu 4 punkty.).



Pieniądze: zakładamy, że czerwony ma 12 pesos co daje mu 1 punkt.

Kolejny przykład targowiska (strona 4): Czerwony położył żeton świni (zaznaczony strzałką) na polu przylegającym do targowiska. Jest on połączony ze wszystkimi innymi świniami w stadzie. Czerwony otrzymuje po jednym peso za każdą świnie w stadzie i po jednym peso za każde pole połączone ze stadem. Znajduje się tam 6 żetonów świń i 5 hexów pól połączonych z targowiskiem. Czerwony otrzymuje 11 pesos.

| Gracz | Czerwony | | Niebieski | |
|----------------------|----------|------------------|-----------|------------------|
| Połączone targowiska | 5 | 15 punktów | 4 | 10 punktów |
| Łańcuchy pól | 7(3+4) | 14 punktów | 1(7+3) | 20 punktów |
| Hacjendy | 6 | 6 punktów | 7+4 | 11 punktów |
| Wodopoje | 4+6+1+6 | 17 punktów | 7+4 | 11 punktów |
| Pieniądze | 12 pesos | 1 punkt | 8 pesos | 0 punktów |
| Razem | | 53 punkty | | 52 punkty |

Koniec gry

Gra kończy się po końcowym podliczeniu punktów. Wygrywa gracz z większą liczbą punktów. Remisy są rozstrzygane przez posiadaną przez graczy gotówkę.

Tłumaczenie: Piotrek Baładynowicz
Skład: Magdalena Jedlińska

Polskim dystrybutorem gry Hacjenda oraz innych gier niemieckiej firmy Hans im Gluck jest REBEL.pl. Strona firmowa www.rebel.pl. Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

REBEL Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa:
tel. 0502 352 454



Przebieg gry

Najmłodszy gracz rozpoczyna, następnii gracze grają *Pierwszy gracz* zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz, którego tura trwa wykonuje trzy akcje w jakiegokolwiek kolejności: kupuje (hacjendę, kartę terenu, kartę zwierzęcia lub wodopój), zagrywa kartę (terenu lub zwierzęcia), zagrywa znacznik żniw.



Kupowanie

W banku można zakupić następujące elementy:

- | | |
|-------------------------------------|----------|
| 1 kartę terenu z zakrytej talii | 2 pesos |
| 1 odkrytą kartę terenu | 3 pesos |
| 1 kartę zwierzęcia z zakrytej talii | 2 pesos |
| 1 odkrytą kartę zwierzęcia | 3 pesos |
| 1 hacjendę | 12 pesos |
| 1 wodopój | 12 pesos |



zakryta karta terenu 2 pesos



odkryta karta terenu 3 pesos



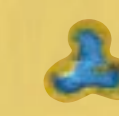
Hacjenda 12



zakryta karta zwierzęcia 2 pesos



odkryta karta zwierzęcia 3 pesos



wodopój 12 pesos

Kupowanie karty terenu lub karty zwierzęcia

(można kupować kilka kart w jednej rundzie, ale zakupienie jednej karty jest traktowane jako jedna akcja). Gracz wpłaca do banku określoną w powyższej tabeli kwotę i bierze kartę na rękę. Gracz może od razu zagrać zakupioną kartę, jednak jest to traktowane jako kolejna akcja (patrz: zagrywanie kart). Jeśli zakupiono jedną z kart leżących rysunkiem do góry, niezwłocznie jest ciągnięta z talii kart zakrytych nowa karta i kładzona w miejsce zakupionej. Odkryta w ten sposób nowa karta może być niezwłocznie zakupiona przez gracza po wpłaceniu do banku określonej sumy (3 pesos).

Kupowanie hacjendy (tylko raz na turę)

Gracz wpłaca do banku 12 pesos, bierze jedną z wolnych, neutralnych hacjend i niezwłocznie umieszcza na jednym ze swoich żetonów w łańcuchu pól lub stadzie, który nie ma na sobie jeszcze hacjendy. Hacjenda przyniesie w momencie zliczania punktów tyle punktów ile żetonów zawiera łańcuch pól lub stado na którym została ustawiona.

Kupowanie wodopoju (tylko raz na turę)

Wszystkie wodopoje niezależnie od rozmiaru kosztują 12 pesos. Gracz wpłaca tę kwotę do banku, wybiera jeden z niebiorących jeszcze udziału w grze wodopojów i niezwłocznie umieszcza go na wolnych polach pampasów. Każdy hex pola lub żeton zwierzęcia przylegający do wodopoju przynosi w czasie punktowania jeden punkt.

Zagrywanie kart

Karty terenu

Gracz, który zagra kartę, bierze hex terenu w swoim kolorze i umieszcza go na wolnym miejscu na planszy takiego rodzaju jak zagrana karta.

Uwaga: Hexy terenów są zadrukowane po obu stronach różnymi kolorami graczy.



Skład



Przykład: Czerwony zagrywa kartę góry i kładzie hex terenu na jakimkolwiek pustym polu góry na planszy.

Jeżeli karta pokazuje pampę, gracz umieszcza hex pola na jakimkolwiek wolnym polu pampy, które styka się z wcześniej umieszczonym przez niego hexem pola. Może się stać niemożliwe zagranie określonej karty terenu w momencie, kiedy nie ma już na

planszy wolnego terenu określonego typu. Jeśli tak się stanie karta ta jest traktowana jak karta pampa. *Przykładowo jeśli zagrana została karta góry, a nie ma już wolnych terenów gór na planszy, gracz umieszcza hex pola na wolnym terenie pampy przylegającym do wcześniej położonego przez niego hexa pola.*



Skład



Przykład: Czerwony zagrywa kartę pampy i kładzie swój hex pola na pampę do wcześniej wyłożonego czerwonego hexa.

Wszystkie zagrane karty są odkładane na bok.

Łańcuch pól: Kilka połączonych ze sobą na planszy hexów pól tego samego koloru tworzy łańcuch. Jeśli łańcuch składa się z co najmniej 3 hexów, daje graczowi punkty zwycięstwa w momencie punktowania. Za pojedyncze hexy pól i łańcuchy składające się z 2 hexów punkty nie są przyznawane. *Rada: Staraj się tworzyć łańcuchy pól z co najmniej 3 hexów*

Karty zwierząt

Kiedy zagrana zostaje karta zwierzęcia, gracz bierze odpowiadający jej żeton zwierzęcia w swoim kolorze i umieszcza na planszy na pustym terenie pampy, które przylega do jego pola lub jego żetonu przedstawiającego to samo zwierzę. Stado składa się z jednego lub większej liczby żetonów przedstawiających to samo zwierzę. Jedno stado może mieć wpływ na inne. Wszystkie zagrane karty zwierząt są odkładane na bok. Stada różnych graczy mogą być łączone.



Skład



Przykład: niebieska świnia jest połączona ze stadem niebieskich koni i ze stadem czerwonych świń.

Uwaga: żetony zwierząt przedstawiają inne zwierzęta na każdej ze stron.

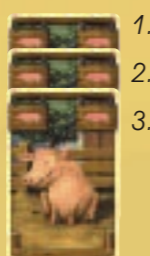
Rada: Umieszczając zwierzęta na planszy zwracaj uwagę czy zostanie wystarczająco dużo miejsca na polach pampy na umieszczenie wodopoju.

Targowisko

Jeśli stado dojdzie do targowiska (żeton zwierzęcia będzie przylegał do pola targowiska) gracz, do którego należy to stado, natychmiast otrzymuje pieniądze z banku. Jeśli w czasie tury stado dojdzie do targowiska z kilku stron, gracz, który tego dokona, otrzyma pieniądze kilka razy. Kwotę, którą otrzymuje gracz, oblicza się na podstawie następującego wzoru: ilość zwierząt w stadzie + ilość hexów pól = ilość pesos. Jako ilość hexów pól przyjmuje się wszystkie hexy które są połączone ze stadem.

Uwagi: (1) Jeśli gracz rozbudowuje stado bez osiągnięcia nowych targowisk, nie otrzymuje dodatkowych pieniędzy. **(2)** Każda strona targowiska może być użyta tylko raz. **(3)** Gracz, który doprowadzi stado do targowiska nawet jeśli składa się ono z tylko jednego zwierzęcia, uznawany jest za połączonego z targowiskiem. To przyniesie mu punkty w momencie punktowania.

Rada: Próbuje połączyć się z jak największą liczbą targowisk.



Przykład: Niebieski wykonuje 3 akcje żeby zagrać 3 karty świń. Pierwszy żeton kładzie na wolnym polu przylegającym do wcześniej położonego przez niego hexa pola (miał już wcześniej ułożony łańcuch trzech pól). Druga świnia łączy stado z targowiskiem. Niebieski dostaje 5 pesos (2 żetony zwierząt + 3 hexy pól = 5 pesos). Niebieski umieszcza trzecią świnie na polu przylegającym do stada i z innej strony do targowiska. To przynosi mu 6 pesos (3 żetony zwierząt + 3 hexy pól = 6 pesos).

Zagranie znacznika żniw (raz na rundę)

Gracz może zdobywać pieniądze na dwa sposoby. **(1)** Przez doprowadzanie stad do targowisk (patrz powyżej) lub **(2)** przez zagrywanie znacznika żniw. Gracz bierze jeden wolny znacznik żniw i kładzie go na jednym ze swoich łańcuchów pól, na którym taki znacznik dotychczas nie został położony. Gracz otrzymuje pieniądze z banku zgodnie ze wzorem: liczba hexów pól w łańcuchu x 3 pesos. *Przykład: 7 hexów pól x 3 pesos = 21 pesos.* Jeśli wszystkie znaczniki żniw znajdują się już na planszy, gracz nadal może ich używać. Bierze w takim przypadku znacznik żniw z łańcucha należącego do któregośkolwiek innego gracza i umieszcza na swoim polu. Pola, które zostały „uwolnione” od znacznika żniw mogą przynieść właścicielowi jeszcze raz przychód jeśli wybierze on możliwość zagrania znacznika żniw i zabierze jeden ze znaczników z pola przeciwnika.

Punktowanie:

Kiedy zostanie zakupiona lub odwrócona ostatnia karta z pierwszego stosu kart zwierząt, do gry wchodzi drugi stos odłożony na bok wcześniej. Zostaje on położony na miejscu wyczerpanego stosu. W momencie zakończenia rundy, w której wyczerpały się karty pierwszego stosu, następuje podliczenie punktów zdobytych przez graczy. Kiedy wyczerpie się drugi stos kart zwierząt, runda jest znowu rozgrywana do końca, po czym gra kończy się i następuje końcowe podliczenie punktów.

Punktowanie odbywa się w dokładnie ten sam sposób za pierwszym jak i za drugim razem. **Pierwsze punkty są przyznawane za targowiska, później za łańcuchy pól, za hacjendy, za wodopoje i na koniec za pieniądze posiadane przez graczy.** Punktację śledzi się przesuwając hacjendy należące do poszczególnych graczy na torze punktacji. W tym momencie mogą być przydatne karty skróconych zasad.



Punkty za targowiska

Z im większą liczbą targowisk jest połączony gracz, tym więcej punktów otrzymuje. Nie jest istotne jak wiele stad jest połączonych z targowiskiem i z ilu stron. Gracze zdobywają punkty zgodnie z poniższą tabelą:

| Targowiska | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
|------------|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Punkty | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 | 55 | 66 |

Przykład: Gracz, którego stado są połączone z siedmioma różnymi targowiskami, otrzymuje 28 punktów.

Punktowanie za pola

Zostają przyznane punkty za łańcuchy pól. Liczone są tylko łańcuchy składające się z trzech lub więcej hexów pól. Pojedyncze i podwójne pola nie są punktowane! Punkty są obliczane w następujący sposób: liczba hexów w łańcuchu x 2 = liczba punktów.

Przykład: Gracz posiada jeden łańcuch z 7 hexów i dwa z 3 hexów. Dodatkowo ma łańcuch z 2 hexów i 3 pojedyncze pola. Gracz otrzymuje punkty $7+3+3=13 \times 2=26$ punktów. Za łańcuchy podwójne i pojedyncze pola nie otrzymuje żadnych punktów.

Punktowanie za hacjendy

Wszystkie hexy pól w łańcuchu lub żetony zwierząt w stadzie, na którym jest postawiona hacjenda, są punktowane.

Uwaga: Przez połączenie dwóch lub więcej łańcuchów pól możliwa jest sytuacja, że na jednym łańcuchu znajduje się więcej niż jedna hacjenda. Taki łańcuch jest punktowany tylko raz.

Przykład: Gracz ma dwie hacjendy: jedna stoi na łańcuchu złożonym z siedmiu hexów pól a druga na stadzie złożonym z sześciu owiec. Gracz otrzymuje $7+6=13$ punktów.

Punktowanie za wodopoje

Każdy znacznik wody na planszy jest punktowany po kolei. Za każdy hex pola i/lub żeton zwierzęcia graniczący ze znacznikiem wody właściciel otrzymuje jeden punkt, niezależnie od tego czy znacznik wody znajdował się na planszy od początku gry czy też został