

Plemiona północy z czasem zaczęły wyprzedzać w coraz to dalsze zakątki świata, aż w końcu dotarły na wody morza Śródziemnego! Pierwsze zetknięcie z ciepłym klimatem zaowocowało przede wszystkim licznymi napadami na miejscowe winiarnie. W drodze powrotnej wielu żeglarzy, szczególnie po kilku butelkach szkarłatnego trunku, wspominało o splecionych sieciach dróg, wzniesionych, majestatycznych budowlach, widocznych ze wszystkich zakątków portowych dzielnic.

Osadnicy: Królestwa Północy - Sztandary Rzymu to dodatek, który pozwoli wam wcielić się w przywódców dwóch klanów, należących do nowej frakcji - Rzymian!

KOMPONENTY

- > 4 karty Pobliskich Wysp
- > 2 karty Odległych Wysp
- > 33 karty Klanu Cicero
- > 33 karty Klanu Hadriana
- > 4 żetony Statków Klanu
- > 2 znaczniki Klanu
- > 4 znaczniki punktacji (4 z nich zastępujące znaczniki Klanów z Podstawowej gry - odpowiadające kolorom kafli Klanu)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- > Wtasujcie nowe karty Pobliskich Wysp do odpowiadającej im talii.
- > Wtasujcie nowe karty Odległych Wysp do odpowiadającej im talii.
- > Gracze mogą wybrać spośród nowych Klanów.

KLAN TRAJANY

Trajana postawiła sobie za cel ekspansję. Gdy moloch ruszył już do przodu, okazało się, że nie sposób go zatrzymać. Aby zaspokoić potrzeby coraz szybciej pędzącej gospodarki, kluczowe jest pozyskiwanie ogromnej liczby zasobów. W momencie gdy maszyna się zatrzyma, kolos upadnie, dlatego Trajana zrobi wszystko, żeby na imperialnej mapie rozkwitły kolejne ryciny budynków symbolizujące jego dalszy rozwój.







NOWY KOSZT

Typy Lokacji w talii Trajana są reprezentowane przez poszczególne Surowce. Wiele kart będzie wymagało od ciebie wydania Surowców zgodnych z typami Lokacji znajdującymi się w twoim Imperium. Aby wybudować taką Lokację, musisz wydać tyle wskazanych Surowców, ile kart wskazane-go typu masz w twoim Imperium, wliczając w to kartę, którą właśnie budujesz.








Przykład: Kasia posiada dwa Multi-Rydwań z w swoim Imperium. Aby zbudować Nowe Taktyki (328) musi odrzucić 3 (2 za Lokację w swoim Imperium i 1 za budowaną właśnie kartę).








Przykład: Kasia chce użyć akcji Multi-Rydwanu. W swoim Imperium posiada 2 , musi więc wydać 2  oraz 1 , aby otrzymać 3 .


SZCZEGÓŁOWY OPIS KART TRAJANY


LASKA MINERWY (T 329): Za każdą  w swoim Imperium, musisz wydać 1 . Następnie wybierasz do 5  w swoim Imperium i otrzymujesz 1 odpowiadający Surowiec z każdego z nich. Każdy otrzymany Surowiec musi pochodzić z innego . Wybierając ulepszenie z Wyborem, możesz otrzymać tylko Surowiec odpowiadający typowi Pola do którego jest ono dołączone.



NOWE TAKTYKI (T 328): Wymaga od ciebie wydania Surowca odpowiadającego typowi Lokacji, którego masz najwięcej w swoim Imperium; w przypadku remisu, możesz wybrać dowolny z remisujących typów. Zignoruj wszystkie , gdy zliczasz Lokacje.

: Oznacza wyczerpany pion akcji Klanu.

Przykład: Jeżeli Kasia posiada w swoim Imperium 2 , 2  i 1 , może wydać zarówno 1 , jak i 1 , aby poruszyć wyczerpany pion akcji Klanu na sąsiadujący kafel Akcji i aktywować tę akcję.

UWAGA: Reguły kart pozwalające na poruszenie lub aktywację wyczerpanego piona akcji nie wymagają Wydania dodatkowego , lecz jedynie Surowca wskazanego przez efekt karty.





FORMACJA PACUS (T 323): Kiedy przesuwasz ulepszenie, nie otrzymujesz żadnego Surowca. Możesz przesunąć ulepszenie tylko do  posiadającego taki sam rodzaj Dobra, co wskazany przez to ulepszenie.

Przykład: Kasia używa Formacji Pacus, aby otrzymać 1  i przesunąć Dostawy Drogowe (T 308) z Czerwonej Winiarni (T 303) do Kasztanowego Lasu (T 302). Nie może przesunąć tego ulepszenia do Marmurowych Bloków (T 301) gdyż  nie odpowiada żadnemu z Surowców na Dostawach Drogowych.

ULEPSZENIA Z WYBOREM

Ulepszenia z Wyborem posiadają 2 Surowce przedzielone "/>. Gdy budujesz ulepszenie z Wyborem, możesz dołączyć je do Pola z dowolnym z pasujących Surowców. **Otrzymujesz jedynie Surowiec typu odpowiadającego Polu, do którego jest dołączone ulepszenie.**
















Przykład: Kasia chce zbudować Dostawy Drogowe (T 308), wykonuje więc akcję Zbierz i dołącza tę kartę do Kasztanowego Lasu (T 302). Otrzymuje 1  za zbudowanie ulepszenia, a następnie 3  za rozpatrzenie efektu akcji Zbierz. Nie może Zebrać , ponieważ to ulepszenie jest dołączone do Pola z .

ZESTAW

Kiedy efekt odnosi się do Zestawu, wymaga to posiadania przez ciebie każdego z wypisanych Dóbr.



Przykład: Kasia aktywuje Trebusz (T 333), który zapewnia jej 2  za każdy Zestaw: ,  i . W swoim Imperium Kasia ma 1 , 2  i 2 , otrzymuje więc 2  za posiadanie 1 pełnego Zestawu (do drugiego brakuje jej 1 ). W następnej rundzie posiada już 3 , 2  i 2 , otrzymuje więc 4  za aktywację Trebusza.

KLAN FLAWIANA

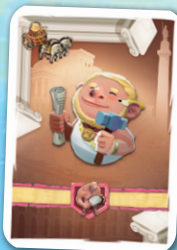
Flawian rozpoczął swoją przygodę jako skromny architekt swojego klanu. Jednak wraz z upływem czasu odkrył, jak tworzyć coraz wspanialsze konstrukcje. Jego ludzie kiwali głowami, widząc projekty ulepszeń w swojej osadzie, która szybko zyskała dumny status miasta! Za zasługi, które poczynił dla swoich ziem, mieszkańcy obwołali Flawiana liderem klanu.



DODATKOWE WYMAGANIA

Niektóre z nowych Lokacji, poza standardowym kosztem, posiadają dodatkowe Wymagania. Kiedy chcesz zbudować taką Lokację, poza opłaceniem określonego kosztu, musisz także spełnić jej dodatkowe Wymagania. Wymaganiami jest posiadanie wskazanej minimalnej liczby Lokacji o wskazanym typie w twoim Imperium. Jeżeli nie masz wystarczająco dużo Lokacji wymaganego typu, możesz wydać Fundamenty (tego samego typu) w liczbie brakujących Lokacji. Aby wydać Fundament, odrzuć go na swój stos kart odrzuconych.

FUNDAMENTY



Zauważ, że karty Klanu Flawiana posiadają ikony typu Lokacji nadrukowane na rewersach. Fundamenty są reprezentowane przez karty w twoim Imperium, położone rewersami do góry. Otrzymujesz je w wyniku Zbierania z Podstawowego Pola Flawiana oraz innych kart Akcyjnych. Mogą być one używane do opłacenia kosztu dodatkowych Wymagań (patrz "Dodatkowe Wymagania").

Położenie Fundamentu w twoim Imperium nie jest traktowane jako Budowa. Fundamenty posiadają jeden z następujących typów: lub . Fundamenty są traktowane jako Dobra, lecz nie jako Lokacje. Na koniec gry otrzymujesz 1 za każdą parę Fundamentów w twoim Imperium.

UWAGA: Kiedy aktywujesz akcję Skonstruuuj, koszty budowy Lokacji są darmowe, jednak wciąż musisz spełnić jej dodatkowe Wymagania, aby móc ją zbudować.

Nie możesz Skonstruować Lokacji, której Wymagań nie możesz spełnić.



Przykład: Kasia chce zbudować Niszczyciela Imprez (♣355), który wymaga od niej posiadania przynajmniej 3 w jej Imperium. Kasia posiada 4 Lokacje o takim typie, wydaje więc 1 i umieszcza Niszczyciela Imprez w swoim Imperium.



Przykład: Kasia chce zbudować kartę Veni Vidi Vici (♣366), która wymaga od niej posiadania 4 w jej Imperium. Kasia posiada tylko 2 Lokacje tego typu, jednak posiada również 2 Fundamenty o typie , które może wydać, aby spełnić Wymagania. Odrzuca więc 2 Fundamenty oraz 1 i 1 , aby umieścić Veni Vidi Vici w swoim Imperium.



Te dodatkowe Wymagania nakazują posiadanie przynajmniej 3 w twoim Imperium.



Te dodatkowe Wymagania nakazują posiadanie przynajmniej 2 i przynajmniej 2 w twoim Imperium.

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART FLAWIANA

PLAC BUDOWY (T 336): Podczas przygotowania do gry oraz za każdym razem gdy Zbierasz z tego Pola, dobierz 2 karty z twojej talii i połóż je jako Fundamenty w twoim Imperium.

NISZCZYCIEL IMPREZ (T 355): Otrzymujesz 1 ★, jeżeli podczas akcji Wypłynięcia aktywowanej dzięki tej przypiszesz 1 do Statku, który umieszczasz na Planszy Wypraw. Nie możesz przypisać do już położonego na Planszy Wypraw podczas którejś z wcześniejszych akcji.

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART WYSP

SKARBY NEPTUNA (T 367): Usuwasz 1 z twoich zasobów do zasobów ogólnych. Możesz ponownie go otrzymać dzięki kartom pozwalającym ci na otrzymanie (np. Latający Holender #207).



AUTORZY DODATKU:

Ignacy Trzewiczek,
Joanna Kijanka

ILUSTRACJE:

Roman Kucharski

PROJEKT GRAFICZNY:

Rafał Szyma

PRODUKCJA:

Grzegorz Polewka

INSTRUKCJA:

Joanna Kijanka, Tyler
Brown, Robert Deninis

© 2020 PORTAL

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



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, Kirby, Robert - pięknie dziękujemy za Waszą pomoc!