

Północ musi przygotować się na wielkie zmiany. Nic co dotychczas widzieli nie może równać z ogromnymi piramidami, stojącymi dumnie pośród morza skąpane-go słońcem złotego piasku. Jak takie monumentalne budowle mogły powstać pośród niczego? Ludzie Nilu musieli okiełznać siły przyrody, wykorzystując uzyskane zasoby do utworzenia nieskończonej potęgi. Czas, aby Królestwa Północy doptynęły do delty królewskiej rzeki, i jej największego skarbu - Egiptu!

Osadnicy: Królestwa Północy - Królowie Egiptu to dodatek, który pozwoli wam wcielić się w przywódców dwóch klanów, należących do nowej frakcji - Egiptu!

KOMPONENTY

- 3 karty Pobliskich Wysp
- 2 karty Odległych Wysp
- 33 karty Klanu Hatshepsut
- 34 karty Klanu Amenhotepa
- 2 znaczki Klanów
- 5 żetonów Statków Klanu
- 1 pion akcji Klanu
- 1 naklejka

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Wtasujcie nowe karty Pobliskich Wysp do odpowiadającej im talii.
- Wtasujcie nowe karty Odległych Wysp do odpowiadającej im talii.
- Gracze mogą wybrać spośród nowych Klanów.
- Zastosuj się do specjalnych instrukcji przygotowania gry wybranym Klanem.

KLAN HATSZEPSUT

Wspaniała, życiodajna rzeka zapewnia Hatszepsut nieograniczone możliwości, a ujarzmienie jej pływów pozwala pozyskiwać luksusowe dobra. Oddani i hojnie opłacani robotnicy, ochoczo i z uśmiechem uprawiają pola. Królowa Hatszepsut, od urodzenia zgłębiająca tajniki administracji, w zrównoważony sposób zarządza rolnictwem, handlem i przedsiębiorczością. Żaden władca przed nią, nie uzyskał tak dorodnych owoców swojej pracy. Skosztuj słodyczy z jej kosza obfitości, podziwiaj jej mądrość i wychwalaj jej piękno.



SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

Podczas gry Klanem Hatszepsut zastosuj się do poniższych zmian w przygotowaniu do gry:

- Po dobraniu 5 kart startowych i zachowaniu trzech na ręce, dołącz dwie niewybrane do dwóch z twoich . Wsuń je zakryte pod karty Pół tak, aby ikony Gleby nadrukowane na ich rewersach były widoczne. Karty dołączone do Pół (wsunięte pod nie) są nazywane Glebami i zostały opisane poniżej.
- Przypisz 1 Robotnika z puli głównej do wybranego w twoim Imperium. Zdolności Robotników przypisanych do zostały opisane poniżej.

FAZA WYPATRYWANIA

Podczas fazy Wypatrywania, dołącz niewybrane karty pod twoje . W każdej fazie Wypatrywania możesz dołączyć maksymalnie po 1 niewybranej karcie pod każde w twoim Imperium. Karty, których nie zdecydujesz się zachować, a ze względu na powyższy limit nie będziesz mógł dołączyć do swoich , odłóż na stos kart odrzuconych.



Na przykład: Kasia dobiera 4 karty, Decyduje się zatrzymać na ręce Zegar Słoneczny (♀ 488) i Plan Numernabisa (♀ 491), wydając 2 ♀. Musi teraz położyć 2 pozostałe karty pod dwoma różnymi 🍊, kładzie więc Ofiarę dla Hapi (♀ 493) pod Aleją Palm (♀ 479) tak, aby ikona 🌳 była widoczna, następnie kładzie Kleo, córkę Ra (♀ 503) pod Zagrodą Wielbłądów (♀ 481) tak, aby ikona 🐪 była widoczna.

KOSZT Z WYBÓREM

Większość 🍊 z Klanu Hatszepsut ma nowy rodzaj kosztu budowy. Podczas ich budowy możesz dokonać wyboru pomiędzy zapłaceniem 🍷, a Surowcami wskazanymi przed "ALBO".

GLEBY

Gleby są kartami dołączonymi do twoich 🍊. Są dwa rodzaje Gleb: 🌳 i 🍷. Kiedy efekt karty mówi "Dołącz 🍊" wsuń ją zakrytą pod 🍊, tak, aby ikona Gleby (🌳 bądź 🍷) na jej rewersie była widoczna.

- 🌳 zapewnia 🍷
- 🍷 zapewnia 🍷

Sposób na pozyskanie Surowców z Gleb jest opisany w sekcji Przypisani Robotnicy.






PRZYPISANI ROBOTNICY








Karty 🍊 oraz kilka innych kart w talii Hatszepsut może mieć przypisanych do siebie 👤. Karty które mogą mieć przypisanych 👤 są oznaczone 👤 w prawym górnym rogu karty. Kiedy Zbierasz z 🍊 które ma przypisanego 👤 otrzymujesz standardowo Dobra z tego Pola oraz otrzymujesz Surowce ze WSZYSTKICH dołączonych do niego Gleb. Kiedy to zrobisz, odrzuć wszystkie Gleby spod tego 🍊. Jest to obligatoryjne i nie możesz zdecydować, aby nie Zbierać z Gleb dołączonych do Pola, jeżeli masz do niego przypisanego 👤.




UWAGA: Jeżeli zbierasz z Pola bez przypisanego 👤 nie odrzucaś dołączonych do niego Gleb, ani nie otrzymujesz wskazanych na nich Surowców.









Na przykład: Kasia chce Zebrać z Tilapii Nilowych (♀ 480), otrzymuje więc 2 🐟 a ponieważ ma przypisanego 👤 do tego 🍊 otrzymuje również 1 🍷 i 1 🍷. Następnie odrzuca obie karty Gleb. Jeżeli zbierałaby z Alei Palm (♀ 479), otrzymałaby tylko 2 🐪, gdyż nie ma przypisanego 👤 do tego Pola - nie otrzymałaby Surowców z Gleb oraz nie odrzuciłaby ich.

Lokacje o typie  w tej talii mogą mieć przypisanych do siebie . Kiedy rozpatrujesz akcję , która ma przypisanego , aktywuj również sekcję "Jeżeli przypisano ".


Na przykład: Tomek aktywuje Sługusów Neper (♣ 506), do której to karty ma przypisanego . Wydaje 1  a ponieważ ma dwa  z dołączonymi do nich Glebami i przypisanymi  otrzymuje 2 . Ponieważ do Sługusów Neper ma przypisanego  dobiera 1  i decyduje się zachować ją w ręku.





UWAGA:  przypisany do  pozostają do nich przypisani do końca rozgrywki i nie mogą zostać z nich usunięci. Przypisanych  można jedynie przemieszczać między kartami za pomocą efektów kart.





PRZEMIESZCZENIE

Ten efekt pozwala na przemieszczenie przypisanego  z jednej  do innej . Kiedy tekst karty mówi przemieść , musisz to zrobić, jeżeli tylko jest to możliwe. Kilka efektów mówi, że możesz przemieścić , wtedy masz wybór, czy chcesz wykonać ten ruch. Kilka kart ma również określony typ kart, na które przemieszczasz swoich .

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART HATSZEPSUT

WYLEW NILU (♣ 505): Ta karta jest Ulepszeniem z Wyborem. Kiedy Budujesz to  możesz dołączyć je do dowolnego Pola z odpowiadającym Surowcem. Otrzymujesz z niego jedynie Surowiec o typie Pola do którego została przypisana.

ZEGAR SŁONECZNY (♣ 488-490): Kiedy przemieszczasz 2 , musisz poruszyć je na karty, które były puste przed wykonaniem tej akcji. Nie możesz przemieścić 1  na pustą kartę, aby następnie poruszyć drugiego  na kartę, z której poruszono pierwszego .

FLOTA FELUK (♣ 458-459): Nie możesz wybrać kombinacji  i . Pamiętaj, że liczą się również  przeciwników. Nie wliczaj .

KLAN AMENHOTEPA


Amenhotep to król, którego przeznaczeniem było zostać bogiem. W swoje dłonie pochwycił sekrety czasu, a jego umysł odkrył tajemnice życia pozagrobowego. Kontrolując przepływ czasu, coraz bardziej zagłębiał się w jego zakamarkach. Pod jego mądrymi rządami uzdrowiciele, kapłani i naukowcy dostarczali kolejnych, doskonałych rozwiązań. Chcesz zbadać pogłoski dotyczące kontaktów Amenhotepa z klanami spoza czasu i przestrzeni? Cóż, musisz zapytać go o to osobiście.






SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

Podczas rozgrywki Klanem Amenhotepa zaczynasz grę z 4 kartami Startowymi zamiast 3. Połóż Specjalny pion akcji Klanu w pobliżu - będziesz w stanie zdobyć go w trakcie rozgrywki za pomocą efektu karty Technologia Obcych (♣ 449-451). Połóż 3. Statek przy zasobach ogólnych, będziesz w stanie go zdobyć dzięki efektowi Wsparcia Mistrza Tuneli (♣ 474).

LOKACJE ZE WSPARCIEM

Karty Lokacji w talii Klanu Amenhotepa mogą być alternatywnie użyte jako karty Wsparcia, w taki sam sposób, jak zagrywane są standardowe karty Wsparcia. Wciąż możesz zagrać tylko 1  Wsparcia na każdą Akcję.

Na przykład: Michał deklaruje akcję Wyplięnięcia i decyduje się zagrać Paradę Złotej Bastet (♣ 473) jako Wsparcie, otrzymuje więc 1 , a następnie kładzie swój  na planszy Wypraw przypisując do niego właśnie otrzymany .

EFEKT WSPARCIA

Niektóre karty w talii Amenhotepa nawiązują do efektu Wsparcia innych kart. Kiedy rozpatrujesz efekt Wsparcia takiej karty, otrzymujesz nagrodę tego Wsparcia bez wykonywania wymaganej przez nią akcji.

Na przykład: Michał aktywuje Hołd dla Horusa (♀477).
Wydaje 1 🧑 i odrzuca 1 🟩 ze swojej ręki, a następnie
wybiera Przemarsz Kapłanów (♀476) w swoim Imperium.
Nie rozpatruje WYPŁYNIĘCIA, lecz otrzymuje
2 różne Surowce: 1 🦋 i 1 🍷.

KOSZTY UTRZYMANIA

Lokacje w Klanie Amenhotepa są odrzucane pod koniec
każdej rundy, podczas fazy Czyszczenia, jeżeli nie mają na
sobie przypisanych wskazanych Surowców, wymaganych
do ich Utrzymania. Każda Lokacja posiada pole Utrzyma-
nia w prawym górnym rogu karty, w którym umieszcza
się wskazany Surowiec. Efekty wielu kart, w tym karta
Startowa Techniki Konserwacji (♀448), pozwalają na
przypisywanie Surowców do kart, w celu ich Utrzymania -
nie możesz przypisać Surowca w inny sposób, niż poprzez
wykonanie ich akcji. Po przypisaniu Surowiec nie może
zostać usunięty z karty. 🟡 nigdy nie może być przypisane
zamiast wskazanego Surowca w celu Utrzymania karty.

Na przykład: Damian ma w swoim Imperium Regaty na
Piasku (♀452). Nie chce odrzucać ich podczas fazy Czysz-
czenia, aktywuje więc Statuę Ra (♀468), aby przypisać
1 🟤 ze swojej puli na pole Utrzymania Regat na Piasku.

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART AMENHOTEPA

TECHNOLOGIA OBCYCH (♀449-451): Jeżeli już posiadasz
Specjalny pion akcji Klanu, wydaj 1 🍷 i 1 🧑, aby otrzymać
3 🌟. Jeżeli jeszcze nie posiadasz Specjalnego piona akcji
Klanu, wydaj 1 🍷 i 1 🧑, aby go otrzymać.

PARADA ZŁOTEJ BASTET (♀473): Kiedy dobierasz 2 kar-
ty, sprawdź akcje wskazane przez ich Wsparcia. Wymagają
one wskazanej akcji jak np. WYPŁYŃ, bądź ODKRYJ, a jeżeli
posiadasz swój pion akcji Klanu na kaflu Akcji tego typu
możesz rozpatrzyć efekt Wsparcia jednej z tych kart. Jeżeli
nie jesteś w stanie rozpatrzyć żadnego efektu Wsparcia,
przywróć 1 🧑. Po tym odrzuć obie dobrane karty.

ZŁUPIONA KRYPTA (♀460-461): Nie możesz wybrać
Wyspy z samymi 🌟 w polu Płądrowania.

REGATY NA PIASKU (♀452-454): Kiedy rozpatrujesz
efekt Wsparcia tej karty, możesz albo Splądrować wybra-
ną kartę Wyspy, albo ją Podbić (o ile masz przypisany 🦋).
Użyty 🦋 wraca do twojej puli.

AUTORZY DODATKU:
Joanna Kijanka
ILUSTRACJE:
Roman Kucharski
PROJEKT GRAFICZNY:
Rafał Szyma

PRODUKCJA:
Grzegorz Polewka
INSTRUKCJA:
Joanna Kijanka, Tyler
Brown, Robert Deninis

© 2021 PORTAL
GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów



Wszystkie
prawa
zastrzeżone

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana
z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się
jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym
nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego
na naszej stronie:

<https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Ben, Kirydy, Robert, Paweł, Pako, Marek - pięknie dziękujemy za
Waszą pomoc!

Specjalne podziękowania dla Damiana Mazura, który wyspał
mechanikę przemijania pomiędzy karty Amenhotepa.