To nie jest samodzielna gra. Do rozgrywki niezbędna jest podstawowa wersja gry Osadnicy. Narodziny Imperium.

ATLANTYDZI

ZAWARTOŚĆ

110 kart (63x88 mm) zawierających:
- 40 kart Atlantydów (ATL001-ATL040),
- 10 kart Barbarzyńców (BAR041-BAR050),
- 10 kart Japończyków (JAP041-JAP050),
- 10 kart Rzymian (RZY041- RZY050),
- 10 kart Egipcjan (EGI041-EGI050),
- 28 kart Zwykłych (ZWY098-ZWY125),
- 2 karty do gry solo (1 karta Ataku oraz 1 karta Frakcji dla wirtualnego gracza)

Karty Atlantydów zawierają: 30 podstawowych kart Frakcyjnych (ATL001-ATL030) oznaczonych ikoną oraz dodatkowych 10 kart Frakcyjnych (ATL031-ATL040) oznaczonych ikoną F. Dodatkowe karty należy traktować niczym dodatek „Każdy potrzebuje przyjaciela" dla talii Atlantydów. Karty te stanowią odpowiednik nowych kart, które podstawowe frakcje otrzymały właśnie w dodatku imperialnym „Każdy potrzebuje przyjaciela". Wszystkie pozostałe karty z niniejszego dodatku są oznaczone ikoną .

1 plansza Frakcji (składająca się z 2 elementów), 1 znacznik Frakcji, 9 żetonów Zaawansowanej Technologii Punktującej, 8 żetonów Zaawansowanej Technologii Obronnej, 32 żetony Podstawowej Technologii, 2 żetony Barbarzyńców (żetonów tych używa się tylko kiedy gracz dowodzący Barbarzyńcami zbuduje Lokację Niszczyciele maszyn).

żeton Zaawansowanej Technologii Obronnej

żeton Zaawansowanej Technologii Punktującej

żeton Podstawowej Technologii

żeton Barbarzyńców

DODATEK ATLANTYDZI WPROWADZA DO GRY:

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

BIAŁY

FORMATY ROZGRYWKI

Poniżej przedstawiono reguły dwóch sposobów konstruowania talii do gry.

FORMAT OTWARTY

Potasuj dowolne karty Zwykłe oraz Frakcyjne z dowolnych dodatków z odpowiadającymi im kartami z podstawowej gry Osadnicy: Narodziny Imperium, a następnie baw się dobrze.

Uwaga! W ten sposób można stworzyć chaotyczne i szalone talie.

FORMAT STANDARDOWY

Jest to jedyny format dozwolony na turniejach.

Z kartami Frakcyjnymi z podstawowej gry mogą zostać wymieszane odpowiednie karty tylko z jednego dodatku.

UWAGA! Podczas tworzenia talii Frakcyjnej z użyciem kart z dodatku Atlantydzi należy najpierw podmienić następujące karty Frakcyjne na ich odpowiedniki:

- w talii Barbarzyńców: Zaczarowana Puszcza zastępuje Puszczę,
- w talii Japończyków: Nowoczesna Farma zastępuje Farmę,
- w talii Rzymian: Odległa Kolonia Handlowa zastępuje Kolonię Handlową,
- w talii Egipcjan: Mistyczne Piramidy zastępują Piramidy.

Nie wolno mieć egzemplarzy obu kart w swojej talii Frakcyjnej. Dopiero później można przystąpić do tworzenia swojej talii Frakcyjnej w standardowy sposób (opisany poniżej).

Tworzenie talii Frakcyjnej

W grze są karty Frakcyjne, które występują w 3 kopiach, w 2 kopiach oraz karty pojedyncze. W prawym dolnym rogu ilustracji karty znajduje się informacja, w ilu kopiach dana karta występuje:

Talia Frakcji powinna zawierać 30 określonych kart: 3 karty występujące w 3 kopiach, 6 kart występujących po 2 kopie oraz 9 pojedynczych kart. Wybierając daną kartę, musisz uwzględnić wszystkie jej kopie. W takiej sytuacji, jeśli będziesz chciał na przykład dodać do talii kartę, która ma 3 kopie, to musisz jednocześnie usunąć z talii wszystkie 3 kopie jednej ze starych kart.

Tworzenie talii Zwykłej

Wszystkie karty Zwykłe pochodzące z dodatków wybranych przez graczy należy potasować z kartami Zwykłymi z gry podstawowej.

ATLANTYDZI

Niniejszy dodatek wprowadza do gry Atlantydów – nową frakcję wraz z zestawem swoich komponentów: planszą Frakcji, znacznikiem Frakcji oraz kartami Frakcyjnymi. Atlantydów należy dodać do 4 podstawowych Frakcji, z których gracze wybierają te, którymi będą grać.

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

REGUŁY FRAKCJI

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

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

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

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

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

Żetony Podstawowej Technologii

Żetony Podstawowej Technologii wpływają na Lokacje w następujący sposób:

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

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

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

Żetony Zaawansowanej Technologii

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

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

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

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

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

Żetony Technologii a inne Frakcje

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

Nowe Reguły oraz Typy Kart

Zdolności dostępne za pośrednictwem innej Akcji

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

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

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

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

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

Żetony użyte do aktywacji pierwszej Akcji są normalnie odrzucane w fazie Czyszczenia.

Lokacje z Otwartą Produkcją

Jest to nowy rodzaj Lokacji, które pojawiły się już w dodatku „Każdy potrzebuje przyjaciela".

Lokacje z Otwartą Produkcją działają w taki sam sposób jak standardowe Lokacje Produkcyjne - dostarczają graczowi określonych Dóbr natychmiast, kiedy taka Lokacja jest budowana oraz w każdej fazie Produkcji kolejnych rund, dopóki karta znajduje się w Imperium gracza.

Lokacje z Otwartą Produkcją wprowadzają do gry nową akcję, jaką gracz może wykonać w fazie Akcji: Wysłanie Robotnika do Lokacji z Otwartą Produkcją przeciwnika.

Wysłanie Robotnika do Lokacji z Otwartą Produkcją przeciwnika

Akcja ta pozwala graczowi wysłać Robotnika do Lokacji z Otwartą Produkcją przeciwnika, aby otrzymać Dobra, których ona dostarcza.

Uwaga! Nie można wysłać Robotnika do Lokacji z Otwartą Produkcją w swoim własnym Imperium.

Aby wykonać tę akcję, gracz musi:

1. Wziąć Robotnika ze swoich własnych zasobów i położyć na Lokacji z Otwartą Produkcją przeciwnika.

Uwaga! W ramach jednej akcji można wysłać tylko 1 Robotnika.

2. Dobrać z puli ogólnej odpowiednie Dobra (albo dociągnąć kartę), których Lokacja dostarcza.

3. Właściciel Lokacji otrzymuje Robotnika z puli ogólnej.

Do Lokacji z Otwartą Produkcją nie może zostać wysłanych więcej niż 2 Robotników na rundę. Robotnicy wysłani do takiej Lokacji są odkładani

na jej karcie, aby zaznaczyć, że została ona użyta w danej rundzie. W momencie, kiedy na karcie znajduje się 2 Robotników, Lokacja z Otwartą Produkcją zostaje wyczerpana i żaden gracz nie może już wysłać do niej swoich Robotników aż do następnej rundy.

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

LOKACJE Z DWIEMA ZDOLNOŚCIAMI

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

Arka technologii

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

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

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

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

Handlarz wihajstrami

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

WYDARZENIA

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

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

- Kiedy Wydarzenie zostanie ujawnione podczas fazy Wypatrywania, należy rozpatrzyć jego efekt, następnie odrzucić kartę, po czym odkryć kolejną w jej miejsce.
- Kiedy karta Wydarzenia zostaje dobrana przez gracza w dowolnym innym momencie gry, powinien on ją natychmiast ujawnić, rozpatrzyć jej efekt i odrzucić. Następnie dobiera nową kartę Zwykłą w zastępstwie rozpatrzonego Wydarzenia.

OBJAŚNIENIE KART

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

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

ATLANTYDZI

Kasta architektów – wykonanie Akcji należy zaznaczyć przy pomocy Robotnika z zasobów ogólnych.

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

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

JAPOŃCZYCY

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

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

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

BARBARZYŃCY

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

Maszyna latająca Traka – dobrana karta Zwykła ma zostać natychmiast splądrowana.

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

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

EGIPCJANIE

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

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

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

RZYMIANIE

Machina obronna – Akcja tej Lokacji nie jest trakowana jak Plądrowanie. Pozwala ona natychmiast wyłożyć w swoim Imperium kartę z ręki jako Fundament. Dodatkowo gracz otrzymuje 1 drewno za zamianę Lokacji w Fundament.

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

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

KARTY ZWYKŁE

Atlantydzkie ruiny – ta Lokacja nie posiada kosztu budowy. Buduje się ją za darmo, ale w normalny sposób trzeba poświęcić turę na wykonanie akcji Budowy Lokacji. Karta Ruin nie posiada koloru i nie może być splądrowana.

GRA JEDNOOSOBOWA

Niniejszy dodatek zawiera 2 karty dla rozgrywki jednoosobowej.

Nowa karta Ataku powinna zostać dołączona do pozostałych kart z gry podstawowej. Używać jej należy tylko kiedy w grze solo gra się frakcją Atlantydów albo dowolną inną Frakcją, ale używając kart z tego dodatku.

Karta Frakcji dla wirtualnego gracza zmienia reguły działania wirtualnego gracza. 2 takie karty pojawiły się dotychczas w dodatku „Każdy potrzebuje przyjaciela". Kolejny Pakiet Imperialny będzie zawierał 2 kolejne karty.

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

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

ATLANTYDZI W GRZE SOLO

CEL

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

ŻETONY OBRONY A ŻETONY ZAAWANSOWANEJ TECHNOLOGII OBRONNEJ

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

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

ATAK WIRTUALNEGO GRACZA

Kiedy wirtualny gracz atakuje Lokację ze zwykłym żetonem Obrony, po ataku żeton wraca do zasobów ogólnych, a Lokacja NIE zostaje splądrowana. Lokacja ta może być celem kolejnego ataku w tej samej rundzie.

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

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

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

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

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek
ZASADY GRY JEDNOOSOBOWEJ: Maciej Obszański
ILUSTRACJE: Denis Martynets, Grzegorz Bobrowski, Rafał Szyma, Tomasz Jędruszek
PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma
INSTRUKCJA: Łukasz Piechaczek
SKŁAD POLSKIEJ WERSJI: Łukasz Kempiński

Patronuje: ZnadPlanszy.pl

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

© 2015 PORTAL GAMES
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Polska
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

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

Ogromne podziękowania należą się następującym osobom: Merry, Cierń, Marek, Asia, Romek, Palmer, Chevee and Jeff.

Podziękowania za inspirację do stworzenia niektórych kart: Board Game Quest, Who Dares Roll oraz moi fani z Twittera.