

## ZAWARTOŚĆ

55 kart: 10 kart Barbarzyńców, 10 kart Japończyków, 10 kart Rzymian, 10 kart Egipcjan, 13 kart Zwykłych, 2 karty Frakcji dla wirtualnego gracza

Karty Frakcji dla wirtualnego gracza wykorzystywane będą tylko w rozgrywce jednoosobowej (więcej na drugiej stronie).

ŁĄCZENIE DODATKU  
Z GRĄ PODSTAWOWĄ

Karty z dodatku należy potasować z odpowiednimi kartami z gry podstawowej. To wszystko - można zaczynać!

Jeśli jesteś doświadczonym graczem i chcesz mieć większą kontrolę nad swoją talią Frakcji, możesz skompletować talię z wybranych przez siebie kart.

## TWORZENIE TALII FRAKCJI

Karty Frakcji występują w grze w 3 kopiach, w 2 kopiach albo pojedynczo. W prawym dolnym rogu ilustracji karty znajduje się informacja, w ilu kopiach dana karta występuje:



Jeśli chcesz sam stworzyć swoją talię Frakcji, powinna ona zawierać 30 określonych kart: 3 karty występujące w 3 kopiach, 6 kart występujących po 2 kopie oraz 9 pojedynczych kart. Wybierając daną kartę, musisz zgłędnąć wszystkie jej kopie. W takiej sytuacji, jeśli będziesz chciał np. dodać do talii kartę, która ma 3 kopie, to musisz jednocześnie usunąć z talii wszystkie 3 kopie jednej ze starych kart.

**ŚLEDŹ STRONĘ [WWW.PORTALGAMES.PL](http://WWW.PORTALGAMES.PL), ABY POZNAĆ WSKAZÓWKI  
ODNOŚNIE TWORZENIA SWEJĄ TALII FRAKCJI.**

## NOWE REGUŁY ORAZ TYPY KART

## LOKACJE Z OTWARTĄ PRODUKCJĄ

Lokacje z Otwartą Produkcją działają w taki sam sposób jak standardowe Lokacje Produkcyjne - dostarczają graczowi określonych Dóbr natychmiast po zbudowaniu takiej Lokacji

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 jednej 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 następczej rundy.

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

## LOKACJE Z PRODUKCJĄ I CECHĄ

Jest to nowy typ Lokacji, które są jednocześnie Lokacjami z Produkcją oraz z Cechą. Karty te układa się w najwyższym rzędzie Imperium gracza.

**Składnica drewna, Składnica mięsna, Składnica kamienia, Sala łupów, Elita, Dary dla faraona**

Zdolności produkcyjne tych kart są skonstruowane w taki sposób, że Lokacja nie dostarcza graczowi korzyści w momencie, kiedy jest budowana (ponieważ Produkcja tych Lokacji jest uzależniona od Dóbr, jakie są na nich przechowywane).

Cecha tych kart pozwala graczowi odłożyć na nie określone Dobra podczas fazy Czyszczenia, aby zachować je na kolejną rundę.

W fazie Produkcji gracz dobiera z puli ogólnej Dobra, których taka Lokacja dostarcza (w większości przypadków są to takie same Dobra, które zostały przechowane na karcie). 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.

## KARTY NATYCHMIASTOWE

To nowy rodzaj kart.

Karty Natychmiastowe wprowadzają do gry nową akcję, jaką gracz może wykonać w fazie Akcji: Zagranie karty Natychmiastowej.

**UWAGA:** Jeśli posiadasz Lokację, która pozwala ci umieścić w swoim Imperium kartę z ręki jako Fundament (np. Sanktuarium, Kohorta), to możesz użyć do tego celu karty Natychmiastowej.

## ZAGRANIE KARTY NATYCHMIASTOWEJ

Akcja ta pozwala graczowi zagrać kartę Natychmiastową z ręki, aby otrzymać jakieś korzyści lub wprowadzić jakiś efekt.

Aby wykonać tę akcję, gracz musi:

**1.** Wykonać polecenie z karty Natychmiastowej.

**2.** Odrzucić tę kartę.





## OBJAŚNIENIE KART

### KARTY ZWYKŁE

**Baba Jaga** – Kiedy Wysyłasz Robotnika do Lokacji z Otwartą Produkcją przeciwnika, połóż Robotnika na karcie i dobierz Dobra, których ona dostarcza (według standardowych zasad), jednak właściciel Lokacji nie otrzymuje Robotnika z puli ogólnej.

**Ekipa Pana Zenka** – jeśli w talii Frakcji masz już tylko 1 kartę, przetasuj swoje odrzucone karty Frakcji i stwórz z nich nową talię, a następnie dobierz drugą kartę.

**Kowal stali damasceńskiej** – Lokacja ta posiada nadrukowany permanentny żeton Obrony, który zmusza przeciwnika do użycia dodatkowego żetonu Płądrowania, aby ją splądrować. Nie można na niej położyć kolejnego żetonu Obrony – każdej Lokacji Zwykłej może bronić maksymalnie 1 żeton Obrony. Jeśli posiadasz w swoim Imperium jednocześnie Straż daimyo, to Samurajowie mogą bronić także Zwykłych Lokacji z żetonem Obrony. Jeśli Lokacja posiada zarówno żeton Obrony oraz Samuraja, to przeciwnik potrzebuje 4 żetonów Płądrowania, aby ją splądrować.

**Prastare 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 Prastarych ruin nie posiada koloru i nie może być Splądrowana.

**Wulkan** – efekt tej karty pozwala odrzucić Lokację, całkowicie usuwając ją z Imperium innego gracza. Nie jest to traktowane jako akcja Płądrowania. Ani Samuraj, ani żeton Obrony nie chroni przed tym efektem.

Jeśli posiadasz Lokację, która pozwala ci umieścić w swoim Imperium kartę z ręki jako Fundament (np. Sanktuarium, Kohorta), to możesz użyć do tego celu karty Wulkanu.

### BARBARZYŃCY

**Elita** – jeśli zdecydujesz się odłożyć karty pod Lokację Elity, nie możesz zabrać tych kart z powrotem na rękę. Ani w fazie Czystoczenia, ani w fazie Produkcji nie usuwasz kart spod tej Lokacji – karty te zostają tam do końca gry.

**Grupa wysiedleniowa** – Akcja tej karty nie jest traktowana jako akcja Płądrowania. Pozwala ona zabrać kartę Lokacji Zwykłej z Imperium przeciwnika i dodać ją do swojej ręki. Ani Samuraj, ani żeton Obrony nie chroni przed tym efektem. Jeśli na karcie znajdowały się jakiegokolwiek Dobra, zostają odrzucone.

### EGIPCJANIE

**Dary dla faraona** – jeśli przechowujesz na tej karcie więcej niż 5 Dóbr różnego typu, to w fazie Produkcji wybierasz, jakie Dobra otrzymasz w ramach Produkcji.

**Egipska ambasada** – aktywuj Akcję z Lokacji przeciwnika w taki sam sposób, jakby to była twoja Lokacja. Nie możesz wybrać Lokacji, której Akcja była już aktywowana maksymalną możliwą liczbę razy.

**Kupcy znad Nilu** – jeśli nie masz jeszcze żadnych Umów, to niczego nie otrzymujesz.

**Skarbiec** – ta Lokacja nie posiada kosztu budowy. Buduje się ją za darmo, ale w normalny sposób trzeba poświęcić turę na wykonanie akcji Budowy Lokacji.

### JAPOŃCZYCY

**Dama-szpieg** – wykonując Akcję tej Lokacji nie musisz odrzucać dodatkowego Jadła, aby Podpisać Umowę z wybraną kartą – wydajesz je już w ramach aktywacji Akcji.

**Straż daimyo** – jeśli stracisz tę Lokację (np. zostanie usunięta albo odrzucisz ją jako koszt budowy Lokacji Frakcyjnej), to Samurajowie bronią twoich Lokacji Zwykłych nie są usuwani, ale nadal działają w taki sam sposób.

Jeśli posiadasz w swoim Imperium Straż daimyo, to Samurajowie mogą bronić także Zwykłych Lokacji z żetonem Obrony. Jeśli Lokacja posiada zarówno żeton Obrony oraz Samuraja, to przeciwnik potrzebuje 4 żetonów Płądrowania, aby ją splądrować.

**Wielka wyprawa** – jeśli nie znajdziesz karty wybranego koloru, przetasuj odrzucone karty Frakcji, utwórz z nich nową talię i poszukaj jeszcze raz. Jeśli wciąż nie uda ci się znaleźć pożądaną kartę, to nie bierzesz na rękę żadnej karty.

**Jeźdźcy Kenjiego** – jeśli dobierzesz tylko 1 kartę, to zwyczajnie ją zachowujesz.

### RZYMIANIE

**Kohorta** – jej Akcja nie jest traktowana jako Płądrowanie Lokacji. Pozwala ona natychmiast wyłożyć w swoim Imperium kartę z ręki jako Fundament. Dodatkowo otrzymujesz 1 drewno za zamianę Lokacji w Fundament.

**Handlarz marmurem** – zbudowana Lokacja ta traktowana jest jednocześnie jako złota oraz szara.

### GRA JEDNOOSOBOWA

Niniejszy dodatek wprowadza 2 karty Frakcji dla wirtualnego gracza. W następnym dodatku pojawią się 2 kolejne.

Podczas przygotowania do rozgrywki jednoosobowej, losowo dobierz 1 kartę Frakcji dla wirtualnego gracza. Karta ta urozmaica zasady gry jednoosobowej.

**Barbarzyńcy** – w fazie Ataku wirtualnego gracza przeprowadź atak trzy razy zamiast tylko dwóch. W ten sposób wirtualny gracz splądruje maksymalnie 3 Lokacje w trakcie pełnej fazy Ataku.

**Rzymianie** – w fazie Wypatrywania dobierz 5 kart Zwykłych zamiast standardowych 4. Wybierz jedną kartę dla siebie, jedną losową dla wirtualnego gracza, następnie drugą dla siebie, a pozostałe dwie będą dla gracza wirtualnego. W ten sposób wirtualny gracz będzie miał 3 karty w swoim obszarze gry.



**AUTOR GRY:** Ignacy Trzewiczek

**ZASADY GRY JEDNOOSOBOWEJ:** Maciej Obszański

**ILUSTRACJE:** Tomasz Jędruszek, Rafał Szyma

**PROJEKT GRAFICZNY:** Rafał Szyma

**INSTRUKCJA:** Łukasz Piechaczek

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](mailto:wsparcie@portalgames.pl).



© 2014 PORTAL GAMES

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

[portalgames.pl](http://portalgames.pl), [portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)

Osadnicy: Narodziny imperium, 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.

**Podziękowania dla:** Maciej Obszański, Ryu, Chevee Dodd, Jeff Patino, Moniq, Robert Ciombor, WRS.