

ZAWARTOŚĆ

67 kart: 10 kart Atlantydy, 10 kart Rzymian, 10 kart Egipcjan, 10 kart Barbarzyńców, 10 kart Japończyków, 13 kart Zwykłych, 2 karty Frakcji dla wirtualnego gracza, 2 karty Ataku.

TRYBY ROZGRYWKI

Poniżej opisano dwa tryby rozgrywki oraz zasady tworzenia talii.

OTWARTY

Możesz łączyć dowolne karty Zwykłe oraz karty Frakcji ze wszystkich rozszerzeń z odpowiednimi kartami z wersji podstawowej *Osadników: Narodziny Imperium*. Pamiętaj, że nie gwarantujemy zbalansowania tak stworzonej talii.

STANDARDOWY

Tylko ten tryb jest dozwolony na turniejach. Możesz używać kart Zwykłych tylko z gry podstawowej *Osadnicy: Narodziny Imperium*. Wybierz jedno rozszerzenie i stwórz swoją talię Frakcji.

TWORZENIE TALII FRAKCJI

W prawym dolnym rogu na kartach Frakcji znajduje się informacja o liczbie tych kart w talii. Niektóre karty występują 3 razy, inne 2 razy, a niektóre tylko 1 raz.

🐼 / 🐼 / 🐼 / 🐼 / 🐼

🐼🐼 / 🐼🐼 / 🐼🐼 / 🐼🐼 / 🐼🐼 / 🐼🐼 / 🐼🐼 / 🐼🐼

🐼🐼🐼 / 🐼🐼🐼 / 🐼🐼🐼 / 🐼🐼🐼 / 🐼🐼🐼 / 🐼🐼🐼 / 🐼🐼🐼 / 🐼🐼🐼 / 🐼🐼🐼 / 🐼🐼🐼

Talia Frakcji musi się składać dokładnie z 30 kart: 3 kart występujących 3 razy, 6 kart występujących 2 razy i 9 kart pojedynczych. W talii zawsze musisz umieszczać wszystkie kopie wybranej karty, więc jeśli do swojej pełnej talii chcesz dodać kolejną kartę, która

występuje 3 razy, to z talii musisz usunąć inną kartę występującą 3 razy.

TWORZENIE TALII ZWYKŁEJ

Dodaj wszystkie karty Zwykłe z wybranego rozszerzenia do kart Zwykłych z podstawowej wersji gry.

NOWE ZASADY

KOLORY

Nowe zdolności kart łączą Dobra z kolorami kart. Oto pełna lista:

BRĄZOWY	
SZARY	
CZERWONY	
RÓŻOWY	
ZŁOTY	
CZARNY	
BIAŁY	
FIOLETOWY	
NIEBIESKI	

Jeśli zdolność Lokacji mówi, aby dobrać kartę z jednego koloru, to należy dobierać karty z odpowiedniej talii do momentu znalezienia karty w odpowiednim kolorze. Tę kartę zabierz na rękę. Niewykorzystane karty wtasuj do talii. Jeśli nie znajdziesz odpowiedniej karty, potasuj talię i zakończ swoją akcję bez dobierania kart.

ZESTAWY

ZESTAW kart to 3 karty w tym samym kolorze. ZESTAW kart może zawierać karty Frakcji oraz Zwykłe i składać się z dowolnych kart Lokacji Produkcyjnych, z Cechą i Akcyjnych.

PRZYKŁAD: Jeśli liczysz, ile w swoim Imperium masz ZESTAWÓW CZERWONA, CZERWONA, BIAŁA, a masz 4 CZERWONE Lokacje i 1 BIAŁA, to masz tylko 1 ZESTAW CZERWONA, CZERWONA, BIAŁA.

Jednak każdą kartę można zaliczać jednocześnie do kilku różnych ZESTAWÓW.

PRZYKŁAD: Jeśli liczysz, ile w swoim imperium masz ZESTAWÓW CZERWONA, CZERWONA, BIAŁA i CZERWONA, CZERWONA, CZERWONA, a masz tylko 4 CZERWONE Lokacje i 1 BIAŁA, to masz 1 ZESTAW CZERWONA, CZERWONA, BIAŁA i 1 ZESTAW CZERWONA, CZERWONA, CZERWONA.

Podliczając liczbę ZESTAWÓW, uwzględnij kartę zapewniającą dany efekt, o ile jest ona w odpowiednim kolorze.

Podczas budowania Lokacji Produkcyjnej, której wydajność jest uzależniona od liczby ZESTAWÓW, sprawdź liczbę posiadanych ZESTAWÓW podczas budowania tej Lokacji oraz podczas każdej fazy Produkcji.

NOWE ZESTAWY

Lokacje z Cechami zapewniają bonus za każdy nowy ZESTAW 3 kart stworzony po wprowadzeniu do gry Lokacji z Cechą. Kiedy tworzysz nowy ZESTAW i aktywujesz Cechę, oznacz to, umieszczając górną kartę z talii Zwykłej pod Lokacją z Cechą awerssem do dołu. Odwrócona karta mówi, że podliczono pierwszy ZESTAW 3 kart. Jeśli ZESTAW zostanie rozbity z powodu Spłodowania karty lub usunięcia jej, nie otrzymujesz bonusu za Cechę, gdy ZESTAW zostanie odtworzony. W związku z tym Cecha zapewnia punkty, gdy w grze jest 3, 6, 9 (itd.) kart, które spełniają warunki jej aktywacji.

Jeśli zagrasz Lokalizację z Cechą, która dolicza „nowy ZESTAW”, a w grze już istnieją ZESTAWY, oznacz Cechę za pomocą odwróconej kartą Zwykłej. Takie oznaczenie zastosuj dla każdego ZESTAWU w grze bez pobierania bonusu za Cechę. W ten sposób możesz śledzić, ile ZESTAWÓW będziesz musiał mieć w grze, zanim otrzymasz bonus za Cechę.



Kiedy Lokalizacja z Cechą, która już została oznaczona Zwykłymi kartami, zostanie odrzucona, umieść te karty odwrócone pod talią kart Zwykłych.



PRZYKŁAD: Grasza Rzymianami. W grze już jest karta Spichlerz Cezara z jednym ukończonym CZERWONYM ZESTAWEM. W związku z tym Spichlerz Cezara już jest oznaczony jedną kartą Zwykłą. Następnie jedna z twoich CZERWONYCH Lokacji zostaje Splądrowana.

Gdy zagrasz następną CZERWONĄ kartę, nie korzystasz z cechy Spichlerza Cezara. Aby z niej skorzystać, musiałbyś zagrać szóstą CZERWONĄ Lokację i tym samym mieć drugi ZESTAW.

PRZYKŁAD: Budujesz Spichlerz Cezara i w grze już są 3 CZERWONE karty. Nie otrzymujesz nagrody za ten ZESTAW, ponieważ Spichlerz Cezara nagradza tylko w przypadku nowych ZESTAWÓW. Spichlerz Cezara powinien oznaczyć odwróconą kartą Zwykłą, aby pamiętać, że musisz stworzyć drugi ZESTAW, zanim otrzymasz nagrodę za Spichlerz Cezara.

i połów ją na stosie Kolekcji wirtualnego gracza. Następnie zastosuj standardowe reguły Ataku.

Na umieszczenie karty Ataku, podczas kroku 1 fazy Ataku wirtualnego gracza, nie wpływa odrzucana Umowa - kartę Ataku umieszczamy na górze. Na koniec gry karty Umów na stosie wirtualnego gracza są liczone jako 2 karty Lokacji.



Egipcjanie - po odkryciu karty Ataku najpierw sprawdź, czy masz kartę Frakcyjną w pasującym kolorze. Jeśli tak, na tej karcie Frakcyjnej umieść oznaczający blokadę. Zablokowana karta Frakcyjna jest uznawana za kartę pomijaną w następnej turze. Następnie zastosuj standardowe reguły Ataku.

Zablokowana Lokacja nie produkuje ani nie zapewnia bonusów. Nie można też korzystać z jej Akcji. Nie można jej użyć jako Fundamentu, a jej kolor nie jest liczony. W tej rundzie po prostu nie jest ona uznawana za Lokację znajdującą się w twoim Imperium. Budynek zablokowany podczas ostatniej rundy nie daje Punktów zwycięstwa.

Na umieszczenie karty Ataku, podczas kroku 1 fazy Ataku wirtualnego gracza, nie wpływa blokada - kartę Ataku umieszczamy na górze.

Jeśli masz więcej niż 1 Lokację o odpowiadającym kolorze, wybierz Lokację, która zostanie zablokowana z zastosowaniem standardowych zasad Ataku.

Podczas fazy Czyszczenia należy odrzucić na stos Kolekcji wirtualnego gracza. Na koniec gry są liczone jako 2 karty Lokacji.

OBJAŚNIENIE KART



Komitet Powitalny - Nie otrzymujesz 1 , gdy kładziesz kartę jako Fundament.



Mistrz Przesłuchań - Nie otrzymujesz 1 , gdy kładziesz kartę jako Fundament.



Wiśniowy Sad

PRZYKŁAD: Jeśli masz 3 RÓŻOWE i 6 CZERWONYCH w twoim Imperium, gdy korzystasz z Akcji - otrzymasz za nie 3 .



POZNAJ NASZĄ NOWĄ GRĘ OPARTĄ NA MECHANICE OSADNIKÓW: NARODZINY IMPERIUM

GRA JEDNOOSOBOWA

W tym rozszerzeniu dodano 2 karty Frakcji dla wirtualnego przeciwnika. Przygotowując grę dla 1 gracza, wylosuj 1 kartę Frakcji wirtualnego gracza. To będzie twój wyimaginowany oponent. Ta karta zmienia zasady gry dla 1 osoby.

UWAGA: Rozgrywając partię dla 1 gracza, kiedy Egipcjanami lub Japończykami gra wirtualny przeciwnik, tym Frakcjom dodaj 2 karty Ataku z .

Japończycy - po odkryciu karty Ataku najpierw sprawdź, czy masz Umowę zapewniającą Dobro wskazane na karcie Ataku. Jeśli tak, usuń Umowę



AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek

ZASADY GRY JEDNOOSOBOWEJ: Maciej Obszański

ILUSTRACJE: Tomasz Jędruszek, Denis Martynets, Rafał Szyma

PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma

INSTRUKCJA: Yiannis Strigkos, Chevee Dodd

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: portal@portalgames.pl.



© 2014 PORTAL GAMES

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Osadnicy: Narodziny Imperium, Imperial Settlers & Portal Games (publisher). All rights reserved. Reproduction of any part of the publisher is expressly forbidden.

Podziękowania dla: Maciej Obszański, Chevee Dodd, Asia, Jeff Patino, Marek, Yiannis, Romek, Merry, Szymon.