

The cover art for the board game 'Dice Settlers: Western Sea' depicts a vibrant, cartoonish scene of a busy harbor. In the foreground, a woman with long black hair, wearing a red coat and a white headscarf, smiles warmly. Next to her, a young boy in a white shirt and green pants carries a brown satchel. To the right, a tall, bearded man in a blue vest and dark boots stands with a rifle slung over his shoulder. The background is filled with large wooden sailing ships, masts, and rigging against a bright, hazy sky. The overall style is colorful and detailed, capturing the essence of a colonial-era maritime setting.

DICE SETTLERS

ZACHODNIE MORZE

ZASADY GRY

MODUŁOWY DODATEK DO GRY DICE SETTLERS DLA 1-4 GRACZY

WPROWADZENIE

Rozszerzenie *Dice Settlers: Zachodnie morze* składa się z czterech **modułów**, czyli małych dodatków, z których każdy może zostać włączony do rozgrywki samodzielnie lub w połączeniu z innymi modułami. Szczerze zalecamy, abyście przed wykorzystaniem dodatków mieli na koncie już przynajmniej kilka rozgrywek w podstawową wersję gry. Podczas zapoznawania się z dodatkiem polecamy także nie włączać do rozgrywki więcej niż 2 modułów jednocześnie, a nawet po poznaniu gry, nie więcej niż 3. Oczywiście ostatecznie wszystko zależy od was. Bawcie się dobrze!

NOWE TECHNOLOGIE

Niniejsze rozszerzenie zawiera 21 nowych kart technologii. Karty o numerach #101-111 tworzą nową talię, której przeznaczenie zostanie wyjaśnione w opisie modułu *Pod pełnymi żaglami*. Pozostałe karty mogą zostać wtasowane do talii kart technologii z podstawowej wersji gry, ale można je włączyć do rozgrywki **tylko wtedy**, gdy będziecie korzystać z przyporządkowanego tym kartom modułu. Jeśli nie zamierzacie korzystać z któregoś modułu, podczas przygotowania rozgrywki odłóżcie odpowiednie karty technologii do pudełka.

Wyjątkiem od powyższej reguły jest karta technologii #120 (Zróżnicowane społeczeństwo). Nie jest ona przyporządkowana do żadnego z modułów i możecie po prostu dodać ją do talii technologii.

UWAGA

Zauważcie, że numery kart w dodatku są trzycyfrowe i tym samym nie kontynuują numeracji kart z wersji podstawowej.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Szczegółowa zawartość każdego modułu została opisana w odpowiednich rozdziałach w dalszej części instrukcji.



- 9 niebieskich kości



- 4 różowe kości



- 4 monsturalnie duże białe kości skarbów

- 1 płytki ambasady



- 4 statki (po 1 w każdym kolorze gracza)



- 20 dodatkowych drewnianych kostek namiotów (po 5 na gracza)



- 20 dodatkowych plastikowych namiotów (po 5 na gracza) - kickstarterowej wersji podstawowej gry Dice Settlers



- 24 znaczniki graczy (po 6 w każdym kolorze gracza)



- 55 kart (21 kart technologii, 18 kart prowincji, 9 kart wysłanników, 7 kart doradców)



- 10 żetonów zasobów (ryb)



- 10 sześciokątnych kafli mapy



- 3 duże kafle



- Elementy trybu solo

- 1 kafel nawigacji



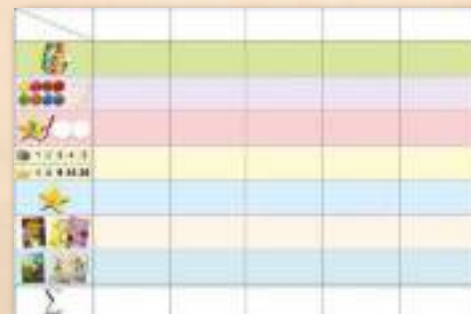
- 1 znacznik nawigacji



- 1 kafelek doradcy



- 1 notes do zapisu punktacji



- niniejsza instrukcja

WYŚŁANNICY

ZAWARTOŚĆ

- 9 kart wysłanników (o numerach #122-130)




- 1 płytki ambasady




- 1 karta technologii (o numerze #118: Korpus dyplomatyczny)



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Gracz siedzący po prawej stronie pierwszego gracza (czyli ostatni gracz) otrzymuje płytkę ambasady. Jeżeli nie korzystacie z modułu *Pod pełnymi żaglami* (str. 13), usuńcie z gry kartę wysłannika #126 (z symbolem ) . Potasujcie karty wysłanników, dobraćcie 4 z nich i umieśćcie odkryte (awersem do góry) obok obszaru gry, w miejscu łatwo dostępnym dla każdego gracza, tworząc w ten sposób pulę wysłanników. Stos pozostałych kart wysłanników połóżcie obok puli.


Kartę technologii #118: Korpus dyplomatyczny wtasujcie do talii  .

ZMIANY W ROZGRYWCIE

Do fazy rzucania kośćmi zostaje dodany nowy krok. Należy go wykonać po tym, jak gracze rzucą dobranymi kośćmi (krok 2), ale zanim rozpoczną przerzucanie i dobieranie dodatkowych kości (w kroku 3). W związku z powyższym nowemu krokowi przypisujemy numer 2a.

2a. Wybór wysłannika: Jeżeli posiadasz płytkę ambasady, **musisz** wybrać jedną z czterech odkrytych kart wysłanników. W ten sposób zadecydujesz, który wysłannik odwiedzi kolonie w tej rundzie. Po wybraniu wysłannika **natychmiast** aktywuj jego efekt oznaczony terminem *Ambasada*. Następnie umieść kartę tego wysłannika na środku obszaru gry, tak aby był wyraźnie widoczny dla każdego gracza.

Jak pamiętasz z podstawowych zasad gry: nie możesz wykonać w jednej rundzie dwa razy takiej samej akcji. Jednak ta zasada dotyczy wyłącznie fazy akcji. Jeżeli w fazie rzucania kośćmi otrzymasz możliwość wykonania jakiejś akcji, to nadal możesz taką samą akcją wykonać w fazie akcji. Przykładowo: jeśli wykonasz eksplorację jako efekt ambasady, to nie ma przeszkód ku temu, aby wykonać akcję eksploracji ponownie w fazie akcji.

Jeżeli w wyniku wykonania akcji aktywowanej efektem ambasady uzyskasz dodatkową akcję (dzięki symbolowi ) , akcję tę **ignorujesz i nie możesz jej wykonać**. Technologie, które zapewniają ci dodatkowe symbole (np. Powszechna edukacja)

albo pozwalają stosować symbole wymiennie (np. Ekspertyza naukowa), w tym momencie **nie** działają. Nadal możesz korzystać z pozostałych technologii (np. Kartografia, Udoskonalone badania itp.).

WYBIERANIE WYŚLANNIKÓW

Uwaga! Zasady wybierania wysłanników różnią się nieco w zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce, ale niezależnie od wariantu nigdy nie możesz wybrać karty wysłannika, na której leży znacznik w twoim kolorze.

ROZGRYWKA DLA 3-4 GRACZY

Do wybierania wysłanników każdy gracz używa tylko jednego znacznika w swoim kolorze.

Kiedy wybierasz wysłannika po raz pierwszy, umieść na nim znacznik w swoim kolorze. W późniejszych rundach będziesz wybierać wysłannika, na którym **nie** znajduje się twój znacznik, a następnie przenosić swój znacznik na właśnie wybranego wysłannika.



Oznacza to, że **nie możesz** dwa razy z rzędu wybrać tego samego wysłannika. Jeśli na wybranym przez siebie wysłanniku leży znacznik innego gracza (lub nawet znaczniki kilku graczy), zignoruj je. Tym samym **możesz** wybrać wysłannika, którego wcześniej wybrał któryś z rywali.

ROZGRYWKA DLA 2 GRACZY

Na potrzebę wyboru wysłanników każdy z graczy korzysta z kilku znaczników w swoim kolorze.

Zawsze możesz wybierać wysłanników wyłącznie spośród tych, na których **nie** leży znacznik w twoim kolorze. Po wybraniu wysłannika umieść na nim swój znacznik. Jeżeli znajduje się na nim znacznik drugiego gracza, zdejmij go i zwróć właścicielowi.

Tym samym po wybraniu wysłannika nie możesz go ponownie wybrać, dopóki nie wybierze go twój rywal i nie zwróci ci znajdującego się na nim znacznika w twoim kolorze.

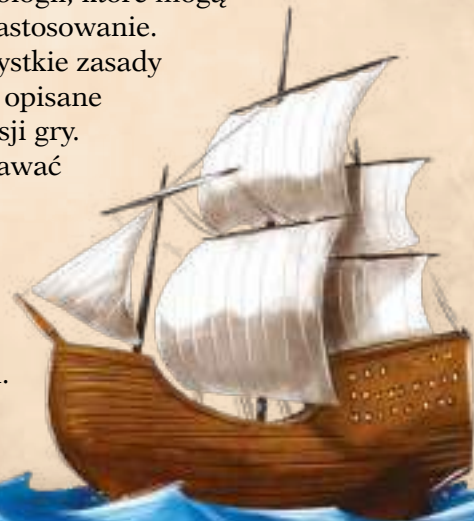


POWSZECHNE KORZYŚCI


Każda karta wysłannika posiada po lewej stronie jeden z symboli występujących na kościach. Wybrany (i umieszczony w środku obszaru gry) wysłannik zapewnia ten symbol **wszystkim graczom**. Każdy gracz może wydać ten bonusowy symbol **raz w rundzie** (w fazie akcji lub, jeżeli dany symbol na to pozwala, w fazie rzucania kośćmi). Jeżeli wydasz zapewniany przez wysłannika symbol, oznacz ten fakt swoim znacznikiem gracza, umieszczając go (stroną z „x” ku górze) obok karty wysłannika (**ale nie na samej karcie** – żeby nie pomylić ze znacznikiem oznaczającym wybranie wysłannika).




Wydanie symbolu przez jednego gracza nie wpływa na innych graczy (tzn. nie zabiera im możliwości wydania tegoż symbolu również). Przy wydawaniu omawianego symbolu można korzystać ze wszystkich technologii, które mogą mieć wobec niego zastosowanie. Obowiązują też wszystkie zasady wydawania symboli opisane w podstawowej wersji gry. Symbol można wydawać jako dodatek przy wydawaniu swoich kości jak również osobno – bez dodawania symboli na kościach.



REKRUTACJA WYŚLANNIKA

Opisana w podstawowej wersji gry, akcja rekrutacji otrzymuje dodatkową możliwość. Wykonując akcję rekrutacji jednej kości, zamiast zdobyć nową kość, możesz zrekrutować wysłannika. Ponadto, wydając 3 bądź 6 symboli , możesz zrekrutować o 1 kość mniej ORAZ 1 wysłannika (wysłannik „zastępuje” pominiętą kość).

Rekrutować można **tylko i wyłącznie** wysłannika **wybranego w tej rundzie** i umieszczonego na środku obszaru gry. Aby zrekrutować wysłannika musisz posiadać w swoim **obszarze aktywnych kości** 2 kości spełniające warunki przedstawione po prawej stronie karty wysłannika. Jeśli wymaganie określa kość z konkretnym symbolem, to symbol ten musi faktycznie znajdować się na którejś z twoich aktywnych kości (nie możesz skorzystać z symbolu zapewnianego przez technologię bądź dokonać „wymiany” symbolu za pomocą technologii). Wymaganie może też określać kolor kości. Nie możesz spełnić ww. wymagań za pomocą kości użytych do aktywowania akcji rekrutacji (w tym momencie są one już wydane, czyli nie znajdują się w twoim obszarze aktywnych kości). Zauważ jednak, że kości potrzebne do spełnienia wymagań nie są wydawane – po rekrutacji wysłannika nadal pozostają w twoim obszarze aktywnych kości. Innymi słowy: musisz jedynie zaprezentować pozostałym graczom, że posiadasz wymagane kości.

Przykład: Aby zrekrutować wysłannika #124 musisz w swoim obszarze aktywnych kości posiadać kość z symbolem  oraz kość szarą (widniejący na niej symbol nie ma znaczenia).



FAZA REKRUTACJI KOŚCI

- Zdobycie 1 kości w lesie równie jest równie jak zdobyć 1 kość w lesie.
- Wzrost 1 kości w lesie równie jest równie jak zdobyć 1 kość w lesie.
- Wzrost 1 kości w lesie równie jest równie jak zdobyć 1 kość w lesie.

FAZA AKCJI

Każdy gracz może aktywować akcję na swojej wybranej kości (z wyjątkiem kości, która została użyta do aktywowania akcji rekrutacji).

REKRUTACJA: Wzrost 1 kości w lesie równie jest równie jak zdobyć 1 kość w lesie.

OPROWADZENIE: Odbiór 1 kości z każdego wybranego symbolu, umieszczenie 1 kafel, odbiór 1 kości z każdego wybranego symbolu, umieszczenie 1 kości z każdego wybranego symbolu.

OPROWADZENIE: Odbiór 1 kości z każdego wybranego symbolu, umieszczenie 1 kości z każdego wybranego symbolu.

AKCJA: Wzrost 1 kości w lesie równie jest równie jak zdobyć 1 kość w lesie.

ZAKOŃCZENIE: Wzrost 1 kości w lesie równie jest równie jak zdobyć 1 kość w lesie.

OBZAR AKTYWNYCH KOŚCI

ANATOMIA KOŚCI:

1 - 1 kość

2 - 2 kości

3 - 3 kości

4 - 4 kości

5 - 5 kości

6 - 6 kości

7 - 7 kości

8 - 8 kości

9 - 9 kości

10 - 10 kości

11 - 11 kości

12 - 12 kości

13 - 13 kości

14 - 14 kości

15 - 15 kości

16 - 16 kości

17 - 17 kości

18 - 18 kości

19 - 19 kości

20 - 20 kości

Po rekrutacji wysłannika, usuń go ze środka obszaru gry i wsuń pod swoją planszę gracza w taki sposób, aby widoczny był tylko dół karty, określający warunki dodatkowego punktowania. Jeżeli na wysłanniku (lub obok niego) znajdowały się znaczki innych graczy, zwróć je wszystkim właścicielom. Po wykupieniu wysłannik przestaje zapewniać bonusowy symbol. **Jeżeli któryś z graczy w tej rundzie z niego nie skorzystał, nie może tego już uczynić.**

FAZA PORZĄDKOWANIA

1. Wszyscy gracze, którzy wydali bonusowy symbol zapewniany przez wysłannika, zabierają swoje znaczki leżące obok karty (ale w żadnym wypadku nie należy zabierać znaczników położonych na samej karcie).
 - a. Jeżeli nikt nie zrekrutował wysłannika, zwróć go do odkrytej puli wysłanników (wraz ze wszystkimi znacznikami graczy znajdującymi się na jego karcie).
 - b. Jeżeli wysłannik został zrekrutowany, dobrać nową kartę ze stosu leżącego obok puli wysłanników i dodajcie ją do tejże puli. W mało prawdopodobnej sytuacji, gdy zabraknie kart w stosie, po prostu nie róbcie niczego.
2. Po przekazaniu znacznika pierwszego gracza kolejnemu graczowi (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) przekazacie także płytkę ambasady (w ten sam sposób). Posiadaczem płytki powinien być zawsze ostatni gracz w kolejności danej rundy.

PUNKTOWANIE

Po zakończeniu rozgrywki należy podliczyć punkty zapewniane przez zrekrutowanych wysłanników. Każdy wysłannik dostarcza graczowi, który go zrekrutował, 1 lub 2 PZ za każdy kafelek pasującego terenu, na którym dany gracz posiada obecność.

Uwaga: Wysłannik #127 dostarcza 1 PZ za obecność na kaflach o różnych rodzajach terenu. Przykładowo, jeżeli po zakończeniu rozgrywki posiadasz obecność na 3 kaflach lasu, 2 kaflach gór i 1 kaflu równiny, otrzymujesz łącznie 3 PZ z tego tytułu (1 PZ za obecność w lesie, 1 PZ za góry oraz 1 PZ za równiny).

TRYB SOLO

Moduł wysłanników nie jest możliwy do wykorzystania w trybie solo.

PROWINCJE

ZAWARTOŚĆ

- 18 kart prowincji (o numerach #131-148)



- 2 karty technologii (o numerach #113 i #121)



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Jeżeli nie korzystacie z modułu *Pod pełnymi żaglami*, usuńcie z gry wszystkie karty prowincji przedstawiające kaflę wybrzeża (🌊). Potasujcie karty prowincji i rozdajcie każdemu graczowi po 2 z nich. Gracze mogą w dowolnym momencie oglądać otrzymane karty, ale nie mogą ujawniać ich rywalom. Z nierozdanych kart utwórzcie stos i połóżcie go w pobliżu obszaru gry – będziemy go określać jako talię prowincji.

Wtasujcie nowe karty technologii (#113: Podział terytorialny, #121: Protektorat) odpowiednio do talii 🌿 oraz 🍷. Zalecamy abyście podczas pierwszej partii z użyciem niniejszego modułu włączyli do rozgrywki obydwie nowe technologie.

ZMIANY W ROZGRYWCIE

Opisana w podstawowej wersji gry, akcja osadnictwa otrzymuje dodatkową możliwość. Podczas wykonywania tej akcji możesz przeznaczyć 1 z właśnie wydanych symboli 🔥 na dobranie kart prowincji. Dobierz 2 karty z talii prowincji, a następnie odrzucić jedną kartę. Odrzucona karta **nie musi** być jedną spośród dobranych przed chwilą. Z powyższej możliwości możesz skorzystać wyłącznie **raz na akcję osadnictwa**. Symbolu przeznaczonego na dobór kart prowincji nie można jednocześnie wykorzystać do manipulacji namiotami.

Jeżeli masz dobrać karty prowincji, a w talii zabraknie kart, potasuj odrzucone karty prowincji, tworząc z nich nową talię. Jeżeli talia składa się już wyłącznie z 1 karty i nie ma żadnych odrzuconych kart prowincji, dobierz tę 1 kartę i nie odrzucaj żadnej. Jeżeli nie ma już żadnych kart prowincji możliwych do dobrania, nie można wykorzystać 🔥 w opisany powyżej sposób.

W dowolnym momencie swojej tury jako darmową akcję możesz odkryć z ręki wybraną kartę prowincji. Aby to uczynić musisz jednak spełnić **wszystkie** poniższe wymagania:

- Na mapie znajduje się identyczny **układ kaflí terenu**, jak na karcie prowincji, którą zamierzasz odkryć.
- Posiadasz obecność na **wszystkich** kaflach tego **układu**.
- Posiadasz kontrolę nad **przynajmniej** 2 kaflami **układu**.

Po odkryciu połóż kartę prowincji tuż obok swojej planszy gracza.








DOPASOWYWANIE UKŁADÓW

Wskazując na mapie układ odwzorowany na karcie prowincji, możesz dowolnie obracać kartę. Masz także możliwość wskazać układ będący lustrzanym odbiciem rysunku na karcie.



Przykład: Gracz może odkryć powyższą kartę, jeżeli posiada obecność na wszystkich kafłach jednego z poniższych układów i kontrolę nad co najmniej 2 z nich (zauważ, że nie są to wszystkie możliwe i dopuszczalne układy zgodne z podaną kartą).



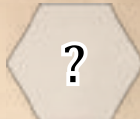
Przykład 2: Poniższy układ mapy **nie pozwala** na odkrycie pokazanej obok karty, ponieważ równiny  powinny sąsiadować z górami  i pustynią  (a tymczasem na mapie sąsiadują z pustynią  i lasem .



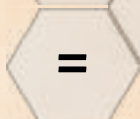
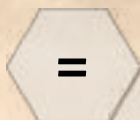
Karta prowincji może zawierać inne symbole niż proste oznaczenie konkretnego kafła terenu.



Niniejszy symbol oznacza, że kafel może przedstawiać jeden z dwóch możliwych terenów (w przypadku obok: albo wzgórze, albo pustynię).



Kafel może przedstawiać dowolny teren (ale obecność na nim jest wciąż wymagana).



Wszystkie kafle muszą przedstawiać identyczny rodzaj terenu (np. wszystkie muszą być kaflami lasu).

LIMIT KART PROWINCJI

Nie możesz posiadać na ręce więcej niż 4 kart prowincji. Jeżeli będziesz ich mieć więcej, natychmiast odrzuć nadmiar (posiadając na ręce 4 karty, dozwolone jest dalsze dobieranie, ale natychmiast po wykonaniu akcji związanej z doбором trzeba ponownie zredukować liczbę kart na ręce do 4). Nie ma natomiast ograniczeń, co do liczby **odkrytych** kart prowincji, które możesz posiadać.



PUNKTACJA

Każda odkryta karta prowincji zapewnia posiadaczowi tyle PZ, ile zaznaczono w jej lewym dolnym rogu.

TRYB SOLO

Możesz korzystać z kart prowincji w rozgrywce z Kostkiem, ale bot nie potrafi z nich korzystać, przez co jego pokonanie będzie łatwiejsze. Aby nieco skompensować tę przewagę, zwiększ poziom trudności bota, pozwalając mu zdobywać 2 lub 3 PZ (zamiast normalnego 1 PZ) za każdy punkt siły, który nie został przez niego wykorzystany do wykonania akcji. Inne sposoby zwiększenia poziomu trudności bota zostały opisane w instrukcji do podstawowej wersji gry.

DORADCY

ZAWARTOŚĆ

- 4 różowe kości doradców



- 7 kart doradców (o numerach #149-155)



- 1 karta technologii (o numerze #115: Szeft sztabu)



- 1 kafelek doradcy („+1”)



- opis zdolności doradców (załącznik 2, str. 23)

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Połóżcie na środku stołu 3 losowe startowe kafle mapy oraz 3 losowe karty doradców.
2. Poczynając od **ostatniego gracza** w kolejności rundy i kontynuując w kierunku **przeciwnym do ruchu wskazówek zegara**, każdy z graczy wybiera albo kartę doradcy, albo startowy kafel mapy, a następnie uzupełnia odpowiednią pulę.
3. Kiedy wszyscy gracze dokonają wyboru, poczynając od **pierwszego gracza** w kolejności rundy i kontynuując w kierunku **zgodnym z ruchem wskazówek zegara**, każdy z graczy wybiera element z puli, z której wcześniej nie wybierał, a następnie uzupełnia odpowiednią pulę. Innymi słowy: jeżeli za pierwszym razem wybierzesz doradcę, przy drugim wyborze musisz wziąć kafel (i na odwrót).
4. Umieśćcie startowe kafle mapy na stole zgodnie z zasadami opisanymi w podstawowej wersji gry. Wybraną kartę doradcy każdy z graczy kładzie obok swojej planszy gracza.
5. Każdy gracz usuwa po 1 białej kości z woreczka i **umieszcza ją w zapasach ogólnych**. Następnie każdy z graczy umieszcza w woreczku 1 różową kość doradcy.
6. Wtásujcie kartę technologii Szeft sztabu (#115) do talii . Zalecamy, aby skorzystać z tej karty w pierwszej rozgrywce z wykorzystaniem tego modułu.



ZMIANY W ROZGRYWCE

Każdy z doradców umożliwia wydawanie symboli pionierów i eksploracji (wyłącznie!) na różowej kości jako inne, wskazane symbole. Jeżeli doradca pozwala ci wydać któryś z ww. symboli jako symbol zasobu, możesz to uczynić w fazie rzucania kośćmi, aby dobrać 2 lub obrócić 1 kość (stosując analogicznie podstawowe zasady gry).

Przykład: Woj (karta o numerze #152) pozwala ci wydać jako . Mając w obszarze aktywnych kości 2 kości z oraz kość doradcy z , dzięki temu doradcy możesz wydać je wszystkie jako 3 i w ten sposób w jednej akcji zdobyć 2 nowe kości.



Faza rzucania kośćmi

- Dobierasz liczbę kości w liczbie równiej surowcom lub towarowi kości.
- Wydajesz symbol pioniera lub eksploracji z kości.
- Wydajesz symbol zasobu z kości.
- Wydajesz symbol doradcy z kości.

Faza akcji

Każdy rodzaj akcji aktywujesz na swojej stronie gry.

- REZERWA:** Wydatkujesz 1/3/6/1/2/3 kości (do wyboru) oraz symbol zasobu. Musisz być obecny na kartce pasażerskiej kości.
- WYKONANIE:** Dobrałeś liczbę, za której wylosyły symboli, wylosujesz symboli zasobu, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji. Nie możesz wydać więcej niż 2 kości.
- CHOROBY:** Za każdy wylosowany symbol:
 - Wylosujesz 1 namiot z 5 swoich własnych zasobów (na kartce z symbolami zasobów) (namioty nie są rozpoznawane jako zasoby).
 - Przesłajesz namioty z zasobami (zgodnie z ich symbolami) zasobom.
 - Przedajesz dowódcę (licząc swoich namiotów z mapy do swoich własnych zasobów).
- WYKONANIE WYKONANIE:** Na swojej stronie gry (na swojej stronie gry) wydajesz symboli zasobów, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji.
- HANDEL:** Za każdy wylosowany symbol:
 - Dobierasz symbol zasobu, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji.
 - Dobierasz symbol zasobu, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji.
 - Ustawiasz kości, aby wylosować symboli zasobów, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji.
- BADANIA:** W swojej stronie gry (na swojej stronie gry) wydajesz symboli zasobów, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji.

AKTYWNE SYMBOLE: (Każdy symboli zasobów, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji) (Każdy symboli zasobów, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji) (Każdy symboli zasobów, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji).

Faza porzucania:

- Symboli zasobów, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji.
- Odbierasz symboli zasobów, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji.
- Symboli zasobów, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji.

WARUNKI KOŃCOWE (ROZDZIAŁ IZIECIE I BUNDO):

- Wszystkie symbole zasobów, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji.
- Symboli zasobów, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji.
- Symboli zasobów, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji.
- Symboli zasobów, symboli doradcy, symboli pioniera i symboli eksploracji.

Różowa kość posiada 1 ściankę doradcy (). Jeżeli zechcesz obrócić kość doradcy tak, aby wskazywała ten symbol, musisz wydać 2 (albo 2 symbole zasobów (albo 2 jeżeli rozgrywasz partię z wykorzystaniem modułu *Pod pełnymi żaglami*).

Uwaga: Na potrzebę opisanego wyżej obracania dozwolone jest mieszanie symboli, na przykład wydanie 1 i 1.

Uwaga: 2 nie mogą zostać wydane jako .

Żadne inne umiejętności (technologie, wysłannicy itd.) nie mogą zostać użyte do obrócenia różowej kości tak, aby wskazywała ściankę doradcy. Można jednak tę kość bez żadnych ograniczeń obracać na inne ścianki oraz przesuwać.

W fazie akcji możesz wydać , aby w ten sposób aktywować opisaną na karcie zdolność doradcy (liczy się to jako akcja).

Uwaga: Akcję doradcy należy traktować jako nowy rodzaj akcji, nawet jeżeli jej efekt będzie zbliżony do jednej z akcji głównych.

Przykład: W swojej pierwszej akcji w rundzie aktywujesz Jajogłowego i dzięki temu udaje ci się zbadać technologię. W swojej drugiej akcji możesz przeprowadzić akcję badań. Dzieje się tak ponieważ akcja doradcy nie jest akcją badań (niezależnie od efektu jaki wywiera). Zatem nie łamiesz zasady zakazującej wykonania jednego rodzaju akcji więcej niż raz na rundę.



ZDOBYWANIE BIAŁYCH KOŚCI

W rozgrywce z wykorzystaniem modułu doradców gra rozpoczyna się z białymi kośćmi w zapasach ogólnych (będzie ich tyle, ilu graczy, ale może pojawić się więcej w wyniku działania zdolności Woja). Kości te można zdobywać na analogicznych zasadach, jak pozostałe kości, z jednym wyjątkiem: do ich zdobycia nie jest wymagane spełnienie żadnych wymagań terenowych.

Uwaga: Przy sprawdzaniu warunków końca gry ignorujcie białe kości. Przykładowo, jeżeli na końcu rundy w zapasach ogólnych pozostały wyłącznie kości brązowe, szare i białe, oznacza to wywołanie końca gry.



PUNKTOWANIE



Doradcy nie dostarczają żadnych punktów na koniec gry.


TRYB SOLO

Wylosuj dla siebie doradcę, a drugiego przydziel Kostkowi. Ponadto, po zakończeniu normalnego przygotowania rozgrywki, dodaj na końcu kolejki różową kość (**ale nie usuwaj białej**).


Kiedy bot rzuci różową kością wykonaj następujące czynności:



- Jeżeli na różowej kości widnieje  lub  umieść ją zgodnie z podstawowymi zasadami przy odpowiednim boku kafla akcji. Dodatkowo jednak połóż kafelek **+1** przy tym boku kafla akcji, który wskazuje umiejętność „wymiany” doradcy Kostka. Jeżeli umiejętność pozwala „wymienić” symbol, który wypadł, na symbol zasobu, zamiast kafełka **+1** umieść odpowiedni żeton zasobów (zgodnie z podstawowymi zasadami). Jeżeli kafełek **+1** jest już w grze, a masz go właśnie gdzieś umieścić – po prostu przenieś go na odpowiednie miejsce.

Przykłady: Po wyrzuceniu  na różowej kości umieść kość przy odpowiednim symbolu kafla akcji. Kostek korzysta z usług Agentki wywiadu. Tym samym kafelek **+1** umieść przy boku kafla akcji z .

Jeżeli Kostek korzystałby z Potentata kupieckiego, po wyrzuceniu na różowej kości  należałoby tę kość umieścić zgodnie z podstawowymi zasadami, a dodatkowo, również w zgodzie z podstawowymi zasadami, umieścić żeton żelaza.




- Jeżeli na różowej kości widnieje , umieść go przy tym boku kafla, który zawiera symbol danego doradcy – znajdziesz je na następnej stronie oraz w załączniku 2 (str. 23).


Przykład: Jeżeli Kostek korzysta z Generała, kość z  należy umieścić przy symbolu ataku .





Podczas rozpatrywania akcji bota kafelek **+1** liczy się jak kość (zwiększa siłę) i zostaje odrzucony po wykonaniu danej akcji. Oczywiście późniejsze rzuty różową kością mogą sprawić, że ponownie zostanie umieszczony obok kafla akcji.

Podczas rozpatrywania akcji, przy której symbolu znajduje się kość z , traktuj ją jak normalną kość (zwiększa siłę) oraz **dotatkowo** aktywuj opisaną niżej zdolność doradcy Kostka (zignoruj tekst na karcie).




Agentka wywiadu : Kostek kradnie kość z twojego obszaru wydanych kości. Bot preferuje kość, której nie możesz w danej chwili zdobyć. Jeżeli takich kości nie ma w twoim obszarze wydanych kości lub możliwy jest wybór spośród kilku kości, Kostek bierze kość w kolorze, którego ma mniej. Jeżeli nadal nie pozwala to ustalić kości, możesz wybrać kradzioną kość. Kostek nie może ukraść różowej kości ani białych kości. Jeżeli w twoim obszarze wydanych kości nie ma żadnej kości możliwej do ukradzenia, Kostek rekrutuje dodatkową kość z zapasów ogólnych.




Jajcłowy : Kość z symbolem  zwiększa siłę akcji badań o 3 (zamiast o 1).




General : Usuń **wszystkie** namioty z wybranego kafla mapy (nawet jeżeli siła ataku została zredukowana do 0 albo bot nie posiada namiotów, które mógłby dołożyć). Twoje usunięte namioty wracają do twoich zapasów prywatnych. Namioty bota trafiają do zapasów ogólnych. Następnie Kostek stawia dom na „oczyszczonym” w ten sposób kaflu.




Woj : Bot zdobywa dodatkową kość. Różowa kość wciąż zapewnia 1 siły do wykonania akcji rekrutacji. Zatem, jeżeli siła akcji Kostka będzie mniejsza niż 3, zdobywa on 2 kości (zamiast 1). Jeżeli siła będzie wyższa niż 3, Kostek zdobywa 3 kości oraz 1 PZ za każdy punkt siły powyżej 3.




Potentat kupiecki : Bot otrzymuje dodatkowe 4 PZ z zapasów ogólnych.



Pośrednik : Połóż 3 żetony złota w pobliżu kafla kolejki. Na koniec fazy rzucania kośćmi w następnej rundzie rozmieść je tak, jakby zostały wyrzucone na kościach bota.



Zwiadowca : Bot dodaje 2 namioty do swoich zapasów prywatnych. Dobierz i umieść dodatkowy kafel mapy (zgodnie z normalnymi zasadami eksploracji Kostka).

Uwaga: Kostek nigdy nie zdobywa białych kości.

Jeżeli chcesz zwiększyć poziom trudności bota, przydziel mu doradcę i jednocześnie nie bierz doradcy dla siebie. Jeżeli chcesz uprościć rozgrywkę, weź doradcę dla siebie i nie przydzielaj go Kostkowi.

POD PEŁNYMI ŻAGLAMI

ZAWARTOŚĆ

- 9 niebieskich kości



- 4 monstrualnie duże białe kości skarbów



- 11 morskich technologii z różową pieczęcią (o numerach #101-111)



- 5 nowych technologii (#112, #114, #116, #117, #119)



- 1 mały kafel portu
- 9 kafli morza (5 kafli wody, 4 kafle wysp)



- 1 duży kafel portu (dwustronny)



- 10 żetonów ryb



- 2 duże kafle wybrzeża (dwustronne)



- 4 statki (po 1 w każdym kolorze gracza)



- 1 kafel nawigacji i 1 znacznik nawigacji (do trybu solo)




PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Podczas przygotowania kości:

1. Każdy z graczy umieszcza w swoim woreczku 1 niebieską kość (**oprócz** pozostałych kości startowych).
2. Pozostałe niebieskie kości umieśćcie w zapasach ogólnych. Podczas rozgrywki w gronie 2 lub 3 graczy zwróćcie do pudełka odpowiednio 2 lub 1 z tych kości.
3. Umieśćcie 4 kości skarbów w pobliżu zapasów ogólnych – nie należą one jednak do zapasów i nie będą mogły zostać zdobyte przez graczy za pośrednictwem akcji rekrutacji.

TECHNOLOGIE

Przed przygotowaniem zestawu kart technologii:

1. Znajdźcie kartę Otwarte morze (#101) i umieśćcie ją na stole, zapoczątkowując zestaw technologii.
2. Potasujcie pozostałe morskie technologie (#102-111), wylosujcie 1 z nich i dodajcie do zestawu. W pierwszej rozgrywce z wykorzystaniem modułu zalecamy dodać do zestawu kartę Elastyczność (#107).
3. Wtasujcie nowe niemorskie technologie (#112, #114, #116, #117, #119) do odpowiednich talii i uzupełnijcie zestaw zgodnie z podstawowymi zasadami. W pierwszej rozgrywce z wykorzystaniem modułu zamiast losować kartę z talii  zalecamy dodać kartę Doki (#117). Zauważcie, że zestaw technologii będzie się składał łącznie z 11 kart lub nawet 12, jeżeli zdecydujecie się skorzystać z wybuchowych technologii.



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

KAFLE MAPY

Po stworzeniu stosu kafli mapy:

1. Mały kafel portu umieśćcie rewersem do góry jako **szósty kafel stosu** (licząc od góry).
2. Duży kafel portu i duże kafle wybrzeża odłóżcie na bok – będą potrzebne dopiero od pewnego momentu rozgrywki. W rozgrywce 2- lub 3-osobowej odłóżcie do pudełka kafle morza o numerach X8 i X9.



Powyższe kafle używane są wyłącznie w grze 4-osobowej.

3. Z kafli morza oddzielcie kafel o numerze X7 (Wyspę skarbów). Pozostałe kafle potasujcie i jeden losowy odłóżcie do pudełka bez podglądania.



Kafel X7 – Wyspa skarbów

4. Wtasujcie do pozostałych kafli morza oddzielony wcześniej kafel X7 i utwórzcie stos kafli morza (w grze dla 1-3 osób będzie on się składał z 6 kafli, zaś w grze 4-osobowej z 8).
5. Rozdajcie każdemu graczowi po statku w jego kolorze (gracze umieszczają je na swoich planszach).

ZASOBY

Dodajcie żetony ryb do zapasów ogólnych. Traktujcie je dokładnie tak samo, jak żetony zasobów z podstawowej wersji gry.

ZMIANY W ROZGRYWCE

Ważne przypomnienie: Niniejszy moduł da wam wiele możliwości uzyskiwania dodatkowych akcji. Pamiętajcie zatem, że w **każdej rundzie możecie w fazie akcji wykonać tylko 1 akcję danego rodzaju** (maks. 1 akcję badań, maks. 1 akcję rekrutacji itd.).

NOWY SYMBOL: ŻEGLUGA



Symbol działa podobnie jak . W kroku 3 fazy rzucania kośćmi możesz wydać 1 , aby obrócić inną kość na dowolną, wybraną ściankę albo by rzucić ponownie maksymalnie 3 innymi kośćmi ze swojego obszaru aktywnych kości. W fazie akcji możesz wydać 2 jako dowolny inny symbol (za wyjątkiem oraz - patrz moduł Doradcy, str. 9).

Uwaga: Nie możesz wydać 1 i 1 jako dowolnego symbolu. Także technologie pozwalające ci wydawać jako inny symbol nie działają wobec (i na odwrót). Aczkolwiek pamiętaj, że zgodnie z podstawowymi zasadami można wydać 2 jako dowolny inny symbol (oprócz i) – w tym również jako . Tak samo jest z symbolami . Można wydać 2 jako dowolny inny symbol (oprócz i) , a więc również jako .

Dodatkowe zastosowanie zostanie opisane w dalszej części instrukcji.

NOWY ZASÓB: RYBY



Symbol działa identycznie, jak symbole zasobów z podstawowej części gry (, ,). Możesz wydać go w kroku 3 fazy rzucania kośćmi, aby obrócić inną kość na dowolną wybraną ściankę albo by dobrać 2 losowe kości ze swojego woreczka, rzucić nimi i umieścić w swoim obszarze aktywnych kości (tak samo jak w zasadach podstawowych musisz wydać symbol na kości, a nie zeton).

W fazie akcji możesz wydać symbol w ramach akcji zbiorów, stosując wszystkie zasady opisane w grze podstawowej. Żeton możesz zwrócić do zapasów ogólnych w ramach akcji handlu – tu również stosuj wszystkie podstawowe zasady. W szczególności pamiętaj, że żeton złota może zostać zwrócony jako dowolny inny zasób, zatem także jako ryba.

ESKPLORACJA I ODKRYCIE WYBRZEŻA

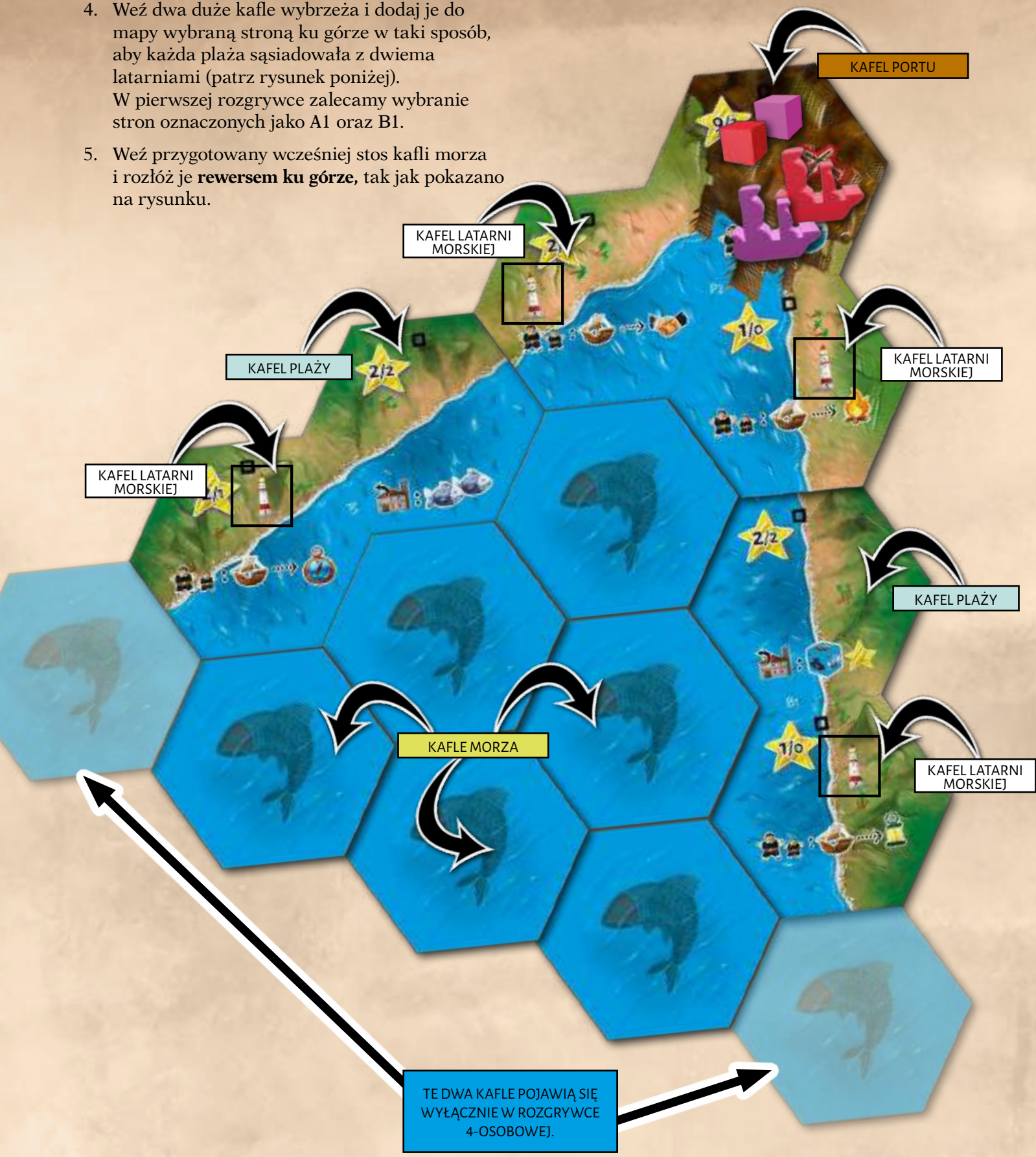
Jeżeli w ramach akcji eksploracji wybierzesz mały kafel portu (pamiętaj, że musisz go wybrać, jeżeli to jedyny dobrany przez ciebie kafel w akcji eksploracji), NIE dodawaj go do mapy, tylko usuń z gry, a następnie przeprowadź opisaną niżej procedurę przygotowania wybrzeża. Jeżeli w ramach akcji eksploracji nie wybierzesz kafała małego portu, NIE usuwaj go z gry, lecz umieść z powrotem na wierzchu stosu kafli mapy.

PRZYGOTOWANIE WYBRZEŻA

1. Weź duży kafel portu i dodaj go do mapy w wybranej przez siebie orientacji (możesz obrócić go o dowolny kąt względem pozostałych kafli mapy) oraz wybraną przez siebie stroną ku górze (w pierwszej rozgrywce zalecamy wybranie strony oznaczonej jako P2). Fragment kafała zawierający port () powinien zostać dodany z analogicznym zastosowaniem zasad obowiązujących w przypadku dokładania normalnego kafała mapy.
2. Dodajcie namioty do zgodnie z normalnymi zasadami eksploracji. **Namioty mogą zostać w tym momencie dołożone wyłącznie na fragment kafała zawierający** . Strona P1 posiada zdolność związaną z dołożeniem kafała. Rozpatrz ją zgodnie z normalnymi zasadami.
3. Każdy gracz obecny w tym momencie w umieszcza w nim statek w swoim kolorze.



4. Weź dwa duże kafle wybrzeża i dodaj je do mapy wybraną stroną ku górze w taki sposób, aby każda plaża sąsiadowała z dwiema latarniami (patrz rysunek poniżej). W pierwszej rozgrywce zalecamy wybranie stron oznaczonych jako A1 oraz B1.
5. Weź przygotowany wcześniej stos kafli morza i rozłóż je **rewersem ku górze**, tak jak pokazano na rysunku.



KAFLE WYBRZEŻA

Trzy duże kafle, tworzące wybrzeże, składają się z kilku sześciokątnych fragmentów (dwóch lub trzech). Na potrzebę gry **każdy z tych fragmentów traktowany jest jako osobny kafel mapy**. Z tego względu, dla uproszczenia, w dalszej części instrukcji będziemy w odniesieniu do tych fragmentów używać po prostu określenia „kafel” (kafel latarni morskiej, kafel plaży).



Powyższe kafle, włącznie z portem, stanowią osobny rodzaj terenu – wybrzeże

Uwaga: Wyspy, znajdujące się na, opisanych niżej, kaflach morza, NIE są wybrzeżami – nie są przyporządkowane do żadnego typu terenu.

Gracze mogą umieszczać swoje namioty na kaflach wybrzeża, korzystając z akcji osadnictwa (i stosując wszystkie normalne zasady związane z tą akcją).

Aby spełnić wymaganie terenowe umożliwiające rekrutację niebieskiej kości, musisz posiadać obecność na przynajmniej jednym kafle wybrzeża (może, ale nie musi, to być port).

Uwaga: Statki nie zapewniają obecności. Obecność na kafle wybrzeża (jak również gdziekolwiek indziej) zapewnia wyłącznie posiadanie tam namiotu i/albo domu.

PORT

Kiedy uzyskasz obecność w porcie () , natychmiast umieszczasz w nim swój statek. Jeżeli stracisz obecność w porcie (czyli nie posiadasz w nim żadnych namiotów i/albo domu), natychmiast zdejmujesz statek z mapy (gdziekolwiek by był) i umieszczasz go na swojej planszy gracza.

Używając akcji ataku pierwszy wydany

jest ignorowany. Umiejętność Generała (jednego z doradców) pomija to ograniczenie.



NOWA AKCJA: ŻEGLUGA

Jeżeli twój statek znajduje się na mapie, wraz z nim posiadasz możliwość wykonania nowego rodzaju akcji: żeglugi.

Aby wykonać akcję żeglugi, wydaj dowolną liczbę symboli . Za każdy wydany **możesz** poruszyć swój statek na sąsiedni kafel morza bądź sąsiedni kafel wybrzeża. Jeżeli przemieścisz statek na zakryty kafel morza, masz możliwość go **podejrzeć** (bez ujawniania pozostałym graczom). Zauważ, że **nie masz obowiązku** zakończenia ruchu statku (ale jeśli chcesz, to możesz), aby móc podejrzeć kafel morza.

Jeżeli **zakończysz ruch** na zakrytym kafle morza, odwróć go. Kończąc ruch na kafle wybrzeża bądź kafle morza, wykonaj odpowiednie czynności opisane poniżej.

Uwaga: Zakończenie ruchu statku w nie aktywuje żadnej zdolności, nie przynosi żadnych profitów i nie wymaga wykonywania żadnych czynności.

KAFLE PLAŻY

Kończąc ruch na kafle plaży, weź namiot z **zapasów ogólnych** i umieść go na tym kafle.

Na wszystkich kaflach plaży znajdują się fabryki, wobec których należy stosować wszystkie zasady opisane w instrukcji podstawowej wersji gry.

KAFLE LATARNI MORSKIEJ

Kończąc ruch na kafle latarni morskiej, weź namiot z **zapasów ogólnych** i umieść go na tym kafle.

Wszystkie kafle latarni morskiej pozwalają obecnym na nich graczom wydawać symbole jako wskazane, inne symbole.

WYSPY




Przykłady wysp

Niektóre z kafla morza zawierają wyspy. Kończąc ruch na takim kafle, weź namiot z **zapasów ogólnych** i umieść go na nim.

Uwaga: Nie możesz dodawać nowych namiotów na wyspie (nawet jeśli posiadasz już na niej obecność), korzystając z akcji osadnictwa. Możesz to uczynić jedynie za pomocą akcji żeglugi (kończąc

ruch statku na wyspie) bądź akcji ataku (o ile zostaną spełnione wszystkie wymogi tej akcji).

Niektóre wyspy posiadają symbole  i zapewniają PZ na koniec gry dokładnie tak samo, jak inne kafle mapy. Na jednej z wysp znajduje się fabryka. Jedna z wysp pozwala na zdobycie specjalnej kości skarbów (opis w dalszej części instrukcji).

UWAGA: Darmowa akcja przejęcia władzy opisana w instrukcji do podstawowej wersji gry może być wykonana w porcie, na innych kaflach wybrzeża oraz na wyspach – w każdym przypadku zgodnie z normalnymi zasadami.

MORZE



Przykłady morza

Część kafla morza to po prostu... morze. Kończąc ruch statku na większości takich kafla otrzymasz możliwość wykonania dodatkowej akcji. Każdy kafel tego rodzaju pozwala wykonać ściśle określoną akcję i zapewnia dodatkowy symbol tejże akcji (tym samym możesz ją wykonać tylko dzięki temu dodatkowemu symbolowi, nie musisz posiadać symboli na aktywnych kościach bądź pochodzących z innych źródeł). Pamiętaj, że jeżeli wykonałeś/eś już akcję danego rodzaju w fazie akcji aktualnej rundy, nie możesz wykonać jej drugi raz (w takim przypadku nie uzyskujesz żadnego profitu związanego z zakończeniem ruchu statku).



Kafle X2 oraz X5

Kończąc ruch statku na kaflu X2 otrzymujesz 2 żetony ryb. Kończąc ruch na kaflu X5 możesz przenieść 3 namioty z zapasów ogólnych do swoich własnych zapasów.

Posiadając zbadaną technologię Otwarte morze, po zakończeniu akcji żegluga otrzymujesz dodatkową akcję. Możesz tę dodatkową akcję wykonać niezależnie od (ewentualnej) dodatkowej akcji zapewnianej przez aktywowany kafel morza (samodzielnie wybierz kolejność wykonywania dodatkowych akcji).
















KOŚĆ SKARBÓW



Jeżeli posiadasz obecność na wyspie skarbów (kafel X7), zdobywasz specjalną kość skarbów. Natychmiast umieść ją w swoim **obszarze wydanych kości**. Nigdy nie możesz posiadać więcej niż jednej kości skarbów.





Zasady korzystania z kości skarbów znacząco różnią się od korzystania ze zwykłych kości:

- Nigdy nie umieszczaj kości skarbów w swoim woreczku.
- Raz na rundę podczas kroku 3 fazy rzucania kośćmi możesz wydać 1 z następujących symboli: , , , , , , , aby rzucić kością skarbów i dodać ją do obszaru aktywnych kości.
- Po dodaniu kości skarbów do obszaru aktywnych kości możesz rzucać nią ponownie albo obracać na identycznych zasadach, jak zwykle kości.
- Możesz wydać część lub wszystkie symbole widoczne na kości skarbów. Jeżeli jednak wydasz przynajmniej jeden z nich, umieszczasz kość skarbów w obszarze wydanych kości, a niewykorzystane symbole przepadają.

Przykład: Na twojej kości skarbów znajdującej się w obszarze aktywnych kości widoczne są symbole  oraz . Możesz wydać kość skarbów wraz z jeszcze jednym  (uzyskanym z dowolnego źródła), aby przeprowadzić akcję badań z siłą 2 . Jeżeli jednak zdecydujesz się wydać wyłącznie kość skarbów i przeprowadzić akcję badań, wydając tylko 1 , stracisz możliwość skorzystania z , który znajdował się na kości skarbów.

- Wydając kość skarbów, na której widoczna jest jedna bądź kilka , otrzymujesz z zapasów ogólnych 1 PZ za każdą . **Nie możesz jednak** wydać kości skarbów wyłącznie po to, aby uzyskać PZ. Otrzymasz punkty tylko wtedy, gdy

w sposób zgodny z opisanymi wyżej zasadami wydasz pozostałe symbole widoczne na kości skarbów.

Przykład: W obszarze aktywnych kości posiadasz kość skarbów, na której widoczne są 2  oraz 1 . Możesz wydać kość skarbów na potrzebę przeprowadzenia akcji rekrutacji. Jeżeli tak uczynisz, otrzymasz dodatkowo 1 PZ (który pobierasz z zapasów ogólnych).

- Kość skarbów nie może zostać usunięta za pomocą akcji handlu, ani ukradzioną w wyniku zdolności Agentki wywiadu (jednego z doradców).
- Jeżeli stracisz obecność na wyspie skarbów, natychmiast zwróć kość skarbów.

KONIEC GRY I PUNKTOWANIE

Zasady wywołania końca gry pozostają bez zmian. Tym samym, mimo że do zapasów ogólnych dodane zostały kości w nowym kolorze (niebieskim), wciąż koniec gry zostanie wywołany, dopiero gdy w zapasach pozostaną wyłącznie dwa kolory kości (na co nie mają wpływu kości skarbów, które nie są częścią zapasów ogólnych). Odkrycie (bądź nie) kafli morza w żaden sposób nie wpływa na warunki końca gry.

Niebieskie kości, a także kość skarbów, włączane są do łącznej liczby posiadanych przez ciebie kości i związanej z nią punktacji.

Kafle wybrzeża (w tym port) oraz wyspy dostarczają punkty na takich samych zasadach, jak pozostałe kafle mapy.

TRYB SOLO

Podczas przygotowania rozgrywki dodaj do kolejki niebieską kość. Połóż na stole kafel nawigacji, a znacznik nawigacji umieść tak, aby wskazywał zero.






ODKRYCIE WYBRZEŻA

Jeżeli wybrzeże zostanie odkryte przez bota, ustal losowo strony dużych kafli, które zostaną wykorzystane w rozgrywce, z kolei orientację kafła portu możesz wybrać wedle własnego uznania. Jeżeli podczas wykonywania akcji eksploracji Kostek ma wybór między małym kaflem portu (i tym samym odkryciem wybrzeża) a innym kaflem, zawsze wybiera port.

ZMIANY W PRIORYTETACH OSADNICTWA

- Przy ustalaniu, na których kaflach ustawić namioty Kostek nigdy nie uwzględni **całkowicie pustych** kafli wybrzeża.
- Jeżeli bot straci statek (np. w wyniku przeprowadzonej przez ciebie akcji ataku na port), jego odzyskanie staje się jego najwyższym priorytetem.

NIEBIESKA KOŚĆ

- Jeżeli na niebieskiej kości Kostka wypadnie , rozpatrz ją jak każdą inną kość wskazującą ściankę z którymś z zasobów.
- Jeżeli na niebieskiej kości wypadnie , traktuj go tak, jak , lecz dodatkowo zwiększ wartość wskazywaną przez znacznik nawigacji.
- Po uzyskaniu obecności na którymś z kafli wybrzeża Kostek może rekrutować niebieskie kości na identycznych zasadach jak kości w innych kolorach.



ZMIANY W FAZIE AKCJI

Jeżeli w turze Kostka zostaną spełnione **obydwa** poniższe wymagania, bot wykonuje dodatkową akcję żeglugi przed wykonaniem akcji wskazanej przez kafel akcji:

- Bot posiada dostęp do statku.
- Wyrzucony na kości bota wynik jest **mniejszy lub równy** wartości wskazywanej przez znacznik nawigacji.



AKCJA ŻEGLUGI

Jeżeli Kostek aktywuje akcję żeglugi, na wstępie przestaw znacznik nawigacji, aby wskazywał zero. Następnie przestaw statek bota na następny kafel znajdujący się na przedstawionej obok trasie. Przesuwając statek, **pośród wszystkich kafli, na których Kostek jest już obecny**. Jeżeli bot zakończy trasę, przestaw jego statek do portu.

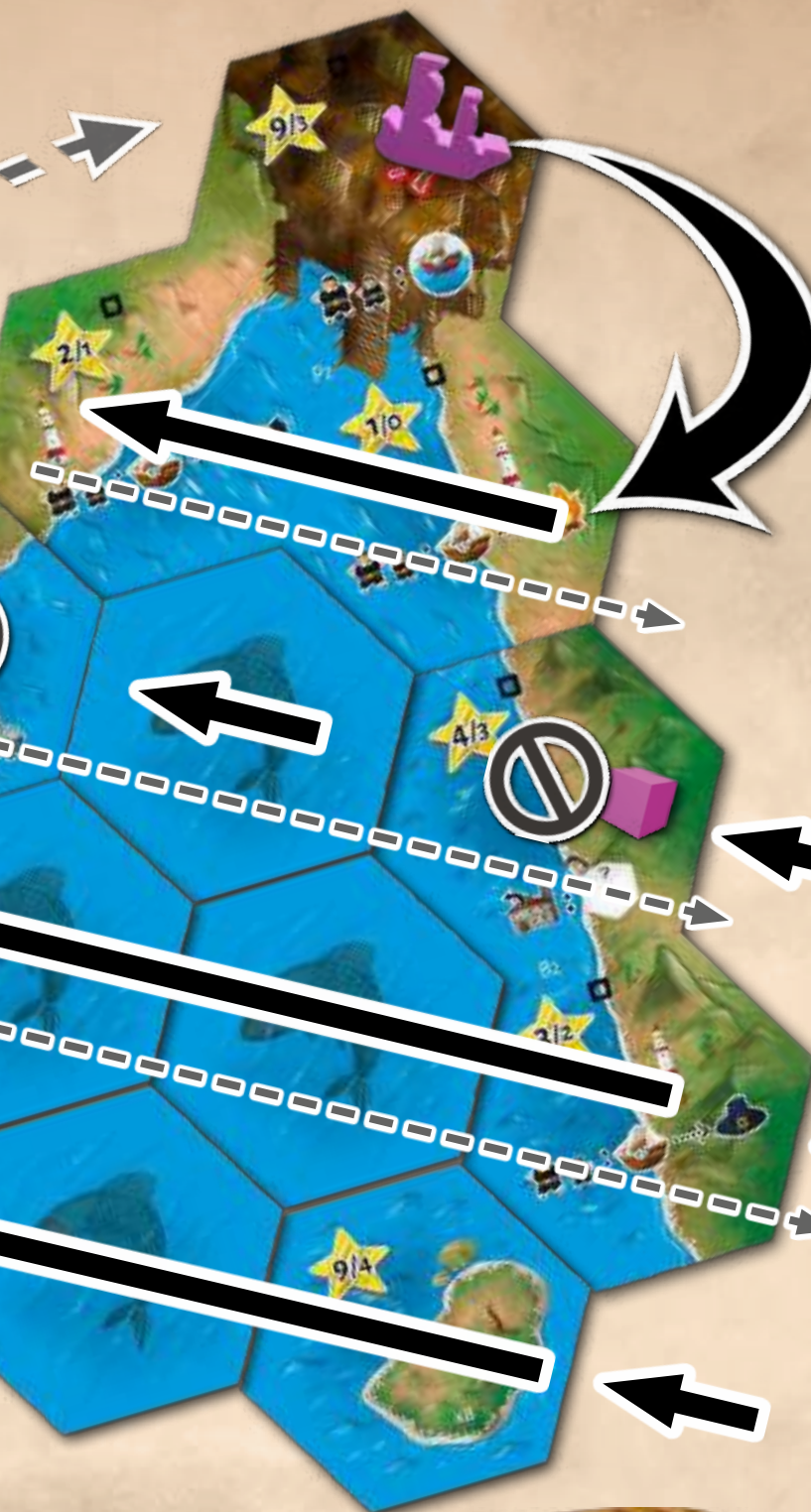
Po przestawieniu statku wykonaj działanie zależne od kafela, na którym znalazł się statek (jeżeli jest to zakryty kafel morza, wpięrow go odkryj):

- Kafel wybrzeża lub wyspa: Kostek umieszcza na kafelu 1 namiot z zapasów ogólnych. Jeżeli jest to wyspa skarbów, umieść kość skarbów na końcu kolejki bota.
- Kafel morza zapewniający dodatkową akcję: Kostek natychmiast przeprowadza tę akcję z siłą 1. Uwaga: W przeciwieństwie do ciebie, Kostek może w jednej rundzie wielokrotnie wykonywać akcję tego samego rodzaju (takiemu to dobrze...).
- Kafel morza zapewniający inne profity: Kostek zdobywa odpowiednie profity.

KOŚĆ SKARBÓW

Wszystkie zasady dotyczące kolejki kości bota znajdują zastosowanie wobec kości skarbów. Po jej rzuceniu, umieść ją zgodnie z wyrzuconym symbolem, przy czym zignoruj znajdujące się na niej symbole 🏠 oraz ⭐. Jeżeli na kości skarbów wypadła ścianka z 🏠 oraz 🧊, potraktuj ją tak, jakby zostały wyrzucone obydwie zasoby.


Podczas rozpatrywania akcji kość skarbów posiada siłę o wartości 2. Bot **nie otrzymuje dodatkowych PZ** za widoczne na niektórych ściankach ⭐.



Jeżeli bot straci dostęp do kości skarbów (ze względu na utratę obecności na wyspie, która ją zapewnia), natychmiast usuń ją z kolejki bądź z kafla akcji.

DOSTOSOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Aby podnieść poziom trudności wybierz część lub wszystkie z poniższych opcji:

- Zwiększ wartość wskazywaną przez znacznik nawigacji także wtedy, gdy na którejś z kości bota wypadnie .
- Po odkryciu wybrzeża natychmiast dodaj niebieską kość na koniec kolejki bota.
- Kiedy Kostek wykonuje akcję żeglugi, zamiast ustawiać znacznik nawigacji tak, by wskazywał zero obniż wskazywaną przezeń wartość o 2 lub o 1.

Aby obniżyć poziom trudności wybierz część lub wszystkie z poniższych opcji:

- Podczas przygotowania rozgrywki nie dodawaj niebieskiej kości do kolejki bota. Dodaj niebieską kość dopiero po odkryciu wybrzeża albo (alternatywnie) w pierwszej (po odkryciu wybrzeża) przeprowadzonej przez Kostka akcji rekrutacji.
- Kostek przeprowadza akcję żeglugi tylko wtedy, gdy na jego kości wypadnie wartość **niższa** niż wartość wskazywana przez znacznik nawigacji.

AUTORZY

Dice Settlers: Zachodnie morze

Projekt dodatku: Dávid Turczy
 Tryb solo: Dávid Turczy & Nick Shaw
 Rozwój gry: Andrei Novac, Błażej Kubacki
 Kierownictwo artystyczne: Kuba Polkowski
 Ilustracje: Mihajlo Dimitrievski
 Projekt graficzny: Agnieszka Kopera
 Instrukcja: Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Rainer Åhlfors
 Tłumaczenie: Łukasz Gralak
 Redakcja: Bartosz Chlebicki
 Skład graficzny: Łukasz Kempiański

Board & Dice

Kierownik wykonawczy: Andrei Novac
 Lokalizacja i kierownictwo artystyczne: Kuba Polkowski
 Marketing: Filip Głowacz
 Sprzedaż: Ireneusz Huszcza
 Dewelopment: Błażej Kubacki

Lucrum Games

Kierownik wykonawczy: Kamil Nowak
 Menadżer projektu: Łukasz Damięcki
 Lokalizacja: Bartosz Chlebicki
 Sprzedaż: Łukasz Gralak












































Testerzy

Andrei Novac, Błażej Kubacki, Nick Shaw, Nigel Buckle, Michael Baxter, Richard Tomsett, Ben Hodgson, Denholm Spurr, John Albertson, Lora Albertson, Xavi Bordes, Paul Kellett, Derek Jonson













































ZAŁĄCZNIKI

ZAŁĄCZNIK 1: WYSŁANNICY

Nr	Efekt ambasady	Symbol	Koszt rekrutacji	Punktowanie końowe
122	Możesz wykonać darmową akcję eksploracji, tak jakbyś właśnie wydał(a) 1  (tylko 1, nie możesz wydać więcej).		 	Otrzymujesz 1 PZ za każdy kafel równin  , na którym posiadasz obecność.
123	Możesz natychmiast dobrać 3 kości z woreczka (uzupełniając go kośćmi z obszaru wydanych kości, o ile to konieczne). Rzuć nimi i dodaj je do obszaru aktywnych kości.		 	Otrzymujesz 2 PZ za każdy kafel wzgórz  , na którym posiadasz obecność.
124	Możesz wykonać darmową akcję badań, aby zbadać technologię o koszcie 1  . Nie wydajesz żadnych  , ale musisz ponieść koszty w zasobach oraz spełniać wymagania terenowe.		 	Otrzymujesz 1 PZ za każdy kafel gór  , na którym posiadasz obecność.
125	Zdobądź 2 różne żetony zasobów. Żaden z nich nie może być  .		 	Otrzymujesz 1 PZ za każdy kafel bez nadrukowanej  , na którym posiadasz obecność.
126	Natychmiast obróć do 2 kości na wybrane przez siebie ścianki.		 	Otrzymujesz 1 PZ za każdy kafel wybrzeża  , na którym posiadasz obecność.
127	Możesz zdobyć kość z zapasów ogólnych. Nie wydajesz żadnych symboli, ale musisz spełniać wymagania terenowe.		 	Otrzymujesz 1 PZ za każdy rodzaj terenu, na którym posiadasz obecność (pamiętaj, że wyspy nie należą do żadnego rodzaju terenu, a więc nie przyniosą żadnych punktów na poczet tej karty).
128	Zdobądź 2 PZ z rezerwy.		 	Otrzymujesz 1 PZ za każdy kafel lasu  , na którym posiadasz obecność.
129	Możesz wykonać dodatkową akcję osadnictwa (respektując dotyczące jej zasady), a w jej ramach umieścić na wybranym kaflu mapy 1 namiot albo dodać do własnych zapasów 1 namiot z zapasów ogólnych. Żadna z powyższych opcji nie wymaga wydania  .	 lub  lub 	 	Otrzymujesz 1 PZ za każdy kafel z  , na którym posiadasz obecność.
130	Zdobądź 1 żeton  .		 	Otrzymujesz 2 PZ za każdy kafel pustyni  , na którym posiadasz obecność.

ZAŁĄCZNIK 2: ZDOLNOŚCI DORADCÓW W GRZE WIELOOSOBOWEJ I TRYBIE SOLO

Nr	Tytuł	Zdolność w grze wieloosobowej	Wymiana	Zdolność w trybie solo
149	Agentka wywiadu	Zamień jedną ze swoich wydanych kości z jedną z wydanych kości innego gracza. Zabraną kość obróć na dowolną ściankę i dodaj do swojego obszaru aktywnych kości. Możesz zwrócić 1 PZ do zapasów ogólnych, aby wykonać dodatkową akcję.	 →   → 	 Ukradnij kość graczowi.
150	Jajogłowy	Zbadaj technologię o koszcie nie wyższym niż 2  . Ignorujesz wszelkie koszty w zasobach, ale wciąż musisz wydać wymaganą liczbę  i spełniać wymagania terenowe.	 →   → 	 Zapewnia 3 siły zamiast 1.
151	Generał	Usuń do 2 namiotów należących do przeciwników, które znajdują się na kaflu, na którym posiadasz obecność. Zastąp je swoimi namiotami z własnych zapasów. Usunięte namioty mogą należeć do różnych przeciwników. Ignorujesz wszelkie technologie obronne (a także zdolność obronną portu).	 →   → 	 Usuń wszystkie namioty z kafla, umieść na nim dom.
152	Woj	Zwróć do zapasów ogólnych dowolną liczbę kości z obszaru wydanych kości (można zwracać białe kości, ale nie można kości skarbów). Zdobądź o jedną kość więcej niż liczba zwróconych kości. Możesz zdobyć kości w dowolnych kolorach i nie musisz spełniać wymagań terenowych.	 →   → 	 Zrekrutuj 1 dodatkową kość.
153	Potentat kupiecki	Przeprowadź do 3 transakcji handlowych (tak jakbyś wydał(a) 3 ). Za każdą przeprowadzoną transakcję otrzymujesz dodatkowe 2 PZ z zapasów ogólnych.	 →   → 	 Zdobądź 4 PZ.
154	Zwiadowca	Dobierz 3 kafle mapy ze stosu. Dodaj dwa z nich do mapy, stosując wszystkie zasady eksploracji (najpierw dodaj pierwszy, przeprowadzając całą procedurę eksploracji, następnie uczynić to samo z drugim). Niewybrany kafel odłóż na wierzch stosu.	 →   → 	 Zdobądź 2 namioty i eksploruj dodatkowy kafel.
155	Pośrednik	Zdobądź 1 żeton  albo 1 żeton  , albo 1 żeton  za każdą zbadaną przez siebie technologię. Jeżeli masz możliwość zdobycia kilku zasobów, każdy z nich może (ale nie musi) być inny.	 →   → 	 W następnej rundzie rozmieść 3 żetony  .



ZAŁĄCZNIK 3: LISTA KAFLI

Nr	Rodzaj terenu	PZ	Kategoria	Zdolność
X1	–	–	Żegluga	Możesz przeprowadzić akcję handlu. Otrzymujesz 1  tylko na potrzebę tej akcji. Możesz wydać także  uzyskane z innych źródeł (kości, technologii itp.).
X2	–	–	Żegluga	Zdobądź 2 żetony ryb.
X3	–	–	Żegluga	Możesz przeprowadzić akcję badań. Otrzymujesz 1  tylko na potrzebę tej akcji. Możesz wydać także  uzyskane z innych źródeł (kości, technologii itp.).
X4	–	–	Żegluga	Możesz przeprowadzić akcję ataku. Otrzymujesz 1  tylko na potrzebę tej akcji. Możesz wydać także  uzyskane z innych źródeł (kości, technologii itp.).
X5	–	–	Żegluga	Dodaj do własnych zapasów 3 namioty z zapasów ogólnych. Jeżeli w zapasach ogólnych nie ma wymaganej liczby namiotów, dodaj, ile się da.
X6	–	10/5	–	–
X7	–	–	Obecność	Zdobądź kość skarbów (nigdy nie możesz mieć więcej niż jednej takiej kości).
X8	–	9/4	–	Uwaga: tylko dla 4 graczy
X9	–	4/1	Fabryka	Zdobądź 3 PZ z rezerwy. Uwaga: tylko dla 4 graczy
A1 – Latarnia morska	Wybrzeże	2/1	Obecność	Możesz wydawać  jako  .
A1 – Plaża	Wybrzeże	2/2	Fabryka	Zdobądź 2 żetony ryb.
A2 – Latarnia morska	Wybrzeże	3/2	Obecność	Możesz wydawać  jako  .
A2 – Plaża	Wybrzeże	3/1	Fabryka	Aktywuj, aby wykonać w tej turze dodatkową akcję żeglugi.
B1 – Latarnia morska	Wybrzeże	1/0	Obecność	Możesz wydawać  jako  .
B1 – Plaża	Wybrzeże	2/2	Fabryka	Zdobądź 1  oraz 1 PZ z rezerwy.
B2 – Latarnia morska	Wybrzeże	3/2	Obecność	Możesz wydawać  jako  .
B2 – Plaża	Wybrzeże	4/3	Fabryka	Dobierz z woreczka losową kość, obróć ją na dowolną ściankę i dodaj do obszaru aktywnych kości.
P1 – Port	Wybrzeże	4/0	Umieszczenie i obecność	Umieszczenie: Zdobądź 1  . Obecność: Zdobywasz statek i możesz wykonywać akcje żeglugi. Specjalne: -1  kiedy celem jest ten kafel.
P1 – Latarnia morska	Wybrzeże	1/0	Obecność	Możesz wydawać  jako  .
P1 – Latarnia morska	Wybrzeże	1/0	Obecność	Możesz wydawać  jako  .
P2 – Port	Wybrzeże	9/4	Obecność	Obecność: Zdobywasz statek i możesz wykonywać akcje żeglugi. Specjalne: -1  kiedy celem jest ten kafel.
P2 – Latarnia morska	Wybrzeże	2/1	Obecność	Możesz wydawać  jako  .
P2 – Latarnia morska	Wybrzeże	1/0	Obecność	Możesz wydawać  jako  .
41	–	–	–	Patrz rozdział: Odkrycie wybrzeża (str. 15).