

DONALD X. VACCARINO KRÓLESTWO W BUDOWIE NOMADZI

Autor: Donald X. Vaccarino
Gra dla 2–5 graczy w wieku od 8 lat

Dodatek wprowadza nację nomadów oferujących swoje usługi wszystkim tym, którzy zdołają ich odwiedzić.

Ponadto w niniejszym rozszerzeniu gracze odnajdą cztery nowe krainy pełne interesujących miejsc, które pomogą stworzyć jeszcze bardziej zróżnicowane plansze, oraz nowe karty Budowniczych Królestwa, dzięki którym będzie można zarabiać złoto już w trakcie rozgrywki, zwiększając ogólny poziom interakcji.

Elementy gry

- **4 części modularnej planszy** – w tym rozszerzeniu wprowadzono nowy rodzaj terenu, który nie nadaje się pod budowę: pola nomadów. Pola nomadów pojawiają się na nowych modułach w zastępstwie pól zamków. Na każdej części modularnej planszy znajduje się również nowe miejsce specjalne.



- **14 żetonów miejsc specjalnych** – każdy żeton miejsca specjalnego pozwala swojemu posiadaczowi na wykonanie dodatkowej akcji w każdej turze.



- **15 żetonów nomadów** – te żetony pozwalają na wykonanie dodatkowych akcji, ale można z nich skorzystać tylko raz w trakcie rozgrywki.



- **3 nowe karty Budowniczych Królestwa** – te karty pozwolą graczom zarabiać złoto w trakcie rozgrywki.



Dokładne omówienie kart Budowniczych Królestwa znajduje się na 3 stronie tej instrukcji.

- **2 karty zastępcze**

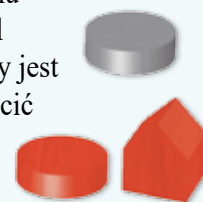


Karty „Robotników” i „Kupców” z gry podstawowej należy zastąpić nowymi kartami z tego rozszerzenia.

- **4 karty ze skrótami zasad dla żetonów miejsc specjalnych**



- **25 kamiennych murów** – te znaczniki wchodzi do gry wskutek działania żetonu kamieniołomu. Służą do blokowania pól terenu. Jeśli podczas rozgrywki dostępny jest kamieniołom, te znaczniki należy umieścić obok planszy.



- **40 osad i 1 znacznik złota** – akcesoria dla piątego gracza.

- **1 instrukcja**

Zmiany w przygotowaniu do gry

Przygotowanie do gry przebiega zgodnie z zasadami z gry podstawowej z poniższymi zmianami:

- **4 nowe części modularnej planszy** należy potasować z 8 częściami z gry podstawowej, a następnie wylosować 4 moduły i złożyć z nich prostokątną planszę.
- **15 żetonów nomadów** należy położyć na stole stroną z obrazkiem przedstawiającym obóz ku górze i pomieszać. Następnie należy umieścić po **1 losowym żetonie** na każdym polu nomadów na planszy, stroną z piktogramem ku górze.
- **3 nowe karty Budowniczych Królestwa** należy potasować z 10 kartami z gry podstawowej, a następnie wylosować 3 z nich i umieścić je odkryte obok planszy.

Podczas rozgrywki na 5 graczy należy korzystać z zasad z gry podstawowej, uwzględniając opisane powyżej zmiany.

Pola i żetony nomadów

Jeżeli gracz wybuduje swoją osadę obok pola nomadów, zabiera znajdujący się na takim polu żeton nomadów (jeśli jeszcze się tam znajduje). Z takiego żetonu gracz będzie mógł skorzystać dopiero podczas następnej tury.

Jeżeli pole nomadów jest puste, gracz nie otrzyma żadnej premii za wybudowanie obok niego osady.

Żeton nomadów zapewnia swojemu właścicielowi jedną dodatkową akcję. Gracz może skorzystać z tej dodatkowej akcji **tylko** podczas **następnej tury** (nie może z niej skorzystać w rundzie, w której zdobył żeton). Na koniec następnej rundy ten żeton nomadów należy usunąć z gry bez względu na to, czy gracz skorzystał z dodatkowej akcji, czy też nie!



Obie strony żetonu nomadów: z obrazkiem obozu i z piktogramem.



Dodatkowe akcje z żetonów nomadów. Uwaga! Należy stosować się do zasad budowy z gry podstawowej.



Datek

Wybuduj 3 dodatkowe osady (ze swojego zapasu) na polach terenu wskazanych przez żeton nomadów. Możesz wykonać tę dodatkową akcję przed lub po swojej akcji obowiązkowej.

Uwaga! Jeśli te 3 dodatkowe osady zostaną zbudowane na polach Wody lub Gór, gracz nie otrzyma za nie złota wynikającego z kart „Rybaków” i „Górników”.



Po wykonaniu swojej akcji obowiązkowej gracz zbudował 3 dodatkowe osady na Polach kwiatów.



Przesiedlenie

Przesuń od 1 do 4 osad o maksymalnie 4 pola (łącznie). Osady możesz przesuwać tylko na sąsiednie, niezajęte pola, które nadają się pod budowę. Po zakończeniu ruchu te osady nie muszą sąsiadować z Twoimi pozostałymi osadami.

Możesz wykonać tę dodatkową akcję przed lub po swojej akcji obowiązkowej.



Gracz przesuwał jedną ze swoich osad o 3 pola i wziął żeton nomadów z pola nomadów, z którym zaczął sąsiadować. Następnie przesuwał inną osadę o 1 pole.



Placówka

Budując osady (czy to akcją obowiązkową, czy też dodatkową), możesz skorzystać z placówki, aby w przypadku jednej osady zlekceważyć zasadę przylegania. Tę osadę musisz zbudować na terenie odpowiedniego rodzaju (wynikającym z akcji obowiązkowej lub konkretnej akcji dodatkowej).



Gracz zbudował osady A i B obok pola miejsca specjalnego na terenie wskazanym przez jego kartę terenu. Dzięki placówce buduje osadę C obok pola nomadów.



Miecz

Usuń z planszy po jednej osadzie należącej do **każdego innego gracza** i odłóż je do odpowiednich pul zapasów. Możesz wykonać tę dodatkową akcję przed lub po swojej akcji obowiązkowej.



Skarb

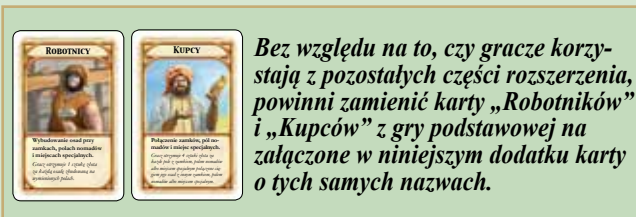
Kiedy zdobędziesz ten żeton, **natychmiast** otrzymujesz 3 sztuki złota, a następnie odrzucasz go z gry.

Karty Budowniczych Królestwa

W tym rozszerzeniu wprowadzono nowy rodzaj kart Budowniczych Królestwa – czerwone karty – które pozwalają graczom zdobywać złoto w trakcie rozgrywki.

Po zbudowaniu każdej osady aktywny gracz musi sprawdzić, czy nie spełnił warunków którejs z czerwonych kart. Jeśli udało mu się je spełnić, natychmiast dodaje zdobyte sztuki złota do swojego wyniku na torze złota.

Podczas końcowego podliczania punktów należy zignorować czerwone karty Budowniczych Królestwa.



Trzy nowe karty Budowniczych Królestwa



Rodziny

Wybudowanie osad w jednej linii.

Gracz otrzymuje **2 sztuki złota**, jeśli zbuduje obok siebie w jednej linii (poziomej lub ukośnej) **wszystkie 3 osady** z akcji obowiązkowej.

Zdobyte sztuki złota należy natychmiast dodać do wyniku gracza na torze złota.

Linia pozioma/ukośna



2 sztuki złota

Oto dwa przykłady osad zbudowanych w linii podczas akcji obowiązkowej gracza.

2 sztuki złota



Pasterze

Tworzenie wypełnionych obszarów terenu.

Gracz otrzymuje **2 sztuki złota**, jeśli pole z osadą, którą właśnie zbudował, **nie przylega do żadnego pustego pola** tego samego rodzaju.

Zdobyte sztuki złota należy natychmiast dodać do wyniku gracza na torze złota.

Uwaga! Aktywny gracz musi sprawdzić, czy nie spełnił warunków z tej czerwonej karty po zbudowaniu **każdej osady** (bez względu na to, czy zbudował ją akcją obowiązkową, czy też dodatkową).



Gracz buduje osadę C. Obok tej osady nie ma żadnego pustego Pola kwiatów, dlatego gracz otrzymuje 2 sztuki złota.



Jeśli gracz zbuduje swoje osady w kolejności ABC, otrzyma 2 sztuki złota...



...zaś jeśli zbuduje je w kolejności CBA, nie otrzyma ani jednej.



Ambasadorowie

Wybudowanie osad obok osad innych graczy.

Gracz otrzymuje **1 sztukę złota** za każdą osadę, którą właśnie zbudował **obok przynajmniej jednej osady** innego gracza.

Zdobyte sztuki złota należy natychmiast dodać do wyniku gracza na torze złota.

Uwaga! Aktywny gracz musi sprawdzić, czy nie spełnił warunków z tej czerwonej karty po zbudowaniu **każdej osady** (bez względu na to, czy zbudował ją akcją obowiązkową, czy też dodatkową).



1 sztuka złota

1 sztuka złota

0 sztuk złota

Pomarańczowy gracz zdobył podczas swojej tury 2 sztuki złota.

Dodatkowe akcje z nowych żetonów miejsc specjalnych

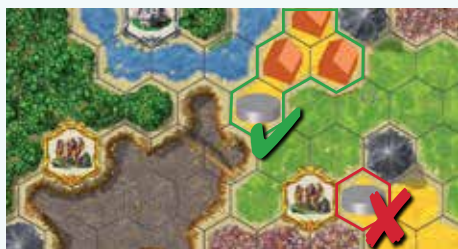
W tym rozszerzeniu wprowadzono cztery nowe miejsca specjalne: kamieniołom, karawanę, wioskę i ogród.



Kamieniołom

Wybuduj 1 lub 2 kamienne mury na pustych polach terenu wskazanego na Twojej karcie. Kamienne mury muszą sąsiadować z przynajmniej 1 z Twoich osad.

Kamienne mury nie należą do żadnego z graczy i nie zapewniają nikomu złota. Po prostu do końca rozgrywki blokują pola, na których się znajdują.



Pomarańczowy gracz wykonał swoją akcję obowiązkową: odkrył kartę Pustyni i zbudował 3 osady. Następnie obok jednej osad wybudował 1 kamienny mur. Gracz nie mógłby wybudować drugiego kamiennego muru, ponieważ żadna z jego osad nie sąsiaduje już z pustym polem Pustyni.



Karawana

Przesuń jedną ze swoich osad po linii (poziomej lub ukośnej), aż do napotkania przeszkody (przeszkodami są: Woda, Góry, zamki, kamienne mury, pola miejsc specjalnych, pola nomadów i wszystkie pola zajmowane już przez osady).

Umieść przesuwaną osadę na pustym polu, na którym możliwa jest budowa, a które znajduje się bezpośrednio przed przeszkodą.



Pomarańczowy gracz chce przesunąć tę osadę. Ma cztery możliwości, bowiem jeden z kierunków blokują Góry, a drugi jego własna osada.



Wioska

Wybuduj dodatkową osadę na pustym polu, na którym dozwolona jest budowa, a które sąsiaduje już z przynajmniej 3 Twoimi osadami.



Ogród

Wybuduj dodatkową osadę na pustym Polu kwiatów. Jeśli to możliwe, musisz zbudować tę osadę na polu sąsiadującym z inną z Twoich osad.

