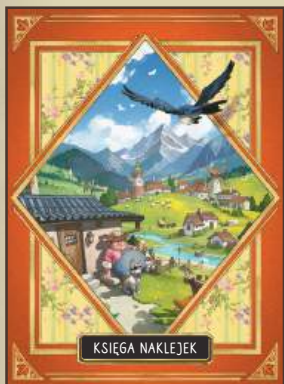


Naklejkowo

Elementy



Księga naklejek



Księga opowieści



120 kart wydarzeń
(10 talii po 12 kart)



kość



skrzynia przechowywania



60 kart katalogu
Nie tasujcie ich!



12 żetonów
jedzenia



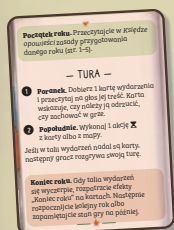
12 żetonów
drewna



12 żetonów
złota



6 żetonów
rudy



karta pomocy



dwustronna mapa

Wprowadzenie

W grze **Naklejkowo** wspólnie budujecie wioskę. Gry nie da się przegrać, ale każda Wasza decyzja spowoduje trwałe zmiany, które mogą mieć pozytywny albo negatywny wpływ na wydarzenia. Podczas budowania wioski marzeń będziecie zdobywać kamienie milowe i dbać o to, aby jej mieszkańcy byli szczęśliwi.

Stworzycie opowieść, która będzie obejmować 10 lat. Każdy rok to oddzielna rozgrywka trwająca od 30 do 60 minut.

Na początek

Przed każdą rozgrywką wykonajcie następujące kroki:

- 1 Rozłożenie mapy.** Połóżcie mapę na środku stołu. Przed pierwszą rozgrywką wybierzcie 1 stronę mapy i **przyklejcie na niej 8 początkowych naklejek** (zob. *Przygotowanie pierwszej rozgrywki* niżej). Będziecie używać tej samej strony mapy przez 10 lat, czyli przez całą opowieść.
- 2 Przygotowanie banku żetonów.** Połóżcie wszystkie żetony obok mapy. Jeśli wracacie do zapamiętanej gry, wyjmijcie wszystkie zasoby i karty ze skrzyni przechowywania (później dowiecie się, jak się zapamiętuje stan gry).
- 3 Przygotowanie talii katalogu.** Połóżcie karty tworzące talię katalogu (o numerach 1–57) obok mapy. **Ważne!** Nie tasujcie tych kart.
- 4 Przygotowanie roku.** Przeczytajcie w *Księdze opowieści* zasady przygotowania roku, który rozpoczynacie. Przed pierwszą rozgrywką przeczytajcie *Przygotowanie 1. roku* na str. 1. Otrzymacie talię wydarzeń i zasoby początkowe, poznacie historię i nie tylko.

PRZYGOTOWANIE PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Przed rozpoczęciem 1. roku nowej opowieści przyklejcie na mapie **8 początkowych naklejek**. Otwórzcie *Księgę naklejek* na **str. 9** i na zmianę przyklejajcie naklejki. Z każdej pary z napisem „ALBO” trzeba wybrać 1 naklejkę.

Możecie przyklejać naklejki, gdzie chcecie, przestrzegając jednak wszystkich zasad ich przyklejania (zob. *Przyklejanie naklejek* na następnej stronie). To, gdzie przykleicie **pierwszą naklejkę**, wpłynie na to, po której stronie rzeki będziecie mogli budować.

Przypomnienie. Nie zapomnijcie przeczytać *Przygotowania 1. roku* na str. 1 *Księgi opowieści*.



PRZYKLEJANIE NAKLEJEK

Wiele efektów powoduje przyklejenie na mapie naklejki. Są wtedy zawsze wskazane strona i litera. Na przykład „Przyklej naklejkę **3C7**” oznacza, że trzeba otworzyć *Księgę naklejek* na str. 3, odszukać naklejkę **C** i przykleić ją na mapie.

Możecie przyklejać naklejki tam, gdzie najlepiej według Was pasują (ale pamiętajcie o opisanych niżej zasadach).

Rozmieszczenie naklejek nie wpłynie negatywnie na grę, więc dajcie się ponieść wyobraźni!

Jeśli na naklejce jest wskazana akcja (np. **7.1**), **nie wykonujcie** jej w chwili przyklejania naklejki. Tej akcji będzie można użyć później.

JEDNA STRONA RZEKI



Wszystkie naklejki przyklejane na trawie należy umieszczać **po tej samej stronie** rzeki, póki nie zbudujecie mostu. To, która ma to być strona (**A** albo **B**), zależy od tego, gdzie przykleiliście pierwszą początkową naklejkę.

ZGODNOŚĆ TŁA



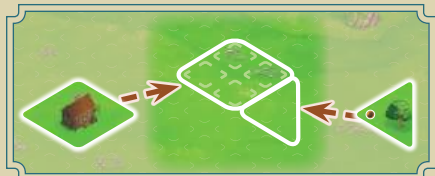
Tło naklejki musi pasować do mapy. Na przykład nie można przykleić naklejki z trawiastym tłem na wodzie ani na skale (i odwrotnie).

NIE ZAKLEJAMY NAKLEJEK



Przezroczyste naklejki można przyklejać na innych naklejkach, ale poza tym naklejki można zaklejać tylko wtedy, gdy wskaże tak polecenie.

ZGODNOŚĆ Z SIATKĄ



Siatka mapy pomaga równo rozmieszczać naklejki.

NIE NA ZŁOŻENIACH



Przyklejanie naklejek na złożeniach mapy utrudni jej składanie. Niektóre naklejki z drogą można przyklejać na złożeniu.

Warto przyklejać przezroczyste naklejki na innych, by oszczędzać miejsce. Nie można tylko zaklejać symboli.

Pamiętajcie, że jeśli zakleicie dużą naklejkę (np. ulepszenie swój dom), zakleicie też wszystkie znajdujące się na niej przezroczyste naklejki.

Rozgrywka

W *Naklejkowie* każdy dzień obfituje w niespodzianki! Podczas gry rozgrywacie tury jedno po drugim, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż wyczerpie się talia wydarzeń.

Każda tura składa się z 2 etapów: **poranka** (dobrania karty wydarzenia) i **popołudnia** (wykonania 1 akcji). Są one opisane na tej i następnej stronie.

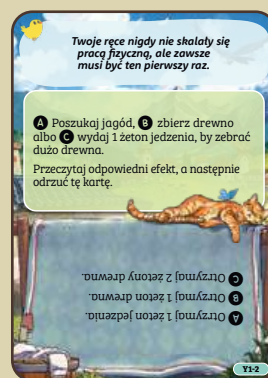
ETAP I. PORANEK

Twoja tura rozpoczyna się rano, kiedy sprawdzasz, co też dzisiaj Cię spotka.

Każdy rok ma własną talię wydarzeń. Dobierz kartę z wierzchu talii i przeczytaj na głos jej treść od góry do dołu.

Jeśli masz wybrać (np. **A** albo **B**), zrób to **przed** przeczytaniem wyniku (podanego do góry nogami). Poszczególne wybory mogą mieć długotrwałe skutki, więc możesz się naradzać z resztą graczy. W swojej turze to jednak Ty podejmujesz ostateczne decyzje.

Ważne! Nie rozpatruj jeszcze efektów **7** na karcie.



PRZYKŁAD WYDARZENIA 1

1. Przeczytaj na głos treść karty, zaczynając od góry.
2. Po wybraniu **A**, **B** albo **C** przeczytaj tekst odpowiadający wybranej opcji.



PRZYKŁAD WYDARZENIA 2

1. Przeczytaj na głos treść karty, zaczynając od góry.

Nie rozpatruj tej części karty. Symbol **7** oznacza, że jest to akcja, którą można wykonać później.

Każda karta wskazuje, czy trzeba ją odrzucić, czy zachować w grze. Odrzucone karty odkłada się odkryte na stos kart odrzuconych obok talii wydarzeń.

Zachowaną kartę wsuwa się pod mapę tak, by widoczna była tylko dolna część tej karty. Możesz użyć tej karty w 2. etapie swojej tury albo będzie mógł jej użyć inny gracz w swojej turze.



Tę kartę należy zachować w grze, więc wsuń ją pod mapę tak, by zakrył napis „Zachowaj tę kartę w grze”.

ETAP 2. POPOŁUDNIE

W tym etapie decydujesz, co chcesz osiągnąć, i wykonujesz 1 dowolną akcję. Możesz eksplorować miejsca, wznosić budynki i robić wiele innych rzeczy!

Wszystkie akcje są oznaczone symbolem **X**. Znajdują się na kartach i na naklejkach przyklejonych na mapie. Są 3 główne rodzaje akcji:

X #.# Odczytanie historii. Ta akcja polega na przeczytaniu wskazanego fragmentu z *Księgi opowieści*. Pierwsza liczba (przed kropką) oznacza numer strony, a druga liczba (po kropce) – numer fragmentu na danej stronie. Polecenie na kartach brzmi: „Przeczytaj **X** #.#”.



X 27.8 oznacza „przeczytaj **X** 27.8”. Otwórz *Księgę opowieści* na str. 27 i przeczytaj 8. fragment na tej stronie.

Przeczytaj wskazany fragment na głos. Musisz dokonać wszystkich wyborów, zanim poznasz możliwe wyniki (znajdziesz je w zielonych ramkach).

X # Dobranie karty katalogu. Niektóre akcje polegają na dobraniu konkretnej karty z talii katalogu. Karty w tej talii powinny być ułożone po kolei, by można je było łatwo odszukać.



X 3 oznacza „dobierz kartę «3»”. Odszukaj w talii katalogu kartę „3” i ją rozpatrz (oprócz efektów **X**).

Odrzucone karty katalogu odkłada się odkryte na ten sam stos kart odrzuconych co odrzucone karty wydarzeń (nie będą już potrzebne).

Niektóre karty występują w kilku egzemplarzach. Na przykład są 2 karty oznaczone jako „3” („3A” i „3B”). Karty „3A” używa się podczas pierwszego rozgrywania opowieści (wyjaśnimy to później).

Jeśli na karcie znajduje się coś, co nie zostało wyjaśnione (np. symbol, podkreślony tekst, miejsce na naklejkę), dowiesz się, co to oznacza, gdy będzie trzeba tego użyć.

X Użycie zdolności karty. Na niektórych kartach znajduje się akcja (i jej koszt). Możesz wykonać taką akcję jako swoją akcję w turze.

Na przykład karta obok przedstawia 2 opcje: wydaj 5 żetonów drewna, by zbudować ratusz, **albo** wydaj 4 żetony drewna i 1 żeton złota, by zbudować farmę. Możesz zbudować tylko 1 z tych budowli.

Kartę odrzuca się tylko wtedy, gdy jest to wskazane w poleceniu. Niektórych kart można użyć wielokrotnie.



Koniec tury

Po wykonaniu akcji Twoja tura dobiega końca. Teraz turę rozgrywa gracz siedzący po Twojej lewej stronie.

Zasoby

W grze są 4 rodzaje zasobów: drewno, jedzenie, złoto i ruda. Wiele efektów zapewnia zasoby (np. „Otrzymaj 1 żeton drewna”). Gdy rozpatrujesz taki efekt, weź żeton zasobu wskazanego rodzaju i umieść go w dostępnych zasobach wioski (oddzielnych od banku żetonów).



drewno

Zasoby wioski należą do wszystkich graczy. Nie można otrzymać więcej zasobów, niż jest żetonów w grze. Niektóre karty wymagają wydania zasobów. Aby to zrobić, odłóż wskazane zasoby do banku żetonów.

Jeśli opcja wymaga **wydania** zasobów, aby ją wybrać, musisz wydać pełną liczbę wymaganych zasobów. Jeśli efekt sprawia, że tracisz więcej zasobów, niż jest ich w dostępnych zasobach wioski, **tracisz** ich tyle, na ile pozwalają zasoby wioski.

KONIEC ROKU

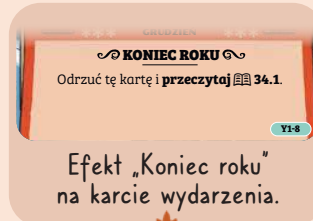
Jeśli na koniec tury gracz w talii wydarzeń nie ma już kart, rok dobiega końca.

Rozpatrzenie wszystkie efekty „Koniec roku” na kartach w grze. Jeśli konieczne jest dokonanie wyboru, zróbcie to wspólnie.

Następnie zdecydujcie, czy chcecie grać dalej, czy wolicie zapamiętać stan gry i wrócić do niej później.

G **Gramy dalej.** Przeczytajcie w *Księdze opowieści* zasady przygotowania następnego roku (str. 2–5). Zachowajcie wszystkie zasoby i karty z poprzedniego roku.

Z **Zapamiętujemy stan gry.** Włóżcie do skrzyni przechowywania wszystkie dostępne zasoby wioski i wszystkie karty w grze (karty wsunięte pod mapę). Oznaczcie właśnie ukończony rok naklejką postępu (przyklejcie ją na tej stronie skrzyni, która odpowiada ilustracji na mapie). Następnym razem rozpoczniecie rozgrywkę ze wszystkimi zasobami i kartami ze skrzyni przechowywania.



Efekt „Koniec roku” na karcie wydarzenia.



Tak oznaczycie zapamiętany stan gry po ukończeniu 3. roku na tej stronie mapy.

Koniec 10. roku

Na koniec 10. roku przeczytacie zakończenie stworzonej przez Was opowieści. Gry nie da się przegrać, ale jest 5 możliwych zakończeń, zależnych od podjętych przez Was decyzji.

Po rozegraniu 10 lat odblokujecie możliwość rozegrania opowieści ponownie, ale tym razem na drugiej stronie mapy (po 10. roku dowiecie się, jak to zrobić).

SŁOWNICZEK

W grze występują następujące terminy:

Szczęście

Poziom szczęścia wskazuje ogólne samopoczucie mieszkańców wioski. Gdy otrzymasz punkt szczęścia, przyklej 1 naklejkę serca na najniższym pustym polu toru szczęścia. Tor szczęścia znajduje się po prawej stronie mapy, a naklejki – na str. 1 *Księgi naklejek*.

Jeśli stracisz punkt szczęścia, usuń 1 naklejkę serca z toru (odklej ją i wyrzuć).

Niektóre efekty korzystają z naklejek serc w innych celach. Naklejki serc liczą się jako punkty szczęścia tylko wtedy, gdy znajdują się na torze szczęścia.



Kamienie milowe

Kamienie milowe to specjalne naklejki otrzymywane za osiągnięcia albo znaczące działania. Na przykład, jeśli tekst na karcie brzmi: „Zdobądź kamień milowy «Słynny cukiernik» (srebrny)”, odszukaj naklejkę tego kamienia milowego (na str. 2 *Księgi naklejek*) i przyklej ją na pustym polu po prawej stronie mapy. Kolor w nawiasie wskazuje, jakie tło ma naklejka.

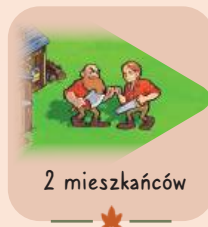


Większość kamieni milowych ma podtytuł, do którego mogą się odwoływać karty (zob. „Cukiernia 1” w przykładzie powyżej). Symbole na kamieniach milowych nie mają efektów, ale niektóre zdolności mogą się do nich odwoływać.

Mieszkańcy

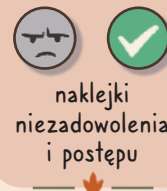
Na niektórych naklejkach widoczni są mieszkańcy Waszej wioski. Każdy mieszkaniec ma swoją historię i cechy, które poznacie na przestrzeni lat.

Niektóre efekty wymagają, by wioska miała określoną liczbę mieszkańców. Liczy się wtedy osoby na naklejkach (także dzieci – wiek mieszkańców nie ma znaczenia). Gracze nie liczą się jako mieszkańcy wioski.



Niezadowolenie i postęp

Niektóre efekty sprawiają, że na kartach, mapie albo w *Księdze opowieści* przykleja się naklejki niezadowolenia albo postępu. Nie dotyczą ich żadne konkretne zasady, ale mają one różne efekty podczas rozgrywki. Te naklejki znajdują się na str. 1 *Księgi naklejek*.



Niektóre efekty sprawiają, że obok mieszkańca przykleja się naklejkę niezadowolenia – przykleja się ją obok jego ilustracji na mapie. Na potrzeby efektów gry wszyscy mieszkańcy na tej naklejce są niezadowoleni. Naklejkę niezadowolenia można usunąć albo zakleić tylko wtedy, gdy pozwala na to efekt.

Usuwanie naklejek

Jeśli naklejka ma zostać **usunięta**, odklej ją i wyrzuć.

WYBORY I UKRYTE INFORMACJE

Gracz rozgrywający turę nie może znać możliwych wyników swojego wyboru, dlatego fragmenty z *Księgi opowieści* powinien czytać gracz siedzący po jego lewej stronie.

Możecie też wyznaczyć narratora, który będzie czytał na głos tekst wszystkich kart i *Księgi opowieści*. To rozwiązanie sprawdza się w rozgrywkach z młodszymi dziećmi i w grupach, w których ktoś kocha odgrywać role.

DOŁĄCZANIE DO GRY I JEJ OPUSZCZANIE

Zachęcamy do rozegrania pełnej opowieści (10 lat) w tym samym składzie graczy, nie jest to jednak konieczne.

Gracze mogą opuścić grę i do niej dołączyć, kiedy chcą, nawet w środku roku. Streście im, co się do tej pory wydarzyło, by mogli włączyć się w opowieść!



Autor gry i tekstów: Corey Konieczka

Producent: Josh Beppler

Projekt graficzny: InkVoltage

(David Ardila i Paula „Orca” González)

Ilustracja na pudełku: Tomasz Morano

Ilustracje wewnętrzne: Jonathan Aucomte, Giulia Calistro,

Damien Mammoliti, Fagnere Olivier

Dyrektor artystyczny: Tony Mastrangeli

Renderowanie 3D (tył pudełka): Dan Konieczka

Redakcja wersji angielskiej: Timothy Meyer

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska, Marek Gross

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Zespół produkcyjny: Estelle Gavin, Alex Schlee, Justin Anger, Austin Litzler

Testerzy: Cory Anderson, Mary Beppler, Victoria Beppler, Anna Bredin,

Lauren Chen, Webster Chen, James Connor, „Wild” AJ Cressman,

Andrea Dell’Agnese, Matt Delude, Kevin Ellenburg, Jennifer Feldman,

Michael Feldman, Marieke Franssen, Wyatt Gray, Megan Hanson, Anita

Hilberdink, Annie Konieczka, Ashley Konieczka, Dan Konieczka, Harper

Konieczka, Shannon Konieczka, Steve Koontz, Karylann Kwasny, Tracy

Krause, Scott Lewis, Kortnee Lewis, Jonas Lindgren, Emile de Maat,

Timothy Meyer, Ryan Nickerson, Sharon O’Brien, Chris Podany, Todd

Pressler, Syl „Fishmonger” Puglisi, Krystal Rose, Andrew Schaff, Kyle

„Budding Birdwatcher” Stark, Clint Warren-Davey, Jorge Zhang



TM/® & © 2025 Unexpected Games. Gamegenic i logo Gamegenic to zarejestrowane i chronione prawem autorskim znaki towarowe Gamegenic GmbH w Niemczech. Producent: Unexpected Games, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA. 1-651-639-1905. UWAGA! Przedstawione elementy mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl; www.wydawnictworebel.pl