

# OSADNICY

# Królestwa Północy

**Osadnicy z trzech północnych królestw, poszukując możliwości dalszego rozwoju, wypływają w kierunku obcych lądów w nadziei na znalezienie nowych zasobów. Budują nowe konstrukcje, wykorzystują nadchodzące wydarzenia i przechytrzając przeciwników, torują sobie drogę do wielkości. Nie wiedzą, z kim będą musieli się zmierzyć: być może nawet z innym klanem ze swojego ludu. Ale nawet wtedy nie cofną się i zrobią to, co konieczne. Ich obecne ziemie są skromne, zasoby niewystarczające i muszą naprawdę ciężko pracować, aby zdobyć żywność i zasoby niezbędne do rozwoju!**

**Osadnicy: Królestwa Północy** to gra karciana, w której gracze wcielają się w role przywódców jednego z sześciu klanów, z trzech różnych frakcji. Gra składa się z szeregu rund, podczas których gracze odkrywają nowe wyspy, konstruuja nowe budynki, wymieniają surowce i pływają do nowych lądów w celu ich podboju lub splądrowania, aby pozyskać więcej dóbr! Każda akcja przybliża klany do zostania najpotężniejszym imperium! Gra kończy się, gdy dowolny z graczy osiągnie 25 punktów zwycięstwa.

## CEL GRY

Celem gry jest posiadanie jak największej liczby Punktów Zwycięstwa (★), uzyskiwanych poprzez rozwijanie swojego Klanu i wypływanie na nieodkryte Wyspy. W trakcie gry, gracze zdobywają Punkty Zwycięstwa z wykonywanych akcji, cech Lokacji oraz z Surowców i Lokacji posiadanych przez swój Klan. Gracz z największą liczbą ★ na koniec gry zbudował najspanialsze imperium i wygrywa grę!

# KOMPONENTY



## 1 Plansza Punktacji

Dwustronna Plansza Punktacji zawiera tor Punktów Zwycięstwa (☆) z innym układem pól na każdej ze stron. Obie pełnią tę samą rolę, więc możecie użyć tej strony, która bardziej wam odpowiada.



## 1 Plansza Wypraw

Na Planszy Wypraw umieszcza się karty różnych Wysp. Gdy gracze wykonują akcję Wypłynięcia, kładą na niej swoje Statki.



## 6 znaczników Klanów

Każdy z graczy ma swój znacznik punktacji Klanu do zaznaczania zdobytych ☆.



## 1 znacznik Pierwszego Gracza

REWERS KART STARTOWYCH PÓL  
REWERS KART LOKACJI I WSPARCIA



## 33 karty Klanu Ulafa

REWERS KART STARTOWYCH PÓL  
REWERS KART LOKACJI I WSPARCIA



## 33 karty Klanu Nanurjuka

REWERS KART STARTOWYCH PÓL  
REWERS KART LOKACJI I WSPARCIA



## 33 karty Klanu Heidela

REWERS KART STARTOWYCH PÓL  
REWERS KART LOKACJI I WSPARCIA



## 33 karty Klanu Glenna

REWERS KART STARTOWYCH PÓL  
REWERS KART LOKACJI I WSPARCIA



## 33 karty Klanu Panuk

REWERS KART STARTOWYCH PÓL  
REWERS KART LOKACJI I WSPARCIA



## 33 karty Klanu Mackinnona

REWERS



## 12 kart Pobliskich Wysp

REWERS



## 10 kart Odległych Wysp

Każdy Klan ma swoją własną talię kart. Jeżeli nie napisano inaczej, to zawsze kiedy gracz ma dobrać kartę, dobiera ją ze swojej talii Klanu. Są także dwie talie kart Wysp, które gracze, podejmując akcję Wypłynięcia, mogą Podbić albo Splądrować.

STRONA TRYBU SOLO



STRONA TRYBU  
DLA 2-4 GRACZY

## 5 kafli Akcji

Każdy kafel reprezentuje inną akcję, którą Klan może wykonać. Są one dwustronne, ze stroną dla trybu solo i stroną dla trybu dla 2-4 graczy.



## 4 kafle Klanu

Są oznaczone czterema różnymi kolorami i służą do przechowywania wydanych przez graczy podczas ich tury.



## 8 pionów akcji Klanu (oraz 8 naklejek)

Piony, w czterech różnych kolorach graczy, są używane do wykonywania różnych akcji na kafelkach Akcji.

## ZNACZNIKI I ŻETONY



20+ Drewna



11 żetonów Najeżdżania



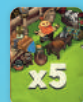
20+ Kamienia



21 żetonów Złota



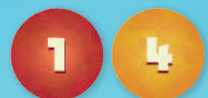
20+ Jadła



2 żetony Mnożenia



20+ Owiec



5 żetonów Kolejności



20+ Ryb



13 żetonów Statków Klanu



28+ Robotników



3 żetony Zwykłych Statków

**Termin "Dobro" odnosi się do wszystkiego, co gracze zdobywają w trakcie gry, włączając w to karty, Surowce, Robotników oraz Punkty Zwycięstwa. Dobra występujące w grze:**

### Karta

Karty Klanu reprezentują **Lokacje**, które gracze mogą zbudować, oraz **Wsparcia**, które mogą zostać zagrane z ręki, gdy zostanie wykonana określona akcja.

Gracze rozpoczynają z trzema Lokacjami w grze (**Startowe Pola**). W trakcie gry dodadzą do swojego Imperium kolejne Lokacje i zagrają karty Wsparcia dające im natychmiastowe efekty do określonych akcji. Gracze zdobywają karty podczas **fazy Wypatrywania**, wykonując akcję Odkrywania oraz z akcji niektórych Lokacji. O ile nie napisano inaczej, zawsze gdy gracz ma dobrać kartę, musi ją dobrać z talii swojego Klanu.

Szczegółowy opis kart znajduje się w rozdziale "Opis Kart", na następnej stronie.

### Punkty Zwycięstwa (PZ)

Punkty Zwycięstwa reprezentują chwałę i potęgę Imperium Klanu. Gracze mają możliwość zdobycia PZ z akcji, cech Lokacji, Bonusów za zbudowanie oraz za Plądrowanie Wysp. Ponadto, na koniec gry, gracze otrzymają po 1 PZ za każdą kartę w Imperium ich Klanu (włączając Startowe Pola), 1 PZ za każde 2 Surowce oraz 1 PZ za każde 1 Złoto pozostające w ich puli.

### Robotnik

Robotnicy reprezentują populację Klanu. Gracze będą używali Robotników w celu zachowania kart na ręku podczas **fazy Wypatrywania**.

## Nieograniczone Dobra

Surowce, Robotnicy i żetony nie są ograniczone liczbą elementów w pudełku z grą. Jeżeli w dowolnym momencie gry wyczerpią się Surowce, gracze mogą użyć dostępnych w grze żetonów Mnożenia.

Na przykład: jeśli brakuje znaczników Kamieni, a gracz potrzebuje 5 Kamieni, może wziąć 1 Kamień i położyć go na żetonie Mnożenia x5.

Niektóre z akcji Lokacji także wymagają użycia Robotników. Gdy to się stanie, Robotnicy muszą zostać przemieszczeni na kafel Klanu, aby oznaczyć, że zostali **Wydani**. Robotnicy powrócą do puli gracza w **fazie Czyszczenia**.

### Statek

Statki reprezentują możliwości transportowe Klanu. Gracze będą używali Statków poprzez umieszczenie ich na Planszy Wypraw. W trakcie **fazy Wyprawy**, Klany **Podbijają** lub **Plądrują** nowe i nieodkryte Wyspy (reprezentowane przez poszczególne karty).

### Żeton Najeżdżania

Żetony Najeżdżania reprezentują wojska Klanu. Żetony Najeżdżania są używane na dwa sposoby: do **Podbijania** kart Wysp w celu dodania ich do Imperium gracza albo do **Najeżdżania** należących do przeciwnika kart Akcji w celu wyczerpania ich na daną rundę.

### Żeton Złota

Żetony Złota reprezentują walutę Klanu. Jedno Złoto może zostać użyte zamiast jednego dowolnego Surowca (Drewna, Kamienia, Jadła, Owcy, Ryby), **ale nie odwrotnie**.

**Rodzaje Surowców:** **Jadło**, **Drewno**, **Kamień**, **Owca**, **Ryba**

Jadło, Drewno, Kamień, Owca oraz Ryba na potrzeby reguł są ogólnie nazywane Surowcami. Gracze pozyskują **Surowce** ze swoich **Pól** akcją **Zbierania**, a także z **Plądrowania Wysp** oraz z innych akcji. Jadło jest potrzebne aby móc dodatkowo użyć pionka akcji Klanu, podczas gdy Drewno i Kamień stanowią podstawowy materiał do budowy Lokacji. Ryby są przeważnie potrzebne aby dotrzeć na Odległe Wyspy, a liczne akcje wymagają Owiec. W określonych sytuacjach, Surowce są także wydawane do aktywacji akcji niektórych Lokacji.

# OPIS KART

W talii Klanu znajdują się dwa rodzaje kart: **KARTY LOKACJI** (z drewnianą belką w tle), które mogą być dodane do Imperium gracza poprzez Zbudowanie lub wykonanie określonej akcji, i **KARTY WSPARCIA** (z czerwonym sztandarem w tle), które mogą być zagrane po wykonaniu określonej akcji.



**TŁA KART LOKACJI**



**TŁO KARTY WSPARCIA**



**TŁO KARTY STARTOWEGO POLA**

Ponadto, każdy Klan posiada unikalny zestaw **STARTOWYCH PÓL** (z tłem w biało-czarną szachownicę), stanowiących trzy początkowe Lokacje, z którymi dany Klan rozpoczyna grę. Pola mogą zostać ulepszone, aby dostarczały więcej Surowców w przyszłych akcjach Zbierania. Ulepszanie pól zostanie szczegółowo wyjaśnione w sekcji **“Budowa Lokacji”** na stronie 9.

W grze występują także **karty Wysp**, które są umieszczane na Planszy Wypraw. Wyspy mogą być Pobliskie lub Odległe, ale każda może być **Splądrowana** w celu otrzymania pewnych Dóbr, lub **Podbita**, w celu natychmiastowego dodania jej jako Lokacji do Imperium gracza.

## TYP KARTY

Na lewo od nazwy karty znajduje się ikona reprezentująca typ karty. Każda talia Klanu zawiera kilka unikalnych typów kart, charakterystycznych dla danego Klanu.

W grze występują pewne efekty odnoszące się do kart określonego typu, na przykład: Otrzymujesz 1 ★ za każdą 🍷 w twoim Imperium.



=  
**W TEKŚCIE ZDOLNOŚCI**

**Liczba kopii danej karty w talii Klanu:**

- 🍷 - W talii Klanu występuje tylko jedna taka karta.
- 🍷🍷 - W talii Klanu występują dwie takie karty.
- 🍷🍷🍷 - W talii Klanu występują trzy takie karty.

## WYKŁADANIE LOKACJI

Gracze mogą dowolnie organizować swój obszar gry (nazywany ich **Imperium**), w wygodny dla siebie sposób. Nie ma określonej kolejności, w jakiej Lokacje powinny być umieszczane przed graczem. W trakcie rozgrywki karty mogą być swobodnie przemieszczane, aby ułatwić organizację i śledzenie efektów kart.

Zalecamy trzymanie Pól w górnej części obszaru gracza, obok kafla Klanu, i wykładanie Lokacji w sposób zapewniający ich swobodny obrót (wyczerpanie).

## KARTY LOKACJI

**KOSZT ZBUDOWANIA LOKACJI**



**UWAGA:** Niekiedy kosztem zbudowania jest wykonanie akcji.



**IKONA TYPU KARTY**

**LICZBA KOPII W TALII KLANU**



**NAZWA KARTY**

BLIŹNIACZE OKRĘTY

*Cecha:* Zawsze gdy Splądrujesz, otrzymujesz 1 ★.

**POLE OPISU ZDOLNOŚCI**

## KARTA WSPARCIA



**AKCJA KTÓRĄ TRZEBA ZADEKLAROWAĆ ABY ZAGRAĆ TĘ KARTĘ**



**IKONA TYPU KARTY**



**NAZWA KARTY**

IMPREZOWY STATEK

*Natychmiast:* Przygotuj wszystkie swoje Podbite Wyspy.

**EFEKT WSPARCIA**

**LICZBA KOPII W TALII KLANU**

## KARTA WYSPY

**DYSTANS WYSPY**

POBLISKA WYSPA



**POLE SPLADROWANIA PRZEDSTAWIAJĄCE DOBRĄ OTRZYMYWANE JEŻELI KARTA ZOSTANIE SPLADROWANA**

**BONUS ZA ZBUDOWANIE (OTRZYMYWANY GDY KARTA ZOSTANIE PODBITA)**

**KOSZT PODBIĆCIA I UZYSKANY REZULTAT**



**NAZWA KARTY**

NAWIEDZONA WYSPA

*Cecha:* Zawsze gdy Podbijesz, otrzymujesz 1 🍷.

**ZDOLNOŚĆ, Z KTÓREJ MOŻNA KORZYSTAĆ PO PODBIĆCIU KARTY**

**BONUS ZA ZBUDOWANIE:**


# PRZYGOTOWANIE DO GRY

**UWAGA:** Przed pierwszą grą należy odpakować karty i podzielić je według ich rodzaju. Rozdzielcie karty Wysp według ich dystansu, a poszczególne talie Klanów podzielcie na osobne stosy. Po zakończeniu gry zalecamy trzymać każdą talię osobno, aby przyspieszyć rozpoczęcie kolejnych rozgrywek. Ponadto na pionowy pion akcji Klanu należy nakleić naklejkę wyczerpania.

- Umieście Planszę Punktacji w taki sposób, aby była widoczna dla wszystkich graczy. Użyjcie tej strony z torem punktacji, która bardziej odpowiada waszej grupie.
- Umieście Planszę Wypraw na środku obszaru gry, w zasięgu wszystkich graczy.
- Potasujcie karty Odległych Wysp i ułóżcie je zakryte na ich polu na Planszy Wypraw.
- Potasujcie karty Pobliskich Wysp i ułóżcie je zakryte na ich polu na Planszy Wypraw.
- Odkryjcie po 2 karty z obydwu talii Wysp i ułóżcie je na wyznaczonych polach.
- Potasujcie 5 kafli Akcji i ułóżcie je w losowej kolejności, tworząc z nich okrąg, w pobliżu Planszy Wypraw (upewnijcie się, że nie użyliście strony dla trybu solo).
- Każdy gracz wybiera Klan, którym chce grać, i bierze wszystkie komponenty należące do tego Klanu. Każdy z sześciu Klanów ma swój zestaw następujących komponentów:

- > 3 karty Startowych Pól Klanu (w rzadkich przypadkach, Lokacji innego typu)
- > Talię 30 kart Klanu
- > 2 żetony Statków Klanu
- > Znacznik punktacji Klanu

Gracze układają przed sobą 3 Startowe Pola. Tasują karty Klanu i układają je w pobliżu w zakrytym stosie. Komponenty Klanów niebiorących udziału w rozgrywce należy odłożyć do pudełka.

- Każdy gracz wybiera jeden z czterech kolorów i bierze kafel Klanu wraz z 2 pionami akcji Klanu w wybranym kolorze. Gracze układają swój kafelek Klanu obok swoich Startowych Pól, a pionowy pion akcji Klanu kładą przed sobą.
- Każdy gracz kładzie swój znacznik punktacji Klanu na polu "0" toru punktacji.
- Położcie wszystkie Dobra oraz dodatkowe żetony w zasięgu graczy, tworząc w ten sposób pulę główną.
- Każdy gracz dobiera Dobra przedstawione na jego kartach Startowych Pól i kładzie je przed sobą tworząc swoją pulę. Każdy gracz bierze także 5 .
- Losowo wybierzcie Pierwszego Gracza. Ten gracz otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza.
- Na początku gry, każdy z graczy dobiera 5 kart ze swojej talii Klanu, ogląda je i wybiera 3, które zatrzyma, a pozostałe dwie karty odrzuca na swój stos kart odrzuconych (obok swojej talii Klanu). Te 3 karty stanowią rękę startową gracza.

Teraz jesteście już gotowi do rozpoczęcia gry!



# PRZEBIEG GRY

Poniższe reguły mają zastosowanie do rozgrywek dla 2-4 graczy. Tryb jednoosobowy także z nich korzysta, ale z kilkoma różnicami opisanymi w książeczce z wariantem solo.

Pierwszych kilka partii zalecamy rozegrać jako gry 2-osobowe pomiędzy Klanem Glenna i Klanem Ulafa, jako łatwiejszymi do opanowania zasad. Pozostałe Klany mają bardziej złożone zdolności kart i rozgrywka nimi może stanowić wyzwanie dla początkujących.

**Gra składa się z serii rund, z których każda podzielona jest na następujące cztery fazy:**

## FAZA WYPATRYWANIA

Gracze zdobywają nowe karty.

## FAZA AKCJI

Jest to główna faza każdej rundy. W fazie Akcji gracze używają swoich kart, Surowców, Robotników, itp. do rozwijania swojego Imperium oraz zdobywania Punktów Zwycięstwa poprzez wykonywanie różnych akcji.

## FAZA WYPRAWY

Gracze, którzy zdecydowali się Wypłynąć na Wyspy (Pobliskie lub Odległe), zgodnie z ustaloną kolejnością, będą wybierali karty Wysp, które Splądrują lub Podbiją.

## FAZA CZYSZCZENIA

Gracze odświeżają swoje Klany przygotowując (obracając do początkowej pozycji) swoje karty Lokacji i przywracając swoich Robotników.


**Dobra nie są odrzucane podczas fazy Czyszczenia!**

- Każda runda przebiega według tego samego porządku. Gdy **dowolny z graczy zdobędzie swój 25. Punkt Zwycięstwa podczas fazy Akcji**, gra zakończy się na koniec bieżącej rundy.

## FAZA WYPATRYWANIA

W tej fazie każdy gracz może zdecydować się na dobranie i zachowanie do 4 nowych kart, dodając je do swojej ręki.

**Aby przeprowadzić fazę Wypatrywania należy postępować w następujący sposób:**

1. Każdy gracz powinien odłożyć na bok wszystkie karty, które ma na swojej ręce.
2. Każdy gracz dobiera 4 karty z wierzchu talii Klanu i decyduje, które z tych kart chce zachować.
3. Za każdą kartę, którą chce zachować, musi Wydać 1 ze swoich , odkładając go na kafel Klanu.
4. Karty, których gracze nie chcą zachować, są przez nich odkładane na stos kart odrzuconych.
5. Gracze biorą z powrotem na rękę odłożone wcześniej na bok karty.

**Przykład:**



**2 Robotników wydanych, aby zachować karty**

**WAŻNE:** Niektóre z kart mają efekt "Magazyn", zapewniający graczom dodatkowe Dobra, jeżeli do karty zostanie przypisana odpowiednia liczba wymaganych Dóbr. Gracz otrzymuje te Dobra na koniec każdej fazy Wypatrywania, zanim rozpocznie się faza Akcji (więcej informacji o tym efekcie na stronie 12).

**UWAGA 1:** Nie ma limitu kart, które gracz może mieć na ręce.

**UWAGA 2:** Jeżeli w talii Klanu skończą się karty, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z nich nowy stos.

- **Karty na ręce są tajne i nie pokazuje się ich przeciwnikom.**

## Brak fazy Produkcji!

Wszystkim fanom gry Osadnicy: Narodziny Imperium przypominamy, że nie ma fazy Produkcji; gracze muszą wykonać akcję Zbierania, aby otrzymać Dobra przedstawione na kartach Pól.

# PRZEBIEG GRY

## FAZA AKCJI

Jest to główna faza gry, podczas której gracze wykonują akcje, aby budować Lokacje lub używać swojego piona akcji Klanu do aktywacji kafli Akcji, a także wykonują akcje z różnych Lokacji.

Począwszy od Pierwszego Gracza, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje po jednej akcji. Każdy gracz może wykonać dowolną z dostępnych akcji lub spasować.

### DOSTĘPNE AKCJE TO:

- > Budowa Lokacji
- > Użycie piona akcji Klanu
- > Najazd na przeciwnika
- > Użycie akcji z Lokacji

Wszystkie akcje szczegółowo opisano w osobnym rozdziale (patrz strony 9-11).

- > Kiedy gracz spasuje w fazie Akcji, nie może już wykonywać żadnych akcji w danej rundzie. Nie może być także celem akcji innego gracza. Na przykład: Lokacje gracza, który spasował, nie mogą być Najeżdżane.
- > Kolejność akcji wykonywanych przez gracza jest dowolna. Gracz ponadto nie ma obowiązku wykonania wszystkich powyższych rodzajów akcji, może natomiast korzystać wielokrotnie z danej akcji. Należy tylko pamiętać, że nie można wykonać więcej niż jednej akcji na raz.
- > Faza Akcji trwa do momentu, kiedy wszyscy gracze spasują. Jeżeli dowolny z graczy osiągnie 25. Punkt Zwycięstwa (lub więcej) podczas tej fazy, oznacza to ostatnią rundę i gra zakończy się po rozpatrzeniu jej fazy Wyprawy.

### Uwaga dla fanów gry Osadnicy: Narodziny Imperium

Nie możecie Wydać 2 Robotników, aby otrzymać Surowiec lub kartę.


## FAZA WYPRAWY

Po kolei, począwszy od pierwszego żetonu Statku położonego na strzałce i dalej zgodnie z jej kierunkiem, za każdy ze swoich Statków gracze wybierają po jednej Wyspie do **Splądrowania** lub **Podbicia**.

Gracz posiadający Statek na Planszy Wypraw (bez żetonu Najeżdżania lub Ryby) może wybrać dowolną **odkrytą Pobliską Wyspę** lub dobrać wierzchnią kartę ze **stosu Pobliskich Wysp**. Aby móc wybrać **Odległą Wyspę**, zarówno odkrytą jak i tę ze stosu, Statek dokonujący tej Wyprawy musi mieć przypisaną **Rybę**. Długa podróż wymaga racji żywnościowych!

Gracz może **Splądrować** wybraną kartę Wyspy, bez ponoszenia dodatkowego kosztu, aby otrzymać Dobra przedstawione na polu Splądrowania. Następnie Splądrowaną kartę należy odłożyć na odpowiedni (dla Pobliskich lub Odległych Wysp) stos kart odrzuconych.

Jeżeli gracz przypisał do Statku **żeton Najeżdżania**, może **Podbić** wybraną Wyspę i dodać ją do swojego Imperium, aby otrzymać dostęp do jej akcji i/lub zdolności. Każda Podbita Wyspa zapewnia także 1 PZ na koniec gry, tak jak każda inna Lokacja.

Kiedy gracz dokona wyboru Wyspy do Splądrowania lub Podbicia, odkłada użyty Statek z powrotem do swojej puli i odrzuca przypisany do tego Statku i/lub  nawet jeżeli z nich nie skorzystał. Jeżeli w kolejce znajduje się następny Statek, teraz jego kolej aby wybrać kartę Wyspy.



**UWAGA 1:** Efekty Cech niektórych kart uruchamiają się gdy karta zostanie Podbita. Dzieje się to w momencie przemieszczania karty do Imperium gracza, a nie w chwili przypisania Statku podczas akcji Wypłynięcia (patrz strona 10).

**UWAGA 2:** Jeżeli w talii Wysp skończą się karty, należy przetasować odrzucone karty i utworzyć z nich nowy stos.

# PRZEBIEG GRY

## FAZA CZYSZCZENIA

**UWAGA:** W ostatniej rundzie należy pominąć fazę Czyszczenia.

**W tej fazie:**

- > Gracze zabierają wszystkich Robotników ze swojego kafla Klanu z powrotem do swojej puli.
- > Gracze przygotowują wszystkie leżące przed nimi karty (obracając je do ich początkowej pozycji).
- > Gracze zabierają swoje pionki akcji Klanu z kafla Akcji.
- > Wszystkie pozostałe odkryte karty Wysp są odrzucane i odkrywane są nowe.
- > Znacznik Pierwszego Gracza jest przekazywany następnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- > Jeżeli któryś z graczy osiągnął 25. Punkt Zwycięstwa (lub więcej) podczas fazy Wyprawy, następna runda będzie ostatnią rundą gry.

**WAŻNE:** Dobra nie są nigdy odrzucane na koniec rundy.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra jest kontynuowana dopóki jeden z graczy nie osiągnie lub nie minie 25 ☆ na Planszy Punktacji podczas **fazy Akcji**. Kiedy to nastąpi, bieżąca runda staje się ostatnią rundą gry.

Aby obliczyć ostateczny wynik, każdy gracz powinien:

- > dodać do swojego aktualnego wyniku po 1 PZ za każdą kartę w swoim Imperium (włączając w to Startowe Pola, ulepszenia Pól i Podbite Wyspy),
- > dodać po 1 PZ za każde 2 Surowce pozostające w jego puli (Surowce przypisane do kart nie są uwzględniane przy podliczaniu punktów).
- > dodać po 1 PZ za każde 1 Złoto pozostające w jego puli (żetony Złota przypisane do kart nie są uwzględniane przy podliczaniu punktów).

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa.

## REMISY

W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, który ma najwięcej Lokacji w swoim Imperium. Jeżeli pod tym względem gracze również remisują, to wygrywa ten z nich, który ma najwięcej Robotników. Jeżeli nadal jest remis, wygrywa ten z remisujących graczy, który ma na ręku najwięcej kart. Jeżeli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem!

## OPIS KLANÓW

Każdy Klan ma inne podejście do gry, koncentrujące się wokół odmiennych mechanik, oraz zróżnicowany poziom trudności gry z zakresu 1-10.

**POZIOM TRUDNOŚCI**

1



**KLAN GLENNA**

Szkocki klan działający zespołowo i skupiony na realizacji swoich celów. Uwielbiają się wspierać, a to wszystko dzięki swojemu wesołemu przywódcy Glennowi i jego duchowi gracza drużynowego.

3



**KLAN ULAFA**

Ulaf przewodzi swojemu klanowi zgodnie z najlepszymi tradycjami Wikin-gów. Wierzy, że wszyscy Wikingowie powinni walczyć, żeglować i podbijać. A w wolnych chwilach ostrzyć swoje topory.

3



**KLAN PANUK**

Panuk pasjonuje się wieloma rzeczami: kolekcjonowaniem różnych zestawów, synergią kart, swoimi pingwinami przyjaciółmi i nie tylko! Lubi kierować się własną metodą zarządzania i utrzymywania porządku w swoim Inuickim Imperium.

5



**KLAN HEIDELA**

Heidel i jego podwładni nie stronią od drinków, ale zdaje się że wypili ich o jedną setkę za dużo. W rezultacie ci Wikingowie wydają się być nieco leniwi i mało ambitni, ale nadrabiają to swoim przyjaznym nastawieniem.

7



**KLAN NANURJUKA**

Niektórzy Inuici nie mogą usiedzieć na miejscu. Nanurjuk i jego ludzie nauczyli się jak przetrwać nawet w najtrudniejszych warunkach, pozostając w ciągłym ruchu.

8



**KLAN MACKINNONA**

Niektórzy Szkoci troszczą się tylko o swoje bogactwo, ale też pragną koleżeństwa z tymi, którzy myślą podobnie. Mackinnon to przewidział i skrzyknął do swojego klanu tych, którzy kochają inwestycje i czerpane z nich korzyści.



# AKCJE

## BUDOWA LOKACJI

Akcja ta pozwala graczowi umieścić kartę Lokacji z ręki w swoim obszarze gry.

### ABY ZBUDOWAĆ LOKACJĘ, GRACZ MUSI:

1. Wybrać z ręki kartę Lokacji, którą chce zbudować.
2. Opłacić koszt budowy przedstawiony w lewym górnym rogu karty - w tym celu odrzuca Dobra ze swojej własnej puli. Te Dobra wracają do puli głównej. Niektóre karty, zamiast Dóbr, jako kosztu budowy wymagają wykonania określonej akcji (patrz **LOKACJE O TYPIE POLE** poniżej).
3. Umieścić kartę w swoim Imperium. W dowolnym momencie gry można przeorganizować swój obszar gry.

Wydaj



ODKRYJ ABY ZBUDOWAĆ



### KOSZT BUDOWY

Aby zbudować Lokację, gracz musi jedynie odrzucić określone Dobra jak Drewno, Kamień, Owcę, czy Rybę.

Na przykład: aby zbudować Szlak Rieczny Klan Nanurjuka musi odrzucić 1 Kamień do puli głównej.

Jeżeli kosztem jest , gracz **Wydaje** swojego Robotnika.

Każda nowo zbudowana Lokacja jest dodawana do Imperium przygotowana, gotowa do użycia w bieżącej rundzie.


**LOKACJE O TYPIE POLE** stanowią wyjątek, gdyż nie wymagają Surowców jako kosztu budowy, wymagając w zamian zadeklarowania określonej akcji, dokładnie tak jak karty Wsparcia. Ponadto, gdy gracz dodaje kartę Lokacji o typie Pole do swojego Imperium, natychmiast otrzymuje Dobra wskazane na tym Polu.

### ZDOLNOŚCI LOKACJI

W grze występują cztery różne zdolności, które gracze mogą napotkać na Lokacjach:

#### POLA

Karty te nie mają żadnych słów kluczowych, a jedynie ikony na środku pola opisu zdolności, reprezentujące Dobra, które można Zbierać z tej Lokacji. Pola dają graczowi przedstawione Dobra natychmiast po zbudowaniu Pola oraz za każdym razem, gdy zadeklaruje on akcję Zbierania na tym Polu.

**WAŻNE:** Niektóre Lokacje o typie Pole działają wyłącznie jako ulepszenia. Takie Pola mają Surowce po prawej stronie pola opisu zdolności. Po zbudowaniu takiej Lokacji, jej karta musi być dołączona do już obecnego w Imperium gracza Pola, z takim samym rodzajem Dobra. Kartę wsuwa się pod istniejące Pole w taki sposób, by widoczne były jedynie ikony po prawej stronie. Po zbudowaniu ulepszenia Pola, gracz otrzymuje JEDYNIĘ Dobra zapewniane przez kartę ulepszenia, a nie z całego ulepszonego właśnie Pola. Kiedy gracz Zbiera z Pola z jednym lub większą liczbą ulepszeń, otrzymuje Dobra z Pola i wszystkich jego ulepszeń. Karta ulepszenia daje 1  na koniec gry, tak jak każda inna Lokacja.

#### CECHA



Karty te posiadają różne specjalne zdolności opisane na karcie. Zdolności Lokacji z Cechą mogą być aktywowane w dowolnym momencie tury gracza, a w niektórych przypadkach mogą nagrodzić gracza Dobrami po wykonaniu określonej akcji.



#### AKCJA



Aby skorzystać ze zdolności Lokacji z Akcją, gracz musi wyczerpać kartę, poprzez obrócenie jej o 90 stopni w prawo. Następnie musi opłacić koszt przedstawiony w polu opisu zdolności. Gdy karta jest wyczerpana, jej zdolność nie jest już dostępna.

**WAŻNE:** Tylko Lokacje z Akcją są wyczerpywane po ich użyciu. Zarówno Lokacje z Cechą, jak i Lokacje o typie Pole nie są wyczerpywane, nawet wtedy, gdy gracz wielokrotnie otrzymał z nich jakieś korzyści, chyba że na karcie napisano inaczej.

**UWAGA 1:** Niektóre Lokacje posiadają Bonus za zbudowanie, którego zdolność aktywuje się jedynie w momencie umieszczenia takiej Lokacji w Imperium gracza.

**UWAGA 2:** Niektóre zdolności posiadają znak "/" oznaczający konieczność dokonania wyboru pomiędzy otrzymaniem tego co znajduje się po lewej stronie tego znaku LUB tego co znajduje się po jego prawej stronie. Dla przykładu "Otrzymujesz 1  / .

oznacza, że gracz musi wybrać pomiędzy otrzymaniem 1  lub 1 .

**UWAGA 3:** Niektóre zdolności pozwalają graczom na natychmiastowe Splądrowanie lub Podbicie, przed fazą Wyprawy, w takich przypadkach, aby ich użyć nadal jest wymagane posiadanie na Planszy Wypraw swojego Statku, z przypisanymi do niego odpowiednimi Dobrami. Ta zdolność pozwala Statkowi rozpatrzyć Plądrowanie lub Podbicie poza fazą Wypraw i otrzymanie przez gracza Dóbr w bieżącej fazie Akcji. Statek wraca do puli gracza, a przypisane  i/lub  są odrzucone do puli głównej, nawet jeśli nie zostały użyte. Statek, który powrócił w ten sposób do puli gracza, może być ponownie użyty do Wypłynięcia w tej rundzie (opis Wypłynięcia na następnym stronie).

# AKCJE

## UŻYCIE PIONA AKCJI KLANU

W grze występuje pięć akcji, które gracz może wykonać w swojej turze, używając pionów akcji Klanu. Są one przedstawione na kaflach Akcji ułożonych w okrąg.



**STRONA  
WYCZERPANA**




**STRONA  
PRZYGO-  
TOWANA**

### ODKRYJ

Gracz dobiera wierzchnią kartę ze swojej talii i dodaje ją do ręki.

### ZALUDNIJ

Gracz bierze 1  z puli głównej i dodaje go do swojej puli, zwiększając liczbę Robotników dostępnych w bieżącej i przyszłych rundach.

### SKONSTRUUJ



Gracz buduje z ręki pojedynczą Lokację wymagającą Dóbr do zbudowania i umieszcza jej kartę w swoim Imperium za darmo, nie wydając żadnych Dóbr. **Pola** nie mogą być zbudowane w ten sposób, jako że do zbudowania wymagają wykonania określonej akcji.

### ZBIERZ

Gracz otrzymuje Dobra z pojedynczego wybranego Pola w swoim Imperium (jeżeli Pole posiada ulepszenia, one także zapewniają Dobra).


### WYPŁYŃ

Gracz umieszcza jeden ze swoich żetonów Statków pomiędzy kartami Wysp na Planszy Wypraw. Pierwszy z graczy, który to zrobi, umieszcza swój żeton Statku na strzałce. Podczas następnych akcji Wypłynięcia, gracze umieszczają swoje żetony Statków w kolejce, umieszczając je jeden za drugim zgodnie z kierunkiem strzałki.

Wybierając tę akcję, gracze muszą także natychmiast zdecydować, czy chcą przypisać do żetonu Statku  i/lub , aby móc popłynąć na Odległą Wyspę i/lub Podbić Wyspę podczas fazy Wyprawy. Nie ma ograniczenia liczby Statków, które mogą się znaleźć na Planszy Wypraw.

**UWAGA:** Żetony Zwykłych Statków są identyczne. W trakcie rozgrywki wielu graczy może być w posiadaniu Zwykłych Statków i używać ich do wypłynięcia w tej samej rundzie gry. Aby oznaczyć czyj Statek jest pierwszy w kolejce, użyjcie żetonów Kolejności. Na przykład: jeżeli umieścisz Zwykły Statek przed swoimi przeciwnikami, weź żeton z numerem 1, aby oznaczyć, że pierwszy Zwykły Statek na torze Wypraw należy do ciebie. Jeżeli w dowolnym momencie dwa Zwykłe Statki zamieniają się miejscami w kolejce, właściciele tych Statków powinni wymienić się żetonami z odpowiednimi numerami.

Aby rozpatrzyć dowolną spośród akcji z kafla Akcji, gracz musi umieścić pion akcji Klanu na wybranym kafle, **przygotowaną stroną do góry**.

Później, w ramach swojej akcji, gracz może w swojej turze Wydać 1 , aby przemieścić pion akcji Klanu na **sąsiadujący** kafel Akcji i **aktywować** tę akcję. Następnie musi odwrócić swój pion akcji Klanu na **stronę wyczerpaną**, zaznaczając w ten sposób, że ten pion nie może zostać użyty ponownie w tej rundzie. W ten sposób, każdy pion akcji Klanu może być użyty dwukrotnie.


## KARTY WSPARCIA I BUDOWA PÓL

Za każdym razem, po zadeklarowaniu wykonania jednej z akcji, ale przed rozpatrzeniem jej efektu, gracz może **zagrać POJEDYNCZĄ** kartę Wsparcia, **albo** zbudować Lokację o typie Pole. Karty te muszą dokładnie wskazywać w lewym górnym rogu na nazwę tej akcji, jako wymaganie/koszt jej zagrania. Karty te zawsze muszą zostać rozpatrzone (zagrane lub zbudowane) jako pierwsze, a dopiero po tym rozpatruje się zadeklarowaną akcję.

Karty wsparcia ze zdolnością Natychmiast są rozpatrywane od razu po zagraniu, a następnie są odrzucane.

**UWAGA:** Gracz musi rozpatrzyć akcję, którą zdecydował się wykonać. Nie może wybrać akcji jedynie po to, aby zagrać kartę Wsparcia i zrezygnować z wykonania akcji. Na przykład: gracz nie może wybrać akcji SKONSTRUUJ, aby zagrać kartę Wsparcia i nie zbudować żadnej karty z ręki, albo użyć karty Wsparcia tylko po to, aby przemieścić dopiero co zagrany pion na następny kafel Akcji i aktywować go, zamiast wykonać pierwotną akcję.

### Karta Klanu Glenna - Okoliczna Lodziarnia

Jest jednocześnie kartą Pola, jak i kartą ulepszenia Pola. Po jej zbudowaniu, gracz musi zdecydować czy chce ją zbudować jako Pole, czy dodać ją jako ulepszenie do posiadanego w swoim Imperium Pola z .

- **Nie ma ograniczenia liczby pionów akcji Klanu, które mogą znaleźć się na dowolnym z kafla Akcji.**
- **Kolejność ułożenia kafla Akcji jest losowa, ustalona na początku rozgrywki. Nie może być zmieniona podczas gry.**

Zdolności niektórych kart, pozwalają graczom na wykonanie jednej spośród tych pięciu akcji, w taki sam sposób, jak po zagraniu pionu akcji Klanu. W każdym przypadku, gdy tekst karty zawiera nazwę akcji napisaną WIELKIMI LITERAMI, oznacza to, że należy ją traktować tak, jakby pion akcji Klanu został umieszczony na kafle tej Akcji. A co za tym idzie, pozwala to graczowi na zagraniem karty Wsparcia lub zbudowanie pojedynczej Lokacji o typie Pole przed wykonaniem tej akcji, a następnie powrót do dalszego rozpatrywania efektu karty.


# AKCJE

## NAJAZD

Ta akcja pozwala graczowi Najechać należącą do przeciwnika kartę Lokacji z Akcją, aby natychmiast ją wyczerpać i uniemożliwić temu przeciwnikowi użycie jej zdolności dopóki pozostaje wyczerpana.

Gracz może wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy posiada żeton Najeżdżania. Najeżdżać można wyłącznie Lokacje z Akcją. Pamiętajcie, że nie można Najeżdżać przeciwnika, który spasował.

### ABY NAJECHAĆ LOKACJĘ PRZECIWNIKA, GRACZ MUSI:

- Wybrać przeciwnika i jedną z jego przygotowanych Lokacji z Akcją.
- Odrzucić 1 żeton .
- Wyczerpać Lokację przeciwnika (obracając ją o 90 stopni w prawo).



## UŻYCIE AKCJI Z LOKACJI



Ta akcja pozwala na użycie zdolności Lokacji z Akcją, znajdującej się w Imperium gracza.

Gracz może użyć tej akcji tylko wtedy, gdy w swoim Imperium posiada przygotowaną Lokację z Akcją.

### ABY AKTYWOWAĆ LOKACJĘ, GRACZ MUSI:

- Wybrać Lokację z Akcją ze swojego Imperium, a co za tym idzie Akcję, którą chciałby aktywować.
- Zapłacić wymaganą liczbę i rodzaj Dóbr, zwracając je do puli głównej, chyba że koszt stanowią Robotnicy, których należy położyć na kaflu Klanu.
- Rozpatrzeć dalszą część zdolności tej akcji.
- Wyczerpać tę kartę obracając ją o 90 stopni w prawo, oznaczając w ten sposób, że ta Lokacja była już użyta w tej rundzie.



**UWAGA 1:** Zdolność Lokacji często wchodzi w interakcję z określonym typem kart, symbolizowanym przez ikonę. Jeżeli tak się dzieje, efekt odnosi się do kart w Imperium gracza, oznaczonych taką samą ikoną na lewo od nazwy karty. Na przykład: Bonus za zbudowanie Mrożnej Stoczni Klanu Panuk, daje 1  za każdą  w Imperium gracza. Po jej zbudowaniu, gracz powinien policzyc karty z taką ikoną obok ich nazw, i natychmiast otrzymać taką samą liczbę Punktów Zwycięstwa.

**UWAGA 2:** Punkty Zwycięstwa zapewniane dzięki zdolnościom kart gracze powinni natychmiast zaznaczać na Planszy Punktacji, a wszystkie inne Dobra pobierać z puli głównej.

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek  
ROZWÓJ GRY: Joanna Kijanka  
ILUSTRACJE: Roman Kucharski  
PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma  
WSPARCIE GRAFICZNE:  
Aga Jakimiec

KIEROWNIK PRODUKCJI:  
Grzegorz Polewka  
KIEROWNIK PROJEKTU: Rafał Szyma  
INSTRUKCJA: Matt Dembek  
WERSJA POLSKA: Robert Deninis,  
Joanna Kijanka, Zespół Portal Games



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

Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie i publikowanie zasad, 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:

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

Specjalne podziękowania dla naszej niesamowitej ekipy przyjaciół: Jeff Van Ness, Zee Garcia, Tony, Ben, Vinny, Rodney, Merry, Nina, Olek, Greg, Marek, Chevee.

# SKRÓT ZASAD I SŁOWA KLUCZOWE

## SŁOWA KLUCZOWE NA KARTACH

**OTRZYMAJ** - Ilekoć otrzymujesz jakieś Dobra, natychmiast dodaj je do swojej puli (jeśli to Surowce) albo przesuń odpowiednio swój znacznik punktacji Klanu na Planszy Punktacji (jeśli to ☆). Otrzymane 🧑 i 🧑 pozostają twoje do końca gry.

**WYDAJ** - Ilekoć Wydajesz jakieś Dobro, usuń je ze swojej puli i dodaj je do puli głównej, za wyjątkiem 🧑, którzy po ich Wydaniu, zawsze powinni być umieszczani na kaflu Klanu.

**PRZYPISZ** - Ilekoć musisz Przypisać 🧑 lub inne Dobro, weź je ze swojej puli i połóż na tej karcie. Pozostają na niej dopóki nie zostaną Uwolnione (lub odrzucone) przez inny efekt. Kiedy karta wymaga przypisania określonego Dobra, na przykład 🍅, nie możesz przypisać Żłota zamiast 🍅, musi to być ten określony Surowiec. **Nie usuwaj z karty Przypisanych do niej Dóbr w fazie Czyszczenia.**

**UWOLNIJ** - Ilekoć Uwalniasz 🧑, możesz wybrać 1 🧑 Przypisanego do jednej z kart i przenieść go do swojej puli, czyniąc go znowu dostępnym - możesz go użyć podczas bieżącej rundy.

**PRZYWRÓĆ** - Ilekoć Przywracasz 🧑, przemieszczasz 1 wydanego 🧑 z kaflu Klanu z powrotem do swojej puli.

**KOPIA** - Wybierz pojedynczą kartę w swoim Imperium i połóż ją obok tej karty (możesz nawet nieco wsunąć ją pod spód), aby Skopiować efekt tej karty. Gdy zdecydujesz którą kartę chcesz Skopiować, **nie możesz swobodnie przemieszczać tej karty**, ani Kopiować innych efektów w przyszłych rundach, chyba że napisano inaczej.

**MAGAZYN** - Na koniec fazy Wypatrywania otrzymasz Dobra, za odpowiednią liczbę wymaganych Dóbr Przypisanych do tej karty. Niektóre karty dadzą ci wybór Dóbr, które możesz otrzymać. Jeżeli możesz otrzymać 2 lub więcej Dóbr, dobierz je w dowolnej kombinacji. Dla przykładu, tekst na karcie mówi: "MAGAZYN: 2 🍅: 1 🍅 / 1 ☆". Oznacza to, że za każde 2 🍅 Przypisane do tej karty otrzymujesz 1 🍅 lub 1 ☆. Jeżeli masz Przypisane 5 🍅, na koniec fazy Wypatrywania możesz otrzymać: 2 🍅 albo 2 ☆, albo 1 🍅 i 1 ☆.

**PRZESZUKAJ** - Ilekoć miałbyś Przeszukiwać w poszukiwaniu określonej karty, przejrzyj wszystkie karty w talii Klanu, wybierz kartę, a następnie przetasuj talię.

**NATYCHMIAST** - Ilekoć zagrasz kartę z efektem Natychmiast, rozpatrz ten efekt a następnie odrzuć tę kartę.

**BONUS ZA ZBUDOWANIE** - Zdolność, która aktywuje się jedynie w momencie umieszczania Lokacji w twoim Imperium.

**PRZESUŃ PION AKCJI KLANU** - Możesz przesunąć swój, uprzednio użyty, pion akcji Klanu. Dzięki tej zdolności pion może być umieszczony w korzystniejszej pozycji, przed powtórnym użyciem go poprzez wydanie 🍅. Na przykład: pozwala to na dwukrotne użycie tej samej akcji tym samym pionem akcji Klanu.

**WYCZERPANA/PRZYGOTOWANA** - Lokacje z Akcją (w tym Wyspy) są jedynymi kartami, które mogą zostać wyczerpane, chyba że napisano inaczej. Wyczerpaną kartę obraca się o 90 stopni, aby oznaczyć, że nie może zostać użyta do czasu jej przygotowania. Niektóre efekty pozwalają na przygotowanie karty w trakcie rundy, a co za tym idzie na kilkukrotne użycie jej w tej samej rundzie. Wszystkie karty zostają automatycznie przygotowane podczas fazy Czyszczenia.

**PRZESUŃ TWÓJ STATEK O 1 MIEJSCE** - Możesz przesunąć swój Statek o 1 miejsce do przodu kolejki sprawiając, że ten Statek będzie mógł wcześniej wybierać kartę Wyspy.

## WAŻNE ZASADY OGÓLNE

- Reguły na kartach mają pierwszeństwo względem reguł ogólnych.
- Kiedy zdolność pozwala graczowi "Przesunąć pion akcji Klanu", przesuwa on pion na nowy kafel Akcji, ale nie wykonuje akcji nowego kafla.
- Za każdym razem gdy Lokacja daje ci Punkty Zwycięstwa, natychmiast zaktualizuj swój wynik na Planszy Punktacji.
- Żetony Żłota mogą być użyte zamiast dowolnego Surowca (Drewna, Kamienia, Jadła, Owcy, Ryby), ale nie odwrotnie. Żetonów Żłota nie można wymieniać na znaczniki Surowców.
- Za każdym razem gdy otrzymujesz Surowce, Robotników lub żetony, powinieneś wziąć je z puli głównej, chyba że napisano inaczej.
- Zawsze gdy odrzucasz Surowce lub żetony, zwracane są one do puli głównej.
- Zawsze gdy Wydajesz Robotników, są oni umieszczani na kaflu Klanu.
- Surowce, Robotnicy i żetony w puli gracza są jawne dla wszystkich graczy.
- Zawsze gdy masz dobrać kartę, dobierasz ją wyłącznie ze swojej talii Klanu, chyba że napisano inaczej.
- Za każdym razem gdy odrzucasz kartę, powinieneś umieścić ją na swoim stosie kart odrzuconych.
- Jeżeli kiedykolwiek skończą się karty w dowolnej talii, przetasujcie odpowiedni stos kart odrzuconych i utwórzcie z nich nowy stos.

