



INSTRUKCJA

Gra: Helge Ostertag & Anselm Ostertag · Ilustracje: The Mico

KLANY

Z BĄGIEN

POLSKA EDYCJA FEYA'S SWAMP

od 12 lat · od 2 do 4 graczy · 90 minut



Zapomniane Bagna – nasz nowy dom. To tutaj cztery klany założyły swoje siedliska. Krokodyle, Salamandry, Żaby i Żółwie żyją w pokoju i harmonii. Ta kraina jest przepelniona magią i życiem, a otaczające ją starożytne świątynie zachęcają do badania jej historii i odkrywania skarbów przodków.

Żyjemy w czasach wielkich możliwości, kiedy każdy klan decyduje o własnym przeznaczeniu, rozwijając swój potencjał. Powiększymy nasze siedliska i floty, oblaskawimy duchy i wzniesiemy totemy, złowimy obfitość ryb i będziemy świętować bez końca. Nasi przewodnicy wykonali doskonałą pracę, dzięki czemu wzrośniemy w harmonii z pozostałymi i przezwyciężymy mrok, który naznaczył naszą przeszłość.

Nie chcemy wojen – ale tylko jeden klan może być najlepszy. Zrobimy wszystko, co w naszej mocy, żeby to o nas snuto legendy. W końcu czegoś jak czegoś, ale dumy nikt nam nie odbierze...

CEL ROZGRYWKI

W *Klanach z Bagien* kierujesz grupą mieszkańców mokradeł, którzy dołożą wszelkich starań, aby prosperować najlepiej ze wszystkich klanów. Osiągnięcie tego celu będzie wymagać dobrego przystosowania się do lokalnych warunków, odnalezienia najlepszych miejsc pod połów i osadnictwo, a także nawiązania kontaktów z partnerami handlowymi. Będziesz przewodzić wyprawom do opuszczonych świątyń rozlokowanych wokół siedlisk, gdzie śpiące bóstwa tylko czekają, aż ktoś je przebudzi. Przygotuj się do eksplorowania magicznych bagien i organizowania wspólnych uroczystości, na których złożysz bóstwom hołd.

W ciągu czterech rund gry będziesz się starać efektywnie gromadzić punkty – kto zdobędzie ich najwięcej, na koniec rozgrywki zostanie ogłoszony zwycięzcą.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podłęża 650, 32-003 Podłęża
gry@muduko.com

© for the Polish edition Muduko by Fabryka Kart Trefl - Kraków sp. z o.o.

Projekt gry
Helge Ostertag
i Anselm Ostertag
Ilustracje
Mihajlo Dimitrievski
Redakcja i rozwój
José Manuel Álvarez
i Jorge Larraín
Projekt graficzny
Laura Mena

Redaktor prowadzący
wersji polskiej
Filip Cyrus Madej
Koordynator ds. licencji
Michał Friedrich
Przekład na język polski
Łukasz Małecki
Korekta
Ewa Popielarz
Skład instrukcji
wersji polskiej
Paweł Niziołek

ELEMENTY GRY



1 dwustronna plansza Bagien



4 dwustronne planszетки Klanów



21 figurek Robotników
(po 5 dla 3 Klanów i 6 dla 1 Klanu)



4 znaczniki kolejności
(po 1 dla każdego Klanu)

12 znaczników
Osiągnięć (po 3 dla
każdego Klanu)



1 plansza rund



80 kafelków Siedlisk
(po 20 dla każdego Klanu)



12 figurek Łodzi
(po 3 dla każdego Klanu)



1 Totem



1 znacznik
blokady



8 figurek neutralnych
Robotników (białe
Aksolotle)



5 żetonów
specjalnych Klanu
Salamander



10 kafelków Duchów



80 żetonów Ryb



4 znaczniki Żeglugi
(po 1 dla każdego
Klanu)



4 znaczniki punktów
(po 1 dla każdego
Klanu)



4 żetony 100/200 PZ
(po 1 dla każdego
Klanu)



40 Klejnotów
Many



52 żetony Złota
(20 o wartości 1,
16 o wartości 5, 10 o wartości
10 i 6 o wartości 20)



20 żetonów Świętyń



20 żetonów
Bonusów Rundy



10 kart Przewodników



8 kart Osiągnięć



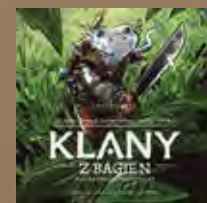
6 kart Wyzwań



6 kart Ryb



4 karty pomocy



1 instrukcja

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Obszar wspólny

A Połóżcie planszę Bagien pośrodku stołu. Użyjcie strony przeznaczony dla takiej liczby graczy, jaka bierze udział w rozgrywce.

B Wymieszajcie kafelki Duchów i wylosujcie 2 z nich. Połóżcie je na polach planszy z numerami, które odpowiadają numerom na rewersie kafelków. Jeśli wylosowaliście kafelek, którego nie da się w ten sposób umieścić na planszy, odrzućcie go i wylosujcie inny.

C Połóżcie planszę rund w pobliżu planszy Bagien.

D Potasujcie 6 kart Ryb i losowo rozłóżcie po 1 odkrytej karcie na przeznaczonych do tego polach obok planszy rund. Pozostałe karty Ryb odłóżcie do pudełka; nie będą używane w tej rozgrywce.

E Potasujcie 6 kart Wyzwań i połóżcie 2 losowe karty na planszy rund w przeznaczonym do tego miejscu. Pozostałe karty Wyzwań odłóżcie do pudełka; nie będą używane w tej rozgrywce.

F Rozdzielcie żetony Bonusów Rundy zgodnie z oznaczeniem rund na osobne stosy i pomieszaj każdy z nich. Następnie rozłóżcie na polach każdej z 4 rund po tyle żetonów, ilu graczy bierze udział w grze. Pozostałe żetony Bonusów odłóżcie do pudełka; nie będą używane w tej rozgrywce.

G Połóżcie po 1 kafełku Ducha na polu każdej rundy przy planszy rund.

H Potasujcie 8 kart Osiągnięć i połóżcie 3 losowe karty odkryte obok planszy rund. Pozostałe karty Osiągnięć odłóżcie do pudełka; nie będą używane w tej rozgrywce.

I Połóżcie na odpowiednich polach planszy Bagien żetony Świątyń w liczbie odpowiedniej dla liczby graczy biorących udział w rozgrywce. Ułóżcie żetony w stos dla każdej Świątyni – malejąco pod względem liczby PZ (żeton przyznający najwięcej PZ powinien się znajdować na szczycie).

J Potasujcie 10 kart Przewodników i losowo rozłóżcie 7 odkrytych kart na stole, w pobliżu planszy Bagien. Pozostałe karty Przewodników odłóżcie do pudełka; nie będą używane w tej rozgrywce.

Jeśli pośród wylosowanych kart znajduje się karta *Przywódcy* (pokazana po prawej), połóżcie obok niej znacznik blokady. W przeciwnym razie odłóżcie ten znacznik do pudełka.

K Połóżcie neutralnych Robotników (Aksolotle), Totem i pozostałe kafelki Duchów na odpowiednich polach planszy Bagien.

L Stwórzcie obok planszy Bagien pulę ogólną elementów: żetonów Ryb, żetonów Złota i Klejnotów Many. Wszystkie te elementy uważa się za nieograniczone – jeśli się skończą, zastąpcie je dowolnym zamiennikiem.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Obszar osobisty

A Wybierz 1 z 4 dostępnych planszetek Klanów (niebieskie Krokodyle, zielone Żółwie, czerwone Żaby, żółte Salamandry) i połóż ją przed sobą. Zalecamy, aby w pierwszych rozgrywkach korzystać z podstawowej strony planszetek, która jest identyczna dla każdego z Klanów. Kiedy będziecie gotowi na bardziej zaawansowaną wersję rozgrywki, użyjcie asymetrycznych stron planszetek, oznaczonych symbolem liścia lotosu (☁) – sprawiają one, że każdy Klan działa nieco inaczej (patrz s. 16). Nie ma wymogu, aby każda osoba w grupie grała tą samą stroną planszетки (podstawową lub zaawansowaną).

B Weź kafelki Siedlisk w kolorze twojego Klanu i rozmieść je na 20 dostępnych polach planszетки Klanu.

C Weź Robotników należących do twojego Klanu. Zostaw 3 Robotników w swojej osobistej rezerwie – będą oni dostępni od początku rozgrywki. Pozostałych 2 połóż na kafelkach Siedlisk leżących obok pól z symbolem 1 nowego Robotnika. Zdobędziesz ich, gdy zbudujesz te Siedliska.

** Szósty Robotnik Klanu Krokodyli może być umieszczony wyłącznie na zaawansowanej stronie planszетки (☁). Jeśli grasz z użyciem podstawowej wersji planszетки, odłóż go do pudełka.*

D Weź figurki Łodzi twojego Klanu i połóż je na 3 kafelkach Siedlisk leżących obok pól z symbolem 1 nowej Łodzi. Zdobędziesz je, gdy zbudujesz te Siedliska.

E Weź znacznik Żeglugi w twoim kolorze i połóż go na początku toru Żeglugi twojej planszетки Klanu.

F Połóż swój znacznik kolejności obok planszy rund.

G Weź 3 znaczniki Osiągnięć twojego Klanu i połóż je w twojej osobistej rezerwie.

H Połóż swój znacznik punktów na polu 0 PZ planszy Bagien.

I Dodatkowo weź do swojej osobistej rezerwy: 20 Złota, 1 Klejnot Many, 3 żetony Ryb oraz 1 kartę pomocy.



PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Pozycje startowe

Przed rozpoczęciem rozgrywki niezbędne jest przeprowadzenie poniższych kroków, aby wybrać swojego początkowego Przewodnika oraz ustalić kolejność graczy w pierwszej rundzie i ich pozycje startowe na planszy Bagien.

I. Wybór początkowego Przewodnika

Każdy gracz – począwszy od ostatniej osoby, która bawiła się w błocie, i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara – musi wybrać 1 z 7 kart Przewodników, które leżą odkryte obok planszy Bagien, i położyć ją w swojej osobistej rezerwie. Jest to Przewodnik, którym gracz będzie dysponować w pierwszej rundzie rozgrywki. Następnie połóżcie po 1 Rybie na każdej karcie Przewodnika, która nie została wybrana przez żadnego gracza.

UKŁAD KARTY PRZEWODNIKA



II. Ustalenie kolejności graczy w rundzie

Każdy gracz kładzie swój znacznik kolejności na planszy rund, w części dla 1. rundy. Gracz, który wybrał Przewodnika o najniższej wartości inicjatywy, będzie rozpoczynać rundę – kładzie on swój znacznik jako pierwszy. Po nim znaczniki kładą kolejni gracze, zgodnie z rosnącą wartością inicjatywy wybranych Przewodników.

III. Startowe Siedliska

Zgodnie z kolejnością widoczną na planszy rund każdy gracz kładzie 1 z 3 początkowych Siedlisk ze swojej planszeczki Klanu (oznaczonych ciemniejszym kolorem) na planszy Bagien. Gracze robią to aż do chwili, gdy rozmieszczą w ten sposób wszystkie swoje początkowe Siedliska.



Rozkładając Siedliska, należy przestrzegać następujących zasad układania kafelków:

1. Kafelkę wolno położyć na dowolnym polu wody, które sąsiaduje z Duchem (zarówno tym nadrukowanym na planszy, jak i z kafelkiem Ducha). Kafelkę siedliska może zasłonić znacznik ryby.
2. Nie wolno ci położyć startowego Siedliska na wyspie, na której jesteś już obecny – każde z twoich 3 początkowych Siedlisk musi być częścią innej wyspy.
3. Nigdy nie wolno ci położyć kafelka Siedliska w taki sposób, aby dwie odrębne wyspy połączyły się w pojedynczą wyspę.
4. Jeśli wybrany przez ciebie kafelkę Siedliska zawiera figurkę Łodzi, połóż ją na tym kafelku po umieszczeniu go na planszy Bagien. Będzie to początkowa pozycja tej Łodzi w chwili rozpoczęcia rozgrywki.

Pozostali gracze mogą kłaść kafelki Siedlisk obok Duchów, przy których ktoś już położył swój kafelkę, oraz na wyspach, na których są już obecni inni gracze.

Przykład: W tej trzyosobowej rozgrywce gracze rozmieścili swoje początkowe Siedliska w następujący sposób:



W rozgrywce dwuosobowej, po wykonaniu powyższych kroków, gracze dodatkowo biorą po 3 kafelki Siedlisk w nieużywanym kolorze i rozkładają je naprzemiennie zgodnie z kolejnością w rundzie i ogólnymi zasadami. Innymi słowy, każdy gracz na początku gry dwuosobowej umieszcza na planszy po 6 Siedlisk (najpierw 3 w swoim kolorze, potem 3 w kolorze neutralnym). Neutralne Siedliska będą wykorzystywane do akcji HANDLU (s. 8) i ŚWIĘTOWANIA (s. 10).

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Zapomniane Bagna są doskonałym miejscem, aby się osiedlić i swobodnie rozwijać. Jednakże każdy klan ma inne silne strony. Jeśli skutecznie wykorzystasz własne, koniec końców to twój klan wyróżni się spośród pozostałych.

Przewodnicy służą doświadczeniem i wsparciem, a decyzja o tym, którego z nich posłuchać, może być kluczowa dla osiągnięcia zwycięstwa.

Pełna rozgrywka w *Klany z Bagien* trwa 4 rundy. Każda runda składa się z 3 faz:

I. FAZA PRZYCHODU

II. FAZA TUR

III. FAZA UTRZYMANIA

Podczas rozgrywki gracze zdobywają punkty zwycięstwa (PZ), które oznaczają i śledzą na torze biegnącym dookoła planszy Bagien. Ponadto po zakończeniu 4. rundy przeprowadza się finalne punktowanie, aby podliczyć ostateczne wyniki.

I. FAZA PRZYCHODU

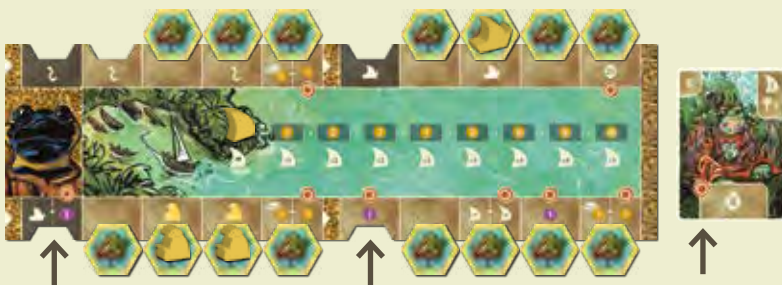
Na początku każdej rundy gracze otrzymują przychód: zasoby i zdolności ze swojej planszeczki Klanu, a czasem także z karty Przewodnika. Przychód ten jest oznaczony za pomocą symbolu słońca.



Aby móc otrzymać przychód z planszeczki Klanu, miejsce na kafelek Siedliska obok tego przychodu musi być puste. Oznacza to, że musisz wybudować dane Siedlisko, aby w kolejnych rundach otrzymywać przychód. Na początku pierwszej rundy otrzymasz 1 Klejnot Many z przychodu widocznego obok miejsca na jeden z kafelków początkowych.

Tę fazę wszyscy gracze mogą przeprowadzać jednocześnie.

Przykład: Klan Salamander odblokował następujące pola na swojej planszeczce, dzięki czemu otrzymuje w ramach przychodu 2 Klejnoty Many. Ponadto otrzymuje 8 Złota ze zdolności swojego Przewodnika.



II. FAZA TUR

W kolejności wskazanej na planszy rund gracze przeprowadzają teraz swoje tury, wybierając jedną z następujących akcji:

A) postawienie Robotnika na akcji Łodzi,

B) postawienie Robotnika na akcji Łądu,

C) spaszowanie.

Dodatkowo, oprócz wykonywania akcji, w dowolnym momencie swojej tury możesz przeprowadzić następujące wymiany:

a) Wymień 2 Klejnoty Many na 1 neutralnego Robotnika (Aksolotla) (o ile jest on dostępny w puli ogólnej).

b) Wymień 1 Robotnika (dowolnego) na 1 Klejnot Many.

Przed zakończeniem tury sprawdź, czy osiągnąłeś którykolwiek z celów (patrz „Karty Osiągnięć” na s. 14), leżących obok planszy rund. Jeśli udało ci się to zrobić, połóż swój znacznik Osiągnięć na wolnym polu o najwyższej wartości i natychmiast zyskaj wskazane punkty zwycięstwa, przesuważąc swój znacznik na torze PZ.

A) AKCJE ŁODZI

Aby wykonać taką akcję, postaw jednego z dostępnych Robotników (z własnego Klanu lub neutralnego) na dowolnym wolnym polu akcji Łodzi. Są one oznaczone za pomocą symbolu fal:



Nie wolno ci postawić Robotnika na polu, które jest już zajęte przez innego Robotnika.

Niektóre pola mogą nagrodzić cię zasobami lub dodatkowymi punktami zwycięstwa, kiedy je zajmiesz. Kiedy indziej będziesz musiał wydać Klejnot Many, aby móc zająć dane pole.

Wszystkie akcje Łodzi są powiązane z twoimi figurkami Łodzi. Ilekroć stawiasz Robotnika na jednym z takich pól, możesz przeprowadzić odpowiednią akcję **każdą** z dostępnych Łodzi, które masz na planszy Bagien.

Każda figurka Łodzi może się poruszyć o liczbę pól równą twojemu zasięgowi Żeglugi wskazanemu na karcie Przewodnika, powiększoną o bonus z toru Żeglugi na twojej planszeczce Klanu i ewentualnie inne bonusy. Po wykonaniu ruchu Łódź musi wykonać wybraną akcję w miejscu, gdzie zakończyła swój ruch. **Nie wolno ci poruszyć Łodzi, jeśli nie zamierzasz wykonywać nią akcji. Oznacza to, że aby móc poruszyć Łódź, musisz także wykonać nią akcję, którą wybrałeś za pomocą swojego Robotnika.**



Figurka Łodzi może się poruszać wyłącznie po polach wody i nigdy nie może zakończyć ruchu na polu zajęтым przez inną Łódź. Może jednak przepływać przez pola wody, na których znajdują się inne Łodzie.

Na kolejnych stronach opisujemy dostępne akcje Łodzi.




POŁÓW

W zależności od swoich możliwości Żeglugi możesz poruszyć każdą z dostępnych Łodzi na wolne pole zawierające Rybę występującą o tej porze roku. Są to Ryby wskazane na karcie Ryb bieżącej rundy na planszy rund.



Następnie za każdą Łódź, która wykonała tę akcję, weź z puli ogólnej do swojej rezerwy tyle Ryb, ile wskazuje twoja zasobność przynęty.

Zasobność przynęty jest reprezentowana symbolem: , który możesz znaleźć na swojej planszeczce Klanu i na karcie Przewodnika *Rybaka*. Każdy taki widoczny symbol pozwala ci wziąć z puli 1 Rybę za każdą Łódź wykonującą tę akcję. Możesz także zwiększyć tę pojemność na czas bieżącej tury, wydając odpowiedni żeton Bonusu Rundy (patrz s. 14).

Pamiętaj, że nie wolno ci poruszyć Łodzi, jeśli na koniec ruchu nie wykona ona akcji Połowu.

Przykład: W tej rundzie gracze mogą łowić wyłącznie fioletowe Ryby **A**. Klan Salamander ma na Bagnach 2 Łodzie, a ich zasięg Żeglugi wynosi 5 (Przewodnik + tor Żeglugi) **B**. Zasobność Przynęty Klanu wynosi 2: 1 za odblokowaną na planszeczce Klanu; dodatkowo 1 za Przewodnika *Rybaka* **C**. Pierwsza Łódź **D** musi się poruszyć o 4 pola, aby dotrzeć do fioletowej ryby, dzięki czemu Klan zdobywa 2 Ryby. Druga Łódź **E** nie dotrze do żadnej fioletowej ryby, co oznacza, że nie może się poruszyć (ponieważ nie jest w stanie wykonać akcji Połowu).



HANDEL

W zależności od swoich możliwości Żeglugi możesz poruszyć każdą z dostępnych Łodzi na wolne pole obok co najmniej jednego kafelka Siedliska. Wolno ci zakończyć ruch Łodzi na wolnym polu, które sąsiaduje z więcej niż jednym kafelkiem Siedliska.

Następnie możesz położyć żetony Ryb ze swojej rezerwy na każdym kafelku Siedliska, które sąsiaduje z tą Łodzią, zgodnie z następującymi zasadami:

1. Żetony Ryb układają się w stosie na kafelku Siedliska – na jego wierzchu, jeśli to Siedlisko jest puste, lub na innej Rybie, która już tam leży.
2. Na każdym Siedlisku mogą leżeć maksymalnie 3 Ryby.
3. Jeśli jest to Siedlisko należące do Klanu innego niż twój własny, każda umieszczona na nim Ryba daje ci Złoto z puli ogólnej w wysokości zależnej od jej pozycji na tym Siedlisku. Jeśli jest to pierwsza Ryba na tym Siedlisku, otrzymujesz 4 Złota; jeśli druga, otrzymujesz 3 Złota; a jeśli trzecia, otrzymujesz 2 Złota.

Jeśli jest to Siedlisko należące do twojego Klanu, nie otrzymujesz żadnego Złota, ale później zdobędziesz za nie punkty zwycięstwa (patrz „Świętowanie” na s. 10).

4. Jeśli to Siedlisko jest częścią wyspy, na której znajduje się Totem, i należy ono do Klanu innego niż twój własny, każda położona na nim Ryba daje ci dodatkowe 1 Złoto.

Pamiętaj, że nie możesz poruszyć Łodzi, jeśli na koniec ruchu nie wykona ona akcji Handlu.

Przykład: Klan Żaby ma na Bagnach 2 Łodzie, a ich zasięg Żeglugi wynosi 4 (Przewodnik + tor Żeglugi). Pierwsza Łódź **A** porusza się o 3 pola i dokonuje dwóch transakcji: sprzedaje 2 Ryby Siedlisku **B**, pierwszą kładąc na kafelku, a drugą na pierwszej Rybie, za co Żaby otrzymują 7 Złota; i dostarcza 2 kolejne Ryby do Siedliska własnego Klanu **C**, za co Żaby nie otrzymują żadnego Złota. Druga Łódź **D** sprzedaje Siedlisku obcego Klanu tylko jedną Rybę, a ponieważ jest ona druga na stosie, Żaby otrzymują 3 Złota.





BUDOWA SIEDLISK

W zależności od swoich możliwości Żegluga możesz poruszyć każdą z dostępnych Łodzi tylko na takie wolne pole, które sąsiaduje z wyspą **IRÓWNOCZEŚNIE** sąsiaduje z polem, na którym można zbudować Siedlisko. Pola dostępne pod budowę to te, które sąsiadują z wyspami (z Siedliskiem lub Duchem). Nie można zbudować Siedliska na polu zajęтым przez Łódź.

Każda Łódź może zbudować tylko jedno Siedlisko na wybranym wolnym polu, pod warunkiem, że: Siedlisko to nie połączy dwóch wysp w jedną **A**, nie zablokuje dostępu do Łodzi **B** **C** ani do pola Świątyni **D**.



Uwaga: Łódź nie jest zablokowana, jeżeli może przepłynąć przez pole Świątyni by dotrzeć do reszty wyspy.

Aby wykonać akcję budowy, musisz opłacić następujący koszt za każde budowane Siedlisko:

- 3 Złota za każdego Ducha (pole/kafelek) obecnego na wyspie.
- Tyle Złota, ile wynosi koszt Budowy widoczny na karcie twojego Przewodnika.

Następnie połóż na wybranym polu kafelek Siedliska znajdujący się najbardziej po lewej na dowolnym z 4 torów na twojej planszecie Klanu. Jeżeli na polu, z którego wzięłeś kafelek Siedliska, znajduje się bonus, natychmiast go otrzymujesz (patrz s. 16). Jeśli na tym kafelku leży figurka Łodzi, postaw ją na tym Siedlisku po jego wybudowaniu.

Pamiętaj, że nie wolno ci poruszyć Łodzi, jeśli na koniec ruchu nie wykona ona akcji Budowy.

Uwaga! Z planszy Bagien mogą zniknąć niektóre symbole Ryb, w miarę jak będzie ona zabudowywana Siedliskami.

Przykład: Klan Żab ma na Bagnach 3 Łodzie, a ich zasięg Żeglugi wynosi 6 (Przewodnik + Tor Żeglugi) **A**. Pierwsza Łódź **B** przesuwa się o 3 pola na pole sąsiadujące z centralną wyspą i buduje na niej nowe Siedlisko, biorąc pierwszy dostępny kafelek z górnego lewego toru **C** i kładąc go tak, by sąsiedował z wyspą **D**. Ponieważ na wyspie centralnej znajdują się 2 duchy, a koszt zasiedlania Przewodnika Żab (Mnicha) wynosi 4, łączny koszt budowy to 10 Złota. Żaby nie mają więcej Złota, więc pozostałe Łodzie nie poruszają się ani nie budują.



ŻEGLUGA



W zależności od swoich możliwości Żegluga możesz poruszyć każdą z dostępnych Łodzi na dowolne niezajęte pole na Bagnach. Jest to jedyny sposób na poruszanie Łodzi bez konieczności wykonywania innych akcji.

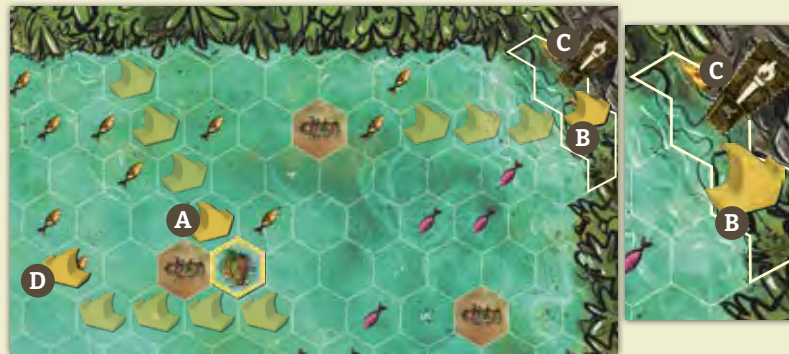
Uwaga! Na planszy przeznaczony dla 3 i 4 graczy dodajesz 2 do zasięgu ruchu każdej swojej Łodzi.



Ponadto **tylko za pomocą tej akcji** możesz dotrzeć do pól Świątyni, które znajdują się na skraju Bagien. Kiedy Łódź dotrze na takie pole, jej ruch natychmiast się kończy, a ty bierzesz żeton Świątyni leżący na szczycie stosu i natychmiast otrzymujesz wskazaną na nim nagrodę. **Na polu Świątyni może się znajdować więcej niż jedna Łódź.**

Z każdej Świątyni wolno ci wziąć tylko jeden żeton Świątyni w ciągu całej rozgrywki.

Przykład: Klan Salamander ma na Bagnach 3 Łodzie, a ich zasięg Żeglugi wynosi 4 (Przewodnik + tor Żeglugi). Ponieważ jest to rozgrywka trzyosobowa, po wybraniu tej akcji gracz dodaje 2 do zasięgu ruchu każdej ze swoich Łodzi. Pierwsza Łódź **A** przesuwa się o 3 pola. Druga Łódź **B** przesuwa się o 3 pola w kierunku \Rightarrow i bierze żeton Świątyni ze szczytu stosu **C**, który daje Salamandrom 5 PZ. Trzecia Łódź **D** przesuwa się o 4 pola, kończąc swój ruch na polu z żółtą rybą.



B) AKCJE ŁĄDU

Aby wykonać taką akcję, musisz postawić jednego z dostępnych Robotników (z własnego Klanu lub neutralnego) na dowolnym wolnym polu akcji Łądu. Są one oznaczone za pomocą tego symbolu:



Nie wolno ci postawić Robotnika na polu, które jest już zajęte przez innego Robotnika.

Niektóre pola mogą nagrodzić cię zasobami lub dodatkowymi punktami zwycięstwa, kiedy je zajmujesz. Kiedy indziej będziesz musiał wydać Klejnot Many, aby móc zająć dane pole.

Do Akcji Łądu zalicza się:



ULEPSZENIE ŻEGLUGI

Przesuń znacznik Żeglugi na torze Żeglugi swojej planszeczki Klanu o 1 pole w prawo i natychmiast zdobądź punkty zwycięstwa za ten ruch.

Od tej pory możesz zawsze dodawać tę wartość Żeglugi do swojego zasięgu Żeglugi zapewnianego ci przez kartę Przewodnika.

Przykład: Klan Salamander wybiera tę akcję i przesuwa swój znacznik Żeglugi o 1 pole w prawo na torze Żeglugi. Natychmiast otrzymuje 4 punkty zwycięstwa i od tej pory zwiększa podstawowy zasięg Żeglugi o 3.



ŚWIĘTOWANIE



Wybierz wyspę na planszy Bagien, na której chcesz zorganizować święto na cześć bóstw. Za każdy kafelek Siedliska z Rybą będący częścią tej wyspy (niezależnie od jego koloru) natychmiast otrzymujesz 1 PZ. Ponadto jeśli zorganizowałeś święto na wyspie z Totemem, otrzymujesz dodatkowe 3 PZ.

Następnie każdy gracz – łącznie z graczem rozgrywającym swoją turę – otrzymuje 1 PZ za każdą Rybę na kafelkach Siedlisk tej wyspy w swoim kolorze. Na koniec odłóżcie wszystkie Ryby z tej wyspy do puli ogólnej.

Przykład: Klan Żab postanawia zorganizować święto. Ponieważ na wybranej wyspie znajduje się 5 Siedlisk z Rybami, Żaby otrzymują 5 PZ. Następnie zdejmijcie z tej wyspy wszystkie żetony Ryb.



Z niebieskich kafelków zostały zdjęte 4 Ryby, więc Krokodyle otrzymują 4 PZ. Z żółtych kafelków zostało zdjętych 5 Ryb, więc Salamandry otrzymują 5 PZ. Z czerwonych kafelków zostały zdjęte 2 Ryby, więc Żaby otrzymują 2 PZ.





UTWORZENIE MIEJSCA KULTU

Weź kafelek Ducha z puli ogólnej i połóż go na pustym polu Bagien zgodnie z następującymi zasadami:

1. Musi on sąsiadować z Siedliskiem lub kafelkiem Ducha.
2. Nie wolno ci dołożyć tego kafelka do wyspy, na której znajduje się obecnie Totem.
3. Nie wolno ci położyć tego kafelka w taki sposób, aby połączył on dwie wyspy w jedną.
4. Nie wolno ci położyć tego kafelka w taki sposób, by całkowicie zablokować Łódź.

Następnie przenieś Totem na kafelek Ducha, który właśnie położyłeś.

Uwaga! Niektóre symbole Ryb mogą zniknąć z planszy, gdy są przykrywane przez kafelki Duchów.


Przykład: Klan Żab postanawia utworzyć nowe miejsce kultu na wyspie. Gracz bierze kafelek Ducha z pola akcji i kładzie go na dozwolonym polu na wyspie **A**, a następnie bierze Totem z innej wyspy i stawia go na kafelku Ducha, który właśnie dołożył **B**.



C) SPASOWANIE

Jeśli chcesz, możesz spasować – ponieważ np. skończyli ci się Robotnicy, ale też z dowolnego innego powodu. Jeśli spasujesz, nie będziesz brać udziału w pozostałej części bieżącej rundy.

Aby spasować, wykonaj następujące kroki:

1. Weź z planszy rundy jeden z dostępnych Bonusów bieżącej rundy (ich efekty opisujemy na s. 14).
2. Jeśli twój Przewodnik ma bonus za spasowanie, weź teraz odpowiednią nagrodę. 
3. Odłóż swojego Przewodnika z powrotem do puli ogólnej obok planszy Bagien.
4. Weź nową kartę Przewodnika na następną rundę (musi to być karta inna niż ta, którą właśnie odłożyłeś). Jeśli leżą na niej jakieś Ryby, weź je do swojej rezerwy.
5. Zakryj leżącą przed tobą kartę Przewodnika, by w ten sposób oznaczyć, że skończyłeś swój udział w bieżącej rundzie.

Tylko jeśli jesteś ostatnią osobą, która spasowała w bieżącej rundzie, wykonaj dodatkowy krok:

6. Weź z planszy rund kafelek Ducha bieżącej rundy i umieść go na planszy Bagien, przestrzegając wszystkich zasad akcji „Utworzenie miejsca kultu”. Pamiętaj, aby umieścić na tym kafelku Totem.

Uwaga! Może się zdarzyć, że ostatni gracz rozegra w pojedynkę kilka tur z rzędu, jeśli wciąż dysponuje on Robotnikami, a wszyscy pozostali gracze już spasowali.



III. FAZA UTRZYMANIA

Kiedy wszyscy gracze spasują, przed przejściem do kolejnej rundy należy wykonać opisane poniżej kroki fazy utrzymania. **Tę fazę pomija się po zakończeniu rundy 4 – zamiast tego przejść wtedy bezpośrednio do zakończenia rozgrywki.**

1. Każdy gracz zbiera z planszy Bagien swoich Robotników.
2. Wszystkich neutralnych Robotników stojących na polach akcji należy odłożyć do puli ogólnej.
3. Odwróćcie kartę Ryb bieżącej rundy. Będzie wam to przypominać, które rundy zostały już zakończone.
4. Połóżcie po 1 Rybie na każdej niewybranej karcie Przewodnika (nawet tej odłożonej przez gracza kończącej rundę).
5. Gracze odkrywają swoje karty Przewodników i na ich podstawie ustala się kolejność w nowej rundzie. Ułóżcie znaczniki kolejności na planszy rundy zgodnie z wartościami inicjatywy widocznymi na nowych kartach Przewodników.

Po przeprowadzeniu powyższych kroków rozegrajcie nową rundę – zacznijcie ponownie od fazy przychodu, następnie przejście do fazy tur i ostatecznie do fazy utrzymania.

KONIEC ROZGRYWKI

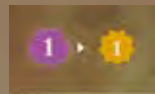
Dziś, gdy nasz lud znalazł nowy dom, rozpoczyna się Era Bagien. Przewodnicy wnuków naszych wnuków będą opowiadać historie o czterech klanach, które wspólnymi siłami, pracując ramię w ramię, stworzyły to miejsce i osiągnęły harmonię z duchami przodków. Gdy wszystkie siedliska zostaną wybudowane, który z klanów będzie najgłośniejsz opiewany w pieśniach naszych potomków?

Po zakończeniu fazy tur czwartej rundy przejście do finalnego punktowania, w którym będziecie podliczali punkty zwycięstwa zdobyte w trakcie rozgrywki.



1. Najpierw policzcie punkty zwycięstwa uzyskane za wszystkie wyspy na planszy Bagien. Aby to zrobić, każdy gracz sprawdza, ile ma Siedlisk na danej wyspie, i mnoży tę liczbę przez liczbę Duchów obecnych na tej wyspie.

Przykład: Klan Krokodyli zbudował na tej wyspie 4 Siedliska. Ponieważ są na niej obecne 2 Duchy, Krokodyle zdobywają za tę wyspę 8 PZ.



2. Każdy gracz zlicza punkty zwycięstwa za 2 karty Wyzwań znajdujące się na planszy rund (patrz „Karty Wyzwań” na s. 13).

3. Każdy gracz otrzymuje po 1 PZ za każdą Rybę, która znajduje się na jego Siedliskach na planszy Bagien.

4. Każdy gracz otrzymuje po 1 PZ za każdy Klejnot Many, który wciąż ma w rezerwie.

5. Każdy gracz otrzymuje po 1 PZ za każde 10 Złota, które wciąż ma w rezerwie.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Gratulacje! To twój klan najlepiej poradził sobie z zasiedlaniem Zapomnianych Bagien, a legendy o twoich osiągnięciach będą krążyć przez pokolenia!



KARTY WYZWAŃ



Gracze otrzymują tyle PZ, ile wynosi podniesiona do kwadratu liczba Siedlisk w ich kolorze tworząca największą grupę na Bagnach.

Przykład: Na tej wyspie Salamandry mają największą grupę sąsiadujących ze sobą Siedlisk w swoim kolorze. Ponieważ tworzą ją 4 Siedliska A, Salamandry otrzymują 16 PZ (4×4).



Gracze otrzymują 3 PZ za każdą wyspę, na której ich Klan ma najwięcej Siedlisk (otrzymujesz punkty także gdy remisujesz z innym graczem).

Przykład: Na dwóch wyspach Krokodyle mają więcej Siedlisk niż każdy z pozostałych graczy A, a na jednej remisują z innym Klanem B, w związku z czym otrzymują 9 PZ.



Gracze otrzymują 4 PZ za każde swoje Siedlisko na największej wyspie (lub największych, jeżeli występuje remis pod względem wielkości).

Przykład: Żaby mają 2 Siedliska na największej wyspie na Bagnach A, w związku z czym zdobywają 8 PZ.



Gracze otrzymują 5 PZ za każde swoje Siedlisko, które sąsiaduje z polem Świątyni.

Przykład: Krokodyle wybudowały 3 Siedliska, które sąsiadują z polami Świątyni A, w związku z czym otrzymują 15 PZ.



Gracze otrzymują 5 PZ za każdą wyspę, na której mają dokładnie 1 Siedlisko (ani mniej, ani więcej).

Przykład: Na Bagnach są dwie wyspy, na których Salamandry wybudowały dokładnie 1 Siedlisko A, w związku z czym otrzymują 10 PZ.



Gracze otrzymują 4 PZ za każde swoje Siedlisko na najmniejszej wyspie (lub najmniejszych, jeżeli występuje remis pod względem wielkości).

Przykład: Na Bagnach znajdują się trzy wyspy złożone z 3 pól A – są to najmniejsze wyspy w grze. Żaby mają po 1 Siedlisku na dwóch z tych wysp B, w związku z czym otrzymują 8 PZ.



ŻETONY BONUSÓW RUNDY

Żetony te gracze zdobywają w każdej rundzie w chwili spasowania (patrz s. 11). Każdego takiego żetonu możesz użyć tylko raz w dowolnej z przyszłych rund. Jeśli chcesz i masz taką możliwość, możesz użyć kilku żetonów Bonusów w tej samej turze.


RUNDA I


Tych żetonów używa się podczas wykonywania akcji w fazie tur. Możesz z nich skorzystać w rundach 2, 3 i 4.

 W tej turze dodaj 3 do swojego zasięgu Żeglugi.

 W tej turze dodaj 2 do swojego zasięgu Żeglugi.

 W tej turze dodaj 1 do pojemności połowu każdej twojej Łodzi.

 W tej turze płacisz 3 Złota mniej podczas budowania każdego Siedliska.

 W tej turze płacisz 2 Złota mniej podczas budowania każdego Siedliska.

RUNDA II

Te żetony pozwalają ci rozegrać turę wykorzystując specjalną akcję, która nie wymaga użycia Robotnika. Możesz z nich skorzystać w rundach 3 i 4.

 Akcja Budowy

 Akcja Połowu


 Akcja Handlu

 Akcja Świętowania


 Akcja Ulepszenia Żeglugi

RUNDA III

Te żetony pozwalają ci przeprowadzić wskazaną wymianę – możesz jej dokonać w dowolnym momencie swojej tury. Możesz z nich skorzystać w rundzie 4.

 1 Klejnot Many za 1 neutralnego Robotnika

 4 Złota za 1 neutralnego Robotnika

 6 Złota za 2 Klejnoty Many

 2 Klejnoty Many za 4 Ryby

 3 Klejnoty Many za 16 Złota

RUNDA IV

Kiedy zdobywasz jeden z tych żetonów, natychmiast otrzymujesz wskazaną liczbę punktów zwycięstwa.

KARTY OSIĄGNIĘĆ



Miej co najmniej 1 Siedlisko na każdej wyspie.



Miej co najmniej 5 Siedlisk na pojedynczej wyspie.



Miej co najmniej 2 Siedliska na 5 wyspach.



Dotrzyj do pola +4 na swoim torze Żeglugi.



Miej co najmniej 3 Siedliska na 3 wyspach.



Odblokuj 2 Robotników ze swojej planszki Klanu.



Zdobądź co najmniej 7 Ryb w pojedynczej turze za pomocą akcji Połowu.



Zdobądź co najmniej 30 Złota w pojedynczej turze za pomocą akcji Handlu.

KARTY PRZEWODNIKÓW



PRZYWÓDCA

Inicjatywa: 1 / Zasięg Żeglugi: 5 / Koszt Budowy: 7

Zdolność: W fazie przychodu możesz położyć znacznik blokady na dowolnym polu akcji na planszy Bagien. W fazie tur bieżącej rundy tylko ty możesz skorzystać z tego pola.



BUDOWNICZY

Inicjatywa: 6 / Zasięg Żeglugi: 3 / Koszt Budowy: 3

Zdolność: Zyskujesz dostępne wyłącznie dla siebie pole akcji, za pomocą którego możesz w fazie tur bieżącej rundy wykonać akcję Budowy Siedlisk (patrz s. 9).



ŻEGLARZ

Inicjatywa: 2 / Zasięg Żeglugi: 5 / Koszt Budowy: 6

Zdolność: W fazie przychodu przesun znacznik na torze Żeglugi swojej planszeczki Klanu o 1 pole w prawo i natychmiast zdobądź za ten ruch wskazane punkty zwycięstwa.



WOJOWNIK

Inicjatywa: 7 / Zasięg Żeglugi: 2 / Koszt Budowy: 3

Zdolność: W fazie przychodu otrzymujesz 2 neutralnych Robotników z puli ogólnej.



RYBAK

Inicjatywa: 3 / Zasięg Żeglugi: 4 / Koszt Budowy: 5

Zdolność: Zwiększ zasobność połowu każdej swojej Łodzi, gdy w fazie tur wykonujesz akcję Połowu (patrz s. 8).



KUPIEC

Inicjatywa: 8 / Zasięg Żeglugi: 2 / Koszt Budowy: 2

Zdolność: W fazie przychodu otrzymujesz 8 Złota z puli ogólnej.



MNICH

Inicjatywa: 4 / Zasięg Żeglugi: 4 / Koszt Budowy: 4

Zdolność: W fazie przychodu otrzymujesz 2 dodatkowe Klejnoty Many.



ARTYSTA

Inicjatywa: 9 / Zasięg Żeglugi: 1 / Koszt Budowy: 2

Zdolność: Po spasowaniu natychmiast otrzymujesz 3 PZ, a następnie przeprowadzasz akcję Świątowania (patrz s. 10).



BAJARZ

Inicjatywa: 5 / Zasięg Żeglugi: 3 / Koszt Budowy: 3

Zdolność: Po spasowaniu natychmiast otrzymujesz 3 PZ za każdy żeton Świątyni, który posiadasz.



MĘDRZEC

Inicjatywa: 10 / Zasięg Żeglugi: 1 / Koszt Budowy: 1

Zdolność: Po spasowaniu natychmiast otrzymujesz 3 PZ za każdą wyspę, na której masz najwięcej kafelków Siedlisk (punktujesz także w przypadku remisu).

ZAAWANSOWANE PLANSZETKI KLANÓW

KLAN KROKODYLI

Zawiera dodatkową figurkę Robotnika, którą gracz może odblokować.



KLAN ŻAB

Ulepsza Żeglugę i pojemność połowu szybciej od pozostałych Klanów, ale ma więcej pól, które nie dają żadnych bonusów.




KLAN ŻÓŁWI

Pozwala odblokować przychód w postaci 2 dodatkowych Klejnotów Many i ma mniej pól bez żadnych bonusów.










KLAN SALAMANDER



Zawiera 5 żetonów specjalnych, które pozwalają Klanowi na przystosowanie rozwoju do wymogów strategii. Ilekroć odblokowujesz pole z symbolem , połóż w tym miejscu jeden z żetonów specjalnych i pozyskaj odpowiedni bonus.








ŚCIAGA

Symbole na planszetchach Klanów:

-  Zwiększ Zasobność Przynęty wszystkich swoich Łodzi.
-  Natychmiast zdobądź 3 PZ i wykonaj akcję Świątowania (patrz s. 10).
-  W fazie przychodu otrzymujesz 3 PZ.
-  Natychmiast połóż nową Łódź na właśnie wybudowanym kafelku Siedliska. Możesz zacząć jej używać od następnej tury.
-  W fazie przychodu otrzymujesz X Złota.
-  W fazie przychodu otrzymujesz 1 Klejnot Many.
-  Otrzymujesz 1 nową figurkę Robotnika. Możesz zacząć jej używać od następnej tury.

-  Natychmiast przesun o jedno pole w prawo znacznik na swoim torze Żeglugi i zdobądź wskazane PZ.
-  W fazie przychodu przesun o jedno pole w prawo znacznik na swoim torze Żeglugi i zdobądź wskazane PZ.

Symbolika na żetonach Świątyni i polach akcji:

-  Otrzymujesz X PZ.
-  Otrzymujesz X Klejnotów Many.
-  Otrzymujesz X Ryb.
-  Zapłać X Klejnotów Many.
-  W tej turze otrzymujesz +2 do zasięgu Żeglugi wszystkich swoich Łodzi.