

AGE *of* EMPIRES[®]



THE AGE OF DISCOVERY



AGE of EMPIRES[®]

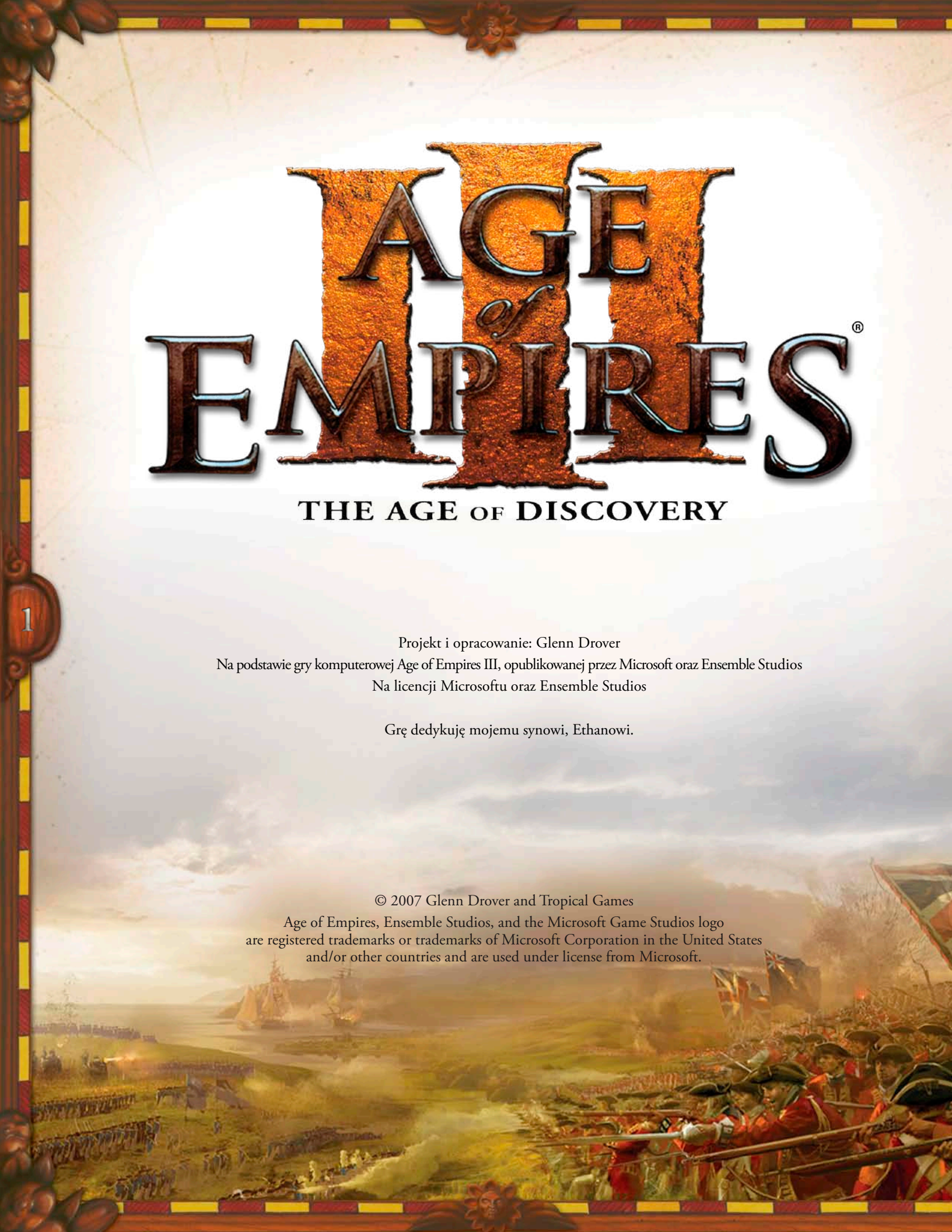
THE AGE OF DISCOVERY

1

Projekt i opracowanie: Glenn Drover
Na podstawie gry komputerowej Age of Empires III, opublikowanej przez Microsoft oraz Ensemble Studios
Na licencji Microsoftu oraz Ensemble Studios

Grę dedykuję mojemu synowi, Ethanowi.

© 2007 Glenn Drover and Tropical Games
Age of Empires, Ensemble Studios, and the Microsoft Game Studios logo
are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States
and/or other countries and are used under license from Microsoft.



Wprowadzenie

U schyłku XV stulecia świat wkroczył w nową epokę. Poszukując nowej drogi do Indii, europejscy podróżnicy odkryli zupełnie nowy ląd, pełen egzotycznych zwierząt, dziwacznych plemion i nieprzebranych bogactw. Rządni złota kapitanowie i awanturnicy ruszyli, by penetrować nieznaną ziemię. Ich śladem podążyli rychło żołnierze, kupcy, misjonarze oraz zwykli ludzie, poszukując bogactw i korzyści, każdy na swoją miarę. Pojawiły się pierwsze kolonie, przenosząc na nowy kontynent rywalizację wielkich narodów Europy.

Stań u steru jednej z tych kolonialnych potęg i wyciągnij rękę po bogactwa Nowego Świata. Jako przywódca swojego narodu będziesz odkrywał i kolonizował nowe lądy, zdobywał towary – podwalinę swojej potęgi ekonomicznej – rozwijał technologię oraz infrastrukturę ojczyzny, budował flotę, która zapanuje nad szlakami handlowymi i zaciągał armie, by bronić tego, co słusznie ci się należy.

Triumfator pławić się będzie w glorii i bogactwie, po pokonanych zostanie ledwie wzmianka w podręcznikach historii. Rozpoczyna się Epoka Wielkich Odkryć, Epoka Imperiów!

I. Zawartość

Plansza. Po lewej stronie planszy znajduje się mapa Nowego Świata, podzielona na 9 regionów. Do każdego przyporządkowano jakiś Towar (na przykład w Peru znajduje się srebro). Po prawej stronie rozmieszczone są Obszary Wydarzeń. Podczas rozgrywki gracze umieszczają w nich będą kolonistów, by wykonywać rozmaite akcje.



Ważne Budowle. Każdej z Ważnych Budowli przyporządkowano Epokę (I, II lub III) – zaznaczono ją z tyłu żetonu. Oznacza on, w której Epoce można wznieść daną Budowlę. Taka inwestycja zapewnia właścicielowi specjalne premie (kolonistów, specjalistów, złoto lub punkty zwycięstwa).



x 30

Kolonisci (30 czerwonych, żółtych, zielonych, niebieskich i pomarańczowych)

Kolonisci to podstawowe jednostki w grze. Rozmieszcza się ich w Obszarach Wydarzeń, by zajmować umieszczone tam pola i wykonywać akcje.

x 5



x 5



x 10



x 10



Specjaliści (Kapitan x 5 w każdym kolorze; Kupiec x 5 w każdym kolorze, Misionarz x 10 w każdym kolorze, Żołnierz x 10 w każdym kolorze). Specjaliści mogą pełnić te same funkcje, co podstawowi kolonisci, posiadają jednak dodatkowe zdolności specjalne.

x 10



Statki Handlowe (10 figurek karawel). Jednego ze statków używa się jako znacznika tury, drugi służy do oznaczenia niedostępnych pól na Nabrzeżu Kolonistów. Pozostałe 8 reprezentuje flotę handlową i można ich używać wraz z Towarami by tworzyć „zestawy”, generujące przychód.



\$1

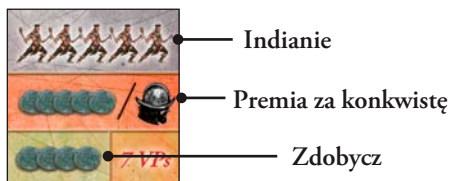
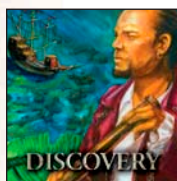


\$10

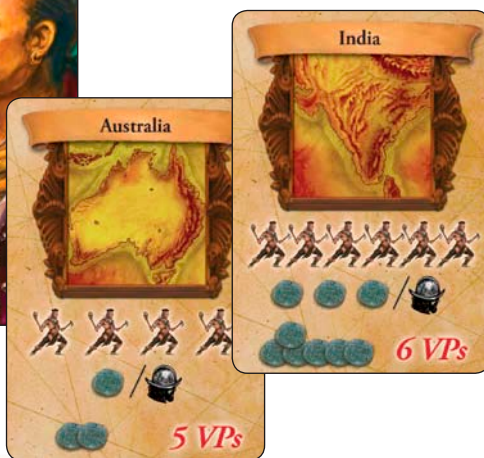
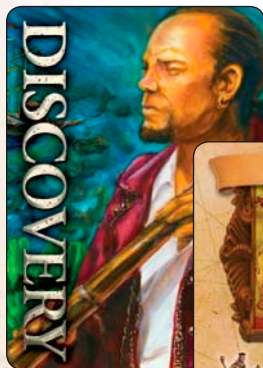
Pieniądze. 50 srebrnych talarów („pieces of eight”, każda moneta warta 1 Talar Hiszpański), 40 złotych dublonów (każda moneta warta 10 Talarów Hiszpańskich).



Towary (złoto x 5, srebro x 6, bydło x 3, kakao x 3, ryby x 3, cukier x 6, futra x 4, kawa x 4, tytoń x 5, ryż x 3, indygo x 4) reprezentują handel każdego z Imperiów Kolonialnych. Cyfra na żetonie wskazuje, ile Towarów danego typu pojawia się w grze.



Żetony odkryć (16 żetonów). Używane by oznaczyć, jak niebezpieczna jest wyprawa i jakie profity czerpie się z odkrycia danego regionu.



Talia odkryć (16 kart) Pozwala prowadzić ekspedycje po tym, jak odkryte zostaną wszystkie regiony na planszy. Reprezentuje tereny zbadane podczas późniejszych ekspedycji.

II. Przygotowanie i rozpoczęcie gry

Gracze: Każdy gracz wybiera kolor figurek, z których tworzy „rezerwę”. Grę rozpoczyna posiadając 10 Talarów Hiszpańskich (10 srebrnych monet lub 1 złotą) oraz pięciu podstawowych kolonistów (zabranych z rezerwy). Na torze „Kolejność w turze” [„Turn Order”] układa się po jednym pochodzącym z rezerw koloniście, w losowej kolejności (patrz „Początkowa kolejność”, poniżej).



Plansza: W każdym regionie (oprócz Karaibów) umieszcza się losowy, zakryty żeton odkrycia. Ponadto, w każdym regionie umieszcza się odsłonięty żeton Towaru, zgodny z zaznaczonym na planszy: przykładowo, w Peru na początku każdej rozgrywki znajdzie się żeton srebra.

Ważne Budowle: Żetony Ważnych Budowli dzieli się na trzy epoki (oznaczone na odwrocie cyframi I, II i III) i rozkłada zakryte na trzech stosach (jeden stos na epokę). Następnie odsłania się pięć losowych Budowli Epoki I i układa je u góry planszy.

Towary: Pozostałe żetony Towarów układa się, zakryte, obok planszy i miesza je. Następnie losuje się cztery z nich i umieszcza na planszy, obok obszaru wydarzeń *Towary* [Trade Goods].

Statki Handlowe: Jeden Statek Handlowy układa się w obszarze *Handlu Morskiego* [Merchant Shipping].

Nabrzeże Kolonistów [Colonist Dock]: Podczas gry korzystać można z określonej liczby pól na Nabrzeżu Kolonistów (równiej dwa razy liczbie graczy, minus jeden (2xGracze-1)). Ukłóć Statek Handlowy na pierwszym nieużywanym polu, by oznaczyć, z ilu pól wolno korzystać. Przykładowo, podczas gry w 5 osób dostępne jest 9 pól, nie można więc używać pól o numerach 10, 11 i 12. Pola X oraz Y dostępne są wyłącznie dla gracza, który posiada związaną z nimi Ważną Budowlę.

Początkowa kolejność: Początkową kolejność wyznacza się, układając na Torze Kolejności kolonistów wszystkich graczy, w losowym porządku. Gracz, który działa jako pierwszy nie otrzymuje dodatkowych pieniędzy. Gracz drugi dostaje dodatkowo 1\$ (oprócz 10\$, z którymi zaczyna grę), 3 gracz dostaje dodatkowo 2\$, 4 otrzymuje 3\$ i tak dalej.

III. Rozgrywka

Omówienie

„Age of Discovery” to gra dla 2 do 5 graczy. Kontrolują oni najważniejsze mocarstwa Europy, kolonizując odkryty przez Kolumba Nowy Świat. Każdy z narodów próbuje badać nowe regiony Ameryk, zasiedlać je i przejmować kontrolę nad bogactwami naturalnymi, które posłużą za fundament dobrobytu i potęgę macierzystego mocarstwa.

Owe zmagające się nacje to:

Czerwony: Anglia

Niebieski: Francja

Żółty: Hiszpania

Zielony: Portugalia

Pomarańczowy: Holandia

Podczas rozgrywki gracze kolejno układają swoich kolonistów oraz specjalistów w Obszarach Wydarzeń. Gdy wszyscy rozmieszczą już swoje figurki, Obszary Wydarzeń rozgrywa się, poczynając od umieszczonego najwyżej na planszy. Podczas rozgrywania Obszaru, każdy umieszczony w nim kolonista i specjalista wykonuje właściwą dla tego Obszaru akcję.

Nota historyczna: Rozmieszczanie kolonistów i rozgrywanie wydarzeń reprezentuje wykorzystywanie przez mocarstwo zasobów i obywateli oraz formułowanie strategii kolonizacji Nowego Świata.

Fazy tury

Rozgrywka trwa 8 tur. Tury 1 – 3 składają się na Epokę I, tury 4 – 6 tworzą Epokę II, tury 7 – 8 to Epoka III. Podczas każdej tury gracze wykonują następujące czynności:

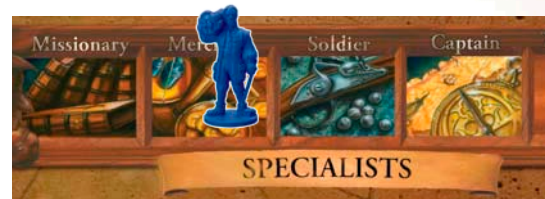
A. Rozmieszczenie kolonistów/specjalistów: Zgodnie z kolejnością tury (czyli kolejnością figurek na Torze Kolejności [Turn Order]) gracze układają po jednym kolonście lub specjalście w dowolnym Obszarze Wydarzeń, po prawej stronie planszy.

a. Inicjatywa [Initiative], Nabrzeże Kolonistów [Colonist Dock], Ważne Budowle [Capital Buildings] oraz Wojna [Warfare]: gracze rozmieszczają swoich kolonistów lub specjalistów od lewej do prawej, stawiając figurkę na pierwszym wolnym polu po lewej.



b. Handel Morski [Merchant Shipping] oraz Ekspedycje [Discovery]: Kolonistów umieszcza się w dowolnym miejscu obszaru

c. Specjaliści [Specialist]: Kolonistę należy umieścić na polu reprezentującym specjalistę, którego chce się uzyskać. W każdej turze dostępnych jest w sumie 5 specjalistów (po 1 każdego rodzaju, plus 1 dowolny, którego wyszkolić można za 5\$).



Gracz postanowił umieścić kolonistę na polu Kupca obszaru Specjalistów. W kolejnej turze będzie mógł użyć dodatkowego Kupca.

Kolonistów i specjalistów rozmieszcza się, póki wszyscy gracze nie wykorzystają wszystkich figurek. Nie można zachowywać kolonistów i specjalistów na następne tury.

Uwaga: Gracze, którzy kontrolują niektóre Budowle lub korzystali z Obszaru Specjalistów, mogą posiadać więcej kolonistów i specjalistów, niż inni. Rozmieszczają ich zgodnie z porządkiem tury, wraz ze startową piątką kolonistów, aż wszyscy trafią na planszę.

B. Rozegranie wydarzeń: Obszary Wydarzeń rozgrywane są kolejno, z góry na dół (najpierw Inicjatywa, potem Nabrzeże Kolonistów, Towary jako trzecie, następnie Handel Morski, Ważne Budowle, Ekspedycje, Specjaliści i na koniec Wojna), zgodnie z zasadami każdego obszaru (patrz Obszary wydarzeń, poniżej). Po rozegranium Towarów, Handlu Morskiego, Ważnych Budowli, Specjalistów i Wojny usuwa się wszystkich znajdujących się w nich kolonistów, którzy wracają do rezerw swoich graczy.

Wyjątek: Koloniści i specjaliści pozostają na obszarze Ekspedycji, dopóki nie zostaną wystani, by odkrywać nowe ziemie.

Po rozegranium wszystkich obszarów gracze otrzymują następujące korzyści:

C. Dochód: Każdy z graczy otrzymuje dochód z Towarów i Statków Handlowych.

D. Korzyści z Ważnych Budowli: Gracze posiadający Budowle zapewniające odnawialną korzyść (generowaną co turę) korzystają z niej.

Na koniec tury przeprowadza się:

E. Uzupełnienie Ważnych Budowli: Uzupełnia się Ważne Budowle, dobierając je losowo z zakrytej puli znajdującej się obok planszy, tak, by w kolejnej turze znów można było kupić pięć. W Epoce I (tury 1 – 3) kupować można wyłącznie Budowle Epoki I. Wraz z końcem 3 tury kończy się Epoka I. Usunięcie związane z nią Budowle, które nie zostały kupione i zastąpione je pięcioma Budowlami Epoki II (wylosowanymi spośród

zakrytych żetonów). Gdy kończy się Tura 6, kończy się i Epoka II. Wszystkie nie wykupione Budowle Epoki II zostają usunięte i zastąpione losowymi Budowlami Epoki III. Jeśli w jakiejś Epoce wykupione zostały wszystkie Budowle, nie usuwa się żadnych z nich. Gracz, który wykupił Budowlę układa ją przed sobą i trzyma na stole do końca gry nawet, jeśli była jednorazowego użytku (jak Mapy Nowego Świata [New World Cartography]).

Uwaga: Budowle, które zapewniają korzyść w każdej turze, działają do końca gry. Przykładowo, Budowla Epoki I dzięki której gracz uzyskuje dodatkowego Kolonistę (Osadnictwo [Settlers]) zapewnia go również w Epoce II i III.



Przykład: Na koniec Tury 2 na planszy pozostały 3 Ważne Budowle



Nim zacznie się Tura 3 losuje się dwie nowe Ważne Budowle Epoki I i dołącza do trzech pozostałych na planszy.

F. Uzupełnienie towarów: Towary pozostałe z tej tury miesza się z zakrytymi żetonami, po czym wylosować należy 4 żetony i ułożyć je odkryte obok planszy.

G. Uzupełnienie Statku Handlowego: Ułóżcie nowy Statek Handlowy w obszarze Handlu Morskiego (Uwaga: Krok ten wykonuje się wyłącznie, gdy obszar jest pusty. Może znajdować się w nim tylko jeden Statek.)

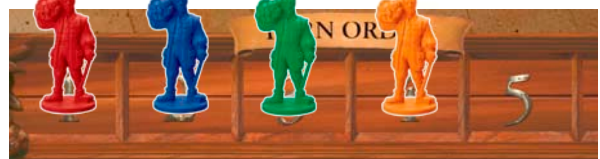
H. Pobór kolonistów: Każdy z graczy bierze z rezerw pięciu kolonistów w swoim kolorze. Dodaje się ich do ewentualnych specjalistów i kolonistów uzyskanych dzięki Ważnym Budowlom i Obszarowi Specjalistów.

Przykład: Na koniec tury gracz Czerwony otrzymuje 5 przepisowych Kolonistów, jednego Misjonarza (posiada Klasztor [Monastery]) oraz jednego Kapitana (umieścił Kolonistę na polu Kapitana w Obszarze Specjalistów).

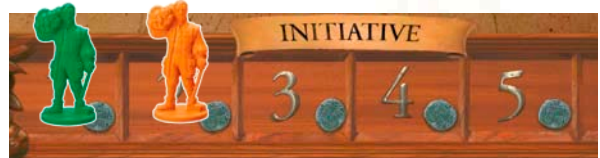


I. Nowa kolejność gry: Kolonistów z Obszaru Inicjatywy przenosi się na odpowiednie pola Toru Kolejności. Figurka gracza, który nie umieścił kolonisty w obszarze Inicjatywy, zostaje przesunięta za wszystkich, którzy to zrobili. Jeśli więcej niż jeden gracz znajdzie się w takiej sytuacji, należące do nich figurki trafiają za kolonistów graczy, którzy skorzystali z Obszaru Inicjatywy w takim porządku, w jakim dotychczas ustawione były na Torze Kolejności.

Przykład: W Turze 2 kolejność wyglądała następująco: Czerwony, Niebieski, Zielony i Pomarańczowy.



Podczas Tury 2 gracz Zielony umieścił Kolonistę w obszarze Inicjatywy na polu 1, a Pomarańczowy – na polu 2.



W Turze 3 kolejność zmieni się następująco: Zielony, Pomarańczowy, Czerwony, Niebieski (Czerwony i Niebieski znaleźli się za graczami, którzy skorzystali z obszaru Inicjatywy, nie zmienili jednak kolejności względem siebie).



Uwaga: Wszystkie zasoby (pieniądze, koloniści, specjaliści, Towary, Statki i Budowle) pozostają odślonięte (czyli każdy gracz musi w każdej chwili widzieć wszystko, czym dysponują inni gracze). Zasobami nie można handlować ani ich użyczać.

J. Przemieszczenie Znacznika Tury: Przesuńcie Znacznik Tury o jedno pole w przód.

IV. Specjaliści

Podczas Epoki Wielkich Odkryć koloniści, posiadający szczególne zdolności, są naprawdę w cenie.

Specjalista funkcjonuje tak samo, jak kolonista, posiada jednak również zdolność specjalną.



Kapitan: Bohaterski przywódca, który prowadzi ekspedycję w głąb nieznanego lądu lub wytycza szlak handlowy. To właśnie dzięki umiejętnościom takich niezwykłych ludzi rozpoczęła się nowa epoka.

Kapitan liczy się jak dwóch (2) kolonistów w obszarze Handlu Morskiego oraz Ekspedycji. Przykładowo, gracz posiadający dwóch kapitanów i jednego kolonistę w obszarze Handlu Morskiego traktowany jest, jakby posiadał w nim pięciu kolonistów.



Kupiec: Nowy Świat, z jego nieprzebranymi zasobami bogactw naturalnych, to kraina wielkich możliwości i wielkich pieniędzy. Kupcy to właśnie ludzie interesu, gotowi zakładać plantacje trzciny cukrowej, kopalnie srebra, hodowle bydła czy faktorie handlowe w głębi nieznannej krainy.

Kupca wykorzystać można na dwa sposoby: 1) Liczy się jak dwóch (2) kolonistów w obszarze Handlu Morskiego. 2) Umieszczony na Nabrzeżu Kolonistów, zapewnia jednorazowy dochód, gdy przybędzie do Nowego Świata – kiedy tylko jego figurka trafi do kolonii, gracz otrzymuje 5 Talarów (pamiętaj, tak dzieje się tylko, kiedy kupiec przybywa, nie w każdej turze). Pieniądze wypłaca się natychmiast po przemieszczeniu figurki, a nie w fazie dochodów.



Misjonarz: Chrześcijańska Europa widzi w mieszkańcach Nowego Świata dzikusów, których należy nawracać, niosąc słowo boże aż na krańce ziemi. Misjonarze towarzyszą większości wypraw badawczych, kolonizacyjnych i ekspedycji wojskowych, nawracając pogan i włączając ich w europejski porządek społeczny.

Gdy Misjonarz przybywa do Nowego Świata z Nabrzeża Kolonistów, kontrolujący go gracz otrzymuje natychmiast dodatkowego kolonistę, którego umieszcza w kolonii, gdzie znalazł się Misjonarz.



Żołnierz: Uzbrojeni w zdobycze technologii wojskowej Europy – muszkiety, konie, okręty i stal – żołnierze podbijają i plądrują indiańskie państwa, wiecznie głodni chwały i bogactw. Kiedy jednak powstaną już kolonie, to na żołnierzach ciążyć będzie obowiązek obrony praw do nowo zdobytej przez ich ojczyznę ziemi.

Żołnierza użyć można na dwa sposoby: 1) Generuje on jednorazowy dochód za konkwistę, gdy weźmie udział w udanej Ekspedycji (wysłanej z Obszaru Ekspedycji).

Na każdym żetonie Odkrycia zaznaczono liczbę Talarów zdobywanych przez każdego biorącego udział w wyprawie żołnierza.

Uwaga: Gdy żołnierz zapewni dodatkowe pieniądze, jest usuwany z planszy i trafia do rezerw gracza. Nie zostaje w kolonii (więcej szczegółów w Sekcji V – Ekspedycje).



Dodatkowy dochód za żołnierza

2) Gdy żołnierze zostaną wysłani do Nowego Świata za pomocą Nabrzeża Kolonistów, umieszcza się ich w kolonii. Mogą tam posłużyć do eliminacji kolonistów/specjalistów przeciwnika. (patrz *Wojna!*, poniżej).

V. Obszary Wydarzeń

Tor Kolejności: Na każdym z ponumerowanych pól znajduje się kolonista innego gracza. Wyznaczają oni kolejność, w jakiej grający rozmieszczają swoich kolonistów i specjalistów (pole 1 – gracz działa jako pierwszy, pole 2 – jako drugi, itd.). Określa również zwycięzcę z Obszaru Handlu Morskiego, jeśli dwóch lub więcej graczy ma tam tyle samo kolonistów. Determinuje ponadto kolejność, w której gracze mogą wysłać ekspedycje.

Każde pole tego Obszaru przedzielone jest linią. Pozwala ona graczom oznaczać, że wykonali właśnie działanie – wystarczy, że przesuną figurkę na drugą stronę linii. Dzięki temu zawsze będziecie pamiętać, kto powinien teraz grać.



Inicjatywa: Obszar Inicjatywy ma dwie funkcje: 1) Każdy gracz, który umieścił tu kolonistę, otrzymuje dochód. 2) Określa kolejność gry w następnej turze.

Gdy ten obszar jest rozgrywany, każdy gracz posiadający w nim kolonistę bierze tyle Talarów, ile wynosi numer pola, na którym znajduje się ten kolonista: 1 \$, jeśli jest na polu 1, 2 \$ za drugie i tak dalej.

Uwaga: Dochód za Obszar Inicjatywy wypłaca się podczas jego rozgrywania (jest to pierwszy rozgrywany obszar).

Na koniec fazy Rozgrywania Wydarzeń zastąp figurkami znajdującymi się na Obszarze Inicjatywy figurki z Toru Kolejności (szczegóły znajdziesz w Sekcji III, Nowa kolejność gry).

Uwaga: Każdy gracz może umieścić w Obszarze Inicjatywy tylko jednego kolonistę. Gracz, który nie umieści kolonisty na tym Obszarze nie otrzymuje dochodu podczas fazy Inicjatywy.

Nabrzeże Kolonistów: Podczas rozgrywania tego Obszaru umieszczeni tu koloniści przenoszeni są kolejno (najpierw znajdujący się na polu 1, potem ten z pola 2 itd.) do *odkrytego* regionu Nowego Świata (regionu, z którego usunięto żeton odkrycia). Gracz kontrolujący kolonistę decyduje, w którym regionie zostanie umieszczony. Raz przeniesionego kolonisty nie można poruszyć (chyba, że gracz kontroluje odpowiednią Budowlę). Gracz, który jako pierwszy umieści w regionie trzech kolonistów otrzymuje znajdujący się tam żeton Towaru. Od tego momentu region liczy się podczas punktowania – status ten traci, gdy populacja regionu spadnie poniżej trzech.

Pola X i Y dostępne są dla graczy posiadających odpowiednie Ważne Budowle i rozgrywa się je po rozegraniu wszystkich pól numerowanych.

Uwaga: Kiedy specjalista, wyjąwszy żołnierza, przybywa do Nowego Świata, nie zapewnia dłużej żadnych korzyści. Ponieważ ilość figurek, które ich przedstawiają, nie ma znaczenia, jeśli gracz sobie tego życzy, może w każdej chwili zamienić znajdującego się w kolonii specjalistę nie będącego żołnierzem ze zwykłym kolonistą z rezerwy i odwrotnie (nie wpływa to nijak na grę).

Towary: Podczas rozgrywania tego obszaru gracze, którzy umieścili w nim kolonistów wybierają Towar spośród czterech odsłoniętych w tej turze. Jako pierwszy wyboru dokonuje gracz, którego kolonista znajduje się na polu 1, po nim kolejni. Wybrany żeton gracz układa przed sobą.

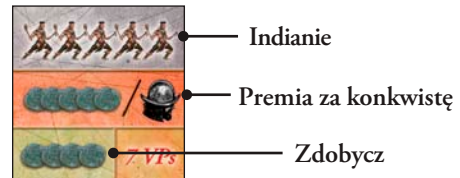
Uwaga: Raz zdobyty, żeton Towaru zostaje w posiadaniu gracza przez całą grę (nie odrzuca się go podczas zdobywania przychodu).

Handel Morski: Gracz, który umieścił na tym obszarze najwięcej kolonistów i specjalistów zabiera Statek Handlowy. Jeśli gracze remisują, Statek zdobywa ten, który znajduje się wyżej na Torze Kolejności. Koloniści, umieszczeni w tym obszarze posiadają wartość „1”, Kapitanowie i Kupcy – wartość „2”.

Ważne Budowle: Gracze, którzy umieścili tu kolonistów mogą, podczas rozgrywania obszaru kolejno (począwszy od posiadacza kolonisty znajdującego się na pierwszym polu) zapłacić zależną od Epoki sumę Talarów Hiszpańskich (10\$ w Epoce I, 14\$ w Epoce II i 20\$ w Epoce III) i wybrać jeden z odsłoniętych żetonów Ważnych Budowli. Gracz może również zrezygnować z kupna żetonu, chociaż umieścił na tym obszarze kolonistę – nie zostaje za to w żaden sposób ukarany. Budynki, w opisie których figuruje słowo „natychmiast” [„immediately”] przynoszą korzyść gdy tylko zostaną kupione (opis zasad i korzyści wszystkich Ważnych Budowli znajduje się w Dodatku II).

Ekspedycje: Rozgrywając ten obszar gracze mogą (zgodnie z kolejnością gry) wysłać znajdujących się tu kolonistów i specjalistów na Ekspedycję, badające nowe terytoria. Gdy gracz się na to decyduje ogłasza, ilu spośród jego kolonistów, znajdujących się w tym Obszarze wyruszy na Ekspedycję, następnie wskazuje region, który jeszcze nie został odkryty i odsłania żeton odkrycia, który się w nim znajduje. Jeśli wartość kolonistów i specjalistów (wliczając żołnierzy), wysłanych na Ekspedycję jest większa lub równa liczbie symboli Indian na odkrytym żetonie, wyprawa kończy

się powodzeniem. Gracz otrzymuje darmowego kolonistę (nie specjalistę), którego umieszcza w odkrytym regionie, tyle Talarów Hiszpańskich, ile zaznaczono na żetonie oraz ewentualne dodatkowe Talary za wysłanych żołnierzy (patrz Żołnierz, w Sekcji IV: Specjaliści, powyżej). Żeton z odkrytego regionu gracz umieszcza przed sobą, by pod koniec gry otrzymać za niego punkty zwycięstwa.



Jeżeli wartość ekspedycji jest mniejsza niż liczba Indian na żetonie odkrycia, wyprawa się nie udaje, a żeton odkrycia zakrywa się i układa w regionie, który był badany. Niezależnie od rezultatu ekspedycji koloniści i specjaliści, którzy brali w niej udział zostają usunięci z planszy i umieszczeni w rezerwach gracza.

Uwaga: Koloniści, których umieszczono w Obszarze Ekspedycji pozostają tam do chwili, gdy zostaną wysłani na ekspedycję. To wyjątek od reguły stanowiącej, że na koniec tury usuwa się figurki ze wszystkich obszarów.

Gdy odkryte zostaną wszystkie regiony nowego świata, do gry wchodzi Talia Odkryć. Od tej chwili gdy gracz wysła ekspedycję, ciągnie górną kartę z tej talii. Udana wyprawa zapewnia graczowi te same korzyści, co żeton odkrycia, z jednym wyjątkiem. Jako że karty reprezentują terytoria (Missisipi) i regiony (Chiny), których nie ma na planszy, po udanej ekspedycji nie umieszcza się na planszy kolonisty. Kartę zakończonej powodzeniem wyprawy gracz układa przed sobą, obok swoich żetonów okryć. Jeśli ekspedycja się nie powiedzie, jej kartę wtasowuje się do talii (terytorium nie zostało odkryte, a więc inni gracze mogą wysłać na nie swoje ekspedycje).

Uwaga: Zanim gracze zaczną ciągnąć karty z Talii Odkryć muszą zbadać wszystkie regiony Nowego Świata.

Uwaga: Gracz może wysłać tylko jedną ekspedycję na turę, nie musi jednak posyłać na nią wszystkich swoich kolonistów – część znajdujących się w Obszarze Ekspedycji figurek może w nim zostać i czekać na kolejną wyprawę.

Specjaliści: Każdy gracz, którzy umieścił tu kolonistę otrzymuje figurkę specjalisty związanego z polem, na którym ustawił kolonistę. Jeżeli wybrał pole szkolenia, może zapłacić 5\$ i wybrać dowolnego specjalistę. Pole każdego specjalisty może zajmować w jednej turze tylko jeden kolonista, a więc w danej turze nie może pojawić się więcej, niż pięciu specjalistów (czterech związanych z polami i jeden wyszkolony). Gracze umieszczają zdobytych specjalistów przed sobą i muszą ich wykorzystać w następnej turze.

Wojna! Kiedy gracz umieści kolonistę w Obszarze Wojny, przygotowuje się do zbrojnego konfliktu. Podczas rozgrywania tego Obszaru grający musi najpierw zdecydować, czy stoczy pojedynczą Bitwę, czy rozpocznie Wojnę. Gracze mogą rozpoczynać wiele Bitew, a nawet Wojen, układając w Obszarze Wojny dodatkowe figurki (jedna figurka pozwala na jeden konflikt).

Uwaga: Gracz, który umieścił w tym Obszarze żołnierza nie otrzymuje z tego powodu żadnych korzyści.

Jeśli grający decyduje się na Bitwę, wskazuje jeden region i jednego gracza, z którym zamierza walczyć. By wydać Bitwę nie trzeba nic płacić (kosztuje 0\$).

Jeżeli grający rozpoczyna Wojnę, wskazuje jednego z przeciwników. Stoczy z nim bitwy we wszystkich regionach, w których atakowany ma przynajmniej jednego specjalistę lub kolonistę, a agresor przynajmniej jednego żołnierza. Gracz, który wyda komuś Wojnę musi zapłacić za to 10\$.

Podczas bitwy każdy żołnierz eliminuje jedną figurkę przeciwnika (kolonistę lub specjalistę), wybraną przez właściciela żołnierza. Straty ponosi się jednocześnie, a figurki zostają usunięte z planszy po tym, jak obydwaj gracze wybiorą wszystkich zabitych (aby zapamiętać, które figurki mają być zdjęte z planszy można je przewrócić).

Uwaga: Gracze nie biorący udziału w bitwie nie mogą używać żołnierzy żadnej z walczących stron.

Przykład bitwy: Podczas swojej tury Szymon umieszcza kolonistę w Obszarze Wojny. W Kanadzie znajduje się dwóch kontrolowanych przez niego żołnierzy i trzech kolonistów. Szymon decyduje się wydać bitwę Adamowi, który posiada w Kanadzie jednego żołnierza i trzech kolonistów. Ponieważ Szymon ma dwóch żołnierzy, wybiera dwie figurki Adama, które zostaną usunięte z planszy. Wskazuje jedyne go żołnierza przeciwnika oraz jednego kolonistę. Adam decyduje się wyeliminować jednego z żołnierzy Szymona.



Przykład wojny: Podczas swojej tury Szymon umieszcza kolonistę w Obszarze Wojny. Kiedy jest on rozgrywany, wypowiada wojnę Adamowi i płaci 10\$. Szymon posiada żołnierzy i kolonistów w Nowej Granadzie, Nowej Hiszpanii i Nowej Anglii oraz wyłącznie kolonistów na Florydzie i w Kanadzie. Adam posiada kolonistów w Nowej Granadzie, Kanadzie i Nowej Hiszpanii oraz żołnierza na Florydzie. Gracze toczą bitwy w Nowej Granadzie, Nowej Hiszpanii i na Florydzie. W Kanadzie nie dochodzi do bitwy – chociaż obydwaj gracze mają tam kolonie, żadna ze stron nie ma w niej żołnierzy.

VI. Towary i Statki Handlowe

Towary reprezentują ekonomię i handel każdego z Mocarstw Kolonialnych. Cyfra, znajdująca się na żetonie wskazuje wyłącznie, ile żetonów tego typu pojawia się w grze i nie ma żadnego innego znaczenia (nie jest, na przykład, „wartością” towaru). Ilość żetonów podajemy, by ułatwić graczom planowanie strategii.

Towary zdobywać można na trzy sposoby: 1) Gracz, który jako pierwszy umieści w danym regionie trzech kolonistów zdobywa znajdujący się tam żeton Towaru. 2) Grający, którzy ustawią kolonistów o Obszarze Towarów mogą wybierać spośród żetonów Towarów dostępnych w tej turze. 3) Posiadacz Budowli „Kompania Zachodnioindyjska” [„West India Company”] w każdej turze zyskuje dostęp do jednego losowego towaru.

Raz zdobyty, żeton pozostaje własnością gracza przez całą grę i na koniec każdej tury zapewnia mu dochód. Wartość tego dochodu, w Talarach Hiszpańskich, zależy od ilości i rodzajów „zestawów”, które gracz może ułożyć, dzieląc swoje Towary na grupy liczące po trzy lub cztery żetony. Każdy żeton można wykorzystać tylko w jednym zestawie.

Uwaga: W różnych turach można tworzyć z Towarów i Statków inne zestawy.

Dowolne trzy Towary = \$1 (1 Talar Hiszpański)

(przykład: Indygo, Srebro, Tytoń)



Trzy Towary tego samego rodzaju = \$3

(przykład: Indygo, Indygo, Statek Handlowy)



Cztery Towary tego samego rodzaju = \$6

(przykład: Cukier, Cukier, Cukier, Cukier)



Podczas kompletowania zestawów Statki Handlowe służą za jokery – innymi słowy, można figurką Statku zastąpić na potrzeby skompletowania zestawu żeton dowolnego Towaru. Każdym zestawie można użyć tylko jednego Statku.

Uwaga: Po pobraniu dochodu nie odrzuca się towarów – zapewniają one korzyści w każdej turze.

Na koniec gry gracze otrzymują tyle punktów zwycięstwa, ile Talarów przyniosłyby im w tej turze Towary i Statki.

Uwaga: Liczba punktów zwycięstwa równa jest przychodowi, który gracz osiągnął w turze 8, a nie sumie dochodów z całej gry.

VII. Ważne Budowle

Gracze wykupują Ważne Budowle za Talary Hiszpańskie, zyskując w ten sposób dostęp do wypisanych na żetonach korzyści. Niektóre z nich są jednorazowe i otrzymuje się je natychmiast, inne natomiast (jak dodatkowy przychód czy specjaliści) działają w każdej turze. (Dokładną listę i opis Ważnych Budowli znajdzie w Dodatku II.)

Koszt Budowli wzrasta w kolejnych Epokach: za Budowlę trzeba zapłacić 10\$ w Epoce I, 14\$ w Epoce II i 20\$ w Epoce III.

Informacje o tym, skąd Ważne Budowle biorą się w grze znajdzie w Sekcji III, część A: Rozgrywka: Ważne Budowle.

VIII. Obliczanie punktów zwycięstwa, zakończenie gry i zwycięstwo

Punkty Zwycięstwa zyskuje się trzy razy w ciągu gry, zliczając je z kolonii w Nowym Świecie na koniec Epoki I (po 3 turze), Epoki II (po 6 turze) i Epoki III (po turze 8). Gracze powinni zapisać na kartce ile Punktów Zwycięstwa zdobyli.

Punkty za kolonie:

By z kolonii zliczano punkty, przynajmniej jeden gracz musi mieć w regionie trzech lub więcej kolonistów i specjalistów. Ten z graczy, który posiada w regionie najwięcej kolonistów (wliczając specjalistów) otrzymuje sześć punktów. Gracz drugi pod względem ilości figurek otrzymuje dwa punkty.

Jeśli dwóch graczy remisuje w największej liczbie figurek, obydwaj dostają po dwa punkty i nie przyznaje się punktów za drugie miejsce.

Jeżeli remisuje trzech i więcej graczy, nikt nie dostaje punktów.

Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje o drugie miejsce, żaden z nich nie otrzymuje punktów.

Jeżeli tylko jeden gracz ma w regionie figurki (i jest ich trzy lub więcej), otrzymuje on sześć punktów. Nikt nie dostaje w tym wypadku dwóch punktów za drugie miejsce.

Punkty na koniec gry:

Gra kończy się po Turze 8. Wszyscy biorący udział w rozgrywce sumują swoje punkty (patrz niżej) i ten, kto zdobył ich najwięcej zostaje zwycięzcą. Punkty zwycięstwa otrzymuje się za:

Odkrycia: Na każdej karcie i żetonie odkrycia znajduje się czerwona liczba. To ilość punktów, które posiadający je gracz otrzymuje na koniec gry.

Kolonie: Zliczane w sposób opisany powyżej.

Ważne Budowle: Niektóre Budowle zapewniają właścicielowi punkty zwycięstwa. Niektóre gwarantują konkretną ich liczbę, inne zależą od innych czynników (na przykład Budowla „Marynarka” [„Navy”] zapewnia swojemu posiadaczowi 3 PZ za każdy Statek Handlowy, który kontroluje).

Ekonomia: Każdy gracz otrzymuje tyle punktów, ile Talarów Hiszpańskich przyniosły mu w Turze 8 Towary i Statki Handlowe.

Remisy:

Jeśli dwóch lub więcej graczy ukończy grę z tą samą liczbą punktów, należy rozstrzygnąć remis. Po pierwsze, wygrywa gracz który w Turze 8 otrzymał więcej PZ za kolonie w Nowym Świecie. Jeśli to nie przyniesie rozstrzygnięcia, zwycięża gracz posiadający więcej pieniędzy. Jeżeli i tu jest remis, zwycięża posiadacz większej liczby Towarów.

IX. Strategia

W „Age of Discovery” do zwycięstwa dojść można różnymi drogami. Nie należy na pewno ignorować punktów z dominacji w koloniach Nowego Świata – to jedyny element gry punktowany więcej, niż raz. Z drugiej jednak strony, bardzo trudno skupić się wyłącznie na kolonizacji: przeciwnicy szybko zorientują się, co zamierzasz, i kiedy połączą siły przeciw tobie, trudno ci będzie zdobyć przewagę w wystarczającej liczbie regionów. Zbyt szeroko zakrojona kolonizacja jest również niebezpieczna – jeśli twoje figurki znajdują się w wielu regionach, trudniej ci będzie obronić je, gdy pozostali jednocześnie przystąpią do kolonizowania.

Wielu graczy za klucz do sukcesu uznaje strategię dwuelementową. Starają się oni zdobyć przewagę w jednym lub dwóch regionach, zając drugie miejsce w jednym lub dwóch kolejnych, a następnie pracują nad ekonomią, wykorzystując zyski do kupowania potrzebnych Budowli. Innym pomysłem jest inwestowanie w kapitanów i prowadzenie Ekspedycji, które zapewniają przyróżek w Nowym Świecie. Istnieje wiele kombinacji, z których niektóre sprawdzą się w twoim przypadku lepiej, niż inne. Pamiętaj jednak, kiedy już odkryjesz optymalną strategię, przeciwnicy ustalą w tym samym czasie, jak jej przeciwdziałać i wymuszają na tobie elastyczność.

Jeśli zaś chodzi o wojnę, w „Age of Discovery” działania wojenne nie są strategią *per se*. To tylko narzędzie, pozwalające zachwiać równowagę najważniejszych kolonii w najważniejszych momentach.

Dodatek I: Alternatywny początek gry (dla doświadczonych graczy):

Zamiast losować na początku gry kolejność, przeprowadza się aukcję. Każdy gracz, poczynając od najmłodszego, może kolejno podbić stawkę (w Talarach), deklarując sumę wyższą od poprzednika, lub spasować. Gracz, który spasuje jako pierwszy układa swojego kolonistę na ostatnim dostępnym polu Toru Kolejności (którego numer jest równy liczbie graczy). Kolejny z pasujących umieszcza swojego kolonistę na przedostatnim polu (przykładowo, w grze pięcioosobowej pierwszy pasujący umieszcza kolonistę na polu „5”, kolejny na polu „4”).

Gracz, który układa kolonistę na polu „2” płaci połowę stawki, którą ostatnio zadeklarował (zaokrąglając w górę). (Na przykład, jeśli ostatnio zadeklarował 7\$, płaci 4\$). Ponadto, jeżeli gracz z pola „2” deklarował 8\$ lub więcej, otrzymuje darmowego specjalistę. Gracz, który zadeklarował najwyższą stawkę układa kolonistę na polu „1”, płaci całą zadeklarowaną sumę i odkrywa Karaiby.

Za odkrycie Karaibów gracz otrzymuje liczbę Talarów wypisaną na żetonie (ponieważ w Ekspedycji nie brali udziału żołnierze, nie dostaje premii za konkwistę) i układa żeton przed sobą. (Gracze powinni trzymać przed sobą odsłonięte żetony odkryć, których dokonali, by na koniec gry zliczyć z nich punkty zwycięstwa.) Zwycięzca aukcji układa też darmowego kolonistę na Karaibach (nie wlicza się on do puli 5 kolonistów, z którymi zaczyna grę).

Dodatek II: Ważne Budowle

Epoka I (11 budowli)

Osadnictwo [<i>Settlers</i>] (x2)	+1 kolonista w każdej turze
Kalsztor [<i>Monastery</i>]	+1 misjonarz w każdej turze
Szlak handlowy [<i>Trade Routes</i>]	+1 kupiec w każdej turze
Poligon [<i>Training Grounds</i>]	+1 żołnierz w każdej turze
Praca przymusowa [<i>Indentured Servitude</i>].	W każdej turze 1 dodatkowy kolonista na polu X Nabrzeża Kolonistów
Konkwistador [<i>Conquistador</i>].	W każdej turze 1 dodatkowy żołnierz w Obszarze Ekspedycji
Nawigator [<i>Navigator</i>].	W każdej turze 1 dodatkowy kapitan w Obszarze Ekspedycji
Podbój imperium Inków [<i>Conquest of the Inca Empire</i>]	Natychmiast weź 20\$ (jedorazowy)
Faktoria handlowa [<i>Trading Post</i>].	+\$5 w każdej turze
Mapy Nowego Świata [<i>New World Cartography</i>].	Natychmiast 1 dodatkowe Odkrycie (i 4 PZ). Odkrywasz nowy ląd. Wybierz Region, który nie został jeszcze odkryty i ułóż w nim darmowego kolonistę. Weź żeton odkrycia i Talary jak za ekspedycję.

Dodatek II: Ważne Budowle (ciąg dalszy)

Epoka II (13 budowli)

Sojusz z Indianami [<i>Indian Allies</i>]	Natychmiast ułóż dwóch darmowych żołnierzy w jednej z twoich kolonii (w regionie, gdzie masz przynajmniej 1 kolonistę)
Korsarze [<i>Privateers</i>]	W każdej turze otrzymujesz \$1/ Statek Handlowy, który posiadasz. Zbierasz od każdego gracza po \$1 za każdy statek, który posiadasz. Pieniądze otrzymujesz po fazie dochodów.
Stocznie [<i>Ship Yards</i>]	+1 kapitan w każdej turze
Katedra [<i>Cathedral</i>]	Przybywając do Nowego Świata misjonarze dodają 2 kolonistów (zamiast 1)
Opodatkowanie [<i>Taxation</i>]	+\$10 w każdej turze (oraz 2 PZ)
Uniwersytet [<i>University</i>]	Przesuń się na pierwszą pozycję w obszarze wydarzeń - <i>jednorazowe</i> (oraz 5 PZ) Ta Budowla pozwala graczom przesunąć jednego kolonistę z dowolnego miejsca na miejsce pierwsze w Nabrzeżu Kolonistów, Inicjatywie, Kolejności lub Wążych Budowlach. Można z niej skorzystać tylko raz, w dowolnym momencie.
Kompania Zachodnioindyjska [<i>West Indies Co.</i>]	1 dodatkowy Towar w każdej turze (losowo) Ta Budowla pozwala właścicielowi zabrać na koniec każdej tury jeden losowy żeton Towaru z puli.
Prawo do zasiedlenia [<i>Colonization Laws</i>]	W każdej turze 1 dodatkowy kolonista na polu Y Nabrzeża Kolonistów
Destylarnia rumu [<i>Rum Distillery</i>]	W każdej turze +\$3 za każdy posiadany przez właściciela Budowli żeton Cukru (<i>podczas fazy dochodów</i>)
Rynek [<i>Marketplace</i>]	+1 kupiec w każdej turze
Akademia wojskowa [<i>Military Academy</i>]	+1 żołnierz w każdej turze
Fort [<i>Fortress</i>]	+1 żołnierz w każdej turze
Stajnie [<i>Stable</i>]	Gracz może przesunąć 1 żołnierza z dowolnej do sąsiedniej kolonii (raz na turę, w czasie fazy Korzyści z Budowli) Uwaga: Karaiby sąsiadują z Nową Granadą, Nową Hiszpanią i Florydą

Epoka III (10 budowli)

Milicja [<i>Militia</i>]	+1 żołnierz w każdej bitwie, w której się bronisz. W każdej bitwie, której posiadacz Budowli nie zainicjował, otrzymuje on dodatkowego żołnierza. Znika on po zakończeniu bitwy (o ile nie został w niej zniszczony).
Merkantylizm [<i>Mercantilism</i>]	1 PZ za każdy Towar, który posiada właściciel tej Budowli
Zaludnienie [<i>Population</i>]	1 PZ za każdym 2 kolonistów (wliczając specjalistów) w Nowym Świecie, których posiada właściciel tej Budowli
Marynarka [<i>Navy</i>]	4 PZ za każdy Statek Handlowy, który posiada właściciel tej Budowli
Potęga [<i>Power</i>]	2 PZ za każdego żołnierza w Nowym Świecie, którego posiada właściciel tej Budowli
Dobrobyt [<i>Prosperity</i>]	2 PZ za każdą Ważną Budowlę, którą posiada właściciel tej Budowli
Chwała [<i>Glory</i>]	2 PZ za każdy skolonizowany region (każdy region, w którym znajduje się przynajmniej jeden kolonista lub specjalista właściciela Budowli)
Bogactwo [<i>Wealth</i>]	1 PZ za każde \$5, które posiada właściciel tej Budowli
Migracja [<i>Migration</i>]	Możesz przemieścić do 2 kolonistów z jednego regionu do dowolnego innego regionu. Z zasady skorzystać możesz w fazie korzyści z Budowli.
Manufaktura [<i>Factory</i>]	+\$25 w każdej turze (oraz 5 PZ)

Dodatek III: Żetony i karty Odkryć

Żetony Odkryć			
\$	\$/żołnierza	Indianie	PZ
1	2	1	4
1	2	1	4
1	3	2	4
1	2	2	4
1	3	2	4
2	4	3	5
2	2	3	5
2	2	3	5
1	3	3	5
1	2	3	5
2	5	3	5
3	4	4	6
4	5	4	6
3	4	4	6
4	5	5	7
2	4	5	7

Karty Odkryć (używane po odkryciu całego Nowego Świata)				
	\$	\$/żołnierza	Indianie	PZ
Missisipi [<i>The Mississippi</i>]	2	1	3	4
Wielkie Jeziora [<i>The Great Lakes</i>]	1	2	3	4
Pampa [<i>The Pampas</i>]	2	1	3	4
Kalifornia [<i>California</i>]	2	1	4	4
Filipiny [<i>Philippines</i>]	2	1	4	5
Morza Południowe [<i>South Seas</i>]	2	1	4	5
Etiopia [<i>Ethiopia</i>]	3	2	4	5
Amazonia [<i>The Amazon</i>]	2	1	4	4
Północny Zachód [<i>The Northwest Territory</i>]	2	2	4	4
Australia [<i>Australia</i>]	2	1	4	5
Chipongu (Japonia)	4	3	5	5
Syjam [<i>Siam</i>]	4	2	5	5
Wyspy korzenne [<i>Spice Islands</i>]	5	3	5	6
Indie [<i>India</i>]	6	3	6	6
Wokół kuli ziemskiej [<i>Circumnavigate the Globe</i>]	8	3	6	6
Chiny [<i>China</i>]	7	3	6	6

Opracowanie

Koncepcja i przygotowanie gry. Glenn Drover

Ilustracje. Paul E. Niemeyer

Projekt graficzny. Jacoby O'Connor, James Provenzale Fast Forward Design Associates

Wydrukowane w Stanach Zjednoczonych przez Chukerman Packaging

Eagle Games pragnie podziękować testerom, których cenne wsparcie pomogło nam przygotować "The Age of Discovery":

Bruce Shelley, Jack Provenzale, Sean Brown, Angelo Atencio, Mark Evans, Charlie Johns, Todd G., Audress, Nick Szegedi, The Elgin Eagles (Michael Pennisi, Chris Anibaldi, Jason Leonberger, Todd Sweet, Dave Burba, i Ray Petersen), The Southern Oregon Gamers (Matt Ackerman, Robert Connolly, Jeff DeBoer), Chris Davis, Mark Spires, Tom Dunlap, David Matchen, Chris Giovinazzo, Raife Giovinazzo, Jim Leesch, Dyson Yobb, Dion Garner, Scott Kelton, Jake Alley, Stan Sword, Roberto Di Megglio, John Todd Jensen, Scott Tepper, Jay Tummelson, Rick Thornquist, Paul Niemeyer, Ted Kuhn, Mike Liccardi, Tim Phillips, Ray Zanca, oraz Marcus Hearne.

Szczególne podziękowania dla Keitha Blume, Bruce'a Shelley i grupy Ensemble Studios za ceny wkład w nasz projekt.

Szczególne szczególne podziękowania dla Dona Beyera z SDR za stworzenie wspaniałych prototypów, dzięki którym mogliśmy testować i poprawiać grę. Dziękuję, Don!

Tłumaczenie i skład dla sklepu REBEL Tomasz Z. Majkowski

REBEL.pl – największy sklep z grami. Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

REBEL Centrum gier

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa:

tel. 0502 352 454

AGE EMPIRES

THE AGE OF DISCOVERY



KOLEIŃOŚĆ



INICJATYWA



NABRZEŻE KOLONISTÓW



TOWARY



Handel Morski



HANDEL MORSKI

WAZNE BUDOWLE



EKSPEDYCJE



SPECJALIŚCI



WOJNA



TURY



Fazy tury

- A. Rozmieszczenie kolonistów/specjalistów
- B. Rozgrywanie wydarzeń
- C. Dochód
- D. Korzyści z Budowli
- E. Uzupełnienie Budowli
- F. Uzupełnienie Towarów
- G. Uzupełnienie Statków Handlowych
- H. Pobór kolonistów (5 na gracza)
- I. Nowa kolejność gry
- J. Przesunięcie znacznika tury

Punkty zwycięstwa

Punkty Zwycięstwa zyskuje się za:

- A. Dominację w każdej kolonii, w której znajduje się przynajmniej 3 kolonistów/specjalistów jednego gracza (na koniec każdej epoki):
 - 1 miejsce 6 PZ
 - 2 miejsce 2 PZ
 - Remis na 1: 2 PZ dla 1 i 0 dla 2
 - Remis na 2 0 PZ
- B. Ważne Budowle (zgodnie z opisem na żetonie Budowli)
- C. Dokonane odkrycia (zgodnie z opisem na żetonach i kartach)
- D. Ekonomię (PZ równe dochodowi z Towarów i Statków Handlowych w 8 turze)

