



ILOS

Niedawne odkrycie archipelagu Ilôs wzbudziło w wielu żądzę bogactwa. Ta kolebka wymarłej starożytnej cywilizacji opływa w złoto oraz rzadkie zasoby, które przyciągają wpływowych handlarzy z całego świata.

W grze wcielisz się w rolę zamożnego handlarza i pokierujesz flotą statków ku odkrywaniu nowego świata. Będziesz przemierzać starożytne ruiny, zakładać plantacje i stragany, wznosić fortece do obrony przed piratami, a także spiskować w celu zmiany cen najbardziej wartościowych zasobów.

ZAWARTOŚĆ

(A) 90 KART AKCJI:

Karty Akcji prezentują opis oraz koszt Akcji, jakie możesz wykonać.



START

Potasujcie karty Akcji i ułóżcie w formie zakrytej talii w zasięgu graczy. Zostawcie obok miejsce na karty odrzucone.

(B) 5 ZASŁONEK (PO 1 W KAŻDYM KOLORZE) ORAZ 5 PLANSZTEK PRODUKCYJNYCH



Zasłonki służą do ukrycia przed innymi graczami zgromadzonych Zasobów.

Planszетка Produkcyjna wskazuje, jakie Zasoby gracz produkuje w swojej turze.

START

Każdy gracz bierze wybraną zasłonkę i Planszетkę Produkcyjną. Planszетkę Produkcyjną należy położyć przed zasłonką.



(C) W KAŻDYM KOLORZE: 5 STATKÓW, 10 ODKRYWCÓW

Statki służą do odkrywania nowych terenów, czerpania korzyści z wysp oraz piractwa.

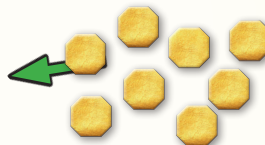
Odkrywcy służą do zakładania plantacji, kopalń, wznoszenia budynków (Fortów i Straganów) oraz przeszukiwania świątyni. Zagranie swojego ostatniego Odkrywcy powoduje zakończenie gry.



Weźcie po 10 Odkrywców i 5 Statków w kolorach swoich zasłonek. Odkrywcy i Statki stanowią waszą Rezerwę i mają być widoczni dla wszystkich graczy.

START

(D) TABELA CEN RYNKOWYCH I 10 ZNACZNIKÓW WZROSTU CENY



Wybierzcie 1. gracza i umieśćcie w jego pobliżu Tabelę Cen. Połóżcie 8 znaczników Wzrostu Ceny na ich polach z prawej strony Tabeli (dodatkowe znaczniki to zapas na wypadek zagubienia).

START

(E) 20 KAFELKÓW

Kafelki przedstawiają wyspy archipelagu Ilôs, które chcesz odkrywać i eksploatować.



Utwórzcie Stos Eksploracji: potasujcie zakryte kafelki, dobierzcie po 4 kafelki na gracza i utwórzcie z nich zakryty stos. Odłóżcie pozostałe kafelki do pudełka, bez oglądania ich treści. Dobierzcie 3 kafelki z wierzchu stosu i połóżcie je odkryte (jest to Obszar Eksploracji). Dobierzcie i odkryjcie nowy kafelek ze Stosu Eksploracji zawsze, gdy kafelek z tego obszaru był zagrany.

START

(F) 152 ŻETONY ZASOBÓW (DREWNO, PRZYPRAWY, BARWNIK, ŻŁOTO)



I 10 ŻETONÓW BUDYNKÓW



Wszystkie powyższe żetony tworzą Rezerwę. Należy położyć je w zasięgu graczy.



ROZGRYWKA 3-OSOBOWA



🎯 CEL GRY 🎯

Twoim celem jest zdobycie największego bogactwa. Aby to osiągnąć, musisz zbierać Zasoby. Jednakże ich wartość w trakcie gry będzie ulegać zmianie. Na koniec gry każdy Zasób przyniesie ci tyle punktów, ile będzie wynosić jego wartość w Tabeli Cen Rynkowych.

🎯 PIERWSZE WYSPY (G) 🎯

- Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od 1. gracza, każdy z graczy dobiera 5 kart (A) na rękę i nie pokazuje ich innym.

Uwaga: Na początku gry, jeśli nie podobają ci się dobrane karty, możesz raz odrzucić dowolną ich liczbę, a następnie dobrać tyle samo nowych, aby mieć ich znowu 5.

- Odkrycie pierwszej wyspy Ilôs: Pierwszy gracz wybiera odkryty kafelek z Obszaru Eksploracji i kładzie go na środku stołu, po czym umieszcza swój Statek na brzegu jednej z wysp na tym kafełku. W miejsce zabranego kafelka odkrywa nowy ze



Przykład startu dla 4 graczy:

- Pomarańczowy jest 1. graczem. Zagrywa kafelek i kładzie swój statek na brzegu jednej z wysp.
- Zielony jest 2. graczem. Dokłada swój kafelek do poprzedniego, ale decyduje się postawić swój statek na brzegu innej wyspy.
- Czarny jest 3. graczem. Dokłada swój kafelek do pierwszego, ale kładzie swój statek na innej wyspie.
- Żółty jest 4. graczem. Dokłada kafelek łączący się z pierwszym i drugim, po czym kładzie swój statek na brzegu tej samej wyspy, co Pomarańczowy.

Stosu Eksploracji. Zgodnie z kolejnością gry pozostali gracze robią to samo, dokładając kafelki tak, aby łączyły się przynajmniej z jednym z wyłożonych wcześniej kafelków, jednocześnie powiększając obszar przynajmniej jednej wyspy.

OPIS KAFELKA

Pola specjalne

- Ruiny
- Plac Budowy
- Kryjówka Piratów



Brzeg wyspy

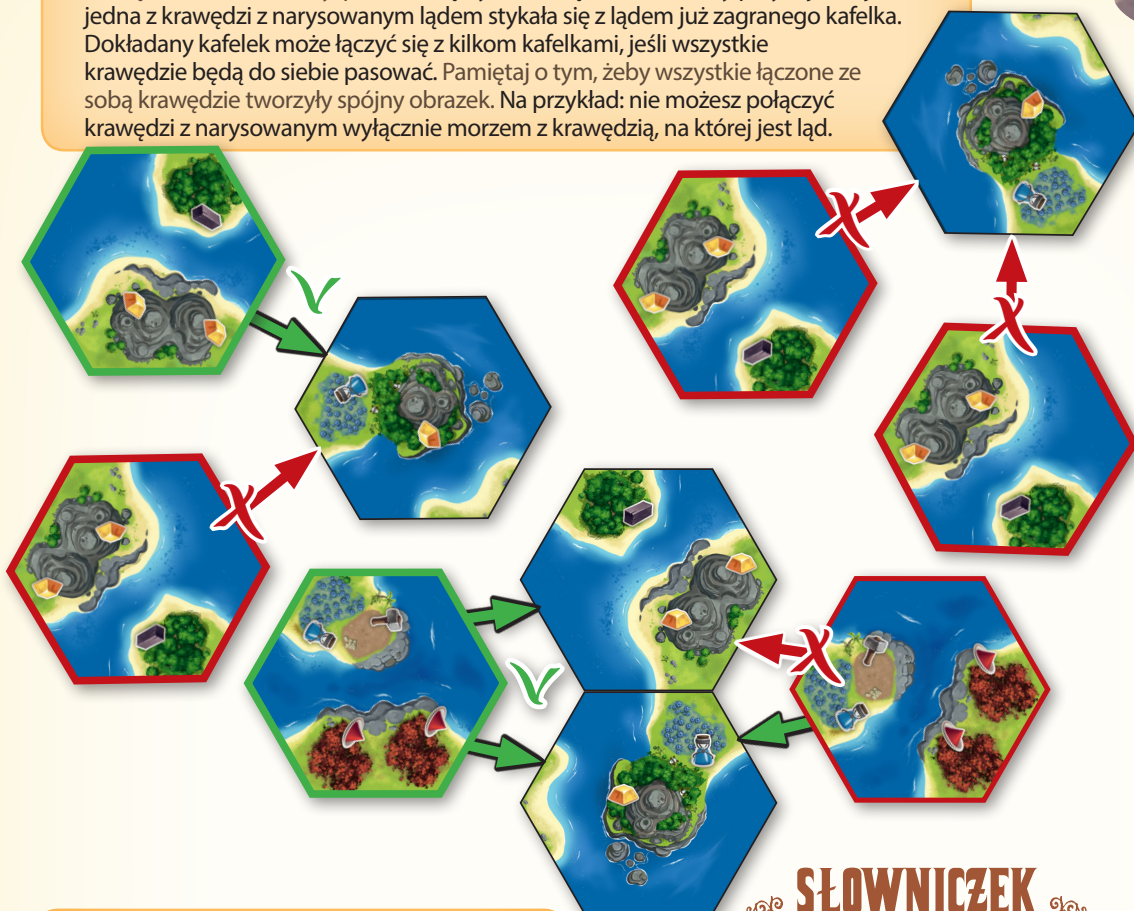
Pola zasobów

- Drzewo
- Barwnik
- Przyprawy
- Złoto

🌀 ZASADY EKSPLORACJI 🌀

Dokładając kafelek musisz przestrzegać poniższej zasady:

Powiększanie obszaru wysp: musisz łączyć ze sobą kafelki tak, aby przynajmniej jedna z krawędzi z narysowanym lądem stykała się z lądem już zagranej kafelka. Dokładany kafelek może łączyć się z kilkoma kafelkami, jeśli wszystkie krawędzie będą do siebie pasować. Pamiętaj o tym, żeby wszystkie łączone ze sobą krawędzie tworzyły spójny obrazek. Na przykład: nie możesz połączyć krawędzi z narysowanym wyłącznie morzem z krawędzią, na której jest ląd.



Wyspy: połączone ze sobą fragmenty wyspy tworzą wyspę. Wyspę może stanowić oddzielny fragment lądu (jeśli nie są z nim połączone żadne inne kafelki) albo wyspa może rozciągać się na kilku kafelkach, kiedy będzie ją tworzyć kilka połączonych ze sobą fragmentów lądu. Statek, który znajduje się na brzegu wyspy, zapewnia dostęp do całej wyspy, bez względu na to, przez ile kafelków ta wyspa się rozciąga.



🌀 SŁOWNICZEK 🌀

Statek: nie możesz budować na wyspie, na której brzegu nie masz żadnego Statku (więcej w opisie Kart Akcji). Już pojedynczy Statek pozwala ci budować na całej wyspie, bez względu na to, przez ile kafelków ta wyspa się rozciąga. Statki na mapie pozwalają ci dobierać dodatkowe karty.

Piraci: Statek, który położysz na Kryjówce Piratów zostaje statkiem pirackim i nie daje ci możliwości dobierania dodatkowych kart. Statek piracki oddziałuje na cały obszar każdej z wyspy na tym samym kafelku, bez względu na to, przez ile kafelków ta wyspa się rozciąga. Jeśli na wyspę oddziałuje statek piracki przeciwnika, aby wykonać na niej Akcję z karty, musisz ponieść wyższy „piracki koszt” zagrania karty zamiast normalnego kosztu. Chyba że wybudowałeś na tej wyspie Fort, który cię chroni (więcej w opisie Kart Akcji).

Odkrywca: Odkrywcy reprezentują twoje Akcje na wyspie. Kiedy zagrasz swojego 10. Odkrywcę, gra się kończy. Raz wystawiony Odkrywca nie może zostać przesunięty ani usunięty, ale przynosi ci korzyści do końca gry. Pola zajmowane przez Odkrywców są niedostępne dla innych graczy.

Puste/dostępne pola: Pole jest puste/dostępne, kiedy nie jest zajmowane przez Odkrywcę.

PRZEBIEG GRY

Począwszy od 1. gracza, każdy gracz rozgrywa swoją turę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Tura gracza składa się z następujących 3 kroków:

1/ ZAGRANIE AKCJI (OPCJONALNE)

Twoje karty przedstawiają twoje Akcje. Możesz zagrać tyle Akcji, ile chcesz i jesteś w stanie opłacić (możesz także nie zagrywać żadnych Akcji).

Aby zagrać Akcją, najpierw odrzuć zagrywaną kartę, po czym opłać jej koszt w kartach albo Zasobach (więcej w opisie Kart Akcji). Odrzucone karty układa się odkryte obok zamkniętego stosu kart Akcji.



OPIS KARTY

Akcja



Koszt: liczba kart, jakie musisz odrzucić.

Piracki koszt: liczba kart, jakie musisz odrzucić, jeśli na wyspę oddziałują Piraci.

Warunek: liczba Statków, jakie musisz posiadać na wyspie, aby zagrać tę akcję.

Koszt w Zasobach

Efekt specjalny



LICZBA KART

30x Statek	12x Budynek
20x Plantacja	6x Ruiny
10x Kopalnia złota	12x Rynek

2/ PRODUKCJA ZASOBÓW

Pobierz z Rezerwy taką samą liczbę i rodzaj Zasobów, jakie znajdują się na twojej Planszeczce Produkcyjnej. Schowaj dobrane Zasoby za swoją zasłonką.



Przykład: Gracz dobiera 2 złota, 1 drewno, 1 kamień i chowa je za swoją zasłonką.

3/ DOBRANIE KART

Nie ma limitu kart na ręce.

Twoje Statki i Forty zapewniają ci dodatkowe karty.

DOBIERZ

+ 3 karty

+ 1 kartę

+ 1 kartę



za każdy twój Statek na mapie

za każdy twój zbudowany Fort



Jeśli talia kart Akcji się wyczerpie, potasuj karty odrzucone i utwórz z nich nową talię. W rzadkim przypadku, kiedy nie będzie kart ani w talii, ani na stosie kart odrzuconych, dobierz losowe karty z ręki gracza, który ma ich najwięcej. Kiedy skończysz dobierać karty, następuje tura gracza siedzącego po twojej lewej stronie.

KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy wystawi swojego 10. Odkrywcę, gra dobiega końca. Należy dokończyć bieżącą rundę, tak aby wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur.

Każdy gracz odrzuca żetony ze swojej Planszeczki Produkcyjnej i ujawnia Zasoby zgromadzone za zasłonką. Każdy Zasób jest wart tyle, ile wynosi jego aktualna cena rynkowa (więcej w opisie karty Rynek).

Gracz, którego Zasoby mają łącznie najwyższą wartość, zostaje zwycięzcą. Remisy rozstrzyga się na korzyść gracza, który wystawił więcej Odkrywców. Jeśli to nie przesądza o wygranej, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



OPIS KART AKCJI

STATEK

Koszt: Odrzuć 1 kartę.

Warunek: Brak

Efekt: Połóż Statek ze swojej Rezerwy albo przesuń wcześniej zagraną.

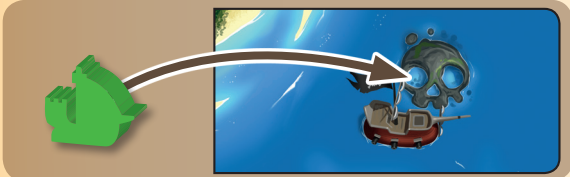
- Przybij do brzegu: Postaw swój Statek na brzegu już wyłożonej wyspy albo dołóż jeden z kafelków z Obszaru Eksploracji do będących już w grze i postaw swój Statek na brzegu jednej z wysp właśnie zagranego kafelka. Możesz od razu wykonywać akcje na wyspie, o ile tylko zagrasz odpowiednie karty i opłacisz ich koszt.



Pamiętaj: każdy twój Statek przy wyspie zapewnia ci +1 kartę podczas dobierania kart.

Pamiętaj: kafelek, który dokładasz, musi tworzyć z pozostałymi spójny obrazek. Natychmiast weź nowy kafelek ze stosu i dołóż do Obszaru Eksploracji. Kiedy stos kafelków się wyczerpie, używaj odkrytych kafelków z Obszaru Eksploracji, do ich wyczerpania.

- Zajmij Kryjówkę Piratów: Postaw swój Statek na Kryjówce dostępnej w grze. W ten sposób nie możesz wprowadzić do gry nowego kafelka. Twój statek piracki oddziałuje na cały obszar wysp, które znajdują się z nim na tym samym kafelku. Od teraz przeciwnicy muszą ponieść na tych wyspach Piracki Koszt zamiast jej normalnego kosztu.



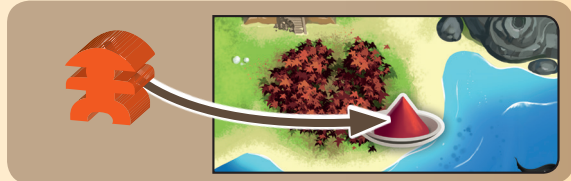
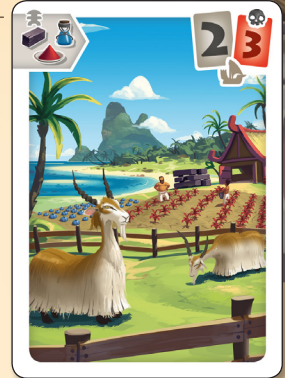
Uwaga: możesz wybudować Fort, aby ochronić siebie (i tylko siebie) przed piractwem na tej wyspie.

PLANTACJA

Koszt: Odrzuć 2 karty, 3 w przypadku działania Piratów.

Warunek: 1 z twoich Statków musi być na brzegu tej wyspy.

Efekt: Połóż 1 Odkrywcę (👤) ze swojej Rezerwy na puste pole z ikoną Drewna, Przypraw albo Barwnika. Połóż na swojej Planszecie Produkcyjnej żeton Zasobu odpowiadający zajętemu polu.

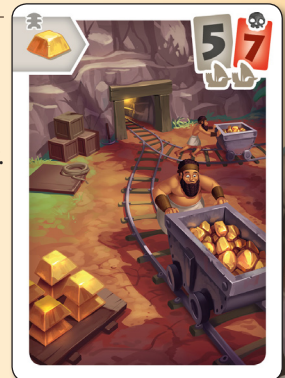


KOPALNIA ZŁOTA

Koszt: Odrzuć 5 kart, 7 w przypadku działania Piratów.

Warunek: 2 z twoich Statków muszą być na brzegu tej wyspy.

Efekt: Połóż 1 Odkrywcę (👤) ze swojej Rezerwy na puste pole z ikoną Złota. Połóż na swojej Planszecie Produkcyjnej żeton Złota.



👤 Piraci pomarańczowego gracza oddziałują tylko na wyspę 1 i 2, ponieważ fragmenty tych wysp znajdują się na tym samym kafelku. Pozostali gracze muszą zapłacić Piracki Koszt, jeśli będą chcieli wykonać jakąkolwiek akcję na tych wyspach.

Wyspy 3 i 4 są bezpieczne.



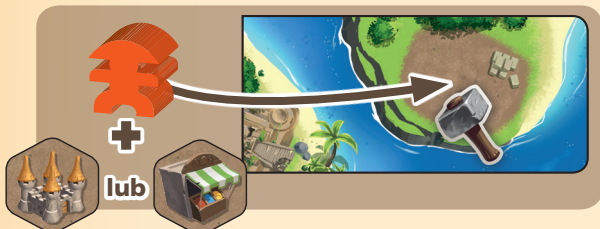
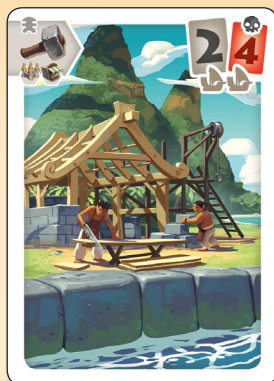
OPIS KART AKCJI

BUDYNEK

Koszt: Odrzuć 2 karty, 4 w przypadku działania Piratów.

Warunek: 2 z twoich Statków muszą być na brzegu tej wyspy.

Efekt: na pustym Placu Budowy połóż żeton Budynku jako Fort albo Stragan. Połóż 1 Odkrywcę (🔍) ze swojej Rezerwy na położony Budynek.



• Fort: chroni cię przed Piratami oddziałującymi na wyspę – od teraz nie musisz ponosić Pirackiego Kosztu na tej wyspie. Każdy twój Fort zapewnia ci 1 kartę więcej podczas dobierania kart.



• Stragan: pozwala ci skopiować jeden Zasób (Drewno, Przyprawy albo Barwnik, ale nie Złoto) z Plantacji na tej samej wyspie, która jest już zajęta przez ciebie albo innego gracza. Połóż żeton wybranego Zasobu na swoim Straganie oraz drugi taki sam na swojej Planszecie Produkcyjnej.

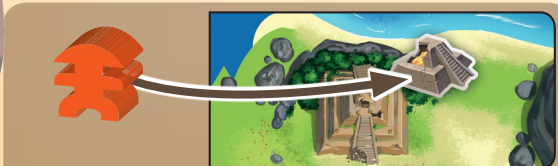
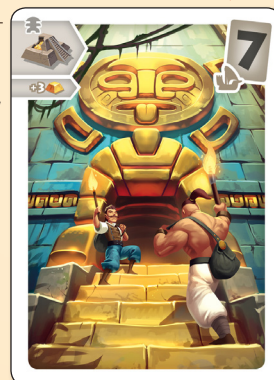


RUINY

Koszt: Odrzuć 7 kart.

Warunek: 1 z twoich Statków musi być na brzegu tej wyspy.

Efekt: Połóż 1 Odkrywcę (🔍) ze swojej Rezerwy na puste pole Ruin. Natychmiast weź 3 żetony Złota i umieść za swoją zasłonką. Ruiny dostarczają Złota jednorazowo, a nie w każdej twojej turze, więc nie kładź żetonu Złota na swojej Planszecie Produkcyjnej.



+3

-6-

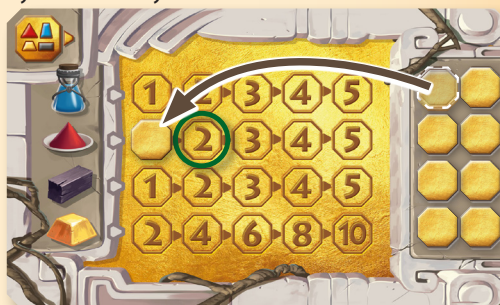
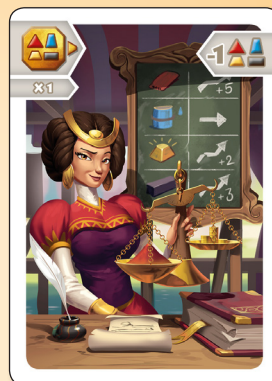
RYNEK

Koszt: Odrzuć 1 wybrany żeton Zasobu z zaślanki.

Warunek: możesz zagrać tylko 1 taką kartę na turę.

Efekt: podnieś cenę odrzuconego Zasobu, zakrywając jego starą cenę znacznikiem Wzrostu Ceny. Jest tylko 8 takich znaczników, więc akcja Rynku może być zagrana tylko 8 razy w ciągu gry. Po wykorzystaniu wszystkich 8 znaczników nie można już zagrywać karty Rynku, ale można ją nadal odrzucać w celu opłacania kosztu innych Akcji.

Nie wolno zakrywać ostatniego pola ceny w rządzie, co oznacza, że cenę danego Zasobu można podnieść maksymalnie 4 razy.



• Cena Przypraw wzrosła do 2.

OPRACOWANIE

Twórca gry: Frédéric Guérard

Ilustracje: Paul Mafayon

Wydawca: La Boite de Jeu & Origames

Kierownik projektu: Benoit Bannier & Rodolphe Gilbert

Kierownik artystyczny: Igor Polouchine

Zasady & projekt: Guillaume Gille-Naves

Skład: Origames

Tłumaczenie: Łukasz Piechaczek

Korekta: David Komisarski

Wydane przez:

La Boite de Jeu

8 grande rue - 21310 Belleneuve France

Origames

52 avenue Pierre Sénard 94200 Ivry sur Seine

Dystrybucja w Polsce:

Funiverse

Rekman Sp. z o.o., ul. Europejska 4, 55-040 Magnice, Polska

www.laboitedejeu.fr

www.origames.fr

contact@laboitedejeu.fr • Rodolphe@origames.fr

Wyprodukowane w Chinach przez Whatz Games

©2017 La Boite de Jeu. ©2017 Origames





ILOS

PODSUMOWANIE

W swojej turze masz 3 ruchy:

1- ZAGRANIE AKCJI (OPCJA)

2- PRODUKCJA ZASOBÓW

3- DOBRANIE KART

Dobierz 3 karty
+1 za statek (🚢) +1 za Fort (🏰).

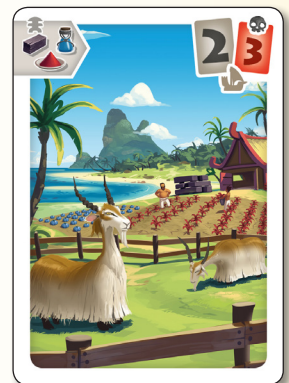


STATEK

Przesuń statek (🚢):
- na już wyłożoną Kryjówkę Piratów.
- na brzeg już wyłożonej wyspy.
- na brzeg wyspy na kafelku, który właśnie położyłeś.

PLANTACJA

Położ Odkrywcę (🔍) na ikonę DREWNA (🪵), Przypraw (🌶️) lub Barwnika (🎨) na wyspie.

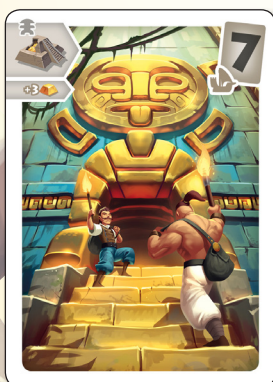
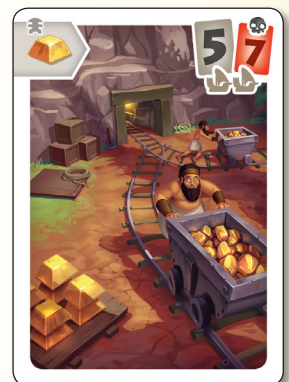


BUDYNEK

Zbuduj Budynek i połącz Odkrywcę (🔍) na:
- Fort - chroni cię przed Piratami i pozwala ci dobierać dodatkową kartę.
- Stragan - pozwala ci skopiować jeden z Zasobów (Drzewo (🪵) Przyprawy (🌶️) lub Pigment (🎨)) z już wykorzystywanej Plantacji na tej samej wyspie.

KOPALNIA ZŁOTA

Połącz Odkrywcę (🔍) na dostępnej ikonie Złota (👉) na wyspie.



RUINY

Połącz Odkrywcę (🔍) na Ruinach i natychmiast pobierz 3 żetony Złota (👉).

RYNEK

Odrzuć znacznik jednego z Zasobów z za twojej zasłonki, aby podnieść cenę odrzuconego zasobu.

