


## ZAWARTOŚĆ


110 kart (63x88mm), w tym:


- 60 kart Amazonek (AMA001 - AMA060),
- 10 kart Barbarzyńców (BAR081 - BAR090),
- 10 kart Egipcjan (EGIO81 - EGIO90),
- 10 kart Japończyków (JAP081 - JAP090),
- 10 kart Rzymian (RZY081 - RZY090),
- 10 kart Zwykłych (ZWY151-160),


1 plansza Frakcji, 1 znacznik Frakcji.




Podczas tworzenia talii Frakcyjnej (patrz Formaty Rozgrywki), należy traktować niektóre karty Amazonek jak podstawowe karty Frakcji, natomiast pozostałe karty Amazonek – tak jakby pochodziły z poprzednich rozszerzeń do gry podstawowej. Informacja o przynależności karty jest umieszczona na dole karty, wzdłuż jej prawego brzegu. Dzięki temu można dowiedzieć się, że daną kartę należy traktować:

 : jak podstawową kartę Amazonek

 : jakby była wydana w rozszerzeniu „Každy potrzebuje przyjaciela”

 : jakby była wydana w rozszerzeniu „Trzej przyjaciele z boiska”

 : jakby była wydana w rozszerzeniu „Chłopcy idą na wojnę”

Tak więc karty oznaczone ,  i  stanowią odpowiednik dodatkowych kart, które pozostałe Frakcje otrzymały w poprzednich rozszerzeniach.

## AMAZONKI WPROWADZAJĄ DO GRZY:

- Nowy typ Umów: Fundamenty
- Nową cechę na planszy Frakcji Amazonek (stanowi podstawę budowania talii w trakcie rozgrywki)

## FORMATY ROZGRYWKI

Poniżej znajdują się dwa sposoby na przygotowanie talii do gry oraz ich reguły.

## FORMAT OTWARTY

Można dowolnie łączyć karty **Zwykłe** oraz **Frakcyjne** z dowolnego rozszerzenia wraz z ich odpowiednikami z podstawowej gry *Osadnicy: Narodziny Imperium*. Bawcie się dobrze w takiej rozgrywce, lecz pamiętajcie, że talie przygotowane w taki sposób nie zapewniają zbalansowanej rozgrywki.

## FORMAT STANDARDOWY


Jest to jedyny format dozwolony na turniejach.

Należy wykorzystać jedynie karty Zwykłe pochodzące z podstawowej wersji gry. Do stworzenia talii Frakcyjnej można wykorzystać karty Frakcyjne gry podstawowej *Osadnicy: Narodziny Imperium* oraz karty Frakcyjne z jednego wybranego rozszerzenia uwzględniając poniższe reguły tworzenia talii Frakcyjnej.


## Tworzenie talii Frakcyjnej

Decydując się na wykorzystanie jakiejś karty z wybranego rozszerzenia, należy odrzucić z talii 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 występują w 2 kopiach (łącznie 12 kart), a pozostałe 9 kart jest pojedynczych. Ikony w prawym dolnym rogu ilustracji każdej karty informują o tym, ile kopii danej karty powinno znaleźć się w utworzonej talii.

1 kopia: 

2 kopie: 

3 kopie: 

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.

## AMAZONKI

Niniejsze rozszerzenie wprowadza do gry nową Frakcję - Amazonki, wraz ze wszystkimi potrzebnymi komponentami: 1 planszą Frakcji, 1 znacznikiem Frakcji oraz kartami Frakcyjnymi. Amazonki należy dodać do puli Frakcji, z których każdy z graczy może wybrać jedną, którą będzie grać.

**UWAGA!** Z rozszerzeniem Amazonki 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

W tym rozszerzeniu pojawia się nowy typ Umów - Fundamenty oraz nowa cecha Amazonek, przedstawiona na planszy Frakcyjnej. Więcej szczegółów znajdziecie poniżej.

## UMOWY - FUNDAMENTY

Gdy gracz otrzymuje Fundament, należy natychmiast dobrać wierzchnią kartę z talii Zwykłej i umieścić ją w swoim Imperium w dowolnym miejscu, awersem do dołu. Gracz nie otrzymuje w takim wypadku 1 drewna (ponieważ nie zamieniamy Lokacji w Fundament). Taki Fundament może zostać wykorzystany do budowy nowych Lokacji lub użyty do aktywacji nowych Akcji w grze. Wykorzystany Fundament zawsze należy odrzucić na stos kart odrzuconych.

## NOWA CECHA FRAKCJI AMAZONEK

Amazonki są wyjątkową Frakcją – zawsze, gdy wykorzystują Frakcyjną jako koszt budowy innej, to zamiast odrzucać wykorzystaną Frakcyjną, wtasowują ją z powrotem do swojej talii Frakcyjnej.



**PRZYKŁAD 1:** Marek gra Amazonkami i decyduje się wybudować w swoim Imperium kartę Frakcyjną o nazwie LUPY DLA BÓSTW. Wydaje więc 1 oraz MISTYCZNY DĄB – jedną z lokacji znajdującą się w jego Imperium. Po wtasowaniu MISTYCZNEGO DĘBU do talii Frakcyjnej, otrzymuje bonus za zbudowanie LUPÓW DLA BÓSTWA.

## PRODUKCJA FRAKCJI AMAZONEK

Przedstawiona na planszy Frakcji ikona dostarcza graczowi 1 Fundament.

**PRZYPOMNIENIE!** Jeżeli jakkolwiek talia Frakcyjna ulegnie wyczerpaniu, nie należy tworzyć nowej poprzez przetasowanie wszystkich odrzuconych kart Frakcyjnych. Nie można od tego momentu dobierać kart Frakcyjnych.

## REGUŁY PRZEDSTAWIONE W POPRZEDNICH ROZSZERZENIACH

Niektóre karty z tego rozszerzenia korzystają z reguł przedstawionych w poprzednich rozszerzeniach do gry *Osadnicy: Narodziny Imperium*.

### OTWARTA PRODUKCJA

Lokacje z Otwartą produkcją pojawiły się po raz pierwszy w rozszerzeniu „Každy potrzebuje przyjaciela”. Szczegółowe reguły ich działania opisane są w instrukcji do tego rozszerzenia: <http://bit.ly/KPP-Instrukcja>

### 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/3PZB-Instrukcja>

### PODBÓJ

Mechanika Podboju pojawiła się po raz pierwszy w rozszerzeniu „Chłopcy Idą na Wojnę”. Szczegółowe reguły jej działania opisane są w instrukcji do tego rozszerzenia: <http://bit.ly/CINW-Instrukcja>

## OBJAŚNIENIA

Jeżeli w koszcie budowy Lokacji znajdują się 2, to można wykorzystać do jej budowy Lokacje Zwykłe, Lokacje Frakcyjne oraz Fundamenty w dowolnej kombinacji.

Jeżeli efekt jakiegokolwiek karty sprawia, że gracz otrzymuje Fundament, należy w takim wypadku dobrać wierzchnią kartę z talii Zwykłej i umieścić ją w swoim Imperium w dowolnym miejscu, awerssem do dołu. Gracz nie otrzymuje w takim wypadku 1 drewna (Sanktuarium i Kohorta dostarczają drewno/kamień, ale są one wyjątkami).

Jeżeli jakaś akcja wymaga odrzucenia Fundamentu, to nie można w takim wypadku odrzucać Lokacji wybudowanej we własnym Imperium – można jedynie odrzucać Fundamenty.

Jeśli efekt karty nakazuje wziąć kartę z własnego stosu kart odrzuconych, to zawsze oznacza to stos odrzuconych kart Frakcyjnych. W takim przypadku, po przejrzaniu stosu, można wybrać dowolną kartę (chyba że efekt mówi inaczej).

Jeśli efekt karty pozwala dobrać więcej niż jedną kartę, a w talii Frakcyjnej gracza nie ma wystarczającej liczby kart, to należy dobrać tyle, ile pozostało i rozpatrzyć kolejne efekty w kolejności tekstu na karcie.

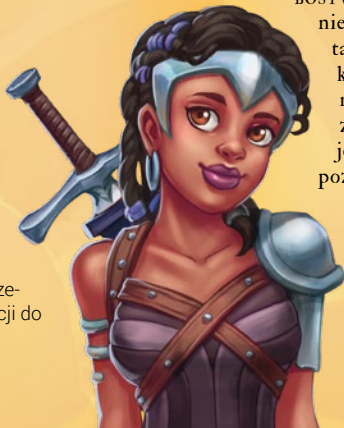


**PRZYKŁAD 2:** Robert wybudował Lokację POLE TRENINGOWE. Dobiera jedną kartę Frakcyjną (ponieważ jest to ostatnia karta w jego talii Frakcyjnej). Następnie tekst na karcie nakazuje najpierw odrzucić jedną wybraną kartę, a drugą wtasować z powrotem do talii. Tak więc Robert odrzuca jedną kartę, którą dobrał, a następnie otrzymuje 1.

**PRZYKŁAD 3:** Łukasz wybudował lokację LUPY DLA BÓSTW. Dobiera dwie karty Frakcyjne (ponieważ są to ostatnie dwie karty w jego talii Frakcyjnej). Następnie tekst na karcie mówi, że może odrzucić dowolną liczbę z tych kart i otrzymać 2 za każdą z nich. Decyduje się odrzucić jedną z nich. Otrzymuje 2 i odkłada pozostałą do talii Frakcyjnej (która zawiera teraz tylko tę jedną kartę).



Grając z rozszerzeniem „Chłopcy idą na wojnę”, Amazonki mogą wykorzystywać Podbite Lokacje przeciwników jako koszt budowy innych Lokacji Frakcyjnych. W takim wypadku ich cecha wciąż pozwala na wtasowanie Lokacji przeciwnika do własnej talii Frakcyjnej.




**Badacze** – należy dobierać karty tak długo, aż nie doberze się szarej karty – należy umieścić tę kartę na ręce, a pozostałe wtasować z powrotem do talii. Jeżeli w talii nie ma szarych kart, to akcja jest zmarnowana, należy przetasować talie i odłożyć ją na miejsce. Nie otrzymujemy z powrotem zużytych zasobów.




**Handel na rozstajach** – Jeżeli odrzucona karta posiada więcej niż jeden kolor, to należy wybrać tylko jeden z nich i otrzymać 3 Dobra odpowiadające wybranemu kolorowi (np. odrzucając Kolonię handlową, gracz może wybrać szary i otrzymać 3 kamienie).



**Dziedzictwo Greków, Fontanna Harmonii oraz Grecka biżuteria** – należy umieścić tę Lokację w rzędzie Lokacji Produkcyjnych. Ich cecha oznacza, że nie mogą zostać wykorzystane do budowy innej lokacji, gdy  jest widoczna na polu Zapłać i Zbuduj.



**Handlarze kamieni** – Bonus za zbudowanie w tej lokacji jest zależny od Bonusów za zbudowanie w innych Lokacjach (np. budując HANDLARZY KAMIENI w momencie gdy w Imperium gracza znajduje się już Złota Zbrojownia oraz Skarabeusz bojowy otrzyma on 2 ).




**Przekłete drzewa** w połączeniu z kartą **Schwytane Muzy** – Jeśli na wierzchu talii Frakcyjnej Egiptu znajduje się karta Zwykła, należy dobrać kolejną kartę (w przypadku większej liczby kart Zwykłych, należy dobierać tak długo, aż doberzemy w końcu dwie karty Frakcyjne). W tej sytuacji, wszystkie dobrane karty Zwykłe należy natychmiast wtasować z powrotem do talii Frakcyjnej.



**Dryfujący skarb** – Można wybrać Umowę zawartą przez Lokację Szlak Handlowy. W takim wypadku należy wtasować do talii Frakcyjnej, kartę Japończyków znajdującą się pod Lokacją Frakcyjną przeciwnika.





**Straż tylna** –  bez koloru posiada trawę w dolnej części karty z lewej strony. Są to na przykład Ruiny z podstawowej wersji gry lub Porzucona Zbrojownia z tego rozszerzenia.



**Skradzione plany** – nie należy traktować Akcji tej karty jako Płądrowanie.



**Renowacje** – Jeżeli więcej niż jedna z dobranych kart pasuje kolorem do usuniętej  to należy wybrać tylko jedną z nich i wybudować za darmo. Kolor wybranej usuniętej  Zwykłej ma tutaj duże znaczenie.



**AUTOR GRY:** Ignacy Trzewiczek  
**AUTOR ROZSZERZENIA:** Joanna Kijanka  
**POMYSŁODAWCA FRAKCJI:** Ignacy Trzewiczek  
**ILUSTRACJE:** Roman Kucharski, Anastasia Meylus  
**PROJEKT GRAFICZNY:** Aga Jakimiec, Rafał Szyma  
**INSTRUKCJA:** Joanna Kijanka  
**PRODUKCJA:** Grzegorz Polewka

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 Sp. z o.o.  
 ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland  
[portalgames.pl](http://portalgames.pl), [portal@portalgames.pl](mailto: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.

Serdeczne podziękowania dla: Janek, Gloomy, Jagódka, Basia, Luke, Zara, Merry oraz Zee.

IGNACY TRZEWICZEK

# OSADNICY NARODZINY IMPERIUM

**Osadnicy: Narodziny Imperium**, zwycięzca wielu nagród (Golden Geek Game of the Year, nominacja w kategorii Strategy of the Year), zostali wydani w 13 krajach, stając się światowym hitem. Cztery wyjątkowe frakcje, pięknie wyrzeźbione drewniane komponenty i śliczna oprawa graficzna, która urzekła tysiące graczy na całym świecie uczyniły Osadników wartym posiadania klasykiem. Dla fanów planszówek Osadnicy: Narodziny Imperium to pierwszy wybór z gatunku gier opartych na budowaniu silniczków.



**ZOBACZ, JAKIE ROZSZERZENIA I DODATKI  
NALEŻĄ DO RODZINY OSADNIKÓW!**

