

RAUHA

· ZASADY GRY ·

Po mileniach jałowego trwania Rauha znów zapełnia się życiem. Właśnie tobie, czcigodnemu szamanowi, powierzono w opiekę jeden z jej światów. Niezmierzone boskie moce pozwalają ci wpływać na środowisko. Kształtuj je więc, by przemienić ten świat w kolebkę energii życiowej, strażnika pokoju i harmonii na nadchodzące wieki.

Cel i przebieg gry

Zgromadź jak najwięcej punktów zwycięstwa (energii życiowej ✨), aby wygrać grę.

Masz 2 ery, by dowieść swej wartości i przemienić swój świat w energetyczne centrum Rauhy.

W czasie I ery na dziewiczych ziemiach pojawi się dzika natura, która rozkwitnie pod twą pieczęcią.

W czasie II ery cywilizacje będą się rozwijać.

Spis elementów

5 plansz graczy (A)

1 plansza główna z punktacją i wskazówkami (B)

2 boczne kafelki z gniazdami (C)

45 znaczników zarodników (D)

40 kart biomów I ery (E)

40 kart biomów II ery (F)

7 kafelków boskich istot (G)

5 znaczników energii (H)

5 totemów (znaczników graczy) (I)

37 żetonów kryształów o wartości 1 (J)

15 żetonów kryształów o wartości 4 (K)

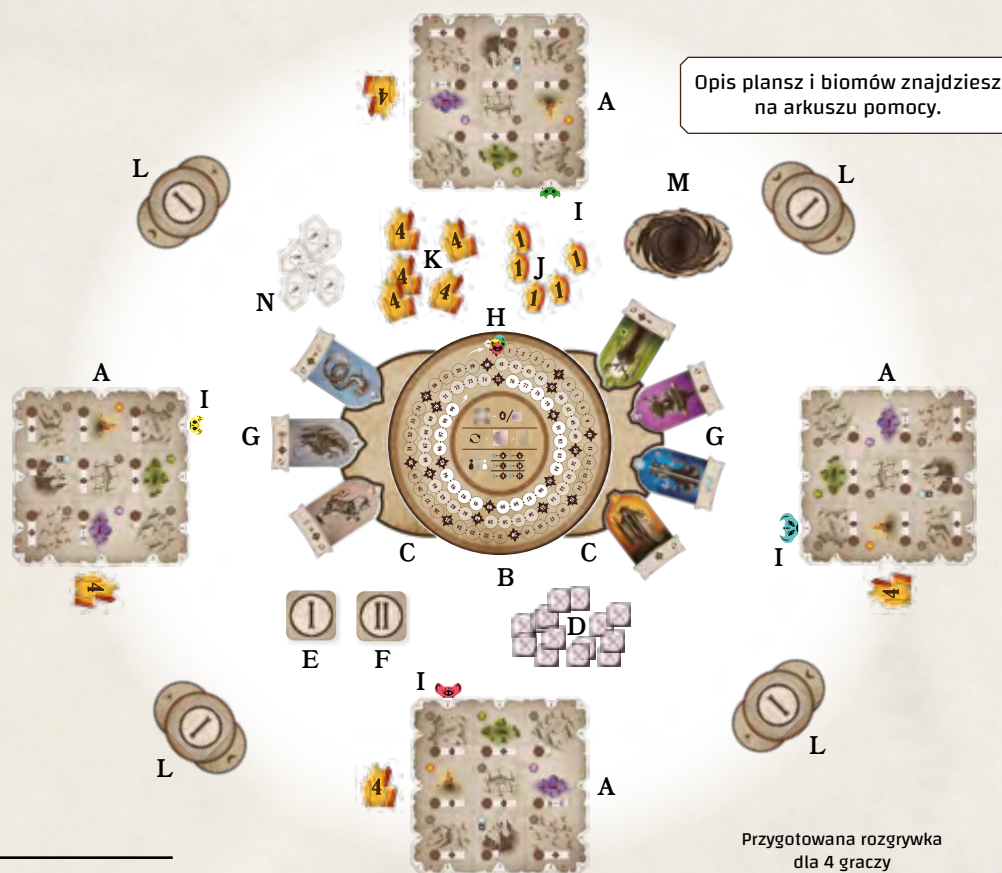
5 kafelków satelitów (L)

1 kafelek czarnej dziury (M)

6 żetonów punktacji +100 (N)

Przygotowanie gry

- Umieść na środku stołu planszę główną wraz z bocznymi kafelkami z gniazdami, do których dołożysz kafelki boskich istot.
- Zbierz żetony kryształów, tworząc pulę i umieść ją w zasięgu wszystkich graczy. Utwórz również osobną pulę znaczników zarodników.
- Potasuj osobno karty biomów I i II ery i umieść je obok planszy głównej.
- Żetony punktacji +100 odłóż na bok. Zostaną użyte, gdy któryś z graczy zdobędzie więcej niż 99 punktów energii życiowej.
- Umieść owalne kafelki satelitów pomiędzy graczami w taki sposób, by każdy gracz miał ☾ po lewej, a ☀ po prawej.



6. Rozdaj każdemu graczowi:

- 1 planszę gracza

Uwaga: Plansze mają stronę A i B! Upewnij się, że wszyscy gracze używają tej samej strony. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy używanie strony A.

- 1 totem w wybranym przez niego kolorze, który umieszcza w otworze w lewym górnym rogu swojej planszy gracza, jak pokazano na ilustracji powyżej

- 1 znacznik energii w kolorze wybranego totemu, który umieszcza na polu 0 planszy głównej

Uwaga: Ułóż znaczniki energii wszystkich graczy jeden na drugim w losowej kolejności.

- Weź z puli żetony kryształów o łącznej wartości 4

7. Umieść kafelek czarnej dziury w pewnej odległości od kafelków satelitów.

Uwaga: Na tym kafelku gracze będą umieszczali swoje odrzucone karty biomów.

Przebieg rozgrywki

Rozgrywka trwa 4 rundy. Każda runda składa się z 3 tur, po których następuje punktacja.

Na początku rundy umieść po 4 zakryte karty biomów bieżącej ery na każdym kafelku satelity.



I era to rundy 1 i 2, zaś II era to rundy 3 i 4.

Każda tura składa się z 5 kroków:

Krok 1: Wybierz kartę biomu

RÓWNOCZEŚNIE każdy gracz bierze karty biomów z tego kafelka satelity, który ma skierowany w jego stronę symbol odpowiadający położeniu totemu na planszy gracza.



W pierwszej turze twój totem znajduje się nad ☾, więc bierzesz karty biomów z kafelka satelity, skierowanego ☾ w twoją stronę.

Wybierz i zachowaj 1 kartę biomu, a pozostałe odłóż zakryte na kafelek satelity, z którego je wzięłeś. Gdy każdy gracz wybrał po 1 karcie biomu, przejdźcie do kolejnego kroku.

Uwaga: Podczas ostatniej tury w rundzie będziesz wybierać tylko spośród dwóch kart. Niewybraną wówczas kartę umieść na kafelku czarnej dziury.

POJEDYNCZO i zgodnie z ruchem wskazówek zegara gracze rozpatrują kroki 2-4 bieżącej tury. Rozpoczynający gracz rozpatruje wszystkie te kroki po kolei, następnie to samo robi kolejny gracz itd. Gdy wszyscy gracze rozpatrzą te 3 kroki, przejdźcie do kroku 5.



Rozpoczyna gracz, którego znacznik jest najdalej na torze energii życiowej lub, w przypadku remisu, jest na szczycie najdalszego stosu.

Krok 2: Umieść lub odrzuć wybraną kartę biomu

Umieść wybrana kartę biomu na dowolnym kwadratowym polu na swojej planszy płacąc jej koszt, jeśli to konieczne.

LUB

Odrzuć wybraną kartę na kafelek czarnej dziury i:

Przykładowe koszty:

Kryształy:

Umieszczenie tej karty biomu kosztuje 3 kryształy.



Za darmo z ograniczeniami:

Umieszczenie tej karty biomu nie kosztuje kryształów, ale możesz ją umieścić jedynie na narożnych polach swojej planszy.



Za darmo bez ograniczeń:

Umieszczenie tej karty biomu nie kosztuje kryształów i możesz ją umieścić na dowolnym polu na swojej planszy.

Weź **4** z puli

LUB



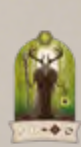
Weź 1 zarodnik z puli i umieść go na tym ze swoich biomów, na którym jeszcze żadnego nie masz.

Wskazówki:

- **Nie musisz** umieszczać karty w kolumnie lub rzędzie odpowiadającym położeniu twojego totemu.
- Możesz zakryć inny swój biom (umieszczony wcześniej lub nadrukowany na planszy).

Krok 3: Zaprosz boską istotę

Jeśli umieszczona karta biomu spowoduje zapełnienie rzędu i/lub kolumny symbolami zwierząt i/lub symbolami biomów tego samego rodzaju, weź odpowiadający im kafelek boskiej istoty i umieść go obok swojej planszy.



Przykład 1



Przykład 2

Uwaga:

- Możesz zaprosić boską istotę niezależnie od tego, czy znajduje się ona przy kafelku obok planszy głównej, czy obok planszy innego gracza.
- Możesz zaprosić kilka boskich istot w tej samej turze.
- Jeśli zapelnisz rząd lub kolumnę, ale masz już boską istotę pasującą do widniejących symboli, nic się nie dzieje.
- Zachowujesz kafelek boskiej istoty, dopóki nie odbierze ci go inny gracz (zapelniając na swojej planszy rząd lub kolumnę symbolami danej istoty).

Krok 4: Aktywuj swój totem i moce boskich istot

2 tura 1 rundy:

Aktywuj w wybranej kolejności:

- biomy z rzędu lub kolumny odpowiadającej położeniu twojego totemu,
- ⚡ : moce boskich istot, które zaprosiłeś podczas kroku 3 tej tury.



Punkt energii i kryształ zyskany za aktywowanie kolumny pod twoim totemem.

Punkt energii zyskany dzięki zaproszonej kolumny pod twoim totemem.

Wskazówki:

- Możesz aktywować efekty biomów z rzędu lub kolumny swojego totemu w dowolnej kolejności.
- Możesz na zmianę aktywować efekty biomów w rzędzie lub kolumnie totemu oraz moce boskich istot, które zaprosiłeś w tej turze.
- Jeśli nie chcesz lub nie możesz zastosować efektu biomu lub boskiej istoty, nie musisz tego robić.
- Nie aktywuj mocy boskich istot, które zaprosiłeś w poprzednich turach.

Krok 5: Przesuń swój totem

RÓWNOCZEŚNIE każdy gracz przesuwa swój totem na planszy o jedno pole, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli totem znajdzie się przy narożnym polu z symbolem ↻, przejdźcie do punktacji (patrz niżej). W przeciwnym razie zacznijcie nową turę.

Uwaga: Wszystkie totemy poruszają się jednocześnie, a więc wszystkie powinny znajdować się na tych samych polach na planszach graczy.



Punktacja ↻

POJEDYNCZO, zgodnie z ruchem wskazówek zegara:

- Aktywuj wszystkie swoje biomy z zarodnikami, jak również moce posiadanych boskich istot, w wybranej przez siebie kolejności. Możesz na zmianę aktywować efekty swoich biomów i boskich istot.

Przykład: Jacek aktywuje dwa swoje biomy z zarodnikami oraz boską istotę Kiteet. Zyskuje dzięki temu 2 kryształy oraz 5 punktów energii życiowej.



- Porównaj liczbę symboli wody 💧, które posiadasz, z osobą, która ma ich najmniej i zyskaj wskazaną w tabeli ilość energii życiowej.

Przykład: Asia ma 5 symboli wody. Swoją liczbę porównuje z Tomkiem, który ma ich tylko 3 (najmniej ze wszystkich). Różnica wynosi 2, co oznacza, że Asia zyskuje 3 punkty energii życiowej.


0	→	0	1	→	1	2	→	3
3	→	6	4	→	10	5*	→	15

Przesuń swój totem o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a gdy wszyscy rozpatrzą ten krok, rozpocznijcie kolejną rundę (chyba że była to ostatnia runda gry).

Koniec gry

Po zakończeniu punktacji na końcu 4 rundy, gracz z największą liczbą punktów energii życiowej wygrywa grę! W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Zarodniki

Zarodniki zdobywasz dzięki efektom niektórych biomów  lub gdy zdecydujesz się odrzucić kartę biomu, zamiast umieszczać ją na swojej planszy (patrz Krok 2 na str. 2). Umieść zarodnik na polu kosztu wybranego biomu.

Przykład: Asia aktywuje biomy w kolumnie pod swoim totemem. Zyskuje 1 punkt energii życiowej za posiadany biomy leśny i decyduje się wydać 3 kryształy, aby umieścić zarodnik na biomie pustynnym.



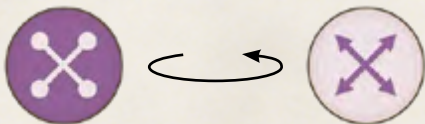
Ważne:

- Na każdym biomie możesz umieścić tylko 1 zarodnik.
- Jeżeli zakrywasz biomy z zarodnikiem, umieść dany zarodnik na nowo umieszczonym biomie.

Uwaga: Umieszczanie zarodnika na biomie bez żadnego efektu może być korzystne, jeśli twoja strategia opiera się na zyskiwaniu punktów energii życiowej z dużej liczby zarodników na twojej planszy.

Zarodniki i boskie istoty – dodatkowe informacje

Znaczniki zarodników są dwustronne.



Umieszczaj wszystkie zarodniki na biomach tą samą stroną do góry. Dzięki temu podczas punktacji możesz odwrócić zarodniki na drugą stronę, aby oznaczyć te, których już użyłeś podczas bieżącej punktacji.

Znaczniki zarodników i kafelki boskich istot są dwustronne.



Podczas punktacji możesz odwracać kafelki, aby pamiętać, które już aktywowałeś podczas bieżącej punktacji.

• Twórcy gry •



Projekt gry: Johannes Goupy i Théo Rivière
Ilustracje: O'lee Graphiste
Projekt graficzny: Valériane Holley
Zasady: GRRRE Games
Czcionki: Changa – Eduardo Tunni, Bookman JF – Jukebox

Podziękowania:

Projektanci chcieliby podziękować Christophe'owi, Elodie, Jamesowi, Laetitii, Matowi, Pierre'owi i Anne, Sebowi, La Cafetière i całemu zespołowi GRRRE Games.

• Edycja polska •



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

Tłumaczenie: Katarzyna Tkaczyk
Korekta: Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk
Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki