

Ciii, słyszacie to? Czy to znowu te rzeźmieszki? Kryjący się w cieniach, przemycający niezauważenie pomiędzy granicami. Są doprawdy przedziwni: składają ofiary bezimiennym bóstwom, postępują się niezrozumiałym językiem, a morze znają jak własną sakwę. Na głębokie wody pcha ich niepoohamowana ciekawość, do tego stopnia, że są gotowi wyptywać nawet na małych tratwach! Jeśli ich dostrzeżesz, bacz na swoje towary, gdyż na pewno spróbują ci je ukraść. Byli w pobliżu od zawsze, czas aby wyszli z cienia i stali się znani pośród innych królestw północy - poprowadź klany Barbarzyńców ku chwale!

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

KOMPONENTY

- > 4 karty Pobliskich Wysp
- > 2 karty Odległych Wysp
- > 33 karty Klanu Boudiki
- > 33 karty Klanu Urvarta
- > 6 żetony Statków Klanu
- > 4 żetony Tratw
- > 8 żetony Zasadzki
- > 2 znaczniki Klanów

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.
- > Jeżeli grasz Klanem Boudiki, zastosuj się do specjalnych instrukcji przygotowania gry.

KLAN URVARTA

Urvart rozesłał swoich szpiegów w cztery strony świata. Pytasz dlaczego? Ci przebiegłi barbarzyńcy są w każdym zakamarku naszych wiosek i próbują wykraść cenne receptury, czy to na nasze słynne ale, czy na przepyszne lodowe różki naszych inuickich sąsiadów... Nie dość, że kradną naszą wiedzę, to jeszcze dzielą się z nią z całym swoim klanem, oburzające!



**POZIOM
TRUDNOŚCI 6**

ŻETONY ZASADZKI

Wiele Klanu Urvarta pozwala na położenie żetonów Zasadzki (na w Imperium przeciwnika.

Kiedy przeciwnik aktywuje z Akcją lub z , wykonaj następujące kroki:

- > Najpierw przeciwnik deklaruje, że używa z .
- > Następnie, gracz Klanu Urvarta otrzymuje 1 Surowiec z zasobów ogólnych, odpowiadający jednemu z Surowców znajdujących się w zasobach tego przeciwnika. Jeżeli przeciwnik nie posiada żadnych Surowców, zamiast tego gracz Klanu Urvarta otrzymuje 1 .
- > Przeciwnik usuwa z i rozpatruje zadeklarowaną akcję.

Jeżeli przeciwnik spasował już w tej rundzie, nie możesz położyć na w jego Imperium.

Jeżeli przeciwnik używa z , ale gracz Klanu Urvarta już spasował, każdy z powyższych kroków jest normalnie rozpatrywany z jedną różnicą: to przeciwnik decyduje, jaki Surowiec otrzyma gracz Klanu Urvarta (nadal musi być to ten rodzaj Surowca, który ten przeciwnik ma w swoich zasobach lub 1 jeżeli nie ma żadnego Surowca w zasobach).

Jeżeli z zostanie odrzucona, rozpatrz wszystkie powyższe kroki, tak jakby ta została aktywowana, a następnie odrzuć tę .

Nie odrzucaj z podczas fazy Czyszczenia,



Na przykład: Kasia deklaruje użycie akcji Zebrania z Pastwiska (♣003) na którym leży 🦴. W swoich zasobach posiada 2 🏹 i 1 🪨, więc gracz Klanu Urvarta decyduje się na otrzymanie 1 🏹 z zasobów ogólnych. Następnie Kasia usuwa 🦴 z Pastwiska i rozpatruje Zebranie, aby otrzymać 2 🐣.



Na przykład: Tomek decyduje się rozpatrzeć akcję z 🟩 Ofiara (♣044), na której leży 🦴. W swoich zasobach posiada 1 🏹, 1 🪵 i 1 🪨, więc gracz Klanu Urvarta decyduje się na otrzymanie 1 🪵 z zasobów ogólnych. Następnie Tomek usuwa 🦴 z Ofiary i rozpatruje jej akcję: wydaje 1 🏹, 1 🪵 i 1 🪨 ze swoich zasobów, aby otrzymać 3 ⭐.

ODKRYJ WYSPĘ

Kiedy efekt karty instruuje cię, abyś odkrył 🟩 z talii Wysp, weź wierzchnią kartę z wybranej talii i połóż ją poniżej Planszy Wypraw (po odpowiedniej stronie) i traktuj ją jako dostępną dla wszystkich graczy korzystających z Planszy Wypraw.

Na przykład: Tomek rozpatruje akcję karty Szpieg Wśród Załogi (♣424): wydaje 1 🧑 i 1 🪨 ze swoich zasobów, a następnie wybiera odkrycie 🟩 Odległej Wyspy, kładąc ją pod Planszą Wypraw. Stwierdza, że odkryta Wyspa mu się przyda, Wyplywa więc umieszczając 🏴 na przypisaną 🏹 na Planszę Wypraw.

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART URVARTA

POWÓZ POWITALNY (♣408), ZUCHWAŁA KRADZIEŻ (♣422): Zawsze, gdy aktywujesz jedną z tych kart możesz zdecydować się kilkakrotnie rozpatrzyć jej pełen efekt - raz dla każdego przeciwnika.

Na przykład: Podczas 3-osobowej gry Kasia aktywuje Powóz Powitalny (♣408) i decyduje się rozpatrzyć efekt dla obu swoich przeciwników. Wydaje 2 🧑 i kładzie 1 🦴 na 🟩 z Akcją pierwszego przeciwnika, a następnie kładzie 1 🦴 na 🟩 drugiego przeciwnika.

FALSYFIKAT (♣433): Kiedy aktywujesz tę kartę możesz wybrać jedną z dwóch poniższych opcji:

1. Wydaj 1 🧑 i wyczerp 🐣, aby ODKRYĆ.
2. Wydaj 1 🧑 i wyczerp 🪚, aby ZALUDNIĆ.

ZŁODZIEJE ŚWIĄTYŃ (♣434): Kiedy aktywujesz tę kartę, bierzesz 1 wybrany przez siebie Surowiec z zasobów przeciwnika.

STARY WIKING MOCNO ŚPI (♣438): Aby przywrócić 1 🧑 musisz wydać 1 🍎 w celu poruszenia swojego pionu akcji Klanu na sąsiadujący kafel Akcji i aktywować ten kafel, a następnie odwrócić pion akcji Klanu na stronę wyczerpaną.

KLAN BOUDIKI

Boudika miała prosty plan - zbudować jak największą łodzi, a następnie z ich pomocą zebrać wszystko czego potrzebuje. Odkryła, że morza są pełne łodzi wyładowanych drogimi surowcami, a w dodatku bez ochrony. Po co truć się sadzeniem warzyw, jeżeli można je po prostu zgarnąć z ładowni pobliskich galer? Pozostała jej tylko kwestia zdecydowania, ile łodzi ze swojej floty przeznaczyć na grabienie bezbronnnych galer, a ile na plądrowanie opływających w dobrobyt wysp...



Na przykład: Kasia aktywuje Tratwę Pościgową (👉379), aby Wypłynąć używając 🍷. Kładzie ją na Planszy Wypraw pamiętając, że nie może przypisać do niej 🐟 ani 🍷 (w momencie rozpatrywania będzie mogła Splądrować jedynie Pobliską Wyspę).

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

Podczas gry Klanem Boudiki zastosuj się do poniższych zmian w przygotowaniu do gry:

- Zamiast zaczynać z 2 🍷, zaczynasz z 1 🍷 i 2 🍷.
- Weź swoje początkowe Dobra ze Startowych 🍷 wskazane na prawo od 🍷.

NOWE ŁODZIE

Klan Boudiki posiada 2 rodzaje łodzi: Statki 🍷 oraz Tratwy 🍷. Oba rodzaje mogą być wykorzystane do Wypłynięcia, jak i do Zebrania.

WYPŁYNIĘCIE

Kiedy Wypływasz - czy to poprzez użycie kafla Akcji, czy też dzięki aktywacji słowa kluczowego WYPŁYŃ - możesz użyć jedynie 🍷. W celu położenia 🍷 na Planszy Wypraw musisz użyć kart, które jednoznacznie wskazują jej wykorzystanie.

Gdy kładziesz 🍷 na Planszy Wypraw nie możesz przypisać do niej Dóbr - oznacza to, że 🍷 możesz Plądrować jedynie Pobliskie Wyspy.

ZEBRANIE

Wszystkie 🍷 w talii Klanu Boudiki wymagają użycia 🍷 lub 🍷 w celu Zebrania z nich. Gdy Zbierasz, wybierz czy wydajesz 🍷, czy 🍷, i połóż wydaną łódź na twoim kaflu Klanu. W zależności od tego jaki żeton wydałeś, otrzymujesz Dobra wskazane na prawo od ikony wydanej łodzi: 🍷 albo 🍷.






Tak jak wydani 🍷, łodzie wracają do twoich zasobów w fazie Czyszczenia.










Na przykład: Kasia rozpatruje kafel Akcji Zbierz i decyduje się Zebrać z karty Kozuchy Jako Łupy (👉375) używając 🍷. Kładzie 🍷 na swoim kaflu Klanu i otrzymuje 3 🍷.






SZCZEGÓŁOWY OPIS KART BOUDIKI



BUDOWA PÓL

W momencie Zbudowania nowego  (Jabłko Pana Sakury 385 lub Łupy z Latającego Holendra 398) otrzymujesz Dobra wskazane na prawo od , ale nie musisz tym celu wydawać .








OCHOTNICZE UZUPEŁNIENIA 400: Kiedy aktywujesz tę kartę,  /  dla której rozpatrujesz Splądrowanie lub Podbicie, wraca do twoich zasobów i możesz użyć jej ponownie w tej rundzie.


NATCHNIONY CIEŚLA 403: Kiedy aktywujesz tę kartę, możesz zmienić rodzaj Łodzi lub otrzymać z powrotem tę samą  /  którą usunąłeś, a następnie otrzymać 1 .




Na przykład: Kasia aktywuje Natchnionego Cieśła, wydaje więc 1 , 1  i usuwa 1  (zwraca ją do zasobów ogólnych), a następnie otrzymuje 1  (z zasobów ogólnych) i 1 .

MOST BRYTANII 404: Wydaną  połóż na swoim kaflu Klanu, w taki sam sposób jakbyś wydał ją w celu Zebrania.



INTERAKCJE Z INNYMI KLANAMI

Klan Saikoro: Podczas gry Klanem Saikoro nie możesz używać kart wymagających  (Skala Chciwca 395, Natchniony Cieśła 403, Most Brytanii 404). Jeżeli otrzymujesz Surowce z  Klanu Boudiki, zignoruj warunek wydania , ale możesz otrzymać wyłącznie Dobra przedstawione na prawo od .

Klan Umineko: Kiedy używasz Nowej Dostawy (230), aby rozpatrzeć Dokowanie, a na Planszy Wypraw jest odkrytych więcej niż 2 wskazane karty Wysp, Przypisz Dobra z każdej z odkrytych Wysp.

Klan Urvarta: Kiedy aktywujesz kartę, która daje przeciwnikowi wybór, a wykonanie jednej z opcji nie jest możliwe, nie może zostać ono wybrane (np. Złodziej Sztuki (409) jeżeli przeciwnik ma do wyboru odrzucenie 1 losowej  z ręki, ale nie posiada na ręce żadnej , musi wybrać drugą z opcji).

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART WYSP

Wyspa Radosnych Świń 440, Spichlerz 218: zignoruj warunek wydania Łodzi podczas otrzymywania Surowców z Pól Boudiki.

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. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów, Poland



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, Kirydy, Robert, Damian, Paweł, Marek, Asia - pięknie dziękujemy za Waszą pomoc!