

TERRA NOVA

Dla 2 – 4 graczy w
wieku powyżej 12 lat

CEL GRY

Rozszerz mapę swoją frakcją. Jednak zanim będziesz mógł budować na różnych terenach, musisz je uczynić przyjaznymi dla swojej frakcji. Ustal różne priorytety działań w poszczególnych rundach i zdobywaj punkty stopniowo. Na koniec gry największy obszar ciągle przyznaje punkty bonusowe.

Używaj umiejętności swojej frakcji w sprytny sposób. Zdobywaj najwięcej punktów i zdominuj Terra Novę!! W każdej grze możesz wybierać spośród 10 różnych frakcji z własnymi umiejętnościami. Dostosuj swoją strategię do swojej frakcji i celów na każdą rundę.

Komponenty

1 dwustronna plansza gry
(Tylne strony dla wariantów 2-osobowych)



5 dwustronnych mat frakcji



8 bonusowych żetonów



8 żetonów punktacji rundy



103 żetony monet
(73 × 1, 30 × 5)



40 dwustronnych
żetonów terenu



5 żetonów po 80 punktów
(Jeśli w dowolnym momencie gry
masz więcej niż 80 punktów, zabierz
jeden z tych żetonów.)



2 karty pomocy



1 żeton pierwszego gracza

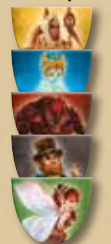


Wariant kolejności zależnej od pasowania

1 mata
kolejności



5 żetonów
frakcji



10 żetonów X



40 żetonów mocy



1 żeton pałacu
(dla frakcji Piaskowych Kotów)



Komponenty frakcji
(czarny, niebieski, zielony, czerwony, żółty)

5 × 8 Domy



5 × 4 Fabryki



5 × 2 Pałace



5 × 2 Żetony frakcji



5 × 3 Mosty



5 × 4 Żetony miasta



5 × 1 Charakterystyka frakcji



back



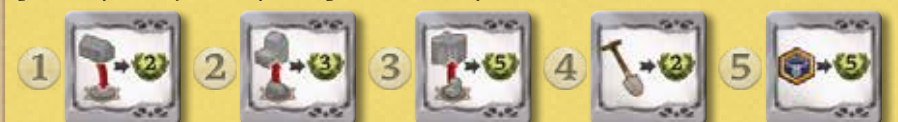
Ustawienie

USTAWIENIA OGÓLNE

- 1 Umieść planszę z ikoną dla 2 do 4 graczy (w lewym dolnym rogu) w centrum stołu.
- 2 Potasuj żetony punktacji rundy i umieść po 1 na 5 miejscach numerów rund na dole planszy. Pozostałe zwróć do pudełka. Nie będziesz ich potrzebował w tej grze.



Pierwsza gra: Na pierwszą grę zalecamy stały układ, który jest szczegółowo opisany w takich ramach jak ta. Na tym kroku użyj następujących żetonów punktacji rundy w kolejności przedstawionej:



Ustawienie (kontynuacja)

USTAWIENIA OGÓLNE (kontynuacja)

- 3** Umieść 1 żeton X obok każdej z 6 akcji mocy po lewej stronie planszy. Pozostałe ułóż w stos obok.
- 4** Ułóż pieniądze i żetony terenu obok planszy.
- 5** Potasuj żetony bonusowe i umieść 3 zakryte obok planszy. Dodaj jeszcze 1 dla każdego gracza. Pozostałe zwróć do pudełka. Nie będziesz ich potrzebował w tej grze.

1. gra: Przy 4 graczach użyj żetonów bonusowych A-G pokazanych w poniższym ustawieniu. Przy 3 graczach użyj żetonów A-F, a przy 2 graczach żetonów A-E.

- 6** Określ losowo gracza początkowego i daj temu graczowi żeton gracza początkowego.
- 7** W kolejności tury (począwszy od gracza początkowego, a następnie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara) wybierz matę frakcji i weź komponenty frakcji odpowiadające kolorowi tła maty frakcji. Zwróć pozostałe plansze graczy i komponenty frakcji do pudełka. Nie będziesz ich potrzebował w tej grze.

1st game: Użyj następujących frakcji:

4 players: **Fairies**, **Golems**, **Leprechauns**, **Water Sprites**

3 players: **Golems**, **Sun Worshipers**, **Water Sprites**

2 players: **Fairies**, **Leprechauns**

- 8** Każdy gracz: Umieść 1 żeton frakcji na polu 0 toru punktów na planszy.
- 9** Teraz wykonaj swoją osobistą konfigurację (strona 3).

- 10** Każdy gracz: Umieść 2 swoje domy na wolnych polach swojego terenu domowego w następujący sposób. Weź domy z lewej na prawą od swojej maty frakcji. Gracz początkowy umieszcza 1 dom, a następnie inni gracze w kolejności tury. Kiedy wszyscy gracze umieścili swój 1. dom, przejdź do 2. domu w odwrotnej kolejności tury (gracz początkowy umieszcza swój 2. dom jako ostatni). Jeśli masz Sun Worshippers umieść teraz swój 3. dom.

1. gra: Umieść swoje domy zgodnie z przedstawieniem na tej stronie. Lewy układ jest dla 4 graczy. Układ domów dla 2 i 3 graczy jest pokazany po prawej stronie.

- 11** W odwrotnej kolejności tury wybierz 1 żeton bonusowy i umieść go obok swojej maty frakcji. Umieść 1 monetę na każdym z pozostałych żetonów bonusowych.

1st game: Weź żeton bonusowy wymieniony tutaj dla swojej frakcji:

4 players: **Fairies G**, **Golems F**, **Leprechauns A**, **Water Sprites B**

3 players: **Golems A**, **Sun Worshipers D**, **Water Sprites C**

2 players: **Fairies C**, **Leprechauns E**

- 12** Teraz zacznij grę z Fazą 1: Dochód. Następnie gracz początkowy wykonuje swoją pierwszą akcję i rozpoczyna Fazę 2 pierwszej rundy.



**Początkowe
ustawienie
domów dla
pierwszej gry z
3 graczami**



**Początkowe
ustawienie
domów dla
pierwszej gry z
2 graczami**



Planszетка Frakcji

- To jest koło terenu. Pokazuje ono wszystkie typy terenu (w tym przykładzie, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara zaczynając od góry: jezioro, las, pustkowienie, pustynia, bagno). Teren domowy Twojej frakcji jest górnym, większym terenem. Ma ten sam kolor co Twoje komponenty frakcji i tło Twojej maty frakcji. Koło terenu pokazuje koszt, który musisz zapłacić, aby uczynić teren przyjaznym dla swojej frakcji. Aby dowiedzieć się więcej, zobacz akcję "Uczyni nadającym się do zamieszkania i buduj" na stronie 5.
- Książka na górze pokazuje specjalną umiejętność Twojej frakcji. Twoja frakcja ma tę umiejętność przez całą grę. Umiejętności frakcji są szczegółowo wyjaśnione na stronie 11.
- Pod Twoją umiejętnością frakcji znajduje się **tor żeglarstwa**. Pokazuje on Twój zasięg nad przestrzeniami rzecznych i tym samym, które tereny są w zasięgu. Aby dowiedzieć się więcej, zobacz ramkę "Śsiedztwo i w zasięgu" na stronie 5.
- W prawym **górnym rogu** znajduje się cykl mocy. Składa się on z 3 różnych mis mocy, w których ładowana jest Twoja moc. Potrzebujesz mocy, aby wykonywać akcje mocy (strona 8 Akcje mocy) lub zdobywać pieniądze. Jak działa cykl mocy, wyjaśniono w ramce "Cykl mocy" na stronie 4.
- Na tych 3 rzędach umieszczasz swoje budynki. Duże zwoje po lewej stronie rzędów pokazują rodzaj budynku i koszt, który musisz zapłacić, aby umieścić budynek tego typu na planszy. Każdy ze zwojów po prawej stronie zawiera 1 budynek. Na skrajnej lewej stronie każdego rzędu znajdują się 1, 2 lub 3 emblematy. Oznaczają one wartość miasta każdego budynku. Dwa górne budynki, Twoje pałace, mają każda specjalną umiejętność, która staje się aktywna, gdy zbudujesz skojarzony pałac. Więcej na ten temat później w akcji "Ulepsz budynki" na stronie 6.
- To pokazuje koszt akcji "Zbuduj most". Aby dowiedzieć się więcej, zobacz stronę 8.



Konfiguracja osobista

- Wybierz jedną stronę swojej maty frakcji i umieść ją tą stroną do góry przed sobą. Litera A obok książki wskazuje łatwiejszą frakcję, którą zalecamy na pierwsze gry.
- Weź kwotę pieniędzy przedstawioną po lewej stronie swojej maty, pod nazwą swojej frakcji. Umieść ją w swoim osobistym zapasie obok swojej maty frakcji.
- Weź 8 żetonów mocy. Umieść 2 z nich w misie mocy I, 2 w misie mocy II i 4 w misie mocy III. Możesz zobaczyć te liczby początkowe w środku mis. Nie mają one znaczenia dla reszty gry.
- Umieść swój 2. żeton frakcji na polu 0 swojego toru żeglarstwa.
- Umieść swoje 8 domów na 8 małych zwojach w rzędzie domów.
- Umieść swoje 4 fabryki na 4 małych zwojach w rzędzie fabryk.
- Umieść swoje 2 pałace na wskazanych zarysach na 2 szerokich zwojach w rzędzie pałaców. Jeśli masz frakcję Piaskowych Kotów, weź odpowiedni żeton pałacu i umieść go na zwoju lewego pałacu.
- Umieść swoje 3 mosty obok swojej maty frakcji w swoim zapasie.
- Umieść swoje 4 żetony miasta obok swojej maty frakcji w swoim osobistym zapasie.
- Umieść pomoc gracza w kolorze swojej frakcji obok swojej maty frakcji. Służy ona jako przypomnienie różnych umiejętności Twojej frakcji. Gra zawiera również 2 przeglądy akcji. Przygotuj je, aby każdy mógł do nich uzyskać dostęp w razie potrzeby.

Rozgrywka

Gra ma 5 rund. Każda runda składa się z 3 różnych faz: Faza 1: Dochód, Faza 2: Akcje i Faza 3: Koniec rundy. Podczas fazy akcji różne akcje są nagradzane punktami w każdej rundzie (więcej na ten temat w ramce Punktacja rundy na stronie 5).

Etap 1: Przychód

W fazie 1 wszyscy zdobywacie dochód pieniężny i/lub mocy. Dochód jest zawsze przedstawiany przez otwartą rękę . Ile dochodu zdobędziesz, zależy od Twoich zbudowanych budynków i od Twojego żetonu bonusowego w tej rundzie. Z Twojego żetonu bonusowego zdobywasz wszystko, co jest pokazane powyżej ręki. Z Twojej maty frakcji zdobywasz wszystko, co jest pokazane powyżej ręki i widoczne. W tym przypadku widoczne oznacza, że zdobywasz dochód na zwoju tylko wtedy, gdy zbudowałeś już skojarzony budynek, ujawniając w ten sposób dochód, który był pod nim. Niektóre budynki nie dają dochodu. Jeśli masz frakcję Wrózek, dodatkowo zdobywasz dochód ze swojej umiejętności frakcji. W każdym przypadku umieszczaj zdobyte pieniądze w swoim osobistym zapasie obok swojej maty frakcji. Zdobyta moc nigdy nie jest umieszczana w Twoim osobistym zapasie. Rejestrujesz ją, przesuując żetonu mocy w swoim cyklu mocy (patrz ramka Cykl mocy po prawej stronie).

Przykład: Twój dochód wynosi 16 pieniędzy i 5 mocy, następująco:

- 1) Twój żeton bonusowy daje Ci 3 pieniądze i 3 mocy.
- 2) Twoja mata frakcji daje Ci 13 pieniędzy i 2 mocy.



CREDITS

Tłumaczenie: Ragnar i Gemini
Ostatnie poprawki: AnimSparrow
Tłumaczone dla: Mała Mi

Cykl Mocy

Cykl mocy składa się z 3 mis, które trzymają Twoją moc. Misa I trzyma zużytą moc, misa II trzyma moc, którą obecnie ładujesz, a misa III zawiera w pełni naładowaną moc, którą możesz wykorzystać.

Moc, którą zdobywasz, jest pokazana przez białą, zgodną z ruchem wskazówek zegara strzałkę po lewej stronie nad żetonem mocy. Jeśli potrzebujesz wydać moc, jest to przedstawione przez czarną, zgodną z ruchem wskazówek zegara strzałkę po prawej stronie nad żetonem mocy. Ilość mocy, którą zdobywasz lub musisz wydać, jest pokazana jako liczba na żetonie mocy.

Zdobywanie i wydawanie mocy zawsze następuje zgodnie z następującymi konkretnymi zasadami:

Zdobywanie mocy

Za każdym razem, gdy zdobywasz moc (np. poprzez dochód), możesz przesuwać żetony mocy o odpowiednią liczbę kroków wzdłuż białych strzałek między misami mocy. 1 krok to przesunięcie 1 żetonu mocy do następnej wyższej misy.

- Jednak zawsze musisz najpierw przesunąć całą moc z misy I do misy II.
- Tylko wtedy, gdy misa I nie zawiera już żadnej mocy, możesz przesunąć moc z misy II do misy III. Wyobraź sobie, że najpierw zbierasz całą swoją moc, zanim stopniowo ją całkowicie naładujesz.
- Jeśli wszystkie żetony mocy są już w misie III (misa I i misa II są puste) i zyskałbyś moc, to nic nie przesuwasz. Zdobyta moc idzie na marne. Staraj się planować z wyprzedzeniem i używać Opcji Dodatkowej: Wymiana Mocy (patrz str. 9), aby tego uniknąć.

Wydawanie mocy

Możesz wydawać tylko moc, która znajduje się w misie III, aby wykonywać akcje mocy lub wymieniać ją na pieniądze (patrz Opcja Dodatkowa: Wymiana Mocy str. 9). Moc, którą wydajesz, jest przesuwana wzdłuż czarnej strzałki z misy III z powrotem do misy I. Została zużyta i musi zostać naładowana ponownie.

Nie musisz mieć całej swojej mocy w misie III, aby móc używać naładowanej mocy.

Przykład: Zdobywasz 3 moc. Najpierw musisz przesunąć 2 mocy z misy I do misy II (1). Ponieważ misa I jest po tym pusta, możesz przesunąć 1 więcej mocy do misy III (2). Teraz możesz wydać do 5 mocy z misy III.



Etap 2: Akcje

W kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od osoby z żetonem gracza początkowego, wykonujecie na zmianę albo 1 akcję, albo pasujecie z działania jako akcję, aż wszyscy spasują. W swojej turze możesz wybierać spośród 7 różnych akcji. Możesz również wykonywać tę samą akcję więcej niż raz w rundzie (w ciągu kilku tur).

Różne Akcje w Skrócie

Przygotuj teren i buduj

Zbuduj dom na heksagonie swojego terenu domowego w zasięgu lub uczyni inny teren w zasięgu przyjaznym dla swojej frakcji i natychmiast zbuduj na nim dom (jeśli chcesz). Większość domów daje Ci dochód w fazie 1.

Ulepszanie Budynków

W tej akcji możesz ulepszyć Domy do Fabryk lub Fabryki do Pałaców. Fabryki dają Ci dochód w fazie 1, podczas gdy każdy pałac daje Ci specjalną umiejętność. Niektóre pałace również dają Ci dochód w fazie 1.

Zwiększanie żeglarstwa

Twoja wartość żeglarstwa wskazuje Twój zasięg wzdłuż rzeki, aby udostępnić nowe tereny. Dzięki tej akcji możesz ją zwiększyć.

Budowanie mostów

Dzięki tej akcji możesz zbudować most przez rzekę.

Akcje Mocy

Wydać naładowaną moc z misy III, aby wykonywać wybrane przez siebie akcje mocy. Każda akcja mocy może być wykonana tylko raz na turę.

Akcje Specjalne

Akcje specjalne to akcje, które są dostępne tylko dla Twojej frakcji i nie mają kosztu. Możesz wykonywać je tylko raz na rundę.

Pasowanie

Jeśli nie możesz lub nie chcesz wykonywać żadnych innych akcji, pasujesz w bieżącej rundzie. Zwróć swój żeton bonusowy i wybierz nowy na następną rundę.

OPCJA DODATKOWA: WYMIANA MOCY

Dzięki tej dodatkowej opcji możesz wymienić moc na pieniądze w pewnych momentach.

Punktowanie Rundy

Każda runda ma swoją własną punktację. Żeton punktacji rundy pokazuje, za co zdobywasz punkty w fazie 2, fazie akcji bieżącej rundy. W tej rundzie, za każdym razem, gdy robisz to, co jest przedstawione, np. budujesz dom, zdobywasz punkty. Szczegółowe wyjaśnienie poszczególnych żetonów punktacji rundy można znaleźć na str. 10.

Przykład: W tej rundzie zdobywasz 2 punkty za każdym razem, gdy budujesz dom.



SĄSIEDSTWO I W ZASIĘGU

Sąsiedztwo

Heksagony terenu i budynki są uważane za sąsiadujące, jeśli bezpośrednio graniczą ze sobą poprzez stronę heksagonu krajobrazów lub są połączone mostem.

W zasięgu

Wszystkie tereny sąsiadujące z jednym z Twoich budynków i tereny, które są dostępne dla Ciebie przez żeglugę przez rzekę, są uważane za będące w zasięgu. Twoja wartość żeglarstwa wskazuje maksymalną liczbę przestrzeni rzecznych, które mogą leżeć między terenem z Twoim budynkiem a terenem w zasięgu.

Przykład: Wszystkie tereny oznaczone zaznaczeniem są uważane za sąsiadujące dla Ciebie. (Dolne pustkowia z powodu Twojego mostu). Twoja wartość żeglarstwa wynosi 2. Wszystkie tereny oznaczone statkiem są dodatkowo w zasięgu dla Ciebie, ponieważ można do nich dotrzeć z Twojego domu poprzez maksymalnie 2 przestrzenie rzeczne.



Różne Akcje Szczegółowo

Przygotuj teren i buduj

Wykonując tę akcję, wykonaj jedną z dwóch następujących opcji:

- Zbuduj dom na nieobsadzonym heksagonie swojego terenu domowego w zasięgu.
- Uczyni 1 nieobsadzony heksagon terenu w zasięgu przyjaznym dla swojej frakcji. Możesz natychmiast zbudować na nim 1 dom.

a) Zbuduj 1 dom na nieobsadzonym heksagonie swojego terenu domowego w zasięgu..

Zbuduj 1 dom na nieobsadzonym heksagonie (heks bez budynku) swojego terenu domowego w zasięgu jednego z Twoich budynków (definicję "w zasięgu" znajdziesz w górnym okienku "Sąsiedztwo i w Zasięgu"). Zapłać koszt budowy domu wynoszący 4 monety. Weź najdalej na lewo znajdujący się dom ze swojej maty frakcji i umieść go na wybranym heksagonie. Jeśli nie masz już domów na swojej macie frakcji, nie możesz wykonać tej akcji.

Uwaga: Gdy budujesz dom w sąsiedztwie budynków innych graczy, oni zyskują moc. Więcej informacji w okienku "Zdobywanie Mocy Dzięki Innym" na stronie 7.



Jeśli to jest aktualny żeton punktacji rundy, zdobywasz 2 punkty za każdym razem, gdy budujesz dom.

Przygotuj teren i buduj (CONTINUED)

b) Uczyń 1 nieobsadzony heksagon terenu w zasięgu przyjaznym dla swojej frakcji. Możesz natychmiast zbudować na nim 1 dom.

Aby przekształcić teren w swój teren domowy, zawsze potrzebujesz 1 lub 2 łopat. Ile łopat potrzebujesz, pokazuje koło terenu na Twojej macie frakcji: Policz łopaty między terenem, który chcesz przekształcić, a swoim terenem domowym. Każda łopata kosztuje Cię 6 monet. Po opłaceniu wymaganych kosztów natychmiast umieszczasz żeton terenu ze swoim terenem domowym na przekształconym terenie.

Następnie możesz natychmiast zbudować na nim dom. Zapłać 4 monety jako koszt domu i umieść najdalej na lewo znajdujący się dom ze swojej maty frakcji na terenie.

Niektóre akcje mocy (na planszy i umiejętność lewego pałacu frakcji Wrózek) oraz akcja specjalna na żetonie bonusowym pozwalają Ci wykonać tę akcję za pomocą 1 lub 2 darmowych łopat. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz akcje mocy na stronie 8 lub wyjaśnienie żetonu bonusowego (str. 11) i umiejętności frakcji (str. 11 i nast.).

Uwaga: Jeśli budujesz dom obok budynków innych graczy, oni zyskają moc. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz ramkę "Zdobywanie Mocy Dzięki Innym" w lewym dolnym rogu strony 7.



Jeśli to jest aktualny żeton punktacji rundy, zdobywaj 2 punkty za każdym razem, gdy budujesz dom.



Jeśli to jest aktualny żeton punktacji rundy, zdobywaj 2 punkty za każdą użytą łopatę.

Przykład: Twoja frakcja to WatWater Spriter Spriteses. Chcesz uczynić pustynne tereny obok swojego domu przyjaznymi dla swojej frakcji. Dla odpowiedniego przekształcenia potrzebujesz 2 łopat. Za te 2 łopaty płacisz 12 monet.

(1) Umieszczasz żeton terenu jeziora (twój teren domowy) na przestrzeni i możesz natychmiast zbudować tam dom za 4 monety. (2) Po opłaceniu kosztu, bierzesz najdalej na lewo znajdujący się dom ze swojej planszki i umieszczasz go na terenie.



You like **TERRA NOVA** and want more?
Then get the classic **TERRA MYSTICA**
from **CAPSTONE GAMES**.

Discover 14 different factions with different
abilities, more buildings, more terrains
and more strategy!



Ulepszanie Budynków

Dzięki akcji Ulepsz Budynki możesz wymienić jeden ze swoich domów na fabrykę lub jedną ze swoich fabryk na dowolny pałac. Pałace nie mogą być ulepszone.

Przy ulepszaniu budynku wykonaj następujące kroki:



1. Wybierz budynek do ulepszenia.
2. Zapłać koszt nowego budynku. Ponieważ teren jest już przyjazny dla Ciebie, nie musisz płacić żadnych kosztów, aby go uczynić nadającym się do zamieszkania.



Jeśli ulepszysz dom do fabryki, koszt zależy od tego, czy ulepszony dom jest sąsiadujący z co najmniej jednym budynkiem innej frakcji (patrz Sąsiedztwo i w Zasięgu na str. 5)..

- a) Jeśli żaden budynek innej frakcji nie jest sąsiadujący, koszt ulepszenia wynosi 10 monet.
- b) Jeśli co najmniej jeden budynek innej frakcji jest sąsiadujący, koszt ulepszenia wynosi 7 monet.

Przykład: Ulepszenie domu 1 kosztowałoby Cię 10 monet, ponieważ nikt inny nie ma budynku sąsiadującego z nim. Ulepszenie domu 2 kosztowałoby Cię tylko 7 monet, ponieważ czerwony pałac jest sąsiadujący z nim.



Jeśli ulepszysz fabrykę do pałacu, koszt ulepszenia wynosi 14 monet.

3. Weź stary budynek z planszy i umieść go na swojej macie frakcji na najdalej na prawo znajdującym się zwoju w odpowiednim rzędzie.
4. Weź budynek nowego typu ze swojej maty frakcji i umieść go na zwolnionym miejscu terenu:
 - a) Jeśli ulepszasz dom do fabryki, zawsze bierz najdalej na lewo znajdującą się fabrykę ze swojej maty frakcji.
 - b) Jeśli ulepszasz fabrykę do pałacu, możesz wybrać, który z dwóch swoich pałaców wprowadzasz do gry z tym ulepszeniem. Pałac daje Ci dodatkową umiejętność pałacu natychmiast po jego zbudowaniu. Każdy pałac przyznaje inną umiejętność. Starannie przemysł, która umiejętność jest Ci potrzebna jako pierwsza. Lewa umiejętność pałacu jest inna dla wszystkich frakcji. Prawa umiejętność pałacu jest taka sama dla prostszych frakcji (strona A) i inna dla zaawansowanych frakcji (strona B). Jeśli umiejętność pałacu pokazuje pomarańczowy ośmiokąt, jest to osobista akcja mocy lub akcja specjalna (więcej o Akcjach Mocy na str. 8 i o Akcjach Specjalnych na str. 9). Weź 1 żeton X i umieść go obok pomarańczowego ośmiokąta. Możesz wykonać tę akcję raz na turę, zaczynając od następnej tury. Po jej wykonaniu zakryj ją żetonem X.

Jeśli obecna punktacja rundy nagradza budowę budynku, który właśnie umieściłeś, otrzymasz odpowiednie punkty (więcej na ten temat na stronie 5 w Punktacji Rundy).

Uwaga: Jeśli ulepszasz budynek obok budynków innych graczy, oni zyskają moc. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz ramkę Zdobywanie Mocy Dzięki Innym w lewym dolnym rogu strony 7.

Uwaga: Ulepszenie zmieni Twój dochód na następną rundę. Nie będziesz już otrzymywał dochodu ze starego budynku, ale będziesz otrzymywał dochód z nowego budynku.



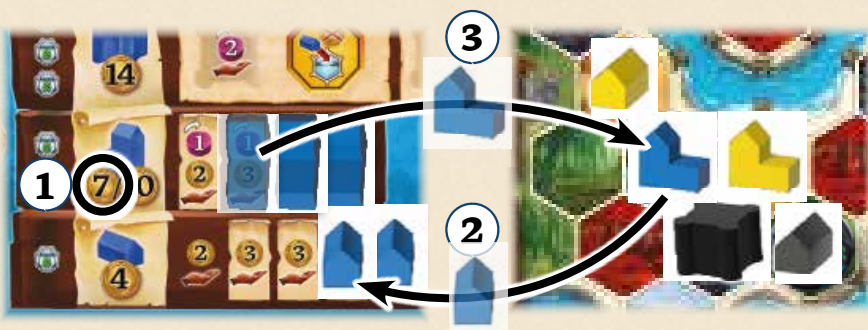
Jeśli to jest aktualny żeton punktacji rundy, zdobywaj 3 punkty za każdym razem, gdy ulepszasz do fabryki.



Jeśli to jest aktualny żeton punktacji rundy, zdobywaj 5 punktów za każdym razem, gdy ulepszasz do pałacu.

Przykład: Jeden z Twoich domów jest na jeziorze. Ulepszasz go do fabryki.

1. Płacisz koszt. Jest to 7 monet, ponieważ budynki innych frakcji są sąsiadujące z domem.
2. Bierzesz dom z planszy i umieszczasz go na najdalej na prawo znajdującym się zwoju w rzędzie domów swojej maty frakcji. W następnej rundzie nie będziesz już otrzymywał dochodu 3 monet, który właśnie ponownie zakryłeś.
3. Bierzesz najdalej na lewo znajdującą się fabrykę ze swojej maty frakcji i umieszczasz ją na przestrzeni terenu. Poprzez ulepszenie odblokowałeś dodatkowy dochód 1 mocy i 3 monet na następną rundę.



ZDOBYWAJ MOC DZIĘKI INNYM



Kiedy budujesz lub ulepszasz budynek, wszyscy inni, którzy mają budynki sąsiadujące z Twoim nowym budynkiem, zyskują moc. Otrzymują 1 moc za każdy budynek, który jest sąsiadujący z Twoim nowym budynkiem i mogą przesunąć żetony mocy odpowiednio (patrz Cykl Mocy strona 4). Ty nigdy nie zyskujesz mocy poprzez budowanie/ulepszanie swoich budynków, nawet jeśli są one sąsiadujące ze sobą.

Przykład: Niebieski ulepszył dom na jeziorze do fabryki. Dlatego wszystkie frakcje z sąsiadującymi budynkami zyskują moc. ŻÓŁTY ma 2 sąsiadujące budynki do ulepszonej fabryki i zyskuje 2 mocy, podczas gdy Czarny zyskuje tylko 1 moc dla 1 sąsiadującego budynku.

ZAŁOŻENIE MIASTA



W trakcie gry założysz jedno lub więcej miast. Założenie miasta następuje automatycznie i nie jest akcją. Każdy z Twoich budynków ma wartość miasta, która jest reprezentowana przez liczbę emblematów po lewej stronie odpowiadającego mu kosztu budynku na Twojej macie frakcji. Każdy dom ma wartość miasta 1, każda fabryka wartość miasta 2, a każdy pałac wartość miasta 3. Jeśli po swojej akcji masz co najmniej 4 własne sąsiadujące budynki (budynki połączone mostami są również sąsiadujące), których wartości miasta wynoszą łącznie co najmniej 7, to natychmiast zakładasz miasto. Jako nagrodę wybierz żeton miasta ze swojego zapasu. Natychmiast weź bonus pokazany na nim, a następnie umieść żeton pod jednym z budynków należących do miasta, aby wskazać, że od teraz te sąsiadujące budynki należą do miasta. Dla każdego żetonu miasta zawsze otrzymujesz określoną liczbę punktów i zwykle inny bonus. Możesz użyć każdego żetonu miasta tylko raz. Żetony miast są wyjaśnione indywidualnie na stronie 11.

Zwróć uwagę na następujące szczegóły dotyczące miast:

1. Każdy budynek może być częścią tylko jednego miasta.
2. Jeśli budujesz budynek sąsiadujący z miastem, które zostało już przez Ciebie założone, rozszerzasz to miasto. Oznacza to, że nowy budynek staje się częścią już założonego miasta i dlatego nie może stać się częścią nowego miasta.
3. Jeśli połączysz dwa miasta poprzez budowę budynku, nie ma to dla Ciebie żadnej wady. Oba miasta zachowują swoje żetony miast.

Wskazówka: Po założeniu miasta staraj się nadal budować na innych obszarach osadnictwa, aby osiągnąć więcej założeń miast.



Jeśli to jest aktualny żeton punktacji rundy, zdobywaj 5 punktów za każdym razem, gdy zakładasz miasto.

Przykład: Budujesz most i teraz masz 4 sąsiadujące budynki o łącznej wartości miasta 7. Więc automatycznie zakładasz miasto. Wybierasz ze swoich żetonów miasta żeton z 6 monetami i 5 punktami, który otrzymujesz natychmiast. Następnie umieszczasz żeton miasta pod jednym z budynków nowego miasta, aby wskazać, że sąsiadujące budynki należą do miasta.



Zwiększanie Żeglugi

Zapłać 8 monet i przesun swój żeton frakcji na torze żeglarstwa o 1 pole w prawo. Natychmiast zdobywasz punkty pokazane na nowym polu. Wartość żeglarstwa wskazuje, które przestrzenie terenu są w zasięgu dla Ciebie, aby uczynić je nadającymi się do zamieszkania i budować na nich poprzez przestrzenie rzeczne (patrz Sąsiedztwo i w Zasięgu na str. 5). Punktem początkowym musi być zawsze jeden z Twoich budynków.



Jeśli to jest aktualny żeton punktacji rundy, zdobywasz 2 punkty za każdym razem, gdy zwiększasz swoją wartość żeglarstwa.

Przykład: Płacisz 8 monet i przesuwasz się o 1 pole na torze żeglarstwa. Za to zdobywasz 3 punkty. Przestrzenie terenu, które są połączone z jednym z Twoich budynków przez maksymalnie 2 przestrzenie rzeczne, są teraz uważane za będące w Twoim zasięgu.



Budowanie mostów

Zapłać 10 monet, aby zbudować 1 most. Weź most ze swojego zapasu i umieść go na nieobsadzonym miejscu mostu (reprezentowanym przez 2 bezpośrednio przeciwne przyczółki mostu) sąsiadującym z przestrzenią terenu, która ma w sobie jeden z Twoich budynków. Jeśli żaden most nie jest wskazany w jakimkolwiek punkcie na rzece między dwiema przestrzeniami terenu, to nie możesz tam zbudować mostu.

Przykład: To są nieobsadzone miejsca mostów. Ponieważ górny i środkowy są sąsiadujące z Twoim domem, możesz tam zbudować most.



Akcje mocy

Akcje mocy znajdziesz na planszy gry, jak również na niektórych matach frakcji. Są one przedstawione na wiszącej drewnianej desce i pokazują pomarańczowy ośmiokąt. Aby je wykonać, musisz wydać moc (przesunąć moc z misy III do misy I, podążając za czarną strzałką). Możesz wykonać akcję mocy tylko wtedy, gdy pomarańczowy ośmiokąt nie jest zakryty i możesz wydać wymaganą moc. Ile mocy musisz wydać, jest wskazane na akcji. Po wykonaniu akcji zakryj pomarańczowy ośmiokąt żetonem X obok niego. Oznacza to, że nie może być on używany ponownie w tej rundzie. Dzieje się tak dlatego, że każda akcja mocy może być używana tylko raz na turę. Akcje mocy na macie frakcji mogą być używane tylko przez samą frakcję. Różne akcje mocy to:



Zbuduj most

Wydać 3 lub 4 mocy odpowiednio, aby zbudować most bez płacenia za niego.

Te akcje mocy działają w ten sam sposób, co akcja Zbuduj most powyżej. Jednak tutaj wydajesz moc zamiast płacić pieniądze. Te akcje mocy (jak wszystkie akcje mocy) są dostępne tylko raz na turę. Akcja Zbuduj most z drugiej strony może być wykonywana kilka razy na rundę (w kilku turach).



Zwiększ żeglugę

Wydać 4 mocy, aby zwiększyć swoją wartość żeglarstwa o 1 bez płacenia za to. Przesun swój żeton frakcji o 1 pole i natychmiast zdobywasz punkty pokazane na nowym polu.

Te akcje mocy działają w ten sam sposób, co akcja Zwiększ żeglugę po lewej stronie. Jednak tutaj wydajesz moc zamiast płacić pieniądze. Ta akcja mocy (jak wszystkie akcje mocy) jest dostępna tylko raz na turę. Akcja Zwiększ żeglugę z drugiej strony może być wykonywana kilka razy na rundę (w kilku turach).



Jeśli to jest aktualny żeton punktacji rundy, zdobywasz 2 punkty za każdym razem, gdy zwiększasz swoją wartość żeglarstwa.



7 pieniędzy

Wydać 4 mocy i natychmiast zdobądź 7 pieniędzy.



Przygotuj teren i buduj

Wydać 4 mocy, aby wykonać kompletną akcję Uczyn nadającym się do zamieszkania i buduj (patrz str. 5 i nast.) z jedną darmową łopata. Obowiązują zwykłe zasady akcji Uczyn nadającym się do zamieszkania i buduj (w tym wszelkie punkty zdobyte dzięki żetonowi punktacji rundy).

Jeśli chcesz przekształcić teren, dla którego potrzebujesz 2 łopat, możesz kupić drugą łopatę za pieniądze



Uczyn nadającym się do zamieszkania i buduj z 2 darmowymi łopatami

Wydać 6 mocy, aby wykonać akcję Uczyn nadającym się do zamieszkania i buduj (patrz str. 5 i nast.) z dwiema darmowymi łopatami. Dzięki temu możesz:

- Uczyn nadającym się do zamieszkania 1 przestrzeń terenu, dla której potrzebujesz 1 lub 2 łopat.
- Uczyn nadającymi się do zamieszkania 2 przestrzenie terenu, dla każdej z nich potrzebujesz 1 łopaty. Oba krajobrazy muszą być w zasięgu wcześniej zbudowanego budynku.

Nie możesz kupić żadnych dodatkowych łopat. Musisz natychmiast umieścić żeton terenu ze swoim terenem domowym na przekształconym/przekształconych terenach jak zwykle. Możesz natychmiast zbudować tylko 1 dom na 1 z tych krajobrazów po normalnym koszcie. W przeciwnym razie obowiązują zwykłe zasady akcji Uczyn nadającym się do zamieszkania i buduj (w tym wszelkie punkty zdobyte dzięki żetonowi punktacji rundy). Uwaga: Poniższe dotyczy zarówno akcji mocy Uczyn nadającym się do zamieszkania i buduj z darmowymi łopatami:



Jeśli to jest aktualny żeton punktacji rundy, zdobywasz 2 punkty za każdym razem, gdy budujesz dom.



Jeśli to jest aktualny żeton punktacji rundy, zdobywasz 2 punkty za każdą użytą łopatę.

Akcje specjalne

Akcje specjalne możesz znaleźć na jednym żetonie bonusowym i jako umiejętności pałaców. Podobnie jak akcje mocy, pokazują one pomarańczowy ośmiokąt, ale w przeciwieństwie do akcji mocy, nie musisz wydawać na nie mocy. Akcje specjalne mogą być również wykonywane tylko raz na rundę. Jeśli wykonałeś akcję specjalną, umieść żeton X na pomarańczowym ośmiokącie. Oznacza to, że akcja specjalna był użyta. AS na macie frakcji mogą być używane tylko przez samą frakcję.

Szczegóły akcji specjalnych są wymienione wraz z odpowiadającymi im frakcjami (str. 11 i nast.) oraz żetonami bonusowymi (str. 11).

Przykład: Masz frakcję Wodnych Spritów i już zbudowałeś lewy pałac. Jego umiejętność, oprócz zarobienia 2 mocy w fazie 1, jest akcją specjalną. W swojej turze wykonujesz tę akcję specjalną jako swoją akcję, a następnie umieszczasz żeton X na niej, aby wskazać, że już ją wykorzystałeś w tej rundzie



Pasowanie

Jeśli nie możesz lub nie chcesz wykonywać żadnych innych akcji w tej rundzie, to pasujesz z bieżącej rundy. Po wykonaniu akcji pasowania jesteś pomijany w kolejności graczy do końca fazy 2. Jednak możesz nadal zdobywać moc, gdy inni budują lub ulepszają obok jednego z Twoich budynków (patrz Zdobywanie Mocy Dzięki Innym na str. 7).

Przy pasowaniu wykonaj następujące kroki:

1. Jeśli jesteś pierwszy, który spasował w tej rundzie, weź żeton gracza początkowego. Będziesz wykonywał pierwszą akcję w następnej rundzie.
2. Sprawdź, czy na Twoim żetonie bonusowym, umiejętności frakcji lub jednej z Twoich aktywnych umiejętności pałacu znajduje się warunek Kiedy pasujesz (reprezentowany przez zamknięty zwojek). Jeśli tak, zdobądź odpowiedni bonus teraz.
3. Następnie wybierz jeden z dostępnych żetonów bonusowych obok planszy i wymień go na swój stary żeton bonusowy. Nie możesz zatrzymać swojego żetonu bonusowego z tej rundy.



Przykład: Masz pokazany żeton bonusowy i pasujesz. Masz 2 fabryki na planszy i tym samym zdobywasz 4 punkty. Wybierasz nowy żeton bonusowy i wymieniasz swój stary żeton bonusowy na nowy.

Możesz wybrać żeton bonusowy, który ktoś inny już odłożył w tej rundzie. Jeśli nowy żeton bonusowy ma na sobie pieniądze, dodaj je do swojego zapasu.

4. Odwróć swój nowy żeton bonusowy na stronę odwrotną. Jest to przypomnienie dla innych graczy, że już spasowałeś w tej rundzie.
5. Jeśli jesteś ostatnim graczem, który pasuje w tej rundzie, zaczyna się Faza 3: Koniec Rundy.

Dodatkowa opcja: wymiana mocy

Dzięki tej dodatkowej opcji możesz wydać tyle mocy, ile chcesz, z misy III, aby zdobyć pieniądze. Zdobywasz 1 monetę za każdą wydaną moc. Możesz wykonać tę dodatkową opcję w następujących momentach:

- Faza 2: W dowolnym momencie podczas swojej tury, przed lub po swojej akcji, nawet gdy akcją jest pasowanie. Jest to dodatkowa do Twojej akcji!
- W Fазie 3 (Koniec Rundy).
- Na koniec gry.

Strategiczna wskazówka: Rozważ Wymianę Mocy, gdy pasujesz lub na koniec rundy, szczególnie jeśli oczekujesz dochodu, ale większość Twoich żetonów mocy jest już w misie III. (Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat cyklu mocy, patrz Cykl Mocy na stronie 4).

Faza 3 : koniec rundy

Gdy wszyscy gracze spasują, rozpoczyna się faza 3. Jest to przygotowanie do następnej rundy. Dlatego możesz ją pominąć w rundzie 5, ostatniej rundzie. Przed rozpoczęciem następnej rundy:

Usuń wszystkie żetony X z akcji mocy i specjalnych oraz umieść żetony obok nich.

Umieść 1 monetę na każdym żetonie bonusowym obok planszy, nawet jeśli jest na nim już jakaś moneta.

Odwróć żeton punktacji rundy bieżącej rundy, aby tylko żetony punktacji rundy nadchodzących rund były zakryte. Pomaga to również śledzić rundy.

Koniec gry

Gra kończy się w rundzie 5, jak tylko wszyscy spasują w fazie akcji (faza 2). Teraz następuje końcowe punktowanie. Składa się ono z punktacji pieniężnej i punktacji terytorialnej. Jeśli masz najwięcej punktów po końcowym punktowaniu, wygrywasz tę grę w Terra Nova.

PUNKTACJA PIENIĘŻNA

Wymień każdą moc w misie III na 1 monetę każda, używając dodatkowej opcji Wymiana Mocy (patrz wyżej). Następnie zdobądź 1 punkt za każde 3 monety w swoim zapasie.

PUNKTACJA TERYTORIÓW

Zlicz liczbę budynków w swojej największej grupie budynków połączonych przez swój zasięg (patrz Sąsiedztwo i w Zasięgu na str.

5). Punktuj w zależności od swojego rankingu:

1. Jeśli masz najwięcej połączonych budynków, zdobywasz 12 punktów.
2. Jeśli masz drugie najwięcej połączonych budynków, zdobywasz 8 punktów.
3. Jeśli masz trzecie najwięcej połączonych budynków, zdobywasz 4 punkty.
4. Jeśli masz czwarte najwięcej połączonych budynków, nie zdobywasz punktów.

Przykłady możesz znaleźć na następnej stronie

Jeśli kilku z Was ma remis, dodajcie punkty osiągniętego rankingu i rankingów poniżej niego (w zależności od liczby graczy remisujących) i podzielcie je przez liczbę graczy remisujących. Każdy gracz który zremisował otrzymuje w ten sposób taką samą liczbę punktów.

Przykład: Wszyscy gracze mają wartość żeglarstwa 2. Największa grupa budynków dla Blue i Red to 10 budynków. Yellow ma tylko 5 budynków w swojej największej grupie. Blue i Red dzielą nagrodę za 1. i 2. miejsce, co daje im 10 punktów każdy. $(12 + 8 = 20 \rightarrow 20 \div 2 = 10)$. Yellow zdobywa tylko 4 punkty za 3. miejsce.



Wariant kolejności tury pasowania

Zamiast wykonywać swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, możesz również grać w kolejności, w której spasowałeś z Fazy 2 w poprzedniej rundzie. W grze 2-osobowej ta wariacja nie różni się od normalnej gry.

Zmiany ustawień

- 1 Krok 1: Rozłóż planszę gry jak zwykle i umieść obok niej matę kolejności tur.
- 7 Krok 7: Dodaj następująco: Natychmiast po wybraniu frakcji, umieść odpowiedni żeton frakcji na najwyższym pustym miejscu lewej kolumny maty kolejności tur.

Zmiany w rozgrywce

FAZA 2: AKCJE

Nie wykonuj swoich tur w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Zamiast tego graj w kolejności pokazanej na macie kolejności tur od góry do dołu.

Dla 1., 3. i 5. rundy kolejność tur będzie pokazana w lewej kolumnie maty kolejności tur, podczas gdy dla 2. i 4. rundy kolejność tur będzie pokazana w prawej kolumnie. Liczby powyżej kolumn służą jako przypomnienie.

AKCJA PASOWANIE

Jeśli zdecydujesz się użyć akcji Pasowania, przesun swój żeton frakcji na najwyższe puste miejsce w drugiej kolumnie na macie kolejności tur. Wykonaj kroki akcji Pasowania jak zwykle.

W następnej rundzie graj zgodnie z nowym porządkiem wskazanym na macie kolejności tur.

Przykład: Masz frakcję Wodnych Spritów. W swojej turze decydujesz się wykonać akcję pasowania. Przesuwasz swój żeton frakcji na najwyższe puste miejsce prawej kolumny. Ponieważ jesteś pierwszy, który pasuje w tej rundzie, będziesz wykonywał pierwszą akcję fazy 2 w następnej rundzie.



Wariant dla 2 graczy

Jeśli znasz normalną grę i grasz w grę 2-osobową, zalecamy te warianty dla bardziej wymagającej gry. Wybierz między bardziej strategiczną wariacją (Planista) a bardziej opartą na szczęściu wariacją (Szczęśliwy Kopacz). W obu wariantach do gry wchodzi neutralne domy.

Reguły dla obydwu wariantów

Podczas ustawiania użyj strony planszy z ikoną dla 2 graczy w lewym dolnym rogu planszy.

Domy neutralnej frakcji są liczone jako domy innej frakcji podczas płacenia kosztu za fabrykę.

Umieszczenie neutralnego domu nie wywołuje żadnych efektów (ani zysku mocy dla sąsiadujących budynków, ani umiejętności frakcji).

Zmiany w zasadach dla wariantu PLANISTA

Po umieszczeniu planszy gry, ale przed wykonaniem innych kroków ustawienia, losowo wyznacz jeden kolor frakcji jako neutralną frakcję. Każdy z Was bierze 1 dom tego koloru i umieszcza go na nieobsadzonym miejscu oznaczonym domem na dole odpowiedniego terenu domowego (jest 4 miejsca, do których to się stosuje). Następnie kontynuuj z ustawieniem. Nie możesz wybrać neutralnej frakcji jako swojej frakcji. W Fазie 3 1. rundy (i tylko wtedy), umieszczasz również 1 dom neutralnej frakcji na pozostałych dwóch oznaczonych terenach domowych neutralnej frakcji, jeśli są one nadal dostępne.



Zmiany w zasadach wariantu SZCZĘŚLIWY KOPACZ

Przed Fazą Dochodu każdej rundy (włącznie z pierwszą rundą):

1. Gracz początkowy bierze 1 dom z każdej z 3 kolorów frakcji nie wybranych przez Ciebie i losuje 1 z nich. Umieszcza dom na nieobsadzonym heksagonie oznaczonym domem na dole odpowiedniego terenu domowego. Jeśli nie ma pasującego heksagonu, odrzuca go.

2. Drugi gracz losuje 1 losowy dom z pozostałych 2 domów i umieszcza go na nieobsadzonym heksagonie oznaczonym domem na dole odpowiedniego terenu domowego. Jeśli nie ma pasującego heksagonu, odrzuca go. Odrzuca pozostały dom.



ZAŁĄCZNIK

Tutaj znajdziesz wyjaśnienia dotyczące żetonów punktacji rundy, żetonów miast, żetonów bonusowych i różnych frakcji.

ŻETONY PUNKTACJI RUNDY

Żetony punktacji rundy wskazują, za co otrzymasz punkty w fazie akcji bieżącej rundy. Oto one szczegółowo:



Za każdym razem, gdy budujesz dom w tej rundzie, zdobywasz 2 punkty.



Za każdym razem, gdy ulepszasz dom do fabryki w tej rundzie, zdobywasz 3 punkty.



Za każdym razem, gdy ulepszasz fabrykę do pałacu w tej rundzie, zdobywasz 5 punktów.



Za każdym razem, gdy zakładasz miasto w tej rundzie, zdobywasz dodatkowe 5 punktów.



Za każdym razem, gdy przesuwasz swój żeton frakcji na torze żeglarstwa w tej rundzie, zdobywasz 2 punkty (dodatkowo do punktów za nową przestrzeń na torze). Nie ma znaczenia, jak uzyskasz wzrost żeglarstwa.



Zdobywasz 2 punkty za każdą łopatę, którą używasz w tej rundzie, aby uczynić teren nadającym się do zamieszkania. Nie ma znaczenia, czy płacisz za łopaty jak zwykle, czy też są one darmowymi łopatami, np. dzięki akcjom mocy.

ŻETONY MIAST

Możesz użyć tych żetonów miast, gdy zakładasz miasto. Ich bonusy to:



Zdobywasz 6 pieniędzy i 5 punktów.



Zdobywasz 8 mocy i 6 punktów.



Zdobywasz 9 punktów.



Zwiększ swoją wartość żeglarstwa o 1 i zdobywasz 4 punkty (dodatkowo do punktów nowej przestrzeni toru żeglarstwa).

Przykład żetonu punktacji rundy: W tej rundzie żeton punktacji rundy wynosi 2 punkty za każdą łopatę, którą użyjesz w tej rundzie. Używasz akcji mocy Uczyń nadającym się do zamieszkania i buduj z 1 darmową łopatą i płacisz 6 monet za drugą łopatę. Dzięki tym 2 łopatom przekształcasz sąsiadującą pustynię w jezioro. Ponieważ użyłeś 2 łopat, zdobywasz 4 punkty za punktację rundy.

Kafle bonusowe

Twój żeton bonusowy jest ważny tylko przez 1 rundę. Zawsze daje Ci dodatkowy dochód w fazie 1. Niektóre również dają Ci punkty przy pasowaniu lub jakąś inną zaletę.



W fazie 1: Dochód 2 pieniądze.



W fazie 1: Dochód 3 pieniądze i 3 mocy.



W fazie 1: Dochód 3 mocy.

W fazie 2: Akcje, Twoja wartość żeglarstwa jest uważana za wyższą o 1. Nie dotyczy to końcowego punktowania. (Nie przesuwaj żetonu na swoim torze żeglarstwa! Dodaj 1 do swojej wartości, sprawdzając, czy teren jest w zasięgu).



W fazie 1: Dochód 2 pieniądze.

W fazie 2: Akcje, możesz wykonać pełną akcję przygotuj teren i buduj z 1 darmową łopatą jako akcję specjalną. Obowiązują zwykłe zasady akcji Przygotuj teren i buduj (w tym wszelkie punkty zdobyte dzięki żetonowi punktacji rundy). Jeśli chcesz przekształcić teren, dla którego potrzebujesz 2 łopat, możesz kupić drugą łopatę za 6 monet.



W fazie 1: Dochód 2 pieniądze.

W fazie 2: Akcje, kiedy pasujesz, zdobywasz 1 punkt za każdy dom, który masz na planszy.



W fazie 1: Dochód 2 mocy.

W fazie 2: Akcje, kiedy pasujesz, zdobywasz 2 punkty za każdą fabrykę, którą masz na planszy.



W fazie 1: Dochód 4 mocy.

W fazie 2: Akcje, kiedy pasujesz, zdobywasz 4 punkty za każdy pałac, który masz na planszy.



W fazie 1: Dochód 3 mocy.

W fazie 2: Akcje, kiedy pasujesz, zdobywasz 3 punkty za każdy krok postępu na swoim torze żeglarstwa (tj. wartość żeglarstwa $\times$ 3).

Frakcje

WATER SPRITES

Umiejętność frakcji

Za każdym razem, gdy zakładasz miasto, zdobywasz 4 dodatkowe punkty.

Lewy Pałac

Dodatkowo masz teraz osobistą akcję specjalną. Dzięki niej, raz na rundę, możesz zbudować 1 dom na dowolnej przestrzeni jeziora za darmo. Ta przestrzeń jeziora nie musi być sąsiadująca ani w zasięgu. Akcja specjalna jest liczona jako budowanie domu. Nie możesz wydawać łopat, aby zbudować dom na terenie innym niż domowy podczas tej akcji.

Prawy Pałac

Po zbudowaniu możesz założyć miasto o wartości 6, zamiast 7. Jednak miasto musi nadal składać się z co najmniej 4 budynków. Uwaga: Budowanie tego pałacu może natychmiast spowodować założenie jednego lub więcej miast.



SEA DOGS

Umiejętność frakcji

Możesz zakładać miasta rozciągające się na jedną przestrzeń rzeczną bez łączenia budynków mostem. To zależy od Ciebie, czy i kiedy użyjesz tej umiejętności. Za każdym razem, gdy zakładasz miasto w ten sposób, umieszczasz żeton miasta na przestrzeni rzecznej, aby połączenie było jasne. Możesz nadal również budować mosty.

Lewy Pałac

Po zbudowaniu zdobywasz 4 mocy w każdej fazie dochodu.

Kiedy budujesz ten pałac, możesz raz i natychmiast zwiększyć swoją wartość żeglarstwa o 1 za darmo. Jak zwykle, otrzymujesz punkty za nową przestrzeń toru i, jeśli dotyczy, za żeton punktacji rundy.

Prawy Pałac

Po zbudowaniu możesz raz na rundę jako akcję specjalną ulepszyć 1 dom do 1 fabryki za darmo.



GOLEMY

Umiejętność frakcji

Kiedy pasujesz, zdobywaj punkty za swoje własne fabryki na planszy. Za 1 lub 2 fabryki zdobywaj 2 punkty, za 3 fabryki 3 punkty, a za 4 fabryki 4 punkty.

Lewy Pałac

Po zbudowaniu zdobywaj 4 mocy w każdej fazie dochodu.

Dla każdego przekształcenia terenu, które kosztuje 2 łopaty, potrzebujesz tylko 1 łopatę.

Prawy Pałac

Po zbudowaniu możesz założyć miasto o wartości 6, zamiast 7. Jednak miasto musi nadal składać się z co najmniej 4 budynków. Uwaga: Budowanie tego pałacu może natychmiast spowodować założenie jednego lub więcej miast.

FIRE SPRITES

Umiejętność frakcji

Każda akcja mocy kosztuje Cię o 1 moc mniej. Nie dotyczy to dodatkowej opcji Wymiana Mocy (wydaj moc za pieniądze, patrz str. 9).

Lewy Pałac

Po zbudowaniu zdobywaj 4 mocy w każdej fazie dochodu.

Kiedy budujesz ten pałac, możesz raz i natychmiast uczynić dowolny nieobsadzony teren na krawędzi planszy przyjaznym dla siebie za darmo i zbudować tam dom za darmo. Nie musi on być w Twoim zasięgu. Nie jest to liczone jako używanie łopat, ale jest liczone jako budowanie domu.

Prawy Pałac

Po zbudowaniu, kiedy pasujesz, zdobywaj 1 punkt za każde ze swoich osiedli, które ma co najmniej 1 budynek na krawędzi planszy. Osiedle jest uważane za kilka Twoich własnych sąsiadujących budynków lub pojedynczy Twój budynek. Miasto jest liczone jako osiedle.

Example: You have 3 settlements at the edge.



LEPRECHAUNS

Umiejętność frakcji

Zdobywaj 2 mocy za każdą łopatę, którą używasz, aby uczynić teren nadającym się do zamieszkania. Liczą się łopaty darmowe.

Lewy Pałac

Po zbudowaniu zdobywaj 2 mocy i 5 pieniędzy w każdej fazie dochodu.

Kiedy budujesz ten pałac, możesz raz i natychmiast zdobyć 6 mocy.

Prawy Pałac

Po zbudowaniu możesz założyć miasto o wartości 6, zamiast 7. Jednak miasto musi nadal składać się z co najmniej 4 budynków. Uwaga: Budowanie tego pałacu może natychmiast spowodować założenie jednego lub więcej miast.

INVENTORS

Umiejętność frakcji

Za każdym razem, gdy inna frakcja buduje dom (bez względu na to, gdzie), zdobywasz moc. Grając z 2 graczami, zdobywaj 2 mocy. Grając z 3 lub 4 graczami, zdobywaj 1 moc.

Lewy Pałac

Po zbudowaniu zdobywaj 2 mocy w każdej fazie dochodu.

Dodatkowo masz teraz nową osobistą akcję. Dzięki tej akcji możesz wydać 6 mocy, aby uczynić teren w zasięgu przyjaznym dla siebie za darmo i natychmiast zbudować tam fabrykę za darmo. Nie jest to liczone jako używanie łopat, ale jest liczone jako ulepszenie do fabryki. Możesz wykonywać tę akcję wiele razy na rundę.

Prawy Pałac

Za każdym razem, gdy budujesz dom, zdobywaj 2 punkty.

FAIRIES

Umiejętność frakcji

Zdobywaj 2 dodatkowe mocy w każdej fazie dochodu.

Lewy Pałac

Po zbudowaniu zdobywaj 3 mocy i 2 pieniądze w każdej fazie dochodu.

Dodatkowo masz teraz osobistą akcję mocy. Dzięki niej, raz na rundę, możesz wydać 2 mocy, aby wykonać kompletną akcję Uczyni nadającym się do zamieszkania i buduj z 1 darmową łopatą. Obowiązują zwykłe zasady akcji Uczyni nadającym się do zamieszkania i buduj (w tym wszelkie punkty zdobyte dzięki żetonowi punktacji rundy). Jeśli chcesz przekształcić teren, dla którego potrzebujesz 2 łopat, możesz kupić drugą łopatę za pieniądze. Jeśli natychmiast budujesz dom, musisz zapłacić normalny koszt budowy (4 monety).

Prawy Pałac

Po zbudowaniu możesz założyć miasto o wartości 6, zamiast 7. Jednak miasto musi nadal składać się z co najmniej 4 budynków. Uwaga: Budowanie tego pałacu może natychmiast spowodować założenie jednego lub więcej miast.

DRUIDS

Umiejętność frakcji

Masz dodatkową możliwość wymiany dzięki dodatkowej opcji Wymiana Mocy.

Możesz wydać 3 mocy z misy III tyle razy, ile chcesz, aby zdobyć 2 punkty.

Możesz użyć tego w tych samych momentach, co normalna dodatkowa opcja Wymiana Mocy (wydaj moc za pieniądze, patrz str. 9).

Lewy Pałac

Po zbudowaniu zdobywaj 4 mocy w każdej fazie dochodu.

Dodatkowo, kiedy pasujesz, zdobywaj 2 mocy za każde ze swoich osiedli. Osiedle jest uważane za kilka Twoich własnych sąsiadujących budynków lub pojedynczy Twój budynek. Miasto jest liczone jako osiedle.

Prawy Pałac

Po zbudowaniu zdobywaj 3 punkty za każdym razem, gdy ulepszasz dom do fabryki.

SUN WORSHIPPERS

Umiejętność akcji

Zacznij grę z 3 domami. Umieść swój 3. dom po tym, jak wszyscy gracze umieścili swoje 2 domy początkowe.

Lewy Pałac

Po zbudowaniu zdobywaj 2 mocy w każdej fazie dochodu.

Dodatkowo masz teraz osobistą akcję specjalną. Dzięki niej, raz na rundę, możesz uczynić sąsiadującą przestrzeń terenu na tym samym kontynencie przyjazną dla swojej frakcji. Możesz natychmiast zbudować tam dom za normalny koszt. Nie jest to liczone jako używanie łopat, ale jest liczone jako budowanie domu.

Prawy Pałac

Po zbudowaniu możesz założyć miasto o wartości 6, zamiast 7. Jednak miasto musi nadal składać się z co najmniej 4 budynków. Uwaga: Budowanie tego pałacu może natychmiast spowodować założenie jednego lub więcej miast.

SAND CATS

Umiejętność frakcji

Za każdym razem, gdy inna frakcja ulepsza budynek, zdobywasz pieniądze. Grając z 2 graczami, zdobywaj 2 pieniądze. Grając z 3 lub 4 graczami, zdobywaj 1 pieniądze.

Lewy Pałac

Po zbudowaniu zdobywaj 2 mocy w każdej fazie dochodu.

Dodatkowo, podczas ulepszania do fabryki, płacisz tylko 5 monet (przy sąsiedztwie budynku z inną frakcją) lub 7 monet (bez sąsiedztwa budynku z inną frakcją). Użyj płytki pałacu, aby pokryć normalny koszt fabryki na swojej macie frakcji.

Prawy Pałac

Po zbudowaniu, kiedy pasujesz, zdobywaj 1 punkt za każdy ze swoich budynków na planszy, który nie jest sąsiadujący z rzeką.