

# PIERWSZA OSADA



**INSTRUKCJA**



*Nareszcie! Po tygodniach walki z rozszalałym morzem nasze stopy dotknęły stałego lądu. Jeszcze wczoraj wątpiliśmy, czy ujrzymy coś poza niebem i wodą. Zmęczenie i głód drążyły nasze dusze, a wiara w sukces wyprawy malała z każdym kolejnym sztormem.*

*Jesteśmy pełni wiary, że właśnie dotarliśmy do miejsca, które stanie się naszym nowym domem.*

*Morze jest pełne ryb, a ziemia żyzna, ciemna i miękka pod stopami – idealna do uprawy. Gęste lasy dostarczą nam zwierzyny oraz drewna, które posłuży do budowy chat.*

*Przed nami mnóstwo pracy, ale już teraz oczami wyobraźni widzę pola zboża falujące na wietrze, młyny mielące płony i gwarny targ, na którym handlujemy owocami naszej pracy.*

*Wyspa wydaje się wymarzoną miejscem na nowe, lepsze życie, którego tak bardzo wszyscy pragniemy. Dziś założymy obozowisko, a od jutra zaczniemy pracę nad naszą pierwszą osadą.*

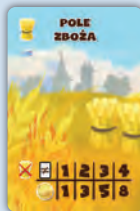


# ELEMENTY GRY

81 kart wyspy:



9 ×  
chata rolnika



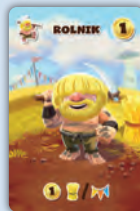
9 ×  
pole zboża



9 ×  
karczma



9 ×  
osada



9 ×  
rolnik



9 ×  
młyn



9 ×  
przystań rybacka



9 ×  
wieża



9 ×  
targ



rewers  
kart wyspy

9 kart kupca:



rewers  
kart kupca

4 ściągawki dla graczy:



Notes i ołówek:



Arkusz punktacji dostępny  
jest również na  
[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl)

## PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Weźcie **po 1 ściągawce**. Pozostałe ściągawki odłóżcie do pudełka.
- 2 **Karty wyspy** dokładnie potasujcie. Rozdajcie każdemu **po 2 karty wyspy**. Trzymajcie je w taki sposób, **aby rywale nie widzieli, co się na nich znajduje**.
- 3 Z pozostałych **kart wyspy** stwórzcie zakryty stos (obrazkiem do dołu) i połóżcie na środku stołu. Stos ten będziemy nazywać **stosem wyspy**.
- 4 Odkryjcie **2 karty z góry stosu wyspy** i połóżcie je (obrazkiem do góry) obok tego stosu. Karty leżące tu będziemy nazywać **odkrytymi kartami wyspy**.
- 5 **Karty kupca** dokładnie potasujcie. Stwórzcie z nich zakryty stos (obrazkiem do dołu) i połóżcie go z boku stołu. Stos ten będziemy nazywać **stosem kupca**.
- 6 Odkryjcie **1 kartę z góry stosu kupca** i połóżcie ją (obrazkiem do góry) obok tego stosu. Kartę leżącą tu będziemy nazywać **odkrytą kartą kupca**.

**Notes i ołówek** zostawcie w pudełku. Będą potrzebne na koniec gry.

Przygotowanie gry dla 3 graczy:





## CEL GRY

Jesteście osadnikami poszukującymi nowych lądów. Właśnie odkryliście niezamieszkane wyspy! Każdy gracz przejmie władzę nad jedną z nich. To od was zależy, w jakim kierunku rozwijać się będą wasze wyspy i jak je zagospodarujecie.

Im lepiej zaplanujecie rozwój wyspy, tym więcej punktów zdobędziecie – każdy rodzaj kart da wam punkty za coś innego. Dodatkowe punkty zdobędziecie, jeśli waszą wyspę odwiedzać będą kupcy. Wygra osoba z największą liczbą punktów.

## OPIS KART

Symbole monet oznaczają punkty zdobywane przez graczy.



### Karta wyspy

symbol  
i nazwa karty



**punkty**, które dostaniesz,  
jeśli ta karta będzie  
na twojej wyspie

**punkty**, które dostaniesz,  
jeśli spełniony będzie ten  
warunek

### Karta kupca

symbol  
i nazwa karty



**punkty**, które dostaniesz,  
jeśli spełniony będzie ten  
warunek



## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka składa się z **8 rund**. Grę rozpoczyna osoba, która była ostatnio na jakiejś wyspie. Po niej swoje tury wykonują kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

**W swojej turze gracz wykonuje 2 poniższe działania:**

- 1 **Wybiera 1 z 2 kart trzymanych w ręku i dokłada ją do swojej wyspy** (zgodnie z ZASADAMI TWORZENIA WYSPY opisanymi na str. 8).
- 2 **Wybiera 1 z 2 odkrytych kart wyspy i dokłada ją do swojej wyspy** (zgodnie z ZASADAMI TWORZENIA WYSPY opisanymi na str. 8).

Jeśli 2 **odkryte karty wyspy** są takie same, gracz może (ale nie musi) odłożyć je do pudełka i wyłożyć 2 nowe karty z góry **stosu wyspy**. Teraz musi wybrać 1 z nich (nawet jeśli ponownie obie są takie same).



stos kupca



odkryta  
karta kupca

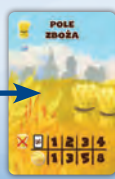
odkryte karty wyspy



stos wyspy



1



wyspa gracza

2



## Po wykonaniu 2 wcześniejszych działań gracz uzupełnia karty:

- 3 Uzupełnia puste miejsce po wziętej **odkrytej karcie wyspy** – kładzie tam kartę, która została mu w ręku (tak aby ponownie leżały tam 2 **odkryte karty wyspy**).
- 4 Uzupełnia karty w ręce – dobiera 2 nowe karty z góry **stosu wyspy**.



- 1 Gracz dokłada do swojej wyspy 1 kartę z ręki.
- 2 Gracz dokłada do swojej wyspy 1 z **odkrytych kart wyspy**.
- 3 Gracz uzupełnia puste miejsce po wziętej **odkrytej karcie wyspy** – kładzie tam kartę z ręki.
- 4 Gracz uzupełnia karty w ręce – bierze 2 karty z góry **stosu wyspy**.

Jeśli gracz dołożył do swojej wyspy kartę **TARG** (nie ma znaczenia, czy zrobił to, wykonując działanie 1 czy 2), bierze 1 kartę **KUPCA** (ze **stosu kupca** lub **odkrytą kartę kupca**) i kładzie ją **obok swojej wyspy**. Karta ta może dać mu dodatkowe punkty na koniec gry, warto więc, aby rywale nie widzieli, co się na niej znajduje.

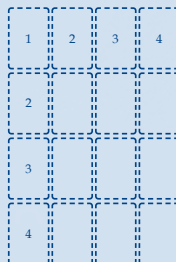


Na tym turę gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

## ZASADY TWORZENIA WYSPY

Wyspa każdego gracza musi się składać z **16 kart** i tworzyć **kwadrat o wymiarach  $4 \times 4$  (4 kolumny i 4 rzędy)**. Wraz z dokładaniem kolejnych kart wyspa może rozrastać się w dowolnych kierunkach. Na koniec gry każda kolumna i każdy rząd musi jednak składać się z 4 kart.

- Pierwsza karta wyspy umieszczana jest przed graczem. Kolejne karty muszą być dokładane w taki sposób, aby **sąsiadowały bokami** (w pionie lub poziomie) z przynajmniej 1 kartą leżącą już na wyspie gracza.
- Raz dołożonej karty **nie można już przekładać**.
- Nie ma ograniczeń dotyczących sąsiadowania kart – każdy rodzaj karty może sąsiadować z każdym innym.



## KONIEC GRY

Gra kończy się po **8. rundzie**, czyli gdy wszyscy stworzycie wyspy składające się z 16 kart. Liczycie punkty za poszczególne karty na swojej wyspie (*OPIS KART* znajduje się na następnych stronach).

Pamiętajcie, że na wielu kartach punkty podane są na górze i na dole kart – zdobywacie je w inny sposób:

- Punkty na górze karty są pewne – wystarczy mieć taką kartę na swojej wyspie.
- Punkty na dole karty nie są pewne – aby je zdobyć, musicie spełnić podany na niej warunek.



Te punkty są pewne – wystarczy mieć tę kartę na swojej wyspie, aby je zdobyć.

Aby zdobyć te punkty, należy spełnić podany tu warunek.

Zdobyte punkty zapisujecie w notesie. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą PRZYSTANI RYBACKICH. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

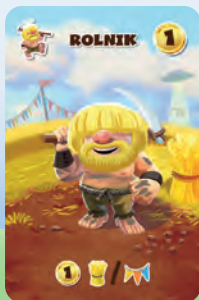
Aby ułatwić liczenie punktów, przygotowaliśmy specjalny **kalkulator**. Dostępny jest na stronie: [gry.nk.com.pl/pierwsza-osada](http://gry.nk.com.pl/pierwsza-osada).





## OPIS KART

W opisach kart często stosujemy określenie *karty sąsiadujące*. Karty ze sobą sąsiadują, gdy stykają się bokami, nie narożnikami.



### ROLNIK

*Rolnik potrzebuje pracy (pola) i targu, na którym może kupić kosę.*

Każdy **rolnik** = **1 punkt** za obecność na wyspie.

Dodatkowo każdy **rolnik** daje **1 punkt** za każde sąsiadujące **pole zboża** i/lub **targ**.

**Przykład:** Rolnik w najwyższym rzędzie daje 3 punkty: **1** za obecność na wyspie oraz dodatkowo 2 punkty (**1** + **1**) za sąsiadujące 1 pole zboża i 1 targ. Drugi rolnik też daje 3 punkty: **1** za obecność na wyspie oraz dodatkowo 2 punkty (**1** + **1**) za sąsiadujące 2 targi.



## OSADA

*Osadnicy potrzebują chleba (młyn) i ryb (przystań rybacka).*

Każda osada = **1 punkt** za obecność na wyspie.

Dodatkowo każda osada daje **2 punkty** za każdy sąsiadujący młyn i/lub przystań rybacką.

*Przykład: Osada w drugim rzędzie od góry (na poprzedniej stronie) daje 7 punktów: ① za obecność na wyspie oraz dodatkowo 6 punktów (② + ② + ②) za sąsiadujące 2 przystanie rybackie i 1 młyn. Druga osada daje 5 punktów: ① za obecność na wyspie oraz dodatkowo 4 punkty (② + ②) za sąsiadujące 2 młyny.*





## KARCZMA

*Karczmarz potrzebuje ryb (przystań rybacka) i targu, na którym kupuje jedło dla gości.*

Każda **karczma** = **2 punkty** za obecność na wyspie.

Dodatkowo każda **karczma** daje **po 2 punkty za maksymalnie 2 sąsiadujące karty: przystań rybacką i/lub targ**.



**Przykład:** Karczma w najwyższym rzędzie daje 6 punktów: **2** za obecność na wyspie oraz dodatkowo 4 punkty (**2** + **2**) za 2 sąsiadujące przystanie rybackie. Za sąsiadujący targ nie ma punktów, ponieważ karczma daje punkty za maksymalnie 2 sąsiadujące karty (targ jest trzecią kartą).

Druga karczma też daje 6 punktów: **2** za obecność na wyspie oraz dodatkowo 4 punkty (**2** + **2**) za sąsiadujący targ i przystań rybacką.



## CHATA ROLNIKA

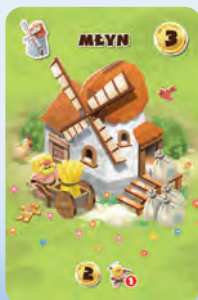
*Chata jest mała, pomieści tylko 1 rolnika.*

Każda **chata rolnika** = **2 punkty** za obecność na wyspie.

Dodatkowo każda **chata rolnika** daje **3 punkty, jeśli sąsiaduje z 1 rolnikiem**. Jeśli sąsiaduje z większą liczbą rolników, nie daje punktów za żadnego z nich.



**Przykład:** Chata rolnika w najwyższym rzędzie daje 5 punktów: **2** za obecność na wyspie oraz dodatkowo **3** za sąsiedowanie z 1 rolnikiem. Druga chata rolnika daje **2 punkty** za obecność na wyspie. Nie daje dodatkowych punktów, ponieważ sąsiaduje z 2 rolnikami.



## MŁYN

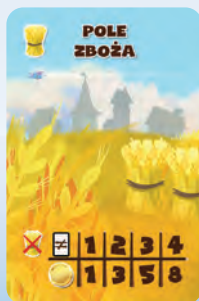
*Młynarze w naszej grze nie znają jeszcze zalet konkurencji – podpisują długoletnie umowy tylko z 1 dostawcą zboża.*

Każdy **młyn** = **3 punkty** za obecność na wyspie.

Dodatkowo każdy **młyn** daje **2 punkty, jeśli sąsiaduje z 1 rolnikiem**. Jeśli sąsiaduje z większą liczbą rolników, nie daje punktów za żadnego z nich.



**Przykład:** Młyn w drugim rzędzie od dołu daje 5 punktów: **3** za obecność na wyspie oraz dodatkowo **2** za sąsiedowanie z 1 rolnikiem. Drugi młyn daje **3** za obecność na wyspie. Nie daje dodatkowych punktów, ponieważ nie sąsiaduje z 1 rolnikiem.



### POLE ZBOŻA

Wiadomo, że bez zboża ani rusz. Każdy chce mieć do niego dostęp. Im więcej różnych rodzajów kart (innych niż POLE ZBOŻA!) sąsiaduje z polem zboża, tym więcej punktów gracz zdobywa:

Liczba rodzajów kart	1	2	3	4
Liczba punktów	1	3	5	8



**Przykład:** Pole zboża w drugim rzędzie od góry sąsiaduje z 3 rodzajami kart (rolnik, wieża i przystań rybacka), daje więc **5** punktów. Drugie pole zboża sąsiaduje z 2 rodzajami kart (targ i przystań rybacka), daje więc **3** punkty.





## PRYZSTAŃ RYBACKA

*Dla rolników dostęp do przystani to skarb – to tu ładują zboże na statki, a przy okazji zjedzą rybkę.*

Każda przystań rybacka daje punkty, **jeśli jest na brzegu wyspy** (czyli ma dostęp do morza).

Wtedy każda **przystań rybacka** daje **2 punkty** za każde sąsiadujące **pole zboża** oraz **3 punkty** za każdą sąsiadującą **chatą rolnika**.

Przystań rybacka bez dostępu do morza = **0 punktów** (nie ma znaczenia, że sąsiaduje z chatą rolnika i/lub polem zboża).

**Uwaga!** Pomimo tego, że taka przystań rybacka nie daje punktów, uwzględnia się ją podczas liczenia punktów za inne rodzaje kart (np. za pole zboża, karcznię lub osadę).

**Przykład:** Przystań rybacka w drugim rzędzie od góry nie daje punktów, ponieważ nie ma dostępu do morza (liczy się jednak do punktacji za sąsiadujące z nią pole zboża). Druga przystań rybacka daje 8 punktów (**3** + **3** + **2**), ponieważ ma dostęp do morza i sąsiaduje z 2 chatami rolników i 1 polem zboża.





### WIEŻA

*Dobra komunikacja między strażnikami zapewnia bezpieczeństwo. Potrzebują oni wież budowanych, tak aby widzieli się na odległość.*

Każda wieża = 1 punkt za obecność na wyspie.

Dodatkowo każda wieża daje 3 punkty za 1 wieżę w tej samej kolumnie i/lub rzędzie, ale pod warunkiem, że jest między nimi przynajmniej 1 karta innego rodzaju.

*Przykład: Wieża A daje 1 punkt za obecność na wyspie oraz dodatkowo 6 punktów (3 + 3) za wieżę B w tym samym rzędzie i wieżę D w tej samej kolumnie.*

Wieża **B** daje **1** punkt za obecność na wyspie oraz dodatkowo **3** punkty za wieżę **A** w tym samym rzędzie.

Wieża **C** daje **1** punkt za obecność na wyspie oraz dodatkowo **3** punkty za wieżę **A** w tym samym rzędzie.

Wieża **D** daje **1** punkt za obecność na wyspie oraz dodatkowo **3** punkty za wieżę **A** w tej samej kolumnie.



## TARG

*Targ przyciąga zamorskich kupców, a to oznacza twardą walutę!*

Za każdym razem, gdy gracz dołoży **targ** do swojej wyspy, bierze **1 kartę kupca** – z góry stosu lub odkrytą (jeśli wybrał odkrytą, od razu uzupełnia puste miejsce, odkrywając kartę ze stosu kupca). Wziętą kartę kupca należy trzymać przed sobą w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na niej znajduje.



## KUPIEC

*Im więcej kupców, tym większy ruch w interesie.*

Każdy kupiec daje punkty za każdą parę przedstawionych kart:

- każda para sąsiadujących ze sobą tych kart = 5 punktów.
- każda para niesąsiadujących ze sobą tych kart = 3 punkty.

**Uwaga!** Każda karta wyspy może być wykorzystana przez więcej niż 1 kupca.

Wziętą kartę kupca należy trzymać przed sobą w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na niej znajduje.

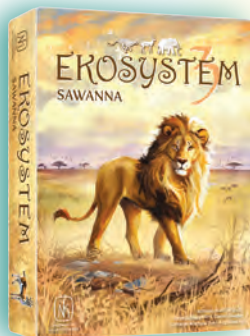
**Przykład:** Dołożenie targu na wyspę spowodowało, że gracz wziął kartę kupca – przedstawia ona chatę rolnika i pole zboża. Na wyspie są 2 zestawy takich kart. Chata i pole sąsiadujące ze sobą dają **5** punktów, a chata i pole niesąsiadujące ze sobą dają **3** punkty. Trzecia chata nie daje punktów, bo nie ma trzeciego pola zboża do stworzenia kolejnego zestawu. W sumie karta kupca daje 8 punktów.

Od autorów:

Specjalne podziękowania dla Rory O'Connor, Anity Murphy i zespołu Hub Games za inspirację podczas pracy nad grą.

# POZNAJ SERIĘ EKOSYSTEM

Każda gra ma inne zasady!



Zobacz zwiastuny gier z udziałem  
Krystyny Zubówny!



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
© 2025 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
gpsr@nk.com.pl

**Dyrektor ds. gier planszowych:** Jarosław Basałyga

**Koordinacja produkcji:** Krystyna Michalak,  
Aleksandra Semla

**Redakcja:** Jakub Mann, Grzegorz Stawicki

**Marketing:** Patrycja Jaworska

**Korekta:** Marta Kania

**Projekt graficzny i DTP:** Cezary Szulc

