INSTRUKCJA

Plaid Hat Games

cube
FACTORY OF IDEAS

STOP!

Przed przeczytaniem tych zasad zajrzyj do wkładki *Witaj w SeaFall.*

KAMPANIA

Chwała i zwycięstwo

Ten symbol reprezentuje chwałę

W grze *SeaFall* dowodzisz swoją prowincją, a twoim celem jest zostanie Cesarzem znanego świata. W ramach kampanii rozegrasz wiele gier, podczas których będziesz zbierać punkty chwały. Punkty te zapisuje się w dwóch formach: punkty chwały rozgrywki *(wynik uzyskany podczas pojedynczej rozgrywki)* i punkty chwały kampanii *(wynik uzyskany w trakcie całej kampanii)*. Gracz z największą liczbą punktów chwały kampanii na jej koniec zostaje zwycięzcą.

Pojedyncza rozgrywka kończy się, gdy liczba punktów chwały któregoś z graczy osiągnie lub przekroczy wymagany poziom pod koniec rundy. Punkty chwały rozgrywki zerowane są pod koniec każdej z nich. Pamiętaj, że wprawdzie zwycięstwo w pojedynczej rozgrywce przynosi nagrody i chwałę, jest jednak tylko krokiem w stronę nadrzędnego celu.

Główne sposoby na zdobycie punktów chwały to:

- Ukończenie próby *(jak eksploracja lub napaść)*
- Zakupienie ulepszenia do swojego okrętu lub budynku
- Zakupienie skarbu
- Wykonanie kamienia milowego
- Zatrudnienie wybitnego doradcy

Więcej sposobów pojawi się wraz z postępami w kampanii.

Koronowanie Cesarza

Kampania SeaFall *(złożona z ok. 15 pojedynczych rozgrywek)* kończy się w momencie, gdy któryś z graczy odkryje wyspę na końcu świata. Wówczas gracz z największą liczbą punktów chwały kampanii dostąpi zaszczytu zostania Cesarzem wszystkich ziem. W rzadkim wypadku remisu, gracz z największą liczbą punktów chwały z kamieni milowych *(przechowywanych w Zapiskach Historycznych)* zostaje Cesarzem. Jeśli wciąż jest remis, gracz który podczas finałowej rozgrywki zaczynał z tytułem szlacheckim o najniższej randze, zostaje zwycięzcą.

Zapiski Historyczne

Zapiski Historyczne na tylnej okładce niniejszej instrukcji służą zapisywaniu kamieni milowych i punktów chwały, uzyskiwanych przez każdego z graczy. Każda linia odpowiada jednej rozgrywce.

ZAWARTOŚĆ POCZĄTKOWA

- Plansza
- Plansza pomocnicza
- 10 okrętów *(2 w każdym z pięciu kolorów)*
- 15 specjalnych kości
- 40 znaczników dóbr *(po 10 w każdym z czterech kolorów)*
- Dziennik Kapitana
- Astrolabium
- 40 znaczników wrogości/ znaczników prowincji *(dwustronnych) (po 8 w każdym z pięciu kolorów)*
- 5 plansz prowincji *(po jednej w każdym kolorze)*
- 62 monety *(1, 5, 10)*
- 36 znaczników reputacji
- 30 znaczników fortuny
- 9 znaczników budynków
- 12 znaczników ulepszeń
- 8 kart skarbów
- 5 kart pomocy gracza
- 20 kart uszkodzeń
- 9 kart kamieni milowych
- 20 kart doradców
- 6 kart wydarzeń
- 5 kart tytułów szlacheckich
- 10 kart przywódców
- 8 naklejek byłych doradców
- 1 arkusz naklejek ulepszeń
- 1 arkusz naklejek eksploracji
- 1 arkusz naklejek stałej wrogości
- 6 zamkniętych skrzyń *(fabrycznie zamknięte, kartonowe pudełka)*
- 5 skrzyń prowincji *(puste, kartonowe pudełka)*
- 1 Skrzynia Zapasów *(puste, kartonowe pudełko)*
- 1 znacznik celu
- 5 znaczników chwały *(po jednym na gracza)*

Będziesz również potrzebował długopisu. Nie jest on dołączony do gry.

ZAWARTOŚĆ INSTRUKCJI

SeaFall to gra dla średnio-zaawansowanych lub zaawansowanych graczy. Chociaż przebieg tury jest klarowny, istnieje wiele pojęć i elementów, które należy opanować przed rozpoczęciem rozgrywki. Instrukcja jest podzielona w następujący sposób:

Strona 3 ..... Przegląd elementów gry. Używaj, jako punktu odniesienia w trakcie czytania.

Strony 4-5 ..... Przygotowanie gry.

Strony 6-7 ..... Karty, mapy i pojęcia. Przewodnik po kartach i informacje, jak działają, opis mapy i kluczowych symboli.

Strony 8-9 ..... Przewodnik po tym, co znajduje się w kontroli graczy *(prowincje i okręty)*.

Strony 10-11 ..... Dwa ważne pojęcia: próby *(używanie puli kości)* i znaczniki *(reputacja, fortuna, wrogość)*.

Strony 12-13 ..... Podsumowanie. Lata, rundy i tury. Jak zbudowany jest *SeaFall* i co robi się podczas tury.

Strony 14-19 ..... Podczas tury wynajmujesz jedną gildię. Wszystkie cztery są omówione tutaj, wraz z akcjami, które będziesz mógł dzięki nim podjąć.

Strony 20-21 ..... Co nieco o koloniach *(reszta zasad pojawi się później)* i o tym, co robi się pod koniec rozgrywki.

Strony 22-23 ..... Informacje różne, zmienianie graczy podczas kampanii, słowniczek pojęć i napisy.

PRZEGLĄD ZAWARTOŚCI

Astrolabium
Służy do zaznaczania w trakcie roku, która aktualnie trwa runda.

Okręty
Każda prowincja posiada dwa, aby eksplorować świat oraz transportować dobra.

Kości
Specjalne kości z czterema różnymi ściankami – pustą, zwykłym sukcesem, słabym sukcesem i silnym sukcesem.

Dobra
Na morzu handluje się czterema rodzajami dóbr: drewnem, lnem, przyprawą i żelazem. Kolory tych dóbr korespondują z kolorami niektórych kart i znaczników oraz zapewniają zniżkę przy ich kupowaniu.

Znaczniki wrogości/ Znaczniki prowincji
Umieszczone w pewnych miejscach oznaczają, że w wyniku działań prowincji narosła do niej wrogość. Tył znacznika będzie używany w dalszych częściach kampanii.

Złoto
Można za nie zatrudnić doradców, kupować skarby i dobra. W grze znaczniki złota są nielimitowane, jeśli ich zabraknie, można użyć zamiennika z innej gry.

Znaczniki reputacji
Można je wydać, aby zatrudnić doradcę bez płacenia złota lub użyć zdolności innej prowincji przez jedną turę.

Znaczniki fortuny
Można je wydać, aby uniknąć pecha.

Znaczniki budynków
Postawione na miejscu budowy zapewniają dodatkową zdolność podczas tej rozgrywki.

Znaczniki ulepszeń
Położone na okręcie zapewniają mu wzmocnienie do końca tej rozgrywki.

Karty skarbów
Kupowane przez prowincje, aby zyskać punkty chwały.

Karty uszkodzeń
Kładzie się je na okrętach, gdy sprawy pójdą nie tak, jak trzeba.

Karty kamieni milowych
Momenty w kampanii, które dają mnóstwo punktów chwały i zmieniają bieg wydarzeń.

Karty doradców
Kupowane przez graczy, aby wykonywać lepsze akcje i zyskać specjalne zdolności.

Karty wydarzeń
Podczas każdej rundy jakiś element świata będzie oddziaływał na prowincje.

Karty przywódców
Reprezentujące ciebie, przywódcę prowincji. Przywódcy posiadają reputację, fortunę i *(często)* przydomek.

Karty tytułów szlacheckich
Pokazują, jak blisko jest dany gracz od zdobycia cesarskiego tronu.

Były doradca
Naklejki używane na koniec rozgrywki, dodające doświadczenia doradcom.

Arkusz ulepszeń
Elementy używane do ulepszania plansz prowincji i kart przywódców.

Arkusz stałej wrogości
Służy do oznaczania wrogości, która przechodzi z rozgrywki na rozgrywkę.

Arkusz eksploracji
To, co znajdziesz podczas wypraw po świecie.

Zamknięte skrzynie
Pudła z nowymi elementami, które otwiera się po wykonaniu pewnych kamieni milowych.

Skrzynie prowincji
Pudełka, w których gracze przechowują kosztowności swojej prowincji. Przechodzą one z rozgrywki na rozgrywkę.

Skrzynia Zapasów
Niektóre z elementów gry będą tu przechowywane do czasu, aż będą potrzebne, na przykład byli doradcy.

Znacznik celu
Pokazuje, ile punktów chwały jest potrzebnych do wygrania rozgrywki.

Znaczniki chwały (po jednym na gracza)
Aktualna liczba punktów chwały, którą posiadają gracze.

Plansza pomocnicza
Służy do uporządkowania budynków, ulepszeń, forum doradców i zapasu dóbr.

Plansze prowincji
Podsumowanie dochodów i statusu danego gracza. Żywa historia każdej prowincji.

Karta pomocy gracza
Przypomnienie poszczególnych elementów tury i akcji w gildiach.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

***Uwaga**: Przykładowe rozstawienie przedstawia sytuację podczas pierwszej zimy w grze, nie przejmuj się więc jeśli przygotowanie wydaje ci się niekompletne.*

Umieść Dziennik Kapitana (1), Skrzynię Zapasów (2), kości (3) oraz zapas znaczników złota (4) w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

Rozdaj każdemu z graczy jego planszę prowincji (5) i skrzynię prowincji (6). Gracze powinni zająć miejsca wokół stołu według kolejności narzuconej przez ich karty tytułów szlacheckich. Gracze powinni wyjąć wszystkie znaczniki i karty (7) ze swojej skrzyni prowincji.

Każdy gracz umieszcza swoje okręty w zatoce ojczystej *(oznaczonej symbolem i kolorem jego prowincji)* (8), osiem znaczników wrogości kładzie w wyznaczonym miejscu na swojej planszy prowincji (9), tak samo należy przyporządkować resztę kart i znaczników. Gracze powinni też dostać znaczniki fortuny i reputacji równe wartości zapisanej na ich karcie przywódcy, a następnie położyć je na tej karcie (10).

Umieść zakrytą talię doradców obok planszy pomocniczej, niedaleko forum *(doradcy będą dodawani do forum podczas pierwszej zimy)* (11). Umieść ulepszenia okrętów i budynków odkryte, na ich miejscu na planszy pomocniczej (12). Powtarzające się karty ułóż jedna na drugiej. To będzie stanowić zapas ulepszeń i budynków. Umieść znaczniki dóbr na miejscu zapasu dóbr (13).

ZASADA 1

ZASADA 2

Umieść odkryte kamienie milowe (14) i skarby (15) na ich miejscu. Może się zdarzyć *(choć wyjątkowo rzadko)*, że będziesz miał więcej kamieni milowych niż jest wyznaczonych dla nich miejsc, w takim wypadku ułóż je obok planszy. Odkryte talie kart można przeglądać w dowolnym momencie.

Umieść znacznik celu na torze chwały (16). Podczas pierwszej rozgrywki (po prologu), musisz osiągnąć 11 punktów chwały. Liczba wymaganych punktów zwiększa się o jeden z każdą rozgrywką, maksymalnie do 24. Jeśli kampania będzie trwała dalej po osiągnięciu tej liczby punktów, celem pozostanie uzyskanie 24 punktów chwały, w każdej kolejnej rozgrywce. Sprawdźcie Zapiski Historyczne, żeby zobaczyć ile rozgrywek już ukończyliście.

Każdy z graczy kładzie swój znacznik chwały na torze (17). Punkty chwały zerują się pod koniec każdej rozgrywki, aczkolwiek w późniejszych grach istnieją opcje, aby zacząć grę z chwałą nieco zwiększoną przez przedmioty, które przechodzą z rozgrywki na rozgrywkę.

Ułóż zakryty, potasowany stos kart uszkodzeń (18) *(i wszystkie inne typy kart, które później pojawią się w grze)* w odpowiednim miejscu na planszy pomocniczej.

Grę rozpoczyna gracz posiadający tytuł o najniższej randze, następnie tury przechodzą zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy z graczy czyta instrukcję na swojej karcie tytułu szlacheckiego i zdobywa bonusy, o ile mu przysługują *(na kartach tytułów, z którymi zaczynasz grę nie ma żadnych bonusów).*

KARTY W GRZE

***Uwaga:** Jeśli łatwiej będzie ci nauczyć się zasad czytając opis przebiegu tury, przejdź do stron 12-13, a potem wróć tutaj.*

Kamienie milowe

Kamienie milowe to historyczne wydarzenia w twoim świecie gry, często kierujące kampanię ku jej zakończeniu. Zapewniają także punkty chwały oraz inne nagrody. Zwykle w ciągu jednej rozgrywki dostępnych jest kilka kamieni milowych. Kamienie milowe mają wymagania (1), a gracz, który jako pierwszy je spełni może pod koniec swojej tury wziąć dany kamień milowy. Po wzięciu kamienia milowego należy natychmiast odczytać odpowiedni fragment z Dziennika Kapitana (2).

Kamienie milowe zawsze wprowadzają nowe karty wydarzeń do gry. Karty kamieni z fioletowym napisem Odblokuj *(jak pokazano na powyższej karcie)* otworzą jedną z zamkniętych skrzyń, kiedy spełni się opisane na nich warunki. Podczas prologu używa się specjalnych kamieni milowych wykorzystywanych tylko podczas pierwszej rozgrywki, które nie wprowadzają nowych kart wydarzeń ani nie otwierają skrzyń.

Doradcy

Doradcy to interesujący mieszkańcy prowincji, którzy pomagają im w trakcie jednej tury w roku. Gracze zatrudniają doradców z forum. Wolno posiadać jednego aktywnego doradcę na turę. Każdy doradca ma swój koszt w złocie (1) LUB w reputacji (2), który należy zapłacić, żeby go zatrudnić. Posiada zdolność, która zaczyna działać, gdy zostaje aktywnym doradcą (3) oraz specjalizację (4), która ulepsza akcję gracza. Pod koniec tury, karta aktywnego doradcy się wyczerpuje *(zostaje odwrócona)* i jest niedostępna do końca roku.

Tytuły szlacheckie

W grze jest pięć kart tytułów szlacheckich, które odzwierciedlają, jak daleko gracze zaszli w kampanii, czyli gdzie znajdują się w kolejce do cesarskiego tronu. Tytuły, w kolejności malejącej rangi, brzmią następująco:

Pierwszy w kolejce *(najbardziej znaczący)*: Królewicz/ Królewna

Drugi w kolejce: Książę/ Księżna

Trzeci w kolejce: Hrabia/ Hrabina

Czwarty w kolejce *(tylko w grze na 4 i 5 osób)*: Baron/ Baronessa

Piąty w kolejce *(najmniej znaczący, tylko w grze na 5 osób)*: Lord/ Lady

Karty tytułów szlacheckich decydują o kolejności tur w każdej grze. Gracz o najmniej znaczącym tytule zaczyna grę, następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara tury przechodzą, aż do gracza o najbardziej znaczącym tytule.

W wypadku jakiegokolwiek remisu, o ile nie jest zaznaczone inaczej, remis rozstrzyga się na korzyść gracza, który ma tytuł o niższej randze. To znaczy, że dobre wydarzenia sprzyjają słabszym tytułom, natomiast złe wydarzenia częściej przytrafiają się tytułom mocniejszym.

Karty Przywódców

Gracz jest przywódcą prowincji reprezentowanym przez kartę, która pokazuje jak wygląda, jak ma na imię (1) i podaje kilka innych informacji na jego temat:

Przydomek (2)**:** Niektórzy przywódcy posiadają przydomek *(taki jak „Mądry")*, który daje im bonus podczas gry.
Gdy zdobędziesz przydomek, połóż go w tym miejscu. Nowy przydomek zakrywa poprzedni.

Reputacja (3)**:** Poziom twojej reputacji. Na początku każdej rozgrywki dostaniesz właśnie tyle znaczników reputacji.

Fortuna (4)**:** Poziom twojej fortuny. Na początku każdej rozgrywki dostaniesz właśnie tyle znaczników fortuny.

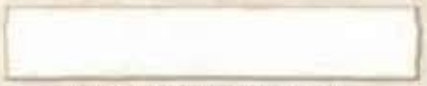
Karty wydarzeń

Kampanię rozpoczyna się z 10 kartami wydarzeń, 6 z nich jest odkrytych, a 4 schowane w woreczkach. Schowane karty pozostają ukryte, dopóki nie aktywuje ich kamień milowy. Gdy to nastąpi, odnajdź kartę w Skrzyni Zapasów, wyciągnij z woreczka i dodaj ją do talii kart wydarzeń. Więcej kart wydarzeń, zarówno odkrytych jak i schowanych, pojawi się w późniejszych etapach gry. Gdy zostaną odkryte, nowe karty wydarzeń należy od razu wtasować do talii kart wydarzeń. Nowe, schowane karty wydarzeń należy włożyć do Skrzyni Zapasów do momentu, aż zostanie wykonany ich kamień milowy.

Karty pomocy

Służą do przypominania graczom kolejności tury i akcji gildii. Po jednej stronie znajdują się opis: tury i tury zimowej (1).
Druga strona ma listę gildii i akcji, jakie można dzięki nim podjąć (2).

Nazwy



Miejsce na nazwę wygląda tak..
Możesz je nazwać, jeśli chcesz.

W *SeaFall* wiele elementów gry nie posiada nazwy, dopóki gracze nie wejdą z nimi w interakcję. Będziesz miał wiele okazji do nazywania kart i miejsc. Wymyślanie nazw może przysporzyć trudności, zwłaszcza zanim nie pozna się jeszcze historii. Możesz nazwać swoją prowincję *(na planszy i planszy prowincji)* oraz okręty *(na planszy prowincji)*, gdy będziesz gotowy. Możesz nadać imiona bezimiennym doradcom, gdy ich zatrudniasz lub w dowolnym momencie, gdy będą pod twoją kontrolą. Nie nazywaj wysp chyba, że padnie takie polecenie.

CO ZNAJDUJE SIĘ NA MAPIE?

Podstawy

Świat jest podzielony na różne sekcje. Wszystkie obszary, gdzie twój okręt może popłynąć, są nazywane polami. Prowincje znajdują się po wschodniej stronie planszy, a ocean rozciąga się na zachód.

Zatoka ojczysta (1)**:** Każda prowincja posiada własną zatokę u swego brzegu i kontroluje ten obszar.

Wody przybrzeżne (2)**:** Przestrzeń pomiędzy zatoką, a otwartym morzem.

Otwarte morze (3)**:** Część oceanu oznaczona na planszy heksami. Te pola tworzą kolumny. Każda z kolumn może zawierać jedną wyspę.

Puste pole morskie (4)**:** Jeśli pole otwartego morza nic w sobie nie zawiera, jest to wówczas puste pole morskie.

Wyspy (5)**:** Można je odnaleźć na polach otwartego morza. Na końcu każdej kolumny jest ramka z planem wyspy (6). Okręty na polu wyspy mogą wchodzić w interakcję z regionem pokazanym w ramce oraz wszystkimi miejscami na wyspie. Okręt na przykład, może kupować dobra, eksplorować lub napadać na miejsca na tej wyspie.

Kamienny łuk (7)**:** Starożytna kamienna budowla, stojąca pośrodku głębokiego oceanu, dość duża, by okręt mógł pod nią przepłynąć. Nikt nie zna celu jej istnienia.

Regiony

Regiony to pola na planszy, które zawierają ląd. Wiele z regionów ma miejsca, które można eksplorować lub napaść. Twoja zatoka jest regionem, tak samo jak wyspy.

Miejsca to pojedyncze lokacje w danym regionie, które mogą być napadane, eksplorowane lub można z nimi wchodzić w inne rodzaje interakcji.

Numer umieszczony w tarczy obok miejsca (8) to jego obrona.

Miejsca, które są jeszcze nieodkryte mają symbol w ramce (9).

Miejsca, które już zostały odkryte mają nadruk lub *(zdecydowanie częściej)* naklejkę, pokazującą co w tym miejscu się znajduje.

Niektóre wyspy mają specjalną zdolność lub efekt (10).

SYMBOLE

Dok

Okręty na polu/ w regionie z tym symbolem mogą wykonać akcję ulepszenia okrętu. Zatoki posiadają ten symbol, można go też znaleźć na wyspach. Niektóre doki pozwolą ci na ulepszenie za znacznik w dowolnym kolorze *(jak pokazano tutaj)*, niektóre akceptują tylko konkretny kolor.

Targ

Dobra w regionie z tym symbolem można sprzedać używając akcji sprzedaży dóbr. Niektóre targowiska pozwalają sprzedać dobra we wszystkich kolorach *(jak pokazano tutaj)*, w niektórych można sprzedać dobra tylko jednego koloru.

Naprawa

Okręt na polu/ w regionie z tym symbolem może użyć akcji naprawy.

Obrona

Każde miejsce na wyspie, a także każda prowincja, posiadają swoją obronę. Jest to numer sukcesów potrzebnych, aby eksplorować i/ lub napaść to miejsce bez odnoszenia uszkodzeń. Zobacz Próby, na stronie 10 dla dodatkowych informacji.

Garnizon

Każdy region *(wyspa i prowincja)* posiada garnizon, który oznacza liczbę kości usuwaną podczas próby napaści. Zobacz Próby, na stronie 10 oraz Napaść na stronie 18, dla dodatkowych informacji.

PLANSZA PROWINCJI

Każda prowincja jest regionem i posiada własną planszę.

Miejsca prowincji

Wiele z tych miejsc może być ulepszonych, wszystkie miejsca mogą zostać napadnięte.

1 Pola uprawne
Zbierane dla złota w trakcie zimy.

2 Miejsca budowy
Tutaj można stawiać budynki.

3 Skład
Przechowuje twoje dobra. W składzie znajduje się targ, który pozwala sprzedać wszystkie kolory trzymanych tu znaczników dóbr, podczas akcji sprzedaży dóbr.

4 Komnata rady
Miejsce dla twoich nieaktywnych doradców.

5 Skarbiec
Tu przechowywane jest twoje złoto.

6 Skarbiec prowincji
Tu przechowywane są wszystkie karty poza doradcami.

Inne informacje o prowincji (nie miejsca)

7 Okręty
Szczegóły dotyczące twoich okrętów. Same okręty są wyjaśnione na następnej stronie.

8 Wrogość prowincji
Tu przechowujesz swoje znaczniki wrogości.

9 W stanie wojny z
Tu przechowujesz znaczniki wrogości od innych graczy, żeby pokazać, że jesteś z nimi w stanie wojny.

10 Aktywny doradca
Twój doradca podczas tej tury.

OKRĘTY I ŻEGLUGA

Okręty

Każda prowincja posiada dwa okręty, reprezentowane w grze przez dwa plastikowe statki. Na początku kampanii nieco różnią się od siebie pod względem zdolności. Szczegóły obu okrętów są pokazane na planszy prowincji. Okręty będą stopniowo ulepszane w trakcie kampanii i można je ulepszyć w trakcie rozgrywki *(aczkolwiek te ulepszenia znikają pod koniec rozgrywki)*.

Okręty mają 4 wartości:

1. Żegluga

Okręt może poruszyć się o liczbę pól równą jego wartości żeglugi.

2. Napaść

Napadając, okręt zyskuje tyle kości, ile wynosi jego wartość napaści.

3. Eksploracja

Eksplorując, okręt zyskuje tyle kości, ile wynosi jego wartość eksploracji.

4. Ładownia

Ładownia służy do przechowywania dóbr. Okręt może przewozić tyle towarów, ile wynosi wartość jego ładowni. W późniejszych rozgrywkach, wartość ładowni wskazuje również, jak trudno zatopić okręt podczas ataku.

Każdy z twoich okrętów może zostać ulepszony, a dzięki temu zdobyć bonusy do poszczególnych wartości, specjalne zdolności lub inne korzyści. Każdy okręt ma limit dwóch ulepszeń naraz. Ulepszenia oznacza się flagami (5), które zdejmuje się pod koniec każdej rozgrywki *(lub wcześniej jeśli okręt zatonie)*.

Pod koniec każdej rozgrywki gracze będą mogli trwale ulepszyć jeden ze swoich okrętów poprzez zapełnienie jednej z kratek *(zobacz koniec rozgrywki)*.

Żegluga

Podczas każdej tury masz możliwość poruszenia każdym ze swoich okrętów o liczbę pól równą lub mniejszą od wartości jego żeglugi. Jeśli okręty są na jednym polu, możesz poruszyć nimi wspólnie. Jeśli twoje okręty mają różne wartości żeglugi, a poruszają się wspólnie, możesz kontynuować ruch szybszym okrętem po tym, jak wolniejszy okręt zakończy swój ruch. Okręt z wartością żeglugi równą 0 wciąż może poruszyć się o jedno pole.

Nie ma limitu okrętów, które mogą zajmować dane pole, więc kilku graczy może trzymać swoje okręty na tym samym polu.

Gdy oba twoje okręty są w tym samym regionie *(czyli na lądzie)*, zarówno przed lub/ i po żegludze możesz przenieść znaczniki dóbr pomiędzy ładowniami. Możesz także załadować lub wyładować je z ładowni twoich okrętów do składów, które kontrolujesz w tym regionie.

Przykład po prawej: Niebieski ma okręt wartości żeglugi 4 i drugi okręt o wartości 3. Porusza oba okręty razem o trzy pola (1). W tym momencie wolniejszy okręt wykorzystał swoją wartość żeglugi i nie może poruszyć się dalej w tej turze. Porusza szybszy okręt o jeszcze jedno pole w stronę wyspy (2).

ZASADA 3

ZASADA 4

ZASADA 5

ZASADA 6

PRÓBY I USZKODZENIA

Próby

Podejmowanie niektórych akcji w grze jest ryzykowne i niepewne, więc będziesz musiał rzucić kośćmi, żeby sprawdzić czy się powiodą. Te rzuty kośćmi są nazywane próbami. Przykładowo, eksplorowanie miejsca na wyspie jest próbą, podobnie jak napaść na prowincję. Próba udaje się, gdy wyrzucisz przynajmniej jeden sukces na kościach, a twój okręt flagowy nie zatonie. Aby podjąć próbę, tworzysz pulę kości i rzucasz nią, starając się wyrzucić przynajmniej tyle sukcesów, ile wynosi obrona miejsca, gdzie następuje próba.

Kości

Kości w *SeaFall* mają cztery różne ścianki: pustą, zwykły sukces, słaby sukces i silny sukces. Zwykły sukces zawsze liczy się jako jeden. Słaby i silny również liczą się jako jeden, chyba że pojawia się zdolność, która pozwala to zmienić.

Rozpoczęcie próby

Wybierz miejsce w regionie, w którym znajduje się przynajmniej jeden z twoich okrętów. W zależności od tego, którą z akcji gildii wybrałeś *(zobacz akcje gildii, strona 14)*, możesz przeprowadzić napaść lub eksplorować nieznane. Zwróć uwagę na obronę miejsca, czyli cyfrę, która znajduje się koło niego.

Niebezpieczne miejsca

Nie możesz wydawać znaczników fortuny podczas prób w niebezpiecznych miejscach. *(Zobacz: fortuna na następnej stronie.)*

Niebezpieczne miejsca

Tworzenie puli kości

Wybierz okręt w regionie, który zostanie twoim okrętem flagowym. Podczas prób używaj wartości tego okrętu, a każde uszkodzenie jakie otrzymasz zostanie skierowane w ten okręt. Weź kości równe wartości odpowiedniej kategorii tego okrętu. Weź pod uwagę ulepszenia lub karty uszkodzeń, które zwiększają lub zmniejszają daną wartość. Oto twoja pula kości. W grze występują różne efekty, które mogą dodawać lub zabierać z niej kości.

Przykład: Szary chce eksplorować miejsce na wyspie, więc podejmuje akcję eksploracji. Ma dwa okręty w tym regionie, oba o wartości eksploracji równej trzy. Wybiera jeden na okręt flagowy i bierze trzy kości, aby stworzyć startową pulę.

Bonusy

Jeśli masz drugi okręt w regionie, możesz go użyć jako okrętu wspierającego, chyba że jego wartość akcji, w której ma pomagać jest równa zero. Dodaj jedną kość do puli za okręt wspierający.

Przykład: Ponieważ Szary ma drugi okręt w tym regionie, dodaje kolejną kość do puli. Gdyby wartość eksploracji tego okrętu wynosiła zero, nie mógłby dodać kości.

Jeśli twój aktywny doradca ma specjalizację w wartości, której używasz, dodaj tyle kości do puli, ile wynosi cyfra na karcie doradcy.

Przykład: Aktywnym doradcą Szarego jest Szaleniec, który ma specjalizację w Eksploracji +1. Dodaje więc kolejną kość za specjalizację swojego doradcy.

Jeśli eksplorujesz, możesz wybrać kartę badań *(Zobacz Gildię Odkrywców, Badania, strona 16)*, aby zmienić swoją pulę kości. Odrzuć wszystkie zagrane karty badań po próbie.

Przykład: Szary nie ma żadnych kart badań, więc pomija ten krok. Jego pula eksploracji wynosi pięć kości.

Jeśli wykonujesz napaść, to garnizony, znaczniki wrogości i naklejki wrogości mogą zmniejszyć twoją pulę kości. Zobacz „Napaść" na stronie 18.

Przykład: Niebieski chce napaść na miejsce z obroną o wartości cztery. Ma tu oba okręty, oba o wartości napaści 2. Mianuje jeden okręt flagowym i bierze dwie kości, zgodnie z jego wartością napaści. Dodaje jedną kość za okręt wspierający. W końcu sprawdza swojego aktywnego doradcę, który ma specjalizację w Napaści +2. Dodaje dwie kości za tę specjalizację, a jego pula kości wynosi teraz pięć. Garnizon w tym regionie ma wartość 1, co oznacza, że traci jedną kość z puli, zmniejszając ją do czterech kości.

Ukończenie próby i fortuna

Rzuć wszystkimi kośćmi w swojej puli i policz sukcesy. Jeśli miejsce nie jest niebezpieczne, możesz wydać znaczniki fortuny, żeby zmienić puste kości na zwykły sukces - jedna kość za jeden znacznik.

Jeśli liczba sukcesów jest mniejsza niż obrona miejsca, dostajesz tyle uszkodzeń, ile wynosi różnica. *(Zobacz: uszkodzenia poniżej).*

Przykład: Niebieski rzuca swoimi kośćmi i wyrzuca dwa sukcesy. Wydaje jeden znacznik fortuny i zamienia pustą kość na zwykły sukces, dający mu w sumie 3 sukcesy przeciw obronie 4. Przyjmuje jedno uszkodzenie (różnica pomiędzy obroną miejsca, a liczbą sukcesów).

Jeśli nie udało ci się wyrzucić żadnego sukcesu lub twój okręt zatonął w wyniku odniesionych uszkodzeń, próba kończy się porażką i twoja tura natychmiast się kończy. W przeciwnym wypadku odnosisz sukces (nawet jeśli twój okręt został uszkodzony).

Zyskujesz 1 punkt chwały za pomyślną próbę i twoja tura trwa dalej.

Uszkodzenia

Uszkodzenia zawsze dotyczą okrętu flagowego uczestniczącego w próbie.

Za każde uszkodzenie, które przyjmuje twój okręt flagowy, możesz:

- wyczerpać *(zakryć)* ulepszenie okrętu i stracić jego zdolność do czasu naprawy *albo*
- dociągnąć kartę uszkodzeń i wsunąć ją pod planszę prowincji, jak pokazano obok.

Okręty nie mogą mieć więcej niż dwóch kart uszkodzeń. Jeżeli miałyby dostać trzecią kartę, natychmiast toną. Uszkodzenia działają od razu. Jeśli masz uszkodzoną ładownię, natychmiast odrzuć nadwyżkę dóbr ze swojej uszkodzonej ładowni do zapasów. Możesz zdecydować, które z dóbr oddać.

ZASADA 7

Tonięcie

Jeśli twój okręt tonie, usuń jego ulepszenia i oddaj je – wyczerpane - do zapasów ulepszeń. Za każde zwrócone w ten sposób ulepszenie tracisz 1 punkt chwały. Zwróć wszystkie znaczniki dóbr z ładowni do zapasów. Umieść okręt na swojej planszy prowincji, aż go odbudujesz przy pomocy akcji naprawy.

ZNACZNIKI I WROGOŚĆ

W *SeaFall* występują trzy typy znaczników: fortuna, reputacja oraz wrogość. Fortunę i reputację dostaje się z zapasów na początku rozgrywki i zwraca się je tam, gdy zostaną wydane. Nie ma limitu, ile takich znaczników można posiadać. Znaczniki wrogości są ograniczone do dokładnie 8 na gracza i wszyscy gracze rozpoczynają ze znacznikami wrogości położonymi na wrogości prowincji, na planszy prowincji.

Znaczniki fortuny

Znaczniki fortuny przedstawiają szczęście, które towarzyszy ci podczas prób. W trakcie próby, po rzuceniu kośćmi, możesz wydać znaczniki fortuny, aby zmienić puste kości w zwykły sukces, jeden znacznik za jedną kość.

Uwaga: Znaczników fortuny nie można normalnie używać w niebezpiecznych miejscach, gdzie szczęście nie ma nic do powiedzenia!

Znaczniki reputacji

Znaczniki reputacji przedstawiają zdolność twojego przywódcy do załatwiania interesów zakulisowo. Przy zatrudnianiu doradcy możesz wydać znaczniki reputacji zamiast złota, jeśli dany doradca ma koszt w reputacji. Podczas swojej tury możesz dać znacznik reputacji innemu graczowi, żeby do końca swojej tury zyskać wszystkie korzyści i moce z jednego regionu, który ten gracz kontroluje. Drugi gracz musi albo przyjąć, albo odrzucić ofertę. Żadne dodatkowe znaczniki, dobra, waluta lub karty nie mogą zostać zaoferowane.

Przykład: Żółta ma port w swojej zatoce. Czerwony oferuje jej znacznik reputacji, aby w tej turze naprawić swoje okręty w zatoce Żółtej. Żółta przyjmuje znacznik i Czerwony naprawia swoje okręty bez użycia akcji naprawy (dzięki portowi). Żółta mogłaby odmówić przyjęcia znacznika, ale nie może osłodzić sobie umowy, żądając dodatkowo złota.

Znaczniki wrogości

Wrogość przedstawia konflikty między prowincjami lub między prowincją, a wyspą. Znacznik reprezentuje sytuację obecną w danej rozgrywce. Pod koniec, część znaczników może zmienić się w naklejkę stałej wrogości, która przechodzi z rozgrywki na rozgrywkę dopóki nie zostanie usunięta.

Umieszczanie i przenoszenie znaczników wrogości

Znaczniki wrogości są umieszczane w miejscu, w którym odbyła się udana napaść *(lub inna nieprzyjazna akcja)* wskazując, iż to miejsce nie może być już napadnięte przez graczy, aż do kolejnego roku. Każdej zimy i pod koniec rozgrywki, znaczniki wrogości na wyspach są przenoszone na garnizon tej wyspy. Garnizon ciągle działa, ale znaczniki wrogości na nim przypominają, aby uwzględnić ten czynnik podczas napaści lub transakcji z wyspą. Znaczniki wrogości na planszy prowincji są przemieszczane do pola *W stanie wojny* z danego gracza. Wyspa/prowincja ciągle trwa w konflikcie z graczem, którego znaczniki się na niej znajdują, ale miejsce w którym to się stało może być znów napadnięte.

Co robi wrogość?

Wrogość ma różne zastosowania, w zależności od tego, gdzie na planszy się znajduje. Przez większość czasu stanowi formę ochrony przed przyszłymi napaściami.

Używanie wrogości podczas obrony

Podczas napaści, strona napadająca usuwa po jednej kości ze swojej puli, za każdą wrogość w regionie, na który chce napaść.

Niebieski rozważa napadnięcie na zieloną prowincję. Niebieski ma jedną naklejkę stałej wrogości w zielonej prowincji, z poprzedniej rozgrywki, jeden znacznik w polu W stanie wojny z i jeden na zielonym polu uprawnym, z napaści na początku roku. Niebieski usuwałby trzy kości ze swojej puli, po każdej za jedną wrogość. Ostatecznie Niebieski decyduje się na inną akcję.
Uwaga: Gdyby to Czerwony najechał zieloną prowincję, nie musiałby usuwać żadnych kości z puli, w związku z brakiem czerwonej wrogości na terytorium zielonej prowincji.

Wrogość i handel z wyspą

Ceny na wyspie: Za każdym razem, gdy musisz zapłacić wyspie *(na przykład kupując dobra)*, dodaj jeden znacznik złota za każdą wrogość na tej wyspie.

Wrogość i przejście w stan wojny

Uwaga: Nie możesz być w stanie wojny z inną prowincją podczas prologu, więc możesz pominąć ten fragment przed tą rozgrywką.

Rozpoczynasz wojnę z inną prowincją, jeśli masz co najmniej jeden z jej znaczników wrogości w swoim polu *W stanie wojny z* na planszy prowincji. To pozwala ci używać wrogości zarówno ofensywnie, jak i defensywnie. Każdy znacznik wrogości w twoim polu *W stanie wojny z*, dodaje jedną kość do twojej puli, gdy napadasz na daną prowincję.

Zielony decyduje się zemścić na Niebieskim i napada na jego prowincję. Tworząc swoją pulę kości do napaści, dodaje jedną kość za wrogość w swoim polu W stanie wojny z, ale NIE DODAJE kości za wrogość na polu uprawnym lub za stałą wrogość.

Oddawanie znaczników wrogości

Za każdym razem, kiedy musisz położyć znacznik wrogości w jakimś miejscu na wyspie, weź jeden ze swoich znaczników wrogości ze swojej planszy prowincji.

Za każdym razem, gdy kładziesz znacznik wrogości w miejscu kontrolowanym przez prowincję, z którą jesteś w stanie wojny, oddaj wszystkie znaczniki tej prowincji ze swojego pola *W stanie wojny z* zanim położysz swoje. Zwrócone graczowi znaczniki są natychmiast odkładane do jego znaczników wrogości prowincji na planszy prowincji, zamiast na napadnięte miejsce.

Zielony napada jedno z pól uprawnych Niebieskiego i ma dwa znaczniki wrogości. Najpierw oddaje niebieski znacznik ze swojego pola W stanie wojny z, który wraca na planszę prowincji Niebieskiego gracza. Zostaje mu jeszcze jeden i umieszcza zielony znacznik na napadniętym polu uprawnym.

Wyczerpanie wrogości

Jeżeli akcja wymaga od ciebie wydania większej liczby znaczników wrogości niż posiadasz, nie możesz wykonać tej akcji. Natomiast jeśli w wyniku nieplanowanego rozwoju wydarzeń musisz wydać znacznik wrogości, którego nie posiadasz, zamiast tego tracisz 1 punkt chwały za każdy znacznik wrogości, którego nie możesz wydać.

Stała wrogość

W trakcie rozgrywek może się zebrać stała wrogość, która jest oznaczana w sześciu kratkach koło wyspy lub prowincji. Naklejki stałej wrogości dają te same defensywne bonusy i kary finansowe co znaczniki wrogości, ale nie dodają kości to twojej puli, kiedy atakujesz prowincję, z którą jesteś w stanie wojny.

Znaczniki prowincji

Tył znaczników wrogości zajmują znaczniki prowincji, które wykorzystuje się w dalszej części kampanii.

LATA I RUNDY

Poniższe dwie strony obrazują strukturę tur/ rund/ lat w Seafall. Kolejne sekcje skupiają się na szczegółach zasad i komponentów.

Rok w Seafall (Zima + Sześć Rund)

Rozgrywka w *SeaFall* podzielona jest na lata, które składają się z zimy oraz sześciu rund rozgrywki. Wraz z końcem roku, nowy rok rozpoczyna się ponownie fazą zimy.

Gra kończy się na koniec rundy, w której jeden z graczy osiągnął lub przekroczył wymaganą w danej rozgrywce liczbę punktów chwały. Przeważnie rozgrywka w *SeaFall* kończyć się będzie w połowie roku.

Faza Zimy

Podczas zimy, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Ponownie ustaw astrolabium i przetasuj stos wydarzeń

Przekaż astrolabium oraz stos wydarzeń graczowi dysponującemu aktualnie najmniejszą liczbą punktów chwały. Jeśli jest remis, będzie to gracz o najmniej znaczącym tytule. Gracz ten będzie rozpoczynał każdą rundę w tym roku. Przestaw astrolabium na „1". Przetasuj stos wydarzeń dodając wraz ze wszystkimi kartami odkrytymi w poprzedniej rundzie.

2. Wymień doradców

Odwołaj wszystkich doradców z forum *(odwołanie oznacza, że należy położyć ich na spodzie talii)*, a następnie odkryj pięć kart z wierzchu stosu doradców i połóż je na forum. Podczas pierwszej zimy w grze, na forum nie będzie doradców, których należy odwołać.

3. Zbiory

Gracze kładą odpowiednią *(wskazaną ikoną złota)* liczbę znaczników złota w swoich skarbcach, z każdego pola uprawnego, które kontrolują. Pola, które mają na sobie znaczniki wrogości, nie dają żadnych plonów podczas zbiorów.

4. Przenieś znaczniki wrogości

(Omiń ten krok podczas pierwszej zimy w rozgrywce.)

Przenieś wszystkie znaczniki wrogości z pól na planszy prowincji na pole *W stanie wojny z* na danej planszy prowincji. Znaczniki wrogości na wyspach przemieść tak, żeby przykryły symbol garnizonu danej wyspy.

5. Produkuj na wyspach

Weź odpowiednie znaczniki dóbr z zapasów i połóż w miejscach, które je produkują. Jeśli na jakimś polu znajduje się już jakiś znacznik dóbr – nie dokładaj kolejnego. Liczba dóbr w zapasach jest ograniczona.
Jeśli w pewnym momencie zabraknie króregoś znacznika dóbr w zapasach, połóż go tyle, ile jest możliwe zaczynając od miejsc na wyspie oddalonej najdalej na zachód i kontynuując na wschód, uzupełniając dobra w kolejności od najwyższej wartości obrony wyspy do najniższej.

6. Odśwież doradców, budynki i ulepszenia

Odśwież wszystkich doradców w komnacie rady *(tzn. odwróć ich awersem do góry)*. Odśwież wszystkie budynki i ulepszenia na planszy pomocniczej. Uszkodzone ulepszenia na statkach NIE są odświeżane w tej fazie.

ZASADA 8

Rundy niezimowe

1. Odsłonięcie karty wydarzenia

Gracz, który dysponuje astrolabium odsłania wierzchnią kartę ze stosu wydarzeń tak, żeby wszyscy widzieli wydarzenie obowiązujące w tej rundzie. Zostanie ono rozstrzygnięte podczas albo na koniec rundy.

2. Gracze wykonują tury

Rozpoczynając od gracza, który dysponuje astrolabium i kontynuując wraz z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy przeprowadza pełną turę. Możliwe do wykonania akcje znajdziesz na kolejnej stronie.

3. Rozstrzygnięcie karty wydarzeń

Po tym, jak wszyscy wykonają turę, rozstrzygnij kartę wydarzeń (jeśli jest taka potrzeba) i odłóż tę kartę na spód stosu kart wydarzeń.

4. Sprawdzenie na torze chwały, czy rozgrywka nie dobiegła końca

Sprawdź, czy liczba punktów chwały któregokolwiek z graczy nie równa się bądź nie przekracza wymaganej w danej rozgrywce liczby punktów chwały. Jeśli tak jest, ta rozgrywka dobiegła końca. Przejdź do sekcji „Koniec rozgrywki" na stronie 20.

5. Przestawienie astrolabium

Przestaw licznik astrolabium o jedno miejsce. Jeśli astrolabium wskazuje teraz zimę, rok dobiega końca. Rozpocznij nowy rok od nowej fazy zimy.
W przeciwnym razie, rozegrajcie kolejną rundę rozpoczynając od punktu 1. tej listy.

PRZEPROWADZENIE TURY

Podczas każdej z sześciu rund, każdy gracz wykonuje pojedynczą turę. Każda tura składa się z następujących kroków:

1. Zatrudnij doradcę ALBO zakup skarb

Możesz albo zatrudnić doradcę z forum, albo zakupić jedną kartę skarbu.

Zatrudnienie doradcy

(Koszt w złocie albo w punktach reputacji.)

Wybierz kartę doradcy z forum, zapłać jej koszt w złocie albo w punktach reputacji, aby go zatrudnić. Jeśli doradca nie ma imienia, możesz mu je nadać. Połóż go odkrytego w swojej komnacie rady. Otrzymujesz też odpowiednią, wskazaną na karcie liczbę punktów chwały, jeśli dana karta takie punkty posiada (większość doradców nie daje punktów chwały). Nie ma limitu doradców, jakich posiadać możesz w swojej komnacie rady.

Po tym jak zatrudniłeś doradcę, weź wierzchnią kartę ze stosu doradców i uzupełnij puste miejsce na forum.

ZASADA 9

ZASADA 10

Zakup skarbu

(Koszt w złocie, dobra pozwalają go obniżyć.)

Kup dowolny ze skarbów w stosie skarbów opłacając, wskazany na danej karcie, koszt w znacznikach złota. Możesz wydać dokładnie 1 znacznik dóbr tego samego koloru, co skarb, aby obniżyć ten koszt o 8 znaczników złota. Koszt skarbu nigdy nie może opaść poniżej 0 znaczników złota – można kupić go za 0, ale ewentualna nadwyżka nie jest zwracana. Dane dobro musi znajdować się w twoim składzie prowincji. Połóż zakupioną kartę skarbu odkrytą w twoim skarbcu prowincji. Otrzymujesz wskazaną na karcie liczbę punktów chwały *(znajdziesz ją w górnym lewym rogu skarbu).*

Pamiętaj, że gracz może zawsze przejrzeć cały stos skarbów oraz skarby w skarbcach innych prowincji.

2. Aktywuj doradcę

Możesz wybrać odkrytego doradcę w twojej komnacie rady i położyć go na twojej planszy prowincji w polu aktywnego doradcy.
Tak długo, jak doradca jest aktywny, możesz korzystać ze wszystkich jego zdolności oraz otrzymujesz wszystkie jego bonusy i specjalizacje.

ZASADA 11

3. Zatrudnij gildię

Gildia Kupiecka

Gildia Budowniczych

Gildia Odkrywców

Gildia Wojskowa

W *SeaFall* znajdziesz cztery gildie (*Kupiecką, Budowniczych, Odkrywców, Wojskową*) i jedną z nich wynajmiesz w każdej turze, używając dwóch z trzech dostępnych dla niej akcji. Możesz wykonywać je w dowolnej kolejności, ale nie wolno ci wykonać dwukrotnie tej samej akcji. Nie musisz wykonywać obu akcji jeśli nie chcesz lub nie możesz.

Każda z gildii dysponuje akcją żeglugi, która pozwoli ci poruszać swoimi okrętami, jedną akcją, która wymaga obecności okrętu w lokacji oraz jedną akcją nie wymagającą jego obecności.

Gildie oraz przynależne im akcje pokazane są na kartach pomocy gracza. Szczegóły dotyczące poszczególnych akcji znajdziesz w dalszej części instrukcji zaczynając od strony 14.

4. Wykonaj kamień milowy

Jeśli, po wykonaniu akcji, spełniasz wymagania jednego z dostępnych kamieni milowych, weź kartę tego kamienia i postępuj zgodnie z instrukcjami na jego karcie. Możesz zdobyć tylko jeden kamień milowy na turę. Jeśli jednocześnie spełniasz kryteria więcej niż jednego kamienia milowego, musisz zdecydować, który weźmiesz. Czasami zdobycie kamienia milowego po twojej pierwszej akcji zakończy twoją turę.

5. Wyczerp aktywnego doradcę

Jeśli posiadasz aktywnego doradcę, wyczerp go kładąc jego kartę zakrytą w twojej komnacie rady. Nie może on być aktywowany ponownie w tym roku. Wyczerpani doradcy są odświeżani każdej zimy.

GILDIA KUPIECKA I JEJ AKCJE

1. Żegluga

Przemieść swoje okręty o maksymalnie tyle pól, ile wynosi ich wartość żeglugi. Statek z wartością żeglugi równą 0, wciąż może poruszyć się o maksymalnie 1 pole.

2. Zakup dóbr

(Każde dobro kosztuje 3 znaczniki złota, wrogość zwiększa cenę. Okręt musi być obecny.)

Zakup do dwóch znaczników dóbr dostępnych na wyspie i połóż je na twoim okręcie lub okrętach obecnych na tych wyspach. Za każdy znacznik dóbr koszt wynosi 3 znaczniki złota, plus jeden dodatkowy, za każdą twoją wrogość na tej wyspie.

Połóż zakupione dobra w ładowni dowolnego ze swoich okrętów na danej wyspie. Okręty nie mogą transportować większej liczby dóbr niż wynosi wartość ich ładowni. Możesz odłożyć dobra do zapasów (nie otrzymując nic w zamian), żeby umieścić w ładowni inne dobra.

Doradcy z „Zakup dóbr +1" pozwalają kupić dodatkowe dobra w wyniku tej akcji. Musisz zapłacić za nie normalnie.

Przykład: Niebieski posiada okręty na dwóch różnych wyspach i na obu znajdują się dobra. Wybiera akcję zakupu dóbr i jego pierwszy okręt kupuje żelazo dostępne na tej wyspie (1), płacąc 3 znaczniki złota. Umieszcza kostkę żelaza w ładowni okrętu na tej wyspie (2). Chciałby jeszcze len, ale na tej wyspie nie ma żadnego na sprzedaż. Wyspa produkuje len, ale w tej chwili jest on niedostępny (3). Kupuje go więc na innej wyspie (4), używając innego ze swoich okrętów. Ponieważ niebieski posiada na niej swoje dwie naklejki stałej wrogości, len kosztuje go 5 znaczników złota zamiast trzech (o 1 więcej za każdy ze znaczników wrogości. Następnie umieszcza kostkę lnu w ładowni znajdującego się tam okrętu (6). Chciałby kupić więcej, ale akcja ta pozwala mu jedynie na zakup dwóch dóbr, a nie aktywował wcześniej doradcy z odpowiednią specjalizacją.

2

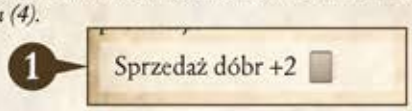
6

3. Sprzedaż Dóbr

(Dobra sprzedawane są za 6 znaczników złota za sztukę.)

Sprzedaj do dwóch znaczników dóbr za cenę 6 znaczników złota za każdy znacznik. Dobra muszą znajdować się w regionie z symbolem targu, aby dokonać sprzedaży. Niektóre targi (jak w twoim składzie prowincji) pozwalają ci sprzedać dowolny rodzaj znaczników dóbr, a inne pozwalają na sprzedaż tylko jednego rodzaju. Doradcy ze „Sprzedaż dóbr +X" pozwalają dzięki tej akcji sprzedać dodatkowe znaczniki dóbr w cenie 6 znaczników złota za każde. Zwróć sprzedane znaczniki dóbr do zapasów.

Przykład: Czerwony wybiera akcję sprzedaży dóbr i posiada aktywnego doradcę ze „Sprzedaż dóbr +2 (1). Czerwony sprzedaje wszystkie cztery dobra ze swojego składu (2). Może sprzedać dwa w wyniku akcji oraz dodatkowe dwa dzięki aktywnemu doradcy. Ponieważ na symbolu targu znajdują się wszystkie kolory (3), może tam sprzedać wszystkie rodzaje dóbr. Sprzedaje cztery w cenie 6 znaczników złota za każde i otrzymuje 24 znaczniki złota (4).



1

2

3

4

GILDIA BUDOWNICZYCH I JEJ AKCJE

- **Otrzymujesz 1 punkt chwały za każde zakupione ulepszenie**
- **Otrzymujesz 1 punkt chwały za każdy zbudowany budynek**

1. Żegluga

Przemieść swoje okręty o maksymalnie tyle pól, ile wynosi ich wartość żeglugi.

Okręt z wartością żeglugi równą 0, wciąż może poruszyć się o maksymalnie 1 pole.

2. Naprawa ALBO Ulepszenie

(Ulepszenia kupuje się za złoto. Cenę można obniżyć dzięki dobrom. Okręt musi być obecny.)

Możesz *albo* naprawić oba twoje okręty, *albo* ulepszyć jeden z twoich okrętów.

Naprawa

Napraw dowolne z twoich okrętów w lokacji, w której znajduje się symbol naprawy. Aby naprawić, odśwież wszystkie wyczerpane znaczniki ulepszeń i odrzuć wszystkie karty uszkodzeń. Naprawa nic nie kosztuje, chyba że karta uszkodzeń mówi inaczej. W trakcie tej akcji możesz także przebudować dowolny z twoich zatopionych statków i położyć go w twojej ojczystej zatoce.

Ulepszenie

Zakup jedno ulepszenie dla jednego z twoich okrętów w regionie, w którym znajduje się symbol doku, płacąc znajdujący się na ulepszeniu koszt w złocie pomniejszony o ewentualne zniżki. Ulepszenia zostają na okręcie do końca gry lub do zatonięcia statku.

Niektóre doki pozwalają ci kupić dowolne ulepszenie, kiedy inne pozwolą kupić jedynie ulepszenie określonego koloru.

Aktywny doradca ze specjalizacją w ulepszeniach pozwala obniżyć koszt ulepszenia.

Możesz zużyć jedno dobro tego samego koloru, co ulepszenie, aby obniżyć jego koszt o 8 znaczników złota. Dobro to musi znajdować się w tym samym regionie, co okręt, który jest ulepszany – nieważne czy w składzie, czy na statku.

Jeśli korzystasz z doku na wyspie, dodaj po 1 znaczniku złota do kosztu za każdą twoją wrogość na tej wyspie.

Wyczerpanych ulepszeń nie można kupić.

Możesz wyczerpać i zwrócić na planszę ulepszenie, żeby zrobić miejsce na statku dla innego.

Koszt ulepszenia nigdy nie może spaść poniżej 0.

Otrzymujesz 1 punkt chwały. Jeśli dane ulepszenie jest zwracane na planszę pomocniczą, tracisz ten punkt.

Przykład: Żółty ma oba okręty w swoim ojczystym porcie, który posiada czterokolorowy symbol doku. Wybiera ulepszenie SZYBKI i obniża jego koszt przy pomocy lnu. Zwykle wynosi on 10 znaczników złota, ale ponieważ ma len w składzie swojej prowincji, koszt ten został obniżony o 8. Co więcej, jego doradca posiada Ulepszenie -2, które jeszcze obniża ten koszt o 2, sprowadzając go do 0. Żółty bierze ulepszenie i kładzie je na swoim okręcie. Dysponuje złotem, żeby kupić kolejne ulepszenie, ale nie może tego zrobić, bo akcja pozwala zrobić to tylko raz w turze.

3. Budowa

(Koszt w złocie. Niepotrzebna obecność okrętu.)

Zbuduj jeden z dostępnych budynków w dowolnym miejscu budowy, które kontrolujesz, płacąc jego koszt w złocie, pomniejszony o ewentualne zniżki. Weź znacznik budynku i połóż odkryty na miejscu budowy, które kontrolujesz. Budynki zostają tam do końca rozgrywki lub do momentu, w którym zostają napadnięte. Budynki dają swoje zdolności jedynie graczowi, który je kontroluje chyba, że inny gracz zapłaci ich właścicielowi znacznik reputacji, żeby użyć ich zdolności w swojej turze.

Aktywny doradca ze specjalizacją w budowaniu pozwala obniżyć koszt budowy.

Możesz wydać jedno dobro tego samego koloru, co budynek, żeby obniżyć jego koszt o 8 znaczników złota.

Znacznik dobra musi znajdować się w tym samym regionie, co miejsce budowy – niezależnie od tego, czy w składzie, czy na okręcie.

Wyczerpane *(zakryte)* budynki nie są dostępne do kupienia.

Możesz zwrócić budynki na planszę wyczerpane *(zakryte)*, żeby zrobić miejsce na nowe.

Koszt budynku nie może nigdy spaść poniżej 0.

Otrzymujesz 1 punkt chwały. Jeśli budynek jest zwracany na planszę pomocniczą, tracisz ten punkt.

GILDIA ODKRYWCÓW I JEJ AKCJE

+ Otrzymujesz 1 punkt chwały za każdą udaną próbę

1. Żegluga

Przemieść swoje okręty o maksymalnie tyle pól, ile wynosi ich wartość żeglugi. Okręt z wartością żeglugi równą 0, wciąż może poruszyć się o maksymalnie 1 pole.

2. Eksploracja

(Okręt musi być obecny.)

Możesz eksplorować nieodkryte miejsca na wyspie, na której choć jeden z twoich okrętów jest obecny. Nieodkryte miejsce posiada symbol *(taki jak słońce albo kotwica)* w kratce powyżej wartości obrony tego miejsca.

Wykonaj próbę eksploracji *(patrz zasady prób na stronie 10)*. Pamiętaj, że próby eksploracji przeważnie nie wiążą się z utratą kostek w wyniku obecności garnizonu wyspy.

Jeśli twoja próba powiedzie się, możesz eksplorować dane miejsce. Spójrz na Mapę Odkrywcy na okładce Dziennika Kapitana i wybierz symbol odpowiadający temu miejscu, które właśnie eksplorowałeś. Wykreśl ten symbol z mapy. Nie można wybrać go ponownie. Następnie spójrz na numer obok symbolu, który wybrałeś i przeczytaj odpowiadający mu wpis w Dzienniku Kapitana.

Za każdym razem, kiedy próba eksploracji miejsca na lądzie powiedzie się, zostaniesz poinstruowany, żeby zaznaczyć to miejsce naklejką z arkusza eksploracji. Weź odpowiednią naklejkę z arkusza i przyklej ją na miejscu tej lokacji, dokładnie na symbolu miejsca, które eksplorowałeś. Patrz „Co znajdziesz na wyspach?" na stronie 17, gdzie zobaczysz przykłady tego, co możesz znaleźć eksplorując.

Przykład: Niebieski ma okręt na wyspie z nieodkrytym miejscem z kotwicą o obronie równej 5. Jest to niebezpieczne miejsce. Wybiera akcję eksploracji i buduje swoją pulę kości. Jego wartość eksploracji okrętu wynosi 2 i posiada ulepszenie Nieustraszony, które dodaje 2 do wartości eksploracji okrętu, dając w sumie 4. Jego aktywnym doradcą jest Drwal, który normalnie dodaje jedną kość, ze względu na kotwicę ma jedną dodatkową kość. Niebieski ma więc 6 kości w puli. Wyrzuca 4 sukcesy, czyli o 1 mniej niż obrona. Ponieważ jest to niebezpieczne miejsce, nie może użyć znaczników fortuny i przyjmuje uszkodzenie. Wybiera wyczerpanie ulepszenia zamiast dociągania karty uszkodzeń. Próba kończy się sukcesem i niebieski otrzymuje jeden punkt chwały. Patrząc na Mapę Odkrywcy w Dzienniku Kapitana wybiera symbol kotwicy, wykreśla go i odczytuje na głos fragment w Dzienniku o numerze odpowiadającym temu, który znajdował się przy wykreślonym symbolu...

Eksploracja mórz

Nikt nie odważył się dotąd wypłynąć na nieodkryte wody. Ale powoli dorastamy do tego pomysłu...

ZASADA 12

ZASADA 13

3. Badania

Uwaga: Nie możesz badać na początku SeaFall. Na początku kampanii nie dysponujesz żadnymi mapami ani wytycznymi, gdyż nie zacząłeś jeszcze eksplorować świata.

Zapłać trzy znaczniki złota, żeby dobrać jedną kartę badań. Doradcy z „Badania +X" pozwalają ci dobrać X więcej kart za darmo. Wybierz jedną z dobranych kart badań i połóż ją odkrytą w twoim skarbcu prowincji. Odłóż pozostałe karty.

Karty badań zachowujesz z rozgrywki na rozgrywkę i zostają odrzucone dopiero po tym, gdy zostaną użyte.

ZASADA 14

CO ZNAJDZIESZ NA WYSPACH?

Poniżej znajdziesz opis miejsc, które znaleźć można eksplorując wyspy:

Dobra

Te miejsca produkują dobra w trakcie zimy. Tutaj możesz kupować dobra, jeśli na tym miejscu znajduje się znacznik dobra.

Produkuje drewno

Produkuje len

Produkuje przyprawę

Produkuje żelazo

Kopalnia

Kopalnie można napaść, aby otrzymać tyle znaczników złota, ile wskazuje grafika kopalni. Jedynym sposobem, żeby otrzymać złoto z kopalni jest na nią napaść *(Patrz: Gildia Wojskowa na stronie 18)*.

Doki

Możesz zakupić ulepszenie okrętu, którego kolor odpowiada kolorowi doku. Na przykład: żółty kolor doku, jak pokazano tutaj, pozwala ci kupić żółte ulepszenie *(koszt można obniżyć przy pomocy przyprawy)*. Ulepszenie to trzeba położyć na okręcie w tym samym regionie.

Targ

Możesz sprzedawać dobra na wyspie z targiem, jeśli sprzedawane dobro odpowiada kolorem kolorowi targu.

Na przykład: możesz sprzedawać żelazo na wyspach, na których znajduje się targ żelaza.

Grobowce?

Krążą słuchy, że starożytne cesarstwo mórz chowało swoich przywódców w grobowcach na wyspach.

Starożytne Statuy?

Nieznane jest ich przeznaczenie i mogą w ogóle nie istnieć.

Dziwne Świątynie?

Niewiele więcej niż legendy popadających w obłęd żeglarzy. Taką masz nadzieję.

ZASADA 15

GILDIA WOJSKOWA I JEJ AKCJE

✦ **Otrzymujesz 1 punkt chwały za każdą udaną próbę**

1. Żegluga

Przemieść swoje okręty maksymalnie o tyle pól, ile wynosi ich wartość żeglugi. Okręt z wartością żeglugi równą 0, wciąż może poruszyć się o maksymalnie 1 pole.

2. Napaść

(Okręt musi być obecny.)

Napaść na wcześniej odkryte miejsca w regionie, żeby wziąć coś siłą lub zwrócić wybudowany budynek do zapasów. Napadane miejsce nie może mieć na sobie znaczników wrogości. W przeciwieństwie do zakupu dóbr, możesz napaść na miejsce, które produkuje dobra, ale aktualnie żadnego na nim nie ma. Możesz oglądać wszystkie karty w skarbcu prowincji i komnacie rady w dowolnym momencie, przede wszystkim przed napaścią.

Próba napaści wygląda następująco:

1. Określ swoją startową pulę kości.
2. Usuń niektóre kości *(w przeciwieństwie do eksploracji)*.
3. Rzuć i określ uszkodzenia na bazie obrony danego miejsca.
4. Plądruj, zależnie od liczby wyrzuconych sukcesów *(w przeciwieństwie do eksploracji)*.
5. Połóż znaczniki wrogości *(przeważnie w napadniętym miejscu)*.

W przeciwieństwie do eksploracji, podczas napaści, będziesz tracić kości z puli zanim nimi rzucisz. Usuń kości za:

- ✦ wartość garnizonu wyspy/ regionu *(wydrukowaną na planszy)*.
- ✦ budynki z wartością garnizonu w regionie *(jak np. wieża strzelnicza)*.
- ✦ za każdy z twoich znaczników lub naklejek wrogości, które są na wyspie. Jeśli napadasz na prowincję, usuń jedną kość za każdą twoją wrogość, która znajduje się gdziekolwiek w danym regionie.
- ✦ okręty broniące się w regionie. Każdy okręt traktowany jest jako wspierający i przeważnie usuwa jedną kość chyba, że posiada ulepszenie lub zdolność pozwalającą usunąć więcej.

Jeśli po rzucie, twój okręt nie tonie, plądrujesz dane miejsce *(patrz: plądrowanie na stronie obok)*.

Przykład: Żółty postanawia napaść na miejsce produkcji przyprawy. Mimo, że nie ma na nim kostki przyprawy, to wciąż może je napaść, gdyż nie posiada ono na sobie znacznika wrogości. Jest to niebezpieczne miejsce z obroną 5.

Posiada oba swoje okręty na wyspie – jeden z Napaścią 4, drugi – 2. Statek z Napaścią 2 posiada również ulepszenie Nieustraszony. Jego aktywnym doradcą jest Doświadczony Zwiadowca. Deklaruje, że jego okręt z Napaścią 4 jest okrętem flagowym i bierze 4 kości. Jego okręt wspierający normalnie dodawałby tylko 1 kość, ale ulepszenie pozwala dodać jeszcze jedną kość Doświadczony Zwiadowca posiada Napaść +2 więc ostateczna liczba kości wynosi 8.

W związku z garnizonem o sile 1, żółty usuwa jedną kość z puli. Rzut skutkuje trzema pustymi, dwoma słabymi, jednym zwykłym i jednym silnym. Moc wyspy pozwala przerzucić słabe sukcesy, co też czyni i uzyskuje 1 pusty i 1 zwykły. W sumie ma 3 sukcesy. Jako, że Doświadczony Zwiadowca jest jego aktywnym doradcą i pozwala on używać znaczników fortuny nawet w niebezpiecznych miejscach, to przekłada 2 puste wyniki na zwykłe. Daje mu to w sumie 5 czyli tyle ile wynosi obrona wyspy. Nie przyjmuje żadnych uszkodzeń, otrzymuje punkt chwały i zabiera kostkę przyprawy z zapasów.

Napaść na okręt

Mimo, że pokój przypisywany poprzednim generacjom dawno już dobiegł końca, prowincje wciąż nie mogą wzajemnie napadać swoich okrętów.

ZASADA 16

ZASADA 17

3. Zbieranie podatków

Dodaj 3 znaczniki złota do swojego skarbca. Aktywny Doradca z „Podatki +X" zwiększa liczbę znaczników złota, które dostajesz w wyniku tej akcji o X.

PLĄDROWANIE

Co uda ci się zdobyć, zależy od rodzaju miejsca, na które napadniesz i od tego, ile wyrzucisz sukcesów. W każdym przypadku, będziesz musiał położyć jeden lub więcej znaczników wrogości na napadniętym miejscu. Miejsca ze znacznikami wrogości nie mogą być ponownie napadnięte w tym roku. Splądrowane łupy mogą być umieszczone na dowolnym okręcie, który kontrolujesz w regionie. Złoto bezpośrednio trafia do twojego skarbca.

Miejsca na wyspach

Na wyspach liczba sukcesów, które uzyskasz nie ma znaczenia.
W każdym przypadku wyrzucenia, co najmniej jednego sukces skutkuje plądrowaniem danego miejsca oraz położeniem jednego znacznika wrogości na tym miejscu po udanej napaści.

Znacznik dobra

Produkuje drewno

Produkuje len

Produkuje przyprawę

Produkuje żelazo

Weź dobro z danego miejsca i dodaj je do okrętu w tym regionie. Jeśli na miejscu nie ma dobra, weź odpowiedni znacznik dobra z zapasów. Jeśli w zapasach nie ma odpowiedniego znacznika, miejsca tego nie można napaść.

Kopalnia

Weź tyle znaczników złota z zapasów, ile wynosi wartość kopalni.

Doki

Weź ulepszenie okrętu warte 10 znaczników złota odpowiadających kolorem doku i dodaj je do okrętu w regionie. Otrzymujesz za nie chwałę według normalnych zasad.

Targ

Weź do dwóch odpowiadających dóbr i połóż je na twoim okręcie (-tach) w tym regionie. Jeśli w zapasach nie ma dość kostek odpowiednich dóbr, miejsca tego nie można napaść.

Miejsca w prowincjach

Wartość plądrowania

(Prowincji nie można napaść w prologu, więc możesz ominąć te zasady rozgrywając prolog.)

Po udanej napaści na prowincję, możesz splądrować jedno z miejsc na planszy tej prowincji, ale tylko takie, którego wartość plądrowania jest mniejsza lub równa liczbie sukcesów jakie wyrzuciłeś. Połóż na danym miejscu tyle znaczników wrogości, ile wynosi jego wartość plądrowania. Jeśli nie masz dość znaczników wrogości, nie możesz splądrować tego miejsca.

Szary napada na prowincję Żółtego i wyrzuca 3 sukcesy. Obrona prowincji wynosi 5 więc szary otrzymuje 2 uszkodzenia. Po otrzymaniu uszkodzeń, Szary może splądrować pola uprawne, skład albo komnatę rady, gdyż ich wartości plądrowania wynoszą 3 lub mniej. Szary nie wyrzucił dość sukcesów, żeby splądrować skarbiec, czy skarbiec prowincji. Decyduje się więc splądrować pole uprawne o wartości 2. Kładzie więc na nim 2 znaczniki wrogości.

Pole uprawne

Weź z zapasów tyle znaczników złota, ile wynosi wartość złota na polu i połóż je w swoim skarbcu. To pole uprawne nie będzie produkowało złota podczas zbiorów następnej zimy.

Budynek

Zwróć ten budynek na planszę pomocniczą wyczerpany (zakryty). Właściciel natychmiast traci jego punkty chwały. Weź z zapasów znacznik dóbr odpowiadający kolorem kolorowi tego budynku lub weź tyle znaczników złota, ile wynosi połowa kosztu tego budynku i dodaj je do swojego skarbca. Tego budynku nie można już wybudować w tym roku.

Skarbiec

Weź połowę złota ze skarbca broniącego się gracza – zaokrągloną w górę.

Komnata Rady

Weź jednego z doradców z komnaty rady broniącego się gracza i połóż go odświeżonego w swojej komnacie rady. Zamiast tego możesz zdecydować się go odwołać. Jeśli doradca ten dostarczał punkty chwały, właściciel je traci, a ty – jeśli dodasz go do swojej komnaty rady – otrzymujesz.

Skład

Weź połowę wybranych przez ciebie znaczników dóbr ze składu broniącego się gracza – zaokrągloną w górę.

Skarbiec Prowincji

Weź jedną kartę ze skarbca prowincji broniącego się gracza i dodaj ją odświeżoną do swojego skarbca prowincji. Zaktualizuj odpowiednio punkty chwały.

KOLONIE

Prowincje nie są jeszcze gotowe na zakładanie kolonii... Miejmy nadzieję, że pewnego dnia będą.

ZASADA 18

ZASADA 19

ZASADA 20

ZASADA 21

ZASADA 22

ZASADA 23

KONIEC ROZGRYWKI

Rozgrywka kończy się, gdy na koniec rundy co najmniej jeden gracz osiągnął lub przekroczył wymaganą liczbę punktów chwały dla danej rozgrywki. Prowincja o największej chwale wygrywa.
W przypadku remisu, wygrywa gracz z najniższą rangą tytułu szlacheckiego wśród remisujących.

Po zakończeniu rozgrywki, wykonaj kolejno następujące kroki. (Każdy z nich, rozpoczyna się od gracza z najmniejszą liczbą punktów chwały rozgrywki, a kończy na tym z najwyższą):

1. Ulepsz Prowincję (tylko zwycięzca rozgrywki)

Gracz, który wygrał TĘ ROZGRYWKĘ otrzymuje arkusz ulepszeń i wybiera z niego nagrodę.

Ulepsz pola uprawne

Wybierz pole uprawne w dowolnym regionie, który kontrolujesz i zastąp je naklejając kolejną wyższą dostępną wartość złota na obecnym polu.

Ulepsz garnizon

Wybierz garnizon w dowolnym regionie, który kontrolujesz i zastąp go naklejając kolejny wyższy, dostępny numer na obecnym garnizonie.

Ulepsz reputację

Ulepsz reputację twojego przywódcy naklejając kolejny wyższy, dostępny numer na obecnej wartości reputacji.

Ulepsz fortunę

Ulepsz fortunę twojego przywódcy naklejając kolejny wyższy dostępny numer na obecnej wartości fortuny.

Wybierz przydomek

Wybierz jeden z dostępnych przydomków z arkusza i umieść go na swoim przywódcy. Jeśli jakiś już posiadasz, nowy zastępuje stary *(naklej nowy na starym)*.

2. Wyszkól doradców (wszyscy gracze)

Każdy z graczy wybiera byłego doradcę, aby wyszkolił jednego z doradców, którego kontroluje, dzięki czemu będzie posiadał lepsze lub nowe specjalizacje. Każda z prowincji musi wybrać innego byłego doradcę. Jeśli możesz, musisz wyszkolić doradcę. Gdy żaden z doradców twojej prowincji nie posiada wolnego miejsca na specjalizację, pomiń ten krok.

Doradca, który posiada dwie takie same specjalizacje przy użyciu sumuje ich wartość. Na przykład doradca o specjalizacjach napaść +1 i napaść +2 ma razem specjalizację napaść +3. Kiedy ostatnia naklejka zostaje usunięta z byłego doradcy, należy go zniszczyć i usunąć z gry.

3. Utrzymaj doradcę (wszyscy gracze)

Każdy z graczy wybiera jednego z doradców, którego kontroluje i odkłada go na bok, aby użyć go w kolejnej rozgrywce. Gracz, który wygrał ostatnią rozgrywkę może zatrzymać tylko doradcę o koszcie niższym niż każdy z zatrzymanych przez innych graczy doradców. To może oznaczać, że zwycięzca nie będzie mógł zatrzymać żadnego ze swoich doradców.

Przykład: Zielony wygrał rozgrywkę i posiada doradców o koszcie w znacznikach złota 2, 3 i 4 Czerwony i Niebieski zatrzymali doradców o koszcie 3 a Żółty o koszcie 4. Oznacza to, że Zielony może zatrzymać tylko doradcę o koszcie 2 znaczniki złota, ponieważ jest to koszt niższy niż pozostali wybrani doradcy.

4. Ulepszanie okrętów (wszyscy gracze)

Każdy z graczy na stałe ulepsza jedną z cech na jednym ze swoich okrętów poprzez wypełnienie markerem lub długopisem kolejnego, pustego pola przypisanego do wybranej wartości.

5. Określenie wrogości (wszyscy gracze)

Każdy z graczy rzuca tyloma kośćmi, iloma znacznikami fortuny i reputacji wciąż dysponuje.

Możesz wykorzystać 1 sukces, żeby wziąć z powrotem jeden ze swoich znaczników wrogości z dowolnego regionu. Możesz wykorzystać 2 sukcesy, żeby wykreślić (długopisem) jedną z naklejek stałej wrogości w dowolnym regionie. Wykreślone wrogości traktowane są, jako puste pola i można na nich umieścić nowe naklejki wrogości.

Po tym, jak skończysz zabierać znaczniki wrogości i wykreślać stałą wrogość, zastąp każdy z twoich pozostałych znaczników wrogości w dowolnym regionie naklejką stałej wrogości umieszczoną w tym regionie i zabierz znaczniki z powrotem.

Przykład: Zielony ma 3 pozostałe znaczniki wrogości na koniec gry. Dysponuje również trzema znacznikami fortuny i jednym znacznikiem reputacji. Rzuca więc czterema kośćmi, wynik rzutu to 3 sukcesy. 2 z tych sukcesów zużywa, żeby wykreślić stałą wrogość na prowincji Szarego i pozostały sukces, żeby wziąć z powrotem 1 znacznik wrogości. Pozostałe 2 znaczniki zastąpione są naklejkami stałej wrogości w regionie, w którym się znajdują, a następnie zabiera znacznik z powrotem.

Umieszczając naklejkę stałej wrogości na regionie, najpierw wykorzystaj jedno z dostępnych, pustych pól (albo wykreślonych wrogości). Jeśli wszystkie 6 pól jest zapełnionych, zakryj dowolną naklejkę, która nie należy do ciebie. Jeśli wszystkie 6 naklejek wrogości w regionie jest twoich i musisz dodać kolejną, zamiast tego tracisz 1 punkt chwały za każdą naklejkę stałej wrogości, której nie możesz położyć (nawet jeśli chwała prowincji spadnie poniżej wymaganego poziomu, gra wciąż dobiega końca).

6. Zapisanie punktów chwały (wszyscy gracze)

GRA						
1	11	8	6	4	10	9
2	12	11 / 19	7 / 13	8 / 12	9 / 19	8 / 17

Zapisz punkty chwały każdego gracza w zapiskach historycznych, które znajdują się na końcu instrukcji. Dodaj punkty chwały z aktualnej gry do chwały zdobytej w trakcie całej kampanii. Suma tych punktów to aktualny wynik gracza.

7. Przypisanie tytułów (wszyscy gracze)

Ponowne przypisanie tytułów ma miejsce na podstawie sumy punktów chwały poszczególnych graczy. Jeśli gracze mają tyle samo punktów chwały zdobytych w kampanii, gracz z najniższą rangą w tej rozgrywce wybiera, który tytuł bardziej mu odpowiada, następnie kolejny wg tego klucza itd.

Przykład: Obecny Lord, Baron i Książę kończą rozgrywkę z taką samą liczbą punktów chwały kampanii na koniec, co daje im wspólnie drugie miejsce. Obecna Królewna dysponuje największą liczbą punktów chwały w kampanii, a Hrabia najmniejszą. Królewna zachowuje swój aktualny tytuł. Hrabia jako ostatni, otrzymuje tytuł Lorda. Obecny Lord ma najniższą rangę więc spośród remisujących graczy jako pierwszy wybiera nowy tytuł i będzie to Baron. Poprzedni Baron wybiera Księcia, a obecny Książę bierze ostatni pozostały tytuł i zostaje hrabią.

KONTYNUOWANIE GRY

Niektóre elementy gry należy przenieść do kolejnych rozgrywek. Chociaż wspomniane są one w różnych częściach tej instrukcji, poniżej znajdziesz listę elementów, które przenoszą się z rozgrywki do rozgrywki.

Wyspy
Odkryte miejsca na wyspach są stałe.

Naklejki stałej wrogości
Pozostają na wyspach i prowincjach.

Wartości okrętów
Jedna z cech zostaje ulepszona na koniec rozgrywki.

Doradcy
Każda prowincja zatrzymuje maksymalnie jednego.

Karty badań
Każda prowincja zatrzymuje niezużyte karty.

Karty tytułów
Każdy z graczy zawsze dysponuje dokładnie jednym tytułem.

Gracze powinni włożyć swoje karty tytułów, znaczniki wrogości, znaczniki chwały, zachowanych doradców, karty badań i inne zatrzymane karty do swoich skrzyń prowincji, zanim odłożą je do pudełka. Odłóż wszystkie pozostałe karty, znaczniki i elementy z powrotem do pudełka.

ZMIANA LICZBY GRACZY W KAMPANII

SeaFall zaprojektowany jest do grania w formie kampanii z tymi samymi graczami kierującymi prowincjami w kolejnych rozgrywkach. Niekiedy jednak ludzie będą opuszczać rozgrywki lub zupełnie odpadać z kampanii, bądź też będą chcieli dołączyć do gry, która już się rozpoczęła. Poniżej znajdziecie zasady, które wam w tym pomogą. Możesz teraz pozwolić, żeby inne prowincje dołączyły do gry po tym, jak otworzyłeś to pudełko, ale jest to twój wybór.

Dołączanie do kampanii

Weź dostępną, nieużywaną planszę prowincji. Ulepsz swoje okręty na tyle, żeby miały tyle samo ulepszeń, co inni gracze *(tyle, ile dotychczas było rozgrywek w kampanii – nie licząc prologu)*.

Weź jedno ulepszenie za każde 3 rozgrywki (poza prologiem), które odbyły się w ramach kampanii, zaokrąglone w dół. Przed rozłożeniem gry, przejrzyj stos doradców i wybierz dowolnego o koszcie jednego znacznika reputacji.

Twoje punkty chwały w kampanii są równe punktom chwały gracza będącego na ostatni miejscu pomniejszonym o liczbę dotychczasowych rozgrywek. Wpisz tę liczbę w odpowiednim miejscu tabeli, obok swojej prowincji. Weź odpowiednią kartę tytułu.

Przykład: Po pięciu rozgrywkach nowy gracz przejmuje kontrolę nad szarą prowincją. Ulepsza swój okręt 5 razy, po razie za każdą rozgrywkę, poza prologiem. Otrzymuje również jedno ulepszenie, jako że 5 gier podzielone przez 3 (zaokrąglone w dół) daje 1. Wybiera ulepszenie pola uprawnego. Przegląda stos doradców i wybiera jednego o wartości jednego znacznika reputacji. Gracz na ostatnim miejscu dysponuje 27 punktami chwały. Szary zapisuje swój wynik jako 22, gdyż 27 minus 5 rozgrywek daje liczbę 22.

Usunięcie gracza na stałe

Weź wszystkie karty, które gracz ten zachował z poprzednich gier i połóż je w oryginalnych lokacjach. Zapisz w tabeli, że dana prowincja opuściła grę. Stałe wrogości zostaną ostatecznie przykryte innymi.

Opuszczenie rozgrywki

Jeśli gracz opuści jedną lub więcej rozgrywek bez wycofywania się z kampanii, postępuj wg poniższych zasad:

- Podczas przygotowania rozgrywki, połóż wszystkie karty, którymi dysponuje nieobecna prowincja w ich zwyczajnych miejscach *(skarbiec prowincji i/ lub komnata rady)*. Połóż jego okręty w ojczystej zatoce. Nie kładź znaczników dóbr i złota w jego prowincji.
  Jeśli prowincja ma otrzymać znacznik wrogości w związku z posiadaniem niższej rangi, wciąż otrzymuje znacznik (i).
- Ta prowincja może być napadnięta normalnie. Wszystkie okręty i wrogości, które posiada otrzymuje garnizon.
- Podczas zapisywania punktów chwały, nieobecna prowincja otrzymuje o 1 punkt mniej niż ta, która zdobyła najmniej punktów.
- Po tym, jak gracz powróci do kampanii, ulepsza swój okręt tyle razy ile rozgrywek opuścił i otrzymuje jedno ulepszenie za każde trzy rozgrywki, które opuścił, zaokrąglone w dół.

WAŻNA TERMINOLOGIA

Dok: region z dokiem pozwala ulepszać okręty, które się w nim znajdują. Niektóre doki dostarczają ulepszeń dowolnego koloru, a inne pozwalają na umieszczenie na okręcie tylko ulepszeń jednego koloru.

Kontrola: jeśli jesteś w posiadaniu karty, to ją kontrolujesz – niezależnie od tego czy jest odświeżona, czy wyczerpana. Możesz także kontrolować różne pola na planszy takie, jak twoja zatoka ojczysta.

Miejsce: lokacja w regionie, która może być napadnięta lub eksplorowana. Prowincja posiada wiele miejsc, wliczając w to pola uprawne oraz miejsca budowy. Wyspy posiadają odkryte i nieodkryte miejsca.

Niebezpieczne miejsce: miejsce, którego tarcza obrony jest czerwona. Fortuna ci tutaj nie pomoże...

Odśwież: odwróć wyczerpaną kartę lub znacznik awersem ku górze.

Odwołaj/ odrzuć: odłóż kartę na dno odpowiadającego jej stosu. Jeśli więcej niż jedną kartę należy odłożyć w tym samym czasie, gracz który wykonuje tę czynność, wybiera w jakiej kolejności. Jest to w dużym stopniu nieistotny wybór, ale zapisuje go tutaj, bo na pewno będzie to kwestia niezwykle ważna dla niektórych osób, które w przeciwnym razie mi to wypomną.

Pole *(nie mylić z polem uprawnym na planszy prowincji)*: każdy obszar na planszy, na którym mogą znajdować się twoje okręty. Otwarte morze, wody przybrzeżne oraz zatoki ojczyste są różnymi rodzajami pól.

Puste pole morskie: pole na otwartym morzu, na którym nie znajduje się żadna naklejka ani wyspa. Na początku kampanii, wszystkie – poza czterema - pola na otwartym morzu są pustymi polami morskimi.

Region: obszar lądowy. Prowincje oraz wyspy są regionami.

Skrzynia Zapasów: kartonowe pudełko, w którym składować należy elementy gry, które zostały już odkryte, ale nie są aktualnie używane. Na przykład karty tytułów szlacheckich, których gracze nie używają.

Sukces: niektóre ścianki na kościach mają na sobie symbole sukcesu. Każda kość ma 2 zwykłe sukcesy, 1 słaby sukces i 1 silny. Jeśli zdolność lub efekt nie mówią inaczej – silny i słaby sukces liczą się jako zwykły sukces.

Targ: w regionach z targiem możesz sprzedawać dobra. Niektóre targi sprzedają wszystkie dobra, kiedy inne tylko dobra określonego typu.

Ulepsz: weź naklejkę z arkusza ulepszeń prowincji i przyklej ją na stałe zmieniając wartości, miejsca czy akcje na twojej planszy prowincji. Cechy okrętów ulepszane są na koniec każdej gry poza prologiem przy pomocy długopisu.

Wody przybrzeżne: podłużne pole pomiędzy ojczystymi zatokami, a otwartym morzem.

Wyczerp: odwróć kartę lub znacznik rewersem ku górze. Wyczerpane nie mogą korzystać ze swoich zdolności.

Zatoka ojczysta: pole na planszy przed każdą z prowincji. Każda prowincja kontroluje leżącą przed nią zatokę ojczystą.

Zniszcz: usuń ten element z gry na zawsze (na tę oraz wszystkie przyszłe rozgrywki). Podrzyj go, spal, zmiel lub po prostu schowaj gdzieś głęboko.

TWÓRCY

Autor gry:
Rob Daviau

Producent:
Colby Dauch

Ilustracje:
Jared Blando
Gunship Revolution's Brian Valeza,
EJ Dela Cruz, i Jen Santos

Grafika:
David Richards, Phillipe Guérin

Deweloper:
J.R. Honeycutt

Wstępny Deweloper:
Kevin Wilson

Redakcja:
Jonathan Liu i Ian Zang

Opracowanie wersji polskiej:
Cube Factory of Ideas

W przygotowaniu opracowania wersji polskiej udział wzięli:
Tomasz Jaworski, Błażej Bałęczny, Tomasz Gałkowski,
Bartosz Rzepka, Agata Radzik, Patrycja Ignaczak,
Aleksandra Regulska, Magda Roehr

CUBE Anna Bobrowska
os.B.Chrobrego 8/49
60-681 Poznań

www.factorycube.pl

www.plaidhatgames.com

© 2016 Plaid Hat Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.
© 2016 Cube Factory of Ideas. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Plaid Hat Games, SeaFall ™, logo Plaid Hat Games są zastrzeżonymi znakami towarowymi Plaid Hat Games. Wyłącznym właścicielem licencji i praw do polskiej wersji gry jest CUBE Factory of Ideas. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Właściwe komponenty mogą nieco różnić się od tych pokazanych w instrukcji i na pudełku. Wyprodukowano w Chinach.

ZAPISKI HISTORYCZNE

GRA						
1	11					
2	12					
3	13					
4	14					
5	15					
6	16					
7	17					
8	18					
9	19					
10	20					
11	21					
12	22					
13	23					
14	24					
15	24					
16	24					
17	24					
18	24					
19	24					
20	24					

KAMIENIE MILOWE