

## ZAWARTOŚĆ

55 kart: 10 kart Barbarzyńców, 10 kart Rzymian, 10 kart Japończyków, 10 kart Egipcjan, 12 kart Zwykłych, 3 karty Podboju dla wirtualnego gracza.

## 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 *Osadnicy: Narodziny Imperium*. Pamiętaj, że nie gwarantujemy zbalansowanej rozgrywki tak stworzoną talią.

### 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.

### ROZGRYWKA Z RÓŻNYMI ROZSZERZENIAMI

Jeżeli w rozgrywce z "Chłopcy idą na wojnę" biorą udział również frakcje z talią stworzoną przy użyciu innego dodatku, gracze ich używający muszą stosować się do nowej zasady budowania Lokacji. Akcje Oblężenie oraz Podbój są dostępne dla każdej Frakcji. Szczegółowe informacje o nowych zasadach znajdują się w dalszej części instrukcji.

### GRA Z ATLANTYDAMI/AZTEKAMI

Atlantydzki oraz Aztekowie są stosunkowo pokojowymi frakcjami, nie zalecamy używania ich podczas partii z dodatkiem „Chłopcy idą na wojnę”.

## NOWE REGUŁY

Niniejszy dodatek wprowadza do gry Podboje – nową mechanikę pozwalającą na zdobywanie Lokacji innych Frakcji i korzystanie z nich podczas rozbudowy naszego Imperium. Staraj się budować rozważnie Lokacje, by chronić te najcenniejsze przed zakusami rywali oraz produkować jak największą liczbę żetonów Płądrowania, aby skutecznie kontratakować.

### BUDOWANIE LOKACJI

Lokacje Frakcyjne budujemy tak jak zawsze, kładąc je w odpowiednim rzędzie i po odpowiedniej stronie planszy Frakcji. Tym razem jednak kolejność ich budowy ma znaczenie – nową Lokacją Frakcyjną kładziemy zawsze na lewo od ostatnio wybudowanej Lokacji Frakcyjnej w danym rzędzie. Pozycja Lokacji w rzędzie wpływa na trudność Podbicia jej przez przeciwników. W trakcie gry nie możesz zamieniać miejscami żadnych wybudowanych Lokacji!

**PRZYKŁAD:** Grasz Rzymianami. Nie masz jeszcze żadnej Lokacji Frakcyjnej. Chcesz wybudować Administrację. W związku z tym kładziesz ją z lewej strony swojej planszy Frakcji.

W następnej akcji chcesz wybudować Rzymską Fortecę - musisz położyć ją więc z lewej strony swojej Administracji. Budując następną Administrację, połóż ją po lewej stronie Rzymskiej Fortecy.



### PODBÓJ

Podbój jest nowym rodzajem Akcji, pozwalającym na przejęcie na własność Lokacji Frakcyjnych przeciwnika.

Aby wykonać akcję Podboju:

- 1. WYBIERZ LOKACJĘ, KTÓRĄ CHCESZ PODBIĆ.**
- 2. OPEŁĆ KOSZT ŻETONAMI PŁĄDROWANIA (🐱), ZALEŻNY OD POZYCJI WYBRANEJ LOKACJI W RZĘDZIE. PODBÓJ LOKACJI NAJBARDZIEJ ODDALONEJ OD PLANSZY FRAKCJI WYMAGA ODRZUCENIA 2 ŻETONÓW PŁĄDROWANIA, KOLEJNEJ 3 ŻETONÓW PŁĄDROWANIA ITD.**



**PRZYKŁAD:** Masz 3 Lokacje Produkcyjne w kolejności od lewej: Piramidy, Karawana, Ołtarz Bastet. Aby Podbić twoje Piramidy przeciwnik musi wydać 2 żetony Płądrowania, za Karawaną 3 żetony Płądrowania, a by Podbić Ołtarz Bastet - 4 żetony Płądrowania.



**UWAGA:** Karty posiadające położony lub nadrukowany żeton Obrony wymagają odrzucenia dodatkowego żetonu Płądrowania podczas Podbijania WYŁĄCZNIE TEJ lokacji.

**PRZYKŁAD:** Posiadasz 3 Lokacje z Cechą w kolejności od lewej: Forteca, Najdzielniejszy Wojowie, Świątynia. Aby Podbić twoje Lokacje, przeciwnik musi wydać odpowiednio od lewej: 2 żetony Płądrowania, 4 żetony Płądrowania, 4 żetony Płądrowania.



**3. ODRZUĆ WSZYSTKIE DOBRA LEŻĄCE NA PODBITEJ LOKACJI.**

**4. ZABIERZ PODBITĄ LOKACJĘ Z IMPERIUM PRZECIWNIKA I UMIEŚĆ JĄ WE WŁAŚCIWYM RZĘDZIE, NAJDALEJ NA PRAWO (TUŻ PRZY SWOJEJ PLANSZY FRAKCJI).**



**5. JEŚLI TO LOKACJA PRODUKCYJNA OTRZYMAJ PRODUKOWANE DOBRA, JEŚLI LOKACJA Z CECHĄ SKORZYSTAJ Z NIEJ O ILE TO MOŻLIWE. UWAGA - NIE OTRZYMUJESZ BONUSU ZA ZBUDOWANIE, GDŹ PODBÓJ NIE JEST AKCJĄ BUDOWY.**

**6. UPREDNI WŁAŚCICIEL PODBITEJ LOKACJI OTRZYMUJE 1 Z PULI OGÓLNEJ.**

## ŻETONY OBRONY

Dodatek wprowadza do gry możliwość umieszczenia żetonu Obrony na Lokacjach Frakcyjnych (o ile nie mają one już nadrukowanego na karcie symbolu żetonu Obrony). Chroni on wtedy Lokację, na której został położony – zwiększa o 1 liczbę żetonów Płądrowania wymaganych do Podbicia danej Lokacji.

### Japończycy

Lokacje Frakcyjne Japończyków z polem Płądrowania można Splądrować niezależnie od tego, w którym Imperium się znajdują. Jedynie Japończycy mogą wystawiać Samurajów na swoich Lokacjach.

**UWAGA:** Nie można Splądrować Podbitych przez Japończyków Lokacji bez pola Płądrowania.

**UWAGA:** Aby Podbić Lokację z Samurajem, przeciwnik musi wydać o jeden żeton Płądrowania więcej (podobnie jak w przypadku żetonów Obrony). Na jednej Lokacji nie może jednocześnie znajdować się Samuraj i żeton Obrony.

## FORTECE

Fortece są wyjątkowymi Lokacjami pozwalającymi na wznoszenie Umocnień zapewniających Punkty Zwycięstwa. Fortece są odporne na **WSZYSTKIE** efekty za wyjątkiem akcji Oblężenia (m.in. są odporne na akcję Podboju, akcję Płądrowania, Usunięcia z gry, Przejścia przez przeciwnika, aktywacji Akcji przez przeciwnika). Zawsze wykładasz je w dolnym rzędzie (Lokacje z Akcją). W wyniku aktywowania Akcji z Lokacji Forteca otrzymujesz Umocnienie – oznacz to przesuwając znacznik na Polu Oblężenia na karcie Fortecy o jeden poziom (użyj dowolnego znacznika). Umocnienia nie są usuwane w fazie Czyszczenia.

Na każdej karcie Fortecy może znajdować się maksymalnie 5 Umocnień.

## OBŁĘŻENIE

Jest to nowy rodzaj Akcji, występujący na kartach Fortec z tego rozszerzenia.



Aby wykonać akcję Oblężenia:

1. **WYBIER FORTECĘ PRZECIWNIKA.**
2. **ODRZUĆ 2 ŻETONY PŁĄDROWANIA (STAŁY KOSZT).**
3. **USUŃ WSZYSTKIE UMOCNIENIA (ZDEJMIJ ZNACZNIK Z KARTY).**

**PRZYKŁAD:** Posiadasz w swoim Imperium dwie Fortece z wykorzystanymi wcześniej Akcjami. Jedna z nich ma Umocnienia na poziomie 2, a druga na 3. Przeciwnik chce wykonać akcję Oblężenie, wybiera więc jedną z twoich Fortec (oczywiście tę z większą liczbą Umocnień), wydaje 2 żetony Płądrowania i niszczy wszystkie Umocnienia. Sama Forteca wciąż stoi na swoim miejscu oraz pozostają na niej Dobra wydane na aktywację Akcji. W następnej rundzie będziesz mógł rozpocząć umacnianie jej od nowa.



## OBJAŚNIENIA KART

**Produkcja 1/2 za 3/6 przeciwników** – podczas Produkcji sumujemy wszystkie Lokacje innych Frakcji w swoim Imperium, by sprawdzić ile Produkcujemy.

**Przesuń Lokację o jedną pozycję w lewo** – korzystając z tej umiejętności, bierzemy pod uwagę perspektywę obecnego właściciela danej Lokacji, by ustalić kierunek, w którym ma zostać ona przesunięta.

### BARBARZYŃCY

**Brygada Mamuta** – żeton Obrony nie zmienia kosztu aktywacji tej Lokacji.



### EGIPCJANIE

**Forteca Skarabeusza** – Jeżeli na koniec rundy otrzymujesz co najmniej 2 Punkty Zwycięstwa z tej Lokacji, to otrzymujesz też dodatkowy Punkt Zwycięstwa z Cechy lokacji Sfinks.



**Świątynia Ra** – Jeżeli używając Świątyni Ra przejmiesz Lokację przeciwnika, a następnie stracisz Świątynię Ra, przejęta przez ciebie Lokacja staje się neutralna do końca rundy i nikt nie może jej aktywować (nawet wtedy, gdy zostanie ona Podbita przez któregoś z graczy). By o tym pamiętać, pozostaw żeton Egiptu na neutralnej Lokacji. Gracz, który w wyniku Podboju, umieścił Świątynię Ra w swoim Imperium, może **normalnie** używać jej akcji, do momentu wyczerpania pozostałych żetonów Egiptu.



### JAPOŃCZYCY

**Szlak Handlowy** – Jeżeli Lokacja z podłożoną pod nią kartą Japończyków (oznaczającą Umowę) zostaje Podbita, ta karta Japończyków zostaje usunięta.



### RZYMIANIE

**Zakład Kuznika** – karta położona jako Fundament może zostać wykorzystana jako Fundament w ramach akcji budowy. Fundamentu tego nie można Podbić. Jeżeli położysz go przed pozostałymi kartami, to ich koszt wynosić będzie: 3 za kartę po jej prawej, 4 za następną itd.



## GRA JEDNOOSOBOWA

To rozszerzenie wprowadza mechanizm Podbojów do każdej gry w wariacie solo – przeciwko dowolnie wybranej frakcji.

W tym rozszerzeniu masz możliwość symulować obustronne Podboje z wirtualnym przeciwnikiem.

Przygotowując grę dla jednego gracza stosuj się do wszystkich zasad z instrukcji podstawowej oraz:

**A) WYBIERZ FRAKCJĘ PRZECIWNIKA I POŁÓŻ ODPOWIADAJĄCĄ JEJ TALIE NAPRZECIW SWOJEGO IMPERIUM. ODKRYJ 3 KARTY Z TALII I UŁÓŻ JE KOLEJNO PO LEWEJ STRONIE TEJ TALII.**

**B) WEŹ WSZYSTKIE KARTY PODBOJU, POTASUJ I POŁÓŻ JE W ZAKRYTYM STOSIE NAPRZECIW SWOJEGO IMPERIUM.**

### PRZEBIEG RUNDY:

Rozgrywka trwa 5 rund, z których każda podzielona jest na 5 faz. Pierwsze cztery są takie same jak w standardowej rozgrywce wieloosobowej, zaś piąta faza jest atakiem wirtualnego gracza po którym spróbuje on także dokonać Podboju naszych Lokacji Frakcyjnych.

Do gry należy wykorzystać standardowe zasady rozgrywki jednoosobowej, z następującymi zmianami:

#### PODBIJANIE LOKACJI PRZECIWNIKA:

Do listy dostępnych akcji możliwych do wykonania przez gracza w Fazie Akcji, dochodzi Podbój Lokacji wirtualnego gracza. Aby Podbić Lokację wirtualnego gracza, będziesz musiał wydać liczbę żetonów Płądrowania adekwatną do jej pozycji wśród Lokacji znajdujących się po lewej stronie jego talii. Podbój Lokacji najbardziej oddalonej od talii wymaga odrzucenia 2 żetonów Płądrowania, kolejnej 3 żetonów Płądrowania itd. Dokonując Podboju używasz wszystkich zasad tego rozszerzenia. Dodatkowo po udanym Podboju odrzuć 1 kartę ze stosu Kolekcji wirtualnego gracza.

**UWAGA:** Po wykonaniu akcji Podboju zarówno ty, jak i gracz wirtualny nie otrzymujecie .

#### FAZA ATAKU WIRTUALNEGO GRACZA:

Gracz wirtualny poza wykonaniem podstawowego ataku, w grze z tym dodatkiem będzie starał się Podbić twoje Lokacje.

Zanim gracz wirtualny wykona Podbój odrzuć wszystkie odkryte karty znajdujące się po lewej stronie jego talii (włącznie z Podbitymi uprzednio Lokacjami) na stos kart odrzuconych (nie mylić ze stosem Kolekcji!).

Po wykonaniu podstawowego ataku, wykonaj Podboje zgodnie z poniższymi zasadami.

### PODBÓJ ODBYWA SIĘ WG. PONIŻSZEGO SCHEMATU:


**1. DOBIERZ 1 KARTĘ PODBOJU.**

**2. SPRAWDŹ CZY W PODANYM RZĘDZIE ZNAJDUJE SIĘ CO NAJMNIEJ 1 LOKACJA FRAKCYJNA.**

**3A. JEŻELI TAK, WEŹ LOKACJĘ WYSUNIĘTĄ NAJBARDZIEJ NA LEWO, ODRZUĆ WSZYSTKIE LEŻĄCE NA NIEJ DOBRA I POŁÓŻ PO LEWEJ STRONIE TALII GRACZA WIRTUALNEGO, DOKŁADAJĄC JEDNOCZEŚNIE Z TALII 1 KARTĘ ZWYKŁĄ DO KOLEKCJI WIRTUALNEGO GRACZA.**

**3B. JEŻELI NIE, PODBÓJ KOŃCZY SIĘ NIEPOWNIENIEM.**

**4. WTAŚUJ UŻYTĄ KARTĘ PODBOJU Z POWROTEM DO TALII PODBOJU.**

**UWAGA:** Żeton Obrony () oraz Samurajowie nie wpływają na działanie wirtualnego gracza.

**UWAGA:** Fortece są odporne na Podboje gracza wirtualnego. Jeżeli Forteca staje się celem Podboju wirtualnego gracza, traktuj to jako udaną akcję Oblężenia i usuń z niej znacznik wskazujący na aktualny poziom Umocnień.

Liczba Podbojów podczas gry na poszczególnych poziomach trudności:

RUNDA	P. TRUDNOŚCI	ŁATWY	ŚREDNI	TRUDNY
Runda 1		0 Podbojów	1 Podbój	2 Podboje
Runda 2		1 Podbój	1 Podbój	2 Podboje
Runda 3		1 Podbój	2 Podboje	3 Podboje
Runda 4		2 Podboje	2 Podboje	3 Podboje

W 5. rundzie gracz wirtualny nie podbija naszych Lokacji, wciąż jednak wykonuje atak podstawowy.

Jeżeli po rozpatrzeniu ataku i wszystkich Podbojów wirtualnego gracza, na lewo od jego talii są mniej niż 3 karty, dobierz brakujące karty z wierzchu talii układając je na lewo od Podbitych w tej rundzie Lokacji.

#### TWORZENIE TALII DLA GRACZA WIRTUALNEGO:

Grając w tryb solo dla tego dodatku masz możliwość stworzenia talii frakcyjnej gracza wirtualnego w oparciu o dowolny format oraz dowolny dodatek.

## TWÓRCY

**AUTOR GRY:** Ignacy Trzewiczek

**AUTORZY DODATKU:** Joanna Kijanka, Ignacy Trzewiczek  
**ZASADY GRY JEDNOOSOBOWEJ:** Joanna Kijanka, Maciej Obszański

**ILUSTRACJE:** Roman Kucharski, Rafał Szyma

**PROJEKT GRAFICZNY:** Rafał Szyma, Aga Jakimiec

**INSTRUKCJA:** Joanna Kijanka

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](mailto:portal@portalgames.pl).



© 2018 PORTAL GAMES

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland  
[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 the publisher is expressly forbidden.

**Podziękowania dla:** Gloomy, Jagódki, Basi, Kamila, Staszy, Roberta