

AUTOR GRY
IGNACY TRZEWICZEK



AUTORKA ROZSZERZENIA
JOANNA KIJANKA

Świat jest naprawdę ogromny. W swojej historii ludzkość była świadkiem powstania i upadku wielu imperiów, a wielcy przywódcy, naukowcy, artyści i filozofowie zawsze torowali drogę dla jej rozwoju i postępu.

Zaczynając w czasach starożytnych, jako jedna z wielu frakcji, prowadzisz swój lud poprzez wieki - opracowując nowe wynalazki, podbijając prowincje, wykonując trudne misje, osiągając wielkość - obserwując jak inne frakcje próbują dotrzymać ci kroku w rozwoju twojego imperium!

OPIS

Osadnicy: Narodziny Imperium - Poprzez Historię to rozszerzenie, które wprowadza do uniwersum Osadników Kampanię w Otwartym Świecie. W trakcie gry Imperia rozwijają się pod względem militarnym, ekonomicznym i kulturowym, a gracze ścigają się w osiąganiu różnorodnych celów. Bycie pierwszym, który osiągnie te cele, jest kluczowe dla rozkwitu Imperium. Na koniec każdej gry kampanii, gracze awansują na torach związanych z osiągniętymi celami, inwestują w nowe wynalazki i dołączają do swojego Imperium nowo podbite prowincje. Gdy gracz osiągnie koniec ścieżki postępu, jego Imperium wkracza w nową erę, która daje mu dostęp do nowych imponujących wynalazków i umiejętności, ale jak zawsze, wiąże się też z pewnymi kosztami postępu - po wejściu w nową erę gracz traci wszystkie podbite dotąd prowincje.

CEL KAMPANII

Celem kampanii jest stałe rozwijanie twojego Imperium, gra po grze, poprzez osiąganie kolejnych Celów i podbój nowych Prowincji. Jednocześnie należy pamiętać o sprawnym zarządzaniu rozwijającym się Imperium, aby uniknąć jego upadku, oraz co najważniejsze, dążyć do wprowadzenia uniwersum Osadników do czasów współczesnych!

KOMPONENTY:

163 karty (63x88mm):

55 Prowincji

42 Cele:

14 Celów Militarnych i Dyplomatycznych

14 Celów Ekonomicznych i Administracyjnych

14 Celów Naukowych i Kulturalnych

66 Wynalazków:

22 Starożytne Wynalazki

22 Średniowieczne Wynalazki

22 Nowożytne Wynalazki

48 arkuszy Imperium:

16 arkuszy Starożytności

16 arkuszy Średniowiecza

16 arkuszy Rewolucji Przemysłowej

12 znaczników Celów:

4 znaczniki Celów Militarnych i Dyplomatycznych

4 znaczniki Celów Ekonomicznych i Administracyjnych

4 znaczniki Celów Naukowych i Kulturalnych

32 żetony Postępu:

8 żetonów Gołębicy

8 żetonów Pracusia

8 żetonów Muru

8 żetonów Łapówki

niniejsza instrukcja



PRZEGLĄD KOMPONENTÓW

PROWINCJE

Prowincje reprezentują nowe podbite przez ciebie krainy, które zapewniają ci Dobra. Reguły dotyczące Prowincji:



- Nie można ich usunąć, ani wykorzystać jako Fundament.
- Liczą się jako karta ich koloru w twoim Imperium.
- Wchodzą do twojego Imperium podczas przygotowania do gry.
- Na koniec gry, zamiast zapewniać ci ★, każda Prowincja obniża twój wynik o ★.
- Na koniec każdej gry otrzymujesz 1 kartę Prowincji.

WYNAŁAZKI

Wynalazki reprezentują postęp na różnych polach rozwoju twojego Imperium i zapewniają ci Cechy. Reguły dotyczące Wynalazków:



- Wchodzą do twojego obszaru gry podczas przygotowania do gry.
- Możesz posiadać maks. 1 Wynalazek każdego koloru.
- Na koniec gry możesz zdobywać nowe Wynalazki, wydając punkty Wiedzy.

CELE

Cele reprezentują kluczowe kierunki rozwoju, którymi będą podążały wszystkie Imperia podczas danej gry. Gracze, którzy osiągną Cele jako pierwsi, uzyskają znaczny wzrost postępów w odpowiedniej kategorii, a także niewielki bonus w grze (więcej o Celach na stronie 3).



ARKUSZ IMPERIUM



Arkusze Imperium reprezentują twoje Imperium przez 3 Ery - wszyscy gracze zaczynają od Ery Starożytnej. Każdy arkusz Imperium jest w pełni spersonalizowany, co oznacza, że będziesz po nim pisać i aktualizować go w miarę czynionych Postępów.

Arkusz Imperium posiada miejsce do wpisania Frakcji i nazwy twojego osobistego Imperium **A**. Pozwala także na śledzenie kosztu utrzymania twoich Prowincji **B**, twojego Postępu na poszczególnych torach **C**, końcowego wyniku punktowego **D**, stanu posiadanych przez ciebie punktów Wiedzy **E** oraz aktualnego stanu osiągnięcia Celów na torze Celów **F**. Tory Postępu zawierają pewne ikony **G** - reprezentują one bonusy dla przyszłych rozgrywek, odblokowywane gdy do nich dotrzesz. Gdy dotrzesz do ostatniego pola na którymkolwiek z torów Postępu, przechodzisz do następnej Ery **H** (więcej na temat zmiany Ery na stronie 5).

UWAGA: Po osiągnięciu końca toru Postępu wszystkie pozostałe pola, o które jeszcze byś awansował, są ignorowane (np. jeśli znajdujesz się na 14. polu i awansujesz o 3 pola, przesuwasz się o 2 pola do końca toru Postępu, ignorując awans o kolejne pole).



ROZGRYWKA

PRZYGOTOWANIE DO KAMPANII

Przed pierwszą grą każdy gracz bierze jeden z arkuszy Starożytnego Imperium i zaczyna od wpisania nazwy swojego Imperium oraz Frakcji, którą będzie grał przez cały czas trwania kampanii.

Jeśli nie chcesz zwlekać z rozpoczęciem kampanii, weź 30 standardowych kart swojej Frakcji.

UWAGA: Jeśli chcesz odkryć bardziej zaawansowane strategie, możesz na początku każdej gry stworzyć swoją talię zgodnie z dowolnymi zasadami budowy talii Frakcyjnej - ich wybór zależy od waszej grupy. Zdecydowanie zalecamy przestrzeganie tych samych zasad tworzenia talii przez wszystkich graczy. Więc jeśli zdecydujecie się grać talią turniejową, niech każdy gracz sobie ją przygotowuje, a gdy macie ochotę dodać karty z wybranych rozszerzeń, niech wszyscy gracze dodadzą odpowiednio po dziesięć kart do swoich talii.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do gry przebiega podobnie jak w grze standardowej, z wyjątkiem następujących modyfikacji:

- ▶ Połóż w swoim obszarze gry wszystkie zdobyte dotąd Prowincje i Wynalazki (otrzymaj wszystkie bonusy za zbudowanie, które one zapewniają).*
- ▶ Otrzymaj wszystkie odblokowane bonusy startowe i żetony Postępu, zapewniane przez tory Postępu na twoim arkuszu Imperium.*
- ▶ Umieść znaczniki Celów (po jednym dla każdej kategorii) na polu „0” toru Celów.
- ▶ Podziel wszystkie karty Celów na talie tej samej kategorii i potasuj każdą talię osobno, a następnie dobierz po 1 karcie z każdej kategorii i umieść je na środku obszaru gry, stroną z wartością awansu o 3 ku górze. Zalecamy, aby wszyscy gracze zapoznali się z opisem tych kart przed rozpoczęciem rozgrywki - możecie na przykład przeczytać je na głos.

* Pomiń te kroki podczas pierwszej gry nowej Kampanii

ROZGRYWKA

Każda gra Kampanii trwa tylko 4 rundy - zamiast standardowych 5.

UTRZYMANIE PROWINCJI

Na koniec każdej gry, otrzymujesz nową Prowincję. Oznacza to otrzymanie nowej karty Prowincji, zapewniającej nową Produkcję lub Akcję, ale wymaga także wykreślenia 1 pola na Mapie Prowincji. Wykreślone obszary wskazują Dobra, którymi musisz zapłacić za utrzymanie swoich Prowincji.

W dowolnym momencie swojej tury możesz położyć na stałe na Mapie Prowincji dowolną liczbę Dóbr ze swojej puli, odpowiadających Dobrom przedstawionym na wykreślonych polach Prowincji.

Jeśli do końca gry nie umieścisz i nie jesteś w stanie umieścić na Mapie Prowincji wszystkich Dóbr wskazanych na wykreślonych polach Prowincji, to w tej grze zdobywasz 0 ★.

CELE



W grze występują 2 rodzaje Celów:

1. CELE ROZWOJU
2. CELE STANU

CELE ROZWOJU:

Cele Rozwoju to Cele, których stopień osiągnięcia oznaczasz swoimi znacznikami Celów. Za każdym razem, gdy rozpatrzysz akcję związaną z kartą takiego Celu, przesuwasz odpowiedni znacznik na swoim torze Celów.

PRZYKŁAD:

Przykład: Kasia Splądrowała SZARĄ , a ponieważ w grze znajduje się Cel „Rozważny jak Cezar”, musi przesunąć swój znacznik  o 1 pole na torze Celów.



Jeśli rozpatrzysz określoną na karcie Celu akcję tyle razy, ile wymaga osiągnięcie danego Celu, natychmiast awansujesz na torze Postępu odpowiedniej kategorii (wykreśl pola od lewej do prawej).

Musisz wykreślić tyle pól, ile jest wskazanych w prawym dolnym rogu danej karty Celu (3 pola dla pierwszego gracza, który osiągnął ten Cel, i po 1 polu dla pozostałych graczy, o ile im także uda się osiągnąć ten Cel). Ponadto, jeśli jesteś pierwszym graczem, który osiągnie dany Cel, uzyskujesz także bonus wskazany na karcie, a następnie musisz odwrócić kartę Celu na drugą stronę.

PRZYKŁAD:

W dalszej części rozgrywki Kasia Płądruje kolejne SZARE 🏰. Po Spłądrowaniu 4. osiągnęła Cel „Rozważny jak Cezar”. Ponieważ jest pierwszą osobą, która osiągnęła ten Cel, wykreśliła 3 pola na swoim torze Militaryrnym i Dyplomatycznym. Następnie rozpatruje bonus, dobierając 3 📄 ZWYKŁE i Płądruje 1 z nich za darmo. Na koniec odwraca kartę Celu na drugą stronę.

CELE STANU:

Cele Stanu wymagają od gracza posiadania odpowiedniej liczby elementów.

Kiedy opis Celu stanowi „Posiadaj X w swoim Imperium” lub „Przechowuj co najmniej X”, nie oznaczasz stopnia osiągnięcia tego Celu na torze Celów. Zamiast tego, gdy osiągnąłeś taki Cel, pokaż innym graczom, że spełniłeś jego wymagania i rozpatrz efekty Celu.

WYJĄTEK: Jeżeli Cecha posiadanego przez ciebie Wynalazku nakazuje ci przesunąć znacznik Celu o 1 pole na wskazanym torze Celów, to przesunij odpowiedni znacznik za każdym razem, gdy wykonasz akcję określoną na karcie tego Wynalazku. Każde pole, o które przesunąłeś znacznik, zmniejsza wymagania osiągnięcia Celu tej kategorii o 1.



PRZYKŁAD:

TRIEU THI TRINH - Cel: Posiadaj 3 podpisane Umowy tego samego typu.

Wymiana kulturowa - Cecha: Zawsze gdy Podpiszesz Umowę na 📄 lub 🏰, przesunij 🏰 o 1.

Marek Podpisuje Umowę i rozpatruje Cechę „Wymiany kulturowej”, przesuwając swój znacznik 🏰 o 1 pole na torze Celów. Pomimo, że Podpisanie Umowy nie jest oznaczane znacznikami Celów, to aby osiągnąć Cel Triêu Thị Trinh, Marek potrzebuje teraz tylko 2 Umów tego samego typu, aby spełnić wymagania Celu.

UWAGA: Cele osiągnięte jednocześnie przez kilku graczy w fazie Produkcji lub w fazie Czyszczenia liczą się tak, jakby każdy z tych graczy „był pierwszy”.

ZAKOŃCZENIE GRY

Na koniec gry wykonaj następujące kroki:

1. Aby obliczyć wynik końcowy, od zdobytych Punktów Zwycięstwa odejmij wszystkie 🌟 z kart twoich Prowincji i zapisz ten wynik w odpowiednim miejscu na swoim arkuszu Imperium.
2. Gracz, który zdobył największą liczbę Punktów Zwycięstwa wykreśli 1 dodatkowe pole na dowolnym ze swoich torów Postępu (w przypadku remisu sprawdź zasady rozstrzygnięcia remisów).
3. Wszyscy gracze sprawdzają, czy osiągnęli ostatnie pole na którymkolwiek ze swoich torów Postępu i czy wprowadzą swoje Imperium w nową Erę. Jeśli tak, postępują zgodnie z zasadami „Zmiany Ery” (patrz opis na następnej stronie).
4. Każdy z graczy otrzymuje tyle punktów Wiedzy 💡, ile wyniósł ich wynik końcowy. (🏰, 🏰, i 💡 odblokowane na torach Postępu również zapewniają 💡).
5. Zaczynając od zwycięskiego gracza i dalej według uzyskanego wyniku, każdy gracz po kolei bierze talię Wynalazków bieżącej Ery i wybiera, które chce kupić:
 - Aby kupić Wynalazek, wydaj określoną liczbę 💡, przedstawioną w prawym górnym rogu karty Wynalazku (możesz wydać właśnie zdobyte 💡 oraz te, które pozostały ci z poprzednich gier).
 - Każdy gracz musi kupić co najmniej 1 Wynalazek, pamiętając o tym, że może posiadać maks. 1 Wynalazek każdego koloru. Jeśli nie możesz kupić Wynalazku, twoje Imperium Upada (patrz „Przegranie Kampanii” na następnej stronie).
 - Jeśli chcesz, możesz zastąpić posiadany Wynalazek innym kupionym Wynalazkiem tego samego koloru, ale nie odzyskujesz różnicy w punktach Wiedzy i musisz pokryć pełny koszt nowego Wynalazku.
 - Wszystkie Wynalazki, które zostaną wymienione, są umieszczane z powrotem w talii Wynalazków.
 - Po dokonaniu zakupu Wynalazków, zapisz na arkuszu Imperium, ile pozostało ci 💡.
6. Każdy gracz dobiera 1 kartę Prowincji (o ile nie zaznaczono inaczej) i wykreśli jedno dowolne z dostępnych pól na Mapie Prowincji.

ROZGRYWKA



PRZYKŁAD:

Na koniec gry Robert zaczyna podliczać wszystkie zdobyte punkty. Zdobył 48 ★ podczas gry, ale ma 1 Prowincję (-5 ★), zatem jego końcowy wynik to 43 ★ i jest to najwyższy wynik spośród wszystkich graczy, więc postanawia wykreślić dodatkowe pole na torze na swoim arkuszu Imperium. Otrzymuje 43 💡 (tyle 💡, ile zdobył ★ jako swój końcowy wynik). Z poprzedniej gry zostało mu jeszcze 13 💡, więc łącznie może wydać do 56 💡 na nową kartę Wynalazku. Chciałby kupić kartę Wynalazku „Garncarstwo”, ale ma już „Łucznictwo” tego samego koloru, więc musiałby je odrzucić. Dlatego zamiast tego kupuje „Inżynierię”, której koloru jeszcze nie ma, i płaci 45 💡. Następnie zapisuje, że zostało mu 11 💡 do wydania na przyszłe Wynalazki. Na koniec dobiera 1 kartę Prowincji i wykreśla 1 pole na swojej Mapie Prowincji.

BONUSY TORU POSTĘPU

Po odblokowaniu (wykreśleniu) specjalnego pola na torze Postępu, jego bonus będzie aktywny dla każdej następnej gry rozgrywanej w tej Erze. Są 3 rodzaje bonusów, które można odblokować:

> BONUSY STARTOWE

Ten rodzaj bonusu zapewnia Dobra otrzymywane podczas przygotowania do gry.

> BONUSOWE ŻETONY

Ten rodzaj bonusu zapewnia graczowi żetony Postępu, które można umieszczać na odpowiednich kartach, w celu ich ulepszenia. Żetony Postępu nie są odrzucane podczas fazy Czyszczenia, a jeśli zawierająca dowolne żetony Postępu zostanie Splądrowana / usunięta, żetony wracają do puli ich właściciela i może on użyć ich ponownie.

> BONUSY KOŃCA GRY

Ten rodzaj bonusu aktywuje się na koniec każdej gry.

Wszystkie bonusy Postępu zostały szczegółowo opisane na ostatniej stronie tej instrukcji.

ZMIANA ERY

Na koniec gry, jeśli osiągniesz ostatnie pole dowolnego toru Postępu na arkuszu Starożytności lub Średniowiecza, musisz zmienić arkusz Imperium na kolejną Erę.

Zachowaj nazwę i Frakcję swojego Imperium, a także kupione Wynalazki, pozostałe 💡 i wyniki końcowe (aby monitorować ewentualny Upadek twojego Imperium). Tracisz wszystkie karty Prowincji (wraz z kosztami ich utrzymania zaznaczonymi na Mapie Prowincji) oraz wszystkie bonusy odblokowane na twoich torach Postępu (zwróć zdobyte żetony Postępu do puli głównej). Na koniec rozpatrz pozostałe kroki Zakończenia Gry.

Nowa Era zapewnia nowe bonusy do odblokowania na torach Postępu, a także dostęp do nowych Wynalazków i inne koszty utrzymania na Mapie Prowincji.

Jeśli osiągniesz Erę Współczesną, gratulacje, ukończyłeś całą Kampanię! Jeśli ty i inny gracz dotarliście do Ery Współczesnej podczas tej samej gry i nadal chcecie wyłonić zwycięzcę, zwycięzcą zostaje gracz z większą liczbą wykreślonych pól na wszystkich torach Postępu.

PRZEGRANIE KAMPANII

Twoje Imperium Upada, jeśli zostanie spełniony którykolwiek z poniższych warunków:

- > **Zmierzch Cywilizacji:** twój wynik końcowy zmniejsza się przez 3 gry z rządu.
- > **Brak Wynalazków:** nie możesz zdobyć nowego Wynalazku.

Jeśli twoje Imperium Upadnie, możesz kontynuować Kampanię tworząc sobie nowe Imperium.


GRA SOLO I TERMINOLOGIA

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Przygotuj grę w standardowy sposób (łącznie z przygotowaniem Kampanii) z następującymi zmianami:





- Nie dziel kart Celów na kategorie i potasuj je wszystkie razem, a następnie dobierz 4 karty i umieść je na środku obszaru gry, stroną z wartością awansu o 3 ku górze.
- Podczas gry przestrzegaj wszystkich zasad standardowej gry jednoosobowej (w tym Ataków gracza wirtualnego) i wszystkich zasad Kampanii.
- Celem rozgrywki jednoosobowej jest osiągnięcie co najmniej 2 Celów w trakcie gry - w przeciwnym razie twoje Imperium Upada.

WAŻNE WYRAŻENIA








UMOWA NA : to wyrażenie wskazuje na wymóg posiadania Podpisanych Umów na Dobra określonego rodzaju.

NA PRZYKŁAD:


Pod swoją planszą Frakcji masz 2 podpisane Umowy z  w polu Umowy. Oznacza to, że masz 2 Umowy na .

NOWA PARA: Niektóre karty Wynalazków posiadają zdolność, która aktywuje się w momencie wybudowania nowych 2  we wskazanych kolorach. Po wybudowaniu drugiej karty nowej pary  umieść dowolny drewniany znacznik na karcie Wynalazku z tym efektem (nie usuwaj tych znaczników w fazie Czyszczenia). Jeśli jedna z  tworzących parę zostanie usunięta lub Splądrowana, nie otrzymujesz bonusu po odtworzeniu tej pary. Aby ponownie otrzymać bonus za wybudowanie nowej pary, musisz najpierw odtworzyć wszystkie pary, za które bonus został już odebrany (w liczbie znaczników umieszczonych na karcie Wynalazku), a następnie wybudować 2 zupełnie nowe karty  we wskazanych kolorach.







NA PRZYKŁAD:

Masz Wynalazek "Silnik parowy" i budujesz pierwszą, a po jakimś czasie drugą ŻŁOTĄ . Otrzymujesz 2  i umieszczasz dowolny znacznik na "Silniku parowym". Później usuwasz jedną ze ŻŁOTYCH  tworzących parę, a następnie budujesz kolejną ŻŁOTĄ . Ponieważ za pierwszą wybudowaną parę już zdobyłeś nagrodę, teraz nie otrzymujesz jej po raz kolejny. Aby po raz drugi otrzymać 2  z "Silnika parowego" musisz zbudować jeszcze 2 kolejne nowe ŻŁOTE , czyli mieć łącznie 4 ŻŁOTE  w twoim Imperium.











KOLEJNO: to wyrażenie oznacza, że za każdym razem, gdy rozpatrzyć wskazaną akcję (np. Budowę lub Plądrowanie), to aby spełnić warunek "kolejnego" wykonania takiej samej akcji, to musi ona dotyczyć  tego samego koloru. Akcje te nie muszą być wykonywane jedna po drugiej i można wykonać je na przestrzeni kilku tur.

PRZYKŁAD 1:

Starasz się osiągnąć Cel "Wykształcony jak Awicenna". W swojej pierwszej akcji budujesz BRĄZOWĄ , następnie wydajesz 2 , aby dobrać 1 , następnie budujesz drugą BRĄZOWĄ , następnie Plądrujesz , a następnie budujesz trzecią BRĄZOWĄ  spełniając w tym momencie warunki osiągnięcia Celu.

PRZYKŁAD 2:

Starasz się osiągnąć Cel "Jednoczący jak Karol Wielki". W swojej pierwszej akcji Plądrujesz BRĄZOWĄ , następnie wydajesz 2 , aby dobrać 1 , następnie Plądrujesz drugą BRĄZOWĄ , następnie budujesz , a następnie Plądrujesz BRĄZOWĄ  - jest to trzecia Splądrowana przez ciebie BRĄZOWA /, więc spełniasz w tym momencie warunki osiągnięcia Celu.





DOŁĄCZ DO ŚWIATA OSADNIKÓW!

OSADNICY: NARODZINY IMPERIUM KRÓLESTWA PÓŁNOCY WYKREŚLANE IMPERIUM
AMAZONKI ATLANTYDZI AZTEKOWIE
KAŻDY POTRZEBUJE PRZYJACIELA TRZEJ PRZYJACIELE Z BOISKA CHŁOPCY IDĄ NA WOJNĘ

IKONOGRAFIA I PODSUMOWANIE ZASAD

BONUSY STARTOWE

Rozpocznij grę z odblokowanymi bonusami

: 1 losowa FRAKCYJNA zbudowana w twoim imperium.

: 1 na ręce.

: 1 losowa podpisana Umowa.

: 1 .

: 1 .

: 1 Fundament.

BONUSOWE ŻETONY

Rozpocznij grę z odblokowanymi żetonami Postępu. W dowolnym momencie swojej tury możesz umieścić żeton Postępu na dowolnej odpowiedniej - nie jest to traktowane jako akcja.

: Kiedy twoja oznaczona żetonem zostanie Splądrowana, otrzymujesz 1 .

: z AKCJĄ oznaczona żetonem może zostać aktywowana jeden dodatkowy raz.

: oznaczona żetonem nie może być celem żadnego wrogiego działania (żaden z twoich przeciwników nie może jej Splądrować, usunąć, zablokować, ani użyć).

: PRODUKCYJNA oznaczona żetonem zapewnia swoją Produkcję dwukrotnie, a następnie ta zostaje usunięta (a żeton wraca do puli gracza).

BONUSY KOŃCA GRY

Na koniec gry rozpatrz odblokowane bonusy końca gry.

: Otrzymujesz 1 za każdą swoją FRAKCYJNĄ.

: Otrzymujesz 1 za każdą swoją ZWYKŁĄ.

: Otrzymujesz 1 za każdą w twoim Imperium.

: Jeśli wygrasz grę, wykreśl 1 dodatkowe pole na dowolnym ze swoich torów Postępu.

: Możesz zignorować koszty utrzymania 1 wykreślonego pola na Mapie Prowincji.

: Dobierz 1 dodatkową kartę Prowincji, zachowaj 1 z nich i odrzuć pozostałe.

NA POCZĄTKU GRY:

1. Umieść wszystkie Prowincje i Wynalazki na swoim obszarze gry.
2. Otrzymaj wszystkie bonusy startowe i żetony Postępu z odblokowanych pól na torach Postępu.
3. Potasuj talie Celów, oddzielnie dla każdej kategorii, dobierz po 1 karcie Celu z każdej talii, a następnie połóż je na środku obszaru gry.

PODCZAS TWOJEJ TURY (OPRÓCZ PODSTAWOWYCH AKCJI) MOŻESZ:

1. Położyć dowolne Dobro(-a) z twojej puli na Mapie Prowincji.
2. Położyć dowolny żeton Postępu na odpowiedniej .
3. Osiągnąć dowolny Cel, jeśli spełnisz jego wymagania.

NA ZAKOŃCZENIE GRY:

1. Odejmij z wszystkich posiadanych kart Prowincji, aby obliczyć końcowy wynik.
2. Zwycięzca wykreśla 1 dodatkowe pole na dowolnym torze Postępu.
3. Gracze sprawdzają, czy powinni zmienić Erę.
4. Gracze otrzymują równe ich końcowemu wynikowi.
5. Gracze kupują karty Wynalazków z Ery, w której się obecnie znajduje się ich Imperium.
6. Każdy gracz otrzymuje 1 kartę Prowincji i wykreśla 1 pole na Mapie Prowincji.

(Pamiętaj o swoich bonusach końca gry)

TWOJE IMPERIUM UPADA, JEŚLI:

1. To twoja trzecia z rzędu gra z malejącym wynikiem końcowym.
2. Nie możesz kupić Wynalazku.

AUTORZY DODATKU:
Ignacy Trzewiczek,
Joanna Kijanka
ILUSTRACJE:
Roman Kucharski,
Aga Jakimiec

PROJEKT GRAFICZNY:
Rafał Szyma, Michał Kulasek
PRODUKCJA:
Grzegorz Polewka
INSTRUKCJA:
Joanna Kijanka, Tyler Brown,
Robert Deninis

© 2020 PORTAL
GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów



Wszystkie
prawa
zastrzeżone

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie:
<https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Tyler, Ben, Robert - pięknie dziękujemy za Waszą pomoc!