

BRUNO CATHALA  MARC PAQUIEN

YAMATAI



Królowa Himiko wyznaczyła prestiżową misję wszystkim budowniczym królestwa – wznieść stolicę Yamatai i uczynić ją klejnotem całego archipelagu.

Twoim zadaniem jest prześcignąć konkurentów i zbudować najwspanialsze miasto. Dokonasz tego dzięki surowcom pochodzącym z flot, które podróżują po całym królestwie. Opracuj strategię, zwerbuj specjalistów i zrób to, co konieczne, aby zostać najlepszym budowniczym i za swoją pracę otrzymać nagrodę od królowej Himiko. Ostatecznie lud zapamięta tylko jedno imię, imię największego budowniczego Yamatai!

 DAYS OF
WONDER

Steve
2016

Zawartość pudełka

❖ plansza

❖ 34 budynki zwykłe



❖ 4 maty graczy



❖ 6 pionków kolejności



❖ 80 drewnianych łożdi przewożących zasoby



❖ 10 kafelków flot

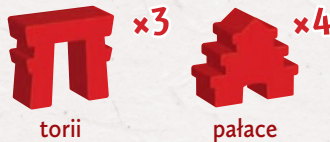


❖ 28 kafelków budynków



21 budynków zwykłych

7 budynków prestiżowych



❖ 7 kafelków gór



❖ 34 żetony kultury



1 żeton każdego rodzaju jest górskim żetonem kultury (został oznaczony szarą obwódką)



❖ 8 żetonów świętej ziemi



❖ 73 monety



❖ 24 żetony prestiżu (PP)



❖ 18 kafelków specjalistów



Główną planszę ❶ należy umieścić na środku stołu.

Kafelki specjalistów należy potasować, a potem utworzyć z nich stos specjalistów. Ten zakryty stos należy umieścić obok planszy, a następnie odkryć 5 wierzchnich kafelków i umieścić je na odpowiednich polach planszy ❷.

Kafelki budynków należy potasować, a potem utworzyć z nich stos budynków. Ten zakryty stos należy umieścić po prawej stronie planszy, a następnie odkryć 5 wierzchnich kafelków i umieścić je w rzędzie obok planszy ❸.

Należy potasować kafelki flot. Następnie należy odkryć 5 kafelków flot i umieścić je na pierwszych 5 polach toru flot (jasnokolorowe pola) u dołu planszy. Pozostałe 5 kafelków flot należy umieścić zakryte na ostatnich 5 polach toru flot (ciemnokolorowe pola) ❹.

Żetony kultury należy potasować i zakryte umieścić losowo na planszy. Na każdej wyspie należy umieścić po 1 żetonie kultury. Następnie należy je odkryć, jeden po drugim. Pod każdym górskim żetonem kultury należy umieścić kafelek gór, zaś puste żetony należy usunąć z planszy ❺.

Każdy z graczy otrzymuje pionek w swoim kolorze, monety



Cel gry

Celem gry jest zdobycie przychylności królowej Himiko (czyli zdobycie jak największej liczby punktów prestiżu). Można to zrobić na trzy sposoby: zbierając pieniądze, wznosząc budynki lub werbując specjalistów. Ostatecznie tylko jeden z graczy zostanie zwycięzcą.

Przebieg gry

Podczas każdej rundy gracze wykonują swoje akcje zgodnie z kolejnością pionków na torze. Pierwszy gracz wykonuje akcje od #1 do #5 (opisano je na macie gracza), następnie przychodzi kolej na drugiego gracza itd. Gdy wszyscy gracze zakończą swoje tury, należy przygotować następną rundę. W grze dwuosobowej każdy z graczy odbywa pełną turę za każdy pionek w swoim kolorze.



1 [obowiązkowa] Wybór floty

Ta akcja pozwala przejąć kontrolę nad wybraną flotą. Flota składa się z łodzi przewożących różne surowce: najrzadsze jest złoto (żółte), potem glina (czerwona), kamień (czarny), drewno (brązowe) i bambus (zielony).

Gracz musi wybrać jedną z dostępnych flot. Wybraną flotę oraz swój pionek kolejności gracz umieszcza na swojej macie.

Następnie gracz pobiera z banku łodzie pokazane na kafelku floty – o ile jakieś zostały (w tym momencie gracz może posiadać dowolną liczbę łodzi). Jeśli w banku nie ma już łodzi z danym surowcem, gracz nie otrzymuje nic w zamian. Każda flota pozwala też graczowi skorzystać ze specjalnej zdolności. Gracz może aktywować tę zdolność w dowolnym momencie swojej tury. Pełną listę kafelków flot można znaleźć w dodatku na końcu tej instrukcji.



Ten kafelek floty pozwala graczowi wziąć 1 łódź ze złotem i w dowolnym momencie tury umieścić żeton świętej ziemi na dowolnej pustej wyspie na planszy.

o wartości 10 (3 x „2” i 4 x „1”), matę i, zależnie od liczby graczy biorących udział w grze, następującą liczbę budynków zwykłych (6):

- ♦ 4 graczy – po 6 na gracza,
- ♦ 3 graczy – po 8 na gracza (nie należy korzystać z szarych budynków),
- ♦ 2 graczy – po 10 na gracza (nie należy korzystać z szarych i fioletowych budynków).

Następnie pionki kolejności należy pomieszać, a potem umieścić w losowym porządku na pierwszych ponumerowanych polach nad torem flot (7). W ten sposób zostanie ustalona kolejność rozgrywki podczas pierwszej rundy gry. W grze dwuosobowej należy wziąć po 1 pionku od każdego gracza, pomieszać je i umieścić jeden z nich na polu #1, a drugi na polu #2, a następnie powtórzyć kolejność dla pól #3 i #4.

Drewniane łodzie należy podzielić według rodzajów i umieścić obok planszy, w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy (8).

Pozostałe elementy gry (budynki prestiżowe, żetony świętej ziemi, monety i żetony prestiżu) również należy umieścić obok planszy. Będą one tworzyć wspólny bank (9).

2

[opcjonalna]

Handel

Handel pełni na archipelagu Yamatai bardzo ważną rolę. Poddani królowej Himiko kupują i sprzedają wszelakie dobra, aby móc wznieść swoje budynki. Złoto jest jednak tak rzadkie, że nikt go nie sprzedaje.

Gracz może kupić albo sprzedać 1 łódź, płacąc albo otrzymując za nią cenę wyszczególnioną na swojej macie.

Uwaga! Podczas swojej tury gracz może przeprowadzić tylko 1 transakcję (kupić albo sprzedać łódź). Złota nie można kupować ani sprzedawać. Niektórzy specjaliści pozwalają zignorować tę zasadę.



Ten gracz zdecydował się zakupić łódź z drewnem za 2 monety. To jedyna transakcja, jaką może przeprowadzić podczas tej tury.



Począwszy od pola startowego, gracz umieszcza na planszy po jednej łodzi z kamieniem i z drewnem.



W następnej turze kolejny gracz wykorzystuje znajdującą się na planszy łódź z drewnem, aby umieścić obok własną łódź z drewnem, a potem łódź z bambusem.

3

[opcjonalna]

Umieszczanie łodzi na planszy

Podczas tej fazy wybrane przez gracza łodzie przewiozą surowce na wyspy archipelagu Yamatai. Łodzie pozwalają graczom oczyszczać teren, aby zebrać żeton kultury, albo wznosić budynki na pustych wyspach. Łodzie i wyspy są dostępne dla wszystkich graczy.

Podczas umieszczania łodzi na planszy gracz musi przestrzegać poniższych zasad:

Pierwszą łódź należy umieścić:

- ◆ na pustym polu startowym, oznaczonym na planszy specjalnym symbolem, albo
- ◆ na polu sąsiadującym z łodzią tego samego koloru.

Kolejne łodzie gracz musi umieszczać na pustych polach sąsiadujących z poprzednio umieszczonymi łodziami (nawet jeśli te są innego koloru), tak aby tworzyły nieprzerwany łańcuch łodzi.



3

[jeśli ta akcja jest możliwa do wykonania, to jest obowiązkowa]

Zbieranie żetonów kultury ALBO budowa

Podczas tej fazy gracz albo oczyści wyspy, aby zebrać żetony kultury (można je potem ofiarować specjalistom), albo wzniesie budynek, za który otrzyma nagrodę od królowej.

Gracz wybiera jedną z poniższych akcji. Jej wykonanie jest obowiązkowe, chyba że gracz nie jest w stanie jej wykonać.

Zbieranie

Gracz zabiera z planszy po 1 żetonie kultury za każdą łódź umieszczoną na planszy podczas tej tury. Każda łódź pozwala graczowi zabrać sąsiadujący z nią żeton (albo górski żeton kultury).

4



Gracz zabiera tyle żetonów, ile łodzi umieścić na planszy. Żetony muszą pochodzić z wysp sąsiadujących z polami, na których umieszczono łodzie.

ALBO Budowa

Gracz wybiera jeden z odkrytych budynków, a następnie buduje go na jednej z pustych wysp sąsiadujących z przynajmniej jedną z łodzi, które umieścił podczas tej tury. Na kafelku budynku znajdują się symbole surowców potrzebnych do jego konstrukcji. Aby gracz mógł zbudować dany budynek na danej wyspie, z tą wyspą muszą sąsiadować wskazane na kafelku łodzie. Te łodzie nie muszą należeć do gracza, który wznosi budynek, gracz nie musi też wykorzystywać do budowy łodzi, które umieścił na planszy podczas tej tury. Łodzie użytych do wzniesienia budynku nie należy usuwać z planszy!

Gracz bierze wybrany kafelek budynku, zakrywa go i umieszcza przed sobą. Na koniec gry ten budynek zapewni mu punkty prestiżu (PP). Następnie gracz umieszcza na wybranej wyspie odpowiadający kafelkowi budynek – jeden ze swoich budynków zwykłych albo torii, albo pałac (jeśli gracz zbudował budynek prestiżowy).

Budynki zapewniają graczom pieniądze i prestiż!



Gracz umieścił obok pustej wyspy łódź z gliną i 2 łodzie z bambusem.



Następnie wykorzystuje je do wzniesienia budynku – zabiera odpowiedni kafelek budynku z rzędu i umieszcza na wyspie budynek w swoim kolorze. Łodzie pozostają na polach wokół wyspy.

Premia za budynki zwykłe

Budynki zwykłe mogą zapewniać dodatkowe punkty i zasoby (te premie ulegają kumulacji). Gdy gracz wzniesie budynek zwykły:

- ♦ otrzymuje po 1 żetonie prestiżu za każdą sąsiadującą bramę torii lub pałac;
- ♦ otrzymuje 1 żeton prestiżu, jeśli wznosił budynek w górach;
- ♦ jeśli wzniesiony budynek rozpoczyna lub zwiększa grupę budynków danego koloru (grupa składa się z co najmniej 2 budynków, pojedynczy budynek NIE STANOWI grupy), otrzymuje 1 monetę za każdy znajdujący się w tej grupie budynek (w tym za ten, który właśnie zbudował).



Faktoria

Jeśli właśnie wzniesiony budynek jest faktorią, która rozpoczyna lub zwiększa grupę budynków danego koloru, to premia za grupę zostaje podwojona.

Budynki uważa się za sąsiadujące, jeśli dzielą wspólną granicę. Rogów nie uważa się za granice, więc budynki nie sąsiadują, gdy ich pola stykają się tylko narożnikami. Budynki z danej grupy nie muszą sąsiadować ze wszystkimi innymi budynkami w tej grupie – wystarczy, że tworzą ciąg budynków.



Gracz wznosi budynek obok 2 innych należących do niego budynków. W rezultacie otrzymuje 3 monety.



Gdyby zbudował fabrykę, otrzymałby 6 monet zamiast 3.

Ten gracz zatrzymuje w porcie 1 łódź ze złotem. Nie może już zatrzymać łodzi z bambusem, odkłada ją więc na swoją matę. Jeśli przytrafi mu się to po raz drugi, na koniec gry straci 1 PP.



Budynki prestiżowe

Torii i pałace to budynki specjalne. Nie dotyczą ich premie za budynki zwykłe. Z drugiej strony każdy budynek zwykły wzniesiony na wyspie sąsiadującej z budynkiem prestiżowym zapewni graczowi 1 dodatkowy PP w momencie budowy (oczywiście jeśli do budowy dojdzie już po wzniesieniu torii lub pałacu). Ta premia kumuluje się z innymi premiami.

Uwaga! Gracz może zbudować tylko 1 budynek na turę.



Gracz wznosi budynek w górach sąsiadujących z torii. W rezultacie otrzymuje natychmiast 2 żetony prestiżu – 1 za góry i 1 za sąsiedztwo torii.



5 [opcjonalna] Rekrutacja specjalisty

Specjaliści pomogą graczom zdobyć przychylność królowej Himiko. O ile gracze zaoferują im jakieś podarki...

Gracz może zwerbować specjalistę z toru specjalistów, wydając 2 identyczne żetony kultury albo 3 różne żetony kultury. Gdy gracz werbuje specjalistę, otrzymuje również znajdujące się na jego kafelku monety. Gracz może zwerbować tylko 1 specjalistę na turę.

Raz zwerbowany specjalista pozostanie z graczem do końca gry. Pełną listę specjalistów można znaleźć w dodatku na końcu tej instrukcji.



Ten gracz odrzuca 3 różne żetony kultury i werbuje wybranego specjalistę. Zabiera również 4 znajdujące się na kafelku monety.

4 [obowiązkowa] Umieszczenie pozostałych łodzi na macie

Gracz musi umieścić niewykorzystane łodzie na swojej macie.

Gracz umieszcza niewykorzystane łodzie na swojej macie. Znajdujący się na macie port pozwala graczowi na przechowanie jednej łodzi na późniejszą turę (jeden ze specjalistów potrafi zwiększyć „pojemność” portu). Pozostałe łodzie gracz odkłada na pole łodzi odrzuconych na macie; z tych łodzi nie będzie mógł już korzystać. Na koniec gry gracz straci po 1 punkcie prestiżu za każde 2 odłożone w ten sposób łodzie (bez względu na ich kolor).

Koniec rundy Przygotowanie następnej rundy

Na koniec każdej rundy należy wykonać poniższe czynności:

- Umieścić po 2 monety na każdym odkrytym specjalistcie (nawet jeśli leżały już na nim monety z poprzedniej rundy), a następnie uzupełnić tor specjalistów nowymi kafelkami (jeśli to konieczne).
Jeżeli gracze nie mogą uzupełnić toru specjalistów z powodu braku kafelków, gra się kończy.

- 2.** Wylosować nowe kafelki budynków ze stosu (jeśli to konieczne), tak aby w grze znajdowało się 5 odkrytych budynków.

Jeśli gracze nie mogą uzupełnić zestawu budynków z powodu braku kafelków, gra się kończy.

- 3.** Gracze umieszczają swoje pionki kolejności na torze kolejności, na polach odpowiadających numerom flot, które zagrali podczas minionej rundy. W grze dwuosobowej każdy z graczy umieszcza po 2 pionki na 2 odpowiednich polach.

- 4.** Zakryte kafelki flot należy przesunąć na lewą stronę toru flot, a następnie odkryć te znajdujące się na jasnokolorowych polach. W tym momencie w grze powinno się znajdować 5 odkrytych kafelków flot.

- 5.** Każdy z graczy odkłada swój kafelek floty na planszę. Te kafelki należy zakryć, potasować, a następnie rozłożyć na znajdujących się po prawej stronie pustych polach toru flot.

W tym momencie rozpoczyna się nowa runda.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy tylko dojdzie do jednej z poniższych sytuacji:

- ◆ Jeden z graczy umieści na planszy swój ostatni budynek zwykły (w tym wypadku gracze dokończają obecną rundę, a następnie kończą grę).
- ◆ Podczas przygotowania nowej rundy w rezerwie nie ma łodzi przynajmniej jednego z kolorów.
- ◆ Podczas przygotowania nowej rundy nie można uzupełnić toru specjalistów.
- ◆ Podczas przygotowania nowej rundy nie można uzupełnić zestawu budynków.

Punktacja

Każdy z graczy podlicza zdobyte punkty prestiżu (PP) w następujący sposób:

- ◆ +1 PP za każde 5 monet,
- ◆ +1 PP za każdy żeton prestiżu,
- ◆ +x PP za każdy wzniesiony budynek,
- ◆ +x PP za każdego specjalistę,
- ◆ -1 PP za każdy zarezerwowany kafelek budynku, którego nie zbudował,
- ◆ -1 PP za każde 2 niewykorzystane łodzie na macie gracza (bez względu na kolor).

Gracz z największą liczbą punktów prestiżu zostaje obwołany Wielkim Budowniczym Yamatai i wygrywa grę. W przypadku remisu pomiędzy graczami, zwycięzcą zostaje ten z remisujących, który podczas ostatniej rundy wykonał swoje akcje jako pierwszy.



DODATEK



Floty

Specjalne zdolności flot mogą być używane tylko w turze gracza i są opcjonalne – nie muszą być użyte. Ich działanie nie może być przeniesione na następne rundy (i tury w grze 2-osobowej).



- ◆ Pobierz z banku 1 łódź z bambusem (zieloną).
- ◆ Ta flota nie ma żadnego specjalnego efektu, ale gwarantuje, że podczas następnej rundy wykonasz swoje akcje jako pierwszy/a.



- ◆ Pobierz z banku 1 łódź z drewnem (brązową).
- ◆ Możesz wybrać jeden z kafelków budynków z rzędu i zarezerwować go na później. Umieść odkryty kafelek budynku obok swojej maty. Teraz tylko Ty możesz go zbudować. Jeśli nie zbudujesz go do końca gry, stracisz 1 PP.



- ◆ Pobierz z banku 1 łódź z kamieniem (czarną).
- ◆ Podejrzij 3 wierzchnie kafelki ze stosu budynków. Możesz odłożyć je na wierzch lub spód stosu (o każdym kafelku decydujesz osobno) w dowolnej kolejności.



- ◆ Pobierz z banku 1 łódź z gliną (czerwoną).
- ◆ Możesz przesunąć łódź z jednego pola na sąsiednie puste pole.



- ◆ Pobierz z banku 1 łódź ze złotem (żółtą).
- ◆ Możesz umieścić żeton świętej ziemi na dowolnej pustej wyspie na planszy. Dopóki na wyspie znajduje się żeton świętej ziemi, nikt nie może wznosić tam budynków.



- ◆ Pobierz z banku 1 łódź z bambusem (zieloną) i 1 łódź z drewnem (brązową).
- ◆ Możesz zamienić miejscami 2 znajdujące się na planszy żetony kultury.



- ◆ Pobierz z banku 1 łódź z bambusem (zieloną) i 1 łódź z kamieniem (czarną).
- ◆ Możesz usunąć z planszy do 2 łodzi i odłożyć je do banku.



- ◆ Pobierz z banku 1 łódź z bambusem (zieloną) i 1 łódź z gliną (czerwoną).
- ◆ Możesz zamienić miejscami 2 znajdujące się na planszy łodzie.



- ◆ Pobierz z banku 1 łódź z kamieniem (czarną) i 1 łódź z drewnem (brązową).
- ◆ Podczas tej tury możesz wznieść budynek bez 1 wymaganej łodzi (Ty wybierasz której).




- ◆ Pobierz z banku 1 łódź z gliną (czerwoną), 1 łódź z drewnem (brązową) i 1 łódź dowolnego koloru.



AMATERATSU

Podwaja wartość Twoich żetonów prestizu.




IZANAGI

Raz na turę możesz dokonać 1 dodatkowej transakcji (kupić albo sprzedać tódź).



RAIJIN

Raz na turę możesz wymienić 2 dowolne tódzie na 1 tódź ze złotem.




ANANDA

Otrzymujesz 2 monety od każdego przeciwnika, który wzniesie budynek na wyspie sąsiadującej z przynajmniej jednym z Twoich budynków zwykłych. Przeciwnik, który nie może Ci zapłacić, nie może wzniesić danego budynku.




IZANAMI

Gdy przeciwnik werbuje specjalistę, zabierasz połowę monet, które znajdowały się na kafelku tego specjalisty.



RIU

Od tej pory w Twoim porcie możesz przechowywać o 2 tódzie więcej (razem 3).




AWASHIMA

Premia za budynki standardowe obejmuje także budynki prestiżowe.




KACHIKO

Raz na turę możesz wydać 2 monety, aby usunąć z planszy żeton świętej ziemi.




SUSANOO

Gdy sprzedajesz tódzie, za tódzie z kamieniem otrzymujesz 6 monet, a za tódzie z gliną 7 monet.




EBISU

Raz na turę (po zebraniu z wysp żetonów kultury) możesz wziąć 1 dodatkowy żeton kultury z dowolnej wyspy na planszy.



KAGUTSUCHI

Jeśli wzniesiesz budynek zwykły na polu, które nie sąsiaduje z żadnym z Twoich budynków zwykłych, otrzymujesz 1 dodatkowy PP.




TOMOE

Możesz sprzedawać i kupować tódzie ze złotem za 5 monet. Wciąż obowiązuje limit 1 transakcji na turę (chyba że któryś z posiadanych przez Ciebie elementów gry zmieni tę zasadę).



FU HSI

Na koniec gry otrzymujesz 1 PP za każde 3 monety (zamiast 5).




MICHIMATA

Raz na turę możesz odrzucić jeden ze swoich żetonów kultury, aby otrzymać tódź ze złotem.




TOYO TAMA

Wszystkie puste pola na krawędzi planszy są dla Ciebie polami startowymi tódzi.



HETSUKA

Raz na turę możesz odrzucić jeden ze swoich żetonów kultury, aby otrzymać 4 monety.



NAKATSU

Raz na turę możesz wymienić 1 tódź ze złotem na 2 inne tódzie (ale nie tódzie ze złotem).



YASOMA

Yasoma jest niezwykle prestiżowy. Czego chcieć więcej?

Days of Wonder Online

Zarejestruj swoją grę planszową!



Zachęcamy Was do przyłączenia się do naszej społeczności graczy w sieci na Days of Wonder Online, gdzie możecie znaleźć elektroniczne wersje niektórych z naszych gier. Aby wykorzystać swój numer Days of Wonder Online, należy go dodać do już istniejącego konta Days of Wonder Online lub założyć nowe konto na www.daysofwonder.com/yamatai, a potem kliknąć przycisk New Player Signup na stronie domowej. Następnie należy zastosować się do podanych instrukcji. O innych grach Days of Wonder możecie poczytać na stronie:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

OPRACOWANIE

PROJEKT GRY
Bruno Cathala i Marc Paquien

ILUSTRACJE
Jérémie Fleury

PROJEKT GRAFICZNY
Cyrille Daujean

Przekład
Marcin Wetnicki

Opracowanie wersji polskiej
zespół REBEL

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Yamatai are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.