

Alexandre Garcia

Nastya Lehn

QUETZAL[®]

MIASTO ŚWIĘTYCH PTAKÓW



ZAWARTOŚĆ

Plansza



Tor punktów zwycięstwa



10 drewnianych znaczników
(po 2 w 5 kolorach)



5 meepli przywódców
(po 1 w 5 kolorach)



30 meepli drużynowych
(po 6 w 5 kolorach)

*Meepel: drewniany pionek w kształcie przypominającym człowieka.



5 płytek postaci
(po 1 w 5 kolorach)



Znacznik pierwszego gracza



60 monet
(40 monet o wartości 1
i 20 monet o wartości 3)



Awers

Rewers

75 kart artefaktów (44x67mm)
(21 glinianych naczyń, 18 sztuk broni,
15 tablic, 12 posążków, 9 mumii)



1 znacznik samolotu



1 przykrycie pola ulepszeń



Awers

Rewers

24 kafelki ulepszeń



1 płytka gracza wirtualnego



5 znaczników +50 punktów
(po 1 w 5 kolorach)



1 przykrycie statku



1 przykrycie wioski



Awers

Rewers

10 kart wirtualnego gracza
(44 x 67 mm)

CEL GRY

Każdy gracz prowadzi grupę archeologów i poszukiwaczy przygód, którzy uczestniczą w wyprawie do ruin zaginionego miasta świętych ptaków – kwazali (z kolumbijskiego Quetzal). Muszą zbierać artefakty znajdujące się na wyspie i dostarczać je na statki, aby zdobywać punkty zwycięstwa. Gracz, który po 5. rundzie będzie miał najwięcej punktów, wygrywa.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI DLA 3-5 OSÓB

(W przypadku rozgrywki dwuosobowej patrz str. 11)

- 1) Planszę umieszcza się na środku stołu **A**.
- 2) 75 kart artefaktów tasuje się i odkłada obok planszy w formie zakrytego stosu do dobierania **B**.
- 3) Dobiera się 14 kart artefaktów i umieszcza na symbolach  na planszy **C**.
- 4) Miesza się 24 kafelki ulepszeń  i odkłada obok planszy w formie zakrytego stosu do dobierania. Bierze się pierwsze trzy kafelki i układa na odpowiednich polach w wiosce  **D**.
- 5) Znacznik samolotu umieszcza się na pierwszym polu toru rund **E**.
- 6) Gracz, który jako ostatni eksplorował jakąś wyspę, otrzymuje znacznik pierwszego gracza  **F**.
- 7) Rozpoczynając od pierwszego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz otrzymuje określoną liczbę monet o wartości 1 **G**:

Pierwszy gracz	Drugi gracz	Trzeci gracz	Czwarty gracz	Piąty gracz
4 x 	5 x 	5 x 	6 x 	6 x 

Z pozostałych monet tworzy się pulę obok planszy  **H**.

- 8) Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje następujące elementy gry:

- Meeple drużyny  w wybranym kolorze, w zależności od liczby graczy **I**:

3 graczy: 6 x 

4 graczy: 5 x 

5 graczy: 4 x 



- Płytke postaci w wybranym kolorze **J**



- Meepla przywódcy w wybranym kolorze **K**



Dwa drewniane znaczniki w wybranym kolorze.

- 9) Każdy gracz umieszcza jeden drewniany znacznik na polu startowym toru punktów zwycięstwa **L** i drugi na polu startowym toru odkryć **M**.



- 10) Znaczniki +50 punktów odkłada się obok planszy **N**.

Kiedy któryś z graczy wejdzie na pole 50 punktów na torze punktów zwycięstwa, bierze znacznik +50 w swoim kolorze, a drewniany znacznik odkłada na pole startowe tego toru. Dzięki temu wiadomo, że dany gracz zdobył już 50 punktów.

Rozgrzywka trzyosobowa: Podczas rozgrywki trzyosobowej dostępny jest tylko jeden statek. Nieużywany statek zakrywa się przykryciem statku.





PRZEBIEG GRY

Każda runda składa się z 4 faz, które wykonuje się w podanej kolejności:

- 1) Rzut meeplami.
- 2) Umieszczanie meepli.
- 3) Aktywacja lokacji.
- 4) Przygotowanie do kolejnej rundy.

FAZA 1.: RZUT MEEPLAMI

Każdy gracz rzuca swoimi meeplami przed sobą (tak, jakby były kośćmi), aby utworzyć swoją drużynę na daną rundę. Za każdego stojącego meepla jego właściciel od razu otrzymuje monetę o wartości 1.

Stojący meepel  daje od razu monetę o wartości 1 .

Drużyna składa się z poszukiwaczy przygód  i archeologów , zależnie od tego, na jaką stronę upadną:

Meepel drużyny czarną stroną do góry  to poszukiwacz przygód .

Meepel drużyny białą stroną do góry  to archeolog .

Meepel drużyny na boku lub stojący  to albo poszukiwacz przygód, albo archeolog .

Meepel przywódcy  zawsze jest albo poszukiwaczem przygód, albo archeologiem , działa jak joker.

* Gracz wybierze jedną z opcji podczas umieszczania meepla.

FAZA 2.: UMIESZCZANIE MEEPLI

Rozpoczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jedną z lokacji na planszy i umieszcza tam jednego lub więcej swoich meepli.

Trwa to dopóki wszyscy gracze nie umieszczą wszystkich meepli na planszy. Każda lokacja ma baner, na którym znajdują się następujące informacje:



- 1 Pole po lewej stronie wskazuje wymagany kolor meepla, typ lokacji i ewentualny koszt.
- 2 Środkowa część wskazuje, co gracz otrzyma (patrz str. 8 Aktywacja lokacji).
- 3 Cyfra lub symbol wskazują kolejność aktywacji (patrz str. 8 Aktywacja lokacji).



Przykład: Janek rzuca meeplami, trzy upadły czarną stroną do góry, jeden białą, jeden stoi, a meepel przywódcy jest na boku. Otrzymuje on monetę o wartości 1 i będzie mógł użyć meepla leżącego na boku i meepla przywódcy jako poszukiwacza lub archeologa, zgodnie ze swoim życzeniem.

Uwaga: Niektóre płytki ulepszeń pozwalają na zmianę rzutu, stojący meepel zawsze daje monetę o wartości 1, nawet jeśli będzie przerzucony.

KOLOR MEEPLA

Kiedy gracz umieszcza meepla w lokacji, musi on mieć odpowiedni kolor:

-  Gracz może tu umieścić **tylko** archeologów .
-  Gracz może tu umieścić **tylko** poszukiwaczy przygód .
-  Gracz może tu umieścić **albo** archeologów , **albo** poszukiwaczy przygód . Mieszanie typów jest **zabronione**.
-  Gracz może tu umieścić **zarówno** archeologów , **jak i** poszukiwaczy przygód . Mieszanie typów jest **dozwolone**.

• TYPY LOKACJI

Na planszy znajdują się trzy typy lokacji:

- unikatowe lokacje,
- lokacje z licytacją,
- wolne lokacje.



UNIKATOWE LOKACJE

Gracz, umieszczając w nich meepla odpowiedniego koloru, musi od razu zapłacić, aby zająć dane miejsce. Kiedy pole jest zajęte przez meepla, nikt inny nie może go zająć.



Przykład: Laura (żółty gracz) chce umieścić meepla na drugim polu świątyni. Płaci monetami o łącznej wartości 4, aby umieścić archeologa na tym polu. Pozostali gracze nie będą mogli wybrać tego pola.

Unikatowe lokacje to: **świątynia, źródło wiedzy i wioska** (patrz str. 8 Aktywacja lokacji).



LOKACJE Z LICYTACJĄ

Te lokacje nie mają określonej ceny, umieszczenie tam meepli wiąże się z licytacją. Kiedy gracz wybiera lokację z licytacją, umieszcza w niej tyle meepli odpowiedniego koloru, ile chce.

Jeśli pole wskazuje, że mogą tam znajdować się albo poszukiwacze przygód (czarna gwiazda), albo archeologowie (biała gwiazda), gracz musi wybrać jeden kolor (czarna lub biała gwiazda), nie może ich mieszać.

Następnie kolejny gracz może zająć to pole, dokładając na nie więcej meepli niż poprzedni gracz. Jednakże meeple te muszą być tego samego koloru, co dołożone przez poprzednika. Meeple przeciwnika, które znajdują się w takiej lokacji, wracają do właściciela, bez zmiany ich stron (koloru). Gracz ten będzie mógł użyć ich później w tej rundzie.

Uwaga: Meeple przywódcy, który w ten sposób wrócił do gracza nadal działa jak joker i umieszczając go ponownie można zmienić jego kolor.

Przykład:

Jan (czerwony gracz) umieścił dwóch poszukiwaczy przygód (czarna gwiazda)



w kamieniołomie. Laura również chciałaby tam się udać, więc dokłada trzech swoich poszukiwaczy przygód (czarna gwiazda) i usuwa meeple Jana. Będzie on mógł ich użyć później w tej rundzie.

Wyjaśnienie: Jeśli gracz w lokacji z licytacją (plus w gwiazdce) położył tylko swojego meepla przywódcy, to kolejny gracz, który zechce zająć tę lokację, może umieścić tam meeple dowolnego koloru. To on wyznaczy kolor dla pozostałych graczy.

Lokacjami z licytacją są: **trzy lokacje otoczenia świątyni, czarny rynek i statki** (patrz str. 8 Aktywacja lokacji).



WOLNE LOKACJE

Do tych lokacji, podczas jednej rundy, może się udać kilku graczy. Dodatkowo gracz może odwiedzać te lokacje kilka razy w rundzie.



Przykład: Maria (zielony gracz) umieszcza drugiego meepla w biurze zarządcy przystani i płaci 2 monety. Inni gracze również mogą odwiedzić tę lokację. Maria również może tam później umieszczać jeszcze meeple.

Wolne lokacje to: **obóz i biuro zarządcy przystani** (patrz str. 8 Aktywacja lokacji).



FAZA 3.: AKTYWACJA LOKACJI

Kiedy wszyscy gracze umieszczą wszystkie swoje meeples na planszy, następuje aktywacja lokacji w podanej niżej kolejności:



• OBÓZ (wolna lokacja)

Ważne: Obóz jest aktywowany natychmiast po umieszczeniu tam meepła przez gracza.

Umieszczenie: Można tu umieścić poszukiwaczy przygód i archeologów .

Aktywacja: Gracz od razu otrzymuje monetę o wartości 1 i może powtórzyć rzut jednym meeplem (przywócy lub drużyny) ze swojej puli. Jeśli po rzucie meepel stoi, gracz otrzymuje monetę o wartości 1.

• ŹRÓDŁO WIEDZY (unikatowa lokacja)

Umieszczenie: Można tu umieszczać tylko archeologów . Gracz, który umieszcza tam meepła, nie może posiadać znacznika pierwszego gracza.

Aktywacja: Gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza i 1 punkt odkryć .

PUNKTY ODKRYĆ

Punkty odkryć dają graczom w trakcie gry różne nagrody. Gracz, który zyskał punkty odkryć , przesuwa swój znacznik na torze odkryć o tyle pól, ile punktów dostał i od razu otrzymuje nagrodę pokazaną na wszystkich polach, przez które przeszedł.

➔ Otrzymujesz monety o wartości X.

➔ Otrzymujesz X punktów zwycięstwa.

➔ Dobierasz wierzchni kafelek ze stosu ulepszeń.



Tor odkryć



• ŚWIĄTYNIA (unikatowa lokacja)

Umieszczenie: W świątyni znajduje się 5 pól, za które trzeba zapłacić monetami o wartości od 1 do 5 . Te pola umożliwiają graczom pozyskiwanie artefaktów.

Im wyższe pole w świątyni, tym jest ono droższe, ale daje również pierwszeństwo wyboru przed przeciwnikami.

Aktywacja: Od górnego do dolnego pola, gracze, których meeples się tam znajdują, otrzymują odpowiednią liczbę kart artefaktów.

Przykład: Meepel Laury znajduje się na drugim polu w świątyni, Jana na czwartym, a Marii na piątym. Najpierw Laura wybiera 2 karty artefaktów z 8 odkrytych kart w świątyni. Następnie Jan bierze jedną kartę z 6 odkrytych w świątyni i dobiera wierzchnią kartę ze stosu kart artefaktów. Na koniec Maria wybiera jedną kartę z 5 pozostałych w świątyni kart.



➔ Wybierz 2 karty artefaktów ze świątyni.



➔ Wybierz 1 kartę artefaktu ze świątyni i dobierz wierzchnią kartę ze stosu artefaktów.



➔ Wybierz 1 kartę artefaktu ze świątyni.

Ważne: Otrzymane karty trafiają na ręce graczy. Nie ma limitu kart na ręce.



• OTOCZENIE ŚWIĄTYNII (lokacje z licytacją)

KAMIENIOŁOM, MAŁA ŚWIĄTYNIA I RUINY

Umieszczenie: Można dokładać poszukiwaczy przygód albo archeologów . Mieszanie tych typów jest zabronione.

Aktywacja: Każdy gracz, który wygrał licytację, otrzymuje 2 karty artefaktów i bonus z pola, na którym znajdują się jego meeples.



➔ Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa.



➔ Otrzymujesz 1 punkt odkryć.



➔ Otrzymujesz monetę o wartości 1.



OPIS KART ARTEFAKTÓW

Na kartach artefaktów znajdują się następujące informacje:



- 1** Ikona wskazująca na typ artefaktu. W grze jest 5 typów artefaktów: gliniane naczynia , broń , tablice , posąжки  i mumie .
- 2** Ilustracja artefaktu.
- 3** Bonus, znajdujący się na niektórych kartach (patrz str. 10 *Dostarczanie artefaktów*).
- 4** Wartość kolekcji (patrz str. 10 *Dostarczanie artefaktów*).
- 5** Liczba artefaktów tego typu w talii 75 kart.



• CZARNY RYNEK (lokacja z licytacją)

Umieszczenie: Można tutaj umieszczać tylko poszukiwaczy przygód .

Aktywacja: Gracz, który wygrał licytację, może odrzucić kartę artefaktu z ręki i otrzymać monety o łącznej wartości 7.

Gracz nie otrzymuje bonusu ani punktów zwycięstwa za sprzedaną kartę.



• WIOSKA (unikatowa lokacja)

Umieszczenie: W wiosce znajdują się trzy pola, za które trzeba zapłacić monetami o wartości od 1 do 2 . Dzięki nim gracze mogą otrzymać kafelki ulepszeń.

Aktywacja: Od góry do dołu, każdy gracz, który ma tam meepla, wybiera jeden kafelek ulepszeń z dostępnych w wiosce.

UZYSKANIE ULEPSZENIA

W grze występują dwa typy ulepszeń (patrz str. 12 *Ulepszenia*):

- te z czerwonym krzyżykiem  dają bonusy od razu. Po otrzymaniu bonusu gracz odkłada ulepszenie na swój własny stos ulepszeń jednorazowych **1**.
- te bez czerwonego krzyżyka dają stałe ulepszenia.

Kiedy gracz otrzyma ulepszenie stałe, odkłada je w jedno z dwóch dostępnych miejsc na ulepszenia stałe przy swojej płytce postaci **2**.

Gracz może mieć **tylko 2 stałe** ulepszenia.

Kiedy gracz otrzymuje nowe ulepszenie, a osiągnął już limit 2 stałych ulepszeń, musi wybrać jedno z nich i odrzucić na swój stos odrzuconych ulepszeń.



Uwaga: Nie można mieć dwóch identycznych ulepszeń. Jeśli gracz dobierze ulepszenie, które już posiada **A**, odkłada je od razu na swój stos odrzuconych.

Uwaga: Punkty zwycięstwa przedstawione w dolnej części płytek ulepszeń otrzymuje się na koniec gry (patrz str. 11 *Koniec gry*).



• BIURO ZARZĄDCY PRZYSTANI (wolna lokacja)

Umieszczenie: Można tu umieszczać i poszukiwaczy przygód  i archeologów . Umieszczenie każdego meepla kosztuje monety o wartości 2 .

Aktywacja: Za każdego meepla w tej lokacji, gracz może dostarczyć do 3 kart artefaktów (patrz str. 10 *Dostarczanie artefaktów*).



• STATKI (lokacja z licytacją)

Umieszczenie: Można tu umieszczać poszukiwaczy przygód  lub archeologów . Mieszanie tych typów jest zabronione.

Aktywacja: Gracz, który wygrał licytację, może dostarczyć do 6 kart artefaktów (patrz str. 10 *Dostarczanie artefaktów*).

DOSTARCZANIE ARTEFAKTÓW

Liczba artefaktów, które gracz może dostarczyć, jest ograniczona lokacją, w której się znajduje. Gracz może dostarczyć wybrane artefakty, ale nie musi.

Karty artefaktów odrzuca się po dostarczeniu.

Każdy artefakt ma wartość kolekcji **A**. Im większa kolekcja, tym więcej punktów zwycięstwa gracz za nią otrzyma.

Kompletna kolekcja to 3 karty artefaktów tego samego typu.



Niektóre artefakty dają bonusy **B**, które gracz otrzymuje razem z punktami zwycięstwa przy dostarczeniu artefaktów.

Są trzy typy bonusów:

- ➡ Otrzymujesz monetę o wartości 1
- ➡ Otrzymujesz 1 punkt odkryć
- ➡ Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa

Jeśli gracz chce dostarczyć 5 artefaktów tego samego typu, otrzyma punkty za pełną kolekcję 3 kart i punkty za kolekcję 2 kart.

Przykład: Maria jest na statku i może dzięki temu dostarczyć do 6 artefaktów. Ma 4 posążki i 2 mumie . Decyduje się oddać 3 posążki, za co otrzyma 8 punktów zwycięstwa, i 2 mumie za 6 punktów zwycięstwa. W sumie dostanie 14 punktów.



Dodatkowo otrzymuje też 2 punkty odkryć z posążków, przesuwa więc swój znacznik na torze odkryć o dwa pola i dostaje dodatkowy punkt zwycięstwa.



FAZA 4.: PRZYGOTOWANIE DO KOLEJNEJ RUNDY

- 1) Przesuwa się znacznik samolotu o jedno pole do przodu na torze rund. Jeśli przed przesunięciem znajduje się on już na 5. polu, gra od razu się kończy (patrz niżej *Koniec gry*).
- 2) Uzupełnia się puste pola na karty artefaktów w świątyni i jej otoczeniu.
- 3) Uzupełnia się pola w wiosce , tak aby były tam 3 odkryte ulepszenia.

KONIEC GRY

Na koniec rundy 5. gracze otrzymują punkty zwycięstwa za następujące rzeczy:

- Gracz, który posiada znacznik pierwszego gracza, otrzymuje 2 punkty zwycięstwa **1**.
- Każdy gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każde monety o łącznej wartości 3 **2**.
- Gracze sumują punkty zwycięstwa ze swoich ulepszeń, również tych, które znajdują się na ich stosach odrzuconych, i dodają do swojego wyniku **3**.

Gracz, który ma najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który, spośród remisujących, dotarł najdalej na torze odkryć. Jeśli nie przynosi to rozstrzygnięcia, gracze dzielą się zwycięstwem.



Przykład: Jan kończy grę z 34 punktami, dostaje dodatkowe punkty za 8 monet, znacznik pierwszego gracza i 5 punktów zwycięstwa z ulepszeń. Łącznie ma $34 + 2 + 2 + 5 = 43$ punkty zwycięstwa.

ROZGRYWKA DWUOSOBOWA

W przypadku rozgrywki dwuosobowej gracze będą używać kart wirtualnego gracza, aby na początku każdej rundy zasymulować położenie trzeciego gracza. Obowiązują podstawowe zasady z następującymi zmianami:

PRZYGOTOWANIE

- 1) Każdy gracz otrzymuje 6 meepli drużyny i meepla przywódcy w wybranym kolorze.
- 2) Wybiera się 6 meepli drużyny w innym kolorze, żeby reprezentowały wirtualnego gracza.
- 3) Na świątyni umieszcza się płytkę wirtualnego gracza.



- 4) Umieszcza się przykrycia ulepszenia i wioski tak, jak pokazano na rysunku poniżej.



- 5) Przykrycie statku umieszcza się tak, jak w przypadku rozgrywki trzyosobowej.
- 6) Tasuje się karty wirtualnego gracza i dobiera jedną.
- 7) Umieszcza się meeple wirtualnego gracza jak pokazano na karcie.

OPIS KART WIRTUALNEGO GRACZA

Karty wirtualnego gracza wskazują, gdzie rozłożyć 6 meepli na planszy. Wirtualny gracz zawsze zajmuje 3 lokacje zgodnie z podziałem:

Świątynia 1

Jedna z lokacji otoczenia świątyni 2

Czarny rynek lub statek 3

Przykład: Po dobraniu tej karty, meeple gracza wirtualnego są rozkładane następująco: 2 archeologów w świątyni (na 2. i 5. polu), 3 archeologów w kamieniołomie i 1 poszukiwacz przygód na czarnym rynku.



FAZA 1.: RZUT MEEPLAMI

Nic się nie zmienia.

FAZA 2.: UMIESZCZANIE MEEPLI

Jeśli gracz przelicytuje wirtualnego gracza w jednej z lokacji z licytacją, meeple wirtualnego gracza odkłada się na bok, nie będą już brały udziału w tej rundzie.

FAZA 3.: AKTYWACJA LOKACJI

ŚWIĄTYNIA

Wirtualny gracz wybiera karty artefaktów zgodnie ze swoimi preferencjami opisanymi na płytce wirtualnego gracza:



Jeśli dostępny jest więcej niż 1 artefakt tego samego typu, wybiera zgodnie z preferencjami bonusów:



Karty wybrane przez wirtualnego gracza trafiają od razu na stos kart odrzuconych.



Przykład: Wirtualny gracz (fioletowe meeple) zajmuje 3. pole świątyni. Otrzymuje tablicę z bonusem odkryć, dobiera wierzchnią kartę ze stosu artefaktów i odkłada obie karty na stos odrzuconych.

OTOCZENIE ŚWIĄTYNI

Jeśli na koniec rundy meeple wirtualnego gracza nadal znajdują się na polu któreś z lokacji otoczenia świątyni, znajdujące się tam dwie karty odrzuca się na stos kart odrzuconych.

CZARNY RYNEK I STATKI

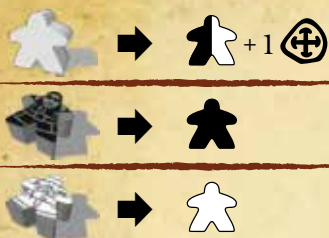
Nic się nie dzieje.

FAZA 4.: PRZYGOTOWANIE DO KOLEJNEJ RUNDY

- 1) Usuwa się meeple wirtualnego gracza z planszy.
- 2) Dobiera się wierzchnią kartę ze stosu kart wirtualnego gracza i odpowiednio rozkłada meeple.

PODSUMOWANIE

FAZA 1.: RZUT MEEPLAMI



FAZA 2.: UMIESZCZANIE MEEPLI



FAZA 3.: AKTYWACJA LOKACJI



FAZA 4.: PRZYGOTOWANIE DO KOLEJNEJ RUNDY

- 1) Przesuwa się znacznik samolotu na torze rund.
- 2) Uzupełnia się karty artefaktów w świątyni i jej otoczeniu.
- 3) Uzupełnia się pola na ulepszenia w wiosce, tak aby były 3.

ULEPSZENIA



Podczas fazy 1.: Rzut meeplami: Gracz może przerzucić do dwóch wybranych meepli.



Podczas fazy 1.: Rzut meeplami: Gracz może przerzucić WSZYSTKIE swoje meeple.



W dowolnej chwili gracz może wymienić monety o wartości 2 na 1 punkt zwycięstwa.



W dowolnej chwili gracz może wymienić monety o wartości 3 na 1 punkt odkryć.



Podczas dostarczania: Gracz otrzymuje monety o wartości 2 za każdym razem, kiedy dostarcza tablicę.



Podczas dostarczania: Jeśli gracz dostarcza co najmniej 1 gliniane naczynie, 1 broń i 1 tablicę, otrzymuje 4 dodatkowe punkty zwycięstwa.



Podczas dostarczania: Jeśli gracz dostarcza co najmniej 3 gliniane naczynia, otrzymuje dodatkową monetę o wartości 1 i 3 dodatkowe punkty zwycięstwa.



Podczas dostarczania: Jeśli gracz dostarcza co najmniej 3 sztuki broni, otrzymuje dodatkowo monety o wartości 2 i 2 punkty zwycięstwa.



Pola w świątyni kosztują tego gracza o 1 monetę mniej.



Podczas dostarczania: Gracz może dostarczyć o 1 kartę więcej w biurze zarządcy przystani lub na statkach.



Podczas aktywacji świątyni: Gracz na 3. i 4. polu świątyni dobiera jedną dodatkową kartę artefaktu ze stosu. Z dwóch dobranych ze stosu kart zatrzymuje jedną, a drugą odkłada na spód stosu.



Bonusy natychmiastowe: Gracz natychmiast otrzymuje wskazany bonus i odkłada płytkę ulepszeń na swój stos odrzuconych.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!
Wydawca i dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Chinach.

Wydanie 1. Rok 2020.

Wersja 1.0



® & © GIGAMIC 2020
ZAL Les Garennes
62930 - Wimereux - France

Autor: Alexandre Garcia Grafika: Nastya Lehn