

Glenn Drover's
EMPIRES:
Age of
DISCOVERY



Spis treści

Wprowadzenie	2	Faza 3: Dochód	9
Przebieg gry.	2	Faza 4: Bonusy Budynków	10
Zawartość gry.	2	Faza 5: Odświeżenie Planszy	10
Przygotowanie	4	Podliczanie kolonii w Nowym Świecie	11
Fazy Tury.	5	Podliczanie punktów na końcu gry	12
Faza 1: Umieszczanie Robotników	5	Wskazówki strategiczne na pierwszą grę.	12
Faza 2: Rozpatrywanie Pól Wydarzeń	5	Aneks I: Alternatywna Kolejność Graczy	13
Pole wydarzeń: Inicjatywa.	5	Aneks II: Budynki.	14
Pole wydarzeń: Nabrzeże Kolonistów	6	Era I.	14
Pole wydarzeń: Towary.	7	Era II	15
Pole wydarzeń: Szlak Handlowy	7	Era III	16
Pole wydarzeń: Budynki	7	Aneks III: Żetony i Karty Odkryć	17
Pole wydarzeń: Odkrycia	7	Podziękowania	17
Pole wydarzeń: Specjaliści	9		
Pole wydarzeń: Działania Wojenne	9		



Wprowadzenie

Kapitan zmrużył oczy - zmęczone i zaczerwienione od wiszącej w powietrzu soli, gryzącego odoru ciasnych kajut i 40-dniowego ciągłego skwaru. Gapił się poprzez okretowe relingi na niekończącą się błękitną linię, dzielącą morze i niebo - linię, która zagraża nicością i głodem tym, którzy zbyt długo żeglują w jej stronę. Mgła na granicy jego wzroku zaczęła przybierać jakiś kształt. Czy to ziemia, czy też kolejna sztuczka jego zmęczonych oczu? Zaczął coś mamrotać pod nosem, aż nagle krzyknął doniośle, *“Jeżeli to mgła, to jest najbardziej gęsta mgła jaką kiedykolwiek widziałem, unosi się niewzruszona, ciężko i ospale nad wodą. Prawo na burt!”*. I wtedy wszyscy oczekujący od tygodni na te słowa usłyszeli: *“Ziemia na horyzoncie!”*

Pokład nagle ożył. Załoga rzuciła się do swoich obowiązków z nowymi siłami. Kupcy zaczęli sprawdzać swoje ładunki i bezpieczeństwo srebrnych monet. Misjonarze zaintonowali ciche i głośnie modlitwy, skierowane ku wyłaniającemu się przed nimi lądowi. Jedynie Koloniści nie mieli nic do przygotowania, ich bagażem była odwaga i gotowość do osiedlenia się - na miejmy nadzieję - wolnych ziemiach. Żołnierze wiedząc o możliwych spotkaniach z tubylcami ładowali swoje stalowo drewniane arkebuzy i ostrzyli czarne miecze.

Rozpoczęła się Era Odkryć.



Przebieg gry

Empires: Age of Discovery jest grą przeznaczoną dla 2 do 6 graczy, której akcja toczy się podczas europejskich wypraw kolonizacyjnych Nowego Świata, rozpoczętych na początku XVI wieku. Gra podzielona jest na trzy Ery: pierwsza i druga Era składają się z trzech tur, a ostatnia finałowa z dwóch tur. Każda Era przedstawia około 100 lat europejskiej historii kolonializmu.

Empires: Age of Discovery jest grą typu ‘worker placement’. Na początku każdej tury gracze będą otrzymywali swoich robotników, których będą rozmieszczali na planszy i używali ich do wykonywania rozmaitych, dostępnych w grze akcji. Większość z tych robotników to Koloniści - ciężko pracujący ludzie, którzy są wspaniałym wsparciem i mogą uczestniczyć we wszystkich wydarzeniach podczas gry. W późniejszych etapach gry, gracze będą mogli zatrudnić ‘Specjalistów’, którzy mogą wykonywać te same akcje co Koloniści, jednakże są od nich lepiej wyszkoleni. Kapitanowie - ułatwią odkrywanie nowych ziem. Misjonarze - nawrócą rdzennych mieszkańców na chrześcijaństwo, przy okazji zapewniając sobie ich wsparcie i lojalność. Kupcy - zaopatrzą Nowy Świat w cenne towary, sprzedając je po przybyciu. Wreszcie Żołnierze - ochronią nowo pozyskane ziemie dla swoich mocarstw i zagrabią bogactwa rdzennych mieszkańców Nowego Świata, nieprzygotowanych do spotkania z uzbrojonym wrogiem. Na końcu trzeciej Ery (po 8 turach), gracz,

który dokonał największego progressu (przedstawionego za pomocą ‘Punktów Zwycięstwa’) zwycięży!



Częścią gry *Empires: Age of Discovery* jest dodatek Budowniczości, pierwotnie wydany w 2011 roku. Dodatek ten wprowadza do gry nowy typ robotnika (Budowniczego) i nowe Budynki. Zawiera również zasady rozszerzenia “Narodowe Przewagi”, które są wydrukowane na planszach graczy. Zalecamy, aby nowi gracze nie korzystali z dodatku Budowniczości do momentu, aż dobrze zaznajomią się z podstawową wersją gry. Doświadczeni gracze mogą zechcieć od razu wprowadzić niektóre lub nawet wszystkie elementy tego dodatku, w zależności od pożądanego poziomu komplikacji gry.



Komponenty

Plansza: Plansza jest podzielona na 3 główne sekcje. Mapa po lewej przedstawia obie Ameryki, eksplorowane podczas Ery Odkryć. Podzielona jest na 9 regionów opisanych geograficznymi nazwami z rysunkami przypisanymi do nich Towarów. Po prawej stronie planszy znajdują się Pola Wydarzeń. Są to miejsca gdzie gracze będą umieszczać swoich robotników, aby wykonywać różne powiązane z tymi 8 polami akcje. Na dole planszy znajduje się Tor Tur, na którym będzie oznaczana aktualna tura i Era. Ma to wpływ na typ i koszt dostępnych do kupienia Budynków (więcej na ten temat w dalszej części instrukcji), a także na aktywację trzech faz podliczania punktów.



Robotnicy: Każdy gracz otrzymuje po 60 plastikowych figurek w wybranym kolorze, zwanych dalej 'robotnikami'. W grze podstawowej występuje 5 rodzajów robotników: Koloniści (30), Kapitanowie (5), Kupcy (5), Misjonarze (10), i Żołnierze (10). Koloniści to podstawowy rodzaj robotników i jako pierwsi są używani do podejmowania akcji. Pozostali robotnicy to Specjaliści. Każdy z nich działa tak jak Koloniści (np. może podejmować akcję), ale każdy z nich ma także specjalną zdolność, która jest dostępna tylko dla danego typu Specjalisty. Bonusy poszczególnych Specjalistów są wyjaśnione w dalszej części instrukcji.

✂ **Dodatek Budowniczy:** W Dodatku Budowniczy pojawia się 6. rodzaj Specjalisty - Budowniczy (10). Aby użyć Budowniczych należy po prostu ich dodać do puli figurek podczas przygotowania gry.

Kolonista



30

✂ Budowniczy



10

Kapitan



5

Kupiec



5

Misjonarz



10

Żołnierz



10

Okręty Kupieckie (10): W grze *Empires: Age of Discovery*, gracze będą zbierali zestawy Towarów, które przyniosą im dochód. Okręty Kupieckie, które przedstawiają ogromne łupy również mogą być zbierane. Stanowią one rodzaj "jokera" i mogą zastąpić dowolny rodzaj Towaru potrzebnego do stworzenia zestawu. (Uwaga historyczna: Okręty Kupieckie są miniaturowymi 'Karak' - portugalskich okrętów żaglowych stworzonych do długich podróży przez Atlantyk.)



10

Budynki (57): Na początku każdej tury będzie dostępnych 5 Budynków. Budynki są kupowane podczas gry, a ich posiadacze będą otrzymywali bonusy i nagrody. Większość z tych nagród występuje w postaci Kolonistów, Specjalistów, Hiszpańskich Dolarów lub Punktów Zwycięstwa.



Towary (46): W grze występuje 11 rodzajów Towarów. Są różne ilości każdego typu Towaru, a liczba Towarów danego typu występujących w grze jest wydrukowana na każdym żetonie Towaru. Towary są wykorzystywane do tworzenia zestawów, które będą przynosić graczom dochód w każdej turze. Te towary przedstawiają dobra jakimi handlowali rdzenni mieszkańcy Nowego Świata z kolonizatorami. Są to: 6 x Srebro, 5x Złoto, 5 xTytoń, 4 x Kawa, 4 x Indygo, 4 x Futro, 3 x Bydło, 3 x Kakao, 3 x Ryba, 2 x Ryż, 6 x Cukier.



Żetony Odkryć (16): Żetony Odkryć używane są do oznaczenia ryzyka i zdobyczy podczas odkrywania regionów Nowego Świata. Każdy żeton przedstawia poziom oporu przeciw "kolonialnemu zwiadowi", nagrodę za splądrowanie po udanym lądowaniu (przedstawioną w Hiszpańskich Dolarach) i ewentualnie 'plądrowanie przez konkwistadorów' jeśli 'zwiad' zawierał jednego lub więcej Żołnierzy.

Opór

PZ

Dodatkowe
Plądrowanie
Przez

Konkwistadorów



Plądrowanie

Talia Odkryć (16): Karty w talii Odkryć działają w ten sam sposób jak opisane wcześniej żetony Odkryć. Jednakże, talia Odkryć używana jest dopiero gdy zostaną odkryte wszystkie regiony Nowego Świata. Umożliwia ona odkrycie nowych terytoriów na całym świecie. Te tereny nie są fizycznie przedstawione na planszy.



Pieniądze (100): W grze występuje 50 srebrnych monet, tzw. "piece of eight", każda o wartości 1 Dolara Hiszpańskiego. Pozostałe 50 złotych monet to "dublony", każdy z nich ma wartość 5 Hiszpańskich Dolarów. W każdym momencie gry, gracze mogą rozminiać monety pomiędzy swoimi zasobami, a pulą ogólną. Za każdym razem gdy gracz wydaje pieniądze, monety należy oddać do puli ogólnej.



\$1



\$5

Wszystkie elementy posiadane przez gracza w swojej puli są jawne dla innych graczy.



Przygotowanie

- Każdy gracz bierze zestaw plastikowych figurek w wybranym przez siebie kolorze i dzieli je według ich rodzajów: Koloniści (30), Kapitanowie (5), Kupcy (5), Misjonarze (10), Żołnierze (10) i Budowniczy (10) (przy korzystaniu z Dodatku Budowniczy).
- Należy położyć (w losowej kolejności) po jednym Kolonistą każdego Gracza na torze Kolejności Graczy. To będzie wstępna Kolejność Graczy. Pierwszy gracz na torze Kolejność Graczy otrzymuje 1 złotą monetę (wartą \$5) i 5 srebrnych monet (każda o wartości \$1), co daje w sumie 10 Hiszpańskich Dolarów. Kolejny gracz otrzymuje \$11 (1 srebrną monetę więcej niż pierwszy gracz). Kolejny gracz otrzymuje \$12 i tak dalej, aż wszyscy gracze dostaną o 1 monetę więcej niż poprzednik.

- Każdy gracz bierze po jednej planszy gracza. Jeśli nie korzystacie z dodatku Przewagi Narodowe, które są wydrukowane na planszach graczy, nie ma znaczenia, z której planszy gracza korzystacie. Służą one po prostu jako miejsce do umieszczania różnych elementów gry, a także jako podręczny skrót zasad.



Dodatek Budowniczy: Korzystając z Przewag Narodowych skorzystaj z alternatywnych zasad przygotowania do ustalenia Kolejności Graczy i początkowej puli pieniędzy podczas I Tury (strona 13).

- Na początku każdy gracz otrzymuje po 5 Kolonistów i umieszcza ich na swojej planszy gracza. Pozostali robotnicy (Kolonisci i Specjaliści) zostają w zasobach gracza obok planszy gracza.



- W każdym regionie na planszy głównej należy położyć losowo po jednym zakrytym żetonie Odkryć. Od początku gry region Karaibów jest dostępny do kolonizacji i nie należy tam umieszczać żetonu Odkryć. Niewykorzystane żetony Odkryć należy odłożyć z powrotem do pudełka.
- Potasowaną talię Odkryć należy położyć zakrytą (rewersiem do góry) obok planszy. Będzie ewentualnie potrzebna w późniejszej części gry.
- W każdym regionie należy położyć po 1 odkrytym żetonie Towarów, zgodnie z rysunkami w regionach. Pozostałe żetony Towarów należy zakryć i wymieszać ze sobą. Następnie należy dobrać żetony 4 Towarów z zasłoniętej puli i położyć odkryte na polach Towarów na polu wydarzeń Towarów na planszy głównej.
- Żetony Budynków należy podzielić zgodnie z Erami (I, II i III), potasować dokładnie każdy stos osobno i położyć je zakryte obok planszy. W ten sposób powstaną 3 stosy, po jednym na każdą Erę. Ze stosu 'Era I' należy dobrać 5 wierzchnich Budynków i położyć je odsłonięte na polu wydarzeń Budynków na planszy głównej.

9. Połóż 1 Okręt Kupiecki na polu wydarzeń Szlak Kupiecki. Kolejny Okręt należy położyć na pierwszym polu na torze Tur, aby zaznaczyć bieżącą turę. Dodatkowo należy położyć Okręt Kupiecki na polu Nabrzeże Kolonistów na cyfrze, która jest dwa razy większa niż ilość uczestników gry (np. w grze 4-osobowej Okręt Kupiecki należy umieścić na polu z cyfrą '8'). Pola poniżej i po prawej stronie Okrętu Kupieckiego są niedostępne w tej grze (np. w grze 4-osobowej dostępnych jest tylko 7 pól). Zauważ, że na Nabrzeżu Kolonistów są też mniejsze, czarne cyfry, które oznaczają pola dostępne zgodnie z liczbą uczestniczących graczy.

Wariant 2-osobowy-Podczas przygotowania, każdy gracz umieszcza 2 Kapitanów na polu Odkryć.

Zmniejszenie losowości-Podczas przygotowania dobierz 10 Budynków z Ery III i odrzuć resztę. Wylosowane Budynki należy położyć odkryte aż do Ery III. Ta dziesiątka to Budynki, które prawdopodobnie pojawią się w Erze III. Należy je potasować przed odświeżeniem planszy na turę 7.



Fazy Tury

Gra podzielona jest na 8 tur: tury 1-3 są w Erze I; tury 4-6 są w Erze II i tury 7-8 są w Erze III. Na końcu każdej Ery następuje podliczanie rundy, w trakcie którego gracze mogą zyskać Punkty Zwycięstwa za regiony, w których umieścili swoich robotników. Zatem w grze występują tylko trzy rundy podliczania punktów, na końcu 3, 6 i 8 tury.

Każda tura dzieli się na pięć faz:

1. Umieszczanie Robotników
2. Rozpatrywanie Pól Wydarzeń
3. Dochód
4. Bonusy z Budynków
5. Odświeżenie Planszy

Umieszczanie robotników reprezentuje rozmieszczenie narodów i zasobów oraz realizowaną strategię kolonialną. Gracze będą rozgrywali swoje tury po kolei rozmieszczając po 1 robotniku na polach wydarzeń na planszy. Gdy wszyscy gracze rozmieszczą wszystkich swoich dostępnych robotników na planszy następuje rozpatrzenie pól wydarzeń, każdego po kolei od góry do dołu. Gracze będą wykonywali swoje akcje zgodnie z rozmieszczeniem robotników. Następnie gracze będą otrzymywali dochód za posiadane Towary, potem bonusy za Budynki. Na końcu nastąpi odświeżenie planszy przed kolejną turą.



Faza 1: Umieszczanie Robotników

W swojej turze gracz, jeśli tylko ma robotników, musi 1 z nich umieścić na jednym z pól wydarzeń na planszy. Jeśli gracz nie ma robotników musi spasować. Ta faza trwa do momentu gdy żaden z graczy nie ma już robotników do umieszczenia.

Jest osiem pól wydarzeń gdzie można umieszczać robotników: Inicjatywa, Nabrzeże Kolonistów, Towary, Szlak Kupiecki, Budynki, Odkrycia, Specjaliści i Działania Wojenne. Wszystkie rodzaje robotników mogą być umieszczane na dowolnym polu wydarzeń, ale w zależności od rodzaju położonego robotnika, jego właścicielowi mogą zostać przyznane specjalne korzyści podczas rozpatrywania pól wydarzeń w Fazie 2: Rozpatrywanie Pól Wydarzeń. Tylko Specjaliści (nie Koloniści) przynoszą specjalne korzyści. Na planszy głównej i na planszach graczy są wydrukowane przypomnienia o korzyściach dawanych przez Specjalistów (te korzyści są również opisane w dalszej części instrukcji).

Tor Kolejności Graczy pokazuje kolejność w jakiej gracze powinni umieszczać swoich robotników, a także kolejność w jakiej będą podejmowali próby odkrywania nowych ziem na polu wydarzeń Odkryć. Określa również zwycięzcę na polu wydarzeń Szlaków Kupieckich w razie remisu w liczbie robotników. Gracze nie umieszczają sami Robotników na Torze Kolejności podczas gry, jednak Robotnicy umieszczeni na Torze Inicjatywy wpływają na kolejność w kolejnej turze.



Faza 2: Rozpatrywanie Pól Wydarzeń

Gdy wszyscy gracze umieszczą wszystkich swoich dostępnych robotników na planszy, następuje rozpatrywanie pól wydarzeń. Rozpatruje się je od góry do dołu i od lewej do prawej strony w obrębie każdego pola (ta Faza rozpoczyna się od pola Inicjatywy, a kończy na polu Działania Wojenne). Gracze w miarę rozpatrywania kolejnych pól usuwają z nich swoich robotników. Gracze mogą nie podejmować akcji na polu wydarzenia usuwając swoich robotników. Po rozpatrzeniu wszystkich ośmiu pól wydarzeń gracze przechodzą do Fazy 3: Dochód. (Zauważ, że pola, Szlak Kupiecki i Odkrycia są rozpatrywane nieco inaczej. Ich zasady są opisane w dalszej części instrukcji).

Każde Pole Wydarzeń jest szczegółowo opisane poniżej:

Pole Wydarzeń: Inicjatywa

Każdy gracz może umieścić tylko 1 swojego robotnika na polu wydarzenia Inicjatywa podczas Fazy 1. i musi położyć tego robotnika na najniższej, (tzn. znajdującej się najdalej po lewej stronie) możliwej cyfrze. Podczas rozpatrywania Inicjatywy gracze będą otrzymywali tyle Hiszpańskich Dolarów ile pokazuje cyfra, na której umieścili robotnika, np. 1. gracz otrzymuje \$1, 2. gracz otrzymuje \$2, i tak dalej.

Dodatkowo pole Inicjatywa ustala Kolejność Graczy na następną turę. Dostosowywanie Kolejności Graczy następuje podczas Fazy 5: Odświeżenie Planszy.



Przykład: Zielony otrzymuje \$1 i będzie pierwszym graczem w następnej turze, a Pomarańczowy otrzymuje \$2 i będzie drugi.

Tylko gracze, którzy umieścili robotnika na polu Inicjatywy otrzymują pieniądze z tego pola w danej turze.

Pole Wydarzeń: Nabrzeże Kolonistów

Robotnicy są przesuwani po kolei zgodnie z kolejnością "numeryczną" (od lewej do prawej) na dowolny "odkryty" region w Nowym Świecie (zauważ, że "odkryty" oznacza, że w tym regionie nie już żetonu Odkryć). Robotnika po umieszczeniu w regionie nie można już przesuwać. Dowolna liczba robotników jednego gracza w regionie jest traktowana jako "kolonia".

Pierwszy gracz, który umieści w regionie 3 robotników od razu przejmuje znajdujący się tam znacznik Towarów i dodaje go do swojej kolekcji na planszy gracza (zobacz przykładowy rysunek poniżej).

Kiedy przynajmniej jeden gracz ma 3 lub więcej robotników w regionie, ten region kwalifikuje się do podliczania Punktów Zwycięstwa podczas fazy Podliczania Kolonii na końcu każdej Ery. Pamiętaj, że jeśli podczas fazy podliczania, dany region nie ma już przynajmniej 3 robotników jednego gracza (nawet jeśli miał ich tam wcześniej), ten region nie będzie podliczany tym razem. Jak długo w regionie znajduje się 3 robotników jednego gracza, każdy gracz w tym regionie może dostać PZ, nawet jeśli ma mniej niż 3 robotników (podliczanie jest wyjaśnione w dalszej części instrukcji).



Pola 'X' i 'Y' na Nabrzeżu Kolonistów są zarezerwowane dla graczy, którzy mają odpowiednie Budynki i otrzymują ich bonusy ('Indentured Servitude/Kontrakt*' i 'Colonization Laws/ Prawo Kolonizacyjne').

Gdy Specjalista (za wyjątkiem Żołnierza lub Budowniczego) jest przesuwany do regionu, nie przynosi już żadnych bonusów. Gdy gracz potrzebuje wziąć Specjalistę ze swoich zasobów, a nie ma już żadnego, może zamienić 1 Specjalistę za jednego Kolonistę w dowolnym regionie, tyle razy ile potrzebuje.

⚡ **Dodatek Budowniczy:** Budowniczowie nie mogą być zamieniani!

⚡ **Dodatek Budowniczy:** ponieważ Budynek "Reformation/Reformacja" współdziała z Misjonarzami w regionie, zalecamy, aby gracze zamieniali Misjonarzy, tylko jeśli nie mają już ich w swoich zasobach.



Kupiec: gdy Kupiec jest przesuwany z Nabrzeża Kolonistów, daje on jednorazowo graczowi, do którego należy, dochód w wysokości \$5 od razu, gdy przybywa do regionu. Gracz nie otrzymuje dochodu, gdy umieszcza Kupca na Nabrzeżu Kolonistów.



Misjonarz: gdy Misjonarz jest przesuwany z Nabrzeża Kolonistów, jest liczony jako dwóch Kolonistów od razu po przybyciu do regionu. Gdy gracz umieszcza Misjonarza w regionie biorąc go z Nabrzeża Kolonistów, od razu umieszcza w tym samym Regionie Kolonistę ze swoich zasobów.



Żołnierz: gdy Żołnierz jest wysyłany do regionu, może zostać użyty do wyeliminowania Robotników przeciwnika podczas rozpatrywania pola Działań Wojennych (Działania Wojenne są szczegółowo opisane w dalszej części instrukcji).



Budowniczy: gdy Budowniczy jest wysyłany do regionu z Nabrzeża Kolonistów, zwiększa wartość PZ za ten region, w którym zostaje umieszczony. Każdy Budowniczy w regionie dodaje +4 PZ dla gracza, który ma najwięcej robotników (w tym Budowniczych) w tym regionie i +2 PZ dla 2. z kolei gracza. Remisy są rozstrzygane zgodnie ze standardowymi zasadami. Dodatkowe PZ za Budowniczych są przyznawane bez względu na to, kto ma Budowniczych w danym regionie.

Pole Wydarzeń: Towary

Rozpatrując robotników od lewej do prawej strony, każdy gracz wybiera 1 Towar spośród 4 Towarów, które zostały umieszczone na Polu Towarów, na początku bieżącej tury. Wybrane Towary należy położyć na swojej planszy gracza w odpowiedniej sekcji. Zostają one u gracza do końca gry i nigdy nie są odrzucane.

Towary przynoszą dochód ich posiadaczom. Gracze tworzą odpowiednie zestawy z posiadanych Towarów. Dochód za zestawy wynosi: 'Dowolne 3 Towary = \$1'; 'Zestaw 3 takich samych Towarów = \$3'; 'Zestaw 4 takich samych Towarów = \$6'. Ten dochód jest podliczany i przyznawany w każdej turze podczas Fazy 3: Dochód.



Pole Wydarzeń: Szlak handlowy

Podczas rozpatrywania pola: Szlak Handlowy, gracz z najwyższą wartością robotników na tym polu bierze z niego Okręt Kupiecki i umieszcza obok swoich Towarów. W przypadku remisu decyduje kolejność graczy na Torze Kolejności. Tak samo jak Towary, Okręt Kupiecki zostaje u gracza do końca gry i nigdy nie jest odrzucany.

Okręt Kupiecki służy jako "joker" przy tworzeniu zestawów Towarów, generujących Dochód w Fazie 3. Zasady dotyczące wykorzystania Okrętu Kupieckiego opisane są w dalszej części tej instrukcji, Faza 3: Dochód.



Każdy Kapitan i Kupiec na tym polu mają wartość "2"; każdy pozostały robotnik ma wartość "1".

Pole Wydarzeń: Budynki

Rozpatrując robotników od lewej do prawej strony, każdy gracz może wybrać dowolny Budynek (spośród tych, które zostały) z pięciu jakie są dostępne na polu wydarzeń Budynki na początku tury. Płaci za to odpowiednią cenę w Hiszpańskich Dolarach, zależną od aktualnej Ery (\$10 w Erze I, \$14 w Erze II i \$20 w Erze III). Gracze nie muszą kupować żadnych Budynków i nie wiąże się to z żadnymi karami ani kosztami, jeśli tego nie zrobią.

Budynki ze względu na korzyści dzielą się na trzy rodzaje:

- **Natychmiast:** Ten typ Budynku przynosi bonus od razu po zakupie.
- 1x **Jeden raz:** Ten typ Budynku przynosi bonus jeden raz. Może być użyty od razu po zakupie lub podczas Fazy 4: Bonusy Budynków.
- ∞ **Nieustająco:** Ten typ Budynku przynosi bonus w każdej turze podczas Fazy 4: Bonusy Budynków (chyba, że jest zaznaczone inaczej).

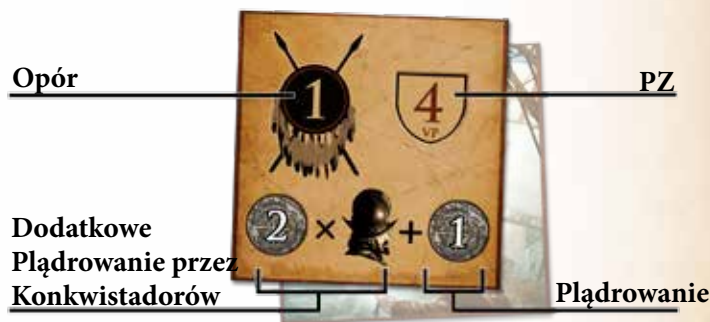
Niezależnie od tego czy Budynek ma stały efekt czy też nie, gracz nigdy nie może odrzucić swoich Budynków, ponieważ 1 Budynek (Era III: "Prosperity/Dobrobyt") przynosi korzyść w postaci PZ uzależnioną od posiadanych przez gracza Budynków. Gracze powinni odwrócić rewersem do góry te Budynki, których efekt został wykorzystany i nie można z niego ponownie skorzystać.

✂ **Dodatek Budowniczy:** Umieszczony na tym polu Specjalista Budowniczy zapewnia rabat w wysokości \$5 przy zakupie Budynku.

Zobacz Aneks II, w którym znajduje się szczegółowy opis bonusów i zasad działania każdego Budynku.

Pole Wydarzeń: Odkrycia

Rozstrzygając to pole, gracze (zgodnie z kolejnością graczy) mogą wysłać niektórych albo wszystkich swoich robotników na wyprawę odkrywczą. Gracze nie mają obowiązku wysyłania żadnych robotników, jeśli chcą ich zachować na późniejsze tury. Gracz decydując się na wysłanie robotników oznajmia, których i ilu robotników znajdujących się na polu Odkryć wysyła, wybiera odpowiedni region, który jest jeszcze nieodkryty (tzn. w którym jest jeszcze żeton Odkryć) i odwraca żeton Odkryć tak, aby wszyscy mogli go zobaczyć.



Każdy Kapitan na tym polu ma wartość "2"; pozostali robotnicy mają wartość "1".

Jeśli wartość robotników gracza wysłanych na ekspedycję jest równa lub większa od wartości Oporu na żetonie Odkrycia, ekspedycja jest udana. W tym przypadku, gracz otrzymuje darmowego Kolonistę (nie Specjalistę) ze swoich zasobów i umieszcza go w nowo odkrytym regionie, a także dobiera tyle hiszpańskich Dolarów, ile wynosi wartość Plądrowania w prawym dolnym rogu żetonu (na symbolu Hiszpańskiego Dolara).



Dodatkowo gracz, który wysłał ekspedycję może dostać za każdego wysłanego Żołnierza tyle Hiszpańskich Dolarów, ile pokazuje cyfra w lewym dolnym rogu żetonu Odkryć (na symbolu Hiszpańskiego Dolara). To jest dodatkowa nagroda za udaną ekspedycję.

Żeton Odkryć należy położyć przed sobą odkryty, a Punkty Zwycięstwa za niego będą podliczone na końcu gry.

Ważne: robotnicy gracza, którzy są częścią ekspedycji nie zostają w nowo odkrytym regionie, tylko wracają do zasobów gracza. W nowo odkrytym regionie zostaje tylko otrzymany za darmo Kolonista.

Jeśli wartość ekspedycji jest niższa od wartości Oporu na żetonie Odkryć, ekspedycja się nie udała. Żeton Odkryć zostaje na miejscu zakryty.

Ważne: tak jak w przypadku udanej ekspedycji, uczestniczący robotnicy nie wracają na pole wydarzeń Odkrycia, tylko są odkładani do zasobów gracza.

Warianty Żetonów Odkryć:

“Nikt nie przeżył”: jeśli nie chcesz, aby inni gracze wiedzieli jaka jest siła Oporu na żetonie odkryć po Twojej nieudanej ekspedycji, usuń go i na jego miejsce połóż nowy żeton z puli nieużywanych żetonów znajdujących się w pudełku. Oczywiście, jeśli nie ma już takich żetonów, nie można zrobić.

“Zwiad”: W dowolnym momencie swojej tury gracz może zapłacić za możliwość podejrzenia dowolnego zasłoniętego żetonu lub karty Odkryć. Koszt wynosi \$1 w Erze I, \$2 w Erze II i \$3 w Erze III. Po podglądnięciu żeton należy odłożyć z powrotem na swoje miejsce - zakryty. Po tym jak wszystkie żetony zostały odkryte, podglądając kartę, można ją odłożyć (zasłoniętą) na górę albo na spód talii.

Warianty Żetonów Odkryć (cd.):

“Zaawansowany Rekonesans”: Przed rozpoczęciem gry należy odsłonić wszystkie żetony Odkryć awerssem do góry. To wyeliminuje nieudane ekspedycje i zwiększy możliwość strategicznego planowania.

Ważne: Gracze mogą w swojej turze wysłać tylko jedną ekspedycję, ale nie muszą na nią wysłać wszystkich swoich robotników znajdujących się na polu Odkrycia. Robotnicy, którzy zostali na tym polu mogą być użyti w kolejnych turach na późniejsze ekspedycje. To różnica w stosunku do innych pól wydarzeń, które muszą być opróżnione na końcu każdej tury.

Po tym jak wszystkie regiony w Nowym Świecie zostaną odkryte można rozpocząć korzystanie z talii kart Odkryć. Od tego momentu, gdy gracz chce wysłać ekspedycję, dobiera górną kartę z talii Odkryć. Udana ekspedycja przy użyciu kart Odkryć jest nagradzana w ten sam sposób jak w przypadku żetonów Odkryć z następującym wyjątkiem: karty Odkryć przedstawiają specyficzne geograficzne miejsca (np. The Mississippi) i regiony, które nie znajdują się na planszy (np. Chiny). W związku z tym na planszy nie umieszcza się darmowego Kolonisty jako efekt udanej ekspedycji. Karta udanej ekspedycji umieszczana jest przed graczem w ten sam sposób jak żeton Odkrycia. Gdy ekspedycja na kartę Odkryć jest nieudana, kartę należy wtasować z powrotem to talii Odkryć. Miejsce zostaje nadal nieodkryte i możliwe do zbadania przez innych graczy, którzy wyślą wystarczająco duże siły.

Gracze muszą odkryć wszystkie regiony w Nowym Świecie, nim rozpoczną korzystanie z talii Odkryć.



Plądrowanie

Dodatkowe Plądrowanie przez Konkwistadorów

Opór

PZ

Pole Wydarzeń: Specjaliści

Rozpatrując robotników od lewej do prawej, gracze otrzymują Specjalistów pokazanych na miejscu zajmowanym przez ich robotników. Gracz, który wybrał pole Trening musi zapłacić \$5, aby otrzymać dowolnego Specjalistę. Na polu Specjalisty może stać tylko 1 robotnik i za każde zajęte pole otrzymujemy tylko 1 Specjalistę. Maksymalnie 5 Specjalistów jest dostępnych w każdej turze (lub 6 gdy korzystamy z Budowniczych). Specjaliści pozyskani w ten sposób są umieszczani na planszy gracza w strefie Dostępni Robotnicy i mogą zostać użyci w następnej turze.

✂ **Dodatek Budowniczy:** Miejsce Budowniczego jest dostępne, tylko gdy korzystamy ze Specjalistów Budowniczych z dodatku Budowniczy.

Pole Wydarzeń: Działania Wojenne

Gdy gracz umieści robotnika na polu wydarzeń: Działania Wojenne rozpoczyna przygotowania do wojny. Działania Wojenne rozpatruje się od lewej do prawej, zaczynając od gracza, który położył swojego robotnika na najniższej cyfrze. Podczas rozpatrywania Działań Wojennych, gracz musi zdecydować czy chce rozpocząć pojedynczą Bitwę czy też zakrojoną na szeroką skalę Wojnę. Gracz może zadeklarować kilka Bitew i/lub Wojen zajmując wiele miejsc na polu Działań Wojennych (1 Bitwa/Wojna na robotnika). W jednej turze można położyć na polu Działań Wojennych tylko 4 robotników.

Gracz nie ma żadnych dodatkowych korzyści, jeśli na polu Działań Wojennych umieści Żołnierza lub innego Specjalistę.

W przypadku pojedynczej Bitwy, deklarujący ją gracz (atakujący) wybiera jeden region i jednego gracza (obrońcę), z którym będzie walczył w tym regionie. Zarówno atakujący, jak i obrońca muszą mieć przynajmniej po 1 Żołnierza w wybranym regionie, aby Bitwa miała miejsce. Pojedyncza Bitwa nic nie kosztuje (\$0).

Jeśli gracz deklaruje Wojnę, deklarujący gracz (atakujący) wybiera jednego gracza (obrońcę). Bitwy odbywają się we wszystkich regionach, w których obaj gracze mają kolonię z przynajmniej 1 Żołnierzem po obu stronach. Atakujący gracz musi zapłacić \$10.

W każdej bitwie, każdy Żołnierz eliminuje jednego robotnika przeciwnika w regionie, w którym toczy się bitwa. Właściciel Żołnierza decyduje, który robotnik przeciwnika jest eliminowany. Wszystkie ofiary ponoszone są równocześnie, jednostki są usuwane po ustaleniu wszystkich ofiar (robotników można przewrócić na bok, aby oznaczyć, które jednostki będą wyeliminowane nim zostaną usunięte).

Uwaga: nieuczestniczący w Bitwie ani w Wojnie gracze, których jednostki znajdują na obszarze objętym działaniami wojennymi, nie ponoszą żadnych strat. Nieuczestniczący w Bitwie ani w Wojnie gracze nie mogą "pożyczać" Żołnierzy ani być atakowani przez żadnego z uczestniczących w konflikcie graczy.

Przykład Bitwy: W swojej turze Patryk (czerwony) umieścił robotnika na polu Działań Wojennych. Patryk ma 2 Żołnierzy i 3 Kolonistów w New France. Deklaruje Bitwę przeciw Markowi (zielony) w New France, gdzie Marek ma 1 Żołnierza i 4 Kolonistów. Patryk ma 2 Żołnierzy i może w związku z tym wyeliminować 2 robotników Marka. Decyduje się wyeliminować Żołnierza i Kolonistę Marka. Marek ma tylko 1 Żołnierza i decyduje się wyeliminować 1 Żołnierza Patryka.



Przykład Wojny: W swojej turze Patryk umieścił robotnika na polu Działań Wojennych. Podczas rozpatrywania pola Działań Wojennych Patryk deklaruje wojnę przeciw Markowi i płaci za to \$10. Patryk ma Żołnierzy i Kolonistów w New Granada, New Spain i New England, a tylko Kolonistów na Florida i New France. Marek ma Kolonistów w New Granada, New France i New Spain, a także Żołnierzy na Florida. Bitwy odbywają tylko tam gdzie są Żołnierze: New Granada, New Spain i Florida. Żadna Bitwa nie odbywa się w New France, ponieważ żaden z nich nie ma tam Żołnierzy.



Faza 3: Dochód

W tej fazie gracze będą dostawali dochód (Hiszpańskie Dolary) za swoje "zestawy" Towarów. Towary reprezentują ekonomię i handel każdego z Imperiów Kolonialnych. Cyfra na żetonach Towarów pokazuje ile sztuk danego żetonu Towaru jest w grze (nie jest to "wartość" Towaru). Ta informacja jest po to, aby gracze mogli odpowiednio planować swoje działania.

Towary są pozyskiwane przez graczy na jeden z trzech różnych sposobów:

- Pierwszy gracz, który ma w regionie 3 swoich robotników, otrzymuje żeton Towaru z tego regionu.
- Umieszczając robotnika na polu Towarów i wybierając Towar spośród dostępnych w aktualnej turze.
- za pomocą niektórych Budynków ("West Indies Co./Holenderska Kompania Zachodnioindyjska", "Spoils of War: Trade Goods/Łupy Wojenne: Towary").

Towary, pozyskane wcześniej przez gracza, zostają u niego i generują dochód podczas tej fazy. Wielkość dochodu (w Hiszpańskich Dolarach) jest uzależniona od tego jak wiele i jakiego rodzaju "zestawy" ma gracz. Gracze mogą tworzyć "zestawy", układając swoje Towary na planszy gracza w grupy po trzy lub cztery żetony. Każdy żeton może być użyty tylko w jednym zestawie.

W każdej turze Towary i Okręty Kupieckie mogą zostać przeniesione, aby utworzyć nowe zestawy.

Dowolne 3 Towary = \$1 (1 Hiszpański Dolar)

Przykład: Indygo, Srebro, Tytoń



Trzy Towary tego samego typu = \$3

Przykład: Indygo, Indygo, Okręt Kupiecki



Cztery Towary tego samego typu = \$6

Przykład: Cukier, Cukier, Cukier, Cukier



Okręty Kupieckie służą jako "jokery" przy tworzeniu zestawów. Innymi słowy Okręt Kupiecki można traktować jako dowolny typ Towaru tak, aby stworzyć zestaw. Tylko 1 Okręt Kupiecki może być użyty w jednym zestawie.

Pamiętaj: Zestawów się nie sprzedaje, generują one dochód podczas tej fazy. Gracze zatrzymują swoje żetony Towarów i Okręty Kupieckie do końca gry.

Na końcu gry, gracze otrzymają PZ równe ilości posiadanych Hiszpańskich Dolarów, które uzyskają za swoje zestawy Towarów i Okręty Kupieckie.

Uwaga: To jest suma Hiszpańskich Dolarów uzyskanych za Towary i Okręty Kupieckie w 8 turze, nie w czasie całej gry. *Ważne:* budynki, które przynoszą pieniądze, nie zamieniają swojego dochodu na PZ na końcu gry.



Faza 4: Bonusy Budynków

Pojawienie się Budynków jest efektem kolonizacji nowych obszarów. Gracze mogą kupować Budynki za Hiszpańskie Dolarzy i uzyskiwać korzyści przedstawione na żetonach Budynków. Niektóre z bonusów są jednorazowe i/lub natychmiastowe, a niektóre (tak jak Budynki, które generują dochód lub robotników) dają bonus w każdej turze podczas Fazy Bonusów Budynków. Każdy kupiony Budynek należy położyć obok planszy gracza (Aneks II zawiera szczegółowy opis Budynków i ich działania). Gra rozpoczyna się z dostępnymi do kupienia pięcioma Budynkami Ery I. Kolejne Budynki będą dostępne podczas Fazy 5: Odświeżenie Planszy.

Ważne: Gracze mogą rozpatrywać większość Budynków jednocześnie, jednakże są takie, które mogą mieć wpływ na czas rozpatrzenia niektórych Budynków. W razie gdyby nastąpił problem z kolejnością rozpatrzenia, należy wziąć pod uwagę kolejność graczy.

Efekty Budynków zazwyczaj dotyczą gracza, który jest właścicielem danego Budynku chyba, że jest zaznaczone inaczej.

Koszt Budynków wzrasta w każdej kolejnej Erze: każdy Budynek kosztuje \$10 w Erze I, \$14 w Erze II i \$20 w Erze III.



Faza 5: Odświeżenie Planszy

W tej fazie gracze przygotowują planszę do następnej tury.

Planszę należy odświeżyć następująco:

Towary: usuń z gry wszystkie Towary, które zostały na polu wydarzeń Towary. Następnie wylosuj 4 żetony Towarów i połóż je odsłonięte na polu Towarów.

Okręt Kupiecki: jeśli w tej turze został zabrany Okręt Kupiecki, należy dodać kolejny na pole wydarzeń Szlak Handlowy. Jeśli na tym polu znajduje się Okręt Kupiecki z poprzedniej rundy nie można dodawać kolejnego.

Budynki: na pole wydarzeń Budynki należy dodać tyle żetonów Budynków, aby w sumie było ich pięć. Jeśli na tym polu znajdują się jakieś żetony, nie należy ich usuwać, tylko należy dołożyć kolejne. Żetony zawsze należy dobierać ze stosu żetonów aktualnej Ery. Jeśli aktualna tura, to tura 3 (koniec Ery I) lub 6 (koniec Ery II), należy usunąć z gry znajdujące się na planszy żetony aktualnej Ery i dodać żetony z kolejnej Ery tak, aby było ich na planszy 5.

***Przykład 1:** Aktualnie jest tura 3 (Era I). Z racji tego, że następna tura będzie już w Erze II, należy usunąć wszystkie Budynki I Ery z planszy i zasobów. Następnie należy dodać na planszę 5 Budynków Ery II.*

***Przykład 2:** Aktualnie jest tura 5 (Era II). Z racji tego, że następna tura będzie również w Erze II, należy zostawić aktualnie znajdujące się na planszy Budynki i dodać do nich tyle żetonów Budynków z zasobów, aby w sumie na planszy było ich 5.*

Otrzymanie nowych Kolonistów: Każdy gracz bierze po 5 Kolonistów ze swoich zasobów i kładzie ich w sekcji Dostępni Robotnicy na swojej planszy gracza.

Przypomnienie: Jeśli aktualna tura jest turą podliczania (tury 3, 6 i 8), gracze będą podliczali regiony w Nowym Świecie podczas tej fazy.

Podliczanie kolonii w Nowym Świecie

(wykonujemy tylko na końcu tur 3, 6 i 8):

W każdym regionie, gdzie przynajmniej jeden gracz ma minimum 3 robotników:

- Gracz, który ma najwięcej robotników w regionie otrzymuje 6 PZ.
- Gracz drugi z kolei otrzymuje 2 PZ.
- Jeśli dwóch graczy ma tyle samo (najwięcej) robotników w regionie, obaj otrzymują po 2 PZ.
- Pozostali gracze (trzecie miejsca itd. i remisy) otrzymują po 0 PZ.
 - ♦ Jeśli trzech graczy ma tyle samo (najwięcej) robotników w regionie, wszyscy dostają 0 PZ.
 - ♦ Jeśli dwóch (lub więcej) graczy remisuje na drugim miejscu, dostają oni po 0 PZ.

- Jeśli tylko jeden gracz ma trzech lub więcej robotników w regionie, to otrzymuje 6 PZ (za pierwsze miejsce) i nikt nie otrzymuje PZ za drugie miejsce.



Dodatek Budowniczy: każdy Budowniczy w regionach Nowego Świata zwiększa przyznawane PZ za pierwsze i drugie miejsce: +4 PZ za pierwsze miejsce i +2 PZ za drugie miejsce. Jeśli 2 lub więcej graczy remisuje o pierwsze miejsce każdy z nich otrzymuje +4 PZ za każdego obecnego Budowniczego (nawet jeśli dostał 0 punktów w podliczaniu kolonii w Nowym Świecie). Jeśli 2 lub więcej graczy remisuje o drugie miejsce (lub jest remis o pierwsze miejsce), każdy gracz na drugim miejscu otrzymuje po +2 PZ za każdego obecnego Budowniczego (nawet jeśli dostał 0 punktów w podliczaniu kolonii w Nowym Świecie).

Ważne: Nie ma znaczenia kto jest właścicielem Budowniczego/Budowniczych. Gracze otrzymują bonusowe PZ za Budowniczych za WSZYSTKICH Budowniczych obecnych w regionie.

***Przykład 1:** Adam i Zbyszek mają kolonie w New France. Adam ma 4 Kolonistów i 1 Budowniczego (w sumie 5 robotników); Zbyszek ma 2 Kolonistów i 2 Budowniczych (w sumie 4 robotników). Adam zajmuje pierwsze miejsce w tym regionie, otrzymuje za to 6 PZ i dodatkowo 12 PZ za obecność 3 Budowniczych w regionie (w sumie 18 PZ). Zbyszek otrzymuje 2 PZ za drugie miejsce w regionie i dodatkowo 6 PZ za obecność 3 Budowniczych w regionie (w sumie 8 PZ).*

***Przykład 2:** Adam, Zbyszek, Grzesiek i Eryk mają kolonie w Virginia. Grzesiek zajmuje pierwsze miejsce z 5 Kolonistami; Zbyszek remisuje z nim mając 3 Kolonistów i 2 Budowniczych; Eryk jest na drugim miejscu z 2 Kolonistami, a Adam na trzecim z tylko 1 Budowniczym. Grzesiek i Zbyszek otrzymują po 14 PZ (po 2 PZ za remis na pierwszym miejscu i + 12 PZ za bonus Budowniczych). Eryk otrzymuje 6 PZ (0 za drugie miejsce i 6 PZ za bonus Budowniczych). Nawet jeśli Adam nie ma Kolonistów tylko 1 Budowniczego, jego Budowniczy nadal liczy się do bonusu Budowniczych. Jeśli Zbyszek remisowałby o drugie miejsce z Erykiem, Grzesiek otrzymałby 6 PZ za pierwsze miejsce plus bonus 12 PZ za 3 Budowniczych w regionie (w sumie 18 PZ). Zbyszek i Eryk (remisują o drugie miejsce) dostają po 0 PZ za remis o drugie miejsce i po 6 PZ za bonus Budowniczych.*

✂ **Dodatek Budowniczości:** Korzystając z alternatywnych zasad kupowania PZ, gracze mogą (zgodnie z Kolejnością Graczy) wydawać Hiszpańskie Dolary na zakup PZ bezpośrednio po podliczaniu kolonii w Nowym Świecie. Gracze mogą kupić tyle PZ ile chcą. Kosztuje to:

- Era I: \$1 / 1 PZ
- Era II: \$3 / 1 PZ
- Era III: \$10 / 1 PZ

Dostosowanie Kolejności Graczy: Zmiana kolejności robotników na torze Kolejności Graczy ma na celu odzwierciedlenie kolejności robotników na polu Inicjatywy. Gracze, którzy nie umieścili swoich robotników na polu Inicjatywy zachowują swoją kolejność względem siebie, ale są zawsze za graczami, którzy umieścili swoich robotników na polu Inicjatywy.



Kolejność Graczy w bieżącej turze.



Zielony i Pomarańczowy umieścili w tej turze po jednym robotniku na polu Inicjatywy.



Kolejność graczy w następnej turze. Zauważ, że kolejność Czerwonego i Niebieskiego się nie zmieniła względem siebie, ale są teraz za Zielonym i Pomarańczowym.

Przesunięcie Znacznika Tury: Okręt Kupiecki należy przesunąć na kolejne pole na torze Tury. Jeśli Okręt Kupiecki jest już na polu tury 8, należy przejść do podliczania punktów na końcu gry.



Podliczanie punktów na końcu gry

Gra kończy się wraz z końcem 8 tury. Gracze podliczają swoje PZ za kolonie Nowego Świata tak jak w Fazie 5, przy czym pomijają resztę tej fazy. Dodatkowe PZ na końcu gry są przyznawane za:

- **Odkrycia:** Gracze sumują wszystkie PZ na zebranych przez siebie żetonach i kartach Odkryć. Te PZ są podliczane tylko na końcu gry.
- **Budynki:** Niektóre Budynki przynoszą PZ swoim posiadaczom. Są to zaznaczone na czerwono cyfry lub bonusowe PZ, które są przyznawane za spełnienie wymagań Budynków (na przykład, Budynek Ery III "Navy/Marynarka" przynosi jego posiadaczowi 4 PZ za każdy posiadany Okręt Kupiecki).
- **Ekonomia:** Gracze otrzymują tyle PZ, ile wynosi wartość posiadanych przez nich Towarów i Okrętów Kupieckich podliczana podczas Fazy 3 w turze 8. Budynki, które generują dochód, nie wliczają się do tych PZ (ponieważ pieniądze za Budynki są przyznawane podczas Fazy 4).

Remisy: Jeśli 2 lub więcej graczy ma na końcu gry tyle samo PZ, remisy należy rozstrzygać następująco:

1. **Po pierwsze:** wygrywa gracz, który zdobył najwięcej PZ za kolonie w Nowym Świecie w 8 turze.
2. **Po drugie (jeśli potrzeba):** wygrywa gracz z największą sumą Hiszpańskich Dolarów.
3. **Po trzecie (jeśli potrzeba):** wygrywa gracz z największą ilością Towarów i Okrętów Kupieckich.



Wskazówki dla początkujących

Jest wiele dróg do zwycięstwa w *Empires: Age of Discovery*. Gracze nie powinni ignorować PZ generowanych za zajmowanie pierwszego lub drugiego miejsca w koloniach Nowego Świata. Kolonie są jedynym miejscem, w których można zdobyć PZ więcej niż raz w trakcie gry. Jednocześnie trudno skupić się tylko na kolonizowaniu Nowego Świata. Inni gracze od razu spostrzegą taką strategię i będzie bardzo trudno zachować kontrolę nad wystarczającą ilością regionów, aby wygrać grę. Inni gracze skoncentrują swoje wysiłki na konfrontacji z Tobą w Nowym Świecie. Rozsianie swoich robotników pomiędzy wieloma regionami również może być niebezpieczne. Nagły wybuch kolonizacji przez wielu przeciwników na raz może spowodować, że będziesz w beznadziejnej sytuacji próbując bronić zbyt wielu miejsc na raz.

Doświadczeni gracze stosują podwójną strategię, aby osiągnąć zwycięstwo. Mogą na przykład skupić się na kontroli jednego lub dwóch regionów a potem rozpoczną ciężką pracę nad rozbudową swojej ekonomii (używając pieniędzy na zakup potrzebnych Budynków). Inne rozwiązanie to podbój Nowego Świata przez zatrudnianie kapitanów i częste eksploracje. Jest wiele kombinacji do wypróbowania.

Niektóre funkcjonują lepiej od pozostałych. W miarę poznawania skutecznych strategii, gracze zauważą jak ważne jest dostosowywanie swoich posunięć do przeciwnika i przeszkadzanie mu w realizacji jego pomysłów.

Strategia militarna: W *Empires: Age of Discovery*, walka sama w sobie nie jest strategią wygrywającą, raczej narzędziem mogącym przynieść korzyści w kluczowych momentach.

Aneks I: Alternatywna Kolejność Początkowa Graczy



Dla doświadczonych graczy.

Gdy korzystacie z zasad alternatywnej kolejności graczy, każdy gracz na początku otrzymuje po \$15 Hiszpańskich Dolarów. Plansze graczy należy rozłożyć tak, aby były widoczne dla każdego gracza. Zaczynając od losowo wybranego pierwszego gracza, gracze biorą udział w aukcji zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Minimalna stawka to \$1, każdy kolejny gracz musi postawić więcej niż poprzednik lub spasować. Jeśli gracz spasuje, zostaje wyłączony z aukcji w tej rundzie. Gracz, który postawił najwyższą kwotę, wygrywa aukcję, płaci wylicytowaną stawkę i może wybrać dowolną planszę gracza. Zwycięzca umieszcza też swojego Kolonistę na 1. miejscu na polu Kolejność Graczy.

Tę czynność należy powtarzać dopóki każdy gracz nie będzie miał planszy gracza i umieści swojego Kolonistę na Polu Kolejność Graczy. Ostatni gracz bierze ostatnią wolną planszę i płaci za nią połowę stawki wylicytowanej za poprzednią planszę, zaokrągloną w górę (np. w grze 4-osobowej, czwarty gracz bierze planszę gracza i płaci połowę stawki, którą musiał zapłacić trzeci gracz).

Gracze mogą też zamiast przeprowadzać aukcję według zasad Alternatywnej Kolejności Graczy i losowo przydzielić każdemu z nich planszę gracza. W tym przypadku gracze rozpoczynają grę z \$10 i losową Kolejnością Graczy, tak jak to ma miejsce normalnie.

Możliwości Przewag Narodowych (uwaga: kolory są tylko sugestią i nie trzeba brać ich pod uwagę):



England/Anglia (czerwony) - Anglia opróżnia swoje więzienia: raz na grę, tuż przed rozpatrzeniem pola wydarzeń Nabrzeże Kolonistów, Anglik może dodać 2 darmowych Kolonistów na Nabrzeże Kolonistów i dowolnie zmienić kolejność robotników. Jeśli wszystkie miejsca na Nabrzeżu Kolonistów są zajęte, gracz może nadal położyć tam swoich robotników i zmienić kolejność. Robotników można wtedy położyć poza zadrukowanymi miejscami, jest to dozwolone tylko w momencie korzystania z Przewagi Narodowej Anglii.



Spain/Hiszpania (żółty) - Hiszpańscy Konkwistadorzy: raz podczas gry, tuż przed rozpoczęciem 1 tury (zaraz po Przygotowaniu), Hiszpan może dokonać darmowego Odkrycia, biorąc żeton Odkrycia zgodnie ze standardowymi zasadami i ignorując poziom Oporu. Gracz umieszcza 1 Żołnierza w regionie (zamiast Kolonisty) i bierze tyle \$, ile przedstawia cyfra Płądrowania na żetonie lub karcie (nie działa dodatkowe Płądrowanie Konkwistadorów). Jeśli gracz nie zdecyduje się na użycie tej Narodowej Przewagi na początku gry, nie może jej później użyć.



France/Francja (niebieski) - Francuski Handel z rdzennymi Amerykanami: dwa razy podczas gry (tylko raz na turę) tuż przed rozpatrzeniem pola wydarzeń Towary, Francuz może zabrać 1 Towar z toru. Oznacza to, że jeśli tor Towarów jest całkowicie zajęty, gdy gracz Francuski użyje swojej Przewagi, to ostatni gracz na torze nic nie dostanie.



Portugal/Portugalia (zielony) - Portugalscy Badacze: raz na Erę (trzy razy podczas gry) Portugalczyk przy rozpatrywaniu pola Odkryć może skorzystać z talii Odkryć zamiast odkrywać nowy region w Nowym Świecie (na planszy). W tym przypadku poziom Oporu na karcie Odkryć zawsze wynosi 3 (ignorujemy wydrukowaną wartość). Wszystkie pozostałe zasady rozpatrywania talii Odkryć nie ulegają zmianie.



Holland/Holandia (pomarańczowy) - Holenderscy Kupcy: raz podczas gry tuż przed rozpatrzeniem pola wydarzeń Okręt Handlowy, Holender może zabrać Okręt Handlowy z pola Handel Morski. Gracz, który powinien zdobyć Okręt Kupiecki, zgodnie z regułami nie otrzymuje nic.



Włoskie Państwa Miasta (fioletowy) - Włoski Człowiek Renesansu: dwa razy podczas gry (tylko raz na turę) tuż przed rozpatrzeniem pola wydarzeń Specjaliści, Włoch może zamienić dowolnego robotnika na torze z robotnikiem ze swoich zasobów. Zamieniony robotnik wraca do zasobów właściciela. Jeśli Włoski gracz zamieni robotnika na miejscu Trening, płaci \$5 za Specjalistę, tak jak jest to opisane w zasadach.

Uwaga: Gracze, którzy mogą korzystać ze swoich Przewag narodowych więcej niż raz podczas gry, mogą oznaczać ile razy skorzystali ze swoich mocy: przy pomocy Kolonistów, groszówkami, kulami do muszkietów etc.

Aneks II: Budynki

⚔ **Dodatek Budowniczości:** Niektóre Budynki z Dodatku Budowniczości noszą nazwę "Spoils of War/Łupy Wojenne". Gdy taki Budynek dostajemy z pola wydarzeń Budynki, jest on za darmo. Biorąc taki Budynek przy użyciu Budowniczego nie dostajemy rabatu, gdyż ten Budynek jest za darmo.

Ważne: Kiedy tekst na żetonie Budynku stoi w sprzeczności z zasadami z instrukcji, pierwszeństwo zawsze ma żeton Budynku.

Budynki ze względu na korzyści dzielą się na trzy rodzaje:

⚡ **Natychmiast:** Ten typ Budynku przynosi bonus od razu po zakupie.

1x **Jeden raz:** Ten typ Budynku przynosi bonus jeden raz. Może być użyty od razu po zakupie lub podczas Fazy 4: Bonusy Budynków.

∞ **Nieustająco:** Ten typ Budynku przynosi bonus w każdej turze podczas Fazy 4: Bonusy Budynków (chyba, że jest zaznaczone inaczej).

ERA I

(20 Budynków – 12 z gry podstawowej, 8 z Dodatku Budowniczości)

Settlers (x2)/Osadnicy	∞	+1 Kolonista w każdej turze
Monastery/Opactwo	∞	+1 Misjonarz w każdej turze
Trade Routes/Szlaki handlowe	∞	+1 Kupiec w każdej turze
Training Grounds/Pole treningowe	∞	+1 Żołnierz w każdej turze
Indentured Servitude/Kontrakt *	∞	1 darmowy Kolonista na polu X na Nabrzeżu Kolonistów w każdej turze
Conquistadors/Konkwistadorzy	∞	1 darmowy Żołnierz na polu Odkryć w każdej turze
Navigator/Nawigator	∞	1 darmowy Kapitan na polu Odkryć w każdej turze
Conquest of the Inca Empire/ Podbój Imperium Inków	⚡	Natychmiast dostajesz \$20 (jednorazowo)
Trading Post/Faktoria	∞	+\$5 w każdej turze
New World Cartography/Mapa Nowego Świata	1x	1 Darmowe Odkrycie (i 4 PZ na końcu gry). Została odkryta nowa ziemia. Wybierz nieodkryty region i połóż tam darmowego Kolonistę. Zabierz żeton Odkryć i nagrodę w postaci \$ (bez bonusu za Żołnierza). Ten Budynek można rozpatrzyć od razu lub podczas Fazy Bonusy Budynków.
⚔ Spoils of War (Free)/Łupy wojenne (darmowy)	⚡	\$5 (jednorazowo)
⚔ Spoils of War (Free)/Łupy wojenne (darmowy)	⚡	1 darmowy Okręt Kupiecki (jednorazowo)
⚔ Spoils of War (Free)/Łupy wojenne (darmowy)	⚡	2 darmowych dowolnych Specjalistów. Ci Specjaliści są dodawani na planszę gracza i można ich użyć w następnej turze (jednorazowo).
⚔ Magellan/Magellan	∞	Każdy Kapitan na polu wydarzeń Odkrycia ma wartość '3'.
⚔ New World City/Miasto w Nowym Świecie	∞	+1 Budowniczy w każdej turze
⚔ New World Mission/Misja w Nowym Świecie	∞	+1 Misjonarz w każdej turze
⚔ Overpopulation/Przeludnienie	⚡	Od razu połóż w dowolnym odkrytym regionie 3 Kolonistów. Koloniści mogą być umieszczeni w jednym regionie lub różnych regionach. Można położyć każdego Kolonistę w innym regionie.
⚔ Smuggler/Przemytnik	∞	Zamień 1 Towar w każdej turze. Posiadacz może zamienić Towar z innym graczem raz na turę, podczas fazy Bonusy Budynków. Drugi gracz nie może odmówić.
Plague/Plaga	∞	Wszystkie odkrycia dokonywane przez posiadacza tego Budynku mają Opór zmniejszony o 1.

ERA II**(22 Budynki – 14 z gry podstawowej, 8 z Dodatku Budowniczości)**

Indian Allies/Indiańscy Sojusznicy	↘	Natychmiast połów 2 darmowych Żołnierzy w jednej ze swoich kolonii
Privateers/Korsarze	∞	Podczas fazy Bonusy Budynku weź od każdego gracza po \$1 za każdy posiadany przez Ciebie Okręt Kupiecki. Np. jeśli masz 3 Okręty Kupieckie, zabierasz każdemu z graczy po \$3. Jeśli gracz nie ma tytułu pieniędzy, daje tyle ile posiada.
Ship Yards/Stocznie	∞	+1 Kapitan w każdej turze
Cathedral/Katedra	∞	Misjonarze dodają 2 Kolonistów gdy przybywają do Nowego Świata (zamiast 1). Kolonistów należy dodać podczas rozpatrywania pola Nabrzeże Kolonistów.
Taxation/Opodatkowanie	∞	+\$10 w każdej turze (i 2 PZ na końcu gry)
University/Uniwersytet	1x	Przesuń robotnika na początek na dowolnym torze Pola Wydarzeń—jednorazowo (i +5 PZ na końcu gry). Ten Budynek pozwala właścicielowi na przesunięcie 1 robotnika z dowolnego miejsca na polach wydarzeń: Nabrzeże Kolonistów, Towary, Działania Wojenne, Inicjatywa, Kolejność Graczy lub Budynki na początek, przesuwając pozostałych robotników w prawą stronę. Można to uczynić w dowolnym momencie, ale tylko jeden raz.
West Indies Co./ Holenderska Kompania Zachodnioindyjska	∞	1 losowy darmowy Towar w każdej turze. Ten Budynek pozwala posiadaczowi na dobranie losowo jednego Towaru z zasobów na końcu każdej tury. Ponieważ ten Towar trafia do gracza w fazie Bonusów Budynków wlicza się do dochodu dopiero w następnej turze Dochodu.
Colonization Laws/Prawo Kolonizacyjne	∞	1 darmowy Kolonista na polu Y na Nabrzeżu Kolonistów w każdej turze
Rum Distillery/Destylarnia Rumu	∞	+\$3 za każdy Cukier (Towar) dla posiadacza tego Budynku. To jest dodatkowy dochód wliczany do dochodu z zestawów Towarów. Z racji tego, że te pieniądze dostaje się w fazie Bonusów Budynków, nie wliczają się do podliczania PZ za przychód na końcu gry.
Marketplace/Targ	∞	+1 Kupiec w każdej turze
Military Academy/Akademia Wojskowa	∞	+1 Żołnierz w każdej turze
Fortress/Forteca	∞	+1 Żołnierz w każdej turze
Stables/Stajnie	∞	Możesz przesunąć 1 Żołnierza z dowolnej kolonii do sąsiadującej kolonii (raz na turę, tuż przed rozpatrzeniem Odkryć). Można przesunąć tylko swojego Żołnierza. Uwaga: The Caribbean sąsiadują z New Granada, New Spain i Florida. Ten budynek jest aktywowany przed Odkryciami. Nie ma znaczenia czy jakiś gracz podejmuje akcję Odkryć czy nie.
⚔ Spoils of War (Free)/ Łupy wojenne (darmowy)	↘	\$7 (jednorazowo)
⚔ Spoils of War (Free)/ Łupy wojenne (darmowy)	↘	Natychmiast weź 2 darmowe Towary. Należy je losowo dobrać z zasobów Towarów (jednorazowo).
⚔ Stone Masonry/Kamieniarz	∞	+1 Budowniczy w każdej turze
⚔ Papal Edict/Edykt Papieski	↘	Posiadacz tego Budynku otrzymuje darmowych 2 Kolonistów wraz z wybranym przez siebie innym graczem. Obaj gracze otrzymują po 2 darmowych Kolonistów i umieszczają ich w dowolnym regionie, gdzie mają przynajmniej 1 robotnika. Posiadacz Budynku wybiera kto umieszcza Kolonistów pierwszy. Pierwszy gracz umieszcza obu Kolonistów w dowolnym 1 regionie, a następnie drugi gracz robi to samo (może umieścić Kolonistów w tym samym lub innym regionie).
⚔ Mint/Mennica	∞	+\$2 za każde Złoto lub Srebro (Towary) posiadane przez właściciela tego Budynku. W każdej turze właściciel musi zdecydować czy wybiera złoto czy srebro (nigdy oba) przed fazą Dochodu.

	Trading House/Kompania Handlowa		Możesz sprzedać do banku Towary za \$5 każdy. Sprzedaż następuje podczas fazy Bonusy Budynków (po fazie Dochodu). Sprzedawane Towary należy odłożyć do zasobów.
	Reformation/Reformacja		Właściciel Misjonarzy neutralizuje wrogich Misjonarzy w Nowym Świecie. Misjonarze pozostałych graczy nie dają bonusu gdy przybywają do dowolnego regionu, w którym posiadacz tego Budynku ma już Misjonarza.
	Mayflower/ Żaglowiec "Mayflower"		Właściciel Okrętów Kupieckich może transportować robotników do Nowego Świata. Właściciel tego Budynku może użyć do 3 swoich Okrętów Kupieckich jakby były na ostatnim polu(ach) (po X i Y) na Nabrzeżu Kolonistów. Gracz musi to zadeklarować podczas fazy Rozmieszczania Robotników, umieszczając swojego robotnika i Okręt Kupiecki po prawej stronie pola 'Y' na Nabrzeżu Kolonistów. Umieszczając tam robotnika, zawsze trzeba położyć Okręt Kupiecki (1 robotnik i 1 Okręt razem). Wykorzystane w ten sposób Okręty Kupieckie nie mogą być użyte do tworzenia zestawów Towarów w tej turze, w fazie Dochodu.
	Plague/Plaga		W każdej kolonii, w której jest przynajmniej 3 kolonistów należy usunąć po 1 robotnika. Gracz, który kontroluje kolonię wybiera, który robotnik ma zostać usunięty i umieszcza tego robotnika z powrotem w swoich zasobach. Przy użyciu tego Budynku można usunąć dowolnego robotnika (łącznie z Żołnierzem lub Budowniczym).

ERA III

(15 Budynków – 11 z gry podstawowej, 4 z Dodatku Budowniczywie)

	Militia/Milicja		+1 Żołnierz w każdej bitwie, w której posiadacz tego Budynku jest obrońcą. Broniąc się w bitwie, posiadacz tego Budynku otrzymuje tymczasowo jednego Żołnierza do tej bitwy. Po rozstrzygnięciu bitwy ten tymczasowy Żołnierz jest usuwany z planszy, bez znaczenia czy ten Żołnierz był ofiarą czy też nie.
	Mercantilism/ Merkantylizm		1 PZ za każdy Towar posiadany przez właściciela tego Budynku na końcu gry. W tym przypadku Okręty Kupieckie się nie liczą jako Towary.
	Population/Populacja		1 PZ za każdego 2 robotników w Nowym Świecie, których posiada właściciel tego Budynku na końcu gry.
	Navy/Marynarka		4 PZ za każdy Okręt Kupiecki, który posiada właściciel tego Budynku na końcu gry.
	Power/Moc		2 PZ za każdego Żołnierza w Nowym Świecie, którego posiada właściciel tego Budynku na końcu gry.
	Prosperity/Dobrobyt		2 PZ za każdy Budynek (łącznie z tym), który posiada właściciel tego Budynku na końcu gry.  "Spoils of War/Łupy Wojenne" i "Plague/Plaga" liczą się jako Budynki do podliczania Budynku "Prosperity/Dobrobyt".
	Glory/Chwała		2 PZ za każdy skolonizowany region na końcu gry. Właściciel tego Budynku musi mieć przynajmniej 1 robotnika w skolonizowanym regionie. W regionie musi być przynajmniej 3 robotników dowolnego gracza, aby był skolonizowany.
	Wealth/Fortuna		1 PZ za każde \$5, które posiada właściciel tego Budynku na końcu gry.  Korzystając z zasady 'Kupno Punktów Zwycięstwa' posiadacz tego Budynku może najpierw użyć efektu Budynku "Wealth/Fortuna" zanim kupi PZ.
	Migration/Migracja		Posiadacz tego Budynku może przesunąć do 2 Kolonistów z jednego regionu do dowolnego innego regionu. Można to uczynić w każdej turze podczas Fazy Bonusy Budynków. Regiony nie muszą ze sobą sąsiadować.
	Factory/Fabryka		+\$30 w każdej turze (i 5 PZ na końcu gry)
	Age of Discovery/Era Odkryć		4 PZ za każdy żeton i każdą kartę Odkryć na końcu gry.
	New World Capital City/Stolica Nowego Świata		3 PZ za każdego swojego Budowniczego w Nowym Świecie na końcu gry.
	Age of Reason/Era Rozumu		4 PZ za każdego robotnika na polu Specjalistów na końcu 8 tury.

Aneks III: Znaczniki i karty Odkryć

ŻETONY ODKRYĆ			
\$	\$/Żołnierz	Tubylcy	PZ
1	2	1	4
1	2	1	4
1	3	2	4
1	2	2	4
1	3	2	4
2	4	3	5
2	2	3	5
2	2	3	5
1	3	3	5
1	2	3	5
2	5	3	5
3	4	4	6
4	5	4	6
3	4	4	6
4	5	5	7
2	4	5	7

KARTY ODKRYĆ				
(używane po tym jak cały Nowy Świat jest odkryty)				
	\$	\$/Żołnierz	Tubylcy	PZ
The Mississippi	2	1	3	4
The Great Lakes	1	2	3	4
The Pampas	2	1	3	4
California	2	1	4	4
Philippines	2	1	4	5
South Seas	2	1	4	5
Ethiopia	3	2	4	5
The Amazon	2	1	4	4
The Northwest Territory	2	2	4	4
Australia	2	1	4	5
Chipongu (Japan)	4	3	5	5
Siam	4	2	5	5
Spice Islands	5	3	5	6
India	6	3	6	6
Circumnavigate the Globe	8	3	6	6
China	7	3	6	6



Podziękowania

Pomysł Gry i Design: Glenn Drover

Okładka i Ilustracje: Cyril van der Haegen

Ilustrator Age of Empires III: Paul E. Niemeyer

Skład: Lawrence Whalen Jr.

Zespół Empires: Age of Discovery:

Producent: Rick Soued, CEO, Eagle-Gryphon Games

Główny redaktor: Glenn Drover

Instrukcja: Matthew L. Smith and Adam Allett

Projekt notatnika: George Orthwein

Bardzo dziękujemy komitetowi *Empires: Age of Discovery*, grupie wolontariuszy z ekipy Boardgamegeek.com, którzy nie tylko podzielili się ideami i sugestiami, aby pomóc stworzyć nową edycję wspaniałej gry Glenn Drover's Age of Empires III, ale też stanowili wsparcie przy tworzeniu nowej instrukcji, stworzeniu notatnika, włączeniu wielu popularnych wariantów i niekończących się testach oraz korekcie—co było niezbędne przy takim projekcie jak ten.

Członkowie komitetu to: Adam Allett, Scott Berkheimer, Jason Farris, Andrew Hazlewood, Ernie Juan, George Orthwein, Matthew L. Smith, Todd Sweet, Pete Vasiliauskas

Rick Soued, CEO Eagle-Gryphon Games i Glenn Drover, projektant gry, nadzorowali pracę komitetu i składają szczególne podziękowania dla: Adam Allett i Matthew L.

Smith za ich ciężką pracę, zwłaszcza za niezwykle uciążliwe (i niedoceniane) zadanie - opracowanie i korektę zasad! Na specjalne uznanie zasłużyli: Scott Berkheimer, George Orthwein i Pete Vasiliauskas za swoją pracę w podkomisjach: zmiany reguł, tworzenia planszy graczy i zmiany wyglądu planszy. George Orthwein zaprojektował nowy notatnik punktowy, za co również należą mu się podziękowania!

Testerzy: Bruce Shelley, Jack Provenzale, Sean Brown, Angelo Atencio, Mark Evans, Charlie Johns, Todd G. Audress, Nick Szegedi, The Elgin Eagles (Michael Pennisi, Chris Aniballi, Jason Leonberger, Todd Sweet, Dave Burba, and Ray Petersen), The Southern Oregon Gamers (Matt Ackerman, Robert Connolly, Jeff DeBoer), Chris Davis, Mark Spires, Tom Dunlap, David Matchen, Chris Giovinazzo, Raife Giovinazzo, Jim Leesch, Dyson Yobb, Dion Garner, Scott Kelton, Jake Alley, Stan Sword, Roberto Di Megglio, John Todd Jensen, Scott Tepper, Jay Tummelson, Rick Thornquist, Paul E. Niemeyer, Ted Kuhn, Mike Liccardi, Tim Phillips, Ray Zanca i Marcus Hearne.

Specjalne podziękowania dla Dona Beyera z SDR za stworzenie prototypu *Empires: Age of Discovery* co pozwoliło nam testować i ulepszać grę. Dziękujemy Don!

Wyłączna dystrybucja na terenie Polski:

Hobbity.eu - ul. Jagiellońska 50 a, 33-300 Nowy Sącz

www.hobbity.eu - email: info@hobbity.eu - tel:(18) 443-50-00

***Indentured Servitude** - W zamian za transport do Nowego Świata koloniści zobowiązywali się do odpracowania kosztów podróży.

Glenn & Deener's **EMPIRES: Age of Discovery**

