

ZAWARTOŚĆ

- 110 kart (63x88 mm) zawierających:
 - 60 kart Azteków (AZT001-AZT060),
 - 10 kart Barbarzyńców (BAR061-BAR070),
 - 10 kart Egipcjan (EGIO61-EGIO70),
 - 10 kart Japończyków (JAP061-JAP070),
 - 10 kart Rzymian (RZY061-RZY070),
 - 10 kart Atlantydwów (ATL051-ATL060).
- 37 żetonów Łaski Bogów (4 zestawów po 9 różnych kolorów oraz 1 żeton trójkolorowy)
- 9 żetonów Posągu (3 zestawy po 3 żetony)
- 1 plansza Frakcji
- 1 znacznik punktacji

Podczas konstruowania swojej talii Frakcyjnej (patrz niżej) traktuj niektóre karty Azteków jak podstawowe karty Frakcji, a pozostałe – jakby pochodziły z poprzednich rozszerzeń do gry Osadnicy: Narodziny Imperium. Przynależność karty jest wydrukowana na dole każdej karty, wzdłuż jej prawego brzegu i informuje, że:

- : tę kartę należy traktować jak podstawową kartę Azteków
- : tę kartę należy traktować, jakby pochodziła z rozszerzenia „Každy potrzebuje przyjaciela”
- : tę kartę należy traktować, jakby pochodziła z rozszerzenia „Atlantydzi”
- : tę kartę należy traktować, jakby pochodziła z rozszerzenia „Trzej przyjaciele z boiska”

Karty oznaczone symbolami , i stanowią odpowiednik dodatkowych kart, które inne Frakcje otrzymały w poprzednich rozszerzeniach.

AZTEKOWIE WPROWADZAJĄ DO GRW:

- nowy kolor kart: **POMARAŃCZOWY**
- nowy rodzaj Dobra: żetony Łaski Bogów



zestaw żetonów Łaski Bogów



1 trójkolorowy żeton Łaski Bogów (produkowany przez planszę Frakcji Azteków)



POMARAŃCZOWY

FORMATY ROZGRYWKI

Poniżej przedstawiono reguły dwóch sposobów konstruowania talii do gry.

FORMAT OTWARTY

Dowolne karty **Zwykłe** i **Frakcyjne** pochodzące z dowolnych rozszerzeń wtapują do odpowiadających im talii z podstawowej wersji gry. Baw się dobrze, lecz pamiętaj: nie gwarantujemy, że talie stworzone w ten sposób zapewnią zbalansowaną rozgrywkę.

FORMAT STANDARDOWY

Jest to jedyny format dozwolony na turniejach.

Karty **Zwykłe** pochodzą tylko z podstawowej wersji gry. Aby stworzyć swoją talię Frakcyjną, możesz użyć kart Frakcyjnych z podstawowej wersji gry i kart Frakcyjnych pochodzących z 1 wybranego rozszerzenia.

Tworzenie talii Frakcyjnej

Za każdą kartę z rozszerzenia, którą chcesz dodać do swojej talii, musisz usunąć kartę pochodzącą z podstawowej wersji gry. Talia Frakcyjna musi składać się **dokładnie z 30 kart**, z czego 3 występują w 3 kopiach (łącznie 9 kart), 6 występuje w dwóch kopiach (łącznie 12 kart), a pozostałe 9 kart jest pojedynczych. Ikony znajdujące się w prawym dolnym rogu ilustracji każdej karty informują o tym, ile kopii danej karty musisz posiadać w swojej talii:

karty pojedyncze :

karty występujące w 2 kopiach:

karty występujące w 3 kopiach:

Na przykład, jeśli zamierzasz dołożyć do swojej talii Frakcyjnej kartę z oznaczeniem , musisz użyć wszystkich 3 kopii tej karty, jednocześnie usuwając zestaw 3 kopii innej karty pochodzącej z podstawowej wersji gry.

AZTEKOWIE

Niniejsze rozszerzenie wprowadza do gry Azteków – nową Frakcję wraz z zestawem swoich komponentów: planszą Frakcji, znacznikiem Punktacji oraz kartami Frakcyjnymi. Azteków należy dodać do 4 podstawowych Frakcji, z których gracze wybierają te, którymi będą grać.

UWAGA! Z rozszerzeniem Aztekowie teoretycznie możliwa jest gra 5-osobowa. Nie zalecamy jednak tego rozwiązania – jeśli w rozgrywce biorą udział więcej niż 4 osoby, czas gry może znacznie się wydłużyć.



NOWE REGUŁY

Niniejsze rozszerzenie wprowadza do gry nowy kolor niektórych kart (**POMARAŃCZOWY**) oraz dwie nowe zasady: Łaskę Bogów oraz Modlitwy. Zasady te szczegółowo opisano poniżej.

ŁASKA BOGÓW

Łaska Bogów jest nowym rodzajem Dobra, w grze reprezentują ją żetony Łaski Bogów. Żetony występują w różnych kolorach, tak jak karty (z wyjątkiem pomarańczowego – ikona pomarańczowego żetonu ogólnie przedstawia Łaskę Bogów jako Dobro, nie wskazując na kolor). **Każda Frakcja może posiadać tylko**



1 żeton Łaski Bogów w danym kolorze. Kiedy gracz ma otrzymać żeton Łaski Bogów, może wziąć żeton w dowolnym kolorze spośród tych, których jeszcze nie posiada. Żetony zdobyte w danej rundzie mogą wpływać na sposób rozpatrywania Modlitw w tej rundzie (patrz niżej). Żetony Łaski Bogów są odrzucane w fazie Czyszczenia, chyba że gracz może je przechować.

Trójkolorowy żeton Łaski Bogów jest produkowany przez planszę Frakcji Azteków i jest to jedyna Frakcja, która może posiadać ten specjalny żeton. W czasie Modlitwy żeton ten może być użyty jako żeton **BRĄZOWY**, **SZARY** albo **CZERWONY**. Podczas każdej Modlitwy gracz może zdecydować się na inny kolor tego żetonu, ale zawsze tylko na jeden z nich. Trójkolorowy żeton nie wlicza się do limitu żetonów Łaski Bogów, posiadający go gracz wciąż może wziąć **1 BRĄZOWY**, **1 SZARY** lub **1 CZERWONY** żeton, kiedy zdobywa 🍀

MODLITWY

Modlitwa jest nowym rodzajem Akcji, występuje na niektórych kartach z tego rozszerzenia. Sposób rozpatrywania Modlitwy zależy od tego, czy gracz posiada w danym momencie jakiegoś żetonu Łaski Bogów – a jeśli tak, to w jakim kolorze.

ROZPATRYWANIE MODLITW BEZ ŻETONÓW ŁASKI BOGÓW

Kiedy gracz wykonuje Modlitwę, dobiera z talii **Zwykłej** odpowiednią liczbę kart i rozpatruje efekt wywoływany przez kolor tych kart.

Jeśli karta z Akcją Modlitwy nakazuje „wybrać” kolor, można to zrobić już **po tym**, jak karty zostały dociągnięte i przejrane.

Jeśli karta z Akcją Modlitwy nakazuje „ogłosić” kolor, trzeba to zrobić, **zanim** karty zostaną dobrane.

Jeśli tekst karty nie nakazuje ani „wybrać” ani „ogłosić” koloru,

gracz może wybrać więcej niż jeden kolor lub koloru nie wybiera się wcale – w takim przypadku należy kierować się tekstem danej karty, który powie graczowi, co należy zrobić.

Efekt danej Modlitwy jest zawsze opisany na jej karcie. Kiedy Modlitwa odnosi się do „każdej karty”, chodzi o „każdą kartę dobraną na potrzeby tej Modlitwy”, a nie, na przykład, o „każdą kartę w grze” czy „każdą kartę na ręce”. Liczba po słowie kluczowym „Modlitwa” informuje, ile kart **Zwykłych** należy dociągnąć na potrzeby danej Modlitwy. Po rozpatrzeniu efektów Modlitwy dobrane karty **Zwykłe** należy odrzucić na stos kart odrzuconych.

PRZYKŁAD 1: OŁTARZ OFIARNY

Akcja: Wydaj 1 🍀, aby ogłosić kolor: **BRĄZOWY/SZARY/CZERWONY** i wykonać Modlitwę 5: Otrzymujesz 1 🍀 / 🍀 / 🍀 (za każdą pasującą 🍀). Możesz aktywować ją dwa razy.

Marek wydaje 1 Robotnika, aby aktywować tę Akcję i ogłasza **SZARY** kolorem „pasującym” na czas tej Modlitwy. Dobiera 5 kart **Zwykłych** (Modlitwa 5), z których dwie okazują się **SZARE**. Za te dwie pasujące karty Marek otrzymuje 2 Kamienie.

UWAGA! Niektóre karty mogą należeć do więcej niż jednego typu – w takim przypadku kolorowe pole karty jest podzielone. W czasie Modlitw karty te rozpatrywane są jako należące do wszystkich pokazanych typów (czyli np. **ZŁOTY** i **SZARY**, a nie: **ZŁOTY** albo **SZARY**).



PRZYKŁAD 2: ŚWIĄTYNIA SŁOŃCA

Akcja: Wydaj 1 🍀, aby wykonać Modlitwę 5: Za każdą **BRĄZOWĄ/SZARĄ/CZERWONĄ** 🍀 możesz wydać pasujący Surowiec. Otrzymujesz 1 ⚡ za każdy wydany Surowiec i 1 ⚡ za każdy wydany rodzaj Surowca. Możesz aktywować ją dwa razy.

Jacek wydaje 1 Robotnika, aby aktywować tę Akcję. Dobiera 5 następujących kart **Zwykłych** (Modlitwa 5): 1 **NIEBIESKA**, 1 **CZERWONA**, 2 **SZARE** i 1 **CZARNĄ**. Jacek ma jeszcze następujące Surowce: 3 Kamienie i 1 Jadło. Decyduje się wydać 1 Kamień i 1 Jadło – są to dwa Surowce dwóch różnych typów, zatem Jacek otrzymuje 2+2=4 Punkty Zwycięstwa.

UWAGA! W powyższym przykładzie karta nie nakazywała ani „wybrać”, ani „ogłosić” koloru. Z tego powodu Jacek mógł wydać Surowce pasujące do więcej niż jednego koloru.







ROZPATRYWANIE MODLITW Z ŻETONEM ŁASKI BOGÓW


Może się zdarzyć, że w momencie rozpatrywania Modlitwy gracz posiada żeton Łaski Bogów w kolorze, który i tak wybrałby lub ogłosił dla danej



Modlitwy. W takiej sytuacji gracz może rozpatrzyć tę Modlitwę inaczej: zamiast dobierać karty, może zadeklarować, że wykorzysta swój żeton Łaski Bogów w określonym kolorze – ten żeton należy wówczas traktować tak, jakby została dobrana jedna karta **Zwykła** w kolorze żetonu. Gracz może wykorzystać kilka żetonów Łaski Bogów w czasie pojedynczej Modlitwy, a żetony te – po wykorzystaniu w ten sposób – nadal pozostają w zasobach gracza.






PRZYKŁAD 3: GŁOS BOGÓW

Akcja: Wydaj 1 , aby otrzymać 1  i wykonać Modlitwę 5: Otrzymujesz 1  za każdą **CZERWONĄ**  i 1  za każdą **RÓŻOWĄ** .

Łucja ma **RÓŻOWY, CZERWONY** i **TRÓJKOLOROWY** żeton Łaski Bogów, które zdobyła wcześniej w bieżącej rundzie. W swojej turze wykorzysta Akcję z karty Głos Bogów, aby wykonać Modlitwę. Łucja potrzebuje nowego Robotnika, więc chce mieć pewność, że jej modły zostaną wysłuchane. Zamiast dobierać 5 kart **Zwykłych** decyduje zatem, że wykorzysta posiadane żetony Łaski Bogów. Modlitwę należy rozpatrzyć tak, jakby dobrano 1 **RÓŻOWĄ** i 2 **CZERWONE** karty **Zwykłe**, zatem w jej wyniku Łucja otrzymuje 1 Robotnika i 2 . W przeciwieństwie do innych Dóbr, żetony Łaski Bogów nie muszą być wydane, aby mogły zostać użyte: po wykorzystaniu go do tej Modlitwy Łucja zatrzymuje swoje żetony aż do fazy Czyszczenia – będzie mogła je wykorzystać ponownie w późniejszych Modlitwach w trakcie tej rundy.

Nawet jeśli gracz posiada żeton Łaski Bogów w kolorze, który zamierza wybrać lub ogłosić, wciąż może zdecydować, że w ramach swojej Modlitwy będzie dobierać karty **Zwykłe**. Jeśli dobierze choć jedną w kolorze wymaganym przez Modlitwę, każdy posiadany przez niego żeton zapewni stosowną premię, o ile kolor tego żetonu ma zastosowanie w danej Modlitwie (trójkolorowy żeton może zapewnić premię jednego wybranego koloru). Jeśli nie dobierze żadnej odpowiedniej karty, żetony **nie zapewnią** premii – Bogów nie udało się prześlagać.

PRZYKŁAD 4: KAPLICZKA MARSA

Akcja: Wydaj 1 , aby wykonać Modlitwę 5: Otrzymujesz  /  /  za każdą **CZARNĄ/RÓŻOWĄ/ZŁOTĄ** .

Zuza ma w tej chwili **CZARNY, BRĄZOWY** i **ZŁOTY** żeton Łaski Bogów, ale decyduje



się zaryzykować i dobrać karty **Zwykłe**. Wydaje 1 **Złoto**, aby aktywować Akcję, dobiera 5 kart **Zwykłych** (Modlitwa 5) i rozpatruje ich typy (kolory). Dobrała następujące karty: **RÓŻOWĄ, NIEBIESKĄ, ZŁOTĄ, RÓŻOWĄ, SZARĄ**. Ta Modlitwa przynosi jej:

- 2 Robotników, ponieważ dobrała 2 **RÓŻOWE** karty.
- 2 **Złota**, ponieważ dobrała 1 **ZŁOTĄ** kartę i posiada **ZŁOTY** żeton Łaski Bogów.
- 1 żeton Płądrowania: ponieważ Zuza dobrała choć jedną pasującą do Modlitwy kartę (czyli Akcja Modlitwy nie została zmarnowana), jej **CZARNY** żeton Łaski Bogów zapewnia premię, nawet pomimo faktu, że Zuza nie dobrała ani jednej **CZARNEJ** karty. Podczas tej Akcji brązowy żeton Łaski Bogów niczego nie zapewnia, gdyż ta Modlitwa nie uwzględnia koloru **BRĄZOWEGO**.

Gdyby wśród dobranych przez Zuzę kart nie znalazła się ani jedna **CZARNA**, ani jedna **RÓŻOWA** i ani jedna **ZŁOTA**, posiadane przez nią żetony Łaski Bogów nie zapewniłyby jej żadnych premii.



Karty **Zwykłe** dobrane podczas tej Modlitwy należy odłożyć na stos kart odrzuconych, a wszystkie posiadane żetony Łaski Bogów – zatrzymać.

MOMENT ROZPATRYWANIA MODLITWY

Słowo kluczowe „Modlitwa” jest zawsze poprzedzone innym słowem kluczowym, które wskazuje, kiedy można wykonać daną Modlitwę. Należy zastosować ogólne zasady:

- **Produkcja, Modlitwa:** taka Modlitwa jest wykonywana w fazie Produkcji. Gracz rozpatruje kolory dobranych kart by określić, czy i jakie dodatkowe Dobra udało mu się wyprodukować.
- **Cecha, Modlitwa:** taka Modlitwa jest wykonywana zawsze, gdy zostanie spełniony warunek opisany na jej karcie.
- **Akcja, Modlitwa:** tę Modlitwę można wykonać po opłaceniu kosztu aktywacji danej Akcji.


PRZYKŁAD 5: WĘDROWNY KAZNODZIEJA

Cecha: Zawsze gdy Podpisujesz Umowę, wykonaj Modlitwę 5: Otrzymujesz 1  za każdą  pasującą do Dobra z Podpiswanej Umowy.

Nikodem zamierza Podpisać Umowę z kartą Festiwal Jablek. Wydaje 1 **jadło**, Podpisuje Umowę i otrzymuje **Drewno**, które ona dostarcza. W ten sposób aktywował Cechę na karcie Wędrownego Kaznodziei („Zawsze gdy Podpisujesz Umowę...”). Nikodem dobiera 5 kart **Zwykłych** (Modlitwa 5), w tym dwie brązowe. Za te dwie karty Nikodem otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa.



KOLOR POMARAŃCZOWY

Kolor **POMARAŃCZOWY** (kart, żetonów) przedstawia Łaskę Bogów . Fizycznie w grze nie ma pomarańczowych żetonów Łaski Bogów. Pomarańczowa ikona żetonu oznacza albo żeton dowolnego koloru, albo żetony wszystkich kolorów – wynika to zawsze z treści danej karty.

„PASUJĄCY”

Pasująca karta to taka, której kolor zgadza się z kolorem wybranym/ogłoszonym przez gracza na czas danej Modlitwy.

Karta pasuje do Dobra, jeśli sama jest w kolorze tego Dobra:

BRĄZOWY		BIAŁY	
SZARY		NIEBIESKI	
RÓŻOWY		CZERWONY	
ZŁOTY		FIOLETOWY	
CZARNY		POMARAŃCZOWY	

REGUŁY WPROWADZONE WE WCZEŚNIEJSZYCH ROZSZERZENIACH

Niektóre z kart zawartych w niniejszym rozszerzeniu wykorzystują reguły wprowadzone przez poprzednie rozszerzenia do gry Osadnicy: Narodziny Imperium.

OTWARTA PRODUKCJA

Lokacje z Otwartą produkcją pojawiły się po raz pierwszy w rozszerzeniu „Każdy potrzebuje przyjaciela”, szczegółowe zasady ich działania opisane są w instrukcji do tego rozszerzenia: <http://bit.ly/2cGqQU5>

TECHNOLOGIA

Technologia pojawiła się po raz pierwszy w rozszerzeniu „Atlantydzi”. Szczegółowe zasady jej działania opisane są w instrukcji do tego rozszerzenia: <http://bit.ly/2cdXPct>

ZESTAWY

Zestawy pojawiły się po raz pierwszy w rozszerzeniu „Trzej przyjaciele z boiska”. Szczegółowe zasady ich działania opisane są w instrukcji do tego rozszerzenia: <http://bit.ly/2cxGFVa>

OBJAŚNIENIA

KARTY, KTÓRE MOŻNA WYKORZYSTAĆ „PODCAZ PRZYSZŁYCH MODLITW”

Niektóre Lokacje pozwalają graczom umieścić (przechować) pod nimi karty, które można wykorzystać podczas przyszłych Modlitw. Tekst

na karcie danej Lokacji zawsze precyzuje, czy te karty można przechować do końca rundy, czy do końca gry – jednak zawsze kiedy przechowywana karta zostanie użyta do Modlitwy, należy odrzucić ją po rozpatrzeniu efektu Modlitwy.

W czasie jednej Modlitwy można użyć dowolnej liczby przechowywanych w ten sposób kart, i są one używane oprócz kart dobieranych w zwykły sposób w celu rozpatrzenia Modlitwy.

KARTY BEZ KOLORU

Ruiny nie mają typu (koloru), więc jeśli zostaną dobrane podczas rozpatrywania Modlitwy, nie można ich wykorzystać w czasie tej Modlitwy.

Dla potrzeb Modlitw karta „Młoda para” również powinna być traktowana jak nie posiadająca koloru (zyskuje ona kolor dopiero po tym, jak zostanie wybudowana).

OBJAŚNIENIA KART

Kaplica Thota – kiedy gracz otrzymuje punkty za pasującą Lokację, dodatkowy punkt jest zapewniany przez Kaplicę Thota, nie przez tę pasującą Lokację. Na przykład, kiedy gracz zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa i aktywuje efekt Kaplicy Thota, zdobywając drugi Punkt Zwycięstwa, Cecha Sfinksa („Zawsze gdy otrzymujesz co najmniej 2 Punkty Zwycięstwa...”) nie zostaje aktywowana.

Pomocny Markus – jeśli ta Lokacja stanie się celem efektu pozwalającego usunąć wszystkie Dobra wydane na jej aktywację, należy odrzucić kartę umieszczoną pod Pomocnym Markusem.

Solidne fundamenty – 2 Punkty Zwycięstwa za każdą kartę umieszczoną pod Lokacją przyznawane są oprócz punktów zapewnianych na koniec gry przez tę Lokację.

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek

ILUSTRACJE: Roman Kucharski, Maria "Mary Arty" Pekina, Aga Jakimiec

PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma, Aga Jakimiec

INSTRUKCJA: Piotr Wiśniewski

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.



© 2016 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
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.

Podziękowania dla: Merry, Ciernia, Marka, Asi, Kamila, Chevee'ego, Agi i Jeffa.