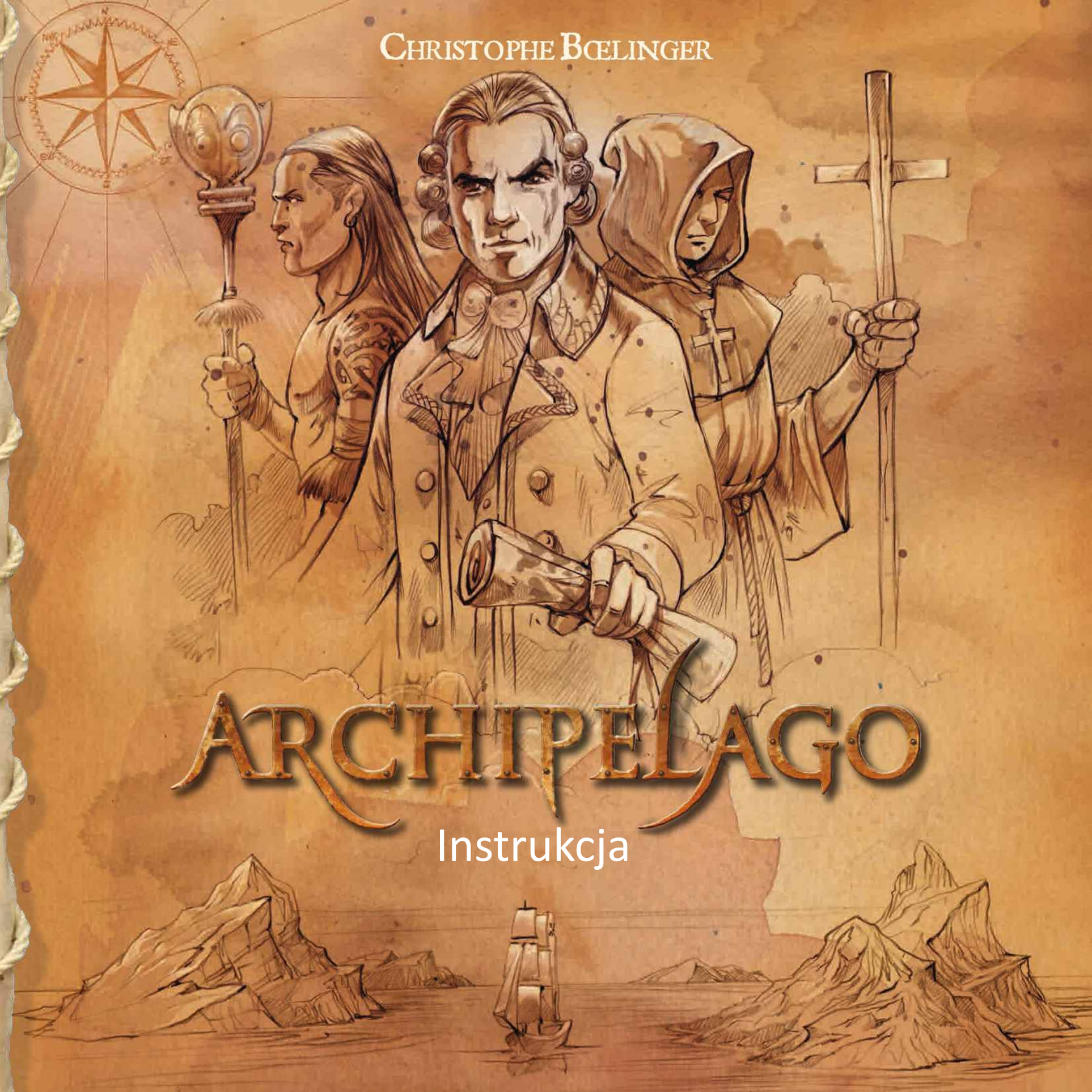
Christophe Bœlinger



Archipelago

Instrukcja

Zawartość

2 – 4 graczy

1 (dwustronne) koło akcji dla 5 graczy

30 kart tajnych celów
po **10** dla każdej zakładanej długości rozgrywki: krótkiej, średniej i długiej

25 dwustronnych sześciokątnych płytek prezentujących po obu stronach dwa różne regiony, wraz z osobnym zasobnikiem

51 monet florenów (f), w tym:
- **21** złotych monet o nominale 5f
– **30** srebrnych monet o nominale 1f

Rewers: równowaga gospodarcza

Karta postaci *Karta postępu*

48 kart rozwoju, w tym:
- 24 karty postaci i 24 karty postępu

12 kart jawnych celów

82 kostki surowców

5 zestawów elementów graczy

Meeple (ang.): *elementy gry o uproszczonym kształcie ludzkiej postaci*

5 zasłonek graczy wraz ze skrótem zasad

13 żetonów rynku / portu

13 żetonów miasta / świątyni

24 żetony odkryć

Jedna instrukcja

Na odwrocie: tor punktacji

Tor rozwoju z miejscem na 5 kart rozwoju

Plansza rynku krajowego (I)

Plansza rynku eksportowego (II)

Plansza stabilności kolonii (III), gdzie jeden reprezentuje populację kolonii, a drugi poziom jej niezadowolenia

Plansza wolnych robotników (IV), gdzie reprezentuje liczbę wolnych robotników

Gra Archipelago opowiada o erze odkryć, intensywnej eksploracji i kolonizacji świata przez europejskich podróżników. Akcja rozgrywa się w latach 1492 (odkrycie Antylii przez Krzysztofa Kolumba) – 1797 (kolonizacja Tahiti).

Każdy z graczy przyjmuje rolę odkrywcy stojącego na czele wyprawy sponsorowanej przez jedną z nacji ówczesnego Starego Kontynentu, której celem jest zbadanie, skolonizowanie i maksymalne wykorzystanie odkrywanych wysp. Misja jednakowoż jest pokojowa i kieruje się zasadami dobra wspólnego: spełnić oczekiwania mieszkańców wysp, w zamian uzyskując pożyteczne dobra. Jeśli mieszkańcy archipelagu nie będą dobrze traktowani, zbuntują się, co może w konsekwencji doprowadzić do wojny o niepodległość

. Gracz musi zachować równowagę między ekspansjonizmem i humanizmem, pomiędzy zyskiem a szacunkiem dla lokalnych wartości, w końcu między dzieleniem się wiedzą a niepohamowaną industrializacją. Równowaga ta może zostać jedynie osiągnięta, gdy wszyscy gracze za najwyższy priorytet uznają szczęśliwość kolonii założonych na archipelagu. W przeciwnym razie, beztroska eksploatacja złóż naturalnych znajdujących się na wyspach i pogarda dla lokalnych zwyczajów doprowadzi do nieuknionego chaosu i buntu.

Sprawy mogą się jednak jeszcze bardziej skomplikować. Pośród graczy mogą się bowiem ukrywać separatyści bądź pacyfiści. Zarówno jedni jak i drudzy dołożą starań, aby zachwiać stabilnością kolonii i przechylić gospodarkę na stronę chaosu lub pokoju absolutnego. Czy jesteś gotów wyruszyć na odkrywczą misję na archipelag?

1. Położcie na stole wszystkie cztery plansze (I-IV).

2. Na planszy rynku krajowego (I) połóżcie 6 kostek surowców, po jednej każdego koloru, w odpowiadających im rejonach planszy. W każdym rejonie, połóżcie kostkę w lewym górnym rogu.

3. Na planszy stabilności kolonii (III) ustawcie znaczniki populacji i niezadowolenia na odpowiadających im symbolach (oba rozpoczynają grę z poziomu 0).

4. Na planszy wolnych robotników (IV) ustawcie znacznik wolnych robotników na odpowiadającym mu symbolu (rozpoczyna grę na poziomie 0).

5. Wszystkie pozostałe kostki surowców, monety, żetony rynku / portu oraz miasta / świątyni tworzą bank w zasobniku. W banku znajdują się zatem surowce, pieniądze i budynki.

6. Z 24 żetonów odkryć utwórzcie 3 stosy po 8 żetonów każdy i umieśćcie w przeznaczonym dla nich miejscu w zasobniku.

7. Złóżcie tor rozwoju i połóżcie obok pudełka. Potasujcie 48 kart rozwoju obrazkami do dołu uważając, aby wszystkie były skierowane dokładnie w tę samą stronę (**to bardzo ważne**!). Tak przygotowaną talię umieśćcie w zasobniku w przeznaczonym do tego miejscu, rewersem do góry (ukazując równowagę gospodarczą, tak jak pokazano na ilustracji).

8. Połóżcie płytkę regionu przedstawiającą otwarte morze na środku stołu.

9. Każdy z graczy otrzymuje w wybranym kolorze: zasłonkę, 1 statek, 2 obywateli, 3 dyski akcji (DA) i znacznik kolejności. Gracz umieszcza statek na płytce otwartego morza, uważając, aby nie zakryć symboli ryb, a resztę elementów kładzie przed zasłonką w taki sposób, aby były one widoczne dla wszystkich graczy. Każdy z graczy otrzymuje także 10f, które umieszcza za zasłonką. Inne elementy graczy pozostają na razie w pudełku.

10. Połóżcie koło akcji w zasięgu graczy odpowiednią stroną do góry (zależną od liczby grających: strona dla 2 - 4 graczy lub 5 graczy).

Runda #0 – Odkrywanie archipelagu

W tej rundzie kolejność graczy określcie losowo. Każdy z graczy ustawia swój znacznik kolejności na jednym z kolejnych pól toru rozwoju.

Potasujcie **24** płytki regionów i rozdajcie każdemu z graczy 3 płytki (przedstawiające tym samym 6 różnych regionów).

Region: *jedna z dwóch stron sześciokątnej płytki*

Pierwsza eksploracja: W ustalonej kolejności rozgrywania (przedstawionej na torze rozwoju) każdy z graczy wybiera jeden z 6 regionów przedstawionych na swoich 3 płytkach i kładzie na stole w taki sposób, aby płytka stykała się krawędzią z centralną płytką otwartego morza. Należy przy tym przestrzegać zasady kontynuacji krajobrazu, tj. morze można łączyć tylko z morzem, pola z polami, a góry z górami. Każdy z kolejnych graczy musi przestrzegać zasady kontynuacji dla każdej krawędzi, która styka się z inną płytką, nie tylko płytką centralną (patrz: ilustracja poniżej). Jeśli gracz nie posiada żadnego regionu, który wedle powyższych zasad mógłby zostać dołożony, pokazuje swoje płytki graczom i wymienia na 3 nowe ze stosu w zasobniku.

Uwaga: *Podczas późniejszych eksploracji (po rundzie #0) każda dokładana płytka będzie musiała się stykać z przynajmniej dwoma płytkami już leżącymi na stole (patrz: Eksploracja).*

Po tym jak gracz umieści swoją pierwszą płytkę regionu na stole (czyli odkryje nowy region), przesuwa swój statek z otwartego morza na tę właśnie płytkę, a następnie bierze wierzchni żeton odkryć z pierwszego stosu – czyli znajdującego się najbliżej krawędzi pudełka i umieszcza za swoją zasłonką.

Następnie, dwaj obywatele znajdujący się przed zasłonką gracza schodzą na ląd. Gracz umieszcza ich na lądzie nowej płytki uważając, aby nie zakryć symboli surowców. Nowi obywatele zwiększają populację o 2: przesuńcie znacznik populacji o 2 w górę na planszy stabilności kolonii (III).

Przykład: *Podczas rozgrywki 4-osobowej, na koniec rundy #0, znacznik populacji powinien znaleźć się na poziomie 8.*

W większości regionów widnieją wizerunki chat. Za każdym razem, gdy gracz odkryje nowy region poprzez dołożenie płytki do archipelagu, musi podnieść poziom wolnych robotników o liczbę chat widniejących na nowej płytce (przesunąć znacznik na planszy IV).

W większości regionów widnieją także symbole surowców odpowiadające 6 rodzajom surowców występujących w grze. Kiedy gracz odkryje nowy region, wybiera jeden z surowców produkowanych w tym regionie i przenosi odpowiadającą mu kostkę z banku na odpowiednie miejsce na rynku krajowym, tj. umieszcza ją w pierwszym rzędzie od góry, w którym są puste pola, na pierwszym pustym polu od lewej. Następnie gracz wybiera kolejny surowiec produkowany w tym regionie i umieszcza odpowiadającą mu kostkę, wziętą z banku, za swoją zasłonką. Jeśli w nowym regionie jest produkowany tylko jeden surowiec, jest on przeznaczony na rynek krajowy.

Przykład: *Nowo odkryty region produkuje 2 drewna i 2 ryby. Gracz może umieścić 1 drewno na rynku krajowym i wziąć 1 drewno dla siebie. Może też uczynić podobnie z rybami lub umieścić na rynku 1 drewno, a 1 rybę wziąć dla siebie, bądź odwrotnie.*

Gdy wszyscy gracze dokonają swojej pierwszej eksploracji, zwracają dwie niewykorzystane płytki regionów – a także ewentualne płytki odrzucone – na stos płytek. Stos należy następnie potasować i umieścić z powrotem w zasobniku.

Odkryjcie 5 wierzchnich kart ze stosu rozwoju i połóżcie je na torze rozwoju, zorientowane tak jak pokazano na ilustracji.

Potasujcie karty jawnych celów, dobierzcie losowo jedną z nich i połóżcie odkrytą na stole. Pozostałe karty jawnych celów odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne.

Posegregujcie karty tajnych celów na stosy po 10 kart pod względem symbolu długości gry na ich rewersach. Wybierzcie stos odpowiadający długości rozgrywki, jaką zaplanowaliście:

Nie mieszajcie ze sobą kart z różnych stosów. Nieużywane stosy odłóżcie do pudełka. Potasujcie wybrany stos, a następnie każdy z graczy dobiera jedną losową kartę i ogląda jej treść nie ujawniając jej pozostałym graczom. Kartę można trzymać zakrytą w dowolnym miejscu, np. za zasłonką. **TA KARTA STANOWI NAJBARDZIEJ TAJNĄ INFORMACJĘ W GRZE.**

Treść karty nigdy nie powinna zostać ujawniona żadnemu z pozostałych graczy. Karty tajnych celów określają, kiedy nastąpi koniec gry oraz jakie są warunki zwycięstwa (patrz: *Jak wygrać*). Odłóżcie nieużywane karty tajnych celów do pudełka bez patrzenia na ich treść. Nie będą potrzebne.

Zasady dla gry 2-osobowej znajdują się na końcu instrukcji.

Możecie rozpocząć pierwszą rundę gry.

Jak wygrać

Każda karta tajnego celu określa warunek końca gry (w górnej części) oraz warunek zwycięstwa (w dolnej części).

Gra dobiega końca, gdy wystąpi warunek końca gry przedstawiony na którejkolwiek karcie tajnego celu będącej w posiadaniu graczy. Dlatego ważne jest, aby gracze stale pamiętali warunki końca gry przedstawione na swoich kartach.

Przykład: *W grze 4-osobowej występują 4 różne warunki końca gry. Każdy z graczy zna tylko jeden z nich.*

=1PZ

Na koniec gry każdy z graczy podsumowuje swój wynik względem wszystkich 4 kart tajnych celów, ustala swoją pozycję względem innych graczy (tzw. ranking) i otrzymuje punkty zwycięstwa (PZ) w zależności od tej pozycji.

Uwaga: *Warunek końca gry nie ma nic wspólnego z warunkiem zwycięstwa. Fakt, że gra zakończyła się ze względu na konkretny warunek nie przynosi nikomu żadnych punktów zwycięstwa.*

Każdy z graczy może także zdobyć punkty dzięki karcie jawnego celu, jaka obowiązywała podczas rozgrywki oraz z niektórych kart postaci i postępu (King, Pope, Cathedral, Colossus itp.).

Więcej szczegółów znajdziecie w sekcji Koniec Gry.

Listę kart tajnych celów znajdziecie na końcu instrukcji.

Niepodległość archipelagu

Gra może się zakończyć przed czasem, jeśli archipelag uzyska niepodległość. Dzieje się tak wtedy, gdy na planszy stabilności kolonii (III) wskaźnik niezadowolenia wyprzedzi wskaźnik populacji.

Negocjacje

Dyplomacja, negocjacje, obietnice, uzgodnienia, porozumienia, sojusze i …. zdrady są na porządku dziennym w grze Archipelago. Tego nigdy za dużo! Gra jest w końcu tylko **częściowo kooperacyjna**.

Negocjacje i wymiany podlegają następującym ograniczeniom:

- Gracze mogą jedynie negocjować podczas swojej tury Akcji (Faza 5), podczas rozwiązywania kryzysu oraz podczas ustalania kolejności graczy.

- Gracze mogą się wymieniać, dokonywać sprzedaży, darowizn i pożyczek czegokolwiek za wyjątkiem jednostek oraz dysków akcji.

- Jest absolutnie zabronione, aby gracz ujawnił treść swojej tajnej karty celu.

Przebieg rundy

Każda runda składa się z 6 faz rozgrywanych w następującej kolejności:

1. **Uwolnienie kart i jednostek**
2. **Kolejność graczy**
3. **Efekty populacji**
4. **Równowaga gospodarcza**
5. **Akcje***
6. **Zakup karty rozwoju**

*W kolejności według uznania gracza:
- Wykonaj jedną akcję
- Użyj karty postaci lub postępu
- Skorzystaj z rynku lub portu

Faza 1: Uwolnienie kart i jednostek

Pomińcie tę fazę podczas rundy #1.

Gracze uwalniają (obracają o 90° w lewo) wszystkie swoje aktywowane w poprzedniej rundzie karty postaci i postępu. Obywatele i statki, które w poprzedniej rundzie zbierały surowce w regionach zostają zsunięte z symboli surowców. Upewnijcie się, że żadne symbole nie pozostają zasłonięte. Gracze, którzy posiadali zbuntowanych obywateli (leżące meeple) przywracają ich do pozycji pionowej.

Faza 2: Kolejność graczy

W celu określenia kolejności rozgrywania, gracze po kryjomu biorą zza zasłonki określoną ilość florenów (*f*) do zaciśniętej pięści. Dozwolone jest zalicytowanie 0 florenów. Gdy wszyscy gracze podejmą decyzję, ujawniają zawartość swoich pięści. Wszystkie floreny są odkładane do banku.

Gracz, który zalicytował najwyższą sumę decyduje o kolejności rozgrywania dla wszystkich graczy. Może zmienić kolejność znaczników na torze rozwoju według własnego uznania. Na tym etapie rozgrywki możliwe są wszelkie negocjacje jak i propozycje łapówek, aby przekonać decydującego o konieczności przydzielenia właśnie nam lepszego miejsca na torze. Jeśli wszyscy gracze zalicytowali 0 florenów, kolejność rozgrywania pozostaje bez zmian. Jeśli kilku graczy remisuje co do najwyższej zalicytowanej sumy, wszystkie floreny lądują w banku, a remisujący licytują ponownie. W przypadku kolejnego remisu, kolejność rozgrywania pozostaje bez zmian.

Faza 3: **Efekty Populacji**

Wskaźnik populacji kolonii: *Określa poziom populacji całej kolonii, czyli sumę wszystkich obywateli znajdujących się w danym momencie na archipelagu.*

Obywatel: *mieszkaniec kolonii reprezentowany przez kolorowego meepla znajdującego się na archipelagu.*

Wskaźnik niezadowolenia: *Określa poziom niezadowolenia i frustracji na wyspach.*

Wskaźnik wolnych robotników: *Wolni nowi robotnicy nie są jeszcze częścią kolonii i nie są fizycznie reprezentowani na archipelagu. Wskaźnik określa liczbę wolnych nowych robotników (tubylców i emigrantów), którzy mogą zasilić szeregi obywateli.*

Zastosujcie efekty populacji dla każdej planszy w kolejności określonej przez ich numery (od I do IV) poprzez przesunięcie znacznika wolnych robotników oraz znacznika niezadowolenia na odpowiadających im planszach:

Plansza I: Rynek krajowy

Rynek krajowy zapełnia się surowcami zbieranymi z regionów. Gdy zbyt wiele surowców jest dostępnych na rynku, istnieje mniejsze zapotrzebowanie na robotników, co zwiększa wskaźnik wolnych robotników lub, co gorsza, poziom niezadowolenia.

W każdym z 6 rejonów przeznaczonych dla konkretnego rodzaju surowców, najniższy rząd zawierający kostki surowców określa liczbę symboli niezadowolenia albo wolnych robotników, o którą należy przesunąć odpowiadające im znaczniki. Czynność tę należy wykonać dla każdego z 6 rejonów.

Przykład: *5 kostek reprezentujących ryby na rynku krajowym powoduje przesunięcie znacznika wolnych robotników o 1 na odpowiedniej planszy (IV). 6 kostek żelaza sprawia, że znacznik niezadowolenia zostaje przesunięty o 1 na planszy stabilności kolonii (III).*

Plansza II: Rynek eksportowy

Rynek eksportowy pozwala na wymiany z kontynentem. Surowce znajdują się w dokach, gotowe do załadunku. Gdy rynek się zapełni, rośnie poziom wolnych robotników.

Dostosujcie poziom wolnych robotników w taki sam sposób jak dla planszy I.

Plansza III: Stabilność kolonii

Każda runda gry odzwierciedla około 15 lat życia obywateli. Plansza stabilności kolonii pokazuje, jak z biegiem czasu niezadowolenie dogania populację. Rosnąca populacja powoduje wzrost poziomu wolnych robotników oraz ich niezadowolenia.

Rząd zawierający znacznik populacji wskazuje liczbę symboli wolnych robotników i niezadowolenia, o którą należy przesunąć odpowiadające im znaczniki.

Przykład: *Wielkość populacji między 11 a 20 powoduje przesunięcie wskaźnika wolnych robotników o 1. Populacja w zakresie 31 a 40 powoduje przesunięcie wskaźnika o 1, a także przesunięcie o1 wskaźnika niezadowolenia.*

Plansza IV: Wolni robotnicy

Plansza wolnych robotników pokazuje liczbę dostępnych wolnych robotników czekających na wcielenie w poczet obywateli kolonii. W miarę jej zwiększania, robotnicy stają się coraz bardziej niezadowoleni.

Rząd zawierający wskaźnik poziomu wolnych robotników określa, o ile należy przesunąć wskaźnik niezadowolenia (w górę lub w dół).

Przykład: *Poziom wolnych robotników między 13 a 17 powoduje wzrost niezadowolenia o 2.*

Faza 4: **Równowaga gospodarcza**

Pomińcie tę fazę podczas rundy #1.

Równowaga gospodarcza archipelagu jest zagrożona przez potrzeby konsumpcyjne swoich mieszkańców i kontynentalny popyt na surowce. Natura kryzysu jest determinowana przez rewers karty rozwoju leżącej na wierzchu stosu rozwoju.

Kryzys konsumpcyjny na rynku krajowym

Kryzys konsumpcyjny na rynku eksportowym

Oba rodzaje kryzysu muszą zostać rozwiązane, aby utrzymać gospodarkę w równowadze.

Ważne: *W tej fazie zignorujcie jakiekolwiek czerwone strefy mogące się pojawić na karcie (patrz: Faza 6). Kryzys z czerwonej strefy nie jest rozwiązywany w tej fazie.*

Kryzys konsumpcyjny na rynku krajowym

Górna część karty wskazuje rodzaj konsumowanego surowca i podaje informację, jaki popyt (ilu obywateli) może zaspokoić 1 kostka tego surowca.

W pokazanym przykładzie każda konsumowana kostka kamienia zaspokoi popyt 6 obywateli.

Aby rozwiązać kryzys położcie wszystkich obywateli, na całym archipleagu i należących do wszystkich graczy w pozycji poziomej. Kryzys nie obejmuje statków. Począwszy od pierwszego gracza i dalej w kolejności rozgrywania, każdy z graczy stara się sprostać konsumpcyjnym potrzebom archipelagu przez zapewnienie potrzebnych surowców, biorąc je albo z planszy rynku krajowego (I) – zaczynając od kostki znajdującej się w najniższym rzędzie, najbardziej na prawo – albo zza własnej zasłonki.

Gdy kolejny gracz stara się zapobiec kryzysowi, poprzedni gracze nie mogą już uczestniczyć w jego rozwiązywaniu.

Oczywiście, pierwsi gracze będą się starać w pierwszej kolejności zapobiec kryzysowi za pomocą surowców z planszy rynku krajowego (I). Dopiero w następnej kolejności, jeśli będą chcieli, użyją swoich własnych surowców. Wszystkie skonsumowane w ten sposób surowce wracają do banku. Za każdą skonsumowaną kostkę surowca - skądkolwiek pochodzi – gracz który ją poświęcił przywraca wskazaną liczbę obywateli do pozycji pionowej (gracz wybiera, których), nierzadko nie tylko swoich.

W tym samym przykładzie co poprzednio, gracz może podnieść 6 obywateli za każdy kamień, jaki skonsumował.

Jest to kolejny idealny moment na negocjacje co do podziału odpowiedzialności za kryzys. Gracz, który skonsumował surowiec, MUSI podnieść wskazaną liczbę obywateli, nawet pomimo ewentualnych nieudanych negocjacji, chyba że wszyscy obywatele zostali już przywróceni do pionu.

Gdy wszyscy obywatele stoją, oznacza to, że kryzys minął i równowaga gospodarcza zostaje zachowana. Należy przejść teraz do rozwiązania kryzysu eksportowego.

Jeśli pomimo prób zapobieżenia kryzysowi, niektórzy obywatele nadal leżą, stają się oni *obywatelami zbuntowanymi* i takimi pozostaną aż do nadejścia fazy 1 następnej rundy. Podnieście wskaźnik niezadowolenia o liczbę zbuntowanych obywateli.

Kryzys konsumpcyjny na rynku eksportowym

Dolna część karty wskazuje liczbę i rodzaj surowca, jakie należy dostarczyć na rynek eksportowy.

W znanym już przykładzie, na rynek eksportowy należy dostarczyć 3 kostki bydła.

Począwszy od pierwszego gracza i dalej w kolejności rozgrywania, każdy z graczy stara się sprostać konsumpcyjnym potrzebom kontynentu przez zapewnienie potrzebnych surowców, biorąc je albo z planszy rynku eksportowego (II) albo zza własnej zasłonki. Wszystkie skonsumowane w ten sposób surowce wracają do banku.

Jeśli, pomimo prób zapobieżenia kryzysowi, nie wszystkie surowce zostały dostarczone na kontynent, podnieśnie wskaźnik niezadowolenia o 1 za każdą brakującą kostkę surowca.

Wydarzenie

Rewers niektórych kart rozwoju zamiast krysyzu konsumpcyjnego przedstawia wydarzenie.

Wydarzenie: *Obniżcie poziom niezadowolenia o 2 za każdą świątynię znajdującą się na archipelagu.*

Ważne: *W tej fazie, zignorujcie jakiekolwiek czerwone wydarzenia, które mogą pojawić się na karcie. (patrz: Faza 6).*

Jeśli wydarzenie jest innego koloru niż czerwonego, właśnie teraz należy je wprowadzić w życie.

Uwaga: Jeśli karta wydarzenia pozostaje widoczna na wierzchu stosu przez kilka kolejnych rund, to wydarzenie wprowadza się w życie podczas Fazy 4 każdej z tych rund.

Zbuntowanie vs. aktywni obywatele

Zbuntowani obywatele *odmawiają pracy. Nie mogą wykonywac żadnych akcji, nie mogą korzystać z żadnych budynków, ani przejmować nad nimi kontroli i nie przynoszą pieniędzy podczas akcji podatków.*

Aktywni obywatele *to wszyscy obywatele niebędący zbuntowani. Pracują sumiennie dla dobra kolonii, mogą uczestniczyć we wszystkich akcjach oraz mogą korzystać i kontrolować budynki.*

Zbuntowany obywatel: leżący meeple

Aktywny obywatel: stojący meeple

Niepodległość

Jeśli wskaźnik niezadowolenia kiedykolwiek wyprzedzi wskaźnik populacji, wybucha powstanie, w wyniku którego kolonia zyskuje niepodległość. *Gra kończy się natychmiast*. Wszyscy gracze przegrywają, chyba że któryś z nich posiada kartę celu Separatysta. W takim przypadku, gracz ten samotnie wygrywa grę (patrz: Koniec gry).

Uwaga: *Uzyskanie niepodległości nie następuje, gdy wskaźnik niezadowolenia jest na tym samym poziomie co wskaźnik populacji.*

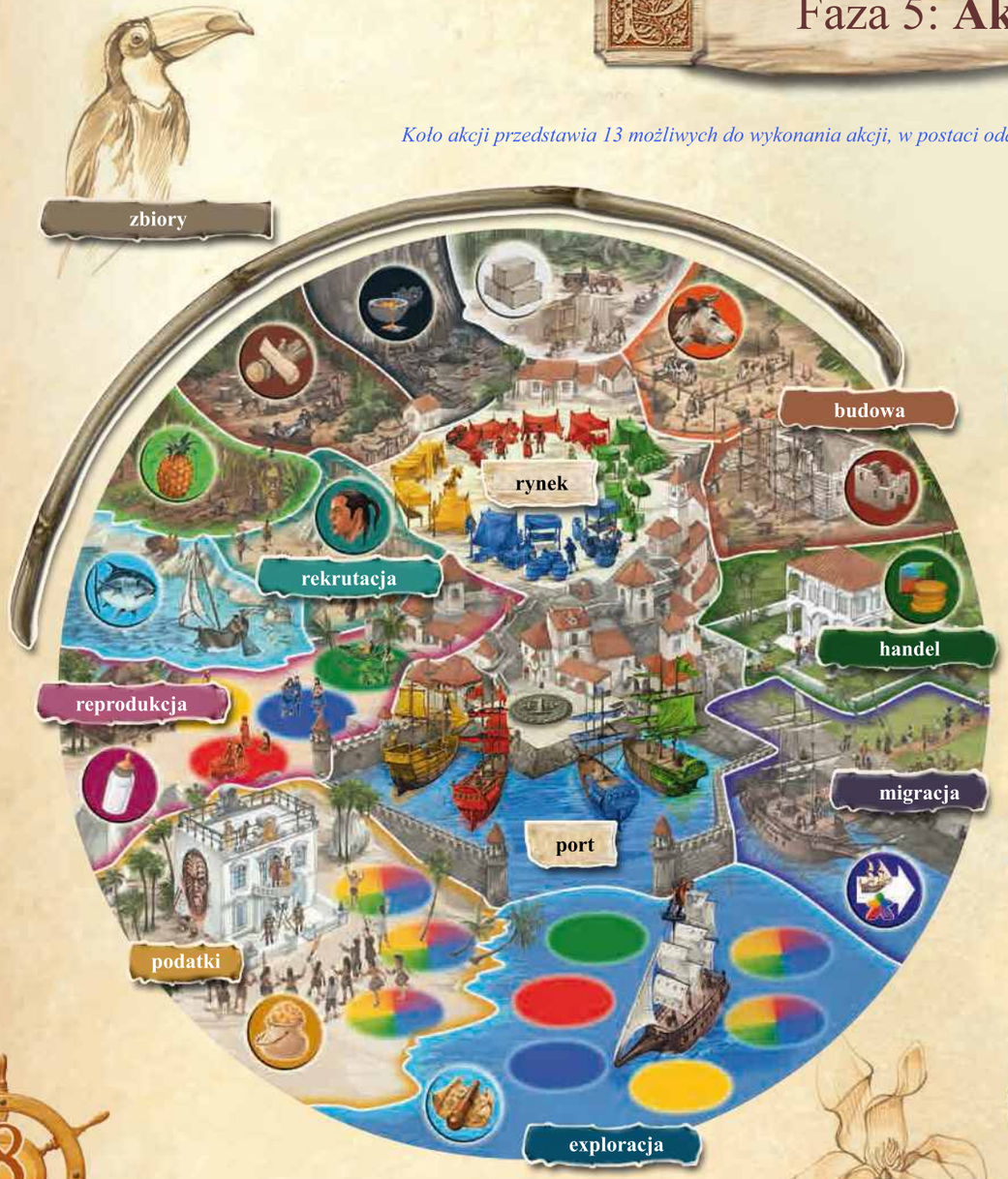
Zamiana żetonu odkrycia

Żeton odkrycia może zostać zamieniony w kostkę surowca dowolnego rodzaju podczas rozwiązywania kryzysu. Żeton po użyciu należy odrzucić z gry (nie wraca on do stosu żetonów odkryć).

Żeton może zostać zamieniony jedynie podczas rozwiązywania kryzysu albo, gdy gracz wykonuje akcję wymagającą jednego lub więcej surowców. Tak pozyskany surowiec może pomóc graczowi spełnić warunki do wykonania akcji, włącznie ze sprzedażą surowców tego samego rodzaju. Podczas jednego kryzysu albo jednej akcji, gracz może wykorzystać kilka żetonów odkryć.

Faza 5: **Akcje**

Koło akcji przedstawia 13 możliwych do wykonania akcji, w postaci oddzielnych stref, w tym 6 akcji zbierania określonego typu surowców.



Tury graczy: Począwszy od pierwszego gracza i dalej w kolejności rozgrywania każdy z graczy wykonuje jedną turę akcji poprzez umieszczenie jednego ze swoich dysków akcji (DA) na kole akcji wykonując wybraną akcję. Gracze na zmianę wykonują swoje tury do momentu, aż wykorzystają wszystkie dyski akcji lub nie mogą niczego już zrobić. Wtedy przechodzą do fazy 6.

Na początku gry każdy z graczy posiada 3 dyski akcji. Jak tylko pierwszy ze stosów żetonów odkryć (zobacz: Eksploracja) opustoszeje, każdy z graczy otrzymuje 4ty dysk akcji w swoim kolorze, z którego może korzystać do końca gry począwszy od bieżącej rundy. Jak tylko drugi ze stosów żetonów odkryć (zobacz: Eksploracja) opustoszeje, każdy z graczy otrzymuje 5ty dysk akcji w swoim kolorze, z którego może korzystać do końca gry począwszy od bieżącej rundy.

Strefy nielimitowanych akcji: Następujące akcje mogą zostać przeprowadzone wielokrotnie przez jednego albo kilku graczy: akcje zbiorów 6 rodzajów surowców, rekrutacja, budowa, handel i migracja. Kolejne dyski graczy lądują w tej samej strefie akcji (należy uważać, aby nie zakryć symbolu akcji). Nie ma limitu liczby dysków mogących się znajdować w wymienionych strefach akcji.

Strefy akcji limitowanych: Podatki, reprodukcja i eksploracja to akcje, w których strefach może się znajdować tylko ograniczona liczba dysków akcji, co wskazują kolorowe koła w strefie. Gracz, który chce wykonać akcję z limitowanej strefy, umieszcza swój dysk akcji na kole swojego koloru, o ile jest jeszcze puste. Jeśli koło jest już zajęte, gracz umieszcza dysk na wielokolorowym kole, jeśli któreś jest jeszcze puste.

Port i Rynek nie są strefami akcji. Gracze umieszczają na nich floreny, a nie dyski akcji. (Zobacz: Port, Rynek).

Nie umieszczajcie dysków akcji na tym symbolu!

Gracz aktywny: *gracz, którego tura właśnie trwa*

Jednostka: statek albo obywatel

(aktywny lub zbuntowany.)

Aktywna jednostka:

aktywny obywatel albo statek

(statki są zawsze aktywne, jako że nie mogą się zbuntować)

Zbiory

Za każdą jednostkę wysłaną do zbierania surowców gracz otrzymuje kostkę odpowiedniego surowca, którą umieszcza za zasłonką. Nie ma limitu ilości surowców, jakie mogą zostać zebrane podczas jednej akcji. Jednakże podczas jednej akcji można zbierać tylko jeden rodzaj surowca.

Jednostki, który zbierały surowce pozostają na symbolach zbieranych surowców do fazy Uwolnienia następnej rundy. Są bowiem ***zajęte***.

Zajęte jednostki: *Akcje zbierania surowców, wznoszenia budynków, korzystania z portu i rynku angażują jednostki podejmujące te akcje. Oznacza to, że nie mogą one podjąć innych akcji wymagających ich poruszenia. Jednakże, nadal mogą wykonać akcje reprodukcji i rekrutacji w swoim regionie.*

Aktywny gracz wybiera surowiec, który chce zebrać i umieszcza tyle aktywnych, wolnych jednostek, ile chce na wolnych symbolach surowca danego typu, po jednej jednostce na symbol. Gracz może zbierać surowce na całym archipelagu.

Każda jednostka musi zostać na płytce regionu, którą zajmowała przed akcją. Ryby mogą być zbierane jedynie przez statki, podczas gdy pozostałe surowce mogą być zbierane jedynie przez aktywnych obywateli.

Gracz nie może zbierać surowców w regionie kontrolowanym przez innego gracza, chyba że posiada jego zezwolenie (zobacz: *Miasta*).

Uwaga: *Kostki surowców występują w ograniczonej liczbie. Może się więc zdarzyć, że podczas akcji ich zbierania zabraknie kostek w banku i gracz zbierze mniej surowców niż zamierzał.*

Podatki

Akcja Podatków może być w trakcie rundy przeprowadzona ograniczoną liczbę razy.

Przesuńcie wskaźnik niezadowolenia o 1 w górę za każdym razem, gdy któryś gracz przeprowadza tę akcję. Aktywny gracz pobiera z banku liczbę florenów odczytaną z tabeli podatków za każdego aktywnego obywatela, statek, miasto i świątynię, których ma pod swoją kontrolą.

Przypomnienie: *Zbuntowani obywatele nie są brani pod uwagę podczas akcji Podatków.*

Handel

Transakcja: *zakup bądź sprzedaż jednej kostki surowca na rynku krajowym lub eksportowym.*

Aktywny gracz, w ramach akcji handlu, może przeprowadzić jedną transakcję, albo na rynku krajowym, albo na rynku eksportowym.

W celu zakupu surowca, gracz bierze kostkę znajdującą się w danym rejonie w najniższym rzędzie, najbardziej na prawo. W celu sprzedaży, gracz kładzie kostkę w danym rejonie w najwyższym wolnym rzędzie, najbardziej na lewo.

Cena transakcji jest wyznaczona przez rząd, z którego gracz bierze kostkę lub, w którym ją umieszcza. Gracz oddaje wskazaną sumę pieniędzy do banku lub wskazaną sumę z banku pobiera.

Uwaga: *Jeśli na danym rynku rejon danego surowca jest całkowicie zapełniony, nie można sprzedać tego surowca na tym rynku.*

Przykład: *Zakup jednej kostki ryb kosztuje 4 f, następnej kostki także 4 f, trzeciej kostki kosztuje już 6 f. Sprzedaż kostki ryb przynosi 4 f zysku, drugiej kostki już tylko 3 f.*

Eksploracja

Akcja Eksploracji może być w trakcie rundy przeprowadzona ograniczoną liczbę razy.

Aktywny gracz decyduje, czy korzysta z pierwszej widocznej płytki w stosie płytek. Jeśli nie, odrzuca tę płytkę na osobny stos i bierze kolejną. Gracz podejmuje tę decyzję bez podglądania drugiej strony widocznej płytki, ani oglądania płytki leżącej pod nią. Stos płytek zawsze pozostaje na swoim miejscu. Po wybraniu płytki, gracz ogląda ją z obu stron i decyduje, której strony chce użyć.

***Uwaga:** Jeśli stos płytek w zasobniku opustoszeje, należy potasować płytki odrzucone i uformować nowy stos.*

Kiedy stos ten opustoszeje, każdy gracz otrzymuje natychmiast kolejny dysk akcji w swoim kolorze (do maksymalnej liczby 5).

Aktywny gracz wybiera jeden z surowców dostępnych w nowo odkrytym regionie, bierze jego kostkę z banku i umieszcza na rynku krajowym.

Jeśli na nowym regionie znajduje się więcej symboli surowców, gracz wybiera kolejny surowiec dla siebie. Jeśli w nowym regionie znajduje się symbol tylko jednej kostki surowca, to przeznaczona jest ona na rynek krajowy, a gracz niczego nie otrzymuje.

Przykład 1: Nowy region produkuje 2 surowce: 1 drewno i 1 egzotyczny owoc. Gracz umieszcza kostkę egzotycznego owocu na rynku krajowym, a kostkę drewna bierze dla siebie (była dostępna tylko jedna kostka owocu).

Przykład 2: Region produkuje 2 kostki bydła. Jedna z nich zostaje umieszczona na rynku krajowym, drugą gracz otrzymuje dla siebie.

Przesuńcie wskaźnik wolnych robotników o 1 w górę za każdy wizerunek chaty na nowej płytce.

Reprodukcja

Akcja Reprodukcji może być w trakcie rundy przeprowadzona ograniczoną liczbę razy.

Na każdej płytce, na której gracz kontroluje dokładnie 2 obywateli, może dodać 1 obywatela swojego koloru, biorąc meepla z banku. Przesuńcie wskaźnik populacji o liczbę nowonarodzonych obywateli.

***Przypomnienie:** Wskaźnik populacji musi zawsze odzwierciedlać aktualną liczbę obywateli archipelagu.*

Zbuntowani obywatele nie rozmnażają się. Niemniej, aktywni zajęci obywatele nadal mogą się rozmnażać.

Gracz może kontrolować najwyżej 10 obywateli swojego koloru. Gracz nie może rozmnażać się w regionie, w którym posiada już 3 obywateli, czy to aktywnych, czy zbuntowanych.

Limit 3 obywateli:

W jednym regionie nie może znajdować się więcej niż 3 obywateli jednego gracza, czy to aktywnych, czy zbuntowanych. W regionie mogą znajdować się jednostki różnych kolorów, należy jednak pamiętać o ograniczeniu 3 obywateli jednego gracza. Nie ma ograniczeń w stosunku do statków.

Rekrutacja

Aktywny gracz może w jednej akcji zatrudnić tylu nowych robotników, ilu chce, jeśli tylko może za nich zapłacić i ma miejsce, aby ich umieścić. Koszt zatrudnienia jednego robotnika jest wskazany na planszy wolnych robotników (IV), obok rzędu, w którym znajduje się znacznik. Koszt należy uiścić do banku.

***Przykład:** Jeśli przed akcją rekrutacji, na archipelagu znajduje się 5 wolnych robotników, aktywny gracz może zatrudnić pierwszego z nich za cenę 3 f, drugiego także za cenę 3 f, ale trzeciego juz za cenę 4 f.*

Gracz bierze z banku tyle meepli swojego koloru, ilu robotników zatrudnił i umieszcza ich na lądzie w wybranych regionach, w których posiada już co najmniej jedną aktywną jednostkę, czy to zajętą, czy nie. Nie może umieścić nowych robotników w regionach, gdzie posiada już 3 obywateli. (zobacz: *Limit 3 obywateli*).

Obniżcie wskaźnik wolnych robotników o liczbę zatrudnionych robotników i o tę samą liczbę podnieście wskaźnik populacji.

***Przypomnienie:** Wskaźnik populacji musi zawsze odzwierciedlać aktualną populację archipelagu.*

***Uwaga:** Nie można zatrudnić nowych robotników, jeśli wskaźnik wolnych robotników wynosi 0!*

Ograniczenia

- Nowa płytka musi przylegać do co najmniej 2 innych płytek już leżących na stole.

- Nowa płytka musi przestrzegać zasady kontynuacji, czyli stykać się krawędziami z odpowiednimi rodzajami krajobrazu: wody, pola, góry.

- Jedna z sąsiednich płytek musi zawierać jedną wolną jednostkę gracza aktywnego (zobacz: *Jednostki zajęte*).

- Wolna jednostka jest przesuwana do nowo odkrytego regionu i musi mieć możliwość podróży (tzn. statek może przemieścić się tylko po wodzie, a aktywny obywatel po lądzie). Niedozwolone są morskie konwoje, zobacz: *Migracje*). Podczas jednej eksploracji tylko jedna jednostka jest przesuwana na nową płytkę.

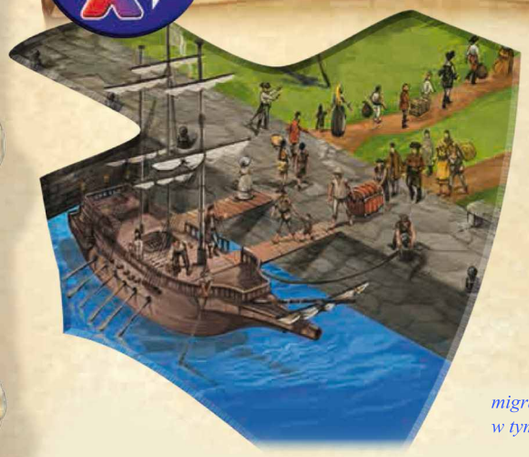
Rezultat eksploracji

- Jeśli gracz nie może dołożyć nowej płytki, odrzuca ją i akcja eksploracji kończy się niepowodzeniem.

Jeśli akcja eksploracji kończy się sukcesem, aktywny gracz otrzymuje żeton odkrycia z pierwszego dostępnego stosu i umieszcza za swoją zasłonką.

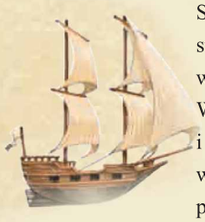
Kiedy stos ten opustoszeje, każdy gracz otrzymuje natychmiast kolejny dysk akcji w swoim kolorze (do maksymalnej liczby 5).

Migracja



Gracz aktywny może poruszyć wszystkie swoje wolne aktywne jednostki. Każda jednostka może zostać przesunięta do sąsiedniego regionu lub do niezajętego budynku w tym samym regionie. Statki poruszają się tylko po wodzie, nie mogą „wejść" na ląd. Obywatele poruszają się po lądzie i nie mogą przechodzić przez morza, chyba że zostaną przetransportowani statkami tego samego gracza (zobacz: *Transport morski*).
Na koniec akcji migracji, gracz nie może posiadać więcej niż 3 obywateli w regionie (zobacz: *Limit 3 obywateli*).

Transport morski



Statek gracza może pomóc jednemu lub kilku jego obywatelom przekroczyć morze. Migracja obywateli za pomocą statków nie ogranicza migracji samych statków. Jednakże obywatele transportowani przez statki, wykorzystują w ten sposób swoja akcję migracji.
W celu przeprowadzenia transportu morskiego należy umieścić statek na granicy regionów: początkowego i docelowego – pozostawiając statek w zajmowanym przez niego regionie - lub w zatoczce oddzielającej dwa lądy w ramach tego samego regionu. Statek może wykonać swoją własną akcję migracji przed lub po przetransportowaniu obywateli.

Transport łączony: Podczas jednej akcji migracji, z pomocą kilku kolejnych statków, obywatel może zostać przetransportowany przez więcej niż jeden region.

Migracja

Budowa miasta, rynku, portu albo świątyni

Aktywny gracz może wznieść budynek za cenę wskazaną w tabeli budowy powyżej. Budowa może mieć miejsce tylko w regionie, w którym gracz posiada co najmniej jednego swojego wolnego aktywnego obywatela lub opcjonalnie statek, jeśli gracz chce wybudować port.

W każdym regionie może się znajdować tylko jedna budowla jednego typu, tzn jedno miasto, jeden port, jeden rynek i jedna świątynia. Wznoszenie budynków jest ponadto ograniczone liczbą żetonów dostępnych w grze.

Po opłaceniu kosztu w surowcach i florenach, gracz umieszcza żeton wybranej budowli w regionie. Miasta, świątynie i rynki są umieszczane na lądzie. Należy uważać, aby nie przykryć symboli surowców. Porty umieszcza się na morzu w sąsiedztwie linii brzegowej. Jednostka, która dokonuje akcji budowy zostaje przeniesiona na żeton nowo wzniesionej budowli. Tym samym *jednostka staje sie zajęta.*

Budowa statku

Gracz aktywny może zbudować statek swojego koloru na regionie z wodą. Statek wymaga pracy jednego wolnego aktywnego obywatela. *Budowa statku **nie** sprawia, że obywatel jej dokonujący staje się zajęty.* Nowy statek jest umieszczany na morzu i jest dostępny natychmiast po wybudowaniu.

Uwaga: Każdy gracz może posiadać maksymalnie 4 statki.

Kontrola budynku

Gracz kontroluje budynek, jeśli znajduje się na nim jedna z jego aktywnych jednostek.

Jeśli jednostka opuści budynek, gracz przestaje sprawować kontrolę nad tym budynkiem i jednostka, która jako następna w kolejności zostanie na nim umieszczona w wyniku migracji (także innego gracza) przejmuje kontrolę nad tym budynkiem.

Port

Wolny aktywny obywatel albo statek może wybudować port, zająć go i z niego korzystać. Każdy port, jaki gracz kontroluje daje mu możliwość wykonania dwóch transakcji na rynku eksportowym (zobacz: *Handel*) bez zużywania dysków akcji. Aby kontrolować port gracz musi albo zajmować go aktywną jednostką, albo kontrolować z miasta.

Każdy gracz może skorzystać w każdej swojej turze akcji tylko z jednego portu lub rynku.

Aby to uczynić, kładzie 1 f zza swojej zasłonki na polu akcji swojego koloru w strefie portowej. Każdy kontrolowany port może zostać użyty jednokrotnie i tylko raz podczas jednej fazy akcji. Tak więc, gracz kontrolujący 2 porty może obu użyć tylko raz, kładąc w sumie 2 f na polach akcji swojego koloru w strefie portowej.

Jednostka korzystająca z portu staje się zajęta i nie może wykonać żadnej innej akcji wymagającej zajęcia, jak i nie może zostać przesunięta.

Użycie portu i rynku: *Jeśli gracz korzysta z portu lub rynku kontrolując je z miasta, obywatel kontrolujący miasto staje się zajęty i tym samym nie będzie zdolny wykonać żadnej akcji wymagającej jego przesunięcia. Obywatel ten może jednak skorzystać z portu w jednej turze i z rynku w innej.*

Miasto

Wolny aktywny obywatel może wybudować miasto, zająć je i z niego korzystać. Miasto pozwala graczowi kontrolować region, w którym się znajduje tak długo, jak długo gracz posiada aktywnego obywatela w tym mieście. Kontrola regionu oznacza, że gracz kontroluje wszystkie pozostałe budynki w tym regionie: port, rynek i świątynię – nawet, jeśli gracz nie posiada swoich aktywnych jednostek na tych budynkach. Gracz może zatem korzystać z tych budynków tak długo, jak długo kontroluje miasto. Inni gracze nie mogą przejąć kontroli nad portem, rynkiem, ani świątynią w tym regionie.

Rynek

Wolny aktywny obywatel może wybudować rynek, zająć go i z niego korzystać. Każdy rynek, jaki gracz kontroluje daje mu możliwość wykonania dwóch transakcji na rynku krajowym (zobacz: *Handel*) bez zużywania dysków akcji. Aby kontrolować rynek gracz musi albo zajmować go aktywnym obywatelem, albo kontrolować z miasta.

Rynek funkcjonuje tak samo jak port.

Gracz kładzie **1f** zza swojej zasłonki na polu akcji swojego koloru.

Obywatel korzystający z rynku staje się zajęty i nie może wykonać żadnej innej akcji wymagającej zajęcia, jak i nie może zostać przesunięty.

Kontrola zbierania surowców: Miasto pozwala także kontrolować wszystkie surowce znajdujące się w danym regionie. Jeśli inni gracze chcą zebrać surowce z tego regionu, muszą wpierw spytać gracza kontrolującego miasto o pozwolenie. To stwarza kolejną okazję do podjęcia negocjacji i otrzymania rekompensaty za swą łaskawość.

Wielu graczy w regionie: Jeśli gracz A buduje miasto w regionie, w którym gracz B kontroluje port, rynek albo świątynię – pozostają one pod kontrolą gracza B tak długo, jak długo posiada on na nich swojego aktywnego obywatela.

Świątynia

Wolny aktywny obywatel może wybudować świątynię, zająć ją i z niej korzystać. Obywatel znajdujący się w świątyni nigdy nie zostaje położony podczas rozwiązywania kryzysu. Ponadto, podczas rozwiązywania kryzysu, gdy nadchodzi tura gracza kontrolującego świątynię, może on zdecydować o podniesieniu za darmo wszystkich obywateli znajdujących się w tym samym regionie co świątynia, którą kontroluje.
Nie ważne jest przy tym, do kogo należą podnoszeni obywatele.

Aby kontrolować świątynię, gracz musi albo zajmować ją aktywnym obywatelem, albo kontrolować z miasta.

Sytuacja wyjątkowa: *Jeśli gracz kontroluje świątynię z miasta, a obywatel kontrolujący miasto staje się zbuntowany, świątynia przestaje być kontrolowana. W celu skorzystania z mocy świątyni, gracz musi wpierw być w stanie podnieść swojego obywatela znajdującego się w mieście zanim podniesie obywateli w tym samym regionie.*

Uwaga taktyczna: *Wiele wydarzeń z rewersów kart rozwoju pozwala na obniżenie wskaźnika niezadowolenia w zależności od liczby świątyń kontrolowanych na terenie archipelagu.*

- Jak tylko gracz B opuści port / rynek / świątynię, gracz A automatycznie przejmuje kontrolę nad opuszczonymi budynkami.

- Na koniec rozwiązywania kryzysu, jeśli jednostka gracza B kontrolująca port / rynek / świątynię zostaje zbuntowana, gracz A może zdecydować o wyrzuceniu tej jednostki z budynku i przejęciu nad nim kontroli z miasta, które sam kontroluje. Usuwa wtedy buntownika z budynku i przenosi na inne miejsce w tym samym regionie, utrzymując go w pozycji poziomej (zbuntowanej).

Gracz B może podjąć ryzyko i zbudować port / rynek / świątynię w regionie kontrolowanym przez miasto gracza A. Obowiązują podane wcześniej zasady, więc gracz B będzie kontrolował budynek jak długo na nim pozostanie lub jak długo jego jednostka nie zbuntuje się. Wtedy gracz A przejmie kontrolę.

Faza 6: Zakup karty rozwoju

Zwróćcie wszystkie wykorzystane dyski akcje ich właścicielom. Monety ***1 f*** *znajdujące się w strefach portu i rynku wędrują do banku.*

W każdym momencie gry na torze rozwoju znajduje się 5 kart, które gracze mogą zakupić. Począwszy od pierwszego gracza i dalej w kolejności rozgrywania,

każdy gracz MUSI:

zakupić jedną z kart rozwoju i obrócić jedną z pozostałych kart – w tej właśnie kolejności

LUB

obrócić dwie karty.

Czerwone trójkąty na torze rozwoju wskazują na symbol kosztu każdej karty (we florenach). Podczas zakupu karty, gracz płaci wskazaną kwotę do banku, następnie bierze kartę i umieszcza przed sobą w taki sposób, aby karta była widoczna dla wszystkich graczy.

Obrócenie karty polega na obróceniu jej o 90° w prawo.

Koszt karty tym samym ulegnie zmianie, powiększy się lub pomniejszy, zależnie od karty. Jeśli trójkąt po obrocie karty wskaże czaszkę, kartę należy odrzucić.

Po zakupie karty i / lub obrocie kart, jeśli na torze powstaną puste miejsca, wypełnijcie je nowymi kartami ze stosu rozwoju. Każda nowa karta jest kładziona w ten sposób, aby można było odczytać jej tekst, tak jak karta *Merchant* na przykładzie.

Przykład: *Pierwszy gracz decyduje się obrócić 2 karty zamiast dokonywać zakupu. Obraca karty Pirate i Local Commerce.*

Jeszcze dwóch graczy obraca kartę Pirate powodując, że czerwony trójkąt wskazuje czaszkę, co skutkuje odrzuceniem karty.

Powstałe puste miejsce jest uzupełnianie wierzchnią kartą ze stosu rozwoju. Nową kartą jest Exporter. Gracz umieszcza kartę pionowo w taki sposób, aby można było odczytać jej treść. Rewers karty znajdującej się teraz na wierzchu stosu rozwoju zawiera czerwoną strefę, kryzys na rynku krajowym, który musi zostać natychmiast rozwiązany.

Ważne: *Jeśli po dobraniu karty, na wierzchu stosu ukazuje się rewers z zaznaczoną czerwoną strefą, wskazany na karcie kryzys musi zostać rozwiązany natychmiast postępując według zasad ze str. 4. Nie-czerwone strefy są w tej fazie ignorowane. Wejdą do gry w fazie 4 następnej rundy.*

Natychmiastowy kryzys na rynku krajowym

Natychmiastowy kryzys na rynku eksportowym

Natychmiastowe wydarzenie: obniżcie wskaźnik niezadowolenia o 1 za każdą świątynię znajdującą się na archipelagu

Natychmiastowe wydarzenie: podwyższcie wskaźnik niezadowolenia o 1 za każde miasto znajdujące się na archipelagu

Uwaga: Może się zdarzyć, iż w jednej akcji zakupu, w wyniku usunięcia dwóch kart rozwoju z toru graczom przyjdzie się zmierzyć z dwoma natychmiastowymi kryzysami i / lub wydarzeniami.

Uwaga taktyczna: W przeciwieństwie do standardowego kryzysu rozwiązywanego w fazie 4, w kryzysie natychmiastowym ma znaczenie jedynie liczba wciąż zbuntowanych obywateli na koniec rozwiązywania kryzysu ponieważ zwiększają oni poziom niezadowolenia. Nie ma znaczenia, do którego gracza należą, jako że wszyscy obywatele zostaną przywróceni do aktywności w fazie 1 następnej rundy.

Jak używać kart rozwoju

Karty rozwoju (postaci i postępu) mogą zostać użyte jedynie podczas fazy Akcji. Nie jest zatem możliwe użycie karty bezpośrednio po jej zakupie, gdyż faza akcji jest już w tym momencie zakończona.

Każdy gracz może użyć jednej ze swoich kart rozwoju w każdej swojej turze.

Zapłać koszt aktywacji karty, obróć ją o 90° w prawo i wprowadź jej efekty w życie. Po aktywowaniu karty, nie może ona być użyta ponownie w tej samej rundzie. Musi być wpierw uwolniona w fazie Uwolnienia kart i jednostek w następnej rundzie.

Przykład: *Gracz A chce zebrać drewno. Używa karty Sawmill gracza B w celu podwojenia zbiorów i płaci mu 2 f: standardowy koszt 1 f i dodatkowy koszt 1 f (zobacz: Objaśnienie symboli). Karta zostaje tym samym wykorzystana. Jeśli gracz A wyśle 3 obywateli na 3 różne symbole drewna, zbierze 6 drewna zamiast 3. Gracz B nie może już skorzystać z karty Sawmill do czasu jej uwolnienia, co nastąpi w fazie Uwolnienia kart i jednostek w następnej rundzie.*

Karta postaci

Gracz B chce skorzystać ze swojej karty Pirate. Tylko on może z niej skorzystać, aktywuje kartę, umieszcza na niej 1 dysk akcji i wprowadza jej efekt w życie.

Objaśnienia symboli

Tylko właściciel karty może jej użyć. Płaci do banku koszt aktywowania karty w surowcach i florenach.

Dowolny gracz może użyć tej karty. Płaci właścicielowi karty koszt karty plus dodatkowo 1 f. Jeśli karta nie wymaga opłaty, gracz nadal płaci właścicielowi karty 1 f. Koszt w surowcach jest wpłacany do banku. Jeśli to właściciel karty z niej korzysta, płaci standardowy koszt aktywowania karty w surowcach i florenach do banku.

Na karcie należy umieścić wskazaną liczbę dysków akcji.

Zapłać wskazany koszt we florenach.

Zapłać koszt wskazany na karcie. Jakakolwiek wzmianka o najniższym koszcie odnosi się do najniższego kosztu we florenach spośród trzech kosztów ukazanych w rogach karty.

Zapłać wskazany koszt w surowcach do banku.

Kostka dowolnego surowca. Więcej informacji znajduje się na karcie.

+/-

Przesuńcie wskaźnik wolnych robotników w górę lub w dół o wskazaną liczbę symboli.

×2

Podczas zbierania surowców wskazanego typu, zbierz podwojoną liczbę kostek.

Przynosi graczowi 1 PZ / medal na koniec gry. Jeśli karta jest cudem, musi zostać wpierw wybudowana.

Więcej informacji znajduje się w sekcji Objaśnienie kart.

Budowa cudów

Karty postępu opatrzone symbolem budowy to cuda.

Karty cudów nie posiadają strzałek aktywacji. Nie są bowiem aktywowane, są budowane.

W swojej turze, aktywny gracz zamiast użycia karty rozwoju, może wybudować jeden z cudów zakupionych w jednej z poprzednich rund.

W tym celu płaci koszt budowy karty i wprowadza w życie jej jednorazowy efekt. Cud może zostać wybudowany tylko raz. Następnie, gracz usuwa jednego ze swoich wolnych aktywnych obywateli z dowolnego miejsca na archipelagu i umieszcza go na nowo wybudowanym cudzie. Wskaźnik populacji należy obniżyć o 1.

Wybudowany cud przynosi jego właścicielowi PZ na koniec gry, tak jak wskazano na karcie.

Uwaga: *Niewybudowane cuda nie przynoszą PZ na koniec gry. Jednakże, nadal liczą się jako karty postępu, gdy punktowane jest to kryterium.*

A40 / 48

Przykład: *Gracz musi kontrolować co najmniej 1 port, aby móc wybudować cud Great Lighthouse. Opłaca koszt w postaci 1 kostki żelaza i 2 kostek kamienia oraz jednego dysku akcji. Umieszcza także na karcie jednego ze swoich wolnych aktywnych obywateli. Każdy gracz dokłada po jednym statku w regionie, w którym kontroluje port. Cud Great Lighthouse przynosi swemu właścicielowi 1 PZ na koniec gry.*

Koniec gry

Gra może się zakończyć na dwa sposoby:

Wojna o niepodległość:

Gdy wskaźnik niezadowolenia wyprzedzi wskaźnik populacji na planszy stabilności kolonii, (III) *gra kończy się natychmiast*.

Osiągnięty warunek końca gry:

Jeśli warunek końca gry wskazany na karcie celu któregoś gracza zostaje spełniony, gracz ten ujawnia kartę. Gra kończy się wraz z końcem tury gracza aktywnego.

Lista wszystkich możliwych warunków końca gry znajduje się na końcu instrukcji.

Kto wygrywa?

- Jeśli wywołana zostaje wojna o niepodległość, a żaden z graczy nie posiada karty tajnego celu Separatysty, to wszyscy gracze przegrywają.

- Jeśli wywołana zostaje wojna o niepodległość i jeden z graczy posiada kartę tajnego celu Separatysty, to zostaje on samotnym zwycięzcą, a wszyscy pozostali gracze przegrywają.

- Jeśli gra dobiegła końca na wskutek spełnienia jednego z warunków końca gry, wszyscy gracze wygrali. Gracze podliczają swoje indywidualne punkty zwycięstwa, aby wyłonić wielkiego zwycięzcę.

Uwaga: *Separatysta i Pacyfista także podliczają swoje indywidualne punkty zwycięstwa, dlatego mogą wygrać grę niezależnie od swoich kart celu.*

Punktowanie kart celu

=1PZ

Wyłóżcie odkryte karty celu wszystkich graczy na stole. Odłóżcie na bok karty Separatysty i Pacyfisty, jeśli są obecne w grze. Pozostałe karty zawierają cele obejmujące wszystkich graczy. Po kolei, karta po karcie, sprawdzane są kryteria wyszczególnione w części „warunki zwycięstwa". Graczom przyznawane są miejsca ze względu na stopień spełnienia kryterium. Gracz, który spełnił kryterium najlepiej, plasuje się na pierwszym miejscu i otrzymuje 3 PZ, drugi w kolejności gracz 2 PZ, a trzeci 1 PZ.

Gracze nieposiadający niczego w ramach danego kryterium, nie zajmują miejsca w rankingu. Jeśli dwóch graczy remisuje pod względem danego kryterium, wszyscy oni otrzymują punkty przypisane do zajmowanego przez nich miejsca. ***Następny gracz w kolejności otrzymuje punkty przypisane do swojego, czyli kolejnego miejsca.*** Gracze otrzymują PZ tylko za zajęcie pierwszych trzech miejsc na danej karcie celu.

Przykład: *Żółty i Czerwony remisują na pierwszym miejscu, więc obaj otrzymują 3 PZ. Niebieski zajmuje drugie miejsce, więc otrzymuje 2 PZ, a Zielony trzecie, więc dostaje 1 PZ.*

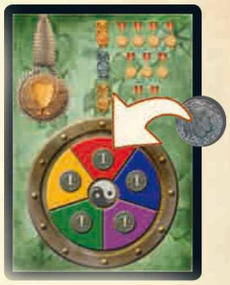
Karta celu Pacyfista: Jeśli na koniec gry, różnica między wskaźnikiem populacji, a wskaźnikiem niezadowolenia wynosi tyle, ile wskazuje karta tajnego celu Pacyfisty, gracz posiadający tę kartę otrzymuje 3 PZ.

Lista wszystkich możliwych warunków końca gry znajduje się na końcu instrukcji.

Punktowanie karty jawnego celu

Każdy gracz otrzymuje także punkty ze względu na kryteria wyszczególnione na karcie jawnego celu. Karta może przynieść od 2 do 4 PZ:

Dobroczyńca



Karta Dobroczyńca różni się od innych kart jawnego celu. Jest podzielona na 5 stref, każda w kolorze jednego z graczy. Kiedy gracz poświęca kostkę surowca lub żeton odkrycia zza swojej zasłonki w celu rozwiązania kryzysu, bierze 1 f z banku, który umieszcza na karcie Dobroczyńcy, w strefie swojego koloru. Czyni tak samo, gdy wznosi świątynię. Na koniec gry, gracz który zebrał najwięcej florenów w swojej strefie na karcie Dobroczyńcy, otrzymuje 4 PZ, gracz drugi w rankingu 3 PZ, a trzeci 2 PZ. Gracze mogą w dowolnej chwili zamienić 5 monet o wartości 1 f na monetę 5 f.

Punktowanie kart rozwoju

Niektóre karty postaci, takie jak *King* i *Pope* przynoszą graczom PZ na koniec gry wskazane przez medal na karcie. Wszystkie wybudowane cuda także przynoszą graczom punkty.

A wielkim zwycięzcą zostaje...

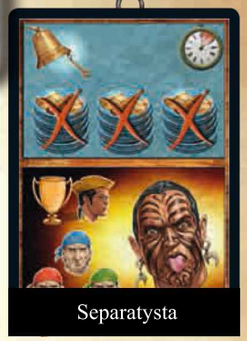
Każdy gracz dodaje wszystkie zdobyte przez siebie punkty zwycięstwa. Gracz, który posiada w sumie najwięcej PZ zostaje wielkim zwycięzcą. W przypadku remisu, wygrywa gracz posiadający najwięcej pieniędzy za swoją zasłonką.

świątynie

żelazo

postęp

świątynie


Separatysta

Przykład punktowania

4-osobowa rozgrywka kończy się brakiem w banku 2 rodzajów surowców. Jeden z graczy posiada kartę celu Separatysty, lecz gra nie skończyła się wywołaniem wojny o niepodległość, więc nie otrzymuje on żadnych PZ ze swojej karty celu. Na przykładzie pokazano to w pomniejszeniu.

Karty celu pozostałych 3 graczy zostają odkryte i położone na stole wraz z kartą jawnego celu.

Karta jawnego celu – świątynie: Zielony kontroluje 4 świątynie, Niebieski 3, Czerwony 2, a Żółty 1. Zielony za pierwsze miejsce otrzymuje 4 PZ, Niebieski za drugie 3 PZ, Czerwony jako trzeci otrzymuje 2 PZ, a Żółty nie otrzymuje PZ, gdyż zajął 4. miejsce.

Karta tajnego celu - żelazo: Żółty posiada 6 kostek żelaza za swoją zasłonką i zajmuje 1. miejsce otrzymując 3 PZ. Czerwony zajmuje 2. miejsce z 4 kostkami żelaza i otrzymuje 2 PZ. Niebieski i Zielony nie posiadają żelaza, więc nie zajmują żadnych miejsc i nie otrzymują punktów.

Karta tajnego celu - postęp: Niebieski posiada 3 karty postępu, Żółty także 3, Czerwony posiada 1. Niebieski i Żółty remisują zajmując wspólnie 1. miejsce i otrzymują po 3 PZ. Czerwony za 2. miejsce otrzymuje 2 PZ.

Karta tajnego celu - świątynie: Tak jak w przypadku karty jawnego celu, Zielony jako pierwszy otrzymuje 3 VP (mniej punktów niż na karcie jawnego celu), Niebieski jako drugi dostaje 2 PZ, a trzeci Czerwony 1 PZ.

Cuda: Niebieski wybudował cud *Great Lighthouse*, który przynosi mu 1 PZ.

Karty postaci: Zielony posiada kartę *King*, która przynosi mu 1 PZ.

Zwycięzca: Podsumowanie punktów ujawnia, że Niebieski zebrał najwięcej punktów – 9 PZ, Zielony jest drugi z 8 PZ, Czerwony trzeci, gdyż uzbierał 7 PZ, a Żółty czwarty z wynikiem 6 PZ.

Uwaga: *Jako że dwie karty punktują świątynie (karta jawnego i tajnego celu), gracze dwukrotnie otrzymali punkty za to samo kryterium.*

Wskazówka: *Aby przyspieszyć i uprościć punktowanie, użyjcie jednostek w kolorach graczy wziętych z zasobnika lub, w przypadku ich braku, z planszy (jednostki nieobjęte działaniem żadnego celu). W trakcie określania rankingu na każdej karcie celu połóżcie jednostki graczy w kolejności zajętych miejsc, tak jak pokazano na ilustracji. Ułatwi to podliczenie punktów, jakie zebrał każdy z graczy. Opcjonalnie, możecie wykorzystać tor punktacji na odwrocie toru rozwoju używając do podliczania punktów znaczników kolejności.*

Rozgrywka 2 - osobowa

Zasady gry podlegają następującym modyfikacjom:

- Usuńcie karty celu Pacyfisty i Separatysty ze stosu kart tajnych celów.

- Każdy gracz losuje 2 karty celu.

- Jeden z graczy gra ciepłymi kolorami (czerwony i żółty), a drugi zimnymi (zielony i niebieski). Jeśli graczom zabraknie statków albo obywateli w ich pierwotnym kolorze, mogą korzystać z elementów w swoim drugim kolorze. Jednakże, nadal są ograniczeni do posiadania 5 dysków akcji, a nie 10.

- W przypadku remisu podczas ustalania kolejności rozgrywania, nie przeprowadza się powtórnej licytacji. Kolejność pozostaje bez zmian.

Warianty

Poniższe warianty zapewnią powiew świeżości w Waszych rozgrywkach. Większość z nich może być ze sobą łączona wprowadzając tym samym do gry jeszcze więcej urozmaicenia.

Region startowy - pustynia

Użyjcie regionu pustynnej wioski jako regionu startowego (odwrotna strona startowej płytki morza). Gracze rozpoczynają grę nie posiadając żadnych statków, w zamian posiadając 2 obywateli we wiosce startowej. Jako że region ten posiada 5 symboli chat, wskaźnik wolnych robotników należy ustawić na początku gry na poziom 5. Rundę #0 rozgrywa się wedle standardowych zasad. Po umieszczeniu swojego pierwszego regionu, gracz przesuwa na niego jednego z dwóch obywateli znajdujących się na płytce startowej. Pozostałe zasady gry pozostają bez zmian.

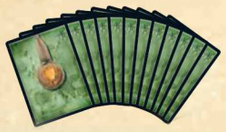
I wszystko jasne

Gracze nie dobierają kart tajnych celów na początku rozgrywki. Usuńcie z gry karty celu Separatysty i Pacyfisty. Odkryjcie tyle kart tajnych celów, ilu graczy bierze udział w grze. Pozostają one widoczne dla wszystkich przez cały czas trwania gry. Karty ukazują warunki końca gry i zwycięstwa obowiązujące wszystkich graczy. W tym aspekcie należy je traktować jak karty jawnych celów. W tym wariancie nie używa się kart jawnych celów.

Więcej kontroli

Na początku gry odkryjcie dwie karty jawnych celów.

Wybierz jawnie



Na początku rundy #0, zanim gracze otrzymają swoje pierwsze 3 płytki, wspólnie ustalają kartę jawnego celu, jaka będzie obowiązywała w rozgrywce.

Dobroczyńca

Użyjcie karty jawnego celu – Dobroczyńca oraz drugiej, losowo dobranej. Usuńcie karty Separatysty i Pacyfisty ze stosu kart tajnych celów. Ten wariant zmniejsza prawdopodobieństwo wybuchu wojny o niepodległość. Gracze standardowo losują karty tajnych celów. Wariant polecany w grze 2-osobowej.

Większy wybór

Na początku gry każdy z graczy losuje dwie karty tajnych celów, z których zachowuje tylko jedną, a drugą odrzuca.

Objaśnienia kart

Amphitheater (Amfiteatr)

Otrzymujesz z banku 2 f. Obniżcie wskaźnik niezadowolenia o 1.

Archbishop (Arcybiskup)

Obniżcie wskaźnik niezadowolenia ze względu na liczbę świątyń na archipelagu:

0 - 2 świątynie: obniżcie wskaźnik o 1

3 - 4 świątynie: obniżcie wskaźnik o 2

5 świątyń i więcej: obniżcie wskaźnik o 3

Barbarian (Barbarzyńca)

Moneta pozostaje na splądrowanych surowcach do końca gry przypominając, iż nie można ich zbierać.

Cathedral (Katedra)

Aby móc zbudować Katedrę, gracz musi kontrolować co najmniej 1 świątynię. Opłaca koszt 3 kamieni i 2 dysków akcji. Obniżcie wskaźnik niezadowolenia o 1 za każdą świątynię na archipelagu. Katedra przynosi swemu właścicielowi 2 PZ na koniec gry.

Colossus (Kolos)

Koszt: 3 żelaza i 1 dysk akcji. Obniżcie wskaźnik wolnych robotników... o 1. Kolos przynosi na koniec gry swemu właścicielowi 1 PZ.

Emigration (Emigracja)

Obniżcie wskaźnik wolnych robotników o 1 za każdy port na archipelagu.

Exporter / Merchant (Eksporter / Kupiec)

Cena każdej kostki jest determinowana przez rząd, w którym została umieszczona lub z którego została zdjęta, tak jak w przypadku przeprowadzania standardowej transakcji.

Gifts from the clergy (Dary kleru)

Opcja 1: zapłać kostkę egzotycznego owocu do banku i obniż wskaźnik niezadowolenia o 1.

Opcja 2: zapłać kostkę egzotycznego owocu i kostkę bydła do banku i obniż wskaźnik niezadowolenia o 2.

Great Lighthouse (Wielka Latarnia)

Gracz musi kontrolować co najmniej jeden port, aby móc zbudować Wielką Latarnię. Zapłać 1 kostkę żelaza, 2 kamienie i 1 dysk akcji. Każdy gracz dodaje statek w każdym regionie, w którym kontroluje port. Wielka Latarnia przynosi na koniec gry 1 PZ swojemu właścicielowi.

Head-hunter / Researcher (Łowca głów / Naukowiec)

Zignoruj jakiekolwiek czerwone strefy na 5 odkrytych kartach. Jeśli jednak czerwona strefa ukaże się na 6. karcie na wierzchu stosu rozwoju, należy ją natychmiast rozegrać.

Pirate (Pirat)

Zniszczony statek wraca do rezerwy gracza i może zostać ponownie wybudowany w późniejszym czasie.

Pope (Papież)

Obniż wskaźnik niezadowolenia o 1 za każdą świątynię na archipelagu. Papież przynosi na koniec gry swojemu właścicielowi 1 PZ.

Pyramid (Piramida)

Zapłać 5 kamieni i 2 dyski akcji. Podwyż wskaźnik niezadowolenia... o 2. Piramida przynosi na koniec gry swojemu właścicielowi 2 PZ.

Recruiter (Rekrutant)

Koszt zatrudnienia nowego robotnika jest określony przez planszę wolnych robotników (IV), tak jak podczas standardowej akcji rekrutacji.

Thief (Złodziej)

Jeśli wybrany gracz posiada tylko jeden surowiec, bierze go do jednej dłoni drugą pozostawiając pustą. Jeśli gracz nie posiada żadnych surowców, musi unieść zasłonkę, aby tego dowieść.

Autorzy

Dziękujemy!

Jesteśmy niezmiernie wdzięczni wszystkim testerom, którzy przyczynili się do powstania gry Archipelago. Jest ich tak wielu, że niemożliwym jest wymienić wszystkich. Dziękujemy Wam!

Dziękujemy grafikom: Vincent Boulanger, Ismaël i Chris Quilliams, którzy tchnęli życie w ten projekt dzięki swojemu talentowi i pasji.

Dziękujemy niesamowitej tłumaczce i mistrzyni w grze Dungeon Twister: Saskia ‘Puk’ Ruth.

Dziękujemy skrzętnym korektorom instrukcji: Cecilia Mourey, Alexandre Figuière, Fabrice Wiels (Sherinford), Xavier Saissy, Eric Franklin, Olivier Grassini, Henri Bendelac, Vesna Six, Christian Senksis.

Za wsparcie i entuzjazm dziękujemy: Mops, Phal, Guido z Tric Trac, tak jak i ich czytelnikom.

Podziękowania dla Stefana Blessinga z Ludofact za jego pomoc i życzliwość. Podziękowania dla Léonidasa Vesperini z Ravage za wsparcie.

Podziękowania dla Stéphane Burgundera za jego narciarsko-growe tygodnie w Valmeinier, gdzie gra była tworzona, opracowywana i testowana w gronie ogranych narciarzy ;)

W końcu podziękowania dla Was, drodzy czytelnicy, którzy jeszcze to czytacie… Ale już lepiej idźcie pograć! Musicie przecież odkryć cały archipelag…

Aktualizacje gry Archipelago i innych naszych gier na stronie:

wwww.ludically.com

Ludically

Spis treści

2 Zawartość
3 Przygotowanie gry
4 **Runda #0: Odkrywanie archipelagu**
5 Jak wygrać
5 Niepodległość archipelagu
5 Negocjacje
5 Przebieg rundy
5 **Faza 1:** Uwolnienie kart i jednostek
5 **Faza 2:** Kolejnośc graczy
6 **Faza 3:** Efekty populacji
7 **Faza 4:** Równowaga gospodarcza
7 Kryzys na rynku krajowym
7 Kryzys na rynku eksportowym
7 Wydarzenie
8 Niepodległość
8 Zamiana żetonu odkrycia
8 **Faza 5:** Akcje
9 *Podatki*
9 *Zbiory*
9 *Handel*
10 *Eksploracja*
10 *Reprodukcja*
10 *Rekrutacja*
11 *Migracja.*
11 *Budowa, Statki*
12 *Rynki, Porty, Świątynie, Miasta*
13 **Faza 6:** Zakup karty rozwoju
14 *Jak używać kart rozwoju*
14 *Objaśnienia symboli*
14 *Budowa cudów*
15 Koniec gry
15 *Kto wygrywa?, Punktowanie, Wielki zwycięzca*
15 *Dobroczyńca*
16 *Przykład punktowania*
16 Rozgrywki 2-osobowa
16 Warianty
17 Objaśnienia kart
18 Autorzy
19 Lista kart tajnych celów

Definicje

2 *Meeple*
4 *Region*
6 *Wskaźniki*
6 *Obywatel*
8 *Zbuntowani vs. aktywni obywatele*
9 *Gracz aktywny, Jednostka, aktywna jednostka*
9 *Zajęte jednostki*
9 *Transakcja*
10 *Limit 3 obywateli*

version: 1.2

Cele w rozgrywce długiej

Ogólna liczba rynków obecnych na planszy: 5 rynków w grze 2-osobowej, 6 rynków w 3-osobowej itd.

Liczba świątyń kontrolowanych przez każdego gracza

Dowolne 3 rodzaje surowców zniknęły z banku

Liczba portów kontrolowanych przez każdego gracza

Wszystkie 3 stosy żetonów odkryć opustoszały

Liczba kart postaci kontrolowanych przez każdego gracza

Ogólna liczba statków obecnych na planszy: 6 statków w grze 2-osobowej, 8 statków w 3-osobowej itd.

Liczba kart postępu kontrolowanych przez każdego gracza

Ogólna liczba miast obecnych na planszy: 5 miast w grze 2-osobowej, 6 miast w 3-osobowej itd.

Liczba żetonów odkryć posiadanych za zasłonką przez każdego gracza

Ogólna liczba portów obecnych na planszy: 5 portów w grze 2-osobowej, 6 portów w 3-osobowej itd.

Ilość pieniędzy posiadanych za zasłonką przez każdego gracza

Ogólna liczba kart postaci i postępu obecnych w grze: 12 kart w grze 2-osobowej, 16 kart w 3-osobowej itd.

Każdy gracz sumuje liczbę ryb w regionach, które kontroluje poprzez swoje miasta

Ogólna liczba świątyń obecnych na planszy: 5 świątyń w grze 2-osobowej, 6 świątyń w 3-osobowej itd.

Każdy gracz sumuje liczbę egzotycznych owoców w regionach, które kontroluje poprzez swoje miasta

Wskaźnik wolnych robotników wyższy od 21

Pacyfista: Jeśli różnica między wskaźnikiem populacji a wskaźnikiem niezadowolenia jest większa od 10, Pacyfista zdobywa 3 PZ

W banku skończyły się pieniądze

Separatysta: Jeśli wskaźnik niezadowolenia wyprzedzi wskaźnik populacji, Separatysta wygrywa grę

Cele w rozgrywce krókiej

2 stosy żetonów odkryć opustoszały

Ilość pieniędzy posiadanych za zasłonką przez każdego gracza

Ogólna liczba świątyń obecnych na planszy: 2 świątynie w grze 2-osobowej, 3 świątynie w 3-osobowej itd.

Liczba kart postaci kontrolowanych przez każdego gracza

Ogólna liczba miast obecnych na planszy: 3 miasta w grze 2-osobowej, 4 miasta w 3-osobowej itd.

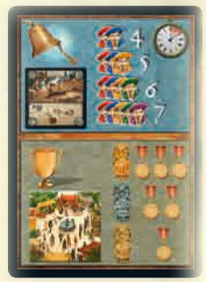
Liczba portów kontrolowanych przez każdego gracza

Ogólna liczba portów obecnych na planszy: 3 porty w grze 2-osobowej, 4 porty w 3-osobowej itd.

Liczba kart postępu kontrolowanych przez każdego gracza

Dowolne 2 rodzaje surowców zniknęły z banku

Liczba świątyń kontrolowanych przez każdego gracza



Ogólna liczba kart postępu obecnych w grze: 4 karty w grze 2-osobowej, 5 kart w 3-osobowej itd.

Liczba rynków kontrolowanych przez każdego gracza

Ogólna liczba kart postaci obecnych w grze: 4 karty w grze 2-osobowej, 5 kart w 3-osobowej itd.

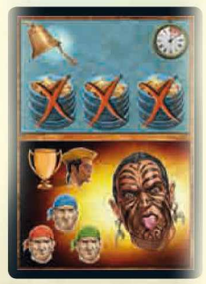
Liczba żetonów odkryć posiadanych za zasłonką przez każdego gracza

Ogólna liczba rynków obecnych na planszy: 3 rynki w grze 2-osobowej, 4 rynki w 3-osobowej

Liczba kostek żelaza posiadanych za zasłonką przez każdego gracza

Wskaźnik populacji osiągnie lub przekroczy: 15 obywateli w grze 2-osobowej, 22 obywateli w 3-osobowej itd.

Pacyfista: Jeśli różnica między wskaźnikiem populacji a wskaźnikiem niezadowolenia jest większa od 15, Pacyfista zdobywa 3 PZ



Wszystkie 3 stosy żetonów odkryć opustoszały

Separatysta: Jeśli wskaźnik niezadowolenia wyprzedzi wskaźnik populacji, Separatysta wygrywa grę

Cele w rozgrywce średniej

Ogólna liczba rynków obecnych na planszy: 4 rynki w grze 2-osobowej, 5 rynków w 3-osobowej itd.

Każdy gracz sumuje liczbę źródeł drewna w regionach, które kontroluje poprzez swoje miasta

Ogólna liczba świątyń obecnych na planszy: 4 świątynie w grze 2-osobowej, 5 świątyń w 3-osobowej itd.

Liczba kart postaci i postępu kontrolowanych przez każdego gracza

Ogólna liczba portów obecnych na planszy: 4 porty w grze 2-osobowej, 5 portów w 3-osobowej itd.

Liczba świątyń kontrolowanych przez każdego gracza

Ogólna liczba kart postępu obecnych w grze: 5 kart w grze 2-osobowej, 8 kart w 3-osobowej itd.

Ilość pieniędzy posiadanych za zasłonką przez każdego gracza

Ogólna liczba kart postaci obecnych w grze: 5 kart w grze 2-osobowej, 8 kart w 3-osobowej itd.

Liczba kostek ryb posiadanych za zasłonką przez każdego gracza

Wszystkie 3 stosy żetonów odkryć opustoszały

Każdy gracz sumuje liczbę źródeł żelaza w regionach, które kontroluje poprzez swoje miasta

Ogólna liczba miast obecnych na planszy: 4 miasta w grze 2-osobowej, 5 miast w 3-osobowej itd.

Liczba żetonów odkryć posiadanych za zasłonką przez każdego gracza

Wskaźnik populacji osiągnie lub przekroczy: 20 obywateli w grze 2-osobowej, 27 obywateli w 3-osobowej itd.

Liczba portów i rynków kontrolowanych przez każdego gracza

Dowolne 3 rodzaje surowców zniknęły z banku

Pacyfista: Jeśli różnica między wskaźnikiem populacji a wskaźnikiem niezadowolenia jest większa od 12, Pacyfista zdobywa 3 PZ

W banku skończyły się pieniądze

Separatysta: Jeśli wskaźnik niezadowolenia wyprzedzi wskaźnik populacji, Separatysta wygrywa grę