

Powitajcie odważnych i zaradnych żeglarzy, którzy przytynęli aż z odległych wysp **Wschodzącego Słońca!** Są tutaj aby handlować wysokiej jakości dobrami i zasilać swoje porty egzotycznymi towarami. Przede wszystkim jednak chcą zdobyć chwałę i honor, odkrywając nowe **Wyspy**. Być może już nawet minęły się z ich okrętami na otwartych wodach? Ich szlaki sięgają nawet najodleglejszych mroźnych mórz, **zostań więc ich partnerem handlowym lub zatop ich wyładowane cennymi dobrami statki!**

Osadnicy: Królestwa Północy - Wyspy Japonii to dodatek, który pozwoli wam wcielić się w przywódców dwóch klanów, należących do nowej frakcji - Japończyków!

KOMPONENTY

- > **8 kart Pobliskich Wysp**
- > **6 kart Odległych Wysp**
- > **33 karty Klanu Saikoro**
- > **33 karty Klanu Umineko**
- > **4 żetony Statków Klanu**
- > **2 znaczniki Klanów**

PRZYGOTOWANIE DO GRY

3. Wtasujcie nowe karty Odległych Wysp do odpowiadającej im talii.
4. Wtasujcie nowe karty Pobliskich Wysp do odpowiadającej im talii.
7. Gracze mogą wybrać spośród nowych Klanów.

KLAN SAIKORO

Klan Saikoro zgromadził w swoich szeregach najlepszych kupców, którzy wspólnie wyruszyli do mroźnych północnych krain, aby dobić umów na tych obcych ziemiach! Zawsze starają postawić na swoim, nawet jeżeli dochodzi do zażartych negocjacji! Potrafią wynegocjować korzystanie z budynków swoich sąsiadów, czy wymieniać surowce za drobne przysługi.



INTERAKCJE Z PRZECIWNIKAMI

Niektóre efekty pozwalają na korzystanie z kart przeciwnika - jednak nie możesz używać kart, które wykorzystują typy których nie posiadasz (np. Posterunek *096), bądź kart z efektem Magazyn czy Przepisz.

WYMIANA

Ileokroć wymieniasz Surowiec z przeciwnikiem, wybierasz rodzaj Surowca jaki przekazujesz przeciwnikowi oraz rodzaj Surowca, który weźmiesz z jego puli, musisz jednak wybrać różne rodzaje, nie możesz wymienić Surowców tego samego rodzaju!

PRZEKAZANIE

Ileokroć musisz przekazać przeciwnikowi Surowiec, oznacza to, że wybierasz jeden Surowiec ze swojej puli i trafia on do puli przeciwnika.

KLAN UGINEKO

Ludzie kapitan Umineko żyją z ciężkiej pracy w porcie. Silni robotnicy zarządzają dobrami przywiezionymi z egzotycznych wysp. Skrzynie mają wypakowane egzotycznymi przyprawami oraz tkaninami. Handlują nimi z kompaniami handlowymi i składują je w olbrzymich magazynach, czekając na odpowiedni moment, aby dobić satysfakcjonującego targu.



POZIOM
TRUDNOŚCI 8



Dla przykładu: Jeżeli na karcie Port Północny $\wedge 235$, są co najmniej 3 przypisane Dobra, natychmiast odrzuć do puli głównej 2 dowolne z przypisanych Dóbr.

Jeżeli natomiast na karcie Kompania Handlowa $\wedge 224$, przypisanych jest 6 Dóbr, to po aktywacji odrzuć 3 przypisane Dobra oraz otrzymaj 3 i 1 Surowiec, a następnie rozpatrz ten efekt ponownie, gdyż na karcie wciąż znajdują się 3 Dobra pozwalające na aktywację.

ROZSZERZONA KOLEJNOŚĆ FAZ

- > FAZA WYPATRYWANIA
- > FAZA MAGAZYNOWANIA
- > FAZA DOKOWANIA
- > FAZA AKCJI
- > FAZA WYPRAWY
- > FAZA CZYSZCZENIA

FAZA MAGAZYNOWANIA

Rozpatrz wszystkie karty z efektem Magazyn. Za wskazaną liczbę wymaganych Dóbr przypisanych do karty musisz rozpatrzeć jej efekt (tj. otrzymać i/lub odrzucić wymienione Dobra). W przypadku, gdy liczba Dóbr osiąga wielokrotność wymaganej wartości, rozpatrz efekt tyle razy, ile jesteś w stanie. Musisz jednak każdorazowo rozpatrzeć efekt do końca, zanim przejdziesz do rozpatrywania go po raz kolejny.

Zawsze, rozpatrując efekt Magazyn i , odrzucasz Dobra przypisane do karty, której efekt został aktywowany (np. jeśli aktywowany został efekt Magazynu Cesarskiego Portu $\wedge 223$, musisz odrzucić Dobra przypisane do tego Cesarskiego Portu).



Kilka kart pozwala na rozpatrzenie efektu Magazyn podczas fazy Akcji.

Dla przykładu: Używając karty Wschodni Targ $\wedge 237$, możesz wskazać Kompanię Handlową $\wedge 224$ z przypisanymi do niej 3 i 1 , zdecydować się na odrzucenie 2 i 1 , oraz otrzymać 3 i 1 Surowiec.



AUTORZY DODATKU:
Ignacy Trzewiczek,
Joanna Kijanka
ILUSTRACJE:
Roman Kucharski

PROJEKT GRAFICZNY:
Rafał Szyma
PRODUKCJA:
Grzegorz Polewka
INSTRUKCJA:
Joanna Kijanka

© 2019 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/>

Ben, Kirby, Robert - pięknie dziękujemy za Waszą pomoc!

FAZA DOKOWANIA

Dla wszystkich rozpatrz efekt Dokowanie. Oznacza to, że dla każdej przypisujesz z zasobów ogólnych pierwsze z lewej Dobro przedstawione na polu Spłądrowania z obu Wysp znajdujących się na Planszy Wypraw o dystansie wskazanym na tej .

Dla przykładu: Na Planszy Wypraw leżą odkryte Pobliskie Wyspy: Arabskie Wybrzeże $\ast 199$ oraz Wybrzeże Wraków $\ast 200$. Kasia posiada w swoim Imperium Cesarski Port $\wedge 223$ oraz Mały Port $\wedge 250$. Podczas fazy Dokowania do obu tych portów przypisuje (z zasobów ogólnych) po 1 i 1 .



UWAGA: Jeżeli na karcie Wyspy po lewej stronie znajduje się 1 gracz nie przypisuje go do , lecz jako rekompensatę otrzymuje on 1 .

UWAGA: Nowa Dostawa $\wedge 230$ - w fazie akcji może się zdarzyć, że przeciwnicy używając efektów swoich kart (np. Walkiria $\ast 056$) odrzucą Wyspy z Planszy Wypraw. W takim przypadku gracz rozpatruje tylko pozostałe na Planszy Wypraw Wyspy (jeśli są jakiegokolwiek).

PRZEMIESZCZENIE

Ileokroć przemieszczasz jakieś Dobra, weź wskazane Dobra przypisane do danej karty i połóż je na innej karcie, do której od tej pory będą przypisane.

Dla przykładu: Używając karty Szlak Handlowy $\wedge 233$ możesz wziąć do 2 przypisanych z Cesarzkiego Portu $\wedge 223$ i położyć je na Pandowym Magazynie $\wedge 251$ (tym samym przypisując je do niej).



SPĘLNIONE WYMOGI MAGAZYNU

Jeśli efekt karty odnosi się do ze spełnionymi wymogami Magazynu, oznacza to iż liczba Dóbr przypisanych do tego pozwala na przynajmniej jednokrotne rozpatrzenie efektu Magazynu.

Jeśli muszą być spełnione dzięki Dobrom tego samego rodzaju oznacza to, że wszystkie przypisane do Dobra mają ten sam rodzaj, a ich liczba pozwala na przynajmniej jednokrotne rozpatrzenie efektu Magazynu.

Dla przykładu:

Używając efektu Magazynier z Głębini $\wedge 253$ i posiadając w swoim Imperium:

Magazyn Władcy $\wedge 249$ z przypisanymi 2
 Kompania Handlowa $\wedge 224$ z przypisanymi 3 i 1
 Kompania Handlowa $\wedge 225$ z przypisanymi 6
 Kompania Handlowa $\wedge 226$ z przypisanym 1
 otrzymujesz 3 , ponieważ 3 z twoich mogą aktywować swój efekt Magazynu (niezależnie od tego czy więcej niż raz) oraz 2 , ponieważ tylko dwa spełniające wymogi posiadają ten sam rodzaj Dobra - mimo iż jedna z Kompanii Handlowych pozwala na spełnienie efektu samymi to wciąż do rozpatrzenia efektu jest wliczana przypisana do niego .



DOŁĄCZ DO ŚWIATA OSADNIKÓW!

OSADNICY: NARODZINY IMPERIUM KRÓLESTWA PÓŁNOCY WYKREŚLANE IMPERIUM
AMAZONKI ATLANTYDZI AZTEKOWIE

KAŻDY POTRZEBUJE PRZWOJCIELA TRZEJ PRZWOJCIELE Z BOISKA CHŁOPCY IDĄ NA WOJNĘ