

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.

POMIŃ LEKTURĘ ZOBACZ SAMOUCZEK!

Prezentacja zasad oraz omówienie przebiegu rozgrywki dostępne są w przystępnym pliku wideo. Zeskanuj kod QR lub wejdź na <http://portalgames.pl>



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

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 13).

KOMPONENTY GRY

ZNACZNIKI I ŻETONY DÓBR

32 DREWNA 32 KAMIENIE 32 JADŁA 40 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.

NIEOGRANICZONE DOBRA



Surowce, Robotnicy i żetony nie są ograniczone liczbą elementów w pudełku. Jeśli w dowolnym momencie gry wyczerpią się Surowce, 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 do swojego Imperium albo plądrować. W trakcie gry gracze zdobywają karty podczas fazy Wypatrywania, a także z Umów, Plądrowania Lokacji i innych akcji. Jeśli nie napisano inaczej, to zawsze kiedy gracz ma dobrą 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, jakie 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 Plądrowania reprezentują wojska Imperium. Są używane przede wszystkim do plądrowania 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, jada), ale nie odwrotnie.

- SUROWCE: JADŁO, DREWNO, KAMIENI

Jadło, drewno oraz kamień na potrzeby reguł są ogólnie nazywane Surowcami. Gracze pozyskują Surowce w fazie Produkcji, a także z Umów, Plądrowania 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 Dobra 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 Dobra 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 (TYPY) LOKACJI:



Czarna Fioletowa Niebieska Brązowa Żółta 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 dostarczonym 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 CECHĄ** powinny być układane w środkowym rzędzie,
- ✘ **LOKACJE Z AKCJĄ** powinny być układane w dolnym rzędzie.

Aby z łatwością odróżnić Lokacje Zwykłe od Frakcyjnych znajdujące się w Imperium, zalecamy kłaść Lokacje Frakcyjne po lewej stronie planszy, 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 należy odpakować karty i podzielić 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 13.

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. 11.

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 przyszłych dodatków.

6. Losowo wybierzcie Pierwszego gracza, który otrzyma znacznik Pierwszego gracza.
7. 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 wybieranie 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. 9) – każda Umowa, jaką gracz podpisał, dostarcza mu jedno określone Dobro,
- ✘ **LOKACJE PRODUKCYJNE** (więcej na temat typów Lokacji na str. 8) – 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. 8-10).

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 Akcja trwa do momentu, kiedy wszyscy gracze spasują.

FAZA CZYSZCZENIA

UWAGA: W ostatniej rundzie należy pominąć fazę Czyszczenia. Pozostałe 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 żetony 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 jadła, 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.



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.

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 PZ**
- ✘ każda **LOKACJA FRAKCYJNA** jest warta **2 PZ**

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. 4).

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 Płądrowanie 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 jakiegokolwiek 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 grupy:

- ✘ **LOKACJE PRODUKCYJNE** – karty te dostarczają graczowi określone Dobra (Surowców, 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 albo 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. A także otrzymuje natychmiast 1 żeton Płądrowania i 1 Robotnika, jako że Lokacje Produkcyjne dostarczają Dóbr 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 PODPISAĆ UMOWĘ, GRACZ MUSI:

1. Wybrać kartę z ręki.
2. Odrzucić 1 Jadło.
3. Umieścić kartę pod górną krawędzią planszy Frakcji. Karta powinna być umieszczona w taki sposób, aby tylko jej pole Umowy było 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 jadło 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 określonego Dobra.



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 zbudowania Lokacji Frakcyjnej (więcej w opisie akcji Budowa Lokacji). Kiedy gracz zdecyduje się wykorzystać Fundament do budowy Lokacji Frakcyjnej, po prostu odrzuca jego kartę.



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 SPLĄDROWANIA 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. Odrzuca 2 żetony Plądrowania.
3. Dobiera z puli ogólnej Dobra przedstawione w polu Plądrowania karty.
4. 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 odrzucają na stos kart odrzuconych.

PRZYKŁAD SPLĄDROWANIA LOKACJI PRZECIWNIKA

Marek chce splądrować jedną z Lokacji Tomka. Na cel swojego ataku bierze 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 przewraca 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 Surowce 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 Barbarzyńców – Sabotażystów. Najpierw używa Sabotażystów – kładzie 1 Robotnika na karcie i bierze 1 kamień od swojego przeciwnika – Tomka. 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.

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 odrzucony na swój osobny stos kart odrzuconych.
- ✘ Jeśli w którymkolwiek momencie gry zabraknie kart w którejkolwiek talii, należy potasować odpowiednie karty odrzucone i utworzyć z nich nową talię.
- ✘ 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 spasuwał, 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.

JAPOŃCZYCY

Fracja Japończyków różni się od pozostałych obecnych w grze. Karty Japończyków wyróżniają się tym, że posiadają pole Płądrowania, a co za tym idzie - karty te mogą być przedmiotem akcji Płądrowania. Po splądrowaniu 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 przed Lokacjami Frakcyjnymi 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 Splądrować (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 Płądrowania potrzebną do splądrowania Lokacji przez przeciwnika. Po Splądrowaniu 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 Płądrowania, aby ją splądrować. Przeciwnik decyduje się splądrować tę Lokację, używając 3 żetonów Płądrowania. Samuraj zwracany jest do puli ogólnej, a karta odrzucana z gry.



ABY SPLĄDROWAĆ:



OBJAŚNIENIE KART

Brama – jeśli zdecydujesz się odłożyć karty pod Bramę, nie możesz zabrać tych kart z powrotem na rękę. Brama nie może zostać Splądrowana. 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 Płądrowania.

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

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 splądrowana albo odrzucisz ją jako koszt budowy Lokacji Frakcyjnej), to Umowy, które dzięki niej podpisałeś, nadal obowiązują.

EGIPCJANIE

OBJAŚNIENIE KART

Konstruktor rydwanów – jego Akcja pozwala Splądrować Lokację przeciwnika, nie odrzucając dodatkowych żetonów Płądrowania (oprócz tych, które wymagane są do aktywacji Akcji). Celem takiego płądrowania 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 Płądrowanie 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 przejmujesz 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 gracza 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 Płądrowania.

Kolonia handlowa – zbudowana traktowana jest jednocześnie jako brązowa, szara i czerwona.

Skład – jeśli stracisz tę Lokację (np. zostanie splądrowana 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 Splądrowaniu Lokacji standardowo zamieniasz ją w Fundament i otrzymujesz 1 drewno.

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

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

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



WARIANTY

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 trzech,
- ✘ każdy następny gracz dobiera jedną kartę z trzech, ponownie dokładając nową kartę, kiedy jest to konieczne, aby każdy z graczy, z wyjątkiem ostatniego, miał trzy karty do wyboru,
- ✘ ostatni gracz wybiera kartę z pozostałych dwóch,
- ✘ 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 kart z odkrytego zestawu;
- ✘ w trakcie gry gracze nie mogą Płądrować Lokacji innego gracza, a jedynie karty posiadane na rękę,
- ✘ Płądrowanie Lokacji przeciwnika jest dozwolone tylko, jeśli wynika ze zdolności karty.

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 Płądrujesz Lokacji przeciwnika, a jedynie dobierasz z puli ogólnej jedno z Dóbr (wybrane przez ciebie) wskazane w polu Płądrowania.

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.

REGUŁY BUDOWANIA TALII FRAKCJI

W przyszłości, kiedy zakupisz dodatki do gry, będziesz mógł budować talię Frakcji z wybranych przez siebie kart.

Talia każdej Frakcji musi składać się z 30 określonych kart: 3 kart występujących w 3 kopiach, 2 kart po 6 kopii oraz 9 pojedynczych kart. Na każdej karcie zaznaczono, w ilu kopiach ona występuje i wszystkie kopie danej karty muszą znaleźć się w talii. W takiej sytuacji, jeśli będziesz chciał na przykład dodać do talii kartę, która występuje w 3 kopiach, to musisz jednocześnie usunąć z talii wszystkie 3 kopie jednej ze starych kart.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Rozgrywka solo polega na konfrontacji z **GRACZEM WIRTUALNYM**, 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 gracza wirtualnego, budując więcej Lokacji, policz swój wynik punktowy.

PRZYGOTOWANIE

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

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

KARTY ATAKU

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



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 gracza wirtualnego. Umieść ją odkrytą w obszarze gry gracza wirtualnego – 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 gracza wirtualnego, obok poprzedniej karty.

FAZY PRODUKCJI, AKCJI ORAZ CZYSZCZENIA

Tylko ty rozgrywasz te fazy – gracz wirtualny 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 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 określą, które z twoich Lokacji zostaną splądrowane przez wirtualnego gracza.
UWAGA: W ramach jednego ataku zostanie splądrowana maksymalnie 1 Lokacja.
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 kolejnej rundy.
B) Jeśli znajdziesz Lokacje 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 kolejnej 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 gracz wirtualny 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 zdolności Lokacji. Kolejność plądrowania Lokacji to:
 1. Lokacje z Akcją,
 2. Lokacje z Cechą,
 3. Lokacje Produkcyjne.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Jeśli wciąż masz więcej niż jedną Lokację, która jest potencjalnym celem, to wtedy w pierwszej kolejności plądrowana jest Lokacja o wyższym koszcie budowy (rozumianym jako liczba Surowców). Jeśli Lokacje mają tę samą liczbę Surowców w koszcie budowy, to kamień jest bardziej wartościowy niż drewno, a więc splądrowana zostanie Lokacja, na której zbudowanie wydano więcej kamienia. Jeśli nadal masz Lokacje o tym samym koszcie, to sam wybierasz, która Lokacja będzie splądrowana.

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).

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 gracz wirtualny atakuje Lokację Frakcyjną. Jeśli ma kilka Lokacji Frakcyjnych do splądrowania, to splądruje Lokację, która w polu Umowy dostarcza karty, a następnie w kolejności: żeton Plądrowania, Złoto, PZ, kamień, Robotnika, jadło, drewno. Jeśli jest więcej niż jeden potencjalny cel, wtedy określ Lokację na podstawie jej zdolności 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.

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 pobić podczas kolejnej rozgrywki jednoosobowej. W tabeli poniżej sprawdź również znaczenie swojego wyniku.

TABELA OSIĄGNIĘĆ

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

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 Plądrowania 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 Plądrowania, 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 zdolności. 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. Karty Ataku przesuń na koniec kolejki.



AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek

ZASADY GRY JEDNOOSOBOWEJ: Maciej Obszański

ILUSTRACJE: Tomasz Jędruszek, Jarosław Marcinek, Mateusz Bielski, Rafał Szymba

PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szymba

WSPARCIE GRAFICZNE: Michał Oracz, Maciej Mutwil

INSTRUKCJA: Łukasz Piechaczek

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: wsparcie@portalgames.pl.



© 2014 PORTAL GAMES

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Osadnicy: Narodziny imperium, Imperial Settlers & Portal Games (publisher). All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

SZCZEGÓLNE PODZIĘKOWANIA DLA MACIEJA OBSZAŃSKIEGO

Podziękowania należą się również następującym osobom:

Grant Rodiek, Ignacio Assaf, Robin Lees, Michiel Hendriks, Merry, Ryu, Cierń, Walec, Multidej, WRS, Veridiana.

Specjalne podziękowania dla pierwszego fana Osadników w serwisie BGG - Jeffa Patino.



**PORTAL
GAMES**

NEUROSHIMA HEX

Planszowa gra taktyczna w postapokaliptycznym świecie mutantów i bezwzględnych maszyn.

Zostań dowódcą jednej z armii i poprowadź do boju wściekłych gangerów, dzielnych żołnierzy, półdzikich mutantów lub bezwzględne maszyny!



DZIEDZICTWO

Zostań arystokratą i weź w swe ręce los twego rodu. Znajdź odpowiednie partie dla swoich dzieci i wnuków i pokieruj tym, jak rozrośnie się drzewo genealogiczne rodziny.

Dziedzictwo to gra dla 1-4 graczy, która łączy w sobie niezwykłą, klimatyczną grywalność z intuicyjnymi zasadami.



TEZEUSZ: MROCZNA ORBITA

Tezeusz: Mroczna Orbita to gra planszowa, która zabierze cię na pokład stacji kosmicznej zamieszkaanej przez przedstawicieli pięciu różnych frakcji: marines, naukowców, obcych, szaraków i tajemniczą Pandorę.

Tylko jedna z nich zdoła przetrwać piekło, które wybucha na pokładzie...

POŚRÓD GWIAZD

Wojna skończona! Rusza budowa sieci stacji kosmicznych, które scala przestrzeń okaleczonego Sojuszu. Zbuduj tę, która przyćmi pozostałe i stanie się symbolem nowych czasów!

Gra łączy w sobie prostotę zasad, frajdę budowania własnej stacji kosmicznej i emocje płynące z konkurowania z innymi graczami. Idealna dla miłośników kosmosu i towarzyskich rozgrywek!



ROBINSON CRUSOE

Gra porwie cię na bezludną wyspę i rzuci w wir niezwykłych przygód. Razem z towarzyszami zbudujesz schronienie, broń i inne przedmioty. Będziesz szukać pożywienia, walczyć z bestiami, chronić się przed złą pogodą... Zrobisz wszystko, by przetrwać!

Odkryj niezwykłą przygodę w docenionej na całym świecie grze kooperacyjnej dla 1-4 graczy.



TAJEMNICZE DOMOSTWO

Tajemnica nawiedzzonego domu czeka na rozwiązanie! Dołączysz do śledczych, czy też wcielisz się w postać ducha i pomożesz pozostałym graczom odgadnąć tropy powiązane ze zbrodnią? Posłuż ci do tego przepiękna talia kart, siła skojarzeń i potęga wyobraźni!

Oto zabawa w skojarzenia, która świetnie sprawdza się zarówno dla pary, jak i w większym (aż do 7 graczy!) gronie rodziny i przyjaciół!

GRY Z CHARAKTEREM
WWW.PORTALGAMES.PL

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 Plądrowania, 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**
- SUROWCE:**
 - 🍎 **JADEŁO**, 🪵 **DREWNO**, 🪨 **KAMIEŃ**
- 🏠 **LOKACJA**

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 albo nagradzają go Dobrami za wykonanie określonych akcji.
- ✖ **LOKACJE Z AKCJĄ** – aby skorzystać z ich zdolności, gracz musi wydać Robotnika i/lub Surowce, kładąc je na karcie tej Lokacji.

ZAPAMIĘTAJ!

- ✖ Złoto (🟡) może być użyte w zastępstwie dowolnego Surowca (drewna, kamienia, jadeła), ale nie odwrotnie. Żetonów Złota nie można wymieniać na Surowce.
- ✖ 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.
- ✖ Jeśli w którymkolwiek momencie gry zabraknie kart w którejkolwiek talii, należy potasować odpowiednie karty odrzucone i utworzyć z nich nową talię.
- ✖ 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.
- ✖ 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.
- ✖ Gracz, który spasuje w fazie Akcji, nie może być celem akcji innego gracza, np. Lokacje gracza, który spasuwał, nie mogą być Splądrowane.

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**.

Niektóre Lokacje Frakcji Japończyków (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.

JUŻ WKRÓTCE

WYPATRUJ DODATKÓW Z NOWYMI KARTAMI ZWYKŁYMI ORAZ FRAKCYJNYMI.



DODAWAJ NOWE KARTY I ZBUDUJ SWOJĄ WŁASNĄ TALIE FRAKcji.