

# CYNOWY SZLAK

*Wydanie poprawione*

*Autor gry: Martin Wallace*

*Rozwój gry i opracowanie dodatków: David Digby*



## *Wprowadzenie*

*Akcja gry Cynowy szlak ma miejsce w XIX wiecznej Kornwalii i skupia się na wydobyciu miedzi i cyny. To właśnie wtedy Kornwalia stała się jednym z najważniejszych na świecie okręgów górnictwa tych metali.*

*Z Kornwalii pochodziła cyna wykorzystywana w różnorodnych stopach oraz miedź, używana do pokrycia okrętów Royal Navy. Kopalnie potrzebowały wydajnych pomp wodnych, czego efektem był rozwój silników parowych, a w konsekwencji proces ten przyczynił się do powstania pierwszych lokomotyw parowych. Cennym produktem ubocznym okazał się arszenik, wykorzystywany w różnych przedsiębiorstwach, a szczególnie w rozwijającym się przemyśle włókienniczym w Lancashire. Kiedy kornwalijski przemysł wydobywczy upadł, Kornwalijszczy rozjechali się po świecie rozpowszechniając swoje cenne umiejętności i tym samym kształtując nowoczesne górnictwo.*

*Nazwa gry nawiązuje do długich, codziennych wędrowek górników z ich domów do kopalni. Droga do kopalni była przez miejscowych określana jako cynowy szlak (tinnens' trail).*

## *O tym wydaniu*

*We współpracy z Martinem Wallacem gruntownie przeprojektowaliśmy grę. Teraz może w nią grać od 1 do 5 graczy, a nie tylko 3 lub 4 tak jak wcześniej. Dodaliśmy trzy nowo zaprojektowane moduły: dodatki **Arszenik** i **Emigracja** oraz wariant solo **Lord Wallace**.*

# Spis zawartości

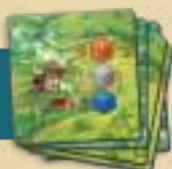


1 plansza główna



4 plansze usprawnień

32 kafelki obszarów



3 specjalne kości



1 znacznik licytacji



45 map geologicznych



10 znaczników odwadniania



10 znaczników £100



9 kart przygotowania  
(7 kart przygotowania obszarów oraz 2 dwustronne karty map)



65 znaczników graczy:



30 kopalni  
(6 na gracza)



10 znaczników dodatkowych punktów  
(2 na gracza)



10 znaczników badań geologicznych  
(2 na gracza)



5 znaczników pieniędzy  
(1 na gracza)

5 znaczników pracy  
(1 na gracza)



5 znaczników punktów  
(1 na gracza)

46 usprawnień

14 górników



11 portów



5 lokomotyw



6 sztolni



10 pomp parowych



150 kostek zasobów

50 kostek cyny



50 kostek miedzi



50 kostek wody



Spis zawartości i zasady dodatku Arsenik znajdują się na str. 12.  
Spis zawartości i zasady dodatku Emigracja znajdują się na str. 14.  
Spis zawartości i zasady Pakietu Kickstarter znajdują się na str. 15.  
Spis zawartości i zasady wariantu solo Lord Wallace znajdują się na str. 16

## Przygotowanie

- 1 Rozłóżcie **główną planszę** na środku stołu.
- 2 **Kości** i **znacznik licytacji** umieśćcie obok planszy.
- 3 Połóżcie **planszę usprawnień** (odpowiednią dla liczby graczy) na głównej planszy.
- 4 Z zasobów ogólnych weźcie tyle znaczników **portów**, **lokomotyw**, **sztolni** oraz **górników**, ile pokazano na planszy usprawnień i połóżcie je w odpowiednich kolumnach tej planszy. W każdej kolumnie będzie tyle znaczników, ile jest widocznych tam symboli.
- 5 Z zasobów ogólnych weźcie tyle znaczników **pomp parowych**, aby utworzyć grupy znaczników na planszy usprawnień. W prawym górnym rogu pola pomp jest widoczna liczba znaczników dostępnych w danej rundzie.
- 6 W zasobach ogólnych umieśćcie wszystkie **kostki cyny**, **miedzi** i **wody**, **znaczniki odwadniania** oraz **znaczniki £100**. Nie są one ograniczone i w razie potrzeby możecie użyć dowolnych zamienników.
- 7 Każdy gracz bierze wszystkie znaczniki w swoim, wybranym kolorze.

## Znaczniki graczy

- 8 **Znaczniki punktów** wszystkich graczy ułóżcie w stosie na polu „0” zewnętrznego toru.
- 9 **Znaczniki pieniędzy** wszystkich graczy ułóżcie w stosie na polu „20” zewnętrznego toru.
- 10 **Znaczniki pracy** wszystkich graczy ułóżcie losowo w kolumnie „0” toru pracy, rozpoczynając od góry i kładąc każdy znacznik na innym polu.

## Kafelki obszarów

- 11 Podzielcie **kafelki obszarów** na 4 stosy regionów (A, B, C, D) i potasujcie każdy z nich.
- 12 Umieściecie zakryte kafelki obszarów na planszy zgodnie z **kartą mapy** dla danej liczby graczy. Pozostałe kafelki obszarów, bez oglądania, odłóżcie do pudełka.
- 13 Dla każdego regionu potasujcie wszystkie **7 kart przygotowania obszarów**. Następnie, zaczynając od regionu A, odkrywajcie karty, aż liczba na karcie będzie pasować do liczby na kafelku obszaru w tym regionie. Odkryjcie ten kafelek.
- 14 Powtarzajcie tę procedurę, aby w każdym regionie została odkryta liczba kafelków obszarów odpowiednia dla liczby graczy, a następnie karty przygotowania obszarów odłóżcie do pudełka.
  - o Dla 2 albo 3 graczy w każdym regionie odkryjcie po **jednym** kafelku obszaru.
  - o Dla 1, 4 albo 5 graczy w każdym regionie odkryjcie po **dwa** kafelki obszaru.

Przygotowanie rozgrywki dla 3 graczy

## Mapy geologiczne

- 15 Podzielcie **mapy geologiczne** na 5 talii: 4 talie regionów (A, B, C, D) oraz talię jokerów (\*) i potasujcie każdą z nich. Talia regionu D nie jest używana podczas rozgrywki 2 albo 3 graczy.
- 16 Każdy gracz dobiera po 2 mapy z każdej talii regionu oraz 1 mapę z talii jokerów. Następnie wybiera po jednej karcie z każdego regionu (A, B, C, D), które odrzuca. Wszystkie pozostałe i odrzucone mapy odłóżcie do pudełka bez oglądania. Gracze powinni trzymać swoje mapy geologiczne zakryte.
- 17 W rozgrywce 2 graczy nie używa się talii jokerów, natomiast odrzucone mapy z talii A, B oraz C należy wtasować do odpowiednich talii i umieścić obok planszy. Będą one używane podczas rozgrywki.