



Cooper Island

Gra strategiczna autorstwa ode.

Dla 2 do 4 graczy, od 12 lat



18 maja 1765

Gdy zbudziłem się wczesnym rankiem, zauważyłem, że Coopera nie ma w mojej kabinie. Wyszedłem na pokład i zobaczyłem go stojącego na tylnych łapach, nerwowo spoglądającego przez reling na dziób statku. Wyteżyłem wzrok, ale horyzont był pusty. Uspokoilem psa klepiąc go po głowie i mówiąc, że niczego tam nie ma. Do końca dnia Cooper szczekał jak opętany ilekroć sternik próbował zmienić kurs, przestając jedynie, gdy wracaliśmy na wcześniej obraną trasę.

Później, tuż przed zachodem słońca, coś zamajaczyło na horyzoncie - najpiękniejsza wyspa, jaką kiedykolwiek widziałem. Gdy wylądowaliśmy na jej brzegu natychmiast zrozumiałem, że pewnego dnia wrócimy do tego cudownego miejsca i osiedlimy się tu już na zawsze. Skrupulatnie zaznaczyłem lokalizację wyspy na mapach morskich i nazwałem ją na cześć jej odkrywcę: **Wyspa Coopera.**

Komponenty

1 plansza wyspy centralnej



5 elementów: A B C D E



4 płytki zatoki



4 plansze półwyspu (1 na gracza)



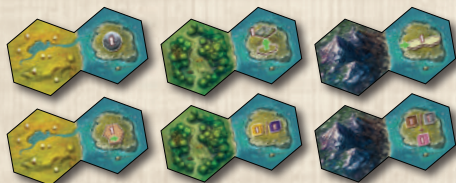
4 plansze graczy (1 na gracza)



4 plansze robotników (1 na gracza)



24 płytki wysepek (6 na gracza)



24 żetony łodzi kupieckich (6 na gracza)



20 żetonów ruin/posągów (5 na gracza)

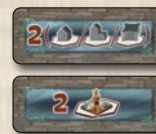


awers: ruiny



rewers: posąg

16 żetonów kamieni miłowych (4 na gracza)

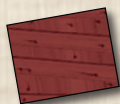


awers



rewers

20 żetonów skrzyń (5 na gracza)



16 zwykłych robotników (4 na gracza)



8 specjalnych robotników (2 na gracza)



8 małych budynków (2 na gracza)



8 dużych budynków (2 na gracza)



4 twierdze (1 na gracza)



4 żaglowce jednomasztowe (1 na gracza)



4 żaglowce dwumasztowe (1 na gracza)



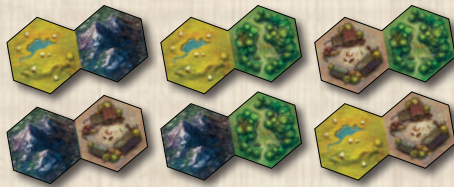
4 znaczniki kartografów (1 na gracza)



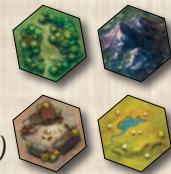
6 sierpnia 1771

W końcu wróciłem na Wyspę Coopera, a Cooper wciąż jest u mego boku! Zabrałem ze sobą dwa statki i wielu pracowitych ludzi. Jednak nie jesteśmy tutaj sami. Inni dotarli do mnie w tej wspaniałej podróży ze swoimi własnymi statkami i robotnikami, chcąc zasmakować tego raju na ziemi. Rozdzieliliśmy się nim dotarliśmy na wyspę. Ja i moja załoga rozbiliśmy obóz na południowym półwyspie, nie mając pojęcia gdzie wylądowali inni. W każdym razie nadszedł czas, aby zbadać nasz nowy dom i przekształcić go w kwitnące miejsce, o którym marzyłem od tak dawna. Biermy się do pracy...

60 podwójnych płytek terenu (dwustronnych)



56 pojedynczych płytek terenu (dwustronnych)



24 karty trybu solo awers



30 żetonów dziennika pokładowego



awers

rewers

16 żetonów kotwic



rewers

5 kart statków towarowych



awers



rewers

8 kart królewskich zleceń



awers



rewers

15 kart małych budynków



awers



rewers

15 kart dużych budynków



awers



rewers

1 karta punktacji końcowej



1 kapitan portu



1 żeton Coopera



1 woreczek



100 kostek zasobów 20x



drewno

kamień

żywność

złoto

plótno

24 monety



1 bloczek z kartami punktacji



1 W zależności od liczby graczy zacznij od rozłożenia planszy wyspy:

W rozgrywce 4-osobowej:

Weź:

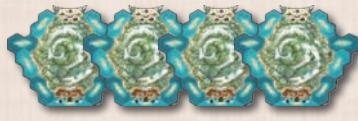
- planszę wyspy centralnej



- elementy A, B



- wszystkie 4 plansze półwyspów



- wszystkie 4 płytki zatoki



Odlóż elementy C, D i E do pudełka.

Następnie ostrożnie rozłóż planszę wyspy i umieść ją na środku stołu, tak aby każdy półwysep był skierowany w stronę 1 gracza.

Krok 1



Krok 2



W rozgrywce 3-osobowej:

Weź:

- planszę wyspy centralnej



- elementy A, B, C



Następnie ostrożnie ułóż planszę wyspy. W zależności od tego jak siedzicie, wybierz układ A lub B.

Ułożenie A

Krok 1



Ułożenie B

Krok 1



W rozgrywce 2-osobowej:

- 3 plansze półwyspów



- 3 płytki zatoki



Odlóż 1 planszę półwyspu, elementy D i E oraz 1 płytkę zatoki do pudełka.

Umieść planszę wyspy na środku stołu w taki sposób, by każdy półwysep był skierowany w stronę jednego gracza.

Krok 2



Krok 2



- Weź:
- planszę wyspy centralnej



- elementy A, B, C, D



Następnie ostrożnie ułóż planszę wyspy. W zależności od tego jak siedzicie, wybierz układ A, B lub C.

Ułożenie A

Krok 1



Krok 2



Ułożenie B

Krok 1



Krok 2



Ułożenie C

Krok 1



Krok 2



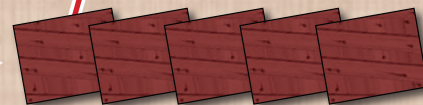
2 Weź 5 **kart statków towarowych**. Umieść je odkryte obok planszy wyspy w kolejności wg. liczby kresek w prawym dolnym rogu: od | do |||||.



Następnie postaw **kapitana portu** na pierwszej karcie (z 1 kreską).

3 Każdy z graczy wybiera kolor oraz:

a Bierze 5 **skrzyń** w swoim kolorze i umieszcza po 1 na każdej karcie statku towarowego (na przekreślonym polu w swoim kolorze, po lewej stronie).



b Bierze 1 **planszę gracza** i umieszcza ją przed sobą. (Wszystkie plansze graczy są identyczne.)

c Bierze **planszę robotników** w swoim kolorze i umieszcza ją po prawej stronie planszy gracza.



d Umieszcza 5 **budynków** w swoim kolorze (2 małe, 2 duże, 1 twierdzę) w wyznaczonych miejscach na planszy gracza.

e Umieszcza **znacznik kartografa** w swoim kolorze na polu 0 na torze kartografa.



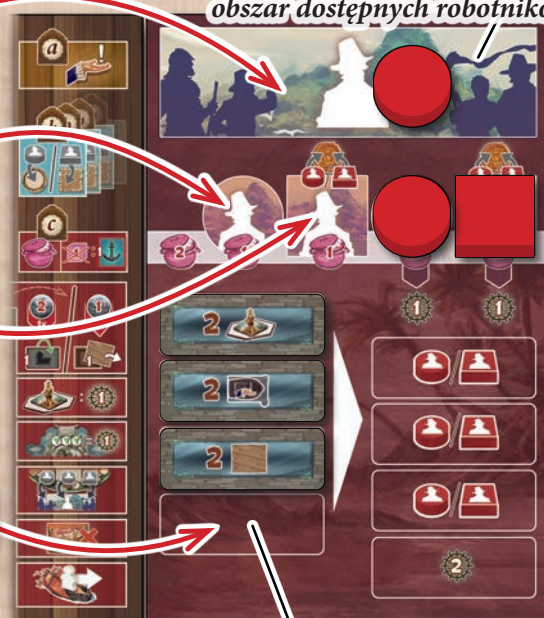
tor kartografa

f Bierze 4 okrągłych **zwykłych robotników** w swoim kolorze i umieszcza 2 z nich w *obszarze dostępnych robotników* w górnej części planszy robotników. Umieszcza 2 pozostałych zwykłych robotników na 2 okrągłych polach poniżej tego obszaru.

obszar dostępnych robotników

g Bierze 2 kwadratowych **specjalnych robotników** w swoim kolorze i umieszcza po 1 na każdym z 2 kwadratowych pól poniżej *obszaru dostępnych robotników*.

h Bierze swoje 4 **żetony kamieni milowych** (kolor zaznaczono na rewersie) i umieszcza po 1 odkrytym żetonie na każdym z 4 pól *kamieni milowych* w lewym dolnym rogu planszy robotników (w dowolnej kolejności).



pole na kamień milowy

i Bierze 5 **żetonów ruin/posągów** i umieszcza po jednym - ruinami do góry - na każdym z 5 *pól ruin* na półwyspie skierowanym w jego stronę (Od teraz, ten półwysep jest określany jako „*twój półwysep*”).

j Umieszcza 2 **statki** swojego koloru w *porcie* na swoim półwyspie:

- żaglowiec jednomasztowy musi znajdować się po lewej stronie (ponieważ będzie płynął wokół wyspy zgodnie z ruchem wskazówek zegara),
- żaglowiec dwumasztowy musi znajdować się po prawej stronie (ponieważ będzie płynął w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara wokół wyspy).

k Tworzy *osobistą rezerwę* obok planszy gracza i umieszcza tam odkryte:

- 6 **żetonów łodzi kupieckich** (oznaczonych kolorem gracza na rewersie),
- 6 **płytek wysepek** (oznaczonych kolorem gracza na rewersie).

Zwróć do pudełka wszystkie komponenty w kolorach graczy, którzy nie biorą udziału w rozgrywce.



4 Weź 8 kart królewskich zleceń.

W grze 4-osobowej, odkryj i ułóż wszystkie 8 kart królewskich zleceń obok planszy wyspy (w dowolnej kolejności).



W grze 3-osobowej, odkryj i ułóż 6 losowych kart.



Odlóż pozostałe 2 karty do pudełka.

W grze 2-osobowej, najpierw wyjmij tę kartę królewskich zleceń (nr 8) i odłóż ją do pudełka.



Następnie odkryj i ułóż losowe 4 z pozostałych 7 kart.



Odlóż pozostałe 3 karty do pudełka.

5 Przetasuj 15 kart małych budynków i stwórz z nich zakryty stos obok planszy wyspy.

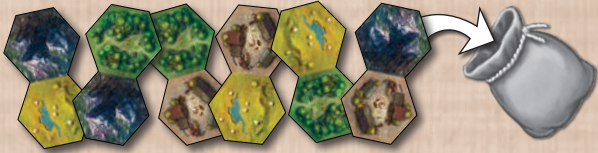
Następnie potasuj 15 kart dużych budynków i stwórz z nich zakryty stos obok stosu kart małych budynków.



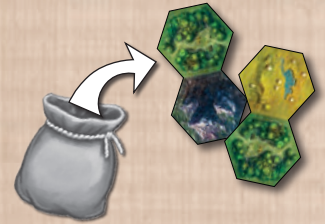
6 Umieść kartę z podsumowaniem punktacji końcowej oraz bloczek z kartami punktacji końcowej tak, by były dostępne dla wszystkich graczy.



- 7** Umieść 60 podwójnych płytek terenu w woreczku i dokładnie je wymieszaj.

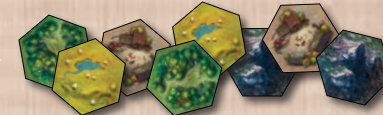


- 8** Następnie, każdy gracz dobiera 2 losowe podwójne płytki terenu z woreczka i umieszcza je w swojej osobistej rezerwie. Potem połów woreczek w pobliżu.



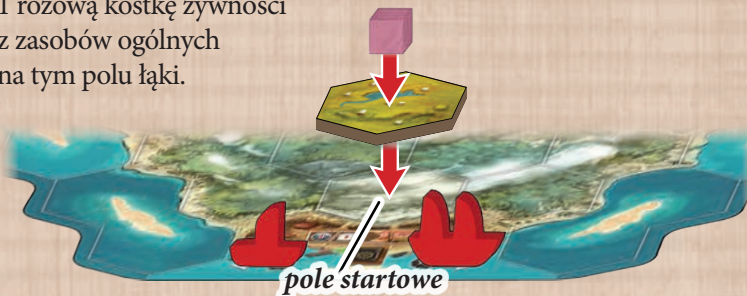
- 9** W miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy utwórz zasoby ogólne:

- pojedyncze płytki terenu (dowolną stroną do góry)
- monety
- drewniane kostki symbolizujące 5 zasobów: drewno, kamień, żywność, złoto, płótno
- żetony kotwicy
- żetony dziennika pokładowego (które należy wymieszać i umieścić okładką dziennika w górę)



zasoby ogólne

- 10** Każdy z graczy dobiera 1 pojedynczą płytkę terenu typu łąka z zasobów ogólnych i umieszcza ją (łąką do góry) na polu startowym swojego półwyspu. Następnie umieszcza 1 różową kostkę żywności z zasobów ogólnych na tym polu łąki.



W późniejszych rozgrywkach, gdy wszyscy gracze dobrze poznają grę, można losowo określić startowy typ terenu (las, łąka, góra lub osada). Następnie każdy gracz umieszcza 1 pojedynczą płytkę terenu tego typu na swoim polu startowym i kładzie na niej 1 kostkę zasobów (drewno na lesie, żywność na łące, kamień na górach, płótno na osadzie). Opcjonalnie, każdy z graczy może sam wybrać typ terenu (wraz z odpowiadającą mu kostką zasobów) na jakim chce startować.

- 11** Każdy gracz bierze 1 monetę z zasobów ogólnych i kładzie ją na 1 z miejsc magazynowych na swojej planszy gracza.



miejsca magazynowe

- 12** Wyznaczcie gracza, który rozpocznie grę, wręczając mu żeton Coopera.

Następnie każdy gracz umieszcza swój znacznik kartografa na torze kartografa zgodnie z następującymi zasadami:

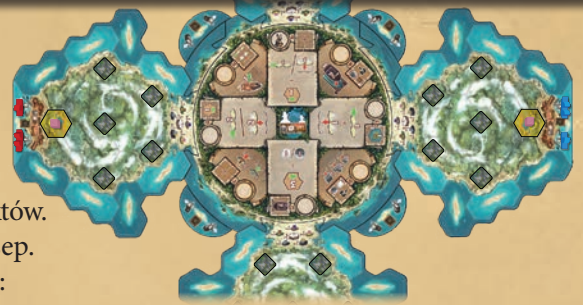
Gracz rozpoczynający i gracz po jego/jej lewej stronie umieszczają swoje znaczniki na 3. polu swoich torów kartografa.

Trzeci i czwarty gracz (jeśli biorą udział w grze) umieszczają swoje znaczniki na 4. polu swoich torów kartografa.



Cel gry

Witajcie na Wyspie Coopera, osobliwie ukształtowanej wyspie na Atlantyku z kilkoma półwyspami rozciągającymi się od jej centrum. Dzięki flocie dwóch żaglowców każdy z was wylądował na brzegu innego półwyspu i zbudował mały port.



Od tego momentu waszym celem jest zdobycie jak największej liczby punktów. Aby tego dokonać musicie zbadać i jak najbardziej rozwinąć swój półwysp. Na wyspie znajdują się 4 typy terenu, z których możecie pozyskać zasoby:

LASY



by pozyskać
DREWNO

ŁĄKI



by hodować zwierzęta
na ŻYWNOŚĆ

GÓRY



by wydobywać KAMIENŃ
lub ZŁOTO

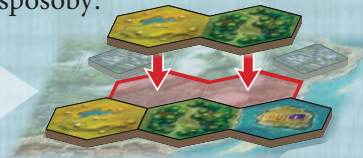
OSADY



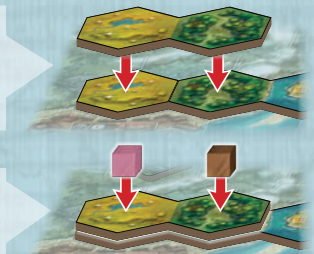
by produkować
PŁÓTNO

Podczas gry będziesz odkrywać i rozwijać swój półwysp, umieszczając na nim **plytki terenu**. Możesz je układać na dwa sposoby:

- na niezbadanych polach, aby powiększyć odkryte terytorium



- lub na umieszczonych wcześniej polach terenu (tego samego typu), aby zwiększyć ich **poziom rozwoju**



Po umieszczeniu płytki zawsze kładziesz **1 kostkę** danego zasobu na każdym z jej pól terenu. **Wartość** każdej kostki zależy od poziomu rozwoju płytki, na której się znajduje:

Na przykład kostka żywności na płytce o poziomie rozwoju 1 ma **wartość 1**.



Ale kostka żywności na płytce o poziomie rozwoju 3 ma **wartość 3**.



Te zasoby (wraz z **MONETAMI**) pozwolą na:

- budowę łodzi kupieckich
- wznoszenie budynków
- wznoszenie posągów
- zaopatrywanie statków towarowych

Dzięki tym działaniom zdobędziesz punkty steru, które zaznaczysz swoimi żaglowcami (jedno- i dwumasztowym) na torze punktacji, który wyznaczają pola wybrzeża biegnące wokół całej wyspy. Jeden z twoich żaglowców porusza się wokół wyspy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, podczas gdy drugi porusza się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, by ostatecznie popłynąć przez wody i porty znajdujące się na innych półwyspach...



pola wybrzeża

Przebieg rozgrywki

W grze Wyspa Coopera rozgrywa się 5 rund. Każda runda składa się z 3 następujących faz:

a Faza dochodu

Każdy gracz otrzymuje dochód, który pozwala umieścić 1 płytkę wysepki i 1 podwójną płytkę terenu na swoim półwyspie. Ponadto można wykonać akcje dochodów z każdej posiadanej łodzi kupieckiej.

b Faza robotników

Zaczynając od pierwszego gracza, po kolei, każdy z graczy umieszcza po 1 robotnika ze swojego obszaru dostępnych robotników na 1 z pól robotników na środku wyspy i wykonuje wybrane akcje (1 lub więcej). Ta faza trwa, do momentu gdy żaden z graczy nie będzie miał dostępnych robotników.

c Faza porządkowania


Faza porządkowania składa się z 7 kroków:

- Krok 1:** Wyżywienie robotników
- Krok 2:** Ponowna aktywacja zasobów
- Krok 3:** Zdobywanie bonusów z posągów
- Krok 4:** Zdobywanie bonusów z wysepki
- Krok 5:** Powrót robotników
- Krok 6:** Porządkowanie targowiska
- Krok 7:** Przesunięcie kapitana portu na kolejny statek towarowy

Następnie rozpoczyna się nowa runda, a po 5. rundzie zamiast tego gra kończy się podliczaniem wyniku końcowego. Oprócz punktów steru zdobytych podczas gry, gracze mogą zdobywać punkty za określone budynki, królewskie zlecenia i niewykorzystane zasoby. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

a Faza dochodu

Faza dochodu może być rozgrywana **jednocześnie** przez wszystkich graczy.

Aby wykonać fazę dochodu, wykonaj raz **akcję dochodu** z każdego pola oznaczonego **dłonią** . Możesz je wykonać **w dowolnej kolejności**.

Akcje dochodu, których nie możesz lub nie chcesz wykonać przepadają.

W **pierwszej rundzie** możesz wykonywać 2 akcje dochodu oznaczone dłonią w lewym górnym rogu planszy gracza. (W późniejszych rundach możesz mieć ich więcej, jeśli zbudowałeś łodzie kupieckie.)



AKCJA: Umieść 1 płytkę wysepki **ORAZ** wykonaj jej akcję

Wybierz **1 płytkę wysepki** ze swojej osobistej rezerwy i umieść ją na półwyspie.

Każda płytkę wysepki składa się z: **pola wysepki** i **pola terenu**.



Aby umieścić wybraną płytkę wysepki, pamiętaj o następujących zasadach:

Pole terenu tej płytki musi zostać umieszczone na **niezbadanym polu**, które:

- **sąsiaduje** z co najmniej 1 wcześniej umieszczonym polem terenu (dowolnego typu i wysokości) *oraz*
- **nie jest** zajęte przez żeton ruin



Pole wysepki tej płytki należy umieścić na **polu wybrzeża**, tak by zajmowało połowę **rewy**, pozostawiając jej drugą połowę widoczną. Jeśli umieszczenie płytki wysepki spowodowałoby całkowite zniknięcie rewy (ponieważ jej druga połowa jest już zakryta), to oznacza, że **nie można** umieścić płytki wysepki w ten sposób.

Jeśli na połowce rewy, na której umieszczasz wysepkę, znajdują się jakieś żaglowce, po prostu przesuń je na drugą połowę tego pola.



Uwaga: W pierwszej fazie dochodu w grze, **musisz** umieścić płytkę wysepki na polu z wodą **na prawo** od twojego portu.

Na przykład w taki sposób:



lub taki:



W późniejszych fazach dochodu możesz umieścić swoją wysepkę na dowolnym polu wybrzeża, które spełnia wszystkie zasady umieszczania wysepki. Akcja przepada jeśli nie możesz umieścić wysepki zgodnie z zasadami.

Przykłady prawidłowego i nieprawidłowego umieszczania płytek z wysepkami:

Prawidłowo:



Nieprawidłowo:



(ponieważ nie ma sąsiadującego pola terenu)

Prawidłowo:



Prawidłowo:



Nieprawidłowo:



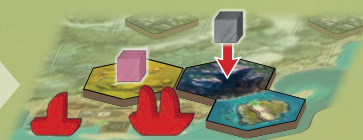
(bo rewa byłaby całkowicie zakryta)

Natychmiast po umieszczeniu płytki wysepki:

a) **musisz** umieścić **1 kostkę** zasobu z zasobów ogólnych na odpowiednim polu terenu (drewno na lesie, żywność na łące, kamień na górze),

ORAZ

b) możesz raz wykonać **akcję wysepki** tej płytki. Akcja przepada, jeśli nie możesz lub nie chcesz jej w tym momencie wykonać. (Lista akcji wysepki znajduje się na str. 25).



Uwaga: Kiedy podczas gry zdobywając punkty steru przenosisz swój okręt przez wysepkę, możesz ponownie wykonać akcję tej wysepki (patrz sekcja „Kiedy zdobywasz punkty steru” na str. 16).

Dotyczy to wysepki, które sam umieściłeś, a także wysepki innych graczy, które będziesz omijał w trakcie gry.





AKCJA: Umieść 1 podwójną płytkę terenu

Wybierz **1 podwójną płytkę terenu** z osobistej rezerwy i umieść ją na półwyspie. Jeśli jej nie posiadasz, nie możesz wykonać tej akcji. (Uwaga: **Płytki wysepek** nigdy nie mogą być umieszczane w tej akcji!)

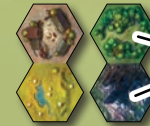
Na każdej podwójnej płytce terenu znajdują się wszystkie 4 typy krajobrazów, po 2 pola terenu na awersie i rewersie – w różnych układach.



awers rewers



awers rewers



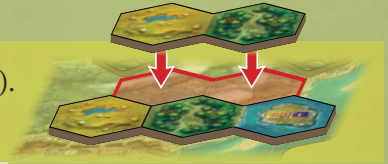
awers rewers

pola terenu

Aby umieścić płytkę, **wybierz jedną z jej stron** i umieść ją na 1 z 3 sposobów:

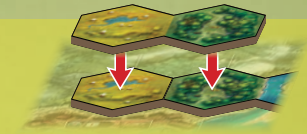
1) Możesz umieścić płytkę na **2 niezbadanych polach** (aby poszerzyć odkryte terytorium). Robiąc to, pamiętaj o następujących zasadach:

- co najmniej 1 z niezbadanych pól musi **sąsiedować** z co najmniej 1 wcześniej umieszczonym polem terenu (dowolnego typu i wysokości) *oraz*
- **żadne** z tych niezbadanych pól nie może być zajęte przez żeton ruin



2) Możesz umieścić płytkę na **2 wcześniej umieszczonych polach terenu** (aby zwiększyć ich poziom rozwoju). Robiąc to, pamiętaj o następujących zasadach:

- oba wcześniej umieszczone pola terenu muszą mieć ten sam poziom rozwoju (wysokość) *oraz*
- każde z wcześniej umieszczonych pól terenu musi pasować do typu pola umieszczonego na nim *oraz*
- **żadne** z wcześniej umieszczonych pól terenu nie może być zajęte (na przykład przez kostkę zasobów lub budynek)



Uwaga: Jeśli różnica wysokości wynosi tylko 1 poziom, możesz ją wyrównać, używając akcji błyskawicznej **kartografa** przed umieszczeniem płytki (Zobacz: „Akcja błyskawiczna: Kartograf” na str. 21).

1 poziom rozwoju

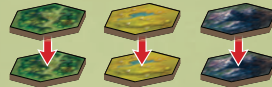
2 poziom rozwoju

3 poziom rozwoju

4 poziom rozwoju itd.



Las można umieścić tylko na lesie, łąkę tylko na łące, a górę tylko na górze.



Wyjątkiem jest jednak osada, którą można umieścić na **dowolnym** typie terenu.



Nie możesz po prostu pozbyć się kostek zasobów, by oczyścić pole terenu. Przed umieszczeniem płytki możesz użyć jednak **akcji błyskawicznej** np. „Magazynowanie” która pozwala przenosić zasoby do magazynu na planszy gracza (patrz „Akcje błyskawiczne” na str. 20).

3) Możesz umieścić płytkę na **1 polu terenu** (o 1 poziomie rozwoju) i **1 niezbadanym polu**.

W tym przypadku zastosowanie mają wszystkie powyższe zasady. Ponieważ jednak istnieje różnica wysokości wynosząca 1 poziom, musisz użyć akcji błyskawicznej **kartografa**, aby podłożyć pojedynczą płytkę terenu z zasobów ogólnych pod umieszczaną właśnie podwójną płytkę terenu. (Zobacz: „Akcja błyskawiczna: Kartograf” na str. 21).



Po umieszczeniu płytki, umieść **1 kostkę** odpowiedniego zasobu z zasobów ogólnych na każde z 2 pól: płótno na osadzie, drewno na lesie, żywność na łące, kamień na górze.

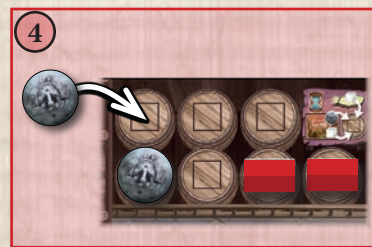
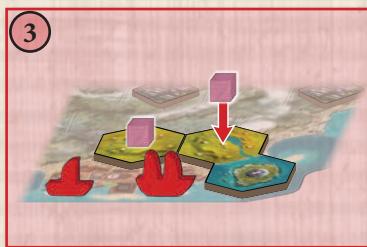
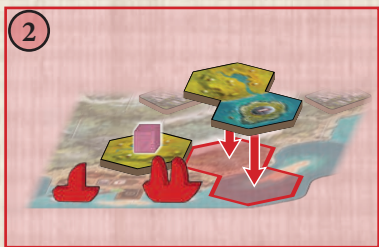
Ważne: Na górach o poziomie rozwoju 3 lub wyższym możesz zamiast tego wydobywać **złoto**. Jeśli nowo umieszczona płytkę ma poziom rozwoju 3 lub wyższy i zawiera górę, możesz umieścić na tej górze 1 kostkę kamieni lub 1 kostkę złota.



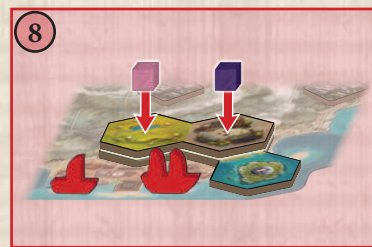
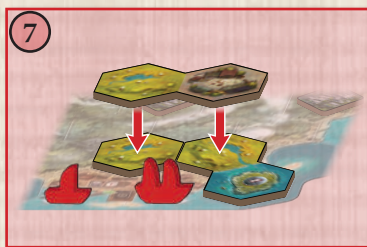
Przykład fazy dochodu w pierwszej rundzie:

Ewa i **Michał** wykonują jednocześnie fazę dochodu.

- 1) **Ewa** wybiera płytkę wysepki ze swojej rezerwy...
- 2) i umieszcza ją zgodnie z zasadami umieszczania na polu z wodą po prawej stronie jej portu.
- 3) Następnie kładzie 1 kostkę żywności na polu łąki...
- 4) oraz wykonuje akcję wysepki - bierze 1 monetę z zasobów ogólnych i kładzie ją na wolnym miejscu magazynowym na swojej planszy gracza.



- 5) Następnie bierze podwójną płytkę terenu ze swojej osobistej rezerwy.
- 6) Przed jej umieszczeniem wykonuje akcję specjalną „Magazynowanie” i przenosi 2 kostki żywności z pól terenu na wolne miejsca magazynowe na swojej planszy gracza (zobacz „Akcja specjalna: Magazynowanie” na str. 20).
- 7) Teraz, gdy pola terenu są wolne, umieszcza na nich podwójną płytkę terenu...
- 8) i dodaje na każde pole tej płytki odpowiednią kostkę (1 żywność i 1 płótno) z zasobów ogólnych.



- 1) **Michał** rozpoczyna fazę dochodu, biorąc podwójną płytkę terenu z osobistej rezerwy...
- 2) i umieszcza ją na 2 niezbadanych polach jego półwyspu.
- 3) Następnie umieszcza odpowiednie kostki zasobów na płytce.



- 4) Następnie wybiera płytkę wysepki...
- 5) i umieszcza ją zgodnie z zasadami.
- 6) Umieszcza 1 kostkę kamieni na polu z górą...
- 7) następnie wykonuje akcję wysepki - bierze 1 kostkę drewna i 1 kostkę żywności z zasobów ogólnych i kładzie każdą z nich na wolnym miejscu magazynowym na swojej planszy gracza (patrz „Przegląd akcji wysepki” str. 25).



b Faza robotników

Gracz posiadający żeton Coopera jest graczem rozpoczynającym i wykonuje pierwszą turę fazy robotników. Następnie turę rozgrywa gracz po jego lewej stronie i tak dalej. W swojej turze musisz umieścić 1 z dostępnych robotników na *polu robotników* w *segmentie akcji* i wykonać 1 lub więcej akcji tego segmentu. Jeśli nie masz już dostępnych robotników, twoja tura jest pomijana. Gdy nikt nie ma już żadnych dostępnych robotników, faza kończy się.

Kiedy nadejdzie twoja kolej, wykonaj następujące czynności:

Wybierz 1 ze swoich robotników z *obszaru dostępnych robotników* na swojej planszy robotników.

Grę rozpoczynasz z 2 zwykłymi robotnikami w obszarze dostępnych robotników. W trakcie gry możesz zdobyć dodatkowych zwykłych, a także specjalnych robotników, wykonując cele ze swoich *żetonów kamieni milowych* (patrz „Jak zdobyć nowych robotników wykonując cele z żetonów kamieni milowych” str. 22).

Umieść wybranego robotnika na 1 z *pól robotników*, które otaczają środek wyspy. Pamiętaj o następujących zasadach:

- Jeśli jest to zwykły robotnik (okrągły), musisz umieścić go na *okrągłym polu robotnika*.
- Jeśli jest to robotnik specjalny (kwadratowy), musisz umieścić go na *kwadratowym polu robotnika*

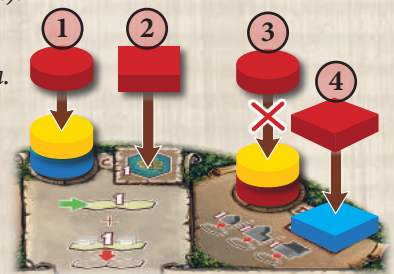
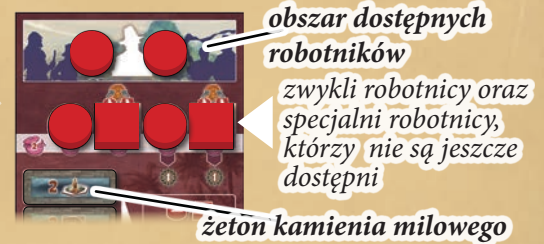
- Możesz umieścić tego robotnika albo na **wolnym** polu robotnika, albo na takim, który zawiera 1 lub więcej żetonów robotników **innych** graczy. (**Uwaga:** Jeśli na polu robotnika znajduje się już jeden z twoich robotników, **nie możesz** tam umieścić kolejnego swojego robotnika). Jeśli jednak umieścisz swojego robotnika na innych robotnikach, musisz natychmiast uiścić **opłatę** właścicielowi robotnika znajdującego się na szczycie stosu (bez względu na wysokość stosu, płacisz tylko właścicielowi robotnika bezpośrednio poniżej twojego). Jako zapłatę, daj temu graczowi albo 1 monetę albo 1 dowolną kostkę zasobów z twojego magazynu lub z twoich pól terenu. Moneta lub kostka zasobów jest umieszczana na targowisku na planszy gracza. Jeśli nie możesz lub nie chcesz zapłacić, ten gracz zamiast tego bierze 1 monetę lub 1 wybraną kostkę zasobów z zasobów ogólnych i umieszcza ją na swoim targowisku, a ty musisz wziąć 1 żeton **kotwicy** z zasobów ogólnych i umieścić go pod 1 ze swoich żaglowców. (Jeśli twoje żaglowce nie mają równej liczby żetonów kotwicy, umieść żeton pod tym z mniejszą ich liczbą. Żetony kotwicy działają jak punkty ujemne. Szczegółowe informacje na temat ich usuwania można znaleźć na str. 16.) Umieszczanie robotnika na pustym polu robotnika jest darmowe.

- Wszystkie kwadratowe pola robotników i 1 okrągłe pole robotników posiadają symbole. Te symbole to **dotychczasowe akcje** lub **modyfikatory akcji**. Kiedy umieszczasz robotnika na wolnym polu robotnika z takim symbolem i tym samym zakrywasz go, możesz użyć tej dodatkowej akcji lub modyfikatora akcji jako części akcji tego segmentu. Po zakryciu symbolu inni gracze mogą nadal korzystać z akcji tego pola, ale nie mogą już skorzystać z jego symbolu. (Każdy z tych symboli zostanie wyjaśniony w części dot. akcji danego segmentu na kolejnych stronach).

Przykład:

Podczas swojej tury **Ewa** wybiera 1 robotnika ze swojego obszaru dostępnych robotników.

- 1 Jeśli umieści swojego zwykłego robotnika na okrągłym polu robotników w segmentie C, będzie musiała zapłacić **Karolowi** 1 monetę lub 1 kostkę zasobów (umieszcza swojego robotnika na żółtym robotniku).
- 2 Jeśli umieści swojego specjalnego robotnika na kwadratowym wolnym polu robotnika w segmentie C, nie będzie musiała płacić i będzie mogła skorzystać z dodatkowej akcji z tego pola.
- 3 Nie może umieścić swojego zwykłego robotnika na okrągłym polu robotnika w segmentie D, ponieważ ma tam już zwykłego robotnika.
- 4 Jeśli umieści swojego specjalnego robotnika na kwadratowym polu robotnika w segmentie D, będzie musiała zapłacić **Michałowi** 1 monetę lub 1 kostkę zasobów, a ponieważ robotnik **Michała** już zakrył symbol, nie może skorzystać z dodatkowej akcji tego pola.



Po umieszczeniu robotnika na polu robotnika **natychmiast** wykonaj 1 lub więcej akcji z tego segmentu.

Istnieje 8 segmentów akcji:

Segmenty A, C, E i G pozwalają zdobywać i / lub umieszczać płytki terenu w celu generowania zasobów.

Segmenty B, D, F i H pozwalają wydać te zasoby, aby zdobyć punkty steru i inne korzyści.

Uwaga: Jeśli segment akcji zawiera więcej niż 1 akcję, możesz wykonać te akcje w **dowolnej kolejności**. Obejmuje to także wszelkie dodatkowe akcje, które zyskujesz, zakrywając symbol na wolnym polu robotnika na danym segmencie.



Segment akcji A:

Wykonaj JEDNĄ z akcji: **Dobierz 1 podwójną płytkę terenu** ALBO **Umieść 1 podwójną płytkę terenu**

ORAZ

Wykonaj akcję: **Zyskaj 1 krok na torze kartografa**



AKCJA: Dobierz 1 podwójną płytkę terenu.

Dobierz 1 podwójną płytkę terenu z woreczka i umieść ją w **osobistej rezerwie**. (Nie ma ograniczenia co do liczby podwójnych płytek terenu, które możesz mieć w swojej osobistej rezerwie).



Akcja: Umieść 1 podwójną płytkę terenu > patrz str. 11.



AKCJA: Zyskaj 1 krok na torze kartografa.

Przesuń swój znacznik kartografa na torze kartografa o 1 krok do przodu (w prawo). Nie możesz ruszyć znacznika kartografa dalej niż pole 6.



Dodatkowa akcja (jeśli umieścisz zwykłego robotnika na tym wolnym polu robotnika): Weź żeton Coopera i umieść go przed sobą. Będziesz graczem rozpoczynającym w następnej rundzie. (Aktualny gracz rozpoczynający pozostaje nim na kolejną turę, jeśli nikt nie umieści tutaj robotnika.)



Modyfikator akcji (jeśli umieścisz specjalnego robotnika na tym wolnym polu robotnika): Możesz wykonać wszystkie 3 akcje z tego segmentu (w dowolnej kolejności):



Segment akcji C:

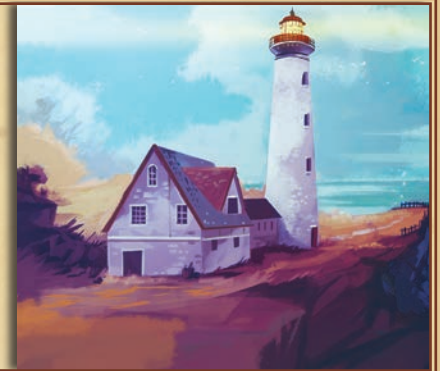
Wykonaj akcję: **Dobierz 1 podwójną płytkę terenu** > patrz wyżej

ORAZ

Wykonaj akcję: **Umieść 1 podwójną płytkę terenu** > patrz str. 11



Dodatkowa akcja (jeśli umieścisz robotnika specjalnego na tym wolnym polu robotnika): Wykonaj akcję wysepki na dowolnej 1 wysepce umieszczonej na polu wybrzeża, bez względu na to, czy jest to jedna z twoich wyseppek, czy przeciwnika.



Segment akcji E:

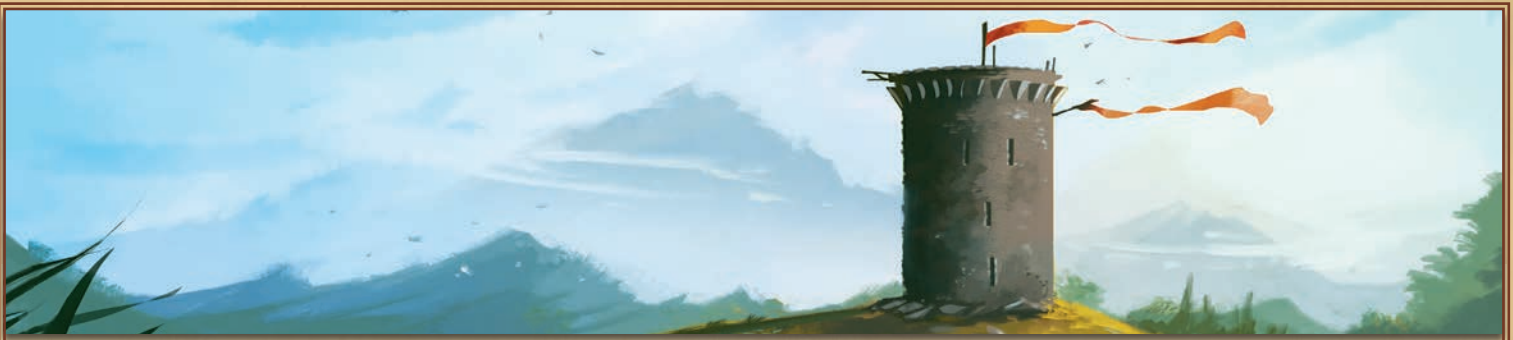
Zyskaj do 3 kroków na torze kartografa, przesuwając znacznik kartografa o 3 pola do przodu. Nie możesz przenieść go dalej niż pole 6 (nadmiar kroków przepada).

ORAZ

Weź 1 monetę ALBO 1 wybraną kostkę zasobów z zasobów ogólnych i umieść ją na 1 wolnym miejscu magazynowym. Jeśli nie masz wolnych miejsc magazynowych, nic nie zyskujesz.



Dodatkowa akcja (jeśli umieścisz robotnika specjalnego na tym wolnym polu robotnika): Wykonaj akcję dochodu 1 dowolnej **zbudowanej** łodzi kupieckiej, bez względu na to, czy znajduje się ona w dokach na planszy gracza, czy przeciwnika.



Segment akcji G:

Wykonaj JEDNĄ z następujących akcji do 2 RAZY: **Dobierz 1 podwójną płytkę terenu** > patrz str. 14

ALBO

Umieść 1 podwójną płytkę terenu > patrz str. 11



Dodatkowa akcja (jeśli umieścisz robotnika specjalnego na tym wolnym polu robotnika):

Wykonaj akcję: **Zyskaj 1 krok na torze kartografa** > patrz str. 14

Segmenty akcji B, D, F, i H zawierają głównie akcje, które pozwalają wydawać monety i/lub zasoby w celu zdobycia **punktów steru**. Zanim przejrzymy te segmenty akcji, omówimy w jaki sposób płacić zasobami i co robić, gdy zdobywa się punkty steru.

Jak płacić zasobami

Uwaga: Koszt zawsze oznaczony jest **czerwoną liczbą**.

Koszt w monetach:

Aby uregulować koszt w monetach, zwróć do zasobów ogólnych ze swoich **miejsc magazynowych** tyle monet, ile wynosi liczba na danym symbolu monety.



Koszt w zasobach:

Koszt do zapłacenia w zasobach składa się z ikony konkretnego zasobu i **liczby**, która określa ile sztuk tego zasobu należy zapłacić. Aby go zapłacić, zwróć do zasobów ogólnych kostki zasobów ze swoich **miejsc magazynowych i/lub z pól terenu**, których łączna wartość wynosi lub przekracza tę liczbę.

Wartość dowolnej kostki na miejscu magazynowym wynosi 1.

Wartość każdej kostki na polu terenu zależy od **poziomu rozwoju** tego pola terenu.



Uwaga: Kiedy używasz kostki z pola terenu, zawsze wykorzystujesz **całą jej wartość**, nawet jeśli oznacza to, że przepłacasz. Nadpłata zostaje utracona. **Nigdy** nie możesz podzielić wartości kostki.

Przykład:

Ewa musi zapłacić następujący koszt:



Aby pokryć koszt wynoszący 5 złota, zwraca do zasobów ogólnych następujące kostki:


- 1 1 kostkę złota z jej miejsc magazynowych (wartość 1) i
- 2 1 kostkę złota z pola gór o poziomie rozwoju 4 (wartość 4).

Aby pokryć koszt wynoszący 2 kostki płótna, zwraca do zasobów ogólnych:

- 3 kostkę płótna z pola osady o poziomie rozwoju 4 (wartość 4).
Mimo iż oznacza to, że przepłaca, nie ma wyboru, ponieważ nie może podzielić jej wartości.





Kiedy zdobywasz punkty steru

Za każdym razem, gdy zdobywasz punkty steru , wybierz 1 ze swoich żaglowców i przesuń go o tyle pól do przodu, ile zdobyłeś punktów.


Uwaga: Nie można podzielić punktów steru zdobytych w ramach **pojedynczej akcji** między swoje okręty. Na przykład, jeśli akcja daje ci 2 punkty steru, musisz wykonać **jednym** statkiem 2 ruchy do przodu.

Ruch w przód oznacza:

- Jeśli wybierzesz żaglowiec jednomasztowy, przesuwasz go zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół wyspy. 

- Jeśli wybierzesz żaglowiec dwumasztowy, przesuwasz go w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara wokół wyspy. 

1 ruch żaglowca oznacza:

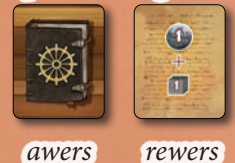
- Przesuń żaglowiec z jednej **rewy** na następną.  (Nie ma znaczenia, czy połowa docelowej rewy jest zakryta płytką wysepki. W takim przypadku po prostu przenieś żaglowiec na niezakrytą połowę rewy. Wszystkie wysepki pomiędzy tymi 2 rewami uznaje się za odwiedzone.)

Ileokroć mijasz wysepkę (niezależnie od tego, kto ją umieścił), natychmiast wykonaj jej akcję. (Jeśli mijasz 2 wysepki na raz, wykonaj obie ich akcje, w dowolnej kolejności.) Działania wysepki, których nie możesz lub nie chcesz wykonać przepadają.

Gdy dopłyniesz na płytkę zatoki, natychmiast zdobądź 1 **żeton dziennika pokładowego** z zasobów ogólnych. Odwróć go i natychmiast wykonaj pokazaną na nim akcję. Jeśli nie możesz lub nie chcesz jej wykonać, akcja przepada. Następnie ponownie odwróć żeton i umieść go przed sobą. (Pod koniec gry pomoże to obliczyć twój wynik). Dokładne zasady dot. dziennika pokładowego, patrz str. 25.



żeton dziennika pokładowego:



Jeśli dotrzesz do **portu**, natychmiast weź 1 żeton dziennika pokładowego z zasobów ogólnych, tak jak opisano powyżej (wykonaj jego akcję). Następnie musisz uiścić **opłatę portową** w wysokości 1 monety lub 1 kostki zasobów (do wyboru) z magazynu lub pól terenu. Jeśli **port należy do innego gracza**, opłata trafia na jego **targowisko**. Jeśli jest to twój port, opłata trafia do zasobów ogólnych.

Jeśli nie możesz lub nie chcesz płacić opłaty portowej, weź 1 **żeton kotwicy** z zasobów ogólnych i umieść go pod żaglowcem, który właśnie dotarł do tego portu. Następnie - jeśli ten port należy do innego gracza - ten gracz bierze 1 monetę lub 1 wybraną przez siebie kostkę zasobów z zasobów ogólnych i umieszcza ją na swoim targowisku.



Żetony kotwicy:



Jeśli żaglowiec ma pod sobą żetony kotwicy, nie można go poruszać. Aby móc znowu poruszyć ten żaglowiec, musisz najpierw wydać punkty steru na usunięcie jego żetonów kotwicy: każdy wydany punkt steru pozwala odrzucić 1 żeton kotwicy do zasobów ogólnych. (Na koniec gry za każdy żeton kotwicy pod żaglowcem tracisz 1 punkt.)

Przykład zdobywania punktów steru:

W wyniku akcji, **Ewa** zdobywa 3 punkty steru. 

Musi zużyć wszystkie 3 punkty steru na 1 swoim żaglowcu.

Wybiera swój żaglowiec dwumasztowy. Ponieważ ten żaglowiec ma pod sobą żeton kotwicy, **Ewa** wydaje 1 z 3 punktów steru, aby usunąć żeton kotwicy **1**.

Następnie przesuwa statek o 2 pola w prawo. Wykonując pierwszy ruch **2** przepływa obok 2 wysepki, których akcje natychmiast wykonuje.

Po drugim ruchu **3** trafia na płytkę zatoki, więc bierze żeton dziennika pokładowego z zasobów ogólnych, wykonuje akcję z rewersu żetonu, a następnie kładzie go zakrytego przed sobą.



Pamiętaj, że żaglowce nie blokują pól, na których stoją. Nie ma ograniczenia co do liczby żaglowców (tego samego lub różnych graczy), które mogą znajdować się na tym samym polu.



Segment akcji B:

Wykonaj akcję: **Zbuduj 1 łódź kupiecką**



AKCJA: Zbuduj 1 łódź kupiecką

Aby zbudować łódź kupiecką, wybierz 1 **żeton łodzi kupieckich** ze swojej rezerwy i umieść go odkrytego na dowolnym wolnym *polu w dokach* na swojej planszy gracza. W tym celu musisz zapłacić ilość monet i drewna widniejącą na danym polu w dokach.

Po zapłaceniu kosztu, zdobądź widniejące obok niego punkty steru.

Następnie natychmiast wykonaj pojedynczą **akcję dochodu** tej łodzi. Jeśli nie możesz lub nie chcesz jej wykonać, akcja przepada. (Więcej informacji dot. akcji dochodu, patrz str. 25.)

Jeśli nie masz już wolnych miejsc w dokach, nie możesz wykonać tej akcji.

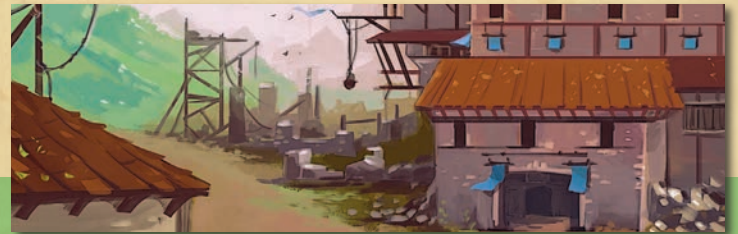


Modyfikator akcji (jeśli umieścisz specjalnego robotnika na tym wolnym polu robotnika):
Koszt budowy łodzi kupieckiej jest zmniejszony o 2 (w dowolnej kombinacji monet i drewna).



Segment akcji D:

Wykonaj akcję: **Wznies 1 budynek**



AKCJA: Wznies 1 budynek

Aby wznieść budynek, wybierz 1 z budynków na swojej planszy gracza, opłać jego koszt (patrz poniżej) i umieść go na półwyspie. Pamiętaj o następujących zasadach:

Zasady rozmieszczania budynków:



Budynek należy umieścić na **wolnym polu terenu o największym poziomie rozwoju**. Oznacza to, że jeśli posiadasz więcej niż 1 wolne pole terenu o najwyższym poziomie rozwoju, budynek może zostać wzniesiony na 1 z nich (wybór należy do gracza).

Możesz umieścić budynek na wolnym polu terenu o **kolejnym najwyższym** poziomie rozwoju, tylko jeśli wszystkie pola terenu na najwyższym poziomie rozwoju są zajęte (na przykład przez inne budynki, posągi lub kostki zasobów). (Jak zawsze, jeśli chcesz, możesz użyć akcji błyskawicznej, aby wcześniej usunąć z pól terenu ich kostki zasobów.)

Możesz umieścić budynek na dowolnym typie terenu.



Jeśli umieścisz budynek na **polu z osadą**, zyskasz dodatkowo 1 punkt steru oprócz zwykłych punktów steru za ten budynek (które jak zawsze zaznaczasz przesuwając **jeden** żaglowiec).



Aby wznieść **mały budynek**, zapłać 1 monetę, 2 drewna i 2 kamienie do zasobów ogólnych. Następnie weź mały budynek ze swojej planszy gracza i umieść go na półwyspie zgodnie z powyższymi zasadami rozmieszczania. Zyskaj 1 punkt steru oraz 1 dodatkowy, jeśli budynek zostanie umieszczony na polu z osadą. Następnie dobierz

4 karty ze stosu kart małych budynków, i w secrecie wybierz 1, którą umieścisz odkrytą przed sobą. Odłóż pozostałe 3 w dowolnej kolejności i zakryte na spód stosu. Dzięki tej karcie będziesz dysponować efektem trwałym. Więcej informacji dot. małych budynków, patrz str. 26.



Biorąc mały budynek ze swojej planszy gracza, odkrywasz dodatkowe miejsce magazynowe, z którego możesz korzystać przez resztę gry.





Aby wznieść **duży budynek**, zapłać 2 monety, 4 drewna i 4 kamienie do zasobów ogólnych. Następnie weź duży budynek ze swojej planszy gracza i umieść go na półwyspie zgodnie z zasadami rozmieszczania budynków. Zyskaj 2 punkty steru oraz 1 dodatkowy, jeśli budynek zostanie umieszczony na polu z osadą.

Następnie dobierz 4 karty ze stosu kart dużych budynków, spójrz na nie bez pokazywania innym i wybierz 1, którą umieścisz odkrytą przed sobą. Odłóż pozostałe 3 w dowolnej kolejności i zakryte na spód stosu. Wybrana karta pozwala wykonać potężną **akcję błyskawiczną**, którą możesz użyć w dowolnym momencie, odwracając tę kartę awersem w dół. (patrz „Akcje błyskawiczne” str. 20). Karta pozostaje zakryta przez resztę gry lub do momentu jej ponownej aktywacji w kroku 2 fazy c (zobacz „Krok 2: Ponowna aktywacja zasobów” str. 23.). Więcej informacji dot. dużych budynków, patrz str. 26/27.



Biorąc duży budynek ze swojej planszy gracza, odkrywasz dodatkowe *miejsce w warsztacie rzeźbiarskim*, z którego możesz korzystać przez resztę gry. (Więcej informacji dot. warsztatu rzeźbiarskiego, zobacz akcję „Usuń 1 ruiny” poniżej.)



Aby wznieść **twierdzę**, zapłać 6 drewna, 3 kamienie, 3 złota i 3 płótna do zasobów ogólnych. Następnie zabierz twierdzę ze swojej planszy gracza i umieść ją na półwyspie zgodnie z zasadami rozmieszczania. Zdobądź 4 punkty steru oraz 1 dodatkowy, jeśli umieszczasz budynek na polu z osadą.

Biorąc twierdzę ze swojej planszy gracza, odkrywasz ulepszoną wersję kroku „Ponowna aktywacja zasobów” fazy c (patrz str. 23).



Przykład:

Ewa wykonuje akcję „Wznies 1 budynek” i decyduje się wznieść duży budynek.

Po pierwsze, pokrywa koszty: • Usuwa 2 monety ze swoich miejsc magazynowych,

- 1 kostkę drewna z pola lasu o poziomie rozwoju 4 (1) i
- 1 kostkę kamieni z pola gór o poziomie rozwoju 4 (2).

Następnie bierze duży budynek ze swojej planszy gracza, który musi być umieszczony na wolnym polu o najwyższym poziomie rozwoju. Ponieważ ma 2 pola terenu na poziomie rozwoju 4 (pole lasu i pole gór), postanawia umieścić go na polu gór (3), z którego właśnie usunęła kostkę kamieni, aby zapłacić koszt tego budynku. Następnie zdobywa 2 punkty steru. (Zyskałaby 3 punkty steru, gdyby zbudowała budynek na polu z osadą). Na koniec dobiera 4 karty ze stosu kart dużych budynków, wybiera 1, którą kładzie odkrytą przed sobą, a pozostałe 3 odkłada zakryte na spód stosu.



Jeśli nie masz już budynków na swojej planszy gracza, nie możesz wykonać tej akcji.



Modyfikator akcji (jeśli umieścisz specjalnego robotnika na tym wolnym polu robotnika): Koszt wzniesienia budynku zmniejsza się o 2 (w dowolnej kombinacji monet i zasobów).



Segment akcji F:

Wykonaj JEDNĄ z akcji: **Usuń 1 ruiny** ALBO **Wznies 1 posąg**



AKCJA: Usuń 1 ruiny

Możesz wykonać tę akcję tylko, gdy masz przynajmniej 1 **wolne miejsce w warsztacie rzeźbiarskim** i dostęp przynajmniej do 1 żetonu ruin. W innym przypadku **nie możesz** wykonać tej akcji! Aby wykonać akcję, usuń z półwyspu 1 żeton ruin, do którego masz **dostęp**. Żeton ruin jest dostępny tylko wtedy, gdy niezbadane pole, na którym leży, **sąsiaduje** z co najmniej 1 z twoich pól terenu (dowolnego typu i poziomu rozwoju).

Po usunięciu żetonu ruin, natychmiast **odwróć go na stronę posągu** i umieść na dowolnym **wolnym** miejscu w warsztacie rzeźbiarskim.

Jeśli na tym miejscu widnieje 1 punkt steru, natychmiast go zdobądź.



miejsca w warsztacie rzeźbiarskim





AKCJA: Wznies 1 posąg



Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy posiadasz co najmniej 1 żeton posągu w swoim warsztacie rzeźbiarskim. W przeciwnym razie nie możesz wykonać tej akcji. Aby zbudować posąg, najpierw zapłać jego koszt budowy, zwracając 3 drewna i 3 kamienie

ALBO 2 drewna i 2 złota do zasobów ogólnych. Następnie weź żeton posągu z warsztatu rzeźbiarskiego (jeśli masz więcej niż 1, wybierz dowolny z nich) i umieść go na półwyspie zgodnie z tymi samymi zasadami umieszczania, które dotyczą budynków (zobacz pole „Zasady umieszczania budynków” na str. 17). Na koniec zdobądź 1 punkt steru plus 1 dodatkowy, jeśli posąg został umieszczony na polu z osadą.

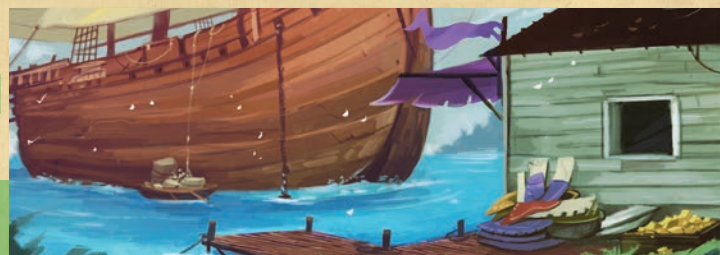


Modyfikator akcji (jeśli umieścisz specjalnego robotnika na tym wolnym polu robotnika):
Możesz wykonać **OBIE** akcje z tego segmentu akcji (jak zwykle w dowolnej kolejności):



Segment akcji H:

Wykonaj akcję: **Zaopatr 1 statek towarowy**



AKCJA: Zaopatr 1 statek towarowy

Wybierz 1 kartę statku towarowego, która wciąż ma na sobie **skrzynię twojego koloru**. Zapłać *koszt zaopatrzenia* tego statku towarowego do zasobów ogólnych i zdobądź punkty steru widniejące obok. Następnie zdejmij skrzynię z karty tego statku towarowego i umieść ją w *obszarze przeznaczonym na nieużywane skrzynie* na planszy gracza. (Więcej informacji dot. jak używać skrzyń, patrz “Akcja błyskawiczna: Korzystanie ze skrzyń” na str. 20.)

Uwaga: Jeśli na zaopatrywanym statku towarowym **stoi kapitan portu**, koszt zaopatrzenia statku **zmniejsza się o 1** (1 złoto lub 1 płótno). Po wykonaniu akcji przewróć kapitana portu, aby zaznaczyć, że skorzystano ze zniżki. (W każdej rundzie zniżka przyznawana jest tylko pierwszemu graczowi, który zaopatruje statek towarowy z kapitanem portu).

Jeśli nie ma żadnych statków towarowych ze skrzynią w twoim kolorze, nie możesz wykonać tej akcji.



Dodatkowa akcja (jeśli umieścisz robotnika specjalnego na tym wolnym polu robotnika):
Wykonaj **JEDNĄ** z akcji: **Dobierz 1 podwójną płytkę terenu** ALBO **Umieść 1 podwójną płytkę terenu**.

Akcje błyskawiczne

Akcje błyskawiczne widnieją w różnych miejscach na twojej planszy gracza i są oznaczone **klepsydrami**.

Możesz z nich skorzystać w **dowolnym momencie swojej tury** (lub gdy ty i pozostali gracze działacie jednocześnie) w fazach a, b i c (a także na końcu gry). Możesz użyć dowolnej ich liczby przed, po lub pomiędzy innymi akcjami, a nawet w trakcie wykonywania akcji. Jedynym istotnym ograniczeniem jest to, że za każdym razem, gdy **placisz jakikolwiek koszt**, musisz zapłacić całość za jednym razem. Proces płatności nie może zostać przerwany przez akcje błyskawiczne!



Akcja błyskawiczna: Magazynowanie



Przenieś kostkę zasobów z pola terenu półwyspu na dowolne **wolne** miejsce magazynowe. Pamiętaj, że kostka na miejscu magazynowym ma zawsze wartość 1. Za każdym razem, gdy użyjesz tej akcji, aby przenieść kostkę do miejsca magazynowego z pola terenu o poziomie rozwoju większym niż 1, wartość tej kostki jest zmniejszana do 1.



Przenieś monetę lub kostkę zasobów z *targowiska* na dowolne **wolne** miejsce magazynowe. Monety i kostki zasobów na twoim targowisku są „martwym zasobem” i nie mogą być używane do żadnego rodzaju akcji. Muszą najpierw zostać przeniesione na miejsca magazynowe, zanim będzie można je wydać lub z nich skorzystać.



targowisko

- Każde miejsce magazynowe może pomieścić tylko 1 monetę lub 1 kostkę zasobów.
- Nie wolno pozbywać się monet lub kostek zasobów znajdujących się w miejscach magazynowych, by zrobić miejsce na inne zasoby. Można je usunąć jedynie płacąc koszt lub inny rodzaj opłaty albo używając akcji błyskawicznej „Wymiana handlowa”.

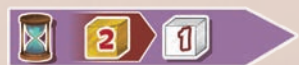


Akcja błyskawiczna: Wymiana handlowa

Istnieją 3 rodzaje akcji wymiany handlowej:



Wymieniaj **płótno na monety** po kursie **2 do 1** zgodnie z następującymi zasadami: Zwróć dowolną liczbę kostek płótna z miejsc magazynowych i/lub pól terenu do zasobów ogólnych. Oblicz ich całkowitą wartość, dodając ich indywidualne wartości i podziel wynik przez 2 (zaokrąglając w dół). Następnie weź tyle monet z zasobów ogólnych i umieść je **na swoim targowisku**. (Przykład: Jeśli zwrócisz do zasobów ogólnych płótno o całkowitej wartości 5, zyskasz 2 monety.)



Wymieniaj **złoto na kostki zasobów** po kursie **2 do 1** zgodnie z następującymi zasadami: Zwróć dowolną liczbę kostek złota ze swoich miejsc magazynowych i/lub pól terenu do zasobów ogólnych. Oblicz ich całkowitą wartość, dodając ich indywidualne wartości i podziel wynik przez 2 (zaokrąglając w dół). Następnie weź tyle kostek zasobów (w dowolnej kombinacji) z zasobów ogólnych i umieść je **na swoim targowisku**.



Wymieniaj **między sobą zasoby i/lub monety** po kursie **4 do 1** zgodnie z następującymi zasadami: Zwróć dowolną liczbę **monet i/lub kostek zasobów** z miejsc magazynowych i/lub pól terenu do zasobów ogólnych. Oblicz ich całkowitą wartość, dodając ich indywidualne wartości i podziel wynik przez 4 (zaokrąglając w dół). Następnie weź tyle kostek zasobów/monet (w dowolnej kombinacji) z zasobów ogólnych i umieść je **na swoim targowisku**.

- Monety i kostki zasobów na twoim targowisku są „martwym zasobem” i nie mogą być używane do żadnego rodzaju akcji.
- Na targowisku może znajdować się dowolna liczba monet i / lub kostek zasobów.
- Wymiana musi zakończyć się pozyskaniem choć jednego zasobu lub monety.



Akcja błyskawiczna: Korzystanie ze skrzyń

Przenieś skrzynię ze swojego *obszaru nieużywanych skrzyń* na 1 wolne *miejsce na skrzynię* i natychmiast wykonaj widniejącą tam akcję:



miejsce na skrzynię

obszar na nieużywane skrzynie



= Wykonaj akcję: **Dobierz 1 podwójną płytkę terenu** > patrz str. 14

= Wykonaj akcję: **Umieść 1 podwójną płytkę terenu** > patrz str. 11

= Zyskaj do 2 kroków na torze kartografa, przesuwając żeton kartografa w prawo.

= Weź 2 monety z zasobów ogólnych i umieść je **na swoim targowisku**.

= Weź 2 wybrane kostki zasobów (takie same lub różne) z zasobów ogólnych i umieść je **na swoim targowisku**.

Po wykonaniu akcji pozostaw skrzynię na miejscu do końca gry lub do momentu jej ponownej aktywacji w “Kroku 2: Ponowna aktywacja zasobów” w fazie c (str. 23).

Akcja błyskawiczna: Kartograf



Uwaga: Akcja „Kartograf” ma swoje ograniczenia. W każdej rundzie możesz wykonać tę akcję tylko:

- **jeden raz** podczas całej fazy dochodu



oraz

- **jeden raz** podczas każdej twojej tury, w trakcie fazy robotników



oraz

- **jeden raz** podczas całej fazy **porządkowania**



Aby wykonać tę akcję, wybierz jedną z 4 opcji i przesun żeton kartografa o odpowiednią liczbę kroków **do tyłu** (w lewo).

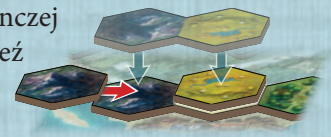
Jeśli nie jesteś wystarczająco daleko na torze kartografa, nie możesz wykonać tej akcji.



Opcja 1:



Wykonaj tę opcję w ramach akcji: **Umieść 1 podwójną płytkę terenu** w taki sposób, by możliwe było wyrównanie różnicy w wysokości terenu o 1 poziom przy pomocy pojedynczej płytki terenu. By to zrobić przesun znacznik kartografa o 1 krok w lewo, weź 1 pojedynczą płytkę terenu z zasobów ogólnych i umieść ją bezpośrednio pod podwójną płytką terenu, która wymaga podkładki. Aby uniknąć nieporozumień, pojedyncza płytkę powinna być tego samego typu co teren, który umieścisz na niej.



Opcja 2:



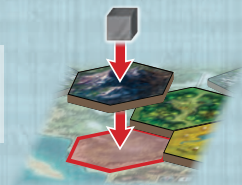
Przesun znacznik kartografa o 2 kroki w lewo, weź 1 pojedynczą płytkę terenu z zasobów ogólnych i umieść ją na niezbadanym polu półwyspu, które jest:

- **sąsiadujące** z co najmniej jednym wcześniej umieszczonym polem terenu (dowolnego typu i wysokości)

oraz

- **niezajęte** przez żeton ruin

Następnie umieść na tym polu 1 kostkę odpowiedniego zasobu z zasobów ogólnych.



Opcja 3:



Przesun znacznik kartografa o 3 kroki w lewo, weź 1 pojedynczą płytkę zasobów z zasobów ogólnych i umieść ją na innej płytce terenu:

- której poziom rozwoju wynosi 3 lub mniej

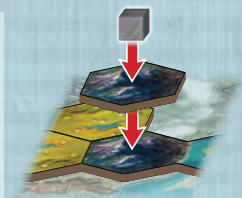
oraz

- która odpowiada typowi terenu płytki, którą umieszczasz na nim (chyba że jest to osada, którą można umieścić na terenie dowolnego typu)

oraz

- która nie jest w żaden sposób zajęta (na przykład przez kostkę zasobów lub budynek)

Następnie umieść na tym polu 1 kostkę odpowiedniego zasobu z zasobów ogólnych.



Opcja 4:



Przesun znacznik kartografa o 4 kroki w lewo, weź 1 pojedynczą płytkę terenu z zasobów ogólnych i umieść ją na innej płytce terenu:

- której poziom rozwoju wynosi 4 lub więcej

oraz

- która odpowiada typowi terenu płytki, którą umieszczasz na nim (chyba że jest to osada, którą można umieścić na terenie dowolnego typu)

oraz

- która nie jest w żaden sposób zajęta (na przykład przez kostkę zasobów lub budynek)

Następnie umieść na tym polu 1 kostkę odpowiedniego zasobu z zasobów ogólnych.



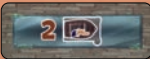



Akcje błyskawiczne kart dużych budynków

Każda karta dużego budynku, którą masz **odkrytą** przed sobą, zapewnia potężną akcję błyskawiczną, którą możesz wykonać w dowolnym momencie zgodnie ze zwykłymi zasadami akcji błyskawicznych. Pamiętaj, by po wykonaniu akcji odwrócić tę kartę rewersem do góry. Karta pozostaje zakryta przez resztę gry lub do momentu jej odwrócenia w „Kroku 2: Ponowna aktywacja zasobów” w fazie c (str. 23). Więcej informacji dot. kart dużych budynków na str. 26/27.



Jak zdobyć nowych robotników, wykonując cele z żetonów kamieni milowych

Na polach kamieni milowych na planszy robotników znajdują się 4 żetony kamieni milowych. Każdy żeton kamienia milowego pokazuje cel, który możesz osiągnąć podczas swojej tury:

-  = Posiadaj 2 **łodzie kupieckie** w swoich dokach.
-  = Posiadaj 2 **budynki** (dowolnego typu) na swoim półwyspie.
-  = Posiadaj 2 **żetony posągów** na swoim półwyspie.
-  = Posiadaj 2 **skrzynie** ze statków towarowych (niezależnie od tego, czy już z nich skorzystałeś, czy nie).

Kiedy osiągniesz cel żetonu kamienia milowego, odwróć go awerssem do dołu. Od teraz, natychmiast lub w dowolnym momencie swojej dowolnej tury, możesz przenieść ten **zakryty żeton kamienia milowego** z jego pola kamienia milowego na **wolne pole robotników do wynajęcia**, by od razu zdobyć widniejącą tam nagrodę (patrz poniżej). Żeton pozostaje na polu robotników do wynajęcia przez resztę gry.


obszar dostępnych robotników


żeton kamienia milowego: awers

żeton kamienia milowego: rewers

pola kamieni milowych

pola robotników do wynajęcia

 = Zdobądź 2 punkty steru.

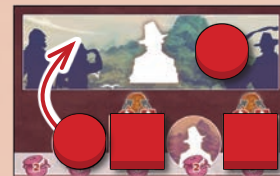
 = Wybierz jednego dowolnego robotnika znajdującego się poniżej twojego obszaru dostępnych robotników i przenieś go do swojego obszaru dostępnych robotników:

Jeśli wybierzesz **zwykłego robotnika**, dodaj go do swojej puli robotników. Możesz go używać przez resztę gry.

Jeśli wybierzesz **robotnika specjalnego**, musisz natychmiast przypisać 1 dostępnego robotnika do **karty królewskiego zlecenia**.




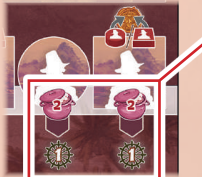
Aby to zrobić, zabierz dowolnego robotnika z **obszaru dostępnych robotników** i umieść go na dowolnej **wolnej** karcie królewskiego zlecenia (każda karta królewskiego zlecenia może pomieścić tylko 1 robotnika). Ten robotnik nie będzie dostępny przez resztę gry, ale może przynieść ci dodatkowe punkty na koniec gry, w zależności od tego, jak dobrze wypełnisz królewskie zlecenie (patrz „Koniec gry” na str. 24 i „Przegląd kart królewskich zleceń” na str. 27). Jeśli nie masz żadnych robotników w obszarze dostępnych robotników, a mimo to chcesz zdobyć robotnika specjalnego, możesz przypisać właśnie tego robotnika specjalnego do karty królewskiego zlecenia. Niedostępni robotnicy (w tym umieszczeni na polach robotników) nie mogą być przypisani.



Każdy nowy robotnik zwiększa **koszt wyżywienia** płacony w **fazie c** każdej rundy:

Początkowy koszt wyżywienia to 2 żywności.

 Każdy z tych 2 robotników podnosi koszt wyżywienia o 1 żywność.

 Każdy z tych 2 robotników podnosi koszt wyżywienia o 2 żywności, ale także zyskuje 1 punkt steru – pod warunkiem, że jesteś w stanie zapłacić pełny koszt wyżywienia.

Więcej informacji dot. wyżywienia robotników, patrz „Krok 1: Wyżywienie robotników” na str. 23.

Uwaga: Ponieważ tylko na 3 polach robotników do wynajęcia widnieje ta nagroda, w trakcie gry nie możesz zdobyć więcej niż 3 nowych robotników.



Gdy zakończysz swoją turę, wykonując wszystkie możliwe akcje wybranego segmentu akcji (w tym akcje błyskawiczne, pozyskanie nowych robotników itp.), gracz po twojej lewej rozpoczyna swoją turę.

Jeśli na początku następnej tury nie masz już dostępnych robotników, twoja tura zostaje pominięta do końca bieżącej fazy robotników.

Kiedy nikt nie ma już dostępnych robotników, faza robotników kończy się. Następnie przejdź do fazy porządkowania.

c Faza porządkowania

W fazie porządkowania wykonaj kolejno 7 następujących kroków. Każdy z tych kroków może być wykonywany przez wszystkich graczy jednocześnie. Jednak, aby się nie pogubić, przechodźcie od kroku do kroku razem i czekajcie na siebie nawzajem, zanim przejście do kolejnego.



Krok 1: Wyżywienie robotników

Zapłać **koszt wyżywienia** do zasobów ogólnych. Ten koszt zależy od tego, ilu i jakich dodatkowych robotników zyskałeś. Aby obliczyć koszt wyżywienia, spójrz na **tor wyżywienia** na planszy robotników i zsumuj odkryte **wartości wyżywienia**. By zapłacić koszt wyżywienia, zapłać **żywnością** (z twoich miejsc magazynowych i/lub pól terenu) o wartości co najmniej równej twojego kosztu wyżywienia.



Za każdą żywność, której brakuje, weź 1 **żeton kotwicy** z zasobów ogólnych i umieść go pod jednym ze swoich żaglowców. Żetony kotwic zawsze muszą być rozmieszczone równomiernie między 2 żaglowcami, więc jeśli jeden statek ma więcej żetonów kotwic niż drugi, należy umieścić następny żeton kotwicy pod tym z mniejszą ich liczbą.



Uwaga: Po całkowitym opłaceniu kosztu wyżywienia każda z 2 wartości wyżywienia po prawej stronie zapewnia 1 punkt steru, **jeśli jest odkryta**. Jeśli nie opłaciłeś pełnego kosztu wyżywienia, nie dostajesz tych punktów.



Krok 2: Ponowna aktywacja zasobów

Jeśli chcesz, możesz teraz ponownie aktywować **jeden** z dwóch zasobów:

- zapłacić 2 monety, aby odwrócić 1 zakrytą kartę dużego budynku awersem do góry
- ALBO • zapłacić 1 monetę, aby przenieść z powrotem 1 skrzynię z pola skrzyni na obszar nieużywanych skrzyń

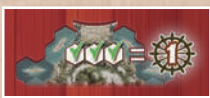


Jeśli zbudowałeś swoją fortecę i w ten sposób odkryłeś jej pole, możesz wykonać jedną lub obie te akcje **bezpłatnie**.



Krok 3: Zdobywanie bonusów z posągów

Zdobądź 1 punkt steru za **każdy** posąg na twoim półwyspie.



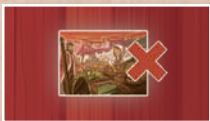
Krok 4: Zdobywanie bonusu półwyspu

Jeśli każde z 3 pól u szczytu półwyspu jest zakryte polem terenu (dowolnego typu i wysokości), zyskaj 1 punkt steru.



Krok 5: Powrót robotników

Przenieś swoich robotników z planszy wyspy centralnej do obszaru dostępnych robotników.



Krok 6: Porządkowanie targowiska

Jeśli na targowisku zostały jakieś monety lub kostki zasobów (i nie możesz lub nie chcesz przenieść ich do miejsc magazynowych), zwróć je do zasobów ogólnych.



Krok 7: Przesunięcie kapitana portu na kolejny statek towarowy


Postaw kapitana portu (jeżeli jest to konieczne) i przesun go na następną kartę statku towarowego (na kolejną, o większej liczbie kresk).

Jeśli kapitan portu schodzi z ostatniego statku towarowego (z 5 kreskami), rozegrano 5 rund i gra się kończy. W przeciwnym razie przejdź do fazy dochodu następnej rundy.

Koniec gry

Gra kończy się po fazie porządkowania piątej rundy.

Następnie wykonajcie punktację końcową, przechodząc przez 5 kroków z karty podsumowania punktacji końcowej, aby obliczyć swój wynik. Aby ułatwić liczenie, użyj arkusza z boczka z kartami punktacji końcowej.

Strony dziennika pokładowego  symbolizują punkty w punktacji końcowej.



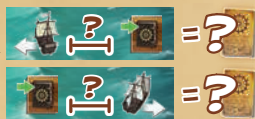
1) Określ, ile punktów steru zdobyłeś podczas gry

A) Policz **żetony dziennika pokładowego**. Każdy jest wart **5 punktów**.  : **5**

(Żetony dziennika pokładowego reprezentują punkty steru zdobyte podczas gry: za każde 5 punktów steru powinieneś zdobyć 1 żeton dziennika pokładowego.)

W razie wątpliwości możesz łatwo sprawdzić, ile żetonów dziennika pokładowego powinieneś mieć, sprawdzając, jak daleko dołynął każdy z twoich żaglowców.)

B) Aby dodać punkty steru nieuwzględnione przez żetony dziennika pokładowego, policz ile pól za portem lub polem wybrzeża zakończyły podróż twoje okręty żaglowe. Każde z tych pól jest warte **1 punkt**.



Przykład punktacji końcowej:


Ewa ma 3 żetony dzienników pokładowych.  = **15**

Jej żaglowiec jednomasztowy dołynął na 1. pole za płytką zatoki. = **1**



Jej żaglowiec dwumasztowy przepłynął 2 pola za portem = **2**

2) Zdobądź punkty z kart królewskich zleceń

 = **?** Sprawdź, jak dobrze wykonałeś królewskie zlecenia z kart, na których znajduje się jeden z twoich robotników.

Każde zlecenie składa się z 3 etapów.

Osiągnięcie pierwszego etapu zazwyczaj daje 3 punkty.

Osiągnięcie drugiego etapu zwykle daje 5 punktów.

Osiągnięcie trzeciego etapu zwykle daje 8 punktów.

Punkty te nie kumulują się.


Jeśli nie osiągnąłeś nawet pierwszego etapu, nie zdobywasz punktów.

Więcej informacji dot. kart królewskich zleceń, patrz str. 27.



Ewa ma robotnika na tej karcie królewskiego zlecenia. Ponieważ ma 4 łodzie kupieckie w dokach na swojej planszy gracza, otrzymuje **5**

3) Zdobądź punkty za niektóre karty budynków

 = **?** Kilka kart budynków (małych i dużych) ma również zadanie do wykonania.

Te karty budynków są oznaczone flagą.

Zdobywasz punkty pokazane na każdej odkrytej karcie tego typu, której zadanie wykonałeś.





Więcej informacji dot. kart budynków, patrz str. 26/27.



Ewa ma tę kartę małego budynku.



4) Zdobądź punkty za niewykorzystane zasoby


Zdobądź 1 punkt za każde 5 z poniższych niewykorzystanych zasobów (w dowolnej kombinacji): **5**     : **1**

- monety i kostki zasobów z miejsc magazynowych (te na polach terenu się nie liczą, ale jak zwykle możesz wcześniej skorzystać z akcji błyskawicznej)
- numer zajmowanego pola na ścieżce kartografa
- podwójne płytki terenu w osobistej rezerwie



Ewa ma: 1 monetę + 5 kostek zasobów + zajmuje 3 pole na torze kartografa + 2 podwójne płytki terenu = **11** = **2**

5) Odejmij punkty za żetony kotwic

 : **-1** Strać 1 punkt za każdy żeton kotwicy pod twoimi żaglowcami.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma mniej niezbadanych pól (z ruinami i bez) na swoim półwyspie. Jeśli nie da się w ten sposób określić zwycięzcy, gracze dzielą się wygraną.

Ewa nie ma żetonów kotwicy pod żaglowcami.

Jej końcowy wynik to

26

Uwagi ogólne i szczególne przypadki:

- Liczba żetonów monet, kostek zasobów i żetonów kotwic jest nieograniczona. Jeśli ich zabraknie, użyj czegoś innego jako zamiennika.
- Jeśli w woreczku nie ma już podwójnych płytek terenu, nie możesz wykonać akcji: Dobierz 1 płytkę terenu.
- Jeśli rozgrywacie fazy jednocześnie i ktoś uważa, że kolejność w jakiej działacie będzie istotna, rozgrywajcie je tak jak siedzicie zaczynając od gracza z żetonem Coopera i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Ważne uwagi na temat miejsc magazynowych oraz zdobywania monet i zasobów

- Jeśli akcja pozwala zdobyć monety i/lub kostki zasobów, weź je z zasobów ogólnych i umieść je na dowolnych wolnych miejscach magazynowych (o ile nie zaznaczono inaczej). Jeśli nie masz wolnych miejsc magazynowych, nie możesz ich zdobyć.
- Każde miejsce magazynowe może pomieścić tylko 1 monetę lub 1 kostkę zasobów.
- Jeśli akcja pozwala ci zdobyć kilka monet i/lub kostek zasobów – ale nie możesz magazynować ich wszystkich – wybierz, które chcesz zdobyć. Pozostałe przepadają.
- Pojedyncza wartość każdej monety i każdej kostki zasobów w miejscach magazynowych (i na targowisku) wynosi zawsze 1.
- Nie wolno pozbywać się monet ani kostek zasobów znajdujących się na miejscach magazynowych, by zrobić miejsce na inne. Można je usunąć jedynie płacąc koszt lub inny rodzaj opłaty albo używając akcji błyskawicznej „Wymiana handlowa”.

Informacje szczegółowe

Przegląd akcji dochodu łodzi kupieckich

					
Zdobądź 1 monetę.	Zdobądź 1 kostkę złota ALBO 1 kostkę płótna.	Wykonaj akcję: Dobierz 1 podwójną płytkę terenu (patrz str. 14).	Wykonaj akcję: Zyskaj 1 krok na torze kartografa (patrz str. 14).	Zdobądź 1 kostkę drewna LUB 1 kostkę kamieni LUB 1 kostkę żywności. Ponadto ta łódź to dodatkowe miejsce magazynowe, z którego można korzystać przez resztę gry.	Skopiuj akcję 1 innej zbudowanej łodzi kupieckiej (w dokach na planszy gracza lub u przeciwnika).

Przegląd akcji wysepek

					
Zdobądź 1 monetę.	Zdobądź 1 kostkę złota ALBO 1 kostkę płótna.	Wykonaj akcję: Dobierz 1 podwójną płytkę terenu (patrz str. 14).	Wykonaj akcję: Zyskaj 1 krok na torze kartografa (patrz str. 14).	Zdobądź 1 kostkę drewna LUB 1 kostkę kamieni. Zdobądź także 1 kostkę żywności.	Wykonaj akcję: Usuń 1 ruiny (patrz str. 18).

Przegląd akcji dziennika pokładowego

							Zdobądź wszystkie zasoby widniejące na żetonie.
		Zdobądź po 1 kostce zasobów widniejących na żetonie.		Wykonaj akcję: Dobierz 1 podwójną płytkę terenu (patrz str. 14).		Wykonaj akcję: Zyskaj 1 krok na torze kartografa (patrz str. 14).	

Przegląd kart budynków

małe budynki

nazwa budynku

duże budynki

numer budynku

flaga widniejąca na karcie budynku oznacza zadanie punktowane na końcu gry

efekt budynku:

efekt stały (mały budynek)

akcja błyskawiczna (duży budynek)

Ta zniżka może być używana wraz ze zniżką kapitana portu (patrz str. 23).

Nie dotyczy to małego budynku, dzięki któremu otrzymałeś tę kartę.

Tych kart można użyć w „Kroku 1: Wyżywienie robotników” fazy c oraz z akcją błyskawiczną z karty dużego budynku o numerze 10.

Przedmioty na tych miejscach magazynowych są również uważane za niewykorzystane zasoby w kroku 4 końcowej punktacji. (Pamiętaj, że możesz dowolnie przenosić przedmioty między miejscami magazynowymi.)

BIBLIOTEKA

Zdobądź do 3 kroków na torze kartografa.

3

WYŻYWIENIE

Natychmiast przeprowadź fazę wyżywienia robotników (jak w fazie c), by zdobyć 1 punkt steru (dodatkowo do punktów steru zdobywanych dzięki wyżywieniu robotników).

Aby wykonać tę akcję błyskawiczną, zapłać bieżący koszt wyżywienia (zgodnie z odsłoniętymi wartościami toru wyżywienia) dokładnie tak, jak w „Kroku 1: Wyżywienie robotników” fazy c (nadal istnieje możliwość zdobycia żetonów kotwicy, jeśli zabraknie żywności lub 2 punktów steru z toru wyżywienia, jeśli są odkryte i zapłacisz w całości koszt wyżywienia).

Następnie zdobądź 1 dodatkowy punkt steru. Oczywiście w fazie c będziesz musiał jak zwykle wyżywić swoich pracowników.

ŁĄCZENIA I WYSEPEK

Wykonaj do 2 różnych akcji wysepek (także z wysepek należących do przeciwników).

2

Nie ma znaczenia, na których polach wybrzeża znajdują się 2 płytki wysepek (mogą znajdować się na tym samym półwyspie lub na różnych), ale nie mogą mieć tej samej akcji.

POBORUŁY DOKI KUPIECKIE

Wykonaj do 2 różnych akcji łodzi kupieckich (także z łodzi należących do przeciwników).

2

Nie ma znaczenia, w których dokach znajdują się 2 łodzie kupieckie (mogą znajdować się na jednej planszy gracza lub na różnych), ale nie mogą mieć tej samej akcji. (Nie możesz użyć łodzi kupieckiej, której efektem jest skopiowanie akcji innej łodzi).

ZAKRYCIE SKRZYŃKI NA WOLNYM TERENIE

Umieść 1 nieuszywaną skrzynkę na wolnym polu terenu z najwyższym poziomem rozwoju na swoim półwyspie, aby otrzymać 1 punkt steru.

Na koniec gry, jeśli ta karta jest odkryta, za każdą skrzynkę na swoim półwyspie otrzymujesz 1 punkt steru.

1

Dostajesz tylko 1 punkt steru, niezależnie od typu terenu, na którym umieszczasz skrzynkę (w tym na osadzie).

WRAKOWISKO

Odwróć 1 łódź kupiecką w dokach awersiem w dół, by natychmiast wykonać jej akcję dochodu.

Na koniec gry, jeśli ta karta jest odkryta, za każdą zakrytą łódź kupiecką otrzymujesz 1 punkt steru.

1

Odwrócone łodzie kupieckie nie dostarczają dochodu w fazie dochodu.

PRZENIESIENIE BUDYNKU

Przenieś 1 budynek albo 1 posąg z jednego z twoich pól terenu na dowolne inne wolne i odkryte pole.

Na koniec gry, jeśli ta karta jest odkryta, a ty wzniosłeś przynajmniej 3 budynki oraz 3 posągi, otrzymujesz 3 punkty steru.

3

Aby wykonać tę akcję błyskawiczną, wybierz 1 budynek lub posąg na swoim półwyspie i przenieś go na dowolne odkryte i wolne pole terenu na półwyspie. Nie zdobywasz punktów steru podczas przenoszenia (nawet jeśli przenosisz na pole z osadą).

Przegląd kart królewskich zleceń

Ile wybudowałeś łodzi kupieckich?

3 4 5

3 5 8

1x

Liczą się wszystkie łodzie kupieckie w twoich dokach (nawet te zakryte z powodu karty dużego budynku nr 14).

Ile budynków wzniosłeś na swoim półwyspie?

3 4 5

3 5 8

1x

Nie liczą się posągi w warsztacie rzeźbiarskim.

Ile posągów wzniosłeś na swoim półwyspie?

3 4 5

3 5 8

1x

Nie ma znaczenia, gdzie są te skrzynie, jeśli tylko zostały usunięte z kart statków towarowych.

Ile skrzyń pozyskałeś ze statków towarowych?

3 4 5

3 5 8

1x

Ile pól terenu na twoim półwyspie osiągnęło co najmniej 5 poziom rozwoju?

4 5 6+

3 5 8

1x

Liczy się każde szczytowe pole, które znajduje się na co najmniej 4 innych płytkach terenu (podwójnych lub pojedynczych) niezależnie od tego, czy to miejsce jest wolne, czy zajęte.

Ile nieodkrytych pól zostało na twoim półwyspie (wliczając pola z ruinami i bez)?

4/3 2/1 0

3 5 8

1x

Policz, ile pozostało niezbadanych pól na twoim półwyspie (wszystkich pól, które nie są zakryte płytkami terenu), niezależnie od tego, czy są na nich ruiny. Nie dodawaj wolnych pól wybrzeża.

Ile pól terenu (o dowolnym poziomie rozwoju) stanowi największy nieprzerwany obszar jednego typu terenu (z wyłączeniem osad)?

5/6 7 8+

3 5 8

1x

Gdy podliczacie punkty z kart królewskich zleceń, wybierz 1 kartę królewskiego zlecenia, na której jest robotnik innego gracza (zdobywa z niej punkty w normalny sposób). Zdobywasz punkty z tej karty tak, jakby był na niej twój robotnik, ale redukujesz swój wynik o 1 punkt. Jeśli nie osiągnąłeś nawet pierwszego etapu, zdobywasz 0 punktów.

Skopij 1 kartę królewskiego zlecenia zajęta przez innego gracza.

? ? ?

?-1 ?-1 ?-1

1x

Gdy podliczacie punkty z kart królewskich zleceń, wybierz 1 kartę królewskiego zlecenia, na której jest robotnik innego gracza (zdobywa z niej punkty w normalny sposób). Zdobywasz punkty z tej karty tak, jakby był na niej twój robotnik, ale redukujesz swój wynik o 1 punkt. Jeśli nie osiągnąłeś nawet pierwszego etapu, zdobywasz 0 punktów.

Pomocnicza ilustracja: Plansza gracza i plansza robotników



Ikony u góry każdego półwyspu służą jako przypomnienie, które zasoby są przeznaczone na poszczególne typy terenu.



Ikona w środku przypomina, że wartość kostki zasobów jest równa poziomowi rozwoju jej pola terenu.

Twórcy

Projekt gry: Andreas “ode.” Odendahl

Ilustracje: Javier “Inkgolem” González Cava

Opracowanie, instrukcja i skład: Viktor Kobilke

Korekta instrukcji: Neil Crowley

© 2020 Frosted Games, Matthias Nagy, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Niemcy.

© 2020 Portal Games Sp. z o.o., ul. Henryka Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Polska

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi

Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



www.FROSTEDGAMES.de



Uwagi od autora:

Cooper Island powstała po tym jak zagrałem we wspaniałą grę „Antics!” autorstwa Gordona i Frasera Lamonta (Fragor Games, 2010). Wykorzystałem jej mechanizm „mrowiska”, ale w zupełnie inny sposób. Po latach trzymywania projektu w szufladzie, mój przyjaciel Julian Steindorfer zainicjował dalszy rozwój tego mechanizmu typu worker placement. Bardzo mu dziękuję za wiele inspirujących dyskusji i ten twórczy impuls. Na koniec chciałbym podziękować Alexandrzeowi Garcii. Rozgrywka w jego doskonałą grę “Dilluva Project” (Spielworxx, 2015) zainspirowała mnie do wprowadzenia robotników specjalnych z dodatkowymi zasadami wykonywania akcji.

Specjalne podziękowania należą się mojej żonie, Claudii, która tak bardzo mnie wspiera – i to nie tylko podczas niezliczonych rozgrywek testowych. Wiele pomysłów w grze pochodzi od niej!

Z głębi serca chcę podziękować tym wyjątkowym przyjaciółom i testerom: Dirk Schröder, Thorsten Hanson, Peter Raschdorf, Dirk and Dagmar Bock, Michael Keller, Sascha Klein, Rebecca i Julius Kündiger. Bez ich pomocy nigdy nie byłbym w stanie zaprojektować tej gry.

Inni testerzy, którzy byli równie pomocni, są wymienieni w kolejności chronologicznej: Christian Wunsch, Martina Weidner, Elmar Grubert, Tobias Rieger, Steffen Rieger, Katharina Schulze, Ronald Mayer-Opificius, Frank Tietmeyer, Mario Prochnow, Christian Töörner, Volker Nattermann, Martina Lassmann, Andreas Peter, Burkhard Zimmermann, Götz Teich, Thyra Puls, Carsten Jonas, Inge Fromm, Rainer Stephan, Anett Zimmermann, Wilko Hartz, Marcel Olkner, Carsten Lassmann, Anna Lassmann, Marcel Plum, Bernhard Büttgenbach, Joachim Zajusch, Marcus Krug, Nao Nakashima, Nico Berger, Immo Ingenpaß, Daniel Böhnk, Christian Zanders, Karina Weening, Vanessa i Christopher Cohrs, Thomas Berg, Stefan Trümpler, Katrin Daubitz, Guido Lauscher, Claudia Görltd, Patrick Enger, Markus Angenendt, Hamlet Abedian, Carsten Burak, Florian Schumacher, Daniel Müller, Franziska Metke, Mark Lambrecht, Manuela Abedian, Johanna i Henning Moratz, Thorsten Nordenbrock, Sophia Dinklage, Gerrit Prost, Alexander Drewitz oraz Eva Hein.



O Cooperze

Cooper został znaleziony jako 18-dniowy szceniak 18 września 2013 r. w parku w hiszpańskim mieście Segowia. Został przyjęty przez lokalne schronisko dla zwierząt i nazwany „Tenor”. Następnego dnia jego brat „Tirolin” został znaleziony w innym parku i od tego czasu te dwie mieszanek Charta i Malamuta dorastały w schronisku.

Po 15 miesiącach wspólnego życia pod opieką pracowników schroniska, ich drogi się rozeszły: Tenor wyjechał do swojego nowego domu w Niemczech, gdzie znany jest jako „Cooper” i mieszka razem z nami. Niedługo potem Tirolin również znalazł nową rodzinę.

Raz na jakiś czas opiekunowie zwierząt z Segowii podróżują po Europie, aby szukać nowych rodzin zastępczych dla zwierząt i odwiedzić te, które udało się adoptować. Podczas jednej z podróży Ana i Arsenio zatrzymali się w domu Tirolina w Holandii. Dołączyła do nich rodzina Coopera z Niemiec, by psia rodzina ze schroniska mogła znowu się spotkać. W 2018 roku Cooper ponownie przyjął gości ze swojego starego domu w Hiszpanii: tym razem Eva i Miguel byli na wakacjach w Niemczech i spotkali się z “Cooperem” na spacerze.

Oczywiście historia Coopera jest dla nas bardzo osobista, ale to tylko jedna z wielu historii, w których na całym świecie biorą udział dobroczyńcy zwierząt. Dlatego chcemy bardzo podziękować opiekunom na całym świecie - oraz szczególnie naszym przyjaciołom w Segowii - za cały czas i energię, którą wkładają, by poprawić warunki życia zwierząt. Kolejne wielkie podziękowania należą się Frosted Games za przekształcenie Wypły Coopera w wyjątkowo osobistą grę.

Jeśli chcesz, możesz odwiedzić stronę www.perritosdesegovia.com, aby uzyskać informacje na temat schroniska dla zwierząt, zespołu, ich pracy i rodzin, które adoptowały zwierzęta.

ode., październik 2019



Jeśli lubisz grać w gry w trybie solo, odwiedź www.portalgames.pl, aby dowiedzieć się więcej o wariantcie gry solo.