

Matthew Dunstan
Brett J. Gilbert

GILDIA

WIELKICH

ODKRYWCÓW



GILDIA WIELKICH ODKRYWCÓW

Autorzy: Matthew Dunstan i Brett J. Gilbert

1-4

GRACZY

45

MINUT

10+

LAT

Królowa krainy Tigomé wzywa swoich najdzielniejszych odkrywców, aby zbadali najbardziej odległe zakamarki w królestwie.

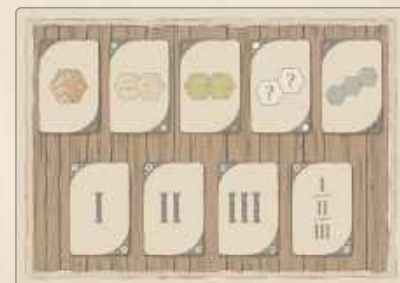
Pomimo rozkwitu wszystkich miast i prowincji straciły one kontakt pomiędzy sobą, a starodawne mapy nie odzwierciedlają okazałości królestwa. Zbierz zatem drużynę odkrywców i wyrusz w najdalsze zakątki kraju. Przemierzaj wzburzone morza, rozległe pustynie, tętniące życiem pola, a także majestatyczne góry, aby dotrzeć do każdej wsi i każdego miasta.

A tych, którzy sprostają zadaniu najlepiej, królowa sowicie wynagrodzi.

ZAWARTOŚĆ



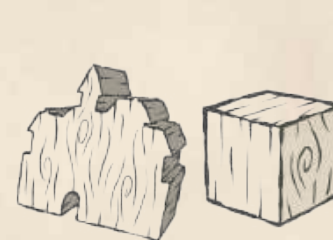
8 dwustronnych map
(4 Avenia/Aghon, 4 Cnidaria/Kazan)



1 plansza eksploracji



24 karty celów
(po 6 na mapę)



4 zestawy znaczników graczy
(13 znaczników wiosek i 36 kostek odkrywców)



16 wież obserwacyjnych



32 żetony faktorii



75 monet



40 żetonów skarbów



16 kryształów



5 żetonów trybu solo



9 kart eksploracji
(5 podstawowych, 4 specjalne)



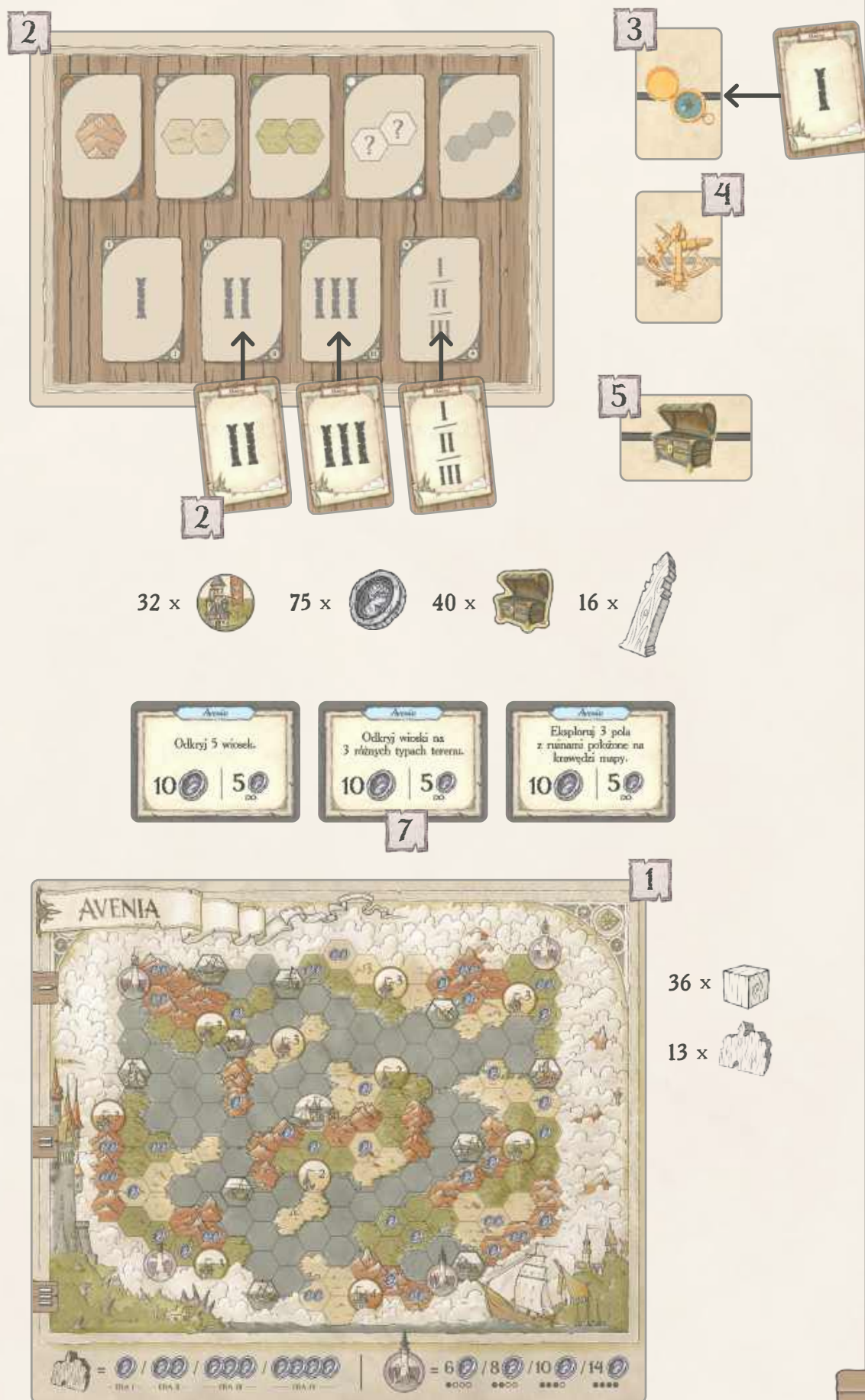
28 kart akcji specjalnych



40 kart skarbów

PRZYGOTOWANIE

1. Każdy z graczy otrzymuje taką samą mapę. Sugerujemy, aby podczas pierwszej rozgrywki była to Avenia. Następnie każdy otrzymuje zestaw 13 znaczników wiosek i 36 kostek odkrywców w wybranym przez siebie kolorze. Odłóżcie do pudełka wszystkie niewykorzystane mapy i znaczniki graczy.
2. Umieśćcie planszę eksploracji na środku stołu, a na niej 3 specjalne karty eksploracji oznaczone odpowiednio: II, III oraz I/II/III na dedykowanych im polach.
3. Stwórzcie stos składający się z pozostałych 6 kart eksploracji (5 podstawowych i karty oznaczonej I), potasujcie go i połóżcie zakryty obok planszy eksploracji.
4. Stwórzcie stos składający się ze wszystkich 28 kart akcji specjalnych, potasujcie go i połóżcie zakryty obok planszy eksploracji.
5. Stwórzcie stos składający się ze wszystkich 40 kart skarbów, potasujcie go i połóżcie zakryty obok planszy eksploracji.
6. Połóżcie wszystkie faktorie, monety (☉), żetony skarbów i wieże obserwacyjne w zapasach ogólnych w zasięgu wszystkich graczy. Będziemy to miejsce nazywać bankiem.
7. Odnajdźcie 6 kart celów dedykowanych wybranej do gry mapie. Wybierzcie losowo 3 z nich i wyłóżcie je odkryte obok planszy eksploracji. Niewykorzystane karty celów odłóżcie do pudełka.



PRZEBIEG GRY

Cel

Celem każdego z was jest zdobycie jak największej liczby monet (🔴). Aby to osiągnąć, będziecie w toku 4 rund odkrywać wioski, ruiny i wieże obserwacyjne, a także tworzyć szlaki handlowe. Za każdym razem, gdy ktoś z was zdobędzie 🔴, musi wziąć monetę o odpowiedniej wartości z banku, a następnie położyć ją obok swojej mapy zakrytą, tak aby jej wartość nie była widoczna dla pozostałych graczy do końca gry. W dowolnym momencie gry można rozminiać monety w banku. Po zakończeniu 4. rundy rozgrywka się kończy, a osoba, która zdobyła najwięcej 🔴, zostaje zwycięzcą.

Legenda

1 Na mapach znajdziecie 4 rodzaje terenu: łąki 🌿, pustynie 🏜️, góry ⛰️ i morze 🌊.

2 To miejsce to stolica. Stąd każde z was rozpocznie swoją podróż. Jednak stolicy samej w sobie nie można eksplorować.

3 Zbiór sąsiadujących ze sobą pól terenu tego samego rodzaju nazywamy regionem.

4 Istnieje 5 typów pól:

Puste pola

Na takim polu możesz odkryć wioskę, gdy dokonasz pełnej eksploracji danego regionu (patrz str. 7). Wioski zarabiają 🔴 zgodnie z rozpiską na dole mapy.

Pola z monetami

Eksplorując takie pole, otrzymasz odpowiednią liczbę 🔴.

Pola z ruinami

Eksplorując takie pole, otrzymasz kartę skarbu.

Pola z miastami

Gdy połączysz ze sobą 2 miasta, otrzymasz odpowiednią liczbę 🔴.

Pola z wieżami obserwacyjnymi

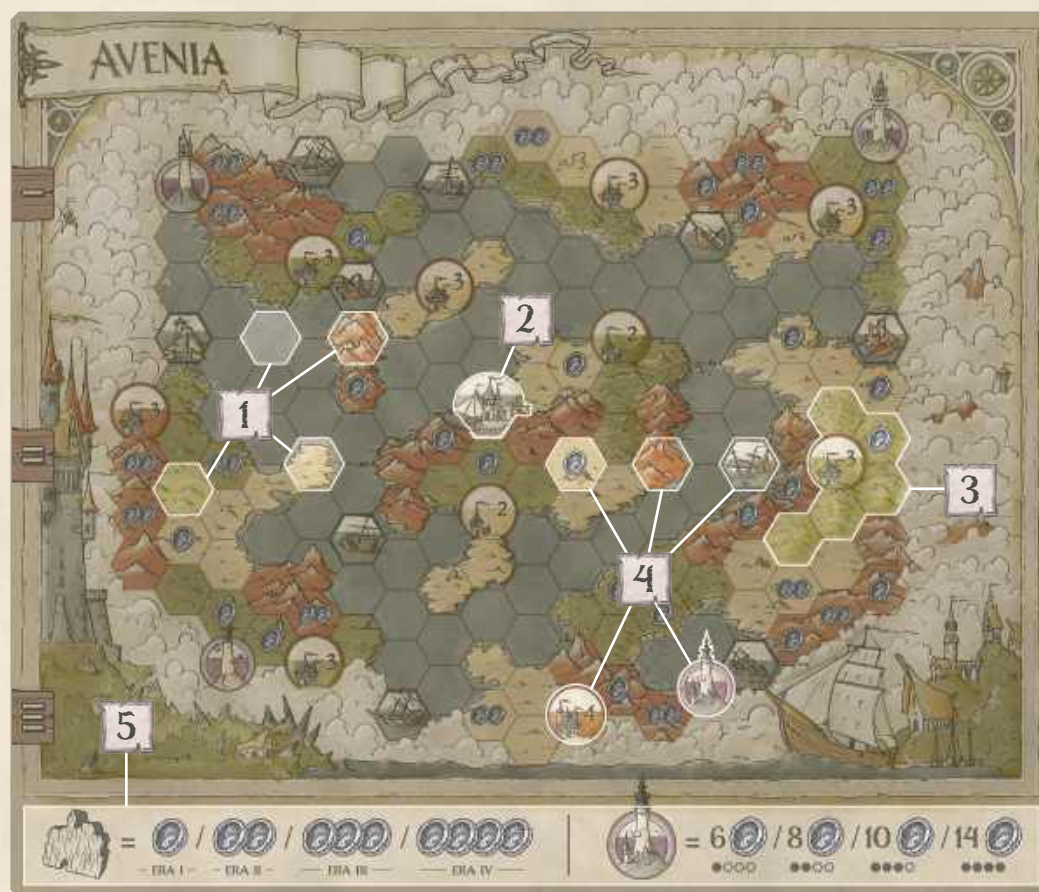
Wieże obserwacyjne zarabiają 🔴 zgodnie z rozpiską na dole mapy.

Na niektórych mapach znajdziecie inne typy pól i terenów, które zostały dokładnie opisane w Almanachu Odkrywczy na str. 9.

5 Rozpiska na dole mapy przedstawia wartość eksplorowanych wiosek i wież obserwacyjnych.

Tok rozgrywki

Każda runda gry składa się z odpowiedniej liczby tur, określonej przez liczbę kart w talii eksploracji. Gracze wykonują swoje tury jednocześnie, umieszczając swoje kostki odkrywców na swoich mapach zgodnie z aktualnie odkrytą kartą eksploracji. Odkrywczy zawsze muszą być umieszczani w sąsiedztwie wiosek, stolicy lub innych, umieszczonych wcześniej, odkrywców.



Odkrywanie kart z talii eksploracji

Na początku każdej tury odkryjcie wierzchnią kartę z talii eksploracji, a następnie umieśćcie ją na dedykowanym jej polu na planszy eksploracji. W tym momencie każdy z graczy umieszcza swoich odkrywców na swojej mapie zgodnie z właśnie odkrytą kartą (patrz str. 6). Gdy wszyscy gracze wykonają swoją eksplorację i ewentualne efekty z niej wynikające, przejdźcie do kolejnej tury, odkrywając kolejną kartę z talii eksploracji. W ten sposób wykonujcie kolejne tury aż do wyczerpania talii eksploracji, co zakończy rundę.

Koniec rundy

Gdy zostanie zakończona ostatnia tura w danej rundzie, należy przygotować się do kolejnej rundy.

Każdy gracz usuwa wszystkich swoich odkrywców ze swojej mapy i umieszcza ponownie w swoich zapasach. Nie usuwajcie wiosek, faktorii, żetonów skarbów ani też obserwacyjnych – te elementy pozostają na swoich miejscach do końca gry.

Na początku każdej rundy należy umieścić w talii eksploracji odpowiednie karty. Będzie to zawsze 5 podstawowych kart eksploracji plus następujące karty specjalne. Jak wspomniano w przygotowaniu, na początku gry dodajcie do podstawowych kart eksploracji kartę z numerem I. Na początku drugiej rundy karty I i II. Na początku trzeciej rundy karty I, II i III. A na początku czwartej rundy wszystkie 4 karty specjalne. Przygotowaną talię potasujcie i umieśćcie obok planszy eksploracji.

Eksploracja mapy

Eksploracja mapy zawsze przebiega zgodnie z aktualnie odkrytą kartą eksploracji (patrz str. 6). Każde pole, które eksplorujesz, musi sąsiadować z twoją stolicą, wioską lub wcześniej umieszczonym odkrywcą, a więc na samym początku gry musisz wybrać pole sąsiadujące ze stolicą, jako że nie masz jeszcze na mapie żadnych odkrywców ani wiosek. Pamiętaj, że pomiędzy rundami będziesz usuwać odkrywców z mapy, ale stolica i wioski na niej pozostaną i posłużą w kolejnych rundach jako punkty startowe dla twoich odkrywców.

W każdej rundzie możesz rozpocząć eksplorację od stolicy, która na potrzeby eksploracji ma wszystkie cechy wioski, choć nie liczy się jako wioska na potrzeby celów.



Wykonując akcję EKSPLORUJ 2 PUSTYNNĘ POLA, można eksplorować wskazane pola.

ZŁOTE ZASADY EKSPLOACJI

Wykonując akcję eksploracji, należy przestrzegać wszystkich poniższych zasad.

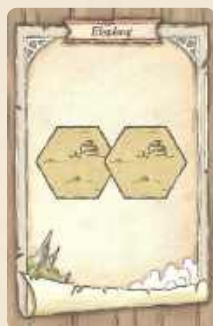
- 1. Każdego odkrywcę musisz zawsze umieścić w sąsiedztwie jednej z twoich wiosek, stolicy lub innego odkrywcy. Nie można umieszczać odkrywców na polach zajętych przez innych odkrywców, wioski lub wieże obserwacyjne.*
- 2. Odkrywców umieszczaj na mapie pojedynczo.*
- 3. Efekty eksploracji zawsze rozpatruj natychmiast, nawet jeśli masz jeszcze odkrywców do umieszczenia. Po rozpatrzeniu efektu zawsze dokończ eksplorację.*
- 4. Odkrywcy umieszczani w jednej turze nie muszą ze sobą sąsiadować, a jedynie muszą spełnić ogólny warunek sąsiadowania (pkt. 1), chyba że efekt jakiejś akcji specjalnej wyraźnie wskazuje inaczej.*
- 5. Zawsze możesz umieścić na mapie mniej odkrywców, niż wskazuje karta eksploracji. Nie możesz jednak zachować odkrywców bądź fragmentu eksploracji na kolejną turę. Niewykorzystana część akcji przepada.*

Podstawowe karty eksploracji



EKSPLORUJ 2 POLA ŁĄKI

Umieść pojedynczo do 2 odkrywców na polach łąki. Wybrane pola łąki nie muszą ze sobą sąsiadować ani należeć do tego samego regionu.



EKSPLORUJ 2 POLA PUSTYNNNE

Umieść pojedynczo do 2 odkrywców na polach pustynnych. Wybrane pola pustynne nie muszą ze sobą sąsiadować ani należeć do tego samego regionu.



EKSPLORUJ 1 POLE GÓRSKIE

Umieść 1 odkrywcę na polu górskim.



EKSPLORUJ 3 POLA MORSKIE W LINII PROSTEJ

Umieść pojedynczo do 3 odkrywców na polach morskich, które tworzą linię prostą. Zgodnie z zasadami ogólnymi pierwszy z odkrywców musi sąsiadować z wioską, stolicą lub odkrywcą. Drugiego odkrywcę umieść sąsiadującego z pierwszym, a trzeciego sąsiadującego z drugim (lub pierwszym, pod warunkiem, że umieszczeni w ten sposób odkrywcy będą tworzyć linię prostą).



EKSPLORUJ 2 SĄSIADUJĄCE POLA DOWOLNEGO TERENU

Umieść pojedynczo 2 odkrywców na 2 sąsiednich polach. Zgodnie z zasadami ogólnymi pierwszy z odkrywców musi sąsiadować z wioską, stolicą lub odkrywcą. Drugiego odkrywcę umieść sąsiadującego z pierwszym. Każdego z tych dwóch odkrywców możesz umieścić na dowolnym terenie. Mogą to być dwa pola różnego terenu bądź takie same.

Specjalne karty eksploracji i karty akcji specjalnych

Karty akcji specjalnych umożliwiają graczom wykonanie unikalnych eksploracji, kiedy taka karta zostaje odkryta.

Gdy dana specjalna karta eksploracji zostanie odkryta po raz pierwszy w grze, wszyscy gracze jednocześnie wykonują następujące czynności:

1. Każdy gracz dobiera 2 karty akcji specjalnych z talii, a następnie wybiera 1 z nich.
2. Wybraną kartę kładzie przy lewej krawędzi swojej mapy obok symbolu aktualnej rundy, a tę niewybraną odkłada zakrytą na spód talii.
3. Wykonuje akcję specjalną opisaną na wybranej karcie.

Gdy konkretna specjalna karta eksploracji zostanie w kolejnej rundzie odkryta ponownie, gracze wykonują akcje specjalne, które przypisali do tej konkretnej karty. Zauważ, że w rundzie czwartej nową kartą eksploracji nie będzie karta z numerem IV, tylko z symbolem I/II/III. Nie wywołuje ona bowiem kroków opisanych powyżej i nie daje graczom nowych kart akcji specjalnych. Zamiast tego umożliwia wykonanie jednej z kart akcji specjalnych pozyskanych w poprzednich rundach – pierwszej, drugiej lub trzeciej – stąd symbol I/II/III. Jak zatem łatwo zauważyć, jednej ze swoich kart akcji specjalnych użyjesz w ostatniej rundzie dwukrotnie.

Każda spośród 30 kart akcji specjalnych ma unikalną do wykonania akcję. Wszystkie te akcje opisane są na str. 10 w Almanachu Odkrywcy.

Pamiętaj, że nawet wykonując akcje specjalne, nigdy nie możesz złamać żadnej ze złotych zasad eksploracji.

Efekty mapy i wioski

Poniżej znajduje się opis działania wioszek, a także efektów różnych pól, znajdujących się na planszy.



Wioski

Wioski to punkty startowe, z których możesz rozpoczynać eksplorację na początku każdej rundy.

Aby odkryć wioskę, musisz w jednej rundzie w pełni eksplorować dany region. Region to zbiór sąsiadujących pól tego samego terenu. Gdy na wszystkich polach (wliczając w to miasta) danego regionu umieścisz swoich odkrywców – czyli dokonasz jego pełnej eksploracji, musisz natychmiast zdjąć z mapy jednego z odkrywców w tym regionie, a na jego miejscu umieścić wioskę ze swoich zapasów. Natychmiast otrzymujesz 3 monety za odkrycie wioski zgodnie z rozpiską na dole mapy.

W każdym regionie można odkryć tylko 1 wioskę. Jeśli w kolejnej rundzie ponownie dokonasz pełnej eksploracji regionu, w którym wioska już się znajduje, nie wywołuje to żadnego efektu. Wioski można umieszczać wyłącznie na pustych polach, czyli takich, na których nie ma miast ani 3.

Niektóre regiony mają tylko jedno puste pole, a są też takie, które pustych pól nie mają wcale (np. na mapie Kazan), a więc nie można odkryć tam wioski. Morza, ruiny i pola obserwacyjne nie tworzą i nie należą do żadnych regionów. (Co prawda na mapach Kazan i Cnidaria znajdują się wyjątkowe ruiny, które należą do regionów, ale nie zmienia to faktu, że na ruinach nie można odkrywać wioszek).



Pola obserwacyjne i wieże obserwacyjne

Pola obserwacyjne można eksplorować dowolną akcją eksploracji. Eksplorując pole obserwacyjne, umieść na tym polu wieżę obserwacyjną zamiast odkrywcy. Za każdym razem, gdy umieszczasz na mapie wieżę obserwacyjną, otrzymujesz odpowiednią liczbę 3 w zależności od tego, którą wieżę właśnie stawiasz – patrz rozpiska na dole mapy.

Umieszczona wieża obserwacyjna pozostaje na swoim miejscu do końca gry, a danego pola nie można już eksplorować. Jeśli w jednej turze uda ci się postawić 2 wieże obserwacyjne, otrzymujesz nagrody osobno, jedną po drugiej.



Pola z monetami

Eksplorując pole z 3, natychmiast otrzymujesz wskazaną liczbę 3. Każde pole z 3 można w kolejnych rundach eksplorować ponownie, aby zdobyć 3 kilkakrotnie.



Pola z ruinami

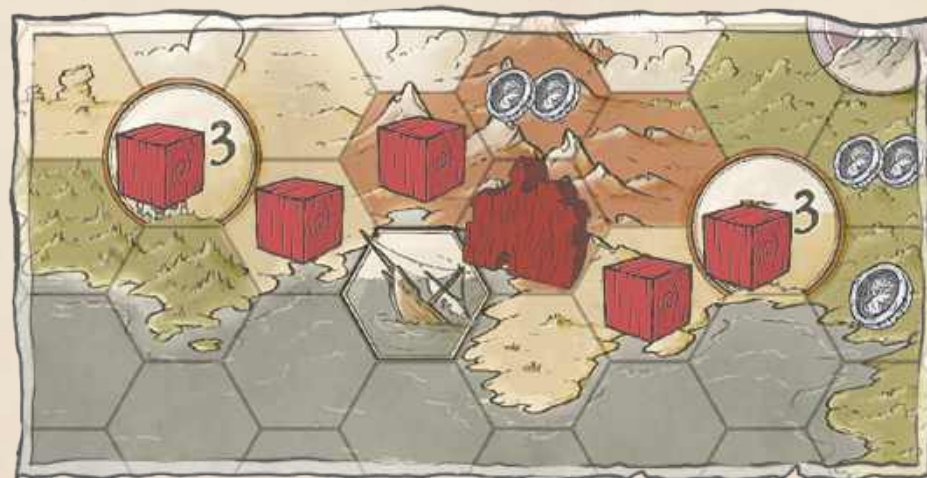
Ruiny najczęściej znajdziemy na morzu, choć niektóre z nich znajdują się także na łąkach, pustyniach lub górach – w takim wypadku pola z ruinami są częścią odpowiedniego regionu. Gdy po raz pierwszy eksplorujesz dane pole z ruinami, umieść pod swoim odkrywcą na tym polu żeton skarbu i natychmiast dobierz kartę z talii skarbów. Jeśli dobrany skarb ma efekt natychmiastowy (patrz str. 10), zastosuj go i odłóż kartę zakrytą na spód talii. Jeśli natomiast dobrany skarb nie ma efektu natychmiastowego, oznacza to, że zarobi 3 na koniec gry i należy go zachować, kładąc zakrytego obok mapy. Wszystkie karty skarbów zostały dokładnie opisane w Almanachu Odkrywcy na str. 10.

Każde pole z ruinami tylko raz zapewnia kartę skarbu. Choć w kolejnych rundach można eksplorować pola z ruinami ponownie, to nie wywołuje to żadnego efektu.



Miasta i faktorie

Kiedy połączysz 2 miasta nieprzerwanym ciągiem twoich elementów (czyli odkrywcami, wioskami lub stolicą), stworzysz szlak handlowy pomiędzy tymi miastami. Pomnóż wartości wskazane na połączonych przez ciebie miastach. Wynik wskazuje liczbę 3, które natychmiast otrzymujesz. Następnie umieść faktorię o pasującym typie terenu na jednym z dwóch połączonych miast. Weź żeton faktorii i połóż go pod kostką odkrywcy.



Tworząc taki szlak handlowy, zarobisz 9 3 (w wyniku mnożenia 3×3). Po otrzymaniu monet należy w jednym z połączonych miast umieścić faktorię.

Miasto, w którym znajduje się faktoria, można w kolejnych rundach eksplorować, ale nie może ono posłużyć do stworzenia kolejnego szlaku handlowego. W rzadkim przypadku, jeśli uda ci się jednym odkrywcą jednocześnie połączyć 3 miasta bez faktorii (które nie były połączone wcześniej), stwórz 2 szlaki handlowe, jeden po drugim.

Realizacja celów

Natychmiast po wykonaniu eksploracji, jeśli udało ci się spełnić wymaganie celu, umieść odkrywcę ze swoich zapasów na karcie celu. Jeśli jesteś pierwszą osobą, która zrealizowała ten cel, otrzymujesz większą liczbę  wskazaną na karcie. Jeśli dwie lub więcej osób spełni po raz pierwszy wymaganie danego celu w tej samej turze, wszystkie te osoby otrzymują większą liczbę . Jeśli nie jesteś pierwszą osobą, która spełniła wymaganie, otrzymujesz mniejszą liczbę . Po realizacji celu kolejni gracze mogą nadal go zrealizować, aby otrzymać mniejszą liczbę . Każdy gracz może zrealizować dany cel tylko raz.

Koniec gry

- Gra kończy się na końcu rundy IV.
- Osoba, która zdobyła najwięcej , zostaje zwycięzcą.

REMISY

W przypadku remisu wygrywa osoba, która postawiła na mapie najwięcej wież obserwacyjnych. Jeśli powyższe nie rozstrzyga remisu, wówczas wygrywa osoba, która odkryła najwięcej wiosek. Jeśli i to nie rozstrzyga remisu, wówczas remisujący dzielą się zwycięstwem.

Tryb solo

Aby zwyciężyć rozgrywkę solo, musisz zrealizować wszystkie 3 cele, a także zdobyć odpowiednią liczbę .

Przygotuj grę zgodnie z podstawowymi zasadami. Upewnij się, że karty celów są ułożone w rzędzie. Następnie ułóż 5 żetonów rund dla gry solo obok kart celów, w poniższej kolejności:



Rozgrywka solo toczy się tak samo jak rozgrywka wieloosobowa, z wyjątkiem postępowania z kartami celów. Za każdym razem, gdy specjalna karta eksploracji o odpowiednim numerze zostanie odkryta po raz pierwszy, umieszczaj pasujące żetony na kartach celów na symbolach  od lewej do prawej. A zatem, gdy po raz pierwszy odkryjesz kartę z symbolem II, umieść żeton II na lewym polu z  na pierwszej od lewej karcie. Gdy po raz pierwszy odkryjesz kartę z symbolem III, umieść jeden żeton III na prawym polu z  na pierwszej od lewej karcie, a drugi żeton III na lewym polu z  na środkowej karcie. A gdy po raz pierwszy odkryjesz kartę z symbolem I/II/III, umieść jeden żeton I/II/III na prawym polu z  na środkowej karcie, a drugi żeton I/II/III na lewym polu z  na prawej karcie.

Jeśli na karcie celu jedno pole z  jest zakryte, spełniając wymaganie, nie możesz otrzymać zakrytej nagrody, a jedynie tę drugą. Jeśli na karcie celu oba pola z  są zakryte, nie otrzymujesz żadnej nagrody za realizację tego celu. Wciąż jednak musisz zrealizować wszystkie cele, aby odnieść zwycięstwo.

POZIOM TRUDNOŚCI

Aby wygrać rozgrywkę solo, musisz zrealizować wszystkie 3 cele, a także zdobyć odpowiednią liczbę  w zależności od wybranego poziomu trudności:

ŁATWY	ŚREDNI	TRUDNY
90 	120 	150 

ALMANACH ODKRYWCY

Mapy

Każda mapa przedstawia prowincję królestwa Tigomé. Podstawowe zasady gry na każdej mapie pozostają takie same, jednak na niektórych znajdziecie dodatkowe sposoby eksploracji i zarabiania .

Avenia

Centralna prowincja w królestwie znana jest z wielu miast i wiosek, a także gościnności ich mieszkańców. Rozległa wyspa znajdująca się w sercu prowincji olśniewa szczytami górskich pasm, a wśród otaczających ją łądów znajdziecie mnóstwo zatok i wąskich cieśnin.

ZASADY SPECJALNE:

- Niektóre z kart celów używają terminu łąd. Łąd jest to zbiór sąsiadujących ze sobą pól różnego terenu ograniczonych morzami i krawędziami mapy.

Aghon

Mnogość pomniejszych wysepek, rozpalone pustynie i pokryte grzybami lasy to cechy charakterystyczne tej prowincji. Większość miast została usytuowana nad brzegiem morza, co znacznie ułatwia nawigację i zakładanie szlaków handlowych.

ZASADY SPECJALNE:

Brak.

Kazan

Nieustannie aktywne wulkany notorycznie przesłaniają niebo nad Kazanem, a ich lawa wytwarza unikalne skały i minerały. Górskie rejony prowincji są zbyt niebezpieczne, by tam zamieszkać, lecz nieustraszeni śmiałkowie odnajdą bezcenne bogactwa pomiędzy zdradliwymi skałami.

ZASADY SPECJALNE:

- Nie można eksplorować wulkanów.
- Niektóre regiony górskie nie mają pustych pól, a więc nie można umieścić w nich wioski.
- Pola z ruinami są oznaczone literami, do których odnoszą się karty celów.

Cnidaria

Cnidaria to miejsce, w którym odnajdziecie niesamowite kryształy sonulux. Ich rzadkie właściwości pozwalają na przesyłanie dźwięku i światła na duże odległości. Te magiczne minerały wykorzystywane są do komunikacji i pomogły prowincji stać się centrum kultury, handlu i innowacji w królestwie. Jednakże niespokojne wody tego regionu roją się od gigantycznych meduz, a ostre jak brzytwa rafy koralowe uniemożliwiają dostęp do niektórych miejsc.

ZASADY SPECJALNE:

- Nie można eksplorować pól z ostrymi skałami wystającej z morza rafy.
- Każde pole z ruinami ma swój symbol (). Niektóre karty celów odnoszą się do ruin z konkretnymi symbolami.
- Kryształowe pola sonulux zarabiają . Można je eksplorować dowolną akcją eksploracji. Eksplorując kryształowe pole, weź żeton kryształu i umieść na tym polu pod kostką odkrywcy. Następnie otrzymujesz  o wartości wskazanej na tym polu plus dodatkowo za wszystkie pola z kryształami eksplorowane przez ciebie wcześniej (w tej rundzie lub poprzednich). Przygotowując się do kolejnej rundy, pozostaw umieszczone na mapie żetony kryształów na ich miejscach. Każde kryształowe pole tylko raz zarobi . O ile w kolejnych rundach można te pola eksplorować ponownie, to nie wywoła to żadnego efektu. Kryształowe pola nie należą do żadnych regionów.

Cele

W każdej z prowincji królowa zleciła wykonanie konkretnych misji eksploracyjnych. Oczywiście za ich wykonanie przewidziała odpowiednie nagrody.

Pamiętaj, że twoja stolica nie liczy się jako wioska na potrzeby realizacji celów.

AGHON

- Eksploruj pola z ruinami sąsiadujące z łąką, pustynią i górą.** Jedno pole z ruinami może wypełnić kilka z wymienionych wymagań, jeśli sąsiaduje z wieloma typami terenu.
- Odkryj wioskę na polu sąsiadującym z wieżą obserwacyjną.** Samo pole obserwacyjne nie wystarczy, musi na nim stać wieża.

KAZAN

- Odkryj wioskę na polu sąsiadującym z ruinami.** Pole z ruinami nie musi być eksplorowane.

CNIDARIA

- Odkryj 2 wioski sąsiadujące z kryształowymi polami.** Wioski te mogą sąsiadować z tym samym kryształowym polem lub z dwoma różnymi.

Karty skarbów

W ruinach królestwa Tigomé odnajdziecie starożytne skarby, które pomogą wam w trakcie wyprawy albo zarobią . Istnieją dwa rodzaje skarbów: takie których efekt należy zastosować natychmiast, i takie, które należy podliczyć na koniec gry.



Natychmiast umieść 1 odkrywcę na mapie zgodnie ze wszystkimi złotymi zasadami eksploracji.



Natychmiast otrzymujesz 2 .



Wazy należy podliczyć na końcu gry. Zestaw 4 kart waz wart jest 16 . Jeśli uda ci się zdobyć więcej niż 4 wazy, każda kolejna warta jest dodatkowe 4 .



Na koniec gry otrzymujesz 1 za każdą wioskę na łące. (Istnieją również karty punktujące za wioski na pozostałych typach terenu: pustynię i góry).



Na koniec gry otrzymujesz 1 za każde 2 wioski na twojej mapie (zaokrąglając w dół).



Na koniec gry otrzymujesz 1 za każdą wieżę obserwacyjną na twojej mapie.

Karty akcji specjalnych

Akcje specjalne to ogrom możliwości eksploracji królestwa.



NIEPRZERWANA ŚCIEŻKA

Te pola mogą być dowolną kombinacją tych 2 typów terenu, wliczając w to komplet 5 pól jednego typu.



EKSPLORUJ DO 4 PÓL MORSKICH

Dodatkowe karty skarbów otrzymujesz wyłącznie za pola, na których nie ma żetonów skarbu. Eksploracja ruin eksplorowanych wcześniej nie wywołuje żadnego efektu.



EKSPLORUJ POLA W LINII PROSTEJ

Wszystkie pola eksplorowane w tej akcji muszą tworzyć nieprzerwaną linię prostą.

Wykonując kartę o treści: „Eksploruj do 3 pól w nieprzerwanej prostej linii sąsiadująco z dwiema różnymi wioskami”, możesz eksplorować od wioski odkrytej w ramach tej akcji.



Podwój albo potrój wartość zdobywanych w tej rundzie monet.

Ten efekt dotyczy wyłącznie monet zdobywanych na polach z .

Podziękowania

Matthew pragnie szczególnie podziękować Terezie Křížkovskiej za jej niekończące się wsparcie wszystkich jego przedsięwzięć w świecie gier.

Testerzy

Dave Neale, Rasmus Hervig, Federico Garza de Leon, Antony Proietti i cała reszta grupy testerskiej Cambridge; Charlie Paull, Vicki Dalton, Dave Mortimer, Tara Westover, Doug Kaufman i Filip Kevély, Alan Paull, Trevor Benjamin, Nik Newark, Neil Kimball, Vladimir Orellana, Kyle Nunn, Luke Peterschmidt, John Zinser, Kaz Nyborg-Anderson, Ian Rickett, Mitchell Golden, Steve #3 Ehrensperger i Chris Lawrence.

Prawa autorskie i kontakt

© 2022 Alderac Entertainment Group. Marka The Guild of Merchant Explorers i wszystkie powiązane z nią symbole są ™, ® i © Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Dr., Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Edycja polska: Lucky Duck Games

TLUMACZENIE

Bartosz Chlebicki

KOREKTA

Marta Kania

OPRACOWANIE GRAFICZNE

Marek Baranowski

REDAKCJA

Mateusz Szupik

Patryk Blok

WYDAWCA

Michał Herman

MERKETING

Tomasz Siwek

Daria Stachurska

OBSŁUGA KLIENTA

Maryla Wolska

KOORDYNACJA PRODUKCJI

Mateusz Szupik

Autorzy

PROJEKT GRY

Matthew Dunstan
i Brett J. Gilbert

KOORDYNACJA PROJEKTU

Nicolas Bongiu

PRODUKCJA

David Lepore

ROZWÓJ GRY

Josh Wood

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE

Josh Wood

PROJEKT GRAFICZNY

Matt Paquette Co.

ILUSTRACJE I KARTOGRAFIA

Gerralt Landman

REDAKCJA

Peter McPherson

KOREKTA

Peter McPherson

Luke Peterschmidt

Neil Kimball

Masz pytania?

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt:
info@luckyduckgames.com



LEGENDARNI ODKRYWCY

Oto miejsce utrwalenia osiągnięć najbardziej zasłużonych odkrywców.

IMIE

MAPA

WYNIK

IMIE

MAPA

WYNIK

IMIE

MAPA

WYNIK

IMIE

MAPA

WYNIK

IMIE

MAPA

WYNIK

IMIE

MAPA

WYNIK

IMIE

MAPA

WYNIK

IMIE

MAPA

WYNIK

IMIE

MAPA

WYNIK

IMIE

MAPA

WYNIK

IMIE

MAPA

WYNIK

IMIE

MAPA

WYNIK

IMIE

MAPA

WYNIK

