



Zawartość pudełka

*5 zestawów po 14 drewnianych znaczników i 3 drewniane dyski,
1 dwustronna plansza, 42 karty, 44 żetony monet, 10 żetonów dóbr, instrukcja.*

Przygotowanie do gry

1. Planszę należy umieścić na środku stołu.

2. W grze na 2-4 graczy karty oznaczone małą cyfrą 5 w prawym górnym rogu, zaraz pod zwojem oznaczającym dobro, należy usunąć z talii. Pozostałe karty należy potasować i umieścić obok planszy jako talię, rewersami ku górze. Następnie należy dobrać sześć z nich i umieścić odkryte w jednym rzędzie nad planszą.

3. Każdy z graczy dobiera jeden zestaw drewnianych znaczników (14 armii) i dysków (3 miasta), a następnie umieszcza 3 armie w startowym regionie na planszy.

4. Żetony monet należy ułożyć w stos obok planszy jako rezerwę. Każdy z graczy dobiera: 8 monet w grze na 5 osób, 9 monet w grze na 4 osoby, 11 monet w grze na 3 osoby i 14 monet w grze na 2 osoby.

Gra może zostać rozpoczęta.



Rozgrywka

1. Gracze licytują, kto rozpocznie rozgrywkę. Każdy z uczestników bierze swoje monety i w tajemnicy wybiera część z nich, trzymając je w zamkniętej dłoni przed sobą. Kiedy wszyscy gracze są gotowi, jednocześnie ujawniają liczbę postawionych monet. Gracz, który postawił największą kwotę, odkłada ją do rezerwy. Pozostali gracze nie tracą swoich monet (zostają one w ich zasobach). W przypadku remisu licytację wygrywa najmłodszy z graczy i zwraca postawione monety do rezerwy. Jeżeli żaden z graczy nie licytował (wszyscy pokazali 0 monet), grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. W każdej rozgrywce odbywa się tylko jedna licytacja.

2. Rozpoczynając od pierwszego i podążając zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze dobierają po jednej z odkrytych kart. Kiedy gracz dobierze kartę, umieszcza ją awersem ku górze przed sobą. Musi zapłacić cenę karty, która jest zależna od jej miejsca w rzędzie (ceny są podane na górze planszy). Od lewej do prawej ceny to: 0, 1, 1, 2, 2 oraz 3. *Na przykład: jeżeli gracz wybrał trzecią kartę od lewej, zapłaci on za nią 1 monetę.* Karta daje dobro oraz akcję. Akcję należy wykonać natychmiast. Pozwalają one graczom budować swoje imperia i zdobywać kontrolę nad planszą. Rodzaje akcji są następujące:



– **Umieszczenie nowych armii na planszy.** Pokazana na karcie liczba armii determinuje ilość armii, którą można umieścić na planszy. Gracz może umieszczać armie tylko w regionie startowym lub regionie, w którym posiada miasto. Armie nie muszą być umieszczone w jednym regionie.



– **Ruch armii.** Liczba armii na karcie pokazuje, ile ruchów ma gracz. Jeden ruch pozwala na przemieszczenie armii o jedno pole. *(Na przykład: ta akcja pokazuje 3 armie, więc gracz może przemieścić 1 armię do trzech razy, 3 armie po jednym razie lub 1 armię jeden raz i drugą dwa razy).* Akcja pozwala tylko na ruch po lądzie, nie wolno za jej pomocą przemieszczać armii po przerywanych liniach na oceanie.



– **Ruch po lądzie i/lub przez wodę.** Działa tak samo jak *Ruch armii* opisany powyżej, ale dodatkowo pozwala na ruch między regionami połączonymi przerywaną linią (przez wodę), tak jakby sąsiadowały one ze sobą.



– **Budowa miasta.** Gracz może umieścić miasto w każdym regionie na planszy, w którym znajdują się jego armie. Region może zawierać więcej niż jedno miasto i nie muszą one należeć do tego samego gracza.



– **Zniszczenie armii.** Gracz może usunąć armię innego gracza z dowolnego miejsca na planszy.



– **Akcje i/lub.** Jeżeli na karcie znajdują się dwie różne akcje połączone spójnikiem *lub* gracz może wybrać, którą z nich wykonać. Jeżeli dwie różne akcje połączone są spójnikiem *i* gracz może wykonać obie z nich.



***Uwaga:** gracz może, jeżeli chce, dobrać kartę i nie wykonać akcji.*

Kiedy gracz dobierze kartę i wykona (lub nie) akcję, pozostałe karty należy przesunąć w lewo tak, aby zapełnić powstałe puste miejsce. Należy dociągnąć nowe karty w miejsce brakujących, po czym swoją turę rozpoczyna kolejny gracz.



Koniec gry

Partia kończy się, gdy każdy z graczy posiada określoną liczbę kart, zależną od wariantu rozgrywki:

2 graczy	13 kart
3 graczy	10 kart
4 graczy	8 kart
5 graczy	7 kart



W tym momencie gracze zliczają po cichu swoje punkty zwycięstwa.

Regiony: Gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdy region na mapie, który kontroluje. Gracz kontroluje region, jeżeli ma w nim więcej armii niż inni gracze (**uwaga:** przy określaniu kontroli miasta liczą się jako armie!). W przypadku remisu region nie należy do żadnego z graczy.

Kontynenty: Gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdy kontynent, który kontroluje. Gracz kontroluje kontynent, jeżeli posiada na nim najwięcej regionów. W przypadku remisu kontynent nie należy do żadnego z graczy.

Cztery kontynenty.

Dobra: Gracz otrzymuje punkty zwycięstwa za zestawy dóbr. W tym momencie gracze decydują, gdzie umieszczą swoje karty Joker. Jokery mogą być dodane do kart dowolnego dobra, które gracz już posiada i liczą się jako dodatkowa karta tego dobra. Liczba punktów zwycięstwa za każde dobro jest zależna od tego, ile kart tego dobra gracz posiada i rozpisana jest na kartach tego dobra. **Na przykład:** kryształy są warte 1 punkt za jedną kartę, 2 za dwie karty, 3 za trzy i 5 za cztery karty.



Gracz, którego suma punktów za regiony, kontynenty i dobra jest najwyższa, wygrywa! Jeżeli kilku graczy remisuje, wygrywa ten, który ma najwięcej monet. Jeżeli nadal jest remis, wygrywa gracz z największą liczbą armii na planszy. Jeżeli nadal jest remis, wygrywa gracz z największą liczbą kontrolowanych regionów.

Dodatkowe warianty rozgrywki:

- **Pełna gra:** jeżeli gracze mają ochotę na dłuższą rozgrywkę, mogą rozegrać trzy partie z rzędu. Wygrywa gracz posiadający najwięcej punktów po trzech rozgrywkach.
- **Żetony dóbr:** podczas przygotowania do gry żetony dóbr są rozmieszczane losowo (po jednym w każdym regionie z trójkątem na planszy). Gracz, który kontroluje region z trójkątem, liczy znajdujące się tam dobro, tak jakby posiadał je na karcie.
- **Alternatywny tie-break przy licytacji:** jeżeli w licytacji o pierwszego gracza będzie remis, nie wygrywa najmłodszy z graczy, a zamiast tego pierwszy gracz jest wybierany losowo (np. za pomocą rzutu kostką).

Wersja polska: Bard Centrum Gier
Tłumaczenie i redakcja: Piotr Maliszewski
Skład: Przemysław Kasztelaniec
Korekta: Jacek Lendzioszek
Projekt gry: Ryan Laukat
Ilustracje: Ryan Laukat
Podziękowania: Alex Davis

