

OSADNICY WYKREŚLANE IMPERIUM

GRA AUTORSTWA
IGNACEGO TRZEWICZKA

Zmęczeni nieustannymi wojnami na swoich rodzinnych ziemiach osadnicy wyruszyli w drogę w poszukiwaniu spokojniejszej krainy. Zbudują nowe domy, obsięją nowe pola i rozpoczną zupełnie nowy rozdział w swoim życiu.

OSADNICY: WYKREŚLANE IMPERIUM to gra, w której gracze zarządzają swoimi zasobami rozbudowując swoją osadę o nowe specjalne budynki oraz o mury, nowe pola i chaty. Rozgrzywka trwa 10 rund, a gracz, który zdoła najlepiej rozwinąć swoje małe imperium, zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa (★) i zostanie zwycięzcą!



4 kości
3 kości Surowców
i 1 kość Robotników.

KOMPONENTY GRY



5 żetonów Przysług
Specjalne akcje do wyboru, które są dostępne dla wszystkich graczy na początku każdej rundy.

48 arkuszy Wioski
- **TRYB RYWALIZACJI**
(2-4 graczy)

Każdy arkusz posiada taki sam zestaw 6 Budynków.

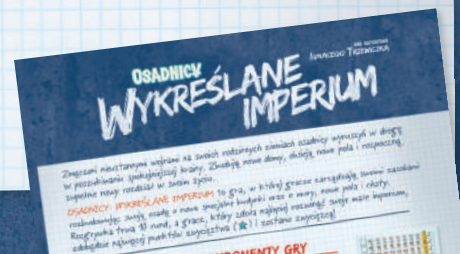
48 arkuszy Wioski
- **TRYB PRZYGDOWY**
(1 gracz)

Każdy arkusz posiada unikatowy zestaw 6 Budynków.

96 arkuszy Imperium — każdy Tryb rozgrywki (1-4 graczy)
Każdy arkusz posiada Pola i Konstrukcje.

4 Ołówki

1 Instrukcja



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas pierwszych rozgrywek zalecamy skorzystać z zasad podstawowych oraz arkuszy Wioski Trybu Rywalizacji.

Tryb przygodowy jest zaprojektowany z myślą o rozgrywkach solo i wykorzystuje zasady zaawansowane. Każdy arkusz jest inny, tak więc gracz będzie musiał dostosować odpowiednio swoją strategię, aby zdobyć jak największą liczbę punktów.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Każdy z graczy bierze jeden arkusz Imperium i umieszcza go przed sobą.
2. Każdy z graczy bierze jeden arkusz Wioski i również umieszcza go przed sobą.
3. Każdy z graczy bierze ołówek.
4. Należy potasować wszystkie żetony Przysług i dobrać w losowy sposób żetony w liczbie równej liczbie graczy +1. Pozostałe żetony należy zwrócić do pudełka.
5. Wybierzcie Aktywnego gracza w losowy sposób.

1.



arkusz Imperium

2.



arkusz Wioski

3.



(3 żetony Przysług w rozgrywce 2-osobowej)

4.

JESTEŚCIE GOTOWI DO ROZPOCZĘCIA ROZGRYWKI!

2

Każda Runda gry składa się z następujących faz:

1. RZUT KOŚCMI
2. WYBÓR ŻETONU PRZYSŁUG
3. ROZWÓJ IMPERIUM
4. KONIEC RUNDY



STRUKTURA RUNDY



1. RZUT KOŚCI

Na początku każdej Rundy, Aktywny gracz wykonuje rzut wszystkimi Kośćmi i umieszcza je pośrodku strefy rozgrywki, tak żeby każdy z graczy widział wyniki na ściankach.

KOŚCI

W grze rozróżniamy dwa rodzaje kości: kości Surowców i kość Pracowników.



KOŚĆ SUROWCÓW

Te kości dostarczają każdemu graczowi Surowców, jakie zostały wyrzucone na kościach. Każdy gracz posiada własną 'wirtualną' pulę Surowców.

W grze występują 3 różne typy Surowców:

Kamień Drewno Jadalno

Złoto jest traktowane jako Joker. Można je wykorzystać w zastępstwie za każdy inny Surowiec (/ /).



KOŚĆ ROBOTNIKÓW

Ta kość określa, ile **akcji jest dostępnych dla każdego z graczy** podczas aktualnej rundy. Wyrzucony wynik dotyczy każdego gracza. Każdy z graczy posiada własną 'wirtualną' pulę Robotników.



Ogólnie rzecz ujmując, ta kość pokazuje, ile obszarów możemy wykreślić w trakcie rundy.

NASZE ZASADY DOMOWE

Zapiszcie je tutaj i nikt już nie będzie mógł wam zarzucić, że nie ma tego w instrukcji.

2. WYBÓR ŻETONU PRZYSŁUG

Rozpoczynając od Aktywnego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera i bierze jeden żeton Przystług (więcej o żetonach Przystług na stronie 6).



WAŻNE POJĘCIA W GRZE

OTRZYMAJ - Podczas każdej Rundy, otrzymane Surowce trafiają do twojej 'wirtualnej' puli, a inne otrzymane efekty mogą zostać wykorzystane. Gdy otrzymujesz , zanotuj je na swoim arkuszu Imperium.

WYDAJ - Wykorzystaj wymagane Surowce, aby rozpatrzyć przedstawiony efekt lub akcję.

WYMIENIĆ - Wymień jeden Surowiec na inny w przedstawionej proporcji.

3. ROZWÓJ IMPERIUM



Podsumowując, za każdym razem, gdy wykreślisz jakiś obszar, to liczy się to jako 1 akcja.

Podczas tej fazy, gracze wykonują akcje jednocześnie. Gracze wydają Surowce otrzymane w pierwszej fazie oraz Surowce, które otrzymali z różnych Budynków i Pól. Każdy Surowiec (który pochodzi z kości, Budynku lub został Zebrany z Pola) można wykorzystać tylko raz. Pod Koniec Rundy, wszystkie pozostałe Surowce przepadają.

Posiadamy **dwie** główne akcje, które gracz może wykorzystać w trakcie tej fazy: **Zbieranie** i **Budowa**. Niektóre Budynki i żetony Przystług mogą dostarczyć graczowi innych akcji.

A. ZBIERANIE

Gracz może wykorzystać jedną z dostępnych akcji, aby wykreślić jeden obszar Zbiorów (○) ze swojego Pola i otrzymać Surowce przedstawione we wnętrzu tego obszaru. Gracz musi mieć dostęp do danego Pola. Na początku rozgrywki wszystkie Pola są niedostępne.



Pole z 3 obszarami Zbiorów.



Musisz wybudować Mosty, aby otrzymać dostęp do nowych Pól!



4

B. BUDOWA

Gracz może wykorzystać jedną z dostępnych akcji, aby wykreślić jeden obszar Budowy (□) ze swojego arkusza Imperium lub Wioski.

WYMAGANIA OBSZARÓW BUDOWY

Obszar Budowy może być pusty lub zawierać Surowce we wnętrzu. Aby wykreślić obszar Budowy, gracz potrzebuje wydać Surowce przedstawione w środku ze swojej puli w połączeniu z wydaną akcją.



Ten obszar Budowy wymaga pojedynczego Kamienia podczas wykreślenia.



Ten obszar Budowy wymaga dwóch DREWIEŃ podczas wykreślenia.



Ten obszar Budowy wymaga pojedynczego Kamienia i pojedynczego DREWIEŃ podczas wykreślenia.



Ten obszar Budowy nie wymaga żadnych Surowców podczas wykreślenia, jednak wciąż wymaga to wydania pojedynczej akcji.



WIOSKA I BUDYNKI

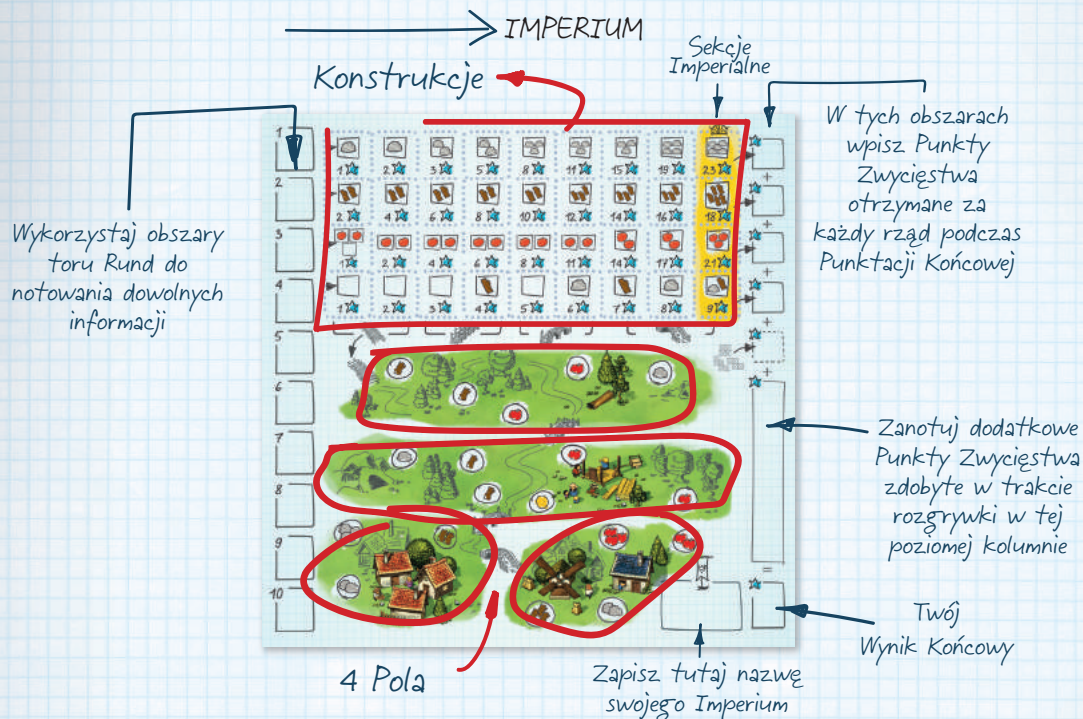
Każda Wioska posiada 6 różnych **Budynków**. Każdy Budynek daje inną **umiejętność** graczowi po jego ukończeniu. Budynek uważany jest za ukończony, gdy wszystkie obszary Budowy tego budynku zostały wykreślone.

Obszary Budowy. Obszary Budowy danego Budynku mogą być wykreślane w dowolnej kolejności. Po wybudowaniu Budynku gracz może korzystać z jego umiejętności **od następczej Rundy** chyba że jest to budynek z symbolem ⚙️ w nazwie budynku, w takim przypadku umiejętność ta aktywuje się jedynie podczas Punktacji Końcowej, dając graczowi ★ niezależnie od tego, w której rundzie Budynek został wybudowany.

Niektóre Budynki posiadają podkreślone wartości (np. 1, oraz 4) oraz kształty (np. ☒) przedstawione w obrębie Budynku. **W podstawowej rozgrywce**, zignoruj te kształty i traktuj podkreślone cyfry jak normalne, dodatkowo zignorujcie podświetlony budynek **Architektów**. Elementy te mają znaczenie w Zaawansowanej rozgrywce opisanej na stronie 7.



Umiejętność każdego Budynku jest opcjonalna i może być wykorzystana **tylko raz** na Rundę, chyba że opis mówi inaczej. Niektóre umiejętności dają graczowi możliwość zdobycia dodatkowych punktów. Jeżeli umiejętność posiada jakieś wymagania (np. *Wykreśl przynajmniej 3 sekcje Konstrukcji, aby otrzymać 2 ★*), to wymóg ten musi być spełniony w przeciągu jednej Rundy, aby móc skorzystać z tej umiejętności. Reguły Budynków mają pierwszeństwo względem reguł ogólnych.



KONSTRUKCJE są głównym źródłem Punktów Zwycięstwa. Znajdują się tutaj 4 poziome torowiska, każdy z nich reprezentuje inny progres danego typu konstrukcji w naszym Imperium. Zaczynając od góry w dół:

-  Mury
-  Chatki
-  Spichlerze
-  Mosty

Każdy z tych torów dzieli się na 9 sekcji. Gdy gracz decyduje się wykorzystać akcję Budowy na jednym z torów, powinien on wykreślić obszar w pierwszej sekcji od lewej, która nie jest skończona.

Sekcja może posiadać więcej niż jeden obszar Budowy (Spichlerze) lub pojedynczy obszar wymagający więcej niż jednego Surowca. Wszystkie surowce wymagane do wykreślenia pojedynczego obszaru budowy, należy wydać podczas pojedynczej akcji.

Po zakończeniu rozgrywki, każdy z graczy otrzyma Punkty Zwycięstwa zależnie od ich postępu na **każdym** z torów Konstrukcji. W każdym z torów gracz otrzymuje tyle punktów ile wynosi wartość najdalej wysuniętej zrealizowanej sekcji.

Ostatnia sekcja każdego toru nazywana jest **SEKCJĄ IMPERIALNĄ** i dostarcza największą liczbę Punktów Zwycięstwa. Niektóre efekty gry mogą odnosić się do tych sekcji.



POLA dostarczają Surowców, które gracz może Zbierać. Jednak najpierw należy odblokować dostęp do tych Pól poprzez budowę Mostów.

MOSTY dają niewiele Punktów Zwycięstwa, jednak otwierają dostęp do Pól, z których gracze mogą Zbierać Surowce.

Po ukończeniu Mostu (gdy wszystkie sekcje danego Mostu są w pełni wykreślone), gracz powinien oznaczyć odblokowanie Mostu poprzez zakreślenie odpowiedniego Mostu w kółko. Gracz może **od razu**, Zbierać z nowo-dostępnego Pola.



≡ ŻETONY PRZYSŁUG ≡

W grze znajduje się 5 żetonów Przysług, które dostarczają specjalnych umiejętności. Gracz może wykorzystać tę umiejętność w dowolnym momencie fazy Rozwoju Imperium bez użycia akcji.



SOJUSZNIK

Gracz otrzymuje jedną dodatkową akcję podczas aktualnej Rundy.



DAR

Gracz wybiera jedną kość Surowców i otrzymuje dodatkowy Surowiec który odpowiada wynikowi na tej kości.



PŁONY

Gracz wybiera jedną kość Surowców i może Zbierać Surowce tego samego typu co przedstawiony na tej kości wynik bez wykorzystywania akcji.



EKSPORT

Gracz może Wymienić pojedynczy Surowiec każdego typu na Punkt Zwycięstwa, co oznacza, że można w ten sposób zdobyć maksymalnie 3 Punkty Zwycięstwa, wymieniając wszystkie typy surowców (, , oraz).



SZCZĘŚLIWA MONETA

Gracz otrzymuje jedno dodatkowe Złoto w aktualnej Rundzie.

4. KONIEC RUNDY

Gdy każdy z graczy wykorzystał wszystkich swoich Robotników i wszyscy gracze są gotowi aby zakończyć Rundę, to zaznaczają ukończenie Rundy na własnym Torze Rund. Każdy z graczy zwraca żeton Przysługi do ogólnej puli na środku obszaru gry i kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara zostaje Aktywnym graczem. Rozpoczyna się nowa Runda.

» » » ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI <<<

Po zakończeniu 10. Rundy, gracze rozpoczynają Końcową Punktację, czyli sumują wszystkie Punkty Zwycięstwa na arkuszu Imperium:

1. Pierwsze 4 obszary w prawym górnym rogu służą do zapisania Punktów Zwycięstwa za każdą najbardziej wysuniętą na prawo i ukończoną sekcje każdej Konstrukcji.
2. Kolejny obszar wykorzystuje się jedynie w Zaawansowanej rozgrywce, więc należy zignorować ten obszar w rozgrywce Podstawowej. W Zaawansowanej rozgrywce należy zapisać tutaj wszystkie punkty za stworzone Osady, które dostarczają dodatkowych Punktów Zwycięstwa.
3. Ostatni i największy obszar służy do zapisywania Punktów Zwycięstwa zdobytych w trakcie rozgrywki dzięki żetonowi Przysług oraz z innych efektów. Dodatkowo należy tutaj wpisać wszelkie Punkty Zwycięstwa z innych Budynków, które dostarczają Punktów Zwycięstwa na koniec gry.

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa jest zwycięzcą!

W przypadku **REMISU** gracz z największą liczbą ukończonych sekcji Mostów zwycięża. Jeżeli wciąż jest remis, to zwycięża gracz z większą liczbą wykreślonych obszarów Zbiórów na swoich Polach. Jeżeli wciąż jest remis, to remisujący dzielą się zwycięstwem.

Przykład: Pod koniec rozgrywki, w takiej sytuacji, Natalia otrzyma 5 Punktów Zwycięstwa za Mury, 14 za Chatki, oraz 4 za Spichlerze. Jeżeli udałoby jej się wykreślić jeszcze jedno Jadło, z czwartej sekcji to otrzymałaby 6 Punktów za Spichlerze, jednak nieukończona sekcja się nie liczy. Nie otrzyma żadnych ★ za Mosty.



ZAAWANSOWANE ZASADY

Zaawansowana rozgrywka wykorzystuje takie same zasady co rozgrywka Podstawowa. Zarówno przygotowanie, jak i przebieg rozgrywki są bardzo zbliżone. Z tą różnicą, że wykorzystujemy Budynek *Architektów* oraz kształty zwane Planami Osady na pozostałych Budynkach. Dochodzi również jedna dodatkowa faza przed Końcem Rundy - **TWORZENIE OSAD**, w której każdy gracz może stworzyć **jedną** Osadę w swoim Imperium.

Do stworzenia Osady gracz potrzebuje określonej liczby w pełni wykreślonych sekcji na swoim arkuszu Imperium, połączonych w określony sposób, które **nie są jeszcze częścią żadnej innej Osady**. Liczba oraz kształt wymaganych sekcji widoczny jest na arkuszach Wioski (najczęściej w prawym górnym rogu Budynku). Kształt ten nazywamy **Planem Osady**.

Jeżeli gracz wykreślił w pełni sekcje w swoim Imperium, które pokrywają się z kształtem widocznym na **Planie Osady**, to gracz ten może zdecydować się stworzyć taką Osadę zakreślając odpowiednie sekcje w taki sposób, aby odtworzyć ten kształt. Przedstawiony kształt nie może być obrócony w żaden sposób, musi się on w pełni pokrywać z Planem Osady.

Po stworzeniu Osady umiejętność Budynku z tym Planem Osady ulega wzmocnieniu. Budynki z Planami Osady posiadają podkreślone wartości w opisie umiejętności. Po stworzeniu Osady należy skreślić daną wartość i napisać obok wartość podniesioną o 1. Od tego momentu umiejętność ta będzie przynosić większe korzyści. Niektóre Budynki posiadają Plany Osady, które dostarczą jedynie Punkty Zwycięstwa pod koniec rozgrywki.



Przykład: Michał spełnił wymagania Osady, która miałaby wpływ na jego Farmę do końca rozgrywki. Michał decyduje się na ten ruch i zakreśla sekcje wskazane na Planie Osady. Poczynając od następnej Rundy, otrzyma 2 [apple icon] zamiast jednego.



Uwaga: Gracz może stworzyć Osadę, nawet jeżeli Budynek nie jest jeszcze ukończony. W takim przypadku wartość wciąż jest podnoszona, ale umiejętność będzie dostępna dla tego gracza dopiero po wybudowaniu i ukończeniu tego Budynku.

Uwaga: Imperium może posiadać więcej niż jedną Osadę o tym samym kształcie i typie. Każda kolejna Osada ma wpływ na Budynek zawierający ten Plan Osady. Tak więc w przypadku 3 Osad, mających wpływ na Farmę, podkreślona wartość została by podniesiona o 3 i gracz otrzymywałby 4 [apple icon] co Runde.

TRYB PRZYGODOWY

(tryb dla jednego gracza)

Tryb przygodowy wykorzystuje zasady Zaawansowanej rozgrywki. Podczas przygotowania rozgrywki, weź arkusz Imperium oraz jeden z 48 arkuszy Wioski — specjalnie zaprojektowanych pod Tryb przygodowy. Potasuj i dobierz 3 żetony Przysług, podczas każdej Rundy możesz wybrać i wykorzystać jeden z nich. Odłóż pozostałe do pudełka.

W tym trybie pojawiają się Budynki z umiejętnością przerzucenia kości. Na początku fazy Rozwoju Imperium musisz zdecydować czy chcesz wykorzystać umiejętności pozwalające na przerzut, zanim zrobisz cokolwiek innego (wykorzystasz akcję, umiejętności innych Budynków lub żetonu Przysługi). Po wykonaniu dowolnej innej czynności nie możesz już korzystać z umiejętności przerzutu.

W tym trybie powinieneś spróbować pobić swój osobisty rekord, by zdobyć jak najlepszą rangę przedstawioną w tabeli osiągnięć.

TABELA OSIĄGNIĘĆ

0-39 ★ Plebejusz

40-44 ★ Służący

45-49 ★ Giermek

50-54 ★ Rycerz

55-59 ★ Kasztelan

60-69 ★ Książę

70-79 ★ Król

80+ ★ Cesarz

TWÓRCY

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek
ROZWÓJ GRY: Asia Kijanka, Matt Dembek

PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma, Aga Jakimiec

GRAFIKI: Roman Kucharski, Tomasz Jędruszek, Grzegorz Bobrowski, Denis Martynets, Maria Pekina.

PRODUCENT WYKONAWCZY:
Grzegorz Polewka

KIEROWNIK PROJEKTU: Rafał Szyma
INSTRUKCJA: Matt Dembek

SKŁAD POLSKIEJ WERSJI:
Maciej Mutwil



© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. św. Urbana 15,
44-100 Gliwice

Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie i publikowanie zasad gry, komponentów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games zabronione.

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 WWW: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Ogromne podziękowania dla naszych testerów: Marek, Multi, Greg, Limooona, Merry, Nina i każdej osobie, która zagrała w grę podczas Portalconu 2019 i podzieliła się swoimi spostrzeżeniami.

Specjalne podziękowania dla korektorów: Tony, Kiry, Ben, Ken, oraz zespół Portal Games. Mateusz, Iwona — dzięki za Wasze wsparcie w projekcie graficznym.

WYŚLIJCIE NAM SWOJE POMYSŁY!



Zachęcamy was do stworzenia własnych arkuszy Przygodowych! Jeżeli uważasz, że stworzyłeś coś unikalnego, interesującego, oraz pełnego wyzwania dla graczy i chciałbyś się podzielić tym z innymi, to wyślij swój projekt na: portal@portalgames.pl

Zagramy i przetestujemy wasze pomysły i wybierzemy najlepsze z nich! Te najlepsze również opublikujemy w formacie PDF jako pliki PnP dostępne do pobrania dla wszystkich z naszej strony internetowej. Co więcej, najlepszych autorów nagrodzimy certyfikatem na 150 zł do wydania w naszym sklepiku! Dołącz do nas i stwórz swoją własną Wioskę!

SPRAWDŹ ALMANACH ONLINE!

Sprawdź almanach dostępny online na naszej stronie: portalgames.pl - znajduje się tam lista w kolejności alfabetycznej każdego z Budynków z gry wraz z obszerniejszym opisem każdej umiejętności. Lista ta zawierać będzie również Budynki stworzone przez fanów oraz te z przyszłych dodatków!

SKOŃCZYŁY CI SIĘ ARKUSZE WIOSEK I IMPERIUM?

Pobierz je za darmo w formacie PDF z naszej strony i wydrukuj więcej w razie potrzeby, lub dokup w naszym sklepiku na portalgames.pl!

www.portalgames.pl