

ZATOKA KUPCÓW

Z Górnej Półki.

To rozszerzenie zawiera 4 zupełnie nowych kupców: **Detektywa**, **Grzybiarkę**, **Cukierniczkę** i **Poszukiwacza skarbów**. Każdy z nich ma unikalne zasady i elementy, wprowadzające do gry zupełnie nowe możliwości!

Oprócz tego rozszerzenie wprowadza do gry nowe moduły dodatkowe, których możecie używać pojedynczo lub je ze sobą łączyć. Dokładne zasady i ograniczenia łączenia modułów opisano na arkuszu łączenia modułów.

ELEMENTY ROZSZERZENIA



1 plansza Festiwalu Gildii



1 żeton gildii paladynów



1 kafelek początku festiwalu

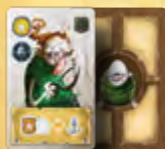


5 kafelków pracowników tymczasowych



Ta instrukcja oraz:

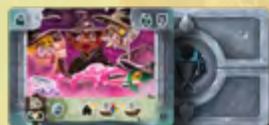
- 4 instrukcje kupców
- 1 arkusz łączenia modułów
- 1 instrukcja trybu solo
- 1 książeczka ze scenariuszami



48 kart mieszkańców



9 kart Bestii z Zatoki



7 kart łotrów



8 kart paladynów



15 pionków asystentów



7 pionków paladynów



5 kafelków piątej zdolności personelu



16 żetonów reklamy



12 żetonów gablotki



24 żetony honoru



12 żetonów zaklęcia



7 żetonów towarów paladynów z plastikowymi podstawkami

FESTIWAL GILDII

Świętuj pojawienie się nowej gildii paladynów podczas Festiwalu Gildii! Kiedy ty spędzasz czas za ladą swojego sklepu, twoi asystenci biorą udział w festiwalu, zdobywając cenne nagrody od poszczególnych gildii za okazaną pomoc.

Przygotowanie Festiwalu Gildii:

1. Umieść planszę Festiwalu Gildii poniżej planszy głównej.
2. Umieść kafelek początku festiwalu pod zegarem. Następnie każdy gracz kładzie 3 asystentów w swoim kolorze na jednym z jego pól.
3. Połóż żetony honoru, towarów paladynów, gablotek, reklamy oraz zaklęć obok planszy.
4. Umieść żeton gildii paladynów na wskazanym miejscu na planszy głównej (pole przeznaczone normalnie na talię mieszkańców).
4a. Połóż talię mieszkańców odkrytą na skrajnym lewym polu mieszkańca na placu miejskim.
5. Umieść losową (lub wybraną) kartę paladynów odkrytą nad kartą łotrów.
6. Usuń po 1 przybyszu z każdego koloru z worka przybyszów i odłóż ich do pudełka.
7. Umieść 3 paladynów na gildii paladynów, a 4 pozostałych w worku przybyszów.

Rozgrywka z Festiwalem Gildii

Plansza Festiwalu Gildii przedstawia 6 kolorowych torów, z których każdy składa się z 7 pól. Na większości pól toru nadrukowana jest nagroda, którą możesz zdobyć, kiedy wycofasz asystenta z danego pola.

Przesuwanie asystentów: Za każdym razem, gdy poruszasz swój znacznik czasu o 1 lub więcej pól na zegarze, możesz dodatkowo poruszyć swoich asystentów o taką samą liczbę pól na kolorowych torach. Możesz rozdzielić ruch pomiędzy kilku asystentów albo użyć całej na jednego z nich.



Pola honoru: W twojej turze lub podczas fazy handlu, jeśli twój asystent znajduje się na polu honoru, możesz wydać 1 żeton honoru, aby przesunąć go o 1 lub 2 pola do przodu na torze.

Zdobywanie nagród: W dowolnym momencie twojej tury (przed poruszeniem twojego znacznika czasu na zegarze) lub podczas fazy handlu możesz zdobyć nagrodę z pola zajmowanego przez jednego z twoich asystentów. Jeśli to zrobisz, wycofaj go na jego początkowe pole.



Ostatnie pole: Jeśli dotrzesz na ostatnie pole danego toru, natychmiast otrzymujesz nagrodę pokazaną na właśnie miniętej drewnianej tabliczce. Kiedy wycofujesz danego asystenta, zdobywasz 1 dowolną z poprzednich nagród.





Przykład

1. Podczas swojej tury czarny gracz wycofuje swojego asystenta z niebieskiego toru na kafelek początku festiwalu i natychmiast otrzymuje nagrodę z pola, na którym się znajdował (natychmiastowe wsparcie gildii czarowników).
2. Po rozpatrzeniu swojej głównej akcji i tej nagrody przesuwa swój znacznik czasu na zegarze o 2 godziny. Następnie przesuwa swojego asystenta na zielonym torze o 2 pola.
3. Żółty gracz wykonuje akcję, która kosztuje go 2 godziny. Po poruszeniu swojego znacznika czasu na zegarze przesuwa 2 swoich asystentów o 1 pole na różnych torach.
4. Niebieski gracz wydaje żeton honoru, aby przesunąć swojego asystenta na czerwonym torze o 2 pola. Następnie wykonuje akcję kosztującą 1 godzinę i przesuwa swojego asystenta na czerwonym torze o 1 pole, aby w ten sposób dotrzeć na jego ostatnie pole. Zapewnia mu to nagrodę z miniętej właśnie drewnianej tabliczki – natychmiastowe wsparcie gildii wojowników.

Nowe elementy gry

Z wielu opisanych poniżej elementów można korzystać niezależnie od Festiwalu Gildii. W przeciwnym razie zostało to zaznaczone.

Nowi przybysze - paladyni

(Wymaga użycia razem kart, pionków przybyszów oraz żetonu gildii paladynów! Jeśli grasz z paladynami, ale bez Festiwalu Gildii, przed rozpoczęciem gry wykonaj kroki 4-7 **przygotowania Festiwalu Gildii**).

Należy umieścić jedną z kart paladynów nad kartą łotrów. Zapewnia ona dodatkowe efekty pionkom paladynów. Jeśli doprowadzisz do przycumowania do pomostu łodzi zawierającej paladyna, otrzymujesz pokazaną na karcie nagrodę. Jeśli paladyn zostanie wystany do gildii paladynów, wszyscy gracze otrzymują wskazaną nagrodę.

Paladyni to nowy rodzaj przybyszów. Podczas fazy handlu, kiedy sprzedajesz towary na pomoście z co najmniej 1 paladynem, wybierz kolor przybyszów i traktuj wszystkich paladynów na danym pomoście tak, jakby byli w danym kolorze. Zwiększy to twój mnożnik punktów. Każdy sprzedający towary gracz podejmuje tę decyzję **niezależnie** od innych graczy i robi to osobno dla **każdego** pomostu z paladynem.

Paladyni wprowadzają także nowy budynek i symbol gildii, z którymi gracze mogą wchodzić w interakcje. Działają one tak samo jak pozostałe cztery gildie, jeśli chodzi o zdobywanie ich wsparcia i umieszczanie tam przybyszów.





Żetony honoru

(Sugerowany Festiwal Gildii, ale nie wymagany).

Zdobywanie honoru: Za każdym razem, gdy zdobywasz ten symbol, weź 1 żeton honoru z puli. Jeśli gracz może odrzucić kartę zepsucia, ale nie ma żadnej do odrzucenia, zamiast tego bierze 1 żeton honoru za każdą kartę, której nie mógł odrzucić.

Wydawanie honoru: W dowolnym momencie twojej tury możesz odrzucić żeton honoru, aby odrzucić kartę zepsucia. Żetony honoru można odrzucać także na określonych polach torów Festiwalu Gildii, aby przesunąć asystenta o 1 lub 2 pola.



Towary paladynów

Towary paladynów liczą się jednocześnie jako małe i duże towary. Mogą być sprzedawane na dowolnym pomoście. Towary paladynów mają podstawową wartość 2.

Kiedy sprzedajesz taki towar, zdecyduj, który rodzaj przybyszów na wybranym pomoście będzie traktowany jako mnożnik.



Żetony reklamy

(Wymagany Festiwal Gildii).

Kiedy zdobywasz reklamę, wybierz dowolny spośród pozostałych żetonów reklamy i połóż go obok swojej planszy. Zdobywasz wsparcie gildii w fazie handlu z wszystkich żetonów reklamy w twojej puli. Możesz posiadać kilka żetonów reklamy tego samego typu.



Żetony zaklęć

(Wymagany Festiwal Gildii).

Po zdobyciu zaklęcia natychmiast dołącz je do towaru w dowolnym rozmiarze na twojej półce. Kiedy sprzedajesz dany towar, jest on wart **dwa razy więcej** niż wynosi jego podstawowa wartość. Odłóż żeton zaklęcia do puli po sprzedaniu danego towaru.



Wrabianie

Efekt wrabiania działa podobnie do odrzucania kart zepsucia. Kiedy rozpatrujesz tę akcję, wybierz i odrzuć 1 kartę zepsucia z twojej puli. Następnie wszyscy inni gracze tracą tyle złota, ile wynosi liczba przybyszów w kryjówce.



Żetony gablotek

(Wymagany Festiwal Gildii).

Kiedy zdobywasz żeton gablotki, połóż go obok swojej półki – zostaje tam do końca gry. Kiedy miałbyś poruszyć 1 lub więcej towarów z twojej puli na twoją półkę, a masz dostępną jakąś gablotkę, możesz natychmiast umieścić jeden z wyprodukowanych towarów na gablotce. Każda gablotka może pomieścić tylko 1 towar. Towary sprzedawane z gablotek zyskują +2 do podstawowej wartości.



Aktywuj 2 zdolności personelu

Wybierz dwie zdolności personelu, do których został przypisany mieszkaniec, i aktywuj je w dowolnej kolejności.

MODUŁ PIĄTEJ ZDOLNOŚCI PERSONELU

Przygotowanie

1. Zdecydujcie wspólnie, której strony kafelka piątej zdolności personelu będziecie używać.
2. Każdy gracz umieszcza swój kafelek piątej zdolności personelu (wybraną wspólnie stroną do góry) po dowolnej ze stron swojej planszy personelu.

Rozgrywka

Mieszkańcy mogą zostać zatrudniani na to miejsce w normalny sposób i pozwalają na aktywowanie danej zdolności w ramach akcji **aktywowania personelu**.



Strona A:

(Wymagany Festiwal Gildii).

Przesuń 1 z twoich asystentów o 1 pole na dowolnym torze Festiwalu Gildii.



Strona B:

Zyskaj natychmiastowe wsparcie gildii z symboli gildii karty mieszkańca na tym miejscu. Nie tracisz złota za symbole zepsucia.

Następnie możesz przesunąć mieszkańca z tego miejsca dla personelu na inne puste miejsce dla personelu.

Możesz natychmiast użyć zdolności personelu miejsca, na które właśnie przesunąłeś mieszkańca, o ile możesz to zrobić.

MODUŁ PRACOWNIKÓW TYMCZASOWYCH

Przygotowanie

Każdy gracz otrzymuje kafelek pracownika tymczasowego, który umieszcza złotą stronę do góry w lewym dolnym rogu swojej planszy personelu.

Rozgrywka

Po obu stronach kafelka pracownika tymczasowego znajduje się nowe pole akcji, na które możesz poruszyć swoją figurkę kupca.



AKTYWUJ 2 ZDOLNOŚCI PERSONELU (1 GODZINA / 1 GODZINA + ZEPSUCIE)

Wybierz 2 zdolności personelu, do których został przypisany mieszkaniec, i aktywuj je w dowolnej kolejności.

Przed pierwszym użyciem



Po pierwszym użyciu

Za każdym razem, gdy twoja figurka kupca **opuści** kafelek pracownika tymczasowego, natychmiast odwróć go na drugą stronę i umieść w przeciwnym rogu twojej planszy personelu.

MODUŁ BESTII Z ZATOKI

(Nie można łączyć z festiwalem Wyspy Smoka).

Zatokę Węży zamieszkuje wiele groźnych stworów. Najwyraźniej coś musiało je rozżłościć, bo porwały kilku przybyszów. Trzeba ich uratować!

Przygotowanie

1. Weź 3 kart Bestii z Zatoki. Każda z nich powinna pokazywać inny z następujących symboli:   
2. Stwórz talię w taki sposób, aby karta z symbolem  znajdowała się na jej spodzie, a z symbolem  na wierzchu.

Faza podróży

1. Dobierz przybyszów z worka i umieść po 1 z nich na każdej z 4 części karty Bestii z Zatoki.
2. Zasada podróży na karcie łotrów dotyczy także Bestii. Jeśli pozwala, aby łotry byli umieszczani na łodziach podczas fazy podróży, mogą być umieszczani także na Bestii. Jeśli nie, nie mogą być umieszczani na Bestii.

Faza produkcji

Podczas twojej tury możesz wysłać swoją figurkę kupca na kartę Bestii z Zatoki, aby wykonać nadrukowaną tam akcję uratowania przybysza. Na karcie Bestii z Zatoki może się znajdować dowolna liczba figurek kupców.

URATOWANIE PRZYBYSZA (1 GODZINA)



Wybierz znajdującego się na karcie Bestii z Zatoki przybysza i uratuj go. Aby uratować przybysza, musisz posiadać na swoich kartach mieszkańców symbole gildii odpowiadające wszystkim symbolom gildii na części karty, na której znajduje się wybrany przybysz. Jeśli jakiś symbol gildii pokazany jest więcej niż raz, musisz mieć przynajmniej tyle samo odpowiadających symboli.

Po uratowaniu przybysza natychmiast otrzymujesz nagrodę pokazaną na karcie Bestii z Zatoki. Następnie umieść danego przybysza na zegarze, na następnym symbolu przybysza, który minie twój znacznik czasu.

Załadowanie łodzi – uratowani przybysze

Za każdym razem, gdy miniesz symbol przybysza i miałbyś dobrać przybysza z worka, aby załadować go na łódź, możesz zamiast tego wybrać i umieścić dowolnego przybysza z zegara, o ile twój znacznik czasu go minął.

Faza porządkowania

Odłóż do worka wszystkich przybyszów pozostałych na karcie Bestii z Zatoki lub zegarze i usuń wierzchnią kartę Bestii z Zatoki z gry. Figurki kupców, które się na niej znajdowały, pozostają na tych samych miejscach na nowej karcie Bestii z Zatoki.

KARTY PALADYNÓW

(Niektóre karty paladynów mogą wymagać użycia konkretnych modułów).

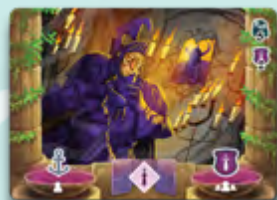
Wszystkie karty paladynów mają takie samo przygotowanie (5 pionków paladynów w worku i 2 na budynku gildii) i zawsze pozwalają umieszczać paladynów na łodziach podczas fazy podróży.

Przybysze paladyni aktywują wszystkie zdolności kart paladynów w taki sam sposób. Jeśli przybysz paladyn znajduje się na łodzi, która zostaje przycumowana, nagrodę zyskuje gracz, który do tego doprowadził.

Jeśli paladyn zostaje wystany na budynek gildii paladynów, wszyscy gracze otrzymują nagrodę (zaczynając od obecnego gracza i dalej w kolejności graczy).

Rozpatrzenie danych efektów nie jest obowiązkowe (możesz zignorować zdobyty w ten sposób efekt).

1) Przysięga honoru



Zyskaj 1 żeton honoru.

2) Przysięga zemsty



Odrzuć wybraną przez siebie kartę zepsucia, wrabiając innych graczy.

3) Przysięga mądrości



Przesuń asystenta o 1 pole na torze Festiwalu Gildii.

4) Przysięga pracowitości



Usuń 1 dowolny towar z twojej półki i umieść 1 towar paladynów na twojej półce.

5) Przysięga chwały



Aktywuj 1 dowolną zdolność personelu.

6) Przysięga wsparcia



Natychmiast zatrudnij mieszkańca – nie rozpatruj jego zdolności. Następnie uzupełnij plac miejski w normalny sposób.

7) Przysięga uwielbienia



Zyskaj natychmiastowe wsparcie gildii paladynów.

8) Przysięga cnoty



Wydaj 1 żeton honoru, aby odrzucić 3 wybrane przez siebie karty zepsucia.

BESTIE Z ZATOKI

(Niektóre Bestie mogą wymagać użycia konkretnych modułów).



Nessie

Przesuń mały towar dowolnego koloru na twoją półkę.



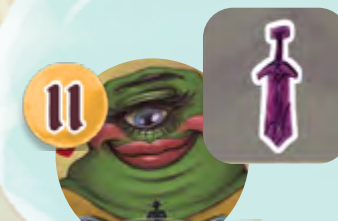
Smok morski

Cofnij przybysza z płynącej łodzi z powrotem do worka przybyszów.



Kraken

Wybierz i odrzuć jedną z twoich kart zepsucia.



Cyklopka

Zyskaj 1 żeton honoru.



Kfuwu

Wyślij przybysza z płynącej łodzi do odpowiadającego mu budynku gildii.

KARTY ŁOTRÓW



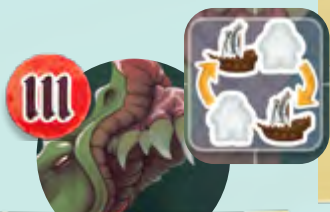
Syrena

Przesuń duży towar dowolnego koloru na swoją półkę.



Megalodon

Odrzuć 1 ze swoich kart zepsucia. Następnie wszyscy pozostali gracze tracą 1 złoto za każdego przybysza w kryjówce.



Lewiatan

Wybierz 2 przybyszów na 2 różnych płynących łodziach i zamień ich miejscami.



Henio

Zyskaj natychmiastowe wsparcie gildii odpowiadającej uratowanemu przybyszowi.

15) Spiskowcy



4 w worku / 3 w kryjówce

Podróż: Łódź

Efekt: Kiedy przycumujesz łódź zawierającą co najmniej 1 łotra, wszyscy gracze mogą użyć efektu wrabiania (kara odnosi się tylko do gracza po ich lewej).

Sugerowani mieszkańcy: Legendy + ?

Kramarz: Kramarz użyje efektu wrabiania.

16) Łamistrajki



3 w worku / 3 w kryjówce

Podróż: Łódź

Efekt: Kiedy przycumujesz łódź zawierającą co najmniej 1 łotra, każdy gracz natychmiast otrzymuje końcowe wsparcie gildii za symbole z jednej ze swoich kart mieszkańców, a następnie odrzuca danego mieszkańca na spód talii mieszkańców. Nie traci złota za symbole zepsucia.

Sugerowani mieszkańcy: Półświatek + ?

Kramarz: Kramarz użyje do rozpatrzenia efektu swojego ostatniego zatrudnionego mieszkańca.

17) Syreny



3 w worku / 3 w kryjówce

Podróż: Worek

Efekt: Kiedy umieszczasz łotra na łodzi, natychmiast przesunąć przybysza niebędącego łotrem z tej łodzi na odpowiadający mu budynek gildii. Dzieje się to, zanim łódź miałaby zostać przycumowana.

Sugerowani mieszkańcy: Żeglarze + ?

Kramarz: Kramarz nie aktywuje efektu tej karty.

18) Wiedźmy



5 w worku / 2 w kryjówce

Podróż: Łódź

Efekt: Kiedy łotr wejdzie do kryjówki, każdy gracz może dobrać kartę zepsucia, aby wymienić 1 towar na swojej półce na towar ze swojej puli o tym samym rozmiarze, ale w innym kolorze.

Sugerowani mieszkańcy: Rzemieślnicy + ?

Kramarz: Kramarz nie aktywuje efektu tej karty.

19) Antywróżki



5 w worku / 2 w kryjówce

Podróż: Łódź

Efekt: Towary sprzedawane na pomoście z co najmniej 1 łotrem mają podstawową wartość obniżoną o 1.

Sugerowani mieszkańcy: ? + ?

Kramarz: Ta kara dotyczy także Kramarza.

20) Lichwiarze



5 w worku / 3 w kryjówce

Podróż: Łódź

Efekt: Kiedy umieszczasz przybysza na łodzi z łotrem, możesz dobrać 1 kartę zepsucia, aby zdobyć natychmiastowe wsparcie gildii odpowiadającej umieszczanemu przybyszowi.

Sugerowani mieszkańcy: Wzorowi obywatele + ?

Kramarz: Kramarz aktywuje ten efekt, jeśli na odpowiednim budynku gildii znajduje się więcej przybyszów niż w kryjówce.

21) Paserzy



1 w worku / 4 w kryjówce

Podróż: Worek

Efekt: Kiedy przycumujesz łódź zawierającą co najmniej 1 łotra, każdy gracz może dobrać 1 kartę zepsucia, aby sprzedać 1 dowolny towar ze swojej półki za trzykrotność jego podstawowej wartości.

Sugerowani mieszkańcy: Prawnicy + ?

Kramarz: Kramarz aktywuje ten efekt i sprzeda swój towar o najwyższej podstawowej wartości. W przypadku remisu sprzedaje skrajny prawy z remisujących towarów i przesuwa wszystkie pozostałe towary w lewo.

ZESTAWY MIESZKAŃCÓW



POMOCNICY

(Tylko z Festiwalem Gildii).



Przesuń pojedynczego asystenta na wskazanym torze o 2 pola, jeśli to możliwe.

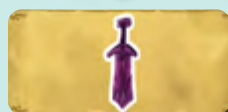


Przesuń asystenta na obu wskazanych torach o 1 pole, jeśli to możliwe.



WZOROWI OBYWATELE

(Wymaga użycia żetonów Honoru).



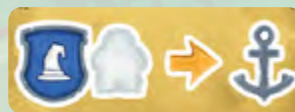
Zyskaj 1 żeton honoru.



Zyskaj 2 żetony honoru.



INFORMATORZY



Porusz przybysza ze wskazanego budynku gildii na wybrany przez ciebie pomost.



Tacy Informatorzy natychmiast zdobywają wsparcie gildii w fazie handlu (zamiast tylko podczas punktacji końcowej).



PRAWNICY



Odrzuć 1 ze swoich kart zepsucia. Wszyscy pozostali gracze natychmiast tracą 1 złoto za każdego przybysza w kryjówce.



Odrzuć 2 ze swoich kart zepsucia. Wszyscy pozostali gracze natychmiast tracą 1 złoto za każdego przybysza w kryjówce, dwa razy.

Twórcy gry

Autorzy gry podstawowej: Carl Van Ostrand, Jonny Pac i Drake Villareal

Autorzy rozszerzenia: Drake Villareal i Carl Van Ostrand

Ilustracje: Mihajlo Dimitrievski - The Mico

Dodatkowe ilustracje: Marija Savikj

Rozwój gry: Drake Villareal i Boris Momic

Opracowanie graficzne: Naum Jamovski i Aleksandra Sofronieska

Koordinacja produkcji: Final Frontier Games, Maja Denkov, Toni Toshevski, Vojkan Krstevski i Ivana Krstevska

Modele figurek: Ana Trajkovska

Scenariusze solo: Drake Villareal

Instrukcja: Drake Villareal i Boris Momic

Wkładka: Game Trayz

Wydawca wersji polskiej: Galakta

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars

Opracowanie graficzne: Aleksandra Miszta-Mars, Krzysztof Bernacki

Korekta wersji polskiej: Łukasz Chęłmecki, Łukasz Tkaczyk

