



ATLANTIS

ISLAND OF GODS

KRZYSZTOF WOLICKI



· ŚWIAT ·

Długo przed narodzinami znanych nam cywilizacji istniała wspaniała wyspa, zwana przez współczesnych badaczy Atlantydą. Jej mieszkańcy stworzyli wspaniałą kulturę, ze szczególnymi osiągnięciami w architekturze i sztuce. Wspomagała ich w tym łaska licznych bogów, którym ludność Atlantydy oddawała cześć, budując dla nich wspaniałe monumenty. Wszystko przybrało zły obrót za sprawą młodszeo ich pokolenia, a konkretnie do katastrofy przyczynił się Ares, syn Zeusa i Hery. Jego nikczemnościom nie było końca, a okrucieństwo cechujące jego wyznawców i wywoływane przez nich zniszczenia zapoczątkowały wojnę domową w kraju, który do czasów narodzin Aresa miłował tylko pokój. Konflikt, jaki wybuchł wśród mieszkańców, podzielił zarówno cywilizację Atlantydy, jak i samych bogów, którzy dotychczas tylko obserwowali rozwój ludzi, a teraz zaczęli coraz częściej ingerować w ich świat, jak również toczyć walki między sobą. Część starych bogów przewidziała, że prędzej czy później cywilizacja ulegnie zniszczeniu przez narastający konflikt między bogami, w którym ludzkie istnienie przestaje mieć znaczenie. W obawie przed tym postanowili chronić swoich wyznawców, zsyłając liczne wizje na kapłanów lub pojawiali się w ludzkiej postaci jako prorocy wiary. Ostrzegali przed zagładą, dostarczając informacje o odległych lądach, które dla ludzi mogą być jedyną nadzieją na przetrwanie. Gniew bogów narastał coraz bardziej, aż pewnego dnia najstarsza z nich, Nammu, stworzycielka pierwotnego morza, w swej rozpaczyc postanowiła zakończyć cierpienie mieszkańców Atlantydy, zatapiając wyspę. Część mieszkańców dzięki łasce swoich bogów przeżyła i przybyła do różnych zakątków świata, przynosząc swoją wiedzę do rodzących się tam kultur.

· O GRZE ·

W grze **Atlantis: Island of Gods** gracze reprezentują najwyższych kapłanów mitologicznych bogów, dla których wznoszą monumenty na legendarnej Atlantydzie tuż przed czasem ostatecznej zagłady. Jest to logiczna gra karciana z czterema planszami reprezentującymi regiony Atlantydy.

W każdej turze gracze będą mieć do dyspozycji 5 akcji, dzięki którym będą starać się rekrutować mieszkańców jako nowych wyznawców swojego boga, odprawiać święta na jego cześć oraz budować świątynie tak, aby ukończyć ich budowę przed innymi graczami, co zapewni im łaskę bogów i przetrwanie zapowiedzianej zagłady wyspy.

· KOMPONENTY ·



Instrukcja



Dwustronne plansze regionów [4]



Karty Mieszkańców [72]



Karty Bogów [6]



Karty pomocy [4]



Kafle Świątyń [24]
(po 6 w kolorze gracza)



Zetony Kolejności [4]



Zetony Akcji [5]



Zetony Pomocników [4]



Zetony Ukończenia
Budowy [13]



Znacznik Boskiej Obecności [1]

· OPIS KOMPONENTÓW ·



Karty Mieszkańców

Karty Mieszkańców posiadają określenie **Koloru** regionu **1**, z którego pochodzą mieszkańcy. W grze występują tylko cztery **Kolory** regionów:



Plansza regionu

Każda plansza regionu zawiera:

- **Kolor** regionu **1**,
- Zdolność Specjalną regionu **2**,
- miejsce na Żeton Kolejności **3**, który określa numer regionu dla gry.
- Obszary Budowy po jednym dla każdego gracza **4**, oznaczone ich kolorami oraz opcjonalnie jeden neutralny obszar **5** oznaczony szarym symbolem,
- oznaczenie strony zalecanej dla pierwszych rozgrywek **6**.



Karta Boga

Każdy gracz posiada jedną Kartę Boga, któremu służy jako najwyższy kapłan.

Na Karcie Boga oznaczono cztery ponumerowane regiony **1**, w których gracz ma wybudować określone kształty świątyń.

Przykład: Posiadając poniższą Kartę Boga, gracz musi wybudować świątynie:



- **region nr 1:** I poziomu, składającą się z jednego Kafla Świątyni I poziomu
- **region nr 2:** IV poziomu, składającą się z dwóch Kaflów Świątyń II poziomu
- **region nr 3:** I poziomu, składającą się z jednego Kafla Świątyni I poziomu
- **region nr 4:** III poziomu, składającą się z jednego Kafla Świątyni III poziomu



Karta Pomocy

Dwustronna karta, której jedna strona zawiera spis symboli występujących w grze, a druga listę akcji, jakie gracz może wykonać w swojej turze.

Kafle świątyń

Kafle Świątyń występują w trzech rozmiarach. Każdy kafel zawiera symbol poziom, jaki reprezentuje. Najmniejszy kafel to poziom I  **1**, średni kafel to poziom II  **2**, a największy to poziom III  **3**.



1



2



3

Żetony kolejności

Są to żetony decydujące w jakiej kolejności ułożone są plansze regionów w grze.

Gracze przed grą losują kolejność regionów lub sami ją ustalają. Żetony Kolejności umieszczane są na planszach regionów.



Żetony pomocników



Podczas akcji BUDOWA obniżają koszt wykonania akcji o jedną kartę.

Żetony akcji



Służą do przypominania graczom, ile akcji wykonał gracz, którego тура obecnie trwa.

Żetony ukończenia budowy



Służą do oznaczania na Karcie Boga ukończenia świątyni na planszy regionu z określonym numerem.

· SYMBOLE W GRZE ·



Znacznik Boskiej Obecności



Karty w ręce gracza



Wybrany jeden **Kolor** regionu



Stos Rekrutacji



Obszar Rekrutacji



Stos Kart Odrzuconych



Karta Mieszkańca



Karta Mieszkańca w wybranym **Kolorze**



Obszar Wyznawców gracza



Obszar Wyznawców innego gracza



Region



Region w wybranym **Kolorze** ze Znacznikiem Boskiej Obecności



Zdolność Specjalna regionu



Żeton Pomocnika



Gracz



Obszar Budowy



Świątynia I poziomu



Świątynia dowolnego poziomu

...

Dowolny



Usun



Umieść



Przesun



Wykonaj

· PRZYGOTOWANIE GRY ·

- ❖ **1** Umieść cztery plansze regionów w dostępnym dla wszystkich graczy miejscu **1**. Plansze są dwustronne i musisz wspólnie z graczami zdecydować, na których stronach plansz będziecie grać. Symbol  oznacza zalecane przez autora strony plansz do pierwszych rozgrywek. Plansze możesz ułożyć dowolnie. Jeżeli możesz, to ułóż je w jednej linii poziomo lub pionowo.
- ❖ **2** Umieść Żetony ukończenia budowy w dostępnym dla wszystkich graczy miejscu. **2**.
- ❖ **3** Jeżeli w grze bierze udział plansza regionu, którego Zdolność Specjalna umożliwia pobranie Żetonu Pomocników to umieść Żetony Pomocników na tym regionie w liczbie równej liczbie graczy **3**. Resztę żetonów odłóż do pudełka.

- ❖ **4** Weź 4 Żetony Kolejności i rozmieść je losowo na regionach **4**. Jeżeli wszyscy gracze chcą grać z ustaloną przez nich kolejnością regionów, to rozmieść żetony według ustaleń. Po ustaleniu kolejności dla większej czytelności rozgrywki zaleca się ułożyć plansze regionów zgodnie z numerami od 1 do 4.
- ❖ **5** Podziel karty do gry na: Karty Mieszkańców, Karty Bogów, Karty Pomocy.
- ❖ **6** Potasuj Karty Bogów i losowo rozdaj każdemu graczowi po jednej Karcie Boga **5**, dla którego będzie budował świątynię oraz po jednej Karcie Pomocy **6**. Resztę Kart Bogów i Pomocy odłóż do pudełka.
- ❖ **7** W zależności od liczby graczy weź odpowiednią liczbę kart Kart Mieszkańców:
 - ❖ 1 gracz: po 6 kart z każdego **Koloru**,
 - ❖ 2 graczy: po 10 kart z każdego **Koloru**,
 - ❖ 3 graczy: po 14 kart z każdego **Koloru**,

❖ 4 graczy: po 18 kart z każdego **Koloru**.

Te karty tworzą dużą talię. Pozostałe Karty Mieszkańców odłóż do pudełka.

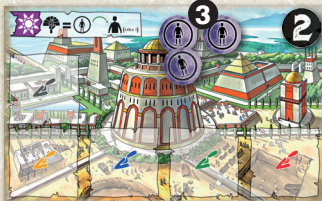
❖ 8 Wyjmij z dużej talii Kart Mieszkańców cztery karty – po jednej karcie z każdego **Koloru** regionu – tworząc małą talię. Następnie potasuj dużą i małą talię osobno. Dużą talię umieść nad planszami regionów – od teraz będzie to Stos Rekrutacji 7. Z małej talii odstoń jedną losową Kartę Mieszkańca, umieszczając ją obok Stosu Rekrutacji, a następnie na planszy regionu w **Kolorze** odsłoniętej karty umieść Znacznik Boskiej Obecności 8. Pozostałe trzy karty z małej talii umieść odsłonięte obok pierwszej karty, tworząc w ten sposób Obszar Rekrutacji 9 składający się z czterech odsłoniętych Kart Mieszkańców (po jednej karcie z każdego **Koloru**).

❖ 9 Gracze losowo wybierają gracza rozpoczynającego pierwszą turę lub grę rozpoczyna gracz, który jako ostatni oglądał na żywo jakąkolwiek antyczną świątynię. Gracz rozpoczynający otrzymuje 5 Żetonów Akcji, które umieszcza przed sobą 10.

❖ 10 Rozdaj każdemu graczowi ze Stosu Rekrutacji po jednej losowej Karcie Mieszkańca. Każdy gracz umieszcza otrzymaną kartę odkrytą przed sobą na stole – od teraz jest to indywidualny Obszar Wyznawców gracza 11. Następnie pierwszy gracz otrzymuje ze Stosu Rekrutacji 3 karty, drugi gracz 4 karty, trzeci gracz 5 kart, a czwarty gracz 6 kart. Otrzymane karty gracze trzymają na ręce w ukryciu przed innymi graczami 12.

❖ 11 Każdy gracz otrzymuje w wybranym kolorze gracza 6 Kafli Świątyń (dwa III poziomu, dwa II poziomu i dwa I poziomu) 13.

PRZYGOTOWANIE GRY DLA TRZECH GRACZY



· CEL GRY ·

Celem każdego gracza jest jak najszybsze wybudowanie dla swojego boga świątyń w czterech regionach Atlantydy. Wygrywa gracz, który jako pierwszy ukończy budowę świątyń o kształtach określonych na otrzymanej Karcie Boga.

· PRZEBIEG ROZGRYWKI · · W SKRÓCIE ·

Na początku swojej tury gracz dobiera trzy karty z Obszaru Rekrutacji i/lub Stosu Rekrutacji. W swojej turze gracz ma do dyspozycji 5 akcji, które może wykonywać w dowolnej kolejności przy użyciu posiadanych Kart Mieszkańców, aby osiągnąć zamierzony cel. Z każdą wykonaną akcją gracz będzie przekazywał 1 Żeton Akcji graczowi siedzącemu po jego lewej stronie do momentu przekazania wszystkich 5 żetonów – wtedy tura gracza kończy się i swoją turę wykonuje kolejny gracz. Dobrą praktyką jest zabieranie



przez gracza po lewej stronie żetonu i pilnowanie wykonywania akcji przez gracza rozgrywającego swoją turę. Gra kończy się natychmiast, gdy gracz w wyniku jednej ze swoich akcji spełni wymagania swojej Karty Boga, czyli wybuduje wszystkie świątynie w określonym kształcie.

· PRZEBIEG ROZGRYWKI ·

· KOLEJNOŚĆ GRACZY ·

Gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza. Po wykonaniu przez gracza pięciu akcji swoją turę wykonuje kolejny gracz i ten krok powtarza się, aż któryś z graczy spełni warunek zwycięstwa ze swojej Karty Boga.

· TURA GRACZA ·

❖ Gra jednoosobowa

Jeżeli grasz sam, przygotowanie rozgrywki wygląda dokładnie tak samo jak wyżej. Na początku każdej twojej tury będziesz wykonywał dodatkowo poniższe dwa kroki:

❖ Dobierz ze Stosu Rekrutacji jedną losową kartę i umieść ją poniżej plansz regionów. Od teraz będzie to Obszar Wyznawców innego gracza, w którym zawsze będzie leżała tylko jedna karta. Przed każdą twoją turą odrzuć leżącą tam kartę i dobierz na jej miejsce nową Kartę Mieszkańca ze Stosu Rekrutacji.

❖ Umieść obok karty, o której mowa wyżej, 1 Żeton Ukończenia Budowy – od teraz będzie to znacznik tury. W każdej turze będziesz dokładał kolejny żeton. Gdy dołożysz dziesiąty żeton obok karty, wtedy gra automatycznie skończy się po zakończeniu przez ciebie tej tury.

❖ **1 Dobranie trzech Kart Mieszkańców**
z Obszaru Rekrutacji i/lub Stosu Rekrutacji.

A ♠ Gracz dobiera na rękę jedną kartę z odsłoniętych czterech Kart Mieszkańców w Obszarze Rekrutacji.

B ♠ Następnie ze Stosu Rekrutacji gracz odsłania wierzchnią kartę i umieszcza ją w miejscu dobranej wcześniej karty.

C ♠ Gracz powtarza krok A i B, aż dobierze na rękę trzy karty.

UWAGA: Zamiast dobierać kartę z Obszaru Rekrutacji, gracz może dobrać kartę w ciemno ze Stosu Rekrutacji. Najczęściej dzieje się tak, gdy w Obszarze Rekrutacji nie ma karty w oczekiwanym przez niego **Kolorze**.

WAŻNE: Jeżeli Stos Rekrutacji nie zawiera już kart, należy utworzyć nowy stos, tasując karty ze Stosu Kart Odrzuconych.

❖ **2 Wykonanie 5 akcji**

Gracz po każdej wykonanej akcji przekazuje Żeton Akcji graczowi siedzącemu po jego lewej stronie.

UŻYCIE ŻETONÓW AKCJI: Żetony służą do przypominania graczom ile akcji wykonali podczas swojej tury. Gracz, który znajduje się po lewej stronie gracza aktualnie wykonującego swoją turę, po każdej akcji gracza zabiera mu jeden Żeton Akcji. W ten sposób tura aktualnego gracza kończy się, kiedy gracz po lewej stronie zabierze 5 Żetonów Akcji.

❖ **3 Odrzucenie kart**

Gracz nie może posiadać na koniec tury:

- ! Więcej niż 5 kart na rękę,
- ! Więcej niż 5 Kart Mieszkańców tego samego **Koloru** w swoim Obszarze Wyznawców.

Nadmiarowe karty **gracz musi odrzucić** na Stos Kart Odrzuconych, zanim turę rozpocznie kolejny gracz.

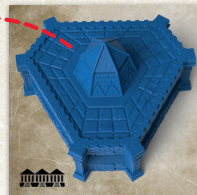
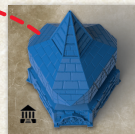
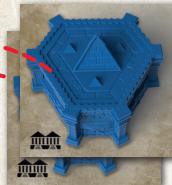
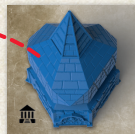
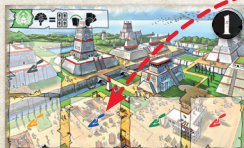
· KONIEC GRY ·

Gra kończy się natychmiast, gdy gracz w wyniku swojej akcji umieści swój Kafel Świątyni na planszy Regionu, spełniając jednocześnie układ wymagany na **Karcie Boga**. Gracz musi posiadać w każdym regionie świątynię składającą się z konkretnych Kafli. Kafle te muszą znajdować się na Obszarze Budowy  oznaczonym kolorem gracza w regionie z Żetonem Kolejności zgodnym z numerem nad tą świątynią na Karcie Boga.

Przykład: *Niebieski gracz posiada Kartę Boga z następującymi wymaganiami:*



Wygra grę, jeżeli wybuduje świątynię w poniższy sposób.



· Gra nie kończy się, gdy:

- ❖ gracz posiada w regionach więcej kafli świątyń niż jest to określone na Karcie Boga,
- ❖ kształty świątyń zgadzają się, lecz znajdują się w niewłaściwych regionach,
- ❖ świątynia gracza znajduje się na neutralnym Obszarze Budowy,
- ❖ poziomy świątyni zgadzają się, lecz nie użyto Kafla Świątyni wymaganego na Karcie Boga.

· AKCJE GRACZA ·

Gracz w swojej turze może wykonać następujące akcje **w dowolnej kolejności i dowolną liczbę razy za wyjątkiem akcji NAWRÓCENIE**, którą będzie mógł wykonać tylko raz na turę.

Większość akcji wymaga spełnienia określonego warunku, aby ją wykonać.

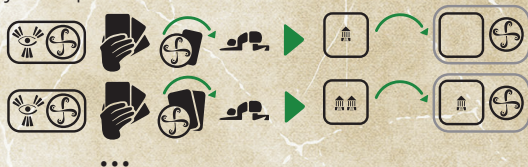
· PODRÓŻ ·

Odrzuć z ręki na Stos Kart Odrzuconych Kartę Mieszkańca i przenieś Znacznik Boskiej Obecności do regionu w **Kolorze** odrzuconej Karty Mieszkańca.



· BUDOWA ·

Przenieś z ręki do swojego Obszaru Wyznawców Kartę Mieszkańców w **Kolorze** regionu, na którym obecnie znajduje się Znacznik Boskiej Obecności, aby wybudować jeden poziom świątyni poprzez położenie Kafla Świątyni I poziomu albo zastąpienie leżącego Kafla/i Świątyni kaflem wyższym o jeden poziom.



Koszt budowy:

- ❖ **Budowa I poziomu**  świątyni wymaga umieszczenia jednej Karty Mieszkańca w swoim Obszarze Wyznawców,
- ❖ **Budowa II poziomu**   świątyni wymaga umieszczenia dwóch Kart Mieszkańców w swoim Obszarze Wyznawców,
- ❖ **Budowa III poziomu**    świątyni wymaga umieszczenia trzech Kart Mieszkańców w swoim Obszarze Wyznawców,
- ❖ itd.

 **Żeton Pomocnika:** Gracz może odrzucić Żeton Pomocnika, aby obniżyć koszt budowy o 1 kartę. Odrzucony żeton gracz odkłada na region, z którego go wcześniej pobrał.  = 

Przykład 1: Gracz może odrzucić Żeton Pomocnika, aby wybudować I poziom  świątyni bez umieszczania Kart Mieszkańców w swoim Obszarze Wyznawców.

Przykład 2: Gracz może odrzucić Żeton Pomocnika, aby wybudować III poziom    świątyni umieszczając tylko dwie Karty Mieszkańców w swoim Obszarze Wyznawców.

WAŻNE: Gracz może posiadać tylko jeden Żeton Pomocnika. Po odrzuceniu żetonu gracz będzie mógł się starać o ponowne zdobycie go z regionu.

Zasady budowy:

- ❖ Drugi, trzeci oraz wyższe poziomy świątyni mogą być budowane przy użyciu różnych Kafli Świątyni, jak przedstawiono poniżej:

II poziom:   ALBO  

III poziom:    ALBO  

IV poziom:    ALBO   ALBO   

❖ Gracze mogą budować tylko na Obszarach Budowy  oznaczonych swoim kolorem gracza i na neutralnych obszarach.

❖ Świątynie zawsze buduje się rozpoczynając od I poziomu, a następnie zwiększa się ich poziom w każdych kolejnych akcjach.

Przykład: Gracz, budując w regionie III poziom Świątyni składający się z Kafła Świątyni II poziomu   oraz umieszczonego na nim Kafła Świątyni I poziomu  poziomu, musi:

✳ jedną akcją zagrać jedną Kartę Mieszkańca i wybudować I poziom , umieszczając Kafel Świątyni,

✳ kolejną akcją zagrać dwie Karty Mieszkańców i wybudować II poziom  , zastępując Kafel Świątyni I poziomu Kaflem Świątyni II poziomu,

✳ kolejną akcją zagrać trzy Karty Mieszkańców i wybudować III poziom, umieszczając Kafel Świątyni I poziomu  na górze Kafła Świątyni II poziomu.

❖ Na neutralnym Obszarze Budowy mogą znajdować się Kafle Świątyń tylko jednego gracza.

Przykład: Na neutralnym obszarze znajduje się Kafel Świątyni niebieskiego gracza, a więc gracz czerwony nie może tam budować do momentu usunięcia przez niebieskiego gracza kafli z tego obszaru budowy.

❖ Określając koszt budowy, gracze zawsze patrzą na to, jaki poziom chcą wybudować, a nie na to, jaki kafel jest dokładany do regionu.

Przykład: We wcześniejszym przykładzie gracz budował świątynię III poziomu składającą się z Kafła II poziomu i umieszczonego na nim Kafła I poziomu. W ostatnim kroku gracz, umieszczając Kafel I poziomu, musiał umieścić w swoim Obszarze Wyznawców trzy Karty Mieszkańców jednego **Koloru**, gdyż budował III poziom świątyni (  + ), pomimo użycia do tego Kafła I poziomu.

❖ Jeśli gracz nie ma odpowiedniego Kafła Świątyni przed sobą (potrzebny kafel znajduje się na planszy regionu), to nie może go wybudować.

❖ Jeśli gracz ukończył w regionie budowę świątyni i ma ona kształt wymagany przez jego Kartę Boga, to umieszcza Żeton Ukończenia Budowy  na Karcie Boga, zastępując ukończoną świątynię.

· ROZBIÓRKA ·

Gracz może usunąć swój dowolny Kafel Świątyni leżący na planszy regionu.



Usuń Żeton Ukończenia Budowy  z Karty Boga, jeżeli rozebrałeś gotową świątynię.

Przykład: *Zazwyczaj dzieje się to wtedy, gdy gracz źle zaplanował wcześniejsze ruchy i wybudował świątynie w regionach, blokując Kafle Świątyni, które mu są niezbędne do obecnej akcji budowy.*

· NAWRÓCENIE ·

UWAGA: Akcja dostępna tylko raz na turę.

Przenieś 1 Kartę Mieszkańca z Obszaru Wyznawców innego gracza do swojego Obszaru Wyznawców.

Pamiętaj – nie otrzymujesz tej karty na rękę!



· ŚWIĘTO ·

Warunek: Musisz posiadać w swoim Obszarze Wyznawców co najmniej 3 karty w **Kolorze** tego regionu.

Przenieś ze swojego Obszaru Wyznawców na Stos Kart Odrzuconych 2 Karty Mieszkańców w **Kolorze** regionu, gdzie znajduje się Znacznik Boskiej Obecności, a następnie użyj Zdolności Specjalnej tego regionu.



· REKRUTACJA ·

Przenieś z ręki do swojego Obszaru Wyznawców dowolną liczbę Kart Mieszkańców w **Kolorze** regionu, na którym obecnie znajduje się Znacznik Boskiej Obecności.



Przykład: Graczowi brakuje 1 Karty Mieszkańca w swoim Obszarze Wyznawców, aby wykonać akcję ŚWIĘTO. Posiada tę kartę na ręce, więc wykonując akcję REKRUTACJA przenosi z ręki do swojego Obszaru Wyznawców dowolną liczbę Kart Mieszkańców w **Kolorze** regionu, gdzie obecnie znajduje się Znacznik Boskiej Obecności.

· MIGRACJA ·

Dobierz na rękę jedną kartę ze Stosu Rekrutacji. Nie wolno dobierać kart z Obszaru Rekrutacji.



REDIMP GAMES
Prosta 244
43-376 Kalna
contact@redimp.pl
www.redimp.pl

AUTOR GRY
Krzysztof Wolicki

ILUSTRACJE
Łukasz Matuszek
Agnieszka Mirosław-Kalinowska

TEKST I KOREKTA
Szymon Łuszczak, Monika Gucwa

Dedykuję tę grę moim wspaniałym córkom, Wiktorii i Kindze, dziękując za cierpliwość i wyrozumiałość wykazaną w czasie projektowania gry.

Specjalne podziękowania dla niżej wymienionych osób za ogromny wkład w procesie tworzenia gry: Rafał Żaba, Maciej Bożek, Szymon Łuszczak, Dawid Kurczyk, Piotr Mika, Sebastian Łupieżowiec, Michał Libera, Jakub Dużej, Adrian Binda.



Zamień swoje dwa dowolne Kafle Świątyń między Obszarami Budowy. Zamieniane Kafle możesz umieścić na innym swoim Kaflu lub pod nim, zwiększając w ten sposób poziom świątyni.



Przenieś swój dowolny Kafel Świątyni z jednego Obszaru Budowy na inny obszar. Przenoszony Kafel możesz umieścić na innym swoim Kaflu lub pod nim, zwiększając w ten sposób poziom świątyni.



Zamień jedną Kartę Mieszkańca znajdującą się w twoim Obszarze Wyznawców z jedną kartą trzymaną w ręce.



Zabierz z regionu jeden Żeton Pomocnika. Pamiętaj, że nie możesz posiadać więcej niż jeden taki żeton.



Zabierz na rękę jedną kartę ze swojego Obszaru Wyznawców.



Przesuń Znacznik Boskiej Obecności na dowolny region.



Dobierz na rękę dwie Karty Mieszkańców tylko z Obszaru Rekrutacji. Pamiętaj, żeby po dobraniu pierwszej karty uzupełnić karty w Obszarze Rekrutacji, a następnie dobierz drugą kartę i ponownie uzupełnij Obszar.



Dobierz na rękę dwie karty mieszkańców tylko ze Stosu Rekrutacji.