

DICE SETTLERS

OSADNICY Z KRWI I KOŚCI

ZASADY GRY



ZASADY GRY

Dice Settlers: Osadnicy z krwi i kości to strategiczna, wykorzystująca kości, gra kafelkowa z gatunku 4X (od angielskich słów eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate, oznaczających eksplorację, ekspansję, eksploatację, eksterminację) dla 1–4 graczy, rywalizujących o przejęcie kontroli nad nowymi terenami.

WPROWADZENIE

Każdy z graczy kontroluje grupę osadników i pionierów, których zadaniem jest zbadanie, zasiedlenie i przejęcie władzy nad nowymi terenami. Gra Dice Settlers wykorzystuje mechanizmy zarządzania kośćmi oraz wyboru akcji, zachowując przy tym tradycyjne cechy gatunku 4X: eksplorację mapy, kontrolę obszarów, konflikty między graczami oraz rozwój technologii.



Witam wszystkich.
Jestem pionier Bob i będę wam służyć przydatnymi radami, objaśniającymi zasady gry.

ELEMENTY GRY

- 40 sześciokątnych kafli mapy (w tym 7 początkowych z innymi rewersami)

- 51 niestandardowych kości:



- 12 białych kości



- 9 zielonych kości



- 9 żółtych kości



- 7 pomarańczowych kości



- 7 brązowych kości



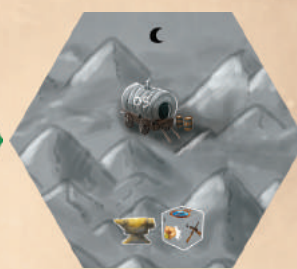
- 7 szarych kości



Równiny



Las



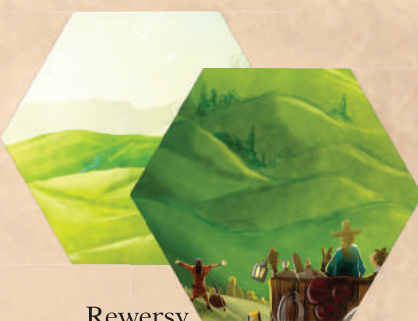
Góry



Pustynia



Wzgórza



Rewersy

- 48 żetonów zasobów (12 żetonów złota, 12 żetonów żelaza, 12 żetonów drewna i 12 żetonów żywności)



- 40+ żetonów punktów zwycięstwa (PZ) o wartościach 1 PZ, 5 PZ i 10 PZ



- 80 namiotów (po 20 w każdym kolorze gracza)



- 20 domów (po 5 w każdym kolorze gracza)



- 36 znaczników graczy (po 9 w każdym kolorze gracza)



- 1 notes do zapisu punktacji

	1	2	3	4	5				
	1	4	9	10	20				
Σ									

Ograniczenia elementów gry

Domy i kości są **limitowane**: gdy się wyczerpią, nie można ich więcej zdobyć.

Żetony zasobów, żetony punktów zwycięstwa i namioty są **nielimitowane** (w rzadkim przypadku gdyby się wyczerpały, trzeba użyć jakichś zamienników).

- 4 plansze graczy z 4 torami limitu kości



- 4 woreczki (po 1 w każdym kolorze gracza)
- 1 znacznik pierwszego gracza



- 55 kart technologii




ZARYS ROZGRYWKI

W grze Dice Settlers gracze będą budować planszę z kafli mapy oraz wykorzystywać swoje namioty i domy, aby walczyć o kontrolę nad tymi kaflami, co przyniesie punkty zwycięstwa na końcu gry i/lub da dodatkowe zdolności graczom obecnym na danym kaflu.

Kości reprezentują różne osoby, które mogą pracować dla graczy i z których umiejętności eksploracji, handlu, badania i ekspansji mogą oni korzystać. W trakcie gry gracz dobiera kości z woreczka, rzuca nimi, wykorzystuje ich symbole, a później zwraca je do woreczka, gdy będzie on pusty.

Namioty są używane do zaznaczania obecności danego gracza na kaflach mapy. Kto ma najwięcej namiotów na danym kaflu, ma kontrolę nad tym kaflow. Namioty można później zamienić na domy, aby uzyskać trwałą kontrolę nad danym kaflow.

Karty technologii są zarówno źródłem punktów, jak i sposobem na uzyskanie dodatkowych zdolności, które będą pomagać graczom podczas gry.



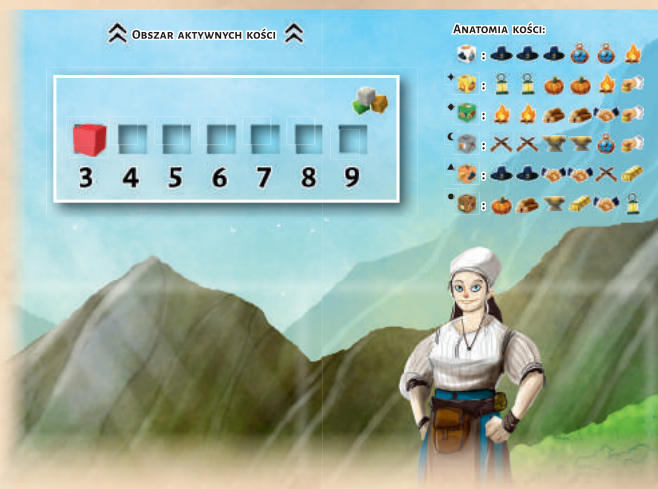
Istnieje wiele dróg do zwycięstwa w każdej grze. Znajdź taką, która będzie Ci najbardziej odpowiadać!

PRZYGOTOWANIE GRY

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Każdy z graczy wykonuje następujące czynności:

1. Wybiera kolor i bierze planszę gracza, tor limitu kości, woreczek oraz wszystkie elementy gracza w wybranym kolorze gracza.
2. Bierze 6 namiotów w swoim kolorze i umieszcza je na swojej planszy gracza. Stanowią one **własne zapasy** danego gracza. Pozostałe namioty oraz wszystkie domy są umieszczane obok i stanowią część **zapasów ogólnych**.
3. Umieszcza 3 białe kości, 1 zieloną kość i 1 żółtą kość w swoim woreczku. Wszystkie nieużywane białe kości są odkładane do pudełka.
4. Bierze jeden namiot w swoim kolorze z **zapasów ogólnych** i umieszcza go na swoim torze limitu kości na planszy gracza w miejscu oznaczonym liczbą 3.




Losowo wybierzcie pierwszego gracza. Ewentualnie pierwszym graczem może zostać ta osoba, która ostatnio budowała dom. Gracz ten otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

PRZYGOTOWANIE MAPY

1. W zależności od liczby graczy odłóżcie niektóre kafle mapy do pudełka, nie będą one używane w trakcie gry:

Gra dla 4 graczy	Wykorzystajcie wszystkie kafle mapy
Gra dla 3 graczy	Odłóżcie kafle o numerach 35-40
Gra dla 2 graczy	Odłóżcie kafle o numerach 27-40

- Z pozostałych kafli oddzielcie kafle początkowe (te z innym rewersem ) , potasujcie je zakryte. Pierwszy gracz bierze 3 z nich na rękę, wybiera 1 i przekazuje pozostałe 2 graczowi po lewej stronie. Ten gracz bierze otrzymane 2 kafle, dobiera losowo jeszcze 1 z zakrytych kafli początkowych, wybiera 1 i przekazuje pozostałe 2 graczowi po lewej stronie. Należy powtórzyć ten proces, aż każdy z graczy wybierze swój kafel początkowy. Odłóżcie pozostałe kafle początkowe do pudełka – nie będą one używane w tej grze. Trzeba pamiętać, że każdy gracz wybiera swój kafel startowy spośród 3 kafli.
- Zaczynając od pierwszego gracza i dalej kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy z graczy umieszcza swój początkowy kafel mapy na stole. Kafle te utworzą początkową planszę mapy. Podczas przygotowania, gdy dodawany jest nowy kafel mapy, musi być on umieszczany w taki sposób, aby stykał się brzegami z możliwie największą liczbą innych kafli mapy. Sposób zorientowania kafła nie ma znaczenia. Końcowy układ planszy początkowej powinien wyglądać, jak na poniższych rysunkach.



- Każdy gracz umieszcza jeden namiot w swoim kolorze ze swoich **własnych zapasów** na dodanym przez siebie kafle. Jeśli kafel ten zapewnia dodatkowe zdolności graczowi, umieszczającemu go na planszy mapy, dany gracz wykorzystuje teraz tę zdolność (zdolności poszczególnych kafli opisane są na ostatniej stronie instrukcji). Jeśli w wyniku wykorzystania zdolności gracz zdobędzie nową kość, należy umieścić ją w **obszarze wydanych kości**.
- Potasujcie wszystkie pozostałe (niepoczątkowe) kafle mapy i utwórzcie z nich stos (rewersami do góry).

PRZYGOTOWANIE ZAPASÓW

- Umieście w zapasach ogólne żetony punktów zwycięstwa o łącznej wartości 30 / 39 / 48 PZ odpowiednio w przypadku gry dla 2 / 3 / 4 graczy. Pozostałe żetony punktów zwycięstwa odłóżcie na bok – będą wykorzystywane jako rezerwa.
- Dodajcie wszystkie żetony zasobów do zapasów ogólnych.
- Posegregujcie pozostałe kości kolorami. W grze dla 2 / 3 / 4 graczy odłóżcie z powrotem do pudełka odpowiednio po 2 / 1 / 0 kości każdego koloru; te kości nie będą używane w danej grze. Pozostałe kości dodajcie do zapasów ogólnych.
- Zapasy ogólne powinny teraz zawierać: kości, żetony PZ, namioty, domy i wszystkie żetony zasobów.

PRZYGOTOWANIE TECHNOLOGII

W przypadku pierwszej gry zalecamy użycie gotowego zestawu kart technologii o nazwie „W stepie szerokim” (Stabilizacja, Zwiadowcy, Wielkie powozy, Leśnictwo, Gorączka złota, Powszechna edukacja, Dobra koniunktura, Konstruktor, Migracja zarobkowa). Umieście te karty odkryte w obszarze gry, tworząc pulę kart technologii.

Odłóżcie pozostałe karty technologii z powrotem do pudełka – nie będą one potrzebne w danej grze.

W kolejnych grach możecie skorzystać z jednego z pozostałych, gotowych zestawów (opisanych na stronie 23) albo wybrać zestaw kart losowo: w tym celu podzielcie karty technologii na osobne stosy według typu określanego przez grafikę na rewersie oraz kolor pieczęci u dołu karty (na awersie i rewersie), następnie potasujcie każdy z tych stosów i dobierzcie z każdego z nich odpowiednią liczbę kart zgodnie z poniższym rysunkiem, a pozostałe karty odłóżcie do pudełka:



Uwaga: Karta technologii „Kroniki” jest oznaczona jako technologia „tylko dla 4 graczy”. Jeśli zostanie wylosowana przy grze dla 1-3 graczy, odłóżcie ją do pudełka i dobierzcie inną kartę.

PRZYGOTOWANIE GRY DLA 3 GRACZY

POWSZECHNA EDUKACJA
1x

+

RAZ NA RUNDĘ ZDOBĄDŹ
1 SYMBOL BADAŃ

4

MIGRACJA ZAROBKOWA

MOŻESZ AKTYWOWAĆ FABRYKĘ,
WYKORZYSTUJĄC NAMIOT NA
SĄSIEDNIM KAFELU (NIE JEST
WYMAGANA OBECNOŚĆ NA KAFELU
FABRYKI).

3

DOBRA KONIUNKTURA

NA KOŃCU GRY ZDOBĄDŹ
(DODATKOWO) 1 PZ ZA
KAZDĄ KOŚC, KTÓRA
POSİADASZ.

5

KONSTRUKTOR

NA KOŃCU GRY ZDOBĄDŹ
(DODATKOWO)
PO 2 PZ ZA KAŻDY
POSİADANY DOM.

4

STABILIZACJA

+

ZWIĘKSZ SWÓJ LIMIT KOŚCI O 1.

0

ZWIADOWCY

+

GDY WYKONUJESZ AKCJE
EKSPEDYKACJI, DOBIERZ
DODATKOWY KAFEL MAPY.

1

WIELKIE POWOZY

+

MOŻESZ WYKORZYSTYWAĆ
SYMBOLE PIONIERÓW JAKO
SYMBOLE OSAĐONICTWA.

2

LEŚNICTWO

+

MOŻESZ WYKORZYSTYWAĆ
SYMBOLE OSAĐONICTWA
JAKO SYMBOLE REKRUTACJI.

1

GORAĆKA ŻŁOTA

+

MOŻESZ WYKORZYSTYWAĆ
SYMBOLE ŻŁOTA (NA KOŚCIACH)
JAKO DOWOLNE INNE
SYMBOLE.

2



FAZA RZUCANIA KOŚCI

- DOBIERZ 3 KOŚCI KOJĄCE W LICZBIE RÓWNEJ SWOJEMU LIMITOWI KOŚCI
- WYDAJ **WYDAJ** (BY OBIECIĆ) LUB WZIECIECIE 3 KOŚCI
- WYDAJ **WYDAJ** (BY OBIECIĆ) LUB WZIECIECIE 3 KOŚCI, NIE ZETONY. ABY OBIECIĆ KOŚC LUB DOBRAĆ RZUCIĆ 2 KOŚCI.

FAZA AKCJI

KAZDY KOJĄCY AKCJE MAKSYMALNIE RAZ NA RUNDĘ WYKORZYSTAJ 2, JAKO I DOWOLNY SYMBOL, INNE ŻŁOTO.

REKRUTACJA: WYDAJ 1/3/6 **WYDAJ** ABY ZDOBĆ 1/2/3 KOŚCI EDY SWOJEGO OBIECIĄ WYDANYCH KOŚCI. MUSIŚC BYĆ OBIECIĄ NA KAFEL PASUJĄCEGO KOLORU.

EKSPEDYKACJA: DOBIERZ 1 KAFEL ZA KAŻDĄ WYDANY SYMBOL **WYDAJ** 1 KAFEL, OBIECIĆ PROZODSTAJ KOŚC I NAMIOT Z ZAPARÓW KOŚCIOWYCH, INNI MOGĄ SIĘ DOŁĄCZAĆ.

OSAĐONICTWO: ZA KAŻDĄ WYDANY SYMBOL **WYDAJ**

- LIŚNIEC I NAMIOT ZE SWOICH WŁASNYCH ZAPARÓW (NA KAFELU ZE SWOIMI NAMIOTAMI I DOMAMI LUB NA SĄSIEDNIYM KAFELU)
- PRZEJŚCIE I NAMIOT Z ZAPARÓW ODCIĄTYCH DO SWOICH WŁASNYCH ZAPARÓW.
- PRZEJŚCIE DOWOLNĄ LICZBĘ SWOICH NAMIOTÓW Z MAPY DO SWOICH WŁASNYCH ZAPARÓW.

ATAK: WYBIEŻ KAFEL, NA KTÓRYM JESTEŚ OBIECIĄ, UŚMIJ TYLKO NAMIOTÓW JEDENGO PRZECIWNIA, JEŚLI SYMBOL **WYDAJ** ZASŁĘPIJĄCIE SWOIM WŁASNYM.

ZAPARÓW: WYDAJ DOWOLNĄ LICZBĘ SYMBOLI **WYDAJ** ABY UŻYTKAĆ ODPOWIEDZAJĄCE IM ZETONY ZAPARÓW.

HANDEL: ZA KAŻDĄ WYDANY SYMBOL **WYDAJ**

- DOBRAĆ 3 DOWOLNE ZETONY ZAPARÓW (WYDAJ REST DOKRĘM), ABY ZDOBĆ 3 PZ.
- DOBRAĆ 3 DOWOLNE ZETONY ZAPARÓW, ABY ZDOBĆ 3 PZ.
- UŚMIJ I SWOJĄ KOŚC Z GRY, ABY ZDOBĆ 3 PZ.

BARANIA: WYDAJ 1-4 SYMBOLI **WYDAJ** ORAZ WYMAGANE ZETONY **WYDAJ** REST DOKRĘM, ABY ZAGRAĆ JEDNĄ TECHNOLOGIĘ WŁASNEJ FABRYKI, WYMAGANA TECHONOLOGIA.

AKCJE DARMOWE:

- AKTYWUJ KAFEL FABRYKI **WYDAJ** RAZ NA RUNDĘ, UŚMIWIAJ I NAMIOT I KAFEL FABRYKI DO SWOICH WŁASNYCH ZAPARÓW.
- PRZEJŚCIE WŁADZĘ NAD KAFELEM GDEŻ MAŚ O I NAMIOTY WIĘCEJ NIŻ KAŻDĄ Z DOPÓKIŁYKIERZCZY I NIE MA NA NIM DOMU. ZAMIEŃ I SWOJE NAMIOTY NA DOM.

FAZA PORZĄDKOWANIA:

- ZADOKREŚL LUB 1 KOŚC, WYDAJ PODSTAJ
- COŚWIĆ CIEPŁE DOKRĘM I NIE FENWIDOKRĘM
- UŚMIJ ZNACZENIA Z KAFELI MAPY

WARUNKI KOŃCA GRY (ROZCZECIACIE IESZCZE 1 RUNDĘ):

- BRZE FENWIDOKRĘM
- W ZAPARACH PROZODSTAJ KOŚC W CO NAIWIĘCEJ ZAPARÓW
- PŁYŃ 100% KAFELI MAPY
- OBIECIĆ ZDOBĆ SWOJE PŁYŃ DOM

Obszar aktywnych kości

3 4 5 6 7 8 9

Anatomia kości:

Obszar wydanych kości



OSTATNIE WYKONYWANIE

3 4 5 6

OSTATNIE WYKONYWANIE

Faza Rzeki

- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.

Faza Wiosny

- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.

Faza Lata

- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.

Faza Jesieni

- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.

Faza Zimy

- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.

Faza Zakończona

- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.



OSTATNIE WYKONYWANIE

3 4 5 6 7 8 9

OSTATNIE WYKONYWANIE

Faza Rzeki

- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.

Faza Wiosny

- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.

Faza Lata

- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.

Faza Jesieni

- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.

Faza Zimy

- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.

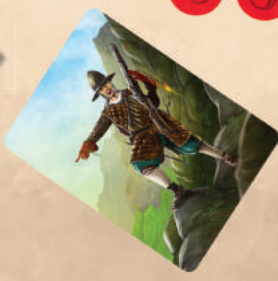
Faza Zakończona

- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.
- Wykonać 1 ruch wzdłuż rzeki.

OSTATNIE WYKONYWANIE

OSTATNIE WYKONYWANIE

OSTATNIE WYKONYWANIE



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra jest podzielona na rundy, a każda runda jest podzielona na 3 fazy:

1. Fazę rzucania kośćmi
2. Fazę akcji
3. Fazę porządkowania

Na końcu każdej rundy sprawdźcie, czy został spełniony któryś z warunków końca gry:

- Co najmniej jeden gracz umieścił wszystkie swoje 5 domów na mapie.
- W zapasach ogólnych nie ma już żetonów punktów zwycięstwa.
- Wyczerpał się stos kafli mapy.
- W zapasach ogólnych pozostały kości tylko w 2 (lub mniej) kolorach.

Jeśli któryś z warunków końca gry został spełniony, dokończcie bieżącą rundę, a następnie rozegrajcie jeszcze jedną, ostatnią rundę. Po fazie porządkowania w tej ostatniej rundzie przejdźcie do końcowego podliczania punktów.

WYDAWANIE SYMBOLI

Wykonując większość działań w tej grze, trzeba będzie wydawać symbole widoczne przede wszystkim na kościach, ale także na kartach technologii oraz kafkach mapy. Można to robić na wiele sposobów, które zostaną dokładnie opisane w dalszej części niniejszej instrukcji:

- Przenosząc kość z widocznym odpowiednim symbolem z obszaru aktywnych kości do obszaru wydanych kości.
- Aktywując technologię, która generuje dany symbol.
- Niektóre kafki mapy dają odpowiednie symbole graczom, którzy je kontrolują.



Przykład: Masz właśnie zamiar wykonać akcję, która wymaga wydania 3 symboli rekrutacji. Masz tylko jedną aktywną kość z widocznym tym symbolem, ale kontrolujesz kafel, który daje dodatkowy symbol rekrutacji kontrolującemu go graczowi. Masz też technologię „Leśnictwo”, która umożliwia wykorzystywanie symboli osadnictwa jako symboli rekrutacji i masz aktywną kość z widocznym symbolem osadnictwa.

Uwaga: Możesz wykonać wybraną akcję, nie posiadając żadnej kości z odpowiednim symbolem, jeśli zdobędziesz wymagane symbole z innych źródeł (karty technologii i kafki mapy).

FAZA RZUCANIA KOŚĆMI


Ta faza może być przeprowadzana jednocześnie przez wszystkich graczy. Jeśli z jakiegoś powodu wymagane byłoby przeprowadzenie jej kolejno przez poszczególnych graczy, to najpierw przeprowadza ją pierwszy gracz, a następnie kolejno wszyscy gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Każdy gracz wykonuje następujące kroki w podanej kolejności:

1. **Ustal limit kości** : Dostosuj znacznik na swoim torze limitu kości, aby odzwierciedlał twój aktualny limit kości . Bazowy limit kości wynosi 3, ale może być zwiększany (maksymalnie do 9) przez pewne technologie oraz obecność na pewnych kafkach mapy (albo ich kontrolowanie).

Przykład: Janek, grający niebieskim kolorem, ma swój znacznik na karcie technologii „Stabilne rządy”, która zwiększa jego limit kości o 2 oraz kontroluje dwa kafki mapy, z których każdy zwiększa jego limit kości o 1. Dlatego limit kości Janka wynosi 7: bazowa wartość 3 plus 2 z technologii plus 2 z kafki mapy.



Uwaga: Limit kości  jest istotny tylko w tym momencie przebiegu rundy. Dlatego nie jest konieczne jego aktualizowanie natychmiast po zmianie obecności i kontroli na mapie, która zwiększa lub zmniejsza limit kości. Wystarczy sprawdzić aktualny limit kości na początku tej fazy.

Obecność i kontrola

Niektóre kafle mapy dają graczowi dodatkowe zdolności, jeśli jest obecny na danym kafle lub go kontroluje. Jeśli gracz straci kontrolę/obecność na danym kafle, straci również i korzyść, która z tej kontroli/obecności wynika..

Obecność 🧑🏻🧑🏻 : Gracz jest obecny na kafle mapy, jeśli ma namiot lub dom na tym kafle.

Kontrola 🧑🏻 : Gracz kontroluje kafel mapy, jeśli ma dom na tym kafle. Jeśli nikt nie ma domu na kafle mapy, to kafel ten jest kontrolowany przez gracza, który ma najwięcej namiotów na tym kafle (**może to być kilku graczy**, którzy remisują na pierwszym miejscu pod względem liczby namiotów na kafle).

2. Dobierz kości: Wyjmij ze swojego woreczka losowe kości w liczbie równej twojemu limitowi kości. Jeśli w woreczku nie ma na tyle kości, aby dobrać potrzebną ich liczbę, dobierz wszystkie, które pozostały w woreczku, a następnie umieść wszystkie kości ze swojego obszaru wydanych kości w woreczku i dobierz pozostałe brakujące kości (jeśli i w tym przypadku zabraknie kości w woreczku, dobierzesz ich mniej niż wynosi twój limit kości).

Uwaga: jest to **jedyny** moment podczas rundy gry, gdy kości mogą wrócić do woreczka z obszaru wydanych kości.

Rzuć dobranymi kośćmi i umieść je w swoim **obszarze aktywnych kości** nad swoją planszą gracza. Te kości wraz z ewentualną kością, która pozostała tam z poprzedniej rundy, stanowią twoje **aktywne kości**.

Uwaga: Może się zdarzyć, że twój limit kości jest wyższy niż całkowita liczba posiadanych przez ciebie kości. W tym przypadku dobierasz tyle kości, ile jest dostępnych w woreczku (plus ewentualnie zwrócone z obszaru wydanych kości).

Zagłądanie do woreczka

Możesz w dowolnym momencie sprawdzić, jakie kości zostały w **twoim** woreczku. Pamiętaj jednak o dokładnym wymieszaniu zawartości woreczka przed wyciągnięciem z niego kości.

Gracze **nie mogą** zagłądać do woreczków **innych** graczy.



3. Przerzuć kości i dobierz dodatkowe kości:

Podczas tego kroku dostępne są dwa rodzaje akcji. Możesz je wykonywać **wielokrotnie** w **dowolnej kolejności**, o ile masz nadal dostępne odpowiednie symbole na swoich aktywnych kościach.

- Możesz wydać symbol pioniera (👤), aby wykonać jedną z następujących akcji:
 - Wybierz jedną ze swoich **aktywnych kości** i obróć ją na dowolną wybraną ściankę.
 - Wybierz do 3 swoich **aktywnych kości** i rzuć nimi ponownie. Umieść przerzucone kości z powrotem w swoim **obszarze aktywnych kości**.
- Możesz wydać symbol zasobu (🍷 / 🍷 / 🍷 / 🍷), aby wykonać jedną z następujących akcji (trzeba wydać **kość** z symbolem zasobu, nie żeton zasobu):
 - Wybierz jedną ze swoich **aktywnych kości** i obróć ją na dowolną ściankę.
 - Dobierz 2 losowe kości ze swojego woreczka, rzuć nimi i umieść je razem z pozostałymi w swoim **obszarze aktywnych kości**. Jeśli w woreczku zabraknie kości, **nie uzupełniaj** woreczka.

Przykład: Joasia ma łącznie 7 kości: 1 w swoim obszarze aktywnych kości, 3 w swoim obszarze wydanych kości oraz 3 w swoim woreczku. Jej limit kości wynosi 4. Najpierw dobiera 3 kości ze swojego woreczka, ale ponieważ ma dobrać jeszcze 1, a jej woreczek jest pusty, umieszcza swoje 3 kości z obszaru wydanych kości w woreczku, miesza jego zawartość i dobiera 1 kość. W tym momencie dobrała 4 kości, czyli tyle, ile wskazuje znacznik na jej torze limitu kości.

Rzuca swoimi 4 dobranymi kośćmi i uzyskuje następujące wyniki:



Umieszcza rzucone kości w obszarze aktywnych kości nad swoją planszą gracza. Joasia decyduje się następnie na wydanie kości 🍷 w celu dobrania z woreczka 2 dodatkowych kości.

Rzuca nimi i uzyskuje wyniki 🍷 oraz 🔥.

Następnie wydaje swoją kość z symbolem 👤, żeby przerzucić kości z symbolami 🍷 i 🍷. Uzyskuje nowe wyniki 🍷 i 🔥. Na koniec symbole widoczne na jej aktywnych kościach są następujące:



Gdy wszyscy gracze zakończą prz rzucanie i dobieranie kości, faza rzucania kośćmi dobiega końca. Dwa rodzaje akcji, które były możliwe do wykonania w tej fazie (pozwalające na obracanie, dobieranie i prz rzucanie kości), **nie mogą** być wykonywane w **innych momentach** podczas rundy.

Pamiętaj, że możesz uzupełnić swój woreczek (jeśli będzie pusty) tylko w kroku 2 tej fazy. Jeśli skończą się kości w woreczku podczas wykonywania powyższej akcji, **NIE MOŻESZ** umieścić w woreczku swoich kości z obszaru wydanych kości – mogłoby to stworzyć nieskończoną pętlę, a tego chcemy uniknąć.



FAZA AKCJI

Zaczynając od pierwszego gracza i kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz **musi** w swojej turze wykonać jedną akcję główną. W rzadkim przypadku, gdy gracz nie może wykonać akcji, pomija swoją turę. Następnie w tej samej kolejności (od pierwszego do ostatniego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara) każdy gracz **może** w swojej drugiej turze wykonać drugą, **inną** akcję główną. Następnie faza akcji się kończy.



Podczas wykonywania swojej akcji głównej możliwe jest uzyskanie akcji dodatkowej. W takim przypadku ta akcja dodatkowa jest wykonywana podczas tego samego ruchu gracza natychmiast po zakończeniu wykonywania bieżącej akcji.

WAŻNE: Każda akcja wykonywana przez gracza w tej samej rundzie musi być inna od pozostałych wykonywanych przez niego akcji. Akcje wykonywane przez innych graczy nie mają wpływu na możliwy wybór akcji przez gracza.

Przykład: Wybierasz eksplorację jako swoją pierwszą akcję, a podczas eksploracji uzyskujesz akcję dodatkową, którą wykonujesz od razu po zakończeniu akcji eksploracji. Nie możesz ponownie wybrać eksploracji, więc wybierasz akcję osadnictwa. W swojej drugiej turze możesz wybrać inną akcję, ale nie możesz już wybrać eksploracji ani osadnictwa.

Podczas swojej tury możesz też wykonać jedną lub więcej akcji darmowych. Możesz je wykonywać **przed** i/lub **po** swojej akcji głównej (**nigdy w trakcie**). Akcje darmowe są opisane na stronie 14.

Przydatni pionierzy

W dowolnym momencie swojej tury możesz wykorzystać 2 symbole pionierów  tak, jakby były 1 dowolnym innym symbolem (za wyjątkiem złota ).

AKCJE GŁÓWNE

Koszt wykonania akcji jest wydanie pewnej liczby symboli określonego rodzaju. Efekty poszczególnych akcji opisano poniżej:



Rekrutacja

Akcja rekrutacji pozwala zdobyć nowe kości, dając graczowi więcej (czasami lepszych) opcji.

Aby wykonać akcję rekrutacji, musisz wydać 1 / 3 / 6 symboli rekrutacji, aby zdobyć odpowiednio 1 / 2 / 3 nowe kości z zapasów ogólnych. Rekrutowane kości trafiają do **obszaru wydanych kości**. Możesz rekrutować kość w danym kolorze, jeśli jesteś obecna/y co najmniej na jednym kafelku odpowiedniego koloru (♦ równiny = żółta kość, ◆ las = zielona kość, ☾ góry = szara kość, ▲ pustynia = pomarańczowa kość, ● wzgórze = brązowa kość).



Eksploracja

Akcja eksploracji pozwala dodać nowy kafelek do mapy pod kontrolą gracza.

Aby wykonać akcję eksploracji, musisz wydać jeden lub więcej symboli eksploracji. Dobierz tyle kafelki ze stosu kafelki mapy, ile wydałeś/eś symboli, wybierz jeden z nich, a pozostałe odłóż do pudełka (całkowicie usuń z gry).

Dodaj wybrany kafelek do mapy tak, aby spełniał następujące wymagania:

- **Musi** sąsiadować z kafelkiem, na którym jesteś już obecna/y (masz na nim namiot lub dom). Jeśli nie jesteś obecna/y na żadnym kafelku na mapie, zignoruj to wymaganie.
- **Musi** sąsiadować z co najmniej dwoma kafelkami mapy.

Następnie dodaj na tym kafelku namiot w swoim kolorze z **zapasów ogólnych**. Jeśli na kafelku występuje zdolność związana z umieszczeniem kafelka na mapie, to jest ona od razu rozpatrywana (zdolności wszystkich kafelki są przedstawione w tabelce na ostatniej stronie instrukcji; za każdym razem zdolność wykorzystuje **wyłącznie gracz aktywny**).

Wszyscy pozostali gracze, którzy są obecni na dowolnym z kafelki sąsiadujących z nowym kafelkiem, mogą się do ciebie dołączyć, umieszczając 1 namiot ze swoich **własnych zapasów** na nowym kafelku.

Na koniec, jeśli którykolwiek z pozostałych graczy skorzystał z powyższej opcji, możesz też dodać jeszcze 1 namiot ze swoich **własnych zapasów** do nowego kafelka, zachowując kontrolę nad tym kafelkiem.

Jeśli eksplorujesz nowe tereny i masz dostępny namiot we własnych zapasach, to na pewno będziesz mógł utrzymać kontrolę nad nowym kafelkiem. Jednak eksploracja w pobliżu twoich przeciwników pozwala im się również rozprzestrzenić!





Osadnictwo

Akcja osadnictwa pomaga wzmocnić obecność gracza na mapie i przejąć kontrolę nad ważnymi strategicznie kaflami mapy.

Aby wykonać akcję osadnictwa, musisz wydać co najmniej jeden symbol osadnictwa. Każdy wydany symbol osadnictwa może być wykorzystany na jeden z następujących sposobów:

- Dodaj namiot w swoim kolorze z **zapasów ogólnych do własnych zasobów**.
- Umieść namiot ze swoich **własnych zasobów** na kaflu, na którym już jesteś obecna/y.
- Umieść namiot ze swoich **własnych zasobów** na kaflu, sąsiadującym z kaflem, na którym jesteś obecna/y.
- Usuń dowolną liczbę swoich namiotów z kafli mapy i umieść je w swoich **własnych zasobach**. Domy nie mogą być usuwane.

Uwaga: Jeśli wykorzystujesz wiele symboli osadnictwa, to każdy z nich jest rozpatrywany **oddzielnie**, jeden po drugim – możesz więc uzyskać obecność na jakimś kaflu, a następnie wykorzystać kolejny symbol osadnictwa, aby uzyskać obecność na kaflu, sąsiadującym z tym pierwszym kaflem, itd.

Korzystanie ze zdolności na kaflach

Niektóre kafle zapewniają graczom dodatkowe zdolności przedstawione symbolami. Wszystkie te zdolności są opisane w tabeli na ostatniej stronie niniejszej instrukcji.



Jeśli jesteś obecna/y na tym kaflu, możesz korzystać z jego zdolności.



Jeśli kontrolujesz ten kafel, możesz korzystać z jego zdolności.



W ramach akcji darmowych możesz korzystać z tej fabryki (akcje darmowe są opisane na stronie 14).

Gdy umieszczasz kafel z innym symbolem, **natychmiast** skorzystaj z jego zdolności (jeden raz na grę). Opis wszystkich zdolności znajdziesz na ostatniej stronie niniejszej instrukcji.

Uwaga: Wszelkie zdolności, które dają ci dodatkowe symbole przy wykonywaniu akcji, są uwzględniane na początku danej akcji.



Atak

Akcja ataku pozwala zastępować namioty, należące do innego gracza, swoimi namiotami.

Aby wykonać akcję ataku, musisz wydać jeden lub więcej symboli ataku, a następnie wybrać **JEDEN** kafel mapy, **na którym jesteś obecna/y** oraz **JEDNEGO** przeciwnika, którego zaatakujesz.

Za każdy wydany symbol ataku usuń namiot przeciwnika z wybranego kafla i zastąp go swoim namiotem z **własnych zasobów**. Odłóż usunięty namiot przeciwnika do jego **własnych zasobów**. Jeśli nie masz żadnych namiotów w swoich własnych zasobach, to **nie możesz** usunąć namiotu przeciwnika.



Zbiory

Akcja zbiorów pozwala uzyskać żetony zasobów, które mogą być później wykorzystane w akcjach badań i handlu.

Wykonując akcję zbiorów, musisz wydać jeden lub więcej symboli zasobów (mogą to być różne i/lub takie same symbole zasobów w tej samej akcji). Za każdy wydany symbol weź odpowiadający mu żeton zasobu (złoto, żelazo, drewno, żywność) z **zapasów ogólnych** i dodaj go do swoich **własnych zasobów**.

Przykład: Wybierasz tę akcję i wydajesz 3 kości przedstawione na poniższym rysunku. Uzyskujesz 2 żetony drewna i 1 żeton złota.



Zdobywanie punktów zwycięstwa

Za każdym razem, gdy uzyskujesz punkty zwycięstwa w trakcie gry, weź z **zapasów ogólnych** żetony PZ, których łączna wartość jest równa uzyskanej liczbie punktów zwycięstwa. Jeśli w zapasach ogólnych nie ma już żetonów PZ, weź je z **rezerwy**.

Uwaga: Wyczerpanie się żetonów PZ w zapasach ogólnych jest jednym z warunków, wywołujących koniec gry.




Handel

Akcja handlu pozwala uzyskać punkty zwycięstwa w zamian za zasoby lub kości.

Aby wykonać akcję handlu, musisz wydać jeden lub więcej symboli handlu. Każdy wydany symbol może być użyty na jeden z następujących sposobów:

- Zwróć zestaw **3 identycznych** żetonów zasobów ze swoich własnych zapasów do zapasów ogólnych, aby uzyskać 6 PZ.
- Zwróć zestaw **3 różnych** żetonów zasobów ze swoich własnych zapasów do zapasów ogólnych, aby uzyskać 5 PZ.
- Zwróć **dowolne 2** żetony zasobów (takie same lub różne) ze swoich własnych zapasów do zapasów ogólnych, aby uzyskać 2 PZ.
- Usuń jedną kość ze swojego obszaru wydanych kości albo swojego obszaru aktywnych kości do pudełka, aby uzyskać 3 PZ. Usuwane kości nie wracają do zapasów ogólnych, ale są usuwane z gry.

Uwaga: Zwracając zasoby podczas wykonywania akcji handlu, możesz zwrócić złoto  jako dowolny inny zasób. Na przykład drewno i dwa złota mogą być zwrócone jako 3 drewna (za 6 PZ).

Handlowanie zasobami z innymi krajami jest zyskowne. Możesz też wysyłać za granicę swoich pracowników (kości), aby tam pracowali, a chętnie prześlą swoje zarobki do domu!



Badania

Akcja badań pozwala umieszczać znaczniki na kartach technologii i zdobywać w ten sposób trwałe korzyści, punkty zwycięstwa lub specjalne zasady punktowania na koniec gry.

Wykonując akcję badań, wybierz jedną z kart technologii do zbadania, o ile spełniasz jej wymagania terenowe i możesz opłacić jej koszt (każdą technologię możesz zbadać tylko raz, za wyjątkiem wybuchowych technologii; patrz str. 22).

Wymagania terenowe: Dla każdego symbolu terenu przedstawionego u góry karty technologii musisz być obecna/y na co najmniej jednym kaflu mapy z danym rodzajem terenu (wymagania terenowe sprawdzane są tylko w momencie badania technologii, późniejsza obecność na danym terenie nie ma już znaczenia).

Koszt: Musisz wydać tyle symboli badań, ile jest przedstawionych w lewym górnym rogu karty technologii oraz takie **żetony zasobów** (nie mogą to być symbole na kościach), jakie są przedstawione w prawym górnym rogu karty technologii.

Wydając zasoby podczas wykonywania akcji badań, możesz wydać żeton złota  jako dowolny inny zasób.


Po zapłaceniu kosztu umieść jeden ze swoich znaczników gracza odkryty (stroną z jabłkiem) na tej karcie. Możesz od teraz korzystać z efektów tej karty.

Uwaga: Dowolna liczba graczy może mieć swoje znaczniki na tej samej karcie technologii.

Korzystanie z technologii

Po zbadaniu technologii i umieszczeniu swojego znacznika na jej karcie możesz korzystać z tej technologii przez resztę gry. Większość technologii daje jakiś stały efekt, który może być wykorzystywany w trakcie gry. Niektóre technologie (oznaczone „1x”) mogą być wykorzystywane przez danego gracza tylko raz na rundę. Odwróć swój znacznik gracza na karcie takiej technologii na drugą stronę (z krzyżykiem), aby wskazać, że już z niej skorzystałaś/eś w danej rundzie.

Uwaga: Efekty kart technologii można ze sobą łączyć. Np. jeśli zbadałaś/eś technologie Wielkie powozy i Leśnictwo, to możesz wykorzystywać symbole pionierów jako symbole rekrutacji.

Przykład: Aby zbadać technologię „Wyszkolone oddziały”, musisz mieć 2  do wydania, musisz być obecna/y na co najmniej jednym kaflu lasu i co najmniej jednym kaflu gór oraz wydać 1 żeton żelaza (lub złota). Po zbadaniu technologii umieść jeden ze swoich znaczników gracza na jej karcie. Raz na rundę możesz odwrócić ten znacznik na drugą stronę, aby zdobyć symbol ataku.



AKCJE DARMOWE

W swojej turze możesz wykonywać dowolną liczbę akcji darmowych (przed i/lub po swojej akcji głównej).

Dostępne są następujące akcje darmowe:



1. Fabryka: Możesz usunąć namiot (nie dom) w swoim kolorze z kafła mapy z symbolem fabryki, aby skorzystać ze zdolności tej fabryki. Namiot jest zwracany do twoich **własnych zapasów**. Z każdej fabryki każdy gracz może skorzystać co najwyżej raz na rundę (zaznaczaj swoimi znacznikami gracza, z których fabryk już skorzystałeś w danej rundzie).



2. Przejęcie władzy: Wybierz kafel mapy, na którym masz co najmniej o 3 namioty więcej niż każdy z pozostałych graczy (np. masz 5 namiotów, a żaden z pozostałych graczy nie ma więcej niż 2 namioty) oraz na którym nie ma domu żadnego gracza. Usuń 3 ze swoich namiotów z tego kafła i odłóż je do **zapasów ogólnych**, aby umieścić na tym kafle dom w swoim kolorze. Od tej chwili trwale kontrolujesz ten kafel bez względu na to, ile namiotów innych graczy na nim będzie. Domy nie mogą być nigdy przenoszone ani usuwane z kafli mapy.

FAZA PORZĄDKOWANIA

W tej fazie każdy gracz może zostawić maksymalnie jedną ze swoich kości w swoim obszarze aktywnych kości oraz musi przenieść pozostałe kości do swojego obszaru wydanych kości. Kość zostawiona w obszarze aktywnych kości nie będzie rzucona ponownie podczas kroku 2 w fazie rzucania kośćmi następnej rundy (zachowuje widoczny na niej symbol, ale będzie można ją przerzucić różnymi efektami, np. wykorzystując symbol pioniera).

Odwróć swoje wykorzystane znaczniki gracza na kartach technologii z powrotem na stronę aktywną i usuń swoje znaczniki gracza z wykorzystanych kafli mapy z fabrykami.

Znacznik pierwszego gracza jest przekazywany następnemu graczowi po lewej stronie od bieżącego pierwszego gracza.



KOŃCOWE PODLICZANIE PUNKTÓW

Podliczcie punkty zwycięstwa, korzystając z notesu do zapisu punktacji.

Σ					

Na końcu gry gracze otrzymują punkty za następujące elementy:



- **Kafle mapy:** Na większości kafli przedstawione są dwie liczby na symbolu punktów zwycięstwa (gwiazda). Dla każdego takiego kafła gracz (lub gracze), **mający kontrolę** nad danym kaflem, zdobywa (lub zdobywają) większą wartość punktów zwycięstwa. Mniejsza wartość jest przyznawana temu graczowi (lub graczom), który **nie ma kontroli** nad danym kaflem, ale ma **najwięcej namiotów** na tym kafle (spośród graczy niekontrolujących kafła). Przy remisach **wszyscy remisujący** gracze uzyskują punkty zwycięstwa.

Przykłady:



Czarny zdobywa 5 punktów, niebieski zdobywa 2 punkty.

Niebieski zdobywa 7 punktów, czarny i czerwony zdobywają po 3 punkty.



Czerwony i czarny zdobywają obaj po 4 punkty, niebieski zdobywa 1 punkt.



- **Technologie:** Większość technologii ma w lewym dolnym rogu nadrukowaną wartość punktów zwycięstwa. Każdy gracz, który ma swój znacznik na danej karcie technologii, zdobywa te punkty zwycięstwa. Niektóre karty technologii mają specjalną zasadę punktowania na koniec gry, dającą dodatkowe punkty graczom, którzy zbadali daną technologię.

REWOLUCJA PRZEMYSŁOWA

NA KOŃCU GRY ZDOBĄDŹ (DODATKOWO) PO 2 PZ ZA KAŻDY KONTROLOWANY KAFEL Z FABRYKĄ.

2

- Każdy gracz zdobywa po 3 PZ za **każde dwie** posiadane kości (niezależnie od tego, czy znajdują się w woreczku, obszarze wydanych kości, czy obszarze aktywnych kości). Na przykład, jeśli masz 9 kości, uzyskujesz 12 PZ.
- Każdy gracz zdobywa 1 / 4 / 9 / 16 / 25 PZ odpowiednio za 1 / 2 / 3 / 4 / 5 swoich domów umieszczonych na mapie.
- Na koniec każdy gracz dodaje sumę punktów zwycięstwa z żetonów PZ zdobytych w trakcie gry.

Gracz z największą całkowitą liczbą PZ wygrywa grę. W przypadku remisu, gracze dzielą się zwycięstwem!


PIONIER KONSTANTY – TRYB SOLO

W grze solo będziesz rywalizować ze zautomatyzowanym przeciwnikiem, którego będziemy nazywać **Konstantym**, zdrobniale **Kostkiem** albo po prostu **botem**. W poniższych zasadach potrzebnych do wykonywania akcji **Kostka** określenie „ty” odnosi się do gracza solo.

DODATKOWE ELEMENTY DLA TRYBU SOLO



- 1 kafel akcji (sześciokątny kafel na rysunku poniżej)
- 1 kość sześciocienna (ze ściankami o wartościach 1, 2, 2, 3, 3, 4)
- 1 znacznik akcji (ze strzałką)
- 1 kafel kolejki



Na każdym boku kafla akcji przedstawiony jest symbol jednej z 6 dostępnych akcji głównych, które będą wykonywane przez bota. Kafel akcji nie zawiera akcji zbiorów – zbieranie zasobów przez bota będzie odbywać się w inny sposób. Wokół tego kafla będą rozmieszczane kości i żetony zasobów bota. Polecenie „umieść X przy akcji eksploracji” oznacza, że należy umieścić element X przy boku kafla akcji oznaczonym symbolem eksploracji .

Środek kafla akcji przedstawia symbole zasobów i służy do gromadzenia żetonów zasobów generowanych przez bota.


PRZYGOTOWANIE GRY

1. Przygotuj normalną grę dla 2 graczy z tym, że bot nie potrzebuje woreczka ani toru limitu kości.
2. Bot wybiera losowo kafel początkowy po tym, jak ty wybrałaś/eś swój kafel początkowy. Bot nie otrzymuje korzyści ze zdolności swojego kafla początkowego.
3. Daj botowi kafel kolejki i umieść jego kości początkowe ułożone w rzędzie w losowej kolejności na tym kaflu. Ten rząd kości będziemy nazywać „**kolejką**”, która ma „**początek**” (z lewej strony) i „**koniec**” (z prawej strony).
4. Umieść znacznik akcji (ze strzałką) przy boku kafla akcji z symbolem rekrutacji  oraz umieść żeton złota przy boku kafla akcji z symbolem eksploracji .

FAZA RZUCANIA KOŚCMI

1. Przeprowadź normalnie swoją własną fazę rzucania kośćmi.
2. Policz, ile kości znajduje się w kolejce bota:
 - a) Jeśli jest ich 1-4, weź wszystkie kości z kolejki;
 - b) Jeśli jest ich 5-8, weź 4 kości z początku kolejki;
 - c) Jeśli jest ich 9-10, weź 5 kości z początku kolejki;
 - d) Jeśli jest ich 11+, weź 6 kości z początku kolejki.

Uwaga: Uwzględnij jednak, że bot nigdy nie bierze z kolejki więcej kości niż limit kości gracza +1.

3. Przesuń kości pozostałe na kaflu kolejki w lewo tak, aby znalazły się na początku kolejki.
4. Rzuć kośćmi wziętymi w kroku 2, a następnie przypisz je do boków kafla akcji w następujący sposób:
 - a) Każdą kość, przedstawiającą symbol akcji, umieść przy boku kafla akcji z symbolem tej akcji.
 - b) Każdą kość, przedstawiającą symbol pioniera , umieść przy tym boku kafla akcji, przy którym jest najmniejsza łączna liczba kości + żetonów zasobów (w przypadku remisu, umieść kość przy boku będącym najbliższym znacznika akcji zgodnie z ruchem wskazówek zegara, przy czym bok wskazywany przez znacznik akcji ma tu najniższy priorytet).
 - c) Za każdą kość, przedstawiającą symbol zasobu, bot bierze, odpowiadający symbolowi, żeton zasobu z zapasów ogólnych i odkłada te kości w losowej kolejności na koniec kolejki. Następnie:
 - Jeśli bot nie ma w danym momencie żadnych zasobów zgromadzonych na środku kafla akcji, umieść zdobyte żetony zasobów na środku kafla akcji.
 - W przeciwnym razie (jeśli co najmniej 1 żeton zasobu jest już na środku kafla akcji) rozmieść zdobyte żetony zasobów (po 1 na raz) przy bokach kafla akcji, przy których nie ma obecnie żetonów zasobów, stosując następujące zasady:

- Zaczynij od boków (bez zasobów), przy których jest najmniej kości.
- Następnie weź pod uwagę pozostałe boki bez zasobów, zaczynając od następnego boku (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) po boku wskazywanym przez znacznik akcji.

Ewentualne pozostałe zasoby (gdy już przy wszystkich bokach kafla akcji będzie znajdował się żeton zasobu) są umieszczane na środku kafla akcji.

Przykład: Kostek rzuca 6 kośćmi uzyskując po 1 symbolu pioniera, drewna, badań, osadnictwa oraz 2 symbole złota. Kości z symbolami osadnictwa i badań zostają umieszczone przy odpowiadających im bokach kafla akcji. Kość z symbolem pioniera zostaje umieszczona przy boku z najmniejszą (w tym przypadku równą zero) liczbą kości, który jest najbliższym boku wskazywanego przez znacznik akcji. W tym przypadku jest to bok z symbolem eksploracji (oddalony o 1 zgodnie z ruchem wskazówek zegara od boku wskazywanego przez znacznik akcji). Kość z symbolem drewna i dwie kości z symbolem złota zostają zamienione na odpowiednie żetony zasobów, a kości te zostają odłożone na koniec kolejki. Ponieważ bot ma już co najmniej jeden żeton zasobu zgromadzony na środku kafla akcji (żelazo), to właśnie uzyskane żetony są rozmieszczane przy bokach kafla akcji bez zasobów i z najmniejszą liczbą kości. Dwa pierwsze żetony zostają umieszczone przy bokach z symbolami ataku i handlu, gdyż boki te nie mają kości. Trzeci zasób zostaje umieszczony przy boku z symbolem eksploracji, gdyż jest on kolejnym pod względem najmniejszej liczby kości i jest najbliższym bokiem (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) za bokiem wskazywanym przez znacznik akcji.



FAZA AKCJI

Faza ta jest rozgrywana normalnie ze zmianą pierwszego gracza co rundę (zaczynasz jako pierwszy gracz). Musisz wykonać jedną akcję główną oraz możesz opcjonalnie wykonać drugą akcję główną. Bot zawsze wykonuje 2 akcje w rundzie. W mało prawdopodobnym przypadku, gdyby bot nie miał żadnych kości/zasobów wokół kafla akcji podczas próby wykonania drugiej akcji, po prostu nie robi nic w tej akcji.

Jeśli wykonujesz akcję eksploracji, bot zawsze dołącza do ciebie, o ile ma dostępny namiot i jest obecny na kaflu, sąsiadującym z nowym kaflem.

W turze bota rzuć sześciocienną kością i przesun znacznik akcji o tyle „kroków” zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół kafla akcji, jaka wartość wypadła na kości. Wykonując te „kroki” licz każdą kość i żeton zasobu, a całkowicie pomijaj te boki kafla akcji, przy których nie ma żadnych kości i żetonów zasobów (zaczynaj liczenie od następnego pola akcji z kośćmi/zasobami za tym, przy którym jest obecnie znacznik akcji).

Przykład: Jeśli kafel akcji wygląda tak, jak na poniższym rysunku, wyrzucenie wartości 1 lub 2 spowoduje przesunięcie znacznika akcji do akcji eksploracji. Wyrzucenie wartości 3 spowoduje przesunięcie znacznika akcji do akcji badań (z żetonem złota). Wyrzucenie wartości 4 spowoduje pominięcie akcji ataku (nie ma przy niej żadnych kości ani zasobów) i przesunięcie znacznika akcji do akcji handlu.



Akcja wskazywana przez znacznik akcji będzie tą akcją, którą wykona bot:

1. Policz sumę kości i zasobów przy tej akcji. Będzie to siła tej akcji.
2. Przenieś kości umieszczone przy tej akcji na koniec kolejki kości bota.

3. Przenieś zasoby umieszczone przy tej akcji do zasobów ogólnych.

4. Wykonaj akcję (zgodnie ze szczegółowymi opisami poniżej), wykorzystując siłę ustaloną w kroku 1.

Wykonywanie akcji bota

Uwagi projektanta dotyczące priorytetów: Po kilku grach nie musisz tak naprawdę dokładnie sprawdzać wszystkich priorytetów. Bot zazwyczaj próbuje wykonać „najbardziej logiczny” ruch, wykorzystując strategię krótkoterminową. W większości przypadków łatwo „na oko” ustalić, gdzie bot „powinien” wykonać swój ruch – priorytety są podane przy akcjach (zwłaszcza osadnictwa i ataku), aby pomóc w ustaleniu, co bot oficjalnie uważa za „lepszą” opcję.



Rekrutacja

- Jeśli siła akcji jest < 3 : bot rekrutuje 1 kość.
- Jeśli siła akcji jest $= 3$: bot rekrutuje 2 kości.
- Jeśli siła akcji jest > 3 : bot rekrutuje 2 kości i zdobywa po 1 PZ za każdy punkt siły powyżej 3.
- Kości do zrekrutowania są wybierane według następujących priorytetów:
 - Kolor, do którego bot ma dostęp, ale w którym ma najmniej kości (w swojej kolejce kości i wokół kafla akcji);
 - Jeśli jest wiele opcji: Najrzadszy kolor dostępny w zapasach.
 - Jeśli remis: Twój wybór.

Uzyskane kości są dodawane na koniec kolejki kości bota.

Przykład: Bot ma 3 białe, 3 żółte i 1 zieloną kość. Jest obecny na zielonych i szarych kaflach mapy. Przy pierwszej rekrutacji uzyska szarą kość. Następną kością, którą będzie rekrutować (zakładając, że nie uzyska dodatkowej obecności na kaflach innych kolorów), będzie albo szara, albo zielona kość w zależności od tego, której będzie mniej w zapasach ogólnych (przy remisie sam wybierzesz).



Eksploracja

Bot zawsze wykorzystuje siłę 1 przy eksploracji. Zdobywa po 1 PZ za każdy punkt siły powyżej 1. Weź górny kafel ze stosu kafli mapy i umieść go w miejscu, gdzie nie jesteś obecna/y na sąsiednich kafkach (o ile to możliwe) i jak najdalej od kafli z twoimi namiotami (bot stara się eksplorować jak najdalej od ciebie). Jeśli jest wiele możliwych opcji umieszczenia nowego kafła, sam wybierz, gdzie ma on trafić.

- Umieść 1 z namiotów bota z zapasów ogólnych na nowo wstawionym kafku.
- Bot ignoruje wszelkie efekty kafła, w tym zdolności związane z umieszczeniem kafła.
- Możesz zdecydować się zgodnie z normalnymi zasadami na umieszczenie swojego namiotu na nowym kafku, jeśli masz dostępny namiot i jesteś obecna/y na sąsiadującym kafku. Jeśli to zrobisz, bot umieszcza dodatkowy namiot ze swoich **własnych zapasów** (o ile go posiada), aby zachować kontrolę nad nowym kafkiem.



Osadnictwo

Dopóki ma namioty do umieszczenia i siłę do wykorzystania, bot umieszcza na mapie 1 namiot ze swoich **własnych zapasów**, wykorzystując punkt siły i stosując następujące priorytety (zgodnie z normalnymi regułami osadnictwa: na kafku, na którym jest już obecny lub na kafku sąsiadującym z takim kafkiem):

- Na kafku takiego koloru, na jakim nie jest jeszcze obecny;
 - Na kafku, na którym nie jest jeszcze obecny (o ile nie jest to kafel dający 0 PZ za drugie miejsce, a ty masz już na nim dom);
 - Na kafku, na którym brakuje mu najmniej namiotów do zbudowania domu;
 - Na kafku, na którym powstrzyma cię przed byciem jedynym kontrolującym graczem;
 - Na kafku, który kontroluje wspólnie z tobą;
 - Na kafku, który zapewnia najwięcej PZ za kontrolę;
 - Przy remisie: ty wybierasz.
- Jeśli bot kiedykolwiek ma o 3 więcej namiotów od ciebie na dowolnym kafku mapy, na którym nie zbudowano jeszcze domu, natychmiast zamienia 3 swoje namioty na tym kafku na dom (jako darmową akcję).

- Jeśli nie ma już żadnych namiotów w swoich **własnych zapasach**, ale pozostały mu jeszcze jakieś punkty siły do wykorzystania:
 - Jeśli pozostał mu 1 punkt siły: przenosi 3 swoje namioty z zapasów ogólnych do własnych zapasów;
 - Jeśli pozostały mu 2+ punkty siły: przenosi 5 swoich namiotów z zapasów ogólnych do własnych zapasów (za całą pozostałą siłą).

Jeśli bot uzyskał nowe namioty z zapasów ogólnych, to umieszcza 1 z tych namiotów na kafku mapy (korzystając z powyższych priorytetów, ale tym razem nie potrzebuje do tego siły).

W mało prawdopodobnym przypadku, gdyby bot miał w zapasach ogólnych mniej namiotów niż miałby ich pozyskać, zdobywa po 1 PZ za każdy pozostały, niewykorzystany punkt siły.

Przykład 1: Bot aktualnie ma 1 namiot w swoich własnych zapasach (oraz mnóstwo w zapasach ogólnych) i wykonuje akcję osadnictwa z siłą 2. Wykorzystując pierwszy punkt siły, umieszcza swój ostatni namiot na mapie (stosując podane wyżej priorytety), następnie przenosi 3 swoje namioty z zapasów ogólnych do swoich własnych zapasów i natychmiast umieszcza jeden z nich na mapie (zostają mu 2 namioty we własnych zapasach). Gdyby miał co najmniej o 1 punkt siły więcej, zdobyłby zamiast tego 5 namiotów.

Przykład 2: Bot ma 2 namioty w swoich własnych zapasach (oraz 2 namioty w zapasach ogólnych) i wykonuje akcję osadnictwa z siłą 5. Wykorzystując dwa pierwsze punkty siły, umieszcza swoje ostatnie namioty na mapie (stosując podane wyżej priorytety). Korzystając z pozostałych punktów siły próbuje przenieść 5 namiotów do własnych zapasów, ale dostaje tylko 2, które zostały w zapasach ogólnych, więc bot zdobywa 3 PZ za pozostałą siłą.





Atak

- Jeśli zbadasz/eś technologię, która pozwala ignorować symbole ataku, obniż siłę bota o tę wartość. Jeśli siła bota wynosi teraz 0, otrzymuje on 1 PZ zamiast wykonywać akcję ataku;
- Jeśli bot ma co najmniej 1 pozostały punkt siły, wybierz kafel, na którym bot może wykorzystać najwięcej siły (zamienić najwięcej twoich namiotów na swoje) w jednej akcji. Jeśli kilka kafli spełnia ten warunek, wybierz kafelek, stosując następujące priorytety:
 - Na kafelu, na którym powstrzyma cię przed byciem jedynym kontrolującym graczem;
 - Na kafelu, który kontroluje wspólnie z tobą;
 - Na kafelu, na którym brakuje mu najmniej namiotów do zbudowania domu;
 - Na kafelu, który zapewnia najwięcej PZ za kontrolę;
 - Przy remisie: ty wybierasz.
- Za każdy punkt siły:
 - Usuń jeden z twoich namiotów z wybranego kafela;
 - Dodaj jeden z namiotów bota do tego kafela z jego **własnych zapasów**;

- Jeśli bot nie ma żadnych namiotów albo wyczerpią mu się namioty do umieszczenia, przerywa atak i zdobywa 1 PZ, jeśli pozostała mu jeszcze jakaś siła do wykorzystania.

- Jeśli bot kiedykolwiek ma o 3 więcej namiotów od ciebie na dowolnym kafelu mapy, na którym nie zbudowano jeszcze domu, natychmiast zamienia 3 swoje namioty na tym kafelu na dom (jako darmową akcję). Po zbudowaniu domu nadal będzie podmieniać na tym kafelu twoje namioty na swoje, jeśli nadal ma siłę i namioty do wykorzystania.



Handel

Za każdy punkt siły bot odrzuca do 3 żetonów zasobów przechowywanych na środku kafela akcji, zdobywając po 2 PZ za każdy odrzucony zasób. Za każdy punkt siły, jaki mu pozostanie, gdy nie ma już zasobów do odrzucenia, bot zdobywa po 1 PZ.



Badania

- Wybierz kartę technologii z największą liczbą PZ, którą bot może zbadać (ma co najmniej tyle punktów siły, ile symboli badań jest na tej karcie oraz spełnia wszystkie pozostałe wymagania). W przypadku remisu wybierz spośród nich tę, która jest najbardziej z lewej strony;
- Bot musi spełniać wymagania terenowe wybranej karty i musi być w stanie zapłacić wymagane zasoby ze swoich zasobów przechowywanych na środku kafela akcji;



- Za każdy nadmiarowy punkt siły, który nie jest potrzebny do zbadania wybranej technologii, bot zdobywa po 1 PZ.

Uwaga: Bot nigdy nie korzysta ze zdolności kart technologii.

FAZA PORZĄDKOWANIA:

Przeprowadź normalnie swoją fazę porządkowania. Bot nie robi nic podczas tej fazy (pozostaw wszystkie jego kości na swoich miejscach).

Możesz usunąć jeden z namiotów bota z jednego kafla fabryki, na którym bot ma 2 lub więcej namiotów i ma więcej namiotów od ciebie. Zwróć ten namiot do **własnych zapasów** bota, ale bot nie korzysta z efektu fabryki.

KONIEC GRY

Podlicz punkty, jak przy normalnej grze, ale bot zdobywa następujące dodatkowe punkty:

- Po 1 PZ za każdą technologię, którą zbadał, oprócz punktów zwycięstwa już podliczonych za karty danych technologii;
- Po 1 PZ za każdy żeton zasobu, jaki mu pozostał (liczą się zarówno żetony przechowywane na środku kafla akcji, jak i żetony pozostałe wokół kafla akcji).

DOSTOSOWYWANIE STOPNIA TRUDNOŚCI GRY

Tryb łatwy – zastosuj dowolne (lub wszystkie) spośród następujących zmian:

- Ograniczenie liczby kości rzuconych przez bota jest równe twojemu limitowi kości (zamiast limitu +1).
- Bot nie zdobywa dodatkowych punktów zwycięstwa za pozostałą siłę, która nie została wykorzystana do wykonania akcji.
- Bot zdobywa po 1 PZ za każdy zasób odrzucony w akcji handlu (zamiast 2 PZ).
- Bot nie zdobywa żadnych dodatkowych punktów za zbadane technologie i zasoby pozostałe na końcu gry.

Tryb trudny – zastosuj dowolne (lub wszystkie) spośród następujących zmian:

- Zwiększ początkową liczbę namiotów bota do 8.
- Ograniczenie liczby kości rzuconych przez bota jest równe twojemu limitowi kości +2 (zamiast limitu +1).
- Bot zdobywa po 2 PZ za każdy punkt siły, który nie mógł być wykorzystany jako część akcji (w przypadku akcji, które normalnie premiują to 1 PZ).
- Bot zdobywa po 3 PZ za każdy zasób odrzucony w akcji handlu.
- Bot zdobywa na końcu gry po 2 PZ za każdą zbadaną technologię (oprócz punktów zwycięstwa już podliczonych za karty danych technologii).



WARIANT „GORĄCZKA ZŁOTA”

Jako dodatkowe, trudne wyzwanie możesz zastosować następujące opcje:

- Bot nie odrzuca zasobów wykorzystywanych do zwiększenia siły akcji – przenosi je natomiast do zasobów przechowywanych na środku kafla akcji;
- Zawsze, gdy bot dodaje żeton zasobu do zasobów przechowywanych na środku kafla akcji, zamień go na żeton złota (dzięki temu każdy zasób posiadany przez bota może być wykorzystany do opłacenia wyrażonego w zasobach kosztu zbadania technologii).

Można dowolnie łączyć opcje dostosowujące trudność gry z wariantem „gorączka złota”.

PODZIĘKOWANIA

Projekt gry: Dávid Turczy

Opracowanie gry: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Paul Grogan

Ilustracje: Mihajlo „The Mico” Dimitrievski

Projekt graficzny: Agnieszka Kopera

Redakcja zasad gry: Paul Grogan (Gaming Rules!)

**GAMING
RULES!**

Układ i opracowanie graficzne instrukcji: Michał Defański, Agnieszka Kopera

Specjalnie podziękowania za testowanie trybu solo: Nick Shaw

Wersja polska: Lucrum Games

Tłumaczenie: Jakub Niedźwiedź

Redakcja: Bartosz Chlebicki

Skład graficzny: Creatika Łukasz Kempniński

Autor gry wraz z wydawnictwem NSKN Games chciałoby podziękować następującym osobom za testowanie, porady i uwagi dotyczące gry:

Paul Grogan, Brett Gilbert, Charlie Paull, David, Adam i Jacob Mortimer, David Dawkins, David Wetherall, Konrad Borowiecki, Katalin i Tamás Rábel, Mark Harris, Charlotte Levy, Ben Hodgson, Endre Galaczi, Kata Kelemen, Zoltan Kozma, Albert Ma, Paul Bremner, Mark Morgan, René Brach, Markus Hicks, Kai Ninnemann, Kai Schmidt, Sylvia Schmidt, Jan Warnecke.

© 2019 NSKN Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.


Poniższe dwa kafle to dodatek promocyjny do gry Teotihuacan: Miasto Bogów - głębokiej gry strategicznej, osadzonej w prekolumbijskiej Ameryce, wykorzystującej mechanikę worker dice placement. Aby dowiedzieć się więcej, odwiedź www.boardanddice.com.



MINI-DODATEK

WYBUCHOWE TECHNOLOGIE

Elementy:

- 7 kart technologii oznaczonych pieczęcią 

Zmiany w przygotowaniu gry:

Podczas przygotowania gry potasuj 7 kart wybuchowych technologii i losowo dodaj jedną z nich do puli kart technologii, która zwiększy się tym samym do 10 kart.

Zmiany w przebiegu gry:

Wybuchowa technologia jest zdobywana przy wykorzystaniu akcji badań tak samo, jak inne technologie i jest warta punkty zwycięstwa na końcu gry, jeśli jest na niej znacznik danego gracza (liczy się też do liczby technologii przy podliczaniu punktów za „Uniwersytet”).

Jeśli masz swój znacznik gracza na wybuchowej technologii, możesz usunąć ten znacznik podczas swojej tury, aby skorzystać ze zdolności tej technologii – nazywa się to „wybuchem” tej technologii.

Gdy nie ma już twojego znacznika na tej technologii, możesz ją zbadać ponownie (nie możesz dwukrotnie zbadać technologii, dopóki nie skorzystasz wcześniej z jej wybuchu).

GOTOWE ZESTAWY KART TECHNOLOGII

W stepie szerokim: Stabilizacja, Wielkie powozy, Zwiadowcy, Leśnictwo, Gorączka złota, Powszechna edukacja, Migracja zarobkowa, Konstruktor, Dobra koniunktura

Kupcy i wojownicy: Stabilizacja, Palisada, Kwatermistrzowie, Masowe osadnictwo, Przystosowanie, Inżynieria, Ożywienie gospodarcze, Przeznaczenie, Handel zagraniczny

Ekspansja na całego: Zasoby ludzkie, Ulepszone narzędzia, Szkolenie wojskowe, Improwizacja, Stabilne rządy, Innowatorzy, Rewolucja przemysłowa, Uniwersytet, Geodeta

Czas pokoju: Zasoby ludzkie, Mury miejskie, Kartografia, Wszechstronni odkrywcy, Zatrudnienie, Misjonarze, Praca zmianowa, Handel zagraniczny, Konstytucja



LISTA KAFLI

Nr	Typ	Kolor	PZ	Kategoria	Zdolność
1	Początkowy	Równiny	brak	Umieszczenie	Zdobądź 1 żeton żywności i 1 żółtą kość.
2	Początkowy	Równiny	brak	Kontrola	Zwiększ limit kości o 1.
3	Początkowy	Las	brak	Umieszczenie	Zdobądź 1 żeton drewna i 1 zieloną kość.
4	Początkowy	Las	brak	Kontrola	Zwiększ limit kości o 1.
5	Początkowy	Góry	brak	Umieszczenie	Zdobądź 1 żeton żelaza i 1 szarą kość.
6	Początkowy	Góry	brak	Kontrola	Zwiększ limit kości o 1.
7	Początkowy	Pustynia	brak	Umieszczenie	Umieść dom na tym kaflu zamiast namiotu.
8	2-4 gr.	Pustynia	4 / 0	Umieszczenie	Zdobądź kość w dowolnym kolorze, do którego już masz dostęp (włącznie z pomarańczowym).
9	2-4 gr.	Pustynia	5 / 0	Fabryka	Przenieś 2 namioty z zapasów ogólnych do swoich własnych zapasów.
10	2-4 gr.	Wzgórza	1 / 0	Kontrola	Gdy wykonujesz akcję handlu, otrzymujesz 1 dodatkowy symbol handlu.
11	2-4 gr.	Wzgórza	4 / 3	Fabryka	Zdobądź 1 brązową kość.
12	2-4 gr.	Pustynia	1 / 0	Kontrola	Zwiększ limit kości o 1.
13	2-4 gr.	Wzgórza	4 / 1	Fabryka	Zdobądź 1 żeton złota.
14	2-4 gr.	Wzgórza	6 / 0	-	-
15	2-4 gr.	Las	3 / 1	Umieszczenie	Wykonaj w tej turze dodatkową akcję.
16	2-4 gr.	Las	6 / 2	Fabryka	Zdobądź 1 żeton drewna.
17	2-4 gr.	Las	brak	Kontrola	Zwiększ limit kości o 1.
18	2-4 gr.	Las	7 / 3	-	-
19	2-4 gr.	Góry	3 / 1	Umieszczenie	Wykonaj w tej turze dodatkową akcję.
20	2-4 gr.	Góry	9 / 5	-	-
21	2-4 gr.	Góry	brak	Kontrola	Zwiększ limit kości o 1.
22	2-4 gr.	Góry	8 / 4	Fabryka	Zdobądź 1 żeton żelaza.
23	2-4 gr.	Równiny	2 / 1	Kontrola	Zwiększ limit kości o 1.
24	2-4 gr.	Równiny	6 / 3	-	-
25	2-4 gr.	Równiny	5 / 2	Fabryka	Zdobądź 1 żeton żywności.
26	2-4 gr.	Równiny	3 / 1	Umieszczenie	Wykonaj w tej turze dodatkową akcję.
27	3-4 gr.	Pustynia	1 / 0	Kontrola	Gdy wykonujesz akcję rekrutacji, otrzymujesz 1 dodatkowy symbol rekrutacji.
28	3-4 gr.	Wzgórza	1 / 0	Kontrola	Gdy wykonujesz akcję osadnictwa, otrzymujesz 1 dodatkowy symbol osadnictwa.
29	3-4 gr.	Las	1 / 0	Umieszczenie	Zdobądź 1 żeton drewna.
30	3-4 gr.	Las	4 / 2	Fabryka	Aktywuj, aby wykonać w tej turze dodatkową akcję.
31	3-4 gr.	Góry	3 / 0	Umieszczenie	Zdobądź 1 żeton żelaza.
32	3-4 gr.	Góry	4 / 2	Fabryka	Zdobądź 1 żeton złota.
33	3-4 gr.	Równiny	4 / 2	Fabryka	Usuń dokładnie 3 swoje namioty (zwracając je do zapasów ogólnych) z kafla, na którym nie ma żadnego domu i umieść 1 ze swoich domów na tym kaflu.
34	3-4 gr.	Równiny	3 / 0	Umieszczenie	Zdobądź 1 żeton żywności.
35	4 gr.	Pustynia	1 / 0	Kontrola	Zwiększ limit kości o 1.
36	4 gr.	Pustynia	7 / 0	-	-
37	4 gr.	Wzgórza	4 / 2	Fabryka	Zdobądź 2 PZ z rezerwy.
38	4 gr.	Las	5 / 1	Obecność	Zwiększ limit kości o 1.
39	4 gr.	Góry	7 / 3	Obecność	Zwiększ limit kości o 1.
40	4 gr.	Równiny	4 / 1	Obecność	Zwiększ limit kości o 1.