

INSTRUKCJA

再生



HISTORIA

Wiele lat po ustaniu "Czasu Człowieka" nieliczne pozostałości ludzkości na nowo odzyskują świat, stąpając po ruinach starożytnych cywilizacji.

Na Archipelagu Sześciu Wysp Klany żyją wedle absurdalnej reinterpretacji kodeksu Bushido. Jesteś Daimyo, przywódcą Klanu i chcesz zostać nowym Cesarzem tego Archipelagu.

Aby to zrobić, musisz zyskać popularność! Wyślij swoich Zarządców, aby wpłynąć na lokalną ludność, jednocześnie unikając zagrożenia ze strony zabójczych Cieni. Użyj Poszukiwaczy, aby odkryć wspaniałe Relikty dawnych czasów. Przejmij kontrolę nad Archipelagiem z pomocą Bohaterów wschodzącego świata.

CEL GRY

W grze Daimyo jesteś liderem Klanu pragnącym zdobyć władzę nad Archipelagiem. Pod koniec 5 rundy gracz, który zgromadzi najwięcej Punktów Popularności (PP), zostanie ogłoszony Cesarzem.

Istnieją 4 główne sposoby na zdobywanie Punktów Popularności:

PODZAS GRY

WPŁYW: Na koniec każdej rundy gracze zdobywają Punkty Popularności zgodnie z ich Wpływem na każdej wyspie.

NA KONIEC GRY

RELIKTY: Gracze zdobywają Punkty Popularności w zależności od liczby Reliktów, które Przywrócili.

BUDYNKI: Gracze zdobywają Punkty Popularności w zależności od liczby budynków każdego typu, które wybudowali.

BOHATEROWIE: Gracze posiadający najbardziej wartościową armię (sumując koszt Bohaterów i pozostałe) zdobywają Punkty Popularności.

Dodatkowo, gracze zdobywają Punkty Popularności za Potężny Hełm i posiadane zestawy 5 zasobów.

☞ 21 kart dla Wariantu Solo



KOMPONENTY

☞ 1 Plansza Główna



☞ 4 Plansze Klanów



☞ 8 Planszetek Budowy



☞ 32 kafle Akcji Dodatkowych



☞ 13 kości (5 czerwonych, 5 zielonych, 3 niebieskie)



☞ 72 kafle Reliktów + 1 worek



☞ kafle Mieszkańców Wioski, 1 żeton Potężnego Helmu, 1 znacznik rundy



☞ 118 żetonów zasobów (32, 32, 27, 27)



☞ 12 kart Celów



☞ 40 kart Bohaterów



☞ 12 kart Bohaterów Klanów (3 na Klan)



☞ 4 karty Pomocy



☞ 32 jednostki Zarządców (8 na Klan)



☞ 12 jednostek Cieni (3 na Klan)



☞ 4 jednostki Poszukiwaczy (1 na Klan)



☞ 16 budynków Wież Radiowych (4 na Klan)



☞ 16 budynków Techno-Farm (4 na Klan)



☞ 24 znaczniki Reliktów (6 na Klan)



☞ 36 znaczników Klanu (9 na Klan)



☞ 16 żetonów Celów (4 na Klan)



☞ 4 żetony +50 PP (1 na Klan)



PRZYGOTOWANIE GRY

PLANSZA GŁÓWNA

1 Umieść Planszę Główną na środku stołu. Użyj odpowiedniej strony planszy w zależności od liczby graczy (przedstawionej w prawym dolnym rogu planszy).

☞ W grze dla 1 gracza użyj tylko niebieskiej, czerwonej, żółtej i fioletowej wyspy.

☞ W grze dla 2 graczy użyj tylko niebieskiej, czerwonej, żółtej i fioletowej wyspy. Patrz "Wariant dla 2 graczy", str. 15.

☞ W grze dla 3 graczy użyj tylko niebieskiej, czerwonej, żółtej, fioletowej i zielonej wyspy.

☞ W grze dla 4 graczy użyj wszystkich wysp.

2 Połóż żetony zasobów (, , , i) obok planszy.

3 Połóż znacznik rundy na polu "1" toru rundy.

4 Potasuj karty Bohaterów, aby utworzyć zakrytą talię i umieść ją obok planszy. Następnie odkryj 5 wierzchnich kart z talii Bohaterów i umieść je obok talii, aby utworzyć Rynek Bohaterów. Odkryj także wierzchnią kartę z talii Bohaterów.

5 Umieść 3 kafle Mieszkańców Wioski na centralnej wyspie. Jeden z nich ułóż stroną "Przenies 1 Zarządcę i otrzymaj zasoby" ku górze. Pozostałe kafle umieść dowolną stroną.

6 Umieść kości na centralnej wyspie w zależności od liczby graczy (niewykorzystane kości odłóż do pudełka):

☞ w grze dla 1 gracza: 2, 3, 3.

☞ w grze dla 2 graczy: 3, 4, 4.

☞ w grze dla 3 graczy: 2, 4, 4.

☞ w grze dla 4 graczy: użyj wszystkich kości.

7 W zależności od liczby graczy umieść odpowiednią liczbę kafli Reliktów w worku (używaj tylko kafli odpowiadających kolorom wysp biorących udział w grze). Nieużywane kafle odłóż do pudełka.

☞ 1-2 graczy: usuń zielone i czarne kafle Reliktów.

☞ 3 graczy: usuń czarne kafle Reliktów.

☞ 4 graczy: użyj wszystkich kafli Reliktów.

8 Dobierz 3 losowe kafle Reliktów dla każdej wyspy i umieść je zakryte (stroną przedstawiającą skrzynię z numerem ku górze) na wyznaczonych polach Ziemi Niczyjej, na każdej wyspie biorącej udział w grze.

9 Zostaw mały obszar obok planszy na Czarny Rynek i umieść tam 3 losowe, odkryte kafle Reliktów.

10 Dobierz 4 losowe karty Celów (3 zielone oraz 1 pomarańczową) i połóż je obok planszy.

11 Wybierz pierwszego gracza, który otrzymuje Potężny Hełm.



STRUKTURA WYPY

Każda wyspa posiada swoją Strefę Produkcji, Niebezpieczną Okolicę, Ziemię Niczyją, 3 Ołtarze, na których umieszczane są Przywrócone Relikty oraz tor Wpływów.

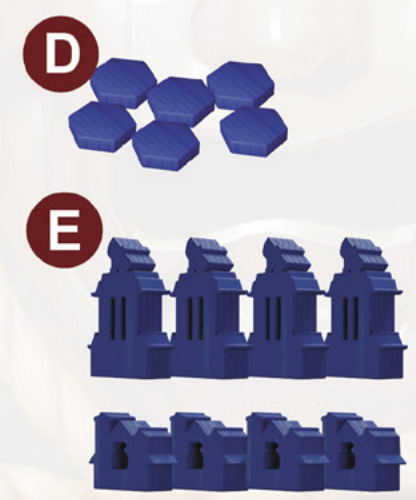
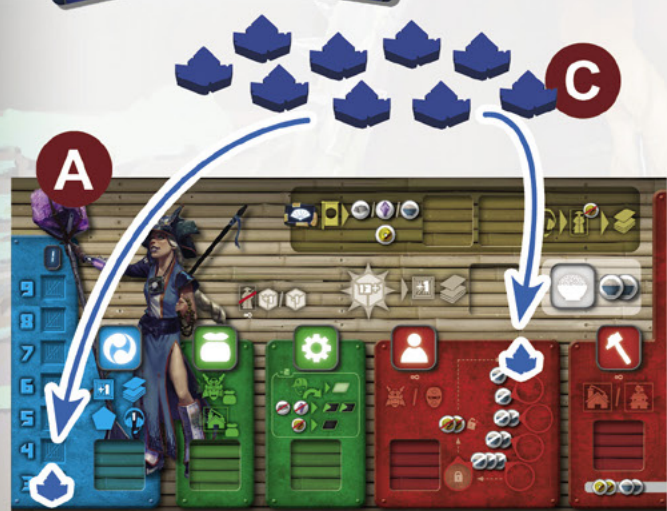


KAŻDY GRACZ WYBIERA KLAN

- ☞ Klan Natury skoncentrowany na pozyskiwaniu zasobów.
- ☞ Klan Technologii zafascynowany Reliktami.
- ☞ Klan Nomadów zawsze pozostający w ruchu.
- ☞ Klan Aristokratów bogaty, dążący do zjednoczenia.

PO WYBRANIU KLANU, KAŻDY GRACZ OTRZYMUJE:

- A** Planszę swojego Klanu.
- B** 3 karty Bohaterów swojego Klanu, które tasuje i umieszcza po lewej stronie swojej planszy Klanu, tworząc zakrytą talię i zostawia dość miejsca na stos kart odrzuconych. Dobiera 2 karty ze swojej talii jako rękę startową.
- C** 9 znaczników swojego Klanu. Jeden z nich umieszcza na polu "0" toru Wpływu każdej wyspy będącej w grze, jeden na polu "0" toru Punktów Popularności na Planszy Głównej, jeden na pierwszym polu toru Rekrutacji na Planszy swojego Klanu oraz jeden na polu "3" (pierwszym polu) toru Pojemności Magazynu swojego Klanu. Nieużywane znaczniki Klanu należy odłożyć do pudełka.
- D** 6 znaczników Reliktów w swoim kolorze.
- E** 4 Techno-Farmy i 4 Wieże Radiowe w swoim kolorze.
- F** 12 jednostek swojego Klanu:
 - ☞ 8 Zarządców
 - ☞ 3 Cienie
 - ☞ 1 Poszukiwacz



PRZYGOTOWANIE PLANSZY KLANU

Weź 1 **PLANSZETKĘ BUDOWY TECHNO-FARM** i 1 **PLANSZETKĘ BUDOWY WIEŻ RADIOWYCH**. Przez kilka pierwszych rozgrywek korzystaj z podstawowej strony planszetek (z pustymi kształtami w lewym dolnym rogu miejsc na kafle np. ○, □). Gdy poznacie już dobrze zasady gry, możecie użyć drugiej (zaawansowanej) strony planszetek (z pełnymi kształtami ●, ■ itp.). W tym wariancie połóżcie 8 planszetek na środku stołu zaawansowaną stroną do góry. Zaczynając od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jedną planszетkę. W kolejnym kroku, zaczynając od ostatniego gracza i kontynuując w kolejności odwrotnej do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera drugą planszетkę.



PRZYGOTOWANIE JEDNOSTEK

- ☞ Pierwszy gracz wybiera jedną wyspę i umieszcza swojego Zarządcę na Miejscu Produkcji oraz Poszukiwacza na Ziemi Niczyjej tej wyspy. Następnie pozostali gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara robią to samo wybierając inną, niezajętą wyspę.
- ☞ Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy gracz umieszcza drugiego Zarządcę na dowolnym dostępnym (niezajętym) polu Miejsca Produkcji.
- ☞ Każdy z graczy przesuwa swoje znaczniki Klanu na torach Wpływu wysp, na których ma Zarządców (otrzymuje 2 Wpływu za każdego swojego Zarządcę).

DOSTĘPNE POLA MIEJSC PRODUKCJI:

Każde Miejsce Produkcji składa się z dwóch pól: 1 dla Zarządcy oraz 1 na budynek. Kiedy dane pole zostanie zajęte (przez Zarządcę/budynek) staje się niedostępne i nie można już nic na nim umieścić. Jeśli dane pole jest puste, jest ono dostępne.



Możesz umieścić Zarządcę **NAWET JEŚLI** na danym Miejscu Produkcji znajduje się budynek, **NALEŻĄCY DO DOWOLNEGO GRACZA**. Możesz również budować budynki na Miejscach Produkcji, niezależnie od obecności Zarządców.



Przykład: Maja umieszcza swojego Zarządcę na fioletowej wyspie, następnie przesuwa swój znacznik Klanu na torze Wpływu tej wyspy o 2 pola.

STRUKTURA WYSPY

Każda wyspa posiada swoją Strefę Produkcji, Niebezpieczną Okolicę, Ziemię Niczyją, 3 Ołtarze, na których umieszczane są Przywrócone Relikty oraz tor Wpływów.

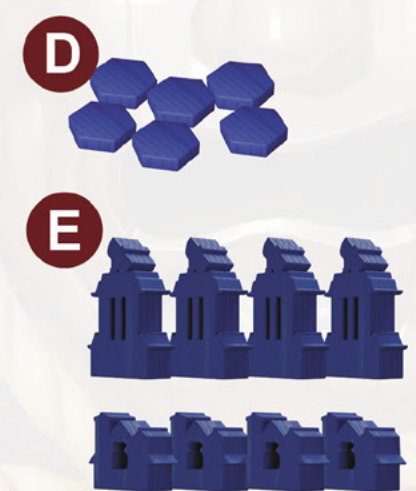


KAŻDY GRACZ WYBIERA KLAN

- ☞ Klan Natury skoncentrowany na pozyskiwaniu zasobów.
- ☞ Klan Technologii zafascynowany Reliktami.
- ☞ Klan Nomadów zawsze pozostający w ruchu.
- ☞ Klan Aristokratów bogaty, dążący do zjednoczenia.

PO WYBRANIU KLANU, KAŻDY GRACZ OTRZYMUJE:

- A** Planszę swojego Klanu.
- B** 3 karty Bohaterów swojego Klanu, które tasuje i umieszcza po lewej stronie swojej planszy Klanu, tworząc zakrytą talię i zostawia dość miejsca na stos kart odrzuconych. Dobiera 2 karty ze swojej talii jako rękę startową.
- C** 9 znaczników swojego Klanu. Jeden z nich umieszcza na polu "0" toru Wpływu każdej wyspy będącej w grze, jeden na polu "0" toru Punktów Popularności na Planszy Głównej, jeden na pierwszym polu toru Rekrutacji na Planszy swojego Klanu oraz jeden na polu "3" (pierwszym polu) toru Pojemności Magazynu swojego Klanu. Nieużywane znaczniki Klanu należy odłożyć do pudełka.
- D** 6 znaczników Reliktów w swoim kolorze.
- E** 4 Techno-Farmy i 4 Wieże Radiowe w swoim kolorze.
- F** 12 jednostek swojego Klanu:
 - ☞ 8 Zarządców
 - ☞ 3 Cienie
 - ☞ 1 Poszukiwacz



PRZYGOTOWANIE PLANSZY KLANU

Weź 1 **PLANSZETKĘ BUDOWY TECHNO-FARM** i 1 **PLANSZETKĘ BUDOWY WIEŻ RADIOWYCH**. Przez kilka pierwszych rozgrywek korzystaj z podstawowej strony planszetek (z pustymi kształtami w lewym dolnym rogu miejsc na kafle np. ○, □). Gdy poznacie już dobrze zasady gry, możecie użyć drugiej (zaawansowanej) strony planszetek (z pełnymi kształtami ●, ■ itp.). W tym wariancie połóżcie 8 planszetek na środku stołu zaawansowaną stroną do góry. Zaczynając od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jedną planszетkę. W kolejnym kroku, zaczynając od ostatniego gracza i kontynuując w kolejności odwrotnej do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera drugą planszетkę.



PRZYGOTOWANIE JEDNOSTEK

- ☞ Pierwszy gracz wybiera jedną wyspę i umieszcza swojego Zarządcę na Miejscu Produkcji oraz Poszukiwacza na Ziemi Niczyjej tej wyspy. Następnie pozostali gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara robią to samo wybierając inną, niezajętą wyspę.
- ☞ Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy gracz umieszcza drugiego Zarządcę na dowolnym dostępnym (niezajętym) polu Miejsca Produkcji.
- ☞ Każdy z graczy przesuwa swoje znaczniki Klanu na torach Wpływu wysp, na których ma Zarządców (otrzymuje 2 Wpływu za każdego swojego Zarządcę).

DOSTĘPNE POLA MIEJSC PRODUKCJI:

Każde Miejsce Produkcji składa się z dwóch pól: 1 dla Zarządcy oraz 1 na budynek. Kiedy dane pole zostanie zajęte (przez Zarządcę/budynek) staje się niedostępne i nie można już nic na nim umieścić. Jeśli dane pole jest puste, jest ono dostępne.



Przykład: Maja umieszcza swojego Zarządcę na fioletowej wyspie, następnie przesuwa swój znacznik Klanu na torze Wpływu tej wyspy o 2 pola.

Możesz umieścić Zarządcę **NAWET JEŚLI** na danym Miejscu Produkcji znajduje się budynek, **NALEŻĄCY DO DOWOLNEGO GRACZA**. Możesz również budować budynki na Miejscach Produkcji, niezależnie od obecności Zarządców.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra Daimyo trwa 5 rund. Każda runda składa się z 3 faz:

- ☞ Rzut kośćmi
- ☞ Tury graczy
- ☞ Koniec rundy

RZUT KOŚĆMI

Pierwszy gracz rzuca wszystkimi kośćmi, a następnie układa je w kolumnach według wartości na środku Planszy Głównej, tak aby każdy mógł je zobaczyć.



TURY GRACZY

Zaczynając od pierwszego gracza (który zakończył poprzednią rundę posiadając Potężny Hełm), a następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje swoją turę.

W Twojej turze wybierz kość i umieść ją na Twojej Planszy Klanu, na dostępnym (wolnym) Polu Akcji Głównej, w tym samym kolorze co wybrana przez Ciebie kość.

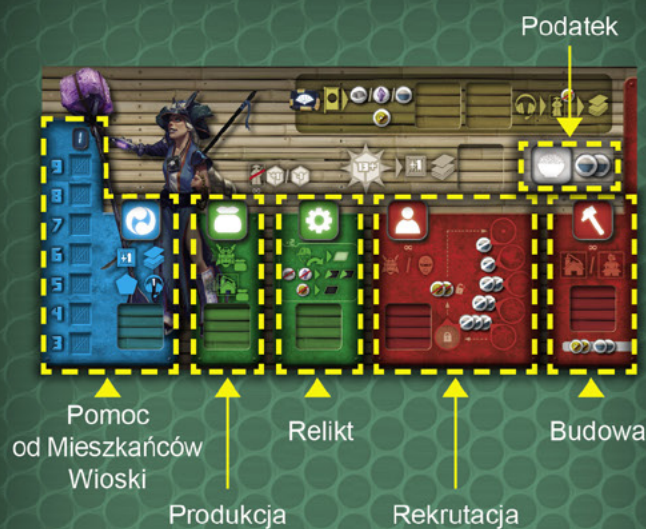


Możesz wykonywać swoją Akcję Główną i Akcje Dodatkowe w dowolnej kolejności. Możesz wykonać Akcję Dodatkową zarówno przed jak i po swojej Akcji Głównej. Musisz w pełni ukończyć rozpatrywanie wykonywanej akcji przed rozpoczęciem kolejnej.

Kiedy wykonasz swoją Akcję Główną (i opcjonalne Akcje Dodatkowe), swoją turę rozpoczyna gracz po Twojej lewej stronie.

Kiedy wszyscy gracze wykonają 3 tury (tj. każdy gracz położył 3 kości na Planszy swojego Klanu), przejście do fazy Końca Rundy.

AKCJE GŁÓWNE

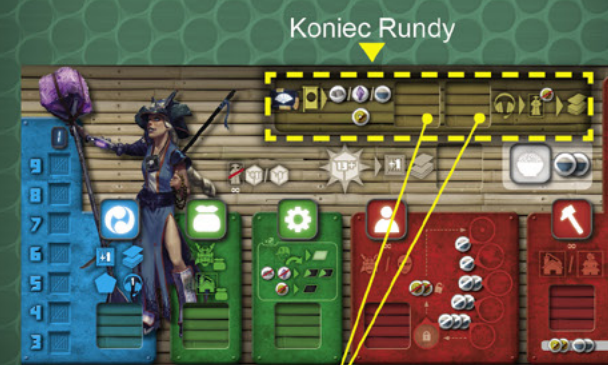


AKCJE DODATKOWE



Pola na szare kafle Akcji Dodatkowych

PREMIE NA KOŃC RUNDY



Pola na żółte kafle Akcji Dodatkowych

AKCJE GŁÓWNE

Na Twojej Planszy Klanu znajduje się 5 Akcji Głównych (1 niebieska, 2 zielone oraz 2 czerwone). Wykonując Akcję Główną weź pod uwagę jedynie kolor umieszczonej kości, wartość wskazana na kości nie ma w tym momencie znaczenia (wartości na Twoich kościach mają znaczenie przy wykonywaniu akcji dodatkowych – patrz str. 12). Gdy rozpoczniesz wykonywanie Akcji Głównej musisz ją zakończyć, zanim rozpoczniesz kolejną akcję.

AKCJA NIEBIESKA – Pomoc od Mieszkańców Wioski

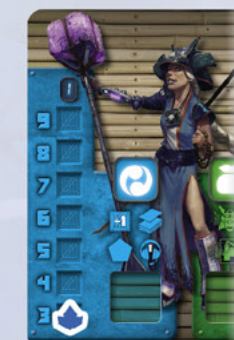


Przyjmij Pomoc od Mieszkańców Wioski.

Wykonaj 4 następujące kroki:



Zwiększ o 1 Pojemność Magazynu Twojego Klanu. Pojemność Magazynu to maksymalna łączna liczba kafli Reliktów i Przywróconych Reliktów, które możesz posiadać. Jeśli osiągnąłeś maksymalną pojemność (9), otrzymaj 1 Punkt Popularności za każdym razem, kiedy ponownie miałbyś zwiększyć Pojemność Magazynu.



Dobierz 1 kartę Bohatera ze swojej talii Bohaterów i dodaj ją do swojej ręki. Jeśli Twoja talia jest pusta, potasuj karty z Twojego stosu kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię Bohaterów.



Jeśli jako pierwszy wykonujesz Akcję Niebieską w tej rundzie, weź Potężny Hełm. Kolejność tur nie zmienia się, aż do następnej rundy.



Aktywuj 1 kafel Mieszkańców Wioski: zastosuj efekt widoczny na jego odkrytej stronie, a następnie obróć go na stronę przeciwną.



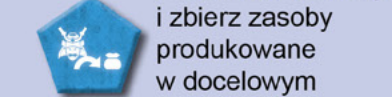
Otrzymaj 1 albo 1



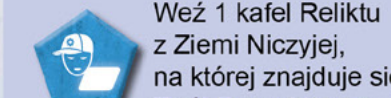
Otrzymaj 1 i 1



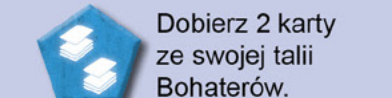
Zwiększ Pojemność Magazynu o 1.



Przenieś 1 Zarządcę i zbierz zasoby produkowane w docelowym Miejscu Produkcji.



Weź 1 kafel Reliktu z Ziemi Niczyżej, na której znajduje się Twój Poszukiwacz.



Dobierz 2 karty ze swojej talii Bohaterów.

Przykład: Maja wykonując akcję Pomoc od Mieszkańców Wioski zwiększa Pojemność swojego Magazynu o 1, dobiera 1 kartę Bohatera ze swojej talii, po czym aktywuje kafel Mieszkańców Wioski, aby otrzymać 1, a następnie odwraca go. Jako że Rafał wykonał tę akcję wcześniej w tej rundzie, Maja nie otrzymuje Potężnego Hełmu.



AKCJA ZIELONA - PRODUKCJA



Użyj swoich Zarządców i Techno-Farm, aby otrzymać zasoby wytwarzane w zajmowanych przez Ciebie Miejscach Produkcji.

- ☞ Otrzymaj (zbierz) zasoby z każdego Miejsca Produkcji, w którym masz Zarządcę.
- ☞ Otrzymaj (zbierz) zasoby z każdego Miejsca Produkcji, w którym masz Techno-Farmę.



PAMIĘTAJ: Jeśli masz Zarządcę i Techno-Farmę w tym samym Miejscu Produkcji otrzymujesz 2 zasoby.

Zarządcy/Techno-Farmy innych graczy we współdzielonych Miejscach Produkcji nie wpływają na otrzymywane przez Ciebie zasoby.





Wyślij Poszukiwaczy, aby przeczesał Ziemię Niczyją i odnaleźli Relikty starego świata.

AKCJA ZIELONA - RELIKT



Przenieś Swojego Poszukiwacza na Ziemię Niczyją na innej wyspie. Następnie weź 1 z 3 dostępnych tam kafli Reliktów i umieść go w Magazynie Twojego Klanu (patrz Magazyn, poniżej). Natychmiast dobrać nowy kafel Reliktu z worka i umieść go w miejscu zabranego kafała.

Powtórz akcję z poprzedniego akapitu. Możesz przemieścić Poszukiwacza z powrotem na wyspę, na której znajdował się wcześniej albo umieścić go na innej wyspie.

UWAGA: Nie możesz posiadać 2 kopii tego samego kafała Reliktu (o tym samym numerze i kolorze), chyba że jest to kopia Reliktu, który już Przywróciłeś.

Ponadto, po przeniesieniu Poszukiwacza (przed lub po zebraniu kafała Reliktu) możesz wykonać jedną lub obie z następujących czynności: "Przeszukaj Ziemię Niczyją" i/lub "Kup na Czarnym Rynku". Obie z tych czynności możesz wykonać raz na Ziemię Niczyją.

Przykład: Maja przenosi swojego Poszukiwacza na Ziemię Niczyją żółtej wyspy i bierze stamtąd kafeł 2, po czym doбира nowy i wyklada w jego miejsce.

Następnie płaci 1 aby odrzucić kafeł 1 i 3 na Czarny Rynek, doбира dwa nowe kafeł w miejsce odrzuconych.

Dodatkowo wydaje 1 aby kupić kafeł 3 z Czarnego Rynku.



W drugim ruchu swojego Poszukiwacza Maja przenosi go na Ziemię Niczyją fioletowej wyspy, bierze kafeł 1 i doбира nowy w jego miejsce.



PRZESZUKAJ ZIEMIĘ NICZYJĄ (RAZ NA ZIEMIĘ NICZYJĄ)

Wydając 1 albo 1 możesz odrzucić do 2 kafli Reliktów z Ziemi Niczyjej, na której znajduje się Twój Poszukiwacz. Odrzucone kafeł Reliktów połóż na Czarnym Rynku (obok planszy), a następnie doбира 2 nowe kafeł Reliktów z worka w miejsce odrzuconych.

KUP NA CZARNYM RYNKU (RAZ NA ZIEMIĘ NICZYJĄ)

Wydając 1 możesz kupić 1 kafeł Reliktu z Czarnego Rynku i umieścić w Magazynie Twojego Klanu.

UWAGA: Kupować na Czarnym Rynku możesz wykonując jedynie Akcję Zieloną - Relikt. Otrzymanie kafała Reliktu w dowolny inny sposób (karta Bohatera, kafeł Mieszkańców Wioski, itp.) nie umożliwia kupna kafała Reliktów na Czarnym Rynku!

MAGAZYN



Po lewej stronie Planszy Klanu znajduje się tor reprezentujący Pojemność Magazynu Twojego Klanu (Twojego Magazynu), która na początku gry wynosi 3. Możesz zwiększyć jego pojemność na różne sposoby: używając Akcji Pomoc od Mieszkańców Wioski, karty Bohatera, czy używając zdolności Klanu lub kafała Akcji Dodatkowej.

KIEDY BIERZESZ NOWY KAFEŁ RELIKTU, umieść go w Twoim Magazynie (obok swojej planszy Klanu). Nie możesz posiadać większej liczby kafli Reliktów niż aktualna Pojemność Magazynu Twojego Klanu.

GDY NIE MOŻESZ POMIEŚCIĆ KOLEJNYCH KAFŁI RELIKTÓW, zanim weźmiesz nowy kafeł, musisz najpierw odrzucić na Czarny Rynek dowolny kafeł Reliktu z Twojego Magazynu. Gdy otrzymujesz kafeł Reliktu bezpośrednio z worka w wyniku zdolności Bohatera, doбира nowy kafeł, a następnie odrzuć jeden z kafli Reliktów z Twojego Magazynu na Czarny Rynek.

ABY WZIĄĆ CZWARTY KAFEŁ RELIKTU W DANYM KOLORZE, a tym samym Przywrócić Relikt, musisz posiadać przynajmniej 1 wolne miejsce w Twoim Magazynie (na właśnie dobrany kafeł). Jeśli nie masz wystarczająco miejsca, nadal możesz go wziąć, ale musisz najpierw odrzucić inny kafeł Reliktu na Czarny Rynek.

PRZYWRÓCENIE RELIKTU

Jeśli zbierzesz 4 różne kafeł tego samego Reliktu, natychmiast Przywróć Relikt w danym kolorze.

Umieść jeden ze znaczników Reliktu Twojego Klanu na dostępnym Ołtarzu wyspy w tym samym kolorze co Przywrócony Relikt. Zwiększ Twój Wpływ na tej wyspie o wartość wskazaną na Ołtarzu, na którym Przywróciłeś Relikt (3, 2 albo 1 Wpływu).

Ułóż 4 kafeł Przywróconego Reliktu w pojedynczy stos tak, aby na wierzchu znajdował się kafeł z numerem 1. Od teraz Przywrócony Relikt zajmuje tylko 1 miejsce w Twoim Magazynie (zamiast 4).

Możliwe jest Przywrócenie kilku Reliktów tego samego koloru.

Przykład: Maja zebrała ostatni kafeł zielonego Reliktu. Tworzy z nich stos 4 kafli (z kafeł 1 na wierzchu), a następnie umieszcza swój znacznik Reliktu na Ołtarzu zielonej wyspy. Ołtarz dający 3 Wpływu jest zajęty, zatem Maja umieszcza swój znacznik na Ołtarzu dającym 2 Wpływu. Następnie zwiększa swój Wpływ na zielonej wyspie o 2.



AKCJA CZERWONA - REKRUTACJA



Zrekrutuj jednego lub więcej Zarządców i/lub Cieni.

Dla każdej rekrutowanej jednostki wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

WYDAJ ODPOWIEDNIĄ LICZBĘ równą aktualnemu kosztowi Rekrutacji (liczba symboli oznaczona znacznikiem Klanu na Twoim torze Rekrutacji).

PRZESUŃ ZNACZNIK KLANU O 1 POLE na Twoim torze Rekrutacji.

WYBIERZ JEDNOSTKĘ (Zarządcę albo Cień) z Twojej puli i umieść ją na wolnym polu na Planszy Głównej.

ROZPATRZ EFEKT REKRUTACJ właśnie rekrutowanej jednostki.

PAMIĘTAJ: (∞) Za pomocą jednej Akcji Rekrutacji możesz zrekrutować dowolną liczbę jednostek, dopóki możesz opłacić ich koszt w

EFEKTY REKRUTACJI ZARZĄDCY



Umieść Zarządcę na wolnym polu w Miejscu Produkcji.
ZYSKAJ 2 WPŁYWU na wyspie, na której umieściłeś Zarządcę.



PAMIĘTAJ: Zarządca nie zbiera zasobów podczas rekrutacji.

EFEKT REKRUTACJI CIENIA



Umieść Cień na wolnym polu Niebezpiecznej Okolicy.

OTRZYMAJ w liczbie równej wartości oznaczonej na wybranym polu.

ZYSKAJ 1 WPŁYWU na wyspie, na której umieściłeś Cień.

WYELIMINUJ 1 ZARZĄDCĘ PRZECIWNIKA z tej wyspy oraz obniż Wpływ danego gracza na tej wyspie o 2. Usunięty Zarządca wraca do puli danego gracza, natomiast jego właściciel w ramach rekompensaty otrzymuje 1 z puli zasobów ogólnych.

UWAGA: Możesz zrekrutować tylko 3 Cienie w ciągu całej gry. Nie jest możliwe ich przeniesienie lub odzyskanie.

TOR REKRUTACJI

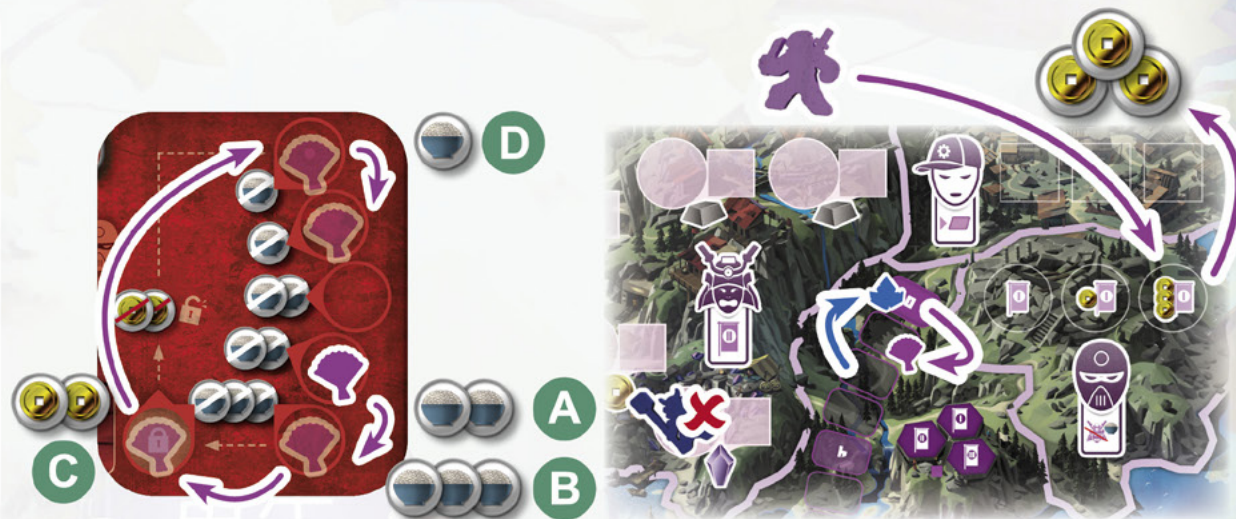
Za każdym razem, gdy rekrutujesz jednostkę Akcją Rekrutacji, efektem karty Bohatera czy też używając kafała Akcji Dodatkowej, musisz przesunąć swój znacznik na torze Rekrutacji o 1 pole. Koszt rekrutacji rośnie z każdą rekrutowaną jednostką.

Kiedy osiągniesz ostatnie pole na torze Rekrutacji możesz zapłacić 2 aby rozpocząć od nowa cykl kosztów rekrutacji (przesuwając znacznik Klanu na początek toru) i ograniczyć liczbę wydawanych w Twojej turze, jeśli Twój znacznik Klanu znajduje się na ostatniej pozycji toru Rekrutacji. Jeśli nie chcesz zapłacić, a Twój znacznik jest w pozycji rekrutacja każdej kolejnej jednostki kosztuje 3, dopóki nie rozpoczniesz nowego cyklu kosztów płacąc 2.



Przykład: Rafał wybiera Akcję Rekrutacji i rekrutuje 2 Zarządców i 1 Cień. Pierwsza Rekrutacja kosztuje 2 (A), druga 3 (B), po czym płaci 2 (C), aby rozpocząć od nowa cykl kosztów rekrutacji. Dzięki temu trzecia Rekrutacja kosztuje tylko 1 (D). Następnie umieszcza obu Zarządców na czerwonej wyspie i zwiększa tam swój Wpływ o 4.

Rafał umieszcza swój Cień na fioletowej wyspie, na polu (E). Otrzymuje 3 z puli zasobów ogólnych i 1 Wpływ na tej wyspie. Ponadto eliminuje Zarządcę należącego do Mai, w wyniku czego traci ona 2 Wpływu na tej wyspie i otrzymuje 1 w ramach rekompensaty. Teraz to Rafał prowadzi na torze Wpływu fioletowej wyspy.



Przykład: Rafał wybiera czerwoną kość i wykonuje Akcję Budowy. Postanawia zbudować 1 Techno-Farmę.

Płaci podstawowy koszt 2 i 1 oraz dopłata 2, ponieważ wcześniej zbudował już 2 Techno-Farmy.

Następnie umieszcza Techno-Farmę na wolnym polu Miejsca Produkcji.

Ponadto umieszcza nowo odkryty kafel Akcji Dodatkowej na wolnym polu zdolności Klanu.

Pomimo, że mógłby postawić kolejne budynki, Rafał postanawia zakończyć Akcję Budowy. Jego kolejna Techno-Farma kosztowałaby 2 i 1 podstawowego kosztu oraz 3 dopłaty.



AKCJA CZERWONA - BUDOWA



Zbuduj jeden lub więcej budynków.

DLA KAŻDEGO BUDOWANEGO BUDYNKU wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

❖ **ZAPŁAĆ WYMAGANE ZASOBY** za budynek, który chcesz zbudować WRAZ z dopłatą za każdy budynek tego samego typu, który już zbudowałeś (dodatkowy koszt przedstawiają odsonięte pola na Planszeczce Budowy).

❖ **UMIEŚĆ BUDYNEK** (Techno-Farmę albo Wieżę Radiową) na wolnym polu w Miejscu Produkcji.

❖ **UMIEŚĆ KAFEL AKCJI DODATKOWEJ**, który właśnie odkryłeś na dowolnym wolnym polu Twojej Planszy Klanu. Pamiętaj, że 6 szarych kafli możesz umieścić na polach Twoich Akcji Głównych lub zdolności Klanu, natomiast 2 żółte kafle możesz umieścić tylko na polach fazy końca rundy oznaczonych żółtą ramką w górnej części Planszy Klanu.

PAMIĘTAJ: (∞) Możesz zbudować dowolną liczbę budynków za pomocą jednej Akcji Budowy, o ile masz zasoby niezbędne do ich zbudowania. Jeśli budujesz kilka budynków tego samego typu, musisz uwzględnić rosnącą dopłatę za każdy stawiany budynek.



ZBUDUJ TECHNO-FARMĘ

❖ Każda Techno-Farma umożliwia zbieranie zasobów z Miejsca Produkcji, na którym znajduje się podczas Akcji Produkcji.



ZBUDUJ WIEŻĘ RADIOWĄ

❖ Natychmiast otrzymujesz 2 Wpływu na wyspie, na której postawiłeś Wieżę Radiową.



AKCJA BEZBARWNA - PODATEK



Położ na tej akcji kość dowolnego koloru.

Natychmiast otrzymaj 2 z puli zasobów ogólnych.

PODSUMOWANIE AKCJI GŁÓWNYCH

Każdy Twój Zarządca zbiera 1 zasób.

Dobierz 1 kartę Bohatera z Twojej talii.

Zwiększ Pojemność Twojego Magazynu o 1.

Aktywuj kafel Mieszkańców Wioski, a następnie odwróć go.

Weź Potężny Hełm (pierwszy gracz).

Twój Poszukiwacz przemieszcza się 2 razy. Za każdym razem może:

- Wziąć kafel Reliktu z wyspy, na którą się przemieszcza.
- Odrzucić do 2 kafli Reliktów z Ziemi Niczyjej na Czarny Rynek płacąc 1 albo 1
- Kupić kafel Reliktu z Czarnego Rynku za 1

Każda z Twoich Techno-Farm zbiera 1 zasób.

Zrekrutuj tyle jednostek, ile chcesz.

Zbuduj tyle budynków, ile chcesz.

Otrzymaj 2

Za każdy budynek zapłać jego koszt podstawowy...

... oraz dopłać za każdy wcześniej postawiony budynek tego samego typu!

Za każdym razem, gdy rekrutujesz jednostkę opłać jej koszt w , po czym przesuń znacznik Klanu na następne pole na torze Rekrutacji.

Gdy Twój znacznik dotrze do pola , możesz zapłacić 2, aby rozpocząć od nowa cykl rekrutacji i przesunąć znacznik Klanu na początek toru Rekrutacji (pole z). Do tego czasu rekrutacja każdej Twojej jednostki kosztuje 3

AKCJE DODATKOWE

Akcje Dodatkowe możesz wykonywać przed albo po swojej Akcji Głównej. Możliwość wykonania niektórych Akcji Dodatkowych jest uzależniona od wartości uzyskanych na kościach.

UWAGA: Każdą Akcją Dodatkową możesz wykonać tylko raz na turę, z wyjątkiem Akcji Odrzucenia Bohatera.

ZDOLNOŚCI BOHATERÓW (RAZ NA TURĘ)

Możesz zagrać 1 kartę Bohatera z ręki, tylko jeśli masz odpowiednią „siłę”.

O Twojej sile decydują wartości na Twoich kościach (zgrupowanych na Twojej planszy Klanu). Możesz zagrać kartę Bohatera tylko wtedy, gdy posiadasz jedną lub więcej kości, których suma jest **dokładnie** taka, jak siła karty, którą chcesz zagrać.

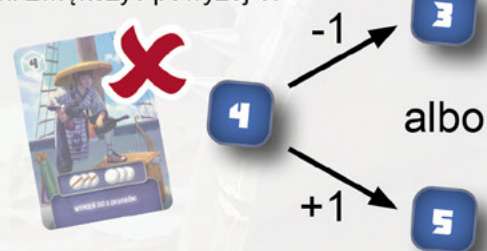
Możesz zagrać tylko 1 kartę Bohatera na turę. Po jej zagranie, odrzuć kartę Bohatera na Twój stos kart odrzuconych.



ODRZUCIĆ KARTĘ BOHATERA (BEZ OGRANICZEŃ)

Możesz odrzucić z ręki na stos kart odrzuconych 1 lub więcej kart Bohaterów, aby zwiększyć lub zmniejszyć wartość na kości o 1 za każdą odrzuconą kartę. W ten sposób możesz zmodyfikować kilka kości na Twojej Planszy Klanu. Możesz tę czynność powtarzać wiele razy na turę.

Nie możesz obniżyć wartości danej kości poniżej 1 ani zwiększyć powyżej 6.



PAMIĘTAJ: Na kartach niektórych Bohaterów znajdują się znaki «!» w prawym dolnym rogu. Oznacza to, że zdolność danego Bohatera jest agresywna w stosunku do pozostałych graczy. Podczas przygotowania do gry zdecydуйте czy chcecie włączyć te karty do talii czy nie.

ZDOLNOŚĆ KLANU (RAZ NA TURĘ)

Każdy Klan ma swoją unikalną zdolność, którą możesz aktywować jeśli suma wartości na kościach na Twojej Planszy Klanu wynosi co najmniej 13.

KLAN TECHNOLOGII (🔧): Zwiększ Pojemność Twojego Magazynu o 1, dobierz kartę Bohatera z Twojej talii.

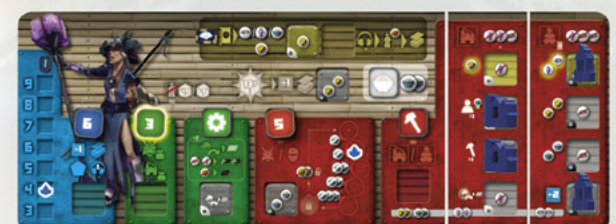
KLAN NOMADÓW (🏠): Przenieś jednego z Twoich Zarządców, a następnie otrzymaj 2 zasoby z nowego Miejsca Produkcji. Pamiętaj, aby stracić 2 Wpływu na opuszczanej wyspie i zyskać 2 na docelowej wyspie.

KLAN ARYSTOKRATÓW (👑): Zagraj kartę Bohatera z ręki, nawet jeśli nie masz odpowiedniej siły na kościach. Zdolność ta umożliwia zagranie 2 kart Bohaterów w tej samej turze: 1 za pomocą tej zdolności i 1 jeśli masz odpowiednią siłę.

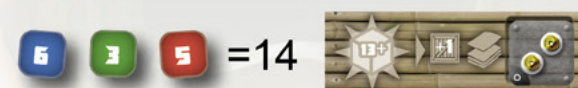
KLAN NATURY (🌿): Otrzymaj dowolne 2 zasoby spośród (🌿, 🌊, 🌳) lub (🌳, 🌊, 🌿).

PRZYKŁAD TURY Z WYKORZYSTANIEM AKCJI DODATKOWYCH

Przykład: W swoich pierwszych dwóch turach Maja wzięła 6 i 5. W swojej ostatniej turze tej rundy wybiera 3 i umieszcza na Akcji Głównej Produkcja.



Suma wartości na jej kościach przekracza 13 (6 + 5 + 3 = 14), więc może użyć zdolności swojego Klanu i powiązanego kafla Akcji Dodatkowej:



Zwiększa o 1 Pojemność Magazynu, dobiera 1 kartę Bohatera ze swojej talii, po czym otrzymuje 2 za posiadany kaflę Akcji Dodatkowej.

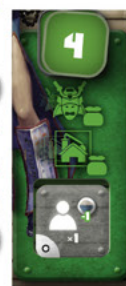
KAFLE AKCJI DODATKOWYCH (RAZ NA TURĘ)

Możesz aktywować kaflę Akcji Dodatkowej powiązanej z Akcją Główną, na której umieścisz swoją kość. Możesz również aktywować kaflę Akcji Dodatkowej powiązanej ze zdolnością Klanu, jeśli suma kości na Twojej Planszy Klanu wynosi co najmniej 13.

Przykład: Rafał umieszcza kość na Akcji Głównej Produkcja.

Najpierw otrzymuje 1 i 2 i 2 za swoich Zarządców i Techno-Farmy.

Następnie postanawia użyć swojego kafla Akcji Dodatkowej, który pozwala mu zrekrutować jednostkę za 1 mniej.



Następnie Maja wykonuje Akcję Główną na której umieściła kość (Akcja Zielona - Produkcja), jej Zarządcy i Techno-Farmy zbierają zasoby z Miejsc Produkcji, na których się znajdują.

Maja odrzuca 1 kartę Bohatera z ręki, aby obniżyć wartość na kości z 5 do 4. Dzięki temu sumując ją z kością 6 możliwe jest zagranie karty Bohatera o sile 10.



Maja aktywuje zdolność karty Bohatera z ręki: umieszcza jeden z posiadanych kaflę Reliktów na Czarnym Rynku, bierze 2 dowolne kaflę Reliktów z Planszy Głównej, a następnie odrzuca kartę Bohatera i uzupełnia z worka zabrane kaflę Reliktów.

KARTY CELÓW

Pierwszy gracz, który spełni warunek przedstawiony na pomarańczowej karcie Celu, umieszcza na niej żeton Celu swojego Klanu, po czym natychmiast zdobywa Punkty Popularności (przesuwa swój znacznik Klanu na torze Punktów Popularności na Planszy Głównej). Żaden inny gracz nie może wypełnić tego celu.



KONIEC RUNDY

Wykonaj następujące akcje w przedstawionej kolejności:



OKREŚL POZIOM WPŁYWU NA WYSPACH

Na każdej wyspie zweryfikuj Wpływ każdego z graczy, sprawdzając kolejność znaczników Klanów na znajdującym się tam torze Wpływu.

PAMIĘTAJ: Wpływ można zdobyć za umieszczenie na danej wyspie elementów Twojego Klanu. Odpowiednio:

- ❖ Każdy Zarządca dodaje 2 Wpływu. Tracisz punkty Wpływu, jeśli Zarządca zostanie przeniesiony albo wyeliminowany.
- ❖ Każdy Cień dodaje 1 Wpływu.
- ❖ Każda Wieża Radiowa dodaje 2 Wpływu.
- ❖ Każdy znacznik Reliktu dodaje 1 – 3 Wpływu.

Gracz, który ma najwięcej Wpływu na wyspie, zdobywa Punkty Popularności przedstawione na złotym sztandarze.

Gracz, który zajmuje drugie miejsce na torze Wpływu na wyspie, zdobywa Punkty Popularności przedstawione na srebrnym sztandarze.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej jednostek Cieni na wyspie.

Pierwszy gracz, który spełni warunek przedstawiony na zielonej karcie Celu, umieszcza żeton Celu swojego Klanu na złotym polu na tej karcie, po czym natychmiast otrzymuje przedstawione na karcie premie dodatkowe. W grze dla 3 lub 4 graczy, drugi gracz może nadal próbować spełnić ten warunek. Jeśli mu się uda, umieszcza żeton Celu na srebrnym polu na karcie, otrzymując odpowiednie premie. Nikt inny nie może wypełnić tego celu.



Jeśli gracze nadal remisują:

- ❖ Jeśli gracze remisują na pierwszym miejscu, dodają punkty z dwóch sztandarów, a następnie dzielą je między remisujących graczy, zaokrąglając w dół. Nikt nie zdobywa punktów za drugie miejsce.
- ❖ Jeśli gracze remisują na drugim miejscu, dzielą punkty widniejące na srebrnym sztandarze pomiędzy remisujących, zaokrąglając w dół.

Kiedy gracze zdobywają w ten sposób Punkty Popularności, przesuwają znaczniki swojego Klanu na torze Punktów Popularności na Planszy Głównej. Jeśli przekroczą 49 punktów, biorą żeton +50 PP i ustawiają swój żeton Klanu z powrotem na pole „0” na tym torze.

PRZYCHÓD

Każdy gracz otrzymuje Przychód pobierając z zasobów ogólnych:

- ❖ 1 wybrany zasób: 1 i 1 albo 1 i 1
- ❖ 1
- ❖ Zyski z Kafli Akcji Dodatkowych (z żółtym tłem).

KAFLE AKCJI DODATKOWYCH
Rozpatrz każdą premię dodatkową związaną z Twoim Przychodem.

OKREŚLENIE PIERWSZEGO GRACZA

Uwaga: Pomiń tę fazę w rundzie 5!

Gracz, który posiada Potężny Hełm, może go przekazać dowolnemu innemu graczowi lub zatrzymać dla siebie.

Gracz, który posiada Potężny Hełm jest teraz pierwszym graczem.

ZATRUDNIJ BOHATERÓW

Uwaga: Pomiń tę fazę w rundzie 5!

W kolejności (zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza posiadającego Potężny Hełm), każdy gracz może zatrudnić jednego lub więcej Bohaterów z Rynku Bohaterów, płacąc odpowiedni koszt w.

Weź kartę zatrudnionego Bohatera na rękę i natychmiast zastąp go na Rynku odkrytą Kartą z wierzchu talii, a następnie odkryj kolejną wierzchnią kartę z talii. Możesz zatrudnić nowego Bohatera.

Po tym, jak gracze zatrudnią Bohaterów lub spaszają, każdy z graczy dodatkowo dobiera na rękę 1 kartę ze swojej talii Bohaterów. Gdy talia gracza jest pusta, należy przetasować stos kart odrzuconych tworząc nową talię Bohaterów.

Przesuń znacznik rundy o 1 pole, aby rozpocząć nową rundę, chyba że była to runda 5. W takim przypadku przejdź do etapu końca gry.

KONIEC GRY

Gra kończy się po otrzymaniu Przychodu w 5 rundzie.

Aby wyznaczyć nowego Cesarza, przejdź do końcowej punktacji i podlicz Punkty Popularności każdego z graczy.

KOŃCOWE PODLICZENIE PUNKTÓW POPULARNOŚCI

RELIKTY

Otrzymaj Punkty Popularności zgodnie z liczbą Przywróconych przez Ciebie Reliktów:

Przywrócone Relikty	1	2	3	4	5	6
Punkty Popularności	3	7	12	18	25	33

BUDYNKI

Otrzymaj Punkty Popularności zgodnie z liczbą wybudowanych przez Ciebie budynków każdego typu:

Techno-farmy	1	2	3	4
Punkty Popularności	1	4	7	12
Wieże Radiowe	1	2	3	4
Punkty Popularności	1	2	4	7

BOHATEROWIE

Otrzymaj Punkty Popularności zgodnie z wartością Twojej armii Bohaterów w porównaniu do wartości armii innych graczy.

Zsumuj koszt wszystkich kart Bohaterów (na Twojej ręce, w Twojej talii oraz na stosie kart odrzuconych). Dodatkowo, w celu określenia końcowej wartości swojej armii dodaj pozostałe posiadane żetony. Następnie porównaj wartość Twojej armii z wartością armii innych graczy. Otrzymaj Punkty Popularności zgodnie z zajęтым przez Ciebie miejscem.

Liczba Kart Bohaterów nie ma znaczenia, liczy się jedynie koszt każdej z kart.

	2-4 graczy			Solo	
Miejsce	1	2	3	1	2
Punkty Popularności	10	5	2	10	2

W przypadku remisu uznaje się, że remisujący gracz z mniejszą liczbą kart Bohaterów ma bardziej wartościową armię.

Jeśli gracze nadal remisują uznaje się, że remisujący gracz z większą liczbą kart Bohaterów o koszcie 5, następnie o koszcie 4, następnie o koszcie 3, a następnie o koszcie 2 posiada bardziej wartościową armię.

Przykład: W grze dla dwóch graczy, Rafał posiada następujące karty Bohaterów:



Jego armia ma wartość 27. Rafał dodaje pozostałe 3 żetony i tym samym końcowa wartość jego armii jest równa 30.

Maja również posiada armię o wartości również 30. Jednak posiada ona tylko 2 Karty Bohaterów o koszcie 5. W związku z tym Rafał wygrywa remis i otrzymuje 10 Punktów Popularności, a Maja otrzymuje 5 Punktów zajmując drugie miejsce.

POTĘŻNY HEŁM



Otrzymaj 2 Punkty Popularności jeśli posiadasz Potężny Hełm.

ZASOBY

Otrzymaj 1 Punkt Popularności za każdy posiadany zestaw 5 dowolnych zasobów, wyłączając żetony (zasoby w zestawie nie muszą być identyczne).

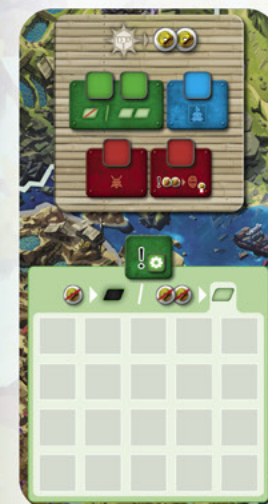
Gracz posiadający największą liczbę Punktów Popularności na koniec gry zostaje mianowany nowym Cesarzem i wygrywa grę.

W przypadku remisu, remisujący gracz, który ma najwięcej pozostałych zasobów (nie licząc żetonów) zostaje zwycięzcą.

Jeśli gracze nadal remisują, muszą podzielić Imperium pomiędzy siebie.



WARIANT DLA 2-GRACZY



Gracze wykorzystują moduł **NAJEMNIKÓW** umieszczony w lewej części Planszy Głównej na stronie dla 2 graczy. W tym trybie możesz wezwać Najemników, aby przeszkadzać Twojemu przeciwnikowi.

Po przygotowaniu rozgrywki zgodnie z normalnymi zasadami, wykonaj dodatkowo poniższe kroki:

- ✦ Weź 12 jednostek, 6 znaczników Reliktów i 4 Wieże Radiowe należące do jednego z niewykorzystanych Klanów i umieść je obok Planszy Głównej.
- ✦ Umieść znaczniki Klanu w odpowiadającym kolorze na torach Wpływu fioletowej, żółtej, czerwonej i niebieskiej wyspy.

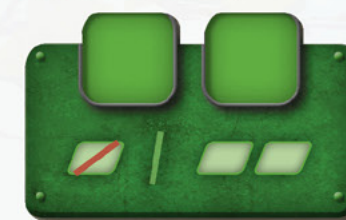
ZASADY ROZGRYWKI DLA 2 GRACZY

Najemnicy w każdej rundzie będą wykonywać akcje, wykorzystując 3 kości z puli kości graczy. Przez pierwsze 3 tury każdej rundy (tak więc w turze pierwszego gracza, drugiego gracza, a następnie ponownie pierwszego gracza), zanim gracz rozpocznie swoją turę, musi on wybrać kość ze środka Planszy Głównej i przekazać ją Najemnikom.



Gdy wybierzesz kość do przekazania, umieść ją na dostępnym miejscu na Planszy Głównej, w obszarze modułu Najemników. Pole musi odpowiadać kolorem wybranej kości. Natychmiast rozpatrz wybraną akcję Najemników.

AKCJE NAJEMNIKÓW



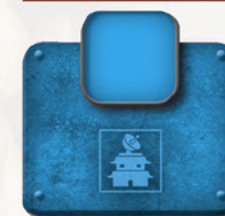
To miejsce może pomieścić 2 kości. Każde z pól pozwala na wybór pomiędzy dwiema akcjami.

- ✦ Usuń kafel Reliktu z wyspy i zastąp go nowym, wylosowanym z worka. Następnie odłóż usunięty kafel z powrotem do worka.
- ✦ Wybierz 2 kafle Reliktów z wyspy i umieść je na polach Najemników. Następnie dobrać 2 nowe kafle Reliktów z worka i umieść je na miejscu wcześniej zabranych kafli.



Jeżeli Najemnikom uda się w ten sposób Przywrócić Relikt, natychmiast umieść jeden z ich znaczników Reliktów na polu Ołtarza danej wyspy dającym najwyższy Wpływ i przesunij odpowiednio ich znacznik Wpływu. Ułóż 4 kafle Reliktów na jednym polu jak zwykle.

Możesz kupić kafle Reliktów od Najemników płacąc im 2 za każdy kafel. Ta akcja jest dostępna tylko podczas wykonywania Akcji Głównej - Relikt. Jeśli się na to zdecydujesz, możesz kupić kafel Reliktu od Najemników zamiast akcji „Kup na Czarnym Rynku”. Pamiętaj, że podczas jednej Akcji Głównej - Relikt możesz kupić maksymalnie 2 kafle Reliktów, niezależnie od tego, czy pochodzą z Czarnego Rynku, czy od Najemników.

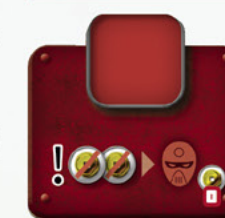


Umieść jedną z Wież Radiowych należącą do Najemników na dostępnym polu dowolnego Miejsca Produkcji. Najemnicy natychmiast otrzymują 2 Wpływu na tej wyspie.

Jeśli wszystkie Wieże Radiowe Najemników zostały już umieszczone, akcja ta przenosi jedną z Wież Najemników (pamiętaj, aby dostosować ich Wpływ, jeśli Wieża Radiowa zmieni wyspę).



Umieść jednego z Zarządców należącego do Najemników na dostępnym polu dowolnego Miejsca Produkcji. Najemnicy natychmiast otrzymują 2 Wpływu na tej wyspie.



Zapłać 2 Najemnikom, a następnie umieść 1 Cień należący do Najemników na dostępnym polu w dowolnej Niebezpiecznej Okolicy. Najemnicy natychmiast otrzymują 1 Wpływu na tej wyspie. Usuń 1 Zarządcę Twojego przeciwnika z tej wyspy (Twój przeciwnik otrzymuje 1 w ramach rekompensaty).

Ani Ty, ani Najemnicy nie otrzymujecie z miejsca, które zajmuje Cień.

Jeśli nie możesz zapłacić Najemnikom 2, nie możesz umieścić tu czerwonej kości.

Jeśli wszystkie jednostki Cieni Najemników zostały już umieszczone, ta akcja jedynie przenosi wybraną jednostkę, nie eliminując Zarządcy przeciwnika (pamiętaj, aby dostosować Wpływ Najemników, jeśli ich Cień zmienił wyspę).

KONIEC RUNDY

Otrzymując Punkty Popularności za 1 i 2 miejsce na każdej wyspie na koniec rundy, weź pod uwagę znaczniki Klanu Najemników. Nie śledź Punktów Popularności Najemników na torze Popularności (jednostki Najemników mają wpływ tylko na to, kto zajmie 1 i 2 miejsce).



Na koniec rundy, jeśli suma wartości wszystkich 3 kości Najemników jest równa 13 lub więcej, dodaj Najemnikom 2 z puli zasobów ogólnych.

Następnie na koniec fazy Zatrudniania Bohaterów, przekaz Najemnikom za darmo kartę leżącą najbardziej na prawo na Rynku Bohaterów. Umieść tę kartę zakrytą na stosie, który na koniec gry będzie się składał z 5 kart Bohaterów tworzących armię Najemników.

KONIEC GRY

Najemnicy nie zdobywają Punktów Popularności.

Podlicz swoje Punkty Popularności jak zwykle, ale aby przyznać PP najbardziej wartościowej armii, weź pod uwagę również armię Najemników i ich.

WARIANT SOLO

W rozgrywce dla 1 gracza musisz zmierzyć się z Imperium, które korzysta z zestawu kart Wariantu Solo podzielonego ze względu na rundy (karty rund 1 i 2, następnie rund 3 i 4, a na końcu rundy 5). Imperium zagrywa 3 karty w każdej rundzie.

PRZYGOTOWANIE

Usuń z gry karty Bohaterów posiadające w prawym dolnym rogu czerwony wykrzyknik, a także kartę Bohatera ze zdolnością „Aktywuj zdolność Klanu przeciwnika”.



Przygotuj rozgrywkę zgodnie z normalnymi zasadami, jednak z pominięciem kroku 10 (w tym wariantcie karty Celów nie są używane).

Wybierz swój Klan. Imperium nie wykorzystuje żadnego z Klanów, a zatem nie potrzebuje Planszy Klanu, Planszetek Budowy, ani kart Bohaterów. Zamiast tego Imperium użyje Zarządców, Cieni, Techno-Farm i Wież Radiowych oraz znaczników Reliktów nieużywanego Klanu.

Na początku rozgrywki jesteś pierwszym graczem.

Wybierz poziom trudności z poniższej listy i rozstaw odpowiednio jednostki Imperium:

Łatwy: 1 Zarządca na dowolnej wyspie i 1 Zarządca na wybranej innej wyspie.

Normalny: 2 Zarządców na tej samej wyspie, 1 Zarządca na dowolnej innej wyspie oraz 1 Zarządca na innej, dotychczas nie wybranej wyspie.

Trudny: 2 Zarządców na tej samej wyspie, 1 Zarządca na dowolnej innej wyspie oraz 1 Zarządca na innej, dotychczas nie wybranej wyspie. Dodatkowo 1 Wieża Radiowa na wyspie, na której nie umieściłeś Zarządców. Ponadto Imperium pobiera 2 losowe kafle Reliktów z worka.

Przykład: Maja wybrała Klan Natury, więc pobiera z zasobów zielone jednostki gracza i zielone znaczniki Reliktów. Dla Imperium wybiera pomarańczowy zestaw jednostek gracza i znaczników Reliktów. Maja wybrała normalny poziom trudności rozgrywki. Umieszcza 1 ze swoich Zarządców na miejscu produkcji na niebieskiej wyspie i 1 Zarządcę na miejscu produkcji na czerwonej wyspie. W imieniu Imperium Maja zdecydowała, że umieści 2 Zarządców na żółtej wyspie, 1 Zarządcę na fioletowej wyspie i 1 na niebieskiej wyspie.

Wylosuj 1 kartę z talii kart Bohaterów i bez oglądania jej przekaz ją Imperium odkładając ją zakrytą.



Umieść kartę Zdolności Imperium przed sobą.



Weź 6 losowych kart i potasuj je, tworząc zakryty stos. Pozostałe karty zwróć do pudełka.

Podobnie, weź 6 losowych kart, potasuj je i utwórz stos. Na końcu weź 3 losowe karty tworząc trzeci stos kart.

Odkryj wierzchnią kartę ze stosu kart.

STRUKTURA KART WARIANTU SOLO

Każda karta składa się z 3 pól, na których można umieścić kość wskazanego koloru. Każde pole odpowiada jednej akcji, którą Imperium wykona, jeśli na polu nie znajdzie się kość. Na każdej karcie może znajdować się tylko 1 kość.



ZASADY ROZGRYWKI DLA 1 GRACZA

Gracz prowadzi rozgrywkę zgodnie z normalnymi zasadami.

Imperium posiada następujące cechy szczególne:

- Ma nieograniczoną Pojemność Magazynu.
- Ma nieograniczoną liczbę Zarządców, Cieni, Techno-Farm, Wież Radiowych oraz znaczników Reliktów jakie może umieszczać (jeśli zajdzie taka konieczność, użyj dodatkowych komponentów należących do innego, niewykorzystanego Klanu).
- Nigdy nie dobiera, ani nie zagrywa kart Bohaterów.
- Nigdy nie otrzymuje żetonów i
- Nie posiada Poszukiwacza.
- Nie płaci kosztów Rekrutacji ani Budowy.

W turze Imperium wybierz kość i umieść ją na jednym z trzech dostępnych miejsc na ostatnio odkrytej karcie tury, zgodnie z jej kolorem.

Wykonaj pozostałe 2 akcje z karty Wariantu Solo (przy których nie umieściłeś kości) w kolejności od góry do dołu karty. Jeśli istnieje kilka możliwości wykonania danej akcji, wybierz jedną z nich. Jeśli akcja nie może zostać wykonana w całości, wykonaj wszystkie możliwe elementy akcji i dodaj Imperium 1 Punkt Popularności.

Pewne akcje wskazują na użycie "w sposób dający przewagę". Oznacza to, że Imperium:

- Przywraca Relikt jeśli jest to możliwe.
- Przewyższa Wpływ gracza na danej wyspie, jeśli jest to możliwe.

Akcje Imperium uważa się za w pełni wykonane, nawet jeżeli nie Przywrócić Reliktu lub nie przewyższą gracza na torze Wpływu. W takiej sytuacji Imperium nie dostaje Punktów Popularności za niewykonaną w całości akcję.

Jeśli akcja nie wskazuje na wykonanie jej "w sposób, dający Imperium przewagę", wówczas gracz decyduje w jaki sposób wykonać daną akcję.

Jeśli akcja Imperium nakazuje zabranie kafła Reliktu i nie wskazuje wyspy, z której ma pochodzić, weź go z dowolnej Ziemi Niczyjej (po czym uzupełnij puste pole) lub z Czarnego Rynku (nie uzupełniaj).

Możliwe jest, że Imperium Przywróci więcej niż 3 Relikty tego samego koloru. Po Przywróceniu trzeciego Reliktu na tej samej wyspie, kolejny znacznik Reliktu nie dodaje Wpływu, będzie się jednak liczył w końcowej punktacji za liczbę Przywróconych Reliktów.

Po wykonaniu obu akcji, dobierz nową kartę ze stosu kart Wariantu Solo na trwającą rundę. Imperium użyje tej karty w swojej następnej turze.



Przykład: Maja jest pierwszym graczem. Wykonuje swoją turę zgodnie z normalnymi zasadami wybierając kość i umieszczając ją na swojej Planszy Klanu. Po tym, jak zakończy swoją turę, następuje tura Imperium. Maja wybiera czerwoną kość i umieszcza ją na czerwonym miejscu na aktywnej karcie Wariantu Solo. Następnie rozpatruje niebieską i zieloną akcję z karty. Niebieska akcja wskazuje, że: "Imperium umieszcza 1 Zarządcę na czerwonej lub fioletowej wyspie - tak, aby zyskać przewagę". Imperium ma obecnie więcej punktów Wpływu na czerwonej wyspie. Na fioletowej wyspie Maja ma przewagę 4 punktów, więc jest niemożliwe, aby Imperium przejęło kontrolę nad tą wyspą. W związku z tym, Maja może zdecydować. Umieszcza Zarządcę Imperium na czerwonej wyspie. Akcja została w pełni wykonana, więc Imperium nie otrzymuje Punktów Popularności za niewykonaną w całości akcję. Następnie Maja rozpatruje zieloną akcję: "Imperium otrzymuje 2 kafle Reliktów - tak, aby zyskać przewagę". W tej turze Imperium może zebrać kafel Reliktu umożliwiając Przywrócenie Reliktu. W związku z tym, Maja musi przydzielić Imperium brakujący rodzaj kafła oraz drugi, który sama wybierze. Na koniec dobiera ona nową kartę Solo na następną turę Imperium.

Przed końcem rundy zsumuj wartości na wszystkich przydzielonych kościach na kartach Wariantu Solo i wykonaj akcję z karty Umiejętności Imperium odpowiadającą uzyskanej liczbie.

Przykład: W trakcie 3 tur w tej rundzie Maja położyła kości o wartości 2, 6 i 4 na kartach Solo. Daje to łącznie wartość 12. Maja wybiera zdolność Imperium i decyduje się odrzucić zasób.

$$2 + 6 + 4 = 12$$



KONIEC RUNDY

Określi Wpływ na każdej wyspie według normalnych zasad.

Otrzymaj Przychód na normalnych zasadach. Imperium nie otrzymuje Przychodu.

Określ kto zostaje pierwszym graczem na normalnych zasadach. Jeśli Imperium posiada Potężny Helm, zawsze decyduje się go zachować.

Gdy następuje kolej Imperium na Zatrudnienie Bohaterów, Imperium otrzymuje za darmo kartę leżącą najbardziej na prawo na Rynku Bohaterów.

Odrzuć 3 zagrane w minionej rundzie karty Wariantu Solo, a następnie dobierz kolejną kartę Solo na pierwszą turę Imperium w kolejnej rundzie.

Pod koniec czwartej rundy odłóż wszystkie kafle Reliktów Imperium do worka.

KONIEC GRY

Podlicz Punkty Popularności zgodnie z normalnymi zasadami.

Wykonaj to samo dla Imperium biorąc pod uwagę, że Imperium:

Określa wartość swojej armii na normalnych zasadach.

Nie otrzymuje zasobów, w związku z tym nie może otrzymać dodatkowych Punktów Popularności za zestaw 5 zasobów.

Może wybudować kilka zestawów Techno-Farm i Wież Radiowych.

Przykład: Na koniec gry tor Punktów Popularności wskazuje, że Maja zebrała 51 punktów, a Imperium 45. Ponadto Maja umieściła 2 żetony Reliktu (7 PP), a Imperium umieściło 3 żetony (12 PP). Maja wybudowała 3 Techno-Farmy (7 PP) i 3 Wieże Radiowe (4 PP). Imperium natomiast wybudowało 6 Techno-Farm (12 + 4 = 16 PP) i 1 Wież Radiową (1 PP). Maja posiada armię o wartości 20, podczas gdy wartość armii Imperium wynosi 18 (Maja otrzymuje zatem 2 PP. Maja posiada dodatkowo 6 zasobów (1 PP). Maja wygrywa grę zdobywając 80 PP. Imperium przegrywa, uzyskując wynik 78 PP.



MISTRZOWSKIE OSIĄGNIĘCIA

Za każdym razem, gdy uda Ci się **zwyćiężyć**, zaznacz swoje osiągnięcie wpisując X w odpowiednią rubrykę w tabeli poniżej:

	Łatwy	Normalny	Trudny
Zagraj jako Klan Technologii			
Zagraj jako Klan Nomadów			
Zagraj jako Klan Natury			
Zagraj jako Klan Arystokratów			
Przywróć 6 Reliktów			
Wybuduj wszystkie swoje budynki			
Zrekrutuj wszystkie swoje jednostki			



ZARZĄDCY

Czy mogę umieścić Zarządcę na Miejscu Produkcji, w którym stoi budynek przeciwnika?

- Tak.

CIEŃ

Czy Cień może wyeliminować Poszukiwacza albo inny Cień?

- Nie, Cień może wyeliminować jedynie Zarządcę przeciwnika.

POSZUKIWACZE

Czy Poszukiwacz może udać się na wyspę już zajęta przez Poszukiwacza przeciwnika?

- Tak, na każdym z obszarów Ziemi Niczyjej może znajdować się dowolna liczba Poszukiwaczy.

Czy mogę zebrać kafel Reliktu z wyspy mojego Poszukiwacza przed jego przeniesieniem?

- Nie, Akcja Główna - Relikt wyraźnie określa, że najpierw wykonujesz akcję ruchu, następnie otrzymujesz kafel Reliktu z docelowej wyspy, po czym wykonujesz akcję ruchu ponownie i otrzymujesz kafel Reliktu z kolejnej docelowej wyspy (która może być tą samą, na której Twój Poszukiwacz rozpoczął turę).

Czy mogę wykonać akcję „Przeszukaj Ziemię Niczyją” albo „Kup na Czarnym Rynku” na wyspie startowej Poszukiwacza, przed jego pierwszym ruchem?

- Nie, najpierw musisz przesunąć swojego Poszukiwacza, a następnie możesz wykonać jedną lub obie z tych akcji na wyspie docelowej.

BOHATEROWIE

Czy mogę odrzucić tyle kart Bohaterów, ile chcę, aby zmodyfikować moje kości tak bardzo, jak potrzebuję?

- Tak. Przykładowo, jeśli odrzucisz 4 karty Bohaterów, możesz zmienić wynik na jednej lub kilku kościach w sumie o 4 (+ i/lub -).

Jeśli moja talia i stos kart odrzuconych są puste, a ja zagram kartę Bohatera, który każe mi dobierać kartę, czy mam wziąć na rękę właśnie zagraną kartę Bohatera?

- Nie. Najpierw musisz wykonać zdolność z karty Bohatera do końca. W momencie, gdy działa efekt tej karty, a stos kart odrzuconych jest pusty, zagrana właśnie karta jeszcze do tego stosu nie trafiła. W związku z tym nie dobierasz karty.

Czy mogę zagrać tę samą kartę Bohatera dwukrotnie w tej samej rundzie?

- Tak, możesz ponownie zagrać kartę Bohatera podczas tej samej rundy, ale nie w tej samej turze, ponieważ możesz zagrać tylko 1 kartę Bohatera na turę. Każda runda składa się jednak z 3 tur.

RELIKTY

Czy mogę wziąć 1 kafel Reliktu więcej, niż pozwala na to Pojemność Magazynu mojego Klanu, jeśli ten kafel pozwoli mi Przywrócić Relikt?

- Nie. Musisz mieć wystarczająco dużo miejsca na dobrany kafel. Jednak nadal możesz go zabrać, jeśli odrzucisz inny kafel Reliktu na Czarny Rynek, zyskując tym samym wolne miejsce.

REKRUTACJA

Kiedy mój znacznik na torze jest na miejscu i, czy nadal mogę zapłacić 3 za rekrutację, czy muszę zapłacić 2, aby cofnąć go na miejsce i?

- Możesz wybrać: albo zapłacić 3 za każdą rekrutowaną jednostkę, albo zapłacić 2 i rozpocząć od nowa cykl kosztów Rekrutacji oraz obniżyć koszt jednostek w i.

Czy mogę zapłacić 2, aby rozpocząć od nowa cykl kosztów Rekrutacji przed tym, jak mój znacznik przesunie się na miejsce i?

Nie.

BUDOWANIE

Czy mogę wybudować budynek w Miejscu Produkcji, w którym znajduje się Zarządca wroga?

- Tak.

Czy budynek może zostać zniszczony?

- Nie, budynki są niezniszczalne.

KAFEL AKCJI DODATKOWEJ

Czy mogę przesuwać moje kafle Akcji Dodatkowych między turami?

- Nie, po umieszczeniu kafla Akcji Dodatkowej pozostaje on na swoim miejscu do końca gry. Kiedy zdobędziesz nowy kafel Akcji Dodatkowej, możesz zakryć kafel, który już umieściłeś, ale zdolność przykrytego kafla przestaje działać.

OPRACOWANIE

Projektant: Jérémy Ducret

Ilustratorzy: Dimitri Chappuis and Anthony Wolff

Szef projektu: Grégory Oliver

Dyrektor artystyczny: Igor Polouchine (Origames)

Instrukcja: Origames and La Boite de Jeu

Projekt pudełka: Origames and La Boite de Jeu

Wersja polska: Sandra Rychel-Bielska, Wojciech Bielski

Opracowanie graficzne: Wojciech Mazur

Korekta: Ewa Kurzyna

Podziękowania od projektanta:

Ogromne podziękowania dla wszystkich pierwszych testerów, którzy zegrali w tak... wiele... wersji: Pat i Jo, Bastien, Pauline, Olivier, Jean-Mi, Julien, Laure, Greg, Justine, Emilie, Julien, Blandine.... Dziękuję Martine, która każdego dnia dodaje mi odwagi w podążaniu za moimi marzeniami związanymi z grami. I ogromne podziękowania dla La Boite de Jeu, który wykonał niezwykłą robotę, bez którego gra nie byłaby „brillant comme un diamant!”

Daimyo: Odrodzenie Imperium

© and ™ 2020 - La Boite de Jeu

LA BOITE DE JEU
8, Grande Rue
21310 BELLENEUVE
FRANCE

Edycja polska

Games Unplugged Sp. z o.o.
ul. J. H. Dąbrowskiego 81/85/402
60-529 Poznań
POLSKA

Dziękujemy wszystkim, którzy przyczynili się do wydania tej gry w języku polskim, a w szczególności Ewie i Marcie.

❁ NIE ZAPOMNIJ ❁

- ⚔ Kiedy umieścisz Zarządcę, natychmiast otrzymaj 2 Wpływu na docelowej wyspie. Gdy Zarządca zostaje zrekrutowany nie zbiera on zasobów z Miejsca Produkcji.
- ⚔ Nie możesz umieścić 2 kości na tej samej Akcji Głównej, ale możesz wykonać tę samą akcję dwukrotnie w tej samej turze wykorzystując inne elementy (Zdolności Bohaterów/Akcje Dodatkowe...).

- ⚔ Gdy tylko poruszysz jednostkę lub budynek, dostosuj odpowiednie tory Wpływu.
- ⚔ Podczas jednej Akcji Głównej - Rekrutacja możesz zrekrutować kilka jednostek (różnych lub identycznych).
- ⚔ Podczas jednej Akcji Głównej - Budowa możesz zbudować kilka budynków (różnych lub identycznych). Weź pod uwagę, że dopłata rośnie za każdym razem, gdy budujesz budynek tego samego typu.

- ⚔ Żółte żetony Akcji Dodatkowej są umieszczane na obszarze końca rundy na Twojej Planszy Klanu, szare żetony nigdy tam nie trafiają.
- ⚔ Karty Bohaterów, których zatrudniasz, trafiają bezpośrednio do Twojej ręki.

KAFLE AKCJI DODATKOWYCH

Poniżej przedstawiono znaczenie symbolii na kafelkach Akcji Dodatkowych (podobne kafelki z różnymi zasobami działają w ten sam sposób).

	Podczas fazy Przychodu na koniec rundy otrzymujesz wszystko to, co jest zaznaczone na kafelu.		Zatrudnij JEDNEGO Bohatera płacąc 2  mniej, niż jest to wymagane.		Otrzymaj 1  oraz dobierz kartę Bohatera z Twojej talii.
	Możesz Zatrudnić JEDNĄ jednostkę płacąc 1  mniej, niż jest to wymagane.		Zapłać 1  , aby poruszyć swojego Poszukiwacza i wziąć 2 kafelki Reliktów z docelowej wyspy.		Zwiększ Pojemność Magazynu Twojego Klanu o 1 i otrzymaj 1 kafelek Reliktu z Czarnego Rynku.
	Możesz wybudować JEDEN budynek, płacąc normalny koszt.		Zapłać 1  , aby natychmiast umieścić swój znacznik Klanu na miejscu  swojego toru Rekrutacji.		Dwukrotnie zbierz zasoby z Miejsca Produkcji, w którym znajduje się jedna z Twoich Wież Radiowych.
	Możesz poruszyć swojego Poszukiwacza raz i wziąć kafelek Reliktu z docelowej wyspy.		Odrzuć kartę Bohatera, aby Zatrudnić Bohatera płacąc 3  mniej, niż jest wymagane.		Zapłać przekreślony zasób, aby otrzymać 3 wskazane zasoby.
	Podczas fazy Przychodu na koniec rundy otrzymujesz wszystko to, co jest zaznaczone na kafelu.		Weź 2 kafelki Reliktów z planszy, następnie odrzuć 2 swoje kafelki Reliktów do worka.		Zwiększ Pojemność Magazynu Twojego Klanu o 1, a następnie 2 razy zwiększ wartość dowolnej ze swoich kości o 1.
	Otrzymaj zasoby przedstawione na kafelu.		Odrzuć 1 kartę Bohatera, aby aktywować kafelek Mieszkańców Wioski.		Jeden z Twoich Zarządców zbiera zasoby z zajmowanego Miejsca Produkcji 2 razy.
	Zwiększ Pojemność Magazynu Twojego Klanu o 2.		Możesz zatrudnić JEDNĄ jednostkę płacąc dokładnie 1  . Ma to wpływ na Twój tor Rekrutacji.		Otrzymaj  w ilości równej liczbie zrekrutowanych przez Ciebie Cieni.
	Odrzuć kartę Bohatera, aby zbudować JEDEN budynek, płacąc 1 zasób mniej, niż jest to wymagane.		Otrzymaj 1  , następnie możesz wybudować JEDEN budynek płacąc jego koszt wyłącznie w  .		Zapłać 1  , aby wykonać 2 z 4 kroków akcji Pomoc od Mieszkańców Wioski.