

# MADERA

Madera (port. Madeira) to wyspa, oficjalnie odkryta na początku XV wieku przez portugalskich żeglarzy. Madera, oznaczająca po portugalsku "drewno", charakteryzowała się gęstymi lasami, porastającymi dzikie, żyzne tereny. Bogactwo naturalne i strategiczna położenie na Oceanie Atlantyckim uczyniło z tej wyspy jedno z najważniejszych portugalskich odkryć. Madera stała się swoistym "laboratorium" dla rodzącego się Portugalskiego Imperium Kolonialnego.

Plantacje pszenicy były pierwszym źródłem utrzymania na wyspie. Potem, kiedy D. Henrique zaczął zarządzać ekonomią Imperium, cukier stał się głównym towarem eksportowym Madery. Kiedy na rynku pojawił się konkurencyjny cukier z Afryki i Brazylii, dokonano płodozmianu i wino stało się najbardziej rozpoznawalnym i dochodowym towarem z Madery.

Gracze starają się dostosować do zmian, starając się znaleźć najlepsze pola uprawne i jednocześnie pozyskiwać cenne drewno, potrzebne do wznoszenia nowych budynków w mieście i budowy okrętów. Statki są niezbędne do prowadzenia handlu zagranicznego oraz tworzenia

nowych ekspedycji w celu odkrycia nowych terenów.

Madera została podzielona na administracyjne regiony wraz z głównymi miastami (Funchal, Machico i Porto Santo), w których głównym celem stał się rozwój wyspy oraz zdobycie i pomnażanie prestiżu portugalskiej Korony.

Korona ma swoją wizję rozwoju wyspy i żądania co do planowanych ekspedycji, urbanizacji, otwierania szlaków handlowych i kontroli gildii na wyspie. Trzy razy podczas gry, gracze zyskują prestiż, wypełniając konkretne żądania Korony.

Dwa razy w grze Korona nakazuje zmiany w rolnictwie wynikające ze zmian w produkcji światowej.

Gracze muszą ostrożnie wybierać moment realizacji swoich celów. Jeśli zrobią to zbyt wcześnie, nie zyskają dużo prestiżu, a jeśli będą zwlekać, ktoś inny może ich ubiec. Czy podejmiesz wyzwanie?

Bądź czujny, bo pszenicy może zabraknąć, pieniędzy jest zawsze za mało, ludzie są głodni, a piraci stają się coraz bardziej zuchwali.

## Zawartość

Przed pierwszą grą należy usunąć wszystkie żetony z wyprasek.

1) 1 Plansza

2) 2 Plansze Gildii do złożenia (jedna Plansza Gildii jest przeznaczona do gry 4 osobowej, druga jest dwustronna do gry 3 i 2 osobowej. Liczba graczy jest zaznaczona za pomocą narysowanych głów)

3) 12 kości Gildii (turkusowe)



4) 3 kości Piratów (czarne)



5) 3 Neutralnych Mieszkańców (białe)



6) 48 Robotników (po 12 w 4 kolorach graczy)



7) 24 Okręty (po 6 w 4 kolorach graczy)



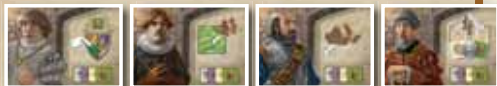
8) 12 dysków Toru (po 3 w 4 kolorach graczy)



9) 12 kwadratowych Znaczników Akcji (po 3 w 4 kolorach graczy)



10) 4 Postacie



11) 2 Karty streszczenia rundy

12) 20 Żądań Korony (10 z 2 głowami z tyłu, 5 z 3 głowami i 5 z 4 głowami)



13) 4 Początkowe Żądania Korony (z rysunkiem małego diamentu w lewym górnym rogu)



14) 72 Produkty (po 20 Pszenicy, Cukru i Wina, każde o wartości 1 i 4 o wartości 3)



15) 40 Drewnien (każde warte 1)



16) 24 Chlebów (20 o wartości 1 i 4 o wartości 3)



17) 12 Przysług Gildii w 4 symbolach Gildii



18) 8 Nagród Królewskich (4 z literą A z tyłu, 4 z literą B z tyłu)



19) 40 Piratów (o wartościach 1, 3, 6 i 12)



20) 40 Reali (o wartościach 1, 3 i 5)



21) 1 Arkusz pomocy

Rysunek przedstawia przykład przygotowania gry dla 4 osób. Jeśli w grze uczestniczy mniej graczy, nieużywane elementy należy odłożyć do pudełka.

## 1. Plansze

**1.1** Planszę należy położyć na środku stołu. Plansza jest podzielona na 6 Obszarów (rysunek po prawej): Straż Miejska, Młyn, Kolonie, Targi, Miasta i Wyspy.

**1.2** Odpowiednie Plansze Gildii (jedna Plansza Gildii jest do gry 4 osobowej, druga dwustronna do gry 3 i 2 osobowej. Liczba graczy jest oznaczona odpowiednią ilością narysowanych głów) kładziemy tuż obok Planszy Głównej.

Plansza Gildii podzielona jest na 2 kolumny: Kolumnę Pasowania i Kolumnę Kości (rysunek na stronie 3).



## 2. Zasoby Własne Graczy

Każdy z graczy wybiera kolor (żółty, czerwony, fioletowy lub niebieski) i umieszcza następujące elementy przed sobą tak, aby utworzyć swoje Własne Zasoby:

- 12 Robotników w wybranym kolorze
- 6 Okrętów w wybranym kolorze
- 3 kwadratowe Znaczniki Akcji 12x 6x 3x 3x
- 3 dyski Toru w wybranym kolorze
- 1 Pszenicę, 1 Cukier, 1 Wino i 1 Drewno
- 4 Chleby
- 5 Reali



## 3. Punkty Prestiżu (PP)

Każdy z graczy umieszcza jeden ze swoich dysków Toru na polu "0" (zero) na Torze Punktów Prestiżu (od teraz PP).



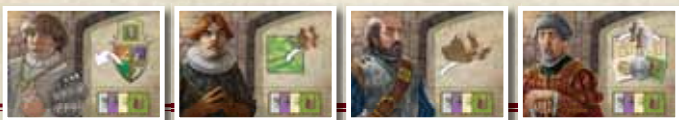
## 4. Kości

3 Kości Piratów i 12 Kości Gildii należy położyć obok Planszy Głównej (w grze 4 osobowej 12 Kości Gildii, 9 w grze 3 osobowej i 6 w grze 2 osobowej).



## 5. Postacie

4 Postacie kładziemy obok Planszy Głównej.



## 6. Młyn

Każdy z graczy umieszcza jeden ze swoich dysków Toru na polu "3" we Młynie.



## 7. Początkowe Żądania Korony

**7.1** Początkowe Żądania Korony należy potasować (to te z małym diamentem w lewym, górnym rogu). Każdy gracz otrzymuje 1 z żetonów Żądania i kładzie odkryty odkryty przed sobą.



**7.2** Gracz, który otrzymał początkowe Żądanie Korony z największą liczbą koron, oznaczoną na tyle żetonu staje się graczem rozpoczynającym.



Następnie kolejność graczy postępuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

**7.3** Gracze umieszczają swoje dyski kolejności Tury (1 ze swoich dysków Toru) na Planszy Gildii w Kolumnie Pasowania odpowiednio: 1 Gracz umieszcza dysk na górnym polu, 2 Gracz na polu II i tak dalej.

**7.4** Gracze otrzymują dodatkowe Reale zgodnie ze swoją pozycją startową: 1 gracz otrzymuje 2 Reale, 2 gracz 3 Reale, 3 gracz 4 Reale i 4 gracz 5 Reali.



**Kolumna Pasowania**

**Kolumna Kości**



## 8. Żądania Korony

Żądania Korony należy potasować i rozłożyć odsłonięte, losowo na Planszy Gildii w Kolumnie Kości. W każdym rzędzie po 5.



W grze 4 osobowej należy użyć wszystkich 20 Żądań, w grze 3 osobowej – 15 z 2 i 3 głowami narysowanymi z tyłu, w grze 2 osobowej należy użyć 10 Żądań z rysunkiem 2 głów.

## 9. Miasta

W grze występują 3 Miasta, każde podzielone na 6 dzielnic. Każda dzielnica ma 2 pola Miasta.



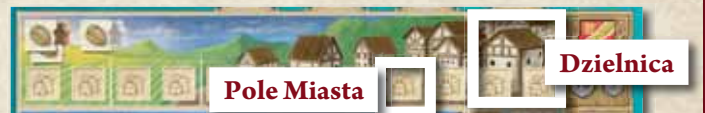
**Porto Santo**



**Funchal**



**Machico**



**9.1** Należy potasować 12 Przysług Gildii i losowo rozłożyć w dzielnicach miast zostawiając 2 pierwsze od lewej dzielnice niezajęte. W każdej dzielnicy może **Przód** **Tył** znajdować się tylko jeden Żeton Przysług Gildii.

Jeśli Przysługi Gildii nadal są w dzielnicy, oznacza to, że dzielnica nie jest jeszcze zbudowana. Robotników i Mieszkańców można umieszczać tylko we wcześniej wybudowanych dzielnicach (tzn. bez Przysług Gildii na nich. *Zobacz str. 10, Mistrz Gildii*). Każde miasto ma po 2 wybudowane dzielnice (2 pierwsze od lewej), w których można umieszczać Robotników i Mieszkańców. Podczas gry, gracze budując pozostałe dzielnice, będą nagradzani Przysługami Gildii. Po wybudowaniu, każda dzielnica ma miejsce na 2 Robotników/Mieszkańców. Tylko 1 Robotnik lub Mieszkaniec może zajmować pojedyncze Pole Miasta.

**9.2** Na pierwszym polu po prawej stronie każdego, aktualnie wybudowanego miasta należy położyć po 1 Mieszkańcu.

**9.3** W odwrotnej kolejności tury (zaczynając od gracza, którego dysk jest na dole Kolumny Pasowania), każdy gracz umieszcza po 1 Robotnika ze swoich Własnych Zasobów na pustym polu Miasta.



## 10. Straż Miejska


Gracze umieszczają po 2 Robotników w Straży Miejskiej.



## 11. Kolonie

W grze występują 3 Kolonie (Acores, Brasil, India), każda z nich przedstawia 1 Obszar Kolonii na górze, 5 Pól Portu w środku i 2 Pola Królewskiej Nagrody na dole.

Dostępne Pola Portu są uzależnione od liczby grających graczy:

- ▶ W grze 2 osobowej dostępne są tylko pola bez symboli głów.
- ▶ W grze 3 osobowej dostępne jest dodatkowo pole z tym symbolem. 
- ▶ W grze 4 osobowej dostępne są wszystkie pola.

Należy potasować wszystkie 4 Królewskie Nagrody oznaczone literą A i umieścić po 1 odsłoniętej na odpowiednim polu w każdej Kolonii. Ostatni żeton nie będzie już potrzebny i należy odłożyć go do pudełka.

Tą samą czynność należy powtórzyć z żetonami Królewskich Nagród oznaczonych literą B

Obszar Kolonii

Pola Portu

Pola Królewskiej Nagrody



## 12. Zasoby Ogólne

Wszystkie pozostałe żetony Pszenicy, Cukru, Wina, Drewna, Chleba, Reali i Piratów należy umieścić obok Planszy Głównej tworząc Zasoby Ogólne.

Zasoby Ogólne nie są limitowane. W wyjątkowych przypadkach nawet jeśli zabraknie żetonów, można użyć kawałka papieru do prowadzenia notatek.

Drewno zawsze ma wartość 1. Pszenica, Cukier, Wino, Chleb, Reale i Piraci mają różne wartości.

**PRZYKŁAD:** Ten żeton ma wartość 3 Pszenic.

Kiedy zasady mówią, że Gracz otrzymuje, zdobywa, płaci lub odrzuca określoną liczbę Pszenicy, Cukru, Wina, Drewna, Chleba, Reali lub Piratów zawsze się to odnosi to ich wartości, a nigdy do liczby żetonów.



**PRZYKŁAD:** Jeśli gracz musi otrzymać 4 Piratów, może wziąć 4 Piratów o wartości 1 lub 1 Pirata o wartości 1 i 1 Pirata o wartości 3.

Gdy gracz dostaje lub zbiera 1 lub więcej Pszenicy, Cukru, Wina, dostaje Chleb lub Reale lub otrzymuje Piratów, zawsze bierze je z Zasobów Ogólnych i umieszcza we Własnych Zasobach.

Więcej szczegółów dotyczących kupowania, dostawiania lub zbierania Drewna można znaleźć na stronach 10 i 11.

Gdy gracz musi odrzucić 1 lub więcej Pszenicy, Cukru, Wina, Chleba, Piratów lub Drewna albo musi zapłacić Reale bierze je z Własnych Zasobów i odkłada do Zasobów Ogólnych.

## TARGI

Dostępne są 3 Targi (Pszenicy, Cukru i Wina), każdy z nich z różnymi polami Szlaków Handlowych.

Liczba dostępnych pól Szlaków Handlowych zależy od liczby graczy:

- ▶ W grze 2 osobowej dostępne są pola bez symboli i pola oznaczone tym symbolem (tzn. dostępne są 3 pola na Targu Pszenicy, 4 na

Targu Cukru i 3 na Targu Wina).

- ▶ W grze 3 i 4 osobowej dostępne są pola bez symboli i pola oznaczone tym symbolem (tzn. dostępne są 4 pola na Targu Pszenicy, 5 na Targu Cukru i 4 na Targu Wina).

Szlaki Handlowe

Targ Pszenicy

Targ Cukru

Targ Wina



## REGIONY

1 2 3

Wyspy są podzielone na 3 regiony, oznaczone dużymi cyframi na planszy.

Region 1 jest podzielony na 4 Pola Uprawne, Regiony 2 i 3 są podzielone na 5 Pól Uprawnych. Na Polach



Uprawnych znajdują się Produkty (Pszemica,

Cukier lub Wino), które gracze mogą zebrać gdy mają 1 ze swoich Robotników na danym Polu Uprawnym (więcej o Zbiorach, str. 11). Niektóre z Produktów przedstawionych na



Polach Uprawnych mają w prawym górnym rogu małą ikonkę innego Produktu. Oznacza to, że te Pola Uprawne mogą się zmienić (zobacz str. 14, Żądania Korony).



Np. w późniejszym etapie gry, to Pole Pszenicy zmieni się prawdopodobnie w Pole Cukru.

Niektóre z Pól Uprawnych mają 3 cyfry.

Oznacza to, że na tych Polach Uprawnych znajduje się Drewno. Cyfry pokazują i leżetonych Drewna należy umieścić na Polu Uprawnym (od góry do dołu: w grze 4, 3 i 2 osobowej). Trzeba pamiętać, że całe Drewno musi być zebrane nim jakikolwiek Produkt zostanie zebrany z tych Pól.



## 13. Drewno

Jeśli obok pola Uprawnego znajdują się liczby, należy położyć na tym polu odpowiednią ilość Drewna.

Zależnie od liczby graczy, na Polu Uprawnym należy położyć tyle drewna ile wskazuje cyfra: w grze 4 osobowej, na górze, w grze 3 osobowej pośrodku i w grze 2 osobowej na dole.

### PRZYKŁAD:

Region 1 obejmuje:

- 1 Pole Wina,
- 1 Pole Pszenicy,
- 1 Zmienne Pole Pszenicy i
- 1 Zmienne Pole Cukru.



Połóż

- ▶ 3 Drewna na zmiennym Polu Cukru (2 Drewna w grze 3 osobowej i 1 Drewno w grze 2 osobowej) i
- ▶ 3 Drewna na zmiennym Polu Pszenicy (2 Drewna w grze 3 osobowej i 1 Drewno w grze 2 osobowej).



## POLE LASU

W grze występuje Pole Lasu, które nie jest częścią żadnego Regionu i którego nie można uprawiać. Jeśli gracze mają swoich Robotników na Polu Lasu, mogą pozyskiwać Drewno (zobacz str. 10, Odrzucanie i Kupowanie Drewna i str. 11 Otrzymywanie Drewna). Kiedykolwiek gracz przemieszcza Robotnika na Pole Uprawne może wybrać Pole Uprawne w jednym z 3 Regionów lub Pole Lasu.



## 14. Początkowe Rozstawienie Robotników

W odwrotnej kolejności tury (tzn. zaczynając od gracza, którego dysk jest na dolnym polu Kolumny Pasowania), każdy gracz przemieszcza 2 Robotników z Własnych Zasobów na 2 różne Pola Uprawne (Pola Uprawne lub/i Pole Lasu).

Można przemieścić swoich Robotników tylko na Pole Uprawne, na którym nie ma innych Robotników. Nie można mieć 2 swoich Robotników w tym samym Regionie.

Te ograniczenia (przemieszczanie Robotników tylko na wolne Pola Uprawne i brak możliwości posiadania 2 swoich Robotników w tym samym Regionie) obowiązują tylko podczas Początkowego Rozstawiania.

W dalszej części gry, kiedy gracz przemieszcza Robotnika na Pole Uprawne, może przemieścić go na dowolne Pole Uprawne, na którym nie ma swoich Robotników (zobacz str. 10, Mistrz Gildi i "Arkusze pomocy", Królewskie Nagrody).

# Rundy Gry

Gra trwa 5 rund i po zakończeniu 5 rundy dobiega końca. Zwycięża gracz z największą ilością Punktów Prestiżu (PP). Każda runda składa się z 5 faz:

## A. PRZYGOTOWANIE RUNDY

## B. AKCJE POSTACI

## C. AKCJE BUDYNKÓW

## D. UTRZYMANIE

## E. ŻĄDANIA KORONY

### UŻYWANIE MŁYNU

Podczas faz B – Akcje Postaci, C – Akcji Budynków i D – Utrzymania, każdy gracz może wykonać dowolną z poniższych akcji, tyle razy ile chce, w swojej turze lub w turze innego gracza:

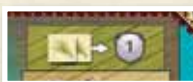
- Odrzucić 2 dowolne Produkty (nie muszą być te same), aby otrzymać 1 dowolny Produkt z Zasobów Ogólnych. Produkty czyli: Pszenica, Cukier i Wino.



- Odrzucić 2 Pszenice, aby przesunąć swój dysk o jedno pole w górę we Młynie.



- Jeśli gracz ma swój dysk na najwyższym polu Młyna, może odrzucić 2 Pszenice, aby otrzymać w zamian 1 Punkt Prestiżu.



- Podczas faz B – Akcje Postaci, C – Akcji Budynków każdy gracz może wykonać dowolną z poniższych akcji, tyle razy ile chce, w swojej turze lub w turze innego gracza:

- Przesunąć jeden ze swoich dysków o jedno pole w dół we Młynie, aby dostać 1 Chleb lub 3 Reale z Zasobów Ogólnych.



- Jeśli dysk gracza znajduje się na najniższym polu Młyna, to ten gracz może stracić 1 Punkt Prestiżu, aby otrzymać w zamian 1 Chleb lub 1 Reala z Zasobów Ogólnych. Ta opcja jest możliwa tylko jeśli gracz ma jakieś Punkty Prestiżu do stracenia.



**Gracze nie mogą korzystać z Młyna podczas fazy A – Przygotowanie Rundy lub E – Żądania Korony.**

**OGÓLNE ZASADY: PONIŻEJ MOŻNA ZNALEŹĆ PRZEGLĄD NAJWAŻNIEJSZYCH POJĘĆ I ZASAD, PRZYDATNYCH W LEPSZYM ZROZUMIENIU PRZEBIEGU GRY. PEŁNE WYJAŚNIENIE TYCH POJĘĆ ZNAJDUJE SIĘ W DALSZEJ CZĘŚCI INSTRUKCJI W ODPOWIEDNICH SEKCJACH.**

### PLANSZA GILDII

Na początku każdej rundy należy rzucić Kośćmi Gildii w grupach po trzy i umieścić je na Planszy Gildii.

Zgodnie z kolejnością tury, każdy gracz wybiera jedną z grup jako swoje kości na bieżącą rundę.



Tak powinna wyglądać Plansza Gildii na początku 1 Rundy.

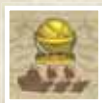
Wybierając grupę kości należy wziąć pod uwagę:



**Wartość kości.** Gracze będą używali swoich kości do wykonywania akcji i posiadanie kości o wysokich wartościach jest przydatne.



**Gildia.** 4 rzędy na Planszy Gildii reprezentują 4 występujące w grze Gildie. Gracze będą dostawali podczas gry pewne Przysługi Gildii i będą mogli je wykorzystywać do uzyskania przewagi. Symbol oznacza typ Gildii. Każdy żeton Przysługi Gildii można wykorzystać raz, jednak po wybraniu grupy kości leżących na symbolu Gildii, dany gracz może ponownie odkryć swoje wszystkie żetony z tej Gildii i dzięki temu używać ich ponownie w dalszej grze.



**Żądania Korony.** Każda Gildia oferuje różne Żądania wysuwane przez Koronę Portugalii. Gracz wybiera jedno Żądanie z tego samego rzędu co wybrane przez niego kości Gildii. Wypełnianie tych Żądań jest główną drogą do zdobycia Punktów Prestiżu.



**Kolejność Tury.** Wybór grupy kości ustala również kolejność graczy podczas fazy B, w której kości będą wykorzystywane do wykonywania akcji Postaci.

## BUDYNKI I POSTACIE

W grze występuje 5 Budynków, które są przedstawione na planszy, każdy z nich jest połączony z Regionem.



Alfândega jest w Regionie 1

Moinho i Capitania są w Regionie 2

Casa da Coroa i Fortaleza są w Regionie 3

W grze występują 4 Postacie: Zarządca, Mistrz Gildii, Burmistrz i Kapitan.



Na początku każdej rundy te 4 żetony Postaci należy potasować i losowo rozmieścić w Budynkach.

Tak więc każda Postać będzie przypisana do jakiegoś Budynku w bieżącej turze.

## KOŚCI GILDII I KOŚCI PIRATÓW

Każdy Gracz wybiera grupę kości Gildii z Planszy Gildii i umieszcza ją przed sobą. Każda kość pozwala graczowi na wykonanie Akcji.

Gracze mają także dostęp do kości Piratów. Użycie kości Piratów pozwala graczowi na wykonanie dodatkowej Akcji.

Podczas Fazy B – *Akcji Postaci*, tylko raz, zgodnie z kolejnością tury, gracze mogą umieścić kość Gildii lub kość Piratów na Postaci, aby wykonać jej Akcję.



Położenie kości Gildii na Postaci pozwala graczowi na natychmiastowe wykonanie Akcji Postaci, a także daje mu możliwość wykonania powiązanej Akcji Budynku podczas Fazy C.



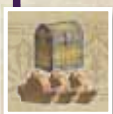
Umieszczenie kości Piratów zamiast kości Gildii pozwala na natychmiastowe wykonanie Akcji Postaci, ale nie pozwala na wykonanie powiązanej z tą postacią Akcji Budynku.

## PUNKTY PRESTIŻU

Na końcu gry, gracz z największą ilością Punktów Prestiżu (PP) wygrywa grę.

Wypełnianie Żądań Korony jest główną drogą do zdobywania Punktów Prestiżu.

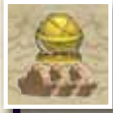
Jest 5 różnych typów Żądań Korony:



Dzięki “Szlakom Handlowym” gracz zdobywa PP za swoje okręty na polach Szlaków Handlowych.



Dzięki “Urbanizacji” gracz zdobywa PP za Robotników, których posiada w Miastach.



Dzięki “Ekspedycjom” gracz zdobywa PP za swoje okręty na polach Portów w Koloniach.



Dzięki “Bogactwom Narodu” gracz zdobywa PP za Reale, które zechce przekazać Koronie.



Dzięki “Wpływom Gildii” gracz zdobywa PP za swoje odsłonięte żetony Przysług Gildii.

## PIRACI



Podczas gry, gracze od czasu do czasu będą otrzymywać Piratów.

Piraci przedstawiają przestępstwa graczy spowodowane żądaniem czegoś, a następnie nie płaceniem za to.

Podczas gry, gracze będą mieli możliwość odrzucenia niektórych ze swoich Piratów.

Na końcu gry, gracze będą traciли Punkty Prestiżu zależnie od tego jak wielu Piratów mają w porównaniu do pozostałych graczy.

## FAZA A. PRZYGOTOWANIE RUNDY

1. Należy potasować 4 żetony Postaci i losowo rozłożyć je odsłonięte na Budynkach, pozostawiając pusty (tzn. bez żetonu Postaci) Budynek odpowiadający bieżącej rundzie.

Rzymska cyfra w prawym górnym rogu każdego Budynku oznacza, w której rundzie dany Budynek ma zostać pusty (tzn. bez żetonu Postaci).



**PRZYKŁAD:** W trzeciej rundzie nie można położyć Postaci na

Budynku Alfândega.

2. Należy rzucić 3 kośćmi Piratów i położyć je na polu Straży Miejskiej, uważając, aby nie zmienić wyrzuconych wartości.



3. Należy rzucić 3 kośćmi Gildii i położyć je w górnym rzędzie Planszy Gildii, uważając, aby nie zmienić wyrzuconych wartości. Tą czynność należy powtórzyć z kolejnymi 3 kośćmi Gildii za każdy pozostały rząd.

**Kolumna Pasowania**

**Kolumna Kości**



4. Zgodnie z kolejnością graczy pokazaną na Planszy Gildii, każdy gracz:



- a. wybiera rząd w Kolumnie Kości i przesuwa tam swój dysk Kolejności Tury.

Pozycja dysku Kolejności Tury w Kolumnie Kości oznacza kolejność w turze tylko podczas Fazy B. Tylko 1 Dysk może zajmować jeden rząd.

- b. bierze zestaw kości Gildii z tego rządu. Umieszcza każdą kość na górze jednego ze swoich Znaczników Akcji znajdujących się przed nim, uważając, aby nie zmienić wyrzuconych wcześniej wartości.

- c. zabiera 1 z Żądań Korony z tego samego rządu. Umieszcza to Żądanie Korony przed sobą odkryte. Zobacz stronę 14, Żądania Korony i "Arkusze pomocy", aby uzyskać więcej szczegółów.

- d. odsłania wszystkie swoje Przysługi Gildii wybranego typu (jeśli jakieś ma). Są 4 Gildie. Każdy rząd na Planszy Gildii przedstawia jedną Gildię.

W lewym górnym rogu każdej Przysługi Gildii znajduje się symbol pokazujący do jakiej Gildii należy. Jeśli gracz nie ma żadnych pasujących Przysług Gildii, po prostu pomija ten krok. **Uwaga:** Gracze na początku gry nie mają żadnych Przysług Gildii, tak więc w 1 rundzie wszyscy gracze pomijają ten krok.

Zobacz stronę 10, Mistrz Gildii i "Arkusze pomocy", aby uzyskać więcej szczegółów. W grze 2 i 3 osobowej gracze przy odsłanianiu Przysług Gildii mogą wybierać pomiędzy dwiema narysowanymi obok siebie gildiami.



### PRZYKŁAD:

W 3 rundzie **Niebieski** wybiera zestaw kości w rzędzie IV. Decyduje się na Żądanie Korony: Szlaki Handlowe. Przesuwa swój dysk na rząd IV. Oznacza to, że będzie grał jako 4 podczas fazy B. Ma przed sobą zasłonięte 4 żetony Przysług Gildii (1 Pomarańczowy, 1 Zielony i 2 Fioletowe). Odsłania swoje 2 fioletowe żetony Przysług Gildii. Nie odsłania pozostałych, zasłoniętych Przysług Gildii.



Teraz następuje kolej **Żółtego** gracza, aby wybrał zestaw kości.



## FAZA B. AKCJE POSTACI

Według kolejności tury pokazanej w Kolumnie Kości na Planszy Gildii **każdy gracz może:**

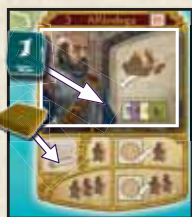
- ▶ **położyć swoją kość** na jednej Postaci, na Planszy  
**LUB**
- ▶ **spasować.**

Faza trwa aż wszyscy gracze spasują. Gracze, którzy spasowali nie mogą brać już więcej udziału w tej fazie. Gdy wszyscy gracze spasują, Faza B się kończy.

### POŁOŻENIE KOŚCI

Gracz **kładzie kość** (kości Gildii z Własnych Zasobów lub kość Piracką ze Straży Miejskiej, zobacz niżej) **na 1 z 5 dostępnych Postaci** (4 żetony Postaci lub piąta Postać, zaznaczona odkrytym polu, na Planszy) i **od razu może wykonać zaznaczoną akcję lub przystąpić do zbiorów**, jeśli może i chce to zrobić. Gracz może położyć kość na Postaci nawet jeśli nie może lub nie chce wykonać Akcji lub zbiorów.

Jeśli gracz zdecyduje się położyć **Kość Gildii**, podnosi ją wraz z kwadratowym Znacznikiem Akcji znajdującym się w jego Zasobach i kładzie kość na Postaci, a **Znacznik Akcji na powiązanim polu Budynku**.



Jeśli gracz zdecyduje się położyć **Kość Piracką**, bierze ją ze Straży Miejskiej i kładzie na Postaci. Musi teraz przesunąć 1 ze swoich Robotników ze Straży Miejskiej do Własnych Zasobów.



Gracz nie może wziąć kości Pirackiej jeśli nie ma Robotnika w Straży Miejskiej albo jeśli nie została żadna kość Piracka w Straży Miejskiej. **Gracz nie umieszcza swojego Znacznika Akcji w Budynku** jeśli położył kość Piracką na Postaci. Na jednej Postaci nie może znajdować się więcej niż 1 kość Piracka.



- **Na jednej Postaci** może znajdować się **maksymalnie tyle kości** ile graczy uczestniczy w grze **łącznie z maksymalnie 1 kością Piracką**, tzn. że mogą być 4 Kości Gildii (3 w grze 3 osobowej, 2 w grze 2 osobowej); lub 1 kość Piracka i 3 kości Gildii (2 w grze 3 osobowej i 1 w grze 2 osobowej).

- Postacie umieszczone na Budynkach w Fазie A - Przygotowanie Rundy są odpowiednio powiązane z Budynkami, a te są powiązane z odpowiednimi Regionami.

Gracz może położyć na Postaci dowolną kość o wartości **równej lub wyższej niż numer Regionu** bez żadnych kosztów. Gracz może położyć dowolną kość o wartości **niższej niż numer Regionu** odrzucając tyle Chleba ile wynosi różnica między numerem Regionu a wartością na kości. **PRZYKŁAD:** Gracz musi odrzucić 2 Chleby, aby umieścić kość o wartości 1 na Postaci w Regionie 3.



- Gracz może położyć kość na dowolnej postaci, pod warunkiem, że limit ilości kości nie został osiągnięty, bez względu kto położył kość w poprzedniej turze. Oznacza to, że gracz może mieć kilka Znaczników Akcji na tym samym budynku.

**UWAGA:** GRACZ MOŻE UŻYĆ MŁYNU, ABY WZIĄĆ CHLEB Z OGÓLNYCH ZASOBÓW, JEŚLI MOŻE I CHCE TO ZROBIĆ (ZOBACZ STRONA 6).

### PASOWANIE

W swojej turze **jeśli gracz nie może lub nie chce położyć żadnej kości może spasować. Przesuwa wówczas swój dysk Kolejności Tury na puste pole w kolumnie Pasowania.** Tylko 1 dysk może znajdować się na każdym polu.

Gracz pasujący od razu **wykonuje Akcje pasowania lub otrzymuje Reale** (zobacz obok).



Pozycja dysku Kolejności Tury w kolumnie Pasowania ustala też kolejność graczy na pozostałą część bieżącej rundy i Fazę A następnego rundy.

Gdy gracz spasuje nie może wrócić do gry później w tej fazie. Jeśli nadal ma jakieś kości Gildii, odkłada je obok Planszy Głównej. **PRZYKŁAD:** Czerwony spasował i decyduje się przesunąć swój dysk na pole II. Wybiera 3 Reale.

Kiedy gracz pasuje zgodnie z miejscem, na które przesuwają swój dysk Kolejności Tury otrzymuje od razu:



Otrzymuje 2 Reale.



Otrzymuje 3 Reale - **LUB** - Zdobywa 1 Punkt Prestiżu i może przesunąć 1 ze swoich Robotników na puste pole Miasta, wg normalnych zasad (zobacz str. 13, Capitania).



Otrzymuje 4 Reale - **LUB** - Przesuwa 1 ze swoich Robotników na pole Straży Miejskiej, wg normalnych zasad (zobacz str. 13, Fortaleza).



Otrzymuje 5 Reali - **LUB** - Przesuwa 1 ze swoich Okrętów na Pole Portu lub na pole Szlaku Handlowego, wg normalnych zasad (zobacz str. 10, Kapitan).



## ZARZĄDCA

Gracz może przesunąć do 2 swoich Robotników każdego na dowolne Pole Uprawne, na którym nie ma własnych Robotników.

Robotnicy mogą być przesunięci na Pole w tym samym lub innym Regionie (nie muszą być w samym Regionie, w którym znajduje się Zarządca) i/lub Pole Las. Gracz nie może mieć więcej niż 1 swojego Robotnika na 1 Polu, czyli maksymalnie może być 4 Robotników (3 w grze 3 osobowej i 2 w grze 2 osobowej) na każdym Polu, po jednym Robotniku każdego gracza. Gracz może przemieścić Robotników z Własnych Zasobów, innego Pola, pola Miasta lub Obszaru Kolonii. Nie może jednak przesunąć ich ze Straży Miejskiej.

**PRZYKŁAD:** Czerwony kładzie 1 Robotnika na Polu Cukru w Regionie 1 i jednego Robotnika na Polu Lasu.



## KAPITAN

Gracz może przesunąć do 2 ze swoich Okrętów, każdy na dowolne puste pole, którym może być:

- **Pole Portu.** Gracz musi odrzucić zaznaczoną ilość Wina.

LUB

- **Pole Szlaku Handlowego.** Gracz musi odrzucić zaznaczoną ilość i rodzaj Produktów (W grze 2 osobowej, umieszczając Okręt na polu oznaczonym dwiema głowami może wybrać ilość odrzucanych Produktów spośród zaznaczonych w 2 kolumnach). Zobacz str. 4, aby poznać opis Kolonii i Targów.

Po przesunięciu Okrętów gracz może wykonać następujące czynności w dowolnej kolejności:

- Za każdy właśnie przesunięty Okręt na **pole Szlaku Handlowego**, gracz otrzymuje zaznaczoną ilość Reali z Zasobów Ogólnych
- Za każdy właśnie przesunięty Okręt na **pole Portu**, gracz wybiera 1 z 2 Królewskich Nagród w tej Kolonii i od razu wykonuje powiązaną akcję (zobacz "Arkusze pomocy").

Można przesunąć Okręty z Własnych Zasobów lub dowolnego innego pola (zarówno Kolonii jak i Targów).



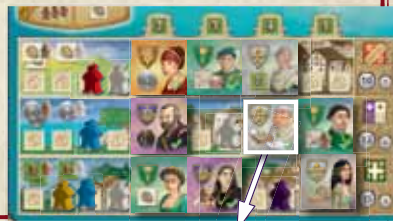
## MISTRZ GILDII

Gracz wybiera 1 z Przystług Gildii, z jednej z dzielnic Miasta i odrzuca tyle DREWNA ile jest pokazane na górze odpowiedniej kolumny (2 do 5 DREWNA), aby zbudować tą dzielnicę. Następnie kładzie tą Przystługę Gildii odsoniętą przed sobą (zobacz "Arkusze pomocy").

Gracz może kupić DREWNO jeśli potrzebuje go więcej niż aktualnie posiada i jeśli ma do niego dostęp (zobacz niżej, Odrzucanie i Kupowanie DREWNA). Gracz nie musi mieć Robotników w Mieście, aby wykonać tą Akcję.

**PRZYKŁAD:**

Czerwony bierze Przystługę Biskupa, odrzuca 4 DREWNA i kładzie odsonięty żeton przed sobą.



Gdy gracz przesunął Okręt z Własnych Zasobów musi odrzucić 1 DREWNO. Gracz może kupić DREWNO jeśli potrzebuje go więcej niż posiada i jeśli ma do niego dostęp (zobacz niżej, Odrzucanie i Kupowanie DREWNA). **Uwaga:** Raz położony na planszy Okręt, nigdy nie wróci do Własnych Zasobów.

1 Okręt może zajmować jedno pole. Aby użyć danego Pola, gracz musi przesunąć na nie swój Okręt; niedozwolona jest sytuacja, w której gracz nie rusza się Okrętem, tylko odrzuca Produkty i używa Pola, na którym ten Okręt stoi. Okręty muszą być przesuwane po kolei, nie można zamienić ich miejscami.

**PRZYKŁAD:** Czerwony przesunął:

- 1 Okręt z Własnych Zasobów na Targ Cukru, odrzuca 1 DREWNO i 4 Cukry
- 1 Okręt z Targu Wina na pole Portu w Brazylii, odrzuca 3 Wina. Dostaje 14 Reali i wybiera 3PP jako swoją Królewską Nagrodę.



## ODRZUCANIE DREWNA I KUPOWANIE DREWNA

Gdy gracz odrzuca DREWNO, w pierwszej kolejności musi odrzucić DREWNO z Własnych Zasobów.

Następnie może dokupić DREWNO, jeśli musi odrzucić więcej niż posiada i jeśli ma do niego dostęp, tzn. może je pozyskać tylko z:

- Pól z DREWNO, jeśli ma na nich Robotników i/lub
- Zasobów Ogólnych, jeśli ma Robotnika na Polu Lasu.

Na końcu swojej tury musi zapłacić za całe DREWNO jakie kupił w swojej turze:

1, 3, 6, 10, 15, 21 Reali za 1, 2, 3, 4, 5, 6 DREWNA.



Gracz nie płaci Reali za DREWNO wykorzystane z Własnych Zasobów, tylko za to, które kupił.

Gracz bierze kupione DREWNO i natychmiast odrzuca je odpowiednio do akcji, którą wykonuje. Nie można kupić DREWNA jeśli nie jest ono potrzebne do odrzucenia czyli wykonania akcji.

**PRZYKŁAD:** Czerwony ma 1 DREWNO przed sobą, 1 Robotnika na Polu z 3 DREWNA i 1 Robotnika na Polu Lasu. Musi odrzucić 5 DREWNIEN. Najpierw odrzuca DREWNO, które posiada, potem kupuje 2 DREWNA z Pola Cukru i 2 DREWNA z Pola Lasu, biorąc je z Zasobów Ogólnych, a potem je odrzuca. Płaci za to 10 Reali.



**UWAGA:** GRACZ MOŻE UŻYĆ MŁYNU, ABY WZIĄĆ REALE Z OGÓLNYCH ZASOBÓW, JEŚLI MOŻE I CHCE TO ZROBIĆ (ZOBACZ STRONA 6).






## BURMISTRZ

Gracz może przemieścić do 2 swoich Robotników i/lub Neutralnych Mieszkańców, każdy z nich musi być

zabrany z pola Miasta i położony na innym pustym polu Miasta. *Zobacz str. 3, opis Miast.*

Następnie niezależnie od tego czy gracz przemieścił Robotników/Mieszkańców, za każde Miasto gdzie gracz ma przynajmniej 1 ze swoich Robotników otrzymuje:

- 2 Chleby za każdego swojego Robotnika i 1 Chleb za każdego Neutralnego Mieszkańca w Porto Santo; 
- 2 Reale za każdego swojego Robotnika i 1 Real za każdego Neutralnego Mieszkańca w Funchal; 
- 2 Drewna za każdego swojego Robotnika i 1 Drewno za każdego Neutralnego Mieszkańca w Machico. Drewno otrzymuje tylko jeśli ma do niego dostęp (zobacz niżej, Otrzymywanie Drewna). 

Gracz wykonując Akcję Burmistrza może tylko przemieścić

Robotników, których już ma w Miastach; nie może wprowadzać nowych Robotników.

Tylko 1 Robotnik lub Mieszkaniec może zajmować 1 pole.

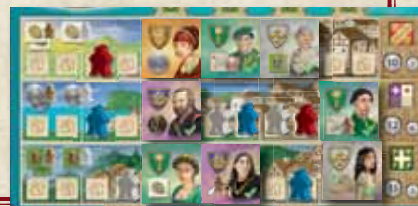
Gracz może ich przemieścić z miasta do miasta lub w obrębie tego samego miasta.

Robotników i Mieszkańców można umieszczać tylko w wybudowanych dzielnicach (tzn. bez znajdujących się na nich Przysług Gildii. *Zobacz str. 10, Mistrz Gildii.*)

Robotnicy i Mieszkańcy muszą być przemieszczani po kolei, więc nie można ich zamienić miejscami.

**Uwaga:** Gracz nie otrzymuje surowców z Miasta, w którym nie ma Robotników, nawet jeśli są tam Mieszkańcy.

**PRZYKŁAD:** *Czerwony* przemieszcza 1 swojego Robotnika z Machico do Funchal i 1 Neutralnego Mieszkańca z Porto Santo do Funchal. Otrzymuje 2 Chleby i 4 Reale. Nie otrzymuje Drewna, gdyż nie ma Robotnika w Machico.



## OTRZYMYWANIE DREWNA

Kiedy Gracz otrzymuje Drewno wykonując Akcję Burmistrza lub używając Przysługi Mnicha (*zobacz "Arkusze pomocy"*), może je uzyskać tylko jeśli ma do niego dostęp, czyli może je wziąć z:

- ▶ Pól z Drewnem, jeśli ma na nich Robotnika i/lub
- ▶ z Zasobów Ogólnych, jeśli ma Robotnika na Polu Lasu.

Gracz bierze Drewno i umieszcza je przed sobą we Własnych Zasobach. Jeśli nie ma wystarczającej ilości Drewna na polu

z własnym Robotnikiem, gracz bierze tyle Drewna ile może. Drewno pozyskane w ten sposób nic nie kosztuje.

*Niebieski* ma Robotnika na Polu z 1 Drewnem. Wykonuje Akcję Burmistrza. Powinien otrzymać 3 Drewna ponieważ ma na tym polu 1 ze swoich Robotników i 1 Neutralnego Mieszkańca w Machico, ale dostaje tylko 1 ponieważ ma dostęp tylko do 1 Drewna.



## ZBIORY

Jeśli gracz położył kość (Gildii lub Piracką) na żetonie Postaci, może zacząć zbiory na swoich Polach w tym Regionie zamiast korzystać z podstawowej akcji Postaci (Zarządca, Kapitan, Mistrz Gildii lub Burmistrz).

Za każdego Robotnika na Polach Uprawnych w Regionie wybranej Postaci,

- ▶ jeśli jest Drewno na tym Polu Uprawnym, gracz bierze 1 Drewno z tego Pola,
- ▶ jeśli nie ma Drewna na tym Polu Uprawnym, gracz bierze 1 Produkt z ogólnych zasobów: Pszenicę, Cukier lub Wino, zależnie od tego jaki Produkt jest zaznaczony na tym Polu Uprawnym (lub na żetonie Produktu położonym na tym Polu, jeśli to Pole Uprawne zostało przekształcone, zobacz str. 14, Żądania Korony).

**PRZYKŁAD:** *Czerwony* kładzie kość Gildii na Zarządcy i decyduje się na zbiory. Jako, że Zarządca znajduje się na Budynku w Regionie 1, *Czerwony* może zacząć zbiory na swoich Polach Uprawnych w Regionie 1.

Bierze 1 Drewno z Pola a także 1 Pszenicę i 1 Wino z Zasobów Ogólnych.



Umieszczanie kości (Gildii lub Pirackiej) na Postaci przedstawionej na pustym Budynku (tzn. bez żetonu Postaci) pozwala graczowi tylko na zbiory (tzn. nie może wykonać innej Akcji Postaci), ale może zbierać dwa razy z jednego, własnego Pola Uprawnego.

Pierwsze zbiory przebiegają wg normalnych zasad, a następnie gracz wybiera jedno Pole Uprawne, na którym przeprowadził zbiory i zbiera z niego ponownie, odpowiedni Produkt zależnie od bieżącej sytuacji.

**PRZYKŁAD:** *Niebieski* wykonuje Zbiory i zbiera ostatnie Drewno z Pola Cukru. Decyduje się na ponowne zbiory z tego samego Pola, więc teraz otrzymuje z niego Cukier.

Na Polu Lasu nie można przeprowadzać zbiorów, ponieważ nie jest ono częścią żadnego Regionu.

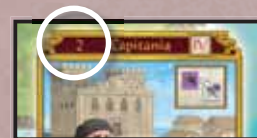
Przeprowadzenie zbiorów pozwala graczowi na zbiory tylko w Regionie wybranej przez siebie wcześniej Postaci. Jeśli gracz nie ma przynajmniej 1 Robotnika na Polu w Regionie Postaci, nie otrzyma żadnych Produktów, ani Drewna podczas Zbiorów.

Gracz nie bierze Produktów ani Drewna za swoich Robotników w pozostałych Regionach. Jeśli na Polu nadal znajduje się Drewno, gracz nie może wziąć Produktu - najpierw trzeba zebrać całe Drewno.

## FAZA C. AKCJE BUDYNKÓW

Każdy Budynek ma cyfrę w lewym górnym rogu. Według kolejności (od 1 do 5) gracze rozpatrują jeden budynek naraz.

Kiedy wszystkie Budynki zostaną rozpatrzone, Faza C kończy się. Gracze oddają z powrotem swoje Znaczniki Akcji. Wszystkie kości i żetony Postaci należy położyć obok Planszy Głównej.



### ROZPATRYWANIE BUDYNKÓW

◇ Jeśli Budynek nie ma Znaczników Akcji, po prostu się go pomija.

◇ Jeśli Budynek ma przynajmniej 1 Znacznik Akcji na sobie, należy rzucić wszystkimi kośćmi, położonymi na powiązanej Postaci (kości Gildii i/lub kością Piracką). Następnie zgodnie z kolejnością tury pokazaną w Kolumnie Pasowania na Planszy Gildii, każdy gracz, który ma przynajmniej 1 ze swoich Znaczników Akcji na Budynku albo

► płaci koszt Budynku i może od razu wykonać Akcję Budynku jeśli może i chce tego (zobacz niżej, Płacenie kosztu).

LUB

► nie płaci kosztu Budynku i otrzymuje Piratów (zobacz niżej, Otrzymywanie Piratów). W tym wypadku nie może wykonać Akcji Budynku. Gracz płaci koszt (i może wykonać Akcję) albo otrzymuje Piratów raz bez względu na to ile Znaczników Akcji ma na Budynku. Jeśli gracz nie ma żadnego Znacznika Akcji na Budynku, po prostu jest pomijany.

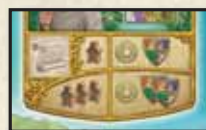
### PŁACENIE KOSZTU

Koszt Budynku w bieżącej rundzie wynosi 10 Reali (9 w grze 3 osobowej i 8 w grze 2 osobowej) minus suma wartości wyrzucona na kościach Gildii na tej Postaci. Jeśli koszt jest mniejszy od 0, wynosi 0.

Jeśli gracz płaci koszt, może od razu wykonać Akcję Budynku, jeśli może i chce to zrobić. Gracz może wykonać tylko raz Akcję Budynku, bez względu na ilość własnych Znaczników Akcji, leżących na tym Budynku.

Gracz może się zdecydować na opłacenie kosztu, nawet jeśli nie może lub nie chce wykonać Akcji Budynku.

**PRZYKŁAD:** Wynik rzutu kośćmi Gildii wynosi 4, więc koszt Budynku wynosi 6



(10-4).

Każdy Budynek przedstawia akcję jaką może wykonać gracz, w zależności od liczby Robotników jakich ma w tym Regionie.

Jeśli ma 1 lub 2 Robotników w tym Regionie, może wykonać akcję pokazaną na górnym polu.

Jeśli ma 3 lub więcej Robotników w tym Regionie, może wykonać akcję pokazaną na dolnym polu.

Robotnicy na Polu Lasu nie są brani pod uwagę, gdyż Pole Lasu nie jest częścią żadnego Regionu.

Jeśli gracz nie ma przynajmniej 1 Robotnika na Polu Uprawnym w Regionie Budynku, nie może wykonać Akcji Budynku.



**UWAGA:** GRACZ MOŻE UŻYĆ MŁYNU, ABY WZIĄĆ REALE Z OGÓLNYCH ZASOBÓW, JEŚLI MOŻE I CHCE TO ZROBIĆ (ZOBACZ STRONA 6).

### OTRZYMYWANIE PIRATÓW

Jeśli gracz nie może lub nie chce zapłacić, nie może wykonać Akcji Budynku. Wówczas otrzymuje Piratów o łącznej wartości 1 plus wartość kości Piratów, na danej Postaci. Jeśli nie ma Pirackiej kości na tej Postaci, gracz otrzymuje Pirata o wartości 1.

Każdy gracz trzyma swoich Piratów razem, zakrytych - aby pozostali gracze nie widzieli ich wartości.

Jeśli gracz zapłaci koszt nie otrzymuje Piratów nawet jeśli nie wykonuje Akcji (czy nie może, czy nie chce jej wykonać, lub po prostu nie ma wasnego Robotnika w danym Regionie).

**PRZYKŁAD:** Wynik rzutu kośćmi Gildii wynosi 4, więc koszt Budynku wynosi 6 (10-4).

Niebieski płaci 6 Reali i wykonuje Akcję Kapitanatu, Żółty płaci 6 Reali, ale nie wykonuje akcji, Czerwony nie chce płacić, więc nie wykonuje akcji i otrzymuje Piratów o łącznej wartości 4 (1+3).



### PIRACI

Na końcu gry (zobacz str. 15, Koniec Gry), gracze będą tracić Punkty Prestiżu zależnie od tego ilu mają Piratów w porównaniu do pozostałych graczy.

Jeśli gracz nie ma Piratów na końcu gry, nie traci żadnych Punktów Prestiżu.

**UWAGA:** Kiedy jest mowa o tym, że gracz ma, otrzymuje lub odrzuca określoną liczbę Piratów, zawsze jest mowa o ich wartości, a nie liczbie żetonów.

Gdy gracz odrzuca 1 lub więcej Piratów, musi pokazać pozostałym graczom wartość odrzucanych Piratów.

## DOSTĘPNE AKCJE BUDYNKÓW

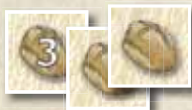


### 1. MOINHO (Młyn wodny)

Bez żetonu Postaci w rundzie 5

Jeśli gracz zapłaci koszt **i** ma:

- ▶ 1 lub 2 swoich Robotników w Regionie 2, **bierze 2 Chleby z Zasobów Ogólnych**.
- ▶ 3 lub więcej swoich Robotników w Regionie 2, **bierze 5 Chlebów z Zasobów Ogólnych**.



**PRZYKŁAD:**

**Czerwony** ma 4 Robotników w Regionie 2. Bierze 5 Chlebów z Zasobów Ogólnych i umieszcza je we Własnych Zasobach.



### 2. CAPITANIA (Kapitanat)

Bez żetonu Postaci w rundzie 4

Jeśli gracz zapłaci koszt **i** ma:

- ▶ 1 lub 2 swoich Robotników w Regionie 2, **otrzymuje 1 PP i może przesunąć 1 swojego Robotnika na dowolne puste pole Miasta**.
- ▶ 3 lub więcej swoich Robotników w Regionie 2, **otrzymuje 3 PP i może przesunąć do 2 swoich Robotników na dowolne puste pole Miasta** (tego samego Miasta lub różnych). Gracz może przesunąć Robotników z Własnych Zasobów, dowolnego Pola Uprawnego, Pola Lasu, pola innego Miasta lub Pola Portu. Nie może przesunąć ich ze Straży Miejskiej. Tylko 1 Robotnik/Mieszkaniec może zajmować 1 pole. Robotnicy mogą być przesuwani tylko na wybudowane dzielnice (tzn. bez Przystług Gildii na nich. Zobacz str. 10, Mistrz Gildii).



### 3. ALFÂNDEGA (Urząd celny)

Bez żetonu Postaci w rundzie 3

Jeśli gracz zapłaci koszt **i** ma:

- ▶ 1 lub 2 swoich Robotników w Regionie 1, **może przesunąć 1 ze swoich Robotników na dowolny Obszar Kolonii** (Açores, Brasil, India).
- ▶ 3 lub więcej swoich Robotników w Regionie 1, **może przesunąć do 2 swoich Robotników na dowolny 1 lub 2 Obszary Kolonii** (Açores, Brasil, India).

**Za każdego Robotnika przesuniętego w ten sposób gracz zdobywa 1 PP za każdy swój Okręt w tej samej Kolonii, jeśli jakieś ma.**

Gracz może przesunąć Robotników z Własnych Zasobów, dowolnego: Pola, Pola Miasta lub innego Obszaru Kolonii. Nie może przesunąć ich ze Straży Miejskiej. Nie ma limitu liczby Robotników (tego samego lub różnych graczy), którzy

mogą znajdować w każdej Kolonii.

Gracz może przesunąć Robotników na dowolny Obszar Kolonii, nawet jeśli nie ma Okrętów na Polu Portu w tej Kolonii.

Gracz może przesunąć Robotnika na Obszar Kolonii, aby uzyskać punkty. Nie otrzymuje punktów za Robotników, których ma na tym Obszarze Kolonii z poprzednich rund.

**PRZYKŁAD:** **Czerwony** ma 3 Robotników w Regionie 1. Teraz przesuwa 1 Robotnika ze swoich Zasobów do Açores i 1 Robotnika ze Pola Miasta do Brazylii. Uzyskuje za to 3 PP: 2 PP za swoje 2 Okręty w Açores + 1 PP za swój Okręt w Brazylii.

Nie otrzymuje żadnych PP za Robotnika, którego ma w Açores od poprzedniej rundy.



### 4. CASA DA COROA (Pałac Gildii)

Bez żetonu Postaci w rundzie 2

Jeśli gracz zapłaci koszt **i** ma:

- ▶ 1 lub 2 swoich Robotników w Regionie 3, może **odwrócić 1 ze swoich Przystług Gildii**.
- ▶ 3 lub więcej swoich Robotników w Regionie 3, może **odwrócić do 2 swoich Przystług Gildii** (tej samej lub różnych Gildii).

**PRZYKŁAD:**

**Żółty** ma 4 Robotników w Regionie 3.

Ma zastąpione 3 Przystługi Gildii przed sobą. Może odwrócić 2 z nich.

Wybiera odwrócenie Patrona i Inżyniera.



### 5. FORTALEZA (Strażnica)

Bez żetonu Postaci w rundzie 1

Jeśli gracz zapłaci koszt **i** ma:

- ▶ 1 lub 2 swoich Robotników w Regionie 3, może **przesunąć 1 ze swoich Robotników na Straż Miejską**.
- ▶ 3 lub więcej swoich Robotników w Regionie 3, może **przesunąć do 2 swoich Robotników na Straż Miejską**.

**Za każdego w ten sposób przesuniętego Robotnika gracz może odrzucić do 3 Piratów.**

Gracz może przesunąć Robotników z Własnych Zasobów, dowolnego: Pola Uprawnego, Pola Lasu, Pola Miasta lub Obszaru Kolonii.

Nie ma limitu Robotników (tego samego lub różnych graczy), którzy mogą znajdować się na polu Straży Miejskiej.

Gracz może przesunąć Robotnika na pole Straży Miejskiej, aby odrzucić Piratów, ale nie odrzuca żadnych Piratów za Robotników, których ma na polu Straży Miejskiej od poprzedniej rundy.

## FAZA D. UTRZYMANIE

Należy wykonać następujące kroki, jeden po drugim w tej kolejności:

### 1. Honor - uhonorowanie najbardziej lojalnego strażnika Miasta.

Gracz, który ma najwięcej Robotników w Straży Miejskiej może przesunąć jednego z nich ze Straży Miejskiej do Własnych Zasobów, aby zdobyć 4 PP. Jeśli nie chce przesunąć Robotnika do Własnych Zasobów lub w przypadku remisu, nikt nie dostaje PP.

**PRZYKŁAD:** *Niebieski* ma najwięcej Robotników. Przesuwa 1 swojego Robotnika do swoich Zasobów i dostaje 4 PP.



### 2. Dochód - przyniesienie do domu owoców swojej pracy.

Za każdego swojego Robotnika na Obszarze Kolonii gracz otrzymuje zaznaczone Produkty z Zasobów Ogólnych.

**PRZYKŁAD:** *Czerwony* otrzymuje 2 Pszenice i 1 Cukier, *Żółty* otrzymuje 1 Cukier a *Niebieski* 1 Wino.



### 3. Utrzymanie – musisz opłacić swoje Okręty



Każdy gracz odrzuca 1 Drewno za każdy swój Okręt na planszy. Gracz może kupić Drewno, jeśli go potrzebuje i ma do niego dostęp (zobacz str. 10, Odrzucanie Drewna i Kupowanie Drewna).

Jako, że gracze mogą potrzebować zakupów Drewna z Pól, bardzo ważne jest dokonywanie tego wg kolejności tury pokazanej w Kolumnie Pasowania na Planszy Gildii. Za każde Drewno, którego gracz nie może lub nie chce odrzucić, otrzymuje 1 Pirata. Gracze muszą trzymać swoich Piratów położonych razem, zasłoniętych tak, aby ich wartość była ukryta przed pozostałymi graczami. Gracz nie może przesunąć żadnego Okrętu z powrotem do swoich Zasobów.

**PRZYKŁAD:** *Czerwony* ma 2 Okręty w Brazylii i 1 Okręt na Targu Pszenicy. Odrzuca 2 Drewna i otrzymuje 1 Pirata.

### 4. Karmienie – Twoi Robotnicy muszą zjeść



Każdy gracz odrzuca 1 Chleb za za każdego swojego Robotnika na planszy. Liczba Robotników, którzy automatycznie są nakarmieni równa jest poziomowi gracza we Młynie.

Za każdy Chleb, którego gracz nie może lub nie chce odrzucić, otrzymuje 1 Pirata. Każdy gracz trzyma swoich Piratów razem, zakrytych - aby pozostali gracze nie widzieli ich wartości. Gracze nie mogą przesunąć Robotników z powrotem do swoich Zasobów aby ich nakarmić.

**Uwaga:** Gracz nie otrzymuje dodatkowego chleba jeśli ma wyższy poziom we Młynie niż ilość Robotników na planszy.

**PRZYKŁAD:** *Niebieski* ma 10 Robotników na planszy. Jego dysk jest na poziomie 4 w Młynie, tak więc musi odrzucić 6 Chlebów. Ma przed sobą 5 Chlebów. Decyduje się zatrzymać 1 Chleb, więc odrzuca 4 Chleby i otrzymuje 2 Piratów.



**UWAGA:** Gracz może użyć Młynu, aby przesunąć dysk do góry o 1 lub więcej pól, odrzucając 2 Pszenice za każde pole (zobacz str. 6).

## FAZA E. ŻĄDANIA KORONY

Trzy razy podczas gry, gracze będą zdobywali PP za wypełnianie swoich Żądań Korony. W pozostałych dwóch przypadkach, Korona wymaga, aby na wyspach obsadzono pola czymś innym, zgodnie z zapotrzebowaniem światowym.

Podczas Fazy E każdej Rundy, gracze będą realizowali żądania w następujące sposób:

### Runda Żądanie



Każdy gracz wybiera 1 z 2 Żądań Korony, które ma przed sobą, dostaje Punkty Prestiżu za wybrany żeton Żądania Korony i go odrzuca (zobacz "Arkusze pomocy", aby uzyskać więcej szczegółów).



Należy położyć żeton Cukru o wartości 1 na każdym "zmiennym" Polu Pszenicy, na którym nie ma żetonów Drewna. Od teraz, można z niego pozyskiwać Cukier zamiast Pszenicy (zobacz str. 11, Żniwa). Żeton Cukru zostaje na tym polu do końca gry. Jeśli zmienne Pole nadal ma na sobie Drewno w momencie zmiany, to nigdy już nie będzie przekształcane, nawet jeśli Drewno zostanie później usunięte.



Każdy gracz wybiera 2 z 3 Żądań Korony, które ma przed sobą, dostaje Punkty Prestiżu za nie i je odrzuca (zobacz "Arkusze pomocy", aby uzyskać więcej szczegółów).



Należy położyć żeton Wina o wartości 1 na każdym "zmiennym" Polu Cukru, na którym nie ma żetonów Drewna. Od teraz, można na nim zbierać Wino zamiast Cukru (zobacz str. 11, Żniwa). Żeton Wina zostaje na tym polu do końca gry. Jeśli zmienne Pole nadal ma na sobie Drewno w momencie zmiany, to nigdy już nie będzie przekształcane, nawet jeśli Drewno zostanie później usunięte.



Każdy gracz dostaje Punkty Prestiżu za wszystkie 3 Żądania Korony, które ma przed sobą i odrzuca je (zobacz "Arkusze pomocy", aby uzyskać więcej szczegółów).

**UWAGA:** Każde żądanie jest również pokazane na Budynku, który będzie pusty w odpowiadającej rundzie.

**UWAGA:** Gracze nie mogą korzystać z Młynu, aby dostać Reale lub Chleb podczas Faz D i E (zobacz str. 6).

# Koniec gry

Po piątej rundzie gra się kończy.

## SUROWCE:

Każdy gracz zamienia swoje Produkty, Drewno i Chleb w stosunku 1 do 1 na Reale. Następnie gracze dostają po 1 Punkcie Prestiżu za każde posiadane 5 Reali.

## PIRACI:

Każdy gracz odsłania swoich Piratów i deklaruje ich wartość.

- ▶ Gracz, który ma najwięcej Piratów traci 16 PP,
- ▶ Drugi gracz traci 8 PP,
- ▶ Trzeci gracz traci 4 PP,
- ▶ Czwarty gracz traci 2 PP.

Remis rozstrzyga aktualna kolejność tury: gracz, którego tura następuje wcześniej traci mniej punktów.

- ▶ Każdy gracz traci również 1 Punkt Prestiżu za każdego Pirata powyżej 20.

Jeśli gracz nie ma Piratów, nie traci Punktów Prestiżu.

## PRZYKŁAD:

**Czerwony** ma 3 Pszenice, 2 Drewna i 6 Reali przed sobą. Zamienia Pszenicę i Drewno na 5 Reali i dostaje 2 PP.

## PRZYKŁAD:

**Czerwony** ma 25 Piratów, **Żółty** ma 21 Piratów, **Niebieski** ma 12 Piratów i **Fioletowy** ma 5 Piratów.

**Czerwony** traci 16 PP, **Żółty** traci 8, **Niebieski** 4 i **Fioletowy** 2.

**Czerwony** również traci 5 PP a **Żółty** traci 1 PP

**PRZYKŁAD:** **Czerwony** i **Niebieski** mają po 18 Piratów. **Żółty** ma 7 Piratów i **Fioletowy** ma 3 Piratów.

**Czerwony** ma swój dysk na polu III a **Niebieski** ma swój dysk na polu IV, więc **Niebieski** traci 16 PP, **Czerwony** traci 8 PP, **Żółty** traci 4 PP i **Fioletowy** traci 2 PP.

Gracz z największą ilością Punktów Prestiżu wygrywa grę. W przypadku remisu decyduje aktualna kolejność tury (remisujący gracz, którego dysk znajduje się wyżej wygrywa).

## ■ WSKAZÓWKI NA PIERWSZĄ GRĘ

- Na końcu pierwszej rundy trzeba wypełnić 1 Żądanie Korony. Skoncentruj się na tym w pierwszej rundzie.
- Spośród 5 Żądań Korony, 2 dotyczą Okrętów na planszy ale tylko 1 Akcja Postaci i 1 Akcja Pasowania pozwoli Ci przesunąć je na planszę. Jeśli chcesz lub potrzebujesz zdobyć PP przy pomocy Okrętów, zaplanuj to odpowiednio.
- Nie możesz przesunąć Okrętów z powrotem do swoich Zasobów. Nawet jeśli Twoja strategia jest silnie ukierunkowana na Okręty, nie kładź ich na planszy zbyt wcześnie, ponieważ co rundę trzeba za nie płacić Drewnem.
- Pamiętaj, że możesz kupić Drewno kiedykolwiek potrzebujesz, pod warunkiem że masz wystarczająco dużo Reali i dostęp do Drewna poprzez Pola Uprawne lub Las. Pamiętaj o przesunięciu Robotnika na pole Lasu w odpowiednim momencie.
- Ponieważ potrzebujesz Chleba, aby w razie potrzeby ulepszyć swoje kości Gildii, czasem lepiej jest otrzymać kilku Piratów niż wykorzystać cały swój Chleb na nakarmienie Robotników.
- Będziesz otrzymywał Piratów podczas gry. Jeśli będziesz ciągle ich unikał możesz stracić zbyt wiele akcji, co

spowoduje, że zdobycie punktów prestiżu będzie trudniejsze. Czasem lepiej przyjąć trochę Piratów, a potem pozbyć się ich wykonując Akcję Budynku "Fortaleza", Przysługę Gildii "Konstabl", Królewską Nagrodę "Straż Miejska" lub "Królewskie Wsparcie".

- Używaj Młyna. Brakuje Ci tylko paru Reali do Akcji Budynku, a może potrzebujesz 1 Chleba, aby użyć swojej kości Gildii dla Postaci, której pomocy potrzebujesz? Młyn może Ci pomóc.
- Możesz przemieszczać swoich Robotników w Miastach, aby zdobyć surowce ale również do uzyskania większości, podczas rozstrzygania Żądania Korony "Urbanizacja".
- Neutralni Mieszkańcy są użyteczni przy zdobywaniu Surowców, ale też przydają się do blokowania pozostałych graczy przed uzyskaniem przez nich przewagi w Żądaniu Korony "Urbanizacja".
- Nawet jeśli nie możesz lub nie chcesz wykonywać akcji Zbiorów, możesz położyć kość na jakiejś Postaci, ponieważ będziesz potrzebował wykonać powiązaną z tą Postacią Akcję Budynku.

## ■ ZESTAWIENIE RÓŻNIC W ZASADACH W GRZE 2 LUB 3-OSOBOWEJ.

- Użycie odpowiedniej Planszy Gildii (jedna Plansza Gildii jest przeznaczona do gry 4-osobowej, druga ma dwie, różne strony do gry 3- i 2-osobowej. Liczba graczy jest pokazana przy pomocy narysowanych głów).
- Użycie 9 kości Gildii w grze 3-osobowej i 6 kości Gildii w grze 2-osobowej.
- Gra z 15 Żadaniami Korony mającymi 2 i 3 głowy narysowane z tyłu żetonu w grze 3-osobowej i tylko 10 Żadaniami Korony z 2 głowami narysowanymi z tyłu żetonu w grze 2-osobowej.
- Ilość Drewna umieszczana na Polach jest oznaczona numerami na Polu (od góry do dołu: w 4, 3 lub 2-osobowej grze).
- Na jednej Postaci może być maksymalnie tyle kości, ilu graczy uczestniczy w grze, włączając w to nie więcej niż 1 kość Piracką. Czyli albo 3 kości Gildii w grze 3-osobowej (2 w grze 2-osobowej) **lub** 1 kość Piracka i 2 kości Gildii w grze 3-osobowej (1 w grze 2-osobowej).
- Liczba dostępnych pól Portów i pól Szlaków Handlowych zależy od liczby graczy (zobacz str. 4, Kolonie i Targi).
- Koszt aktualnie rozpatrywanego Budynku wynosi 9 Reali w grze 3-osobowej i 8 Reali w grze 2-osobowej, minus suma wartości wyrzuconych na kościach Gildii.

## ■ WAŻNE ZASADY

- Podczas Fazy B - *Akcje Postaci*, musisz położyć swój Znacznik Akcji na polu Budynku za każdym razem gdy kładziesz kość Gildii na Postaci. Łatwiej to zapamiętać, gdy zawsze będziesz trzymał swoje kości Gildii położone na Znacznikach Akcji, leżących przed Tobą.
- Jeśli nie masz dostępu do Drewna (np. nie masz Robotników na Polu Uprawnym z Drewnem, ani na Polu Lasu) nie możesz kupić, ani dostać Drewna.
- Jeśli musisz odrzucić Drewno, zawsze jako pierwsze odrzucasz Drewno z Własnych Zasobów.
- Gdy kupujesz Drewno lub je dostajesz (z Pól lub Zasobów Ogólnych) i od razu je odrzucasz.
- Akcja Burmistrza: Nie otrzymujesz żadnych surowców w Mieście jeśli nie masz w nim Robotników, nawet jeśli są tam Neutralni Mieszkańcy.
- Akcja Budynku: Jeśli masz przynajmniej 1 Znacznik Akcji na budynku, musisz wybrać między zaplaceniem kosztu lub otrzymaniem Pirata, bez względu na to czy masz

- Robotników w tym Regionie.
- Jeśli zapłacisz możesz wykonać Akcję Budynku o ile masz przynajmniej 1 swojego Robotnika na Polach Uprawnych w Regionie tego Budynku.
- Na Polu Lasu nie można przeprowadzać zbiorów, gdyż nie jest ono częścią żadnego Regionu.
- Przeprowadzanie zbiorów pozwala Ci na zbiory tylko w Regionie wybranej Postaci. Nie otrzymujesz Produktów i Drewna za swoich Robotników w innych Regionach i Lesie.
- Na jednej Postaci może być najwyżej tyle kości ilu jest uczestników gry włączając w to nie więcej niż 1 kość Piracką.
- Możesz położyć dowolną kość o wartości wyższej lub równej niż numer Regionu nie ponosząc żadnych kosztów. Kładąc kość o niższej wartości niż numer Regionu musisz zapłacić różnicę odrzucając odpowiednią ilość Chleba.
- Nie możesz używać Przystług Gildii podczas Fazy C- *Akcji Budynku* jeśli nie masz przynajmniej 1 ze swoich Znaczników Akcji na aktualnie rozpatrywanym Budynku (zobacz "Arkusze pomocy").

## ■ STRESZCZENIE RUNDY

### FAZA A - PRZYGOTOWANIE RUNDY

Potasuj wszystkie Postacie i połącz je na Budynkach. Rzuć kośćmi Pirackimi i Gildii a następnie połącz je na planszach. Każdy gracz:

- wybiera rząd w Kolumnie Kości i przesuwa tam swój dysk Kolejności Tury.
- bierze zestaw kości Gildii z tego rzędu.
- bierze 1 z Żądań Korony z tego samego rzędu.
- odwraca posiadane Przystługi Gildii należące do wybranej Gildii.

### FAZA B - AKCJE POSTACI

Zgodnie z kolejnością tury, każdy gracz może:

- ▶ położyć kość (Gildii lub Piracką) na Postaci. Następnie może wykonać Akcję Postaci lub Zbiory  
LUB
- ▶ pasuje. Od razu wykonuje Akcję Pasowania lub otrzymuje Reale

### FAZA C - AKCJE BUDYNKÓW

Rozpatrz każdy Budynek po kolei.

Rzuć wszystkimi kośćmi położonymi na powiązanej Postaci (kości Gildii i/lub kości Pirackimi).

Następnie zgodnie z kolejnością tury, każdy gracz, który ma przynajmniej 1 swój Znacznik Akcji na Budynku:

- ▶ płaci koszt Budynku i może od razu wykonać Akcję Budynku.  
LUB
- ▶ nie płaci kosztu Budynku i otrzymuje Piratów. W tej sytuacji nie może wykonać Akcji Budynku.

### FAZA D - UTRZYMANIE

**Honor** - Opcjonalne dla gracza, który ma najwięcej Robotników w Straży Miejskiej. Dostaje 4 PP za każdego własnego Robotnika, którego usunie ze Straży Miejskiej.

**Dochód** - Za każdego Robotnika na Obszarze Kolonii gracz otrzymuje pokazane tam Produkty z Zasobów Ogólnych.

**Utrzymanie Okrętów** - Należy odrzucić 1 Drewno za każdy Okręt na planszy albo otrzymuje się 1 Pirata za każde nieodrzucone Drewno.

**Karmienie Robotników** - Należy odrzucić 1 Chleb za każdego Robotnika na planszy albo otrzymuje się 1 Pirata za każdy nieodrzucony Chleb.

### FAZA E - ŻĄDANIA KORONY

**Runda 1** - Dostajesz PP za 1 Żądanie.

**Runda 2** - Zmień Pola Pszenicy na Pola Cukru, jeśli nie ma na nich Drewna.

**Runda 3** - Dostajesz PP za 2 Żądania.

**Runda 4** - Zmień Pola Cukru na Pola Wina, jeśli nie ma na nich Drewna.

**Runda 5** - Dostajesz PP za 3 Żądania.

### KONIEC GRY

Zamień wszystkie Produkty, Drewno i Chleb w stosunku 1 do 1 na Reale. Za każde 5 Reali gracz otrzymuje 1 Punkt Prestiżu.

Gracz, który ma najwięcej Piratów traci 16 PP, drugi traci 8 PP, trzeci traci 4 PP a czwarty traci 2 PP. Wszyscy tracą też 1 PP za każdego Pirata, którego ma powyżej 20. Wygrywa gracz, który ma najwięcej PP. Remisy rozstrzyga kolejność w aktualnej turze.

**Autorzy: Paulo Soledade i Nuno Bizarro Sentieiro**

**Ilustracje: Mariano Iannelli Korekta zasad: Nathan Morse**

"Chciałbym podziękować mojej żonie Anie za jej nieustające wsparcie i miłość, moim dzieciom, Marii i Miguelowi, za pomoc w projektowaniu gry, moim rodzicom, którzy dali mi pierwszą grę i mojej siostrze, która w tą grę ze mną zagrała. Wszyscy oni są częścią tej gry, tak samo jak ja. Kocham Was wszystkich!" Paulo Soledade

"Podziękowania dla: Ana, Paulo, Maria, Miguel, Sao and Jose Sentieiro. Mojej rodziny." Nuno Bizarro Sentieiro

Autorzy chcą także podziękować: Pedro Correia, João Monteiro, Bruno Valério, Vital Lacerda, Pedro Silva, Mac Gerds, Peter Dorsam, Richard Sivèl, Martin Wallace, Firmino Martinez, José, Miguel, Ricardo Araújo, Nuno Santos, Vera Santos, Sara Santos, Rita Catarino, Ana Isabel Cunha, Sílvia Carvalho, Paulo Fernandes, Patrícia



Cordeiro, Humberto Dias, Nelson Ribeiro, i wszystkim, którzy grali w tą grę na LeiriaCon. Spejalne podziękowania dla Spiel Portugal Team: José Rôla, Carlos Ferreira, Luis Costa, Paulo Inácio, Pedro Andrade, Pedro Dominguez. I na koniec dla czterech rąk które uczyniły ten projekt możliwym: Mariano i Veronica. Zawsze byliśmy zespołem i było wesoło!

**Podziękowania również dla:** Anton Katzer, Stephan Bittner, Matthias Nagy, Andrea Bree-Nagy, Rik Königsmann, Jörg Schöwing, Friedrich Jakobs, the Ali Baba Spieleclub-Berlin i wszystkich testerów za ich wielką pomoc i nieocenione sugestie.

Pytania, komentarze, sugestie można przysyłać na adres: [info@hobbyity.eu](mailto:info@hobbyity.eu)  
[www.whatsyourgame.eu](http://www.whatsyourgame.eu) & [www.hobbyity.eu](http://www.hobbyity.eu)  
[www.facebook.com/whatsyourgame.eu](https://www.facebook.com/whatsyourgame.eu)  
[www.twitter.com/WhatsYourGameEu](https://www.twitter.com/WhatsYourGameEu)  
© 2013 What's Your Game GmbH  
All rights reserved by What's Your Game GmbH

