

ENDEAVOR

WIEK EKSPANSJI

Endeavor: Wiek Ekspansji zachowuje płynność rozgrywki, którą pokochaliście w Wieku Żagli, dostarczając jednocześnie zupełnie nowych możliwości planowania strategii. 49 nowych budynków, 7 nowych stosów kart Majątku oraz innowacyjny moduł Rozgłosu tworzą jedyne w swoim rodzaju ścieżki prowadzące do interakcji i sukcesu. A wszystko to przy minimalnej liczbie nowych zasad. Przygotujcie się do postawienia żagli i obrania kursu na całkiem nową przygodę!

KOMPONENTY

49 kafli budynków

Każdy kafelek jest dwustronny. Z jednej strony znajduje się na nim budynek z Wieku Ekspansji, a na odwrocie budynek z Wieku Żagli. Budynki z rozszerzenia posiadają nazwy wypisane białą czcionką i niebo o zmierzchu w tle. Budynki z podstawowej gry posiadają nazwy wypisane ciemną czcionką i błękitne niebo.

Rozszerzenie posiada organizer na kafle budynków, które należy ułożyć w środku w taki sam sposób jak w podstawowej grze.

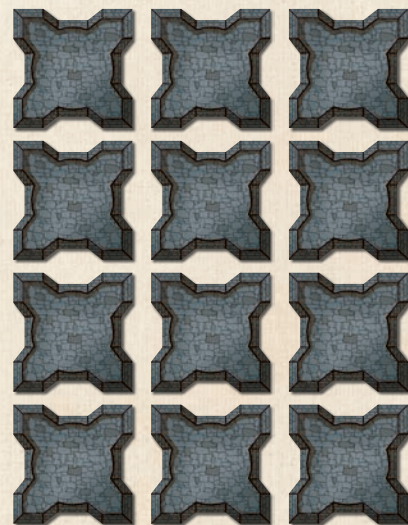


Przykłady budynków
z Wieku Ekspansji



Przykład budynku
z Wieku Żagli

30 znaczników fortyfikacji



37 kart Majątku

Nowe stosy kart dla Europy i sześciu regionów.



3 kafle Rozgłosu

Dwustronne, przedstawiające 6 różnych możliwości.



4 Dostawki

Kilka dodatkowych pól przyda się, kiedy Twój sukces przerośnie Twoją planszę gracza.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przeprowadź przygotowanie do gry zgodnie z instrukcją *Endeavor: Wiek Żagli*. Wybierz, które z modułów (*budynki, karty, Rozgłos*) znajdujących się w Wiek Ekspansji chcesz wykorzystać. Możesz wybrać jedno, dwa, lub wszystkie jednocześnie, zgodnie z własnym uznaniem.

KTÓREGO ZESTAWU BUDYNKÓW UŻYĆ?

Aby użyć budynków z *Wiek Ekspansji*, wymień wszystkie kafelki budynków z gry podstawowej (za wyjątkiem budynków początkowych) na nowe. Użyj **wyłącznie** nowych budynków, nie można mieszać ich ze starymi. Większość cech nowych budynków jest podobna do tych z podstawowej gry. Reguły dotyczące Handlu, Fortyfikacji, Poboru i Mobilizacji znajdują się na stronie 3.

- Podczas tasowania siedmiu budynków 5 poziomu odwróć wzrok, aby w losowy sposób wybrać trzy do użycia w tej rozgrywce. Nowe budynki posiadają na odwrocie budynki z *Wiek Żagli*, więc mogą się wyróżniać.



KTÓREGO ZESTAWU KART UŻYĆ?

Aby użyć kart z *Wiek Ekspansji*, zamień sześć stosów regionów i stos kart Europy z gry podstawowej na te z rozszerzenia.

Karty z *Wiek Ekspansji* zostały zaprojektowane w taki sposób, aby współdziałać ze sobą jako cały zestaw. Możesz jednak według własnego uznania zdecydować się na wymianę tylko jednego lub kilku stosów. Możesz nawet zdecydować się na podmianę pojedynczych kart o tej samej wartości (na przykład: tylko kart o wartości 2 z każdej talii).

Szczegóły dotyczące nowych kart opisane są na stronach 4-6. W rozgrywce użyj stosu kart Niewolnictwo i kart Gubernatorów z podstawowej wersji. Przygotuj karty bez dodatkowych zmian.



ZA CO CHCĘ ZYSKAĆ ROZGŁOS?

Jeśli zdecydujesz się na grę z modułem Rozgłosu, zmieniają się zasady przygotowywania kart Niewolnictwa. Weź karty Niewolnictwa z podstawowej wersji gry, ale nie umieszczaj ich w Europie. Zamiast tego rozłóż je obok planszy w taki sposób, aby wszystkie były widoczne. Gracze mogą zdobywać karty Niewolnictwa zgodnie ze swoją obecnością w Europie, ale nie muszą tego robić zgodnie z kolejnością wyznaczoną przez ich wartość.

Możesz na przykład zdobyć kartę Niewolnictwo 4 (o ile posiadasz wystarczającą obecność) nawet, jeśli karty o wartościach 1, 2 i 3 nie zostały jeszcze przez nikogo zdobyte. Poza tym karty te działają dokładnie w taki sam sposób jak w grze podstawowej.

Wybierz jeden kafelek Rozgłosu i umieść go na planszy w miejscu przeznaczonym na stos kart Niewolnictwa. Każdy kafelek posiada w prawym górnym rogu informację o liczbie graczy, dla której jest najbardziej odpowiedni. Niewykorzystane kafle odłóż do pudełka.

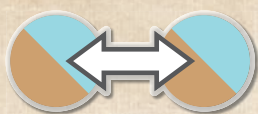
Reguły dotyczące Rozgłosu znajdują się na stronie 7.

Liczba graczy



NOWE AKCJE W WIEKU EKSPANSJI

W *Wieku Ekspansji* znajdziesz zupełnie nowy zestaw budynków, który dostarcza odmiennych wrażeń podczas planowania swojej strategii przy zachowaniu znajomych zasad. Większość akcji związanych z budynkami jest już znajoma, a te poniższe wymagają rozwinięcia:



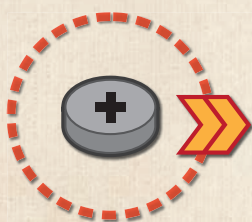
HANDEL

Zamień **jeden** żeton handlu (niezależnie od jego koloru lub symbolu) ze swojej planszy gracza z dowolnym innym żetonem handlu znajdującym się na dowolnym polu planszy głównej. Musisz pamiętać o tym, aby w razie konieczności przesunąć znacznik na **odpowiednim** torze rozwoju, jeśli tracisz lub zyskujesz podczas tej akcji jakiś symbol.



FORTYFIKACJA

Umieść **znacznik fortyfikacji** z zasobów ogólnych pod swoim dyskiem w jednym z kontrolowanych przez siebie miast. Kiedy inny gracz atakuje ufortyfikowane miasto, musi odrzucić **2 dyski** jako straty zamiast 1. Kiedy ufortyfikowane miasto zostaje zaatakowane, zdejmij z niego znacznik fortyfikacji i odłóż do zasobów ogólnych.



POBÓR I MOBILIZACJA

Te dwie akcje działają razem i pozwalają na zdobywanie populacji i szybsze, niż zwykle wprowadzanie ich do rozgrywki.



POBÓR

Podczas fazy Wzrostu, kiedy zyskujesz populację, połóż na każdym pustym polu z ikoną Poboru **1 dysk** ("Poborowego") z zasobów ogólnych. Robisz to w każdej rundzie i są to **dodatkowe dyski** ponad te, które zyskujesz normalnie.

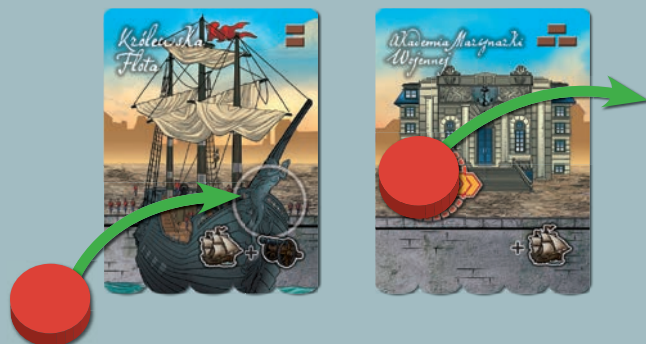


MOBILIZACJA

Podczas fazy Akcji, w swojej turze, **natychmiast po wykonaniu wszystkich akcji związanych z aktywowanym budynkiem lub niebieskim żetonem Akcji**, możesz Zmobilizować jednego Poborowego, aby wykonać dodatkową akcję, której symbol znajduje się na budynku Poborowego.

- **Nie ma** innej możliwości na Zmobilizowanie Poborowego, niż wykorzystanie go jako dodatkowej akcji po aktywowaniu innego budynku lub niebieskiego żetonu. Kiedy Poborowy zostaje Zmobilizowany, związana z nim akcja **musi** zostać wykonana.
- Podczas Mobilizacji umieść dysk Poborowego na planszy w ramach wykonywanej akcji dodatkowej (*na przykład: jeśli dodatkową akcją jest Zajęcie, Poborowy trafia na planszę na pole miasta*). Jeśli za pomocą Poborowego wykonujesz akcję **Ataku**, nadal **musisz stracić 1 dysk** ze swojej Przystani.
- **Nie możesz** łączyć ze sobą kilku mobilizacji jednocześnie. Mobilizację można połączyć tylko z normalnie aktywowaną akcją.
- Jeśli Mobilizujesz Poborowego po aktywacji budynku umożliwiającego wykonanie dwóch akcji (takich jak Królewska Flota lub Fort), Mobilizacja następuje po pełnym wykonaniu **obu akcji** związanych z tym budynkiem.

Na przykład: aktywowałeś właśnie **Królewską Flotę** umieszczając na niej dysk. Wykonujesz akcję Żegluga i Ataku w normalny sposób, korzystając z dysków ze swojej Przystani. W tym samym czasie posiadasz Poborowego w **Akademii Marynarki Wojennej**. Mobilizujesz go, aby wykonać akcję Żegluga korzystając z dysku Poborowego i umieszczasz go na planszy.



NOWE KARTY I ICH EFEKTY

Wiek Ekspansji wprowadza do gry 7 nowych stosów kart, których można użyć zamiast tych znajdujących się w *Wiek Żagli*. Zachowaj stare karty Gubernatorów i Niewolnictwa, a dowolne z pozostałych stosów podmień na nowe. Na wszystkich kartach znajdują się nowe i ciekawe kombinacje symboli. Wiele kart wprowadza też nowe zasady, które zostaną tutaj wytłumaczone.

Odrzucanie kart działa w taki sam sposób jak w grze podstawowej. Gubernatorzy są usuwani z gry, karty Niewolnictwa są zachowywane, przynosząc punkty ujemne, a pozostałe karty są odkładane w pobliżu Europy, skąd mogą zostać ponownie Zdobyte. Jeśli karta posiadająca specjalny efekt zostaje odrzucona, efekt ten jest aktywowany ponownie, jeśli w późniejszym etapie zostanie zdobyta przez któregoś z graczy.



FLOTY KUPIECKIE

Zdolność ta znajduje się na kartach o **wartości 1** z każdego regionu. Możesz położyć dowolną kartę na wskazanym miejscu w taki sposób, żeby symbole na obu kartach pozostały widoczne. Otrzymujesz korzyści wynikające z symboli na obu kartach, które od tej pory liczą się jako jedna karta podczas sprawdzania limitu kart w fazie Odrzucania Kart. Nie możesz umieścić Floty Kupieckiej na innej Flocie Kupieckiej. Kiedy połączysz ze sobą dwie karty, nie mogą już zostać rozdzielone.

- Jeśli chcesz odrzucić jedną z połączonych kart, musisz odrzucić również drugą, tracąc wszystkie znajdujące się na nich symbole. Dopiero po odrzuceniu karty rozdzielają się, trafiając oddzielnie w odpowiednie dla siebie miejsca.
- Jeśli do Floty Kupieckiej dołączona jest karta Niewolnictwa, a Niewolnictwo zostaje zniesione, tracisz **obie** karty. Kartę Niewolnictwa odwracasz i zatrzymujesz, a kartę Floty odkładasz w pobliżu Europy.

Na przykład: jeśli posiadasz karty Indie 1 i zdobywasz kartę Afryka 4, możesz położyć właśnie zdobytą kartę na Flocie Kupieckiej. Od tej pory te dwie karty są ze sobą stale związane i czerpiesz korzyść ze wszystkich siedmiu widocznych symboli.

Jeśli kiedykolwiek odrzucisz połączone karty, trafiają one oddzielnie w pobliże Europy, a ty tracisz wszystkie siedem symboli.



SUBSYDIA

Zdolność ta znajduje się na kartach o **wartości 2** z każdego regionu. Kiedy zdobywasz kartę z Subsydium możesz natychmiast wykonać akcję Wypłaty w jednym ze swoich budynków ze wskazanym na karcie symbolem akcji.

- Inne symbole akcji znajdujące się na budynku z kilkoma symbolami nie sprawiają, że nie można go subsydiować. Wystarczy, że przynajmniej jeden symbol jest taki sam jak na karcie Subsydium.
- Jeśli w momencie zdobycia Subsydium nie posiadasz zajętego budynku ze wskazanym symbolem, Subsydium nie przynosi żadnych efektów.

NOWE KARTY REGIONÓW O WARTOŚCI 5

Wszystkie wprowadzone przez Endeavor: Wiek Ekspansji karty regionów o wartości 5 posiadają własne, wyjątkowe zasady i możliwości zdobycia punktów, które są opisane poniżej.



Afryka: Kamień z Rosetty

Kamień z Rosetty został odnaleziony w 1799 r. w pobliżu Deltę Nilu. Z jego pomocą badaczom udało się rozszyfrować starożytne hieroglify. Wryty na nim został tekst dekretu spisany po grecku oraz egipsku pismem demotycznym i hieroglificznym. Kamień z Rosetty pozostaje jednym z najbardziej istotnych odkryć lingwistycznych w historii.

Raz na turę, kiedy aktywujesz normalnie **budynek** (ale nie niebieski żeton), możesz wykonać jedną z czterech podstawowych akcji (**Zajęcie, Atak, Żegluga, Zdobyć**) **zamiast** akcji przedstawionej na budynku.

- Jeśli aktywujesz budynek umożliwiający wykonanie kilku akcji, efekt Kamienia z Rosetty możesz zastosować do **jednej** z nich.
- **Nie możesz** zastosować efektu Kamienia z Rosetty dla Mobilizacji. Skorzystanie z Mobilizacji nie jest aktywowaniem budynku.



Daleki Wschód: Port na wyspie Dejima

Dejima to sztuczna wyspa wybudowana przez Japonię w 1634 r. w zatoce Nagasaki. Jej celem było uniemożliwienie obcokrajowcom wstępu na teren Japonii, przy jednoczesnym prowadzeniu z nimi handlu. Przez ponad 200 lat Dejima była jedynym łącznikiem pomiędzy Japonią a zewnętrznym światem.

W każdej turze, podczas fazy Odrzucania Kart, możesz zachować jedną kartę zamiast ją odrzucać, umieszczając ją zakrytą pod Portem na wyspie Dejima. Możesz w ten sposób zachować tylko jedną kartę.

- Zachowana karta **nie przynosi** Ci korzyści związanych ze znajdującymi się na niej symbolami.
 - Podczas fazy Czyszczenia możesz wyjąć zachowaną kartę na swoją planszę gracza (jeśli nie przekraczasz limitu kart) lub zamienić ją z inną ze swoich kart.
- Podczas punktacji końcowej otrzymujesz 1 Chwałę za każdy **typ** symbolu znajdujący się na zachowanej karcie.



Ameryka Północna: Deklaracja Niepodległości

4 lipca 1776 r. podczas kongresu w Filadelfii, reprezentanci 13 kolonii podpisali Deklarację Niepodległości, wypowiadając tym samym wojnę Królestwu Wielkiej Brytanii. Był to pierwszy krok na drodze do powstania Stanów Zjednoczonych Ameryki.

Kiedy zdobywasz tę kartę, usuń wszystkie swoje dyski z miast w Europie i umieść je w zasobach ogólnych. Weź z zasobów ogólnych trzy znaczniki fortyfikacji i umieść je na tej karcie.

Kiedy dowolny gracz zaatakuje Twoje miasto w Ameryce Północnej, możesz odrzucić jeden ze znaczników fortyfikacji, aby "odeprzeć" ten Atak. Atakujący nie ponosi strat ani nie podmienia Twojego dysku na swój. Miasto pozostaje pod Twoją kontrolą.

Podczas punktacji końcowej zdobywasz 1 Chwałę za każdy znacznik fortyfikacji, który nadal znajduje się na tej karcie.



Karaiby: Hiszpańska flota skarbów

Imperium Hiszpańskie wykorzystywało zorganizowaną flotę do transportowania między Hiszpanią, a Nowym Światem cennych kruszców i innych dóbr. Pomimo tego, że hiszpańskie statki były wysoce pożądanymi celami przez inne mocarstwa, tylko jedna z flot została kiedykolwiek zrabowana. Stało się to w 1628 r. kiedy to Duńczycy zwyciężyli podczas bitwy w Zatoce Matanzas.

Kiedy zdobędziesz tę kartę, wylosuj pięć odrzuconych wcześniej niebieskich żetonów Akcji i umieść w stosie we wskazanym miejscu. W swoich turach, przeciwnicy mogą zabierać z tej karty żetony wykonując akcję Ataku.

- Ten Atak przeprowadzany jest inaczej niż normalny. Gracz aktywuje budynek lub niebieski żeton z symbolem ataku, a następnie bierze wybrany przez siebie żeton z tej karty i umieszcza go w swojej Przystani nie ponosząc żadnego dodatkowego kosztu.

Podczas punktacji końcowej zdobywasz 1 Chwałę za każdy niebieski żeton, który nadal znajduje się na tej karcie.



Indie: Rządy Kompanii

W 1757 r. zrzeszająca prywatnych inwestorów Kompania Wschodnioindyjska ustanowiła panowanie nad znaczną częścią Indii. U szczytu swojej potęgi sprawowała bezpośrednią władzę nad ich terytorium, tworząc własne wojsko i sądownictwo. Korupcja i łapówkarstwo doprowadziły do utraty rządów przez Kompanię w 1858 r.

Ta karta może zostać umieszczona w miejscu na Kartę Gubernatora.

Kiedy zdobywasz tę kartę, natychmiast wybierz jeden z odrzuconych wcześniej niebieskich żetonów Akcji i umieść go w swojej Przystani.



Ameryka Południowa: Konkwistadorzy

Konkwistadorzy byli pochodzącymi z Hiszpanii i Portugalii żołnierzami, którzy korzystając z europejskiego wyposażenia i taktyki podbijali bezlitośnie tereny zajmowane przez Imperium Inków i inne rdzenne ludy. Przyniesione przez nich zza oceanu choroby rozprzestrzeniły się po kontynencie dziesiątkując lokalną populację zanim jeszcze stanęła twarzą w twarz z najeźdźcami.

Kiedy zdobywasz tę kartę (oraz we **wszystkich** kolejnych fazach Wzrostu, o ile ta karta jest pusta) umieść we wskazanym miejscu Poboru jeden ze swoich dysków z zasobów ogólnych. Poborowy z tej karty może zostać Zmobilizowany na normalnych zasadach, ale wyłącznie w celu przeprowadzenia dodatkowej akcji Ataku w Ameryce Południowej.

Podczas punktacji końcowej zyskujesz 4 Chwały. Ponadto tracisz 1 Chwałę za każdego przeciwnika, który kontroluje przynajmniej jedno miasto w Ameryce Południowej.

NOWE KARTY EUROPY

Stos kart Europy z *Wiek Ekspansji* składa się z 7 nowych kart. Każda z nich posiada nową zdolność, która aktywuje się w momencie jej zdobycia!



0: Królewski Przywilej

W uznaniu dla umiejętności prywatnie zarządzanych kompanii do zakładania i utrzymywania odległych placówek, Korona Brytyjska udzielała im Królewskich Przywilejów dających monopol handlowy w określonym regionie. W ten sposób Wielka Brytania utrzymywała swoje wpływy na całym świecie.

Traktuj tę kartę w taki sam sposób jak kartę Floty Kupieckiej (strona 4), ale możesz dołączyć do niej jedynie Kartę Gubernatora (lub inną kartę, która może zostać umieszczona w miejscu przeznaczonym dla Karty Gubernatora).



1: Sukcesja

Skomplikowane zasady sukcesji powstawały wraz z tworzeniem się wielopokoleniowych dynastii sprawujących rządy w królestwach i imperiach. W ten sposób władcy upewniali się, że władza pozostanie w rękach tych, którzy już ją sprawują.

Ta karta może zostać umieszczona w miejscu przeznaczonym dla Karty Gubernatora.

Kiedy zdobywasz tę kartę, natychmiast umieść 1 ze swoich dysków populacji z zasobów ogólnych w swojej Przystani.



2: Wielka Zaraza

Wielka zaraza w Londynie w 1665 r. była ostatnią wielką epidemią dżumy, która pustoszyła Europę i Azję przez niemal trzy wieki, zabijając w tym okresie od 75 do 200 milionów ludzi.

Kiedy zdobywasz tę kartę, wszyscy gracze odrzucają dysk populacji ze swojej Przystani do zasobów ogólnych. Jeśli gracz nie posiada dysku w Przystani, zamiast tego odrzuca dysk z jednego ze swoich budynków. Jeśli gracz nie posiada dysku w budynku, nie ponosi żadnej dodatkowej straty.



3: Sojusz Poprzez Małżeństwo

Wielkie rody Europy łączyły się nieraz za pomocą obopólnie korzystnych małżeństw.

Kiedy zdobywasz tę kartę, wybierz dwóch graczy (możesz wybrać siebie) i umieść po jednym dysku z zasobów ogólnych każdego z tych graczy na tej karcie. Ci gracze nie mogą atakować swoich **miast w Europie** (miasta w regionach i floty w Europie nadal mogą być celem ataku), dopóki Sojusz przez małżeństwo jest w mocy. Jeśli ta karta zostanie odrzucona, sojusz zostaje rozwiązany, a dyski graczy wracają do zasobów ogólnych.



4: Pokój Utrechcki

Seria porozumień i traktatów pokojowych zawartych do 1715 r. zakończyła hiszpańską wojnę sukcesyjną, ustanawiając równowagę w Europie w taki sposób, że żadne z mocarstw nie mogło zdominować innych.

Kiedy zdobywasz tę kartę, każdy gracz kontrolujący przynajmniej jedno nieufortyfikowane miasto w Europie (zaczynając od gracza aktywnego, a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) może umieścić Fortyfikację z zasobów ogólnych w jednym ze swoich miast w Europie.



5: Szczepionka Na Ospe

Opierając się na technikach rozwijanych w Afryce i Chinach, pierwsze nowoczesne szczepienia w połowie XVIII wieku ocaliły miliony istnień, wydłużyły przewidywany czas życia na całym świecie i koniec końców przyczyniły się do niemal zupełnego wyeliminowania choroby.

Kiedy zdobywasz tę kartę, natychmiast umieść 1 ze swoich dysków populacji z zasobów ogólnych w swojej Przystani. Następnie każdy gracz (zaczynając od gracza aktywnego, a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) może odrzucić ze swojej planszy 1 żeton z symbolem Bogactwa, aby umieścić w swojej przystani 2 dodatkowe dyski. Należy pamiętać o przesunięciu znacznika na torze postępu.



6: Zniesienie Niewolnictwa

Zniesienie niewolnictwa postępowało na świecie w różnych miejscach, w różnych czasach i z różną prędkością. Imperium Brytyjskie zniosło handel niewolnikami ze swoimi terytoriami przez Atlantyk w 1807 r. podczas gdy instytucja niewolnictwa w koloniach istniała przez kolejne dekady. Wraz z upływem XIX wieku kolejne kraje coraz szybciej porzucały te okrutne praktyki.

Niewolnictwo zostaje zniesione na takich samych zasadach jak w grze podstawowej.

KAFLE ROZGŁOSU

Kafle Rozgłosu otwierają przed graczami nowe sposoby na pozyskanie Chwały oraz wpływów i obecności w coraz bardziej konkurencyjnej Europie. W każdej grze wykorzystywany jest tylko 1 kafel Rozgłosu. Wszystkie dyski znajdujące się na kafelu rozgłosu wliczają się do obecności w Europie. Podczas punktacji końcowej, punkty za kafel Rozgłosu przydzielane są na samym początku, przed podliczeniem reszty.



Kiedy umieszczasz dysk na polu z tym symbolem, natychmiast umieść 1 ze swoich dysków populacji z zasobów ogólnych w swojej Przystani.



Podczas punktacji końcowej, zdobywasz Chwałę znajdującą się na zajmowanych przez Twoje dyski polach. Zdobywasz 1 Chwałę, jeśli Twoje dyski znajdują się na obu końcach połączenia, na którym umieszczony jest symbol Chwały.

DOMINACJA NA MORZACH

Możesz wykonać akcję **Żegluga**, aby umieścić dysk ze swojej Przystani na pustym polu na tym kafelu.

Ponadto w swojej turze, **zanim wykonasz** akcję, możesz przesunąć jeden ze swoich dysków z dolnej części kafela **na pełne morze** w dowolnym zbadanym regionie.

Podczas punktacji końcowej gracz (*lub gracze*) posiadający najwięcej dysków na tym kafelu zdobywa 2 Chwały. Za drugie miejsce gracz (*lub gracze*) zdobywa 1 Chwałę. Gracze kontrolujący pola w górnej części kafela zdobywają Chwałę zgodnie z symbolami.



GROMADZENIE WOJSKA

Możesz wykonać akcję **Zajęcia**, aby umieścić dysk ze swojej Przystani na pustym polu na tym kafelu.

Ponadto w swojej turze, podczas wykonywania akcji Ataku, możesz odrzucić jeden ze swoich dysków z dolnej części kafela jako straty w bitwie (*zamiast odrzucać dysk z Przystani*).

Podczas punktacji końcowej gracz (*lub gracze*) posiadający najwięcej dysków na tym kafelu zdobywa 2 Chwały. Za drugie miejsce gracz (*lub gracze*) zdobywa 1 Chwałę. Gracze kontrolujący pola w górnej części kafela zdobywają Chwałę zgodnie z symbolami.



PROGRAM POLITYCZNY

Możesz wykonać akcję **Zdobyczy**, aby umieścić dysk ze swojej Przystani na pustym polu na tym kafelu.

Każde pole jest związane z jednym z torów postępu. Kiedy kontrolujesz pole na tym kafelu, na końcu gry nie musisz przesuwac znacznika na wskazanym torze postępu w lewo, otrzymujesz za ten tor tyle punktów, ile wynosi obecna wartość pola, na którym znajduje się znacznik. Ponadto każde zajęte pole na tym kafelu przynosi graczowi 1 Chwałę.



ZMIANY SOJUSZY

Możesz wykonać akcję **Zdobyczy**, aby umieścić dysk ze swojej Przystani na pustym polu na tym kafelu w jednym z sojuszy (zielonym lub pomarańczowym). Możesz posiadać kilka dysków w jednym sojuszu. Nie możesz posiadać dysków w dwóch różnych sojuszach jednocześnie. Jeśli chcesz dołączyć do drugiego sojuszu, musisz najpierw odrzucić do zasobów ogólnych wszystkie swoje dyski z pierwszego. Dysków nie można odrzucić w żaden inny sposób.

Nie możesz atakować **miast w Europie** kontrolowanych przez graczy, którzy znajdują się z Tobą w sojuszu (*floty w Europie i miasta w regionach mogą być atakowane*).

Podczas punktacji końcowej należy wyłonić zwycięski sojusz. Zwycięża ten sojusz, który w sumie posiada więcej dysków w Europie (*we flotach, w miastach i na tym kafelu*). Członkowie zwycięskiego sojuszu otrzymują 4 Chwały za każdy ze swoich dysków na tym kafelu.



NIETYPOWE BUDYNKI

Na większości budynków znajduje się kombinacja symboli znanych z gry podstawowej lub wyjaśnionych w instrukcji tego rozszerzenia. Jednak te dwa budynki posiadają dodatkowe zasady, które wymagają wytłumaczenia.



FESTYN

Odejmij 1 od wartości karty, którą Zdobywasz używając do tego symbolu akcji znajdującego się na Festynie.



CYTADELA

Podczas punktacji końcowej, zdobywasz 1 Chwałę za każdy symbol Fortyfikacji znajdujących się na Twoich budynkach. Z dwoma symbolami na tym kaflu łącznie.

PORADY STRATEGICZNE

Wiek Ekspansji to w oryginale Age of Expansion. Czyli jednocześnie: Wiek Rozszerzenia, na przykład rozszerzenia wydane do tej gry. Ta sprytna gra słów odnosi się również do możliwości o jakie nowe elementy poszerzą Twoją rozgrywkę. W Wieku Żagli walka toczyła się o osiągnięcie sukcesu, a niemal wszystkie elementy dodatku tę walkę przyspieszają, dając graczom nowe okazje do przeprowadzenia sprawniejszej ekspansji i zdobycia zysków. Może się okazać, że największym wyzwaniem będzie okiełznanie tych nowych opcji.

Floty Kupieckie sprawiają, że będziesz mógł posiadać więcej kart. Próbuje łączyć z nią wartościowe karty, a nie takie, które będziesz zmuszony odrzucić w późniejszym etapie gry. Karty z Subsydiami mogą początkowo wydać się mało atrakcyjne, ale dają możliwość przeprowadzania ciekawych kombinacji akcji i pozwalają wydłużyć Twoją rundę.

Planując strategię zwracaj uwagę na kafle Rozgłosu. Oferują one serię korzyści i punktów Chwały na koniec gry.

Jeśli chodzi o budynki, to otwiera się przed Tobą zupełnie nowy świat możliwości. Testuj różne kombinacje, aby znaleźć te, które będą działać najskuteczniej. Nowy zestaw nastawiony jest bardziej, niż stary, na zdobywanie kart, a Pobór i Mobilizacja pozwolą Ci realizować plany szybciej, niż poprzednio. Spróbuj zbudować Most... pokochasz akcję Handlu, jeśli tylko ją wypróbujesz! Fabryka pozwoli Ci na szybki awans na torze Przemysłu, jeśli Twoim celem są budynki wysokiego poziomu. Pamiętaj, że Fortyfikacje skutecznie zniechęcają przeciwników do ataków, chroniąc Twoje wartościowe miasta i połączenia!

AUTORZY GRY

Projekt Wieku Ekspansji: Jarratt Gray

Projekt gry Endeavor: Carl de Visser, Jarratt Gray

Wydawca: Burnt Island Games oraz Grand Gamers Guild

Grafika: Josh Cappel

Ilustracje: Oliver Borges, Vicinius Townsend

Projekt wkładki: Noah Adelman, Game Trayz



Wydawca

Burnt Island Games
oraz Grand Gamers Guild
burntislandgames.com
grandgamersguild.com
©2020 all rights reserved

Edycja polska: Czacha Games

Tłumaczenie: Maciej "Ciuniek" Poleszak

Korekta: Michał "Windziarz" Szewczyk, Matejo



Edycja polska:
Czacha Games
ul. Trzebiatowska 80
60-454 Poznań, Polska
www.czachagames.pl