

TANDAYA

LOLO GONZÁLEZ



JAVIER INKGOLEM

INFORMACJE OGÓLNE

Tryby i cele gry	2
Zawartość gry	3
Tindaya w skrócie	4
Ikonografia	4
Kolejność tury i pierwszeństwo	5
Tubylcy: Wodzowie i wieśniacy	5
Osady i kontrola nad nimi	5
Przegląd rozgrywki	5

PRZYGOTOWANIE

Pole gry	6
Przygotowanie gry	6

A. FAZA STRATEGII

1. Ogłoszenie przepowiedni	9
2. Planowanie	9
3. Wybór sekretnych celów	9

B. FAZA AKCJI

Typy akcji	10
Znaczniki akcji: kostki i walce	10
1. Akcje panelu rzemiosła	
1.1 Rozwój	10
1.2 Produkcja	10
2. Akcje panelu plemienia	
2.1 Budowa schronienia	12
2.2 Eksploracja	12
3. Akcje opcjonalne	13
4. Inne akcje	15

C. FAZA KOŃCA ERY

1. Reprodukacja	16
2. Wyżywienie	16
3. Odpadki	16
4. Schronienie	16
5. Ofiary	17
6. Wydarzenia	
Erupcje	17
Tsunami	17
Katastrofy Moneiby i Acorana	18
Okrety konkwistadorów	18
7. Nauka	20
8. Przetrwanie	20
9. Przepowiednie	20
10. Porządkowanie	20

ZAKOŃCZENIE GRY

Rozstrzygnięcie końcowe	20
-------------------------------	----

DODATKI

Zdrajca	22
Tryb solo	23
Posag	23
Kampania dla początkujących	23
Katastrofy Moneiby	24
Katastrofy Acorana	24
Plemiona	25
Misje	25
Zielone cele	26
Niebieskie cele	26
Cele zdrajcy	26
Sekretne cele	27
Bożki	28
Targ rzemieślników	28

TINDAYA

Wyspy kanaryjskie to istny raj na ziemi. Czyste niebo i niekończące się plaże, wygasłe wulkany i pełne tajemnic puszcze. Przez ponad tysiąc lat był to też dom plemion, wywodzących się z Afryki Północnej i mówiących na siebie Imazighen, czyli „Wolni ludzie”.

W grze Tindaya przejmujesz kontrolę nad jednym z takich plemion. Rozwijasz jego umiejętności i zasoby, dzielisz się z innymi wiedzą i surowcami, a także zmagasz z katastrofami zsyłanymi przez bogów, Acorana i Moneibę. Ich łaskę zapewnią szczodre ofiary, ale wymagania bogów stają się coraz bardziej wyszukane i mogą oni żądać nawet ofiar z ludzi. A gdy ofiary nie będą im odpowiadać, gniew bogów przyjmie formę erupcji wulkanów, fal tsunami i trzęsień ziemi tak potężnych, że mogą doprowadzić do zniszczenia całego archipelagu.

Na szczęście tubylcy mają jeszcze Tibiabin i Tamonante, dwie wieszczki, które potrafią czytać przyszłość z dymu swych ognisk. Dzięki ich przepowiedniom gracze będą mieli szansę uniknąć zagrożeń, a jeżeli to się nie uda, przynajmniej bezpiecznie przed nimi uciec.

Ostatecznym testem będzie jednak przetrwanie inwazji konkwistadorów, szukających ostatniej przystani przed podróżą na koniec świata. Ci twardzi, głodni i uzbrojeni po zęby zdobywcy będą walczyć na śmierć o władzę nad wyspami i ich bogactwem.

Czy tubylcom uda się przetrwać, czy to już koniec ich historii i prawdziwy zmierzch rajskich wysp?



TRYBY I CELE GRY

Tindaya ma dwa tryby gry, które oferują bardzo różne doświadczenia. Większość zasad w grze jest identyczna, a różnice oznaczono odpowiednią ramką i symbolem.

SOJUSZ (1 DO 4 GRACZY)

Tryb KOOPERACYJNY. Bez punktacji.

Cel gry: Warunki przetrwania końca gry muszą zostać spełnione, aby wszyscy gracze zwyciężyli. W przeciwnym razie wszyscy przegrywają.

Zasady specjalne dla tego trybu znajdują się w takich ramkach lub są oznaczone taką ikoną.

DOMINACJA (2 DO 4 GRACZY)

Tryb RYWALIZACYJNY z jednym zwycięzcą, gdzie gracze muszą jednak współpracować, by zwalczać wspólnego wroga: konkwistadorów. Obowiązuje punktacja.

Cel gry: Jeżeli tubylcy na koniec gry kontrolują archipelag, gracz, który przetrwał i ma najwięcej punktów, wygrywa. W innym wypadku, wszyscy gracze przegrywają.

Zasady specjalne dla tego trybu znajdują się w takich ramkach lub są oznaczone taką ikoną.

KAMPAANIA DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Jeżeli Tindaya jest twoim pierwszym doświadczeniem z grami o średnim poziomie złożoności, zalecamy rozegranie na początku kampanii, która wprowadza kolejno najważniejsze pojęcia i zasady podczas 3 krótkich rozgrywek. Więcej informacji na str. 23.

Symbole 1, 2, 3 oraz 4 przy niektórych akapi-tach zasad gry wskazują, w której rozgrywce kampanii dla początkujących zostają one wprowadzone.

Zignoruj te symbole, jeżeli chcesz rozpocząć grę od razu ze wszystkimi zasadami.

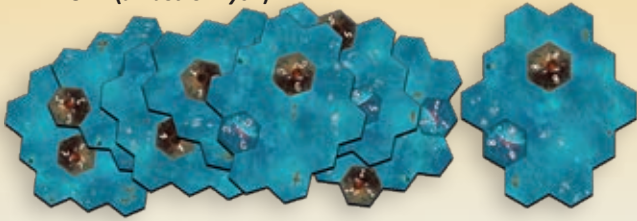


ZAWARTOŚĆ GRY

Elementy gry poza tubylcami, osadami, terenami i surowcami nie ulegają wyczerpaniu.

Jeżeli któregoś zabraknie, można go zastąpić dowolnym innym elementem.

8 KAFLE PLANSZY (dwustronnych)



48 TERENÓW (dwustronnych)



24 OSADY (dwustronne)



PANELE GRACZA

Panel rzemiosła (x4)



Panel plemienia (x4)
(na odwrocie: Zdrajca)



ZESTAW PLEMIENNY

1 zestaw na gracza (niebieski, czerwony, żółty i zielony) zawiera:

- | | | |
|--------------|---------------------|-----------------------|
| 9 Tubylców | 15 znaczników akcji | 20 krążków zasobów |
| 7 wieśniaków | 5 kostek | 6 mnożników zasobów |
| 2 wodzów | 10 walców | 1 krążek solidarności |

ŻETONY SUROWCÓW I POZOSTAŁE KOMPONENTY

- | | | |
|---------------------------|-------------------|-----|
| 18 x drewno | 10 x czółno | |
| 12 x glina | 12 x koza | x 4 |
| 20 x skały wulkaniczne | 12 x świnia | x 4 |
| 10 x skały początkowe | 18 x konkwistador | x 4 |
| 4 x żeton kolejności tury | 2 x mur | |

GÓRA TINDAYA, KATASTROFY, OKRĘTY I KOŚCI



3 części podpórki



4 zasłonki ofiar



2 znaczniki gniewu

4 znaczniki katastrof i 3 okrętów, 7 podstawek oraz 3 kości:



Acoran



Moneiba



Tsunami



Erupcja



3 okręty ze swoimi kośćmi

LEŚNE OSTĘPY (dwustronne)



3 części podpórki

124 KARTY



6x
Wydarzenia pierwszej ery



6x
Wydarzenia drugiej ery



6x
Wydarzenia trzeciej ery



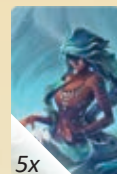
8x
Ofiary



4x
Rozstawienie



5x
Acoran



5x
Moneiba



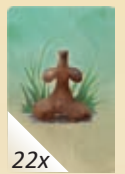
7x
Targ
rzemieślników



8x
Przepowiednie



9x
Plemiona



22x
Bożki



5x
Misje

Wspólne cele



5x
Niebieskie cele



5x
Zielone cele

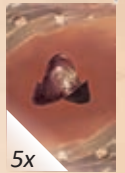


18x
Sекretne cele

Sекretne cele



8 dwustronnych
żetonów punktacji



5x
Cele zdraycy

TINDAYA W SKRÓCIE

Tindaya przenosi nas na Wyspy Kanaryjskie z początku XV wieku. Rozpoczęła się europejska inwazja, konkwistadorzy właśnie zbudowali swój pierwszy fort. Spokojne życie tubylców, toczone się w zgodzie z mądrością legend i wolą bogów, powoli dobiega końca.

Gracze obejmują przywództwo tubylczych **PLEMION**. Każde z nich posiada specjalną zdolność, zaczyna grę z cennymi zasobami oraz znajomością dwóch z czterech najważniejszych **rzemiosł**. Znajomość rzemiosła pozwala na zakładanie i prowadzenie wyspecjalizowanych osad:

RYBACY zakładają przystanie rybackie	HODOWCY budują hodowle trzody	PASTERZE stawiają kozie zagrody	ROLNICY obsiewają pola uprawne
--	---	---	--

Gra toczy się maksymalnie przez **3 ERY**. Na początku każdej z nich Acoran (bóg ziemi) i Moneiba (bogini mórz) przedstawiają swoje coraz bardziej wyszukane żądania i grożą straszliwymi katastrofami, jeżeli ich zachcianek nie uda się zaspokoić.



W trakcie każdej ery gracze współpracują ze sobą, aby zadowolić bogów, zdobywając i wrzucając do wulkanów żądane przez nich zasoby. Zwykle muszą je najpierw wyprodukować w swoich osadach. Te najbardziej wyszukane wymagają opracowania wynalazków, które pozwolą je wytworzyć (np. *serownia pozwala pasterzom produkować z mleka kozie ser*). W przypadku niedoborów, tubylcy mogą składać w ofierze pojmanych konkwistadorów lub nawet członków własnych plemion. Bogowie chętnie przyjmują ofiary z ludzi w zamian za dowolne inne zasoby.

Zasobami, które nie zostały złożone w ofierze, można wykarmić członków plemienia (ale nie może się zmarnować, bo rozgniewasz bogów!). Zebrane surowce pozwalają na wytwarzanie broni lub budowę murów, za którymi można się schronić, a także na budowę czółen, które służą do transportu pomiędzy wyspami. Oprócz składania ofiar, gromadzenia żywności i surowców, gracze będą robić postępy w realizacji wspólnej misji (🌟) lub zbierać punkty solidarności, które zapewnią im zwycięstwo (🌟).

Na koniec każdej ery bogowie zsyłają katastrofy: demony, trzęsienia ziemi, erupcje wulkanów lub tsunami. Jeżeli ofiary nie spełniły ich oczekiwań, gniew rośnie, a zjawiska naturalne dotyczą coraz większych obszarów. Dochodzi nawet do łączenia wysp (wulkany) lub ich rozdzielania (tsunami), co zmusza graczy do ciągłego dostosowywania swojej strategii przetrwania.

Okręty konkwistadorów bezustannie dobijają do brzegów i stopniowo przejmują kontrolę nad wyspami. **Zwalczanie inwazji jest kluczowe w obydwóch trybach gry.** Gracze muszą ze sobą współpracować, w przeciwnym razie wszyscy przegrają, tubylcy zostaną sprzedani jako niewolnicy, a ich cywilizacja przepadnie na zawsze.

Gracze będą mieli także możliwość wspiąć się na Górę Tindaya, aby złożyć wizytę Tibiabin i Tamonante. Te potężne wieszczki potrafią w dymie swoich ognisk zobaczyć nadchodzące katastrofy i miejsca przybycia kolejnych okrętów. Ich pomoc jest niezbędna, aby tubylcy zdążyli się przygotować i mieć choć cień szansy na przetrwanie.

IKONOGRAFIA

Odpadki	Żywność	Plemię	Koza	Świnia
Drewno	Glina	Kamień	Obsydian	Czołno
Bitwa	Zwycięstwo	Porażka	Zdrajca	Więzienie
Ochrona	Mur	Sekretny cel	Żetony surowców	Konkwistador
Tubylcy (twoi)	Tubylcy (innych graczy)	Nauka	Fort	Osada
Solidarność	Solidarność rośnie	Solidarność spada	Ogień	Zniszczenie
GNIEW ACORANA	GNIEW MONEIBY	POZIOM TRUDNOŚCI		
Rośnie	Spada	Rośnie	Spada	Niski Średni Wysoki
	ERY		Zakończenie gry	



WIEDZA

ZASOBY PROSTE		ŚWIEŻE RYBY		NAWÓZ		MLEKO		FIGI
WYNALAZKI 1 POZIOMU		SALETRA		NÓŻ RZEŹNICKI		NÓŻ PASTERSKI		PŁUG
ZASOBY ZŁOŻONE		SÓL		WIEPRZOWINA		ROGI KOZIE MIĘSO		SŁOMA ZIARNO
WYNALAZKI 2 POZIOMU		WĘDZARNIA		SOLARNIA		SEROWARNIA		ŻARNA
ŻYWNOSĆ TRWAŁA		WĘDZONE RYBY		SOLONE MIĘSO		SER		PRAŻONA MĄKA

KOLEJNOŚĆ TURU I PIERWSZEŃSTWO

KOLEJNOŚĆ TURU określa porządek, w jakim gracze wykonują swoje akcje. Zmienia się on na koniec każdej ery. Aktualną kolejność wskazują żetony kolejności tury każdego gracza.

PIERWSZEŃSTWO określa, kto może podejmować decyzje lub wykonywać konkretne akcje w określonych momentach gry.

W trybie **SOJUSZU** zarówno kolejność tur, jak i pierwszeństwo są zbieżne i nie zmieniają się przez całą erę. Żeton kolejności tur wskazuje obie te rzeczy.

W trybie **DOMINACJI** pierwszeństwo określa pozycja gracza na torze solidarności: im **niżej** na torze, tym **wyższe** pierwszeństwo. Pierwszeństwo może się zmieniać za każdym razem, gdy gracz zdobywa lub traci punkty solidarności.

Gdy kilka krążków zajmuje tę samą pozycję, pierwszeństwo ma ten, który znajduje się niżej. Jeśli gracz zdobywa lub traci punkty solidarności, a jego krążek awansuje lub cofa się na pozycję z większą liczbą krążków, zawsze umieszcza krążek **na górze**. Jeśli w skutek jakiegoś wydarzenia wynik więcej niż jednego gracza się zmienia, krążki są przesuwane w kolejności pierwszeństwa.

Przykład: *Adam* ma najwyższe pierwszeństwo, potem *Maria*, *Julia* i *Dawid*.



TUBYLCY: WODZOWIE I WIEŚNIACY

Każde plemię składa się z wieśniaków i wodzów. Jedni i drudzy mają swoje określone umiejętności i potrzeby.

- Zadania dostępne dla wszystkich: Zbieranie żetonów surowców i handlowanie.

WIEŚNIACY (x7)

- Zapewniają **kontrolę** nad osadami.
- **Produkują** zasoby w osadach (str. 10).
- Jedzą, rozmnażają się, wymagają schronienia w jaskini (str. 16).
- Kiedy się rodzą, pobierz ich z rezerwy (jeżeli jacyś pozostali). Kiedy umierają, wracają do rezerwy.

WODZOWIE (x2)

- **Dowodzą rekonkwistą** (str. 14).
- **Zakładają osady** (str. 14).
- Składają **ofiary bogom** (str. 14).
- **Uczą się** rzemiosł (str. 20).
- Potrafią **nawigować** (i mogą zabierać wieśniaków ze sobą).
- Samodzielnie zdobywają pożywienie i schronienie. Nie rozmnażają się.
- Kiedy umierają, zostają trwale wyeliminowani z gry.

OSADY I KONTROLA NAD NIMI

Osady to ośrodki rzemiosła. Zakładają je wodzowie, a wieśniacy wytwarzają w nich zasoby. **Niezależnie od tego, kto zbudował osadę, kontroluje ją gracz, który posiada w niej wieśniaka.**

- może przejść przez dowolną osadę, ale zakończyć eksplorację może **tylko** w osadzie, w której nie ma wieśniaków innego plemienia **oraz** której rzemiosło zna jego plemię.
- może przebywać w osadach kontrolowanych przez innych (np. by uczyć się rzemiosła lub handlować).
- może założyć osadę na terenie, na którym znajdują się wieśniacy innego plemienia tylko wtedy, jeżeli należą oni do jednego plemienia **oraz** znają dane rzemiosło.
- Jeśli w osadzie znajduje się tylko wódz innego plemienia, gracz może przenieść tam swojego wieśniaka i przejąć nad nią kontrolę.

! ZASADA OGÓLNA

W osadzie nie mogą przebywać wieśniacy z więcej, niż jednego plemienia (chyba, że tylko przechodzą przez nią w ramach eksploracji). Wieśniacy z różnych plemion mogą przebywać razem na terenach bez osad.

Wybierz **TRYB GRY** i warianty, zgodnie z preferencjami graczy:

SOJUSZ (1 DO 4 GRACZY)

TRYB KOOPERACYJNY: gracze razem wygrywają lub przegrywają. W tym trybie nie ma punktacji.

DOMINACJA (2 DO 4 GRACZY)

TRYB RYWALIZACYJNY: albo wszyscy gracze przegrywają, albo wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.

Poziom trudności (/ /) jest ustalany podczas **PRZYGOTOWANIA GRY:** określa on, jak ułożyć kafle planszy, jakie karty wydarzeń są dostępne, a także warunki zwycięstwa () oraz limit żetonów surowców ().



Rozgrzywka toczy się przez maksymalnie 3 ery, po których następuje **ZAKOŃCZENIE GRY**.
Fazy każdej ery:

A. FAZA STRATEGII

Przepowiednie wieszczek wskazują na miejsce i charakter katastrof, które nadejdą w **fazie końca ery**. Bogowie żądają złożenia ofiary.

Gracze opracowują wspólną strategię, analizują skutki katastrof i ustalają sposób składania ofiar. Mogą również rozdzielać zadania, takie jak odbijanie terytoriów. Planowanie jest konieczne, ponieważ **bez koordynacji działań, na pewno nie uda się przetrwać przez trzy ery**.

B. FAZA AKCJI

W kolejności tury gracze mogą wykonać 1 lub 2 kolejne akcje, umieszczając kostki lub walce ze swojego depozytu na 10 polach swoich paneli rzemiosła i plemienia. Jeżeli wykonujesz 2 akcje, nie możesz eksplorować za pomocą obu z nich. Rundy są kontynuowane do momentu, aż wszystkim graczom skończy się znaczniki lub zdecydują się spasować.

C. FAZA KOŃCA ERY

Etapy końca ery są wykonywane w odpowiedniej kolejności. Wieśniacy się rozmnażają, trzeba ich wyżywić i zapewnić schronienie.

Gniew bogów rośnie lub maleje, w zależności od tego, czy otrzymali oni odpowiednie ofiary. Określa się zasięg oddziaływania katastrof i sprawdza ich skutki. Na wyspy przybywają okręty konkwistadorów.

W erach i , jeśli spełnione są warunki przetrwania, tubylcy mogą rozpalic ogniska wieszczkom. Wykonaj działania porządkowe. Rozpoczyna się nowa era.

Jeżeli warunki nie są spełnione (lub zawsze w erze), gra się kończy. Wykonaj działania porządkowe.

ZAKOŃCZENIE GRY

Sprawdź, czy został osiągnięty cel gry:

TRYB SOJUSZU

Spełnij warunki przetrwania zakończenia gry (w tym ukończenie misji na wybranym poziomie trudności).

Jeżeli gracze spełniają **wszystkie** wymagania, wygrywają grę. W przeciwnym razie przegrywają.

TRYB DOMINACJI

1. Utrzymaj **KONTROLĘ NAD ARCHIPELAGIEM**, bez niej wszyscy gracze przegrywają.
2. Plemiona z przynajmniej jednym i jednym przy życiu są uważane za **OCALAŁE**.

Po zakończeniu punktacji gracz, którego plemię **OCALAŁO** i osiągnął najwyższy wynik ostaje wybrańcem bogów i wygrywa grę.

Pole gry składa się z 5 stref, które opisano szczegółowo na następnych stronach.

1. PLANSZA GŁÓWNA

Składą się z 8 kafli, na których umieszcza się tereny i żetony surowców. Później na tych terenach powstają też osady.

2. STREFA GRACZA

Gracze przechowują w niej zasoby, zarządzają plemieniem i wykonują akcje podczas swojej tury. Tworzą ją panele rzemiosła i plemienia, rezerwa zasobów, karta plemienia oraz żeton kolejności tur. W późniejszych etapach gry umieszcza się tu także bożki i sekretne cele (☀).

3. GÓRA TINDAYA

Święta góra, zamieszkiwana wyłącznie przez bogów i wieszczki. Widać na niej katastrofy zsyłane przez każdego z bogów, ofiary, których żądają, oraz wskaźniki ich gniewu. Znajdują się tu również karty wydarzeń, przedstawiające kolejność katastrof, które bogowie zesłają na koniec ery. Znaczniki katastrof oraz okrętów wraz z odpowiednimi kostkami są umieszczane w jej pobliżu.

4. LEŚNE OSTĘPY

Wspólne terytorium, na którym znajdują się ostoje dzikiej zwierzyny oraz śmietnisko. Panel jest dwustronny: po stronie Dominacji (☀) zawiera tor solidarności wraz ze wspólnymi celami. Po stronie Sojuszu (☿) znajdują się misja, którą muszą wypełnić wszyscy gracze.

Rezerwę zwierząt umieszcza się obok panelu.

5. TALIE I REZERWY

Miejsce na inne komponenty, które muszą być dostępne podczas rozgrywki:

Talie: bożków, przepowiedni, targu rzemieślników, sekretnych celów i ich żetony punktacji (☀).

Rezerwy: osad, terenów, surowców, czołen i konkwistadorów.

1. PLANSZA GŁÓWNA

1.1 UŁOŻENIE KAFLI PLANSZY

Każdy z 8 kafli przedstawia po jednej stronie aktywne wulkany i szczeliny (**czerwona strona**), a po drugiej wulkany i szczeliny są wygasłe (**czarna strona**).

Na czerwonych stronach, w pobliżu jednej z krawędzi, znajduje się też ilustracja przedstawiająca połowę wraku okrętu.

Im więcej kafli ułożysz czerwoną stroną do góry, tym trudniejsza będzie rozgrywka (z uwagi na wzajemne położenie wulkanów i szczelin). Zawsze używaj parzystej liczby kafli każdego koloru (np. 6 czarnych i 2 czerwone, 8 czarnych itd.).

Umieść kafle obok siebie, aby utworzyć planszę główną postępując zgodnie z poniższymi zasadami rozmieszczania.

1.2 UŁOŻENIE TERENU

» Zbierz tereny wskazane na karcie rozstawienia, która odpowiada liczbie graczy (6).

Np. 10 wybrzeży, 8 gór i 14 lasów.

» Rozmieść je na kafłach planszy, formując wyspy. Ich konfiguracja jest dowolna, ale musi powstać 8 niezależnych wysp, każda z wulkanem oraz co najmniej jednym terenem każdego typu. Szczeliny nie mogą być zakryte terenami.

» Umieść stos gór jako rezerwę (7).

1.3 ROZMIESZCZENIE ŻETONÓW SUROWCÓW

» Umieść żeton na każdym terenie (nagrodą skierowaną w dół) zgodnie z poniższym schematem (8):



» Umieść żetony skał wulkanicznych w pobliżu ułożonych na stosie terenów (7) i usuń z gry wszystkie pozostałe żetony surowców.



! ZASADY UKŁADANIA MAPY

» Wraki okrętów na czerwonych stronach muszą być umieszczone naprzeciwko siebie.



» Wulkany nie mogą ze sobą sąsiadować. Szczeliny mogą sąsiadować z innymi szczelinami lub wulkanami.



2. STREFA GRACZA

- » Umieść swój panel plemienia na prawo od panelu rzemiosła.
- » Weź komponenty plemienia w wybranym przez siebie kolorze.
- » Ustalcie kolejność tury: Pierwszym graczem **1** jest ten, który ostatnio odwiedził wyspę, a po nim pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy z graczy bierze odpowiedni żeton kolejności tury **1**.
- » Karta rozstawienia informuje graczy (oznaczonych żetonami kolejności tury), które dwa rzemiosła znają i w którym opracowali wynalazek (oznaczony symbolem **2**):
 - Weź 2 osady z poznanych przez siebie rzemiosł; będą to twoje osady początkowe. Np. **2**: drugi gracz bierze hodowlę trzody i pola uprawne **2**.
 - Umieść po 1 kostce na każdym z 2 pól **3** rzemiosł, których **nie znasz** (np. rybołówstwo i pasterstwo **3**).
 - Umieść 1 walec na jaskini **4** na panelu plemienia i 7 na okrągłych polach **5** / **6** panelu rzemiosła, z wyjątkiem wynalazku wskazanego na karcie rozstawienia (np. nóż rzeźnicki, **5**, **6**).
 - Umieść kostki i walce wskazane na karcie rozstawienia **7** w depozycie akcji (np. **2** **4** i 2 **8**).
- » Ułóż swoje zasoby w pobliżu strefy gracza **9**.
- » Umieść 4 **10** na pozycjach 4, 5, 6 i 7 w swoim depozycie panelu plemienia **10**. Odłóż pozostałych 3 **11** i 2 **12** w pobliżu swojej strefy gracza **11**.
- » **3** W kolejności tury losowo dobierz kartę plemienia i umieść ją odkrytą w swojej strefie gracza **12**:
 - Środkowa część pokazuje twoją specjalną umiejętność **13** (szczegóły na str. 25).
 - Dolna część pokazuje twoje początkowe zasoby. Umieść 4 zasoby **14** w depozytach na swoich panelach z takimi samymi symbolami.

KARTA ROZSTAWIENIA



3. GÓRA TINDAYA

- » Złóż stojak Góry Tindaya. Umieść znaczniki gniewu **15** na polach każdego wskaźnika oznaczonego tym symbolem **15**.
- » Wylosuj 6 kart ofiary i ułóż po 3 odkryte na każdym z miejsc u podstawy Góry Tindaya **16**. Odłóż pozostałe karty.
- » Zakryj 3. i 4. lokatę na każdej karcie ofiary zastonką *****.
- » **2** Wylosuj po 3 karty katastrof dla każdego z bogów i umieść je zakryte po obu stronach Góry **17**. Odłóż pozostałe karty.
- » **4** Wspólnie wybierzcie poziom trudności **18**. Potasuj odpowiednie karty wydarzeń.

POZIOM TRUDNOŚCI



- » Wylosuj po jednej karcie wydarzeń z każdej ery i odłóż pozostałe. Umieść te trzy karty na Górze Tindaya **19** odkryte i w rosnącej kolejności. Karta wydarzenia **1** ery powinna być widoczna.
- » Umieść znaczniki katastrof, okręty i kości w pobliżu Góry Tindaya.



4. LEŚNE OSTĘPY

- » Złóż stojak upewniając się, że widoczne są strony odpowiadające wybranemu trybowi gry (lub 1).
- » Wypełnij depozyty zwierząt taką ich liczbą, ilu jest graczy +2 (np. 5 oraz 5 2).
- » Umieść pozostałe zwierzęta w pobliżu stojaka, aby utworzyć rezerwę 3.

4 MISJA

- » Wylosuj kartę misji i umieść ją odkrytą na wyznaczonym miejscu 4. Odłóż pozostałe karty misji.

ZNACZNIK SOLIDARNOŚCI, SEKRETNE I WSPÓLNE CELE

- » W kolejności tury ułóżcie swoje krążki jeden na drugim w miejscu oznaczonym na torze solidarności 5. Np. Dawid (1. gracz) układa swój krążek na dole, a na nim Julia (2.) i Maria (3.).
- » 4 Potasuj i umieść zakrytą talię sekretnych celów 6.
- » 4 Umieść odkryte żetony punktacji 7 odpowiadające liczbie graczy obok talii sekretnych celów, odkryte (spójrz na ikony na ich odwrocie). Odłóż pozostałe karty.
- » 4 Wylosuj jedną niebieską i jedną zieloną kartę wspólnego celu i umieść je odkryte na odpowiednich miejscach 8. Odłóż pozostałe karty.



5. ROZMIESZCZENIE OSAD POCZĄTKOWYCH

Gracze umieszczają na planszy swoje 2 osady początkowe (te, które zostały odłożone na bok w punkcie 2):

- » W kolejności tury i zgodnie z zasadami rozmieszczania, gracz wybiera lokalizację jednej ze swoich osad. Następnie, w drugiej rundzie, umieszcza drugą.
- » Przystanie rybackie są umieszczane na wybrzeżach 9. Kozie zagrody w górach 10. Hodowle trzody i pola uprawne w lasach 11.
- » Weź żetony surowców z terenów, na których umieszczasz swoje osady (co reprezentuje akcję przygotowania terenu pod osadę). Umieść surowce będące nagrodą wskazaną na rewersie na odpowiednich miejscach 12 (np. żeton gliny zapewnia 3 porcje surowca tego typu). Następnie umieść sam żeton w odpowiednim depozycie 13.
- » W każdej osadzie początkowej umieść 1 wodza, następnie rozdziel pomiędzy nie 3 wieśniaków z rezerwy (możesz umieścić wszystkich 3 w jednej osadzie) 14.
- » Umieść z rezerwy (nie z leśnych ostępów) 2 kozy w każdej koziej zagrodzie oraz 2 świnie w każdej hodowli trzody.



6. TALIE I REZERWY

- » Ułóż osady w stopy według typów 15 (na rewersach znajdują się forty).
- » Umieść odkryte karty targu rzemieślników 16.
- » Utwórz rezerwę czołen, murów i konkwistadorów 17.
- » Potasuj talie bożków oraz przepowiedni i umieść je obok Góry Tindaya 18.



Odrzuć wszystkie bożki oznaczone symbolem .

7. PIERWSI KONKWISTADORZY

Rzuć kością i znajdź wyspę z wulkanem odpowiadającą liczbie wskazanej na kości. Wybierz las (usuwasz z niego drewno) i umieść na nim fort z 2 konkwistadorami 19. Jeżeli nie pozostały żadne lasy, zgodnie ze schematem po prawej stronie wybierz wybrzeże, a na końcu góry.



NAGRODY Z ŻETONÓW SUROWCÓW

GLINA



12x



1x



5x

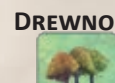


5x

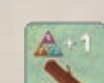


1x

4 porcje



18x



13x



4x



1x

1 porcja na erę + wskazana liczba

np. w erze 2 ten żeton zapewnia (2+2)=4 drewna.

SKAŁY*



10x

20x



2x

2x

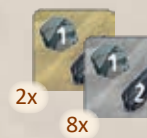
3 kamienie



4x

5x

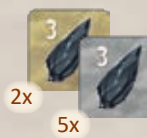
1 obsydian + 2 kamienie



2x

8x

2 obsydiany + 1 kamień



2x

5x

3 obsydiany

* Początkowe skały (żółte tło) są wykorzystywane tylko w fazie przygotowania gry. Zapewniają one obsydian i kamień w podobnych proporcjach.

* Skały wulkaniczne (szare tło) są umieszczane na nowych górach, powstałych w wyniku erupcji. Zawierają one większą ilość obsydianu.

Każda era jest oznaczona odpowiednią **KARTĄ WYDARZENIA** 1. Wykonaj poniższe kroki w kolejności:

1. OGŁOSZENIE PRZEPowiedni

Tibiabin i jej córka Tamonante, „czytające z dymu”,
mieszkają na szczycie Świętej Góry Tindaya.

Tibiabin, wpatrując się w ognisko potrafi przewidzieć,
jakie obszary są zagrożone.

Tamonante od dziecka widzi w dymie sztormy, demony i góry ziejące ogniem.

A gdy wieszczki są już gotowe wyjawić swoje przepowiednie, w ostatnich
rozżarzonych węglach dogasającego ogniska Tibiabin widzi jeszcze,
gdzie zacumują okręty konkwistadorów.

Na końcu każdej ery seria wydarzeń zagrazi przetrwaniu tubylców:

- » Okręty konkwistadorów: biały 1, szary 2 i czarny 3.
- » Katastrofy zesłane przez bogów: Acorana 4, Moneibę 5, erupcje 6 i tsunami 7.

W każdej erze karta wydarzeń pokazuje, **jakie wydarzenia** nadejdą i w jakiej **kolejności** 1. Wróżba Tibiabin **lokalizuje** katastrofy, a wróżba Tamonante pozwala je **zidentyfikować**.

1.1 ROZMIESZCZENIE OKRĘTÓW KONKWISTADORÓW

Sprawdź, jakie okręty znajdują się na karcie wydarzenia (np. 1 biały i szary). Rzuć kośćmi w tych kolorach 2 i umieść okręty na szczelinach o tych numerach (okręty mogą dzielić ze sobą szczeliny).

! OGŁOSZENIE PRZEPowiedni

W erze 1 zawsze ogłaszaj zarówno przepowiednie Tibiabin, jak i Tamonante.

W erach 2 i 3, wieszczki nie będą mogły ogłosić swoich wróżb, jeśli nie dostarczyłeś im zasobów do podtrzymania ognia na koniec poprzedniej ery (str. 20). Aby to potwierdzić, zwróć uwagę na zasoby na dłoni Góry Tindaya 3, reprezentujące ilość zasobów, które zostały im dostarczone:

- » 3 + 3: Obie wieszczki mają ogień. Ogłoś ich przepowiednie (kroki 1.2 ORAZ 1.3).
- » 3: Gracz, który dostarczył zasoby, wybiera jedną przepowiednię (kroki 1.2 LUB 1.3).
- » 0: Bez ognia ani Tibiabin, ani Tamonante nie mogą wróżyć (przejdź do kroku 2).

Jeśli któraś z przepowiedni nie zostanie ogłoszona, wiedza ta jest niedostępna aż do końca ery.



1.2 OGŁOSZENIE PRZEPowiedni TIBIABIN

Dobierz pierwszą przepowiednię z talii i spójrz na kolumnę dla aktualnej ery (np. 1 4).

- Jeśli karta wydarzenia 1 przedstawia tsunami, umieść je na szczelinie wskazanej na karcie przepowiedni, nawet jeśli w tym miejscu znajdują się okręty konkwistadorów.
- Pozostałe znaczniki, których symbole są tam pokazane 1, umieść na **wulkanach** wskazanych na karcie przepowiedni.

1.3 OGŁOSZENIE PRZEPowiedni TAMONANTE

Odkryj kolejne karty Acorana i Moneiby.

1.4 SPRZĄTANIE OGNISKA

Zwróć zasoby znajdujące się na dłoni 3 do rezerw.

Np. umieszczenie znaczników dla tej kombinacji wydarzeń 1, kości 2 i przepowiedni 4:

- » Moneiba na wulkanie 1 5.
- » Tsunami na szczelinie 7 6.
- » Acoran na wulkanie 5 7.
- » Erupcja na wulkanie 6 8.
- » Biały okręt na szczelinie 1 9.
- » Szary okręt na szczelinie 5 10.

Czarny okręt nie zostaje umieszczony, ponieważ nie jest przedstawiony na karcie wydarzenia.

2. PLANOWANIE

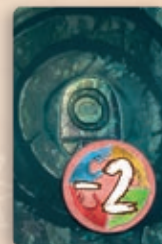
Gracze wspólnie analizują wpływ katastrof, obmyślają strategię i dzielą się zadaniami, takimi jak składanie ofiar czy odbijanie ziem. W obu trybach gry przystąpienie do FAZY AKCJI bez odpowiedniego przygotowania jest gwarancją porażki. Zawarte porozumienia nie są wiążące, więc nic poza honorem nie zobowiązuje cię do ich późniejszego dotrzymania.

4 3. WYBÓR SEKRETNYCH CEŁÓW

Gracze wybierają cele, które są utrzymywane w tajemnicy i przypisują każdemu z nich żeton wyniku, widoczny dla wszystkich graczy (dodatni lub ujemny). Na koniec gry każdy gracz, który spełnia warunki dowolnego z tych celów, zdobywa (lub traci) za niego punkty.

! Wykonaj ten krok tylko, jeśli na karcie wydarzenia znajduje się symbol:

11



Rozdaj każdemu z graczy po 2 sekretne cele, aby mogli je przestudiować.

W kolejności pierwszeństwa gracze:

- » Biorą dostępne żetony punktacji.
- » Umieszczają jeden cel **zakryty** obok swojego obszaru gry i odrzucają drugi.
- » Wybierają żeton punktacji i umieszczają **odkryty** na sekretnym celu.
- » Przekazują pozostałe żetony punktacji kolejnemu graczowi.

Pozostałe żetony punktacji (jeśli są) ułóż w stos obok planszy tak, aby można je było wykorzystać w przyszłych erach. Opis każdego z sekretnych celów znajduje się na str. 27.



B. FAZA AKCJI

Na początku każdej ery zaczynasz z ograniczoną liczbą znaczników, za pomocą których możesz wykonywać akcje. Znaczniki mogą być kostkami lub walcami i znajdują się w depozycie panelu plemienia.

W kolejności tury wykonaj 1 lub 2 akcje. Aby to zrobić, umieść znacznik na pasku akcji na panelu gracza albo zagraj jedną z akcji, które nie wymagają znacznika.

Wykonując rundy do momentu, aż wszystkie plemiona spասują. Kiedy to nastąpi, gracze muszą odwrócić swoje żetony kolejności tur i nie mogą już wykonywać żadnych akcji aż do następnej ery. Nie ma obowiązku wykorzystania wszystkich znaczników, dostępnych w danej erze.

Gdy ostatni gracz spասuje, rozpoczyna się **C. Faza Końca ery**.



PASEK AKCJI

TYPY AKCJI

1 - AKCJE PANELU RZEMIOSŁA

- 1.1 Rozwój (raz na erę)
- 1.2 Produkcja (raz na erę)

2 - AKCJE PANELU PLEMIA

- 2.1 Budowa schronienia (raz na grę)
- 2.2 Eksploracja (raz na rundę)

Po zakończeniu eksploracji, tubylec może wykonać dowolną liczbę **AKCJI OPCJONALNYCH**:

- » 2.2.1 Zbieranie surowców
- » 2.2.2 Handel
- » 2.2.3 Składanie ofiar
- » 2.2.4 Zakładanie osad
- » 2.2.5 Łapanie zwierzyny
- » 2.2.6 Rekonkwista

3 - INNE AKCJE

- 3.1 Wystawienie bożka (bez ograniczeń)
- 3.2 Sprzedaż bożka (bez ograniczeń)
- 3.3 Zakupy na targu rzemieślników (bez ograniczeń)

ZNACZNIKI AKCJI: KOSTKI I WALCE

Są dwa rodzaje znaczników, których możesz użyć do wykonania akcji na panelach:

Kostki to pojedyncze akcje. Na koniec ery wszystkie zużyte kostki wracają do twojego depozytu i są dostępne w następnej erze.

Możesz uzyskać do 2 dodatkowych kostek, ucząc się nowych rzemiosł.

Walce to podwójne akcje. Gdy używasz walca, wykonaj tę samą akcję dwa razy (jeśli to możliwe). Na koniec ery wszystkie zużyte walce są usuwane z gry. Niewykorzystane pozostają w depozycie i mogą być wykorzystane w kolejnych erach.

Możesz zdobyć do 8 dodatkowych walców, rozwijając wynalazki lub budując schronienie.

Pamiętaj: Zawsze gdy zagrywasz walec i możesz wykonać drugą akcję, musisz to zrobić.

B. AKCJE PANELU RZEMIOSŁA

4x depozyt zasobów prostych

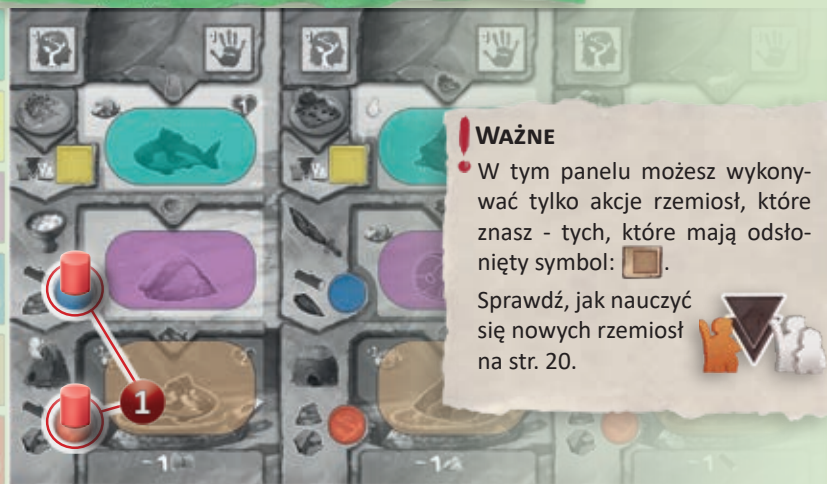
4x wiedza
(1 na rzemiosło)

6x depozyt zasobów złożonych

4x wynalazek 1. poziomu
(1 na rzemiosło)

4x naczynie na trwałą żywność

4x wynalazek 2. poziomu
(1 na rzemiosło)



WAŻNE

W tym panelu możesz wykonywać tylko akcje rzemiosł, które znasz - tych, które mają odsołniony symbol:

Sprawdź, jak nauczyć się nowych rzemiosł na str. 20.

1.1 ROZWÓJ

Poprzez wykonanie tej akcji plemię tworzy wynalazek, który umożliwia produkcję nowych zasobów. Zwalnia również znajdujący się na nim walec

» Umieść znacznik akcji na polu rozwoju rzemiosła, które chcesz ulepszyć.

» Zapłać koszt w zasobach pokazany pod wynalazkiem.

» Umieść znajdujący się obok walec w swoim depozycie akcji (jest teraz gotowy do użycia).

Wynalazek pierwszego poziomu umożliwia produkcję zasobów złożonych, a drugiego - wytwarzanie trwałej żywności.

O tym, że plemię stworzyło wynalazek, świadczy **BRAK** walca na jego polu.

Wynalazki każdego rzemiosła muszą być tworzone w kolejności. Nie możesz stworzyć wynalazku drugiego poziomu, dopóki nie opracujesz wynalazku pierwszego poziomu.

Jeśli wykonujesz tę akcję walcem, to o ile oba wynalazki nie zostały jeszcze opracowane i masz potrzebne zasoby, musisz stworzyć oba. Jeśli możesz zapłacić tylko za pierwszy, tracisz drugą część akcji.

Np. aby ulepszyć przystań rybacką, zapłać 1 glinę i 1 drewno, a następnie weź walec. Teraz twoje przystanie rybackie będą również produkować sól.

1.2 PRODUKCJA

Wykonanie tej akcji powoduje wygenerowanie zasobów na panelu rzemiosła.

» Umieść znacznik akcji na polu produkcji danego rzemiosła i umieść krążki w depozytach jego zasobów (prostych, złożonych lub trwałych).

» Użyj kostki, aby dokonać jednej produkcji. Za pomocą walca dokonasz 2 produkcji.

» Możesz wyprodukować kilka rodzajów zasobów za pomocą jednej akcji.

» Stworzone wynalazki dają ci dostęp do zasobów złożonych i trwałej żywności.

» Akcja ta dotyczy **wszystkich osad danego rzemiosła pod twoją kontrolą**.

» Choć produkcja zasobów prostych i złożonych jest **OBOWIĄZKOWA**, to nie musisz ubijać zwierząt. Podobnie produkcja trwałej żywności zależy od tego, czy zdecydujesz się wydać zasoby potrzebne do jej przetworzenia.

PRODUKCJA ZASOBÓW PROSTYCH I ZŁOŻONYCH

W górnej części każdego depozytu znajduje się ikona wskazująca, ile jednostek danego zasobu można uzyskać w wyniku jednej produkcji:

Na wieśniaka. Za każdego wieśniaka (nie wodza) w kontrolowanych osadach tego typu otrzymujesz jeden zasób.

Na osadę. Za każdą kontrolowaną osadę tego typu otrzymujesz jeden zasób.

Na kozę. Jedno mleko za każdą kozę żyjącą w kontrolowanej zagrodzie w momencie rozpoczęcia produkcji.

Na ubitą kozę. Za każdą ubitą kozę otrzymujesz jeden róg i jedną porcję koziego mięsa.

Na ubitą świnię. Za każdą ubitą świnię otrzymujesz jedną porcję wieprzowiny.

Aby dokonać uboju zwierząt, musisz posiadać wynalazek 1. poziomu (nóż pasterski lub rzeźniczeki). Dla każdej produkcji wybierasz, ile zwierząt ma zostać ubitych (przenosząc je do swojej rezerwy), i z których osad.

W depozytach mogą pojawić się kolejne 4 ikony:

Racje. Widoczna na zasobach, które mogą być wykorzystane jako żywność. Wskazuje liczbę mieszkańców wioski, którą może wyżywić każda porcja na koniec ery (str. 16).

Odpadki. Jeśli jest widoczna, oznacza to, że zasób jest nietrwały. Jeśli nie zużyjesz go podczas ery (jako żywności, ofiary lub w handlu), staje się odpadem (str. 16).

Ogień. Jeśli jest widoczna, zasób może być użyty do rozpalenia ognia.

Broń. Zasób może być użyty jako broń.

PRZYKŁAD IKONOGRAFII DEPOZYTU

Otrzymujesz 1 porcję nawozu na świnię z każdej hodowli, którą kontrolujesz.

Nawozu możesz użyć do rozpalenia ognia (dla wieszczek lub jako ochrony).

Rogów możesz użyć jako broni.

Każda ubita koza to 1 róg + 1 porcja koziego mięsa.

Każda porcja mięsa wyżywi 1 .

Nietrwałe. Niezużyte, na koniec ery zamieniają się w odpadki.

PRODUKCJA TRWAŁEJ ŻYWNOŚCI

W ramach produkcji zasoby nietrwałe (lub ziarno) mogą zostać przekształcone w trwałą żywność, jeśli stworzyłeś wynalazek rzemiosła na 2. poziomie.

Aby tego dokonać, wydaj 1 porcję danego zasobu (pokazanego pod naczyniem) i przekształć dowolną liczbę nietrwałych zasobów w trwałą żywność.

Możesz przetwarzać zasoby przechowywane z poprzednich produkcji i/lub nowo wyprodukowane.

Naczynia (do przechowywania trwałej żywności), **nie mogą zawierać więcej, niż 3 porcje** podczas rozgrywania kroku „Odpadki” na koniec ery (str. 16). Mogą wcześniej przekraczać limit, ale po osiągnięciu tego kroku nadmiar jest przenoszony na śmietnik na panelu leśnych ostępów.

Np. Możesz zamienić dowolną liczbę porcji mleka w ser, wydając 1 drewno.

PRZYKŁAD PRODUKCJI ZASOBÓW PROSTYCH I ZŁOŻONYCH



Dawid zna rybołówstwo i opracował już pierwszy wynalazek tego rzemiosła (SALETRE) 1.

Ma trzy osady rybackie, jedną z 3 , drugą z 1 i jeszcze trzecią z 1 .

Dawid kładzie kostkę na polu produkcji rzemiosła 2.

To uruchamia następujące zdarzenia:

- » Produkcja świeżych ryb. Każdy dostarcza 1 porcję, więc **Dawid** otrzymuje w sumie 4 porcje 3. Pamiętaj, że nie produkuje.
- » Wynalezienie SALETRY umożliwia produkcję soli. Generuje 1 porcję na każdą kontrolowaną osadę, więc dostarcza razem 2 porcje soli 4. nie kontroluje osad, więc trzecia osada nic nie produkuje 5.
- » **Dawid** nie wynalazł wędzarni 6, dlatego nie może wydać siana, aby zamienić świeże ryby w ryby wędzone.



PRZYKŁAD PRODUKCJI ZASOBÓW PROSTYCH, ZŁOŻONYCH I ŻYWNOŚCI TRWAŁEJ.

Julia zna hodowlę kóz i stworzyła oba wynalazki związane z tym rzemiosłem 7.

Ma trzy osady tego typu: jedną z 2 i 2 kozami, kolejną z 1 i 3 kozami oraz ostatnią z 1 i 2 kozami.

Julia kładzie walec na polu produkcji rzemiosła 8.



To uruchamia dwie, kolejno następujące po sobie produkcje:

- » **Julia** ignoruje osadę, której nie kontroluje 9.
- » W pierwszej produkcji **Julia** decyduje się ubić 1 kozę 10. Otrzymuje 5 porcji mleka (1 porcja na kozę żywą na początku produkcji), plus 1 róg oraz 1 porcję mięsa (1 porcja na ubitą kozę) 11. Decyduje tym razem nie zamieniać mleka w ser.



- » W drugiej produkcji **Julia** decyduje się na ubicie 3 kolejnych kóz 12.
- » Kozы, które są żywe na początku produkcji, dają 4 porcje mleka. Trzy kozы, które zostały ubite, dają 3 porcje mięsa i 3 rogi. **Julia** ma razem 9 porcji mleka, 4 porcje koziego mięsa i 4 rogi 13.



- » W tej drugiej produkcji decyduje się zapłacić 1 drewno, aby zamienić 4 porcje mleka w 4 porcje sera, przenosząc 4 zasoby z jednego depozytu do drugiego. 14.

Mimo, że naczynie może pomieścić maksymalnie 3 porcje, **Julia** nie przeniesie nadwyżki aż do kroku „Odpadki” w fazie końca ery (po nakarmieniu swoich).

2.1 BUDOWA SCHRONIENIA

Umożliwia adaptację drugiej jaskini, która zapewnia schronienie wieśniakom 5, 6 i 7.

- » Umieść znacznik akcji na polu budowy schronienia.
- » Zapłać wskazany koszt (1 drewno, 1 glina i 1 kamień).
- » Przesuń z pola obok jaskini do depozytu akcji. Od tej pory można z niego korzystać.

Możesz zbudować schronienie przed wprowadzeniem do gry piątego wieśniaka, zyskując dzięki temu .



2.2 EKSPLOACJA

Przemieszczaj swoich przez obszary na planszy.

- » Umieść znacznik akcji na tym miejscu, aby wykonać do 3 ruchów lądem i/lub morzem. Każdy z nich może dotyczyć innych tubylców twojego plemienia, a także innych obszarów.
- » Jeśli używasz , zakończ pierwsze ruchy przed rozpoczęciem drugich.
- » Na koniec swojej eksploracji tubylcy mogą wykonać darmowe akcje na obszarze, na którym zakończą ruch (str. 13).

To jedyne miejsce na pasku akcji, na którym możesz umieścić kilka znaczników w jednej erze, ale możesz je zagrać tylko raz na rundę. Możesz eksplorować w swojej pierwszej lub drugiej akcji, ale nie w obu.

! GDY EKSPLORUJESZ Z:

=> 3 ruchy

=> 2 x 3 ruchy

A. RUCH NA LĄDZIE

W jednym ruchu przesun 1 lub więcej swoich na sąsiadujący obszar lądu.

Nie musisz przesunąć wszystkich tubylców z danego obszaru.

Kiedy wykonujesz 3 ruchy lądem...

- ...tubylec może poruszyć się do 3 obszarów...



- ...lub 3 różnych tubylców może poruszyć się na sąsiadujący obszar...



- ...tubylcy mogą być zbierani razem...



- ...lub rozpraszani.



B. RUCH NA MORZU

W ramach jednego ruchu możesz przesunąć swoich pomiędzy 2 obszarami lądu, które dzieli prosta linia obszarów morskich.

Do żeglugi wymagane są czółna, które mogą pomieścić do 5 . Przynajmniej jeden z nich musi być (tylko oni potrafią żeglować). Nie możesz zabierać zwierząt, ani tubylców z innych plemion. Każdy ruch składa się z:

- 1. WEJŚCIE NA POKŁAD:** Przesuń 1 lub więcej z terenu lub wulkanu na sąsiedni obszar morza. Aby żeglować, musisz mieć czółno. Jeśli na tym obszarze morza nie ma żadnego czółna, musisz je zbudować (zapłać 1 drewno, weź czółno z rezerwy i umieść je na tym obszarze morskim).
- 2. ŻEGLUGA:** Przesuń czółno o tyle obszarów, ile chcesz, aż znajdzie się w sąsiedztwie terenu lub wulkanu. Obszary morza, przez które przepłyniesz, muszą tworzyć linię prostą, w ruchu podobnym do ruchu królowej w szachach.
- 3. LĄDOWANIE:** Pozostaw czółno na tym obszarze morza i przesun wszystkich tubylców na sąsiedni teren lub wulkan.



! PAMIĘTAJ

- Wejście na pokład, żegluga i lądowanie są częściami pojedynczego ruchu na morzu, niezależnie od przebytego dystansu.

Eksploracja może obejmować wiele ruchów morskich, ale każdy z nich musi składać się z trzech części. Dwa ruchy morskie nie mogą tworzyć łuku na środku morza bez lądowania na obszarze lądu lub wulkanu.

DOZWOLONE RUCHY:

- Wódz wyrusza w podróż 1: Żółte strzałki wskazują wszystkie możliwe miejsca docelowe dla jego czółna, a czerwone tereny, na których może wylądować.
- 2: Może wyruszyć i wylądować w tym samym miejscu, przesuwalając czółno i zyskując dostęp do nowych tras.



ZABRONIONE RUCHY:

- 3: Pokonywanie obszarów nie tworzy linii prostej.
- 4: 2 ruchy są w linii prostej, ale wymagają zmiany kursu na morzu, bez lądowania na końcu pierwszego ruchu.



CZÓŁNA

- Ich budowa nie wymaga akcji, ponieważ można je stworzyć tylko jako część ruchu morskiego. Kosztują 1 drewno.
- Nie należą do nikogo. Po zbudowaniu mogą z nich korzystać inni gracze.
- Kilka czółen może korzystać z tego samego obszaru morskiego.
- Jeśli jakaś katastrofa (np. tsunami) dotknie obszar morski, na którym znajduje się czółno, zostaje ono zniszczone.



WAŻNE. WIEŚNIACY...

- ...podczas eksploracji mogą przechodzić przez **OSADY** z wieśniakami innego plemienia, ale nie mogą w nich zakończyć ruchu. Mogą dzielić lokację z innymi wieśniakami na **WULKANACH LUB TERENACH** bez osad.
- ...nie mogą zakończyć eksploracji w pustej osadzie z rzemiosłem, którego nie znają.
- ...nie mogą przechodzić przez ani kończyć eksploracji w forcie konkwistadorów chyba, że poruszają się z wodzem. W takim wypadku wywołuje to rekonkwistę (str. 14).

PRZYKŁAD EKSPLOKACJI OBEJMUJĄCEJ RUCH NA LĄDZIE I NA MORZU

1. Ruch (ląd): 2 porusza się z lasu na wyspie 5 na sąsiednie góry, gdzie czeka na nich .



2. Ruch (morze): Ponieważ nie ma dostępnego czółna, **Dawid** płaci jedno drewno i umieszcza czółno na sąsiednim obszarze morza. wchodzi na pokład z 2 i płyną w linii prostej do wyspy 6, gdzie lądują i dotarczają do kolejnego .



3. Ruch (morze): wchodzi na pokład czółna z trzema i razem żeglują z wyspy 6 na 7, gdzie kończą swój ruch.



B. AKCJE OPCJONALNE



- » Każdy tubylec poruszający się podczas eksploracji może wykonać opcjonalne akcje na obszarze, na którym kończy ruch, ale nie na obszarach, przez które przechodzi.
- » Te akcje są częścią eksploracji i nie zużywają dodatkowych znaczników akcji.
- » Możliwe akcje zależą od rodzaju tubylca oraz obszaru i są dobrowolne (z wyjątkiem rekonkwisty, która jest aktywowana, gdy tubylcy wejdą do fortu).
- » Na danym terenie tubylcy mogą wykonać dowolną liczbę akcji opcjonalnych.
- » Pamiętaj, że eksploracja jednym jest równoznaczna z zagranieniem dwóch , jednej po drugiej. Jeśli tubylec porusza się w dwóch grupach, może wykonać te akcje w obu miejscach, w których kończy ruch.

2.2.1 ZBIERANIE SUROWCÓW ()

Jeżeli zakończy swoją eksplorację na terenie z żetonem surowca, może go zabrać, otrzymując nagrodę pokazaną na rewersie (str. 8). Następnie gracz umieszcza żeton w odpowiednim depozycie na panelu plemienia.

Jeśli gracz zdecyduje się wziąć żeton, nie zostanie on uzupełniony. Zasoby naturalne są ograniczone!

Np. **Dawid** przesuwą przez las, ale kończy eksplorację na wybrzeżu i może zabrać tylko żeton gliny.

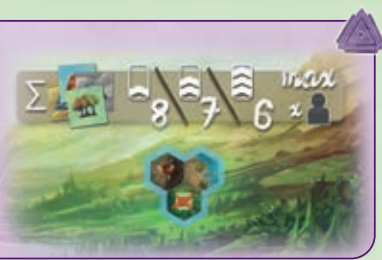


! BĄDŹ CIERPLIWY

- Ilość drewna rośnie z każdą erą. Otrzymasz go więcej, jeśli poczekasz z wyrębem.

! Pojemność depozytów surowców każdego gracza jest określana przez poziom trudności gry. Gdy limit ten zostanie osiągnięty, gracz nie może zabrać więcej żetonów. Np. : Każdy gracz może posiadać do 7 żetonów we wszystkich swoich depozytach łącznie.

Graczom nie wolno **wyczerpać** zasobów naturalnych wyspy poprzez zabranie ostatniego żetonu surowca.



Gracz, który **wyczerpie** zasoby wyspy, zabierając jej ostatni żeton surowca, traci jeden punkt solidarności.



2.2.2 HANDEL ()

Kiedy tubylec zakończy eksplorację na obszarze z tubylcem innego plemienia, obaj gracze mogą negocjować wymianę zasobów dowolnego typu lub ilości, zachowując stosunek 1:1 (darowizny nie są dozwolone). Wymiana handlowa nie obejmuje żywego inwentarza ani pojmanych konkwistadorów: tylko .

Każdy gracz musi przenieść swoje znaczniki z depozytu zasobu dostarczonego do depozytu zasobu otrzymanego.

Np. **Dawida** kończy eksplorację na terenie z **Adama**. Obaj negocjują wymianę zasobów: **Dawid** daje 3 obsydiany **Adamowi** w zamian za 1 porcję mleka i 2 ryby. **Dawid** przenosi 2 znaczniki z depozytu obsydianów do depozytu ryb, a trzeci z nich do depozytu mleka. **Adam** wykonuje ruch odwrotny.



2.2.3 SKŁADANIE OFIAR ()

Jeżeli zakończy eksplorację na wulkanie, może złożyć ofiarę Acoranowi i/lub Moneibie, aby obniżyć poziom ich gniewu na koniec ery. W każdej erze bogowie żądają zapłaty w postaci zasobów pokazanych na ich kartach ofiary (tych, które nie są zakryte przez zasłonki). Złóż jedną ofiarę na gracza za każdy wymagany zasób.

W 1 wymagane są tylko 2 pierwsze depozyty.

W 2 wymagane są 3 pierwsze depozyty.

W 3 bogowie żądają 3 ostatnich depozytów.



Np. : W erze 1, wymagane są 4 porcje fig i 4 świnię.

Np. : W erze 2, bogowie żądają 3 porcji fig, 3 świni i 3 porcji sera.

- Aby złożyć zasoby w ofierze, przenieś je ze swoich depozytów na odpowiednie miejsce na karcie ofiary.
- Aby złożyć w ofierze zwierzęta, przenieś je z osad pod swoją kontrolą (lub pod opieką swoich wodzów) do rezerwy, pobierz taką samą liczbę żetonów ze swojej rezerwy i umieść na odpowiednim miejscu na karcie ofiary.

Różne zasoby mogą być ofiarowane na jednej lub obu kartach w ramach jednej akcji. Można ofiarować tylko te zasoby i w takiej liczbie, jaka jest wymagana przez bogów.

! Każda karta ofiary gwarantuje bożka pierwszemu graczowi, który umieści na niej przynajmniej jeden zasób.

Nagrody, przyznawane na koniec ery (krok „Ofiary”, str. 17).

- Najbardziej szczodry ofiarodawca
- Drugi najlepszy:
- Reszta ofiarodawców: 1 dowolny



! BOGOM PODOBAJĄ SIĘ OFIARY Z LUDZI:

- Możesz złożyć w ofierze ludzi w zastępstwie za dowolne zasoby (surowce, zwierzęta lub inne). Aby złożyć w ofierze:

- : przenieś go ze swojego więzienia do rezerwy ogólnej.
- : zwróć go do swojej rezerwy.
- : usuń go z gry (choćby tego, który składa ofiarę).

Umieść jeden zasób w swoim kolorze za każdego poświęconego człowieka na depozycie wybranej przez siebie karty. Nie możesz poświęcić , jeśli jest on ostatnim swojego rodzaju.

Np. Dawid chce ofiarować 4 obsydiany na karcie ofiary Moneiby, ale ma tylko jeden. Oprócz niego, poświęca też 1 i 2 , umieszczając swoje 4 czerwone znaczniki w odpowiednim depozycie na karcie ofiary.

2.2.4 ZAKŁADANIE OSAD ()

Gdy zakończy eksplorację na terenie bez osady, może ją tam założyć, jeśli spełnione są następujące warunki:

- » Musi znać dane rzemiosło.
- » Nie może być tam wieśniaków z więcej niż jednego plemienia lub takich, którzy nie znają rzemiosła.
- » Teren musi być odpowiedniego typu:
 - Przystanie rybackie buduje się na wybrzeżu.
 - Hodowle trzody i pola uprawne buduje się w lasach.
 - Kozie zagrody stawia się w górach.

Jeżeli na terenie znajduje się żeton surowca, należy go najpierw zebrać (np. pole nie może być uprawiane bez uprzedniego oczyszczenia lasu).



2.2.5 ŁAPANIE ZWIERZNY ()

Jeśli eksploracja kończy się w osadzie bez zwierząt (nawet, jeśli została dopiero co założona), gracz może ją zapełnić 1 lub 2 zwierzętami schwytanymi w leśnych ostępach: świniami w hodowlach trzody i kozami w kozich zagrodach. Gracz musi znać odpowiednie rzemiosło.

! Nie wolno wyczerpać zasobów leśnych ostępów, zabierając ostatnie zwierzę danego gatunku.

! Kiedy zabierasz ostatnie zwierzę z depozytu, wyczerpujesz zasoby leśnych ostępów. Odejmij .



ZWIERZĘTA



Zwierzęta można znaleźć w 3 różnych miejscach: W rezerwie (obok planszy), wolne w leśnych ostępach lub w osadach - zagrodach (kozy) i hodowlach (świnie).

- Jeżeli zostaje opuszczona przez wszystkich , zwierzęta dziczej i uciekają na panel leśnych ostępów.
- Jeżeli zostanie podbita lub zniszczona przez katastrofę, zwierzęta uciekają na panel leśnych ostępów (chyba, że katastrofa wskazuje, że giną, wtedy trafiają do rezerwy).
- Jeżeli zostanie sam ze zwierzętami w , to ich dogląda i nie uciekają w leśne ostępy. Pamiętaj jednak, że nie daje to kontroli nad . Jeżeli przybędzie tam wieśniak innego gracza, plemię tego wieśniaka może przejąć kontrolę nad osadą.

2.2.6 REKONKWISTA ()

Fort może zostać odbity. Jeśli jeden lub więcej wejdzie do fortu zajmowanego przez co najmniej jednego , muszą zakończyć tam swoją eksplorację i rozpocząć bitwę. W skład grupy musi wchodzić co najmniej jeden . bez niego nie mogą wkroczyć do fortu.

W bitwach można używać broni, a po użyciu należy ją odłożyć do rezerwy.

- **Wygrwasz**, jeśli liczba jest równa lub większa od liczby ORAZ jeśli użyjesz tylu broni, ilu jest konkwistadorów.
 - » Przenieś wszystkich z fortu do więzienia gracza.
 - » Usuń fort.

Jeżeli wygrasz, otrzymujesz .

- Jeżeli liczba jest mniejsza i/lub nie możesz (lub nie chcesz) użyć broni, **przegrywasz**:
 - » Wszyscy giną: odłóż do swojej rezerwy, a usuń z gry.
 - » OPCJONALNIE. Gracz, nadal przegrywając bitwę, może użyć dowolnej broni (w liczbie ograniczonej do liczby tubylców atakujących fort):
 - 1 ginie za każdą użytą broń (wraca do rezerwy, nie do więzienia).
 - Gracz zostaje ogłoszony **BOHATEREM** i otrzymuje w nagrodę 1 bożka (niezależnie od ilości użytej broni).

! BROŃ

- Istnieją dwa zasoby, które można wykorzystać jako broń: róg i obsydian.

Po użyciu należy je zwrócić do rezerwy.



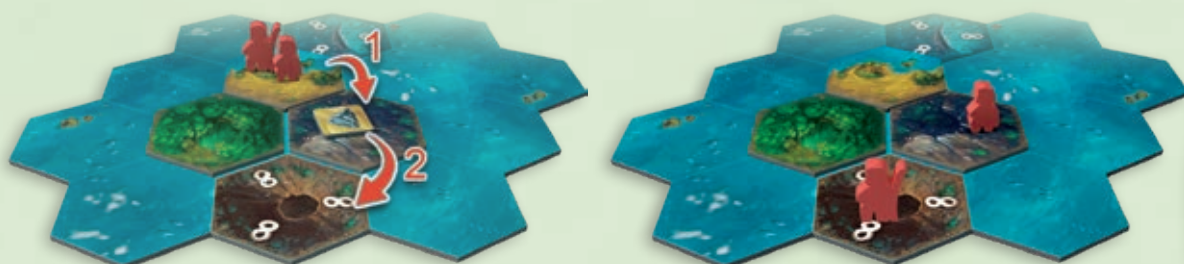
B. AKCJE OPCJONALNE

PRZYKŁADY AKCJI OPCJONALNYCH

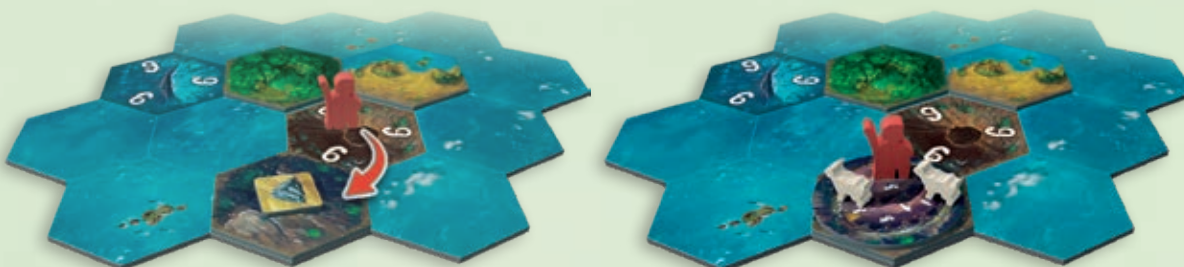
» **Julia** kończy eksplorację swoimi i w lesie z **Dawida**. **Julia** zbiera żeton surowca, zakłada pola uprawne i dokonuje wymiany handlowej z **Dawidem**.



» **Dawid** przenosi i z wybrzeża w góry. kończy tam swoją eksplorację, ale wykonuje kolejny ruch i przechodzi do wulkanu. Każdy tubylec może wykonać opcjonalne akcje w miejscu, w którym skończył eksplorację: zbiera żeton surowca z terenu, a składa ofiarę na wulkanie.



» Podczas eksploracji **Dawid** przemieszcza swojego w góry, gdzie znajduje się żeton skały. Kończy tam swój ruch i zbiera żeton oraz nagrodę. Zakłada zagrodę i łapie 2 kozy w leśnych ostępach. Ponieważ nie ma nad nią kontroli, aby produkować będzie musiał przenieść tam . Jeśli opuści osadę, zwierzęta uciekną w leśne ostępy.



» **Julia** przesuwa i do fortu z 2 . Po użyciu 2 sztuk broni i wygraniu bitwy, usuwa fort i więzi obu . Jej zakłada hodowlę trzody i łapie 2 świnię w leśnych ostępach.



B. INNE AKCJE

Te akcje rozgrywane są bez użycia znacznika. Ponieważ jednak wciąż są to akcje, liczą się jako jedna z dwóch, które gracz może wykonać w rundzie.

Po spasowaniu, nie można wykonać tych akcji aż do następnej ery (z wyjątkiem bożków, które mogą być użyte w kroku „Wydarzenia”).

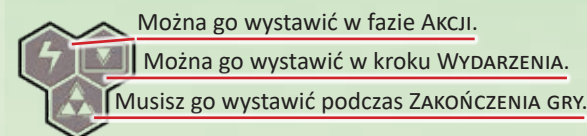
3.1 WYSTAWIENIE BOŻKA

Gracz może otrzymać bożka, jeśli jako pierwszy złoży ofiarę, zostanie bohaterem lub gdy kupi go na targu rzemieślników. Niektóre umiejętności plemienne lub inne bożki również pozwalają na zdobycie bożka.



Są one umieszczane awerssem do dołu w strefie gracza, dopóki nie zostaną wystawione. Po wystawieniu pozostają odkryte.

Ikona w prawym dolnym rogu każdej karty pokazuje, kiedy można wystawić bożka:

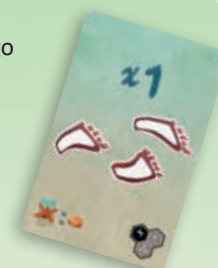


Szczegółowy opis każdego bożka można znaleźć na str. 28.

3.2 SPRZEDAŻ BOŻKA

Możesz sprzedać niewystawionego bożka ze swojej strefy gracza za 1 dowolny zasób.

Odrzuć bożka z gry, weź znacznik ze swojej rezerwy i umieść go w wybranym przez siebie depozycie.

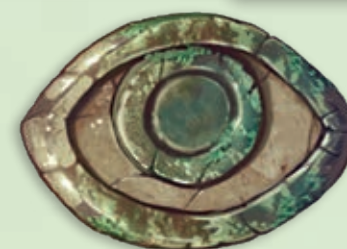


4 3.3 ZAKUPY NA TARGU RZEMIEŚNIKÓW

Możesz kupić naczynie, bożka lub mur. Zapłacić koszt (głina, skały, słoma i/lub nawóz) i wybierz dostępną kartę z rynku.

W zależności od rodzaju karty, zyskujesz nieskończoną pojemność naczyń, bożka lub mur. Umieść tę kartę odkrytą obok swojej strefy gry.

Szczegółowy opis każdej karty można znaleźć na str. 28.



Gdy wszyscy gracze spasują, wykonaj następujące kroki w FAZIE KOŃCA ERY:



1. REPRODUKCJA

WIEŚNIACY: Jeżeli w jest 2 lub więcej , **dodaj tam 1** ze swojej rezerwy.

ZWIERZĘTA W OSADACH: Jeżeli w znajduje się 2 lub więcej zwierząt, **dodaj tam 1** z rezerwy (nie z leśnych ostępów).

ZWIERZĘTA DZIKIE: Jeżeli na panelu leśnych ostępów jest 2 lub więcej zwierząt w każdym depozycie, **dodaj tam 1** z rezerwy.

KONKWISTADORZY: Jeżeli w forcie jest 2 lub więcej , **dodaj tam 1** z rezerwy.

Moneiba, matka nasza, cierpi gdy widzi głodne dzieci i starców bez dachu nad głową w zimną noc.

Jak mogliśmy być tacy bezduszni?

2. WYŻYWIENIE

Każdy wieśniak na planszy musi zostać nakarmiony jedną porcją jedzenia (wodzowie żywią się sami).

Jeżeli w dowolnym depozycie na panelu rzemiosła widnieje symbol , oznacza to, że przechowuje się w nim żywność. Liczba wskazuje racje żywnościowe, jakie zapewnia każda porcja.

Przenieś zużytą żywność z depozytów do rezerwy. Jeśli potrzebujesz tylko części porcji, aby nakarmić ostatniego mieszkańca wioski, nie otrzymujesz z powrotem nadwyżki, ani nie generujesz odpadków.

Każdy , który nie zostanie nakarmiony, umiera (powraca do rezerwy). Gniew Moneiby wzrośnie o jeden poziom za każde plemię, w którym przynajmniej jeden wieśniak umrze z głodu.

Gracz traci tyle punktów solidarności, ilu jego wieśniaków umiera z głodu.

Np.: **Adam** ma 5 do wykarmienia i posiada 2 porcje fig () i 1 porcję koziego mięsa () i 1 porcję wieprzowiny () i 1 porcję solonego mięsa (). **Ilość odpadków można zminimalizować, jedząc najpierw łatwo psujące się produkty, których porcje są mniejsze.** **Adam** karmi pierwszych 2 dwiema porcjami fig, następnych 2 dwiema porcjami koziego mięsa i ostatniego porcją wieprzowiny (z której nie wykorzysta 2/3 porcji). To pozwoli mu zużyć całą nietrawną żywność i zachować trwałą (solone mięso) do przyszłej ery.

3. ODPADKI

Wyczerpaliśmy bogactwo naszych mórz, zdziesiątkowaliśmy zwierzyne i ogołociliśmy pola. I na co to wszystko? Acoran smuci się, widząc jak marnotrawimy jego dary. A potem rośnie jego gniew.

Sprawdź, czy na panelach rzemiosła graczy pozostały jakieś nietrawne zasoby () oraz czy wasze naczynia nie przekroczyły maksymalnej pojemności. Przenieś pozostałe nietrawne oraz nadliczbowe zasoby na śmietnisko (na panelu leśnych ostępów). Ten depozyt ma maksymalną pojemność równą liczbie graczy. Jeśli limit jest **przekroczony**:

- 1 - Zwiększ gniew Acorana o jeden poziom .
- 2 - Usuń z depozytu śmietniska tyle zasobów, ile wynosi liczba graczy. Jeżeli liczba pozostałych zasobów nadal przekracza limit, powtórz oba kroki.

1 - Gracz z największą liczbą zasobów na śmietniku traci . Usuń stamtąd 2 jego plemienia. W przypadku remisu, gracz z **najniższym** pierwszeństwem traci punkt i usuwa 2 .

2 - Jeśli liczba znajdujących się tam nadal przekracza limit, powtórz poprzedni krok tyle razy, ile potrzeba, aż zasoby będą się w nim mieścić.

3 - Zwiększ gniew Acorana o jeden poziom **niezależnie od tego, ile zostało usuniętych.**

Np. : Na śmietniku jest 8 : 3 **Adama**, 2 **Dawida**, 2 **Marii** i 1 **Julii**. Limit czterech zasobów został przekroczony:

» **Adam**, gracz z największą liczbą , usuwa 2 z nich i traci punkt .

» Z 6 limit jest ciągle przekroczony, a **Dawid** i **Maria** mają po 2 zasoby. **Maria** ma niższe pierwszeństwo, więc to ona traci i usuwa 2 .

» Zostały 4 : ponieważ limit nie został przekroczony, zasoby zostają na śmietniku do następnej ery.

» Gniew Acorana wzrasta o jeden poziom , ponieważ limit został przekroczony przynajmniej raz podczas tej ery.



4. SCHRONIENIE

Gracze, którzy mają 5 lub więcej na planszy sprawdzają, czy zaadaptowali dla nich drugą jaskinię na schronienie (zobacz jak to zrobić na str. 12).

Każdy bez dachu nad głową ginie (wraca do swojej rezerwy). Gniew Moneiby rośnie o jeden poziom za każde plemię, w którym ktoś umarł z tego powodu.

Gracz traci jeden punkt solidarności za każdego wieśniaka, który umiera z powodu braku schronienia.

Moneiba: **Maria** otrzymuje , **Dawid** i **Julia** , a **Adam** dostaje (wybiera 1 porcję soli).

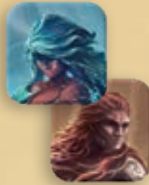
A diagram of a hexagonal grid, likely representing a honeycomb structure. The grid is composed of hexagons colored in a radial pattern: a central black hexagon, surrounded by a ring of blue hexagons, then a ring of yellow hexagons, and an outer ring of red hexagons. To the right of the grid is a legend with four colored hexagons (red, orange, yellow, and black) and a small circular inset showing a cross-section of a cell. Lines connect the legend colors to the corresponding hexagons in the grid.

Znika także czołno cumujące
do wyspy 6.

Kiedy dwie wyspy się połączą, katastrofy, które wydarzą się na ich wulkanach będą miały wpływ na całą nowo utworzoną wyspę.

KATASTROFY MONEIBY I ACORANA

Próbowałeś zaspokoić ich żądania,
ale bogowie są nienasyconieni.
Jaki kataklizm ześle nam matka
z morskich głębin? Co za bestie
wypełzną z wnętrza gór?



Epicentrum to wulkan, na którym znajduje się znacznik danego boga. Zasięg oddziaływania jest określany przez kolor ich gniewu.

Katastrofa ma wpływ na **wszystkie wyspy** z co najmniej jednym obszarem w zasięgu oddziaływania, **a nie tylko na te obszary, które bezpośrednio się w nim znajdują.**

OCHRONA

- » Jeśli na karcie wskazany został sposób ochrony przed katastrofą (oznaczony podwójnym okręgiem ❶), jej skutków można uniknąć, wydając odpowiedni zasób: broń, ogień, nawóz lub wystawiając bożka ochrony ❷.
- » Zawsze potrzebujesz **jednej ochrony** na każdy obszar. Możesz **chronić** tylko te obszary, na których posiadasz swoich tubylców.
- » Mur ❸ chroni przed katastrofami w miejscu, w którym jego symbol znajduje się na karcie. W przeciwieństwie do bożków ochrony, mury nie zużywają się i nie jest na nich wymagana obecność tubylca.

Np.: Tibiceny ❶ (zabójcy zwierząt) atakują wyspę 6, na której Julia ma 2 zagrody, obie z ❷ i kozami. Julia wystawia bożka ochrony ❷, aby bronić jednej z osad (i zostawia go odkrytego obok swoich paneli). Zwierzęta w drugiej osadzie giną, wracając do rezerwy.



OKRĘTY KONKWISTADORÓW

Z morza przybyły wielkie, pływające jaskinie, pełne obcych istot.
Ich ciężkie szaty, ich wrzaski, ich smród, to wszystko jest zły omen.
Po co przybyli? Zrodziło ich niebo, czy piekło?



Znajdź okręt, który widnieje na karcie wydarzenia, **określ wyspę**, do której zacumuje, **tereny**, na które ma wpływ i **rozstrzygnij atak**. Musisz zakończyć efekty dla jednego okrętu przed rozstrzygnięciem efektów dla kolejnego. Jeśli dwa okręty znajdą się w tym samym miejscu, efekty pierwszego z nich mogą spowodować, że drugi okręt dołączy do innej wyspy.

• Określ, która wyspa zostanie zaatakowana

Okręt zawsze atakuje najbliższą wyspę. Jeśli jest więcej niż jedna:

1. Wybierz wyspę z większą liczbą osad (zajętych lub nie).
2. Jeśli jest więcej niż jedna, wybierz tę, na której jest więcej tubylców.
3. Jeśli nadal jest więcej niż jedna, gracz z pierwszeństwem wybiera między tymi wyspami.

• Określ jakie tereny będą celem ataku

1. Konkwistadorzy atakują **wszystkie** na wyspie. Jeśli nie ma żadnych:
2. Atakują **pojedynczy teren** zgodnie z kolejnością po prawej stronie. Jeśli jest więcej niż jeden teren jednego rodzaju, gracz z pierwszeństwem decyduje, który z nich zaatakują.



• Efekty ataku

Każdy teren lub będąca celem ataku. Np.: Na wyspę, na której są 3, 2 zajęte i jedna pusta, przybywa 6 (po 2 na osadę).

- » Jeżeli wokół osady jest mur (nawet jeśli nie ma tam tubylców) lub gracz w tej osadzie mają bożka ochrony, konkwistadorzy odpływają bez konsekwencji.
- » W przeciwnym razie:
 - Jeżeli nie ma tubylców: usuń lub (jeśli są), i umieść fort z 2.
 - Jeżeli osada jest zajęta, rozpoczyna się **BITWA**.



• Bitwy

Jeśli okręt wywoła kilka bitew, rozstrzygnij je po kolei, w kolejności wybranej przez gracza z pierwszeństwem.

Rozpoczyna się **WALKA WRĘCZ**: aby wygrać, należy spełnić 2 warunki:

- » Na obszarze musi być co najmniej 2 tubylców (żaden z nich nie musi być).
- » Należy użyć 2 sztuk broni. Każde plemię musi użyć swojej własnej.

Jeśli na obszarze znajduje się kilka plemion, każde z nich deklaruje w kolejności pierwszeństwa, czy może i chce wydać 0, 1 lub 2 swoje bronie, aż do osiągnięcia wymaganych 2. Mając jednego tubylca na terenie, możesz wydać tylko jedną broń.

- » Jeżeli 2 użyje swojej broni, bitwa jest wygrana. Za każdą użytą broń przenieś 1 do swojego więzienia.
- » W przeciwnym razie bitwa jest przegrana: usuń lub (jeśli są) i umieść fort z 2. Przenieś zwierzęta do leśnych ostępów. Wszyscy giną: odłóż do rezerwy i usuń z gry.

BOHATER: przegrywając, tubylec może użyć broni i zabić (nie pojmać) 1. Umieść tylko 1 w forcie. Plemię otrzymuje w nagrodę bożka, ale nie bierze jeńca.



BRONIE

Jeżeli wygracie: dla każdego gracza, który użył broni.

! ZESTAWIENIE EFEKTÓW ATAKÓW

		-	-	-	-
2	2			-	
1	1				
2	2				-

PEŁNY PRZYKŁAD KOLEJNOŚCI WYDARZEŃ:

Faza strategii:

Karta Wydarzeń 1 przedstawia 3 katastrofy (Moneiby, Tsunami, i Acorana) oraz biały okręt. Przepowiednia Tibiabin odkrywa epicentrum każdej z nich, gdzie umieszcza się odpowiednie znaczniki: 2, 3, 4 i 5. Tamonante odkrywa naturę katastrof: Moneiba ześle „San Borondon” 7, a Acoran ześle pożar 6. Oba znaczniki gniewu bogów znajdują się na pierwszym, pomarańczowym poziomie (8 i 9).

Gracze analizują konsekwencje wydarzeń w kolejności, w jakiej pojawiają się one na karcie 1, decydując, czy złożyć ofiary:

- 1 **Katastrofa Moneiby** 2, „San Borondon”, sprawi, że wyspa 5 zniknie, ale nie wpłynie na inne wyspy, nawet na poziomie 1. Jeśli tubylcy się tam wybiorą, powinni opuścić wyspę przed końcem ery.
2. Jeśli zmniejszą gniew Moneiby, składając jej ofiarę, **tsunami** 3 nie będzie miało efektu, ponieważ żaden ląd nie przylega do epicentrum. Ale na poziomie 1 zniszczy część wyspy 6.
- 3 **Okręt** 4 dopłynie do najbliższej wyspy, a dystans zależy od tego, jakie będą efekty tsunami. Jeśli gniew Moneiby uda się obniżyć, najbliżej będzie wyspa 6, a w przeciwnym razie wyspy 6 i 7 będą tak samo blisko.
4. Wreszcie pożar Acorana 5 zniszczy hodowle (w tym świnie i wieśniaków) oraz żetony drewna na (co najmniej) wyspie 7. Wydaje się, że dobrym pomysłem będzie porzucenie hodowli i zebranie żetonów drewna.

Wygląda na to, że trudno będzie złożyć ofiary obu bogom, więc po przeanalizowaniu konsekwencji gracze decydują się skupić na złożeniu ofiary Moneibie.

Krok wydarzeń:

Pomimo dobrych chęci, graczom nie udaje się złożyć ofiary żadnemu z bogów, więc ich gniew wzrasta do drugiego poziomu 1.

Rozstrzygnij wydarzenia w kolejności wskazanej na karcie 1:

- 1 **Moneiba** sprawia, że wyspa 5 znika pod chmurami 2.
2. Zasięg uderzenia **tsunami** obejmuje 2 pierścienie od jego epicentrum i sprawia, że wszystkie znajdujące się w nim tereny znikają 10, niszcząc **Adamowi** 11, tubylców i zwierzęta.
3. Wyspy 6 i 7 znajdują się w tej samej odległości od **okrętu** 4. Konkwistadorzy przycumują do 7, ponieważ ma ona teraz więcej 12 (3), które będą atakowane jedna po drugiej: **Adam** ma jednego tubylca w swojej 11. Dlatego niezależnie od tego, ile ma broni, przegrywa bitwę. Staje się bohaterem, wydając jeden obsydian na zabicie 1. Wieśniak ginie, a **Adam** otrzymuje bożka. Odwróć 12, aby odstąpić stronę z fortem i połóż na niej 1.
- Dawid** ma tylko 2 sztuki broni, aby bronić jednej z 2 12. Przeznacza je na obronę 2 tubylców i zagrody, wygrywa bitwę i więzi 2 12. **Dawid** przegrywa bitwę w hodowli, ponieważ jest tam dwóch nieuzbrojonych tubylców. Przenieś wieśniaków do rezerwy. Świnie uciekają w leśne ostępy. Osada zostaje zastąpiona fortem z 2 12.
4. Gniew **Acorana**, na poziomie 1, dociera tylko na wyspę 7 13. Na wyspie nie ma hodowli, ale pożar pochłania drewno i żetony należy usunąć 14.

7. NAUKA

Abyś nauczył się rzemiosła, jeden z twoich wodzów musi znajdować się w rzemiosła, którego nie zna twoje plemię, z co najmniej jednym plemienia, które to rzemiosło zna.

Przenieś z pola wiedzy tego rzemiosła do depozytu akcji. Od tej pory możesz wykonywać akcje związane z tym rzemiosłem.

8. PRZETRWANIE

Sprawdź, czy spełnione są następujące warunki przetrwania:

- Żaden wskaźnik gniewu nie osiągnął poziomu . W przeciwnym razie gra się kończy, a **wszyscy gracze przegrywają**.
- Każdy gracz musi utrzymać przy życiu co najmniej 1 i 1 . Jeśli któremuś z plemion się to nie uda (lub zawsze w erze), gra się kończy. Przejdź do rozdziału ZAKOŃCZENIE GRY.

Jeśli oba warunki zostały spełnione (i jest to era lub), przejdź do kroku 9.

9. PRZEPowiednie (TYLKO ERY I)

Mieszkańcy wysp gromadzą się na Świętym Szczycie. Kręgi z głazów otaczają dwa ogniska, już prawie wygasłe. Podsyć ich płomienie, by Tibiabin i Tamonante mogły spytać bogów, jakie zesłą katastrofy i gdzie się ich spodziewać.

Roznieć ogień wieszczkom, by mogły ogłosić swoje przepowiednie w następnej **FAZIE STRATEGII**.

1. Zapewnienie ognia pierwszej wieszczce:

W kolejności pierwszeństwa gracze decydują, czy wydać zasoby potrzebne do rozniecenia ognia. Jeżeli to zrobią, muszą umieścić 2 zasoby swojego koloru na DŁONI góry Tindaya.

2. Zapewnienie ognia drugiej wieszczce:

Powtórz poprzedni krok zgodnie z **AKTUALNĄ** kolejnością pierwszeństwa.

Na końcu tego kroku na ręce będą znajdować się 4, 2 lub żadne zasoby jako przypomnienie o tym, ile wieszczek będzie ogłaszać swoje przepowiednie w następnej erze.

! OGIEŃ

- Aby rozniecić ogień, użyj 2 porcji nawozu, drewna lub słomy.



Np.: 1 drewno + 1 nawóz, 2 wiązki słomy.



Jeśli dostarczysz ogień wieszczce, otrzymujesz **w tym momencie** 1 punkt. Dlatego kolejność pierwszeństwa dla drugiej wieszczki może być inna, niż dla pierwszej.

10. PORZĄDKOWANIE (TYLKO ERY I)

- Usuń użyte w tej erze. Przenieś użyte do swojego depozytu.
- Usuń **KARTĘ WYDARZENIA** tak, by widoczna była następna.
- Zbierz zasoby w swoim kolorze umieszczone na kartach ofiary. Usuń karty, aby widoczne były następne. Zakryj zasłonkami te depozyty, które nie będą używane w następnej erze.
- Usuń karty katastrof Acorana i Moneiby, **nie odkrywając** kolejnych kart.

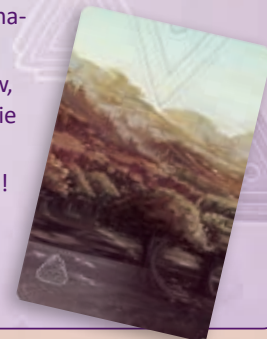
5. Przekaż żeton kolejności tury graczowi po swojej lewej stronie.

5. Rozdaj ponownie żetony kolejności tury zgodnie z aktualnym pierwszeństwem: gracz z najmniejszą solidarnością bierze 1. żeton tury i tak dalej.

ROZSTRZYGNIECIE KOŃCOWE:

WARUNKI PRZETRWANIA ZAKOŃCZENIA GRY:

1. Każde plemię musi zachować przy życiu co najmniej 1 i 1 .
 2. Każde plemię musi kontrolować co najmniej jedną .
 3. Gracze muszą zachować **KONTROLĘ NAD ARCHIPELAGIEM** (patrz tabela poniżej).
 4. Wszyscy gracze muszą spełnić wymagania misji na uzgodnionym poziomie.
- Jeśli nie spełniacie **WSZYSTKICH** warunków, przegraliście. Udowodnijcie swoje oddanie bogom w nowej grze.
 - Jeśli udało się spełnić warunki, gratulacje! Wszyscy sprostaliście wyzwaniu Świętej Góry Tindaya!



! KONTROLA NAD ARCHIPELAGIEM

Kontrola jest zachowana, gdy liczba nie przekracza limitu, zależnego od liczby graczy i ich żywych . Jeśli ten limit zostanie przekroczony, przybysze przejmą kontrolę nad archipelagiem.

Aby sprawdzić, czy utrzymujesz kontrolę:

- » Zsumuj całkowitą liczbę wszystkich plemion (**w tym**).
- » Sprawdź w tabeli poniżej (także na panelu ostępów leśnych) wiersz odpowiadający liczbie graczy. Zlokalizuj w nim przedział , w którym się znajdujesz.
- » W ostatnim rzędzie znajdziesz maksymalną dopuszczalną liczbę .

Np. : Po 3. erze **Adam** ma 1 i 3 przy życiu, **Dawid** ma 2 i 3 , a **Maria** 2 i 4 : 15 łącznie. Na planszy jest 6 .

W trzecim rzędzie (tym dla 3 graczy) sprawdzają, że znajdują się w drugim przedziale ([13-15]). W dolnym rzędzie widzą, że aby zachować kontrolę, na planszy musi być maksymalnie 7 . Ponieważ jest ich 6, gracze zachowują kontrolę nad archipelagiem.

+ + +				
< 6	6	7	8	9
< 9	9 - 10	11 - 12	13 - 14	> 14
< 13	13 - 15	16 - 18	19 - 21	> 21
< 17	17 - 20	21 - 24	25 - 28	> 28
Max 6	7	8	9	10

ROZSTRZYGNIĘCIE KOŃCOWE:

1. WARUNKI PRZETRWANIA ZAKOŃCZENIA GRY:

- Gracze muszą zachować **KONTROLĘ NAD ARCHIPELAGIEM** (patrz tabela poniżej).
 - Jeśli graczom się uda, przejdź do punktu 2.
 - W przeciwnym razie, wszyscy przegraliście. Bogowie nie okażą litości.

2. WYŁANIANIE ZWYCIĘZCY

Oblicz **WYNIK KOŃCOWY**.

Plemiona posiadające co najmniej 1 i 1 przy życiu uznaje się za **OCALAŁE**.

Plemiona, które nie przeżyły, wyłącza się ze wszystkich etapów punktacji: nie pokazują swoich ukrytych celów, ani nie są brane pod uwagę przy ustalaniu, kto osiągnął wspólny cel, ukryty cel lub zdobył monopol.

- Po zakończeniu ostatecznej punktacji zwycięzcą i faworytem bogów zostaje ocalały, który zdobył najwięcej punktów solidarności.
- W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który stworzył więcej wynalazków.
- Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz, który kontroluje więcej osad.
- Jeśli takich graczy jest więcej, wszyscy remisujący dzielą się zwycięstwem.

WYNIK KOŃCOWY

Do wyniku należy dodać lub odjąć następujące punkty:

Tor solidarności nie ma ograniczeń.
Kontynuuj punktowanie, nawet jeśli wynik przekroczy 18.



1. MONOPOLE

Policz, ile żetonów surowców ma każdy z graczy w każdym z depozytów na swoim panelu plemienia.

- Ocalały (lub ocalali) z największą liczbą żetonów drewna, tracą 1.
- Jeśli różnica z kolejnym graczem wynosi 2 lub więcej, traci on (lub oni) po 2.

Powtórzcie te kroki z żetonami gliny i skał.

Np. **Dawid** ma najwięcej żetonów gliny. Ponieważ różnica między nim, a **Adamem** wynosi 2 lub więcej, **Dawid** traci 2 punkty.

Adam ma więcej żetonów drewna (2 lub więcej niż którykolwiek z pozostałych graczy), a także więcej żetonów skał (tylko 1 więcej niż **Dawid**). Łącznie **Adam** traci 3 punkty solidarności.



2. BOŻKI SOLIDARNOŚCI

Odkryj swoje bożki solidarności i dodaj 1 za każdego z nich.



3. WODZOWIE

Dodaj 1 za każdego wciąż żyjącego wodza.



4. WSPÓLNE CELE

Za każdy osiągnięty cel dodaj 2. Jeśli kilku graczy osiągnie ten sam cel, wszyscy otrzymują 2 punkty.
 (Opis wszystkich celów można znaleźć na str. 26.)



5. SEKRETNE CELE

W kolejności pierwszeństwa, odkryjcie i przyznajcie punkty za wasze cele:

Karta określa, który z ocalałych zdobywa punkty, a żeton wyznacza nagrodę.

Jeśli jest remis, każdy remisujący ocalały dodaje lub odejmuje punkty.

(Opis wszystkich sekretnych celów można znaleźć na str. 27.)

Np. 1: Ocalały, który kontroluje najwięcej przystani rybackich dodaje 1.

Np. 2: Ocalały, posiadający najwięcej rogów, odejmuje 2.



4 ZDRAJCA

Brutale przybyli z północy zdają się nie do pokonania. Ich wielkie okręty płyną szybciej niż fale, ich lśniące ostrza nigdy się nie łamią, a nasze noże nie mogą przebić ich srebrnych brzuchów.

Słyszeliśmy, jak modlą się do obcego boga.

A co, jeśli jest on potężniejszy od Acorana?

Być może nadszedł czas, by się poddać.



Na początku gry gracze muszą uzgodnić, czy wariant ten będzie rozgrywany, co zaleca się grupom zaznajomionym już z grą podstawową. W tym wariantcie jedno plemię może poddać się konkwistadorom i zmienić stronę.

JAK ZOSTAĆ ZDRAJCĄ:

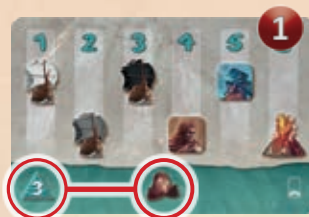
W 3 1, podczas pierwszej tury fazy akcji, gracze mogą zostać zdrajcami w kolejności tury. Jeśli któryś z nich się na to zdecyduje, pozostali nie mogą już zdradzić: będzie tylko jeden zdrajca, albo nie będzie go wcale.

Aby zostać zdrajcą, musisz wykonać eksplorację za pomocą swojego pierwszego znacznika akcji (kostki lub walca) i zakończyć ruch wodza w forcie, gdzie ten się podaje. Jeśli nie ma żadnych fortów lub nie możesz do nich dotrzeć w swojej pierwszej akcji, nie możesz zostać zdrajcą.

PROCES PRZEMIANY W ZDRAJCĘ:

1. Dobierz losową kartę celu zdrajcy. Wyszczególnia ona twoje warunki zwycięstwa (osiągnięcie określonej populacji, czasem także dodatkowego celu) oraz ewentualną zdolność specjalną. Pozostaw kartę widoczną przed sobą (szczegóły na str. 26).
2. Wymień wszystkich swoich na planszy na z rezerwy.
3. Jeśli jakikolwiek przemienia się na wulkanie lub na terenie z murem albo gracza, który zdecyduje się wystawić bożka ochrony, przenieś tych do innych fortów z.
4. Jeśli masz w swoim więzieniu, uwolnij ich i umieść w fortach z.
5. Jeśli nowo zmieniony dzieli teren z i nie wystawią oni bożka ochrony, dochodzi do bitwy (patrz sekcja PODBÓJ).
6. Po rozstrzygnięciu ewentualnych bitew, umieść fort na dowolnym terenie z. Jeśli znajdują się tam jakieś zwierzęta, przenieś je do leśnych ostępów.
7. Usuń wszystkie swoje poprzednie elementy: zasoby, rezerwę wieśniaków, żetony, krążek solidarności, sekretne cele, bożki, karty targu rzemieślników i panel rzemiosła, z wyjątkiem nierozegranych znaczników akcji i żetonu kolejności tury.
8. Odwróć swój panel plemienia na stronę zdrajcy i umieść w jego depozycie znaczniki akcji, które nie zostały wykorzystane / 2.

Nie możesz wykonywać żadnych innych akcji, aż do swojej następnej tury.



- 2 Depozyt znaczników akcji
- 3 Akcja eksploracji

Przykład przemiany:

- **Maria** zostaje zdrajczynią podczas pierwszego ruchu, poddając swojego wodza w forcie z konkwistadorem 4.
- Zastępuje swoich dotychczasowych tubylców konkwistadorami. Dzieli z wodzami **Dawida** i **Julii** 5. **Julia** wystawia bożka ochrony, 6 aby odeprzeć zdrajcę.
- **Maria** postanawia zabrać swoich 2 do fortu, gdzie ma już 3 innych 7.



ZMIANY ZASAD:

AKCJE ZDRAJCY:

Jako zdrajca możesz tylko eksplorować 3, przy zachowaniu następujących warunków:

- » Nie możesz budować czoł (chyba że na twojej karcie celu zaznaczono inaczej), ale możesz korzystać z tych dostępnych na planszy.
- » Nie możesz wejść na teren chroniony przez mur, nawet jeśli nie jest zajęty.
- » Możesz poruszać się tylko przez niezajęte wulkany, ale nie możesz na nich kończyć ruchu.
- » Kiedy jeden z twoich zakończy ruch na terenie (i zdobędzie go, jeśli jest zajęty), usuń i zbuduj fort. Jeśli go opuścisz (lub przegrasz tam bitwę), musisz usunąć fort.



Masz teraz tylko jedną darmową akcję na zakończenie ruchu: **PODBÓJ**.

PODBÓJ:

Kiedy ruszy się na teren z, musi zakończyć tam eksplorację, ale zdrajca może wykorzystać pozostałe ruchy innymi.

- » Jeśli znajdujące się tam plemię zdecyduje się wystawić **bożka ochrony**, atak zostaje odparty: musi wrócić na teren, z którego przybył (nawet jeśli znajduje się on na innej wyspie).
- » W każdym innym przypadku dochodzi do **walki wręcz** na tych samych zasadach, co w przypadku bitew rekonkwisty (str. 18). Grupa tubylców nie potrzebuje wodza, aby się bronić.

Jak zwykle, gracz staje się BOHATEREM po przegranej bitwie, jeśli użyje broni, aby zabić konkwistadorów (nie może ich pojąć). Może on użyć maksymalnie jednej broni na każdego tubylca, aby zabić taką samą liczbę i otrzymać 1 bożka (niezależnie od liczby użytych broni).

ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli zdrajca spełni wszystkie warunki zwycięstwa z jego karty, **wygrywa grę**. W przeciwnym razie przegrywa, a pozostali gracze kontynuują obliczanie WYNIKU KOŃCOWEGO.

Warunek przetrwania na zakończenie gry (zachowanie kontroli nad archipelagiem) **jest pomijany**. Zdrajca nie liczy się przy określaniu zwycięzcy celów lub monopolu.

STRATEGIA ZDRAJCY

Są dwie główne strategie, które może stosować zdrajca:

- » **Oslabianie:** Walcz z tubylcami i podbijaj ich terytoria. To sprawi, że będą zużywać swoją broń i stawiać czoła okrętom w najgorszej możliwej kondycji (konkwistadorzy na okrętach również liczą się do twojego celu).
- » **Wzrost:** Uważnie rozmieszczaj na planszy, aby zmaksymalizować ich reprodukcję. Nie zapomnij także użyć specjalnej zdolności wskazanej na karcie zdrajcy, zapewni ci ona dodatkowe narzędzia do osiągnięcia celu.

TRYB SOLO

Jest rozgrywany w trybie **SOJUSZU**.

Zmiany w przygotowaniu gry:

» **KROK 2:** Usunąć plemię Majos.

» **KROK 5:** gdy umieścisz już swoje 2 osady początkowe (zagrodę i pola), dobierz jedną kartę z talii przepowiedni i zapamiętaj liczby w pierwszej kolumnie 1.

Umieść dwie neutralne 1:

• Hodowlę świń w wybranym przez siebie lesie na wyspie, która odpowiada pierwszemu numerowi na karcie (np. wyspa 1).

• Przystań rybacką na wybrzeżu drugiej wyspy z karty (np. wyspa 7).

W obu przypadkach usuń najpierw żetony surowców. W każdej z tych dwóch neutralnych 1 umieść jednego wieśniaka z innego plemienia.

» **KROK 7:** Umieść fort w wybranym przez siebie lesie (lub na wybrzeżu, jeśli żaden las nie jest dostępny) na trzeciej wyspie z karty (np. wyspa 5).

Zmiany zasad:

Akcja **handel** nie jest dostępna.

Ten wariant jest kompatybilny z **posagiem**

(patrz poniżej). Aby go zastosować, gracz musi zakończyć eksplorację wodza w 1 z neutralnym wieśniakiem. Gracz wydaje 3 wybrane przez siebie zasoby, usuwa neutralnego wieśniaka i umieszcza swojego wieśniaka tam, gdzie ma tubylca, z zachowaniem zwykłych zasad rozmieszczania.

! Aby obronić neutralną 1 przed konkwistadorami (aby móc uczyć się rzemiosła), możesz albo zbudować na niej **mur**, albo przenieść tam dwóch swoich 1 z bronią.

POSAG (SPECJALNY PRZYPADEK HANDLU)

Gracz może wynegocjować przyjęcie **jednego** wieśniaka z innego plemienia w zamian za posag (za zgodą drugiej strony, tak jak w przypadku wszystkich wymian handlowych).

Aby to zrobić, tubylec gracza musi zakończyć eksplorację na obszarze z tubylcami innego plemienia i wymienić swoje 3 1 na jednego z wieśniaków.

» Plemię **otrzymujące** posag wybiera wieśniaka i przesuwa go do rezerwy. Następnie umieszcza wynegocjowane 3 1 w swoich depozytach.

» Plemię, które **płaci** posag, przenosi 3 1 ze swoich depozytów do rezerwy gracza i umieszcza swojego nowego wieśniaka na planszy:

- Wieśniak ten musi być umieszczony na jednym obszarze z innym 1, bez łamania ogólnych zasad rozmieszczania.
- Jeśli nie jest to możliwe (ponieważ jedyni 1, którzy zostali to wodzowie w 1 innych plemion), wieśniak może zostać umieszczony na dowolnym niekontrolowanym obszarze na planszy.



1

2

3

4

Tindaya zawiera wiele zasad i mechanik o pewnym stopniu złożoności, które mogą być przytłaczające dla najmłodszych lub najmniej doświadczonych graczy podczas pierwszej rozgrywki. To dla nich przeznaczony jest ten alternatywny sposób nauki: kampania składająca się z 3 gier, w której elementy są stopniowo wprowadzane do gry.

Na potrzeby kampanii należy umieścić wszystkie kafle planszy na czarnych stronach (krok 1.1 przygotowania) oraz wybrać **najłatwiejsze** karty wydarzeń i poziomy misji, oznaczone symbolem 1 (krok 3. przygotowania).

GRA 1 - PRZYBYCIE NA WYSPY

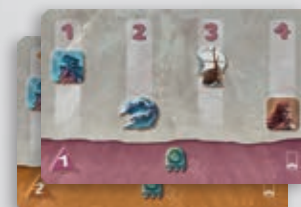
Cel nauki: Zapoznanie się z panelami plemienia i rzemiosła, akcjami, ofiarami i wydarzeniami końca ery.

- Jest to gra na 1 erę, dlatego umieść na Górze Tindaya tylko kartę wydarzenia oznaczoną symbolem 1.
- Ponieważ ta gra jest rozgrywana w trybie **SOJUSZU**, będziecie stosować zasady oznaczone symbolem 1, ignorując zasady oznaczone 2 (obowiązujące tylko w trybie **DOMINACJI**).
- W kroku 2. przygotowania użyj tych kart jako plemion początkowych: Agana (1 lub więcej graczy), Majos (2 lub więcej), Arucas (3 lub więcej) oraz Eceró (4).
- W kroku 4. przygotowania umieść wszystkie zwierzęta w ostępach leśnych, ignorując zasadę, która ogranicza ich liczbę w zależności od liczby graczy.
- Zignoruj zasady oznaczone symbolami: 2, 3 lub 4.

Cel gry (oprócz spełnienia warunków przetrwania):

1. Każdy gracz musi nauczyć się przynajmniej jednego nowego rzemiosła.

2. Początkowy fort musi zostać odbity.



GRA 2 - BOGOWIE SĄ WŚCIEKLI

Cel nauki: Wprowadzenie pojęć wieszczek, śmietniska, limitu ostępów leśnych i budowy schronienia.

- Ta gra trwa przez 2 ery. Połóżcie karty 1 i 2 na Górze Tindaya.
- Gra jest rozgrywana ponownie w trybie **SOJUSZU** (1) i z tymi samymi plemionami.
- Zignoruj zasady oznaczone symbolami: 3 lub 4.

Cel gry (oprócz spełnienia warunków przetrwania):

1. Każdy gracz musi nauczyć się wszystkich 4 rzemiosł.

2. Każdy gracz musi opracować co najmniej jeden wynalazek drugiego poziomu 2.

GRA 3 - PRZYCHYLNOŚĆ BOGÓW

Cel nauki: W swojej pierwszej grze w trybie **DOMINACJI** dowiesz się jak działa pierwszeństwo, punkty solidarności, wyczerpywanie zasobów wysp i monopole.

- Ta gra trwa przez 3 ery.
- Uwzględnij zasady trybu **DOMINACJI** oznaczone symbolem 2 i zignoruj te z symbolem trybu sojuszu (1).
- Zignoruj zasady oznaczone symbolem: 4.

Cel gry: normalny dla tego trybu, jak opisano na str. 21.



Po tych trzech grach, czwarta będzie zawierała wszystkie zasady.

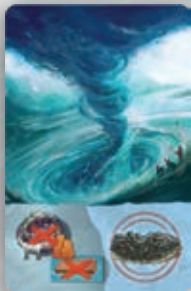
Nowe zasady oznaczono symbolem 4: obejmują one złożone karty wydarzeń, misje (2), wspólne i sekretne cele (3) oraz dodatkowe warianty.

**TROPIKALNA BURZA**

Bryza zamienia się w wichurę, potem nadchodzi ulewa, aż w końcu uderza prawdziwy sztorm.

Usuń wszystkie przystanie rybackie i żetony gliny z wysp znajdujących się w zasięgu burzy. Wszyscy 🧑 w tych osadach giną.

Tereny i 🌍 otoczone murem nie odczuwają jej skutków. Możesz ocalić **jedną** osadę, wystawiając bożka ochrony.

**TRĄBA POWIETRZNA**

Olbrzymi wir zstępuje z chmur i tańczy na powierzchni wody. Och, Moneibo, jakież to piękne! A potem ten wir dociera na ląd i zmiata wszystko na swojej drodze.

Usuń wszystkie kozie zagrody z wysp znajdujących się w zasięgu. Wszystkie kozy i 🐐 w zagrodach giną.

Usuń wszystkie czółna cumujące do tych wysp.

Zagrody otoczone murem nie odczuwają jej skutków.

Możesz ocalić **jedną** zagrodę, wystawiając bożka ochrony.

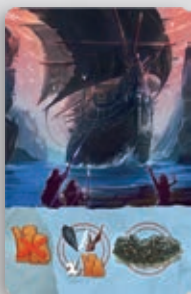
**SZARAŃCZA**

Wielkie, brunatne kule unoszą się nad oceanem, kierując w stronę wyspy. Gdy tylko dotrą na brzeg, zmieniają się w miliony oszalałych z głodu insektów.

Usuń wszystkie pola uprawne z wysp znajdujących się w ich zasięgu. Populacja pozostaje nietknięta.

Możesz tego uniknąć, paląc chmary insektów. Za każde pole do ochrony zużyj surowce podtrzymujące ogień (2 sztuki drewna, nawozu lub słomy).

Ani mury, ani bożki nie chronią przed tą plagą. Jeśli 🌍 znika, mur zostaje na terenie lasu.

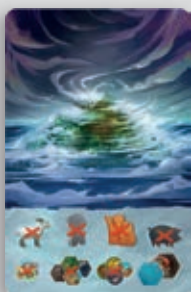
**PIRACI**

Krwiożerczy bandyci cumują do wyspy, pustosząc okolicę i porywając naszych braci. Daleko za morzem piraci sprzedadzą ich jak bydło.

Wszyscy 🧑 na wyspach znajdujących się w ich zasięgu giną. Opuszczone zwierzęta uciekają w leśne ostępy. Bez efektów dla 🧑.

Możesz zużyć 1 broń za każdego 🧑, którego chcesz ocalić (róg lub obsydian).

🧑 na terenach lub w 🌍 otoczonych murem są bezpieczni. Każdy gracz z tubylcem na danym terenie może wystawić bożka, by ten teren ochronić.

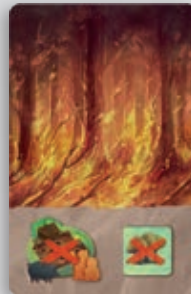
**SAN BORONDON**

Gęsta mgła unosi się z tak i wzgórz tak długo, aż cała wyspa znika w jej oparach. Zostanie ukryta przez lata, dekady... a może na zawsze.

Wszystkie wyspy w jej zasięgu znikają. Odłóż 🧑, 🌍, 🏠, 🐐, tereny i mury do odpowiednich rezerw.

! Wulkan (lub wulkany) w jej zasięgu również znikają. Jeżeli miałby on być epicentrum katastrofy w przyszłości, nie stawiaj na nim żadnego znacznika, ponieważ katastrofa ta by się nie wydarzyła.

Zakryj wulkany w zasięgu terenami morza (rewersy gór).

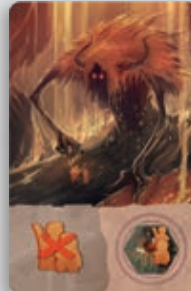
**POŻAR**

Poczęte z pioruna i rozdmuchane wiatrem, płomienie szybko zdobywają teren. Po kilku godzinach lasy na wyspie są już tylko wspomnieniem.

Usuń hodowle świń i żetony drewna z wysp w jego zasięgu. Wszystkie 🐷 i 🌳 w hodowlach giną.

Ani mury, ani bożki nie chronią przed pożarem.

Jeśli 🌍 znika, mur zostaje na terenie lasu.

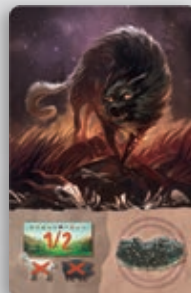
**GUAYOTA**

Demon, żyjący we wnętrzu wulkanu wychodzi, zsyłając mrok na wieki. Tylko ci, co błagać go będą na progu jego domostwa ujdą z życiem.

Wszyscy 🧑 na wyspach w jego zasięgu giną, chyba, że są na wulkanach.

Opuszczone zwierzęta uciekają w leśne ostępy. Bez efektów dla 🧑, bo ci nie wierzą w Guayota.

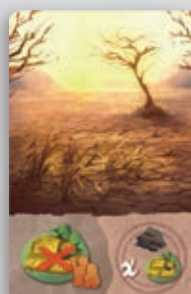
Ani mury, ani bożki nie chronią przed tą katastrofą.

**TIBICENY**

Wyglądają jak psy... dopóki nie staną na tylnych łapach i chodzą jak ludzie. Te bestie pojawiają się w nocy i tylko krew jest w stanie ugasić ich pragnienie.

Wszystkie zwierzęta na wyspach w zasięgu giną. Ginie też połowa zwierząt w leśnych ostępach (zaokrąglij w dół liczbę ofiar w każdym z depozytów). Odłóż 🐕 i 🐷 do rezerwy.

Otoczone murem 🌍 nie ponoszą skutków ataku. Możesz ocalić zwierzęta z **jednej** osady wystawiając bożka ochrony.

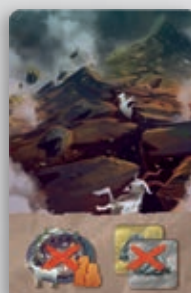
**SUSZA**

Ani kropli deszczu, ani chmurki na niebie. Cośmy ci uczynili, Acoranie? Za co zsyłasz na nas swój gniew?

Usuń wszystkie pola uprawne z wysp w jej zasięgu. Wszyscy 🧑 na polach giną.

Możesz uniknąć skutków suszy przez nawożenie pól. Użyj jednej porcji nawozu na każdą osadę, którą chcesz ocalić.

Ani mury, ani bożki nie chronią przed suszą. Jeśli 🌍 znika, mur zostaje na terenie lasu.

**WSTRZĄSY**

Ptaki zrywają się z drzew czując, że dzieje się coś złego. A potem zwierzęta szaleją w zagrodach i w końcu góra grzmi, otwiera się i wszystko znika w jej trzewiach.

Usuń zagrody z wysp znajdujących się w ich zasięgu.

Wszystkie 🐕 i 🐷 w zagrodach giną.

Usuń wszystkie żetony skał z dotkniętych wysp.

Ani mury, ani bożki nie chronią przed wstrząsami. Jeśli 🌍 znika, mur zostaje na terenie gór.

! Pamiętaj, kiedy zginą...

- 🧑 powracają do rezerwy.
- 🐕 i 🐷 powracają do rezerwy (nie w leśne ostępy).
- 🧑 są usuwani z gry.



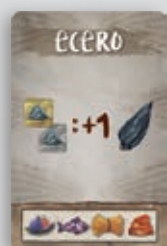
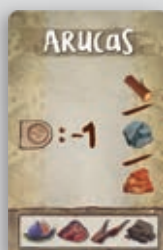
AGANA

To koczownicze plemię może wykonać **4 ruchy** (zamiast 3) w każdej akcji eksploracji.

Rozpoczynają grę z 1 czołnem, które może zostać zwodowane jako część ruchu morskiego.

ARUCAS

Ci zmyślni wynalazcy mogą **stworzyć** swój wynalazek 2. poziomu używając **jednego surowca mniej** (dowolnie wybranego).



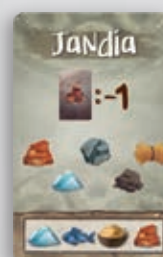
ECERO

Ci mieszkańcy gór zawsze znajdują **1 dodatkowy obsydian** podczas zbierania **żetonów skał** (początkowych lub wulkanicznych).

JANDIA

Doskonali handlarze, **gdy kupują na targu rzemieślników, płacą zawsze 1 zasób mniej** (dowolnie wybrany).

Np.: **Dawid** chce kupić kartę muru obronnego. Nabywa tę kartę, kosztującą 1 kamień + 1 nawóz + 1 glinę, ale płaci tylko kamień i nawóz.



MAJOS

To bogobojne plemię może **raz w ciągu ery** złożyć ofiarę bez zużywania znacznika akcji i bez wizyty wodza na wulkanie. Robiąc to, może dołożyć **1 dodatkowy zasób ofiarny** z rezerwy. Tak jak **INNE AKCJE**, nie zużywa znacznika akcji, ale liczy się to jako jedna z dwóch akcji, które może wykonać w rundzie.

Obróć kartę plemienia, aby o tym pamiętać. Na początku nowej ery przywróć ją do normalnej pozycji.

Np. **Adam** ma 1 porcję fig i 2 obsydiany. Używa karty swojego plemienia i składa ofiarę ze swoich fig i obsydianów. Następnie bierze ze swojej rezerwy i dokłada dodatkową porcję fig do depozytu na karcie ofiar.

! Usun tę kartę w grze solo.



ORONE

Zręczni rybacy, zaczynają z **dodatkowym wynalazkiem rybackim**:

SALETRA, jeżeli nie została jeszcze wynaleziona lub w innym przypadku **WĘDZARNIĄ**. Odpowiadający wynalazkowi walec musi zostać przesunięty do depozytu znaczników akcji.

Za każdym razem, gdy produkują używając tego rzemiosła, **otrzymują dodatkową porcję soli**.

Jeżeli gracz nie zna rybołówstwa na początku gry, musi odrzucić Oronę i wylosować inną kartę plemienia.

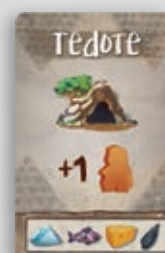
TAORO

Doświadczeni rolnicy, rozpoczynają z **dodatkowym wynalazkiem do uprawy zbóż**:

PLUGIEM, jeżeli nie został jeszcze wynaleziony lub w innym przypadku **ŻARNAMI**. Odpowiadający wynalazkowi walec musi zostać przesunięty do depozytu akcji.

Za każdym razem, gdy produkują używając tego rzemiosła, **otrzymują dodatkową wiązkę słomy**.

Jeżeli gracz nie zna uprawy zbóż na początku gry, musi odrzucić Taoro i wylosować inną kartę plemienia.



TEDOTE

To ludne plemię rozpoczyna z **czwartym wieśniakiem na planszy** (który musi zostać umieszczony w jednej z początkowych osad).

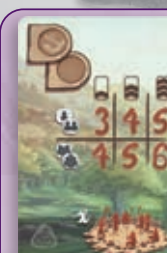
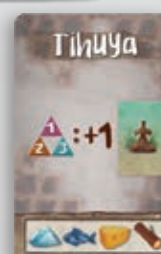
Dodatkowo, **zaczynają z już zbudowanym drugim schronieniem**, więc odpowiadający mu walec musi zostać przesunięty do depozytu znaczników akcji.



TIHUYA

Gorliwi wyznawcy bogów, chcą ich poprzez rzeźbienie posągów.

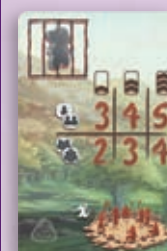
Na początku **każdej ery dobierają kartę bożka** z talii.



WYNALAZCY

Każde z plemion musi stworzyć (przynajmniej) wskazaną liczbę wynalazków.

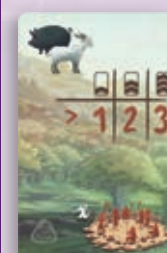
Np. **3 4 5** i **4 5 6**: Każde plemię musi mieć przynajmniej 5 wynalazków.



WOJOWNICY

Każde z plemion musi posiadać (przynajmniej) wskazaną liczbę konkwistadorów w swoim więzieniu.

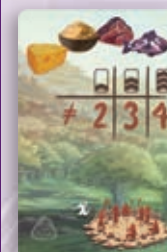
Np. **3 4 5** i **2 3 4**: Każde plemię musi mieć przynajmniej 4 konkwistadorów w swoim więzieniu.



HODOWCY

Każde z plemion musi posiadać (przynajmniej) wskazaną liczbę zwierząt w kontrolowanych przez siebie osadach.

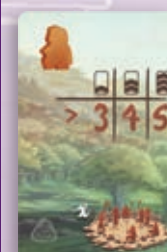
Np. **1 2 3**: Każde plemię musi mieć w swoich osadach przynajmniej 3 zwierzęta.



KUCCHARZE

Każde plemię musi posiadać trwałą żywność (przynajmniej) tylu typów, ile wskazano na karcie.

Np. **2 3 4**: Każde plemię musi mieć trwałą żywność przynajmniej 3 różnych typów.

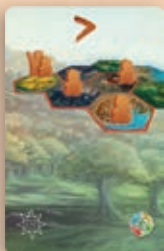


RODZICE

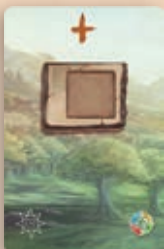
Każde plemię musi zakończyć grę z populacją **większą, niż wskazana liczba**.

Np. **3 4 5**: każde plemię musi liczyć więcej niż 4 na koniec gry (przynajmniej 5).



**OBSZARNICY**

Zajmij największą powierzchnię sąsiadujących obszarów z tubylcami swojego plemienia (na tych obszarach nie muszą być kontrolowane). Mogą zawierać tereny, i wulkany.

**MĘDRCY**

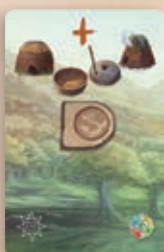
Poznaj najwięcej rzemiosł (wliczając te nabyte na końcu gry 3).

**BOGOBOJNI**

Na zakończenie gry zgromadź największą liczbę tubylców na wulkanach.

**PODRÓŻNICY**

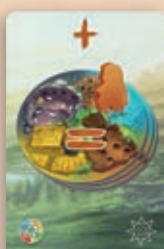
Bądź obecny na największej liczbie wysp (kontrola nie jest wymagana).

**INŻYNIEROWIE**

Stwórz najwięcej wynalazków 2. poziomu.

**ODKRYWCY**

Kontroluj dwie najdalej położone od siebie (policz ile dzieli je obszarów).

**SPECJALIŚCI**

Kontroluj najwięcej tego samego, wybranego typu.

**MIESZCZANIE**

Kontroluj najwięcej na największej wyspie lub wyspach (tej lub tych z największą liczbą obszarów).

**KOLEKCJONERZY**

Bądź obecny w największej liczbie różnych (kontrola nie jest wymagana). Maksymalnie 4, 1 na rzemiosło.

**OSADNICY**

Kontroluj najwięcej

**PORYWACZ**

Specjalna zdolność: Za każdym razem, gdy wygrasz bitwę, pojmyj jednego z pokonanych tubylców. Umieść jeden znacznik zasobu w więzieniu na karcie, by pamiętać, ile udało ci się pojąć.

Jeśli więzień jest , odłóż go do rezerwy jego plemienia, jeśli jest , usuń go z gry. Maksymalna pojemność karty to 4 więźniów/znaczniki.

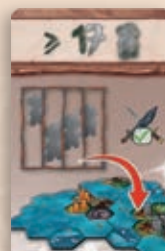
Warunek zwycięstwa: Na koniec gry na planszy musi być co najmniej 18 konkwestatorów. Odejmij 1 od tej liczby za każdy znacznik na swojej karcie.

**MISJONARZ**

Specjalna zdolność: Za każdym razem, gdy wygrasz bitwę, przemień jednego tubylca pokonanego plemienia w konkwestatora.

Usuń tubylca z planszy (odkładając go do odpowiedniej rezerwy, jeżeli jest) i zamień go na konkwestatora.

Warunek zwycięstwa: Na koniec gry na planszy musi być co najmniej 20 konkwestatorów.

**RATOWNIK**

Specjalna zdolność: Za każdym razem, gdy wygrasz bitwę, uwolnij konkwestatorów więzionych przez plemię, które pokonałeś. Umieść ich na terenie, na którym doszło do bitwy.

Jeśli w jednej bitwie pokonałeś kilka plemion, uwalniasz konkwestatorów tylko z jednego plemienia (możesz wybrać, z którego).

Warunek zwycięstwa: Na koniec gry na planszy musi być co najmniej 17 konkwestatorów.

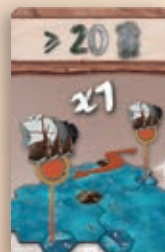
**DOWÓDCA**

Specjalna zdolność: Natychmiast po przemianie musisz wybrać jednego z konkwestatorów na planszy i mianować go dowódcą, zamieniając jego pionek na pionek wodza w kolorze jego dotychczasowego plemienia.

Dowódcy trzeba bronić za wszelką cenę!

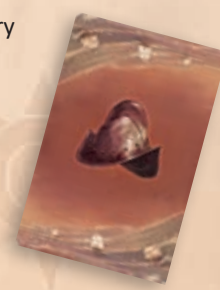
Otrzymuje on także czołno, które może wprowadzić do gry jako część ruchu morskiego.

Warunek zwycięstwa: Na koniec gry na planszy musi być co najmniej 14 konkwestatorów, a dowódca musi być jednym z nich.

**EMISARIUSZ**

Specjalna zdolność: Jako ostatnią akcję w grze (i bez potrzeby użycia znacznika akcji), możesz przenieść jeden z okrętów na inną szczylinę.

Warunek zwycięstwa: Na koniec gry na planszy musi być co najmniej 20 konkwestatorów.



OSADY POD KONTROLĄ

Punkty wędrują do gracza, który ma najwięcej wskazanego typu.

**TRWAŁA ŻYWNOŚĆ**

Plemię, które ma najwięcej zasobów trwałej żywności danego typu.

**PROSTE ZASOBY**

Plemię, które ma najwięcej prostych zasobów danego typu.

**POPULACJA**

Plemię z najmniejszą liczbą wieśniaków (nie wódzów), z najmniejszą liczbą więźniów lub najmniejszą liczbą zwierząt danego gatunku w osadach pod swoją kontrolą.

**INNE**

Plemię z najmniejszą liczbą bożków (wystawionych lub nie, sprzedane się nie liczą) lub najmniejszą liczbą kart targu rzemieślników.



AUTOR GRY: Lolo González

ILUSTRACJE: Javier G. „Inkgolem”

MODELE 3D: Mimic Box

WSPARCIE GRAFICZNE: Adolfo Martínez

REDAKCJA ZASAD: Diego Martínez

PROJEKT GRAFICZNY ZASAD: Ana Conde

TESTERZY ZASAD: Jorge Araya Lobo, Juan “Hombrepollo” Barroso, Víctor Bello de Valle, Pedro J. Belmonte Vera, David Díaz Carnes, Amelia Jiménez Plaza, Daniel Kelevras, Rafa Bretones, Ramón Pastor i Konstantin Wöbking.

TESTERZY GRY: Alejandro i Álvaro Adrada, Paloma Jiménez, Rubén Nieto i Abraham Sánchez.

**OD AUTORA:**

Jestem bardzo wdzięczny Marii del Carmen Cruz, kuratorce Museo Canario de Las Palmas de Gran Canaria, za jej olbrzymią wiedzę, cierpliwość i pomoc przy rozwiewaniu naszych wątpliwości dotyczących życia tubylczych mieszkańców Wysp Kanaryjskich.

Podziękowania: Rafael Bermejo, Nacho García, Álvaro i Isabel González, Alejandro Jaramillo, Rubén Martín, Domingo Melián, Fernando Nieto, Eugenio Pérez, Lydia Peris, Alberto Sendín i Davida Vidala za ich wkład w ostateczny kształt gry.

Tindaya nie powstałaby bez pomocy przyjaciół i wsparcia wielu klubów planszówkowych, które udostępniły swoje siedziby na potrzeby testowania gry. W szczególności dziękuję „ACV El Anillo Único”, „Juegos Comunes” z Valladolid oraz „Asociación Noctis” z Gran Canaria.

Chciałbym także wspomnieć ważny wkład Rady Zenobii w promocję gier historycznych przybliżających mało znane kultury i wydarzenia. Szczególne podziękowania dla mentorów, którzy pomogli mi nakreślić główne założenia projektu: Iván Cáceres, Peter Perla i Falcon Arendell.

Chciałbym także podziękować Julianne Bierwirth, mojej mentorce z „Tabletop Mentorship Program”, za jej ciągłe wsparcie, a także Mike Belsole i Grace Kendall, zawsze gotowym wesprzeć początkujących twórców w podróży, jaką jest publikacja własnego projektu.

I wreszcie dziękuję moim przyjaciołom z „Asociación Ludo” i „Conexion Games”.

EDYCJA POLSKA: Ogry Games, czyli:

Jacek Chlebak Chlebowski, Michał Leżak Leżański, Antoni Monka Mączyński

Skontaktuj się z nami, jeżeli masz pytania dotyczące zasad gry.

OGRY
GAMES

facebook.com/ogrygames

@ogrygames

ogrygames.com



RED MOJO GAMES S.L.

www.redmojo.es



Symbol na dole karty po prawej stronie wskazuje, kiedy można wystawić bożka.

Można go wystawić w fazie AKCJI

Można go wystawić w kroku WYDARZENIA

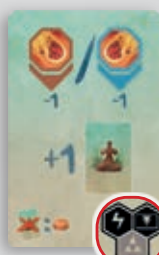
Musisz go wystawić podczas ZAKOŃCZENIA GRY



BOŻEK PRODUKCJI (x2)

Wykonaj pojedynczą produkcję z rzemiosła, które znasz. Odpowiednik umieszczenia na polu akcji.

Nie zużywa znacznika akcji. Można go użyć nawet, gdy na polu jest już znacznik.



BOŻEK GNIEWU (x1)

Zmniejsz gniew jednego z bogów o jeden poziom. Jako nagrodę możesz wziąć jednego bożka z talii.

Jeśli oba wskaźniki gniewu są na najniższym poziomie, możesz go wystawić po to, by zyskać dodatkowego bożka.

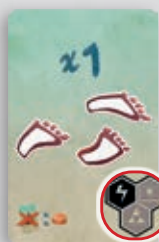


BOŻEK OCHRONY (x2)

Chroni **jednorazowo** obszar od katastrofy, która wskazuje na mur jako możliwą ochronę. Musisz mieć na tym obszarze tubylca. Nie chroni przed erupcjami i tsunami.

Może także **jednorazowo** obronić przed atakiem konkwistadorów obszar, na którym masz tubylca.

Nie potrzebujesz do tego broni. Nie zapewnia przyznania punktów (☀) i nie umożliwia uwięzienia konkwistadorów. Może być użyty tylko do obrony, nie do odbicia fortu.



BOŻEK RUCHU (x1)

Wykonaj pojedynczą akcję ruchu. Odpowiednik umieszczenia na polu akcji. Nie zużywa znacznika akcji.

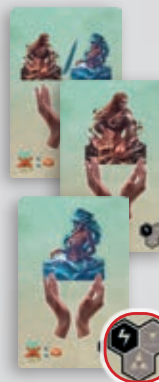


BOŻEK OFIARY (x3)

Sprawdź, którego z bogów przedstawia karta (wybierz jednego, jeśli są oboje).

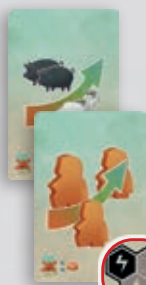
Wybierz jeden z zasobów na karcie ofiary i skompletuj jego ofiarę pobierając zasoby ze swojej rezerwy, aż osiągniesz limit (tyle, ilu graczy).

Nie musisz być na wulkanie, posiadać, ani zużywać swoich zasobów.



BOŻEK LOSU (x1)

Przenieś znacznik katastrofy Acora lub Moneiby do innego wulkanu, zmieniając lokalizację epicentrum.



BOŻEK TOPIELCÓW (x1)

Usuń jeden wybrany okręt, unikając jego inwazji na koniec ery.



BOŻEK NAUKI (x1)

Natychmiast naucz się rzemiosła. Gdy wystawiasz tego bożka twój wódz musi być w jednej rzemiosła, którego chcesz się nauczyć, z wieśniakiem, który je zna. Nie musisz czekać do końca ery. Przenieś kostkę tego rzemiosła z do depozytu znaczników akcji.



BOŻEK SUROWCÓW (x1)

Usuń do 2 żetonów surowców ze swoich depozytów (tego samego lub różnych typów).



BOŻEK PŁODNOŚCI (x2)

Dokonaj reprodukcji wieśniaków lub zwierząt według zwykłych zasad (str. 16).

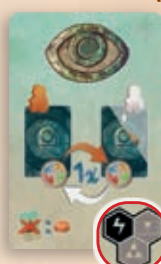
Ta reprodukcja jest dodatkowa i odbywa się niezależnie od tej na koniec ery.

BOŻEK ODMOWY (x1)



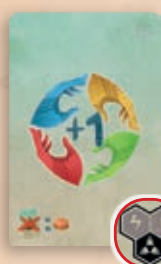
Odrzuć z gry jeden sekretny cel innego gracza (bez patrzenia) lub jeden swój, razem z żetonem punktacji.

BOŻEK WIZJI (x1)



Wybierz i podejrzaj jeden sekretny cel innego gracza. Możesz też zamienić jego żeton punktacji z jednym ze swoich.

BOŻEK SOLIDARNOŚCI (x4)



Pozostaje ukryty do podliczania punktacji, kiedy zapewnia jeden dodatkowy punkt.

Sprawdź, jak kupować te karty na str. 15.



DUŻE NACZYNIE (x1)

To wielkie naczynie usuwa limit pojemności wszystkich twoich naczyń.

Na końcu ery, plemię, które je posiada, nie musi przenosić nadmierowej żywności z naczyń na śmietnisko.



MUR OBRONNY (x2)

Umieść mur na obszarze (z lub bez) gdzie masz tubylca.

Chroni on przed atakami konkwistadorów i katastrofami, które wskazują go jako możliwą ochronę.

Raz ustawiony, nie może być przeniesiony, a jego efekt trwa aż do zniszczenia obszaru (np. przez erupcję lub tsunami).

Mur chroni przed atakami konkwistadorów, ale nie umożliwia ich pojmania i nie zapewnia punktów solidarności (☀).



Bożki (x4)

Dobierz bożka z talii.

