

WIOSNA ZAWITAŁA DO KLONOWEJ DOLINY

Nadszedł pierwszy dzień wiosny! I choć gdzieniegdzie widać jeszcze ślady śniegu, zwierzęta z Klonowej Doliny już ochoczo przystępują do organizacji dorocznego Wiosennego Festynu! Kiedy dorośli zajmują się pracami w wiosce, dzieci ruszają do lasu po sprawunki. Zbierzcie drużynę wiernych przyjaciół i wybierzcie się w podróż po szlakach Klonowej Doliny. Do uatrakcyjnienia uroczystości konieczny będzie spryt i dobre planowanie. Czasu jest niewiele, festyn musi być gotowy przed nastaniem zmierzchu!

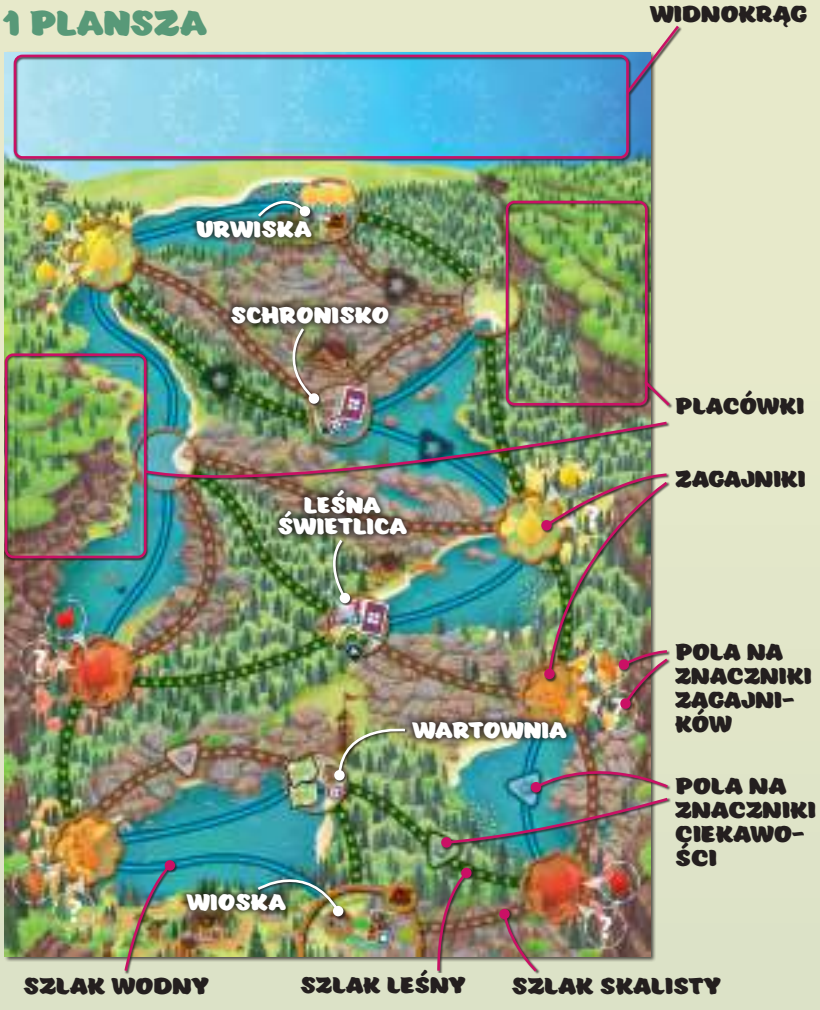
RADOŚĆ PROWADZI DO ZWYCIĘSTWA



Jako zwierzęta z Klonowej Doliny będziecie dążyć do tego, aby doroczny festyn był pełen słodkiej radości. W tym celu musicie zaplanować **uciechy** – drobne i nieco większe atrakcje, które ubarwią i uprzyjemnią poszczególne uroczystości wieczoru. Im bardziej przyczynicie się do uświetnienia danej uroczystości, tym lepszy będzie wasz wynik. Oczywiście radości dostarcza nie tylko czysta zabawa! Na wasze końcowe rezultaty wpływać będą także grupy **przyjaciół**, znalezione **ciekawostki**, uzyskane sprawności oznaczane za pomocą **naszywek** oraz wciąż przydatne niewykorzystane **resztki**. Istnieje mnóstwo możliwości, aby nadchodzący festyn okazał się wyjątkowy!

ELEMENTY GRY

1 PLANSZA



7 ŻETONÓW SŁOŃCA

Żetony wskazują, co jest obecnie *słonecznym zasobem*, czyli zasobem w danym momencie powszechnym i łatwym do zdobycia.



5 PLECAKÓW GRACZY

Plecaki pozwalają uporządkować wasz stan posiadania. Miejsce po lewej stronie plecaka to **kieszeń na planowane uciechy** – mogą się w niej znaleźć 3 karty uciech. Dla odmiany miejsce po prawej stronie plecaka to **kieszeń na gotowe uciechy** – mieści ona dowolną liczbę przygotowanych kart. Pod plecakami przechowuje się zdobyte naszywki (wyobraźcie sobie, że naszywacie je na frontowe kieszenie). Na odwrocie każdego plecaka znajdziecie tor punktacji.



72 KARTY UCIECH

Do przygotowania uciech będziecie wykorzystywać zasoby oraz ciekawostki. Gotowe uciechy dostarczycie na festyn, co stanowić będzie wasze główne źródło punktów.



7 KART UROCZYSTOŚCI

Wykorzystajcie przygotowane uciechy, uatrakcyjniając poszczególne części nocnego festynu.



6 KART PLACÓWEK

Interesujące miejsca w dolinie – w każdej grze pojawią się tylko 2 z nich.



40 KART NASZYWEK

Naszywki stanowią formę odznak – ich zdobycie informuje o posiadaniu szczególnej sprawności!



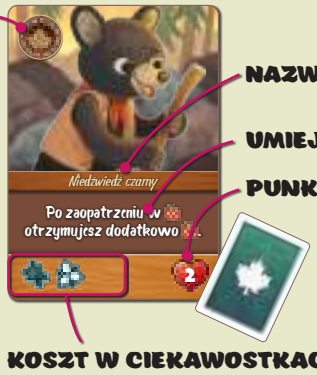
36 KART PRZYJACIÓŁ

Zjednaj sobie przyjaciół, obdarzając ich ciekawostkami, a chętnie pomogą swoimi umiejętnościami i znajomością różnych szlaków.

OZNACZENIE SZLAKU

Istnieją trzy rodzaje szlaków:

- WODNY
- SKALISTY
- LEŚNY



NAZWA

UMIEJĘTNOŚĆ

PUNKTY

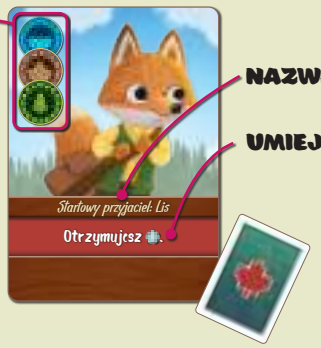
KOSZT W CIEKAWOSTKACH

5 STARTOWYCH KART PRZYJACIÓŁ

To właśnie wy! Reprezentujące was startowe karty traktuje się jak wszystkich innych przyjaciół, chyba, że jakiś efekt wyraźnie mówi inaczej.

OZNACZENIE SZLAKÓW

Startowe karty pozwalają poruszać się po wszystkich rodzajach szlaków… ale tylko jednym takim rodzaju na turę!



NAZWA

UMIEJĘTNOŚĆ

5 PIONKÓW ZWIERZĄT



KRÓLIK JEŻOZWIERZ SZOP LIS WIEWIÓRKA

50 KOSTEK GRACZY

Po 10 (w danym kolorze) dla każdego gracza.



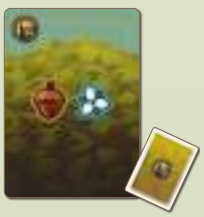
1 ROBAL

Znacznik pierwszego gracza.



12 KART GUZDRAŁY

Nawet guzdranie się może prowadzić do znalezienia w lesie przydatnych rzeczy.



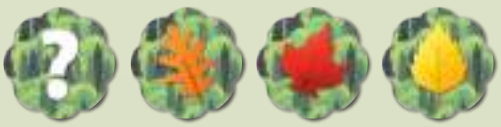
20 ŻETONÓW MAP

Umożliwiają poruszanie się po szlakach nieznanych przyjaciołom.



13 ZNACZNIKÓW ZAGAJNIKÓW

Na swoich awersach posiadają symbole informujące, jakie *zasoby* można pozyskać w danym zagajniku. Dzielą się na 4 rodzaje rewersów:



6× NIESPODZIANKA 2× DĄB 2× KLON 3× BUK

6 ZNACZNIKÓW CIEKAWOŚCI

Na ich awersach znajdują się symbole *ciekawostek*. Znaczniki wskazują, na jakich szlakach można napotkać dane ciekawostki. Dzielą się na 2 rodzaje rewersów:



3× CZARNE 3× BIAŁE

126 ŻETONÓW ZASOBÓW

7 poniższych rodzajów żetonów zalicza się do *zasobów*. Symbol zawsze oznacza *dowolny* zasób.



18× ŻOŁĄDŹ 18× JEŻYNA 18× KORA 18× PAŁKA WODNA 18× GLINA 18× PRZYPRAWA 18× MIÓD

54 ŻETONY CIEKAWOSTEK

Poniższe 3 rodzaje żetonów stanowią *ciekawostki*. **Ciekawostki nie są zasobami.** Symbol **zawsze oznacza** *dowolną* **ciekawostkę.**

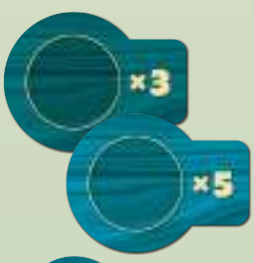
Uwaga: Jeżeli gdzieś w tekście natkniecie się na termin „dobro", oznacza on zarówno zasoby, jak i ciekawostki.



18× CHRABĄSZCZ 18× KWIATEK 18× KAMYK

12 PODSTAWEK MULTIPLIKUJĄCYCH

Jeżeli w grze zabraknie żetonów, skorzystajcie z podstawek multiplikujących. Podstawka ze znajdującym się na niej 1 żetonem liczy się odpowiednio jako 3 bądź 5 żetonów tego rodzaju.



Przykładowo, taka podstawka liczy się jako 3 żetony miodu.



A tu mamy 5 chrabąszczy.



PRZYGOTOWANIE PLANSZY

1. Połóżcie **planszę** na środku stołu.
2. Potasujcie **karty placówek**. Umieśćcie po 1 losowej placówce na obu dedykowanych im polach. Niewykorzystane placówki odłóżcie do pudełka.
3. Potasujcie **karty uroczystości**. Umieśćcie 3 z nich (losowo) nad planszą, a pozostałe odłóżcie do pudełka. Jeżeli gracie w mniej niż 5 osób, weźcie niewykorzystane kostki graczy i **przykryjcie** nimi **wszystkie pola w rzędach oznaczonych jako przeznaczone do rozgrywki w większym gronie graczy**. Przykryte pola nie będą miały wpływu na rozgrywkę.
4. Potasujcie osobno **karty uciech**, **naszywki** oraz **karty przyjaciół** (bez startowych przyjaciół). Stwórzcie z tych kart oddzielne talie i umieśćcie je przy wskazanych krawędziach planszy. Następnie stwórzcie **wystawki** – z każdej talii odkryjcie po 4 karty i ułóżcie je w rzędach przy odpowiednich taliach. Przy każdej talii zarezerwujcie odrobinę miejsca na stosy kart odrzuconych.
   - *Uwaga! Na każdej wystawce muszą znajdować się **4 różne karty**. Jeżeli na którejś z nich znajdzie się duplikat, odrzućcie go i odkryjcie kolejną kartę. Kontynuujcie odrzucanie i odkrywanie, aż wszystkie karty na każdej z wystawek będą inne.*
5. Potasujcie **karty guzdrały**. Stwórzcie z nich talię i umieśćcie ją obok talii przyjaciół.
6. Pomieszajcie (zakryte) **znaczniki ciekawości** i rozmieśćcie je na pasujących kolorystycznie dedykowanych polach. Następnie odkryjcie każdy z tych znaczników.
7. Pomieszajcie (zakryte) **znaczniki zagajników**. Znaczniki z symbolami **buka**, **klonu** oraz **dębu** rozmieśćcie na dedykowanych im polach i odkryjcie je. Następnie rozmieśćcie znaczniki z symbolem niespodzianki na pozostałych polach. *Zawsze pozostanie wam 1 niewykorzystany znacznik niespodzianki.* Odsłaniajcie **pojedynczo** rozmieszczone na planszy znaczniki niespodzianek. Jeżeli w którymkolwiek zagajniku znajdą się w ten sposób 2 identyczne zasoby, zastąpcie jeden z nich niewykorzystanym znacznikiem. W każdym zagajniku powinny znajdować się znaczniki **2 różnych zasobów**. Niewykorzystany znacznik niespodzianki odłóżcie do pudełka.
8. Pomieszajcie (zakryte) **żetony słońca** i stwórzcie z nich stosik obok planszy. Dobierzcie 1 żeton ze stosiku, odkryjcie go i połóżcie na pierwszym (skrajnie lewym) polu na widnokręgu. Ten żeton wskaże aktualny *słoneczny zasób.*
9. Przygotujcie obok planszy zapasy ogólne, składające się z 7 rodzajów żetonów **zasobów**, 3 rodzajów żetonów **ciekawostek** oraz żetonów **map**.



Pamiętajcie, że na kartach uroczystości korzysta się z tylu rzędów pól pożądanych uciech, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce. Wykorzystajcie niepotrzebne kostki graczy, aby przykryć pola w rzędach przeznaczonych dla większej liczby graczy (liczby to oznaczające znajdują się po lewej stronie rzędów). Przykładowo w rozgrywce 4-osobowej powinniście przykryć wszystkie pola rzędu oznaczonego liczbą 5 – te pola nie mają wpływu na rozgrywkę.



PRZYGOTOWANIE GRACZY

1. Wyznaczcie *rannego ptaszka*, czyli pierwszego gracza – wręczcie tej osobie **robala**. Następnie każde z was przeprowadza poniższe kroki:
2. Wybierz kolor i weź **plecak**, **pionek zwierzęcia**, **10 kostek gracza** oraz **startową kartę przyjaciela** w tym kolorze.
3. Weź **1 żeton mapy** oraz **po 1 żetonie każdej z ciekawostek** (*chrabąszcza, kwiatek i kamyk*) i umieść je w plecaku.
4. Dobierz **1 kartę przyjaciela** z odpowiedniej talii. Wraz z twoim startowy przyjacielem stworzy ona twoją bieżącą *rękę kart*.
5. Dobierz **3 karty uciech** z odpowiedniej talii. Wybierz 2 z nich i połóż je (odkryte) w *kieszeni planowanych uciech*, czyli po lewej stronie plecaka. Niewybraną kartę odrzuć na stos odrzuconych kart uciech (obok talii uciech).



Gdy wszyscy będą gotowi, możecie przystąpić do gry!



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Cała rozgrywka podzielona jest na **5 rund**, zwanych *godzinami*. Każdą godzinę rozpoczyna tura *rannego ptaszka*, po czym, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, następują tury pozostałych graczy. W swojej turze zagrywasz kartę przyjaciela ze swojej ręki (albo ewentualnie się *guzdrasz*). Jeżeli nie masz już żadnych kart w ręce, musisz **spasować**. Gracze wykonują tury aż do momentu, gdy wszyscy spasują – będzie to koniec godziny (rundy).

KILKA PODSTAWOWYCH ZASAD

- Ilekroć coś **zbierasz** albo **otrzymujesz**, *pobierasz* wskazane elementy z zapasów ogólnych. Ilekroć coś **wydajesz** albo czymś **płacisz**, musisz wziąć wskazane elementy ze swojego plecaka i *odłożyć* je do zapasów ogólnych.
- Każdy **przyjaciel** znajdujący się w twojej *ręce* jest **ochoczy**. **Zagrany przyjaciel** (czyli znajdujący się w twoim plecaku) jest **zmęczony**. *Bez obaw! Do następnej godziny twoi przyjaciele zdążą wypocząć i ponownie nabiorą ochoty do działania!*
- Jeżeli z którejkolwiek wystawki zostanie zabrana karta, **natychmiast** uzupełnij tę wystawkę. W tym celu przesuń wszystkie pozostałe karty na odpowiedniej wystawce tak, aby w pobliżu talii powstało miejsce na nową kartę (nie zmieniaj kolejności kart na wystawce). Dobierz 1 kartę z odpowiedniej talii i połóż ją na wolnym miejscu. *Uwaga! Jeżeli w ten sposób umieścisz na wystawce duplikat już znajdującej się tam karty, odrzuć dobraną kartę i zastąp ją kolejną kartą z talii (powtarzaj ten proces, aż na wystawce będą znajdować się 4 różne karty).* Odrzucane karty każdego rodzaju umieszczaj na odpowiednich stosach kart odrzuconych, które powinny znajdować się obok odpowiednich talii. Jeżeli w którejś talii zabraknie kart, przetasuj karty w przypisanym jej stosie kart odrzuconych i stwórz z nich nową talię.

TWOJA TURA

KROK 1: ZAGRAJ KARTĘ • Zazwyczaj będzie to karta przyjaciela (czasem karta guzdrały – w takim przypadku pomijasz kroki 2 i 3).

KROK 2: PODRÓŻ • Podróżujesz przesuwając pionek wzdłuż szlaków dostępnych dla ciebie dzięki zagranej karcie przyjaciela oraz dzięki mapom.

KROK 3: AKTYWUJ EFEKT MIEJSCA POBYTU • Po prostu robisz to, co jest możliwe do wykonania w danym miejscu!

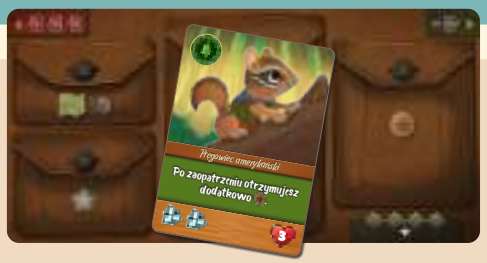
KROK 4: PRZYGOTUJ UCIECHY • Wydając zasoby, przygotowujesz uciechy i przeznaczasz je na wybrane uroczystości.



KROK 1: ZAGRAJ KARTĘ

Wybierz kartę **przyjaciela** ze swojej ręki i połóż ją w plecaku na miejscu przeznaczonym dla *zmęczonych przyjaciół*. Zagrana w ten sposób karta określi, wzdłuż jakiego rodzaju szlaku możesz w tej turze podróżować. Dodatkowo przyjaciel może wspomóc cię swoją umiejętnością.

Alternatywnie zamiast przyjaciela **możesz** zagrać **kartę guzdrały**, jeżeli jakąś posiadasz. Tura guzdrały oznacza, że pomijasz krok 2 oraz krok 3. *Szczegółowo opisujemy to w sekcji **tura guzdrały** na stronie 12.*



Możesz zagrać np. kartę **pręgowca amerykańskiego,** umieszczając ją w swoim plecaku.

KROK 2: PODRÓŻ

Symbol na karcie zagranego przyjaciela określa, wzdłuż jakiego szlaku możesz podróżować: **wodnego**, **skalistego**, czy **leśnego**. Twój startowy przyjaciel posiada **wszystkie 3 symbole szlaków**, ale po jego zagraniu musisz wybrać **1 z tych symboli**.

Musisz opuścić miejsce, w którym zaczynasz turę i **musisz** poruszyć się, korzystając ze szlaku wskazanego przez symbol na karcie przyjaciela. Możesz wykonać **tyle ruchów** z jednego miejsca na inne, **ile chcesz**, pod warunkiem, że w każdym ruchu korzystasz z odpowiedniego szlaku.





MAPY

Przed i/albo **po** poruszeniu się wzdłuż szlaku wskazywanego przez kartę przyjaciela, możesz wydać żeton mapy, aby uzyskać dodatkowy ruch. Za każdą wydaną mapę przesuń pionek **wzdłuż 1 szlaku o dowolnym typie** (czyli przestaw pionek z obecnego miejsca na połączone z nim **bezpośrednio** dowolnym szlakiem inne miejsce). Żebyśmy się dobrze zrozumieli, zaznaczamy wyraźnie: nie możesz „przerwać" ruchu po szlakach z karty przyjaciela wykorzystaniem efektu mapy. Twoja podróż zawsze musi potoczyć się wg poniższego schematu:

1. **Możesz** wydać dowolną liczbę żetonów map. Jeżeli to zrobisz, za każdy wydany żeton wykonujesz 1 ruch wzdłuż dowolnego szlaku.
2. Następnie **musisz** poruszyć się wzdłuż szlaku oznaczonego na karcie zagranego przyjaciela. Możesz wykonać dowolną liczbę ruchów (ale każdy po tym samym rodzaju szlaku).
3. Finalnie znowu **możesz** wydać dowolną liczbę żetonów map. Jeżeli to zrobisz, za każdy wydany żeton wykonujesz 1 ruch wzdłuż dowolnego szlaku.



*Przykład: Lisiczka Ania znajduje się w **wiosce**. Zagrywa kartę **pręgowca amerykańskiego**, co pozwala jej w tej turze poruszać się wzdłuż **leśnych** szlaków. Ania może poruszyć się do wartowni i tam zakończyć podróż albo poruszyć się dalej, do nieodległego zagajnika.*

Ania decyduje się podróżować do zagajnika i w tym celu wykonuje kolejne ruchy wzdłuż odcinków leśnego szlaku. W trakcie podróży mija znacznik ciekawości i dzięki temu zbiera kwiatek!



Gdyby w tym momencie Ania posiadała żeton mapy, mogłaby go wydać, aby poruszyć się wzdłuż dowolnego szlaku odchodzącego z zagajnika (prawie dowolnego, gdyż nie może ponownie poruszyć się odcinkiem, wzdłuż którego już w tej turze podróżowała). Mogłaby np. skorzystać z wodnego szlaku i poruszyć się do kolejnego zagajnika – po drodze zebrałaby ciekawostkę w postaci chrabąszcza. Gdyby Ania posiadała mapę, mogłaby jej także użyć na początku tury, czyli przed ruchami wzdłuż leśnych szlaków.



RUCH PO WŁASNYCH ŚLADACH I KOEGZYSTENCJA

Nie możesz poruszyć się wzdłuż tego samego odcinka szlaku więcej niż 1 raz na turę. Możesz wrócić do miejsca, w którym rozpoczęła się podróż (o ile w ramach tej podróży nie poruszysz się więcej niż raz tym samym odcinkiem szlaku). Dane miejsce na planszy **może** zajmować wiele zwierząt – nie ma w tym zakresie żadnych ograniczeń.



CIEKAWOSTKI NA SZLAKACH

Ilekroć podczas podróży miniesz *znacznik ciekawości*, **zbierz** widniejącą na tym znaczniku ciekawostkę (jak już wspomnieliśmy, pobierasz ją z zapasów ogólnych).

KROK 3: AKTYWUJ EFEKT MIEJSCA POBYTU

Po zakończeniu podróży (czyli **po wykonaniu wszystkich ruchów**, które chcesz i możesz wykonać), **możesz** aktywować efekt miejsca, w którym obecnie przebywasz. Zazwyczaj (nie zawsze) będziesz mieć możliwość aktywowania efektu tylko 1 miejsca na turę. Efekty zapewniają wiele bardzo użytecznych profitów:

ZAGAJNIKI

Na planszy znajdują się 3 typy zagajników: klonowe (czerwone), dębowe (pomarańczowe) oraz bukowe (żółte). *Typ zagajnika ma znaczenie podczas przygotowania rozgrywki (planszy), ale nie odgrywa żadnej roli w jej trakcie.*

Kiedy przebywasz w zagajniku możesz się *zaopatrzyć*. Żetony znajdujące się przy zagajniku wskazują, jakie zasoby są w nim dostępne. Decydując się na *zaopatrzenie* możesz zebrać **po 1 żetonie z obu rodzajów** albo **2 żetony wybranego rodzaju**.

Jeżeli podczas zaopatrzenia zdobędziesz *słoneczny zasób*, otrzymujesz dodatkowy żeton tego zasobu!

*Przykład: W tym zagajniku Ania mogłaby zaopatrzyć się w 2 gliny **albo** 2 jeżyny, **albo** 1 glinę oraz 1 jeżynę. Ponieważ glina jest obecnym słonecznym zasobem, jakakolwiek kombinacja zaopatrzenia uwzględniająca glinę, zapewni Ani 1 dodatkowy żeton tego zasobu.*



WIOSKA

Możesz zdobyć tu **1 nowego przyjaciela**! Każde z przyjaciół na wystawce posiada oznaczenie ciekawostek, które należy wydać, aby móc się z nim zaprzyjaźnić.

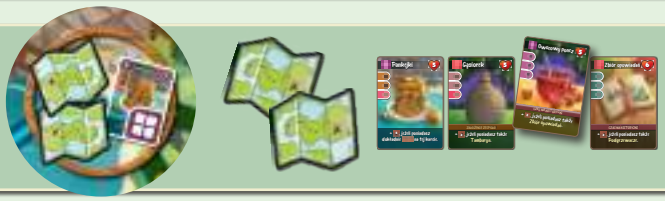
Wydaj wymagane ciekawostki, a następnie weź przyjaciela z wystawki i umieść jego kartę w plecaku, w miejscu przeznaczonym dla **zmęczonych przyjaciół** (nie dodajesz jej bezpośrednio do swojej ręki kart). *Nowego przyjaciela odłóż na spód kart zmęczonych przyjaciół, aby karta zagrana w tej turze pozostawała widoczna*. Uzupełnij wystawkę kart przyjaciół.



*Przykład: Aby zaprzyjaźnić się z **piżmakiem amerykańskim,** musisz wydać 2 kamyki.*

WARTOWNIA

Zbierz 2 mapy oraz 1 kartę uciech z wystawki. Uzupełnij wystawkę kart uciech.



LEŚNA ŚWIETLICA

Wykonaj **wszystkie** poniższe czynności:

- Zbierz **1 kartę uciech z wierzchu talii** (czyli losową uciechę).
- Umieść 1 ze swoich kostek na **dowolnym** polu pożądanej uciechy **dowolnej** karty uroczystości (szczegółowo o kartach uroczystości piszemy na stronie 10).
- Zbierz **1 dowolną naszywkę** z wystawki. Uzupełnij wystawkę naszywek.



SCHRONISKO

Zbierz **1 kartę uciech z wierzchu talii** (czyli losową uciechę) oraz **1 dowolną kartę uciech z wystawki**. Uzupełnij wystawkę kart uciech.





PLACÓWKI

W każdej rozgrywce występują 2 losowe *placówki*. Choć placówki różnią się między sobą, ich działanie rządzi się podobnymi zasadami. Aktywuj efekt placówki, wykonując w kolejności poniższe działania:

1. **Możesz** skorzystać z *handelku* oferowanego przez daną placówkę. Karta każdej placówki wskazuje, jakie rodzaje wymian oferuje lokalna społeczność. Możesz dokonać dowolnej liczby wymian w całkowicie dowolnej kolejności. Zazwyczaj liczba wymian jest nieograniczona – możesz wielokrotnie dokonywać każdego ich typu. Jednak niektóre rodzaje wymian mogą posiadać ograniczenie, co do ich liczby (jest to zawsze oznaczone przy symbolu wymiany).
   - Aby przeprowadzić wymianę, wydaj wskazany przedmiot (bądź przedmioty – mogą to być karty, dobra, mapy itp.). W zamian otrzymujesz przedmioty wskazane poniżej. Jeżeli w ramach kosztu wydajesz karty, odrzucaj je na odpowiednie stosy kart odrzuconych.



Oznaczenie przy tym symbolu wymiany wskazuje, że możesz jej dokonać **maksymalnie** 2 razy na turę.

2. **Możesz** aktywować efekt placówki. W tym celu po prostu zastosuj się do opisu na karcie danej placówki.



*Przykład: Szop Łukasz trafił do **obwoźnej księgarni**. Na początku tej wizyty może (w dowolnej kolejności) przeprowadzić następujące wymiany:*

- *Może wydać 1 (niegotową) kartę uciech, aby otrzymać 2 dowolne ciekawostki. Może powtarzać tę wymianę wielokrotnie.*
- *Może wydać 1 glinę albo 1 przyprawę, aby otrzymać aktualny słoneczny zasób (albo jeden z tych z poprzednich rund). Tej wymiany może dokonać maksymalnie dwa razy.*
- *Może wydać 1 dowolny zasób, aby otrzymać mapę. Również tę wymianę może przeprowadzić maksymalnie dwa razy.*

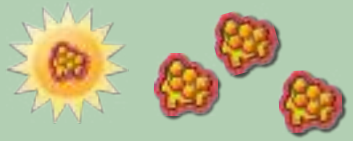
*Następnie Łukasz **może** aktywować efekt **obwoźnej księgarni**, czyli wydać maksymalnie 3 ciekawostki i za każdą z nich dobrać 1 naszywkę z talii. Po dobraniu wszystkich naszywek musi wybrać i zachować 1 z nich, a pozostałe odrzucić.*

URWISKO

Zbierz 3 żetony słonecznego zasobu i natychmiast **pośpiesz** do wioski. Następnie możesz aktywować efekt wioski tak, jakby zakończyła się w niej twoja podróż.

- Zbieranie słonecznych zasobów w ten sposób **nie jest** traktowane jako *zaopatrzenie*.





Przykład: Jeśli aktualnym słonecznym zasobem jest miód, możesz zebrać 3 żetony miodu, a następnie pośpieszyć do wioski.



Pośpiech to specjalny rodzaj ruchu pozwalający na przestawienie pionka z danego miejsca na inne określone miejsce. Pośpiech **nie jest** traktowany jako ruch wzdłuż szlaków (czyli m.in. nie pozwala na zbieranie po drodze ciekawostek).

KROK 4: PRZYGOTUJ UCIECHY

Jeżeli posiadasz odpowiednie dobra, możesz je wydać, aby przygotować dowolną liczbę uciech spośród kart znajdujących się w twojej *kieszeni planowanych uciech* (czyli po lewej stronie plecaka). Żeby przygotować uciechę:

1. Wydaj wskazane na jej karcie dobra.
2. Przełóż uciechę z *kieszeni planowanych uciech* do *kieszeni gotowych uciech* (po prawej stronie plecaka).
3. Każda uciecha należy do 1 z **kategorii** (oznaczono to symbolem w lewym górnym rogu kart). Jeżeli na którejkolwiek karcie uroczystości znajduje się puste pole pożądanej uciechy z symbolem tej kategorii, wybierz 1 z nich i przykryj je swoją kostką – w ten sposób *uatrakcyjniasz uroczystość*.

UROCZYSTOŚCI

Żeby *uatrakcyjnić uroczystość*, umieść swoją kostkę na pustym polu pożądanej uciechy tej samej kategorii, co przygotowana właśnie uciecha. Jeżeli nie ma żadnego wolnego pola z symbolem danej kategorii na żadnej z kart uroczystości, nie możesz umieścić kostki.

Każda uroczystość punktuje na koniec gry (osobno, niezależnie od pozostałych). Aby zdobyć punkty za daną uroczystość, dążysz do tego, aby posiadać na jej karcie więcej kostek niż pozostali gracze. *Miej to na uwadze, decydując, gdzie umieszczasz swoje kostki!*

Jeżeli przykryjesz **ostatnie wolne pole** na danej karcie uroczystości, **natychmiast** aktywuje się **wydarzenie** opisane na tej karcie! Wydarzenia zapewniają korzyści wszystkich graczom, lecz *zamykający* (czyli gracz, który przykrył ostatnie wolne pole) otrzymuje dodatkowy profit. Aby rozpatrzeć wydarzenie, po prostu postępuj zgodnie z opisem na karcie uroczystości.



*Jeżozwierz Sebastian posiada żołądź, korę oraz chrabąszcza, czyli elementy potrzebne do przygotowania **tamburynu**. Decyduje się zatem wydać te zasoby i przekłada tamburyn z kieszeni **planowanych uciech** do kieszeni **gotowych uciech**.*

*Symbol na karcie **tamburynu** wskazuje, że jest to uciecha należąca do kategorii* rozrywka. *Takie pole jest wolne na karcie **menuet** – Sebastian natychmiast z tego korzysta i przykrywa je swoją kostką, wychodząc w tym momencie na prowadzenie pod względem liczby kostek umieszczonych na tej karcie uroczystości.*



*Gdyby Sebastian przykrył w ten sposób ostatnie wolne pole na karcie **menueta**, aktywowałby związane z nim wydarzenie.*

BONUSOWE PUNKTY ZA UCIECHY

Niektóre uciechy lepiej sprawdzają się w połączeniu z innymi. *Staraj się przygotować uciechy, które dobrze ze sobą współgrają i dostarczą mnóstwa radości uczestnikom zabawy!*

Niektóre inne uciechy zapewniają bonusowe punkty za żetony *na tej karcie*. Zarówno w toku gry, jak i podczas końcowej punktacji możesz swobodnie przekładać żetony pomiędzy plecakiem i takimi kartami, aby ustalić, jakie ułożenie przyniesie ci najwięcej punktów. Pamiętaj jednak, że 1 żeton może zostać ostatecznie przyporządkowany tylko do 1 karty.



*Przykład: **Tamburyn** Sebastiana dostarczy mu więcej punktów, jeżeli nasz jeżozwierz „założy zespół" – czyli będzie posiadał także gotowe **skrzypce**. Sebastian może także zdobyć bonusowe punkty za każdą parę żetonów przypraw i chrabąszczy umieszczoną na karcie **słój chrabąszczy**.*

LIMIT 3 UCIECH

Jeżeli **na koniec swojej tury** posiadasz w *kieszeni planowanych uciech* **więcej niż 3 karty**, musisz odrzucić ich tyle, aby zostały ci wyłącznie 3. *Zauważ, że w trakcie tury, aż do samego jej zakończenia, możesz posiadać w tej kieszeni większą liczbę kart.*



W lewym górnym rogu twojego plecaka znajduje się oznaczenie, które przypomina o powyższym limicie.



NASZYWKI

Na każdej karcie **naszywki** znajduje się opis sprawności, czyli zapewnianego przez nią efektu. Niektóre naszywki wpływają na końcową punktację, inne posiadają stałe efekty, a jeszcze inne mogą zostać aktywowane wskazaną liczbę razy na godzinę.

Kiedy aktywujesz naszywkę, posiadającą ograniczoną liczbę użyć, połóż na niej 1 ze swoich kostek, aby przypominała ci o wykorzystanej już aktywacji. *Wszystkie kostki znajdujące się na naszywkach są z nich zdejmowane na koniec każdej godziny.*

- Naszywki, które pozwalają ci na **podróżowanie**, działają podobnie jak mapy. Możesz korzystać z nich **przed** i/albo **po** ruchu zapewnianym przez zagraną kartę przyjaciela.
- Możesz posiadać maksymalnie 4 naszywki. Jeżeli otrzymasz piątą, musisz odrzucić 1 z już posiadanych naszywek. Naszywki przechowuj poniżej plecaka.
- Nie możesz posiadać 2 identycznych naszywek. Nie możesz wziąć duplikatu naszywki z wystawki, a jeżeli jakikolwiek efekt sprawi, że wejdziesz w jego posiadanie, odrzuć go i dobierz losową naszywkę z talii.



*Przykład: Aktywowanie **pszczelarstwa** pozwala wydać 1 kwiatek oraz 1 chrabąszcza, aby otrzymać 1 miód. Można tę zdolność aktywować maksymalnie dwukrotnie o każdej godzinie.*

Kiedy aktywujesz tę naszywkę, wydasz wymagane ciekawostki i otrzymasz miód, oznacz użycie naszywki 1 kostką. Druga aktywacja i dołożenie kolejnej kostki uniemożliwią dalsze korzystanie z naszywki, ale tylko do zakończenia bieżącej godziny.

UMIEJĘTNOŚCI PRZYJACIÓŁ

Tekst na każdej karcie przyjaciela opisuje jego umiejętność oraz mówi, w którym momencie bieżącej tury możesz z niej skorzystać.

- Wiele umiejętności przyjaciół aktywuje się wyłącznie po spełnieniu określonego warunku, zazwyczaj wykonaniu określonego działania. *Staraj się zagrywać przyjaciół wtedy, gdy jesteś w stanie w pełni wykorzystać ich wyjątkowe umiejętności!*
- Jeżeli opis umiejętności przyjaciela nie określa, kiedy można jej użyć, oznacza to, że możesz z niej skorzystać w dowolnym momencie bieżącej rundy.



Ania w tej turze zaopatrzyła się w 1 glinę oraz 1 jeżynę. Ponieważ jej zagranym przyjacielem jest pręgowiec amerykański, a Ania spełniła warunek w postaci zaopatrzenia się (w jakiekolwiek dobra), umiejętność pręgowca pozwala Ani zebrać dodatkowy żeton żołędzia!

TURA GUZDRAŁY

Jeżeli na początku swojej tury zamiast karty przyjaciela zagrasz kartę guzdrały, będzie to *tura guzdrały*. Jej zasady są niezwykle proste:

Zbierz 2 dobra wskazane na zagranej karcie (***nie** liczy się to jako zaopatrzenie*). Następnie odłóż zagraną kartę guzdrały na spód odpowiedniej talii (*guzdrały nie mają swojego stosu kart odrzuconych*).

Pomiń kroki 2 i 3 normalnej tury (**nie** podróżujesz i **nie** aktywujesz efektu miejsca pobytu). Tak jak zwykle przeprowadź krok 4, w którym możesz przygotować uciechy.



Przykład: Łukasz okazał się guzdrałą. Zagrana przez niego karta pozwala mu zebrać 1 żołądź oraz 1 kwiatek. Łukasz nigdzie się nie rusza i nie aktywuje efektu swojego miejsca pobytu, ale może przygotować uciechy.



A CO TO TAKIEGO?

Na bardzo wielu elementach gry napotkasz rozmaite symbole. Oto szybkie wytłumaczenie ich znaczenia:



dowolny zasób



dowolna ciekawostka



dowolny zasób albo dowolna ciekawostka



2 identyczne zasoby



2 różne ciekawostki



3 punkty



aktualny słoneczny zasób



dowolny poprzedni słoneczny zasób



aktualny bądź poprzedni słoneczny zasób



uciecha



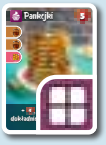
przyjaciel



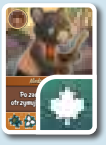
naszywka



guzdrała



uciecha z wystawki



przyjaciel z wystawki



naszywka z wystawki



pośpiesz z obecnego do innego miejsca



kostka gracza



przykrycie kostką dowolnego pola na dowolnej karcie uroczystości



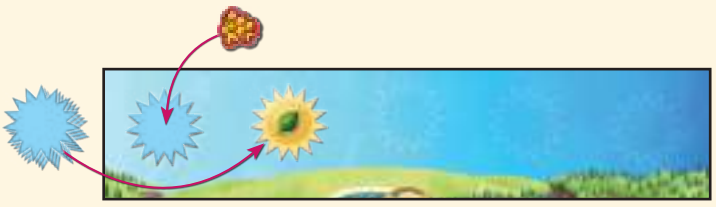
przykrycie kostką pola jedzonka na dowolnej karcie uroczystości

MINĘŁA GODZINA (CZYLI RUNDA)

Po upłynięciu **piątej godziny** (*gdy żeton słońca znajduje się na skrajnie prawym polu widnokręgu*), zbliża się zmierzch i tym samym następuje koniec gry – przechodzicie do **końcowej punktacji**. Jeżeli do zmierzchu jeszcze daleko, przeprowadźcie następujące działania wraz z końcem każdej godziny:

1. RUCH SŁOŃCA

Dobierzcie nowy żeton słońca ze stosiku, odkryjcie go i połóżcie na pierwszym wolnym (patrząc od lewej strony) polu na widnokręgu. Zakryjcie poprzedni żeton słońca i połóżcie na nim żeton zasobu, który znajduje się na jego awersie (*niektóre efekty mogą odnosić się do **poprzednich** słonecznych zasobów, więc przypomnienie, co znajduje się na awersie zakrytego żetonu może się przydać*).



2. ODŚWIEŻANIE WYSTAWEK

Z wystawek kart **przyjaciół**, **ucieczh** i **naszywek** odrzućcie po 1 karcie – te, które znajdują się najdalej od swoich talii. Odsuńcie pozostałe karty (bez zmieniania ich kolejności) od ich talii i uzupełnijcie powstałe w ten sposób miejsca kartami odkrytymi z wierzchu odpowiednich talii.



3. ODPOCZYNEK PRZYJACIÓŁ I CZYSZCZENIE NASZYWEK

Weźcie wszystkie karty przyjaciół leżące w waszych plecakach (czyli **zmęczonych przyjaciół**) i przywróćcie je na swoją rękę – ci przyjaciele ponowie stają się **ochoczy** i będzie można zagrywać ich karty podczas kolejnej godziny. Zdejmijcie wszystkie kostki, które leżą na waszych naszywkach.



4. KTO SIĘ GUZDRA?

Policzcie wszystkie karty przyjaciół w swoich rękach (włącznie ze startowymi przyjaciółmi).

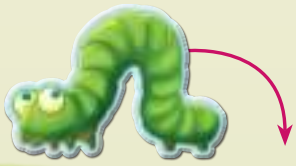
Następnie wszyscy **z wyjątkiem** gracza (bądź kilkorga graczy), który ma tych kart najwięcej muszą dobrać tyle kart **guzdrały** z talii, aby wszyscy posiadali taką samą liczbę kart. Innymi słowy: **każdą godzinę wszyscy gracze rozpoczynają z identyczną liczbą kart w ręce**.



Przykład pomagania guzdrałom: Ania (kolor czerwony) posiada w ręce 4 karty przyjaciół (uwzględniając jej startowego przyjaciela). Magda (fioletowa) ma 3, a Konrad (żółty) zaledwie 2. Tym samym Magda musi dobrać 1 kartę guzdrały, zaś Konrad 2 takie karty. W tym momencie wszyscy mają łącznie tyle samo kart i mogą przystąpić do działań w kolejnej godzinie rozgrywki!

5. PRZEKAZANIE ROBALA

Ranny ptaszek przekazuje robala graczowi siedzącemu po swojej lewej stronie (czyli zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Rozpoczyna się kolejna godzina!



KOŃCOWA PUNKTACJA

Odrzuć wszystkie niegotowe uciechy. Odwróć swój plecak, aby skorzystać z toru punktacji. Do liczenia punktów użyj swojego pionka. Jeżeli w trakcie podliczania punktów przekroczysz pole o wartości 50, połóż na okrągłym polu 50+ jedną ze swoich kostek i kontynuuj liczenie od początku toru. Twoje punkty pochodzić będą z kilku źródeł: **uciech**, **przyjaciół**, **naszywek, resztek** oraz **uroczystości**.

UCIECHY

Każda uciecha ma symbol serca w prawym górnym rogu – wskazana tam liczba to wartość punktów ze tę kartę. Wiele uciech może dostarczać także **bonusowych punktów** – warunki ich otrzymania są opisane na tych kartach.

- Jeżeli karta mówi, że otrzymujesz bonusowe punkty *„jeżeli posiadasz* (inną uciechę)", to 1 wymagana w ten sposób karta spełnia wymagania wszystkich uciech z tym samym warunkiem. Uprośćmy to przykładem: *gdy posiadasz 2* ***tamburyny*** *(które zapewniają bonusowe punkty „jeżeli posiadasz skrzypce") i tylko 1* ***skrzypce****, to i tak otrzymujesz bonusowe punkty za* ***oba*** *tamburyny.*
- Niektóre uciechy zapewniają bonusowe punkty za żetony *„na tej karcie"*. Zarówno w toku gry, jak i podliczając punkty, możesz przekładać żetony pomiędzy plecakiem i tymi kartami, aby ustalić, jakie ułożenie przyniesie ci najwięcej punktów. Pamiętaj jednak, że 1 żeton może zostać ostatecznie przyporządkowany tylko do 1 karty. Ponadto żetony leżące na kartach uciech nie są „resztkami", a zatem nie należy ich uwzględniać, podliczając punkty z tego źródła (o czym poniżej).

PRZYJACIELE

Większość przyjaciół zapewnia punkty wskazane w symbolu serca (tak jak uciechy).

NASZYWKI

Naszywki również zapewniają punkty wskazane w symbolu serca. Niektóre z nich zapewniają także bonusowe punkty – każdorazowo opisane w ich polach tekstowych.

RESZTKI

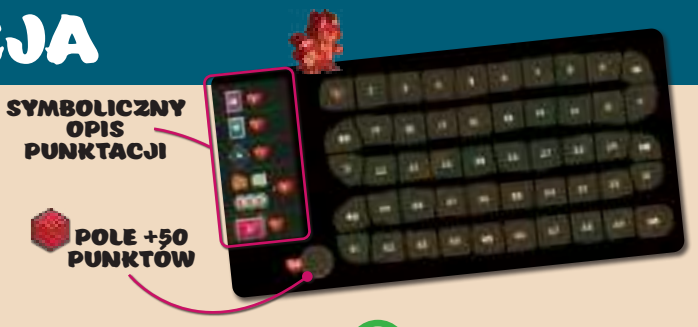
Każda **mapa** oraz **żeton miodu** które zostały w twoich zasobach warte są 1 punkt. Pozostałe dobra zapewniają po 1 punkcie za każde dowolne 3 żetony.



UROCZYSTOŚCI

Policz punkty za każdą kartę uroczystości z osobna:

- Jeżeli posiadasz na tej karcie **najwięcej** kostek, każda z nich zapewnia ci 1 punkt. Oprócz tego otrzymujesz **jeszcze 4 punkty**. Jeżeli na pierwszym miejscu występuje remis, wszyscy wszyscy remisujący dostają punkty, tak jak opisaliśmy w poprzednim zdaniu.
- Jeżeli zajmujesz **drugie miejsce** pod względem liczby kostek na karcie, każda z nich zapewnia ci 1 punkt. Oprócz tego otrzymujesz **jeszcze 2 punkty**. Jeżeli ktoś remisuje z tobą na drugim miejscu, liczy punkty tak samo.
- Jeżeli zajmujesz **dowolne dalsze miejsce**, otrzymujesz tyle punktów, ile posiadasz kostek na karcie.





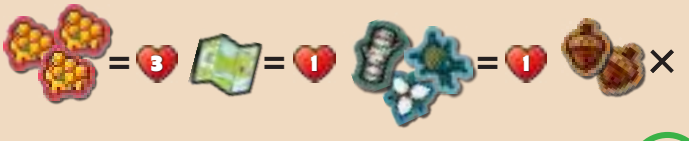
Ania posiada ***słój chrabąszczy****, który daje jej 5 oraz bonusowe 4 za dwie pary przypraw i chrabąszczy znajdujące się na tej karcie. Każdy* ***tamburyn*** *wart jest 4 plus dodatkowe 2, ponieważ Ania posiada także skrzypce.* ***Skrzypce*** *same z siebie dostarczają 7.*



Wszyscy przyjaciele Ani dostarczają jej łącznie 10.

Naszywki *dostarczają Ani łącznie 3. Dodatkowo naszywka* ***ratownictwo wodne*** *przynosi 6 bonusowych punktów za 3 przyjaciół Ani, podróżujących wodnymi szlakami.*

Za resztki Ania dostaje łącznie 5:





Wreszcie Ania może przejść do liczenia punktów za ***uroczystości****. Na karcie* ***menueta*** *Ania (czerwone kostki) remisuje na pierwszy miejscu pod względem liczby kostek z Konradem (żółte kostki). Tym samym oboje otrzymują po 7 (4 za pierwsze miejsce i 3 za kostki). Sebastian (niebieskie kostki) za zajęcie drugiego miejsca zdobywa 4 (2 za drugie miejsce i 2 za kostki). Szare kostki reprezentują gracza niebiorącego udziału w rozgrywce i nie wpływają na punktację.*

Ania otrzymuje też punkty za pozostałe dwie uroczystości, które niestety nie zmieściły się w przykładzie. 4 za zajęcie drugiego miejsca na jednej z nich oraz 1 za samotną kostkę w swoim kolorze na ostatniej.

Łącznie Ania zdobywa 64 oraz mnóstwo satysfakcji z rozgrywki i osiągniętego wyniku!

ZWYCIĘSTWO!

Gdy wszyscy podliczą swoje punkty porównajcie wyniki. Jeżeli posiadasz najwięcej punktów, to znaczy, że udało ci się wnieść najwięcej radosnych elementów do obchodów i cóż… jesteś zwycięzcą!

W przypadku remisu na pierwszym miejscu, wszyscy remisujący zwyciężają, ponieważ **radość się mnoży, a nie dzieli**!



ROZGRYWKA SOLO

Klonowa Dolina doskonale sprawdzi się w wariancie jednoosobowym i wymaga w tym trybie tylko kilku drobnych zmian w zasadach!

- Nie korzystaj z kart **uroczystości**. Tym samym, przygotowując uciechę, nie uatrakcyjniasz żadnej uroczystości. Zignoruj wszystkie efekty, które odnoszą się do tych kart.
- Kiedy sprawdzasz, kto się guzdra, dobierz 1 kartę guzdrały, jeżeli w trakcie mijającej właśnie godziny nie udało ci się pozyskać przynajmniej 1 przyjaciela.

Rozegraj grę według normalnych zasad. Następnie sprawdź swój wynik, odpowiadając na cztery pytania. Każda odpowiedź dostarczy ci słowo. Wszystkie otrzymane słowa utworzą twój tytuł – nagrodę za rozegraną partyjkę! Możesz zostać przykładowo *Zabawnie żywiołowym powsinogą z Rwących Potoków*!

1. Jakiej kategorii gotowych uciech posiadasz najwięcej? *W przypadku remisu wybierz dowolną z remisujących kategorii.*

- Dekoracje: *Kreatywnie*
- Rozrywka: *Zabawnie*
- Jedzonko: *Zdrowiutko*
- Podarki: *Hojnie*

2. Jaki był twój wynik punktowy?

0-25: *śpiący*	76-100: *żywiołowy*
26-50: *nonszalancki*	101-125: *uroczysty*
51-75: *wesolutki*	126+: *spektakularny*

3. Ile posiadasz naszywek?

0-1: *powsinoga*	3: *wędrowiec*
2: *harcerzyk*	4: *gajowy*

4. Po którym ze szlaków podróżuje największa liczba Twoich przyjaciół? *W przypadku remisu wybierz dowolny z remisujących szlaków.*

- : *z Szumiących Borów*
- : *z Rwących Potoków*
- : *z Urwistych Wzgórz*
- : *z Klonowej Doliny*

potrójny remis

INSTRUKCJA SZAST-PRAST
CZYLI CAŁE ZASADY KLONOWEJ DOLINY NA JEDNEJ STRONIE

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Rozłóżcie planszę. Wyłóżcie 2 karty placówek oraz 3 uroczystości. Obok odpowiednich talii stwórzcie wystawki **uciech**, **naszywek** oraz **przyjaciół** składające się z 4 kart każda. Rozmieśćcie na planszy **znaczniki ciekawości**. Rozmieśćcie również **znaczniki zagajników** zgodnie z ich oznaczeniami na planszy (w żadnym zagajniku nie mogą się znaleźć 2 identyczne zasoby). Pomieszajcie **żetony słońca**, odkryjcie 1 i połóżcie go na widnokręgu. Przygotujcie zapasy ogólne **zasobów**, **ciekawostek** oraz **map**.

Wybierzcie rannego ptaszka i wręczcie mu robala. Każde z was otrzymuje **plecak**, **kostki** i **startowego przyjaciela** – wszystkie te elementy w jednym, wybranym kolorze. Każde z was otrzymuje także **mapę**, **po 1 ciekawostce każdego rodzaju** oraz losowego **przyjaciela** z talii. Wszyscy dobieracie po 3 karty **uciech** i zachowujecie po 2 spośród nich; niewybrane odrzucacie.

TWOJA TURA

Rozgrywajcie je zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od rannego ptaszka i kończąc, gdy wszyscy spasują.

KROK 1: ZAGRAJ KARTĘ

Zagraj przyjaciela (na swój plecak) lub guzdrałę (odkładając taką kartę na spód jej talii).

KROK 2: PODRÓŻ

Porusz się o dowolną liczbę odcinków szlaku wskazanego na karcie zagranego przyjaciela (przed lub po możesz wykonać dodatkowe ruchy dzięki mapom lub naszywkom).

KROK 3: AKTYWACJA EFEKTU MIEJSCA POBYTU

Wykonaj efekt miejsca, w którym się znajdujesz (patrz: **Miejsca** po prawej).

KROK 4: PRZYGOTUJ UCIECHY

Wydaj dobra, aby przygotować uciechy i uatrakcyjnić nimi uroczystości.

UROCZYSTOŚCI

Jeżeli położysz kostkę na ostatnim wolnym polu, aktywuj wydarzenie.

SPRAWNOŚCI NASZYWEK I UMIEJĘTNOŚCI PRZYJACIÓŁ

Wykonaj polecenia opisane na ich kartach.

TURA GUZDRAŁY

Pomiń kroki 2 i 3. Zbierz dobra znajdujące się na karcie guzdrały.

KONIEC RUNDY

(o ile gra właśnie się nie kończy – wtedy przejdź do końcowej punktacji).

1. Dołóż nowy żeton słońca na widnokrąg.
2. Usuń po 1 karcie ze wszystkich wystawek, następnie uzupełnij je.
3. Zabierz z powrotem na rękę karty zmęczonych przyjaciół, zdejmij kostki z naszywek.
4. Jeżeli nie jesteś graczem, który posiada najwięcej kart przyjaciół, dobierz tyle kart guzdrały, aby mieć łącznie tyle samo kart.
5. Przekaż robala zgodnie z ruchem wskazówek zegara; rozpoczyna się kolejna runda.

KOŃCOWA PUNKTACJA

(podlicz punkty w ❤ znajdujących się na…)

1. Twoich **gotowych uciechach**; dodaj bonusowe punkty.
2. Twoich **przyjaciołach**.
3. Twoich **naszywkach**; dodaj bonusowe punkty.
4. **Resztki**; 1❤ za każde: **mapę, miód, zestaw 3 pozostałych dóbr**.
5. Kostki na uroczystościach: **najwięcej** to 4❤ plus 1❤ za każdą kostkę; **drugie miejsce** to 2❤ plus 1❤ za każdą kostkę; **dalsze miejsca** to 1❤ za każdą kostkę.

MIEJSCA

ZAGAJNIKI

Zaopatrz się w zasoby: albo parę identycznych, albo 2 różne. +1 słoneczny zasób, jeżeli udało ci się go zdobyć w trakcie zaopatrzenia.

WIOSKA

Wydaj ciekawostki, aby zdobyć nowego przyjaciela.

WARTOWNIA

Otrzymujesz 2 mapy i wybierasz uciechę.

LEŚNA ŚWIETLICA

Dobierz 1 uciechę z talii, przykryj kostką dowolne pole uroczystości oraz wybierz naszywkę.

SCHRONISKO

Otrzymujesz 2 uciechy – 1 z talii i 1 z wystawki.

PLACÓWKI

Dokonaj wymian, następnie aktywuj efekt placówki.

URWISKO

Otrzymujesz 3 słoneczne zasoby. Pośpiesz do wioski i aktywuj jej efekt.



NAPISY KOŃCOWE

AUTORKA
ROBERTA TAYLOR

ILUSTRACJE
SHAWNA JC TENNEY

GRAFIKI I INSTRUKCJA
JOSHUA CAPPEL

TŁUMACZENIE
ŁUKASZ GRALAK

REDAKCJA
MAGDALENA WŁODARCZYK

SKŁAD
ŁUKASZ KEMPIŃSKI

© 2023, KTBG.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wersja Polska:
© 2023, Lucrum Games.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

LUCRUM GAMES

KTBG