

IGNACY TRZEWICZEK

OSADNICY NARODZINY IMPERIUM

Cztery światowe potęgi odkrywają nowe obszary obfitujące w surowce i możliwości. Rzymianie, Barbarzyńcy, Egipcjanie oraz Japończycy – wszyscy chcą poszerzyć granice swoich imperiów i ruszają na podbój nowych terytoriów. Wznoszą budynki, aby zwiększyć swoją potęgę ekonomiczną. Eksploatują kopalnie oraz rozwijają farmy, aby pozyskiwać surowce. Budują koszary, żeby szkolić swoich żołnierzy. Wkrótce na kolonizowanych ziemiach robi się ciasno i rozpoczyna się wojna.

OSADNICY: NARODZINY IMPERIUM

to gra karciana, w której gracze wcielają się w role przywódców czterech wspaniałych cywilizacji. Ich zadaniem jest zbudowanie imperium, które przyćmi dokonania przeciwników.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie największej liczby Punktów Zwycięstwa poprzez rozbudowę swojego imperium oraz przeszkadzanie przeciwnikom.

W trakcie gry gracze na różne sposoby zdobywają Punkty Zwycięstwa (PZ): z podpisywanych umów, wykonywanych Akcji, cech Lokacji. Lokacje, które tworzą Imperium gracza, również posiadają wartość w Punktach Zwycięstwa. Na końcu gry gracze dodają wartość punktową Lokacji do swoich aktualnych PZ, aby określić swój wynik.

Wygrywa gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa.





SPIS TREŚCI

INSTRUKCJA GRY PODSTAWOWEJ

- Komponenty Gry
- Opis kart
- Przygotowanie do Gry
- Przebieg rundy
- Akcje
- Karty i Frakcje w Szczegółach
- Warianty
- Rozgrywka Jednoosobowa

REGUŁY BUDOWANIA TALII FRAKCYJNEJ

INSTRUKCJE DODATKÓW IMPERIALNYCH

- Każdy Potrzebuje Przyjaciela
- Trzej Przyjaciele z Boiska
- Chłopcy idą na Wojnę

INSTRUKCJE DODATKÓW FRAKCYJNYCH

- Atlantydzi
- Aztekowie
- Amazonki

INSTRUKCJE MINIDODATKÓW

FAQ

4

4

6

7

8

10

13

14

15

17

18

18

20

22

25

25

28

31

33

35



KOMPONENTY GRY

1 PLANSZA PUNKTACJI



Plansza punktacji zawiera tor punktacji oraz licznik rund gry.

4 ZNACZNIKI FRAKCJI



Każdy gracz ma swój znacznik Frakcji do zaznaczania zdobytych PZ.

1 ZNACZNIK RUNDY



4 PLANSZE FRAKCJI



Każda frakcja ma swoją planszę, która prezentuje unikatową produkcję Dóbr danej frakcji. Plansze Frakcji są dwustronne – po jednej stronie widnieje męski przywódca, po drugiej – żeński. Różnica ta nie ma wpływu na rozgrywkę, ale pozostawia graczom możliwość wyboru preferowanej strony.

220 KART (63x88 mm)

30 KART BARBARZYŃCÓW



30 KART JAPOŃCZYKÓW



30 KART RZYMIAN



30 KART EGIPCJAN



84 KARTY ZWYKŁE



Każda frakcja ma swoją własną talię kart, z której tylko gracz tej frakcji będzie dobierał karty podczas rozgrywki. W grze występuje również talia kart Zwykłych, która będzie dostępna dla wszystkich graczy.

16 KART ATAKU



Karty ataku wykorzystywane są tylko w grze jednoosobowej (więcej na ten temat na stronie 15).

KOMPONENTY GRY

ZNACZNIKI I ŻETONY DÓBR

MIN. 30 DREWNA MIN. 30 KAMIENI MIN. 30 JADŁA MIN. 36 ROBOTNIKÓW



18 ŻETONÓW PŁADROWANIA 10 ŻETONÓW OBRONY



24 ŻETONY ZŁOTA

6 ŻETONÓW MNOŻENIA



1 ŻETON PIERWSZEGO GRACZA



4 SPECJALNE ŻETONY EGIPITU



Żetony te są wykorzystywane, tylko jeśli gracz dowodzący Egipcjanami zbuduje Lokację Świątynia Ra.

NIEOGRA NICZONE DOBRA



Surowce, Robotnicy i żetony nie są ograniczone liczbą elementów w pudełku. Jeśli w dowolnym momencie gry te Dobra się wyczerpią, gracze mogą użyć dostępnych w grze żetonów Mnożenia. Na przykład: jeśli brakuje znaczników kamienia, a gracz potrzebuje 5 kamieni, może wziąć 1 kamień i położyć go na żetonie Mnożenia x5.

DOBRA ORAZ IKONY W GRZE

Termin „Dobro” odnosi się do wszystkiego, co gracze zdobywają w trakcie gry, włączając w to karty, Surowce, Robotników oraz Punkty Zwycięstwa.

Dobra występujące w grze:

KARTA

Karty reprezentują Lokacje, z którymi gracz może podjąć akcję. Gracze mogą podpisywać Umowy z Lokacjami, dodawać je do swojego Imperium albo Płądrować. W trakcie gry gracze zdobywają karty podczas fazy Wypatrywania, a także z Umów, Płądrowania Lokacji i innych akcji. Jeśli nie napisano inaczej, to zawsze kiedy gracz ma dobrać kartę, może ją dociągnąć albo ze swojej talii Frakcji, albo z talii Zwykłej. Szczegółowy opis kart znajduje się na kolejnej stronie w sekcji Opis kart.

PUNKT ZWYCIĘSTWA

Punkty Zwycięstwa reprezentują chwałę i potęgę Imperium. Gracze zdobywają PZ głównie dzięki akcjom, które wykonują, ale mogą one być zdobywane również z Umów oraz Lokacji Produkcyjnych. Każda Lokacja posiada swoją wartość w PZ sprawdzaną na końcu gry.

ROBOTNIK

Robotnicy reprezentują populację Imperium. Gracze będą używać Robotników, aby wykonywać Akcje w Lokacjach oraz zdobywać karty czy Surowce.

ŻETON PŁADROWANIA

Żetony Płądrowania reprezentują wojska Imperium. Są używane przede wszystkim do Płądrowania kart z ręki albo Lokacji w Imperium przeciwnika.

ŻETON OBRONY

Żetony Obrony reprezentują fortyfikacje obronne Imperium. Są używane po to, aby Lokacja była trudniejsza do Splądrowania przez przeciwnika.

ŻETON ZŁOTA

Żetony Złota reprezentują walutę Imperium. Jedno Złoto może zostać użyte zamiast jednego dowolnego Surowca (Drewna, Kamienia, Jadła), ale nie odwrotnie.

SUROWCE: JADŁO, DREWNO, KAMIEŃ

Jadło, Drewno oraz Kamień na potrzeby reguł są ogólnie nazywane Surowcami. Gracze pozyskują Surowce w fazie Produkcji, a także z Umów, Płądrowania Lokacji i innych Akcji. Jadło jest potrzebne do podpisywania Umów, podczas gdy Drewno i Kamień stanowią materiał do budowy Lokacji. Surowce używane są również w celu aktywacji Akcji w Lokacjach.

POZOSTAŁE IKONY:

LOKACJA

Karta zbudowana w Imperium gracza nazywana jest Lokacją.

OPIS KART

OPIS KART

Każda karta może być wykorzystana na 2 lub 3 różne sposoby w zależności od tego, czy jest to karta Zwykła czy Frakcyjna. Każda karta może być zbudowana jako Lokacja w Imperium gracza, dzięki czemu będzie on mógł korzystać z jej zdolności.

Karty Zwykłe oraz karty Frakcji Japończyków mogą zostać Splądrowane, aby jednorazowo otrzymać Dobro przedstawione w prawym górnym rogu karty. Splądrowane karty są odrzucane na odpowiedni stos kart odrzuconych.

Karty Frakcji mogą stać się Umowami, przynosząc graczowi natychmiast określone Dobro przedstawione w dolnej części karty, jak również dostarczając go graczowi w kolejnych fazach Produkcji. Umowy zaznacza się wsuwając kartę pod górną krawędź planszy Frakcji w taki sposób, żeby widoczne było pole Umowy.



KOLORY (TYP) LOKACJI:



CZARNA FIOLETOWA NIEBIESKA BRĄZOWA ŻŁOTA CZERWONA RÓŻOWA SZARA

PRZYNALEŻNOŚĆ KARTY

Określa ona, do której Frakcji dana karta należy:
ZWY – karty Zwykłe, BAR – Barbarzyńcy,
EGI – Egipcjanie, JAP – Japończycy, RZY – Rzymianie
001, 002, etc. – liczba porządkowa

LICZBA KOPII DANEJ KARTY W GRZE:

☞ / ☞ / ☞ / ☞ – w grze występuje tylko pojedyncza taka karta
☞☞ / ☞☞ / ☞☞ / ☞☞ – w grze występują dwie takie karty
☞☞☞ / ☞☞☞ / ☞☞☞ / ☞☞☞ – w grze występują trzy takie karty

UWAGA! Karty występujące w większej liczbie kopii niż jedna mogą różnić się drobnymi szczegółami (np. Dobrem dostarczającym w ramach Umowy, czy z Plądrowania).

PORZĄDEK WYKŁADANIA LOKACJI

Aby łatwo odnaleźć Lokacje poszczególnych rodzajów w swoim obszarze gry i zachować ich porządek, karty powinny być układane w trzech rzędach obok planszy Frakcji. Zawsze kiedy gracz zbuduje Lokację w swoim Imperium, powinien wyłożyć ją w następujący sposób:

- ☞ **LOKACJE PRODUKCYJNE** powinny być układane w najwyższym rzędzie,
- ☞ **LOKACJE Z CECĄ** powinny być układane w środkowym rzędzie,
- ☞ **LOKACJE Z AKCJĄ** powinny być układane w dolnym rzędzie.

Aby z łatwością odróżnić znajdujące się w Imperium Lokacje Zwykłe od Frakcyjnych, zalecamy kłaść Lokacje Frakcyjne po lewej stronie planszy Frakcji, a Lokacje Zwykłe po jej prawej.

UWAGA: Wyłożenie karty w niewłaściwej sekcji nie jest błędem i nie ma za to żadnej kary. Jednakże zalecamy trzymać się przedstawionego porządku wykładania Lokacji, bo dzięki niemu gra przebiega sprawniej i wygodniej.



UWAGA: Trzy rodzaje Lokacji można rozróżnić również dzięki drogom na ilustracji: Lokacje Produkcyjne nie mają drogi prowadzącej do góry, Lokacje z Cechą mają drogi we wszystkich czterech kierunkach, zaś Lokacje z Akcją nie posiadają drogi w dół.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

UWAGA: Przed pierwszą grą odpakujcie karty i podzielcie według ich rodzaju – rozdzielcie karty Zwykłe oraz karty poszczególnych Frakcji na osobne stosy. Po zakończeniu gry zalecamy trzymać każdą talię osobno, aby przyspieszyć rozpoczęcie kolejnych rozgrywek.

Poniższe reguły odnoszą się do gry dla 2-4 graczy. Reguły gry jednoosobowej znajdują się na stronie 15.

1. Umieście planszę punktacji w taki sposób, aby była widoczna dla wszystkich graczy. Na polu „1” licznika rund połóżcie żeton Rundy.

2. Potasujcie karty Zwykłe i ułóżcie je w zakrytym stosie tak, aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp.

3. Każdy gracz wybiera Frakcję, którą chce grać i bierze wszystkie komponenty do niej należące. Każda z 4 Frakcji ma swój własny zestaw następujących komponentów:

- ✕ plansza Frakcji,
- ✕ talia 30 kart Frakcji
- ✕ znacznik Frakcji

Gracze układają przed sobą plansze Frakcji oraz tasują swoje karty Frakcji i układają je w pobliżu w zakrytym stosie.

Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 4 graczy, pozostałe karty należy odłożyć z powrotem do pudełka.

UWAGA: Gracz, który wybierze Japonię powinien pamiętać o specjalnych zasadach tej Frakcji, które znajdują się na str. 13.

4. Każdy gracz kładzie swój znacznik Frakcji na polu „0” toru punktacji.

5. Połóżcie wszystkie znaczniki Surowców i Robotników oraz dodatkowe żetony w zasięgu graczy, tworząc w ten sposób pulę ogólną.

UWAGA: Do gry potrzebny będzie tylko 1 żeton Obrony na gracza. Więcej żetonów zostało dołączonych do gry na użytek dodatków.

Losowo wybierzcie Pierwszego gracza, który otrzyma znacznik Pierwszego gracza.

6. Na początku gry, każdy z graczy, począwszy od Pierwszego, dobiera 2 karty z talii Zwykłej oraz 2 karty ze swojej talii Frakcji. Te cztery karty tworzą startową rękę gracza.

JESTEŚCIE JUŻ GOTOWI DO GRY!

Pierwszych kilka partii zalecamy rozegrać jako gry 2-osobowe pomiędzy Rzymem i Barbarzyńcami, czyli Frakcjami stosunkowo łatwiejszymi do opanowania. Karty Egiptu i Japonii mają bardziej złożone działanie i rozgrywka tymi Frakcjami może stanowić wyzwanie dla początkujących.



PRZEBIEG RUNDY

Gra składa się z 5 rund, z których każda podzielona jest na 4 fazy:

1. FAZA WYPATRYWANIA

Gracze zdobywają nowe karty.

2. FAZA PRODUKCJI

Gracze otrzymują Surowce, Robotników, żetony Płądrowania, itp. produkowane przez ich Frakcje.

3. FAZA AKCJI

Najważniejsza faza rundy. Gracze używają swoich kart, Surowców, Robotników, itp. do wykonywania akcji i rozwijania swojego Imperium oraz zdobywania Punktów Zwycięstwa.

4. FAZA CZYSZCZENIA

Gracze odrzucają wszystkie wykorzystane i niewykorzystane Surowce, Robotników, Złoto i pozostałe żetony.

Każda runda przebiega według tego samego porządku. Szczegółowy opis poszczególnych faz przedstawiony został w kolejnym rozdziale.

FAZA WYPATRYWANIA

W tej fazie każdy gracz pozyska 3 nowe karty, które doda do swojej ręki: jedną kartę dobiera ze swojej talii Frakcji, a pozostałe 2 karty z talii Zwykłej.

ABY PRZEPROWADZIĆ FAZĘ WYPATRYWANIA, NALEŻY POSTĘPOWAĆ W NASTĘPUJĄCY SPOSÓB:

1. Każdy gracz dobiera wierzchnią kartę ze swojej talii Frakcji i dodaje ją do swojej ręki.
2. Z talii Zwykłej należy dobrać o jedną więcej kartę niż jest graczy biorących udział w rozgrywce (np. 4 karty w grze 3-osobowej) i umieścić je odkryte na środku obszaru gry. Następnie gracze wybierają karty – począwszy od Pierwszego gracza, każdy bierze jedną z odkrytych kart. Karta, która pozostanie, jest odrzucana na stos kart odrzuconych.
3. Raz jeszcze należy dobrać z talii Zwykłej o jedną więcej kartę niż jest graczy i wyłożyć odkryte przed graczami. W drugiej kolejce dobierania kart gracze rozpoczynają od ostatniego gracza i kontynuują w kolejności odwrotnej do ruchu wskazówek zegara. W ten sposób każdy gracz ponownie wybierze jedną kartę, a ostatnia zostanie odrzucona.

Nie ma limitu kart, jakie gracz może mieć na ręce.

Karty na ręce są tajne i nie pokazuje się ich przeciwnikom.

FAZA PRODUKCJI

W tej fazie gracze pozyskują różnorakie Dobra, które występują w grze (Surowce, Robotników, żetony, karty, Punkty Zwycięstwa).

W fazie Produkcji gracze otrzymują Dobra z trzech różnych źródeł:

- ✖ **PLANSZA FRAKCJI** – przedstawiona jest na niej podstawowa Produkcja Frakcji, dostarczająca graczowi Robotników, określone Surowce oraz żetony,
- ✖ **UMOWY** (więcej na temat Podpisywania Umów na str. 11) – każda Umowa, jaką gracz podpisał, dostarcza mu jedno określone Dobro,
- ✖ **LOKACJE PRODUKCYJNE** (więcej na temat rodzajów Lokacji na str. 10) – każda taka Lokacja posiada swoją zdolność i produkuje inny rodzaj oraz liczbę Dóbr.

Gracze realizują fazę Produkcji począwszy od Pierwszego gracza i kontynuują zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz sprawdza swoją planszę Frakcji, Umowy oraz Lokacje Produkcyjne, aby określić łączną liczbę oraz rodzaj Dóbr, które dobiera.

Dobra pozyskiwane są w następujący sposób:

- ✖ **KARTY** dobiera się albo z talii Zwykłej, albo z talii swojej Frakcji (decyzja należy do gracza), chyba że napisano inaczej,
- ✖ **PZ** zaznacza się na torze punktacji,
- ✖ wszystkie pozostałe **DOBRA** gracze pobierają z puli ogólnej.

UWAGA 1: W pierwszej rundzie gracze otrzymują tylko Dobra dostarczane przez planszę Frakcji, jako że nie posiadają ani Umów, ani Lokacji Produkcyjnych w swoim Imperium.

UWAGA 2: Surowce, Robotnicy oraz żetony, które gracze uzyskują w fazie Produkcji mogą zostać użyte tylko w danej rundzie. Wszystkie niewykorzystane Dobra (z wyjątkiem Punktów Zwycięstwa oraz kart) są odrzucane na końcu rundy (więcej na temat fazy Czyszczenia na następnej stronie).



PRZYKŁAD FAZY PRODUKCJI

Tomek gra Japończykami. Jego plansza Frakcji dostarcza mu 4 Robotników, 1 Drewno, 1 żeton Płądrowania i 1 żeton Obrony. Posiada także 2 Umowy – jedną na Robotnika oraz drugą na Złoto. W jego Imperium znajdują się 2 Lokacje Produkcyjne: Szlacheckie pole oraz Płatnierz. Płatnierz dostarcza mu 1 żeton Płądrowania, a Szlacheckie pole 1 Jadło za każdą czerwoną Lokację w Imperium, więc otrzyma 1 Jadło (posiada tylko jedną czerwoną Lokację – właśnie Szlacheckie pole). Podsumowując, Tomek otrzyma 5 Robotników, 1 Drewno, 2 żetony Płądrowania, 1 Złoto, 1 żeton Obrony oraz 1 Jadło.

PRZEBIEG RUNDY

FAZA AKCJI

Jest to najważniejsza faza gry, podczas której gracze wykonują Akcje, aby budować albo niszczyć Lokacje, podpisują Umowy, wykonują Akcje w Lokacjach, a także wymieniają Robotników na Surowce.

Począwszy od Pierwszego gracza, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje po jednej akcji. Gracz może wykonać dowolną z dostępnych akcji albo spasować.

DOSTĘPNE AKCJE TO:

- ✖ **BUDOWA LOKACJI,**
- ✖ **PODPISANIE UMOWY,**
- ✖ **PLĄDROWANIE,**
- ✖ **AKTYWACJA AKCJI W LOKACJI,**
- ✖ **WYDANIE 2 ROBOTNIKÓW, ABY OTRZYMAĆ 1 SUROWIEC ALBO 1 KARTĘ Z TALII FRAKCYJNEJ LUB ZWYKŁEJ.**

Wszystkie akcje szczegółowo opisano w osobnym rozdziale (patrz s. 10-12).

Kiedy gracz spasuje w fazie Akcji, nie może już wykonywać żadnych akcji w danej rundzie. Nie może być także celem akcji innego gracza, np. Lokacje gracza, który spasował, nie mogą być Splądrowane.

Liczba, typ ani kolejność akcji, jakie gracz może wykonać w fazie Akcji, nie są w żaden sposób ograniczone. Należy tylko pamiętać, że nie można wykonać więcej niż jedną akcję na raz.

Faza Akcji trwa do momentu, kiedy wszyscy gracze spasują.

ŻETON OBRONY



W fazie Produkcji każda Frakcja otrzymuje 1 żeton Obrony. W fazie Akcji, w dowolnym momencie swojej tury gracz może umieścić żeton Obrony na jednej ze Zwykłych Lokacji w swoim Imperium, aby ją chronić. Żeton Obrony chroni dokładnie tę Lokację, na której został położony – zwiększa on o 1 liczbę żetonów Plądrowania wymaganych do tego, aby przeciwnik mógł Splądrować daną Lokację. Raz położony, żeton ten nie może zostać przeniesiony na inną Lokację. Po Splądrowaniu Lokacji chronionej żetonem Obrony, żeton ten wraca do puli ogólnej. Na koniec rundy, w fazie Czyszczenia, niewykorzystane żetony Obrony (jak również te leżące na kartach Lokacji) są odrzucane razem ze wszystkimi innymi żetonami i znacznikami.

FAZA CZYSZCZENIA

UWAGA: W ostatniej rundzie należy pominąć fazę Czyszczenia. Niewykorzystane Dobra są istotne dla rozstrzygnięcia ewentualnych remisów.

W TEJ FAZIE:

1. Gracze mogą wykorzystać zdolności przechowywania (karty zapewniające takie zdolności, Cecha przedstawiona na planszy Frakcji), aby zachować na kolejną rundę określony rodzaj Dóbr.

2. Gracze odrzucają wszystkie Surowce, Robotników i żetony (w tym żeton Obrony), których nie mogą przechować, jak również Dobra, których użyli do aktywowania Akcji w Lokacjach i wszystkie inne leżące na kartach.

UWAGA: Karty na ręce nie są nigdy odrzucane na koniec rundy.

3. Znacznik Pierwszego gracza jest przekazywany następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

4. Znacznik rundy należy przesunąć na kolejne pole licznika rund.

5. Należy rozpocząć kolejną rundę.

PRZYKŁAD FAZY CZYSZCZENIA

Tomek gra Japończykami. W trakcie rundy aktywował dwie Lokacje z Akcją: Stragany (za pomocą 1 Jadła) oraz Kasyno (używając 1 Robotnika). Po fazie Akcji wciąż pozostały mu 2 jadła i 1 Robotnik. Japończycy mogą przechowywać dowolną liczbę jadał, więc Tomek zachowuje na swojej planszy Frakcji 2 jadła, po czym odrzuca swojego ostatniego Robotnika razem ze wszystkimi Dobrami, które umieścił na kartach, aby aktywować ich Akcje.



ZAKOŃCZENIE GRY

Gra trwa 5 rund. Po zakończeniu piątej rundy każdy gracz podlicza swój ostateczny wynik.

Gracze zbierają Punkty Zwycięstwa przez całą grę. Aby obliczyć końcowy wynik, każdy gracz powinien dodać do zdobytych Punktów wartość Lokacji w swoim Imperium:

- ✖ każda **LOKACJA ZWYKŁA** jest warta 1 ★
- ✖ każda **LOKACJA FRAKCYJNA** jest warta 2 ★

UWAGA: Niektóre Lokacje Frakcji Japończyków (Kapliczka, Brama) nagradzają gracza dodatkowymi PZ na końcu gry.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa.

REMISY

W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada najwięcej niewykorzystanych Robotników i Surowców. Jeśli pod tym względem gracze również remisują, to wygrywa ten z nich, któremu zostało najwięcej kart na ręce. Jeśli i ten warunek nie wyłonił zwycięzcy, to remisujący gracze dzielą się wygraną.

BUDOWA LOKACJI

Akcja ta pozwala graczowi umieścić kartę z ręki - Zwykłą albo Frakcyjną – w swoim obszarze gry, aby rozwijać swoje Imperium.

ABY ZBUDOWAĆ LOKACJĘ, GRACZ MUSI:

1. wybrać kartę z ręki, którą chce zbudować,
2. opłacić koszt budowy przedstawiony w lewym górnym rogu karty - w tym celu odrzuca Dobra ze swojej własnej puli,
3. umieścić kartę w swoim Imperium zgodnie z porządkiem wykładania Lokacji (opisanym na str. 6).

UWAGA 1: Kiedy buduje się Lokację Produkcyjną, natychmiast otrzymuje się korzyści, jakich ta Lokacja dostarcza.

UWAGA 2: Niektóre Lokacje posiadają specjalny Bonus, którym gracz jest nagradzany jednorazowo, kiedy zbuduje daną Lokację.

KOSZT BUDOWY

Aby zbudować Lokację Zwykłą, gracz musi jedynie odrzucić określone Surowce, jak drewno i/lub kamień, np. budując Skład drewna gracz musi odrzucić 2 drewna oraz 1 kamień.

Aby zbudować Lokację Frakcyjną, gracz często będzie musiał posiadać inną Lokację zbudowaną już w swoim Imperium. Wiele Lokacji Frakcyjnych wymaga w ramach kosztu budowy odrzucenia zbudowanej Lokacji (Zwykłej albo Frakcyjnej) z Imperium gracza. Jest to część kosztu budowy, obok innych Surowców przedstawionych na karcie Lokacji Frakcyjnej. Dopiero po opłaceniu pełnego kosztu budowy gracz będzie mógł umieścić kartę w swoim Imperium zgodnie z porządkiem wykładania Lokacji. Na przykład: aby zbudować Mroczną Kaplicę Barbarzyńców, gracz musi odrzucić ze swojego obszaru gry kartę wcześniej zbudowanej Lokacji oraz 2 kamienie i 1 drewno ze swojej puli.

UWAGA 1: Aby zbudować Lokację Frakcyjną, gracz może zamiast karty Lokacji odrzucić również Fundament (więcej o Fundamencie w opisie akcji Płądrowania na następnej stronie).

UWAGA 2: Aby zbudować Lokację Frakcyjną gracz może również odrzucić Lokację z Akcją, nawet jeśli Akcja ta była aktywowana w danej rundzie.

UWAGA 3: Jeśli na odrzucanej karcie znajdowały się jakiekolwiek żetony albo znaczniki (żetony Obrony, Samuraje, Dobra użyte do aktywacji Akcji w Lokacji), to są one również odrzucane.

ZDOLNOŚCI LOKACJI

Ze względu na swoje zdolności, zarówno Lokacje Frakcyjne, jak i Zwykłe dzielą się na 3 rodzaje:

- ✖ **LOKACJE PRODUKCYJNE** – karty te dostarczają graczowi określone Dobra (Surowce, Robotników, karty, żetony, PZ) wskazane w polu zdolności karty. Dobra otrzymuje się natychmiast, kiedy taka Lokacja jest budowana oraz w każdej fazie Produkcji kolejnych rund.
- ✖ **LOKACJE Z CECHĄ** – posiadają różne zdolności przedstawione na swoich kartach. Cechy te są cały czas aktywne podczas tury gracza będącego ich właścicielem i nagradzają go Dobrami za wykonanie określonych akcji.
- ✖ **LOKACJE Z AKCJĄ** – aby skorzystać ze zdolności takiej Lokacji, gracz musi wydać Robotnika i/lub Surowce, kładąc je na karcie tej Lokacji (aby zaznaczyć w ten sposób wykorzystanie Akcji).

UWAGA: Niektóre z Lokacji posiadają również Bonus za zbudowanie, który jest dodatkową, jednorazową zdolnością, nie mającą wpływu na porządek wyłożenia Lokacji.

PRZYKŁAD BUDOWY LOKACJI

Marek gra Barbarzyńcami i chce zbudować kartę Frakcyjną – Wieża obserwacyjna. Odrzuca 2 drewna oraz Młyn - jedną z Lokacji w swoim Imperium. Wieża obserwacyjna jest Lokacją Produkcyjną, więc umieszcza ją w najwyższym rzędzie kart w swoim Imperium. Otrzymuje także natychmiast 1 żeton Płądrowania i 1 Robotnika, jako że Lokacje Produkcyjne dostarczają Dobra od razu po zbudowaniu.



PODPISANIE UMOWY

Akcja ta pozwala graczowi podpisać Umowę z kartą Frakcyjną z ręki.

UWAGA: Nie można Podpisać Umowy z kartą Zwykłą.

Każda karta Frakcyjna posiada pole Umowy, w którym przedstawione jest Dobro (Surowiec, Robotnik, karta, itd.), którego dostarcza. Umowy dostarczają graczowi korzyści natychmiast po przeprowadzeniu akcji oraz w fazie Produkcji każdej kolejnej rundy.

ABY PODPISAC UMOWE, GRACZ MUSI:

1. Wybrać kartę z ręki.
2. Odrzucić 1 jadro.
3. Umieścić kartę pod górną krawędzią planszy Frakcji. Karta powinna być umieszczona w taki sposób, aby tylko jej pole Umowy było przez cały czas widoczne.
4. Natychmiast pobrać Dobro, którego Umowa dostarcza.

Nie ma limitu liczby Umów, jakie gracz może posiadać.

PRZYKŁAD PODPISANIA UMOWY

Marek gra Barbarzyńcami i chce Podpisać Umowę z Wieżą obserwacyjną. Odrzuca 1 jadro i umieszcza kartę Wieży obserwacyjnej pod swoją planszą Frakcji tak, aby widoczne było pole Umowy – w tym przypadku przedstawiające Robotnika. Marek od razu bierze 1 Robotnika z puli ogólnej, ponieważ Podpisanie Umowy natychmiast dostarcza graczowi określone Dobro.



PLĄDROWANIE

Akcja ta pozwala graczowi Splądrować kartę Zwykłą z ręki albo należącą do przeciwnika Lokację Zwykłą, aby natychmiast otrzymać pewne Dobra.

Gracz może wykonać tę akcję, tylko jeśli posiada żetony Plądrowania.

ABY SPLĄDROWAĆ KARTĘ Z RĘKI, GRACZ:

1. Wybiera dowolną z kart Zwykłych, które posiada na ręce.
2. Odrzuca 1 żeton Plądrowania.
3. Dobiera z puli ogólnej Dobra przedstawione w polu Plądrowania karty.
4. Odrzuca kartę na stos kart odrzuconych.

UWAGA: Gracz dowodzący Japończykami może również plądrować karty Frakcyjne posiadane na ręce, jako że karty Frakcyjne Japończyków posiadają pole Plądrowania.

PRZYKŁAD PLĄDROWANIA KARTY Z RĘKI

Marek chce splądrować jedną z kart na ręce. Potrzebuje drewna, więc wybiera kartę Skład drewna i odrzuca ją razem z 1 żetonem Plądrowania. W efekcie otrzymuje 2 drewna z puli ogólnej.



ABY SPLĄDROWAĆ LOKACJĘ PRZECIWNIKA, GRACZ:

1. Wybiera przeciwnika, a następnie dowolną z Lokacji Zwykłych w jego Imperium.
2. **UWAGA:** Nie można plądrować Lokacji we własnym Imperium, o ile na karcie nie wskazano inaczej.
3. Odrzuca 2 żetony Plądrowania.
4. Dobiera z puli ogólnej Dobra przedstawione w polu Plądrowania karty.
5. Zamienia splądrowaną Lokację w Fundament (odwraca jej kartę rewersem do góry, a jej właściciel otrzymuje 1 drewno).

UWAGA: Lokacje Frakcyjne nie mogą być Plądrowane, z wyjątkiem Lokacji Japończyków. Karty Frakcyjne Japończyków posiadają pole Plądrowania, a zatem mogą być Plądrowane przez innych graczy. Splądrowane Lokacje Frakcyjne Japończyków nie są zamieniane w Fundament, ale zamiast tego są odrzucane na stos kart odrzuconych.

ZAMIANA LOKACJI W FUNDAMENT

Kiedy Lokacja gracza zostaje splądrowana i ma zostać zamieniona w Fundament, należy jej kartę odwrócić rewersem do góry, a gracz będący jej właścicielem otrzymuje 1 drewno z puli ogólnej, które bierze do swojej puli. Fundament może następnie być wykorzystany tylko do budowania Lokacji Frakcyjnej (więcej w opisie akcji Budowa Lokacji). Kiedy gracz zdecyduje się wykorzystać Fundament do budowy Lokacji Frakcyjnej, po prostu odrzuca jego kartę.



PRZYKŁAD PLĄDROWANIA LOKACJI PRZECIWNIKA

Marek chce splądrować jedną z Lokacji Tomka. Na cel swojego ataku obiera Płatnerza, więc odrzuca 2 żetony Plądrowania. W rezultacie Marek otrzymuje 1 kamień z puli ogólnej i zwiększa swój wynik na torze punktacji o 1 PZ. Tomek natomiast odwraca kartę Płatnerza rewersem do góry (staje się ona Fundamentem) i otrzymuje 1 drewno z puli ogólnej.

AKTYWACJA AKCJI W LOKACJI

Ta akcja pozwala użyć zdolności Lokacji z Akcją, którą gracz posiada w swoim Imperium.

Gracz może wykonać tę Akcję, tylko jeśli posiada w swoim Imperium Lokację z Akcją. Tego typu Lokacje pozwalają graczowi wymienić Robotników i/lub Dobra na karty, inne Surowce, Punkty Zwycięstwa, itd.

ABY AKTYWOWAĆ LOKACJĘ, GRACZ MUSI:

1. Wybrać Lokację z Akcją ze swojego Imperium, a co za tym idzie Akcję, którą chciałby aktywować.
2. Zapłacić wymaganą liczbę i rodzaj Dóbr, kładąc je na karcie Lokacji. Pozostają one na tej karcie aż do końca rundy, aby symbolizować wykorzystanie Akcji w bieżącej rundzie.
3. Wykonać opłaconą Akcję.

Poszczególne Lokacje z Akcją mogą być aktywowane tylko raz na rundę, chyba że na karcie napisano inaczej.

Jeśli gracz posiada Lokację z Akcją, która może być aktywowana dwukrotnie, może aktywować ją raz w turze, a potem kolejny raz w którejś z kolejnych swoich tur albo aktywować ją od razu dwukrotnie, tym samym wydając podwójną liczbę Dóbr oraz wykonując Akcję dwukrotnie.

UWAGA: Dobra użyte do aktywacji Akcji zalecamy kłaść na dolnej części karty opisującej zdolność karty. Zaś wszystkie inne żetony (żetony Obrony, żeton Egiptu, itd.) w górnej części karty przedstawiającej ilustrację Lokacji.

PRZYKŁAD UŻYCIA LOKACJI Z AKCJĄ

Marek posiada 3 Lokacje z Akcją w swoim Imperium: 2 Zwykłe – Cech murarzy oraz Zamek, a także 1 Frakcji Barbarzyńców – Sabotażystów. Najpierw używa Sabotażystów – kładzie 1 Robotnika na karcie i bierze 1 kamień od swojego przeciwnika. W swojej kolejnej akcji używa Cechu murarzy, wydając 1 Robotnika i 2 kamienie, kładąc je na karcie. W zamian otrzymuje 3 PZ, więc aktualizuje swój wynik na torze punktacji. W następnej akcji Marek używa Zamku – kładzie Robotnika na karcie i dobiera kartę. Decyduje się dobrać ją ze swojej talii Frakcji.



WYDANIE 2 ROBOTNIKÓW, ABY OTRZYMAĆ 1 SUROWIEC ALBO 1 KARTĘ

Akcja ta pozwala graczowi wymienić 2 Robotników na 1 wybrany Surowiec albo na 1 kartę Zwykłą lub Frakcyjną.

ABY WYKONAĆ TĘ AKCJĘ, GRACZ MUSI:

1. Odrzucić 2 swoich Robotników.
2. Wziąć z puli ogólnej 1 wybrany Surowiec (drewno, kamień, jadło) albo dobrać 1 kartę z talii Frakcji lub talii Zwykłej.

W ramach jednej akcji gracz może odrzucić dowolną liczbę par Robotników, aby wziąć 1 Surowiec albo dobrać 1 kartę za każdą odrzuconą parę (w dowolnej kombinacji).

PRZYKŁAD WYDANIA 2 ROBOTNIKÓW

Marek odrzuca 8 Robotników, za co bierze 1 drewno, dociąga 2 karty Zwykłe oraz 1 kartę Frakcyjną.



ZASADY OGÓLNE

- ✖ Zawsze kiedy Lokacja przynosi Punkty Zwycięstwa, należy od razu zaznaczyć je na torze punktacji.
- ✖ Złoto może być użyte w zastępstwie dowolnego Surowca (drewna, kamienia, jadła), ale nie odwrotnie. Żetonów Złota nie można wymieniać na Surowce.
- ✖ Zawsze kiedy gracz otrzymuje Surowce, Robotników, żetony, powinien pobrać je z puli ogólnej, chyba że wyraźnie napisano inaczej.
- ✖ Zawsze kiedy gracz odrzuca Surowce, Robotników, żetony, powracają one do puli ogólnej.
- ✖ Posiadane przez gracza Surowce, Robotnicy, żetony są jawne dla innych graczy.
- ✖ Zawsze kiedy gracz ma dociągnąć kartę, może dobrać ją z talii Zwykłej albo z talii Frakcyjnej, chyba że wyraźnie napisano inaczej.
- ✖ Każdy rodzaj kart powinien być odrzucany na swój osobny stos kart odrzuconych.
- ✖ Jeśli w którymkolwiek momencie gry zabraknie kart w talii Zwykłej, należy potasować odpowiednie karty odrzucone i utworzyć z nich nową talię. Odrzucone karty Frakcyjne nie są nigdy przetasowywane.
- ✖ Reguły na kartach mają pierwszeństwo względem reguł ogólnych.
- ✖ Gracz, który spasuje w fazie Akcji, nie może być celem akcji innego gracza, np. Lokacje gracza, który spasaował, nie mogą być Splądrowane.

KARTY I FRAKCJE W SZCZEGÓŁACH

WYJAŚNIENIA OGÓLNE

CECHA: ZAWSZE KIEDY ZBUDUJESZ

Zawsze kiedy gracz zbuduje Lokację z Cechą, która dostarcza mu Dóbr za budowanie określonych Lokacji, to ta Lokacja sama w sobie również przynosi graczowi profity. Na przykład: Warsztat stolarski dostarcza graczowi 1 Złoto i 1 PZ za zbudowanie brązowej Lokacji. Jako że Warsztat Stolarski sam w sobie jest brązową Lokacją, to za jego zbudowanie gracz również otrzymuje wymienione Dobra.

PRODUKCJA / BONUS ZA ZBUDOWANIE: 1 DOBRO ZA KAŻDĄ OKREŚLONEGO KOLORU

Kiedy Lokacja dostarcza graczowi Dóbr w liczbie uzależnionej od posiadanych Lokacji określonego koloru, ta Lokacja (o ile jej kolor się zgadza) również powinna być brana pod uwagę przy obliczaniu liczby otrzymywanych Dóbr. Na przykład: Gruzowisko dostarcza graczowi 1 kamień za każdą szarą Lokacją w Imperium. Jako że Gruzowisko także jest szarą Lokacją, to także liczy się przy sprawdzaniu, ile kamieni gracz otrzyma.

JAPOŃCZYK

Frakcja Japończyków znacznie różni się od pozostałych obecnych w grze. Karty Japończyków wyróżniają się tym, że posiadają pole Płdrowania, a co za tym idzie - karty te mogą być celem akcji Płdrowania. Po Spłdrowaniu Lokacja Frakcyjna Japończyków nie jest zamieniana w Fundament, ale odrzucana.

Grający Japończykami może także używać swoich Robotników jako Samurajów, aby chronić swoje Lokacje Frakcyjne.

ROZSTAWIANIE SAMURAJÓW

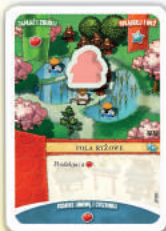
W dowolnym momencie swojej tury, grający Japończykami może wystawić dowolną liczbę swoich Robotników na Lokacjach Frakcyjnych w swoim Imperium, aby je chronić. Na potrzeby zasad i efektów kart Robotnicy ci nazywani są Samurajami. Żadnej Lokacji Frakcyjnej Japończyków nie może bronić więcej niż 1 Samuraj.

UWAGA: Samuraj może także bronić Lokacji Frakcyjnej, której nie można Spłdrować (Kapliczka, Brama).

Każdy Samuraj chroni kartę, do której został przypisany i nie może zostać przemieszczony ani wykorzystany w żadnym innym celu. Samuraje nie są odrzucani na końcu rundy w fazie Czyszczenia. Każdy Samuraj zwiększa o 1 liczbę żetonów Płdrowania potrzebną do Spłdrowania Lokacji przez przeciwnika. Po Spłdrowaniu Lokacji chronionej przez Samuraja, wraca on do puli ogólnej.

PRZYKŁAD UŻYCIA SAMURAJA

Grający Japończykami wystawia jednego ze swoich Robotników jako Samuraja, aby chronić Lokację. Przeciwnik potrzebuje teraz 3 żetonów Płdrowania, aby ją Spłdrować. Pomimo to przeciwnik decyduje się Spłdrować tę Lokację, używając 3 żetonów Płdrowania. Samuraj zwracany jest do puli ogólnej, a karta odrzucana z gry.



ABY SPŁDROWAĆ:



OBJAŚNIENIE KART

Brama – jeśli zdecydujesz się odłożyć karty pod Bramę, nie możesz zabrać tych kart z powrotem na rękę. Brama nie może zostać Spłdrowana. W fazie Czyszczenia nie należy usuwać kart spod Bramy – zostają one tam do końca gry.

Garnizon – jego Akcja pozwala odrzucić Lokację, całkowicie usuwając ją z Imperium innego gracza. Nie jest to traktowane jako akcja Płdrowania.

Kapliczka – w fazie Czyszczenia nie należy usuwać Surowców leżących na karcie tej Lokacji – zostają one tam do końca gry. Kapliczka nie może zostać Spłdrowana.

Negocjator – kiedy aktywujesz Akcję tej karty, natychmiast bierzesz dowolną ze swoich Umów (spod swojej planszy Frakcji) i budujesz ją jako Lokację. Nadal musisz opłacić koszt budowy tej Lokacji, z wyjątkiem tego, że nie musisz odrzucać Lokacji ze swojego Imperium. Możesz także wybudować Lokację Frakcyjną, która w ramach kosztu nie wymaga odrzucenia Lokacji. Jeśli posiadasz Umowy z Lokacjami przeciwnika (dzięki karcie Szlak handlowy), to nie możesz użyć takiej Umowy, kiedy aktywujesz Akcję Negocjatora.



Ninja – Bonus tej karty dostarcza 2 Samurajów. Jeśli masz tylko 1 Lokację Frakcyjną, to drugi Samuraj przepada.

Szlak handlowy – jeśli stracisz tę Lokację (np. zostanie Spłdrowana albo odrzucisz ją jako koszt budowy Lokacji Frakcyjnej), to Umowy, które dzięki niej podpisałeś, nadal obowiązują.



EGIPCJANIE

OBJAŚNIENIE KART

Konstruktor rydwanów – jego Akcja pozwala Spłdrować Lokację przeciwnika, nie odrzucając dodatkowych żetonów Płdrowania (oprócz tych, które wymagane są do aktywacji Akcji). Celem takiego Płdrowania może być nawet Lokacja chroniona przez Samuraja czy żeton Obrony.

Oaza – jeśli przeciwnik wyda więcej par Robotników na raz, otrzymujesz 1 Robotnika za każdą wydaną przez niego parę.

Pustynia – ta Lokacja nie posiada kosztu budowy. Buduje się ją za darmo, ale nadal trzeba poświęcić turę na wykonanie akcji Budowy Lokacji.

UWAGA: Zgodnie z zasadami, kiedy aktywujemy Akcję z Lokacji, należy odłożyć na kartę Dobra, których używamy w tym celu, jednak zakrycie jednej karty drugą nie jest zbyt wygodne, więc aktywując Pustynię zalecamy po prostu odrzucić kartę na stos kart odrzuconych, a na karcie Pustyni położyć Robotnika z puli ogólnej.

Sanktuarium – jego Akcja nie jest traktowana jako Płdrowanie Lokacji. Pozwala ona natychmiast wyłożyć w swoim Imperium kartę z ręki jako Fundament. Dodatkowo otrzymujesz 1 kamień (zamiast drewna) za zamianę Lokacji w Fundament.

Sfinks – jego Cecha jest w normalny sposób aktywna w fazie Produkcji.

Świątynia Ra – żaden z graczy nie może odrzucić przejętej Lokacji, aby wybudować inną swoją Lokację. Jeśli przejmiesz Lokację z Akcją przeciwnika, która była aktywowana już przez jej właściciela maksymalną liczbę razy, nie możesz jej już aktywować. Świątynia Ra wykorzystuje specjalny żeton Egiptu, aby zaznaczyć przejętą Lokację. Lokacja



przejmowana jest w całości - wszystkie jej elementy działają na korzyść grającego Egiptem (tzn. nie tylko zdolność Lokacji, ale też np. kolor Lokacji), tak jakby w ogóle nie znajdowała się ona w Imperium przeciwnika.

RZYMIANIE

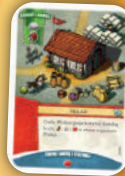
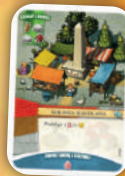
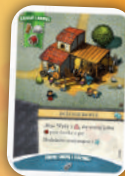
OBJAŚNIENIE KART

Inżynierowie – ich Akcja pozwala odrzucić Lokację, całkowicie usuwając ją z Imperium innego gracza. Nie jest to traktowane jako akcja Płdrowania.

Kolonia handlowa – po zbudowaniu traktowana jest jednocześnie jako brązowa, szara i czerwona Lokacja.

Skład – jeśli stracisz tę Lokację (np. zostanie Spłdrowana albo odrzucisz ją jako koszt budowy Lokacji Frakcyjnej), Surowce, które dzięki niej mogłeś przechowywać nie są natychmiast tracone. Możesz je wykorzystać w bieżącej rundzie zanim nadejdzie faza Czyszczenia.

Szpiedzy – ich Akcja nie jest traktowana jako Podpisanie Umowy. Kiedy aktywujesz tę Akcję i chcesz za cel wybrać gracza dowodzącego Japończykami, który podpisał Umowę z Lokacjami twoimi lub innych graczy (dzięki karcie Szlak handlowy), nie możesz zabrać takiej Umowy – możesz zabrać tylko Umowę spod planszy Frakcji.



BARBARZYŃCY

OBJAŚNIENIE KART

Hołota – po Spłdrowaniu Lokacji standardowo zamieniasz ją w Fundament i otrzymujesz 1 drewno.

Misja – każda karta, którą dociągasz w wyniku Akcji tej Lokacji, może być albo kartą Zwykłą, albo Frakcyjną.

Mroczna kaplica – Kiedy gracz chce Spłdrować Lokację przeciwnika chronioną przez Samuraja czy żeton Obrony, to musi wydać odpowiednio więcej żetonów Płdrowania, aby aktywować Akcję tej karty.

Rabusie – kiedy aktywujesz ich Akcję i chcesz za cel wybrać gracza dowodzącego Japończykami, który podpisał Umowę z Lokacjami



twoimi lub innych graczy (dzięki karcie Szlak handlowy), nie możesz odrzucić takiej Umowy zamiast Umowy spod planszy Frakcji.

Sabotażyści – ich Akcja pozwala ci zabrać 1 Surowiec z puli innego gracza (nie możesz zabrać mu Surowca, który wydał, aby aktywować Lokację) i zabrać do swojej puli.

Wataha – kiedy aktywujesz jej Akcję, to nie Plądrujesz Lokacji przeciwnika, a jedynie dobierasz z puli ogólnej jedno z Dóbr (wybrane przez ciebie) wskazane w polu Plądrowania.

KARTY ZWYKŁE

OBJAŚNIENIE KART

Cesarski posłaniec – jeśli grasz Japończykami i posiadasz Umowę z Lokacjami innych graczy (dzięki karcie Szlak handlowy), możesz wybrać również taką Umowę, kiedy aktywujesz Akcję Cesarskiego posłańca.

Liga Hanzeatycka – jeśli grasz Japończykami i posiadasz Umowę z Lokacjami innych graczy (dzięki karcie Szlak handlowy), możesz anulować takie Umowy zamiast odrzucać Umowy spod swojej planszy Frakcji, kiedy aktywujesz tę Lokację.

Osadnicy – kiedy aktywujesz ich Akcję, natychmiast budujesz Lokację Frakcyjną. Nadal musisz opłacić koszt budowy tej Lokacji, z wyjątkiem tego, że nie musisz odrzucać Lokacji ze swojego Imperium. Możesz także wybudować Lokację Frakcyjną, która w ramach kosztu nie wymaga odrzucenia Lokacji.

Ruiny – ta Lokacja nie posiada kosztu budowy. Buduje się ją za darmo, ale nadal trzeba poświęcić turę na wykonanie akcji Budowy Lokacji. Karta Ruin nie posiada typu (koloru) i nie może być Splądrowana.

Tawerna – zgodnie z zasadami, kiedy aktywujemy Akcję z Lokacji, należy odłożyć na kartę Dobra, których używamy w tym celu, jednak zakrycie jednej karty drugą nie jest zbyt wygodne, więc aktywując Tawernę zalecamy po prostu odrzucić kartę na stos kart odrzuconych, a na karcie Tawerny położyć Robotnika z puli ogólnej.

Tragarze – kiedy używasz Akcji tej Lokacji, możesz wybrać albo Lokację Zwykłą, albo Frakcyjną.



ALTERNATYWNA FAZA WYPATRYWANIA

Każdy gracz dobiera na rękę wierzchnią kartę ze swojej talii Frakcji. Następnie gracze odkładają przed sobą karty z ręki w zakryty stos i dobierają po 3 karty Zwykłe. Jednocześnie każdy gracz wybiera jedną z tych 3 kart i dodaje do swojego zakrytego stosu. Po tym jak wszyscy wybrali w ten sposób po jednej karcie, każdy przekazuje pozostałe 2 karty graczowi po swojej lewej. Każdy gracz ponownie wybiera jedną z tych 2 kart, dodaje do swojego zakrytego stosu i odrzuca pozostałą kartę na stos kart odrzuconych. Następnie gracze biorą z powrotem na rękę swoje karty i przechodzą do dalszego etapu gry.

UWAGA: W dowolnym momencie gracz może obejrzeć karty w swoim stosie.

ZAAWANSOWANA FAZA WYPATRYWANIA

Należy dobrać 5 wierzchnich kart z talii Zwykłej i wyłożyć odkryte na środku obszaru gry. Gracze wybierają karty – począwszy od Pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybierze 1 kartę z odkrytego zestawu, aż wszyscy gracze wybiorą w ten sposób 2 karty Zwykłe. Aby to osiągnąć, należy postępować według następujących zasad:

A)

w rozgrywce 2-osobowej, karty dobiera się następująco:

- ✖ począwszy od Pierwszego gracza, gracze wybierają karty na przemian,
- ✖ ostatnia karta jest odrzucana na stos kart odrzuconych.

B)

w rozgrywce 3- i 4-osobowej, karty dobiera się następująco:

- ✖ Pierwszy gracz wybiera kartę z 5 odkrytych,
- ✖ następnie kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybierają kartę z 4.

UWAGA: Należy natychmiast dobrać i wyłożyć kartę dla trzeciego i czwartego gracza, aby zawsze mieli możliwość wyboru z 4 kart. Oznacza to, że po dobraniu karty przez trzeciego gracza, powinny zostać tylko 3 karty do drugiej kolejki dobierania.

- ✖ po tym jak każdy dobrał 1 kartę, Pierwszy gracz rozpoczyna drugą kolejkę dobierania, wybierając jedną kartę z 3,
- ✖ każdy następny gracz dobiera jedną kartę z 3, ponownie dokładając nową kartę, kiedy jest to konieczne, aby każdy z graczy, z wyjątkiem ostatniego, miał 3 karty do wyboru,
- ✖ ostatni gracz wybiera kartę z pozostałych 2,
- ✖ ostatnia karta jest odrzucana na stos kart odrzuconych.

PRZYKŁAD ZAAWANSOWANEJ FAZY WYPATRYWANIA W ROZGRYWKĘ 3-OSOBOWEJ

W rozgrywce 3-osobowej Pierwszy gracz wybiera spośród 5 kart, drugi gracz wybiera z 4 kart. Po dodaniu jednej karty z talii, trzeci gracz również wybiera z 4 kart. Teraz Pierwszy gracz wybiera swoją drugą kartę z pozostałych 3. Tak samo robi drugi, po uprzednim odkryciu nowej karty z talii. Trzeci gracz (będący jednocześnie ostatnim w tym przypadku) wybiera kartę z pozostałych 2 kart.

WARIANT POKOJOWY

Z myślą o graczach, którzy nie lubią negatywnej interakcji, przygotowano pokojowy wariant rozgrywki. Obowiązują w nim standardowe zasady z następującymi zmianami:

- ✖ w pierwszym kroku fazy Wypatrywania każdej rundy wszyscy gracze dobierają w ciemno nie tylko 1 kartę Frakcyjną, ale także 1 kartę Zwykłą, zanim przystąpią do wybierania drugiej karty z odkrytego zestawu,
- ✖ w trakcie gry gracze nie mogą Plądrować Lokacji innego gracza, a jedynie karty posiadane na rękę,
- ✖ Plądrowanie Lokacji przeciwnika jest dozwolone tylko, jeśli wynika ze zdolności karty.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Rozgrywka solo polega na konfrontacji z **WIRTUALNYM GRACZEM**, który:

- ✖ nie wybiera Frakcji,
- ✖ nie używa planszy Frakcji,
- ✖ nie otrzymuje żadnych Dóbr,
- ✖ nie kładzie znacznika Frakcji na planszy punktacji.

CEL

Twoim celem w grze jednoosobowej jest zbudować więcej Lokacji Frakcyjnych w swoim Imperium niż wirtualny gracz zbierze kart w ciągu 5 rund rozgrywki. W trakcie gry w standardowy sposób liczy zdobywane punkty. Jeśli uda Ci się pokonać wirtualnego gracza, budując więcej Lokacji, policz swój wynik punktowy.

PRZYGOTOWANIE

Grę należy przygotować według zasad ze strony 5, uwzględniając następujące zmiany:

- ✖ użyj tylko jednej Frakcji - tej, którą wybrałeś dla siebie,
- ✖ weź 16 kart Ataku, potasuj je i połóż w zakrytym stosie naprzeciw swojego Imperium,
- ✖ odkryj wierzchnią kartę Ataku.

KARTY ATAKU

Kart Ataku używa się, aby określić Lokacje, które będzie Plądrował wirtualny gracz.

PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka trwa 5 rund, z których każda podzielona jest na 5 faz. Pierwsze cztery są takie same jak w standardowej rozgrywce wieloosobowej. Zaś 5. faza jest Atakiem wirtualnego gracza.

Do gry należy wykorzystać zasady rozgrywki wieloosobowej z następującymi zmianami:

FAZA WYPATRYWANIA

W fazie Wypatrywania postępuj według poniższej procedury:

1. Dobierz na rękę wierzchnią kartę ze swojej talii Frakcji.
2. Dobierz 4 karty z talii Zwykłej, wyłóż przed sobą odkryte, po czym weź na rękę jedną z nich.
3. Potasuj pozostałe 3 karty i losowo wybierz jedną dla wirtualnego gracza. Umieść ją odkrytą w obszarze gry wirtualnego gracza – naprzeciw swojego Imperium.
4. Odkryj pozostałe 2 karty i wybierz z nich jedną, którą dołączysz do swojej ręki.
5. Ostatnią kartę połóż odkrytą w obszarze gry wirtualnego gracza, obok poprzedniej karty.

FAZY PRODUKCJI, AKCJI ORAZ CZYSZCZENIA

Tylko ty rozgrywasz te fazy – wirtualny gracz nie otrzymuje żadnych Dóbr, ani nie podejmuje żadnych akcji.

Na potrzeby akcji oraz niektórych zdolności Lokacji, karty otrzymane przez wirtualnego gracza w fazie Wypatrywania należy traktować jako jego Lokacje, zaś odkryte karty Ataku jako Umowy (pole Celu karty Ataku odpowiada polu Umowy na karcie Lokacji).

UWAGA: Kiedy Plądrujesz Lokację wirtualnego gracza, nie zamieniaj jej w Fundament. Zamiast tego odrzuć tę kartę.

FAZA ATAKU WIRTUALNEGO GRACZA

Po fazie Czyszczenia następuje faza Ataku wirtualnego gracza.

Weź Lokacje wirtualnego gracza i odłóż je na bok, tworząc stos kart Kolekcji. Karty na stosie Kolekcji będą liczone na końcu gry, a ich liczbę porównasz z liczbą Lokacji Frakcyjnych w twoim Imperium. W ten sposób dowiesz się, kto wygrał.

Przeprowadź Atak dwukrotnie, za każdym razem według poniższego schematu:

1. Odkryj wierzchnią kartę Ataku i połóż na poprzednio odkrytych kartach Ataku w taki sposób, żeby pole Celu każdej karty było widoczne. Dobra przedstawione w polach Celu określają, które z twoich Lokacji zostaną Splądrowane przez wirtualnego gracza.
UWAGA: W ramach jednego Ataku zostanie Splądrowana maksymalnie 1 Lokacja (a więc łącznie 2 w całej fazie Ataku).
2. Sprawdź Dobro z pierwszego pola Celu (z wierzchniej karty Ataku) i poszukaj wśród swoich zbudowanych Lokacji Zwykłych tych Lokacji, które mają to samo Dobro wyszczególnione w polu Plądrowania.
A) Jeśli nie znajdziesz żadnej pasującej Lokacji, to nic się nie dzieje i przechodzisz do kolejnego Ataku (chyba że ten był ostatni, to do następnej rundy).
B) Jeśli znajdziesz Lokację z pasującym Dobrem, sprawdź, czy Dobro przedstawione w drugim polu Celu (z drugiej w kolejności karty Ataku) odpowiada pozostałemu Dobru w polu Plądrowania tych Lokacji. Jeśli się nie zgadza, to sprawdź, czy zgadza się Dobro przedstawione w polu Celu trzeciej w kolejności karty Ataku, itd. aż znajdziesz Lokację do Splądrowania lub okaże się, że nie ma takiej Lokacji. Jeśli nie będzie takiej Lokacji, to nic się nie dzieje i przechodzisz do kolejnego Ataku (chyba że ten był ostatni, to do następnej rundy).
UWAGA: Nie sprawdzaj każdej możliwej kombinacji Dóbr przedstawionych na kartach Ataku. Szukaj tylko par, które składają się zawsze z pierwszego Celu oraz następnych w kolejności.
- C)** Kiedy znajdziesz Lokację Zwykłą z parą Dóbr odpowiadającą Dobrom z Celów, to Lokacja ta jest Plądrowana przez wirtualnego gracza.
UWAGA: Kiedy tylko ustalisz Lokację atakowaną przez wirtualnego gracza, Splądruj tę Lokację. Ani ty, ani wirtualny gracz nie otrzymujecie z tego tytułu żadnych Dóbr, Lokacja nie jest też zamieniana w Fundament. Zamiast tego Splądrowana Lokacja jest odkładana na stos kart Kolekcji wirtualnego gracza.
- D)** Jeśli masz więcej niż jedną Lokację z parą pasujących Dóbr, to wybór celu ataku zależy od rodzaju Lokacji. Kolejność Plądrowania Lokacji to:
 1. Lokacje z Akcją,
 2. Lokacje z Cechą,
 3. Lokacje Produkcyjne.



ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

JAPOŃCZYCY W GRZE SOLO

Jeżeli grasz Japończykami i w polu Celu na pierwszej karcie Ataku pojawia się Punkt Zwycięstwa, a także występuje on na którejkolwiek innej odkrytej karcie Ataku, to wirtualny gracz Atakuje Lokację Frakcyjną. Jeśli ma kilka Lokacji Frakcyjnych do Splądrowania, to wybierze Lokację, która w polu Umowy dostarcza karty, a następnie w kolejności: żeton Splądrowania, Złoto, PZ, kamień, Robotnika, jadło, drewno. Jeśli jest więcej niż jeden potencjalny Cel, wtedy określ Lokację na podstawie jej rodzaju albo kosztu budowy – jak opisano powyżej. Przesuń karty Ataku, które zostały wykorzystane do określenia Splądrowanej Lokacji, na koniec kolejki – na spód stosu odkrytych kart Ataku.

D Przesuń karty Ataku, które zostały wykorzystane do określenia Splądrowanej Lokacji, na koniec kolejki – na spód stosu odkrytych kart Ataku.

Po tym jak rozpatrzyłeś oba ataki, możesz przejść do kolejnej rundy (chyba że była to już ostatnia).

PRZYKŁAD ATAKU WIRTUALNEGO GRACZA

Grasz Rzymianami i jest to już druga runda gry. Odkrywasz kartę Ataku, która w polu Celu ma drewno. Poprzednim celem jest Robotnik, a jeszcze wcześniejszym Złoto. Sprawdzasz pole Splądrowania swoich Lokacji Zwykłych i okazuje się, że masz 4 Lokacje z drewnem: Warsztat stolarski, Jarmark, Cieśla, Dostawca drewna. Sprawdzasz zatem, czy któraś z tych Lokacji ma Robotnika w polu Splądrowania, ale żadna go nie posiada. Sprawdzasz zatem, czy posiadają Złoto i znajdujesz dwie pasujące Lokacje: Warsztat stolarski oraz Jarmark. Aby określić, która z nich zostanie Splądrowana, sprawdzasz ich rodzaj. Warsztat stolarski ma Cechę, zaś Jarmark – Akcję, co sprawia, że ta właśnie Lokacja będzie Celem Ataku.

Weź kartę Jarmarku i odłóż na stos kart Kolekcji wirtualnego gracza. Wykorzystane karty Ataku przesuń na koniec kolejki.



KONIEC GRY

Po zakończeniu 5. rundy policz wszystkie karty na stosie kart Kolekcji wirtualnego gracza. Jeśli ich liczba jest większa bądź równa liczbie Lokacji Frakcyjnych w twoim Imperium, przegrałeś. Z drugiej strony – jeśli masz więcej Lokacji, wygrywasz i powinieneś policzyć w normalny sposób wartość punktową wszystkich swoich Lokacji. Dodaj ją do zdobytych w trakcie gry Punktów Zwycięstwa, aby poznać swój ostateczny wynik i móc go poprawić podczas kolejnej rozgrywki jednoosobowej. W tabeli poniżej sprawdź również znaczenie swojego wyniku.

TABELA OSIĄGNIĘĆ

<30	PLEBEJUSZ
30+	SŁUŻĄCY
40+	GIERMEK
50+	RYCERZ
60+	KASZTELAN
70+	KRÓL
80+	CESARZ

REGUŁY BUDOWANIA TALII FRAKCYJNEJ

PONIŻEJ ZNAJDUJĄ SIĘ TRZY SPOSOBY NA PRZYGOTOWANIE TALII DO GRY ORAZ ICH REGUŁY.

FORMAT ZAPOZNAWCZY

Wszystkie karty Zwykłe z wybranego dodatku należy włączyć do talii Zwykłej.

Karty Frakcyjne z wybranego dodatku należy potasować z odpowiadającymi kartami Frakcji z gry podstawowej tworząc 40 kartową talię.

FORMAT OTWARTY

Pozwala na dowolne łączenie karty Zwykłych oraz Frakcyjnych z dowolnego rozszerzenia wraz z ich odpowiednikami z podstawowej gry *Osadnicy: Narodziny Imperium*. Bawcie się dobrze w takiej rozgrywce, lecz pamiętajcie, że talie przygotowane w taki sposób nie zapewniają zbalansowanej rozgrywki.

FORMAT STANDARDOWY

Jest to jedyny format dozwolony na turniejach. Należy do niego wykorzystać jedynie karty Zwykłe pochodzące z podstawowej wersji gry.

Do stworzenia talii Frakcyjnej można wykorzystać karty Frakcyjne gry podstawowej *Osadnicy: Narodziny Imperium* oraz karty Frakcyjne z jednego wybranego rozszerzenia uwzględniając poniższe reguły tworzenia talii Frakcyjnej.

TWORZENIE TALII FRAKCYJNEJ

Decydując się na wykorzystanie jakiejś karty z wybranego rozszerzenia, należy odrzucić z talii kartę pochodzącą z podstawowej wersji gry. Talia Frakcyjna musi składać się dokładnie z 30 kart, z czego 3 występują w 3 kopiach (łącznie 9 kart), 6 występuje w 2 kopiach (łącznie 12 kart), a pozostałe 9 kart jest pojedynczych. Ikony w prawym dolnym rogu ilustracji każdej karty informują o tym, ile kopii danej karty powinno znaleźć się w utworzonej talii.

1 kopia:  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  / /

KAŻDY POTRZEBUJE PRZYJACIELA

ZAWARTOŚĆ

55 kart: 10 kart Barbarzyńców, 10 kart Japończyków, 10 kart Rzymian, 10 kart Egipcjan, 13 kart Zwykłych, 2 karty Frakcji dla wirtualnego gracza. Karty Frakcji dla wirtualnego gracza wykorzystywane będą tylko w rozgrywce jednoosobowej (więcej na kolejnej stronie).

NOWE REGUŁY ORAZ TYPY KART

LOKACJE Z OTWARTĄ PRODUKCJĄ

Lokacje z Otwartą Produkcją działają w taki sam sposób jak standardowe Lokacje Produkcyjne - dostarczają graczowi określone Dobra natychmiast po zbudowaniu takiej Lokacji oraz w każdej fazie Produkcji kolejnych rund, dopóki karta znajduje się w Imperium gracza.

Lokacje z Otwartą Produkcją wprowadzają do gry nową akcję, jaką gracz może wykonać w fazie Akcji: Wysłanie robotnika do lokacji z otwartą produkcją przeciwnika

WYŚLANIE ROBOTNIKA DO LOKACJI Z OTWARTĄ PRODUKCJĄ PRZECIWNIKA

Ta akcja pozwala graczowi wysłać Robotnika do Lokacji Otwartą Produkcją przeciwnika, aby otrzymać Dobra, których ona dostarcza.

UWAGA: Gracz nie może wysłać Robotnika do Lokacji z Otwartą Produkcją w swoim własnym Imperium.

Aby wykonać tę akcję, gracz musi:

- 1. WZIĄĆ ROBOTNIKA ZE SWOICH WŁASNYCH ZASOBÓW I POŁOŻYĆ NA LOKACJI Z OTWARTĄ PRODUKCJĄ PRZECIWNIKA.**
UWAGA: W RAMACH JEDNEJ AKCJI MOŻNA WYŚLAĆ TYLKO 1 ROBOTNIKA.
- 2. DOBRAĆ Z PULI OGÓLNEJ ODPOWIEDNIE DOBRA, KTÓRYCH LOKACJA DOSTARCZA.**
- 3. WŁAŚCICIEL LOKACJI OTRZYMUJE ROBOTNIKA Z PULI OGÓLNEJ.**

Do jednej Lokacji z Otwartą Produkcją nie może zostać wysłanych więcej niż 2 Robotników na rundę. Robotnicy wysłani do takiej Lokacji są odkładani na jej karcie, aby zaznaczyć, że została ona użyta w danej rundzie. W momencie kiedy na karcie znajduje się 2 Robotników, Lokacja z Otwartą Produkcją zostaje wyczerpana i żaden gracz nie może już wysłać do niej swoich Robotników aż do następnej rundy.

Zgodnie z podstawowymi zasadami Robotnicy są odrzucani z Lokacji z Otwartą Produkcją w fazie Czyszczenia.

LOKACJE Z PRODUKCJĄ I CECHĄ

Jest to nowy rodzaj Lokacji, które są jednocześnie Lokacjami z Produkcją oraz z Cechą. Karty te układa się w najwyższym rzędzie Imperium gracza.

Składnica drewna, Składnica mięsiwa, Składnica kamienia, Sala łupów, Elita, Dary dla faraona.

Zdolności produkcyjne tych kart są skonstruowane w taki sposób, że Lokacja nie dostarcza graczowi korzyści w momencie, kiedy jest budowana (ponieważ Produkcja tych Lokacji jest uzależniona od Dóbr, jakie są na nich przechowywane).

Cecha tych kart pozwala graczowi odłożyć na nie określone Dobra podczas fazy Czyszczenia, aby zachować je na kolejną rundę.

W fazie Produkcji gracz dobiera z puli ogólnej Dobra, których taka Lokacja dostarcza (w większości przypadków są to takie same Dobra, które zostały przechowane na karcie). Kiedy faza Produkcji dobiegnie końca, gracz zdejmuje z karty wszystkie Dobra zachowane na niej i przenosi do swojej puli.

Gracz nie może odłożyć na taką Lokację żadnych Dóbr w fazie Akcji czy Produkcji.

KARTY NATYCHMIASTOWE

To nowy rodzaj kart.

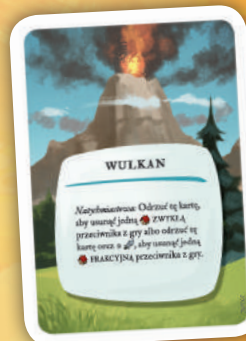
Karty Natychmiastowe wprowadzają do gry nową akcję, którą gracz może wykonać w fazie Akcji: zagranie karty Natychmiastowej

UWAGA: Jeśli posiadasz Lokację, która pozwala ci umieścić w swoim Imperium kartę z ręki jako Fundament (np. Sanktuarium, Kohorta), to możesz użyć do tego celu karty Natychmiastowej.

Zagranie karty natychmiastowej

Akcja ta pozwala graczowi zagrać kartę Natychmiastową z ręki, aby otrzymać korzyści lub wprowadzić opisany efekt. Aby wykonać tę akcję, gracz musi:

- 1. WYKONAĆ POLECENIE Z KARTY NATYCHMIASTOWEJ.**
- 2. ODRZUCIĆ TĘ KARTĘ.**



OBJAŚNIENIE KART

KARTY ZWYKŁE

Baba Jaga – Kiedy Wysyłasz Robotnika do Lokacji z Otwartą Produkcją przeciwnika, połów Robotnika na karcie i dobierz Dobra, których ona dostarcza (według standardowych zasad), jednak właściciel Lokacji nie otrzymuje Robotnika z puli ogólnej.

Ekipa Pana Zenka – jeśli w talii Frakcji masz już tylko 1 kartę, zignoruj tą zdolność.

Kowal stali damasceńskiej – Lokacja ta posiada nadrukowany permanentny żeton Obrony, który zmusza przeciwnika do użycia dodatkowego żetonu Plądrowania, aby ją Splądrować. Nie można na niej położyć kolejnego żetonu Obrony – każdej Lokacji Zwyczajnej może bronić maksymalnie 1 żeton Obrony.

Prastare ruiny - ta Lokacja nie posiada kosztu budowy. Buduje się ją za darmo, ale w normalny sposób trzeba poświęcić turę na wykonanie akcji Budowy Lokacji. Karta Prastarych ruin nie posiada koloru i nie może być Splądrowana.

Wulkan - efekt tej karty pozwala odrzucić Lokację, całkowicie usuwając ją z Imperium innego gracza. Nie jest to traktowane jako akcja Plądrowania. Ani Samuraj, ani żeton Obrony nie chroni przed tym efektem.

Jeśli posiadasz Lokację, która pozwala ci umieścić w swoim Imperium kartę z ręki jako Fundament (np. Sanktuarium, Kohorta), to możesz użyć do tego celu karty Wulkanu.

BARBARZYŃCY

Elita - jeśli zdecydujesz się odłożyć karty pod Lokacją Elity, nie możesz zabrać tych kart z powrotem na rękę. Ani w fazie Czyszczenia, ani w fazie Produkcji nie usuwasz kart spod tej Lokacji – karty te zostają tam do końca gry.

Grupa wysiedleniowa - Akcja tej karty nie jest traktowana jako akcja Plądrowania. Pozwala ona zabrać kartę Lokacji Zwyczajnej z Imperium przeciwnika i dodać ją do swojej ręki. Ani Samuraj, ani żeton Obrony nie chroni przed tym efektem. Jeśli na karcie znajdowały się jakiegokolwiek Dobra, zostają odrzucone.

EGIPCJANIE

Dary dla faraona – jeśli przechowujesz na tej karcie więcej niż 5 Dóbr różnego typu, to w fazie Produkcji wybierasz, jakie Dobra otrzymasz w ramach Produkcji.

Egipska ambasada – aktywuj Akcję z Lokacji przeciwnika w taki sam sposób, jakby to była twoja Lokacja. Nie możesz wybrać Lokacji, której Akcja była już aktywowana maksymalną możliwą liczbą razy.

Kupcy znad Nilu – jeśli nie masz jeszcze żadnych Umów, to niczego nie otrzymujesz.

Skarbiec – ta Lokacja nie posiada kosztu budowy. Buduje się ją za darmo, ale w normalny sposób trzeba poświęcić turę na wykonanie akcji Budowy Lokacji.

JAPOŃCZYCY

Dama-szpieg – wykonując Akcję tej Lokacji nie musisz odrzucać dodatkowego Jadła, aby Podpisać Umowę z wybraną kartą – wydajesz je już w ramach aktywacji Akcji.

Straż daimyo – jeśli stracisz tę Lokację (np. zostanie usunięta albo odrzucisz ją jako koszt budowy Lokacji Frakcyjnej), to Samurajowie broniący twoich Lokacji Zwyczajnych nie są usuwani, ale nadal działają w taki sam sposób.

Jeśli posiadasz w swoim Imperium Straż daimyo, to Samurajowie mogą bronić także Zwyczajnych Lokacji z żetonem Obrony. Jeśli Lokacja posiada zarówno żeton Obrony oraz Samuraja, to przeciwnik potrzebuje 4 żetonów Plądrowania, aby ją Splądrować.

Wielka wyprawa - jeśli nie znajdziesz karty wybranego koloru, to nie bierzesz na rękę żadnej karty.

Jeźdźcy Kenjiego – jeśli dobierzesz tylko 1 kartę, to zwyczajnie ją zachowujesz.

RZYMianie

Kohorta - jej Akcja nie jest traktowana jako Plądrowanie Lokacji. Pozwala ona natychmiast wyłożyć w swoim Imperium kartę z ręki jako Fundament. Dodatkowo otrzymujesz 1 drewno za zamianę Lokacji w Fundament.

Handlarz marmurem – zbudowana Lokacja ta traktowana jest jednocześnie jako złota oraz szara.

GRA JEDNOOSOBOWA

Niniejszy dodatek wprowadza 2 karty Frakcji dla wirtualnego gracza. W następnym dodatku pojawią się 2 kolejne.

Podczas przygotowania do rozgrywki jednoosobowej, losowo dobierz 1 kartę Frakcji dla wirtualnego gracza. Karta ta urozmaica zasady gry jednoosobowej.

Barbarzyńcy – w fazie Ataku wirtualnego gracza przeprowadź Atak trzy razy zamiast tylko dwóch. W ten sposób wirtualny gracz Splądruje maksymalnie 3 Lokacje w trakcie pełnej fazy Ataku.

Rzymianie – w fazie Wypatrywania dobierz 5 kart Zwyczajnych zamiast standardowych 4. Wybierz jedną kartę dla siebie, jedną losową dla wirtualnego gracza następnie drugą dla siebie, a pozostałe dwie będą dla wirtualnego gracza. W ten sposób wirtualny gracz będzie miał 3 karty w swoim obszarze gry.



TRZEJ PRZYJACIELE Z BOISKA

ZAWARTOŚĆ

67 kart: 10 kart Atlantydw, 10 kart Rzymian, 10 kart Egipcjan, 10 kart Barbarzyńców, 10 kart Japończyków, 13 kart Zwykłych, 2 karty Frakcji dla wirtualnego gracza, 2 karty Ataku.

NOWE ZASADY

KOLORY

Nowe zdolności kart łączą Dobra z kolorami kart. Oto pełna lista:

BRAZOWY	
SZARY	
CZERWONY	
RÓŻOWY	
ZŁOTY	
CZARNY	
BIĄŁY	
FIOLETOWY	
NIEBIESKI	

Jeśli zdolność Lokacji mówi, aby dobrać kartę określonego koloru, powinieneś dobierać karty z odpowiedniej talii do momentu znalezienia karty w odpowiednim kolorze. Następnie weź tę kartę na rękę. Niewykorzystane karty wtasuj do talii. Jeśli nie znajdziesz odpowiedniej karty, potasuj talię i zakończ swoją akcję bez dobierania kart.

ZESTAWY

ZESTAW kart to 3 karty we wskazanym kolorze. ZESTAW kart może zawierać karty Frakcji oraz Zwykłe i składać się z dowolnych kart Lokacji Produkcyjnych, z Cechą i z Akcją.

PRZYKŁAD: Jeśli liczysz, ile w swoim Imperium masz ZESTAWÓW CZERWONA, CZERWONA, BIAŁA, a masz 4 CZERWONE Lokacje i 1 BIAŁĄ, to masz tylko 1 ZESTAW CZERWONA, CZERWONA, BIAŁA.

Każdą kartę można zaliczać jednocześnie do kilku różnych ZESTAWÓW.

PRZYKŁAD: Jeśli liczysz, ile w swoim imperium masz ZESTAWÓW CZERWONA, CZERWONA, BIAŁA i CZERWONA, CZERWONA, CZERWONA, a masz tylko 4 CZERWONE Lokacje i 1 BIAŁĄ, to masz 1 ZESTAW CZERWONA, CZERWONA, BIAŁA i 1 ZESTAW CZERWONA, CZERWONA, CZERWONA..

Karta której działanie odnosi się do ZESTAWÓW, również wlicza się do danego ZESTAWU, o ile jest w odpowiednim kolorze.

Podczas budowania Lokacji Produkcyjnej, której wydajność jest uzależniona od liczby ZESTAWÓW, sprawdź liczbę posiadanych ZESTAWÓW podczas budowania tej Lokacji oraz podczas każdej fazy Produkcji.

NOWE ZESTAWY

Lokacje z Cechą zapewniają bonusy za każdy nowy ZESTAW 3 kart, stworzony po wybudowaniu Lokacji z Cechą w grze. W momencie kiedy tworzysz nowy ZESTAW, dobrać kartę z wierzchu talii Zwykłej i umieścić ją rewersem do góry pod Lokacją z Cechą, aby zaznaczyć utworzenie nowego ZESTAWU. Każda karta pod Lokacją z Cechą informuje nas o ukończonym ZESTAWIE 3 kart. Jeśli Lokacja z ZESTAWU zostanie zniszczona z powodu Splądrowania, to nie otrzymasz ponownie bonusu po odtworzeniu tego ZESTAWU. Jeżeli Lokacja z Cechą jest 3 kartą z ZESTAWU, to ukończy ona nowy zestaw, za który otrzymasz bonus z Cechy. PAMIĘTAJ: Jeśli zagrasz Lokalizację z Cechą, która aktywuje się przy tworzeniu nowego ZESTAWU, a w grze istnieją już odpowiednie ZESTAWY, to za każdy już istniejący ZESTAW podłóż jedną zakrytą kartę z talii Zwykłej pod Lokację z Cechą. Za każdą podłożoną w ten sposób kartę, nie otrzymasz bonusu z Cechy. Kiedy Lokalizacja z Cechą, która już została oznaczona Zwykłymi kartami, zostanie odrzucona, umieść te karty zakryte pod talią kart Zwykłych.

PRZYKŁAD: Grasz Rzymianami. W grze już jest karta Spichlerz Cezara z jednym ukończonym CZERWONYM ZESTAWEM. W związku z tym Spichlerz Cezara już jest oznaczony jedną kartą Zwykłą. Następnie jedna z twoich CZERWONYCH Lokacji zostaje Splądrowana. Gdy zagrasz następną CZERWONĄ kartę, nie korzystasz z cechy Spichlerza Cezara. Aby z niej skorzystać, musiałbyś zagrać szóstą CZERWONĄ Lokację i tym samym mieć drugi ZESTAW.

PRZYKŁAD: Budujesz Spichlerz Cezara i w grze już są 3 CZERWONE karty. Nie otrzymujesz nagrody za ten ZESTAW, ponieważ Spichlerz Cezara nagradza tylko w przypadku nowych ZESTAWÓW. Spichlerz Cezara powinieneś oznaczyć odwróconą kartą Zwykłą, aby pamiętać, że musisz stworzyć drugi ZESTAW, zanim otrzymasz nagrodę za Spichlerz Cezara.



OBJAŚNIENIE KART



Komitet Powitalny - Nie otrzymujesz 1 gdy kładziesz kartę jako Fundament.



Mistrz Przesłuchań - Nie otrzymujesz 1 gdy kładziesz kartę jako Fundament.



Wiśniowy Sad -

PRZYKŁAD: Jeśli masz 3 RÓŻOWE i 6 CZERWONYCH i skorzystasz z akcji Wiśniowego Sadu, otrzymasz 3 .

Egipcjanie – po odkryciu Karty Ataku najpierw sprawdź czy masz Frakcyjną w pasującym kolorze. Jeśli tak, umieść na tej Lokacji oznaczający blokadę.

Zablokowana Lokacja jest pomijana w następnej turze. Następnie zastosuj standardowe reguły Ataku. Zablokowana Lokacja nie produkuje ani nie zapewnia bonusów. Nie można też korzystać z jej Akcji. Nie można jej użyć jako Fundamentu, a jej kolor nie jest liczony do ZESTAWU. W tej rundzie po prostu nie jest ona uznawana za Lokację znajdującą się w twoim Imperium. Budynek zablokowany podczas ostatniej rundy nie daje 2 .

Umieszczenie karty Ataku podczas kroku 1 fazy Ataku wirtualnego gracza nie wpływa na blokadę – kartę Ataku umieszczamy na górze. Jeśli masz więcej niż 1 Lokację o odpowiadającym kolorze, wybierz Lokację, która zostanie zablokowana z zastosowaniem standardowych zasad Ataku. Podczas fazy Czyszczenia należy odrzucić na stos Kolekcji wirtualnego gracza. Na koniec gry każdy jest traktowany jako 2 karty Lokacji.



GRA JEDNOOSOBOWA

W tym rozszerzeniu dodano 2 karty Frakcji dla wirtualnego gracza. Przygotowując grę dla 1 gracza, wylosuj 1 kartę Frakcji wirtualnego gracza. Ta karta zmienia zasady gry dla 1 osoby.

UWAGA: Rozgrywając partię dla 1 gracza, dodaj 2 karty Ataku z , jeśli wirtualny gracz kontroluje Japończyków lub Egipcjan.

Japończycy - po odkryciu karty Ataku najpierw sprawdź, czy masz Umowę zapewniającą Dobro wskazane na karcie Ataku. Jeśli tak, usuń Umowę i połóż ją na stosie Kolekcji wirtualnego gracza. Następnie zastosuj standardowe reguły Ataku.

Odrzucenie Umowy nie jest traktowane jako skuteczny Atak i nie przesuwą Karty Ataku na koniec kolejki.

Na koniec gry karty Umów na stosie kart Kolekcji są liczone jako 2 karty Lokacji.



CHŁOPCY IDĄ NA WOJNĘ

ZAWARTOŚĆ

55 kart: 10 kart Barbarzyńców, 10 kart Rzymian, 10 kart Japończyków, 10 kart Egipcjan, 12 kart Zwykłych, 3 karty Podboju dla wirtualnego gracza.

NOWE REGUŁY

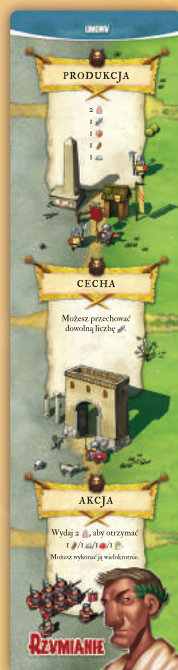
Niniejszy dodatek wprowadza do gry Podboje – nową mechanikę pozwalającą na zdobywanie Lokacji innych Frakcji i korzystanie z nich podczas rozbudowy naszego Imperium. Staraj się rozważnie budować Lokacje, by chronić te najcenniejsze przed zakusami rywali oraz produkować jak największą liczbę żetonów Płdrowania, aby skutecznie kontratakować.

BUDOWANIE LOKACJI

Lokacje Frakcyjne budujemy tak jak zawsze, kładąc je w odpowiednim rzędzie i po odpowiedniej stronie planszy Frakcji. Tym razem jednak kolejność ich budowy ma znaczenie – nową Lokację Frakcyjną kładziemy zawsze na lewo od ostatnio wybudowanej Lokacji Frakcyjnej w danym rzędzie. Pozycja Lokacji w rzędzie wpływa na trudność Podbijania jej przez przeciwników. W trakcie gry nie możesz zamieniać miejscami żadnych wybudowanych Lokacji!

PRZYKŁAD: Grasz Rzymianami. Nie masz jeszcze żadnej Lokacji Frakcyjnej. Chcesz wybudować Administrację. W związku z tym kładasz ją z lewej strony swojej planszy Frakcji.

W następnej akcji chcesz wybudować Rzymską Fortecę - musisz położyć ją więc z lewej strony swojej Administracji. Budując następną Administrację, połóż ją po lewej stronie Rzymskiej Fortecy.



PODBÓJ

Podbój jest nowym rodzajem Akcji, pozwalającym na przejęcie na własność Lokacji Frakcyjnych przeciwnika.

Aby wykonać akcję Podboju:

1. WYBIERZ LOKACJĘ, KTÓRĄ CHCESZ PODBIĆ.
2. OPŁAĆ KOSZT ŻETONAMI PŁDROWANIA (), ZALEŻNY OD POZYCJI WYBRANEJ LOKACJI W RZĘDZIE. PODBÓJ LOKACJI NAJBARDZIEJ ODDALONEJ OD PLANSZY FRAKCJI WYMAGA ODRZUCENIA 2 ŻETONÓW PŁDROWANIA, KOLEJNEJ 3 ŻETONÓW PŁDROWANIA ITD.

PRZYKŁAD: Masz 3 Lokacje Produkcyjne w kolejności od lewej: Piramidy, Karawana, Ołtarz Bastet. Aby Podbić twoje Piramidy przeciwnik musi wydać 2 żetony Płdrowania, za Karawane 3 żetony Płdrowania, zaś aby Podbić Ołtarz Bastet 4 żetony Płdrowania.



UWAGA: Karty posiadające położony lub nadrukowany żeton Obrony wymagają odrzucenia dodatkowego żetonu Płdrowania podczas Podbijania WYŁĄCZNIE TEJ Lokacji.

PRZYKŁAD: Posiadasz 3 Lokacje z Cechą w kolejności od lewej: Forteca, Najdzielniejszy Wojowie, Świątynia. Aby Podbić twoje Lokacje, przeciwnik musi wydać odpowiednio od lewej: 2 żetony Płdrowania, 4 żetony Płdrowania, 4 żetony Płdrowania.



3. ODRZUĆ WSZYSTKIE DOBRA LEŻĄCE NA PODBITEJ LOKACJI.

4. ZABIERZ PODBITĄ LOKACJĘ Z IMPERIUM PRZECIWNIKA I UMIEŚĆ JĄ WE WŁAŚCIWYM RZĘDZIE, NAJDALEJ NA PRAWO (TUŻ PRZY SWOJEJ PLANSZY FRAKCJI).



5. JEŚLI TO LOKACJA PRODUKCYJNA OTRZYMAJ PRODUKOWANE DOBRA, JEŚLI LOKACJA Z CECHĄ SKORZYSTAJ Z NIEJ O ILE TO MOŻLIWE. UWAGA: NIE OTRZYMUJESZ BONUSU ZA ZBUDOWANIE, GDYŻ PODBÓJ NIE JEST AKCJĄ BUDOWY.

6. POPRZEDNI WŁAŚCICIEL PODBITEJ LOKACJI OTRZYMUJE 1 z PULI OGÓLNEJ.

ŻETONY OBRONY

Dodatek wprowadza do gry możliwość umieszczenia żetonu Obrony na Lokacjach Frakcyjnych (o ile nie mają one już nadrukowanego na karcie symbolu żetonu Obrony). Chroni on wtedy Lokację, na której został położony – zwiększa o 1 liczbę żetonów Płądrowania wymaganych do Podbicia danej Lokacji.

Japończycy

Lokacje Frakcyjne Japończyków z polem Płądrowania można Spłądrować niezależnie od tego, w którym Imperium się znajdują. Jedynie Japończycy mogą wystawiać Samurajów na swoich Lokacjach.

UWAGA: Nie można Spłądrować Podbitych przez Japończyków Lokacji bez pola Płądrowania.

UWAGA: Aby Podbić Lokację z Samurajem, przeciwnik musi wydać o jeden żeton Płądrowania więcej (podobnie jak w przypadku żetonów Obrony). Na jednej Lokacji nie może jednocześnie znajdować się Samuraj i żeton Obrony.

FORTECE

Fortece są wyjątkowymi Lokacjami pozwalającymi na wznoszenie Umocnień zapewniających Punkty Zwycięstwa. Fortece są odporne na **WSZYSTKIE** efekty za wyjątkiem akcji Oblężenia (m.in. są odporne na akcję Podboju, akcję Płądrowania, Usunięcia z gry, Przejęcia przez przeciwnika, aktywacji Akcji przez przeciwnika). Zawsze wykladasz je w dolnym rzędzie (Lokacje z Akcją). W wyniku aktywowania Akcji z Lokacji Forteca otrzymujesz Umocnienie – oznacz to przesuwając znacznik na Polu Oblężenia na karcie Fortecy o jeden poziom (użyj dowolnego znacznika). Umocnienia nie są usuwane w fazie Czystczenia.

Na każdej karcie Fortecy może znajdować się maksymalnie 5 Umocnień.

OBLĘŻENIE

Jest to nowy rodzaj Akcji, występujący na kartach Fortec z tego rozszerzenia.



Aby wykonać akcję Oblężenia:

1. **WYBIERZ FORTECĘ PRZECIWNIKA.**
2. **ODRZUĆ 2 ŻETONY PŁĄDROWANIA (STAŁY KOSZT).**
3. **USUŃ WSZYSTKIE UMOCNIENIA (ZDEJMIJ ZNACZNIK Z KARTY).**

PRZYKŁAD: Posiadasz w swoim Imperium dwie Fortece z wykorzystanymi wcześniej Akcjami. Jedna z nich ma Umocnienia na poziomie 2, a druga na 3. Przeciwnik chce wykonać akcję Oblężenie, wybiera więc jedną z twoich Fortec (oczywiście tę z większą liczbą Umocnień), wydaje 2 żetony Płądrowania i niszczy wszystkie Umocnienia. Sama Forteca wciąż stoi na swoim miejscu oraz pozostają na niej Dobra wydane na aktywację Akcji. W następnej rundzie będziesz mógł rozpocząć umacnianie jej od nowa.



OBJAŚNIENIA KART

Produkcja 1/2 za 3/6 przeciwników – podczas Produkcji sumujemy wszystkie Lokacje innych Frakcji w swoim Imperium, by sprawdzić ile Produkujemy.

Przesuń Lokację o jedną pozycję w lewo – korzystając z tej umiejętności, bierzemy pod uwagę perspektywę obecnego właściciela danej Lokacji, by ustalić kierunek, w którym ma zostać ona przesunięta.

BARBARZYŃCY

Brygada Mamuta – żeton Obrony nie zmienia kosztu aktywacji tej Lokacji.

EGIPCJANIE

Forteca Skarabeusza – Jeżeli na koniec rundy otrzymujesz co najmniej 2 Punkty Zwycięstwa z tej Lokacji, to otrzymujesz też dodatkowy Punkt Zwycięstwa z Cechy Lokacji Sfinks.



Świątynia Ra – Jeżeli używając Świątyni Ra przejmiesz Lokację przeciwnika, a następnie stracisz Świątynię Ra, przejęta przez ciebie Lokacja staje się neutralna do końca rundy i nikt nie może jej aktywować (nawet wtedy, gdy zostanie ona Podbita przez kogoś z graczy). By o tym pamiętać, pozostaw żeton Egiptu na neutralnej Lokacji. Gracz, który w wyniku Podboju, umieścił Świątynię Ra w swoim Imperium, może **normalnie** używać jej akcji, do momentu wyczerpania pozostałych żetonów Egiptu.





Japończyk

Szlak Handlowy – Jeżeli Lokacja z podłożoną pod nią kartą Japończyków (oznaczającą Umowę) zostaje Podbita, ta karta Japończyków zostaje usunięta.

RZYMIAŃE

Zakład Kuszniaka – karta położona jako Fundament może zostać wykorzystana jako Fundament w ramach akcji budowy. Fundamentu tego nie można Podbić. Jeżeli położysz go przed pozostałymi kartami, to ich koszt wynosić będzie: 3 za kartę po prawej, 4 za następną itd.



GRA JEDNOOSOBOWA

To rozszerzenie wprowadza mechanizm Podbojów do każdej gry w wariantcie solo – przeciwko dowolnie wybranej Frakcji.

W tym rozszerzeniu masz możliwość symulować obustronne Podboje z wirtualnym przeciwnikiem.

Przygotowując grę dla jednego gracza stosuj się do wszystkich zasad z instrukcji podstawowej oraz:

A) WYBIERZ FRAKCJĘ PRZECIWNIKA I POŁÓŻ ODPOWIEDAJĄCĄ JEJ TALIE NAPRZECIW SWOJEGO IMPERIUM. ODKRYJ 3 KARTY Z TALII I UŁÓŻ JE KOLEJNO PO LEWEJ STRONIE TEJ TALII.

B) WEŹ WSZYSTKIE KARTY PODBOJU, POTASUJ I POŁÓŻ JE W ZAKRYTYM STOSIE NAPRZECIW SWOJEGO IMPERIUM.

PRZEBIEG RUNDY:

Rozgrywka trwa 5 rund, z których każda podzielona jest na 5 faz. Pierwsze cztery są takie same jak w standardowej rozgrywce wieloosobowej, zaś piąta faza jest Atakiem wirtualnego gracza po którym spróbuje on także dokonać Podboju naszych Lokacji Frakcyjnych.

Do gry należy wykorzystać standardowe zasady rozgrywki jednoosobowej, z następującymi zmianami:

PODBIJANIE LOKACJI PRZECIWNIKA:

Do listy dostępnych akcji możliwych do wykonania przez gracza w Fazie Akcji, dochodzi Podbój Lokacji wirtualnego gracza. Aby Podbić Lokację wirtualnego gracza, będziesz musiał wydać liczbę żetonów Plądrowania adekwatną do jej pozycji wśród Lokacji znajdujących się po lewej stronie jego talii. Podbój Lokacji najbardziej oddalonej od talii wymaga odrzucenia 2 żetonów Plądrowania, kolejnej 3 żetonów Plądrowania itd. Dokonując Podboju używasz wszystkich zasad tego rozszerzenia. Dodatkowo po udanym Podboju odrzuć 1 kartę ze stosu Kolekcji wirtualnego gracza.

UWAGA: Po wykonaniu akcji Podboju ani ty, ani wirtualny gracz nie otrzymujecie.

FAZA ATAKU WIRTUALNEGO GRACZA:

Wirtualny gracz poza wykonaniem podstawowego ataku, w grze z tym dodatkiem będzie starał się Podbić twoje Lokacje.

Zanim wirtualny gracz wykona Podbój odrzuć wszystkie odkryte karty znajdujące się po lewej stronie jego talii (włącznie z Podbitymi uprzednio Lokacjami) na stos kart odrzuconych (nie mylić ze stosem Kolekcji!).

Po wykonaniu podstawowego Ataku, wykonaj Podboje zgodnie z poniższymi zasadami.

PODBÓJ ODBYWA SIĘ WG. PONIŻSZEGO SCHEMATU:

1. DOBIERZ 1 KARTĘ PODBOJU.

2. SPRAWDŹ CZY W PODANYM RZĘDZIE ZNAJDUJE SIĘ CO NAJMNIEJ 1 LOKACJA FRAKCYJNA.

3A. JEŻELI TAK, WEŹ LOKACJĘ WYSUNIĘTĄ NAJBARDZIEJ NA LEWO, ODRZUĆ WSZYSTKIE LEŻĄCE NA NIEJ DOBRA I POŁÓŻ PO LEWEJ STRONIE TALII GRACZA WIRTUALNEGO, DOKŁADAJĄC JEDNOCZEŚNIE Z TALII 1 KARTĘ ZWYKŁĄ DO KOLEKCJI WIRTUALNEGO GRACZA.

3B. JEŻELI NIE, PODBÓJ KOŃCZY SIĘ NIEPOWODZENIEM.

4. WTASUJ UŻYTĄ KARTĘ PODBOJU Z POWROTEM DO TALII PODBOJU.

UWAGA: Żetony Obrony () oraz Samurajowie nie wpływają na działanie wirtualnego gracza.

UWAGA: Fortece są odporne na Podboje wirtualnego gracza. Jeżeli Forteca staje się celem Podboju wirtualnego gracza, traktuj to jako udaną akcję Oblężenia i usuń z niej znacznik wskazujący na aktualny poziom Umocnień.

Liczba Podbojów podczas gry na poszczególnych poziomach trudności:

RUNDA			
P. TRUDNOŚCI	ŁATWY	ŚREDNI	TRUDNY
Runda 1	0 Podbojów	1 Podbój	2 Podboje
Runda 2	1 Podbój	1 Podbój	2 Podboje
Runda 3	1 Podbój	2 Podboje	3 Podboje
Runda 4	2 Podboje	2 Podboje	3 Podboje

W 5. rundzie wirtualny gracz nie podbija naszych Lokacji, wciąż jednak wykonuje Atak podstawowy.

Jeżeli po rozpatrzeniu Ataku i wszystkich Podbojów wirtualnego gracza, na lewo od jego talii są mniej niż 3 karty, dobierz brakujące karty z wierzchu jego talii układając je na lewo od Podbitych w tej rundzie Lokacji.

TWORZENIE TALII DLA WIRTUALNEGO GRACZA:

Grając w tryb solo dla tego dodatku masz możliwość stworzenia talii Frakcyjnej wirtualnego gracza w oparciu o dowolny format oraz dowolny dodatek.

ZAWARTOŚĆ

110 kart (63x88 mm) zawierających:

- 40 kart Atlantydów (ATL001-ATL040),
- 10 kart Barbarzyńców (BAR041-BAR050),
- 10 kart Japończyków (JAP041-JAP050),
- 10 kart Rzymian (RZY041- RZY050),
- 10 kart Egipcjan (EGI041-EGI050),
- 28 kart Zwykłych (ZWY098-ZWY125),
- 2 karty do gry solo (1 karta Ataku oraz 1 karta Frakcji dla wirtualnego gracza)
- 1 plansza Frakcji,
- 1 znacznik Frakcji,
- 9 żetonów Zaawansowanej Technologii Punktującej,
- 8 żetonów Zaawansowanej Technologii Obronnej,
- 32 żetony Podstawowej Technologii,
- 2 żetony Barbarzyńców (żetonów tych używa się tylko kiedy gracz dowodzący Barbarzyńcami zbuduje Lokację Niszczyciele maszyn).



żeton

Zaawansowanej
Technologii
Obronnej



żeton

Zaawansowanej
Technologii
Punktującej



żeton

Podstawowej
Technologii



żeton

Barbarzyńców



BIAŁY

DODATEK ATLANTYDZI WPROWADZA DO GRY:

- nowy kolor kart: **BIAŁY**,
- nowe rodzaje Dóbr: żeton Podstawowej Technologii,
- żetony Zaawansowanej Technologii.

ATLANTYDZI

Niniejszy dodatek wprowadza do gry Atlantydów – nową Frakcję wraz ze wszystkimi niezbędnymi komponentami: planszą Frakcji, znacznikiem Frakcji oraz kartami Frakcyjnymi. Atlantydów należy dodać do 4 podstawowych Frakcji, z których gracze wybierają te, którymi będą grać.

UWAGA! Dzięki Atlantydom możliwa jest rozgrywka 5-osobowa w Osadników: Narodziny Imperium. Jednakże nie zaleca się grać w 5 osób ze względu na znacznie wydłużony czas gry.

REGUŁY FRAKCJI

- W fazie Produkcji gracz Atlantydów otrzymuje żetony Obrony w liczbie równej liczbie graczy.
- Na koniec gry Lokacje Frakcyjne Atlantydów są warte 0 PZ.
- Atlantydzi korzystają z nowego Dobra: żetonów Technologii.

W fazie Akcji, w swojej turze, przed albo po akcji gracz może rozmieścić dowolną liczbę żetonów Technologii (Podstawowej albo Zaawansowanej) na Lokacjach Zwykłych w swoim Imperium.

Na każdej Lokacji Zwykłej można położyć tylko 1 żeton Technologii każdego typu (1 Podstawowej Technologii, 1 Zaawansowanej Technologii Punktującej, 1 Zaawansowanej Technologii Obronnej).

Raz położony na karcie Lokacji żeton Technologii nie może zostać przemieszczony na inną Lokację.

Żetony Technologii umieszczane na kartach Lokacji Zwykłych NIE są odrzucane razem z innymi żetonami i znacznikami w fazie Czyszczenia.



ŻETONY PODSTAWOWEJ TECHNOLOGII

Żetony Podstawowej Technologii wpływają na Lokacje w następujący sposób:

- położone na Lokacjach Produkcyjnych podwajają ich produkcję,
- położone na Lokacjach z Cechą sprawiają, że ich cecha aktywowana jest dwukrotnie,
- położone na Lokacjach z Akcją pozwalają graczowi na aktywowanie danej Akcji jeden dodatkowy raz.

UWAGA! Należy pamiętać, że w przypadku budowy Lokacji, żeton Technologii można na niej położyć dopiero po rozpatrzeniu akcji do końca. Oznacza to, że żeton można położyć dopiero po otrzymaniu wyprodukowanych Dóbr (w przypadku Lokacji Produkcyjnej), ewentualnego Bonusu za zbudowanie, czy rozpatrzeniu Cechy.

Kiedy Lokacja z żetonem Podstawowej Technologii zostaje splądrowana, usunięta z gry albo odrzucona jako koszt budowy, żeton wraca do zasobów gracza i może zostać ponownie wykorzystany.



ŻETONY ZAAWANSOWANEJ TECHNOLOGII

Za każdym razem, kiedy gracz zdobywa musi zdecydować, czy dobierze żeton Technologii Obronnej czy Punktującej.

Zaawansowana Technologia Punktująca przynosi właścicielowi 1 PZ za każdym razem, kiedy Lokacja, na której znajduje się żeton, zostaje użyta (Lokacja Produkcyjna dostarczy Dóbr, zadziała cecha Lokacji z Cechą, zostanie aktywowana akcja Lokacji z Akcją).

Zaawansowana Technologia Obronna chroni Lokację, na której położony jest żeton, w taki sam sposób jak zwykły żeton Obrony. Pojedyncza Lokacja może posiadać tylko 1 zwykły żeton Obrony albo 1 żeton Zaawansowanej Technologii Obronnej.

Kiedy Lokacja z żetonami Zaawansowanej Technologii zostaje Splądrowana albo usunięta z gry, żetony wracają do puli ogólnej, a ich właściciel otrzymuje 1 PZ za każdy utracony żeton Zaawansowanej Technologii.

Kiedy Lokacja z żetonami Zaawansowanej Technologii zostaje odrzucona jako koszt budowy, żetony wracają do puli ogólnej, ale ich właściciel nie otrzymuje żadnych Punktów Zwycięstwa za utracone żetony.

ŻETONY TECHNOLOGII A INNE FRAKCJE

Inne Frakcje mogą używać żetonów Technologii tylko jako Dóbr wydawanych do aktywacji Akcji w konkretnych Lokacjach.

NOWE REGUŁY ORAZ TYPY KART

ZDOLNOŚCI DOSTĘPNE ZA POŚREDNICTWEM INNEJ AKCJI

Jest to nowy rodzaj Lokacji z Akcją, jakie można znaleźć w grze: **Szmaragdowa przystań, Szklany gigant, Trójzębna gwardia, Turbodestylarnia, Przemysłnicy.**

Karty te wymagają od gracza wykonania Akcji, która zapewni mu dostęp do innej Akcji albo Cechy na tej samej karcie, na czas danej rundy.

Kiedy Lokacja posiada Akcję zapewniającą dostęp do innej Akcji, gracz nie może aktywować obu Akcji jednocześnie. Musi najpierw aktywować pierwszą Akcję, aby w kolejnych turach danej rundy móc skorzystać z drugiej Akcji.

Na przykład, jeśli gracz ma Szmaragdową przystań, nie może od razu wydać 1 żetonu Podstawowej Technologii i 1 Robotnika, aby otrzymać wybrany Surowiec. Powinien najpierw wydać 1 żeton Podstawowej Technologii, aby móc w jednej z kolejnych tur wydać Robotnika w celu otrzymania Surowca.

Kiedy Lokacja posiada Akcję zapewniającą dostęp do Cechy, nie należy przesuwać karty do środkowego rzędu, w którym znajdują się Lokacje z Cechą. Lokacja dalej jest uważana za Lokację z Akcją na potrzeby gry.

Żetony użyte do aktywacji pierwszej Akcji są normalnie odrzucane w fazie Czyszczenia. W kolejnej rundzie gracz musi zacząć od aktywacji pierwszej Akcji.

LOKACJE Z DWIEMA ZDOLNOŚCIAMI

Jest to nowy rodzaj Lokacji. Niniejszy dodatek zawiera Lokacje Produkcyjne, które jednocześnie posiadają Cechę. Karty te układa się w najwyższym rzędzie Imperium gracza.

Arka technologii

Zdolność produkcyjna tej karty jest skonstruowana w taki sposób, że Lokacja nie dostarcza graczowi korzyści w momencie, kiedy jest budowana (ponieważ Produkcja tej Lokacji jest uzależniona od Dóbr, jakie są na niej przechowywane).

Cecha tej karty pozwala graczowi odłożyć na nią określone Dobra podczas fazy Czyszczenia, aby zachować je na kolejną rundę.

W fazie Produkcji gracz dobiera z puli ogólnej Dobra, których taka Lokacja dostarcza. Kiedy faza Produkcji dobiegnie końca, gracz zdejmuje z karty wszystkie Dobra zachowane na niej i przenosi do swojej puli.

Gracz nie może odłożyć na taką Lokację żadnych Dóbr w fazie Akcji czy Produkcji.

Handlarz wihajstrami

Karta ta jest standardową Lokacją z Otwartą Produkcją (więcej powyżej), a jednocześnie posiada Cechę, która pozwala graczowi odłożyć na karcie określone Dobra podczas fazy Czyszczenia, aby zachować je na kolejną rundę.

WYDARZENIA

Jest to nowy rodzaj kart, jakie można znaleźć w grze.

Zawsze kiedy z talii zostanie pociągnięta karta Wydarzenia, należy od razu wykonać polecenie na niej zawarte.

• Kiedy Wydarzenie zostanie ujawnione podczas fazy Wypatrywania, należy rozpatrzyć jego efekt, następnie odrzucić kartę, po czym odkryć kolejną w jej miejsce.

• Kiedy karta Wydarzenia zostaje dobrana przez gracza w dowolnym innym momencie gry, powinien on ją natychmiast ujawnić, rozpatrzyć jej efekt i odrzucić. Następnie dobiera nową kartę Zwykłą w zastępstwie rozpatrzonego Wydarzenia.

OBJAŚNIENIE KART

Akcja punktująca – Akcja w Lokacji, której wykonanie dostarcza graczowi Punktów Zwycięstwa.

Usunięcie Lokacji z gry – kiedy gracz ma możliwość usunięcia Lokacji, odrzuca ją z Imperium określonego gracza. Nie jest to traktowane jako Plądrowanie Lokacji.

ATLANTYDZI

Kasta architektów – wykonanie Akcji należy zaznaczyć przy pomocy Robotnika z puli ogólnej.

Kasta inżynierów – zbudowana Lokacja traktowana jest jednocześnie jako brązowa oraz szara.

Dziewicza wyrocznia – gracz może dowolnie przekładać 3 żetony Technologii (Podstawowej i/lub Zaawansowanej) pomiędzy swoimi Lokacjami Zwykłymi, przy czym należy pamiętać, że na pojedynczej Lokacji może znajdować się maksymalnie 1 żeton każdego typu.

JAPOŃCZŹYCY

Artyści feng shui – Lokacja ta posiada nadrukowany permanentny żeton Obrony, który zmusza przeciwnika do użycia dodatkowego żetonu Plądrowania, aby ją splądrować. Nie można na niej położyć żetonu Obrony – każdej Lokacji może bronić maksymalnie 1 żeton Obrony. Samuraj może bronić takiej Lokacji. Lokacja posiadająca zarówno żeton Obrony oraz Samuraja wymaga użycia 4 żetonów Plądrowania, aby ją splądrować.

Akcja tej Lokacji pozwala odzyskać Splądrowaną Lokację, czyli odwrócić Fundament z powrotem na stronę Lokacji. Nie jest to traktowane jako akcja Budowania, więc nie płaci się kosztu budowy, gracz nie otrzymuje też Dóbr w przypadku Lokacji Produkcyjnych oraz z Cechą, ani ewentualnego Bonusu za zbudowanie.

Wynalazki Pana Chi – nie można wybrać Lokacji z Akcją, która była już aktywowana maksymalną liczbą razy.



BARBARZYŃCY

Majsterkowicze – usuwane Lokacje muszą być albo obie Zwykłe albo obie Frakcyjne – jedna należąca do gracza, a druga do przeciwnika.

Maszyna latająca Traka – dobrana karta Zwykła musi zostać natychmiast Splądrowana.

Jeden Koń Mechaniczny – na przykład: Plądrujesz czerwoną Lokację. Decydujesz się wydać 3 żetony Podstawowej Technologii, dzięki czemu otrzymujesz 3 PZ oraz 3 jadła.

Niszczyciele maszyn – kiedy Lokacja jest zablokowana, jej zdolność jest nieaktywna i nie może być używana przez jej właściciela, ani przez żadnego innego gracza. Jednakże, zablokowana Lokacja może nadal zostać Splądrowana, usunięta albo odrzucona w ramach kosztu budowy. Lokacja jest zablokowana dopóki jej właściciel jej nie odblokuje, co oznacza, że żeton Barbarzyńców nie jest odrzucany w fazie Czyszczenia. W dodatku znajdują się tylko 2 żetony Barbarzyńców, co oznacza, że gracz może zablokować tylko 2 Lokacje. Kiedy gracz chce zablokować kolejną Lokację, może zabrać żeton z poprzednio zablokowanej i przenieść na nową.

EGIPCJANIE

Uszy faraona – wybrana Lokacja w normalny sposób działa na rzecz jej właściciela. Działa ona również na rzecz grającego Egipcjanami, kiedy jego własne działania uruchamiają Cechę tej Lokacji.

Należy zwrócić uwagę, że w przypadku Uszu Faraona żeton Egipcjan, którego używa się do oznaczenia Lokacji, będzie miał odmienne znaczenie niż w przypadku Świątyni Ra z gry podstawowej.

Żeglarze piasku – należy od razu umieścić Robotnika na wybranej Lokacji przeciwnika i pobrać Dobra, których ona dostarcza. Właściciel Lokacji otrzymuje Robotnika z puli ogólnej. Jeśli grający Egipcjanami będzie miał możliwość użyć Żeglarzy piasku więcej razy, to powinien pamiętać, że Lokacje z Otwartą Produkcją mogą być użyte maksymalnie 2 razy na rundę.

RZYMIANIE

Machina obronna – Akcja tej Lokacji nie jest traktowana jak Plądrowanie. Pozwala ona natychmiast wyłożyć dobrane w wyniku tej Akcji karty jako Fundamenty. Dodatkowo gracz otrzymuje 1 drewno za zamianę Lokacji w Fundament.

Rzymska akademia – bez względu na liczbę wydanych żetonów Podstawowej Technologii w trakcie jednej tury gracza, Lokacja ta dostarcza po prostu 1 PZ.

Odległa kolonia handlowa – zbudowana Lokacja traktowana jest jednocześnie jako brązowa, szara oraz czerwona.

GRA JEDNOOSOBOWA

Niniejszy dodatek zawiera 2 karty dla rozgrywki jednoosobowej.

Nowa karta Ataku powinna zostać dołączona do pozostałych kart z gry podstawowej. Używać jej należy tylko kiedy grasz solo Frakcją Atlantydwów albo dowolną inną Frakcją, ale używasz kart z tego dodatku.

Karta Frakcji dla wirtualnego gracza zmienia reguły działania wirtualnego gracza. Dwie takie karty pojawiły się dotychczas w dodatku „Każdy potrzebuje przyjaciela”.

Podczas przygotowania do gry solo losowo dobierz 1 kartę Frakcji dla wirtualnego gracza, a następnie stosuj się do jej reguł podczas gry.

Atlantydzi – za każdym razem kiedy chcesz Splądrować Lokację wirtualnego gracza, musisz odrzucić 3 żetony Plądrowania zamiast tylko 2. Plądrowana karta jest odrzucana jak w standardowej grze.

ATLANTYDZI W GRZE SOLO

CEL

Grając Frakcją Atlantydwów, twoim celem jest mieć na koniec gry więcej Lokacji Zwykłych w swoim Imperium niż wirtualny gracz zbierze kart w ciągu 5 rund rozgrywki. Jeśli uda ci się pokonać wirtualnego gracza, budując więcej Lokacji, policz swój wynik punktowy jak w standardowej grze solo.

ŻETONY OBRONY A ŻETONY ZAAWANSOWANEJ TECHNOLOGII OBRONNEJ

Atlantydzi mogą korzystać ze zwykłych żetonów Obrony oraz żetonów Zaawansowanej Technologii Obronnej. Zwykłych żetonów Obrony możesz używać zgodnie z ich zasadami, uwzględniając następującą zmianę: nie należy odrzucać żetonów Obrony w fazie Czyszczenia. Odrzuca się je dopiero po fazie Ataku wirtualnego gracza.

Żetonów Zaawansowanej Technologii Obronnej używa się zgodnie z ich zasadami opisanymi wcześniej w tej instrukcji.

ATAK WIRTUALNEGO GRACZA

Kiedy wirtualny gracz Atakuje Lokację ze zwykłym żetonem Obrony, po Ataku żeton wraca do puli ogólnej, a Lokacja NIE zostaje Splądrowana. Lokacja ta może być Celem kolejnego Ataku w tej samej rundzie.

Kiedy podczas ustalania Celu Ataku wirtualnego gracza jest więcej Lokacji spełniających kryteria, a na jednej z tych Lokacji leży żeton Obrony, to właśnie chroniona w ten sposób Lokacja zostanie zaatakowana. W takiej sytuacji należy zignorować priorytet zdolności kart oraz kosztu budowy (chyba że będzie więcej chronionych Lokacji, które mogłyby być potencjalnymi Celami).

Kiedy wirtualny gracz Atakuje Lokację, na którym leży żeton Zaawansowanej Technologii Obronnej, obowiązują te same reguły jak w przypadku zwykłego żetonu Obrony. Dodatkowo, otrzymujesz 1 PZ, kiedy żeton ten zostaje odrzucony z karty.

Kiedy zbudujesz Lokację z nadrukowanym żetonem Obrony (np. Kowal stali damasceńskiej z dodatku „Każdy potrzebuje przyjaciela”), natychmiast umieść na jej karcie żeton Obrony z puli ogólnej, który będzie reprezentował ten nadrukowany. Należy traktować go jak zwykły żeton Obrony i pamiętać, żeby go odrzucić po fazie Ataku wirtualnego gracza. Kiedy taka Lokacja utraci żeton Obrony, jest traktowana jako zwykła, niechroniona Lokacja i możesz położyć na niej żeton Obrony albo Zaawansowanej Technologii Obronnej, zgodnie z powyższymi zasadami.

Wariant zaawansowany: żetony Obrony oraz Zaawansowanej Technologii Obronnej odrzucane z zaatakowanych Lokacji nie wracają do puli ogólnej, ale są dodawane do Kolekcji wirtualnego gracza. Na koniec gry, podczas ustalania zwycięzcy, każdy taki żeton liczy się dla wirtualnego gracza tak samo jak 1 karta.

AZTEKOWIE

ZAWARTOŚĆ

- 110 kart (63x88 mm) zawierających:
 - 60 kart Azteków (AZT001-AZT060),
 - 10 kart Barbarzyńców (BAR061-BAR070),
 - 10 kart Egipcjan (EGI061-EGI070),
 - 10 kart Japończyków (JAP061-JAP070),
 - 10 kart Rzymian (RZY061-RZY070),
 - 10 kart Atlantydwów (ATL051-ATL060),
- 37 żetonów Łaski Bogów (4 zestawy po 9 różnych kolorów oraz 1 żeton trójkolorowy)
- 9 żetonów Posągu (3 zestawy po 3 żetony)
- 1 plansza Frakcji
- 1 znacznik punktacji

AZTEKOWIE WPROWADZAJĄ DO GRY:

- nowy kolor kart: **POMARAŃCZOWY**
- nowy rodzaj Dobra:  żetony Łaski Bogów



zestaw żetonów Łaski Bogów



1 trójkolorowy żeton Łaski Bogów (produkowany przez planszę Frakcji Azteków)

POMARAŃCZOWY

AZTEKOWIE

Niniejsze rozszerzenie wprowadza do gry Azteków – nową Frakcję wraz ze wszystkimi potrzebnymi komponentami: planszą Frakcji, znacznikiem Punktacji oraz kartami Frakcyjnymi. Azteków należy dodać do 4 podstawowych Frakcji, z których gracze wybierają te, którymi będą grać.

UWAGA! Z rozszerzeniem Aztekowie teoretycznie możliwa jest gra 5-osobowa (a z Atlantydami nawet 6-osobowa). Nie zalecamy jednak tego rozwiązania – jeśli w rozgrywce biorą udział więcej niż 4 osoby, czas gry może znacznie się wydłużyć.

NOWE REGUŁY

Niniejsze rozszerzenie wprowadza do gry nowy kolor niektórych kart (**POMARAŃCZOWY**) oraz dwie nowe zasady: Łaskę Bogów oraz Modlitwy. Zasady te szczegółowo opisano poniżej.

ŁASKA BOGÓW

Łaska Bogów jest nowym rodzajem Dobra. W grze reprezentują ją żetony Łaski Bogów. Żetony występują w różnych kolorach, tak jak karty (z wyjątkiem pomarańczowego – ikona pomarańczowego żetonu ogólnie przedstawia Łaskę Bogów jako Dobro, nie wskazując na kolor). **Każda Frakcja może posiadać tylko 1 żeton Łaski Bogów w danym kolorze.** Kiedy gracz ma otrzymać żeton Łaski Bogów, może wziąć żeton w dowolnym kolorze spośród tych, których jeszcze nie posiada. Żetony zdobyte w danej rundzie mogą wpływać na sposób rozpatrywania Modlitw w tej rundzie (patrz niżej). Żetony Łaski Bogów są odrzucane w fazie Czyszczenia, chyba że gracz może je przechować.



Trójkolorowy żeton Łaski Bogów jest produkowany przez planszę Frakcji Azteków i jest to jedyna Frakcja, która może posiadać ten specjalny żeton. W czasie Modlitwy żeton ten może być użyty jako żeton **BRĄZOWY**, **SZARY** albo **CZERWONY**. Podczas każdej Modlitwy gracz może zdecydować się na inny kolor tego żetonu, ale zawsze tylko na jeden z nich. Trójkolorowy żeton nie wlicza się do limitu żetonów Łaski Bogów, posiadający go gracz wciąż może wziąć 1 **BRĄZOWY**, 1 **SZARY** lub 1 **CZERWONY** żeton, kiedy zdobywa .

MODLITWY

Modlitwa jest nowym rodzajem Akcji, występuje na niektórych kartach z tego rozszerzenia. Sposób rozpatrywania Modlitwy zależy od tego, czy gracz posiada w danym momencie jakieś żetony Łaski Bogów – a jeśli tak, to w jakim kolorze.

ROZPATRYWANIE MODLITW BEZ ŻETONÓW ŁASKI BOGÓW

Kiedy gracz wykonuje Modlitwę, dobiera z talii **Zwykłej** odpowiednią liczbę kart i rozpatruje efekt wywołany przez kolor tych kart.

Jeśli karta z Akcją Modlitwy nakazuje „wybrać” kolor, można to zrobić już **po tym**, jak karty zostały dociągnięte i przejrane.

Jeśli karta z Akcją Modlitwy nakazuje „ogłosić” kolor, trzeba to zrobić, **zanim** karty zostaną dobrane.

Jeśli tekst karty nie nakazuje ani „wybrać” ani „ogłosić” koloru, gracz może wybrać więcej niż jeden kolor lub koloru nie wybiera się wcale – w takim przypadku należy kierować się tekstem danej karty, który powie graczowi, co należy zrobić.

Efekt danej Modlitwy jest zawsze opisany na jej karcie. Kiedy Modlitwa odnosi się do „każdej karty”, chodzi o „każdą kartę dobraną na potrzeby tej Modlitwy”, a nie, na przykład, o „każdą kartę w grze” czy „każdą kartę na ręce”. Liczba po słowie kluczowym „Modlitwa” informuje, ile kart **Zwykłych** należy dociągnąć na potrzeby danej Modlitwy. Po rozpatrzeniu efektów Modlitwy dobrane karty **Zwykłe** należy odrzucić na stos kart odrzuconych.

PRZYKŁAD 1: OLTARZ OFIARNY

Akcja: Wydadz 1 , aby ogłosić kolor: **BRĄZOWY/SZARY/CZERWONY** i wykonać Modlitwę 5: Otrzymujesz 1  /  /  za każdą pasującą . Możesz aktywować ją dwa razy.

Marek wydaje 1 Robotnika, aby aktywować tę Akcję i ogłasza **SZARY** kolorem „pasującym” na czas tej Modlitwy. Dobiera 5 kart **Zwykłych** (Modlitwa 5), z których dwie okazują się **SZARE**. Za te dwie pasujące karty Marek otrzymuje 2 Kamienie.

UWAGA! Niektóre karty mogą należeć do więcej niż jednego typu – w takim przypadku kolorowe pole karty jest podzielone. W czasie Modlitw karty te rozpatrywane są jako należące do wszystkich pokazanych typów (czyli np. **ZŁOTY** i **SZARY**, a nie: **ZŁOTY** albo **SZARY**).

PRZYKŁAD 2: ŚWIĄTYNIA SŁOŃCA

Akcja: Wydadz 1 , aby wykonać Modlitwę 5: Za każdą **BRĄZOWĄ/SZARĄ/CZERWONĄ**  możesz wydać pasujący Surowiec. Otrzymujesz 1  za każdy wydany Surowiec i 1  za każdy wydany rodzaj Surowca. Możesz aktywować ją dwa razy.

Jacek wydaje 1 Robotnika, aby aktywować tę Akcję. Dobiera 5 następujących kart **Zwykłych** (Modlitwa 5): 1 **NIEBIESKA**, 1 **CZERWONĄ**, 2 **SZARE** i 1 **CZARNĄ**. Jacek ma jeszcze następujące Surowce: 3 Kamienie i 1 Jadło. Decyduje się wydać 1 Kamień i 1 Jadło – są to dwa Surowce dwóch różnych typów, zatem Jacek otrzymuje 2+2=4 Punkty Zwycięstwa.

UWAGA! W powyższym przykładzie karta nie nakazywała ani „wybrać”, ani „ogłosić” koloru. Z tego powodu Jacek mógł wydać Surowce pasujące do więcej niż jednego koloru.

ROZPATRYWANIE MODLITW Z ŻETONEM ŁASKI BOGÓW

Może się zdarzyć, że w momencie rozpatrywania Modlitwy gracz posiada żeton Łaski Bogów w kolorze, który i tak wybrałby lub ogłosił dla danej Modlitwy. W takiej sytuacji gracz może rozpatrzyć tę Modlitwę inaczej: zamiast dobierać karty, może zadeklarować, że wykorzysta swój żeton Łaski Bogów w określonym kolorze – ten żeton należy wówczas traktować tak, jakby została dobrana jedna karta **Zwykła** w kolorze żetonu. Gracz może wykorzystać kilka żetonów Łaski Bogów w czasie pojedynczej Modlitwy, a żetony te – po wykorzystaniu w ten sposób – nadal pozostają w zasobach gracza.

PRZYKŁAD 3: GŁOS BOGÓW

Akcja: Wydadz 1 , aby otrzymać 1  i wykonać Modlitwę 5: Otrzymujesz 1  za każdą **CZERWONĄ**  i 1  za każdą **RÓŻOWĄ** .

Łucja ma **RÓŻOWY**, **CZERWONY** i TRÓJKOLOROWY żeton Łaski Bogów, które zdobyła wcześniej w bieżącej rundzie. W swojej turze wykorzysta Akcję z karty Głos Bogów, aby wykonać

Modlitwę. Łucja potrzebuje nowego Robotnika, więc chce mieć pewność, że jej modły zostaną wysłuchane. Zamiast dobierać 5 kart **Zwykłych** decyduje zatem, że wykorzysta posiadane żetony Łaski Bogów. Modlitwę należy



rozpatrzyć tak, jakby dobrano 1 **RÓŻOWĄ** i 2 **CZERWONE** karty **Zwykłe**, zatem w jej wyniku Łucja otrzymuje 1 Robotnika i 2 . W przeciwieństwie do innych Dóbr, żetony Łaski Bogów nie muszą być wydane, aby mogły zostać użyte: po wykorzystaniu go do tej Modlitwy Łucja zatrzymuje swoje żetony aż do fazy Czyszczenia – będzie mogła je wykorzystać ponownie w późniejszych Modlitwach w trakcie tej rundy.

Nawet jeśli gracz posiada żeton Łaski Bogów w kolorze, który zamierza wybrać lub ogłosić, wciąż może zdecydować, że w ramach swojej Modlitwy będzie dobierać karty **Zwykłe**. Jeśli dobierze choć jedną w kolorze wymaganym przez Modlitwę, każdy posiadany przez niego żeton zapewni stosowną premię, o ile kolor tego żetonu ma zastosowanie w danej Modlitwie (trójkolorowy żeton może zapewnić premię jednego wybranego koloru). Jeśli nie dobierze żadnej odpowiedniej karty, żetony **nie zapewnią** premii – Bogów nie udało się przebłagać.

PRZYKŁAD 4: KAPLICZKA MARSA

Akcja: Wydadz 1 , aby wykonać Modlitwę 5: Otrzymujesz  /  /  za każdą **CZARNĄ/RÓŻOWĄ/ZŁOTĄ** .

Zuza ma w tej chwili **CZARNY**, **BRĄZOWY** i **ZŁOTY** żeton Łaski Bogów, ale decyduje się zaryzykować i dobrać karty **Zwykłe**. Wydadz 1 Złoto, aby aktywować Akcję, dobiera 5 kart **Zwykłych** (Modlitwa 5) i rozpatruje ich typy (kolory). Dobrała następujące karty: **RÓŻOWĄ**, **NIEBIESKĄ**, **ZŁOTĄ**, **RÓŻOWĄ**, **SZARĄ**. Ta Modlitwa przynosi jej:

- 2 Robotników, ponieważ dobrała 2 **RÓŻOWE** karty,
- 2 Złota, ponieważ dobrała 1 **ZŁOTĄ** kartę i posiada **ZŁOTY** żeton Łaski Bogów,
- 1 żeton Płodowania. Ponieważ Zuza dobrała choć jedną pasującą do Modlitwy kartę (czyli Akcja Modlitwy nie została zmarnowana), jej **CZARNY** żeton Łaski Bogów zapewnia premię, nawet pomimo faktu, że Zuza nie dobrała ani jednej **CZARNEJ** karty. Podczas tej Akcji brązowy żeton Łaski Bogów niczego nie zapewnia, gdyż ta Modlitwa nie uwzględnia koloru **BRĄZOWEGO**.

Gdyby wśród dobranych przez Zuzę kart nie znalazła się ani jedna **CZARNĄ**, ani jedna **RÓŻOWĄ** i ani jedna **ZŁOTĄ**, posiadane przez nią żetony Łaski Bogów nie zapewniłyby jej żadnych premii.

Karty **Zwykłe** dobrane podczas tej Modlitwy należy odłożyć na stos kart odrzuconych, a wszystkie posiadane żetony Łaski Bogów zatrzymać.

MOMENT ROZPATRYWANIA MODLITW

Słowo kluczowe „Modlitwa” jest zawsze poprzedzone innym słowem kluczowym, które wskazuje, kiedy można wykonać daną Modlitwę. Należy zastosować ogólne zasady:

- **Produkcja, Modlitwa:** taka Modlitwa jest wykonywana w fazie Produkcji. Gracz rozpatruje kolory dobranych kart by określić, czy i jakie dodatkowe Dobra udało mu się wyprodukować.
- **Cecha, Modlitwa:** taka Modlitwa jest wykonywana zawsze, gdy zostanie spełniony warunek opisany na jej karcie.
- **Akcja, Modlitwa:** tę Modlitwę można wykonać po opłaceniu kosztu aktywacji danej Akcji.



PRZYKŁAD 5: WĘDROWNY KAZNODZIEJA

Cecha: Zawsze gdy Podpisujesz Umowę, wykonaj Modlitwę 5: Otrzymujesz 1 ★ za każdą pasującą do Dobra z Podpisywanej Umowy.

Nikodem zamierza Podpisać Umowę z kartą Festiwal jabłek. Wydaje 1 jadro, Podpisuje Umowę i otrzymuje Drewno, które ona dostarcza. W ten sposób aktywował Cechę na karcie Wędrownego kaznodziei („Zawsze gdy Podpisujesz Umowę...”). Nikodem dobiera 5 kart Zwykłych (Modlitwa 5), w tym dwie brązowe. Za te dwie karty Nikodem otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa.



KOLOR POMARAŃCZOWY

Kolor **POMARAŃCZOWY** (kart, żetonów) przedstawia Łaskę Bogów. Fizycznie w grze nie ma pomarańczowych żetonów Łaski Bogów. Pomarańczowa ikona żetonu oznacza albo żeton dowolnego koloru, albo żetony wszystkich kolorów – wynika to zawsze z treści danej karty.

„PASUJĄCY”

Pasująca karta to taka, której kolor zgadza się z kolorem wybranym/ogłoszonym przez gracza na czas danej Modlitwy.

BRĄZOWY		BIAŁY	
SZARY		NIEBIESKI	
RÓŻOWY		CZERWONY	
ZŁOTY		FIOLETOWY	
CZARNY		POMARAŃCZOWY	

Karta pasuje do Dobra, jeśli sama jest w kolorze tego Dobra:

OBJAŚNIENIA

KARTY, KTÓRE MOŻNA WYKORZYSTAĆ „PODCZAS PRZYSZŁYCH MODLITW”

Niektóre Lokacje pozwalają graczom umieścić (przechować) pod nimi karty, które można wykorzystać podczas przyszłych Modlitw. Tekst na karcie danej Lokacji zawsze precyzuje, czy te karty można przechować do końca rundy, czy do końca gry – jednak zawsze kiedy przechowywana karta zostanie użyta do Modlitwy, należy odrzucić ją po rozpatrzeniu efektu Modlitwy.

W czasie jednej Modlitwy można użyć dowolnej liczby przechowywanych w ten sposób kart, i są one używane oprócz kart dobieranych w zwykły sposób w celu rozpatrzenia Modlitwy.

KARTY BEZ KOLORU

Ruiny nie mają typu (koloru), więc jeśli zostaną dobrane podczas rozpatrywania Modlitwy, nie można ich wykorzystać w czasie tej Modlitwy.

Dla potrzeb Modlitw karta „Młoda para” również powinna być traktowana jak nie posiadająca koloru (zyskuje ona kolor dopiero po tym, jak zostanie wybudowana).

OBJAŚNIENIA KART

Kaplica Thota – kiedy gracz otrzymuje punkty za pasującą Lokację, dodatkowy punkt jest zapewniany przez Kaplicę Thota, nie przez tę pasującą Lokację. Na przykład, kiedy gracz zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa i aktywuje efekt Kaplicy Thota, zdobywając drugi Punkt Zwycięstwa, Cecha Sfinksa („Zawsze gdy otrzymujesz co najmniej 2 Punkty Zwycięstwa...”) nie zostaje aktywowana.

Pomocny Markus – jeśli ta Lokacja stanie się celem efektu pozwalającego usunąć wszystkie Dobra wydane na jej aktywację, należy odrzucić kartę umieszczoną pod Pomocnym Markusem.

Solidne fundamenty – 2 Punkty Zwycięstwa za każdą kartę umieszczoną pod Lokacją przyznawane są oprócz punktów zapewnianych na koniec gry przez tę Lokację.



AMAZONKI

ZAWARTOŚĆ

110 kart (63x88mm), w tym:

- 60 kart Amazonek (AMA001 - AMA060),
- 10 kart Barbarzyńców (BAR081 - BAR090),
- 10 kart Egipcjan (EGI081 - EGI090),
- 10 kart Japończyków (JAP081 - JAP090),
- 10 kart Rzymian (RZY081 - RZY090),
- 10 kart Zwykłych (ZWY151-160),

1 plansza Frakcji, 1 znacznik Frakcji.

AMAZONKI WPROWADZAJĄ DO GRY:

- Nowy typ Umów: Fundamenty
- Nową cechę na planszy Frakcji Amazonek (stanowi podstawę budowania talii w trakcie rozgrywki)

AMAZONKI

Niniejsze rozszerzenie wprowadza do gry nową Frakcję - Amazonki, wraz ze wszystkimi niezbędnymi komponentami: 1 planszą Frakcji, 1 znacznikiem Frakcji oraz kartami Frakcyjnymi. Amazonki należy dodać do puli Frakcji, z których każdy z graczy może wybrać jedną, którą będzie grać.

UWAGA! Z rozszerzeniem Amazonki teoretycznie możliwa jest gra 5-osobowa (a z Atlantydami i Aztekami nawet 7-osobowa). Nie zalecamy jednak tego rozwiązania – jeśli w rozgrywce biorą udział więcej niż 4 osoby, czas gry może znacznie się wydłużyć.

NOWE REGUŁY

W tym rozszerzeniu pojawia się nowy typ Umów - Fundamenty oraz nowa Cecha Amazonek, przedstawiona na planszy Frakcyjnej. Więcej szczegółów znajdziecie poniżej.

UMOWY - FUNDAMENTY

Gdy gracz otrzymuje Fundament, należy natychmiast dobrać wierzchnią kartę z talii Zwykłej i umieścić ją w swoim Imperium w dowolnym miejscu, awersem do dołu. Gracz nie otrzymuje w takim wypadku 1 drewna (ponieważ nie zamieniamy Lokacji w Fundament). Taki Fundament może zostać wykorzystany do budowy nowych Lokacji lub użyty do aktywacji nowych Akcji w grze. Wykorzystany Fundament zawsze należy odrzucić na stos kart odrzuconych.

NOWA CECHA FRAKCJI AMAZONEK

Amazonki są wyjątkową Frakcją – zawsze, gdy wykorzystują Frakcyjną jako koszt budowy innej, to zamiast odrzucać wykorzystaną Frakcyjną, wtasowują ją z powrotem do swojej talii Frakcyjnej.

PRZYKŁAD 1: Marek gra Amazonkami i decyduje się wybudować w swoim Imperium kartę Frakcyjną o nazwie ŁUPY DLA BÓSTW. Wydaje więc 1 oraz MISTYCZNY DĄB – jedną z lokacji znajdującą się w jego Imperium. Po wtasowaniu MISTYCZNEGO DĘBU do talii Frakcyjnej, otrzymuje bonus za zbudowanie ŁUPÓW DLA BÓSTWA.

PRODUKCJA FRAKCJI AMAZONEK

Przedstawiona na planszy Frakcji ikona dostarcza graczowi 1 Fundament.

PRZYPOMNIENIE! Jeżeli jakkolwiek talia Frakcyjna ulegnie wyczerpaniu, nie należy tworzyć nowej poprzez przetasowanie wszystkich odrzuconych kart Frakcyjnych. Nie można od tego momentu dobierać kart Frakcyjnych.

OBJAŚNIENIA

Jeżeli w koscie budowy Lokacji znajdują się 2, to można wykorzystać do jej budowy Lokacje Zwykłe, Lokacje Frakcyjne oraz Fundamenty w dowolnej kombinacji.

Jeżeli efekt jakiegokolwiek karty sprawia, że gracz otrzymuje Fundament, należy w takim wypadku natychmiast dobrać wierzchnią kartę z talii Zwykłej i umieścić ją w swoim Imperium w dowolnym miejscu, awersem do dołu. Gracz nie otrzymuje w takim wypadku 1 drewna (Sanktuarium i Kohorta dostarczają drewno/kamień, ale są one wyjątkami).

Jeżeli jakaś akcja wymaga odrzucenia Fundamentu, to nie można w takim wypadku odrzucać Lokacji wybudowanej we własnym Imperium – można jedynie odrzucać Fundamenty.

Jeśli efekt karty nakazuje wziąć kartę z własnego stosu kart odrzuconych, to zawsze oznacza to stos odrzuconych kart Frakcyjnych. W takim przypadku, po przejrzaniu stosu, można wybrać dowolną kartę (chyba że efekt mówi inaczej).

Jeśli efekt karty pozwala dobrać więcej niż jedną kartę, a w talii Frakcyjnej gracza nie ma wystarczającej liczby kart, to należy dobrać tyle, ile pozostało i rozpatrzyć kolejne efekty w kolejności tekstu na karcie.



PRZYKŁAD 2: Robert wybudował Lokację POLE TRENINGOWE. Dobiera jedną kartę Frakcyjną (ponieważ jest to ostatnia karta w jego talii Frakcyjnej). Następnie tekst na karcie nakazuje najpierw odrzucić jedną wybraną kartę, a drugą wtasować z powrotem do talii. Tak więc Robert odrzuca jedną kartę, którą dobrał, a następnie otrzymuje 1.

PRZYKŁAD 3: Łukasz wybudował lokację ŁUPY DLA BÓSTW. Dobiera dwie karty Frakcyjne (ponieważ są to ostatnie dwie karty w jego talii Frakcyjnej). Następnie tekst na karcie mówi, że może odrzucić dowolną liczbę z tych kart i otrzymać 2 za każdą z nich. Decyduje się odrzucić jedną z nich. Otrzymuje 2 i odkłada pozostałą do talii Frakcyjnej (która zawiera teraz tylko tę jedną kartę).



Badacze – należy dobierać karty tak długo, aż nie dobierze się szarej karty – należy umieścić tę kartę na ręce, a pozostałe wtasować z powrotem do talii. Jeżeli w talii nie ma szarych kart, to akcja jest zmarnowana, należy przetasować talię i odłożyć ją na miejsce. Nie otrzymujemy z powrotem zużytych zasobów.



Straż tylna – bez koloru posiada trawę w dolnej części karty z lewej strony. Są to na przykład Ruiny z podstawowej wersji gry lub Porzucona Zbrojownia z tego rozszerzenia.



Skradzione plany – nie należy traktować Akcji tej karty jako Plądrowanie.



Handlarze kamieni – Bonus za zbudowanie w tej Lokacji jest zależny od Bonusów za zbudowanie w innych Lokacjach (np. budując HANDLARZY KAMIENI w momencie gdy w Imperium gracza znajduje się już Złota Zbrojownia oraz Skarabeusz bojowy otrzyma on 2 🟡).

Dziedzictwo Greków, Fontanna Harmonii oraz Grecka biżuteria – należy umieścić tę Lokację w rzędzie Lokacji Produkcyjnych. Ich cecha oznacza, że nie mogą zostać wykorzystane do budowy innej Lokacji, gdy 🟡 jest widoczna na polu Zapłać i Zbuduj.



Renowacje – Jeżeli więcej niż jedna z dobranych kart pasuje kolorem do usuniętej 🟡 to należy wybrać tylko jedną z nich i wybudować za darmo. Kolor wybranej usuniętej 🟡 Zwyklej ma tutaj duże znaczenie.



Przekłęte drzewa w połączeniu z kartą **Schwytane Muzy** – Jeśli na wierzchu talii Frakcyjnej Egiptu znajduje się karta Zwykła, należy dobrać kolejną kartę (w przypadku większej liczby kart Zwykłych, należy dobierać tak długo, aż dobierzemy w końcu dwie karty Frakcyjne). W tej sytuacji, wszystkie dobrane karty Zwykłe należy natychmiast wtasować z powrotem do talii Frakcyjnej.



Dryfujący skarb – Można wybrać Umowę zawartą przez Lokację Szlak Handlowy. W takim wypadku należy wtasować do talii Frakcyjnej, kartę Japończyków znajdującą się pod Lokacją Frakcyjną przeciwnika.



Handel na rozstajach – Jeżeli odrzucona karta posiada więcej niż jeden kolor, to należy wybrać tylko jeden z nich i otrzymać 3 Dobra odpowiadające wybranemu kolorowi (np. odrzucając Kolonię handlową, gracz może wybrać szary i otrzymać 3 kamienie).



MINIDODATKI

KARTY ZWYKŁE

Karty z tych minidodatków możesz podczas przygotowania do gry wtasować do talii Zwykłej (w dowolnej kombinacji).

KARTY PANORAMICZNE

Karty z tego minidodatku zastępują odpowiadające im nazwą karty Frakcyjne z gry podstawowej.

ŻETONY EKSPEDYCJI



Te 4 żetony sprawiają, że wcześniejsze spasowanie staje się opłacalną opcją. Po spasowaniu wysyłasz swoich zwiadowców, aby zbadali sąsiednie tereny (innymi słowy wybierasz żeton) i powrócili z bonusami: kartami, zasobami itd.

Podczas przygotowania do gry należy wyłożyć wszystkie 4 żetony Ekspedycji w zasięgu graczy. Kiedy gracz spasuje w fazie Akcji, może zabrać jeden wybrany żeton Ekspedycji i wykorzystać go zgodnie z jego działaniem. Ostatni gracz, który spasuje nie dobiera żetonu Ekspedycji. Użyte żetony od razu wracają do puli żetonów do wyboru.

Alternatywnie, jeśli nie przeszkadza ci nieco losowości, przed każdą fazą Akcji gracze tasują wszystkie 4 żetony i wykładają tylko tyle żetonów Ekspedycji, ilu jest graczy, minus 1.

KAFELKI DYPLOMACJI

Każdy z tych kafelków stanowi osobny minidodatek. Podczas przygotowania do gry możesz wyłożyć dowolną ich kombinację na środku stołu.



KAFELKI TARGOWISKA

PRZYGOTOWANIE

Podczas przygotowania wylosujcie jeden kafelek i połóżcie go stroną Wejścia na Targowisko do góry. Pozostałe kafelki połóżcie obok niego stroną Wejścia do dołu - są to Stragany obecne na Targowisku. Wasze Targowisko jest już gotowe!



PRZEBIEG GRY

W trakcie gry nową dostępną Akcją jest Odwiedzenie Targowiska.

Każdy gracz może wykonać ją raz na rundę.

ODWIEDZENIE TARGOWISKA

Akcja pozwala na użycie każdego ze Straganów, niezależnie od tego, czy inny gracz w tej rundzie również go użył.

NA AKCJĘ ODWIEDZIN TARGOWISKA SKŁADA SIĘ:

- Wydanie 1 na kafelku Wejścia na Targowisko.
- Natychmiastowe skorzystanie z Akcji dowolnej liczby Straganów (z każdego Straganu można skorzystać maksymalnie jeden raz). Dobra będące kosztem wykonania Akcji Straganu odkładane są do puli ogólnej.
- Sugerujemy by wydane umieszczać przy najbliższej krawędzi Wejścia na Targowisko, dla łatwiejszego rozróżnienia, który gracz skorzystał już z Targowiska w danej rundzie.
- Na koniec rundy usuńcie wszystkie z kafelka Wejścia na Targowisko.

LEGENDA POWRÓCIŁA

Trzecia edycja
kultowej gry ekonomicznej

PRÊT-À-PORTER

IGNACY TRZEWICZEK

TRZECIA EDYCJA

ILUSTRACJE: KWANCHAI MORIYA



ZASADY OGÓLNE

P. Do czego dokładnie odnosi się termin „Dobro”?

O: Za instrukcją: Termin „Dobro” odnosi się do wszystkiego, co gracze zdobywają w trakcie gry. Dobra występujące w grze to: karty, Punkty Zwy-
cięstwa, Robotnicy, żetony Płądrowania, żetony Obrony, żetony Technolo-
gii, żetony Łaski Bogów, żetony Złota i Surowce – jądło, drewno, kamień.

P. Czy mając rękę startową nie rozgrywamy już fazy Wypatrywania przechodząc od razu do fazy Produkcji, czy jednak faza Wypatrywania odbywa się, dzięki czemu mamy 7 kart na ręce?

O: Zawsze rozgrywacie fazę Wypatrywania, także w pierwszej rundzie gry, dzięki czemu na początku gry macie po 7 kart na ręce.

P. Mam pytania dotyczące Złota. W jaki sposób używać go w grze?

a) Przy budowie Lokacji – rozumiem, że każdy Surowiec który jest po-
trzebny do budowy może być zastąpiony posiadanym Złotem?

b) Przy podpisywaniu Umowy – czy jeśli chcę, to mogę jądło zastąpić Złotem?

c) Przy aktywowaniu Akcji w Lokacji. Czy w tym wypadku też każdy Su-
rowiec można zastąpić Złotem? Np. aby użyć Akcji Cechu Murarzy, można
wydać 1 Robotnika i 2 Złota?

O: Trzy razy Tak.

P. Czy położenie żetonu Obrony na Lokacji albo rozstawianie Samurajów jest Akcją? Czy robi się to niezależnie poza wszystkim?

O: Żetony Obrony (tarcze) i Samurajów stawiamy bez Akcji, ale w swojej
turze.

**P. Mam pytanie dotyczące budowania Lokacji Frakcyjnych. Mam wybu-
dowaną Lokację Zwykłą i Surowce potrzebne na Frakcyjną. Odrzucam
po prostu Lokację Zwykłą i wydaję Surowce, czy może w jednej akcji
zamieniam Lokację Zwykłą w Fundament i dostaję drewno, a w następnej
buduję Lokację Frakcyjną?**

O: Po prostu odrzucasz Lokację Zwykłą, tak jak podaje przykład w in-
strukcji. Drewno oraz Fundament dostajesz wyłącznie wtedy, gdy dana
Lokacja Zwykła zostanie Splądrowana – czy to żetonami Płądrowania,
czy w wyniku działania innych Lokacji (a więc np. w efekcie Akcji Hołoty
u Barbarzyńców lub Konstruktora Rydwanów u Egipcjan).

**P. Czy jako Fundament mogę wykorzystać każdą Lokację, która jest wy-
budowana?**

O: Tak. Możesz wykorzystać zarówno Lokacje Zwykłe jak i Frakcyjne,
choć w przypadku Frakcyjnych rzadko jest to opłacalne. Musisz także pa-
miętać, że zbudowana Lokacja Frakcyjna użyta jako Fundament zostaje
odrzucona, a więc zgodnie z nowymi zasadami całkowicie usunięta z gry.

**P. Czy użycie własnej Lokacji Frakcyjnej jako Fundamentu całkowicie
usuwa ją z gry?**

O: Tak. Zgodnie z nowymi zasadami odrzucone Lokacje Frakcyjne nie są
przetasowywane i wypadają z gry.

**P. Czy mogę wybudować dwie takie same Lokacje? Jeśli tak, to czy Ce-
chy jakie posiadają działają podwójnie? (np.: Administracja u Rzymian).**

O: Można mieć dwie takie same Lokacje. Korzyści otrzymujesz za każdą
Lokację osobno, więc mając jej kilka kopii, dostajesz korzyści kilkukrot-
nie.

**P. Niektóre Lokacje poza dostarczaniem natychmiast po wybudowaniu
określonego Dobra, posiadają także Bonus za zbudowanie. Czy oznacza
to, że po ich zbudowaniu otrzymuję to, co produkują, plus Bonus, a po-
tem w fazie Produkcji już tylko produkowane Dobra?**

O: Dokładanie tak. Potem w fazie Produkcji nie dostajesz już Bonusu za
zbudowanie.

**P. Jeśli buduję Lokację z Cechą, która punktuje wybudowanie Lokacji
określonego koloru, a sama jest w tym kolorze, to czy budując ją dostaję
od razu punkty za jej wybudowanie?**

O: Tak, dobrze rozumiesz.

**P. Czy Cechy się dublują? Np. mam postawione dwa Sfinksy, które dają
dodatkowy PZ, jeżeli dostaję dwa lub więcej PZ. Dostaję więc bonusowy
PZ za każdego Sfinksa 2+1+1 czy tylko 2+1?**

O: Tak, Cechy dublują się, czyli otrzymujesz 2+1+1=4 PZ.

**P. Jeśli tekst na karcie głosi: “Zawsze, gdy zbudujesz np.: różową Loka-
cję otrzymujesz...”, odnosi się to do Lokacji Zwykłych, Frakcyjnych, czy
nie ma to znaczenia? Pytam, bo dostrzegłam taki sam domek na dole na
rewersie kart Zwykłych.**

O: Odnosi się to do wszystkich Lokacji. “Domek” reprezentuje wybudowa-
ną Lokację, zarówno Zwykłą jak i Frakcyjną. Jest wydrukowany na rewer-
sie, ponieważ kiedy karta jest Fundamentem, posiada tylko tę cechę.

**P. Czy podczas fazy Akcji mogę w jednym ruchu podpisać kilka Umów,
wybudować kilka Lokacji lub kilka splądrować? W taki sam sposób, jak
mogę wysłać wielokrotność pary Robotników po różne Dobra?**

O: Nie. Wysłanie Robotników po Dobra i podwójne użycie niektórych Lo-
kacji z zapisem „Możesz aktywować ją dwa razy”, są jedynymi wyjątkami.

**P. Czy kiedy mam dwie takie same Lokacje, mogę w jednym ruchu użyć
ich dwukrotnie lub czterokrotnie w przypadku niektórych?**

O: W jednej turze możesz wykonać Akcję jednej Lokacji. Jeżeli jest na
niej napisane, że może być aktywowana dwukrotnie, wtedy wyjątkowo
możesz aktywować ją dwukrotnie podczas swojej jednej rundy, a nawet
w jednej Akcji (turze).

**P. Jeśli Lokacja pozwala wykonać Akcję dwukrotnie, oznacza to, że w
całej grze mogę wykonać ją 2 razy czy też 2 razy na każdą rundę (jedną
z pięciu w grze)?**

O: Dwa razy na rundę w dwóch niezależnych Akcjach, bądź od razu po-
dwójnie w jednej Akcji.

P. Jeżeli dobieram 2 karty np. z Akcji plądrowania karty „Zamek”, to czy mogę dobrać jedną kartę Frakcyjną i jedną Zwykłą?

O: Możesz dobrać karty z którego stosu chcesz, również jedną z jednego, a drugą z drugiego. Pamiętaj tylko, że zdolności niektórych kart wyraźnie wskazują, z którego stosu należy je dociągnąć. Gdy nic nie jest napisane, masz pełną dowolność.

P. Czy mogę plądrować swoje wybudowane Lokacje? Jeżeli tak, to jednym czy dwoma żetonami Plądrowania? Czy dostaję wtedy Fundament i drewno za taką Lokację?

O: Co do zasady gracz nie może Plądrować swoich Lokacji, jednak niektóre karty na to pozwalają (np. Barbarzyńcy korzystając z Akcji Lokacji „Hołota” mają taką możliwość). Tekst takiej karty jednoznacznie wskazuje na warunki, które należy spełnić, aby móc Splądrować Lokację w swoim Imperium, oraz otrzymywane dzięki temu Dobra.

P. Czy plądrując kartę z ręki za pomocą jednego żetonu Plądrowania, dostaję jedynie Surowce, czy również Fundament i drewno?

O: Tylko zawartość pola Plądrowania.

P. Czy po splądrowaniu japońskiej karty Frakcyjnej, grający Japończykami otrzymuje drewno i Fundament?

O: Nie. Splądrowane Lokacje Frakcyjne Japończyków nie są zamieniane w Fundament, ale odrzucane bez jakichkolwiek profitów dla gracza plądrowanego.

P. Jeśli przeciwnik splądruje Japończykom kartę Frakcyjną, to ląduje ona na stosie kart odrzuconych, a więc jest usunięta z gry?

O: W myśl nowych zasad, tak.

P. Jeśli Japończycy lub Rzymianie przy pomocy swoich kart Frakcyjnych zniszczą Lokację Frakcyjną przeciwnika, to karta ta trafia na stos kart odrzuconych?

O: Nie, zarówno karty Inżyniera (Rzym) jak i Garnizonu (Japonia) mówią o całkowitym usunięciu karty z gry. Choć zgodnie z nowymi zasadami, odrzucenie karty Frakcyjnej oznacza de facto usunięcie jej z gry.

P. Gdy w fazie Akcji spasują już wszyscy z wyjątkiem jednego gracza, to czy może on wykonać dowolną liczbę Akcji czy tylko jedną (a więc jego ostatnią)?

O: Tyle Akcji ile chce lub może, jedna po drugiej.

P. Czy spasowanie jest Akcją?

O: Nie. W swojej turze gracz może wykonać dowolną z dostępnych Akcji albo spasować. Wtedy jest chroniony przed Plądrowaniem. Nie można łączyć Akcji i spasowania.

P. Czy graczowi, który już spasował, należą się bonusy z Lokacji za akcje przeciwnika?

O: Tak. Po spasowaniu nie można wykonać Akcji, ani być celem ataku. Zdolności Lokacji nie wymagające wydawania Dóbr nie są Akcją, a więc graczowi, który spasował, nadal należą się korzyści, będące efektem Akcji przeciwników.

P. Nie mam kart na ręce, ale mam jeszcze Surowce i Robotnika. Czy muszę spasować nie mogąc wykonać żadnej Akcji? Czy też mogę zaczekać, aż przeciwnik wymieni dwóch Robotników na Surowiec i dzięki zdolności jednej z kart Egiptu otrzymać Robotnika, po czym wymienić obu na kartę?

O: Jeśli nie możesz nic zrobić, to musisz spasować. Według instrukcji wykonujesz Akcję lub pasujesz.

P. Jeśli buduję nową Lokację, to PZ za nią doliczam od razu i na koniec gry dodaję punkty za Lokację, które zostały mi na stole, czy PZ z Lokacji zliczam tylko na koniec gry?

O: Punkty zliczasz na bieżąco, z wyjątkiem właśnie Punktów Zwycięstwa za zbudowane Lokacje. Te punkty doliczasz dopiero na koniec gry.

P. Przejmuję kontrolę nad Lokacją przeciwnika, która produkuje karty Frakcyjne. Czy dostaję zatem jego karty Frakcyjne, czy swoje?

O: W takim przypadku dostajesz karty właściwe dla twojej Frakcji.

P. Czy jeśli dobieram 2 karty, na przykład z Akcji lub z Plądrowania, to ciągnę dwie naraz, czy mogę wybrać jedną, obejrzeć ją i zdecydować, z którego stosu dobiórę drugą?

O: Możesz obejrzeć pierwszą i zdecydować, z którego stosu dobierzesz drugą.

P. Czy można z tą samą kartą podpisać Umowę kilka razy? Czy inny gracz przejmując Lokację Japończyków, może podpisać Umowę z tą kartą zaznaczając ją swoją kartę (dwie Umowy na jednej karcie, ale dwóch Frakcji)?

O: Japończycy mogą użyć Szlaku Handlowego, by podpisać Umowę z dowolną Lokacją Frakcyjną przeciwnika. Z każdą kartą można podpisać tylko jedną Umowę.

P. Co zrobić jeśli zabraknie kart w talii Frakcyjnej? Czy mogę utworzyć nową z odrzuconych kart?

O: Nie, talii Frakcyjnej nie można przetasować o ile zasady nie mówią o tym wprost.

FRAKCJE

BARBARZYŃCY

P. W jaki sposób działa Lokacja „Hołota”?

O: Plądrujesz Lokację Zwykłą w swoim Imperium wydając 2 Robotników. Plądrowana Lokacja daje ci 2 Dobra z pola Plądrowania, a Lokacja staje się Fundamentem, czyli dodatkowo otrzymujesz 1 drewno.

P. Czy jeśli na jakiejś Lokacji Zwyklej u Barbarzyńców położony jest żeton Obrony, to Hołota wciąż może go splądrować za pomocą 2 Robotników, czy muszę doliczyć jeszcze jednego?

O: Żeton Obrony nie ma wpływu na Akcję Hołoty.

P. W jaki sposób mogę wybrać kartę do splądrowania z ręki przeciwnika używając Mrocznej Kaplicy?

O: Mroczna Kaplica nie zezwala na Plądrowanie karty z ręki przeciwnika. Możesz za jej pomocą Splądrować własną kartę z ręki lub Lokację przeciwnika. Ta karta nie pozwala plądrować na jakiś innych zasadach, jedynie zmienia zdobycz z akcji Plądrowania (uzyskane Dobra można zamienić na PZ).

P. Mroczna Kaplica – poprzez Dobra rozumiemy tylko Surowce, czyli jado, kamień i drewno, czy też wliczamy w to także Złoto i karty?

O: Wliczają się w to wszystkie Dobra, a więc także karty, Złoto i Punkty Zwycięstwa.

P. Czy Lokacja Napaść (“Zawsze gdy Plądrujesz otrzymujesz 1 PZ”) działa w połączeniu z Hołotą – dając dodatkowy punkt oraz z Mroczną kaplicą – dając dodatkowy punkt, gdy użyję Akcji tych Lokacji i Plądruję przeciwnika?

O: Napaść wspiera zarówno Hołotę jak i Mroczną Kaplicę.

P. Sabotażyści – czy mogę splądrować Surowce znajdujące się np. u Egipcjan na Składzie, czy tylko te nie znajdujące się na nim?

O: Surowce są umieszczane w Składzie po spasowaniu, więc jeżeli gracz jeszcze nie spasował, możesz zabrać mu dowolny Surowiec.

RZYMianie

P. Szpiedzy – czy jeśli przeciwnik nie ma Umów to gracz prowadzący Rzymian może po prostu wydać 1 Robotnika, aby otrzymać 1 PZ?

O: Nie. Warunkiem zdobycia PZ jest przejście Umowy przeciwnika. Jeśli nie ma on Umowy, którą mógłbyś przejść, nie dostajesz także dodatkowego PZ.

P. Skład. Instrukcja mówi: „Jeśli stracisz tę Lokację, np.: zostanie splądrowana albo odrzucisz ją jako koszt budowy Lokacji Frakcyjnej...”. Przecież to jest Lokacja Frakcyjna, której nie używa się jako kosztów budowy, ani nie można jej splądrować. O co chodzi?

O: Lokację Frakcyjną także można poświęcić, aby zbudować inną Lokację. Na chwilę obecną Plądrować można tylko Lokacje Japończyków, ale być może w kolejnych dodatkach coś się zmieni. Poza tym są karty, które pozwalają usuwać Lokacje Frakcyjne dowolnych przeciwników, nie tylko Japończyków.

P. Czy kartą Inżynierowie mogę usunąć dowolną Lokację z Imperium przeciwnika, czy tylko Zwykłą?

O: Dowolną.

P. Rzymska Ambasada – Powiedzmy, że mój przeciwnik posiada Jeźdźców Kenjiego (dobierasz tyle kart Zwykłych ilu masz Samurajów...).

Rozumiem, że przejmowanie tej karty z pomocą Rzymskiej Ambasady nie ma żadnego sensu, z racji tego, że Rzym nie ma możliwości posiadania Samurajów?

O: Tak, nie mając Samurajów, nic nie zyskasz.

P. Czy Rzymska Ambasada użyta na lokacjach Produkcyjnych, które dają karty Frakcyjne daje mi karty Frakcyjne z talii przeciwnika, czy odpowiednie dla mojej Frakcji?

O: Karty zamieniasz na właściwe dla swojej Frakcji, czyli w tym przypadku Rzymskie.

P. Mam kartę Rzymska Ambasada, która pozwala wybrać Lokację Produkcyjną przeciwnika. Wykonuję Akcję, wybieram Lokację przeciwnika, która produkuje np. liczbę kamienia zależną od liczby szarych Lokacji. Ile kamienia ja dostanę? Tyle, ile ja mam szarych Lokacji, tyle ile szarych Lokacji ma przeciwnik? Podobne pytanie do kart z produkcją i cechą... (dodatek)

O: Dostajesz tyle kamienia, ile szarych Lokacji ty posiadasz w swoim Imperium (maksymalnie 3).

EGIPCJANIE

P. Złoty Bazar pozwala wydać 1 jado, by otrzymać 1 Złoto i 1 PZ. Czy ta akcja się nie zapętla? Dostaję Złoto, które może zastępować jado. Ruch można wykonywać nieskończoną liczbę razy?

O: Każdą Akcję z Lokacji można wykonać tylko raz na rundę, chyba, że karta dopuszcza jej dwukrotne wykonanie. Ewentualnie można taką zdolność podwoić (lub potroić) poprzez karty takie jak Królewski basen. Tak czy inaczej istnieje ściśle ograniczona liczba tych “zapętleń”.

P. Królewski Basen. Czy mając wybudowane 2 takie Lokacje, można użyć jednej, aby oczyścić drugą? Na karcie jest napisane, że można za jej pomocą usunąć Dobra z innej Lokacji, jednak nie wiem czy słowo „inna” oznacza jedynie inny egzemplarz, czy też inny typ Lokacji.

O: Mając zbudowane dwie takie Lokacje, można użyć jednej, aby oczyścić drugą.

P. Czy Egipcjanie wykorzystując Świątynię Ra mogą przejść Lokację Frakcyjną?

O: Tak.

P. Czy Świątynię Ra można aktywować raz na rundę? Tylko po co wtedy byłyby aż 4 Specjalne Żetony Egiptu?

O: Teoretycznie Świątynię Ra możesz aktywować raz na rundę ale korzystając z Królewskiego Basenu można użyć Świątyni Ra kilka razy w jednej rundzie.

P. Świątynia Ra. Co się dzieje, jeśli nie mam już dostępnych żetonów Egiptu? Taka sytuacja może nastąpić, jeśli na stole mam Świątynię Ra i 2x Królewski basen. Przejmuję Lokację i zaznaczam to w inny sposób, czy nie mogę wykonać tej akcji?

O: Surowce, Robotnicy i żetony nie są ograniczone liczbą elementów w pudełku, a żeton Świątyni Ra nie stanowi wyjątku. Tak więc możesz przejmować dalsze Lokacje i oznaczać to w inny sposób.

P. Czy gracz, który za pomocą Świątyni Ra przejął jakąś Lokację przeciwnika, może dalej czerpać z niej korzyści, jeśli przeciwnik spasował?

O: Tak, może.

P. Czy Lokacja przejmowana za pomocą Świątyni Ra liczy się jako „nowo wybudowana”?

a) Przejmuję Lokację Produkcyjną. Czy dostaję produkowane przez nią Dobra, które normalnie są przyznawane w momencie wybudowania takiej Lokacji?

b) Przejmuję Lokację z Bonusem za zbudowanie, np.: dającym mi 1 PZ za każdą szarą Lokację. Czy uzyskuję ten Bonus?

O: Nie jest to nowo wybudowana Lokacja. W obydwu przypadkach odpowiedź brzmi: nie.

P. Świątynia Ra. Czy mogę zamienić przejętą Lokację w Fundament?

O: Nie.

P. Świątynia Ra. Jest napisane, że gracz grający Egiptem traktuje przechwyconą Lokację jakby była jego. Jeśli zatem jest to zwykła Lokacja, to czy gracz od którego ją przechwycono może ją splądrować?

O: Tak, może. Jeśli taka Lokacja zostanie splądrowana przez innego gracza, grający Egipcjanami dostaje 1 drewno i ściąga swój żeton ze splądrowanej Lokacji. W kolejnej rundzie właściciel odzyskuje swoją Lokację, czyli w tym przypadku Fundament.

Jeśli zaś grający Egipcjanami splądruje tą (obecnie własną) Lokację używając innej Lokacji, która pozwala na plądrowanie Lokacji w swoim Imperium, to otrzymuje drewno, natomiast właściciel w kolejnej rundzie odzyskuje swoją Lokację, czyli w tym przypadku Fundament.

Należy przy tym pamiętać że żaden z graczy nie może odrzucić przejętej Lokacji, aby wybudować swoją inną Lokację.

P. Czy grając Egipcjanami i przejmując japońskie Lokacje Brama i Kapliczka w 5. rundzie przejmuję również Surowce dołączone do tych Lokacji? Czy na koniec gry mogę sobie dopisać punkty zdobyte w ten sposób?

O: Przejmujesz Lokacje ze wszystkim co się na nich znajduje, ale i tak nie możesz użyć Bramy i Kapliczki z powodu efektów jakie się na nich znajdują. Świątynia Ra mówi o przejmowaniu do końca rundy, a końcowy wynik podliczany jest po zakończeniu piątej rundy, na koniec gry. W finale punkty wracają do właściciela tych Lokacji.

P. Czy przejmując czyjąś Lokację grający Egipcjanami zaznacza podpisanie Umowy swoją własną kartą, czy kartą przeciwnika?

O: Używa się własnej karty Frakcyjnej.

P. Sfinks. Posiadam Lokację Zwykłą Nadworny Rzeźbiarz i wykonuję jej Akcję „Wydaj 1 kamień, aby otrzymać 1 PZ. Możesz aktywować ją dwa razy”. Używam jej od razu dwukrotnie i dostaję 1 PZ +1, czy w połączeniu ze Sfinksem 1+2?

O: W takim wypadku nie dostajesz bonusu ze Sfinksa. To są dwie osobne Akcje za 1 PZ każda (mimo, że zagrane razem).

P. Posiadam Aleję Sfinksów oraz Sfinksa. Czy jeśli aktywuję Aleję Sfinksów dwukrotnie w jednej Akcji wydając 4 Złota, to otrzymuję łącznie 6 PZ (4 PZ za aktywowanie Alei + 2 PZ za Sfinksa?) Czy też dostaję po prostu 4 PZ za aktywowanie Alei + 1 PZ za Sfinksa (łącznie 5 PZ), bo zapunktowałam raz za minimum 2 zdobyte punkty?

O: Otrzymujesz 6 punktów, ponieważ na karcie Sfinksa zapisano że zawsze gdy otrzymujesz co najmniej 2 punkty otrzymujesz bonus. Uruchoмиłeś dwie osobne Akcje, obie dały 2 punkty, czyli $(2+1) + (2+1) = 6$ PZ.

P. Egipska Ambasada. (“Wydaj Złoto, aby natychmiast aktywować jedną Lokację z Akcją przeciwnika. Zapłać standardowy koszt tamtej Lokacji) – rozumiem, że mogę skorzystać tylko z takiej Lokacji, która nie była jeszcze aktywowana, a aktywując ją w ten sposób, blokuję przeciwnikowi możliwość jej użycia?

O: Zgadza się.

P. Gram Egiptem. Czy jeżeli wybudowałem Produkcyjną Lokację Frakcyjną i otrzymałem z niej Złoto, to czy mogę je od razu wykorzystać, by opłacić Łowców Niewolników i zgarnąć 2 PZ za wybudowanie egipskiej Lokacji?

O: Zgadza się, możesz tak zrobić.

P. Nowe Miasto/Administracja – „Zawsze gdy zbudujesz (rzymską) lokację Frakcyjną, dostajesz...”. Czy w takim wypadku, gdybym Świątynią Ra przejął którąś z tych Lokacji, to budując Lokacje swojej Frakcji (w tym wypadku egipskie), otrzymałbym wymienione na przejętych Lokacjach korzyści?

O: Tak.

P. Królewski Basen. Kiedy używam akcji Królewskiego Basenu, żeby usunąć z innej karty Dobra, czy od razu mogę użyć Akcji tej karty, z której zdjąłem Dobra, czy w jednej Akcji zdejmuję Dobra, a dopiero w kolejnej Akcji mogę użyć karty?

O: Dopiero w kolejnej Akcji możesz użyć “oczyszczonej” karty.

JAPOŃCZYCY

P. Japończycy mogą plądrować swoje Lokacje Frakcyjne z ręki. A czy mogą to robić jeśli ich Lokacja została już zbudowana?

O: Nie. Mogą plądrować jedynie swoje karty z ręki, chyba że zdolność jakiejś Lokacji wyraźnie pozwoli im na Splądrowanie Lokacji w swoim Imperium.

P. Lokacje Japończyków po splądrowaniu nie są zamieniane w Fundament tylko odrzucane. Czy jednak grający Japończykami otrzymuje 1 drewno za swoją splądrowaną Lokację Frakcyjną (jak przy plądrowaniu Lokacji Zwykłej)?

O: Otrzymanie jednego drewna jest częścią „zamiany Lokacji w Fundament”, więc nie otrzymuje drewna.

P. Po co stawiać Samuraja na Bramie lub Kapliczce, jeśli nie mają one pola Plądrowania i w związku z tym nie można ich splądrować?

O: Na przykład po to, żeby otrzymać PZ z Lokacji dających ci punkty za wystawionych Samurajów (np. Zamek Daimyo).

P. Czy można usunąć kartę Kapliczka lub Brama za pomocą rzymskiej karty Inżynierowie?

O: Tak.

P. Jeżeli można usunąć Lokacje Kapliczka lub Brama, to co się dzieje z Surowcami odłożonymi na Kapliczkę lub kartami znajdującymi się pod Bramą? Czy to przypadkiem nie jest tak, że na koniec fazy Produkcji wszystkie Dobra są z takich Lokacji są zabierane, więc w momencie zniszczenia tych Lokacji, nie ma tam żadnych Dóbr?

O: Niestety, Dobra są odrzucane. Sytuacja którą opisujesz dotyczy Lokacji z Cechą „możesz przechowywać”. Na Kapliczce i na Bramie jest napisane „możesz odłożyć”, co oznacza że nie są przenoszone do puli gracza na koniec fazy Produkcji.

P. Czy Lokacji Frakcyjnej może pilnować zarówno Samuraj, jak i żeton Obrony?

O: W podstawowej wersji gry Lokacji Frakcyjnej nie może pilnować Samuraj i żeton Obrony, gdyż ten ostatni kładzie się tylko i wyłącznie na Lokacje Zwykłe, a Samurajów na Frakcyjne. W dodatku „Każdy potrzebuje przyjaciela” jest karta Straż Daimyo, która pozwala stawiać Samurajów na Lokacjach Zwykłych. Objaśnienie w instrukcji precyzuje, że można ich stawiać razem z żetonem Obrony.

P. Czy wystawieni Samurajowie zostają na Lokacji na stałe (ew. do splądrowania) i nie wpływają na poziom produkcji Robotników? To znaczy, jeśli produkuję 5 Robotników, to nawet jeśli na Lokacjach stoi już 6 Samurajów, to nadal w fazie Produkcji otrzymuję 5 Robotników?

O: Wystawieni Samurajowie zostają na Lokacjach do momentu ich splądrowania i nie wpływają na dalszą produkcję Robotników.

P. Czy za pomocą Garnizonu można usunąć Lokację Frakcyjną innego gracza?

O: Tak. Garnizon może usuwać Lokacje Frakcyjne, podobnie jak Inżynierowie w talii Rzymu.

P. Szlak Handlowy – czy od razu otrzymuję Dobra przynależne do Umowy nadrukowanej na karcie Lokacji przeciwnika (którą zaznaczyłem swoją kartą)?

O: Tak. Działa to jak podpisanie Umowy z kartą Frakcyjną z ręki, więc od razu otrzymujesz Dobro wskazane w polu Umowy wybranej karty Frakcyjnej przeciwnika.

P. Szlak Handlowy. Co się dzieje, jeśli nie mam kart w talii, bo wszystkie leżą już na stole albo są na ręce? Podpisuję Umowę i zaznaczam ją w inny sposób, czy nie mogę podpisać Umowy?

O: Jeśli nie masz już kart Frakcyjnych w swojej talii i nie masz stosu odrzuconych kart Frakcyjnych, to nie możesz używać akcji Szlaku Handlowego.

P. Czy można skorzystać ze zdolności Szlaku handlowego/Damy-szpiega, a następnie Akcji Negocjatora z tą samą Umową?

O: Niestety nie. Jeśli posiadasz Umowy z Lokacjami przeciwnika (dzięki karcie Szlak Handlowy lub Dama-szpieg z dodatku „Każdy potrzebuje przyjaciela”), to nie możesz wybrać takiej Umowy, kiedy aktywujesz Akcję Negocjatora.

ATLANTYDZI

P. Grając Atlantydami posiadam Lokację Zwykłą Dostawca (1 Złoto i 1 PZ zawsze gdy budujesz szarą Lokację), a na niej żeton Podstawowej Technologii i żeton Zaawansowanej Technologii Punktującej. W następnej kolejce buduję szarą Lokację, więc cecha działa podwójnie (dostaję wszystko razy dwa)? 2 Złota i 2 PZ za wybudowanie szarej Lokacji, a z Technologii Punktującej kolejne 2 PZ (gdyż Cecha została wykorzystana podwójnie)?

O: Wszystko poprawnie.

P. Grając Atlantydami posiadam Lokację Zwykłą Kopalnia złota (wydaj 1 Robotnika, aby otrzymać 1 Złoto. Możesz aktywować dwa razy). Mam na karcie żeton Podstawowej Technologii i żeton Zaawansowanej Technologii Punktującej. Żeton Technologii Podstawowej pozwala mi wykonać Akcję w sumie 4 razy, tak? Jeśli wykonam je naraz to otrzymam 4 Złota i 4 PZ czy 4 złota ale tylko 1 PZ?

O: Żeton na Lokacji z Akcją, której możesz użyć x razy daje x+1 nie 2x, więc można użyć tej Lokacji maksymalnie 3 razy, przy każdym użyciu dostaję 1 Złoto + 1 PZ.

P. Położenie żetonu Podstawowej Technologii na wybudowaną wcześniej Zwykłą Lokację Produkcyjną nie dostarcza ponownie Dóbr od razu, lecz dopiero w następnej rundzie?

O: Tak, Produkcja następuje dopiero w następnej rundzie.

P. Mam Lokację, której Akcja pozwala wybrać Lokację Produkcyjną przeciwnika i otrzymać Dobra, których dostarcza. Jak to będzie z kartami opatrzonymi żetonami Podstawowej Technologii? Otrzymam podwójną liczbę Dóbr, czy tak jakby żetonu nie było? Czy w takim wypadku właściciel Lokacji grający Atlantydami otrzyma 1 PZ, jeżeli na karcie był żeton Zaawansowanej Technologii Punktującej (a karta ta mimo wszystko poszła w ruch za sprawą przeciwnika)?

O: Atlantydzi dostają PZ, ale ty dostajesz podwójne Dobra.

P: Karta Tragarze pozwala wydać jadło, aby wskazać swoją Lokację Producyjną i uzyskać Dobra, których dostarcza. Czy przy wskazaniu Lokacji z żetonem Atlantydów dostają Dobra razy dwa, czy to jednak nie Produkcja i dostają je tylko raz?

O: Tragarze pozwalają uzyskać Dobra z Lokacji. Ignorują żeton Technologii, czyli otrzymasz tylko Dobro z Lokacji Producyjnej.

P: Mam żeton Technologii + Technologii Punktującej leżące na karcie ze zdolnością: „Wydać 1 Robotnika za 1 drewno. Możesz wykonać akcję dwa razy”. Czy dzięki żetonom mogę tę Akcję wykonać trzy, czy cztery razy? A co, jeśli położę od razu 2 Robotników? Otrzymuję 1 PZ czy 2 PZ?

O: Technologia Podstawowa pozwala aktywować Lokację z Akcją o jeden raz więcej, czyli w tym przypadku maksymalnie 3 razy. Możesz wykonać wszystkie aktywacje na raz i dostać 3 PZ oraz 3 drewna za 3 Robotników lub robić to pojedynczo, raz na turę, z takim samym efektem.

P: Jeżeli Atlantydzi mają na jakieś Lokacji Producyjnej żeton Technologii Podstawowej i przeciwnik zagra Akcję, która pozwala mu skopiować produkcję z tej Lokacji, to otrzymuje on produkcję normalną czy podwojoną?

O: Normalną.

AZTEKOWIE

P: Czy mogę przechowywać żetony Łaski Bogów?

O: Nie, żetony Łaski Bogów są odrzucane do puli ogólnej w każdej fazie Czystczenia.

P: Czy po użyciu żetonu Łaski Bogów w trakcie Modlitwy odrzucam go?

O: Nie, żetony Łaski Bogów są odrzucane do puli ogólnej dopiero w fazie Czystczenia.

P: Czy kartę Natychmiastową dobraną w trakcie Modlitwy należy rozpatrzyć?

O: Nie, zamiast tego traktuj ją tak, jakby nie była w żadnym kolorze. Karty Wydarzeńbrane w trakcie Modlitwy rozpatrz natychmiast po zakończeniu akcji Modlitwy.

P: Czy karty pomarańczowe w trakcie Modlitwy rozpatruje się tak, jakby były dowolnego koloru?

O: Nie, pomarańczowa ikona oznacza dowolny żeton Łaski Bogów, ale nie jest to w żaden sposób powiązane z kolorami kart.

P: Czy mając kartę produkcyjną z Modlitwą (np. Szczodrość Bogów) aktywuje się ona też w momencie zbudowania czy tylko w fazie Produkcji? W instrukcji co prawda jest napisane, że w przypadku takich kart uruchamia się Modlitwę w fazie Produkcji, ale może to jakieś niedopatrzenie i w momencie zbudowania też się aktywuje.

O: Karta produkcyjna z Modlitwą uruchamia się także po wybudowaniu.

P: Używam akcji Lokacji Gniew Bogów. Posiadam żeton Łaski Bogów w jednym z wylosowanych kolorów. Ile Lokacji w tym kolorze musi usunąć mój przeciwnik?

O: Dwie. Jedną z powodu wylosowania karty w tym kolorze w trakcie Modlitwy i dodatkową za żeton Łaski Bogów.

P: Jak dokładnie działa Lokacja Drewniana Strażnica?

O: Należy wydać 1 Robotnika, a następnie dobrać 5 kart. Jeśli wśród tych kart są czerwone, szare lub brązowe (pasujące odpowiednio do jadła, kamienia i drewna), możesz oddać wybranemu jednemu przeciwnikowi dowolną liczbę pasujących Surowców, by otrzymać po 3 PZ, za każdy oddany Surowiec.

P: Czy na kartę Wielka Piramida mogę kłaść żetony Złota zamiast kamieni?

O: Nie, żetonów Złota można używać jako dowolnego Surowca, ale nie kłaść na kartach jakby były dowolnymi Surowcami.

P: Czy używając Akcji Lokacji Gang Jaguara mogę otrzymać 3 Dobra z 1 Umowy?

O: Nie, każde Dobro musi pochodzić z innej Umowy.

P: Posąg Bogów. Rozumiem, że najpierw dobieram żetony Łaski Bogów, a dopiero po tym Dobra, które daje ta Lokacja? Dodatkowo, czy ta Lokacja daje Dobra w momencie zbudowania?

O: Dobra dobierane w fazie Produkcji pobiera się najpierw z planszy Frakcji, potem z Umów (w dowolnej kolejności), na końcu z kart Produkcyjnych (w dowolnej kolejności). I tak, ta Lokacja aktywuje się w momencie zbudowania.

P: Czy wykonując Akcję z Lokacji Największy Wróg mogę skorzystać z żetonu Łaski Bogów?

O: Tak, należy wtedy przeszukać talię Zwykłą, aby znaleźć kartę w odpowiednim kolorze i podłożyć ją pod Największego Wroga, a następnie przetasować talię Zwykłą.

P: Czy gdy moja Lokacja z podłożoną pod nią kartą dzięki Solidnym fundamentom, zostanie splądrowana i zmieniona w Fundament, to usuwam spod niej podłożoną kartę?

O: Tak, gdy taka Lokacja zostanie splądrowana, podłożona pod nią karta zostaje odrzucona. Na koniec gry Fundament jest wart 0 PZ.

P: Czy używając Akcji Lokacji Święta Zdobycz, plądrując kartę z żetonem Obrony lub Samurajem muszę użyć więcej żetonów Plądrowania?

O: Tak, chroniona Lokacja wymaga więcej żetonów Plądrowania.

P: Czy akcja Lokacji Posąg Minerwy pozwala zbudować Ruiny?

O: Tak, Ruiny są Lokacją z Cechą, zatem Posąg Minerwy pozwala na ich zbudowanie.

P: Czy na kartę Lokacji Panteon mogę odłożyć dowolne Dobro?

O: Tak, możesz odłożyć dowolne Dobro, pasujące do twojej Lokacji z Ce-

chę, którego nie ma jeszcze na Panteonie.

AMAZONKI

P. Czy w związku ze specjalną zdolnością Amazonek, mogę przetasować odrzucone karty Frakcyjne, gdy wyczerpię talię Amazonek?

O: Nie, nigdy nie tasuje się odrzuconych kart Frakcyjnych, gdy skończy się talia Frakcyjna. Specjalna cecha Amazonek nie zmienia tej reguły.

P. Czy gdy gramy z dodatkiem "Chłopcy idą na wojnę" i grający Amazonkami użyje podbitej Lokacji jako Fundamentu, to ta Lokacja trafia do talii Amazonek, czy do talii właściciela tej karty?

O: Karty Frakcyjne używane przez Amazonki jako Fundamenty zawsze trafiają do ich talii, nawet jeśli są kartami innych Frakcji.

P. Co oznacza wyrażenie "usuń" w bonusie za zbudowanie Lokacji Odwrócenie Uwagi?

Oznacza, że jedną z dobranych kart Frakcyjnych należy usunąć z gry, a nie odrzucić na stos kart odrzuconych.

P. Czy używając karty Dryfujący Skarb mogę dwukrotnie otrzymać Dobro z tej samej Umowy?

O: Tak, możesz otrzymać Dobra z dowolnych Umów.

KĄŻDY POTRZEBUJE PRZYJACIELA

P. Czy można korzystać z Otwartej Produkcji Lokacji gracza, który spasował?

O: Nie. Gracz, który spasował nie może być celem akcji innego gracza.

P. Jak działają Lokacje z Otwartą Produkcją – na przykładzie egipskiej karty Skarbiec ("Otwarta Produkcja: 1 Złoto")?. Czy oznacza to, że grający Egipcjanami otrzymuje w fazie Produkcji 1 Złoto tak, jakby była to zwyczajna Lokacja Produkcyjna? Czy też, że inni gracze za Robotnika dostają Złoto (maksymalnie 2 na rundę).

O: Właściciel Skarbca otrzymuje 1 Złoto w fazie Produkcji. Otrzymujesz produkowane Dobro w momencie zbudowania Lokacji i w każdej fazie Produkcji. Pozostali gracze otrzymują produkowane Dobro po wystaniu Robotnika do tej Lokacji, jednocześnie ty otrzymujesz Robotnika. Karta z otwartą Produkcją może „pomieścić” dwóch takich Robotników innych graczy.

P. Czy po zbudowaniu Lokacji, która umożliwia otrzymanie PZ za przechowywane na niej Dobra (maksymalnie 3), mogę umieścić Dobra i zgarnąć produkcję PZ od razu po jej zbudowaniu, jak w przypadku innych Lokacji Produkcyjnych? Czy muszę czekać na następną kolejkę?

O: Jeśli chodzi o Lokacje Produkcyjne z Cechą, to możesz umieścić na

nich Dobra dopiero w fazie Czyszczenia, a PZ otrzymasz dopiero w kolejnej rundzie.

P. Czy po wystawieniu Lokacji, która umożliwia otrzymanie PZ za przechowywane na niej Dobra, mogę umieścić tam Złoto zamiast kamieni?

O: Karty tego typu precyzyjnie określają jakie Dobro lub jaki rodzaj Surowca można na nim przechowywać. Złoto można wydać w zastępstwie dowolnego Surowca, nie można go jednak wymienić na Surowiec. Tak więc nie, nie można dokonać takiej zamiany. Gdyby na karcie napisane było dowolne Dobro, wtedy można byłoby użyć Złota.

P. Grając Egipcjanami stworzyłem nieskończoną pętlę produkującą Złoto z kart: Królewski Basen (2), Tragarze i Dary dla Faraona. Na Darach położyłem 5 sztuk Złota, a miałem jeszcze dwa w zapasie. Produkowałem Złoto w pętli. Czy to legalne? Wątpliwość dotyczy tego, czy w fazie Akcji mogę trzymać Złoto na Lokacji, co umożliwiłoby mi zbieranie z niej korzyści Tragarzami.

O: Grałeś źle. Na Lokacje pozwalające przechowywać wskazane Dobra (a taką kartą są Dary dla Faraona), kładzie się je dopiero w fazie Czyszczenia. Natomiast na koniec fazy Produkcji przenosi się przechowywane Dobra do swojej puli, więc w fazie Akcji Dary Faraona powinny być puste.

TRZEJ PRZYJACIELE Z BOISKA

P. Jaki jest sens Lokacji Atlantydy Przebudownik 3000? Mówi ona: „Cecha: Wszystkie twoje Fundamenty zyskują kolor biały”. Przyznam szczerze, że nie rozumiem, do czego właściwie ma służyć ta Lokacja?

O: Takie Fundamenty mogą stanowić część białych Zestawów.

P. Koloniści z Atlantydy. "Produkcja: Za każdy BIAŁY ZESTAW w twoim Imperium możesz zamienić 1 żeton Technologii Podstawowej na 1 żeton Technologii Zaawansowanej". Czy mogę wymieniać żetony, które mam już położone na Lokacjach, czy tylko wymieniam żetony w swojej puli?

O: Możesz wymienić tylko żetony ze swojej puli na żetony z puli ogólnej.

P. Koloniści z Atlantydy. Czy kolejność dobierania zasobów z produkcji ma w tym przypadku znaczenie? Ponieważ na początku rozpatrywania produkcji mogę nie mieć żadnych żetonów Podstawowej Technologii do wymiany, ale pod koniec fazy Produkcji może mi się już jakiś wytworzyć. Czy mogę go wtedy zamienić?

O: Kolejność w takim przypadku ma znaczenie, ale zgodnie z zasadami każdy gracz może samodzielnie zdecydować o kolejności w jakiej produkują jego Lokacje Produkcyjne. W związku z tym nic nie stoi na przeszkodzie, aby najpierw wyprodukować żetony Technologii Podstawowej innymi Lokacjami. Następnie na koniec fazy Produkcji można wykonać produkcję opisanej Lokacji co skutkować będzie wymianą odpowiedniej liczby żetonów Technologii Podstawowej na żetony Technologii Zaawansowanej.

P. Jakiego koloru jest Lokacja Młoda Para zanim zostanie zbudowana?

O: Młoda Para nie jest żadnego koloru, dopóki nie zostanie zbudowana (tak jak Ruiny).

CHŁOPCY IDĄ NA WOJNĘ

P. Czy Akcje Lokacji Fortec mogą aktywować więcej niż 1 raz na turę?

O: Jeśli na karcie nie wskazano inaczej, Fortece można aktywować tylko 1 raz na turę.

P. Czy używając Akcji Lokacji Dumni Patrioci grając Japończykami mogą położyć żeton Obrony na karcie Frakcyjnej z Samurajem?

O: Tak, splądrowanie takiej Lokacji będzie wymagać wydania 4 żetonów Plądrowania.

GRA JEDNOOSOBOWA

P. W fazie Ataku wirtualnego gracza należy odkryć kartę Ataku. Jeśli nie znajdzie się pasująca Lokacja, nic się nie dzieje i odkrywam kolejną. Co zatem z poleceniem dwukrotnego wykonania Ataku?

O: Gracz wirtualny zawsze atakuje określoną liczbę razy, więc wykladasz kolejne karty, aż dokona dwóch Ataków (w przypadku gry podstawowej) lub więcej (jeśli zmieniają to dodatki).

Te Ataki nie muszą być skuteczne, więc jeśli odkrycie wymaganej liczby kart Ataku nie pozwoli wirtualnemu graczowi Splądrować twoich lokacji to nic się nie dzieje.

P. Używane w rozgrywce solo karty Ataku nie są numerowane. Dostajemy losowe karty, czy we wszystkich egzemplarzach gry ich rozkład jest taki sam?

O: We wszystkich egzemplarzach gry jest taki sam.

P. Wirtualny gracz atakuje tylko Lokacje Zwykłe? Czy może być zatem tak (jeśli mądrze inwestuję w Lokacje Frakcyjne i dopisze mi szczęście przy odkrywaniu kart Ataku), że przez 2-3 rundy gry nie stracę żadnej swojej Lokacji w wyniku ataku wirtualnego gracza?

O: Tak, wirtualny gracz atakuje tylko Lokacje Zwykłe. I tak, możesz mieć takie szczęście i nic nie stracić.

P. W fazie Wypatrywania wirtualny gracz otrzymuje 2 Lokacje co rundę. Rozumiem, że tylko te dwie Lokacje mogą plądrować i używać na nich moich Akcji? Jeśli Lokacja wpadnie do stosu Kolekcji wirtualnego gracza to już nie ma możliwości jej splądrowania?

O: Tak, można plądrować tylko te 2 Lokacje. Nie można plądrować Lokacji w stosie Kolekcji wirtualnego gracza.

P. Czy żeton Obrony chroni przed plądrowaniem wirtualnego gracza?

O: Nie, żetony Obrony nie są używane w grze solo. Wyjątkiem jest rozgrywka jednoosobowa Frakcją Atlantydwów.

P. Jak używać karty Barbarzyńców Sabotażyści w grze solo?

O: Wirtualny gracz nie otrzymuje żadnych Dóbr, więc nie będziesz mógł mu nic zabrać. Nadal możesz podpisać z nią Umowę albo zwyczajnie zbudować i otrzymać PZ na koniec gry. Pamiętaj też, że warunkiem zwycięstwa w rozgrywce jednoosobowej jest zbudowanie większej liczby Lokacji niż liczba kart w Kolekcji wirtualnego gracza.

P. Czy grając Barbarzyńcami w wersji solo, Lokacja Rabusie odrzuca kartę Ataku?

O: Tak. Odkryte karty Ataku wirtualnego gracza traktowane są jako Umowy.

P. Rzymscy Szpiedzy w opcji solo. Ich akcja wydaje się bezużyteczna, ale zastanawiam się, czy nie można jej użyć w celu odebrania wirtualnemu graczowi karty Ataku i umieszczenia jej w swoich Umowach (traktując pole Celu jako przedmiot Umowy).

O: Dokładnie tak to jest opisane w instrukcji.

P. Czy jeżeli grając Japonią w wersji solo w pierwszej rundzie postawiłem Ninja – mogę kraść Umowy przeciwnika kosztem jednego Robotnika? Kradnę zatem jedyną kartę wirtualnego gracza i dostaję z niej Dobro. W jaki sposób wirtualny gracz atakuje mnie po fazie Czyszczenia? Tylko za drugim dociąganiem?

O: Możesz ukraść taką kartę. Wirtualny gracz atakuje tylko jedną, pozostałą akcją Ataku.

P. Czy można używać Otwartej Produkcji wirtualnego gracza?

O: Tak, można użyć Otwartej Produkcji 2 Lokacji otrzymanych przez wirtualnego gracza w fazie Wypatrywania bieżącej rundy.

P. Czy w grze jednoosobowej przeciwko graczowi wirtualnemu należy rozpatrzyć w piątej rundzie fazę Czyszczenia?

O: Nie, piąta faza Czyszczenia jest pomijana. Karta z żetonem blokady nie zapewnia ci 2 PZ, ale również nie powiększa Kolekcji wirtualnego gracza.

P. Czy w grze jednoosobowej specjalne zdolności Frakcji Japończyków i Egipcjan wirtualnego gracza aktywują się tylko po odkryciu karty Ataku z symbolem żetonu Plądrowania?

O: Nie, zdolności tych Frakcji są aktywne przez cały czas, niezależnie od Dobra wskazanego na karcie Ataku.

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek

SKŁAD: Rafał Szyma, Michał Kulasek

ILUSTRACJE: Tomasz Jędruszek, Jarosław Marcinek, Mateusz Bielski, Roman Kucharski, Maria „Mary Arty” Pekina, Aga Jakimiec, Denis Martynets, Grzegorz Bobrowski

KOREKTA: Joanna Kijanka, Weronika Skupin, Robert Deninis, Jan Świąćicki



Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
tel./fax. (32) 334 85 38
www.portalgames.pl
e-mail: portal@portalgames.pl

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/>



DOŁĄCZ DO ŚWIATA OSADNIKÓW!

OSADNICY: NARODZINY IMPERIUM KRÓLESTWA PÓŁNOCY WYKREŚLANE IMPERIUM
AMAZONKI ATLANTYDZI AZTEKOWIE
KAŻDY POTRZEBUJE PRZYJACIELA TRZEJ PRZYJACIELE Z BOISKA CHŁOPCY IDĄ NA WOJNĘ

SKRÓT REGUŁ

OGÓLNY PRZEBIEG GRY

Gra składa się z 5 rund, z których każda podzielona jest na 4 fazy:

- 1. FAZA WYPATRYWANIA** – gracze zdobywają nowe karty.
- 2. FAZA PRODUKCJI** – gracze otrzymują Surowce, Robotników, żetony Płądrowania, itp. produkowane przez ich Frakcje.
- 3. FAZA AKCJI** – najważniejsza faza rundy. Gracze używają swoich kart, Surowców, Robotników, itp. do wykonywania akcji i rozwijania swojego Imperium oraz zdobywania Punktów Zwycięstwa.
- 4. FAZA CZYSZCZENIA** – gracze odrzucają wszystkie zużyte i nieużyte Surowce, Robotników, Złoto i pozostałe żetony.

FAZA WYPATRYWANIA

Każdy gracz pozyskuje **3 NOWE KARTY**, które doda do swojej ręki: jedną kartę dobiera ze swojej talii Frakcji, a pozostałe 2 karty z talii Zwykłej.

FAZA PRODUKCJI

Gracze pozyskują **DOBRA** z produkcji Frakcji, Umów oraz Lokacji Produkcyjnych.

FAZA AKCJI

DOSTĘPNE AKCJE TO:

- ✖ **BUDOWA LOKACJI** (odrzucić koszt budowy, aby zbudować Lokację).
- ✖ **PODPISANIE UMOWY** (odrzucić 1 , żeby Podpisać Umowę z kartą).
- ✖ **PLĄDROWANIE** (odrzucić 1 , aby Splądrować kartę z ręki albo odrzucić 2 , aby Splądrować Lokację Zwykłą przeciwnika. Splądrowana Lokacja przeciwnika jest zamieniana w Fundament).
- ✖ **AKTYWACJA AKCJI W LOKACJI,**
- ✖ **WYDANIE 2 ROBOTNIKÓW, ABY OTRZYMAĆ 1 SUROWIEC ALBO 1 KARTĘ Z TALII** (Frakcyjnej lub Zwykłej)

DOBRA I IKONY

-  **KARTA**
-  **PUNKT ZWYCIĘSTWA**
-  **ROBOTNIK**
-  **ŻETON PLĄDROWANIA**
-  **ŻETON OBRONY**
-  **ŻETON ZŁOTA**
-  **ŻETON ŁASKI BOGÓW**
-  **ŻETON PODSTAWOWEJ TECHNOLOGII**
-  **ŻETON ZAAWANSOWANEJ TECHNOLOGII**
- SUROWCE:**
 -  **JADŁO**,  **DREWNO**,  **KAMIEŃ**
-  **LOKACJA**

ZAPAMIĘTAJ!

- ✖ Złoto () może być użyte w zastępstwie dowolnego Surowca (drewna, kamienia, jadła), ale nie odwrotnie. Żetonów Złota nie można wymieniać na Surowce.
- ✖ Posiadane przez gracza Surowce, Robotnicy i żetony są jawne dla innych graczy.
- ✖ Zawsze kiedy gracz ma dociągnąć kartę, może dobrać ją z talii Zwykłej albo z talii Frakcyjnej, chyba że wyraźnie napisano inaczej.
- ✖ Jeśli w którymkolwiek momencie gry zabraknie kart w talii Zwykłej, należy przetasować ich stos kart odrzuconych i utworzyć z nich nową talię. Odrzucone karty Frakcyjne nie są nigdy przetasowywane.
- ✖ Cecha: **ZAWSZE KIEDY ZBUDUJESZ...**: Zawsze kiedy gracz zbuduje Lokację z Cechą, która dostarcza mu Dobra za budowanie określonych Lokacji, to ta Lokacja sama w sobie również przynosi graczowi profity.
- ✖ Produkcja/Bonus za zbudowanie: **1 DOBRO ZA KAŻDĄ  OKREŚLONEGO KOLORU**: Kiedy Lokacja dostarcza graczowi Dobra w liczbie uzależnionej od posiadanych Lokacji określonego koloru, ta Lokacja (o ile jej kolor się zgadza) również powinna być brana pod uwagę przy obliczaniu liczby otrzymywanych Dóbr.
- ✖ Gracz, który spasuje w fazie Akcji, nie może być celem akcji innego gracza, np. Lokacje gracza, który spasuwał, nie mogą być Splądrowane.

ZDOLNOŚCI LOKACJI

- ✖ **LOKACJE PRODUKCYJNE** – Dobra przez nie dostarczane otrzymujesz **NATYCHMIAST**, kiedy taka Lokacja jest budowana oraz w każdej **FAZIE PRODUKCJI** kolejnych rund.
- ✖ **LOKACJE Z CECHĄ** – ich zdolności są cały czas aktywne podczas tury gracza będącego ich właścicielem i nagradzają go Dobrami za wykonanie określonych akcji.
- ✖ **LOKACJE Z AKCJĄ** – zwykle aby skorzystać z ich zdolności, gracz musi wydać Robotnika i/lub Surowce, kładąc je na karcie tej Lokacji.

ZAKOŃCZENIE GRY

Po zakończeniu piątej rundy każdy gracz podlicza swój ostateczny wynik. Każdy gracz dodaje do zdobytych Punktów wartość Lokacji w swoim Imperium. Każda **LOKACJA ZWYKŁA** jest warta **1 PZ**, zaś **LOKACJA FRAKCYJNA** jest warta **2 PZ**. (Poza kartami Frakcyjnymi Atlantydów wartymi **0 PZ**).

Niektóre Lokacje (np. Kapliczka, Brama) nagradzają gracza dodatkowymi PZ na końcu gry.

ZWYCIĘZCĄ zostaje gracz z **NAJWIĘKSZĄ LICZBĄ PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA**.

W przypadku **REMISU**, zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który posiada najwięcej niewykorzystanych Robotników i Surowców. Jeśli pod tym względem gracze również remisują, to wygrywa ten z nich, któremu zostało najwięcej kart na ręce. Jeśli i ten warunek nie wyłonił zwycięzcy, to remisujący gracze dzielą się wygraną.