

# ERA CYWILIZACJI

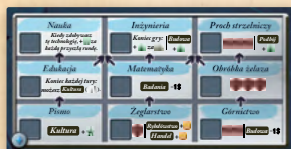
## Instrukcja



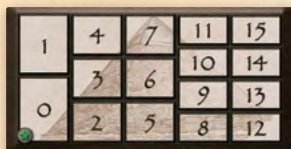
# WPROWADZENIE

W grze *Era cywilizacji* poprowadzisz swój lud do chwalebnej przyszłości. Przeanalizuj możliwości każdej nadchodzącej epoki, dokonaj najlepszych wyborów, aby rozwinąć swoje państwo i stanąć na czele kilku potężnych kultur znanych z historii ludzkości. Przeżyj ich rozwój i upadek, aby napisać nową wersję dziejów!

## ELEMENTY GRY



4 plansze technologii



2 plansze punktacji



1 karta stałych akcji



8 kart akcji



48 kart cywilizacji



15 kart cudów



1 znacznik  
pierwszego  
gracza



40 znaczników  
monet



10 znaczników  
złotych monet



20 znaczników  
technologii



16 znaczników robotników  
(po 4 na gracza)



4 znaczniki gwiazd  
(po 1 na gracza)



9 żetonów  
wydarzeń



9 kart technologii  
specjalnych



## Tylko do trybu scenariuszy



8 kart akcji  
specjalnych



6 kart rozkazów



3 żetony wydarzeń  
specjalnych

# PODSTAWOWE POJĘCIA

Poniżej opisano symbole i efekty, które często pojawiają się na elementach gry.

## SYMBOLE



Punkt



Wojna



Moneta



Robotnik



Technologia



Pole akcji  
(1 robotnik)



Cud



Pole akcji  
(2 robotników)



Siła



Pole akcji  
(poświęć 1 robotnika)

## EFEKTY



Otrzymujesz 1 punkt za każdy symbol  – przesun swój znacznik na torze punktacji o taką samą liczbę pól. Nie ma maksymalnego wyniku, jaki można osiągnąć.



Otrzymujesz 1 monetę z puli za każdy symbol . Nie ma maksymalnej liczby monet, jaką może posiadać gracz.

Zdobywasz



Weź wybraną kartę cudu z puli cudów. Jeśli w puli cudów nie ma już żadnej karty, zignoruj ten efekt.

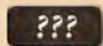
Zdobywasz



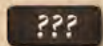
Wybierz 1 technologię na twojej planszy technologii i umieść na kwadracie obok niej znacznik technologii z puli, odblokowując ją.



Technologie na wyższych poziomach wymagają odblokowania wcześniejszych technologii, co oznaczono strzałkami. Aby móc odblokować taką technologię, musi zostać spełnione przynajmniej 1 z takich wymagań. Zostało to szczegółowo opisane na stronie 18.



Kiedy wykonujesz akcję , zdobywasz dodatkowe / .



-X\$

Kiedy wykonujesz akcję , płacisz o X monet mniej.

Koniec  
każdej tury:

Takie zdolności zostaną aktywowane na końcu każdej TWOJEJ tury, łącznie z turą w ostatniej rundzie.

Koniec gry:

Takie zdolności zostaną aktywowane podczas fazy „Koniec gry”. Zawsze dotyczą one punktacji.

Poświęć



Tracisz 1 robotnika – odłóż go z powrotem do puli. Jeśli nie masz już żadnych robotników, zignoruj ten efekt.

# PRZYGOTOWANIE GRY

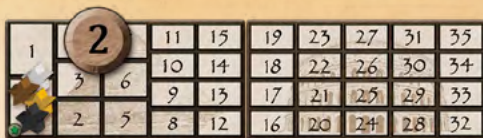


1. Każdy gracz wybiera kolor (czarny/brązowy/żółty/biały).
2. Złóż tor punktacji z dwóch plansz punktacji. Każdy gracz umieszcza swój znacznik gwiazdy na polu 0 toru punktacji.
3. Potasuj karty cudów i odkryj ich o 3 więcej niż wynosi liczba graczy (np. 5 kart w grze dla 2 graczy), aby stworzyć pulę cudów. Odłóż pozostałe karty cudów do pudełka – nie będą wykorzystywane podczas tej rozgrywki.
4. Potasuj karty cywilizacji i odkryj 5 z nich, aby stworzyć pulę cywilizacji. Pozostałe karty cywilizacji umieść w formie zakrytej talii obok puli – posłużą do uzupełniania puli cywilizacji po zabraniu którejs z kart.
5. Potasuj 8 kart akcji (pokazanych poniżej):



Ułóż je w rzędzie w losowej kolejności, aby stworzyć tor czasu. Następnie umieść kartę stałych akcji nad torem czasu po jego lewej stronie.

6. Połóż wszystkie znaczniki monet, złotych monet, technologii i robotników w stosach z boku obszaru gry, aby stworzyć z nich pulę zasobów. Złota moneta ma wartość 3 zwykłych monet. W grze nie ma limitu znaczników technologii i monet – jeśli kiedykolwiek ich zabraknie, należy użyć zamienników.
7. Każdy gracz bierze 1 planszę technologii i 3 znaczniki monet z puli zasobów. Podczas gry wszystkie informacje (również na temat liczby posiadanych monet) są jawne.
8. Ten, kto posiada najwięcej książek historycznych, zostaje pierwszym graczem. Otrzymuje znacznik pierwszego gracza i jako pierwszy wykona swoją turę.



\* Sugerujemy, aby podczas pierwszej rozgrywki ułożyć karty akcji na torze czasu w pokazanej obok kolejności (zamiast układać je losowo).



# PRZEBIEG GRY



Rozgrywka w *Erę cywilizacji* składa się z 6 rund. W każdej rundzie swoją turę najpierw wykonuje pierwszy gracz, a następnie pozostali w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

## Cel gry

Zwycięża gracz, który na końcu rundy 6 posiada najwięcej punktów.

## Twoja pierwsza tura

Podczas twojej pierwszej tury w grze wykonaj WSZYSTKIE następujące kroki:

1. Narodziny cywilizacji
2. Wykonanie akcji **albo** odpoczynek
3. Rozpatrzenie robotników



### 1. Narodziny cywilizacji (w rundzie 1)

Wybierz 1 kartę cywilizacji z 5 dostępnych w puli cywilizacji. Umieść ją przed sobą, obok swojej planszy technologii. Weź z puli zasobów tyle znaczników robotników w twoim kolorze, ile wynosi wskazana na karcie wartość populacji danej cywilizacji. Jeśli na właśnie wybranej karcie znajdują się dodatkowe monety (patrz następny akapit), weź je w tym samym momencie.

Następnie umieść 1 monetę z puli zasobów na każdej pozostałej karcie cywilizacji w puli cywilizacji. Te monety nazywane są dodatkowymi monetami i otrzyma je gracz, który później wybierze daną kartę.

Na koniec dobierz nową kartę cywilizacji z talii i umieść ją w puli.

Wybrana cywilizacja jest teraz twoją **główną cywilizacją**. Każda cywilizacja posiada przynajmniej 2 zdolności, które pomogą ci w różny sposób:

1. W górnej części karty znajduje się **główna zdolność** cywilizacji. Jest ona aktywna TYLKO wtedy, gdy dana cywilizacja jest twoją główną cywilizacją.
2. Na dole karty znajduje się **zdolność dziedzictwa**. Jest ona aktywna przez całą grę, nawet gdy dana cywilizacja już upadła.

Zdolności zostały opisane szczegółowo na stronie 19.



## 2A. Wykonanie akcji

Aby wykonać akcje, musisz przypisać swoje znaczniki robotników do odpowiednich pól akcji. Każde pole akcji może zostać użyte tylko raz na turę.

W grze występuje 10 rodzajów akcji, ale w każdej rundzie dostępnych jest tylko 6 z nich (chyba że gracz posiada specjalną zdolność).

W każdej rundzie dostępne są 3 akcje, znajdujące się na karcie stałych akcji: **Cud**, **Badania** i **Wyzysk**. Dodatkowo w danej rundzie dostępne są 3 akcje znajdujące się bezpośrednio pod kartą stałych akcji. Pozostałe akcje **NIE SĄ** obecnie dostępne i nie można przypisywać do nich robotników.



*W powyższym przykładzie 6 akcji dostępnych w rundzie 1 to: Cud, Badania, Wyzysk, Polowanie, Rybołówstwo i Rolnictwo.*

W dolnej części każdej karty akcji znajduje się jej **wymaganie** – liczba robotników i monet niezbędnych do wykonania danej akcji. Aby wykonać akcję, umieść wymaganą liczbę robotników na polu akcji. Jeśli na polu został wskazany dodatkowy koszt (np. akcja Cud lub Kultura), **MUSISZ** zapłacić określoną liczbę monet, zwracając je do puli. Następnie aktywuj efekt opisany w górnej części karty.





*Efekt akcji*

*Wymaganie akcji*



*W powyższym przykładzie gracz umieścił 1 robotnika na polu akcji Kultura. Ponieważ na tym polu akcji znajduje się koszt 4 \$, gracz musi zapłacić do puli 4 monety. Następnie natychmiast zdobywa 2 punkty.*

Niektóre akcje wymagają poświęcenia swojego robotnika po ich rozpatrzeniu (patrz „Rozpatrzenie robotników” na stronie 12).

**Nie musisz przypisywać wszystkich swoich robotników do pól akcji.**

Akcje zostały opisane szczegółowo na stronie 19.

Niektóre akcje mogą zostać zmodyfikowane przez zdolności cywilizacji i technologii. Kiedy wykonujesz akcję, zwróć uwagę, czy posiadasz efekty, pozwalające ją ulepszyć.

## 2B. Odpoczynek

Jeśli zdecydujesz się na odpoczynek, nie wykonujesz w tej turze **ŻADNYCH** akcji i nie przypisujesz żadnych robotników.

Natychmiast otrzymujesz 2 monety i 1 znacznik robotnika.

Liczba twoich robotników może w ten sposób przekroczyć pierwotną wartość populacji twojej głównej cywilizacji, ale **nigdy nie możesz posiadać więcej niż 4 robotników.**

### 3. Rozpatrzenie robotników

Na końcu twojej tury musisz rozpatrzyć osobno każdego swojego robotnika. Robotnicy przypisani do **białych pól akcji**  oraz nieprzypisani robotnicy wracają do ciebie i będą mogli zostać ponownie przypisani w następnej turze.

Robotnicy przypisani do **czerwonych pól akcji**  zostają **poświęceni**; odłóż ich do puli zasobów. W następnej turze będziesz miał do dyspozycji mniejszą liczbę robotników.

### Koniec twojej tury:

Po wykonaniu powyższych kroków aktywuj wszystkie swoje zdolności „**Koniec każdej tury**” w wybranej przez siebie kolejności. Następnie swoją turę rozpoczyna kolejny gracz.

### **Koniec rundy (w rundach 1 do 5)**

Kiedy wszyscy gracze zakończą swoje tury, obecna runda dobiega końca. Należy wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

1. **Pierwszy gracz przekazuje znacznik pierwszego gracza** następnemu graczowi w kolejności przeciwniej do ruchu **wskazówek zegara**. Gracz, który otrzymał znacznik, będzie pierwszym graczem w następnej rundzie.
2. **Przesuń kartę stałych akcji o 1 miejsce w prawo.**  
W ten sposób 1 karta akcji z poprzedniej rundy stanie się niedostępna, za to w następnej rundzie będzie dostępna 1 nowa karta akcji.

### 3. Sprawdź lewy górny róg NOWEJ karty akcji.

Jeśli znajduje się tam symbol wojny () , dochodzi do wojny: Porównaj siłę () wszystkich graczy. Gracz, który posiada najmniej , musi poświęcić 1 robotnika. Jeśli kilku graczy remisuje pod względem najmniejszej liczby , każdy z nich musi poświęcić 1 robotnika.

Twoja wartość siły to liczba wszystkich symboli  na twoich cywilizacjach i technologiach.

Jeśli znajduje się tam symbol poświęcenia () , dochodzi do plagi: Każdy gracz poświęca 1 robotnika.



*Przesunięcie karty statych akcji o jedno miejsce w prawo*

Ponieważ na nowej karcie akcji znajduje się symbol , gracz (lub gracze) z najmniejszą siłą musi poświęcić 1 robotnika.

Następnie rozpoczyna się nowa runda i swoją turę wykonuje nowy pierwszy gracz.



## Twoje następne tury (w rundach 2 do 6)

W swoich następnych turach wykonaj 3 następujące kroki:

1. Narodziny nowej cywilizacji **albo** wchłonięcie cywilizacji, **albo** pominięcie kroku cywilizacji.
2. Wykonanie akcji **albo** odpoczynek (tak samo jak w rundzie 1, patrz str. 9-11).
3. Rozpatrzenie robotników (tak samo jak w rundzie 1, patrz str. 12).

### 1A. Narodziny nowej cywilizacji (w rundach 2 do 6)

Podobnie jak w rundzie 1, wybierz 1 kartę cywilizacji z 5 dostępnych w puli cywilizacji. Umieść ją na wierzchu swojej głównej cywilizacji w taki sposób, aby nadal były widoczne wszystkie zdolności dziedzictwa twoich kart cywilizacji.



*W tym przykładzie gracz rządzący Egiptem zdecydował się doprowadzić do narodzin swojej nowej cywilizacji – Arabów.*



Twoja poprzednia cywilizacja jest teraz uważana za **upadłą**. Jej główna zdolność nie jest już aktywna – zamiast tego otrzymujesz nową główną zdolność z twojej nowej karty cywilizacji. Ponadto **WSZYSTKIE** zdolności dziedzictwa twoich kart cywilizacji pozostają aktywne.

Odrzuć wszystkie twoje znaczniki robotników do puli zasobów, a następnie dobierz je ponownie, zgodnie z wartością populacji wskazaną na twojej nowej karcie cywilizacji. Jeśli na nowo wybranej karcie znajdują się jakieś dodatkowe monety, weź je w tym samym momencie.

Następnie umieść 1 monetę z puli zasobów na każdej pozostałej w puli karcie cywilizacji jako dodatkowe monety. Na koniec dobierz nową kartę cywilizacji z talii i umieść ją w puli cywilizacji.

## 1B. Wchłonięcie cywilizacji (w rundach 2 do 6)

Wybierz 1 kartę cywilizacji z 5 dostępnych w puli cywilizacji. Umieść ją pod spodem swojej głównej cywilizacji w taki sposób, aby nadal były widoczne wszystkie zdolności dziedzictwa twoich kart cywilizacji.



*W tym przykładzie gracz rządzący Egiptem postanowił wchłoniąć cywilizację – Arabów.*



W tym przypadku twoja główna cywilizacja (i główna zdolność) nie zmienia się. Zyskujesz za to nową zdolność dziedzictwa z wchłoniętej cywilizacji.

Po wchłonięciu cywilizacji **NIE** przywracasz swojej populacji do jej pierwotnej wartości, ale **otrzymujesz 1 znacznik robotnika** z puli zasobów (o ile masz ich mniej niż 4). Liczba twoich robotników może w ten sposób przekroczyć pierwotną wartość populacji twojej głównej cywilizacji.

Jeśli na nowo wybranej karcie znajdują się jakieś dodatkowe monety, weź je w tym samym momencie.

Następnie umieść 1 monetę z puli zasobów na każdej pozostałej w puli karcie cywilizacji jako dodatkowe monety. Na koniec dobrać nową kartę cywilizacji z talii i umieść ją w puli cywilizacji.

W ciągu całej gry każdy gracz może posiadać **maksymalnie 3 cywilizacje**. Jeśli masz już 3 karty cywilizacji (jedna na drugiej), **nie możesz** już wybrać narodzin ani wchłonięcia kolejnej cywilizacji i musisz pominąć pierwszy krok w swojej turze.

## 1C. Pominięcie kroku cywilizacji (w rundach 2 do 6)

Nie zmieniaj w żaden sposób puli cywilizacji. Pomiń krok *Narodziny albo wchłonięcie cywilizacji* i przejdź do kroku 2: *Wykonanie akcji albo odpoczynek*.

### Koniec gry

Kiedy runda 6 dobiegnie końca (karta stałych akcji powinna znajdować się przy prawym końcu toru czasu), każdy gracz aktywuje swoje zdolności „**Koniec gry**”.

Zwycięża gracz, który zdobył łącznie najwięcej punktów.



- W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada najwięcej robotników.
- Jeśli nadal jest remis, wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada najwięcej monet.
- Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem!



# DODATKOWE OBJAŚNIENIA

W tej części opisano szczegółowe działanie kart.

## Akcje

### Wymagania:

### Efekty:

#### *Cud*

1 robotnik (zostanie poświęcony)  
i 7 monet.

Otrzymujesz 3 punkty  
i zdobywasz 1 cud.

#### *Badania*

1 robotnik i 4 monety.  
(Gracz może wykonać tę akcję  
2 razy w jednej turze, używając  
2 robotników i płacąc 8 monet).

Otrzymujesz 1 punkt  
i zdobywasz 1 technologię.

#### *Wyzysk*

1 robotnik (zostanie poświęcony).

Otrzymujesz 2 monety.

#### *Kultura*

1 robotnik i 4 monety.

Otrzymujesz 2 punkty.

#### *Budowa*

2 robotników i 2 monety.

Otrzymujesz 2 punkty.

#### *Podbój*

1 robotnik (zostanie poświęcony).

Jeśli masz najwięcej   
(i masz przynajmniej 1 ),  
otrzymujesz 2 punkty.  
Jeśli kilku graczy ma  
najwięcej , uznaje się, że  
każdy z nich ma najwięcej.

#### *Polowanie*

1 robotnik.  
(Gracz może wykonać tę akcję  
2 razy w jednej turze, używając  
2 robotników).

Otrzymujesz 1 monetę.  
Jeśli nie masz żadnej  
technologii, otrzymujesz  
również 1 punkt.

#### *Rybołówstwo*

1 robotnik.

Otrzymujesz 1 monetę.

#### *Handel*

1 robotnik.

Otrzymujesz 2 monety  
i każdy pozostały gracz  
otrzymuje 1 monetę.

#### *Rolnictwo*

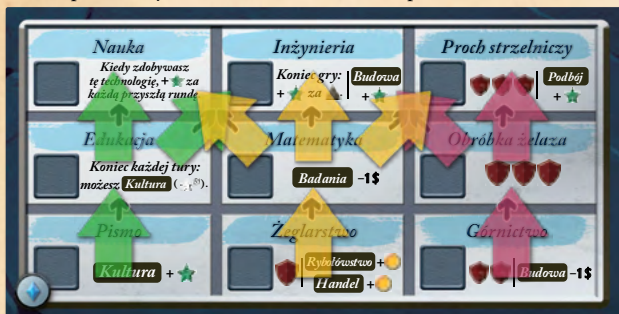
2 robotników.

Otrzymujesz 3 monety.



## Technologie

Na początku gry dostępne są tylko trzy technologie: *Pismo*, *Żeglarsstwo* i *Górnictwo*. Technologie na wyższych poziomach staną się dostępne, kiedy zostanie odblokowana odpowiednia ścieżka:



Nie musisz odblokowywać wszystkich technologii dla tej samej ścieżki. Przykładowo, jeśli chcesz odblokować nową technologię, a posiadasz już *Pismo* i *Edukację*, możesz wybrać *Naukę*, *Inżynierię*, *Żeglarsstwo* lub *Górnictwo*.

Poniżej opisano niektóre specjalne efekty technologii.



### Edukacja

Koniec każdej tury: możesz wykonać akcję Kultura (★).

Na końcu każdej TWOJEJ tury możesz 1 raz wykonać akcję Kultura. Ta akcja nie wymaga przypisywania żadnego robotnika, ale musisz opłacić jej koszt w monetach (4 \$). Wszystkie twoje zdolności, które modyfikują akcję Kultura, działają na tę akcję, tak jakbyś wykonywał ją w normalny sposób. Karta akcji Kultura nie musi być dostępna w danej rundzie.

## *Nauka*

Kiedy zdobywasz tę technologię, +  za każdą przyszłą rundę. Zdobywając tę technologię, natychmiast otrzymujesz tyle punktów, ile jest jeszcze przyszłych kart akcji (łącznie z Plagą) na torze czasu. Przykładowo, jeśli zdobędziesz *Naukę* w rundzie 4, otrzymasz 2 punkty (ponieważ na torze czasu są jeszcze 2 przyszłe karty akcji).

## *Żeglarstwo, Inżynieria i Proch strzelniczy*

Te technologie mają więcej niż 1 zdolność. Po odblokowaniu takiej technologii wszystkie jej zdolności są aktywne.

## *Cywilizacje*

Poniżej znajdują się przykłady wyjaśniające efekty niektórych cywilizacji.



Zdolności niektórych cywilizacji to pola akcji.

Przykładowo Indie posiadają w ramach swojej głównej zdolności pole akcji Kultura, a Frankowie pole akcji Podbój.

Tych pól akcji możesz używać tylko ty. Działają one dokładnie w ten sam sposób co odpowiadające im akcje na torze czasu. Wszystkie twoje zdolności modyfikujące dane akcje działają na nie w normalny sposób. Karta tej akcji nie musi być dostępna w danej rundzie.

### ***Kiedy rodzi się...***

Taka zdolność aktywuje się, kiedy wskazana cywilizacja rodzi się jako twoja nowa główna cywilizacja. Wchłonięcie danej cywilizacji nie aktywuje tej zdolności.

### ***Inni gracze -***

Wszyscy pozostali gracze tracą 1 monetę i odkładają ją do puli zasobów. Jeśli gracz nie ma żadnych monet, ignoruje ten efekt.



### **Aksum – główna zdolność:**

1. Kiedy wykonujesz akcję Budowa, otrzymujesz 1 punkt więcej.
2. Kiedy wykonujesz akcję Budowa, możesz 1 raz wykonać akcję Kultura. Ta akcja nie wymaga przypisywania żadnego robotnika, ale musisz opłacić jej koszt w monetach (4\$). Wszystkie twoje zdolności, które modyfikują akcję Kultura, działają na nią tak, jakbyś wykonywał ją w normalny sposób. Karta akcji Kultura nie musi być dostępna w danej rundzie.



### **Arabowie – główna zdolność:**

Na końcu każdej TWOJEJ tury otrzymujesz 1 monetę za każde 2 technologie, które posiadasz (zaokrąglając w dół).



### **Aztekowie – główna zdolność:**

Kiedy wykonujesz akcję Cud, płacisz o 6 monet mniej, ale MUSISZ umieścić na polu akcji 1 robotnika więcej, który również zostanie poświęcony podczas rozpatrywania robotników.



### **Babilon – główna zdolność:**

Na końcu każdej TWOJEJ tury otrzymujesz 1 technologię (nadal musisz spełniać wymagania). Pamiętaj, że nie otrzymasz 1 punktu z akcji Badania, ponieważ jej nie wykonujesz.



### **Bizancjum – główna zdolność:**

Jeśli masz największą wartość siły (lub remisujesz pod względem najwyższej siły), płacisz 1 monetę mniej, kiedy wykonujesz akcję Kultura.



### **Brytania – główna zdolność:**

Na końcu każdej TWOJEJ tury otrzymujesz 1 dodatkowy punkt za każde 7, które posiadasz (zaokrąglając w dół).



### **Chiny – główna zdolność:**

Kiedy wykonujesz akcję Rolnictwo, otrzymujesz 1 znacznik robotnika z puli zasobów (o ile posiadasz mniej niż 4 robotników). Możesz natychmiast go przypisać. Pamiętaj, że robotnicy przypisani do czerwonych pól akcji zostaną poświęceni (odłożeni do puli zasobów) dopiero podczas rozpatrywania na końcu twojej tury, więc nie możesz otrzymać robotnika przypisanego na takie pole z powrotem w tej samej turze przy pomocy zdolności Chin.



### **Fenicia – główna zdolność:**

Na końcu każdej TWOJEJ tury możesz umieścić dokładnie 2 swoje monety na wybranej przez siebie karcie cywilizacji w puli cywilizacji jako dodatkowe monety. Jeśli to zrobisz, otrzymujesz 2 punkty. Dodatkowe monety z tej zdolności działają w ten sam sposób, co normalne dodatkowe monety.



### **Harappa – główna zdolność:**

Kiedy wykonujesz akcję Badanie i chcesz zdobyć *Pismo*, *Żeglownie* lub *Górnictwo* jako nową technologię do odblokowania, płacisz o 1 monetę mniej.

### **Harappa – zdolność dziedzictwa:**

Kiedy wykonujesz akcję Kultura (nie przez zdolność technologii *Edukacja*), płacisz o 1 monetę mniej.



### **Hetyci – główna zdolność:**

1. Kiedy wykonujesz akcję Badania i chcesz zdobyć *Obróbkę żelaza*, koszt akcji zostaje obniżony do 0 \$. Nadal musisz przypisać robotnika do pola akcji Badania.
2. Masz 1 siłę więcej.



### **Iberia – główna zdolność:**

Kiedy Iberia rodzi się jako twoja nowa cywilizacja, zdobywasz 1 technologię za każde 2 dodatkowe monety na karcie (zaokrąglając w dół; nadal musisz spełniać wymagania technologii). Przykładowo, jeśli na karcie znajduje się 5 dodatkowych monet, zdobywasz 2 technologie. Jeśli zdobywasz więcej niż 1 technologię, zdobywaj je jedna po drugiej.



### **Imperium osmańskie – główna zdolność:**

Kiedy wykonujesz akcję Badania i chcesz zdobyć *Naukę* lub *Proch strzelniczy*, płacisz o 3 monety mniej.



### **Inkowie – główna zdolność:**

Kiedy Inkowie rodzą się jako twoja nowa cywilizacja, zdobywasz wybraną przez siebie kartę cudu z puli cudów. Pamiętaj, że nie zdobywasz 3 punktów z akcji Cud, ponieważ jej nie wykonujesz.



### **Kartagina – główna zdolność:**

Kiedy Kartagina rodzi się jako twoja nowa główna cywilizacja, tuż przed ich wzięciem pomnóż liczbę znajdujących się na niej dodatkowych monet razy 3.



### **Kongo – główna zdolność:**

Kiedy w swojej turze odpoczywasz (zamiast wykonywać akcje), otrzymujesz 1 monetę więcej i 2 punkty.



### **Korea – główna zdolność:**

Kiedy wykonujesz akcję Badania i chcesz zdobyć *Pismo*, *Edukację* lub *Żeglarstwo*, otrzymujesz 2 punkty więcej.



### **Majowie – główna zdolność:**

1. Możesz wykonywać akcje z przyszłych kart akcji (które normalnie nie są jeszcze dostępne). Po prostu przypisz swoich robotników do pół akcji na przyszłych kartach akcji, aby je wykonać.
2. Kiedy wykonujesz akcję Rolnictwo, otrzymujesz 1 monetę więcej.



### **Persja – główna zdolność:**

Kiedy dochodzi do wojny, otrzymujesz 1 monetę za każde 2 siły, które posiadasz (zaokrąglając w dół). Przykładowo, jeśli wartość twojej siły wynosi 7, otrzymujesz 3 monety. Ta zdolność nie jest związana z porównywaniem siły między graczami i aktywuje się podczas każdej wojny.



### **Polinezja – główna zdolność:**

1. Kiedy jesteś graczem z najmniejszą siłą w wojnie, nie musisz poświęcać robotnika.
2. Kiedy wykonujesz akcję Rybołówstwo, otrzymujesz 1 monetę więcej.



### **Rzym – główna zdolność:**

Masz 1 siłę więcej za każde 2 technologie, które posiadasz (zaokrąglając w dół).



### **Scytia – główna zdolność:**

1. Twoi robotnicy przypisani do pola akcji Podbój nie zostają poświęceni podczas ich rozpatrywania. Wracają do ciebie tak, jakby zostali przypisani do białych pól akcji.
2. Kiedy wykonujesz akcję Podbój, wszyscy pozostali gracze tracą 2 monety. Jeśli gracz nie ma żadnych monet, ignoruje ten efekt.



### **Słowianie – główna zdolność:**

Na końcu każdej TWOJEJ tury otrzymujesz 1 monetę, jeśli masz najwięcej siły (lub remisujesz pod względem największej siły).



### **Sumerowie – główna zdolność:**

Kiedy wykonujesz akcję Badania i chcesz zdobyć *Pismo* lub *Żeglarstwo*, koszt akcji zostaje obniżony do 0 \$.  
Nadal musisz przypisać robotnika do pola akcji Badania.



### **Tiwanaku – główna zdolność:**

Kiedy Tiwanaku rodzi się jako twoja nowa cywilizacja, otrzymujesz tyle punktów, ile jest jeszcze przyszłych kart akcji (łącznie z Plagą) na torze czasu. Przykładowo, jeśli zdobędziesz Tiwanaku w rundzie 1, otrzymasz 5 punktów (ponieważ na torze czasu jest jeszcze 5 przyszłych karty akcji).



### **Wikingowie – główna zdolność:**

1. Wszyscy pozostali gracze nie mogą wykonywać akcji Handel. Nie mogą przypisywać swoich robotników do pól akcji Handel, łącznie z tymi na torze czasu oraz na ich kartach cywilizacji.
2. Masz 1 siłę więcej.

## WARIANTY (DLA 2-4 GRACZY)

Przed rozegraniem poniższych wariantów musisz poznać zasady gry podstawowej. Warianty wprowadzają do rozgrywki wiele zmian, dlatego są przeznaczone dla doświadczonych graczy. Możesz zdecydować się włączyć do gry dowolną liczbę wariantów.

### - Innowacje

Ten wariant wprowadza do gry karty specjalnych technologii, które dają nowe ścieżki do zwycięstwa (patrz strona 25).

### - Powiew zmian

Ten wariant wprowadza do gry żetony wydarzeń, które modyfikują tor czasu (patrz strona 26).

### - Draft cywilizacji

Ten wariant wprowadza do gry draft kart cywilizacji, przez co zmniejsza się losowość. Większe znaczenie ma tu długofalowe planowanie swoich działań (patrz strona 28).

## TRYBY SOLO (DLA 1 GRACZA)

### - Starcie

Ten tryb jest podobny do gry dla 2-4 graczy (patrz strona 30).

### - Droga do chwały

Pięć scenariuszy o zróżnicowanym stopniu trudności, stawiających nowe wyzwania (patrz Księga scenariuszy).

## Wariant: Innowacje

Podczas przygotowania gry potasuj wszystkie karty technologii specjalnych i odkryj ich o 1 więcej, niż wynosi liczba graczy, aby stworzyć pulę technologii. Nie będzie ona uzupełniania.



*Przykład  
puli technologii  
w rozgrywce  
dla 3 graczy*

Każdy gracz w swojej turze może kupić 1 kartę technologii specjalnej za 1 monetę i umieścić ją na swojej planszy technologii, zasłaniając odpowiednią kolumnę – lewą, środkową lub prawą, zależnie od tego, jaka technologia znajduje się w górnej części karty.



*Kiedy umieszczasz kartę technologii specjalnej,  
górna technologia powinna być taka sama na karcie i planszy.*

Po zakryciu kolumny 2 nowe technologie na karcie mogą zostać odblokowane w normalny sposób przez danego gracza. Zakryte technologie nie są już dla niego dostępne.

- \* Każdy gracz może posiadać tylko 1 kartę technologii specjalnej.
- \* Gracze mogą umieścić kartę technologii specjalnej tylko na pustej kolumnie. Jeśli w danej kolumnie znajduje się już jakiś znacznik technologii, gracz nie może kupić karty technologii specjalnej odpowiadającej danej kolumnie.

## Wariant: Powiew zmian

Podczas przygotowania pomieszaj 9 zakrytych żetonów wydarzeń i dobierz 3 z nich. Umieść je odkryte nad torem czasu, po 1 nad każdą z 3 ostatnich kart akcji.



*Pomieszaj i dobierz 3 żetony.  
Umieść je nad 3 ostatnimi  
kartami akcji.*



Na końcu rundy 3, 4 i 5 zostaną rozpatrzone dodatkowe wydarzenia, odpowiadające dobranym żetonom. Przykładowo, na końcu rundy 3 zostanie rozpatrzony żeton wydarzenia znajdujący się nad 6. kartą akcji.

Te wydarzenia nie mają wpływu na wydarzenia „Wojna” i „Plaga” z gry podstawowej. Jeśli w jednej rundzie ma dojść do dwóch wydarzeń, należy zawsze rozpatrzyć najpierw wydarzenie z żetonu.

Nazwa:

Efekty:



**Wzrost  
liczby  
urodzeń**

Każdy gracz otrzymuje 1 dodatkowego robotnika (pamiętaj, że każdy gracz może mieć maksymalnie 4 robotników).



**Urodzaj**

Każdy gracz otrzymuje 1 monetę za każdego robotnika, którego posiada.



**Święto**

Porównaj liczbę cudów każdego z graczy. Gracz (lub gracze) z największą liczbą cudów zdobywa 2 punkty.



**Wielka  
debata**

Porównaj liczbę technologii każdego z graczy. Gracz (lub gracze) z największą liczbą technologii zdobywa 2 punkty.



**Trzęsienie  
ziemi**

Każdy gracz poświęca 1 robotnika.



**Szczury**

Każdy gracz traci 3 monety.



**Łapówki**

Porównaj liczbę monet każdego z graczy. Gracz (lub gracze) z największą liczbą monet traci 3 monety.



**Barbarzyńcy**

Porównaj wartość siły każdego z graczy. Gracz (lub gracze) z najmniejszą siłą traci 3 monety.



**(Pusty żeton)**

Nic się nie dzieje.

## **Wariant: Draft cywilizacji**

### **Podstawowe założenia**

Na początku każdy gracz wybiera w ramach draftu zestaw swoich kart cywilizacji. Gracze będą mogli decydować o narodzinach lub wchłonięciu cywilizacji ze swojej ręki lub z puli cywilizacji.

### **Zmiany w przygotowaniu gry**

1. Przygotuj grę zgodnie z zasadami podstawowymi, ale nie twórz puli cywilizacji. Zostanie ona przygotowana później.
2. Każdy gracz otrzymuje 7 losowych kart cywilizacji. Patrzy na nie bez pokazywania ich innym graczom i wybiera 1 z nich, którą kładzie zakrytą przed sobą. Pozostałe karty kładzie zakryte pomiędzy sobą a graczem po lewej. Kiedy każdy gracz wybierze już 1 z kart i odłoży na bok pozostałe, bierze do ręki karty przekazane mu przez gracza po jego prawej stronie. Następnie powtarza opisany krok.

Po wybraniu 5. karty każdy gracz odrzuca pozostałe na ręce 2 karty. Wszystkie odrzucone karty tworzą pulę cywilizacji w tej rozgrywce. Z kolei 5 wybranych kart to ręka kart cywilizacji danego gracza.

### **Zmiany w rozgrywce**

1. Kiedy wykonujesz krok narodzin lub wchłonięcia cywilizacji, możesz wybrać kartę ze swojej ręki lub z puli cywilizacji. Niezależnie od tego, skąd wybierasz kartę, nie umieszczasz dodatkowych monet na kartach cywilizacji w puli i nie dobierasz nowej karty cywilizacji z talii, aby umieścić ją w puli.
2. Kiedy w rundzie 1 rodzi się twoja cywilizacja, nie otrzymujesz żadnych dodatkowych monet, niezależnie od tego, skąd wybrałeś kartę. W późniejszych rundach, kiedy wykonujesz krok narodzin lub wchłonięcia cywilizacji, otrzymujesz 2 dodatkowe monety, niezależnie od tego, skąd wybrałeś kartę.

3. Nigdy nie dobierasz nowych kart cywilizacji na rękę.

4. Jeśli wszystkie karty z puli cywilizacji zostały już zabrane, gracze mogą wybierać tylko cywilizacje ze swojej własnej ręki podczas kroku narodzin lub wchłonięcia cywilizacji.

5. Gracz nie powinien pokazywać swoich kart na ręce innym graczom.



**\* Liczba kart w puli cywilizacji:**

Liczba kart w puli cywilizacji podczas przygotowania gry zależy od liczby graczy. Przykładowo, w grze 3-osobowej na początku gry w puli cywilizacji będzie 6 kart.

**\* Główna zdolność Kartaginy w wariantcie *Draft cywilizacji*:**

Kiedy rodzi się Kartagina i jest ona twoją pierwszą cywilizacją, nie otrzymujesz żadnych dodatkowych monet. Jeśli to twoja druga lub trzecia cywilizacja, otrzymujesz 6 dodatkowych monet.

**\* Główna zdolność Iberii w wariantcie *Draft cywilizacji*:**

Kiedy rodzi się Iberia i jest ona twoją pierwszą cywilizacją, nie zdobywasz żadnej technologii. Jeśli to twoja druga lub trzecia cywilizacja, zdobywasz 1 technologię.

**\* Główna zdolność Fenicji w wariantcie *Draft cywilizacji*:**

Możesz umieścić dodatkowe monety z głównej zdolności Fenicji na kartach w puli cywilizacji. Kiedy gracz bierze kartę, na której znajdują się dodatkowe monety, bierze zgodnie z zasadami 2 dodatkowe monety (jeśli nie jest to jego pierwsza cywilizacja) oraz wszystkie monety znajdujące się na danej karcie. Dodatkowe monety na kartach mogą być również w normalny sposób pomnożone przez główną zdolność Kartaginy oraz stać się celem głównej zdolności Iberii.

## Tryb solo: Starcie

### Cel gry w trybie solo

Spróbuj uzyskać jak najwyższy wynik, aby odblokować osiągnięcia (patrz strona 33).

### Zmiany w przygotowaniu gry

1. Przed potasowaniem talii cywilizacji należy wyjąć z niej następujące karty: Mongolia, Wikingowie, Germania, Kartagina, Fenicja, Scytia i Iberia. Nie są one używane w trybie solo.



2. Pula cudów powinna składać się z 4 kart.

3. Podczas przygotowywania toru czasu, przed potasowaniem talii kart akcji wyjmij z niej kartę Plaga. Licząc od lewej strony, Plaga powinna znajdować się na piątym miejscu toru czasu. Pozostałe miejsca zapełnij losowymi kartami akcji z talii. Oznacza to, że Plaga zawsze pojawi się w rundzie 3.



*Karta Plaga musi znajdować się na 5. pozycji.*

4. Tak jak w grze dla 2-4 graczy, otrzymujesz 3 monety z puli zasobów, ale nie potrzebujesz znacznika pierwszego gracza.

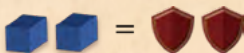
## Zmiany w rozgrywce

1. Kiedy dokonujesz narodzin lub wchłonięcia cywilizacji, nie umieszczasz dodatkowych monet na innych kartach cywilizacji i nie dobierasz nowych kart do puli cywilizacji.
2. Kiedy runda dobiega końca (w tym trybie dzieje się to od razu po twojej turze), umieść 1 dodatkową monetę na każdej karcie cywilizacji w puli. Następnie dobierz i umieść 1 nową kartę cywilizacji w puli cywilizacji. Inaczej niż w grze wieloosobowej, liczba kart cywilizacji w puli może się zmieniać z rundy na rundę.



*Kiedy runda dobiega końca, umieść dodatkowe monety i dołóż 1 kartę cywilizacji.*

3. Kiedy należy porównać siłę graczy (np. dla celów wojny lub akcji Podbój), rywalizujesz z pojedynczym wirtualnym przeciwnikiem. Kiedy runda dobiega końca, przed przesunięciem karty stałych akcji i rozpatrzeniem symbolu wojny/poświęcenia, weź z puli zasobów 1 znacznik technologii i umieść go obok toru czasu. Liczba znaczników symbolizuje obecną siłę twojego wirtualnego przeciwnika.



*Przykładowo, jeśli na końcu rundy 2 dochodzi do wojny, obok toru czasu powinny się znajdować 2 znaczniki technologii, oznaczające siłę wirtualnego przeciwnika równą 2.*

**\* Akcja Handel w trybie solo:**

Otrzymujesz 2 monety w ramach akcji Handel, jeśli nie masz żadnych zdolności modyfikujących. Zignoruj efekt mówiący o dawaniu monet innym graczom.

**\* Główna zdolność Lidii w trybie solo:**

Otrzymujesz 4 monety, kiedy Lidia rodzi się jako twoja cywilizacja. Zignoruj efekt mówiący o dawaniu monet innym graczom.

\* Tryb solo może być rozgrywany razem z wariantem *Innowacje* (karty technologii specjalnych), ale nie z wariantem *Powiew zmian* (żetony wydarzeń) ani *Draft cywilizacji*.



## Osiągnięcia

Po zakończeniu gry i aktywowaniu zdolności „Koniec gry” sprawdź, czy udało ci się zdobyć poniższe osiągnięcia. Wypróbuj różne strategie, aby stworzyć potężną i wyjątkową cywilizację, która zagwarantuje ci je wszystkie!

| <i>Osiągnięcia</i>    | <i>Wymagania</i>                                                                          | <i>Zdobyte</i> |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Wyjątkowy ród         | Zdobądź 20 lub więcej punktów.                                                            |                |
| Wielkie królestwo     | Zdobądź 25 lub więcej punktów.                                                            |                |
| Potężne imperium      | Zdobądź 30 lub więcej punktów.                                                            |                |
| Wieczna cywilizacja   | Zdobądź 35 lub więcej punktów.                                                            |                |
| Królestwo technologii | Zdobądź 25 lub więcej punktów, posiadając 9 technologii.                                  |                |
| Pierwotna kraina      | Zdobądź 25 lub więcej punktów, nie posiadając żadnej technologii.                         |                |
| Świat cudów           | Zdobądź 25 lub więcej punktów, posiadając 4 cudy.                                         |                |
| Supermocarstwo        | Zdobądź 25 lub więcej punktów, posiadając 3 lub mniej technologii oraz 9 lub więcej siły. |                |

## Tryb solo: Droga do chwały

Ten specjalny tryb gry przeznaczony jest dla trybu solo i składa się z pięciu scenariuszy. Są to:



**Era cudów**  
(~4500 p.n.e. – 200 p.n.e.)



**Jedwabny szlak**  
(~500 p.n.e. – 1400 n.e.)



**Zaginiona cywilizacja**  
(~250 n.e. – 900 n.e.)



**Mongolskie spustoszenie**  
(~1230 n.e. – 1300 n.e.)



**Śmierć i odrodzenie**  
(~1300 n.e. – 1500 n.e.)

**Szczegółowe zasady wszystkich scenariuszy zostały opisane w książeczce „Księga scenariuszy”.**

# SPIS TREŚCI

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Wprowadzenie.....            | 2  |
| Elementy gry.....            | 2  |
| Podstawowe pojęcia           |    |
| Symbole.....                 | 4  |
| Efekty.....                  | 4  |
| Przygotowanie gry.....       | 6  |
| Przebieg gry                 |    |
| Cel gry.....                 | 8  |
| Twoja tura                   |    |
| Narodziny cywilizacji...8,14 |    |
| Wchłonięcie cywilizacji...15 |    |
| Wykonanie akcji.....9        |    |
| Odpoczynek.....11            |    |
| Rozpatrzenie robotników...12 |    |
| Koniec twojej tury.....12    |    |
| Koniec rundy.....12          |    |
| Koniec gry.....              | 16 |

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Dodatkowe objaśnienia   |    |
| Akcje.....              | 17 |
| Technologie.....        | 18 |
| Cywilizacje.....        | 17 |
| Warianty dla 2-4 graczy |    |
| Innowacje.....          | 25 |
| Powiew zmian.....       | 26 |
| Draft cywilizacji.....  | 28 |
| Tryb solo               |    |
| Starcie.....            | 30 |
| Osiągnięcia.....        | 33 |
| Droga do chwały.....    | 34 |



# TWÓRCY GRY

---

Autor gry: Jeffrey CCH

Produkcja i rozwój gry: Jeffrey CCH i Kenneth YWN

Projekt graficzny: Vincci lala i Rubens Ma

Redakcja: Board Game Circus

Wersja polska: Galakta

Tłumaczenie i skład: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta: Łukasz Chelmecki, Katarzyna Tkaczyk, Łukasz Tkaczyk



[www.galakta.pl](http://www.galakta.pl)



[www.icemakesboardgame.com](http://www.icemakesboardgame.com)

©2019 Ice Makes. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Żadna część tego produktu nie może być  
powielana bez wyraźnej zgody.