

SID MEIER'S
CIVILIZATION
NOWY POCZĄTEK



TERRA INCOGNITA
ROZSZERZENIE

ZASADY GRY

OPIS GRY

U zarania cywilizacji wasze ludy znają jedynie swoje własne terytoria, a świat poza ich granicami pozostaje niezbadany. Musicie rozesłać swoich kupców i wojowników w dzikie ostępy, by poznać otaczające was nieznanne krainy i odkryć coś takiego skrywa terra incognita.

Terra Incognita to rozszerzenie do gry *Sid Meier's Civilization: Nowy początek*, wzbogacające rozgrywkę o eksplorację otaczającego świata, armie dokonujące tych nowych odkryć oraz pomocny w okiełznaniu nowych terytoriów rozwój dzielnic. W *Terra Incognita* pojawiają się również nowi liderzy, z których każdy posiada własną, specjalną kartę działania, stanowiącą pierwszy krok na ich drodze ku wielkości.



KORZYSTANIE Z TEGO ROZSZERZENIA

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki z tym rozszerzeniem gracze powinni dodać jego zawartość do gry podstawowej, zgodnie z opisanymi poniżej krokami. Lista elementów na następnej stronie pomoże zidentyfikować wszystkie nowe elementy.

1. Kafelki mapy z rozszerzenia należy dodać do kafelków mapy z gry podstawowej.
2. Arkusze liderów z rozszerzenia należy dodać do arkuszy liderów z gry podstawowej.
3. Żetony i karty cudów świata, barbarzyńców, cudów natury, wody, handlu, surowców oraz miast-państw należy dodać do odpowiednich elementów z gry podstawowej.
4. Wskaźnik wydarzeń oraz tory działań z gry podstawowej należy zastąpić wskaźnikiem wydarzeń i torami działań z rozszerzenia.
5. Karty cudów „Pentagon” i „Machu Picchu” z gry podstawowej należy usunąć, a następnie dodać karty cudów z rozszerzenia do pozostałych kart cudów z gry podstawowej.
6. Kartę zwycięstwa „Technofil” / „Uczony” z gry podstawowej należy usunąć, a następnie dodać karty zwycięstwa z rozszerzenia do pozostałych kart zwycięstwa z gry podstawowej.
7. Niebieskie, zielone, pomarańczowe i czerwone żetony kontroli należy dodać do odpowiednich puli.
8. Z talii działań każdego koloru należy usunąć karty „Waluta”, „Hodowla zwierząt” oraz wszystkie karty wojskowe.
9. Specjalne karty działania (z ilustracjami liderów na rewersie) należy odłożyć osobno na bok. Pozostałe karty działania z rozszerzenia należy podzielić zgodnie z kolorem, a następnie dodać do odpowiednich talii działań z gry podstawowej.
10. Karty dyplomacji „Otwarte granice” z gry podstawowej należy usunąć, a następnie zgodnie z kolorem dodać karty dyplomacji z rozszerzenia do pozostałych kart dyplomacji z gry podstawowej.

SYMBOL ROZSZERZENIA



Wszystkie karty z tego rozszerzenia są oznaczone symbolem rozszerzenia *Terra Incognita*, by móc je łatwo odróżnić od kart z gry podstawowej oraz z innych produktów z serii *Sid Meier's Civilization: Nowy początek*.

ROZGRYWKA NA 5 GRACZY

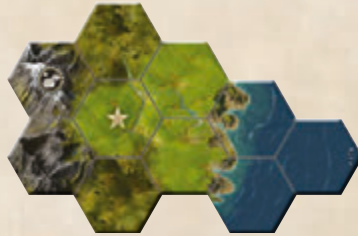
Terra Incognita zawiera zestaw fioletowych elementów, z których gracze mogą skorzystać w przypadku pięciosobowej rozgrywki w *Sid Meier's Civilization: Nowy początek*.

Z fioletowych elementów można korzystać wyłącznie w rozgrywce z wykorzystaniem pozostałej zawartości rozszerzenia *Terra Incognita*.

LISTA ELEMENTÓW



10 arkuszy liderów
(z opisem dzielnic na odwrocie)



5 kafelków mapy



18 specjalnych
kart działania



40 kart działania



1 wskaźnik wydarzeń
(tarcza i wskazówka)



1 karta „Ibrahım”



8 kart dyplomacji
miast-państw



8 kart dyplomacji
graczy



8 kart zwycięstwa
(6 standardowych,
2 z fortami)



14 kart
cudów świata



8 plastikowych
figurek armii



20 żetonów
dzielnic



12 żetonów
kontroli



12 żetonów
cudów świata



30 żetonów
ustrojów



8 żetonów surowców
(po 2 na rodzaj)



2 żetony miast-państw
(dwustronne)



5 żetonów
fortów



2 żetony cudów
natury (dwustronne)



8 żetonów wody



26 żetonów
handlu



2 żetony
barbarzyńców

5 powiększonych
torów działań



ELEMENTY DLA PIĄTEGO GRACZA



24 karty działania



5 kart dyplomacji



1 wskaźnik
technologii
(tarcza i wskazówka)



13 plastikowych figurek
(1 stolica, 7 miast,
3 karawany i 2 armie)



34 żetony kontroli

PRZYGOTOWANIE GRY

W celu przygotowania rozgrywki w *Terra Incognita* gracze wykonują poniższe kroki zamiast kroków opisanych w zasadach gry podstawowej:

1. Wybór lidera i koloru:

- Każdy gracz bierze jeden losowy arkusz lidera wraz ze specjalną kartą działania z ilustracją danego lidera na rewersie.
- Każdy gracz wybiera kolor i bierze **ZNACZNIKI** (miasta, armie, karawany, żetony dzielnic, żetony kontroli), karty (działania i dyplomacji) oraz wskaźnik technologii w tym kolorze.
- Każdy gracz bierze jeden arkusz z opisem dzielnic (rewers arkuszy liderów z *Terra Incognita*) oraz po jednym żetonie ustroju każdego z sześciu rodzajów.
- Każdy gracz ustawia strzałkę na wskaźniku technologii na „0”.

Elementy fioletowego gracza



Arkusz lidera



Specjalna karta działania



Karty działania



Miasta



Armie



Karawany



Karty dyplomacji



Żetony dzielnic



Żetony kontroli



Wskaźnik technologii



Żetony ustrojów

- Utworzenie torów działań:** każdy gracz umieszcza tor działań w swoim kolorze poniżej swojego arkusza lidera. Następnie każdy gracz bierze sześć swoich kart działania oznaczonych na rewersie „I” i umieszcza je odkryte w miejscach pod swoim torem działań zgodnie z kolejnością przedstawioną na arkuszu lidera danego gracza. Kartę „Irygacja” należy umieścić pod znajdującym się najbardziej po lewej miejscem oznaczonym „1”.

- Jeżeli gracz posiada specjalną kartę działania poziomu „I”, wówczas zastępuje nią znajdującą się już w jego szeregu działań kartę tego samego rodzaju.
- Każdy gracz umieszcza jedną ze swoich armii na swojej wojskowej karcie działania oraz jedną ze swoich karawan na swojej ekonomicznej karcie działania.



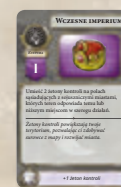
Karta „Irygacja” →



Armia



Karawana



Karta specjalna poziomu I

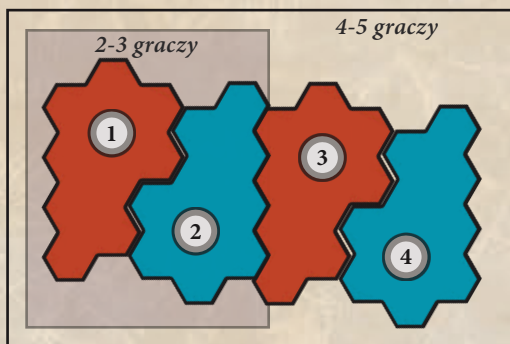
3. **Przygotowanie mapy:** w celu przygotowania mapy początkowej gracze wykonują poniższe kroki:

- a. Należy rozdać każdemu graczowi losowy kafelek z symbolem stolicy (gwiazdą) oraz jeden żeton fortu. Pozostałe kafelki stolicy należy odłożyć do pudełka.
- b. Losowo wybrany gracz bierze wskaźnik wydarzeń i zostaje pierwszym graczem.
- c. Pozostałe kafelki należy wymieszać, utworzyć z nich stos i umieścić go w pobliżu mapy.
- d. Ze spodu stosu kafelków mapy należy dobrać **cztery kafelki (dwa kafelki w przypadku rozgrywki na dwóch lub trzech graczy).** To kafelki rdzenia.

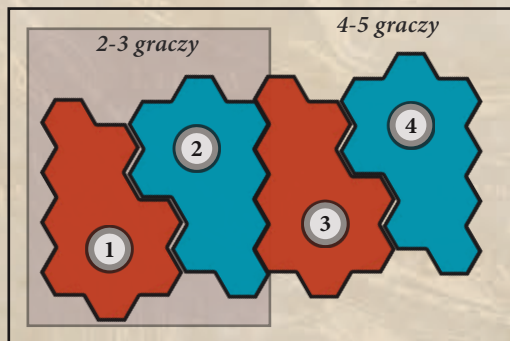


Żeton fortu

- e. Wszystkie kafelki rdzenia należy ułożyć tą samą stroną do góry. Aby wybrać stronę, należy rzucić kością. Przy wyniku 1-3 należy użyć strony „A”, w innym wypadku – strony „B”.
- f. Należy utworzyć rdzeń, dobierając i umieszczając kafelki rdzenia, po jednym na raz, na środku stołu. Kafelki należy umieszczać w kolejności i w orientacji pokazanej poniżej, zależnie od wybranej strony. Następnie należy umieścić żetony handlu na każdym z tych czterech kafelków jako przypomnienie, że są to kafelki rdzenia.

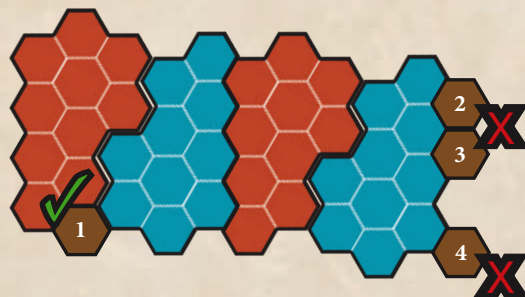


Kafelki rdzenia – strona A



Kafelki rdzenia – strona B

- g. Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz umieszcza żeton fortu w taki sposób, by stykał się z co najmniej dwoma polami kafelków rdzenia. Żeton fortu nie może się stykać z innym żetonem fortu ani z polem zawierającym symbol miasta-państwa.



Fort 1 jest ułożony poprawnie. Forty 2 i 3 są ułożone w niedozwolony sposób, ponieważ stykają się ze sobą. Fort 4 jest ułożony w niedozwolony sposób, ponieważ styka się tylko z jednym polem kafelka rdzenia.

- h. Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz umieszcza swój kafelek stolicy. Każdy kafelek można ułożyć dowolną stroną do góry, ale dokładany kafelek musi się stykać z co najmniej czterema polami kafelków rdzenia i/lub żetonami fortów. Po umieszczeniu swojego kafelka stolicy, dany gracz musi umieścić swoją stolicę na znajdującym się na danym kafelku symbolu stolicy.



Kafelki 1 i 2 są ułożone poprawnie. Kafelk 3 jest ułożony w niedozwolony sposób, ponieważ nie styka się z 4 polami kafelków rdzenia i/lub fortami. Pola na innych kafelkach stolicy nie są brane pod uwagę.

- i. Należy odrzucić żetony handlu z mapy.

4. **Zaludnienie mapy:** na każdym polu mapy zawierającym symbol gracze umieszczają odpowiadający mu żeton. Należy to zrobić zgodnie z poniższymi zasadami:

- Umieszczany żeton barbarzyńców powinien być oznaczony tą samą literą co symbol na mapie.
- Umieszczany żeton miasta-państwa powinien być oznaczony takim samym symbolem oraz czarną ramką (gwiazdą, rombem lub okręgiem) co symbol na planszy.

5. **Umieszczenie kart miast-państw:** dla każdego żetonu miasta-państwa umieszczonego na mapie należy umieścić obie kopie kart dyplomacji (jedną na drugiej) tego miasta-państwa obok mapy, tak aby były widoczne dla wszystkich graczy. Z niewykorzystanych kart dyplomacji miast-państw należy utworzyć stos i umieścić go w pobliżu mapy.



6. **Ustawienie żetonu kierunku i wskaźnika wydarzeń:** pierwszy gracz umieszcza żeton kierunku barbarzyńców przy dowolnej krawędzi mapy (nie ma znaczenia, w którą stronę zwrócone są poszczególne cyfry). Następnie pierwszy gracz ustawia wskaźnik wydarzeń tak, aby strzałka wskazywała na hełm z gwiazdą.



7. **Podzielenie kart cudów świata:** gracze wykonują poniższe kroki:

- Należy podzielić karty cudów świata na cztery stosy, zgodnie z rodzajem. Rodzaj karty można określić poprzez jej kolor i symbol po lewej stronie ilustracji cudu.
- Należy podzielić każdy stos na trzy zakryte stosy, zgodnie z epoką. Następnie każdy stos epoki należy osobno pomieszać i usunąć po jednej losowej karcie z każdego stosu starożytnych i średniowiecznych cudów. Usunięte karty należy bez podglądania odłożyć do pudełka.

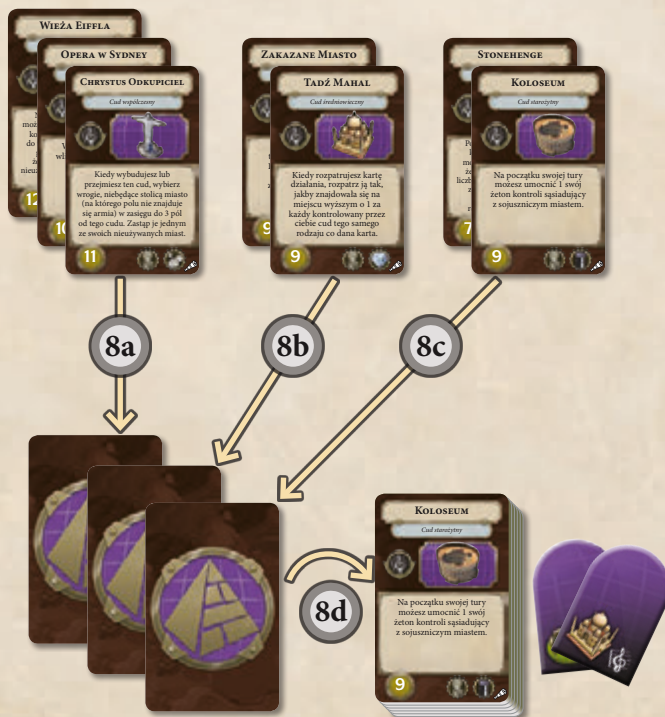


Liczba używanych w rozgrywce kart cudów każdej epoki dla każdego z rodzajów cudu



8. Stworzenie talii cudów świata: dla każdego rodzaju kart cudów świata należy wykonać poniższe czynności:

- Karty współczesnych cudów należy ułożyć zakryte jako spód talii danego rodzaju.
- Karty średniowiecznych cudów danego rodzaju należy ułożyć zakryte na kartach współczesnych cudów.
- Karty starożytnych cudów danego rodzaju należy ułożyć zakryte na kartach średniowiecznych cudów.
- Na koniec należy położyć talię tak, aby była widoczna dla wszystkich graczy, i odkryć jej wierzchnią kartę.



9. Przygotowanie żetonów cudów świata: obok każdej talii cudów świata należy umieścić wszystkie żetony, których kolor i rodzaj symbolu odpowiada kartom w danej talii.

10. Rozdanie kart zwycięstwa: należy umieścić dwie karty zwycięstwa z fortami („Ufortyfikowany” oraz „Ekspedycyjny”) obok mapy. Następnie należy umieścić trzy dodatkowe losowe karty zwycięstwa odkryte obok kart zwycięstwa z fortami. Pozostałe karty zwycięstwa należy odłożyć do pudełka.



11. Przygotowanie puli: żetony handlu i pozostałe żetony surowców należy umieścić w stosach obok mapy, tworząc **PULĘ**.

Gra jest teraz gotowa do rozpoczęcia rozgrywki.



ZASADY ROZSZERZENIA

Terra Incognita wprowadza do gry *Sid Meier's Civilization: Nowy początek* nowe, opisane poniżej zasady. W przypadku konfliktu zasad względem gry podstawowej pierwszeństwo mają zasady z tego rozszerzenia.

ZWYCIĘSTWO

Gracz zwycięża, gdy uda mu się wypełnić jeden cel na **czterech** z pięciu znajdujących się obok mapy kart zwycięstwa. Gracze sprawdzają warunki zwycięstwa na końcu każdej rundy **przed** rozpatrzeniem wskaźnika wydarzeń.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma więcej żetonów kontroli na kartach zwycięstwa. Jeżeli dalej jest remis, należy go rozstrzygnąć zgodnie z zasadami gry podstawowej.

Karty zwycięstwa z fortami

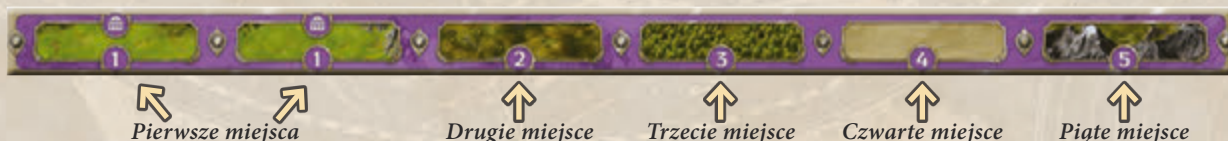
Karty zwycięstwa z fortami to nowy rodzaj kart zwycięstwa. W przeciwieństwie do standardowych kart zwycięstwa, karty zwycięstwa z fortami mają tylko po jednym celu: kontrolowanie określonej liczby fortów (patrz „Forty” na str. 11). Dodatkowo, gracze muszą ciągle spełniać wymagania takiego celu – jeżeli gracz straci kontrolę nad fortem i przez to nie będzie już dłużej spełniał wymagań któregoś z tych celów, dany gracz usuwa swój żeton kontroli z karty danego celu.



Karta zwycięstwa „Ufortyfikowany” (po lewej) wymaga, by gracz kontrolował co najmniej jeden fort. Karta zwycięstwa „Ekspedycyjny” (po prawej) wymaga, by gracz kontrolował co najmniej dwa forty.

POWIĘKSZONY SZEREG DZIAŁAŃ

Tory działań zawarte w tym rozszerzeniu powiększają szereg działań, dodając dodatkowe miejsce oznaczone „1”. Oba miejsca z numerem „1” są traktowane jako pierwsze miejsce, a po użyciu karty działania należy ją przesunąć na znajdujące się najbardziej po lewej miejsce w szeregu.



Pierwsze miejsca

Drugie miejsce

Trzecie miejsce

Czwarte miejsce

Piąte miejsce

SPECJALNE KARTY DZIAŁANIA

Terra Incognita zawiera po jednej specjalnej karcie działania dla każdego lidera, która podlega tym samym zasadom, co wszystkie pozostałe karty działania.

Gracze, którzy posiadają specjalną kartę działania poziomego „I” zastępują nią znajdującą się już w ich szeregu działań kartę poziomego „I” tego samego rodzaju. Każdy gracz ze specjalną kartą działania poziomego „II” lub wyższego może zdecydować się otrzymać ją gdy tylko ma okazję otrzymać kartę działania danego poziomu.



Awers i rewers specjalnej karty działania Czaki

KARTY DZIAŁANIA ROZWOJU

Wszyscy gracze rozpoczynają każdą rozgrywkę z kartą działania rozwoju poziomego „I” („Irygacja”). Karty rozwoju pozwalają graczom stawiać dzielnice, które zostały opisane na kolejnej stronie.

Karty rozwoju pozwalają także umacniać żetony kontroli, ponieważ nie można już w tym celu wykorzystywać wojskowych kart działania.

Kiedy gracz rozpatruje kartę działania rozwoju, może wydać dowolną liczbę żetonów handlu z tej karty, by umocnić jeden żeton kontroli za każdy wydany żeton handlu. Z tej opcji można skorzystać niezależnie od tego czy gracz użył efektu samej karty do umocnienia żetonów kontroli.



Karta działania rozwoju poziomu I

Podczas rozpatrywania karty działania „tak, jakby znajdowała się na pierwszym miejscu”, należy rozpatrzyć ją tak, jakby znajdowała się na miejscu najbardziej po lewej. Miejsca oznaczone numerami „2”, „3”, „4” i „5” są nadal uważane odpowiednio za drugie, trzecie, czwarte i piąte miejsce.

DZIELNICE

Dzielnice to nowy rodzaj żetonów kontroli i reprezentują wyspecjalizowane regiony cywilizacji graczy. W przypadku dzielnic zastosowanie mają wszystkie zasady dotyczące żetonów kontroli z poniższymi wyjątkami:

- ❖ Gracze umieszczają żetony dzielnic za pośrednictwem kart działania rozwoju. Z efektów pozwalających graczowi umieścić żeton kontroli nie można skorzystać w celu umieszczenia żetonu dzielnicy.
- ❖ Zasady dotyczące umieszczania żetonów dzielnic są takie same jak w przypadku żetonów kontroli, z jednym wyjątkiem: umieszczając żeton dzielnicy gracz może zdecydować się zastąpić nim jeden ze swoich znajdujących się już na mapie żetonów kontroli. W takim przypadku żeton dzielnicy należy umieścić nieumocnioną stroną do góry, nawet jeżeli zastępuje umocniony żeton kontroli.
- ❖ W przypadku pokonania dzielnicy w wyniku ataku, atakujący zastępuje żeton dzielnicy jednym ze swoich żetonów kontroli (nie dzielnic) kładąc go nieumocnioną stroną do góry.
- ❖ Efekty umożliwiające graczowi zastąpienie swoim żetonem kontroli żetonu kontroli innego gracza, mogą być wykorzystywane do zastąpienia dzielnicy. W takim przypadku należy zastąpić żeton dzielnicy żetonem kontroli (nie dzielnicy).

Każdy rodzaj dzielnicy posiada własną zdolność. Gracze rozpatrują zdolności swoich dzielnic kiedy wskazówka na wskaźniku wydarzeń znajdzie się na polu z symbolem dzielnicy. Gracze rozpatrują efekty dzielnic zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza. Każdy z graczy rozpatruje zdolności swoich dzielnic w wybranej przez siebie kolejności.

Efekty wielu dzielnic odnoszą się do pól znajdujących się w określonej odległości od danej dzielnicy. Rozpatrując zdolność takiej dzielnicy gracze mierzą odległość licząc wszystkie pola, w tym wrogie pola i wodę, oraz ignorując trudność terenu.

Skrótowy opis efektów dzielnic znajduje się na rewersie każdego arkusza lidera z rozszerzenia *Terra Incognita*. Pełne zasady dotyczące efektów każdej dzielnicy zostały opisane poniżej:

Kampus

Rozpatrując zdolność kampusu, gracz umieszcza na swojej naukowej karcie działania po jednym żetonie handlu z puli za każde sojusznicze pole z górami lub cudem natury, które znajduje się na polu kampusu lub z nim sąsiaduje.



Symbol
dzielnicy
na wskaźniku
wydarzeń



Dzielnica biznesowa

Rozpatrując zdolność dzielnicy biznesowej gracz wybiera **jeden** z poniższych efektów:



- ❖ Umieść jeden żeton handlu z puli na dowolnej karcie w swoim szeregu działań za każde rozwinięte miasto, które kontrolujesz.
- ❖ Umieść na swojej ekonomicznej karcie działania po jednym żetonie handlu z puli za każde sojusznicze pole z pustynią, które znajduje się na polu twojej dzielnicy biznesowej lub z nim sąsiaduje.

Dzielnica wojskowa

Rozpatrując zdolność dzielnicy wojskowej gracz wybiera **jeden lub oba** z poniższych efektów:



- ❖ Pokonaj barbarzyńców lub wrogą armię w zasięgu do dwóch pól od twojej dzielnicy wojskowej. W przypadku pokonania barbarzyńców, umieść jeden żeton handlu na dowolnej karcie w swoim szeregu działań, zgodnie z normalnymi zasadami.
- ❖ Umocnij sojuszniczy żeton kontroli w zasięgu do dwóch pól od twojej dzielnicy wojskowej.

Dzielnica przemysłowa

Rozpatrując zdolność dzielnicy przemysłowej gracz wybiera **jeden** z poniższych efektów:



- ❖ Umieść na swojej przemysłowej karcie działania po jednym żetonie handlu z puli za każde sojusznicze pole z lasem, które znajduje się na polu danej dzielnicy przemysłowej lub z nim sąsiaduje.
- ❖ Odrzuć ze swojej przemysłowej karty działania trzy żetony handlu, by wybudować miasto na dozwolonym polu w zasięgu do 2 pól od sojuszniczego pola.

Dzielnica kulturalna

Rozpatrując zdolność dzielnicy kulturalnej gracz wybiera **jeden** z poniższych efektów:



- ❖ Umieść jeden żeton kontroli na polu w zasięgu do dwóch pól od twojej dzielnicy kulturalnej.
- ❖ Umieść jeden żeton kontroli na polu w zasięgu do dwóch pól od sojuszniczego miasta z cudem.

ARMIE

Armie to nowy rodzaj figurki. Liczbę dostępnych dla każdego gracza armii określa obecnie używana przez danego gracza wojskowa karta działania. Kiedy gracz zdobędzie kartę wojska zwiększającą liczbę dostępnych armii umieszcza dodatkową armię na swojej nowej karcie wojska. Gracz który kontroluje więcej niż jedną armię musi w pełni rozpatrzyć ruch jednej ze swoich armii (włączając w to ewentualny atak) przed poruszeniem kolejnej armii.



Nowe wojskowe karty działania pozwalają graczom na poruszanie armii po mapie. Aby poruszyć armię, gracz przesuwa figurkę po jednym polu na raz, maksymalnie na odległość wskazaną na karcie. Armia na karcie wojska może poruszyć się ze stolicy lub rozwiniętych miast gracza, tak jakby znajdowała się na polu danego miasta.

Kiedy gracz poruszy armię na pole zawierające żeton barbarzyńców, miasta-państwa lub wrogi **ZNACZNIK**, jej ruch natychmiast dobiega końca (wszelkie niewykorzystane pola ruchu przepadają), a gracz musi wykonać atak.

Gracze wykonują ataki zgodnie z zasadami gry podstawowej, z następującymi wyjątkami (poszczególne kroki rozpatrywania ataków zostały w skrócie opisane na str. 16):

Atakowanie

- ♦ Należy zignorować wszelkie zasady gry podstawowej dotyczące mierzenia odległości na potrzeby ataku i wykonywania ataku z określonego pola. Do ataków dochodzi wyłącznie w następstwie ruchu armii.
- ♦ Jeżeli armia atakuje pole zawierające kilka **ZNACZNIKÓW**, gracz kontrolujący atakującą armię określa który ze znaczników jest celem ataku. Jeżeli armia atakuje pole zawierające żeton barbarzyńców, barbarzyńcy muszą być celem ataku.

Rozpatrywanie ataku

- ♦ Premia do wartości walki armii lub karawany będącej celem ataku, równa się trudności terenu pola, na którym znajduje się dana figurka. Figurki nie otrzymują premii do wartości walki zapewnianej przez umocnione żetony kontroli.

- ♦ Jeżeli na polu obrońcy znajduje się co najmniej jedna sojusznicza armia (nie wliczając samego obrońcy), obrońca zwiększa swoją wartość walki o dwa.
- ♦ Kiedy gracz wydaje żeton handlu podczas rozpatrywania ataku, może zdecydować się przerzucić swoją kość zamiast zwiększać swoją wartość walki o jeden.
 - ♦ Gracz może zdecydować czy chce wydać kolejne żetony handlu po zobaczeniu wyniku rzutu (lub przerzutu).
 - ♦ Kolejność wydawania żetonów handlu podczas ataku nie ulega zmianie – wszelkie żetony najpierw wydaje atakujący, a następnie obrońca.

Następstwa ataku

- ♦ Jeżeli wygra obrońca, atakująca armia zostaje zniszczona i wraca na kartę wojska danego gracza.
- ♦ Jeżeli wygra atakujący, gracz rozpatrują efekt zgodnie z zasadami gry podstawowej. Dodatkowo:
 - ♦ Jeżeli obrońca to:
 - ♦ **Karawana lub armia:** obrońca zostaje zniszczony i wraca na odpowiednią kartę w szeregu działań danego gracza.
 - ♦ **Dzielnica:** atakujący zastępuje żeton dzielnicy swoim nieumocnionym żetonem kontroli (nie dzielnicy).
 - ♦ **Miasto lub żeton kontroli/dzielnicy:** wszystkie wrogie armie i karawany znajdujące się na danym polu zostają zniszczone i wracają na odpowiednie karty działania każdego z graczy.
 - ♦ Po rozpatrzeniu ataku atakująca armia pozostaje na zaatakowanym polu, chyba że dane pole w dalszym ciągu zawiera żeton miasta-państwa, niekontrolowany fort lub wrogi znacznik (na przykład w sytuacji gdy gracz wyzwolił miasto-państwo lub zaatakował pole zawierające więcej niż jeden wrogi znacznik). W takich przypadkach atakująca armia cofa się na ostatnie pole na którym się znajdowała przed wykonaniem ataku, a które nie zawiera żetonu barbarzyńców, miasta-państwa lub wrogiego znacznika. Niezależnie od okoliczności ruch danej armii dobiega końca.

Dodatkowe zasady dotyczące armii

- ❖ Gracz może wybudować miasto na polu zawierającym sojusznicze armie, ale nie na polu zawierającym wrogie armie.
- ❖ Gracz nie może umieścić żetonu kontroli na żadnym polu zawierającym wrogie armie.
- ❖ Gracz może poruszyć karawanę na oraz przez pole zawierające armie (sojusznicze i wrogie).
- ❖ Pola zawierające armię nie mogą być celem efektów pozwalających na usunięcie znacznika lub zastąpienie znacznika gracza znacznikiem innego gracza.
- ❖ Armia znajdująca się na polu z symbolem barbarzyńców nie blokuje ponownego pojawienia się danego żetonu barbarzyńców. Jeśli barbarzyńcy pojawią się na polu zawierającym armię, dana armia zostaje zniszczona i wraca na kartę wojska gracza.
- ❖ Jeśli barbarzyńcy poruszają się na pole zawierające armię, dana armia zostaje zniszczona i wraca na kartę wojska gracza, a barbarzyńcy cofają się na ostatnie, nie zawierające wody pole na którym się znajdowali. Wszystkie miasta oraz żetony kontroli znajdujące się na polu zawierającym armię są chronione przed napadami barbarzyńców, przez co nie są usuwane ani obracane na nieumocnioną stronę.

FORTY



Żeton fortu

Umieszczone podczas przygotowania gry żetony fortów reprezentują terytoria o zwiększonej obronności. Pola fortów są traktowane jak pola lasu o trudności 3. Gracze nie mogą budować miast na polach sąsiadujących z fortami i nie mogą umieszczać żetonów kontroli (w tym dzielnic) na fortach. Gracze mogą poruszać karawany i armie na pola z fortami, ale po poruszeniu armii na pole niekontrolowanego przez żadnego gracza fortu jej ruch natychmiast dobiega końca i gracz musi wykonać atak.

Kiedy armia atakuje niekontrolowany fort, dany fort staje się obrońcą, a jego premia do wartości walki wynosi 6. Jeśli atakujący wygra, umieszcza na danym forcie jedno ze swoich nieużywanych miast. Należy je traktować jak standardowe miasto.

Dopóki gracz ma miasto na polu fortu kontroluje dany fort. Kontrolowanie jednego lub większej liczby fortów przybliży gracza do zwycięstwa, poprzez spełnienie wymagań celów na nowych kartach zwycięstwa z fortami. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Zwycięstwo” na stronie 8.

KORZYSTANIE Z ARMII

Wiktoria (czerwony) porusza swoją armię, by zaatakować Czakę (niebieski). Rozpatruje swoją kartę wojska znajdującą się na trzecim miejscu.

1. Wiktoria porusza swoją armię w kierunku miasta Czaki przez pola łąk i lasu, ponieważ jej wojskowa karta działania znajduje się na zbyt niskim miejscu by mogła przejść przez pole gór.
2. Jej armia kończy ruch na polu z miastem i armią Czaki. Wiktoria wybiera armię Czaki za cel ataku.
3. Wiktoria wygrywa i niebieska armia wraca na kartę wojska Czaki. Armia Wiktorii nie może pozostać na tym samym polu co miasto Czaki, więc cofa się na ostatnie pole, z którego się poruszyła.



EKSPLORACJA

Zamiast tworzyć całą mapę na początku rozgrywki w *Terra Incognita*, gracze używają swoich karawan i armii do eksplorowania otaczającego ich świata i poszerzania jego granic.

Poruszając karawanę lub armię, jeśli figurka znajduje się na polu na krawędzi mapy, które jest częścią **kafelka ze stolicą**, dana figurka może poświęcić jedno pole ruchu na **EKSPLORACJĘ**.

Podczas eksploracji gracz wykonuje poniższe kroki:

1. Gracz dobiera kafelek ze spodu stosu kafelków mapy.
2. Gracz umieszcza kafelek tak, by stykał się z **co najmniej czterema polami** już wyłożonych kafelków, **w tym z polem z którego gracz eksploruje**. Kafelek można ułożyć dowolną stroną do góry. Jeżeli kafelek nie można umieścić w dozwolony sposób, należy go odłożyć na wierzch stosu kafelków mapy i eksploracja dobiega końca.
3. Gracz przeprowadza zaludnienie kafelek, umieszczając na jego oznaczonych polach wszelkie żetony barbarzyńców, surowców, cudów natury i miast-państw, zgodnie z zasadami opisanymi w 4. kroku przygotowania gry na stronie 6. Po umieszczeniu na kafełku żetonu miasta-państwa należy umieścić obok mapy jego karty dyplomacji.
4. Jeśli powstanie otoczona z każdej strony dziura w mapie, gracz powinien wypełnić ją żetonami wody.

Żeton kierunku barbarzyńców można przesunąć, żeby zrobić miejsce dla nowego kafełka mapy.

Po rozpatrzeniu eksploracji dana armia lub karawana może kontynuować swój ruch wykorzystując wszelkie pozostałe pola ruchu (minus jedno pole poświęcone na eksplorację), ale nie może podczas tego ruchu przeprowadzić kolejnej eksploracji.

EKSPLORACJA

Czaka wykorzystuje swoją armię do eksploracji (żółte pole). Nie może umieścić kafełka na pokazane poniżej sposoby, ponieważ w 1. przypadku nie styka się on z eksplorującą figurką, a w 2. styka się tylko z dwoma polami mapy.



Czaka decyduje się umieścić kafelek w poniższy sposób.



Uwaga: Jeżeli w kolejnej turze Czaka będzie poruszał swoją karawanę, nie może nią przeprowadzić eksploracji z obecnie zajmowanego pola, ponieważ nie znajduje się ono na kafełku z polem stolicy.

USTROJE

W *Terra Incognita* gracze wybierają dla swojej cywilizacji jeden z sześciu ustrojów, reprezentowanych przez żetony ustrojów.

Gracze rozpoczynają grę bez żadnego ustroju. Kiedy wskazówka na wskaźniku wydarzeń znajdzie się na polu z symbolem ustroju każdy z graczy może wybrać nowy ustrój dla swojej cywilizacji. Aby zmienić swój ustrój, gracz wybiera jedną ze swoich kart działania znajdujących się na dowolnym miejscu oznaczonym „1” i umieszcza na niej żeton ustroju tego samego rodzaju. Jeżeli dany gracz miał już żeton ustroju na innej karcie, musi go usunąć.

Kiedy gracz rozpatruje kartę działania, na której znajduje się żeton ustroju, rozpatruje ją tak, jakby zajmowała wyższe miejsce w szeregu działań, zgodnie z liczbą strzałek na żetonie ustroju. Zostało to dokładnie opisane w kolejnej sekcji.

ROZPATRYWANIE KART DZIAŁANIA „NA WYŻSZYM MIEJSCU”

Niektóre efekty pozwalają graczom rozpatrywać karty działania tak, jakby znajdowały się w szeregu działań na wyższej o określoną liczbę miejsc pozycji. Aby to zrobić, gracz sprawdza obecną pozycję karty w szeregu, następnie odmierza wskazaną na żetonie liczbę miejsc w prawo i rozpatruje kartę tak, jakby znajdowała się na wyższym miejscu (patrz przykład niżej). Jeżeli kartę należałoby rozpatrzeć na wyższym miejscu niż „5”, rozpatruje się ją tak, jakby zajmowała miejsce oznaczone „5”.



Z uwagi na żeton ustroju „Monarchia” kartę działania rozwoju należy rozpatrzeć tak, jakby znajdowała się na miejscu wyższym o dwa w stosunku do swojej obecnej pozycji. W związku z tym zostaje rozpatrzona tak, jakby zajmowała miejsce „5” zamiast „3”.



Żeton ustroju



Symbol ustroju na wskaźniku wydarzeń

Jeżeli kilka efektów modyfikuje miejsce karty w szeregu należy je rozpatrzeć w wybranej przez gracza kolejności.

W przypadku efektów zależnych od rozpatrywania karty działania na określonym miejscu w szeregu (np. „Jeśli rozpatrzysz tę kartę na piątym miejscu w szeregu działań”), daną kartę należy traktować tak, jakby zajmowała wyższe miejsce.

Kiedy karta jest rozpatrywana zgodnie ze wskazanym miejscem w szeregu (np. „Rozpatrz daną kartę tak, jakby znajdowała się na pierwszym miejscu”), wszelkie efekty wpływające na rozpatrywanie tej karty tak, jakby znajdowała się na wyższym miejscu w szeregu odnoszą się do wskazanego miejsca (patrz przykład niżej). Wszelkie efekty wpływające na rozpatrywanie karty działania „tak, jakby znajdowała się na pierwszym miejscu” odnoszą się do znajdującego się najbardziej po lewej miejsca w szeregu działań.

MODYFIKATOR POZYCJI KARTY

Teddy chce użyć swojej karty „Kapitalizm”, której efekt to: „Raz na turę, po tym, jak przesuniesz tę kartę na początek szeregu, wybierz inną kartę w szeregu działań. Rozpatrz daną kartę tak, jakby znajdowała się na pierwszym miejscu, ale nie przesuwaj jej na początek szeregu”.

1. Teddy rozpatruje kartę „Kapitalizm” i przesuwa ją na początek szeregu.
2. Teddy decyduje się skorzystać z efektu „Kapitalizmu”, by rozpatrzeć swoją kartę kultury.
3. W wyniku efektu karty „Kapitalizm” kartę kultury należy rozpatrzeć „tak, jakby znajdowała się na pierwszym miejscu”, czyli na pierwszym z lewej miejscu oznaczonym „1”.
4. Ustrój Teddy’ego to „Republika”, więc rozpatruje swoją kartę kultury tak, jakby znajdowała się o dwa miejsca wyżej. W tym przypadku karta zostaje rozpatrzona tak, jakby znajdowała się na miejscu oznaczonym „2”.



WSKAŹNIK WYDARZEŃ

To rozszerzenie zawiera nowy wskaźnik wydarzeń, którym należy zastąpić ten z gry podstawowej. Na nowym wskaźniku wydarzeń znajdują się symbole ruchu oraz pojawienia się barbarzyńców, ale nie zawiera on już symbolu handlu. (Teraz rozwinięte miasta zapewniają żetony handlu za pośrednictwem dzielnicy biznesowej, co zostało opisane na stronie 9). Na nowym wskaźniku znajdują się również trzy nowe symbole, które zostały opisane poniżej.



Symbol dzielnicy

Kiedy wskazówka wskaźnika znajdzie się na polu z tym symbolem, gracze rozpatrują efekty każdej ze swoich dzielnic, zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Szczegółowe zasady zostały opisane w sekcji „Dzielnice” na stronie 9.



Symbol ustroju

Kiedy wskazówka wskaźnika znajdzie się na polu z tym symbolem gracze mają okazję zmienić swój ustrój. Szczegółowe zasady zostały opisane w sekcji „Ustroje” na stronie 13.



Symbol cudu

Kiedy wskazówka wskaźnika znajdzie się na polu z tym symbolem (z pominięciem przygotowania gry), gracze najpierw rozpatrują pozostałe symbole znajdujące się na tym samym polu wskaźnika. Następnie należy umieścić po jednym żetonie handlu z puli na każdej odkrytej karcie cudu na wierzchu talii cudów. Jeżeli na danej karcie cudu znajduje się już żeton handlu, należy zamiast tego usunąć ją z gry (zwracając żeton handlu do puli) i odkryć kolejną wierzchnią kartę danej talii.



Podczas budowy cudu świata **koszt budowy każdego cudu, na którym znajduje się żeton handlu jest zmniejszony o 1**. Po wybudowaniu danego cudu należy zwrócić żeton handlu do puli.

KLUCZOWE POJĘCIA

Poniższa sekcja definiuje niektóre, często występujące w grze pojęcia.

- ♦ **Dozwolone pole:** na potrzeby budowania miasta „dozwolone pole” to pole, które nie jest polem

wody, nie sąsiaduje z żadnym miastem, miastem-państwem ani fortem oraz nie zawiera żadnych innych elementów niż karawana, sojusznicza armia lub sojuszniczny żeton kontroli.

- ♦ **Figurki:** armie oraz karawany.
- ♦ **Możesz:** zwrot „możesz” oznacza, że efekt oferuje graczowi jakieś dodatkowe możliwości lub że skorzystanie z danego efektu jest opcjonalne. W przypadku opcjonalnego efektu, to gracz decyduje, czy chce go rozpatrzyć, za każdym razem, kiedy zostają spełnione warunki jego aktywacji.
- ♦ **Następnie:** zwrot „następnie” oznacza kolejność rozpatrywania kilku efektów. Efekt, którego opis rozpoczyna się od „następnie” można rozpatrzyć dopiero po wszystkich poprzedzających go efektach. Jednocześnie taki efekt nie wymaga rozpatrzenia poprzedzających go efektów (np. jeśli gracz nie mógł lub zdecydował się nie rozpatrywać wcześniejszego efektu opcjonalnego).
- ♦ **Przejęcie:** cud zostaje przejęty kiedy gracz zdobywa kartę danego cudu w następstwie ataku.
- ♦ **Znaczniki:** armie, karawany, miasta, żetony kontroli oraz żetony dzielnic.

OBJAŚNIENIA ZASAD

- ♦ **Akad:** Gracz posiadający kartę dyplomacji Akadu w dalszym ciągu musi wykonać atak jeśli jego armia zakończy ruch na polu zawierającym wrogi żeton kontroli.
- ♦ **Antananarywa:** Gracz posiadający kartę dyplomacji Antananarywy może wybudować cud świata na polu zawierającym żeton tego miasta-państwa tak, jakby było zwykłym miastem. Kiedy dowolny gracz rozgrywa swoją turę i posiada jedną z kart dyplomacji Antananarywy, obejmuje kontrolę nad tym cudem.
- ♦ **Ibrahim:** karta „Ibrahima” to dodatkowa specjalna karta Turków osmańskich. Zasady korzystania z niej zostały opisane na arkuszu lidera tej cywilizacji.
 - ♦ Efekty karty „Ibrahima” zawsze rozpatruje gracz, który otrzymał tę kartę od gracza „prowadzącego” Turków osmańskich. Gracz z arkuszem lidera Turków osmańskich nie może sam rozpatrzyć efektów karty „Ibrahima”.

ZASADY OPCJONALNE

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze mogą zdecydować się na zastosowanie jednej lub kilku z poniższych zasad opcjonalnych.

POKOJOWA ROZGRYWKA

Gracze, którzy wolą mniej bojową rozgrywkę mogą przygotować grę z pominięciem kart zwycięstwa z fortami. Gracze w dalszym ciągu powinni użyć żetonów fortów, które działają tak samo jak w podstawowym wariantcie rozgrywki, jednak ich kontrolowanie nie wpływa na wyłonienie zwycięzcy. W tym wariantcie warunki zwycięstwa są takie same jak w grze podstawowej.

TWÓRCY

Projekt i rozwój rozszerzenia: Tony Fanchi

Producent: Jason Walden

Redakcja: Adam Baker

Korekta: Molly Glover oraz Christopher Meyer

Kierownik ds. gier planszowych: James Kniffen

Projekt graficzny rozszerzenia: Shaun Boyke i Toujer Moua

Kierownik projektu graficznego: Christopher Hosch

Okladka oraz ilustracje kafelków mapy: Anders Finér

Dyrektor artystyczny: Jeff Lee Johnson

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Tony Bradt

Projekt figurek: Adam Martin

Koordynator projektu figurek: Cory DeVore

Kierownik projektu figurek: Derrick Fuchs

Koordinacja kontroli jakości: Andrew Janeba i Zach Tewalthomas

Koordinatory licencji: Sherry Anisi oraz Zach Holmes

Zarządzanie licencją: Simone Elliot

Zarządzanie produkcją: Justin Anger i Jason Glawe

Dyrektor kreatywny ds. grafiki: Brian Schomburg

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Wicedyrektor ds. rozwoju produktu: Chris Gerber

Projektant wykonawczy: Nate French

Szef studia: Andrew Navaro

2K

Dyrektor ds. globalnego marketingu: Matt Knoles

Kierownik ds. globalnego marketingu: Benji Han

©2020 Take-Two Interactive Software, Inc. *Sid Meier's Civilization*, *Civilization*, 2K, Firaxis Games oraz powiązane z nimi logotypy są znakami towarowymi Take-Two Interactive Software, Inc. © 2020 Fantasy Flight Games. Gamegenic jest TM & © Gamegenic GmbH. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA 651- 639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych.

WYRÓWNYWANIE SZANS

Aby gra była bardziej wyrównana w przypadku rozgrywki między graczami o różnym poziomie doświadczenia, podczas przygotowania gry można umieścić żetony handlu na kartach działania mniej doświadczonych graczy. Każdy z mniej doświadczonych graczy rozpoczyna grę z jednym żetonem handlu na każdej ze swoich kart działania.

Jeżeli gracze chcą zmodyfikować poziom wyrównywania szans mogą sami ustalić liczbę dodatkowych żetonów handlu, które należy rozmieścić na kartach działania mniej doświadczonego gracza tak równo jak to możliwe, rozpoczynając od pierwszej karty w jego szeregu działań i kolejno umieszczając żetony na kolejnych kartach po prawej.

FIRAXIS

Dyrektor artystyczny studia: Arne Schmidt

Dyrektor ds. marketingu: Peter Murray

Kierownik produktu: Kevin Schultz

GALAKTA

Tłumaczenie: Łukasz Chełmecki

Korekta wersji polskiej: Łukasz Tkaczyk

Skład i opracowanie graficzne: Aleksandra Miszta-Mars

TESTERZY

Fateme Ain, Shahdad Badieneshin, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Jennifer Bragg, JS Bragg, Paul Carlson, David Cates, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Allan Clements, Ian Cross, Christopher Farnan, Dave Geddes, Megan Geddes, Renzo Gómez, Ian Gordon, Christos Gouvedaris, Jennifer Helton, Phil Henry, Anastasia Intzoglou, Arman Jafari Tehrani, Dustin Jennings, Haraldur Karlsson, Nathan Karpinski, Corey Konieczka, Antreas Kordatos, Brian Lewis, Jamie Lewis, Jim Lewis, John Loeffler, Scott Marlow, Sean McCarthy, Michael Nagel, Alec Noe, Josh Noe, Julie Noe, Pouya Ostadpour, Andrés Palacios, Giancarlo Palacios, Katie Picotte, Thomas Pike, Justin Piraino, Brandon Purdue, Brooke Robison, Ashton Sanders, Chris Smalley, James Richard Smalley, Patrick Smalley, Mitch Spade, Alejandro Tapia, Blake Terhune, Giannis Tilias, Ernesto Velaochaga, Lorena Velásquez, Ben Waxman, Matt Wichmann oraz Miltos Yfantopoulos.

Specjalne podziękowania dla naszych beta testerów.

Wykorzystane grafiki pochodzą z archiwów Firaxis. Dziękujemy wszystkim artystom za ich wkład.



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89



PODSUMOWANIE ZASAD

Na tej stronie znajduje się podsumowanie najważniejszych zasad, by gracze mogli je łatwo sprawdzić w trakcie rozgrywki.

WYKONYWANIE ATAKU

1. **Wybór celu** : atakujący wybiera za cel ataku jeden wrogi znacznik znajdujący się na tym samym polu co armia atakującego.
2. **Rzut atakującego**: atakujący rzuca kością i dodaje premie z następujących źródeł:
 - ♦ numeru miejsca jego karty wojska w szeregu działań;
 - ♦ premii z jego kart i arkusza lidera.
3. **Rzut obrońcy**: obrońca rzuca kością i dodaje premie zależne od rodzaju celu:
 - ♦ **Niekontrolowany fort**: premia = 6.
 - ♦ **Miasto-państwo**: premia = 8.
 - ♦ **Barbarzyńcy**: premia = trudność terenu, na którym znajduje się cel.
 - ♦ **Wrogi znacznik**: premia = suma każdego mającego zastosowanie z poniższych:
 - ♦ **Miasto**: podwojona trudność terenu, na którym znajduje się cel. +1 za każdy sąsiadujący, sojuszniczy umocniony żeton kontroli.
 - ♦ **Żeton kontroli**: trudność terenu, na którym znajduje się cel. +1 jeśli cel jest umocniony. +1 za każdy sąsiadujący, sojuszniczy umocniony żeton kontroli.
 - ♦ **Armia lub karawana**: trudność terenu, na którym znajduje się cel.
 - ♦ **Zawsze**: +2 jeśli na tym samym polu co cel znajduje się co najmniej 1 sojusznicza względem obrońcy armia (inna niż obrońca).
 - ♦ **Zawsze**: premia z kart i arkusza lidera.
4. **Wydanie żetonów handlu**: atakujący, a po nim obrońca mają okazję wydać żetony handlu ze swoich kart wojska. Za każdy wydany żeton dany gracz może przerzucić swoją kość lub dodać 1 do swojej wartości walki.
5. **Porównanie wartości walki**: gracz z wyższą wartością walki zwycięża (obrońca wygrywa remis).

CELE



Dyplomata: Posiadaj karty dyplomacji 4 różnych graczy i/lub miast-państw.



Ekspansjonista: Kontroluj miasta na 6 różnych kafelkach mapy. (Forty liczą się jako osobny kafelek).



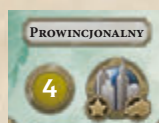
Niszczyciel: Wygraj atak jako atakujący osiągając wartość walki 16 lub więcej.



Obrońca: Posiadaj 15 umocnionych żetonów kontroli.



Pionier: Kontroluj po 1 cudzie świata z każdej epoki.



Prowincjonalny: Posiadaj po 1 rozwiniętym mieście na 4 różnych kafelkach mapy. (Forty liczą się jako osobny kafelek).



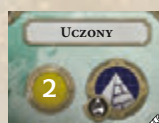
Przedsiębiorca: Posiadaj 5 swoich dzielnic na mapie.



Technofil: Posiadaj w swoim szeregu działań 3 karty działania poziomu IV. (Zastępuje cel z gry podstawowej o tej samej nazwie).



Twórca: Kontroluj 2 cuda świata z tej samej epoki.



Uczony: Kontroluj 2 naukowe cuda świata.



Zbieracz: Posiadaj 5 żetonów surowców i/lub żetonów cudów natury.



Zdywersyfikowany: Kontroluj 3 cuda różnego rodzaju.