

90-120
MIN.

1-4

14+

BRAZIL

ŚWIT IMPERIUM
Zé Mendes


meeplebr

MUNDUS

LG LUCRUM
GAMES

Instrukcja

W wyniku językowej umowy zawartej pomiędzy Brazylią a Portugalią we współczesnym języku portugalskim nazwa największego państwa Ameryki Południowej zapisywana jest jako Brasil. Jednakże w czasach, w których umiejscowiona została akcja niniejszej gry, używano nazwy Brazil, która zresztą weszła trwale także do języka angielskiego, jak również stała się trzonem nazwy polskiej.

Autorzy obrazów

Ilustracje: Carlos E. Justino, Vinícius Menezes, Victor Sales, Isaías Junior, Arthur Parisi, Tom Ventre, Adalberto Junio, Girleyne Costa. Kilka ilustracji użytych w grze było inspirowane dziełami takich artystów jak: **Oscar Pereira da Silva:** „Desembarque de Pedro Álvares Cabral em Porto Seguro em 1500”, 1900; „Retrato de José Bonifácio de Andrada e Silva”, 1922. **Delfim da Câmara:** „Retrato de Dom Pedro II”, 1875. **Victor Meirelles:** „Batalha dos Guararapes”, 1879; „A Primeira Missa no Brasil”, 1861; „Combate Naval do Riachuelo”, 1865. **Joaquim da Rocha Fragoso:** „Retrato do Duque de Caxias”, 1875. **Jean-Baptiste Debret:** „Carga de Cavalaria Guaicuru”, 1822; „O Vendedor de Arruda”; „O Sinal de Combate – Coroados (Bororo)”, 1839. **Albert Eckhout:** „Índia Tupi”, 1641. **Joseph Kreutzinger:** „Retrato da Arquiduquesa Maria Leopoldina”, 1815. **Benedito Calixto:** „Retrato do Padre José de Anchieta”, 1902; „Fundação de São Vicente”, 1900. **Édouard Viénot:** „Retrato da Princesa Isabel”, 1868; „Retrato de Gastão de Orleans O Conde D'Eu”, 1870; „Retrato do Visconde de Mauá”, 1868. **Chaves Pinheiro:** „Figura Alegórica do Império Brasileiro”, 1872. **Simplicio Rodrigues de Sá:** „Retrato de Dom Pedro I”, 1830. **Luis de Madrazo y Kuntz:** „Rainha Isabel I de Castilha”, 1848. **Franz Xaver Winterhalter:** „Rainha Victoria”, 1843. **Ernest Crofts:** „La Belle Alliance”, 1815. **Michiel Jansz van Mierevelt:** „Retrato de Jean-Maurice of Nassau-Siegen”, 1637. **François-René Moreaux:** „A Proclamação da Independência”, 1844. **Václav Brožík:** „Jitro”, 1851-1901. **Georgina de Albuquerque:** „Sessão do Conselho de Estado que decidiu a Independência”, 1922. **Pedro Américo:** „Dom Pedro II na abertura da Assembléia Geral”, 1872. **Aurélio de Figueiredo:** „A Redenção dos Amazonas”, 1888. **Gabriel Duperré:** „Arredores da fazenda mandioca”, 1838. **Félix-Émile Taunay:** „La Barre – Rio de Janeiro”, 1840.

Autorzy gry

Projekt gry i kierownictwo artystyczne: Zé Mendes

Rozwój gry: Michael Alves, Diego Bianchini

Oryginalny wydawca: Meeple BR

Projekt graficzny: Mundus Jogos

Korekta: Bradley Smith, Ron Halladay

Ilustracje: Carlos E. Justino, Vinícius Menezes, Victor Sales, Isaías Junior, Ryan Teo, Arthur Parisi, Tom Ventre, Adalberto Junio, Girleyne Costa

© 2021 wersja polska Lucrum Games

Tłumaczenie: Łukasz Gralak

Redakcja: Bartosz Chlebicki, Marcin Tomczyk

Konsultacje: Kamil Nowak, Łukasz Damiński

DTP: Łukasz Kempański

Testerzy: Isabela Ferreira, Antonio da Videira, Ricardo Magana, Clóvis Corrêa, Roberto Ritter, Eduardo Felipe Tavares, Francys Johns i Weverson „Nego” Ferreira, Marina Mendes, Fred Andrade, Johannes Natterer; Orgutal Jogos: Luiz Cláudio, Márcio Botelho, Iaggo Piffero, Jorge Nascimento, Maiko Carvalho, Tarik Khalil, Icaro Souza, Silas Tinoco, Liliane Nunes i Giulliano Penatti, Andy Strauss, Marcius Fabiani, Pedro, João i Tiago Miranda, Luciano Toledo, Túlio Barros, Ney Alencar, Vanessa Piasa, Wagner Almeida; BGGII: Paladino Monge, Edson Antunes, Daniel Vasconcelos, Jogada Histórica; Covil dos Jogos: Paulo, Jean i Pikachu, Igor Knop; Meeple Maniacs: Jack i Zombie; E aí Tem Jogo?: Carlos Couto, Duque BG; After Match: Fabricio Ferreira; Bota na Mesa: Paulo Rezende, Thiago Boaventura, Romir Play House, Rafael Pinheiral, Emivaldo „Zinho”; Tábula Quadrada: Renato Lopes; Canal Gong: Marcus Martins, Igor Campos, Maurílio Salgado, Thiago Vieira; Engrenagem Lúdica: Giovani LOK, Marcelo Shaid, Ludoteca, RED Jogos, Além do Muro, Game of Boards.

Orędzie do graczy

Czołem szlachetni gracze! Żywimy nadzieję, że to orędzie zostanie was w zdrowiu i dobrej kondycji. Zapewne doszły was słuchy o niespodziewanym odkryciu Nowego Świata. Celem niniejszego pisma jest wezwanie was do udziału w przedsięwzięciu o wiekopomnym znaczeniu historycznym. Wielu graczy stanie do wielkiej gry o ziemię i zasoby. A stawka tej gry jest niebagatelna! Kto najlepiej zabezpieczy swe interesy, ma szansę koronować się władcą tych obszarów.

Po przybyciu do Nowego Świata kluczowym zadaniem będzie jak najszybsze zajęcie terytorium poprzez wznoszenie budynków gospodarczych. Jednocześnie będziecie musieli zaplanować kolejne działania rozwojowe – tworzyć manufaktury i oczywiście wzmacniać siłę militarną. Pamiętajcie, że nieznanne terytorium pełne jest tajemnic, których odkrycie będzie wiązać się z realnymi profitami.

Aby umocnić swe panowanie, konieczne będzie zakładanie miast. Do tego natomiast potrzebować będziecie niezakłóconego napływu surowców i złota. Nie zapomnijcie także o wspieraniu nauki, która może okazać się najpotężniejszym zasobem. Rywale i rywalki nie śpią – zawsze powinniście jednak być o krok przed nimi.

Poprowadzicie swój nowy kraj poprzez trzy ery, z których każda zapewni wam nowe możliwości, ale także kolejne wyzwania. Postępujcie mądrze, a wasze imiona zostaną zapisane złotymi zgłoskami na kartach historii. Naprzód! Za imperium!

*„Niech Bóg raczy spełnić me ostatnie życzenia –
pokój i dobrobyt dla Brazylii.”*

Cesarz Pedro II



Zawartość



4 duże kafle mapy,
8 małych kafli mapy



9 kafelków wody,
2 kafle wody



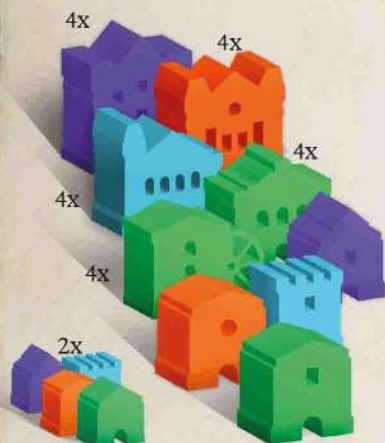
1 plansza wspólna



32 znaczniki surowców,
26 zasobów



4 znaczniki +1,
1 notes punktacji



24 pałace,
8 rezydencji

Po 6 pałaców i po
2 rezydencje w 4 kolorach.



20 jednostek
wojskowych

Po 5 figurek w 4 kolorach –
każdy zestaw inny.



4 plansze graczy,
5 kafli monarchów

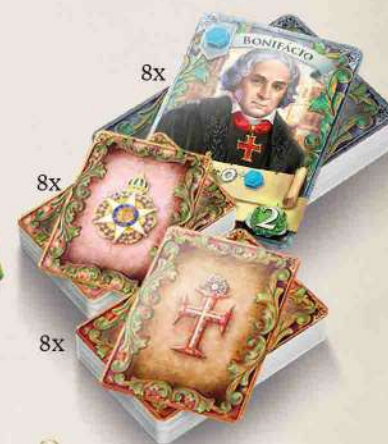
Każda plansza posiada
1 dedykowany kafel
monarchy, plansza
zielona posiada 2.



12 znaczników akcji



Rewersy



24 karty obrazów

Obrazy posiadają 3 kolory
ramek (w skrócie będą
określane: obraz czerwony,
różowy i niebieski).



24 karty misji

Misje podzielone są na 3 ery.



20 złotych kart,
24 karty bitewne



24 manufaktury

Manufaktury występują
w 3 kształtach o podstawie
kwadratowej, pięciokątnej
i ośmiokątnej.



50 kafelków budynków,
8 kafelków miast regionalnych

Budynki podzielone są na 3 ery:
I Era: brązowe tło
II Era: żółte tło
III Era: szare tło



18 kafelków odkryć,
4 kafelki stolic

Cel gry

Podczas rozgrywki będziecie rozwijać swoje imperium i zdobywać punkty zwycięstwa za swoje dokonania. Punkty reprezentowane są przez symbole zielonych laurów – podliczycie je dopiero na koniec rozgrywki.

Gra podzielona jest na trzy ery. Do zakończenia ery koniecznym jest, aby przynajmniej jeden z graczy wypełnił swoją misję (spełnił warunki opisane na posiadanej karcie misji). Gdy ktoś wypełni misję III ery, rozgrywka dobiega końca (o czym przypominam wam będzie symbol złotej gwiazdy znajdujący się na wszystkich kartach misji III ery). Grę należy zakończyć po ruchu ostatniego gracza, tak aby wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur.

Kto najlepiej rozwinie imperium i otrzyma najwięcej punktów, osiągnie zwycięstwo!

Skrót zasad

Tura gracza składa się z następujących dwóch faz:

- A Faza akcji:** Przeprowadzasz **jedną z akcji**, przesuając znacznik akcji (z symbolem aktualnej ery) na wybrane pole akcji na swojej planszy gracza. Oplacając koszt wykonywanej akcji, możesz używać nauki (reprezentowanej przez niebieskie znaczniki) zamiast złota oraz surowców. Złoto natomiast możesz używać zamiast surowców.
- B Faza ruchu:** Możesz wykonać jeden podstawowy ruch, czyli poruszyć 1 ze swoich jednostek wojskowych na sąsiedni obszar (dowolnego typu) na mapie. Możesz także skorzystać z dodatkowego ruchu, o ile taką możliwość zapewnia pole akcji wybrane przez ciebie w fazie akcji. Jeżeli ruszysz się na obszar, na którym znajduje się jednostka, budynek lub miasto regionalne należące do przeciwnika/przeciwniczki, wówczas dochodzi do bitwy.
- Gdy którykolwiek gracz jako pierwszy zagra wypełnioną kartę misji danej ery, wszyscy gracze natychmiast przechodzą do kolejnej ery. Wszyscy obracają posiadane znaczniki akcji z symbolem własnej mijającej ery i kładą je pod wybranymi polami akcji – w ten sposób przypisują dodatkowy efekt do wybranego pola akcji.

Uwaga: Powyższy skrót zasad wprowadził naraz dużo terminów, które mogą dawać więcej pytań niż odpowiedzi. Bez obaw, to tylko wstęp celem przedstawienia ogółu gry. Wszystkie zasady opiszemy w szczegółach na kolejnych stronach instrukcji.

Złota zasada: Ilekroć jakkolwiek efekt specjalny stoi w sprzeczności z niniejszą instrukcją, efekt ten ma zawsze pierwszeństwo w zastosowaniu. Pamiętajcie jednak, że efekty specjalne mają zastosowanie wyłącznie w zakresie, który same określają.



Przygotowanie rozgrywki

1. Ułóżcie **kafle mapy** **A** na stole (możliwe konfiguracje dla różnej liczby graczy zostały szczegółowo przedstawione na stronach 22-24). Weźcie tyle **kafelków stolic** **B**, ilu graczy bierze udział w rozgrywce (upewnijcie się, że pośród nich jest kafelek z symbolem pierwszego gracza **O**). Wymieszajcie zakryte **kafelki odkryć** **C** i rozłóżcie po 1 (rewersami do góry) na obszarach oznaczonych symbolem „?” (losowo).
2. Umieście planszę wspólną w pobliżu mapy i połóżcie na niej potasowane talie kart bitewnych oraz złotych kart **E** **F**. Następnie potasujcie 8 kafelków miast regionalnych i ułóżcie je w 2 równych stosach awersami do góry (miasta na wierzchu obu stosów powinny być widoczne).
3. Potasujcie każdą z 3 talii obrazów **H** i ułóżcie je na stole obok siebie. Odkryjcie po 2 karty z każdej z tych talii (łącznie w puli powinno znajdować się 6 odkrytych obrazów).
4. Rozdajcie wszystkim graczom (losowo lub wybierzcie) po 1 planszy gracza **I** wraz z kaflem monarchy w tym samym kolorze (osoba, która otrzymała zieloną planszę, otrzymuje 2 kafle monarchów). Umieście na swoich planszach drewniane elementy w kolorach odpowiadających planszy: po 5 jednostek wojskowych **J** oraz po 5 pałaców (o numerach w zakresie od II do VI) **L**. Weźcie po 2 rezydencje i umieście je obok swych plansz. Każdemu wręczcie po 1 znaczniku akcji **I** z każdej ery (I, II oraz III), a także po 6 manufaktur (po 1 każdego typu). Manufaktury umieście na dedykowanych im miejscach na planszach.
5. Potasujcie każdą z 3 talii misji **M** i rozdajcie wszystkim graczom po 2 karty misji z każdej ery (czyli w sumie po 6 kart). Musicie teraz wybrać po 1 karcie z każdej ery (I, II oraz III). Wybrane karty zachowujecie, niewybrane zaś odkładacie zakryte na spód odpowiednich talii. Następnie każde z was wybiera monarchę, obracając otrzymany kafel monarchy na wybraną przez siebie stronę i umieszczając go obok swojej planszy (osoba, która otrzymała zieloną planszę, w pierwszej turze wybiera 1 kafel z posiadanych 2).
6. Odkryjcie kafelek stolic **B**. Osoba, która ostatnio była w Brazylii, jako pierwsza wybierze swoją stolicę (a jeśli nikt z was nie był, to osoba, która była w życiu najbliższej Brazylii). Osoba ta wskazuje wybrany przez siebie kafelek stolicy, otrzymuje wskazany na nim surowiec i umieszcza go w swoich osobistych zapasach. Wreszcie odrzuca wybrany kafelek stolicy i na jego miejscu wystawia pałac nr I **N**. Następnie w taki sam sposób wyboru stolicy dokonują kolejno pozostali gracze (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). **Stolice** stanowią zarazem pierwsze **miasta** założone przez graczy.
7. Ten, kto wybrał stolicę z symbolem pierwszego gracza **O**, rozpoczyna rozgrywkę. Osoba ta powinna zachować przed sobą kafelek stolicy, aby przypominał on o jej statusie pierwszego gracza (pozostałe kafelek stolicy odłóżcie do pudełka). Po zakończeniu tury przez pierwszego gracza, tury rozgrywają kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara.





- A mapa - strona 22
- B kafelki stolic - strona 20
- C kafelki odkryć - strona 17
- D plansza wspólna - strona 6
- E karty bitewne - strona 19
- F złote karty - strona 16
- G miasta regionalne - strona 13
- H obrazy - strona 14
- I plansza gracza - strona 8
- J jednostki wojskowe - strona 18
- K manufaktury - strona 12
- L palace - strona 20
- M karty misji - strona 21
- N pałac I - stolica gracza - strona 20
- O symbol pierwszego gracza - strona 20
- P budynki, surowce, zasoby - strona 12



P Posegregujcie budynki erami (kolorami tła), a surowce i zasoby umieście w zasięgu wszystkich graczy.

Plansza gracza

Podczas przygotowania rozgrywki każdy gracz otrzymuje własną planszę. Każda plansza gracza posiada 1 (lub 2) przyporządkowany do niej (posiadający identyczny kolor) dwustronny kafel monarchy. Każdy gracz wybiera przed rozpoczęciem gry kafel (o ile ma 2) i stronę tego kafała, decydując, którego monarchy użyje w obecnej rozgrywce. Na swojej planszy będziesz wybierać akcje oraz magazynować zdobyte surowce i zasoby. 5 jednostek wojskowych w pasującym do planszy kolorze powinno zostać rozmieszczonych na dedykowanych im miejscach, podobnie jak 6 manufaktur oraz 5 pałaców (o numerach II-VI; pałac I umieszczasz na mapie w swojej stolicy po jej wybraniu).



3 Monarcha: Monarchowie reprezentowani są przez prostokątne kafle. Podczas przygotowania musisz wybrać, której strony kafała użyjesz (czyli który monarcha będzie ci towarzyszył w rozgrywce). Każdy z monarchów zapewnia graczowi zdolność specjalną (patrz: strona 17).



Rezydencje: Rozpoczynasz rozgrywkę z 2 rezydencjami w swoim kolorze. Będą one potrzebne do oznaczania twoich miast regionalnych.

1 Jednostki wojskowe: Umieść na dedykowanych miejscach jednostki wojskowe. Pod figurkami jednostek znajdują się symbole punktów zwycięstwa (będące jednocześnie ich siłą militarną – w skrócie SM) oraz ich specjalne zdolności. Na planszy, tuż poniżej miejsca przeznaczonego na jednostkę wojskową, nadrukowany został koszt jej zrekrutowania.

2 Budynki: Na początku rozgrywki dostępne są jedynie budynki I ery. Na grafice poniżej znajdziesz przypomnienie najważniejszych informacji:

- Punkty zwycięstwa
- Produkcja
- Koszt
- Wymaganie terenowe

4 Manufaktury: Umieść 6 manufaktur na dedykowanych im miejscach. Pod reprezentującymi je znacznikami znajdują się symbole punktów zwycięstwa. Na planszy, tuż poniżej miejsca przeznaczonego na daną manufakturę, nadrukowany został koszt jej rozwinięcia.



5 Osobiste zapasy: Centralna część twojej planszy to miejsce na osobiste zapasy. W zapasach możesz przechowywać łącznie maksymalnie 5 surowców i/albo zasobów. Do osobistych zapasów trafiają także twoje rozbite jednostki wojskowe – nie wpływają jednak na liczbę surowców/zasobów, które możesz tu przechowywać.

6 Pola akcji: Na tych polach będziesz kłaść znacznik akcji, wskazując, którą z nich chcesz wykonać.



Znaczniki akcji: Rozpoczynasz rozgrywkę z 3 znacznikami akcji – po 1 na każdą erę. Znaczniki, które jeszcze nie weszły do gry trzymaj nieopodal swojej planszy.

7 Usprawnienia pól akcji: W tych miejscach możesz umieszczać rozwinięte manufaktury. Gdy to uczynisz, pole akcji zostanie usprawnione (patrz: strona 12).

8 Pałace: W niniejszej instrukcji będziemy określać pałace cyframi rzymskimi od I do VI. Aby łatwo zorientować się, która figurka, to który pałac, spójrz na liczbę okien w danej figurce. Pałac I ma 1 okno. Pałac II – 2 okna itd. Zwróć uwagę, że rezydencje nie mają okien – nie są one pałacami. Umieść pałace (o numerach II-VI) na dedykowanych im miejscach. Po wypełnieniu każdej misji wybierzesz 1 z nich i umieścisz go na 1 ze swoich budynków (bądź w mieście) na mapie, aktywując w ten sposób premię danego pałacu (patrz: strona 20).

Znaczniki akcji

Znaczniki akcji są kluczowym elementem rozgrywki. Za ich pomocą będziesz wybierać akcje do wykonania. **Nie możesz dwa razy z rzędu wykonać takiej samej akcji** – za każdym razem musisz przenieść znacznik na inne pole akcji (od tej zasady istnieje jeden wyjątek, o którym poniżej).

Kiedy rozpoczyna się nowa era (patrz: strona 21), wszyscy gracze jednocześnie odwracają swoje znaczniki akcji z symbolem kończącej się ery i umieszczają poniżej wybranego pola akcji (takiego, pod którym nie ma jeszcze znacznika) – w ten sposób dodają tej akcji dodatkowy efekt (możliwy do wykorzystania w fazie ruchu). Po przejściu do nowej ery każdy z graczy powinien w najbliższej swojej turze skorzystać z nowego znacznika akcji (dedykowanego danej erze). Tutaj pojawia się wspomniany w poprzednim akapicie wyjątek od zakazu wykonania 2 razy z rzędu tej samej akcji. Zakaz ten bierze się z obowiązku każdorazowego przesunięcia swojego znacznika akcji na inne pole akcji, a ponieważ przy okazji zmiany ery bierzemy nowy znacznik akcji, który leży poza planszą, to możemy umieścić go na zupełnie dowolnym polu akcji (a więc możliwe jest wykonanie tej samej akcji, którą wykonaliśmy w poprzedniej turze).



Rewers znacznika I:

Możesz podejrzeć 1 ze znajdujących się na mapie kafelków odkryć. Nie ujawniaj go pozostałym graczom i po podejrzeniu pozostaw zakryty w tym samym miejscu.

Rewers znacznika II:

Możesz dobrać 1 kartę bitewną.

A Przykład: Po wykonaniu akcji Bartek jest w stanie jako pierwszy z graczy wypełnić misję II ery i decyduje się to zrobić.

B Musi teraz odwrócić swój znacznik akcji i umieścić go pod wybranym polem akcji, dodając do tego pola dodatkowy efekt możliwy do wykorzystania w fazie ruchu. To samo czynią także pozostali gracze.

C Rozpoczyna się III era. Wszyscy gracze będą od tej pory korzystać ze znaczników akcji z symbolem tej ery.

Tura gracza

Tura gracza składa się z 2 faz, które należy przeprowadzić w następującej kolejności:

A) Faza akcji: Weź swój znacznik akcji i przesun go na wybrane pole akcji (znacznik musi zmienić pozycję, nie możesz wykonać drugi raz z rzędu tej samej akcji).



B) Faza ruchu: Po wykonaniu akcji, możesz (jeśli chcesz) wykonać **I podstawowy ruch**. Wybierasz 1 ze swoich jednostek wojskowych znajdujących się na mapie i poruszasz ją na sąsiedni obszar (dowolnego rodzaju – a więc również i wody – jedyny obszar, na który nie wolno wejść to wroga stolica). Aby poruszyć jednostkę na mapie, musisz ją wpierw zrekrutować (patrz: strona 10).

Pod większością spośród pól akcji znajdziesz symbol dodatkowego ruchu, który możesz wykonać w zależności od wybranej akcji. Wykonując dodatkowy ruch, możesz poruszyć tę samą albo zupełnie inną jednostkę wojskową (oczywiście własną). Dodatkowy ruch zawsze możliwy jest tylko na konkretny rodzaj obszaru (patrz: strona 11). Dodatkowy ruch można wykonać albo przed, albo po wykonaniu ruchu podstawowego.

Przykład: Bartek wybrał pole akcji obraz. Po jej wykonaniu może w dowolnej kolejności wykonać zarówno ruch podstawowy, jak i dodatkowy (przy czym ruch dodatkowy musi polegać na przesunięciu jednostki na sąsiedni obszar lasu). Szczegóły na stronie 11.



Pola akcji

W swojej turze musisz wybrać 1 z pól akcji, przesunąć na nie znacznik akcji i oczywiście wykonać związaną z tym polem akcję. Oto opis poszczególnych pól:



Rekrutacja: Zapłacić koszt nadrukowany na planszy poniżej miejsca przeznaczonego na wybraną jednostkę wojskową i umieścić tę jednostkę na mapie w dowolnym swoim mieście (regionalnym bądź stolicy). Następnie możesz dobrać 1 kartę bitewną. Możesz zdecydować się wyłącznie na dobranie karty bitewnej i nie rekrutować żadnej jednostki (albo odwrotnie: rekrutować i nie dobierać karty). Rekrutując jednostkę, odkrywasz znajdujący się pod jej figurką laur imperialny – oznacza on punkty zwycięstwa, które otrzymasz podczas końcowej punktacji. Raz zrekrutowana jednostka nigdy nie wraca na swoje początkowe miejsce na planszy gracza.

Rozbita jednostka (taka, która przegra bitwę; patrz: strona 19) zostanie umieszczona w twoich osobistych zapasach. Możesz ją ponownie wystawić na mapę, korzystając z akcji *rekrutacja*. W takim wypadku nie płacisz żadnego kosztu (ale też nie otrzymujesz żadnych dodatkowych punktów zwycięstwa).



Obraz: Weź 1 kartę obrazu, wybierając z odkrytej puli 6 kart i opłacić jej koszt. Połóż ją obok swojej planszy. Obraz zostanie z tobą do końca rozgrywki, zapewniając ci swój efekt oraz punkty zwycięstwa w końcowej punktacji. Natychmiast uzupełnij pulę obrazów, odkrywając kartę z odpowiedniej talii.



Więcej szczegółów dotyczących efektów obrazów oraz ich kosztów znajduje się na stronie 14.



Budowa: Wznies budynek (A) albo załóż miasto regionalne (B), opłacając jego koszt.

A. Wznoszenie budynków: Weź jeden kafelek budynku spośród dostępnych w puli na stole i umieść go na mapie na obszarze sąsiadującym z twoim miastem (regionalnym bądź stolicą) lub innym budynkiem. Ponadto budynki można wznosić wyłącznie na konkretnych rodzajach obszarów – wymagania terenowe zostały oznaczone na planszach graczy. Twój budynek **nigdy** nie może sąsiadować

z imperium przeciwnika/przeciwniczki (żadnym wrogim budynkiem ani miastem). Po umieszczeniu na mapie, natychmiast połóż na budynku surowce/zasoby (wzięte z zapasów ogólnych) produkowane przez tenże budynek (elementy te wskazane są obok symbolu koła zębatego). Po wzniesieniu budynku produkują wskazane na nich surowce/zasoby, które możesz wydawać, tak jakby znajdowały się w twoich osobistych zapasach. Jeżeli je wydasz, nie ulegają one uzupełnieniu, chyba że przeprowadzisz akcję *reforma* bądź skorzystasz z jakichś szczególnych efektów (patrz: strona 12).

Uwaga: Nie można wykonywać akcji *budowa* na obszarze, na którym znajdują się wrogie jednostki wojskowe.

Poszczególne budynki przyporządkowane są do konkretnych er. Wykonując akcję *budowa* można budować budynki odpowiadające bieżącej erze, a także budynki z poprzednich er.



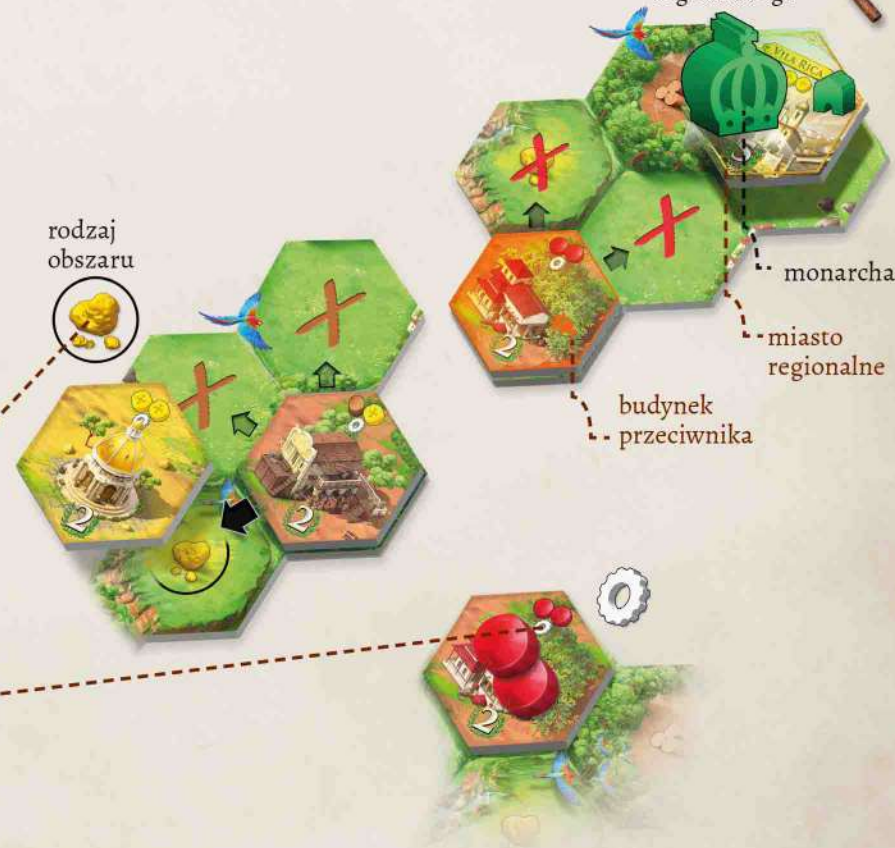
B. Zakładanie miast regionalnych:

Zakładanie miast regionalnych jest podobne do wznoszenia budynków z pewnymi różnicami. Miasto regionalne nie musi (choć może) zostać założone w sąsiedztwie innych twoich budynków czy miast. Możesz je jednak umieścić wyłącznie na obszarze, na którym znajduje się twój monarcha (jedna spośród jednostek wojskowych). Jest to warunek konieczny, bez monarchy nie można założyć miasta regionalnego. Miasta, tak jak i budynki, nie mogą sąsiadować z imperium przeciwnika/przeciwniczki. Zakładając miasto regionalne, masz do wyboru wyłącznie 2 aktualnie widoczne na planszy wspólnej.

Jeśli założysz miasto regionalne na obszarze, który nie sąsiaduje z twoim imperium, umieść na nim figurkę rezydencji. Pomoże to wszystkim graczom zapamiętać, do kogo należy założone miasto. (Uwaga: Gracze posiadają po 2 rezydencje. W rzadkim przypadku, jeśli zdołasz założyć więcej niż 2 miasta regionalne niesąsiadujące z twoim imperium, użyj dowolnych zamienników rezydencji).



Założenie miasta regionalnego





Reforma: Aby zreformować budynek, musi on być „pusty” – na jego kafelku nie mogą się znajdować żadne surowce/zasoby. Wykonując akcję reformy, opłacasz koszt tej akcji (nadrukowany na twojej planszy) i wykonujesz następujące 2 kroki w podanej kolejności:

1. Restrukturyzacja (opcjonalnie)

Możesz obrócić kafelek budynku na drugą stronę.

2. Uzupełnienie (obowiązkowo)

Położ na kafelku surowce/zasoby wskazane przy symbolu koła zębatego

Wymaganie terenowe nie ma znaczenia podczas restrukturyzacji (liczy się tylko podczas budowy). Nie możesz użyć zasobu znajdującego się na budynku, aby go zreformować (kafelek musi być pusty przed rozpoczęciem akcji).



Rozwój: Wybierz manufakturę dostępną na twojej planszy i zapłać jej nadrukowany koszt. Weź tę manufakturę i umieść ją w pasującym miejscu poniżej wybranego pola akcji – w ten sposób dokonujesz usprawnienia tejże akcji. Każdorazowo, wykonując usprawnioną akcję, będziesz aktywować dodatkowy efekt (patrz: strona 12).

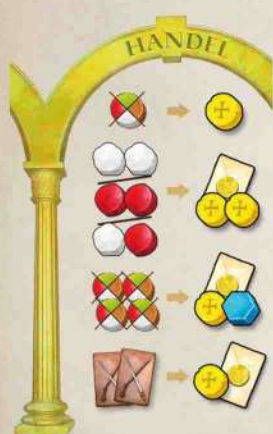


Port: Weź 1 dowolny surowiec (trzcina cukrowa/ziarna kawy/pernambuk/bawelna) z zapasów ogólnych i umieść go w swoich osobistych zapasach. Pamiętaj, że złoto i nauka to nie surowce, a zasoby. Pamiętaj także, że w osobistych zapasach możesz mieć łącznie maksymalnie 5 surowców/zasobów. Jeśli masz już 5 surowców/zasobów w zapasach, to nadal możesz wykonać tę akcję, ale natychmiast po pozyskaniu nadmiarowego surowca musisz odrzucić 1 z posiadanych surowców/zasobów (ten właśnie pozyskany albo posiadany wcześniej).

Handel: Możesz wymieniać surowce i/albo karty bitewne na złote karty i/albo zasoby. W ramach jednej akcji możesz wykonać tyle wymian, ile chcesz.

- Wymień 1 dowolny surowiec na 1 złoto.
- Wymień 2 znaczniki bawelny albo 2 znaczniki ziaren kawy, albo po 1 znaczniku obu tych surowców na 2 sztuki złota oraz 1 złotą kartę.
- Wymień 4 dowolne surowce na 1 złoto, 1 naukę oraz 1 złotą kartę.
- Wymień 2 karty bitewne na 1 złoto oraz 1 złotą kartę.

Wydając surowce w ramach tej akcji, pobieraj je ze swoich osobistych zapasów i/albo ze swoich budynków (w dowolnej kombinacji). Zasoby otrzymane w zamian zawsze musisz umieszczać w swoich osobistych zapasach. Pamiętaj o limicie 5 surowców/zasobów w osobistych zapasach. Jeśli jakaś wymiana doprowadzi do przekroczenia tego limitu, musisz natychmiast odrzucić tyle wybranych surowców/zasobów, aby w zapasach pozostało ich 5. Z kolei limit posiadanych złotych kart wynosi 3. Jeśli masz już 3 złote karty, to nadal możesz dobrać kolejną, ale natychmiast po jej dobraniu musisz ją odrzucić (właśnie dobraną lub posiadaną wcześniej).



Rodzaje dodatkowego ruchu

Podczas fazy ruchu, oprócz ruchu podstawowego, możesz także wykonać ruch dodatkowy. Ruch dodatkowy, tak samo jak i podstawowy, możesz wykonać dowolną swoją jednostką znajdującą się na mapie. Zwróć jednak uwagę, że ruch dodatkowy (w przeciwieństwie do podstawowego) możesz wykonać tylko na określony rodzaj obszaru – określony przez symbol znajdujący się poniżej twojego znacznika akcji. Podstawowy i dodatkowy ruch możesz wykonać w dowolnej kolejności.

Jeżeli twój znacznik akcji znajduje się na:

Polu akcji rekrutacja:

Możesz przesunąć 1 ze swoich jednostek wojskowych bezpośrednio do swojego miasta (regionalnego bądź stolicy). Nie ma znaczenia, jak daleko od miasta znajduje się jednostka.

Polu akcji obraz:

Możesz poruszyć 1 ze swoich jednostek wojskowych na sąsiadujący z nią obszar lasu.

Polu akcji budowa:

Możesz poruszyć 1 ze swoich jednostek wojskowych na sąsiadujący z nią budynek lub miasto regionalne, które należą do ciebie.

Polu akcji reforma:

Możesz poruszyć 1 ze swoich jednostek wojskowych znajdującą się „na krawędzi” na sąsiedni obszar również znajdujący się „na krawędzi”. Dany obszar znajduje się „na krawędzi”, jeśli spełnia przynajmniej 1 z następujących 3 warunków:

- jest fizycznie na krawędzi mapy (innymi słowy sąsiaduje z mniej niż sześcioma obszarami)
- jest obszarem wodnym
- jest obszarem, który sąsiaduje z obszarem wodnym

Polu akcji rozwój:

Możesz poruszyć 1 ze swoich jednostek wojskowych na sąsiadujący z nią obszar żyły złota.

Pola akcji port oraz handel

nie zapewniają dodatkowego ruchu. W zamian otrzymujesz przewagę taktyczną. Do twojej następnej tury otrzymujesz +2 siły militarnej (SM), gdy się bronisz (czyli w turach innych graczy) oraz +1 SM, gdy atakujesz (czyli w obecnej turze).



Manufaktury i usprawnienia



Na początku rozgrywki otrzymujesz 6 znaczników (o trzech różnych kształtach) symbolizujących manufaktury. Korzystając z akcji *rozwój* możesz, opłacając koszt nadrukowany na planszy, **rozwinąć** 1 z nich. Oto podsumowanie wszystkich manufaktur:



Po opłaceniu kosztu rozwinięcia umieść manufakturę pod wybranym polem akcji – znajdujący się tam kształt musi pasować do kształtu manufaktury. W ten sposób usprawniasz daną akcję, dodając jej nowy efekt. Zwróć uwagę, że zdjęcie manufaktury z jej początkowego miejsca na planszy powoduje ujawnienie imperialnego lauru, czyli punktów zwycięstwa, jakie otrzymasz w końcowej punktacji. Oto opis poszczególnych usprawnień:



Usprawnienie akcji rekrutacja:

Możesz zrekrutować dodatkową jednostkę wojskową, a także dobrać 1 dodatkową kartę bitewną.



Usprawnienie akcji obraz:

Możesz pozyskać kartę obrazu o nadrukowanym koszcie w postaci dokładnie 1 surowca bez opłacania tego kosztu. Alternatywnie możesz pozyskać obraz o nadrukowanym koszcie w postaci 1 złota, płacąc 1 surowiec.



Usprawnienie akcji budowa:

Opłacając koszt budynku/miasta regionalnego, możesz używać surowców wymiennie. Innymi słowy każdy surowiec (ale nie zasób) w koszcie budynku/miasta regionalnego możesz zastąpić dowolnym innym surowcem.



Usprawnienie akcji reforma:

Nie opłacasz kosztu przeprowadzenia tej akcji.



Usprawnienie akcji rozwój:

Rozwijając manufaktury, płacisz o 1 surowiec mniej.



Usprawnienie akcji port:

Otrzymujesz dodatkowo 1 złotą kartę.

Surowce oraz zasoby

W grze znajdują się 4 rodzaje surowców oraz 2 rodzaje zasobów. Najbardziej wartościowym spośród nich jest nauka, którą można wydawać zamiast złota albo dowolnego z surowców. Z kolei złoto może być wydawane zamiast dowolnego z surowców.



Ten symbol oznacza 1 dowolny surowiec

To znacznik +1. Umieść go pod surowcem albo zasobem w przypadku, gdyby zabrakło znaczników.



Ten symbol oznacza trzcinę cukrową albo ziarno kawy.

Produkcja

Do rozwoju imperium niezbędna jest sprawna ekonomia. Budynek produkuje natychmiast po wzniesieniu oraz po wykonaniu na nim akcji reforma (ponadto produkcję mogą umożliwić niektóre szczególne efekty). Budynek zawsze produkuje surowce/zasoby wskazane na jego kafelku obok symbolu . Surowce i zasoby znajdujące się na budynkach mogą być wykorzystywane do opłacania kosztów przeróżnych akcji – nie możesz ich jednak po prostu przenieść do swoich osobistych zapasów (jak również nie możesz umieszczać znaczników ze swoich osobistych zapasów na budynkach).

Niektóre szczególne efekty mogą usprawniać produkcję na niektórych budynkach. Jeżeli pozyskasz taki efekt, będzie on miał zastosowanie zarówno względem już wzniesionych budynków, jak i wzniesionych później. Ponadto w momencie pozyskania takiego efektu, natychmiast zastosuj go do posiadanych budynków (patrz: przykład obok).



Przykład: Produkcja wszystkich twoich odlewni złota została usprawniona dzięki efektowi obrazu. Wszystkie wzniesione odlewnie natychmiast produkują po 1 złocie (wszystkie odlewnie wzniesione lub zreformowane w przyszłości również będą produkować o 1 złota więcej).

Budynki i miasta regionalne

W grze znajduje się 8 rodzajów budynków oraz 8 miast regionalnych, które możesz wznieść/zalożyć, opłacając ich koszt. Pamiętaj, że możesz wznosić tylko budynki, które są dostępne w obecnej erze (czyli budynki bieżącej ery oraz wcześniejszych er). Zakładanie miast regionalnych (patrz: strona 10) dozwolone jest po rozpoczęciu II ery.

Kafelki budynków są dwustronne – na każdej ze stron znajduje się inny budynek o odmiennym koszcie wzniesienia oraz produkowanych surowcach/zasobach. Wzniesione budynki można obracać za pomocą akcji *reforma*.

Na planszy gracza znajduje się pięć istotnych informacji dotyczących budynków:

Era: Oznaczenie wskazuje, kiedy najwcześniej można wznieść dany budynek.

Wymaganie terenowe: Symbol wskazuje, na jakim rodzaju obszaru można wznieść dany budynek.

Koszt: Symbole wskazują, jakie surowce/zasoby musisz wydać, aby wznieść budynek.

Produkcja: Symbole wskazują, jakie surowce/zasoby produkuje budynek.

Punkty zwycięstwa: Liczba w laurze wskazuje, ile punktów zwycięstwa zdobędziesz podczas końcowej punktacji. Liczba ta oznacza także siłę militarną (SM) budynku/miasta regionalnego, która będzie miała znaczenie, jeśli zostanie on zaatakowany.

Uwaga: Budynki III ery, a także miasta regionalne można wznosić na dowolnym typie terenu, a także na **swoich** budynkach z er I i II (przy czym pamiętaj, że dodatkowym wymaganiem budowy miasta regionalnego jest obecność monarchy). Jeżeli nadbudujesz któryś z budynków, kładąc nowy kafelek, wpięrow odrzuć wcześniejszy (nie przyniesie ci on punktów w tej rozgrywce).

Tartak

Koszt: 1 drewno, 1 kamień

Produkcja: 2 drewno

Punkty zwycięstwa: 1

I ERA

Wymaganie terenowe: Las

Faktoria handlowa

Koszt: 1 drewno, 1 kamień

Produkcja: 1 drewno, 1 kamień

Punkty zwycięstwa: 2

I ERA

Wymaganie terenowe: Las

Pole trzciny

Koszt: 1 drewno

Produkcja: 2 drewno

Punkty zwycięstwa: 1

I ERA

Wymaganie terenowe: Równina

Farma

Koszt: 1 drewno, 1 kamień

Produkcja: 2 kamień

Punkty zwycięstwa: 2

I ERA

Wymaganie terenowe: Równina

Odlewnia złota

Koszt: 1 drewno, 1 kamień

Produkcja: 2 złoto

Punkty zwycięstwa: 2

II ERA

Wymaganie terenowe: Równina

Plantacja

Koszt: 1 drewno

Produkcja: 2 drewno

Punkty zwycięstwa: 2

II ERA

Wymaganie terenowe: Las

VILA RICA

Koszt: 1 drewno, 1 kamień

Punkty zwycięstwa: 5

8 MIAST REGIONALNYCH

Każde miasto regionalne ma swój indywidualny koszt założenia.

Punkty zwycięstwa: 5

Kościół

Koszt: 1 drewno, 1 kamień

Produkcja: 1 drewno, 1 kamień

Punkty zwycięstwa: 2

III ERA

Dowolny rodzaj terenu:

Akademia

Koszt: 1 drewno, 1 kamień

Produkcja: 2 drewno, 2 kamień

Punkty zwycięstwa: 3

III ERA

Dowolny rodzaj terenu:

Tereny

Heksagonalne obszary na mapie pokryte są 4 rodzajami terenu, które mają znaczenie przy wznoszeniu budynków. Po wzniesieniu budynku bądź założeniu miasta obszar traci swoją pierwotną cechę terenową (staje się po prostu budynkiem/miastem).

Równina

Las

Żyła złota

Budynek I lub II ery

Obrazy

W grze znajdują się łącznie 24 obrazy, z których większość przedstawia postacie z historii Brazylii. Każdy obraz zapewnia jakiś efekt oraz punkty zwycięstwa. Kartę obrazu możesz pozyskać za pomocą akcji obraz. Wykonując tę akcję, musisz opłacić koszt wybranej karty (przy czym niektóre z nich nie posiadają nadrukowanego kosztu – można je pozyskać za darmo). Pozyskany obraz połóż obok swojej planszy (pozostanie z tobą do końca rozgrywki). Niektóre obrazy posiadają efekt jednorazowy, pozostałe natomiast można aktywować wielokrotnie. Opisy efektów znajdują się na kartach.

Przez całą grę dostępna jest pula 6 odkrytych obrazów, z której można pozyskiwać karty (numery er na kartach obrazów mają znaczenie wyłącznie przy realizacji kart misji; patrz strona 21). W puli znajdują się po 2 karty z 3 kategorii – łatwo je rozróżnić dzięki kolorom ramek (czerwone, różowe i niebieskie – dla ułatwienia będziemy również określać obrazy jako: czerwone/różowe/niebieskie). Kiedy pozyskasz obraz, natychmiast uzupełnij pulę nową kartą o tym samym kolorze ramki – dobierz ją z odpowiedniej talii. W rzadkim przypadku, gdy w tej talii zabraknie kart, wybierz dowolną inną talię obrazów i uzupełnij pulę dobraną z niej kartą.

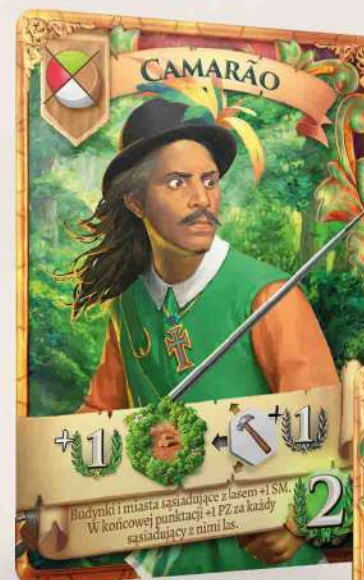
Poniżej szczegółowy opis niektórych obrazów:



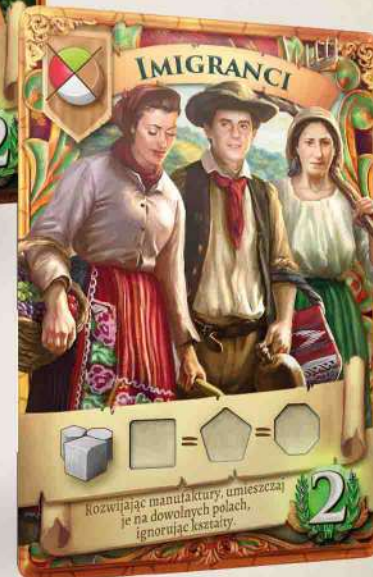
WAŻNE: Niektóre obrazy usprawniają produkcję budynków wskazanych w opisie karty. Usprawnienie działa zarówno na budynki już wzniesione, jak i na te, które wzniesiesz w przyszłości. Kiedy pozyskasz obraz tego rodzaju, wszystkie wzniesione przez ciebie budynki, których dotyczy efekt, natychmiast produkują dodatkowy surowiec/zasób. Przykładowo obraz Guarani sprawia, że wszystkie twoje dotychczas wzniesione tartaki natychmiast produkują po 1 znaczniku pernambuku. Ponadto wszystkie tartaki, które wzniesiesz bądź zreformujesz w przyszłości będą produkować 1 dodatkowy pernambuk.



Punkty zwycięstwa



Obraz Camarão zwiększa siłę militarną wszystkich twoich budynków i miast regionalnych, które sąsiadują z przynajmniej 1 obszarem lasu. Ponadto w końcowej punktacji każdy obszar lasu sąsiadujący z twoimi budynkami lub miastami regionalnymi zapewnia ci 1 punkt zwycięstwa.



Po pozyskaniu obrazu imigrantów, kiedy rozwiniesz manufakturę, możesz ją umieścić na całkowicie dowolnym polu akcji, nawet jeżeli nie pasuje ona kształtem do kształtu wybranego pola.



Araribóia pozwala ci budować miasta na obszarach, na których znajduje się dowolna z twoich jednostek wojskowych (niekoniecznie monarcha).

Quitéria zwiększa twoją siłę militarną: +2 SM, kiedy się broniś oraz +1 SM, kiedy atakujesz.



Maria Leopoldyna pozwala ci wznosić budynki, całkowicie ignorując ich wymagania terenowe. Możesz nawet stawiać je na budynkach i miastach wzniesionych wcześniej (niezależnie od tego, z której ery pochodzą).



W dowolnej ze swoich tur możesz położyć na Coroados znacznik akcji minionej ery i otrzymać wskazaną premię. Znacznik I ery zapewnia ci 2 punkty zwycięstwa. Znacznik II ery dostarcza 2 złote karty. Położony na karcie znacznik zostaje na niej do końca gry.



Gdy wykonujesz akcję budowa, Rebouças pozwala ci zapłacić o 1 surowiec albo 1 złoto mniej. Uwaga: efekt ten możesz wykorzystać tylko raz w każdej swojej turze (co ma znaczenie wyłącznie, jeśli posiadasz również obraz Mauá – patrz karta poniżej).



Jeżeli posiadasz obraz Fabryka, to podczas końcowej punktacji możesz otrzymać dodatkowe PZ za 1 rozwiniętą manufakturę o podstawie pięciokąta (manufakturę tkaniny albo kakao) oraz za 1 rozwiniętą manufakturę o podstawie ośmiokąta (manufakturę kawy albo gummy).

Izabela Brazylijska pozwala ci wystawić 1 wybrany pałac (II-VI) ze swojej planszy zgodnie z zasadami opisanymi na stronie 20. Efekt ten możesz aktywować raz na grę – natychmiast po pozyskaniu karty albo później w toku gry w dowolnej swojej turze (obróć tę kartę o 90 stopni, aby pamiętać o wykorzystaniu efektu).



Kiedy wybierzesz akcję budowa, Mauá pozwala ci wykonać ją dwukrotnie. Jeśli skorzystasz z tego efektu, oprócz kosztów obu budynków/miast musisz zapłacić 1 dodatkowy dowolny surowiec.



Złote karty

Złote karty można zdobyć na trzy sposoby: dzięki akcji *handel*, dzięki usprawnionej akcji *port* oraz po wystawieniu pałacu III.

Złote karty mają wartość 1 złota, czyli każdą 1 złotą kartę można wydać jako 1 sztukę złota (wydane karty należy odrzucić).

W jednym momencie możesz posiadać maksymalnie 3 złote karty. Jeżeli w wyniku doboru będziesz posiadać więcej niż 3, musisz natychmiast odrzucić tyle kart (spośród właśnie dobranych i/albo posiadanych wcześniej), aby zredukować liczbę kart na ręce do 3. Złote karty nie wpływają na limit 5 surowców/zasobów, które możesz przechowywać w osobistych zapasach.

Złote karty można wydawać jako złoto (czyli także zastępując surowce). Jednak przede wszystkim można korzystać z ich efektów specjalnych. Karty te można zagrywać w dowolnym momencie swojej tury (niektóre z kart posiadają warunek zagrania opisany w tekście karty) lub zatrzymać do końca rozgrywki (niektóre karty dostarczają punktów zwycięstwa w końcowym podliczaniu pod warunkiem spełnienia opisanego na nich wymagania). W jednej turze można zagrać dowolną liczbę złotych kart.

Po wykorzystaniu złotej karty (jako złoto albo dla efektu) należy ją odrzucić.



Złote karty takie jak **Rolnictwo** zapewniają punkty zwycięstwa, jeśli posiadasz je w trakcie końcowej punktacji, a także jeśli spełnisz opisany na nich warunek.



Wojna: Zagraj tę kartę natychmiast po wygraniu bitwy, aby otrzymać wynikającą z niej premię.



Kafelki odkryć

Podczas przygotowania rozgrywki zakryte kafelki odkryć rozkłada się losowo na mapie na obszarach oznaczonych symbolem „?”. Kiedy wejdziesz na taki kafelek swoją jednostką wojskową, odkrywasz go, prezentując wszystkim graczom.

Kafelki odkryć należy traktować jako teren o typie równina. Możesz na takim obszarze wzniesić budynek albo założyć miasto. Jeżeli to zrobisz, odrzuć go bez podglądania (jeśli był zakryty) i bez rozpatrywania jego efektu.

Niektóre kafelki odkryć zapewniają natychmiastową premię, a następnie są odrzucone. Pozostałe mogą mieć nieco bardziej złożone efekty.



Wymagana
siła
militarna

Nagroda

Nieznany gatunek: Połóż kafelek obok swojej planszy. W końcowej punktacji otrzymujesz 1/3/5 punktów zwycięstwa za posiadanie odpowiednio 1/2/3 kafełków przedstawiających nieznane gatunki.

Minas Gerais: Po odkryciu pozostaw ten kafelek na jego miejscu na mapie. Stanowi on obszar, który spełnia wszystkie wymagania terenowe na potrzeby wznoszenia budynków. Gracz, który wzniesie tu budynek albo założy miasto (nie musi to być odkrywca kafelek), otrzymuje 1 złoto.

Dorzecze: Po odkryciu pozostaw ten kafelek na jego miejscu na mapie (na odkrytym kafełku dorzecza nie można niczego budować). Usprawnia on produkcję wszystkich sąsiadujących z nim budynków. Efekt ma natychmiastowe zastosowanie wobec już istniejących budynków, a także do wszystkich, które zostaną wzniesione lub zreformowane w przyszłości. Uwaga: kafelek usprawnia wyłącznie produkcję surowców (ale nie zasobów).

Quilombo: Dobierz 1 kartę misji dowolnej ery. Odrzuć ten kafelek.

Kultura: Po odkryciu pozostaw ten kafelek na jego miejscu na mapie. Stanowi on obszar, który spełnia wszystkie wymagania terenowe na potrzeby wznoszenia budynków. Gracz, który wzniesie tu budynek albo założy miasto (nie musi to być odkrywca kafelek), otrzymuje 2 punkty zwycięstwa (kładzie kafelek obok swojej planszy gracza, aby o tym nie zapomnieć).

Maniok: Otrzymujesz 1 dowolny surowiec. Odrzuć ten kafelek.

Ekspedycja: Po odkryciu pozostaw ten kafelek na jego miejscu na mapie. Aby zdobyć nagrodę, gracz (niekoniecznie odkrywca) musi: a) poruszyć na ten kafelek swoją jednostką wojskową (jeżeli jednostka trafiła na kafelek w którejś z jego wcześniejszych tur, nadal musi poświęcić podstawowy ruch, aby rozpocząć bitwę); b) korzystając z siły swoich jednostek wojskowych, kart bitewnych oraz innych dostępnych efektów, uzyskać siłę militarną równą lub wyższą od wskazanej na kafełku. Jeśli gracz nie jest w stanie bądź nie chce zdobywać nagrody, nie się nie dzieje – można bez przeszkód przechodzić przez takie kafełki bez efektów.

Zwróć uwagę, że twój znacznik akcji I ery posiada na rewersie efekt pozwalający podglądać kafełki odkryć (patrz: strona 9).



Monarchowie

W grze znajduje się 5 dwustronnych kaflów reprezentujących 10 monarchów. Monarchowie powiązani są kolorami z planszami graczy. Na początku rozgrywki gracze wybierają 1 z dostępnych im monarchów. Każdy monarcha posiada unikalną zdolność.

Zielona plansza gracza reprezentuje naród brazylijski, toteż powiązane są z nią 2 kafle (łącznie 4 monarchów). Gracz nadal musi wybrać do rozgrywki tylko 1 z nich.



Król Alfons I Zdobywca

Zdolność: Oplacając dowolny koszt, możesz wydać 1 kartę bitewną jako 1 złoto albo 2 karty bitewne jako 2 surowce, albo 3 kart bitewne jako 1 naukę i 1 złoto. Nie możesz skorzystać z kilku opcji jednocześnie.

Królowa Izabela I Kastylijska

Zdolność: Pierwsze 3 wzniesione (bądź stworzone w wyniku restrukturyzacji) przez ciebie faktorie handlowe zapewniają po 3 PZ (a co za tym idzie również 3 SM) w końcowej punktacji i produkują 1 pernakub oraz 2 złota.

Król Manuel I Szczęśliwy

Zdolność: Pierwsze 3 wzniesione (bądź stworzone w wyniku restrukturyzacji) przez ciebie tartaki zapewniają po 2 PZ (a co za tym idzie również 2 SM) w końcowej punktacji i produkują 2 pernakuby oraz 1 złoto.

Jan Maurycy Orański

Zdolność: Pierwsze 3 wzniesione (bądź stworzone w wyniku restrukturyzacji) przez ciebie pola trzciny zapewniają po 3 PZ (a co za tym idzie również 3 SM) w końcowej punktacji i produkują 3 trzciny cukrowe.

Napoleon Bonaparte

Zdolność: Wykonując akcję *rekrutacja* po raz pierwszy w rozgrywce (a więc tylko raz w toku całej gry), możesz dobrać 1 dodatkową kartę bitewną. Ponadto za każdy razem, gdy oplacasz dowolny koszt, możesz wydać 1 kartę bitewną jako 1 surowiec albo 2 karty bitewne jako 1 naukę (możesz skorzystać z obu opcji jednocześnie, jak również kilkukrotnie z jednej z nich).

Królowa Wiktoria

Zdolność: Po rozwinięciu manufaktury możesz ją natychmiast umieścić na kaflu Wiktorii. Otrzymujesz natychmiast 1 naukę, a w końcowej punktacji 1 punkt zwycięstwa. Możesz skorzystać z tej zdolności maksymalnie trzykrotnie w toku całej gry.

Tibirić

Zdolność: Pierwsze 3 budynki/miasta regionalne, które wzniesiesz/założysz na obszarze lasu zapewnią ci premię. Pierwsza premia: 1 dowolny surowiec; druga: 1 złoto; trzecia: 1 nauka.

Cesarz Pedro I

Zdolność: Gdy po raz pierwszy zrekrutujesz łucznika, otrzymujesz 1 dowolny surowiec. Pierwsza rekrutacja armaty również dostarcza 1 dowolny surowiec. Z kolei pierwsza rekrutacja monarchy (tak samo jak i pierwsza rekrutacja dragona) – 1 złotą kartę.

Cesarz Pedro II

Zdolność: Pozyskanie pierwszego obrazu w nieposiadanym jeszcze przez ciebie kolorze ramki dostarcza ci premię. Czerwona ramka – 1 dowolny surowiec; różowa – 1 złoto; niebieska – 1 nauka.

Dom Obá II

Zdolność: Pierwsze 2 wypełnione przez ciebie misje zapewniają ci dodatkowo po 1 punkcie zwycięstwa (w końcowej punktacji) oraz po 1 nauce (natychmiast).

Jednostki wojskowe



Na początku rozgrywki otrzymujesz 5 jednostek wojskowych reprezentowanych przez figurki, które zostają umieszczone na dedykowanych im miejscach na twojej planszy. Każdy z graczy posiada unikalny zestaw jednostek. Na planszy pod miejscami dedykowanymi jednostkom nadrukowane zostały koszty ich rekrutacji. Po opłaceniu kosztu umieszczasz jednostkę na mapie, a konkretnie na jednym ze swoich miast (regionalnym bądź w stolicy).

Każda z jednostek wojskowych zapewnia punkty zwycięstwa (PZ) za zrekrutowanie i posiada siłę militarną (SM) równą liczbie tychże punktów. Niektóre jednostki posiadają także zdolności specjalne. Dzięki jednostkom możesz dokonywać odkryć na mapie oraz toczyć bitwy. Ponadto obecność monarchy (czyli konkretnej jednostki wojskowej) jest niezbędna do założenia miasta regionalnego na danym obszarze.

Specjalne zdolności jednostek opisane zostały poniżej:

Możesz zbudować miasto regionalne wyłącznie na obszarze, na którym znajduje się ta jednostka.

Poruszając tę jednostkę, możesz jednocześnie poruszyć razem z nią dowolną liczbę innych swoich jednostek (innymi słowy taka jednostka może przetransportować dowolną liczbę innych jednostek przy okazji swojego ruchu).

Możesz poświęcić podstawowy ruch, aby zaatakować sąsiedni obszar bez wykonywania ruchu.

W końcowej punktacji otrzymujesz punkty zwycięstwa za zrekrutowane jednostki. Nie jest istotne, czy te jednostki pozostają na mapie, czy zostały rozbite (patrz: strona 19).

Zdolność specjalna **armat** i **grenadierów** pozwala (poświęcając podstawowy ruch) bez poruszania jednostką rozpocząć bitwę z przeciwnikiem/przeciwniczką na sąsiednim obszarze (nie można w ten sposób atakować kafelków odkryć). Bitwa rozegra się na identycznych zasadach, jak w przypadku spotkania jednostek na jednym obszarze.



Bitwa



Bitwy rozgrywają się wyłącznie w fazie ruchu.

Kiedy przesuniesz swoją jednostkę na obszar, na którym znajduje się jednostka/budynek/miasto regionalne przeciwnika/przeciwniczki, rozpoczyna się bitwa. Zauważ, że do rozpoczęcia bitwy nie jest niezbędna obecność jednostek wojskowych po obu stronach – wystarczy, że wkroczysz swoją jednostką na obszar budynku/miasta regionalnego przeciwnika/przeciwniczki.

Sila militarna jednostek/budynków/miast regionalnych jest równa ich wartości w punktach zwycięstwa (liczba otoczona laurem). Walczący mogą modyfikować swoją siłę dzięki efektom obrazów i niektórych pól akcji oraz zagrywając karty bitewne. Zwycięża ten, kto uzyska wyższą siłę (a w przypadku remisu – obrońca).



Bitwę należy rozegrać, przeprowadzając kolejno następujące kroki:

1. Osoba atakująca, jeśli może, używa efektów posiadanych obrazów oraz ostatnio wybranego pola akcji (jeżeli ma zastosowanie).
2. Osoba atakująca wybiera maksymalnie 3 karty bitewne i kładzie je zakryte na stole.
3. Osoba broniąca analogicznie wykonuje oba powyższe kroki.
4. Obaj gracze odkrywają wyłożone karty bitewne i, poczynając od atakującego, rozpatrują ich efekty.
5. Posiadacz(ka) wyższej siły militarnej wygrywa bitwę. W przypadku remisu pod względem siły zwycięża obrońca/obrończyni.
6. Wszystkie jednostki wojskowe przegranej strony zostają rozbite – należy je umieścić w osobistych zapasach pokonanego gracza. Efekty niektórych kart bitewnych mogą spowodować, że zwycięski gracz również straci jakieś jednostki – zawsze jednak musi mu pozostać przynajmniej 1 jednostka na obszarze, na którym toczyła się bitwa (szczegóły na stronie 19).



Jednostki **armata** oraz **grenadier** posiadają specjalną zdolność pozwalającą rozpocząć bitwę z sąsiedniego obszaru – wymaga to poświęcenia podstawowego ruchu, ale bez fizycznego poruszania figurek reprezentujących jednostki. Jeżeli dojdzie do bitwy tego rodzaju, należy ją rozpatrzyć identycznie, jak w przypadku spotkania jednostek na jednym obszarze. Jeżeli strona atakująca bądź broniąca przebywa na obszarze własnego budynku bądź miasta regionalnego, siła militarna tegoż budynku/miasta normalnie wlicza się do siły tej armii (patrz: przykład po lewej stronie). W bitwie muszą wziąć udział też wszystkie jednostki (nie tylko **armata** i/albo **grenadier** – te jednostki niezbędne są tylko do wszczęcia bitwy na sąsiednich obszarach).

Wynik bitwy i okupacja

Jeżeli przegrasz bitwę, wszystkie twoje jednostki, które w niej uczestniczyły, zostają rozbite. Jednostki te umieść w swoich osobistych zapasach (czyli tam, gdzie posiadane surowce/zasoby – a nie na ich początkowych miejscach na twojej planszy). Korzystając z akcji *rekrutacja*, możesz 1 ze swoich rozbitych jednostek ponownie wystawić na mapę bez opłacania kosztu rekrutacji. Zrekrutowane jednostki dostarczają punktów zwycięstwa na koniec gry niezależnie od tego, czy zostały rozbite czy pozostały na mapie.

Jeżeli wygrasz bitwę na obszarze budynku bądź miasta regionalnego (pamiętaj, że stolic nie można atakować) przeciwnika/przeciwniczki, okupujesz ten obszar i tymczasowo przejmujesz nad nim kontrolę. Wszystkie surowce/zasoby znajdujące się na okupowanym budynku możesz wydawać, tak jakby należały do ciebie. Jeżeli w trakcie końcowej punktacji okupujesz budynki/miasta regionalne, to punkty zwycięstwa jakie zapewniają otrzymasz ty (a nie pierwotny właściciel(ka)). Okupowanych budynków/miast nie wolno nadbudowywać ani przeprowadzać na nich akcji *reforma*. Na potrzeby akcji *budowa* okupowany budynek uznawany jest jako należący do pierwotnego właściciela/właścicielki.

Natychmiast po tym, gdy opuścisz okupowany budynek wszystkimi swoimi jednostkami, tracisz nad nim kontrolę i wraca on do imperium przeciwnika/przeciwniczki. Jeżeli natomiast właściciel(ka) budynku/miasta podejmie próbę jego odbicia, siła militarna budynku/miasta nie wpływa na siłę żadnego z graczy.

Jeżeli bitwa została wszczęta z sąsiedniego obszaru (co potrafi **armata** i **grenadier**), jej wynikiem może być wyłącznie rozbicie jednostek, ale nigdy nie doprowadzi ona bezpośrednio do okupacji. Tak samo, jak w normalnej bitwie, wszystkie jednostki przegranej strony zostają rozbite (mogą to być zarówno jednostki broniące jak i atakujące).



Korzystając ze zdolności jednostki artylerii, Bartek atakuje sąsiedni obszar. Kontrolująca ten obszar Ania niestety przegrywa, a obie jej jednostki zostają rozbite. W trakcie bitwy Ania zagrała jednak kartę **Sépé Tiaraju**, przez co w wyniku bitwy Bartek również traci jednostkę.



Bartek wygrał bitwę, ale Ania wciąż sprawuje kontrolę na tartakiem.



Okupowane budynki i miasta regionalne

Kiedy stracisz budynek lub miasto regionalne, przeciwnik/przeciwniczka okupuje je i sprawuje nad nim kontrolę, dopóki posiada tam przynajmniej 1 jednostkę wojskową. Jeżeli opuści okupowany teren, natychmiast wraca on pod twoją kontrolę.

Uwaga: Jeżeli stracisz miasto regionalne, które nie sąsiaduje z twoim imperium, to koniecznie pozostaw tam umieszczoną wcześniej rezydencję (nie zdejmuj jej z kafelka). Rezydencja pomaga zapamiętać kto jest prawowitym właścicielem bądź właścicielką miasta.

Karty bitewne

W grze znajdują się 24 karty bitewne. Możesz je pozyskać na dwa sposoby: w ramach akcji *rekrutacja* (nawet jeżeli nie zdecydujesz się zrekrutować jednostki) oraz po wystawieniu palacu VI. Możesz posiadać jednocześnie maksymalnie 3 takie karty. Jeżeli w wyniku doboru będziesz posiadać więcej niż 3, musisz natychmiast odrzucić tyle kart (spośród właśnie dobranych i/albo posiadanych wcześniej), aby zredukować liczbę kart na ręce do 3.



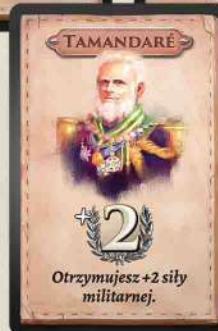
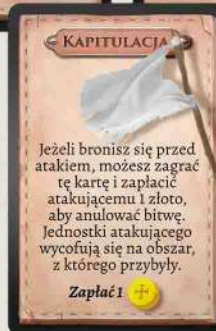
Karty bitewne zwiększają twoją siłę militarną podczas bitwy, ale mogą zapewniać też inne efekty (opisane w tekście kart). Poniżej przykłady:



Hrabia d'Eu zapewnia +1 SM albo +2 SM, jeśli na obszarze sąsiadującym z bitwą posiadasz przynajmniej 1 jednostkę.



Sépé Tiaraju zapewnia +1 SM oraz efekt, który w przypadku twojej porażki doprowadza do rozbicia wszystkich poza 1 jednostką wroga.



Pałace



Zaczynasz rozgrywkę z pałacem I już na mapie, konkretnie w twojej stolicy. Ilekroć wypełnisz wymagania jakiejś karty misji (patrz: strona 21), otrzymujesz natychmiastową możliwość wystawienia 1 z 5 swoich pałaców rozmieszczonych na twojej planszy – w ten sposób odblokowujesz premię danego pałacu.

Na każdej karcie misji znajduje się symbol pałacu , który przypomina, że po wypełnieniu misji możesz wystawić pałac.

Po wykonaniu misji:

- Wybierz pałac znajdujący się wciąż na twojej planszy. Wystaw go na swoim budynku lub mieście – spełniając nadrukowane na planszy wymaganie, co do miejsca, w którym można go wystawić. Na 1 obszarze może znajdować się tylko 1 pałac. **Przykład:** Pałac II może zostać wystawiony na dowolnym z twoich budynków I ery.
- Wystawiając pałac na mapę, odsłaniasz widoczną na twojej planszy premię. Natychmiast otrzymujesz wynikające z niej profity (poza punktami zwycięstwa, które zliczasz dopiero w trakcie końcowej punktacji).
- Budynki, na których zostały wystawione pałace, nie mogą zostać restrukturyzowane (odwrócone) w ramach akcji *reforma*. Nadal w ramach tej akcji możesz je uzupełniać.

Opisy pałaców:



Wymaga wystawienia na budynku I ery.



Otrzymujesz 1 trzcinę cukrową. Rozwiń (bez ponoszenia kosztu) 1 manufakturę o kwadratowej podstawie (manufakturę barwnika albo cukru).



Wymaga wystawienia na budynku I lub II ery, lub w mieście regionalnym.



Otrzymujesz 1 złotą kartę oraz 1 PZ za każdą posiadaną przez ciebie odlewnię złota.



Wymaga wystawienia na farmie.



Otrzymujesz 1 PZ za każdą rozwiniętą manufakturę.



Wymaga wystawienia na plantacji.



Otrzymujesz 1 bawełnę oraz 2 PZ za każdą posiadaną przez ciebie plantację.



Wymaga wystawienia w mieście regionalnym.



Otrzymujesz 1 kartę bitewną oraz 1 PZ za każdą swoją jednostkę wojskową na mapie.

Stolice



Podczas przygotowania rozgrywki kafelki stolic (w liczbie równej liczbie graczy) rozmieszczane są losowo na dedykowanych im polach na mapie (z symbolem pałacu). Pamiętaj, że wśród rozmieszczanych kafelków stolic musi znaleźć się kafelek z oznaczeniem pierwszego gracza. Po ich odkryciu gracze wybierają swoje stolice, otrzymując nadrukowany na danym kafelku surowiec (umieszczając je w swoich osobistych zapasach) i wystawiają na tym obszarze pałac I w swoim kolorze. Osoba, która wybrała kafelek z oznaczeniem pierwszego gracza, zamiast go odrzucać, kładzie go obok swojej planszy (aby pamiętać o tym, że rozpoczęła grę). Pamiętaj, że stolica jest miastem. Ilekroć w grze jest mowa o miastach, oznacza to zarówno stolicę, jak i miasta regionalne.



Przykład: Bartek wypełnił misję i zdecydował się wystawić pałac IV.

Musi umieścić go na swojej plantacji. Natychmiast otrzymuje 1 bawełnę, a podczas końcowej punktacji otrzyma dodatkowe punkty zwycięstwa za swoje plantacje.

W dalszym toku rozgrywki Bartek nie będzie mógł restrukturyzować (odwrócić) kafełka plantacji, na której znajduje się pałac. Jednak wciąż będzie mógł uzupełniać na nim surowce w ramach akcji *reforma*.



I: era odkryć **II: era nawigacji** **III: era kolei**

W swojej turze (przed lub po wykonaniu akcji) możesz wypełnić misję (musisz spełnić wszystkie wymagania opisane na jej karcie). Nie ma obowiązku natychmiastowego zagrywania karty misji po spełnieniu jej warunków – można to zrobić od razu, ale można też poczekać i zagrać kartę w późniejszej ze swoich tur. Jeśli jako pierwsza osoba w grze zagraż kartę misji, wykonaj następujące czynności:

- Jeśli misję (jako pierwsza osoba w grze) wypełnisz na początku swojej tury (przed wykonaniem akcji), to już w tej turze skorzystaj z nowego znacznika akcji. Jeśli natomiast wypełnisz misję po wykonaniu akcji, to nowy znacznik akcji będziesz mógł/mogła wykorzystać w kolejnej swojej turze.

Po tym, jak pierwsza osoba wykona misję danej ery, pozostali gracze nadal mogą w dowolnych turach wypełniać posiadane misje zarówno bieżącej ery, jak i er poprzednich. Misje można wypełniać w dowolnej kolejności (jest dozwolone, aby wypełnić misję II ery, nie wykonawszy wcześniej misji ery I). Wypełniając misję danej ery jako druga lub kolejna osoba w grze, wykonaj analogicznie opisane powyżej kroki, pomijając krok 2.

Misje III ery działają nieco inaczej niż misje wcześniejszych er. Spełnienie każdego z wymagań na karcie misji III ery dostarcza wskazaną na liczbę punktów zwycięstwa. Kiedy wypełnisz je wszystkie, możesz normalnie zagrać kartę misji – wywołasz w ten sposób koniec gry, a za kartę otrzymasz maksymalną liczbę punktów podczas końcowej punktacji. Jeżeli jednak nie zdołasz zagrać misji III ery, to i tak otrzymasz punkty za te wymagania, które udało ci się spełnić.

Koniec rozgrywki zostaje wywołany, kiedy któryś z graczy jako pierwszy wypełni misję III ery. Dokończcie rundę – ostatnią turę w grze wykonuje osoba siedząca po prawej stronie od pierwszego gracza (posiadającego przed sobą kafelek stolicy z symbolem pierwszego gracza). Następnie przejdźcie do końcowej punktacji.



Na kartach misji III ery znajduje się symbol złotej gwiazdy, który przypomina, że zagranie takiej karty wywołuje koniec gry.

Korzystając z arkusza punktacji, podsumuj zdobyte punkty zwycięstwa za:



- Zrekrutowane jednostki militarne
- Rozwinięte manufaktury
- Pozyskane obrazy
- Wypełnione misje i/albo spełnione wymagania na niezagranych kartach misji III ery
- Niektóre spośród złotych kart
- Niektóre spośród kafelków odkryć
- Budynki i miasta regionalne (w tym okupowane przez ciebie budynki/ miasta regionalne innych graczy)
- Większość spośród wystawionych pałaców
- Niektóre zdolności specjalne monarchów (monarchowie mogą dostarczyć punktów za budynki lub manufaktury – na arkuszu punktacji dodaj je w odpowiednich pozycjach)

Osoba, która zdobyła najwięcej PZ, zostaje zwycięzcą lub zwyciężczynią i otrzymuje tytuł cesarza lub cesarzowej Brazylii! W przypadku remisu, zwycięża ta osoba spośród remisujących, która posiada najwięcej znaczników nauki na swoich budynkach na mapie. Jeżeli i to nie przyniesie rozstrzygnięcia, remisujący dzielą się zwycięstwem i władzą.



Graze:
Zredukowane jednostki
Rozwiniete manufaktury
Obrazy
Misje
Zlote karty
Kafelki odkryc
Palace
Budynki i miasta
Suma=

Układy mapy

Przed rozpoczęciem rozgrywki wybierzcie kształt mapy odpowiedni dla liczby graczy biorących udział w rozgrywce. Duże kafle mapy oznaczone są literami (A, B, C, D, a na ich rewersach odpowiednio W, X, Y, Z).

Wyzwanie solo:

BITWA POD GUARARAPES 1648

Holendrom zamarzył się status cukrowych królów i zapragnęli podporządkować sobie Brazylię. Na czele powstania stanął Camarão i rozprawił się z niderlandzkimi najeźdźcami, którzy przybyli do Pernambuco.

Wypełnij 3 cele przed upływem 20 rundy rozgrywki:

- > Przejdź do III ery;
- > Posiadaj na planszy wszystkie swoje jednostki wojskowe;
- > Zdobądź stolicę wroga.

W tym trybie musisz korzystać z zielonej planszy gracza i wybranego monarchy w tymże kolorze. Stwórz mapę, jak na ilustracji poniżej. Umieść w oznaczonych miejscach swój pałac I oraz pomarańczowy pałac I wraz z pomarańczowymi jednostkami wojskowymi.



Reszta przygotowania rozgrywki przebiega normalnie (jak opisano na stronie 6).

W wyzwaniu solo obowiązują niemal wszystkie zasady rozgrywki wieloosobowej. Holendrzy nie wykonują żadnych działań, ale zaatakowani będą się bronić. Ich siła militarna w trakcie bitwy równa jest sile ich jednostek militarnych na danym obszarze. Dodatkowo za każdą swą jednostkę w bitwie dobierają oni 1 kartę bitewną, którą musisz rozpatrzyć w analogiczny sposób, jak w przypadku bitew w grze wieloosobowej.

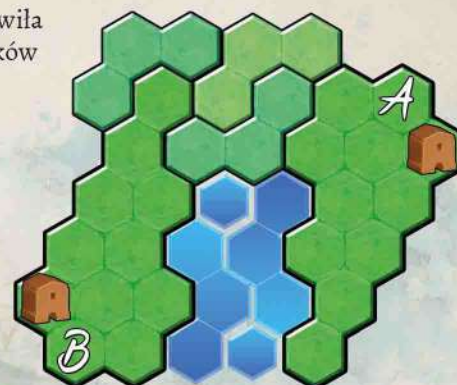
W tym trybie możesz (a nawet musisz) zaatakować i zdobyć stolicę wroga. Aby wygrać, nadal musisz przejść do III ery. Nie musisz natomiast wypełniać misji III ery.

RIO 1567



Konfrontacyjność: XXX

Bitwa o Zatokę Guanabara stanowiła ostatni epizod walk Portugalczyków z Francuzami i zdecydowała o kontroli tego rejonu Nowego Świata.



WOJNA CISPLATYŃSKA 1825-1828

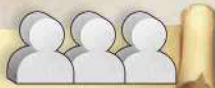


Konfrontacyjność: XXX

W wyniku wojny pomiędzy Brazylią a Zjednoczonymi Prowincjami powstał niepodległy Urugwaj. Utrata prowincji Cisplatyna przez Brazylię była jednym z powodów niezadowolenia z rządów Pedro I i jego abdykacji na rzecz syna.



AMAZONKA



Konfrontacyjność: X



Wielka rzeka Amazonka przecina imperium, a jej bogactwo dla Brazylii jest nieocenione. To największa rzeka na Ziemi pod względem powierzchni dorzecza i zasobności w wodę.

CESARSTWO BRAZYLII



Konfrontacyjność: XX



Brazylia uniezależniła się od Portugalii w 1822 roku. W swojej krótkiej historii cesarstwem władał Pedro I, a później jego syn Pedro II. W 1889 roku junta wojskowa zmusiła cesarza do abdykacji i proklamowano republikę.

WOJNA ARGENTYŃSKA 1851-1852



Konfrontacyjność: XX

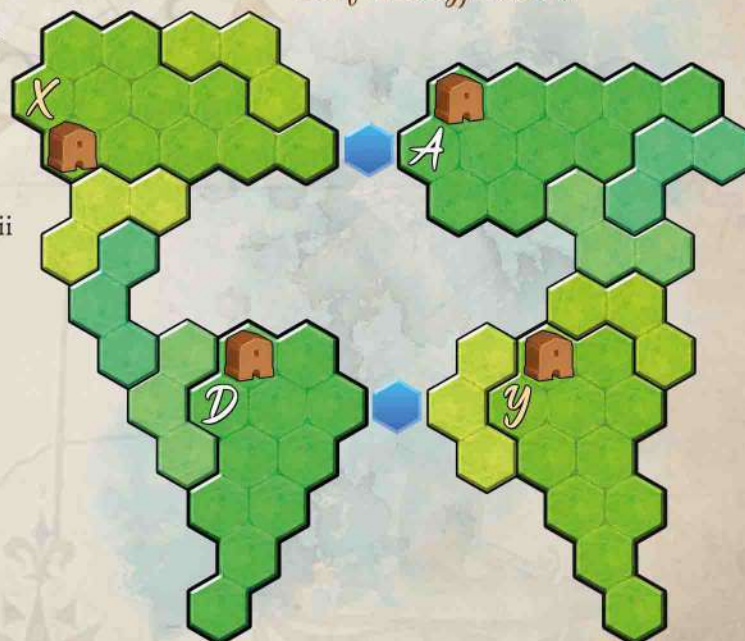


Wojnę rozpoczęła próba aneksji Urugwaju przez wojska argentyńskie. Przeciw takim działaniom opowiedziała się Brazylia, a także argentyńska prowincja Entre Rios. Po klęskach w kolejnych bitwach Argentyna uznała niepodległość Urugwaju, a Brazylia zachowała status imperium.

PRZEZ ATLANTYK



Konfrontacyjność: X



Po odkryciu szlaku morskiego na zachód państwa europejskie rozpoczęły intensywną kolonizację nowo poznanych rejonów kontynentu amerykańskiego. Dzisiejsza Brazylia stała się areną rywalizacji Hiszpanii, Portugalii i Francji.

SÃO FRANCISCO



Konfrontacyjność: X



São Francisco to jedna z największych rzek Brazylii, która przecina południowo-wschodnie tereny imperium. Wypływa ze źródeł w Serra da Canastra, jest liczna w wodospady i progi wodne, a swe ujście ma w Atlantyku.

TRAKTAT Z TORDESILLAS 1494



Konfrontacyjność: XX



Sygnowany przez władców Hiszpanii i Portugalii – Ferdynanda II, Izabelę I i Jana II dotyczył podziału wpływów w Nowym Świecie. W jego wyniku Portugalczycy zapewnili sobie terytoria brazylijskie jeszcze przed ich faktycznym odkryciem.



Zajrzyj na naszą stronę internetową, aby znaleźć więcej historycznych map i nowych wyzwań:

www.lucrumgames.pl



LG
LUCRUM
GAMES

meeplebr
MUNDUS