

SANTA MARIA

INSTRUKCJA



ZBROJA I HABIT

Jørgen Ulvan Moe

KONKWISTADORZY W NOWYM ŚWIECIE

Większość konkwistadorów, między innymi Francisco Pizarro i Diego de Almagro, była – jak byśmy to dzisiaj ujęli – prywatnymi przedsiębiorcami. Hiszpanie mieli w zwyczaju tworzyć swego rodzaju spółki, które służyły wspólnemu prowadzeniu rabunkowych ekspedycji w Nowym Świecie. Dla rdzennej ludności, która od wieków zamieszkiwała te tereny, oznaczało to grabież i masowe zbrodnie, ale członkowie ekspedycji mieli dzięki temu szansę na zdobycie bogactw. Zgromadzone łupy dzielono w zależności od wkładu w przygotowanie wyprawy. Bywało jednak, że członkowie ekspedycji jako udział własny oferowali jedynie własny miecz. Ci, którzy dysponowali większym wkładem (np. koniem), mogli liczyć na dużo większe zyski. Oczywiście król Hiszpanii także kładł rękę na sowitych łupach, pobierając aż 20% ich łącznej sumy.

Nieliczni koloniści doczekali się sławy i wielkich fortun. Jednym z nich był wspomniany już Francisco Pizarro wraz ze swoimi 132 ludźmi, zwanymi „mężczyznami z Cajamarki”. Wieści o skarbach, które zgromadzili, rozbudzały wyobraźnię i chciwość nowych ochotników, którzy szukali szczęścia w koloniach. Tak narodził się mit o El Dorado – legendarnym królestwie opływającym w złoto. Opowieść o tej mitycznej krainie przetrwała do dziś i wciąż daje poszukiwaczom przygód isierkę nadziei na odkrycie starożytnych skarbów.

Złoto Montezumy, zagrabione podczas podboju Meksyku przez Corteza, zostało przez niego porzucone, gdy musiał on ratować się ucieczką z Tenochtitlán w czasie tzw. smutnej nocy (La noche triste). Kiedy rok później zdołał ponownie zdobyć miasto, okazało się, że skarby zniknęły. Podobnie stało się ze złotem Atahualpy, władcy imperium Inków.

Pizarro wraz ze swoimi ludźmi uwięził Atahualpę i zażądał olbrzymiego okupu za jego uwolnienie. Pomimo otrzymania większości obiecanej sumy Hiszpanie zdecydowali się zabić swego zakładnika. Śmierć władcy przyczyniła się do upadku imperium Inków.

Wieści o śmierci Atahualpy dotarły do dowódcy wojsk Inków, Rumiñawiego, który zmierzał właśnie do Hiszpanów z pozostałą częścią okupu.

Dowiedziawszy się o zdradzie, dowódca miał ponoć wrzucić zgromadzone skarby do wulkanu.

Mimo że Rumiñawi został w końcu pojmany i poddany torturom, nie wyjawiał prawdziwego miejsca ukrycia pozostałej części okupu. Nie udało się go odnaleźć również licznym ekspedycjom.

MISJONARZE, UCZENI I BISKUPI

Konkwistadorom często towarzyszyli misjonarze, których zadaniem było szerzenie religii katolickiej. W niektórych przypadkach aktywnie uczestniczyli oni w niszczeniu kultury ludów prekolumbijskich. Ogromna skala zniszczeń sprawiła, że dziś niewiele wiemy o cywilizacjach obu Ameryk sprzed odkryć geograficznych. Gdy intensywność podbojów terytorialnych zmalała, a większość świątyń wzniesionych na cześć miejscowych bóstw zniszczono lub zamieniono w kościoły katolickie, misjonarze stali się dla konkwistadorów prawdziwym utrapieniem. Bartolomé de Las Casas, hiszpański ksiądz, ostro sprzeciwiał się przymusowej chrystianizacji i przemocy wobec rdzennych plemion. W 1537 roku także papież Paweł III zakazał chrześcijanom zmuszania ludów podbitych do niewolniczej pracy. Egzekwowanie tych postanowień rozpoczął cesarz Karol V, wprowadzając tzw. „Nowe Prawa”.

Doprowadziło to do rebelii właścicieli ziemskich w Peru, której przewodził Gonzalo Pizarro, młodszy brat (przyrodni) Francisca.

Gdy już stłumiono bunt, królowie Hiszpanii starali się nie prowokować posiadaczy ziemskich. Jednakże misjonarze kontynuowali nawracanie i ochronę miejscowej ludności. Jednym z zakonów, który najbardziej wyróżniał się na tym polu, było Towarzystwo Jezusowe (jezuici). Ich działania zostały ukazane w 1986 roku w znanym filmie Rolanda Joffégo pt. „Misja”. Nie wszyscy zakonnicy w Nowym Świecie pracowali jako misjonarze. Kolonie potrzebowały duchownych również do prowadzenia miejscowych parafii, a młodzi księża mieli ambicje, by zostać biskupami dla całego regionu. Biskupi dysponowali rozległymi przywilejami oraz mieli znaczący wpływ na życie kolonii. Duchowni mogli też zostać uczonymi. W tamtych czasach niewiele osób potrafiło czytać i pisać. Umiejętności te można było jednak nabyć w klasztorach, gdzie na co dzień zajmowano się lekturą Biblii.

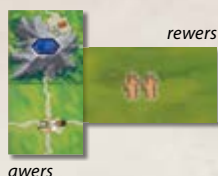
Wstąpienie do zakonu i zostanie mnichem było więc szansą dla tych, którzy marzyli o studiowaniu historii czy nauk przyrodniczych.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 plansza główna



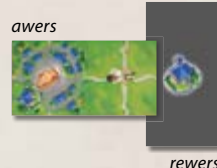
15 podwójnych żetonów terenu



15 potrójnych żetonów terenu



4 żetony ze stolicą



3 żetony drogi



4 dwustronne plansze kolonii



1 drewniany znacznik roku



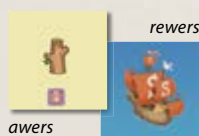
24 żetony mnichów (w czterech kolorach)



12 drewnianych znaczników graczy (w czterech kolorach)



4 startowe żetony statków



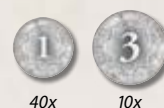
12 białych kostek



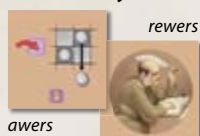
12 niebieskich kostek



50 żetonów monet



10 żetonów uczonych



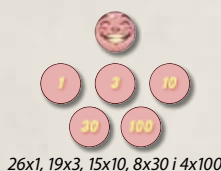
6 żetonów biskupów



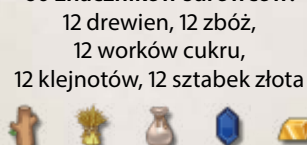
30 żetonów statków



72 żetony punktów szczęścia



60 znaczników surowców:



PRZYGOTOWANIE - CZĘŚĆ WSPÓLNA

Planszę główną umieścić na środku stołu – tak, aby każdy miał do niej swobodny dostęp. Następnie nad planszą położyć po **3 niebieskie kostki na gracza** (np. jeśli gracie w trzy osoby, potrzebujecie 9 kostek). Wszystkie pozostałe niebieskie kostki odłóżcie do pudełka.

Położcie **znacznik roku** na polu „1” na torze roku.

Przetasujcie **4 żetony startowe statków** (z pomarańczowym żaglem i literką S na odwrocie żetonu) i połączcie je odkryte – w losowej kolejności – w 4 dokach na planszy głównej.

Przetasujcie **30 zwykłych żetonów statków** (z białym żaglem na odwrocie żetonu) i połączcie je w formie zakrytego stosu obok planszy.

Rzućcie **3 białymi kostkami na gracza** (np. jeśli gracie w trzy osoby, rzućcie 9 kostkami), posortujcie je zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek i umieśćcie w odpowiednim miejscu pod planszą główną. Wszystkie pozostałe białe kostki odłóżcie do pudełka.

4 żetony ze stolicą (z szarym kolorem na odwrocie żetonu) odłóżcie do pudełka. Używa się ich w przygotowaniu do rozgrywki w wariantcie zaawansowanym (jego dokładny opis znajdziecie na stronie 10).

Pogrupujcie: **żetony monet**, **żetony szczęścia** (czyli punkty) i **drewniane znaczniki surowców** – zgodnie z ich rodzajem – i połączcie obok planszy głównej. Utworzą pulę, z której będziecie czerpać monety, punkty i surowce. Pula żetonów monet i punktów nie powinna się wyczerpać. Jeśli jednak w którymś momencie gry ich zabraknie, to należy użyć dowolnych zamienników.

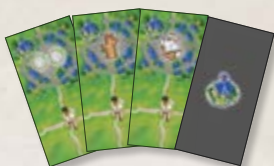


Przetasujcie oddzielnie **10 żetonów uczonych** i **6 żetonów biskupów**. Dobierzcie losowo po 3 żetony obu rodzajów i połączcie je odkryte w odpowiednim miejscu nad planszą główną. Niewykorzystane żetony uczonych i biskupów odłóżcie do pudełka.



Przetasujcie oddzielnie **15 podwójnych** i **15 potrójnych żetonów terenu**. Dobierzcie losowo po 5 żetonów obu rodzajów i wyłóżcie je odkryte wzdłuż prawego brzegu planszy głównej. Te żetony utworzą pulę żetonów terenu, które będą dostępne w bieżącym roku (czyli rundzie). Z pozostałych żetonów utworzcie dwa zakryte stosy (z podwójnymi i potrójnymi żetonami terenu) i połączcie je obok odkrytych żetonów terenu.

Położcie **3 żetony drogi** – w formie odkrytego stosu – na odpowiednim polu wycofywania się, znajdującym się na planszy głównej.

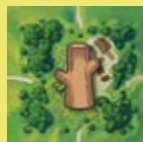


żetony ze stolicą

Na żetonach terenu znajdują się drogi (puste lub z postaciami kolonistów) oraz różne rodzaje terenu:



Na różnych rodzajach terenu zostały pokazane akcje (zwane w grze *budynkami*), których aktywowanie przyniesie graczom konkretne efekty, np.



Aktywowanie tego budynku pozwala na zdobycie jednego drewna.

Każdy z graczy wybiera kolor, którym chce grać, i dobiera do niego następujące elementy w tym samym kolorze:

- **6 żetonów mnichów**, które kładzie przed sobą na stole.
- **3 drewniane znaczniki**, które kładzie na planszy głównej: pierwszy na polu startowym na torze religii, drugi na polu startowym na torze konkwisty i trzeci na polu rynku.

Jeśli gracie w składzie mniejszym niż czteroosobowy, to odłóżcie niewykorzystane elementy do pudełka (drewniane znaczniki i żetony mnichów w kolorze, którego nikt nie wybrał).



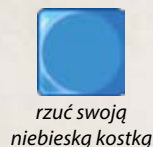
PRZYGOTOWANIE - PLANSZA KOLONII GRACZA

Losowo wybierzcie gracza startowego. Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka, to rozdajcie każdemu graczowi – losowo – **po jednej z czterech plansz kolonii** (plansza powinna być odwrócona na stronę A). W przyszłych rozgrywkach będziecie wybierali plansze kolonii (również ze strony A) w kolejności przeciwnej do kierunku obrotu wskazówek zegara, zaczynając od gracza siedzącego po prawej stronie gracza startowego. Wszystkie niewykorzystane plansze odłóżcie do pudełka. Następnie każdy z was wykonuje czynności według poniższej instrukcji:

- Połóż **planszę kolonii** przed sobą na stole – tak, by widoczna była **strona A**.

- Weź **2 drewna** oraz **odpowiednią liczbę monet** z puli, postępując zgodnie z zasadą: gracz startowy otrzymuje 3 monety, drugi w kolejności gracz (na lewo od gracza startowego) dostaje 4 monety, trzeci – 5 monet, a czwarty – 6 monet. Połóż otrzymane drewno i monety na swojej planszy kolonii – w przeznaczonych dla nich miejscach na planszy (w tzw. magazynie).

- Weź **1 niebieską kostkę** (z puli kostek znajdujących się nad planszą główną), rzuć nią i połóż obok swojej planszy kolonii (po lewej stronie). Pamiętaj, by nie zmieniać jej wartości. W grze wszystkie kostki reprezentują osadników, więc niebieska kostka to twój pierwszy osadnik, z którego usług możesz skorzystać w trakcie budowania swojej kolonii. W trakcie gry możesz zdobyć jeszcze 2 dodatkowe niebieskie kostki.



rzuć swoją
niebieską kostką



Przykład: Pierwszy gracz bierze 2 drewna i 3 monety oraz kładzie je w odpowiednim magazynie

- ① magazyn na monety
- ② magazyn na surowce (na drewno, zboże, worki cukru, klejnoty i sztabki złota)
- ③ magazyn na punkty
- ④ port gracza z 4 dokami (miejsce przeznaczone dla statków zdobytych w wyniku aktywowania budynku żegluga)
- ⑤ nadrukowane budynki
- ⑥ stolica gracza

CEL GRY

Gracze wcielają się w kolonistów, którzy przybywają do Nowego Świata z nadzieją stworzenia jak najlepiej prosperującej kolonii. W trakcie gry zdobywają surowce niezbędne do jej rozbudowy, tworzą gęstą sieć dróg, prowadzą wymianę handlową i wysyłają konkwistadorów na poszukiwanie złota. Dbają również o rozwój religijny, pozyskując do współpracy uczonych mnichów. Po trzech rundach, które odzwierciedlają trzy lata funkcjonowania kolonii, gracz, który wywołał najwięcej uśmiechów na twarzach swoich mieszkańców (czyli zdobył najwięcej punktów szczęścia), zostaje ogłoszony zwycięzcą.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka składa się z **3 rund**, które symbolizują 3 lata funkcjonowania kolonii. Początkową turę w pierwszym roku wykonuje gracz startowy. Potem kolejno (zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara) swoją turę rozpoczyna każdy uczestnik rozgrywki. Rok trwa do momentu, aż wszyscy gracze zrezygnują z wykonywania tur w tym roku (czyli wycofają się z rundy). Kiedy przypadnie twoja tura, możesz wykonać **jedną** (i tylko jedną) z 4 akcji głównych. Dostępne akcje to:

- A) rozbudowanie kolonii,
- B) aktywowanie jednego budynku (za pomocą monet),
- C) aktywowanie kolumny lub rzędu (za pomocą kostek),
- D) wycofanie się (z rundy).

Opisy wszystkich akcji głównych znajdziesz na następnych stronach niniejszej instrukcji. W ramach swojej tury możesz wykonać **dowolną liczbę dodatkowych darmowych akcji**, których opis znajdziesz na stronie 9.

Kiedy w instrukcji użyte jest określenie **kolonia**, mamy na myśli siatkę pól 6x6 znajdującą się na planszy kolonii gracza.

Kiedy użyte jest określenie **plansza kolonii**, mamy na myśli całą planszę, wraz z magazynami i portem gracza.

Kiedy w instrukcji użyte jest słowo **zapłać**, oznacza to, że musisz wziąć odpowiednią liczbę surowców/monet ze swojego magazynu i odłożyć je do puli obok planszy głównej.

Kiedy w instrukcji użyte jest słowo **zdobądź**, oznacza to, że musisz wziąć odpowiednią liczbę surowców/monet/punktów z puli, która znajduje się obok planszy głównej, i umieścić je w swoim magazynie.

Określenie **zdobywanie punktów** odnosi się do otrzymywania punktów szczęścia. Zdobyte punkty umieszczasz zakryte (nominałem do dołu) w magazynie przeznaczonym na punkty, który znajduje się na twojej planszy kolonii.

Kiedy w instrukcji użyte jest określenie **budynki**, mamy na myśli akcje, których symbole zostały przedstawione na tle zabudowań na różnym terenie: w lesie, w górach, na farmie, w miastach i w stolicy (wszystkie rodzaje terenu zostały pokazane na stronie 3).

Punkty, które widnieją w **fioletowej ramce**, zdobywasz dopiero na końcu gry, nie w jej trakcie.



(A) ROZBUDOWANIE KOLONII



- Zapłać 2 drewna, aby dobrać **podwójny żeton terenu** LUB

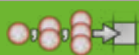
- Zapłać 2 drewna i 1 zboże, aby dobrać **potrójny żeton terenu**

Przykładowe umieszczenie potrójnego żetonu w kolonii gracza.

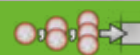


Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję rozbudowy kolonii, masz możliwość kupienia tylko **1 żetonu terenu**. Wybierz jeden z odkrytych żetonów terenu, które leżą wzdłuż prawego brzegu planszy, i umieść go w swojej kolonii – w taki sposób, by zakryć nim wolne pola. Możesz dowolnie obracać żeton. Pamiętaj, że gdy kładziesz nowo nabyty żeton, to nie możesz zakryć nim innego żetonu terenu ani żadnego z nadrukowanych budynków, które znajdują się w twojej kolonii. Nie można zmieniać orientacji raz położonego żetonu ani przekładać go na inne miejsce w twojej kolonii.

Ważne: Po wykonaniu tej akcji **NIE UZUPEŁNIAJ** puli żetonów terenu z powrotem do 5. Na rok dostępnych jest tylko 5 podwójnych i 5 potrójnych żetonów terenu. Gdy wszystkie 10 żetonów zostanie dobrane z puli, gracze nie będą już mogli wykonać akcji rozbudowywania kolonii w trakcie trwania bieżącego roku.



(B) AKTYWOWANIE JEDNEGO BUDYNKU



Połącz odpowiednią liczbę monet na pustym budynku znajdującym się w twojej kolonii, by użyć jego zdolności (*wszystkie zdolności budynków zostały opisane w rozdziale: Aktywowanie budynków, na stronach 6 i 7*). Możesz aktywować tylko te budynki, na których **nie leżą żadne monety ani kostki**.



Przykład: Krzysztof kładzie 1 monetę, by aktywować pusty budynek znajdujący się w jego kolonii.

W każdym roku aktywowanie pierwszego budynku kosztuje 1 monetę, drugiego – 2 monety, trzeciego – 3 monety i tak dalej (każdy kolejny budynek jest o 1 monetę droższy od poprzedniego). Monety musisz pobierać ze swojego magazynu monet, znajdującego się na twojej planszy kolonii.



W swojej późniejszej turze, w tym samym roku, Krzysztof używa już 2 monet, by aktywować kolejny pusty budynek.

Ważne: Na koniec roku wszystkie monety są zdejmowane z kolonii i odkładane do puli znajdującej się na środku stołu. Ceny aktywacji budynków wracają do stanu początkowego.



(C) AKTYWOWANIE KOLUMNY LUB RZĘDU



Dobierz **1 białą kostkę** ze wspólnej puli (znajdującej się pod planszą główną) lub **1 niebieską kostkę** leżącą na lewo od twojej planszy kolonii. Pamiętaj, by nie zmieniać jej wartości.

Możesz zapłacić monetami, by zmienić wartość na wyrzuconej kostce (zarówno białej, jak i niebieskiej). Za każde jedno oczko zmniejszające lub zwiększające wartość na kostce musisz zapłacić 1 monetę. Jeśli chcesz zmienić wynik rzutu z 6 na 1 (i odwrotnie), to musisz zapłacić 5 monet.

Ważne: Gracz może wykorzystać tylko 3 białe kostki na rok. Nie może wziąć ich więcej z puli.

Jeśli twoją decyzją było dobranie **białej kostki**, to za jej pomocą aktywujesz WSZYSTKIE puste budynki znajdujące się **w kolumnie** o wartości odpowiadającej liczbie oczek na zagranej kostce. Budynki aktywujesz, zaczynając od położonego najwyżej w kolumnie, kończąc na położonym najniżej (*opisy wszystkich budynków znajdziesz w następnym rozdziale*). Następnie kostkę, która została właśnie użyta, kładziesz na ostatnim (najniżej położonym w kolumnie) pustym budynku. Ten budynek jest już zablokowany i nie możesz go użyć w bieżącym roku.

Jeśli twoją decyzją było dobranie **niebieskiej kostki**, aktywuj WSZYSTKIE puste budynki znajdujące się **w rzędzie** o wartości odpowiadającej liczbie oczek na zagranej kostce. Budynki aktywujesz, zaczynając od tego, który mieści się najbliżej lewej strony kolonii, a kończąc na tym najbliżej prawej strony (*opisy wszystkich budynków znajdziesz w następnym rozdziale*). Następnie kostkę, która właśnie została użyta, kładziesz na ostatnim (znajdującym się najbardziej na prawo) pustym budynku. Ten budynek jest już zablokowany i nie możesz go użyć w bieżącym roku.

Przykład: Użycie niebieskiej kostki. Dwa budynki wskazane przez strzałki są aktywowane w kolejności: od położonego najbardziej na lewo w danym rzędzie do położonego najbardziej na prawo. Kostkę należy położyć na ostatnim pustym budynku.

Przykład: Użycie białej kostki. Ania płaci 2 monety, by zmienić wynik rzutu na wybranej kostce – z 5 na 3.



Trzy wskazane przez strzałkę budynki są aktywowane w kolejności: od położonego najwyżej do położonego najniżej.

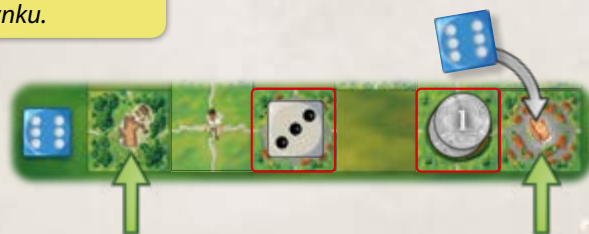
Drogi nie są nigdy aktywowane.

Ważne: możesz nie skorzystać z efektu aktywowanego budynku.



Budynki, na których znajdują się kostka lub moneta/-y, nie są aktywowane.

Kostkę należy położyć na ostatnim pustym budynku.



AKTYWOWANIE BUDYNKÓW

Wszystkie żetony terenu zawierają budynki i drogi. Kolonie posiadają kilka nadrukowanych budynków. Aktywowanie budynków przynosi efekty, których dokładny opis znajdziecie poniżej. **Drogi nigdy nie mogą być aktywowane (nigdy nie można umieścić na nich kostki).**

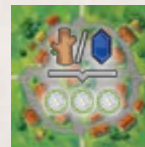
Limit pojemności magazynu dla surowców: Nigdy nie możesz mieć więcej niż **3 identyczne surowce** w magazynie przeznaczonym na surowce (twój magazyn przeznaczony na surowce może pomieścić: 3 drewna, 3 zboża, 3 worki cukru, 3 klejnoty i 3 sztabki złota). Jeśli w którymkolwiek momencie zdobędziesz liczbę surowców wykraczającą poza limit, to musisz od razu sprzedać każdy niemieszczący się w magazynie surowiec. Obowiązują przy tym następujące ceny: 1 moneta za każde drewno/zboże (tzw. surowce podstawowe) lub 2 monety za każdy worek cukru/klejnot/sztabkę złota (tzw. surowce zaawansowane). Więcej informacji znajdziesz w rozdziale: *Darmowe akcje*.

Produkcja:



Zdobywasz wskazane obok surowce, monety lub punkty. Pamiętaj o limicie surowców, jakie możesz posiadać w swoim magazynie (*patrz powyżej*).

Handel: Możesz zapłacić surowcem pokazanym na górze obrazka, by zdobyć surowiec/monety/punkty pokazane na dole obrazka. Każda aktywacja budynku pozwala na tylko jedną wymianę. Jeśli na obrazku znajduje się znak „/”, oznacza to, że musisz wybrać jeden ze wskazanych surowców.



Przykład aktywacji budynku handlowego: Ania może zapłacić 1 drewnem LUB 1 klejnotem, by zdobyć 3 monety.

Konkwista: Przesuń swój znacznik na torze konkwisty o jedno pole do przodu.

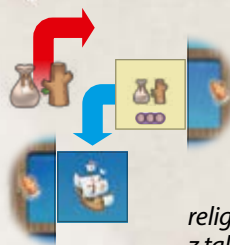


Jeśli w wyniku ruchu twój znacznik znajdzie się na polu, na którym stoja już pionek lub pionki innych graczy, to umieść swój pionek na wierzchu (na pozostałych pionkach). Jeśli w wyniku ruchu miniesz symbol sztabki złota, to zdobywasz 1 sztabkę złota i umieszczasz ją w swoim magazynie. Jeżeli dojdiesz do końca toru konkwisty, twój znacznik konkwisty nie przesuwają się dalej (budynki konkwisty są nieaktywne do końca roku). *Na koniec roku gracze, którzy przesunęli się najdalej na torze konkwisty, zdobywają dodatkowe punkty (patrz rozdział: Koniec roku).*



Wykorzystanie złota: Każda sztabka złota pełni w grze funkcję jokera i można nią zastąpić 1 dowolny surowiec, np. w sytuacji, gdy chcemy przeprowadzić akcję handlu.

Żegluga: Aby zdobyć i dodać do swojego portu jeden z 4 odkrytych żetonów statku, które znajdują się w jednym z doków portu na planszy głównej, zapłać surowcami wskazanymi na żetonie. Gdy tego dokonasz, weź zakupiony żeton statku i połóż go obrazkiem do dołu (tak, by widoczny był statek) we własnym porcie – w doku oznaczonym takim samym symbolem, co dok z planszy głównej, z którego został zabrany żeton. Następnie dobierz nowy żeton z wierzchu stosu żetonów statków i uzupełnij nim pusty dok w porcie planszy głównej. Jeśli w którymś momencie rozgrywki stos żetonów statków wyczerpie się, to nie dodaje się już nowych statków do końca gry.



Żegluga – przykład: Ania płaci 1 workiem cukru i 1 drewnem, by wziąć wybrany żeton statku i dodać go do portu swojej planszy kolonii. Żeton kładzie (obrazkiem statku do góry) przy doku oznaczonym symbolem religii (żeton ten został bowiem dobrany z takiego doku na planszy głównej). Na koniec roku (w turze, w której Ania wycofa się z rundy), będzie mogła wykonać 1 dodatkową akcję religii (tak, jakby aktywowała budynek). Na koniec gry zdobędzie też liczbę punktów, którą wskazano w fioletowej ramce na żółtej stronie zdobytego żetonu.

Ważne: Żetony statków będą dostarczały dochód lub pozwalały na wykonywanie akcji w momencie, gdy gracz wycofa się z rundy (patrz rozdział: *Wycofywanie się z rundy*). Wszystkie punkty na zdobytych żetonach statków są podliczane dopiero na końcu gry.

Religia: Przesuń swój znacznik na torze religii o jedno pole do przodu.



Ważne: za każdym razem, kiedy przesuwasz się na torze religii, możesz zapłacić 1 zbożem, by przesunąć się o 1 dodatkowe pole dalej (możesz przesunąć się o maksymalnie 2 pola za każdą akcję religii, którą wykonujesz).

Kiedy twój znacznik minie symbol mnicha na torze religii, pozyskujesz do współpracy nowego mnicha. Kiedy twój znacznik minie pierwszy albo trzeci symbol mnicha (i niebieskiej kostki z numerem 2 i 3), wtedy **zdobyczas kolejną niebieską kostkę**. Jeśli w wyniku ruchu na torze religii miniesz zarówno symbol mnicha, jak i niebieskiej kostki, to najpierw zdobywasz kostkę, a potem pozyskujesz do współpracy mnicha.

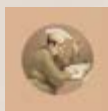


Przykład: Krzysztof wykonuje akcję religii i decyduje się zapłacić 1 zbożem, żeby poruszyć się o jeszcze jedno pole do przodu.

Wykonując akcję religii, poruszył się więc o dwa pola do przodu na torze religii.

Pozyskanie mnicha do współpracy: Kiedy miniesz symbol mnicha na torze religii, **możesz** od razu położyć jeden ze swoich żetonów mnichów na jednym z 10 wyznaczonych miejsc na planszy głównej (albo poniżej żetonów uczonych lub biskupów, albo pod stacjami misyjnymi). Jeśli jesteś pierwszą osobą, która stawia na tym polu swojego mnicha, umieszczenie go na nim nic cię nie kosztuje. Jeśli pole jest już zajęte, to musisz zapłacić 2 monety każdemu graczowi, którego żeton leży już na wybranym przez ciebie polu. Nie możesz umieścić mnicha na polu zajętym przez innego z twoich mnichów (na tym samym polu możesz mieć tylko jednego swojego mnicha). Żeton mnicha musisz położyć na planszy głównej od razu po tym, gdy uda Ci się go zdobyć. Jeśli zdarzy się tak, że wszystkie pola będą już zajęte przez żetony mnichów, a gracz nie będzie miał odpowiedniej liczby monet, by opłacić dołożenie nowo zdobytego żetonu na zajęte pole, to żeton mnicha uznaje się za zmarnowany i gracz musi odłożyć go do pudełka.

Umiejętność, jaką aktywuje żeton mnicha, zależy od rodzaju żetonu: uczonego, biskupa lub stacji misyjnej, pod którym został on umieszczony:



Uczeni (efekt stały): twój mnich kształci się na uczonego i do końca rozgrywki zdobywa dla ciebie nową umiejętność, wskazaną na żetonie uczonego. *Szczegółowy opis każdego z żetonów uczonych jest zamieszczony na stronie 12.* Żetony uczonych zapewniają też od 1 do 3 punktów na koniec gry (liczba tych punktów widnieje w fioletowej ramce).



Biskupi (żetony przynoszą punkty na koniec gry): twój mnich jest mianowany biskupem i na koniec gry może przynieść Ci dodatkowe punkty – ich liczba zależy od stopnia, w jakim spełnisz warunek wskazany na żetonie biskupa. **Ważne:** każdy mnich mianowany przez ciebie biskupem powoduje utratę 2 punktów na koniec gry. *Szczegółowy opis każdego z żetonów biskupów jest zamieszczony na stronie 12.*



Stacje misyjne (jednorazowe działanie): natychmiast po położeniu żetonu mnicha zdobywasz przedstawione powyżej pola surowce/punkty.



Przykład: Ania miją trzeci symbol mnicha. Najpierw zdobywa dodatkową, trzecią niebieską kostkę. Następnie umieszcza swojego mnicha na stacji misyjnej, która od razu daje jej 3 punkty. Ania pobiera punkty z puli znajdującej się na środku stołu i dodaje do swojego magazynu. Potem płaci po 2 monety graczowi zielonemu i czerwonemu, ponieważ ich żetony mnichów znajdują się już na tym polu.

Odblokowanie niebieskiej kostki: Kiedy mijasz pierwszy i trzeci symbol mnicha na torze religii, każdorazowo odblokowujesz niebieską kostkę. Wówczas od razu weź kostkę z puli znajdującej się nad planszą główną. Gdy rzucisz kostką, umieść ją po lewej stronie swojej planszy kolonii. Właśnie udało Ci się zdobyć dodatkową kostkę, której możesz używać do końca rozgrywki. Zdobytej kostki możesz użyć już w następnej swojej turze, chyba że już wycofałeś się z rundy (patrz rozdział: *Wycofywanie się z rundy*). Możesz posiadać maksymalnie 3 niebieskie kostki.



Kiedy dotrzesz do końca toru religii, to twój znacznik nie może już przesunąć się dalej. Od teraz zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każde pole, o które przesunąłby się twój znacznik na torze religii (pamiętaj, że za każdym razem, gdy przeprowadzasz akcję religii, możesz zapłacić 1 zbożem, żeby przesunąć się o 1 dodatkowe pole do przodu, czyli zdobyć jeden dodatkowy punkt).

Ważne:

- Tylko puste budynki mogą być aktywowane (budynki przykryte kostką lub monetą są pomijane).
- Aktywowanie budynków w kolumnie lub rzędzie musi przebiegać we właściwej kolejności (odpowiednio: z góry na dół lub z lewej do prawej).
- Kostka musi zostać położona na ostatnim pustym budynku w kolumnie lub w rzędzie, nawet jeśli nie zdecydujesz się skorzystać ze zdolności przypisanych do budynku.
- **Drogi nigdy nie są uznawane za budynki:** nie można ich aktywować ani kłaść na nie kostki.
- Nie możesz użyć kostki, jeśli w danej kolumnie lub rzędzie nie ma już pustych budynków, które można nią aktywować.
- Niektóre nadrukowane budynki w twojej kolonii mają podwójne zdolności – aktywując budynek, wykorzystaj je obie.



(D) WYCOFANIE SIĘ (Z RUNDY)



Jeśli w danej turze zdecydujesz się na wycofanie się z rundy: **NAJPIERW** przenieś swój znacznik z pola rynku na jedno z wolnych pól wycofywania się i wykonaj od razu przypisaną mu akcję. **NASTĘPNIE** uzyskaj dochód z żetonów statków znajdujących się w twoim porcie. Możesz wykonać jeszcze dowolną liczbę darmowych akcji (lub wykorzystać umiejętności z żetonów uczonych) w turze, w której się wycofujesz (*patrz rozdział: Darmowe akcje*). Po tym, gdy się wycofasz (czyli zakończysz swoją turę), tracisz możliwość wykonywania jakichkolwiek akcji w bieżącym roku. Gracze, którzy nie wycofali się jeszcze z rundy, kontynuują wykonywanie swoich tur w kolejności zgodnej z kierunkiem obrotu wskazówek zegara, a twoje tury są pomijane.

Jeśli wybierasz akcję wycofania się z rundy, to najpierw przenieś swój znacznik z rynku na jedno z wolnych pól wycofywania się i wykonaj przypisaną mu akcję:

Ważne: Możesz wybrać pole wycofywania się, nawet jeśli nie masz możliwości (lub nie chcesz) wykonywać przypisanej mu akcji.



← Zdobądź 2 monety.

← Wykonaj 1 akcję religii (*patrz: strona 7*). Pamiętaj, że wykonując akcję religii, możesz zapłacić 1 zbożem, by przesunąć swój znacznik o dodatkowe pole na torze religii. Jeśli w wyniku tego ruchu uda Ci się odblokować niebieską kostkę, to nie możesz użyć jej w tym roku. Jeśli udało Ci się pozyskać mnicha, to od razu musisz zdecydować, czy i gdzie chcesz go umieścić na planszy.

← Wykonaj 1 akcję konkwesty (*patrz: strona 6*). Jeśli udało Ci się minąć symbol sztabki złota, to zdobywasz sztabkę złota i umieszczasz ją w swoim magazynie.

← Wykonaj 1 akcję żeglugi (*patrz: strona 7*).

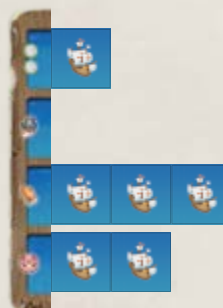
← Weź 1 żeton drogi z planszy głównej i umieść go na dowolnym wolnym polu twojej kolonii.

NASTĘPNIE uzyskaj dochód (w postaci monet/punktów i/lub akcji) ze wszystkich statków znajdujących się w twoim porcie: zaczynając od wszystkich statków z doków położonych najwyżej na twojej planszy kolonii, kończąc na dokach położonych najniżej. Za każdy żeton statku, który posiadasz, przeprowadź akcję lub zdobądź monety/punkty – zgodnie z symbolem doku, przy którym leży żeton statku. Pamiętaj, że w każdej akcji religii, jaką wykonujesz, możesz dopłacić 1 zbożem, by przesunąć się o dodatkowe pole do przodu na torze religii (**ważne:** w każdej akcji religii możesz przesunąć się maksymalnie o 2 pola do przodu).

PRZYKŁAD - WYCOFYWANIE SIĘ Z RUNDY:



Ania najpierw kładzie swój znacznik na najniżej usytuowanym polu wycofywania się, zabiera 1 żeton drogi i kładzie go na jednym wolnym polu w swojej kolonii.



Następnie jako dochód otrzymany za statki, które znajdują się w jej porcie, Ania zdobywa 2 monety. W kolejnym kroku przeprowadza 3 akcje religii i decyduje się dopłacić 2 zboża, by przesunąć się łącznie o 5 pól na torze religii (otrzymując do pomocy tylu mnichów, ile symboli z ich wizerunkiem minie na torze). Na koniec zdobywa też 2 punkty, które kładzie w magazynie na swojej planszy kolonii.

DARMOWE AKCJE

W swojej turze – poza akcjami głównymi – możesz wykonać dowolną liczbę poniższych darmowych akcji:

Sprzedaj surowce: Zapłać 1 podstawowym surowcem (🪵 lub 🪨), by zdobyć 1 monetę, lub zapłać 1 zaawansowanym surowcem (🏠 lub 🏭 lub 🏰), by zdobyć 2 monety.

Kup podstawowe surowce: Zapłać 3 monety, by zdobyć 1 podstawowy surowiec (🪵 lub 🪨). Nie możesz kupować zaawansowanych surowców. Pamiętaj, by przestrzegać limitu pojemności magazynu (maksymalnie 3 surowce jednego rodzaju; *patrz: strona 6*).

*Przykład: Na początku swojej tury Ania sprzedaje 2 worki cukru i 1 klejnot, by zdobyć 6 monet. W ramach swojej głównej akcji aktywuje – przy użyciu 3 z 6 zdobytych właśnie monet – budynek żegluga w swojej kolonii (*patrz: Aktywowanie jednego z budynków, strona 5*). Następnie płaci 3 monety, by kupić 1 zboże, które wymagane jest do zdobycia upatrzonego żetonu statku.*

KONIEC ROKU

Kiedy już wszyscy gracze wycofają się z rundy, kończy się rok.

Teraz gracze otrzymują punkty odpowiednio do położenia ich znaczników **na torze konkwisty**. Należną im liczbę punktów odczytują z tabeli punktacji – z kolumny dla bieżącego roku (znajdującej się pod znacznikiem roku) oraz z wiersza odpowiadającego liczbie graczy biorących udział w rozgrywce. Gracz, którego znacznik przesunął się najdalej na torze konkwisty, zdobywa największą wskazaną liczbę punktów. Gracz, którego znacznik jest ostatni albo który w ogóle nie wykonał ruchu na torze konkwisty w tym roku, nie zdobywa żadnych punktów. Jeśli na jednym polu leżą dwa znaczniki lub więcej, to przyjmuje się, że znacznik **leżący niżej na stosie** (czyli ten, który został wcześniej położony na polu) znajduje się **dalej** na torze konkwisty.

Po sprawdzeniu punktacji za **tor konkwisty** gracze cofają wszystkie znaczniki na pole startowe na tym torze.

Ważne: Znaczniki na torze religii **nie są nigdy cofane** – zostają na polach, do których doszły.

Wszystkie monety i kostki, które zakrywały budynki w koloniach graczy, są zdejmowane z plansz. Monety należy odłożyć do puli monet na środku stołu, a białe kostki – do puli białych kostek. Niebieskie kostki gracze kładą po lewej stronie swoich plansz kolonii (nie tracą więc niebieskich kostek).

Przykład: Na koniec drugiego roku (drugiej rundy) w grze czteroosobowej gracz zielony otrzymuje 9 punktów, czerwony – 6, a niebieski – 3. Żółty gracz nie otrzymuje żadnych punktów za przesunięcie się na torze konkwisty.



	1	3
4	5	6
3-6	4-8	5-10
2-4-6	3-6-9	4-8-12
liczba graczy		punkty

Po pierwszym i drugim roku wykonajcie następujące kroki:

- Usunąć wszystkie niewykorzystane **odkryte żetony terenu** (te, które nie zostały przez nikogo zakupione). Dobierzcie nowe żetony terenu ze stosów: po 5 podwójnych i 5 potrójnych. Połóżcie je odkryte wzdłuż prawego brzegu planszy.
- Zbierzcie wszystkie **białe kostki** i rzućcie nimi. Potem posortujcie je zgodnie z wyrzuconą liczbą oczek i ułóżcie przy odpowiednich polach pod planszą główną. Następnie każdy z graczy rzuca **swoimi niebieskimi kostkami** (które udało mu się odblokować) i kładzie je po lewej stronie swojej planszy kolonii.
- Gracz, którego znacznik wycofywania się znajduje się najbliżej symbolu , zostaje **graczem startowym** w następnym roku. Pozostali uczestnicy będą wykonywali swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem obrotu wskazówek zegara (nie jest ważna ich pozycja na polu wycofywania się). Następnie przenieście wszystkie znaczniki wycofywania się z powrotem na pole rynku.
- Przesuńcie **znacznik roku** o jedno pole do przodu. Zaczyna się następny rok.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gra kończy się wraz z zakończeniem trzeciego roku (trzeciej rundy).

Gracze zdobywają dodatkowe punkty za poniższe elementy:

- Surowce i monety:** sprzedaj wszystkie surowce, które zostały w twoim magazynie (1 moneta za 1 surowiec podstawowy, 2 monety za 1 surowiec zaawansowany) i zdobądź 1 punkt za każde 3 posiadane monety. Wynik zaokrąglasz do dołu; np. jeśli masz 5 monet, to dostajesz tylko 1 punkt.



Przykład – punktacja za monety: Ania ma 3 monety i sprzedaje wszystkie surowce, które jej pozostały, za 4 monety. Zgromadzone w ten sposób 7 monet wymienia na 2 punkty.

- **Koloniści (znajdujący się na drogach):** Rząd/kolumna w twojej kolonii są w pełni rozbudowane, jeśli wypełniają je budynki lub/i drogi (liczą się tutaj zarówno obszary już nadrukowane na planszy, jak i te znajdujące się na dołożonych żetonach terenu). Innymi słowy, kolumnę lub rząd uważa się za ukończony, jeśli nie ma w nich żadnych wolnych pól. Ukończywszy kolumnę lub rząd, otrzymujesz po 1 punkcie za każdego kolonistę znajdującego się w tym rzędzie/kolumnie. **Ważne:** Jeśli kolonista lub koloniści znajdują się zarówno w ukończonym rzędzie, jak i w ukończonej kolumnie (czyli na ich skrzyżowaniu), to należy ich policzyć podwójnie.



Droga z dwoma kolonistami

Przykład – punktacja za kolonistów: czwarta i szósta kolumna oraz czwarty rząd są w pełni rozbudowane. Ania zdobywa łącznie 6 punktów za swoich kolonistów.

Kolonista znajdujący się na skrzyżowaniu czwartej kolumny i czwartego rzędu liczony jest podwójnie.

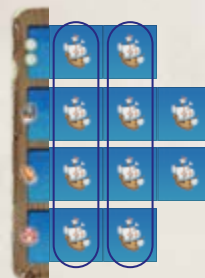
- **Mnisi:** Zdobądź punkty wskazane na każdym **żetonie uczonego**, przy którym został położony żeton mnicha. Za każdy **żeton biskupa**, przy którym masz położony żeton mnicha, odejmij sobie 2 punkty (tak, jak zostało to pokazane na polu biskupa). Do wyniku dodaj punkty za spełnienie warunku wskazanego na żetonie biskupa. Ich liczba zależy od stopnia, w jakim udało Ci się spełnić ten warunek (*patrz: żetony biskupów na stronie 12*).



Przykład – punktacja za mnichów:

Ania zdobywa 3 punkty za żeton uczonego i traci łącznie 4 punkty za 2 żetony biskupów. Następnie zdobywa dodatkowe punkty, których liczba zależy od tego, w jakim stopniu udało jej się spełnić warunek wskazany na każdym z żetonów biskupów.

- **Port:** Zdobądź 3 punkty za każdy posiadany zestaw żetonów statków. Zestaw = 1 żeton statku w każdym z czterech doków.
- **Żetony statków:** Obróć żetony statków na drugą stronę (żółtą). Do swojego wyniku końcowego dodaj punkty, które widnieją na każdym żetonie statku.

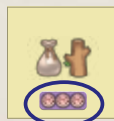


Porty – punktacja za zestawy

żetonów statków: Ania stworzyła 2 zestawy statków i zdobywa za nie łącznie 6 punktów (2x3).

Podlicz wszystkie punkty, które udało Ci się zdobyć.

Gracz, który zdobył łącznie najwięcej punktów, wygrywa rozgrywkę. W przypadku remisu gracz, który w ostatnim (czyli trzecim) roku wycofał się na pole znajdujące się najbliżej symbolu gracza startowego **1st**, zostaje zwycięzcą.



Każdy żeton statku daje graczowi tyle punktów, ile wskazano w fioletowej ramce znajdującej się na żółtej stronie tego żetonu.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI W WARIANCIE ZAAWANSOWANYM

Przygotujcie wszystkie komponenty gry zgodnie z opisem zamieszczonym na stronie trzeciej i początku czwartej. Po wyłonieniu gracza startowego każdy z uczestników rozgrywki bierze jedną planszę kolonii i – odwróciwszy ją na **stronę B** – kładzie przed sobą na stole (wszystkie plansze B są identyczne). Każdy z graczy otrzymuje 2 drewna i tyle monet, ile wynika z miejsca zajmowanego przy stole (3, 4, 5 lub 6 monet – zależnie od kolejności, począwszy od gracza startowego). Następnie każdy gracz rzuca jedną niebieską kostką i kładzie ją po lewej stronie swojej planszy kolonii.

Teraz połóżcie 4 odkryte **żetony ze stolicą** na stole. Pod każdym z nich połóżcie po **jednym żetonie uczonego** (żetony te są losowo wybierane z puli żetonów niewykorzystanych w przygotowaniu planszy głównej).



Przykład 4 zestawów.

W kolejności przeciwnej do kierunku obrotu wskazówek zegara (zaczynając od gracza siedzącego na prawo od gracza startowego) każdy uczestnik rozgrywki wybiera jeden z 4 przygotowanych zestawów (każdy z nich zawiera po 2 żetony). Kiedy już wszyscy wybiorą swoje zestawy, wszystkie pozostałe są odkładane do pudełka.

Wybrawszy swój zestaw, gracz kładzie **żeton ze stolicą** odkryty (szarą stroną do dołu) na dowolnych dwóch wolnych polach swojej kolonii (*rada: przy wyborze miejsca dobrze jest wziąć pod uwagę wyniki rzutów kostkami*). Można dowolnie obracać wybrany żeton. Następnie **żeton uczonego** należy położyć obok swojej planszy kolonii. Ten żeton reprezentuje pierwszego uczonego wyszkolonego przez gracza: już od początku gry można wykorzystywać jego umiejętności. Żaden inny gracz nie może już wyszkolić tego uczonego i skorzystać z jego umiejętności. Na koniec gry punkty, które widnieją w fioletowej ramce żetonu tego uczonego, są wliczane do ostatecznego wyniku.

WARIANT: WSPÓLNA PULA NIEBIESKICH KOSTEK

Jeśli chcecie zmniejszyć losowość rozgrywki przy jednoczesnym zwiększeniu interakcji między graczami, wypróbujcie ten wariant. Wprowadza on następujące zmiany w podstawowych zasadach gry:

- Gracze – zamiast zdobywać i gromadzić niebieskie kostki obok swojej planszy kolonii – dobierają wszystkie niebieskie kostki z puli dostępnej dla wszystkich graczy (tak, jak w przypadku białych kostek). Podczas przygotowań do rozgrywki każdy gracz rzuca 1 niebieską kostką i kładzie ją – zgodnie z jej wartością – obok białych kostek o tej samej liczbie wyrzuconych oczek.
- Za każdym razem, gdy któryś z graczy minie pierwszy lub trzeci symbol mnicha na torze religii, bierze 1 niebieską kostkę z puli (znajdującej się powyżej planszy głównej), rzuca nią i kładzie obok białych kostek o tej samej liczbie wyrzuconych oczek. Gracz w swojej turze może – w ramach akcji głównej – wziąć 1 niebieską kostkę z puli pod planszą główną, by użyć jej do aktywacji rzędu swojej kolonii. W bieżącym roku nie może nigdy wziąć z puli więcej niebieskich kostek, niż udało mu się odblokować (w zależności od położenia jego znacznika na torze religii). Przed nowym rokiem należy rzucić wszystkimi odblokowanymi niebieskimi kostkami i położyć je ponownie w puli razem z białymi kostkami – pod planszą główną.

WARIANT SOLO

Wariant solo rozgrywany jest podobnie jak gra podstawowa, ale przygotowanie do gry powinno być takie, jak w wariantcie zaawansowanym (opisanym na poprzedniej stronie).

Na koniec roku zdobywasz punkty zgodnie z tabelą punktacji dla rozgrywki dwuosobowej – jeśli tylko miniesz odpowiednią liczbę drzew (🌳), które znajdują się poniżej toru konkwisty. Oznacza to, że na koniec pierwszego roku zdobywasz 4 punkty, jeśli twój znacznik minie pierwsze drzewko; na koniec drugiego roku otrzymujesz 5 punktów, jeśli twój znacznik minie drugie drzewko; na koniec trzeciego roku zdobywasz 6 punktów, gdy miniesz trzecie drzewko.

Spróbuj zdobyć jak najwyższy wynik (100 albo więcej punktów uważa się za zwycięstwo) i/lub postaraj się zrealizować jeden z poniższych celów:

Komunizm – zdobądź za swoich kolonistów łącznie 28 punktów lub więcej.

Kapitalizm – zzbierz 4 zestawy żetonów statków.

Teokracja – zdobądź łącznie 30 punktów lub więcej, realizując cele widniejące na żetonach biskupów.

Terraformacja – zbuduj nieprzerwany obszar jednego rodzaju terenu (złożonego z miast, lasów, gór lub farm) – z zachodu na wschód lub z północy na południe.

Ważne: Drogi nie są liczone jako osobny rodzaj terenu.

Wszystkie rodzaje terenu zostały przedstawione na 3 stronie.

Demokracja – zdobądź łącznie 120 lub więcej punktów.

Utopia – zdobądź łącznie 150 lub więcej punktów.

Nie zapomnij!

- Możesz wziąć z puli nie więcej niż 3 białe kostki w ciągu roku.
- Możesz przechowywać w magazynie nie więcej niż 3 surowce jednego rodzaju. Jeśli udało Ci się zdobyć surowiec, ale nie mieści się on w twoim magazynie, to musisz od razu go sprzedać.
- Punkty szczęścia widniejące w fioletowej ramce są doliczane do ostatecznego wyniku na końcu rozgrywki.

Aporta Games pragnie złożyć podziękowania poniższym osobom:

Inger Johanne Berg, Jason Woodburn, William Attia, Jørgen Ulvan Moe, Anna Wermlund, Helge Meiss, Sturla Kristoffer Naas Johansen, Helene Forberg, Erik Hagen, Cecilie Hagen, Katherine Rosland, Geir Harald Helgeid, Kjartan Lindøe, Vendel Sægrov, Karl Thomas Hjelmervik, Svein-Inge Kallevik, Janne Marie Gjertsen, Özger Kocdemir, Richard Mikalsen, Terje Vedaa Naustheller, Astrid Opedal Marthinussen, Martin Nordby, Christian Gustad, Walid Mustapha, Chris Sposato, Aasmund Kaldestad, Vegard Eliassen Stillerud, Tor Marius Jensen, Aleksander Lindahl Kronstad, Kristian Elvsveen, Geir André Wahlquist oraz wszystkim, którzy brali udział w testowaniu gry.

Tłumaczenie i redakcja: Joanna Wójtowicz



© 2017 Aporta Games AS
Hermanbakken 19, 3050.
Mjøndalen, Norway
©2017 Kristian A. Østby & Eilif Svensson
www.aportagames.com

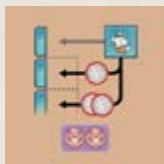
Wyprodukowano w Polsce. Wszystkie prawa zastrzeżone. © 2018 Granna sp. z o.o. ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa, www.granna.pl

Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: www.facebook.com/grannagry

ŻETONY UCZONYCH



Astronomia: Za każdym razem, gdy zdobywasz nowy żeton statku, możesz zapłacić monetami, żeby przesunąć go do innego doku przy planszy kolonii (1 moneta za jeden krok w górę lub w dół).

Przykład: Ania zdobyła żeton statku z doku dającego punkt. Płaci 3 monety, by przesunąć go w swoim porcie do doku dającego 2 monety.

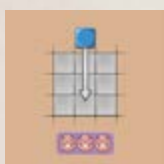


Pobieranie podatków: Za każdym razem, gdy używasz kostki białej lub niebieskiej, by aktywować kolumnę lub rząd, zdobywasz 1 monetę za każdą z kolonistów, którzy znajdują się w aktywowanej kolumnie lub w rzędzie. Wynik zaokrąglasz do dołu.

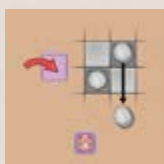


Botanika: Za każdym razem, gdy używasz kostki (białej lub niebieskiej), możesz zmienić jej wartość na dowolną inną, płacąc 1 drewno lub 1 zboże (zamiast monetami).

Przykład: Ania chciałaby aktywować szóstą kolumnę swojej kolonii, ale nie ma już w puli kostki o wartości oczek równej 6. Ania bierze więc z puli kostkę z 4 oczkami i płaci 1 drewnem, by zmienić jej wartość na 6.



Filozofia: Za każdym razem, gdy chcesz aktywować kolumnę zamiast rzędu, możesz użyć tego niebieskiej kostki (nadal jednak nie możesz używać białych kostek do aktywacji rzędów).



Matematyka: Za każdym razem, gdy wycofasz się z rundy, przeniesz z powrotem do swojego magazynu wszystkie monety, które zostały użyte do aktywacji jednego budynku twojej kolonii (monety znajdujące się na pozostałych budynkach są oddawane do puli na środku stołu).



Budownictwo: Gdy aktywujesz rząd lub kolumnę za pomocą kostki, możesz wybrać dowolny pusty budynek w tym rzędzie lub w tej kolumnie, żeby położyć na nim kostkę (nie musi to być ostatni budynek rzędu lub kolumny).



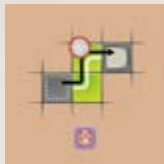
Industrializacja: Za każdym razem, gdy użyjesz budynku handlowego, możesz przeprowadzić wymianę 2 razy (np.: Twój budynek pozwala Ci sprzedać 1 drewno lub 1 klejnot, by zdobyć 3 monety. Dzięki Industrializacji możesz zapłacić dwoma wybranymi surowcami, by zdobyć łącznie 6 monet).



Ekonomia podstawowa: W dowolnym momencie możesz kupić 1 drewno lub 1 zboże, płacąc za każdy z tych elementów po 2 monety (zamiast 3 monet).

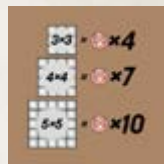


Ekonomia zaawansowana: W dowolnym momencie możesz kupić 1 worek cukru lub 1 klejnot, płacąc za każdy z tych elementów po 3 monety.

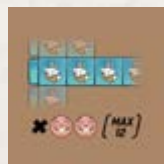


Logistyka: W dowolnym momencie możesz zapłacić 1 monetę, żeby przemieścić 1 kostkę (białą lub niebieską) z jednego budynku twojej kolonii do innego (musi być on pusty). Oba budynki muszą być ze sobą połączone nieprzerwaną drogą*. Dzięki akcji Logistyka możesz zdjąć kostkę z wybranego budynku, a tym samym – aktywować go ponownie w następnej swojej turze.

ŻETONY BISKUPÓW



ZBUDUJ KWADRAT: Rozbuduj swoją kolonię, tworząc kwadrat (pozbawiony wolnych pól) o wielkości 3x3, 4x4 lub 5x5, by zdobyć odpowiednio 4, 7 lub 10 punktów. Drogi i budynki nadrukowane na planszy zaliczają się do tworzonego kwadratu. **Ważne:** Możesz zdobyć punkty tylko za jeden pełny kwadrat znajdujący się w twojej kolonii.



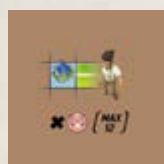
STATKI W JEDNYM DOKU: Zdobądź po 2 punkty za każdy żeton statku, który znajduje się w jednym, wybranym przez ciebie doku. Łącznie możesz zdobyć maksymalnie 12 punktów za żeton Statki w jednym doku.



MIASTA POŁĄCZONE DROGĄ ZE STOLICĄ: Zdobądź po 2 punkty za każde miasto, które łączy z twoją stolicą nieprzerwana droga*. Łącznie możesz zdobyć maksymalnie 12 punktów za żeton Miasta połączone drogą ze stolicą.



Przykład: Trzy miasta (zaznaczone kółkiem) są połączone nieprzerwaną drogą ze stolicą. Czwarte widoczne miasto (z budynkiem żeglugi) nie jest połączone ze stolicą nieprzerwaną drogą – dzieli je obszar lasu i inny obszar miasta. Ania zdobywa łącznie 6 punktów za ten żeton biskupa.



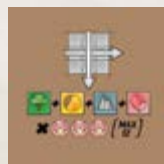
KOLONIŚCI POŁĄCZENI DROGĄ ZE STOLICĄ: Zdobądź po 1 punkcie za każdego kolonistę, który jest połączony z twoją stolicą nieprzerwaną drogą*. Łącznie możesz zdobyć maksymalnie 12 punktów za żeton Koloniści połączeni drogą ze stolicą.



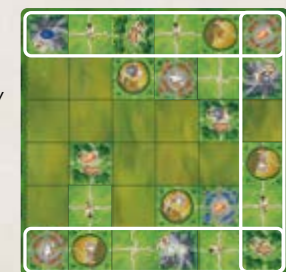
NAJWIĘKSZY OBSZAR JEDNEGO RODZAJU TERENU: Zdobądź po 2 punkty za każdy element, który jest częścią największego obszaru składającego się z jednego rodzaju terenu (gór, lasów lub farm).



Przykład: Największy obszar jednego rodzaju terenu w kolonii Ani to obszar składający się z 4 farm. Ania otrzymuje za niego łącznie 8 punktów (po 2 punkty za każdą farmę).



ZRÓŻNICOWANE KOLUMNY/RZĘDY: Zdobądź po 3 punkty za każdą kolumnę oraz każdy rząd, które zawierają przynajmniej: 1 farmę, 1 las, 1 górę i 1 miasto. Łącznie możesz zdobyć maksymalnie 12 punktów za żeton Zróżnicowane kolumny/rzędy.



Przykład: 2 kolumny i 1 rząd zawierają wszystkie cztery obszary. Ania zdobywa łącznie 9 punktów za ten żeton biskupa.

*Droga jest kontynuowana, gdy nie przerywa jej żaden rodzaj terenu (góra, las, farma, miasto lub stolica). Przykład elementów kolonii, które są połączone nieprzerwaną drogą z innym elementem kolonii, znajdziesz we fragmencie wyjaśniającym działanie żetonu biskupa: Miasta połączone drogą ze stolicą. **Ważne:** Budynki, które przylegają do siebie bokiem, uważane są zawsze za połączone ze sobą nieprzerwaną drogą.