

# ZAGŁADA Z ATLANTYDY

Marcin  
Wełnicki

INSTRUKCJA



# ZAGŁADA ATLANTYDY

ROBOTNICZY UWIJALI SIĘ W DOKACH NICZYM MRÓWKI, Z OKIEN WIEŻY ARYSTOBANESA TAK TEŻ ZRESZTĄ WYGLĄDALI. KADŁUBY STATKÓW POKRYWAŁY MOZAIKI RUSZTOWAŃ, OLBRZYMIĘ DŹWIGI PRZENOSIŁY DUŻE ELEMENTY Z BAREK, MNIEJSZE WYŁADOWYWAŁY POWOZY I ZAPEŁNIAŁY ŁADOWNIE. Z OBSZARÓW MIEJSKICH CIĄGNAŁ SIĘ DŁUGI KOROWÓD UCIEKINIERÓW, SZEROKA, WIELOBARWNA RZĘKA ISTNIEŃ. FILOZOF WIEDZIAŁ, ŻE NIE WSZYSTKIM UDA SIĘ UCIEC. TA EWAKUACJA PRZEBIEGAŁA BEZ JAKIEGOKOLWIEK PLANU, NIE BYŁO ŻADNEGO HARMONOGRAMU, ŻADNEJ LISTY PASAŻERÓW, NIE PRZEPROWADZONO NAWET PUBLICZNEJ LOTERII. STATKI ŁADOWANO JUŻ PODCZAS BUDOWY, A CZASEM ZDARZAŁO SIĘ, ŻE KAPITAN O WYJĄTKOWO SŁABEJ WOLI OPUSZCZAŁ PORT, ZANIM KONSTRUKCJA JEGO OKRĘTU ZOSTAŁA UKOŃCZONA. CZASEM WYRZUCANO PASAŻERÓW, ŻEBY ZROBIĆ MIEJSCE DLA ARYSTOKRATÓW I ICH ŚWIT, CZASEM PRZEPROWADZANO NIEZAPOWIEDZIANE KONTROLE I USUWANO DOMNIEMANYCH DYSYDENTÓW I SABOTAŻYSTÓW. ARYSTOBANES WYGLĄDZIŁ SZATY. DZIŚ BĘDZIE PRZEMAWIAŁ W SENACIE NA RZECZ UCHODźCÓW Z RODU SAPATEŃCZYKÓW. MIAŁ NADZIEJĘ, ŻE UDA MU SIĘ PRZEKONAĆ ZEBRANYCH.

\*\*\*

U ZARANIA CZASU, KIEDY LUD ATLANTYDÓW DOPIERO BUDOWAŁ SWOJĄ POTĘGĘ, STAROŻYTNI WZNIEŚLI TRZY OGROMNE OBELISKI I, JAK GŁOSI LEGENDA, PRZEPOWIEDZIELI ZAGŁADĘ ATLANTYDY. TERAZ, GDY NAD ZNANYM ŚWIATEM ZBIERAJĄ SIĘ CZARNE CHMURY, WSZYSCY PRZYPOMNIELI SOBIE TO STRASZLIWE PROROCTWO: „GDY OSTATNI Z FILARÓW ROZSYPIE SIĘ W PROCH, PO ATLANTYDZIE ZNIKNIĘ WSZEŁKI ŚLAD”. PRZEPOWIEDNIE NIE MOGĄ SIĘ MYLIĆ. DNI ATLANTYDY SĄ POLICZONE, PRZESYPUJĄ SIĘ NICZYM ZIARNKA PIASKU ZACIŚNIEŃE W SKOSTNIAŁYCH DŁONIACH MOŻNOWŁADCÓW. JASKRAWE PUNKTY NA NIEBIE, TRZĘSIENIA ZIEMI I TSUNAMI... WSZYSTKO WSKAZUJE JEDNOZNACZNIE NA ZBLIŻAJĄCĄ SIĘ ZAGŁADĘ. LUDZIE PORZUCAJĄ DOBYTEK I CZYM PRĘDZEJ ŚCIAGAJĄ DO ATLANTYDZKIEGO PORTU, GDZIE CZEKA ICH JEDYNA NADZIEJA, BUDOWANA W SEKRECIE ZBAWIENNA FLOTA. STATKÓW JEST JEDNAK NIEWIELE, A RZESZE CHĘTNYCH SĄ NIEPRZELICZONE. CI, KTÓRZY NIE ZDOBEDĄ MIEJSCA NA POKŁADACH TRANSPORTOWCÓW, POZOSTANĄ W PRZELUDNIONYM, OGRABIONYM Z ŻYWNOŚCI MIEŚCIE, KTÓRE NIEDŁUGO ZAMIENI SIĘ W ICH GROBOWIEC.

## OPIS GRY

*Zagłada Atlantydy* to gra planszowa dla 2-5 graczy opowiadająca o wielkiej ucieczce z mitologicznej wyspy, którą niedługo pochłonią odmęty oceanu. W trakcie rozgrywki każdy z graczy wciela się w rolę przywódcy jednego ze szlacheńskich rodów, a jego zadaniem jest uratowanie jak największej liczby swoich rodaków. Chcąc zrealizować swój cel, musi zręcznie manipulować Senatem, przewidywać posunięcia przeciwników oraz zawiązywać sojusze ze stronnictwami obecnymi na Atlantydzie.

Jednak nie wszystko zawsze idzie po naszej myśli – niezapełnione statki przedwcześnie opuszczają port, sabotażyści niszczą zwodowane okręty, a podstępni zdrajcy wyrzucają naszych rodaków za burtę. W czasie apokalipsy nawet tak wspaniała cywilizacja jak Atlantydy pokazuje swoje drugie, mniej szlachetne oblicze.

## CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W pudełku z grą znajdują się następujące elementy:

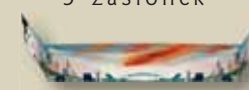
1 plansza



Tekturowa podkładka z polami na karty



5 zastonek



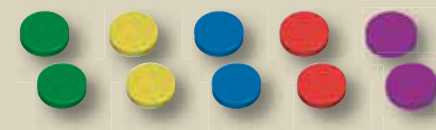
3 znaczniki Zagłady



100 sześciaków w kolorach graczy (żetony wpływów i uchodźcy)  
20 żółtych    20 zielonych    20 czerwonych    20 niebieskich    20 fioletowych



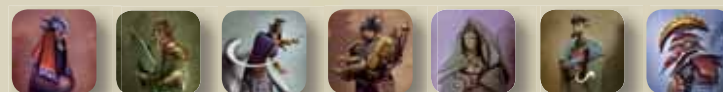
10 żetonów neutralnych uchodźców (czarne sześciaki)    10 znaczników graczy (po 2 w każdym z pięciu kolorów)



10 żetonów statków



7 żetonów Stronnictw



120 kart

80 kart Polityki

25 kart Specjalnych

10 kart Wydarzeń

5 kart Pomocniczych



Poniższe zasady opisują pełną wersję gry dla 3-4 graczy. Pod koniec instrukcji opisane zostały zmiany obowiązujące podczas rozgrywki dla 2 oraz 5 osób, a także uproszczony wariant rodzinny, polecany szczególnie nowym graczom.

## PRZYGOTOWANIE GRY (dla 4 graczy)

- Planszę należy rozłożyć na środku stołu. W dowolnym miejscu obok planszy należy umieścić tekturową **podkładkę**, na której znajdują się poszczególne talie.



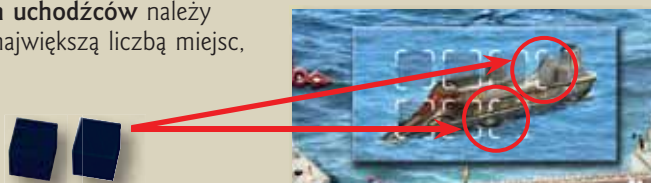
- Karty Polityki** oraz **karty Specjalne** należy **potasować osobno**, a tak przygotowane talie należy następnie umieścić zakryte na odpowiednich polach podkładki na karty.
- Następnie należy przygotować **talie Wydarzeń**: Najpierw należy oddzielić **3 karty „Zagłada!”** i odłożyć je na bok. **Dwie spośród pozostałych** kart Wydarzeń należy losowo **usunąć** i bez podglądania odłożyć do pudełka – nie będą one wykorzystywane podczas tej rozgrywki. Do kart Wydarzeń należy teraz dodać 3, odłożone wcześniej na bok, karty „Zagłada!”, a następnie ponownie potasować talie Wydarzeń. Tak przygotowaną talię należy umieścić zakrytą na polu przeznaczonym na talię Wydarzeń na podkładce pod karty.



- W górnej części planszy, na polach Zagłady, należy umieścić **3 znaczniki Zagłady**.
- Na planszy należy rozłożyć początkowe **statki**. Spośród żetonów statków należy oddzielić 5 podstawowych statków (oznaczonych po drugiej stronie żetonu literą **nie wpisaną w okrąg**) i rozłożyć je na 5 polach w porcie Atlantydy, ustawiając je w kolejności od A do E (statek z literą A pierwszy od lewej, po nim statek z literą B itd.). Zaawansowane wersje statków (oznaczone z tyłu literami wpisanymi w okrąg) należy położyć obok planszy – będą one potrzebne w późniejszym etapie rozgrywki.



- 2 żetony neutralnych uchodźców** należy umieścić na statku z największą liczbą miejsc, czyli arce (A).



- 8 żetonów neutralnych uchodźców** należy umieścić na środku planszy, na placu spotkań.



- Na planszy, powyżej Senatu, należy rozłożyć **żetony Stronnictw**. Żetony rozmieszcza się na kolumnach z popiersiami, których rysunki odpowiadają tym przedstawionym na żetonach. Żetony Stronnictw układane są symbolem +1 do dołu.



- Gracze otrzymują po **1 zastłonce** (którą stawiają przed sobą) oraz po **1 karcie Pomocniczej**.
- Każdy gracz wybiera sobie kolor (niebieski, czerwony, zielony, żółty lub fioletowy) i bierze **20 sześcianów oraz 2 znaczniki** samym kolorze. Żetony wpływów gracz chowa za swoją zastłonką.
- Następnie **każdy gracz** otrzymuje losowo **7 kart Polityki** oraz **2 karty Specjalne**. Gracze mogą oglądać otrzymane karty, jednak nie powinni ujawniać przeciwnikom ich treści.
- Wszyscy gracze biorą jeden ze swoich drewnianych znaczników i kładą go **na polu „02”**, na torze punktów zwycięstwa. Znacznik ten będzie ich znacznikiem punktów zwycięstwa.



- Pozostałe znaczniki graczy należy wymieszać i w losowej kolejności rozłożyć na pierwszych polach Stronnictw (licząc od lewej strony).



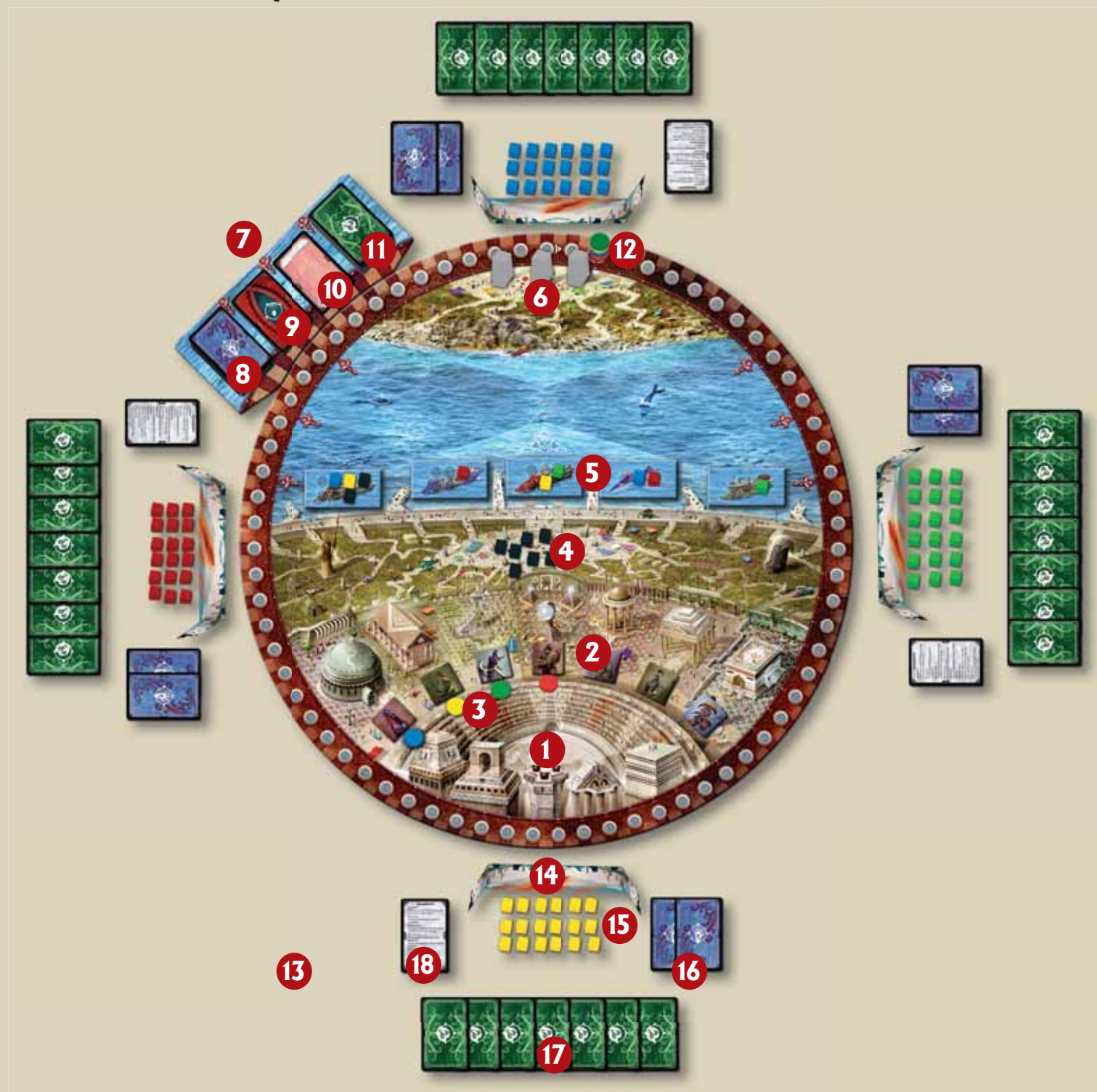
- Zgodnie z kolejnością zajętych pól Stronnictw (licząc od lewej strony) każdy gracz umieszcza po **1 uchodźcy** (sześcianie - patrz ramka poniżej) w **swoim kolorze** na dowolnym statku znajdującym się w porcie Atlantydy.
- Następnie, tym razem w kolejności odwrotnej do kolejności zajętych pól Stronnictw (czyli licząc od prawej strony) każdy gracz umieszcza po **jeszcze 1 uchodźcy** w **swoim kolorze** na dowolnym statku znajdującym się w porcie Atlantydy.
- Na koniec, żetony wpływów i znaczniki w niewykorzystywanych kolorach oraz nadmiarowe zastłonki należy odłożyć do pudełka.

### SZEŚCIANY GRACZY ŻETONY WPLYWÓW I UCHODŹCY

W zależności od tego w jakim celu gracz używa swoich sześcianów są one określane jednym z dwóch pojęć:

- Żetony wpływów:** Sześciany umieszczane w puli Senatu, służące do zakupu żetonów Stronnictw oraz wykorzystywane do głosowania.
- Uchodźcy:** Sześciany umieszczane na pokładach statków.

## PRZYKŁADOWY WYGLĄD PLANSZY DLA 4 GRACZY PO ETAPIE „PRZYGOTOWANIE GRY”



- |   |   |
|---|---|
| 1. Pula Senatu                                  | 10. Pole na aktualną kartę Wydarzenia   |
| 2. Żetony Stronnictw                            | 11. Talia Polityki                      |
| 3. Znaczniki graczy na polach Stronnictw        | 12. Znaczniki graczy na torze punktowym |
| 4. Neutralni uchodźcy na placu spotkań          | 13. Obszar gracza                       |
| 5. Początkowe statki z umieszczonymi uchodźcami | 14. Zastłonka                           |
| 6. Znaczniki Zagłady                            | 15. Żetony wpływów                      |
| 7. Tekturowa podkładka na karty                 | 16. Karty Specjalne                     |
| 8. Talia kart Specjalnych                       | 17. Karty Polityki na ręce gracza       |
| 9. Talia Wydarzeń                               | 18. Karta Pomocnicza                    |

## PRZEBIEG GRY

Rozgrywka składa się z kilku tur (od 4 do 8), z których każda jest podzielona na cztery fazy:

1. Faza Senatu
2. Faza Stronnictw
3. Faza Głosowań
4. Faza Zagłady

W trakcie tury wszystkie fazy są rozgrywane zgodnie z podaną kolejnością.

### 1. FAZA SENATU

Podczas fazy Senatu gracze mają szansę na wzmocnienie swojej pozycji w Senacie, wysyłając tam członków swojej rodziny.

Każdy gracz, w tajemnicy przed przeciwnikami, bierze dowolną liczbę swoich żetonów wpływów (może nie wziąć żadnego) i chowa je w zamkniętej dłoni. Kiedy wszyscy to uczynią, gracze otwierają dłonie i ujawniają jak wiele żetonów postanowili umieścić w puli Senatu. Wszystkie te żetony wpływów z dłoni graczy są umieszczane w puli Senatu.



W trakcie rozgrywki liczba żetonów w puli Senatu będzie służyć do ustalania kolejności graczy (tzw. **kolejności Senatu**). Gracz będzie wygrywał wszelkie remisy z graczami, którzy posiadają od niego mniej żetonów w puli Senatu. Jeśli dwóch graczy będzie mieć w puli Senatu taką samą liczbę żetonów wpływów, remis wygrywa gracz, którego znacznik będzie się znajdował na polu Stronnictwa znajdującym się bliżej lewej strony.

Żetony wpływów pozostają w puli Senatu – gracze będą mogli je odzyskać dopiero podczas fazy Wydarzeń.

### 2. FAZA STRONNICTW

W trakcie fazy Stronnictw gracze mogą zwrócić się do różnych atlantydzkich stronnictw, aby te udzieliły im poparcia.

Zgodnie z kolejnością Senatu gracze mogą spróbować zdobyć po jednym żetonie Stronnictwa. Jako pierwszy robi to gracz na pierwszej pozycji – może przeciągnąć jedno ze stronnictw na swoją stronę albo może spasować. Po nim taką samą możliwość ma gracz na drugiej pozycji itd.

Jeśli gracz chce pozyskać żeton Stronnictwa, musi za to zapłacić określoną liczbą żetonów wpływów z za swojej zastonki (nie z puli Senatu). Liczba wymaganych żetonów jest uzależniona od liczby graczy.

Koszt stronnictw w żetonach wpływów				
	5 graczy	4 graczy	3 graczy	2 graczy
Pierwszy gracz	2	2	2	1
Drugi gracz	2	1	1	0
Trzeci gracz	1	1	0	0
Czwarty gracz	1	0	0	0
Piąty gracz	0	0	0	0

Gracz bierze wybrany przez siebie żeton Stronnictwa, a na jego miejsce przesuwają swój znacznik. Żeton lub żetony wpływów, którymi płaci za zabraną żeton Stronnictwa kładzie na rysunku budynku Stronnictwa, którego żeton zabrał.

Żetony wpływów będące zapłatą za żeton Stronnictwa gracz odzyskuje podczas fazy Wydarzeń.

Należy zauważyć, że decyzja wcześniejszego gracza nie ma wpływu na cenę obowiązującą dla kolejnego. Na przykład, podczas rozgrywki czteroosobowej, drugi gracz zawsze kupuje (jeśli nie pasuje) żeton Stronnictwa, płacąc za niego jednym żetonem wpływów, niezależnie od tego czy pierwszy gracz kupił żeton Stronnictwa czy też spasował.

Po tym jak każdy z graczy będzie miał możliwość zakupu żetonu Stronnictwa lub spasowania, kolejka wraca do uczestników, którzy spasowali. Muszą oni, w kolejności Senatu, wziąć za darmo po jednym żetonie Stronnictwa.

Podczas wybierania żetonów Stronnictw gracz może oczywiście ponownie wybrać żeton, który posiadał w poprzedniej turze (pod warunkiem, że ten jest dostępny).

**Przykład:** W rozgrywce bierze udział 4 graczy: Marcin (niebieski), Paweł (czerwony), Leopold (żółty) oraz Michał (zielony). Marcin (niebieski) jest pierwszy w kolejności Senatu, dlatego jako pierwszy może wybrać jedno ze stronnictw.



Układ znaczników na polach Stronnictw z wcześniejszej tury + żetony wpływów w puli Senatu z tej tury

Gdyby się na to zdecydował, musiałby za to zapłacić 2 żetonami wpływów. Nie decyduje się jednak na to i pasuje. Po nim kolejny jest Paweł (czerwony), który jest drugi w kolejności Senatu. Gdyby on chciał kupić żeton Stronnictwa, kosztowałoby go to tylko 1 żeton wpływów (należy zauważyć, że niezależnie od decyzji Marcina, Paweł musiałby zapłacić tylko 1 żeton wpływów). Paweł także pasuje i nie kupuje żadnego żetonu Stronnictwa. Leopold (żółty), trzeci w kolejności, wydaje jeden żeton wpływów, zabiera żeton Basileusa i przesuwa tam swój znacznik. Wydany żeton kładzie na budynku Stronnictwa Basileusa. Otrzymuje także natychmiast 1 punkt zwycięstwa. Ostatni w kolejności jest Michał (zielony), który za darmo wybiera żeton Demiurgosa (przesuwając na jego pole swój znacznik). Kolejka wraca teraz ponownie do Marcina, który za darmo bierze żeton Philosophiosa (na polu Philosophiosa umieszcza swój znacznik). Po nim Paweł bierze żeton Strategosa, także za darmo (i przesuwa na jego pole swój znacznik) oraz natychmiast otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.



Widok na żetony Stronnictw po zakończeniu Fazy Stronnictw z przykładu powyżej.

Na koniec fazy Stronnictw niewybrane żetony Stronnictw należy odwrócić na stronę z symbolem „+1” (żetonów, które już są odwrócone na tę stronę, nie odwraca się ponownie).



Podczas następnej fazy Stronnictw gracz, który wybierze jedno z takich stronnictw, natychmiast otrzymuje dodatkowo 1 punkt zwycięstwa.

Dokładny opis każdego ze stronnictw obecnych w grze znajduje się na stronie 7, w rozdziale „Stronnictwa Atlantydy”.

### 3. FAZA GŁOSOWAŃ

Podczas Fazy Głosowań gracze będą starali się wpłynąć na Atlantydzkie Zgromadzenie, aby podjęło decyzje dla nich korzystne.

Każdy gracz, spośród 7 kart Polityki, które ma na ręce, wybiera 5 kart i wyklada je zakryte przed sobą, układając je w rzędzie od lewej do prawej. Karty należy układać tak, aby wyraźnie można było ustalić ich kolejność. Jest to niezwykle ważne, bowiem w tej kolejności (od lewej do prawej) karty graczy będą poddawane pod głosowanie (najpierw gracze będą głosować nad kartami najbliższej lewej strony itd.).

Kiedy wszyscy gracze wyłożą już przed sobą karty, odkrywają je, nie zmieniając przy tym ich kolejności. W tym momencie wskazane jest obejrzenie kart wybranych przez rywali, ponieważ może pomóc to w podjęciu decyzji na temat głosowań.

Następnie gracze głosują nad kolejnymi kartami – najpierw wszyscy głosują nad kartami na pierwszym miejscu od lewej, następnie na miejscu drugim od lewej itd. Sugeruje się aby gracze wysuwali lekko karty, o które toczy się głosowanie.



**Przykład:** Na rysunku powyżej odbywa się głosowanie o drugą kartę. Aby to zaznaczyć została ona wysunięta.

Sposób głosowania jest wyznaczony przez symbol przedstawiony na karcie Wydarzenia odkrytej podczas fazy Zagłady poprzedniej tury.

**Uwaga:** Podczas pierwszej tury nie ma w grze żadnej odkrytej karty Wydarzenia, jednak symbol głosowania jest wskazany na polu na odkryte karty Wydarzeń na podkładce na karty (*informuje on, że w pierwszej turze głosowania są tajne*).

Podczas fazy Głosowań gracze mogą głosować nad kartami w sposób **jawny** lub **tajny**.

W trakcie głosowania każdy gracz stara się przeforsować własną kartę. Po każdym głosowaniu swoją kartę będą mogli zagrać gracze, którzy w głosowaniu zajmą **pierwsze** oraz **drugie** miejsce. Gracze rozpatrują swoje karty zaraz po zakończeniu głosowania, przed rozpoczęciem kolejnego.

Ponadto gracz, który zajął podczas głosowania pierwsze miejsce, otrzymuje dodatkową przewagę, pozwalającą mu zagrać kartę wybraną do tego głosowania przez gracza siedzącego po jego lewej stronie. W takim wypadku gracz nie rozgrywa swojej karty, tylko kartę sąsiada.

**Uwaga:** Gracz nie może skorzystać z tej opcji, jeśli drugie miejsce w głosowaniu zajął gracz po jego lewej stronie. W takim wypadku wolno mu rozegrać kartę następnego gracza po lewej.

Dokładny opis kart Polityki znajduje się na stronie II w rozdziale „Karty Polityki”.

Gracze, którzy otrzymują możliwość zagrania kart (w wyniku zajęcia pierwszego, bądź drugiego miejsca w głosowaniu), nie mają obowiązku zagrywania karty. Jednak, jeśli się na to decydują, muszą rozegrać swoją kartę w całości (np. zagrywając kartę „Uchodźcy (2)”, gracz nie może wystawić tylko jednego uchodźcy; jeśli może wystawić tylko jednego uchodźcę, nie wystawia żadnego).

### RODZAJE GŁOSOWAŃ

#### Głosowanie tajne



Każdy gracz, w tajemnicy przed swoimi przeciwnikami, bierze z za swojej zastłanki żetony wpływów, które chce przeznaczyć na dane głosowanie, i chowa je w zamkniętej dłoni. Kiedy wszyscy gracze wybiorą swoje żetony, dłonie są otwierane.

W przypadku głosowania tajnego pierwsze oraz drugie miejsce w głosowaniu zajmują gracze, którzy przeznaczyli największą oraz drugą pod względem wielkości liczbę żetonów wpływów. W przypadku remisu, wyższe miejsce zajmuje ten spośród remisujących, który znajduje się na wyższej pozycji w kolejności Senatu.

**Przykład:** Rozgrywka dla 3 osób. Paweł ma za swoją zastłanką 16 żetonów wpływów, Leopold 14, a Michał tylko 12. Gracze wybierają w sekrecie liczbę żetonów, które przeznaczą na głosowanie, następnie wszyscy pokazują, ile żetonów przeznaczyli. Paweł dał 4, Leopold również 4, a Michał 5. Michał wygrywa głosowanie. Paweł i Leopold przeznaczyli tyle samo żetonów, ale Paweł posiada wyższą pozycję w puli Senatu, dlatego to on zajmuje drugie miejsce – w wyniku tego głosowania swoje akcje wykonają Michał i Paweł. Michał wykonuje swoją akcję jako pierwszy - może zagrać własną kartę lub kartę Leopolda. Po nim przyjdzie czas na akcję Pawła (on będzie mógł zagrać tylko własną kartę). Leopold nie zagra żadnej karty, ale nadal odkłada 4 żetony na swoją kartę Polityki.

#### Głosowanie jawne

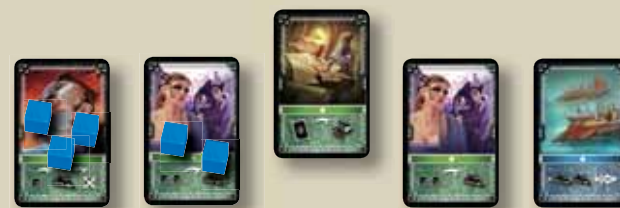


Gracze, w kolejności odwrotnej do kolejności Senatu (najpierw gracz na ostatniej pozycji, po nim gracz drugi od końca itd.), podają na głos liczbę żetonów wpływów, które chcą przeznaczyć na dane głosowanie lub pasują (podanie stawki w wysokości „zero” jest równoznaczne ze spasowaniem).

Podczas swojej kolejki gracz musi podać stawkę inną od wszystkich stawek zadeklarowanych podczas tego głosowania (może być ona wyższa lub niższa od poprzednich). Oczywiście w trakcie głosowania spasować może kilku graczy.

W przypadku głosowania jawnego pierwsze oraz drugie miejsce w głosowaniu zajmują gracze, którzy przeznaczyli największą oraz drugą pod względem wielkości liczbę żetonów wpływów. Jeśli kilku graczy spasuje, wyższe miejsce zajmuje ten spośród nich, który znajduje się na wyższej pozycji w kolejności Senatu.

Żetony wpływów, które były użyte do głosowania, są umieszczane na kartach, o które toczyło się głosowanie.



**Przykład:** Marcin (gracz niebieski) w pierwszym głosowaniu wydał 3 żetony wpływów, a w drugim głosowaniu 2 żetony wpływów. Teraz odbywa się głosowanie o trzecią kartę, co zostało zaznaczone przez wysunięcie karty.

**Ważne:** Swoje żetony odkładają na karty wszyscy gracze, a nie tylko ci, którzy wygrali głosowanie!

## 4. FAZA ZAGŁADY

Podczas Fazy Zagłady gracze wykonują następujące czynności, rozgrywając je zgodnie z podaną kolejnością:

1. Gracze sprawdzają, który z nich ma w tej turze **najwięcej żetonów wpływów na Nowym Łądzie**. Gracz, który ma ich najwięcej, otrzymuje **2 dodatkowe punkty zwycięstwa**. W przypadku remisu punkty otrzymuje gracz, który zajmuje wyższe miejsce w kolejności Senatu.
2. Gracze sprawdzają, który z nich ma w tej turze **najwięcej żetonów wpływów w puli Senatu**. Gracz, który ma ich najwięcej, otrzymuje **2 dodatkowe punkty zwycięstwa**. W przypadku remisu punkty otrzymuje gracz, który zajmuje wyższe miejsce w kolejności Senatu.
3. Gracze **odkrywają kartę Wydarzenia**. Jeśli nie nastąpiła jeszcze zagłada Atlantydy, treść karty jest rozgrywana (patrz strona 9, „Odkrywanie kart Wydarzeń”). Następnie wylosowaną kartę umieszcza się odkrytą na polu na odkryte karty Wydarzeń.

Symbol głosowania na odkrytej karcie Wydarzenia określa rodzaj głosowania w następnej turze.



4. Trzy z pięciu statków są przesuwane do przodu (patrz strona 8, „Przesuwanie statków podczas fazy Zagłady”). Za statki, które dobiegają do Nowego Łądu, normalnie przyznaje się punkty.
5. Każdy gracz odkłada z powrotem na planszę posiadany żeton Stronnictwa, kładąc go na odpowiednim polu, oraz zabiera stamtąd swoje żetony wpływów i chowa je za swoją zasłonką (pozostawia tam jednak swój znacznik gracza).
6. Każdy gracz bierze z powrotem wszystkie swoje żetony wpływów znajdujące się na zagrzanych w tej turze kartach Polityki i chowa je z powrotem za swoją zasłonką. Karty Polityki zagrane przez graczy są odkładane na stos zużytych kart Polityki, który należy utworzyć obok planszy.
7. Każdy gracz bierze z powrotem wszystkie swoje żetony wpływów znajdujące się na Nowym Łądzie i chowa je za swoją zasłonką.
8. Każdy gracz bierze z powrotem połowę swoich żetonów wpływów znajdujących się w puli Senatu (zaokrąglając w górę) i chowa je za swoją zasłonką.  
**Uwaga:** Jeśli podczas fazy Zagłady została odkryta karta „Zagłada!”, „Senat spłaca długi!” albo „Pod wodzą Senatu”, każdy gracz bierze z powrotem wszystkie swoje żetony wpływów z puli Senatu.
9. Każdy gracz dobiera nowe karty Polityki, tak aby mieć na ręku łącznie siedem takich kart.

**Żetony wpływów znajdujące się na statkach pozostają na swoim miejscu!**

## KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast w momencie odkrycia trzeciej karty „Zagłada” i usunięcia z planszy trzeciego znacznika Zagłady.

W tym momencie gracze ujawniają swoje karty Specjalne i ewentualnie dodają sobie dodatkowe punkty zwycięstwa.

Zwycięzcą zostaje gracz, który uzyskał w sumie najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu decyduje kolejność Senatu.

## POZOSTAŁE ZASADY

### STRONNICTWA ATLANTYDY

Na Atlantydzie występuje siedem stronictw, zapewniających określone korzyści rodom, którym uda się przeciągnąć je na swoją stronę, co można uczynić podczas fazy Stronnictw.

Wykorzystanie specjalnej zdolności stronictwa jest dobrowolne.

Stronictwa obecne na Atlantydzie to:

### Archont (sędzia)

*Archont czuwa nad sprawiedliwym przebiegiem obrad Senatu i podziałem dóbr. Z czasem możni zaczęli obsadzać to stanowisko swoimi stronnikami, aby zapewnić korzystne dla siebie wyroki.* Pod koniec fazy Stronnictw gracz, który posiada żeton tego stronictwa, dobiera pięć kart Polityki, a następnie odrzuca pięć kart Polityki ze swojej ręki.



### Basileus (król)

*W zamierzonych czasach Atlantydy władał król. Kiedy obalono despotię, z pomazańca bogów Basileus stał się dziedzicznym urzędnikiem. Dziś do jego obowiązków należy zarządzanie obozami uchodźców.*

Pod koniec fazy Stronnictw gracz, który posiada żeton tego stronictwa, może umieścić 1 własnego uchodźcę na dowolnym statku znajdującym się w porcie Atlantydy (pod warunkiem, że jest tam wolne miejsce).



### Demagogos (podżegacz)

*Znienawidzony przez możnych trybun ludu. Demagogos posiada potężne zdolności psioniczne, pozwalające mu wpływać na nastroje mas lub myśli poszczególnych polityków.*

**Głosowanie tajne:** Po wybraniu stawek, ale przed ich ujawnieniem, gracz może podejrzeć stawkę jednego z graczy, a następnie zmodyfikować wysokość własnej stawki.

**Głosowanie jawne:** Gracz może zmusić przeciwnika, aby ten natychmiast podał swoją stawkę (poza normalną kolejnością głosowania).

Później gracze podają swoją stawkę zgodnie z normalną kolejnością.

Ze zdolności tego stronictwa gracz może skorzystać tylko raz na turę.



### Demiurgos (rzemieślnik)

*Demiurgos to najzdolniejszy z rzemieślników orychalku. Na przestrzeni stuleci z warsztatów Demiurgosa wyszły takie wynalazki jak statki powietrzne i bezkonne powozy.*

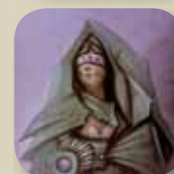
Pod koniec fazy Stronnictw gracz otrzymuje kartę Specjalną.



### Oraklos (wyrócznia)

*Pozostałość po dawnej, bogobojnej kulturze Atlantydy. Oraklos to naczynie bogów, prorokini potrafiąca odczytać znaki na niebie. Tylko Oraklos potrafi rozszyfrować znaczenie glifów na pradawnych obeliskach.*

Na początku fazy Głosowań, kiedy wszyscy odkrywają swoje karty, gracz może pozostawić zakryte dwie ze swoich kart. Odkrywa je dopiero po zakończeniu odpowiedniego głosowania.



### Philosophios (filozof)

*Myśliciel i doradca. Philosophios nie opowiada się na długo po żadnej ze stron. Wie, że od współpracy szlacheckich rodów zależy dalsze istnienie Atlantydy.*

Gracz może rozgrywać karty Polityki gracza po lewej, nawet jeśli podczas głosowania nie zajął pierwszego miejsca.

Gracz może zagrywać swoje karty jako pierwszy, nawet jeśli podczas głosowania nie zajął pierwszego miejsca.

**Uwaga:** Aby móc skorzystać z mocy Philosophiosa gracz musi podczas głosowania zdobyć możliwość zagrania karty.



### Strategos (strateg)

*Naczelny dowódca atlantydzkich wojsk. Podczas swoich zamorskich kampanii nauczył się, jak trzymać w ryzach butny lud. Dziś wykorzystuje swoje doświadczenie, aby niewielkimi siłami utrzymać pokój w porcie Atlantydy.*

Jeśli podczas głosowania gracz nie rozegrał akcji (ponieważ nie wygrał głosowania albo zrezygnował z rozgrywania karty), odzyskuje 2 z poświęconych na to głosowanie żetonów wpływów.



## STATKI I ULEPSZENIA STATKÓW

W grze występuje 5 statków:

- Arka (A) mająca 7 miejsc
- Statek naukowy (B) mający 5 miejsc
- Statek królewski (C) mający 5 miejsc
- Statek powietrzny (D) mający 3 miejsca
- Statek wojenny (E) mający 3 miejsca

Każdy z tych statków zostanie w trakcie rozgrywki ulepszony do bardziej zaawansowanej wersji. Ulepszona wersja danego statku na odwrocie posiada tę samą literę co statek podstawowy, ale wpisaną w okrąg.



Wersja podstawowa



Wersja Ulepszona

Na początku rozgrywki ulepszone wersje statków znajdują się obok planszy i zostaną wprowadzone do gry w odpowiednim momencie (patrz strona 9, „Odkrywanie kart Wydarzeń”).

W podstawowej wersji statki różnią się od siebie tylko liczbą miejsc dostępnych na ich pokładach. Natomiast po usprawnieniu każdy statek otrzymuje specjalną, unikalną dla siebie cechę:

**Ulepszona arka** ma 8 miejsc, w tym jedno zajęte na stałe przez neutralnego uchodźcę. Neutralny uchodźca pojawia się na statku automatycznie w momencie ulepszenia (także jeśli statek znajduje się na oceanie). Ten neutralny uchodźca normalnie może być celem działania kart Polityki „Arystokracja” oraz kart Specjalnych takich jak „Empata” czy „Przymierze”.



**Ulepszony statek naukowy** ma nadal 5 miejsc, ale ze względu na cenne technologie znajdujące się na jego pokładzie gracz, który w wyniku zagrania karty sprawi, że statek ten dopłyń do Nowego Łądu, otrzyma dodatkowe 2 punkty zwycięstwa.



**Ulepszony statek królewski** ma nadal 5 miejsc, ale dygnitarze przewożeni na jego pokładzie zapewniają kartę Specjalną graczowi, który w wyniku zagrania karty sprawi, że statek ten dopłyń do Nowego Łądu.



**Ulepszony statek powietrzny** nadal ma 3 miejsca, ale ze względu na swoją szybkość pokonuje odległość między Atlantyda a Nowym Łądem w dwa razy krótszym czasie. Oznacza to, że wystarczy zagrać jedną kartę „Statek”, aby statek ten pokonał odległość dzielącą port Atlantydy od Nowego Łądu.



Jeśli statek powietrzny zostanie ulepszony w momencie, w którym będzie znajdował się na oceanie, pozostaje na swoim miejscu (nie dolatuje automatycznie do celu). Ze specjalnej zdolności tego statku skorzystać będzie można podczas kolejnej podróży z Atlantydy na Nowy Łąd.

**Uwaga:** Na ulepszony statek powietrzny nie działa karta Polityki „Królewski statek”!

**Ulepszony statek wojenny** jest odporny na działanie czerwonych kart Polityki („Zdrada” oraz „Sabotaż”).



## PRZESUWANIE STATKÓW

Wszystkie statki przesuwa się po planszy wykorzystując następujące 3 pola:

- 1 Port Atlantydy** - na tym polu gracze mogą ładować na statek uchodźców.
- 2 Ocean**
- 3 Nowy Łąd** - po dopłynięciu na to pole gracze otrzymują punkty zwycięstwa za uchodźców, którzy dopłynęli na danym statku.

Określone karty Polityki („Statek” oraz „Królewski statek”) pozwalają graczom na przesuwanie do przodu jednego lub dwóch statków. Statki rozpoczynają swoją podróż od portu Atlantydy, skąd poruszają się na ocean, a później na Nowy Łąd.

Wyjątek: **Ulepszony statek powietrzny** porusza się bezpośrednio z portu Atlantydy na Nowy Łąd.

Kiedy statek dobije do Nowego Łądu przyznaje się punkty za uchodźców, którzy znajdują się na jego pokładzie. Natychmiast po tym statek wraca na swoje miejsce w porcie Atlantydy.

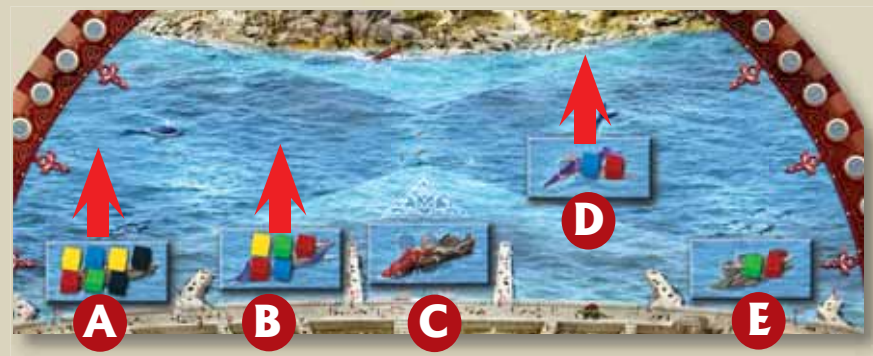
**Uwaga:** Gracze nigdy nie mogą przesuwać do przodu pustych statków!

**Uwaga:** Gracze nigdy nie mogą cofać statków (statki płyną tylko w jedną stronę)!

## PRZESUWANIE STATKÓW PODCZAS FAZY ZAGŁADY

Podczas fazy Zagłady, po rozpatrzeniu karty Wydarzenia, gracze przesuwa o jedno pole do przodu trzy z pięciu statków. Gracze przesuwa statki zgodnie z następującymi zasadami:

- Jako pierwsze płyną statki całkowicie zapełnione.
- Jeśli po przesunięciu zapełnionych statków gracz nadal musi przesunąć jakieś statki, wówczas należy przesunąć statek z największą liczbą uchodźców na pokładzie. Jeśli nadal nie przesunięto wystarczającej liczby statków, należy przesunąć kolejny statek z największą liczbą uchodźców na pokładzie itd.
- Jeśli liczba całkowicie zapełnionych statków jest większa niż 3 albo kilka statków ma taką samą liczbę uchodźców na pokładzie, jako pierwsze przesuwa się statki znajdujące się bliżej lewej strony planszy (oznaczone wcześniejszą literą alfabetu).
- Puste statki nigdy nie są przesuwane. Jeśli dojdzie do sytuacji, w której przesunięto mniej niż 3 statki, a pozostałe statki są puste, w danej turze nie należy już przesuwać kolejnych statków.



**Przykład:** Statki A i B są całkowicie zapełnione, statek C jest pusty, a na statkach D i E znajdują się po 2 żetonów uchodźców. W tej sytuacji poruszone zostaną statki A oraz B (ponieważ są całkowicie zapełnione) oraz D (mimo, iż D i E posiadają tyle samo żetonów uchodźców, to D znajduje się bliżej lewej strony planszy). Gdyby statki A, B i C były puste, popłynęłyby tylko statki D i E.



## PRYZNAWANIE PUNKTÓW ZA STATKI

Kiedy statek przybije do Nowego Łądu, gracze podliczają punkty za uchodźców znajdujących się na jego pokładzie:

- jeśli statek przybił do Nowego Łądu w wyniku zagrania karty „Statek” lub w wyniku automatycznego ruchu w fazie Zagłady, gracze otrzymują punkty za uchodźców w swoim kolorze zgodnie z następującą tabelką:

	Liczba uchodźców jednego koloru na pokładzie statku				
	1	2	3	4	5
Punkty Zwycięstwa	1	3	6	10	15

Za każdego kolejnego uchodźcę (powyżej 5), który znajdował się na statku, gracz nie otrzymuje żadnych punktów

- jeśli statek przybił do Nowego Łądu w wyniku zagrania karty „Królewski statek”, gracze otrzymują punkty za uchodźców w swoim kolorze zgodnie z następującą tabelką:

	Liczba uchodźców jednego koloru na pokładzie statku				
	1	2	3	4	5
Punkty Zwycięstwa	1	5	9	14	20

Za każdego kolejnego uchodźcę (powyżej 5), który znajdował się na statku, gracz nie otrzymuje żadnych punktów.

- Każdy gracz otrzymuje po 1 punkcie za każdy inny kolor uchodźców obecny na statku (włącznie z neutralnym).
- Gracz, który poruszył statek do Nowego Łądu, otrzymuje 1 dodatkowy punkt. Oczywiście w fazie Zagłady nikt nie otrzymuje dodatkowego punktu.

Po podliczeniu punktów za uchodźców, sześciany znajdujące się na pokładzie statku są przekładane na Nowy Łąd, gdzie pozostają do czasu rozegrania fazy Zagłady.

Statki, które dotarły do Nowego Łądu i dowiozły tam uchodźców, natychmiast wracają do portu Atlantydy.

**Przykład:** Rozgrywka dla 3 osób. Marcin zagrał właśnie kartę Statku, którą przesunął statek z oceanu na Nowy Łąd. Na statku znajdowało się 3 uchodźców Michała, 2 uchodźców Pawła, 1 Marcina i 1 neutralny. Michał otrzymuje 9 punktów (6 za swoich trzech uchodźców i 3 za inne kolory), Paweł 6 punktów (3 za dwóch swoich uchodźców, 3 za inne kolory), a Marcin, chociaż posiadał na statku tylko 1 uchodźcę, aż 5 punktów (1 za swojego uchodźcę, 3 za inne kolory i 1 za przesunięcie statku na Nowy Łąd).

Należy zauważyć, że uchodźcy pochodzący ze statków, które dopłynęły do Nowego Łądu w fazie Zagłady, nie są brani pod uwagę podczas przyznawania dodatkowych punktów na początku fazy Zagłady.

## ODKRYWANIE KART WYDARZEŃ

Podczas fazy Zagłady, po przyznaniu punktów za największą liczbę żetonów wpływów na Nowym Łądzie oraz w puli Senatu, należy odkryć wierzchnią kartę Wydarzenia.

- Jeśli odkryta zostanie karta „Zagłada!”, należy usunąć z pola Zagłady jeden znacznik Zagłady i odłożyć go do pudełka.



Karta „Zagłada!” symbolizuje rozsypanie się jednej z tajemniczych kolumn, zwiastując zbliżający się kataklizm, który zniszczy Atlantyde.

Usunięcie z planszy pierwszego znacznika Zagłady odkrywa litery A oraz B. Wskazują one, że natychmiast należy zamienić arkę (A) oraz statek naukowy (B) na ich ulepszone wersje. Uchodźcy znajdujący się na pokładach ulepszanych statków pozostają na swoich miejscach.



Usunięcie z planszy drugiego znacznika Zagłady odkrywa litery C, D oraz E. Wskazują one, że natychmiast należy zamienić statek królewski (C), statek powietrzny (D) oraz statek wojenny (E) na ich ulepszone wersje. Uchodźcy znajdujący się na pokładach ulepszanych statków pozostają na swoich miejscach.



Usunięcie z planszy trzeciego znacznika Zagłady oznacza natychmiastowy koniec gry.

**Uwaga:** Jeśli trzecia karta „Zagłada!” zostanie wylosowana przed zakończeniem czwartej tury gry, na jej miejsce należy wylosować nową kartę Wydarzenia, a odkrytą kartę „Zagłada!” z powrotem wstawić do talii Wydarzeń.

- Jeśli odkryta zostanie inna karta, należy położyć ją na polu na odkryte karty Wydarzeń, a następnie rozpatrzyć jej treść.

Karty Wydarzeń informują graczy o trzech rzeczach:

- O wydarzeniach, które mają miejsce na Atlantydzie (karty „Zagłada!” nie posiadają takiej informacji)
- O liczbie neutralnych uchodźców, którzy wsiadają na statki znajdujące się w porcie.
- O metodzie głosowania obowiązującej podczas następnej tury.



Jako pierwsze rozpatruje się wydarzenie opisane na karcie (dokładny opis kart Wydarzeń znajduje się na ostatniej stronie instrukcji).

Po rozpatrzeniu wydarzenia gracze sprawdzają, ilu neutralnych uchodźców wsiada na statki znajdujące się w porcie Atlantydy. Każdy pojedynczy symbol sześciannu znajdujący się u dołu karty informuje graczy, że na statek wsiądzie jeden neutralny uchodźca. Pierwszego neutralnego uchodźcę należy umieścić na wolnym miejscu największego, stojącego w porcie Atlantydy statku, drugiego na pierwszym wolnym miejscu drugiego największego statku itd.



3 neutralni uchodźcy

Jeśli gracze rozłożą po 1 żetonie uchodźcy na każdym stojącym w porcie Atlantydy statku, a nadal pozostaną im uchodźcy do rozmieszczenia, powtarzają powyższą procedurę. Jeśli na statkach brak jest wolnych miejsc, pozostali neutralni uchodźcy nie wsiadają na statki.

## NEUTRALNI UCHODŹCY

Neutralni uchodźcy zajmują miejsce na statkach i mogą sprawić, że nikt nie otrzyma dodatkowych punktów za największą liczbę uchodźców na Nowym Łądzie (jeśli najwięcej będzie tam neutralnych uchodźców). Poza tym, zapewniają dodatkowy punkt za swój kolor podczas przyznawania punktów za statek, a niektóre karty Specjalne i karty Wydarzeń pozwalają graczom otrzymywać punkty za neutralnych uchodźców tak jak za zwykłych uchodźców.

## ODRZUCANIE UCHODŹCÓW I ŻETONÓW WPŁYWÓW

Za każdym razem, kiedy z jakiegoś powodu gracze są zmuszeni do odrzucenia uchodźców lub żetonów wpływów, wówczas należy odłożyć je na budynek Stronnictwa, przy którym znajduje się znacznik odpowiedniego gracza albo na placu spotkań (w przypadku neutralnych uchodźców).

## ROZSTRZYGANIE REMISÓW

Wszelkie występujące podczas rozgrywki remisy są rozstrzygane zgodnie z kolejnością Senatu. Gracz znajduje się na wyższej pozycji kolejności Senatu od graczy, którzy posiadają od niego mniej żetonów w puli Senatu. Jeśli dwóch graczy posiada tyle samo żetonów w puli Senatu, wyższą pozycję w kolejności Senatu posiada gracz, którego znacznik znajduje się na polu Stronnictwa bliższym lewej strony planszy.



## WARIANTY

### ROZGRYWKA DLA 2 GRACZY

Podczas rozgrywki dwuosobowej obowiązują następujące zmiany:

- Podczas rozgrywki niewykorzystywana jest **arka** (statek A). Oba żetony tego statku należy odłożyć do pudełka. Oznacza to, że grze biorą udział tylko 4 statki.
- Początkowe żetony neutralnych uchodźców należy umieścić na statku naukowym (B).
- Podczas rozgrywki korzysta się z zasad wariantu rodzinnego (patrz poniżej).
- Podczas fazy Stronnictw każdy gracz może wybrać po dwa stronnictwa. Gracze robią to na zmianę – najpierw każdy z nich wybiera po jednym stronnictwie, potem każdy z nich wybiera po drugim stronnictwie. Gracze płacą tylko za wybór pierwszego stronnictwa.  
**Uwaga:** Ponieważ gracze wybierają po 2 stronnictwa, będą dwukrotnie przesuwac swój znacznik gracza.
- Zmianie ulega działanie stronnictw Philosophios oraz Demagogos:
  - **Philosophios** – gracz, który zajmie podczas głosowania pierwsze miejsce, nie może korzystać z karty przeciwnika, jeśli ten posiada żeton Philosophiosa.
  - **Demagogos** – gracz, który posiada żeton Demagogosa, nie może być celem negatywnych efektów czerwonych kart Polityki („Zdrada” oraz „Sabotaż”).
- Podczas fazy Głosowań swoją kartę rozgrywa tylko gracz, który w trakcie głosowania zajął pierwsze miejsce.
- Podczas fazy Zagłady poruszają się tylko dwa, a nie trzy statki.

### ROZGRYWKA DLA 5 GRACZY

Podczas rozgrywki pięciosobowej obowiązują następujące zmiany:

- Podczas fazy Głosowań swoje karty rozgrywają gracze, którzy w trakcie głosowania zajęli miejsca pierwsze, drugie oraz trzecie.

### WARIANT RODZINNY

Wariant ten jest przeznaczony dla nowych graczy oraz dla osób, które mają ochotę na prostszą, a zarazem szybszą rozgrywkę.

W wariantcie rodzinnym obowiązują wszelkie normalne zasady (uwzględniające zmiany obowiązujące podczas rozgrywki dla 2 lub 5 graczy) z następującymi zmianami:

- Podczas rozgrywki pomijana jest faza Senatu.
- Podczas fazy Zagłady nikt nie otrzymuje punktów za posiadanie w puli Senatu największej liczby żetonów wpływów.
- Podczas fazy Zagłady gracze nie odzyskują żetonów wpływów z puli Senatu (ponieważ nie mają tam żadnych żetonów).
- Wszelkie remisy są rozstrzygane zgodnie z kolejnością znaczników graczy na polach Stronnictw – remis wygrywa gracz, którego znacznik znajduje się bliżej lewej strony planszy.

### WARIANT: WYBRANE STATKI

Zamiast ulepszać statki w trakcie rozgrywki, gracze mogą umówić się, że rozpoczną grę z dowolną kombinacją statków na planszy (zarówno ulepszonych jak i podstawowych).

**Uwaga:** Niektóre kombinacje statków mogą zmienić charakter rozgrywki, np. rozpoczęcie gry z 4 najmniejszymi statkami w grze na 5 graczy sprawi, że umieszczenie uchodźców na ich pokładach stanie się o wiele trudniejsze.

### WARIANT: TAKTYCZNA ROZGRYWKA

Niektórzy gracze lubią ograniczać do minimum element losowy. W Zagładzie Atlantydy istnieją na to dwa sposoby:

- **Odkryta talia Wydarzeń:** Należy normalnie przygotować grę, ale talię Wydarzeń umieścić odkrytą, a nie zakrytą. W ten sposób gracze będą zawsze świadomi kolejnego wydarzenia i będą mogli się na nie stosownie przygotować.
- **Odkryte karty Specjalne:** Należy normalnie przygotować grę, ale z talii kart Specjalnych należy wyciągnąć trzy karty i umieścić je odkryte obok talii. Za każdym razem, kiedy gracz otrzymuje kartę Specjalną, może wybrać jedną z trzech odkrytych kart (na miejsce zabranej karty należy natychmiast odkryć nową) lub zakrytą kartę z wierzchu talii.

## WARIANT: AGRESYWNII NEUTRALNI UCHODŹCY

Kiedy podczas wystawiania neutralnych uchodźców zabraknie miejsca, aby umieścić neutralnego uchodźcę na statku, należy usunąć żeton uchodźcy należący do gracza, który znajduje się na najniższej pozycji w kolejności Senatu i umieścić na jego miejsce żeton neutralnego uchodźcy.

## WSKAZÓWKI

W Zagładzie Atlantydy najważniejsza jest współpraca. Samotny gracz, który będzie starał się wypełnić statek jedynie własnymi uchodźcami i również własnymi siłami przepłynąć nim na Nowy Łąd, bez wątplenia padnie ofiarą negatywnych kart zagrywanych przez innych graczy.

Czasem korzystne okazuje się nawet dopływanie statkami, na których przeciwnik ma nad nami przewagę w liczbie uchodźców. Ostatecznie wygra ten z graczy, który umiejętnie dopasuje się do akcji innych.

Gracze nie powinni lekceważyć siły Senatu. Przewaga w Senacie ułatwia graczowi wygrywanie głosowań, zapewnia dodatkowe punkty zwycięstwa, a w niektórych sytuacjach pozwala wpływać na automatyczny ruch statków w fazie Zagłady. Czasem opłaca się więc dołożyć ten jeden dodatkowy żeton.

Kolor kart Polityki jest uzależniony od ich charakteru – zielone karty są korzystne dla gracza, który je zagrywa, niebieskie służą do przesuwania statków, a czerwone do przeszkadzania innym graczom.

Gracze powinni się starać dopłynąć statkami do Nowego Łądu przede wszystkim w fazie Głosowań – należy bowiem zwrócić uwagę na to, że gra kończy się wraz z odkryciem trzeciej karty „Zagłada!”, a nie wraz z zakończeniem fazy Zagłady. Do tego umożliwi to uchronienie się przed działaniem kart Wydarzeń, takich jak „Gniew Boga Oceanów”.

## OPRACOWANIE

**Projekt gry:** Marcin Wełnicki

**Grafiki oraz ilustracje:** Jakub Jabłoński

**Instrukcja:** Marcin Wełnicki i Michał Walczak-Ślusarczyk

**Tekst fabularny:** Marcin Wełnicki

**Skład:** Galakta

**Wydawca:** Galakta 2011

**Testy:** Paweł Rekowski, Leopold Rzeszewicz, Michał Broekere, Wiktor Krogulec, Krzysztof Dytczak, Artur Jedliński, Mirek Smorawski, Maciej „Magma” Śmiatacz i Wiktor „uendi” Maternik, bywalcy Kawiarni Puerto i wielu innych

### O autorze:

Prawnik, ukończył aplikację notarialną i studia socjologiczne. Tłumaczy gry planszowe, napisał wiele tekstów publicystycznych o filmach i grach, a także recenzji książek. Prowadzi blog około literacki „Biały Atrament”. Przez lata związany z polskim środowiskiem graczy gry fabularnej „Gasnące Stońca”. Publikował opowiadania w „Nowej Fantastyce” i „Science Fiction, Fantasy i Horror”, powieścią debiutował w 2010 roku („Śmiertelny bóg”).

Odwiedź nas w internecie:

**WWW.GALAKTA.PL**



**GALAKTA**  
ul. Trawniki 4  
30-660 Kraków  
tel. 12 4255787

## OPIS KART

### KARTY SPECJALNE

Karty Specjalne pozwalają łamać zasady gry lub dostarczają dodatkowych punktów zwycięstwa. Na każdej karcie znajduje się informacja o czasie i warunkach jej zagrania. Część kart można zagrać zawsze podczas określonej fazy gry, a część dopiero po przeforsowaniu konkretnej karty Polityki (w takich wypadkach wytłuszczona nazwa wymaganej karty Polityki poprzedza treść karty Specjalnej). Niektóre z takich kart Specjalnych wpływają na zagraną właśnie kartę Polityki, inne całkowicie zastępują jej efekt.



Karty Specjalne można otrzymać poprzez:

- 1) wybranie stronnictwa Demiurgosa,
- 2) rozegranie akcji karty Polityki „Wsparcie”,
- 3) dopłynięcie do Nowego Łądu ulepszonym statkiem królewskim.

### KARTY POLITYKI

#### Uchodźcy (24x „1”, 12x „2”, 4x „2+1”)

Karta „Uchodźcy” pozwala graczowi umieścić 1, 2 lub 3 (w zależności od karty) uchodźców na wolnych miejscach na statkach znajdujących się w porcie Atlantydy. W przypadku kart pozwalających na ustawienie 1 lub 2 uchodźców, sześcianny umieszcza się na jednym statku. W przypadku karty pozwalającej na umieszczenie 3 uchodźców, dwa sześcianny należy umieścić na jednym statku, a jeden sześcianny na innym statku.



#### Arystokracja (8 kart)

Karta „Arystokracja” pozwala graczowi umieścić 1 uchodźcę na statku znajdującym się w porcie Atlantydy. Jeśli statek, na którym gracz chce umieścić uchodźcę, jest pełny, gracz może odrzucić jednego znajdującego się tam uchodźcę i na wolnym miejscu umieścić swojego.



#### Statki (12 kart)

Karta „Statki” pozwala graczowi na poruszenie dokładnie dwóch statków. Każdy z poruszanych statków jest przesuwany o jedno pole (z portu na ocean lub z oceanu na Nowy Łąd).



#### Królewski statek (8 kart)

Karta „Królewski statek” pozwala graczowi na poruszenie jednego statku o jedno pole.

Jeśli w wyniku tego ruchu statek dotrze do Nowego Łądu, podczas podliczania punktów za ten statek wszyscy gracze otrzymują punkty zgodnie z tabelą przyznawania punktów za królewski statek.



#### Wsparcie (4 karty)

Karta „Wsparcie” pozwala graczowi na wylosowanie jednej karty Specjalnej.



### Sabotaż (4 karty)

Karta „Sabotaż” pozwala graczowi na usunięcie jednego ze statków znajdujących się na oceanie. Wybrany statek wraca do portu Atlantydy, a znajdujący się na nim uchodźcy są odrzucani.

**Wyjątek:** Usprawiony statek wojenny (E w kółku) jest odporny na działanie tej karty.

### Zdrada (4 karty)

Kartę „Zdrada” można wykorzystać na jeden z dwóch sposobów:

- Do usunięcia od 1 do 4 uchodźców znajdujących się na dowolnym statku stojącym w porcie Atlantydy. Gracz wybiera jeden ze statków i zdejmuje z niego wybraną liczbę uchodźców, których odrzuca.

**Wyjątek:** Usprawiony statek wojenny (E w kółku) jest odporny na działanie tej karty.

- Do usunięcia od 1 do 4 żetonów wpływów jednego gracza z puli Senatu (opcja ta jest niedostępna w wariacie rodzinnym).

Podczas rozgrywania tej karty gracz może wybrać tylko jedną z powyższych opcji.

## KARTY WYDARZEŃ

### Zagłada! (3 karty)

Karta „Zagłada!” przybliży zniszczenie Atlantydy o jeden rok. W jej wyniku usprawiane są statki, a wszystkie żetony z puli Senatu wracają do graczy.

Po odkryciu trzeciej takiej karty gra natychmiast się kończy.

**Uwaga:** Jeśli trzecia karta „Zagłada!” zostanie wylosowana przed zakończeniem czwartej tury gry, na jej miejsce należy wylosować nową kartę, a odkrytą kartę „Zagłada!” z powrotem wtasować do talii Wydarzeń.

### Senat spłaca długi!

Gracze otrzymują punkty za żetony wpływów, które mają w puli Senatu. Gracz, który posiada najwięcej żetonów w puli Senatu, otrzymuje 5 punktów zwycięstwa; gracz, który posiada drugą największą liczbę żetonów w puli Senatu, otrzymuje 3 punkty zwycięstwa. Następnie wszystkie żetony z puli Senatu wracają do graczy.

**Wersja rodzinna:** Gracz posiadający swój znacznik na najbliższym lewej strony planszy polu Stronnictwa otrzymuje 5 punktów zwycięstwa, a gracz, który posiada swój znacznik na drugim polu Stronnictwa najbardziej po lewej otrzymuje 3 punkty zwycięstwa.

### Gniew Boga Oceanów!

Wszystkie statki znajdujące się na oceanie przepadają! Należy odrzucić z nich wszystkich uchodźców i ustawić je ponownie w porcie Atlantydy.

### Jesteśmy w tym wszyscy razem!

Każdy gracz (zgodnie z kolejnością Senatu) może wystawić na stojące w porcie Atlantydy statki do trzech uchodźców z żetonów wpływów, które pozostały mu po fazie Głosowań. Gracze wystawiają po jednym uchodźcy do czasu, aż na statkach nie będzie już wolnych miejsc lub nie skończą się im żetony wpływów.



### Szerzy się zamęt!

Podczas następnej tury gracze pomijają fazę Senatu i fazę Stronnictw (gracze zachowują posiadane żetony Stronnictw i nie usuwają żetonów z puli Senatu).

**Wersja rodzinna:** Podczas następnej tury gracze pomijają fazę Stronnictw.

### Wszyscy jesteśmy zgubieni!

Podczas następnej fazy Głosowań swoje akcje będzie wykonywał jedynie pierwszy gracz (a nie dwóch pierwszych).

**Gra 2-osobowa:** Podczas następnej fazy Głosowań gracze wykładają jedynie po 3 karty Polityki.

**Gra 5-osobowa:** Podczas następnej fazy Głosowań swoje akcje będą wykonywali jedynie dwaj pierwsi gracze (a nie trzej).

### Biada słabym!

Podczas następnej fazy Głosowań gracz, który przeznaczy najmniej żetonów na dane głosowanie, straci 1 punkt zwycięstwa.

Każde z pięciu głosowań należy traktować oddzielnie.

### Pod wodzą Senatu!

Gracz, który na początku następnej fazy Wydarzeń będzie zajmował pierwsze miejsce w puli Senatu, otrzyma tyle punktów, ilu neutralnych uchodźców znajduje się na Nowym Łądzie. Gracz na drugim miejscu w puli Senatu otrzyma połowę tych punktów (zaokrąglając w górę).

**Wersja rodzinna:** Powyższe punkty otrzymają gracze, których znaczniki będą się znajdować odpowiednio na pierwszym i drugim (licząc od lewej strony) zajęтым polu Stronnictw.

