



Dice Brewing



Almanach Piwowara



Autorzy gry:
Ireneusz Huszcza, Filip Głowacz

Oprawa graficzna:
Piotr Uzdowski

Specjalne podziękowania:
Anna i Kuba Polkowscy

Wprowadzenie

Szanowna Bracia Piwowarska Browaru Dice Brewing z nieukrywaną satysfakcją i radością wita cię, młody czeladniku, w progach naszego skromnego browaru. To dla nas zaszczyt, że spośród wszystkich ofert pracy, jakie do ciebie dotarły, wybór padł właśnie na nasz browar. Jesteśmy pełni podziwu dla twoich dotychczasowych osiągnięć oraz sposobu, w jaki podchodzisz do rozwoju i kultywowania sztuki piwowarskiej.

Jednak musimy zweryfikować twoje umiejętności: Zatrudniłszy cię na okres próbny, który rozpoczniemy już dzisiaj. Wspólnie z tobą, pracę w naszym browarze podjęto kilku innych, znakomitych czeladników. Będziesz musiał rywalizować z nimi, ponieważ pełnoetatową posadę głównego piwowara Dice Brewing może otrzymać tylko jedna osoba. Domyślasz się zapewne, że nie będzie to proste zadanie... Musisz sprawdzić się w warzeniu różnorodnych napitków, pozyskiwaniu odpowiednich stodów i chmielu oraz wzbogacaniu receptur odpowiednimi dodatkami, dzięki którym twoje piwa staną się wyjątkowe. Ale to nie wszystko... Każdy z czeladników ma możliwość bezpośredniego rywalizowania (czyli uprzykrzania życia innym i to często w dość niewybredny sposób)! Ale o tym za chwilę. Czas rozpocząć szkolenie i przejść do tego, co najważniejsze - piwa!

Poznaj Pana Chmielika, naszego pracownika Działu Szkoleń, który wraz z tym poradnikiem przeprowadzi cię przez zawite zapisy regulaminu organizacyjnego oraz karty twojego stanowiska pracy. Z wszelkimi pytaniami kieruj się bezpośrednio do niego. Życzymy ci powodzenia i radości z warzonych trunków!



Spis treści

1. Cel gry
2. Elementy gry
3. Przygotowanie gry
4. Krótki opis przebiegu rozgrywki
5. Szczegółowy opis przebiegu rozgrywki
 - 5.1. Rzut kośćmi z dostępnej puli oraz ich rozstawianie na planszach
 - 5.2. Zakupy
 - 5.3. Warzenie piwa i podliczanie wyników
 - 5.4. Sprzątanie miejsca pracy
6. Koniec gry

1. Cel gry

Liczba graczy: 2-4
Czas gry: 45-90 minut

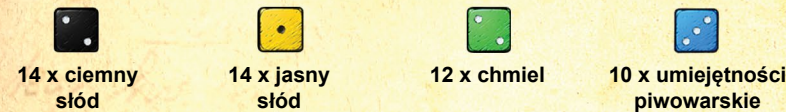
Gracze wcielają się w rolę piwowarów, których zadaniem jest pozyskiwanie zasobów niezbędnych do warzenia piwa i zdobywania kolejnych receptur, a wraz z nimi **złota i punktów mistrzostwa**.

W tym celu korzystają z **plansz graczy** oraz **2 kart lokalizacji (targowisko oraz czarny rynek)**, które pozwalają rozwijać zawartość puli zasobów, a także wyposażać **magazyn** w odpowiednie **żetony**, wpływające na bieżący przebieg rozgrywki. Zwycięża ten, kto na koniec gry ma najwięcej **punktów mistrzostwa**.

2. Elementy gry

50 kości zasobów

W puli zasobów znajduje się łącznie **50 sześciennych kości** w różnych kolorach. Symbolizują one zasoby niezbędne do **warzenia piwa** i zdobywania **receptur**. **Gra zawiera:** 14 kości czarnych (*ciemny słód*), 14 kości żółtych (*jasny słód*), 12 kości zielonych (*chmiel*), 10 kości niebieskich (*umiejętności piwowskie*).



10 żetonów nasion

Żetony nasion dają możliwość pozyskania dodatkowych kości **słodu jasnego** lub **chmielu** (po wykorzystaniu w **słodowni** lub na **plantacji chmielu**, znajdujących się na **planszy gracza**). Każdy gracz otrzymuje **1 żeton nasiona**, gdy **żeton pór roku i pierwszeństwa** wskazuje lato.



1 żeton pór roku i pierwszeństwa

Żeton **pór roku** pełni jednocześnie rolę żetonu **pierwszeństwa** – określa gracza podejmującego w danej rundzie wszystkie czynności, jako pierwszy. Jeśli żeton ułożony jest stroną **lato** ku górze, wszyscy piwowarzy otrzymują po **1 żetonie nasiona**. Gdy żeton obrócony jest stroną **zima** ku górze, żaden z piwowarów nie otrzymuje **nasion** z puli. Żeton przekazywany jest pod koniec każdej rundy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Następnie gracz otrzymujący żeton obraca go – zmieniając porę roku.



Lato



Zima

41 żetonów monet

Żetony monet służą do oznaczania zarobku. Można je pozyskiwać warząc poszczególne piwa lub wymieniając swoje zasoby na złoto za pomocą **planszy gracza**. Swoje monety gracze wymieniają także na **składniki specjalne** na **targowisku** oraz **żetony akcji** na **czarnym rynku**.



5 żetonów blokady

Żetony blokady służą do automatycznego zamykania graczom możliwości wykonywania akcji na **planszach gracza**. Sposób działania żetonów został opisany w szczegółowym opisie przebiegu rozgrywki.



15 żetonów składników specjalnych

Składniki specjalne mogą być wykorzystane przez piwowarów do urozmaicenia **receptury piwa** w **fazie warzenia**, a tym samym do pozyskania dodatkowych gratyfikacji za swoją pracę. **Żetony składników specjalnych** można kupić podczas **fazy zakupów**. Ceny poszczególnych składników są określone na karcie targowiska.

W jednej rundzie gracz może kupić tylko jeden składnik specjalny z karty targowiska.

W puli składników specjalnych znajdują się:



Po wykorzystaniu żetonu składników gracz odkłada go na odpowiedni stos. Żeton może zostać ponownie kupiony.

18 żetonów akcji

Są to żetony umożliwiające wpływanie na zasoby innych graczy, a także dające szansę każdemu piwowarowi na zmianę wcześniej podjętych decyzji. Można je kupić w **fazie zakupów**.

Ceny poszczególnych składników są określone na karcie **czarnego rynku**. **Żetony akcji** umieszcza się w **obszarze gry gracza**, w sposób widoczny dla pozostałych uczestników rozgrywki.

Pula żetonów akcji składa się z 18 żetonów (po 3 każdego rodzaju):



Wycofaj kość – gracz może cofnąć jedną wybraną kość (swoją lub przeciwnika) z magazynu do aktywnej puli gracza.



Zablokuj obiekt – na początku rundy gracz kładzie żeton na wybranym obiekcie na planszy innego gracza. W tej rundzie dany obiekt zostaje zablokowany i nie może zostać użyty.



Zablokuj / chroń kość – gracz kładzie żeton pod wybraną kością (swoją lub innego gracza). Jeśli blokowana jest kość innego gracza, nie może on jej użyć do końca rundy. Jeśli chronisz swoją kość, nikt nie może zmienić jej wyniku lub cofnąć z magazynu do końca rundy.



Zablokuj wybraną kartę receptury – gracz może położyć ten żeton na wybranej recepturze na początku fazy warzenia. W tej rundzie żaden gracz nie może uwarzyć piwa wedle zablokowanej receptury.



Podnieś wartość – gracz może podnieść wartość wybranej kości o 1 (do końca rundy).



Ponowny rzut – gracz może rzucić dowolnie wybraną kością (swoją lub przeciwnika).

Wykorzystany żeton akcji wraca do pudełka. Nie można go już kupić ani zdobyć w tej rozgrywce.

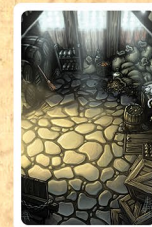


Pamiętaj: **Żetony akcji** mogą być zagrywane w dowolnym momencie (jeśli opis żetonu nie mówi inaczej). Wyjątkiem jest **faza warzenia piwa** – wszystkie żetony muszą zostać rozstrzygnięte na jej początku (zarówno te wykorzystywane na poprawienie swoich wyników, jak i te zagrywane, aby utrudnić rozgrywkę innym).

Rozgrzywka dla zaawansowanych graczy: Zakupione lub zdobyte **żetony akcji** umieszcza się w **obszarze gry gracza** w sposób niejawny dla pozostałych uczestników rozgrywki. Gracze nie widzą oznaczeń żetonów pozyskanych przez innych graczy.

4 karty magazynu

Na **karcie magazynu** gracze przechowują zasoby przeznaczone do **warzenia piwa** (kości zasobów, żetony składników specjalnych). Zasoby z tej karty zużywasz do zdobywania kolejnych **receptur** lub na swojej **planszy gracza**. Pamiętaj, że zasobów zgromadzonych w **magazynie możesz używać w fazie rzutu i rozstawiania kości** z dostępnej puli oraz w fazie ich rozstawiania na **planszach graczy**. Możesz w ten sposób zwiększyć wartość wybranej kości lub zmienić kość w inny składnik, na przykład **słód jasny** w **słód ciemny**.



4 karty stanowiska pracy

Każdy z graczy dysponuje swoją **kartą stanowiska pracy**, na której w skrócie opisano przebieg rundy oraz wyjaśnienie znaczenia **żetonów akcji**.



4 zielone drewniane znaczniki

Zielone znaczniki służą do zaznaczania liczby uzyskanych punktów mistrzostwa. Punkty te zaznacza się na licznikach, znajdujących się na **planszach graczy**.



4 plansze graczy

Każdy gracz otrzymuje jedną planszę gracza, dzięki której może zdobywać i rozwijać posiadane składniki, a także ingerować w już posiadaną pulę zasobów. Każda plansza składa się z 4 budynków.

Stodownia

Stodownię tworzą 3 pola. Są one dostępne dla graczy już od pierwszej rundy.

Pozyskiwanie słodu (żółtej kości):

Aby zdobyć żółtą kość, gracz musi położyć żeton nasiona na polu z grafiką nasiona. Wówczas na koniec rundy (faza **sprzątania miejsca pracy**) będzie mógł pobrać ze stosu 1 żółtą kość i dodać ją do swojej **aktywnej puli** (żeton nasiona zostaje odłożony na stos **żetonów nasion**). Gracz może od razu otrzymać żółtą kość (jeszcze w tym samym ruchu). W tym celu musi położyć niebieską **kość umiejętności** z wartością oczek minimum 3 i od razu pobrać 1 żółtą kość ze stosu dostępnych kości, rzucić nią i położyć, z otrzymaną wartością, do **aktywnej puli gracza** lub od razu do **magazynu**.

Pozyskiwanie ciemnego słodu (czarnej kości):

Aby pozyskać 1 czarną kość, gracz musi „zesłodować” 1 żółtą kość (zamienić ją na czarną). W tym celu gracz kładzie na swojej planszy żółtą kość o dowolnej wartości oczek. Gracz będzie mógł na koniec rundy pobrać czarną kość i odłożyć żółtą kość słodu jasnego na stos kości pozostałych do pobrania. Gracz może przyspieszyć pozyskanie czarnej kości kładąc w odpowiednim miejscu na swojej planszy niebieską kość umiejętności.

Podnoszenie wartości na kościach (żółtej i czarnej):

Aby zwiększyć wartość jednej ze swoich kości o 1, gracz może położyć taką kość (z aktywnej puli lub magazynu) na swojej planszy. Na koniec rundy będzie mógł obrócić wskazaną kość na ściankę z wartością większą o 1. Kość położona w tym miejscu zawsze przenoszona jest do magazynu. Gracz może od razu zwiększyć wartość wybranej kości o 1, używając do tego niebieskiej kości umiejętności o wartości minimum 2.

Plantacja chmielu

Plantację chmielu tworzą 2 pola i jest ona dostępna dla graczy już od pierwszej rundy.

Działania podejmowane na **plantacji chmielu** są analogiczne, jak te, realizowane w **stodowni**. Możemy zamienić **żeton nasiona** na 1 **zieloną kość**, reprezentującą **chmiel** oraz możemy zwiększyć wartość zielonej kości o 1.

Szkola mistrzostwa



Szkołę mistrzostwa tworzą 3 pola. Jest ona dostępna dla graczy od drugiej rundy.

W szkole mistrzostwa gracze mogą użyć niebieskiej kości umiejętności do aktywacji kilku przydatnych efektów:

1. Kładąc niebieską kość o wartości minimum 2, gracz wybiera dowolną liczbę kości ze swojego **magazynu** lub dowolną liczbę kości ze swojej **aktywnej puli** i rzuca nimi raz jeszcze (mogą być to kości różnego koloru). Jeżeli gracz wybrał kości z **magazynu**, to po przerzuceniu wszystkie wracają ponownie do **magazynu** – niezależnie od wyniku rzutu. Położona w tych miejscach niebieska kość wraca na koniec rundy do **aktywnej puli gracza**.

2. Kładąc niebieską kość o wartości minimum 3, gracz wybiera kolor kości i rzuca całym dostępnym stosem kości wybranego koloru (żółty, zielony, czarny) znajdującym się na środku stołu. Następnie wybiera jedną z wyrzuconych kości (na przykład o największej wartości) i wymienia ją za swoją kość, której wartość chce zmienić (z **magazynu** lub **aktywnej puli**).

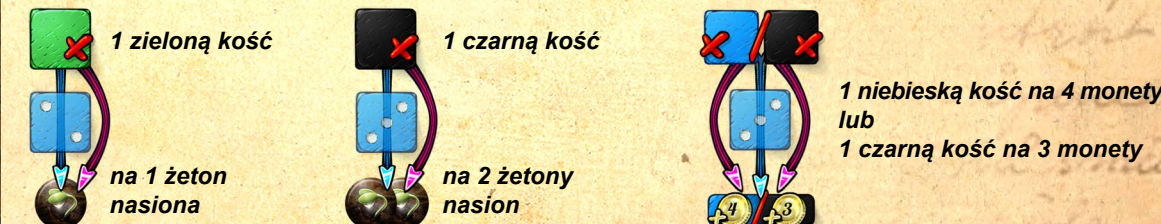
Uwaga! Można wymienić tylko kości w tym samym kolorze i tylko 1 kość w danej rundzie!

3. Kładąc w tym miejscu jedną niebieską kość o wartości minimum 5 lub kilka kości o dowolnym kolorze, których wynik łącznie da wartość minimum 5 (w zestawie musi być przynajmniej 1 niebieska kość o dowolnej wartości), w fazie **sprzątania swojego miejsca pracy** gracz otrzymuje dodatkową niebieską kość umiejętności. Zużyte na planszy kości wracają do **aktywnej puli** gracza.

Departament nasiennictwa

Departament tworzą 3 pola. Jest on dostępny dla graczy od trzeciej rundy.

W departamencie nasiennictwa gracze mogą wymienić wybraną kość na:



Każdy z powyższych efektów można przyspieszyć za pomocą kości umiejętności piwowskich.

Uwaga! Na koniec rundy kości położone w departamencie (z wyjątkiem niebieskich kości wykorzystanych do przyspieszenia efektów) odkładane są na odpowiednie stosy kostek dostępne dla wszystkich graczy (nie do aktywnej puli gracza).

Pozostałe zasady dotyczące planszy gracza:

- Po wykorzystaniu niebieskiej kości zawsze wraca ona do **aktywnej puli gracza** (za wyjątkiem pola, w którym można wymienić niebieską kość na 4 monety).
- Na środku planszy znajduje się kłódka, która informuje, jakie budynki są dostępne w danej rundzie. Po trzeciej rundzie wszystkie budynki są odblokowane.
- Jeżeli przy danej kości lub żetonie znajduje się symbol:  oznacza to, że w fazie czyszczenia odkładamy taką kość lub żeton na odpowiednie stosy zasobów na środku stołu (gracz traci te składniki).

Efekt przyspieszenia możesz uzyskać w każdym twoim ruchu w fazie rzutu kośćmi i ich rozkładania na planszy gracza. Jeśli, na przykład, w jednym ruchu położysz żeton nasiona na pierwszym polu w stodowni i kość jasnego słodu na drugim polu w stodowni, w kolejnym ruchu możesz wykorzystać niebieską kość umiejętności w celu natychmiastowego pozyskania kości jasnego słodu (dokładając do pierwszego pola) lub ciemnego słodu (dokładając do drugiego pola).



30 kart receptur

Karty receptur to karty, o które rywalizują ze sobą wszyscy gracze, próbując uwarzyć konkretne piwo. W talii *kart receptur* dostępnych jest 8 stylów piwnych w 3 różnych odmianach (podstawowa, średnio zaawansowana i zaawansowana) a także 6 receptur eksperymentalnych, mieszających ze sobą różne owoce, przyprawy czy inne dostępne na targowisku składniki – prawdziwe wyzwanie dla ciekawskiego piwowara. Karta receptury składa się z **3 obszarów**: *nagroda*, *receptura podstawowa* i *rozszerzenie*.



1 Nagroda

Za uwarzenie piwa gracz otrzymuje nagrodę. Nagrody gracz pobiera od razu po uwarzeniu piwa wedle konkretnej receptury.

W zależności od poziomu receptury mogą to być:

- Złote monety**
- Punkty mistrzostwa**
- Dowolny żeton akcji**
- Dowolny żeton akcji i złote monety**
- Dodatkowa kość**
- Dodatkowa kość i złote monety**



2 Receptura podstawowa

Wskazuje, ile kości, o jakich minimalnych wartościach potrzebnych jest do uwarzenia danego piwa. W tym przypadku, aby uwarzyć piwo według receptury, należy mieć:

- 2 kości jasnego słodu: jedna o wartości minimum 2, a druga o wartości minimum 3,
- 2 kości ciemnego słodu: jedna o wartości minimum 3 i druga o wartości minimum 5,
- 1 kość chmielu o wartości minimum 4

3 Rozszerzenie

Recepturę można wzbogacić dodając żetony składników specjalnych lub umiejętności i otrzymać za to premię. Można wybrać tylko jeden składnik specjalny (w tym przypadku albo *niebieską kość*, albo *słód specjalny*, albo *chmiel specjalny*).



Nagroda:



Bonus:



Przykład warzenia

W tej rundzie mam szansę uwarzyć piwo wedle receptury *Strong Roasted Stout*. Mam do tego odpowiednie składniki w *magazynie*: **2 kości żółte** z wartościami 5 i 3 (*receptura* wymaga w tym przypadku kości o wartości minimum 3 i 2), **2 czarne** z wartościami 5 i 4 (*receptura* wymaga wartości 5 i 3) i **1 zieloną** z wartością 4, czyli dokładnie tyle, ile wskazuje *receptura*. Mam w *magazynie* również 2 żetony składników specjalnych: *chmiel specjalny* i *słód specjalny*. Oba mogę wykorzystać, by rozwinąć *recepturę podstawową* (ale nie jednocześnie – patrz punkt 3 – *rozszerzenie*). Postanawiam więc uwarzyć piwo wedle receptury *Strong Roasted Stout*. Przenoszę wykorzystane kości z *magazynu* do swojej *aktywnej puli*. Jednocześnie decyduję, że dodam do receptury *słód specjalny*, dzięki czemu, oprócz 5 punktów *mistrzostwa*, otrzymam dodatkowo 5 w *złocie*.

2 Karty obiektów: targowisko i czarny rynek

W grze znajdują się dodatkowo 2 karty, na których gracze mogą dokonywać zakupów. Są to: *targowisko* i *czarny rynek*.

Targowisko



Targowisko jest dostępne dla graczy od drugiej rundy.



Na targowisku gracze mogą kupować **żetony składników specjalnych**. Każdy gracz w **fazie zakupów**, w danej rundzie, może kupić wyłącznie 1 żeton **składnika specjalnego**. Aby kupić wybrany żeton, należy zapłacić tyle złota, ile znajduje się przy danym składniku na karcie *targowiska*. Gracze mogą **obniżyć** cenę żetonów składników, korzystając z **kości umiejętności piwarskich**:

- Przypraw** i **słodu** o 1, kładąc w tym miejscu niebieską kość o wartości minimum 4.
- Miodu** i **chmielu** o 1, kładąc niebieską kość o wartości minimum 5, lub o 2, kładąc niebieską kość o wartości 6.

Można położyć tylko 1 niebieską kość, aby **obniżyć** cenę! Mniejsza cena obowiązuje wyłącznie dla tego gracza, który użył *niebieskiej kości umiejętności*.

Czarny rynek



Po zapłaceniu wymaganej ilości złota gracz pobiera kupiony żeton. Gdy żeton zostanie wykorzystany podczas warzenia, wraca na właściwy stos na karcie *targowiska* i jest ponownie dostępny dla wszystkich graczy.

Czarny rynek jest dostępny dla graczy od trzeciej rundy.



W **fazie zakupów**, oprócz 1 żetonu **składnika specjalnego**, gracze mogą nabyć 1 **żeton akcji**. Aby kupić wybrany **żeton akcji**, należy zapłacić tyle złota, ile znajduje się przy wybranym **żetonie akcji** na karcie *czarnego rynku*.

Wykorzystany żeton akcji należy odłożyć (jest na przykład odkładany do pudełka) i **nie bierze już udziału w dalszej rozgrywce**.

3. Przygotowanie gry

- A. Kości zasobów i żetony nasion:** Ułóż na środku stołu posegregowane kości zasobów (10, 11, 12, 13) i żetony nasion (8). Liczba kości zasobów oraz żetonów nasion jest limitowana zawartością pudełka.
- B. Żetony blokady:** Żetony blokady (7) ułóż na środku stołu, tuż obok kości zasobów i żetonów nasion.
- C. Żeton pór roku i pierwszeństwa:** Żeton (4) umieść koło stosów kości zasobów i żetonów nasion oraz blokady. Żeton pór roku i pierwszeństwa ułóż pozycją „zima” ku górze.
- D. Karty receptur:** Ułóż karty receptur (1) w zależności od wybranego trybu rozgrywki:
- I. Rozgrzywka standardowa:** dla 2/3/4 graczy wybierz z talii 3/3/4 karty początkowe: *Mass Lager*, *Cheap Lager*, *Experimental Lager* (w trybie dla 2 i 3 graczy) lub *Mass Lager*, *Cheap Lager*, *Experimental Lager*, *Sladek Pilsner* (w trybie dla 4 graczy). Wszystkie startowe receptury oznaczone są **zielonym rewersem**. Odkryte karty ułóż jedna obok drugiej w dowolnej kolejności, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Pozostałe karty dokładnie przetasuj i ułóż zakryte, obok odkrytych kart.
- II. Rozgrzywka dla zaawansowanych graczy:** Dokładnie przetasuj talię wszystkich kart receptur i ułóż je w zakryty stos. Następnie dla 2/3/4 graczy odkryj z wierzchu talii 3/3/4 karty początkowe. Odkryte karty ułóż jedna obok drugiej koło talii kart receptur, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
- E. Karty targowisko i czarny rynek:** Połóż karty *targowisko* (3) i *czarny rynek* (5) obok siebie, poniżej rozłożonych *kart receptur*, a następnie posegreguj wszystkie *składniki specjalne* (2) oraz *akcje* (6) i ułóż w stosy. Połóż je na kartach w miejscach oznaczonych identycznymi grafikami.
- F. Karta stanowiska pracy:** Każdy gracz układa swoją kartę stanowiska pracy (15) w dogodnym dla siebie miejscu.

Na karcie stanowiska pracy znajduje się wiele istotnych informacji.
Pomogą ci one w podejmowaniu decyzji.



- G. Karty magazynu:** Przekaż każdemu z graczy po jednej z *kart magazynu* (16). Gracze umieszczają karty przed sobą, w miejscu widocznym dla pozostałych.
- H. Złoto i punkty mistrzostwa:** Każdy z graczy pobiera *żeton złota* (9) z wartością 2, a *zielony znacznik punktów mistrzostwa* (17) kładzie na planszy (14) na wartości 0 (w lewym górnym rogu *planszy gracza*).
- I. Przydział zasobów dla graczy:** Każdy gracz otrzymuje 1 *kość jasnego słodu* (11), 1 *kość ciemnego słodu* (12), 1 *kość chmielu* (10), 1 *kość umiejętności piwowarskich* (13), a także 1 *żeton nasion* (8). Żeton nasion przenoszony jest do *magazynu*, a kości lądują w *aktywnej puli gracza*.

Poniżej prezentujemy przykładowy układ elementów. Jeśli jest on dla Ciebie niewygodny, ułóż elementy tak, aby dobrze wykorzystać miejsce na stole, zadbać o wygodę każdego z graczy i nie wylać piwa!



- | | | |
|---------------------------------------|----------------------|-------------------------------------|
| 1 30 x karta receptury | 7 5 x żeton blokady | 13 10 x niebieska kość |
| 2 15 x żeton składników specjalnych | 8 10 x żeton nasiona | 14 4 x plansza gracza |
| 3 1 x karta targowiska | 9 41 x żeton złota | 15 4 x karta stanowiska |
| 4 1 x żeton pory roku / pierwszeństwa | 10 12 x zielona kość | 16 4 x karta magazynu |
| 5 1 x karta czarnego rynku | 11 14 x żółta kość | 17 4 x znacznik punktów mistrzostwa |
| 6 18 x żeton akcji | 12 14 x czarna kość | |



Aktywna pula

To miejsce służy do przerzucania kości oraz przechowywania tych niewykorzystanych.

Uwaga! Kości pozostawione w *aktywnej puli* muszą zostać przerzucone w pierwszej fazie następnej rundy.

Magazyn

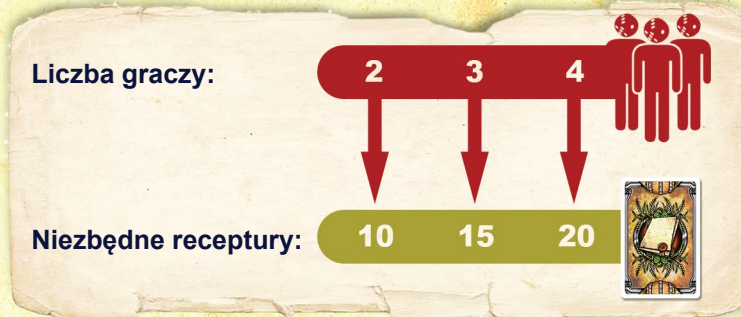
Ma dwie główne funkcje. Pierwsza polega na przechowywaniu kości, których wynik chcemy zachować (ochronić kość przed obowiązkowym przerzuceniem na początku następnej rundy). Druga funkcja jest związana z zasadą, że do *warzenia piwa* możemy użyć tylko kości znajdujących się w *magazynie*. Kości mogą być magazynowane nawet wiele rund – aż do momentu, w którym zdecydujemy się je użyć: do *warzenia* lub/oraz na *planszy gracza*.

Więcej o aktywnej puli i magazynie dowiesz się z dalszej części instrukcji.

4. Krótki opis przebiegu rozgrywki

Grę rozpoczyna gracz, który w przeciągu ostatnich 7 dni wypił najwięcej butelek piwa. Alternatywnie, przed rozpoczęciem gry, każdy z graczy rzuca dowolną kością. Gracz z najwyższym wynikiem otrzymuje **żeton pierwszeństwa** i rozpoczyna rozgrywkę. Kolejność pozostałych graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.

Każda rozgrywka trwa do momentu, w którym wszyscy gracze wspólnie zbiorą określoną liczbę *kart receptur*, umożliwiających zakończenie gry. Dla **2/3/4 graczy** jest to odpowiednio: **10/15/20 receptur**. Każda rozgrywka składa się z *rund*, a te dzielą się na kilka *faz*:



Skrócony opis faz:

- Rzut kośćmi z aktywnej puli oraz ich rozstawianie na planszach** – gracze kolejno rzucają dostępną dla siebie pulą kości, która dla każdego z nich tworzy zbiór zasobów, jakie można wykorzystać w danej rundzie. Następnie gracze decydują o sposobie wykorzystania zasobów, a więc ich rozstawieniu na **planszy gracza** (*wykonywanie ruchów*), przeniesieniu na **kartę magazynu** lub pozostawieniu w **aktywnej puli** do przerwania w kolejnej rundzie. Gdy gracz wykona ruch, swoje działania rozpoczyna gracz po lewej. Każdy gracz może w fazie rozstawiania wykonać dowolną liczbę ruchów, za każdym razem musi jednak czekać na swoją kolej. Jeżeli gracz nie chce wykonać ruchu, może spasować. Faza rzutu i rozstawiania kości kończy się w momencie, gdy żaden z graczy nie będzie chciał wykonać ruchu.
- Zakupy** – w tej fazie każdy gracz może kupić po jednym żetonie z kart *targowiska* oraz *czarnego rynku*. Zakupy odbywają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Faza zakupów to też ostatni moment na decyzję, które kostki z aktywnej puli dodamy do magazynu.
- Warzenie piwa** – gracze w ustalonej kolejności wybierają *recepturę*, według której chcą uwarzyć piwo, i przenoszą na nią potrzebne zasoby z magazynu. W zamian za uwarzenie piwa otrzymują efekty i nagrody wskazane na karcie. W fazie *warzenia piwa* żetony *akcji* można wykorzystywać tylko na jej początku, zanim gracz posiadający pierwszeństwo w rundzie wskaże recepturę, na bazie której zamierza uwarzyć piwo.
- Sprzątanie miejsca pracy** – gracze rozliczają efekty i zbierają kości z *planszy akcji* (do swojej aktywnej puli lub na stosy – w zależności od efektu), obracają i przekazują *żeton pór roku i pierwszeństwa* oraz przechodzą do kolejnej rundy.

UWAGA:

Przeniesienie kości z aktywnej puli do magazynu nie jest traktowane jako ruch i w danej rundzie można przenieść dowolną liczbę kości z aktywnej puli do magazynu.

W dalszej części instrukcji znajduje się szczegółowy opis przebiegu rozgrywki.

5. Szczegółowy opis przebiegu rozgrywki

5.1. Rzut kośćmi z dostępnej puli oraz ich rozstawianie na planszach

W pierwszej fazie każdej rundy gracze w ustalonej kolejności rzucają kośćmi znajdującymi się w ich **aktywnej puli**.

Pamiętaj, że kości odłożone na karcie magazynu nie mogą zostać ponownie rzucone w tej fazie rozgrywki!



Uzyskane wyniki nie podlegają zmianie do końca rundy „*Kości zostały rzucone*” – teraz musisz zastanowić się, co zrobić z uzyskanymi wynikami. Będziesz to robić w kolejnej fazie, czyli podczas **rozstawiania kości**. W tej fazie każdy gracz może już zdecydować, które z kości zostawi w puli (ponieważ wynik go nie zadowala), a które przenosi do **magazynu**, blokując ich wartości do momentu wykorzystania na **planszy gracza** lub w trakcie **warzenia piwa**. Kości, które zostaną na koniec bieżącej rundy w **magazynie**, nie są przerzucane na początku kolejnej rundy. Kości, które znajdują się w **aktywnej puli**, muszą zostać przerzucone.

Pamiętaj! Kości przeniesione do magazynu nie mogą być już przeniesione do aktywnej puli gracza (chyba że na przykład użyjesz żetonu akcji, dzięki któremu możesz usunąć kość z magazynu), ale mogą być wykorzystane do działań na planszy gracza.

Po rzuceniu kośćmi zasobów z puli gracz może skorzystać z kości znajdujących się w **aktywnej puli** lub w **magazynie** do aktywowania wybranych efektów opisanych na **planszy gracza**. Gracze rozkładają kości na swoich planszach w ustalonej kolejności, począwszy od gracza, który posiada w tej rundzie **żeton pór roku/pierwszeństwa**.

Każda czynność wykonana na **planszy gracza** nazywana jest **ruchem**. Gracze wykonują ruchy na zmianę zgodnie z kolejnością.

Gracz podczas swojego ruchu może:

- Położyć 1 lub 2 kości w dowolnym kolorze.
- Położyć żeton lub żeton i kość (dowolnego koloru).
- Położyć 2 żetony.

Gdy gracz wykona swój ruch, przekazuje możliwość ruchu do gracza znajdującego się po jego lewej stronie. Gracz może w fazie rozstawiania wykonać dowolną liczbę ruchów, ale za każdym razem musi poczekać, aż kolejni gracze zagrają przysługujący im ruch (lub też z niego zrezygnują).

Rozstawione kości i żetony nasion pozostają na planszy gracza do końca rundy, chyba że gracz wykorzystał **kość umiejętności piwowskich** w celu przyspieszenia danego efektu.

Jeżeli gracz uzyska w tej fazie nową kość, może ją od razu przerzucić i umieścić w **aktywnej puli** swoich kości lub **magazynie**. Ta kość może być wykorzystywana jak każda inna w tej rundzie.

Przykład: Chcę podnieść wartość kości słodu z 3 do 4. Dlatego położę tę kość na trzecim polu w słodowni. Na stole leży odłożona receptura, wedle której mogę uwarzyć piwo w tej rundzie, jeżeli tylko będę miał żółtą kość o wartości 4. Nie chcę czekać do końca rundy na podniesienie wartości, bo ktoś może mi tę recepturę zabrać. Decyduję się położyć na tym polu niebieską kość (akurat mam niebieską kość o wartości 3), od razu obrócić żółtą kość tak, by wskazywała wartość 4, i włożyć ją do magazynu!

W fazie rozstawiania kości gracz może użyć wszystkich kości, które posiada w **aktywnej puli** i w **magazynie**, część z nich lub nie użyć żadnej. Ty decydujesz, ile ruchów w tej fazie chcesz wykonać.

„Pasowanie”:

Jeśli zdecydujesz, że nie chcesz już rozstawiać swoich kości zasobów oraz żetonów nasion na planszy, możesz spasować. Zanim jednak przejdiesz do kolejnego etapu, musisz zaczekać, aż inni gracze wykonają wszystkie swoje ruchy.

Pamiętaj, że twoja rezygnacja nikogo nie blokuje!

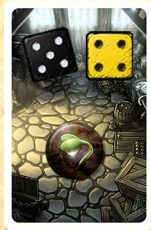
Blokowanie pól (żeton blokady)

Poszczególne pola na **planszy gracza** mogą być zajęte przez 1/2/3 graczy w trybie dla 2/3/4 graczy. Czyli przy trybie gry na 3 graczy, 2 może położyć nasiona na tym samym polu w **słodowni**, aby uzyskać w kolejnej rundzie żółtą kość **jasnego słodu**. W przedstawionym przykładzie, gdy 2 graczy zajmie dane pole na planszy gracza, trzeci gracz kładzie **żeton blokady** na danym polu swojej planszy. Ten gracz nie ma możliwości skorzystania w tej rundzie z zablokowanego pola. Zasada ta dotyczy każdego obiektu na planszach graczy (**słodowni**, **plantacji chmielu**, **szkoły mistrzostwa** czy **departamentu nasiennictwa**).

Pamiętaj, że blokada działa tylko na dane pole i możesz wybrać pozostałe wolne pola na tym obiekcie, np. podniesienie wartości kości o 1.



Przykład rzutu i rozkładania:



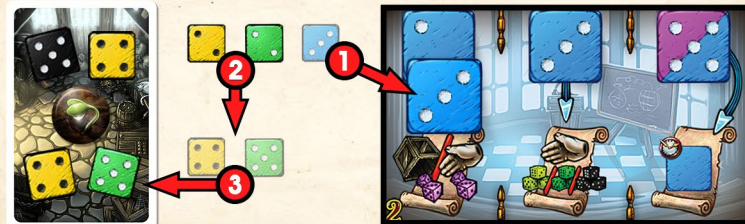
Przed rzutem:



Po rzucie:



W mojej **aktywnej puli** są 3 kości, które w poprzedniej rundzie nie zostały przeniesione do magazynu (głównie ze względu na słaby wynik, jaki się na nich znajduje). Niestety po rzucie tymi kośćmi na początku nowej rundy wynik niewiele się poprawił... Udało mi się wyrzucić **kość umiejętności** z wartością 3, więc mogę ją wykorzystać na planszy w obiekcie **szkoła mistrzostwa**, aby poprawić wynik pozostałych kości. Trójka daje mi możliwość skorzystania z pierwszego lub drugiego pola na tym obiekcie. Wybiorę efekt pierwszego pola i położę tam kość umiejętności, by jeszcze raz rzucić słodem i chmielem. Ponowny rzut się opłaci! Teraz mam **słód o wartości 4** i **chmiel o wartości 5**. Chcę zachować te wartości, więc od razu przełożę je do magazynu!



W tym ruchu mogę rozstawić na planszy jeszcze jedną kość lub żeton nasiona. Co prawda mam jeszcze niewykorzystane nasionko, ale chcę je zachować na kolejną rundę. Ponieważ nic już nie będę robić z kośćmi w magazynie (te wartości są dobre!) oraz z żetonami, a nie mam ani jednej kości w aktywnej puli, dlatego powiem już „pass”.

Przenoszenie kości do magazynu nie jest liczone jako ruch!

Uwaga! W pierwszej rundzie gracze mogą korzystać tylko ze **słodowni** i **plantacji chmielu**. Pozostałe budynki są nieaktywne i gracze mogą z nich skorzystać dopiero w odpowiedniej rundzie (oznaczenie numeru rundy aktywującej obiekt znajduje się na środku **planszy gracza przy grafice otwartej kłódki**).

Zasada pechowego rzutu – gracze mogą dobrowolnie zdecydować o stosowaniu tej zasady podczas rozgrywki. Jeżeli na etapie rzutu kośćmi szczęście ci nie dopisało i masz sporo kości o wartości 1 (kości dowolnego koloru), możesz je wykorzystać w fazie zakupów tej rundy. 2/3/4 kości z wartościami 1 możesz traktować jako 2/4/6 sztuk złota.

Przykład: Wyrzucam w rundzie 3 kości o wartości 1, po 1 żółtej, zielonej i czarnej. Postanawiam nie zmieniać tych wyników za pomocą planszy gracza. Mam w swoich zasobach tylko 2 monety, a chciałem kupić żetony warte łącznie 6 sztuk złota. Dzięki takiemu rzutowi pozyskuję na czas trwania tej rundy jeszcze 4 dodatkowe sztuki złota, co razem ze zgromadzonymi monetami daje mi możliwość wykonania planowanych zakupów.

Pamiętaj! Nie możesz zamienić tych kości na żetony złota. Nie musisz ich przenosić do magazynu, aby wykorzystać podczas fazy zakupów. Gdy wykorzystasz kości do zakupów, nie odkładasz ich na środek stołu (pozostają w twojej aktywnej puli).

5.2. Zakupy

Gdy wszyscy gracze wykonają swoje ruchy, przechodzimy do kolejnej fazy, czyli do **zakupów**. W swojej turze gracz oprócz przeniesienia kości z aktywnej puli do **magazynu** może zakupić 1 wybrany żeton **składnika specjalnego**, który znajduje się na **targowisku** oraz/lub 1 **żeton akcji** z karty **czarnego rynku**.

Przykład: Chcąc zablokować innego gracza w fazie warzenia możesz na jej początku cofnąć ważną dla niego kość za pomocą żetonu akcji „Wycofaj kość” z magazynu do aktywnej puli. W takim przypadku nie ma on możliwości ponownego przeniesienia kości do magazynu, co może utrudnić jego proces warzenia w tej rundzie. Jako, że dana kość znalazła się w aktywnej puli poszkodowanego gracza, będzie musiał nią rzucić w pierwszej fazie następnej rundy (sugerujemy więc wybierać kości o najwyższej wartości oczek. Muahahaha!).

Gdy każdy gracz dokona zakupu lub powie „pass”, przechodzimy do kolejnej fazy.

Żetony akcji możesz wykorzystywać w dowolnym momencie rozgrywki (chyba że opis żetonu mówi inaczej). Wyjątek stanowi faza warzenia piwa. Tutaj wszystkie żetony muszą zostać zagrane na początku fazy, zanim inny gracz zacznie wykonywać swoje działania. Jeśli twój konkurent zadeklaruje recepturę, wedle której chce warzyć, nie możesz już wykorzystać żetonu akcji.



5.3. Warzenie piwa i podliczanie wyników

Kolejność zagrywania żetonów akcji w fazie warzenia:

W tej fazie, zaczynając od gracza z żetonem pierwszeństwa i pór roku, każdy gracz zagrywa i rozpatruje żetony akcji. Gracze zagrywają żetony w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Żetony te muszą być rozpatrzone zanim gracz z pierwszeństwem rozpocznie warzenie piwa oraz wskaże, którą z receptur chce uwarzyć.

Aby uwarzyć piwo, gracz, który wskazał daną recepturę, musi posiadać odpowiednią liczbę i wartość kostek przedstawionych na recepturze nad ilustracją. Gracz może uwarzyć piwo w wersji podstawowej oraz rozszerzonej, dodając do podstawowej wersji wskazanej na karcie: kostkę umiejętności lub żeton składnika specjalnego. Są to składniki dodatkowe, którymi może wzbogacić piwo, aby uzyskać dodatkową premię w postaci złota czy punktów mistrzostwa.

Wszystkie składniki gracz musi ułożyć na karcie receptury.

Czeladniku, nie zapomnij, że do warzenia możesz wykorzystać tylko 1 składnik dodatkowy, czyli kość umiejętności piwowskich lub 1 z żetonów składników specjalnych. Wybieraj mądrze!



Po uwarzeniu piwa (ułożeniu wszystkich składników na recepturze) gracz:

- Zabiera recepturę do siebie i kładzie w dogodnym dla niego miejscu.
- W miejsce uwarzonej receptury, wprowadza nową, odkrywając pierwszą kartę z talii receptur (gracz, który uwarzył w swoim ruchu jakąkolwiek recepturę, zawsze musi wprowadzić w jej miejsce kolejną, która jest natychmiast dostępna dla pozostałych graczy).
- Kości wykorzystane do warzenia umieszcza w swojej aktywnej puli (w tej rundzie nie można już ich wykorzystać do warzenia!).
- Jeżeli wykorzystał żeton składnika specjalnego, odkłada go na odpowiedni stos na karcie targowiska (zasada ta, jak wiemy, nie dotyczy żetonu akcji, który jest odkładany do pudełka).
- Dodaje 1 punkt mistrzostwa na swojej planszy gracza za pomocą zielonego znacznika (czyli uwarzenie piwa wedle jakiegokolwiek z receptur daje graczowi premię w wysokości dodatkowego 1 punktu mistrzostwa).

Gracz warząc wybrane receptury może zdobyć punkty mistrzostwa, złoto, dowolnie wybrany żeton (akcji) lub kość o wskazanym kolorze. Zdobyte kości trafiają do aktywnej puli gracza, a wybrany żeton akcji do magazynu.

Gracze mogą warzyć piwo wedle kolejnych receptur tak długo, jak długo posiadają kości z odpowiednimi wartościami w magazynie – muszą jednak poczekać na swoją kolej (czyli na raz można uwarzyć tylko wedle 1 receptury). Aby uwarzyć na bazie kolejnej, gracz musi poczekać, aż pozostali gracze wykonają swój ruch warzenia).

5.4. Sprzątanie miejsca pracy

Koniec rundy! Gracze czyszczą teraz swoje **plansze graczy**. Każdy gracz zbiera ustawione w fazie rzutu i rozstawiania kości oraz stosuje związane z nimi efekty:

1. Zmiany wartości kości (jeżeli gracz nie przyspieszył tego efektu *kością umiejętności piwowskich*).
2. Zbioru i pomnażania kości położonych w celu osiągnięcia konkretnego efektu, np. kości wykorzystane w *szkole mistrzostwa*.
3. Wymiany położonej kości/żetonu na odpowiednie zasoby lub złoto (jeżeli gracz nie przyspieszył tego efektu *kością umiejętności piwowskich*).

Rozliczanie efektów zawsze rozpoczyna gracz z **żetonem pór roku/pierwszeństwa**, który zbiera oraz wymienia swoje surowce zgodnie z efektami. Dopiero po wykonaniu wszystkich czynności przez gracza posiadającego żeton pierwszeństwa do rozliczania efektów przystępuje kolejny gracz.

Uwaga! Przy rozliczaniu efektów w wyznaczonej kolejności może dojść do sytuacji, w której jeden z graczy nie będzie miał możliwości wymiany żetonu nasion na kość słodu lub chmielu (wszystkie kości zostały już zebrane przez pozostałych graczy). W takim przypadku żeton zostaje zmarnowany – gracz nie otrzymuje dodatkowej kości do swojej aktywnej puli, a żeton nasion zostaje odrzucony na właściwy stos na środku stołu.

Ale jeśli inny gracz odda podczas fazy sprzątania żółtą lub zieloną kość do puli ogólnej, gracz, który nie miał możliwości pobrania surowca w trakcie rozliczania efektów, teraz może pobrać kość. Dzięki czemu żeton nasiona nie zostanie zmarnowany

6. Koniec Gry

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze (2/3/4) łącznie zdobędą 10/15/20 receptur.

Uwaga! Jeśli w trakcie trwania rundy jeden z graczy uwarzy piwo wedle receptury kończącej rozgrywkę, runda trwa dalej, aż do momentu, gdy wszyscy gracze zakończą proces warzenia i przeprowadzą **fazę sprzątania miejsca pracy**.

Po rozliczeniu wszystkich efektów z ostatniej rundy gracze dodają do zdobytych do tej pory punktów mistrzostwa dodatkowe punkty, naliczane w zamian za zebrane podczas rozgrywki zasoby.

Za każde **2 sztuki złota** gracze otrzymują **1 punkt mistrzostwa**.

Za każdą kość zasobów: **żółtą** i **zieloną** gracze otrzymują **1 punkt mistrzostwa**.

Za każdą **czarną kość** gracze uzyskują **2 punkty mistrzostwa**.

Przykład: Po fazie sprzątania miejsca pracy w rundzie, w której osiągnięty został limit receptur, wedle których uwarzono piwo, mogę przystąpić do podliczania moich punktów. Na koniec rundy mój stan zasobów prezentuje się następująco:

 **4 kości jasnego słodu**
Co daje mi **4 punkty mistrzostwa**

 **3 kości chmielu**
Co daje mi **3 punkty mistrzostwa**

 **3 kości ciemnego słodu**
Co daje mi **6 punktów mistrzostwa (3 × 2 PM)**

 **2 kości umiejętności piwowskich**
Umiejętności piwowskie nie dają punktów mistrzostwa

Oraz zostało mi 7 w złocie, co daje mi 3 punkty mistrzostwa



W sumie mam: 4 + 3 + 6 + 3 = 16 punktów mistrzostwa

Teraz muszę ten wynik dodać do moich 10 punktów mistrzostwa, które mam na liczniku punktów mistrzostwa, jakie wypracowałem sobie podczas gry. Tak więc grę kończę z **26 punktami mistrzostwa!**

Gracz, który zdobył najwięcej punktów mistrzostwa, wygrywa i otrzymuje posadę głównego piwowara w Browarze Dice Brewing oraz uścisk dłoni Pana Chmielika.

Walcz więc zaciekle o te zaszczytne tytuły i miana. Tymczasem ja cieszę się, że mogłem pomóc — swoją drogą liczę na mały rewanż i kufel dobrego piwa. Teraz pora udzielić kilku rad pozostałym Czeladnikom. Tyle pracy, a tak mało czasu...





Autorzy gry:
Ireneusz Huszcza, Filip Głowacz

Oprawa graficzna:
Piotr Uzdowski

Specjalne podziękowania:
Anna i Kuba Polkowscy