



WIEK CUDÓW

INSTRUKCJA

TWÓRCY GRY

AUTOR GRY

CHRIS MATTHEW

ILUSTRACJE

SERENA MALYON

TRYB SOLO

DAVID DIGBY

ROZWÓJ GRY

MARCEL
CWERTETSCHKA-MATTASITS

PROJEKT GRAFICZNY

DAVID ARDILA
z InkVoltage.com Studio

PROJEKT FIGUREK

CHAD HOVERTER

REDAKCJA

JEREMY ROZENHART,
RYAN HENSON CREIGHTON

TESTERZY

Carenne Amador, Matthew Austin, Brennan Lee Baker, Chuck Bergeron, Reuben Bloom, James Bull, Dylan Chin, Juan Corona, Ty Cotey, Jonathan Delano, Chris Doka, Ori Drory, Ron Estrin, Allan Fan, Jean-François Gagné, Héctor Gálvez, Gabrielé Gaurilćikaitè, Ian Gordon, Varinder Grewal, Bram Van Grimberge, Jeff Hartman, Eelco Ten Have, Viola Ten Have, Jeremy Henderson, Wendy Henderson, Nathan Hers, Daniel Hoffmann, Doug Jones, Trevor Jones, Anton Kaplan, Maia Kaplan, Sven Nam Karsten, Kris Kilton, Alicia Koo, Philippe Lachance, Michael Lee, Shannon Lentz, Tyler Lipchen, Lucas Do Livramento, Evangelos Mallidis, Zach Netzley, Alexandre Niney, David O'Connor, Sterling Oehlschlager, Cem Ozbay, Stefano Paravisi, Ross Parker, Sergio Pérez, Szymon „Amon” Rachański, Vladimir Reinharz, Gerardo López Ruiz, Andreas Russell, Hendrika Russell, Harrison Scheer, Gregory Schneiderman, James Shaw, Henry Smith, Jeffrey Snider-Nevin, Slade Stolar, Brenda Thorpe, Kevin Uribe, Jordan Vlietinck, Shirley Wang, Stephen Wren, Anna Zuckerman i wielu innych!

KONSULTACJA KULTUROWA

Dominique Dickey i Damian Wolff

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Juan Corona, Maia Kaplan, Brent Kinney, Michael Lee, Richard Lee, Philip Menge, Cem Ozbay, Jonny Pac, Vladimir Reinharz, Gregory Schneiderman, Selina Zhao

EDYCJA POLSKA

GALAKTA

TŁUMACZENIE

Łukasz Tkaczyk

KOREKTA

Łukasz Chełmecki, Katarzyna Tkaczyk

OPRACOWANIE GRAFICZNE

Krzysztof Bernacki



BELLOWSINTENT.COM

2023, Bellows Intent Studio Inc. 2023.
An Age Contrived jest znakiem towarowym Bellows
Intent Studio Inc.
Wszelkie prawa zastrzeżone.



GALAKTA

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



SPIS TREŚCI

Cel gry	3
Zawartość.....	4
Przygotowanie gry	6
Nauka zasad	10
Płytki energii	12
Rozgrywka	13
Tura rozwinięcia.....	13
Tura akcji.....	14
Lista akcji	16
Pula kafli i płytek	17
Monumenty.....	18
Premie.....	20
Osiągnięcia.....	22
Ruch postaci i kafelki mostów	24
Tory monumentu i filaru ...	25
Kafelki przekaźników.....	27
Zdolności postaci.....	28
Koniec gry i końcowa punktacja	32
Idea gry	34
Moduł boskiego wiatru	35
Zaawansowane przygotowanie gry	35
Fragmenty monumentu.....	36

BELLOWS INTENT ORAZ GALAKTA
— PRZEDSTAWIAJA —

WIEK CUDÓW

WPROWADZENIE

Przez tysiąc lat, wraz z innymi bogami zarządziliście krainą Eldranir, światem pełnym niewykorzystanego potencjału, zamieszkanym przez rozproszone klany śmiertelników. Bez względu na to, co o nich myślisz, są ci potrzebni, gdyż ich wiara jest źródłem twojej mocy.

Zbliża się jednak punkt zwrotny w historii tej krainy, który poprzedzą wydarzenia spowodowane przez ciebie. Klany śmiertelników zaczynają się jednoczyć, aby po wiekach walk wspólnie przynieść krainie Eldranir pokój i stabilizację.

Zaprowadź nowy ład, w którym śmiertelnicy będą pokładać ufność w panteonie, w czasie gdy ty będziesz tworzyć podwaliny kwitnącej cywilizacji. Umocnij swoje dziedzictwo wśród ludu i pokieruj nim oraz resztą panteonu, prowadząc wszystkich ku nowemu Wiekowi cudów.

CEL GRY

W grze *Wiek cudów* każdy gracz wcieli się w rolę jednego z bóstw eldranirskiego panteonu i będzie pozyskiwał moc z wiary. Gracze będą wspierać rozwój śmiertelników poprzez wznoszenie monumentów, tworzenie filarów cywilizacji i inne osiągnięcia.

Celem gry jest zdobycie największej liczby punktów zwycięstwa (PZ), które stanowią miarę tego, jak mocno śmiertelnicy wierzą w twojego boga. Punkty zdobywasz na końcu gry, na podstawie tego, jak rozmieścisz swoje płytki energii na planszy. W grze nie ma rund ani faz, a zamiast

tego gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gra kończy się, gdy ostatni monument zostanie w pełni zbudowany. Wówczas pozostali gracze rozgrywają po jeszcze jednej turze (jeśli to konieczne), tak aby wszyscy rozegrali taką samą liczbę tur.

ZAWARTOŚĆ

-ELEMENTY OGÓLNE-



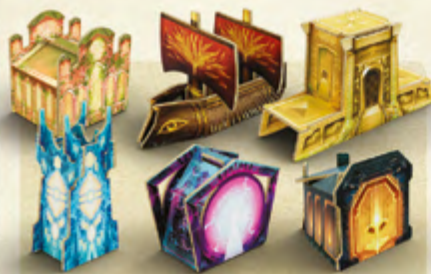
1 plansza



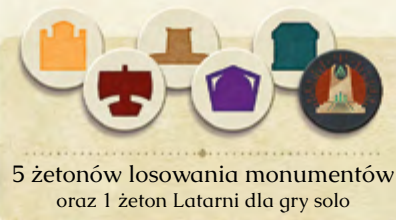
6 kafelków premii monumentów



15 ulepszonych
kafli transmutujących



6 monumentów
(złożonych z 4 lub 5 fragmentów)



5 żetonów losowania monumentów
oraz 1 żeton Latarni dla gry solo



5 kafelków neutralnych mostów



6 żetonów opiekunów monumentów



5 kafelków boskiego wiatru
(używane w module boskiego wiatru)



6 ram monumentów



6 kafelków osiągnięć



1 znacznik pierwszego gracza



Naklejki na monumenty

Przed pierwszą rozgrywką przyklej na ramę każdego monumentu odpowiadającą mu naklejkę. Zanim to zrobisz, zbuduj każdy monument, używając odpowiednich 4-5 fragmentów. Na str. 20-21 przedstawiono wygląd poszczególnych ram i w pełni zbudowanych monumentów. W pudełku znajduje się dodatkowy komplet naklejek na wypadek pomyłki.



25 kafelków przekaźników



5 kart szybkiego startu



16 kafelków ulepszonych akcji



5 arkuszy pomocy

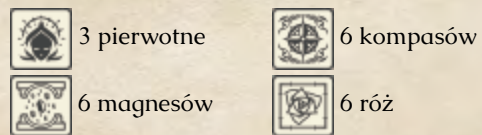
-ELEMENTY POSTAĆI-



5 maszyn transmutujących
(w edycji kolekcjonerskiej są one metalowe)



105 płytek energii (po 21 na postać):



5 plansz postaci



15 kafelków mostów (po 3 na postać)



5 figurek postaci



25 kafelków akcji (po 5 na postać)



5 żetonów kanału (po 1 na postać)



35 kafi transmutujących (po 7 na postać)

PRZYGOTOWANIE GRY

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

1. Pomieszaj 5 żetonów losowania monumentów i odkryj ich tyle, ilu jest graczy. To monumenty, których użyjesz w bieżącej rozgrywce wraz z monumentem Latarni (A). W grze będzie więc tyle monumentów, ilu jest graczy +1.

⚡ Zbierz metalowe ramy monumentów używanych w bieżącej rozgrywce (patrz str. 20-21) A i umieść je na odpowiadających im miejscach, wkładając je pod planszę, a następnie umieść planszę na środku stołu. Dla ułatwienia umieść najpierw ramę Latarni B i Twierdzy C (jeśli została wylosowana), gdyż znajdują się one w środkowej części planszy. Następnie umieść pod odpowiednimi panelami planszy ramy pozostałych monumentów, których użyjesz.

⚡ Weź wszystkie fragmenty każdego z wykorzystywanych w bieżącej rozgrywce monumentów i umieść je na odpowiadających im polach na planszy B. Ułóż każdy stos fragmentów zgodnie z numeracją od 1-4 (lub 1-5 w przypadku Twierdzy C), z fragmentem 1 na górze.

⚡ Weź żeton opiekuna monumentu C dla każdego z wykorzystywanych w bieżącej rozgrywce monumentów i umieść go w strefie związanej energią D danego monumentu.

⚡ Odłóż do pudełka pozostałe żetony opiekunów, fragmenty nieużywanych monumentów oraz wszystkie żetony losowania monumentów.


2. W rozgrywce dla mniej niż 5 graczy znajdź i odłóż do pudełka wszystkie kafelki premii monumentów przeznaczone dla większej liczby graczy niż wasza. Pozostanie tyle kafelków premii, ile wynosi liczba graczy +1. Umieść na wyznaczonych polach po 1 losowym odkrytym kafelku premii monumentu D, obok każdego stosu fragmentów monumentu używanych w bieżącej rozgrywce.



⚡ Na awersie każdego elementu znajdują się pionowe kreski, które wskazują, od jakiej liczby graczy należy użyć danego elementu. Przykładowo, powyższych kafelków premii monumentu należy użyć w rozgrywce dla 2 i więcej graczy.



- Umieść po 1 odkrytym losowym kafelku osiągnięć **E** na każdym z 2 pustych pól osiągnięć na planszy. Pozostałe 4 kafelki osiągnięć odłóż do pudełka.
- W rozgrywce dla mniej niż 4 graczy, znajdź i odłóż do pudełka wszystkie ulepszone kafle transmutujące, przeznaczone dla większej liczby graczy. Kierując się wskazaniem na rewersach, podziel ulepszone kafle transmutujące na stosy poziomu I, II i III i potasuj osobno każdy z nich. Następnie umieść na spodzie zakryte kafle poziomu III, na nich te poziomu II, a na szczycie poziomu I, tworząc w ten sposób jeden zakryty stos dobierania. Umieść ten stos na wskazanym miejscu na planszy **F**. Dobierz 4 ulepszone kafle transmutujące i umieść je odkryte, zapętniając po kolei pulę kafi i płytek, kończąc na skrajnie lewym polu **G**.


 Kafle transmutujące muszą być położone w konkretny sposób (złotą wstęgą na górze). Nie możesz obracać kafi transmutujących.




- W rozgrywce dla mniej niż 4 graczy, znajdź i odłóż do pudełka wszystkie kafelki ulepszonych akcji przeznaczone dla większej liczby graczy. Pozostałe kafelki umieść odkryte w pobliżu planszy, tworząc pulę **H** w formie siatki 4x2, jak pokazano poniżej. W rozgrywce dla 4 lub więcej graczy, powtórzone kafelki zbieraj w stosy.



- Podziel kafelki przekaźników według ich rodzajów i umieść je w 3 stosach obok planszy, tworząc pulę. Na górze każdego stosu umieść kafelek przekaźnika z 2 symbolami **I**.

 W rozgrywce dla mniej niż 4 graczy możesz umieścić płytki energii nieużywanej postaci na każdym prawym polu każdego z osiągnięć i filarów cywilizacji, aby pamiętać, że dane pola są niedostępne (patrz str. 22 i 26).

 Poniżej przedstawiono przygotowaną rozgrywkę dla 5 graczy.





PRZYGOTOWANIE ELEMENTÓW GRACZA

- 7.** Rozdaj każdemu graczowi 1 losową kartę szybkiego startu, aby określić, którą postacią zagra. Weź odpowiadającą twojej postaci maszynę transmutującą, planszę postaci, elementy postaci i arkusz pomocy. Każdy gracz może wybrać, której strony swojej maszyny transmutującej, planszy postaci i kafli transmutujących użyje. Nie ma to wpływu na rozgrywkę.

Uwaga: Jeśli wszyscy gracze się zgodzą, możecie wybrać swoje postaci, zamiast otrzymywać je losowo. Zalecamy zrobić to na początku przygotowania rozgrywki, zanim rozłożone zostaną kafelki osiągnięć. Zalecamy również nie wybierać tej samej postaci więcej niż dwa razy pod rząd.

🔥 Jeśli gracze z metalowymi maszynami transmutującymi, złóż odpowiadającą każdej z nich tackę i umieść pod daną maszyną transmutującą, dopasowując do otworów. Każda tacka składa się z 4 długich, cienkich, kartonowych części.

- 8.** Umieść figurkę swojej postaci **J** na początkowym polu **O** regionu z monumentem używanym w bieżącej rozgrywce, znajdującego się najbliższej miejsca, przy którym siedzisz.
- 9.** Umieść po 2 płytki energii każdego rodzaju (łącznie 8) w rezerwie energii **K** na planszy **K**. Nie ma znaczenia, w której z 5 sekcji rezerwy energii je umieścisz.

- 10.** Umieść pozostałe 13 płytek energii w wyczerpanej puli **L** na twojej planszy postaci **L**.

- 11.** Umieść 3 swoje kafelki mostów na odpowiadających im numerowanych polach I, II i III na twojej planszy postaci **M**. Nie ma znaczenia, którą stronę ku górze je umieścisz.

- 12.** Umieść swój żeton kanału na odpowiadającym mu polu na twojej planszy postaci **N**, stroną ku górze zależną od liczby graczy.

♠ 2 graczy: Naładowaną stroną ku górze.



♠ 3-5 graczy: Wyczerpaną stroną ku górze.



- 13.** Umieść 5 swoich kafelków akcji na odpowiadających im numerowanych pozycjach od 1-5 w twojej maszynie transmutującej **O**.

🔥 Awersy i rewersy kafelków akcji są dopasowane w następujący sposób: 1-5, 2-4 itd. Dzięki temu zawsze będą pasować do odpowiadających im pozycji w maszynie transmutującej, niezależnie do strony, którą wybierzesz.



Twoja maszyna transmutująca to pomost między wymiarem astralnym a materialnym. Korzystaj z niej mądrze, by gromadzić moc i kształtować świat śmiertelników wedle twojej woli. Płytki transmutujące są niczym trybiki sprawiające tę maszynę w ruch.

Twoja maszyna transmutująca (zwana dalej maszyną) określa sposób, w jaki możesz wykonywać akcje w trakcie gry. Działa ona niczym pas transmisyjny, poruszający się od lewej do prawej.

5 pozycji na kafle transmutujące tworzy twój kanał, zaś kafle znajdujące się w kanale są aktywne. Zawsze będziesz mieć 2 nieaktywne kafle transmutujące, znajdujące się poza twoim kanałem.

14. Umieść 5 swoich kafli transmutujących na odpowiadających im numerowanych pozycjach od 1-5 w twojej maszynie transmutującej **P**. To twój kanał aktywnych kafli. Kafle transmutujące muszą być zawsze ułożone złotą wstęgą do góry.

15. Umieść 2 swoje oznaczone numerem 0 kafle transmutujące po lewej stronie swojej maszyny transmutującej **O**. Na początku gry są one nieaktywne.

16. Umieść płytki energii pobrane z twojej wyczerpanej puli zgodnie ze wskazaniem karty szybkiego startu. Umieść 1 płytkę energii w puli kafli i płytek **R**. Umieść płytki energii w kablach transmutujących, znajdujących się w twojej maszynie transmutującej, w liczbie zależnej od liczby graczy **S**:

☞ 2 graczy: Umieść 8 płytek energii w kablach na pozycjach 1-4.

☞ 3-5 graczy: Umieść 6 płytek energii w kablach na pozycjach 1-3.

17. Zależnie od liczby graczy, umieść losowo odkryte, wskazane poniżej kafelki neutralnych mostów na pustych polach uszkodzonych ścieżek, łączących początkowy region każdego gracza z centralnym regionem. Następnie umieść losowo pozostałe kafelki neutralnych mostów, odkryte na polach uszkodzonych ścieżek połączonych z centralnym regionem **T** (patrz str. 7).

☞ 2 graczy:

☞ 3 graczy: +

☞ 4 graczy: +

☞ 5 graczy: +

18. Losowo wybierzcie gracza, który rozpocznie rozgrywkę. Otrzymuje on znacznik pierwszego gracza **U**.

NAUKA ZASAD

Gdy uczysz nowe osoby rozgrywki w *Wiek cudów* sugerujemy, by potraktowały one pierwszą rozgrywkę jako szkoleniową. Gra jest dość złożona i często wymaga planowania swoich ruchów na kilka tur do przodu, co bez znajomości wszystkich zasad może być wymagającym zadaniem. Jeśli grupa, z którą grasz woli poznawać zasady w trakcie rozgrywki, to ten fragment instrukcji jest właśnie dla was. Znajdziesz w niej najważniejsze informacje, niezbędne do tego, byście mogli szybko rozpocząć grę. Zalecamy, byś wyjaśnił zasady w podanej niżej kolejności, a następnie, aby pierwszy gracz rozegrał swoją turę.

Z drugiej strony, jeśli grupa, z którą grasz woli znać wszystkie zasady przed rozpoczęciem gry, to nadal zalecamy uczenie zasad w podanej niżej kolejności, a wszystkich pozostałych tak, jak ci wygodnie. Możesz nawet całkowicie zignorować tę część instrukcji.



W pierwszej rozgrywce sugerujemy wykorzystanie modułu boskiego wiatru, który sprawi, że skutki błędnych decyzji będą mniej uciążliwe. Podczas przygotowania gry rozdaj każdemu graczowi 1 kafelek boskiego wiatru (później dowiesz się, jak go używać).

MONUMENTY



Zacznij od przeczytania sekcji CEL GRY na str. 3. Jednym z twoich głównych zadań w grze będzie budowanie monumentów. Na początku gry monumenty są rozłożone na płasko, zaś dostępne są tylko te ich fragmenty, które znajdują się na górze każdego stosu. Każdy fragment posiada 3 pola, na których gracze mogą umieszczać swoje płytki energii. Po zajęciu ostatniego pola dany fragment monumentu zostanie zbudowany. Choć tylko gracz, który zajął ostatnie pole zwiąże swoją energię z danym monumentem (co zapewni mu PZ), to każdy gracz, który wspierał tę budowę również zyska premię. Dobrze jest wspierać budowę fragmentu monumentu, lecz jeszcze lepiej być tym, kto go ukończy.

Na końcu gry zyskasz PZ w zależności od ilości energii, którą związałeś z monumentami. Przykładowo, jeśli w grze są 3 monumenty, maksymalna liczba PZ jaką mógłbyś za nie zyskać to 36.

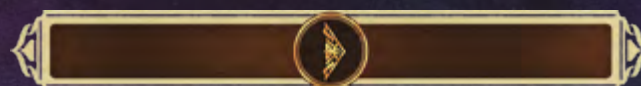
Dla każdego monumentu:

Ilość energii	PZ
1	3
2	7
3+	12

PRZEBIEG TURY

Wszystko, co robisz w grze jest zależne od twojej maszyny transmutującej, która działa niczym pas transmisyjny, poruszający się od lewej do prawej. Tury dzielą się na dwa rodzaje i zawsze wybierasz jeden z nich. Pierwszy rodzaj to tura ROZWINIĘCIA , w której przesuwasz kafle transmutujące w swoim kanale i umieszczasz w niektórych z nich płytki energii. Drugi rodzaj to tura AKCJI . Możesz rozpatrzyć tyle akcji, ile zechcesz, lecz możesz do tego wykorzystać jedynie płytki energii znajdujące się w dolnym rzędzie twojej maszyny. Kafelki akcji w dolnej części twojej maszyny przedstawiają wszystkie dostępne akcje, zaś aby którąś rozpatrzyć, musisz wyczerpać energię znajdującą się bezpośrednio nad daną akcją.

TURA ROZWINIĘCIA



Przesuń kafle transmutujące w kanale o 1 lub 2 pozycje w prawo, a następnie wypełnij płytkami energii z twojej wyczerpanej puli tylko te kafle, które właśnie wsunąłeś do kanału od lewej strony. Przeczytaj str. 13-14 (włącznie z przykładem), ignorując krok 3. Będzie on miał znaczenie w dalszej części gry.

TURA AKCJI



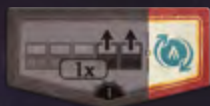
Wyczerpuj energię z dolnego rzędu twojej maszyny, aby wykonywać akcje (jedną po drugiej), póki nie zabraknie ci energii lub uznasz, że nie chcesz ich już więcej wykonywać. Przeczytaj str. 14-15 (ignorując chwilowo przykład). Następnie, przeczytaj spis akcji na str. 16-17 (w podanej niżej kolejności), zapoznając graczy z odpowiadającymi im kafelkami akcji w ich maszynie.



Kafelek akcji 3: Rozstawienie
(z pozycji 2 lub 3)



Kafelek akcji 1: Rozstawienie
(z pozycji 4 lub 5)



Kafelek akcji 1: Doładowanie



Kafelek akcji 4:
Ruch swoją postacią

Uwaga: Na wczesnym etapie rozgrywki jedynym powodem, dla którego warto poruszać swoją postać po mapie, jest chęć znalezienia się na kafelkach mostów, które pomagają w budowie odpowiedniego silniczka.



Kafelek akcji 2: Pozyskanie



Kafelek akcji 2: Reorganizacja

Możesz pominąć pozostałe akcje na kafelku akcji 4, gdyż związane są one z długofalowym zyskiwaniem punktów. Możecie teraz rozpocząć grę. Pamiętaj, by korzystać ze swojego arkusza pomocy i zwracać uwagę na informacje zawarte na twojej karcie szybkiego startu.

POZNAWANIE ZASAD W TRAKCIE GRY

- ⚠ Gdy po raz pierwszy ukończony zostanie fragment monumentu, przeczytaj str. 18-19.
- ⚠ Gdy po raz pierwszy umieścisz kafelek mostu, przeczytaj zasady jego działania na str. 20.
- ⚠ Gdy po raz pierwszy twoja postać poruszy się na kafelek mostu, przeczytaj zasady jego działania na str. 24.
- ⚠ Gdy po raz pierwszy zyskasz kafelek ulepszonej akcji, przeczytaj zasady jego działania na str. 20.
- ⚠ Gdy po raz pierwszy zyskasz kafelek przekaźnika, przeczytaj o nim na str. 21 i 27.

Po tym, jak każdy gracz rozegra 5-6 tur, przeczytaj poniższe dodatkowe zasady:

- ⚠ Zyskiwanie PZ dzięki osiągnięciom – str. 22-23.
- ⚠ Zyskiwanie PZ dzięki torom filaru i monumentu – str. 25-26.
- ⚠ Kafelki boskiego wiatru jako sposób na umieszczanie dodatkowej energii na twoich kaflach – str. 35.
- ⚠ Odblokowane zdolności postaci – str. 28-31 i twój arkusz pomocy.

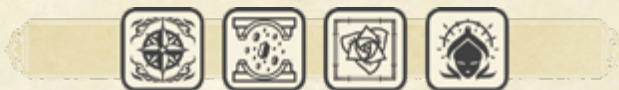


PŁYTKI ENERGII

Energia jest miarą zdolności, dzięki którym możesz kształtować rzeczywistość. Zazwyczaj gromadzi się w wymiarze astralnym, którym w grze jest wyczerpana pula na twojej planszy postaci. Abyś mógł wykorzystać ją do różnych celów, konieczne jest przetworzenie jej w twojej maszynie transmutującej. Związywanie energii utrwala twoje dziedzictwo, lecz jednocześnie ogranicza zdolność wpływania na świat.



Płytki energii (zwane inaczej **energiami**) są głównym zasobem w grze. Będziesz je wykorzystywał między innymi do rozpatrywania akcji, kończenia monumentów i zdobywania PZ. Rozpoczynasz grę, posiadając 13 dostępnej energii (dodatkowe 8 energii w rezerwie na planszy będziesz mógł zdobyć w trakcie rozgrywki). O tym, jak dobrze ci pójdzie, zadecyduje sposób, w jaki będziesz zarządzał swoją energią.



Są 4 rodzaje energii, a każdy z nich ma inną zdolność (patrz str. 19). Rodzaj energii ma znaczenie głównie w momencie umieszczania jej na fragmentach monumentów.



W niektórych momentach gry zyskasz możliwość **zdobycia** energii z rezerwy (patrz str. 20), dzięki czemu będziesz mógł jej użyć.



W niektórych momentach gry będziesz zmuszony **wyczerpać** energię, umieszczając ją w wyczerpanej puli na twojej planszy postaci. Najczęściej będzie to mieć miejsce podczas wykonywania akcji.




ZWIĄZYWANIE ENERGII




W niektórych momentach gry będziesz mógł (lub musiał) związać energię z polem na planszy, co zapewni ci PZ. Szczegółowe informacje na temat związywania energii znajdziesz w dalszej części instrukcji.



Musisz związać energię z monumentem w chwili, gdy kończysz fragment danego monumentu (patrz str. 18). Możesz to również zrobić, gdy dotrzesz do końca toru monumentu  (patrz str. 25). Z każdym monumentem może być związana nieograniczona ilość energii.















Możesz związać energię z filarem cywilizacji, gdy dotrzesz do końca toru filaru  (patrz str. 26). Liczba pól przy każdym z filarów cywilizacji jest ograniczona.





Możesz związać energię z osiągnięciem, którego wymagania spełniasz (patrz str. 22). Liczba pól przy każdym z osiągnięć jest ograniczona.

BRAK ENERGII

W trakcie rozgrywki może się zdarzyć, że miałbyś wziąć energię ze swojej wyczerpanej puli, lecz żadnej tam nie masz. Możesz wówczas wziąć energię z dowolnego innego miejsca, w którym jakąś posiadasz (wyjątek to energia związana z osiągnięciem, ukończonym fragmentem monumentu lub ta, która znajduje się w rezerwie na planszy). Poniżej znajdziesz listę miejsc, z których możesz zabrać energię, gdy ci jej zabraknie:

-  Dowolne pole w twojej maszynie;
-  Twój tor monumentu  ;
-  Twój tor filaru  ;
-  Pula kafli i płytek  ;
-  Dowolny nieukończony fragment monumentu;
-  Strefa związanej energii  dowolnego monumentu;
-  Dowolny filar cywilizacji  .



W swojej turze musisz albo ROZWINĄĆ  swój kanał, albo rozpatrzyć 1 lub więcej AKCJI . Na końcu swojej tury rozpatrz ukończone fragmenty monumentów (patrz str. 18).



Po zakończeniu swojej tury i rozpatrzeniu wymaganych efektów, kolejka przechodzi dalej zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Poinformuj kolejnego gracza, że twoja tura dobiegła końca.


TURA ROZWINIĘCIA







Gdy przeznaczasz turę na rozwinięcie swojego kanału, napełniasz swoją maszynę transmutującą energią, dzięki czemu w kolejnej turze zyskasz dostęp do liczniejszych i potężniejszych akcji.

Wykonaj po kolei poniższe kroki:


1. Wybierz 1 z twoich 2 nieaktywnych kafli transmutujących  i wsuń go na pozycję 1 w twojej maszynie, przepychając tym samym pozostałe 5 kafli w twoim kanale o 1 pozycję w prawo. Wyczerp całą energię znajdującą się na kafli transmutującym, który zostanie wypchnięty z pozycji 5 twojej maszyny.
2. Jeśli twój żeton kanału  jest naładowany (czyli leży naładowaną stroną do góry), możesz go wyczerpać, aby powtórzyć krok 1, wykorzystując swój drugi nieaktywny kafel transmutujący. Odwróć żeton kanału, aby oznaczyć, że został wyczerpany.

 Nie możesz wybrać kafela transmutującego, który został właśnie wypchnięty z pozycji 5 twojej maszyny.

3. Zyskaj premię z kafelków przekaźników  (patrz str. 27).
4. Zapełnij energią z twojej wyczerpanej puli każdy kafel transmutujący, który został wsunięty do twojej maszyny w tej turze.

-  Możesz wybierać, jakie rodzaje energii umieścisz w kafli.
-  Nie musisz zapełnić wszystkich dostępnych pól kafli.
-  Jeśli chciałbyś całkowicie zapełnić dostępne pola kafli, ale twoja wyczerpana pula jest pusta, możesz pozyskać brakującą energię zgodnie z zasadami opisanymi na str. 12 w sekcji *Brak energii*.

5. Umieść po lewej stronie twojej maszyny (poza kanałem) każdy kafel transmutujący, który został wypchnięty z pozycji 5 twojej maszyny (stają się nieaktywne).

 Aby gra toczyła się sprawniej, kiedy rozmyślasz nad sposobem rozmieszczenia energii w ramach kroku 4, następny gracz może zacząć już swoją turę. W takim przypadku nie możesz jednak podejmować decyzji w oparciu o bieżące działania kolejnego gracza.





PRZYKŁAD: Na początku gry rozpatrujesz turę ROZWIŃCIEA . Nie możesz wykonać kroku 2, ponieważ twój żeton kanału jest wyczerpany. Pomijasz również krok 3, gdyż nie posiadasz jeszcze żadnych kafelków przekąźników.

TURA AKCJI

Gdy przeznaczasz turę na wykonywanie akcji, wykorzystujesz energię zgromadzoną w twojej maszynie transmutującej do realizowania swoich celów.

Wykonaj po kolei poniższe kroki:

1. Wybierz i wyczerp 1 energię z dolnego rzędu dowolnego z 5 aktywnych kafli transmutujących

2. Aktywuj kafelek akcji znajdujący się bezpośrednio pod wybraną energią i rozpatrz przedstawioną na nim akcję (lub akcje). Lista dostępnych akcji znajduje się na str. 16-17.


- ⚠ Jeśli przedstawione akcje rozdzielone są symbolem „|”, musisz wybrać jedną z nich.
- ⚠ Jeśli przedstawione akcje rozdzielone są symbolem „+”, możesz rozpatrzyć je wszystkie w wybranej przez siebie kolejności.

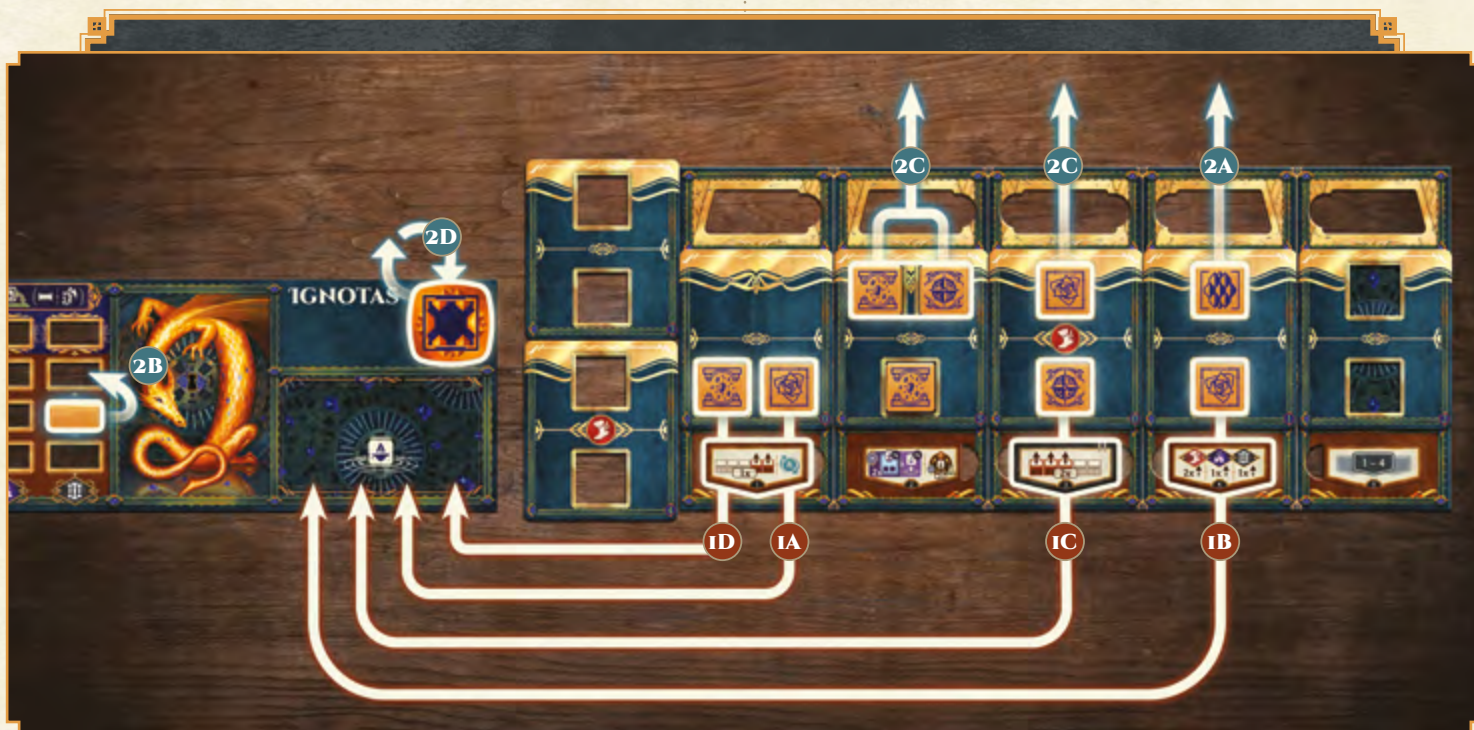
3. Powtórz kroki 1 i 2 tyle razy, ile chcesz. Rozpatrz w pełni wybraną akcję i jej następstwa, zanim wrócisz do kroku 1.


Liczba akcji, jakie możesz wykonać w swojej turze, jest ograniczona jedynie przez ilość energii w dolnym rzędzie twoich aktywnych kafli transmutujących.

Możesz usunąć dwie energie z tego samego kafła transmutującego w tej samej turze, aby skorzystać z tego samego kafelka akcji dwukrotnie – po 1 razie za każdą usuniętą energię.

Energia w dolnym rzędzie pozycji 5 działa jak dzoker, którego możesz użyć do rozpatrzenia dowolnego kafelka akcji w twojej maszynie.

W turze AKCJI  musisz wykonać co najmniej 1 akcję.



PRZYKŁAD: Rozpatrujesz turę AKCJI . **1A** Najpierw wyczerpujesz 1 energię z dolnego rzędu kafła transmutującego na pozycji 1 i wybierasz akcję rozstawienia z kafelka akcji na pozycji 1. **2A** Wybierasz kafel transmutujący na pozycji 4 i umieszczasz 1 energię pobraną z jego górnego rzędu na fragmencie monumentu.

1B Następnie wyczerpujesz 1 energię z pozycji 4, aby rozpatrzyć akcję ruchu z kafelka akcji na pozycji 4 i **2B** przesuwasz się o 1 pole w górę na swoim torze filaru.

1C W dalszej kolejności wyczerpujesz 1 energię z pozycji 3, aby rozpatrzyć akcję rozstawienia (jedyną tu dostępną) z kafelka ulepszonej akcji na pozycji 3.

2C Wybierasz dwa kafle transmutujące na pozycjach 2

i 3 i bierzesz wszystkie 3 energie z ich górnych rzędów, rozdzielając je pomiędzy fragmenty monumentów, a także pulę kafli i płytek.

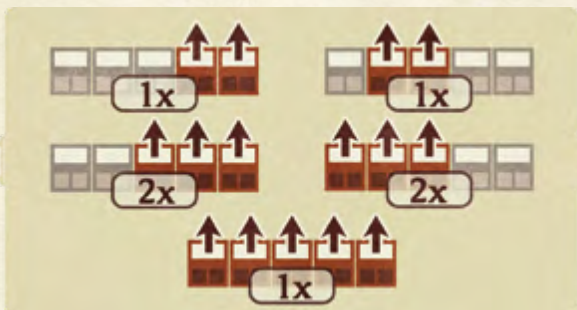
1D Wreszcie wyczerpujesz drugą, a zarazem ostatnią energię z pozycji 1 i wybierasz akcję doładowania z kafelka akcji na pozycji 1, aby **2D** odwrócić swój żeton kanału z wyczerpanej na naładowaną stronę.





Mógłbyś jeszcze wykonać akcję, korzystając z energii na pozycji 2, ale decydujesz się tego nie robić.





LIISTA AKCJI


ROZSTAWIENIE

Przy pomocy tej akcji transmutujesz płytki energii, aby wykorzystać je do realizowania swoich celów na planszy.




Zgodnie z ilustracją, wybierz 1 lub 2 kafle transmutujące  w twojej maszynie, znajdujące się na pozycjach zaznaczonych na czerwono. Umieść całą energię znajdującą się w górnych rzędach wybranych kafli transmutujących w puli kafli i płytek  (patrz str. 17), na dostępnych polach fragmentów monumentów  (patrz str. 18) lub dostępnych polach osiągnięć , których wymagania spełniasz (patrz str. 22).

-  Jeśli rozstawiasz kilka energii, możesz je dowolnie podzielić pomiędzy wymienione wyżej miejsca.
-  Używając tej akcji nie możesz umieścić energii w obszarze związanej energii monumentu  ani na żadnym filarze cywilizacji .

 Jeśli posiadasz metalową maszynę transmutującą, wykonujesz akcję rozstawienia pociągając, a następnie puszczając rynnę na wybranej pozycji, co spowoduje wypadnięcie energii przed maszyną. Z początku może to przychodzić z lekkim trudem, ale po pierwszej rozgrywce stanie się czymś naturalnym.

DOŁADOWANIE

Twoje ROZWINIĘCIE  w kolejnej turze przebiegnie lepiej, jeżeli wzmocnisz połączenie między wymiarem astralnym a materialnym.






Odwróć swój żeton kanału ze strony wyczerpanej na naładowaną. Jeśli twój żeton kanału jest już naładowany, nic się nie dzieje.

RUCH

Możesz poruszać się po mapie lub na jednym z dwóch torów na twojej planszy postaci, zyskując dzięki temu premie lub PZ.







Porusz się swoją postacią  (patrz str. 24) lub porusz się na torze monumentu  (patrz str. 25) albo na torze filaru  (patrz str. 26) o 1, 2 lub 3 pola, zależnie od tego, co wskazuje akcja.

REORGANIZACJA

Dzięki tej akcji możesz poprzekładać rozmieszczoną wcześniej energię, aby lepiej przygotować się na kolejne tury.



Zgodnie ze wskazaniem akcji, umieść do 2 lub do 4 twoich płytek energii (pobranej z puli kafli i płytek lub dowolnych pól nieukończonych fragmentów monumentów) w puli kafli i płytek (patrz str. 17), na dostępnych polach fragmentów monumentów (patrz str. 18) i osiągnięciach, których wymagania spełniasz (patrz str. 22).

-  Nie możesz przekładać energii z ukończonych fragmentów monumentów. Takie fragmenty zostaną automatycznie zbudowane na końcu tury bieżącego gracza.
-  Używając tej akcji nie możesz umieścić energii w obszarze związanej energii monumentu  czy na żadnym filarze cywilizacji  ani jej stamtąd zabrać.






POZYSKANIE

Możesz pozyskać nowe kafle transmutujące z puli kafli i płytek aby zwiększyć potencjał twojej maszyny, efektywniej się poruszać i spełniać wymagania osiągnięć.



Wykonaj po kolei poniższe kroki:

- Wybierz z puli kafli i płytek do 2 odkrytych kafli transmutujących , które chciałbyś pozyskać. Następnie wybierz płytki energii, za które chciałbyś je pozyskać (dana energia musi już znajdować się w puli kafli i płytek). Koszt w energii wskazuje wartość (N) nad każdym wybranym kaflem transmutującym. Wyczerp wybraną energię.
 - Jeśli ulepszyłeś tę akcję, koszt nowego kafła transmutującego wynosi 1 energii (zamiast wskazanej wartości).
- Umieść każdy pozyskany kafel transmutujący w twojej maszynie, zastępując dowolne z 7 kafli, które już posiadasz. Zwróć zastępowane kafle do pudełka i wyczerp całą energię, która się na nich znajdowała. Nie umieszczaj energii w żadnym z nowo pozyskanych kafli.
- Przesuń kafle pozostałe w puli kafli i płytek maksymalnie w prawo, wypełniając wszystkie puste pola, a następnie dobrać z wierzchu stosu nowe kafle i umieść je odkryte na pustych polach, zaczynając od tych najbardziej po prawej.
- Następnie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy przeciwnik posiadający co najmniej 1 energię w puli kafli i płytek może umieścić 1 energię ze swojej wyczerpanej puli w puli kafli i płytek.
 - Jeśli gracz nie posiada energii w swojej wyczerpanej puli, może skorzystać z energii znajdującej się w jednym z miejsc opisanych na str. 12 w sekcji *Brak energii*.




PRZYKŁAD: Jako Ignotas (pomarańczowy gracz) wykonujesz akcję pozyskania. **1** Wybierasz podświetlony kafel transmutujący i wyczerpujesz 2 energie, aby go pozyskać. Po rozpatrzeniu kroków 2 i 3, **4** gracze kierujący Freyith i Aureonem decydują się umieścić po 1 energii ze swoich wyczerpanych puli w puli kafli i płytek.

PULA KAFLI I PŁYTEK



Ta pula jest miejscem, gdzie przecinają się wymiary astralny i materialny świata Eldraniru. Możesz zeń czerpać, aby wzmacniać swoją łączność ze światem śmiertelników, pozyskując potężniejsze kafle transmutujące lub deponując w niej swoją energię. Uważaj jednak, gdyż przeciwnicy z pewnością zrobią to samo.

Gdy umieszczasz w tej puli swoją energię, umieszczaj ją w obszarze poniżej symbolu . Każdy gracz może umieścić w tej puli dowolną ilość dowolnego rodzaju (lub rodzajów) energii.

Zyskasz 1 PZ za każdą swoją energię, która będzie w tej puli na końcu gry.

MONUMENTY




Kiedy klany śmiertelników zaczynają się jednoczyć, bogowie spiskują, by nakłonić maluczkich do wznoszenia monumentów ku czci panteonu. Możesz wykorzystywać swoją energię do inspirowania swych popleczników i dostarczania im boskich surowców, aby w zamian wznosili wspaniałe budowle, które przez niezliczone tysiąclecia będą gromadzić kolejnych wyznawców ku twojej czci. Zyskasz premię za każde wsparcie budowy monumentu, lecz tylko gdy to ty ukończysz któryś z jego fragmentów, będziesz mógł związać z nim swoją energię, co umocni twoje dziedzictwo.

Każdy monument składa się z 4 lub 5 budowanych osobno fragmentów, które razem utworzą w pełni zbudowany monument. Każdy fragment ma swój numer zgodnie z kolejnością budowania. Fragment nr 1 znajduje się na górze każdego stosu monumentu.

Umieszczając energię na polu fragmentu monumentu pamiętaj, że musisz ją umieścić na pustym polu, które do niej pasuje.


KOŃCZENIE FRAGMENTU MONUMENTU

Kiedy umieścisz energię na ostatnim pustym polu fragmentu monumentu, dany fragment jest **ukończony** i zostanie automatycznie zbudowany na końcu tury bieżącego gracza. Postaw na boku jedną ze swoich energii umieszczonych na danym fragmencie monumentu, aby oznaczyć, że jesteś **kończącym graczem**. Każdy przeciwnik posiadający na polach danego fragmentu monumentu co najmniej jedną energię zostaje **wspierającym graczem**. Na końcu tury bieżącego gracza wykonaj po kolei następujące kroki:

1. Zaczynając od pierwszego wspierającego gracza po lewej od kończącego gracza, i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy **wspierający gracz**, a na końcu **kończący gracz**, wykonuje 2 poniższe kroki w dowolnej kolejności:
 - ◆ Zyskaj energię przedstawioną na fragmencie monumentu (patrz str. 20) lub zyskaj premię wskazaną na sąsiadującym z danym monumentem kafelku premii monumentu  (patrz str. 20-21).

◆ Każdy gracz zyskuje wybraną premię tylko raz, niezależnie od tego, ile energii umieścił na polach fragmentu monumentu, który został właśnie ukończony.

◆ Pierwszy fragment każdego monumentu pozwala zyskać 2 energie zamiast 1. Jeśli wybierzesz zyskanie energii, otrzymujesz oba przedstawione rodzaje.

- ◆ Wyczerp lub opcjonalnie aktywuj (patrz str. 19) każdą swoją energię na danym fragmencie monumentu, za wyjątkiem tej, którą jako **kończący gracz** musisz wybrać, aby związać ją z monumentem. **Kończący gracz** może wybrać do związania z monumentem dowolną z energii, które umieścił na polach danego fragmentu monumentu (nie musi to być ta, którą ukończył dany fragment).
2. **Kończący gracz:** Zbuduj dany fragment monumentu, umieszczając go przy pasującym numerem miejscu ramy danego monumentu. Zwiąż swoją wybraną energię, umieszczając ją w obszarze związanej energii  tego monumentu.
3. Jeśli ukończonych zostało więcej fragmentów monumentów, zapamiętajcie, czyja tura nastąpi po rozpatrzeniu dodatkowych ukończeń fragmentów, a następnie wróćcie do kroku 1 (*ważne: Może się zdarzyć, że dla poszczególnych takich fragmentów gracze kończący i wspierający będą się zmieniać*). Po rozpatrzeniu wszystkich efektów, turę rozgrywa kolejny gracz.

Jeśli w turze gracza ukończonych zostanie kilka fragmentów monumentów, dany gracz decyduje o kolejności ich rozpatrywania. Dotyczy to także sytuacji, w której ukończenie jednego fragmentu doprowadzi do ukończenia fragmentów innych, dodatkowych monumentów.

ŻETONY OPIEKUNÓW MONUMENTÓW



Kiedy zwiążesz swoją drugą energię z tym samym monumentem używanym w grze, weź żeton opiekuna tego monumentu z jego obszaru związanej energii i umieść go przed sobą (zrób to tylko wtedy, gdy dany żeton jest jeszcze dostępny i nie posiadasz innego żetonu opiekuna). Każdy gracz może posiadać tylko 1 żeton opiekuna monumentu.

Na końcu swojej tury ROZWINIĘCIA, jeżeli posiadasz żeton opiekuna monumentu, możesz zbudować dostępny wierzchni fragment dowolnego monumentu. Zaczynając od pierwszego przeciwnika po lewej, i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz posiadający na polach danego monumentu co najmniej 1 energię wykonuje 2 poniższe kroki w dowolnej kolejności:

- 1. Zyskaj energię przedstawioną na fragmencie monumentu lub zyskaj premię wskazaną na kafelku premii monumentu sąsiadującym z danym monumentem.
- 2. Wyczerp lub opcjonalnie aktywuj każdą swoją energię w danym fragmencie monumentu.

Następnie zbuduj dany fragment monumentu, umieszczając go przy pasującym numerem miejscu ramy danego monumentu.

RODZAJE ENERGII

Są 4 rodzaje energii, a każdy z nich ma inną zdolność.



Kompas: Kiedy aktywujesz tę energię, umieść ją w puli kaffi i płytek (patrz str. 17), na dostępnym polu fragmentu monumentu (patrz str. 18) lub na polu osiągnięcia, którego wymagania spełniasz (patrz str. 22).



Magnes: Kiedy aktywujesz tę energię, umieść ją w dowolnym pustym polu jednego z twoich 5 aktywnych kaffi transmutujących.



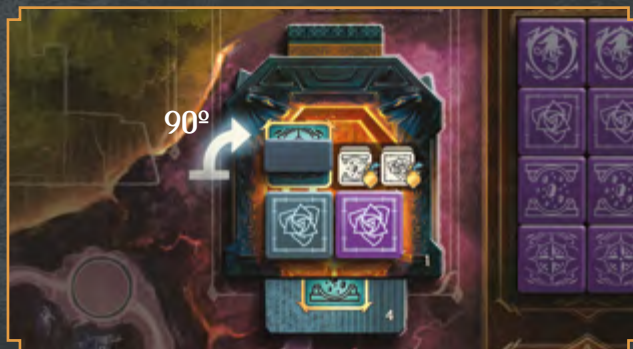
Róża: Kiedy aktywujesz tę energię, wyczerp ją i porusz się albo swoją postacią (patrz str. 24), albo na torze monumentu (patrz str. 25), albo na torze filaru (patrz str. 26) o maksymalnie 2 pola.



Pierwotna: Pierwotna energia każdego z graczy ma odmienny symbol. Możesz umieścić tę energię na dowolnym pustym polu fragmentu monumentu, niezależnie od widniejącego na nim symbolu. Ta energia nie posiada żadnej dodatkowej aktywowanej zdolności. Dopiero kiedy umieścisz swój kafelek mostu poziomemu I (patrz str. 20), odblokujesz dla niej unikatową zdolność.



PRZYKŁAD: Grasz Multaneciem (morski gracz) i w swojej turze umieszczasz dwie energie na polach widocznego fragmentu monumentu Kuźni, zapelniając jego ostatnie pola.



Stawiasz na boku jedną swoją energię, aby oznaczyć, że jesteś kończącym graczem i dla przypomnienia, że na końcu twojej tury dany fragment zostanie zbudowany.



Gdy na końcu twojej tury fragment zostaje zbudowany, najpierw Freyith (fioletowy gracz) wybiera **A** zyskanie energii magnesu i róży z rezerwy (zgodnie z oznaczeniem na fragmencie monumentu), a po tym **B** aktywuje swoją energię róży. **C** Następnie ty wybierasz zyskanie kafelka przekaźnika (zgodnie z oznaczeniem na kafelku premii monumentu). **D** Aktywujesz swoją energię kompasu i **E** wybierasz swoją energię róży, którą zwiążesz z danym monumentem ponieważ zbudowałeś jego fragment.

PREMIE

Poniższe premie można znaleźć na fragmentach monumentów, kafelkach premii monumentów oraz kafelkach mostów.

ZYSKAJ ENERGIĘ



Weź i wyczerp wskazaną energię (☞ = dowolny rodzaj) z rezerwy na planszy.

Kiedy zyskasz drugą energię tego samego rodzaju, natychmiast doładuj ☞ swój żeton kanału (patrz str. 16).

🔥 Pierwszy fragment każdego monumentu pozwala zyskać 2 energie zamiast 1. Jeśli wybierzesz zyskanie energii, otrzymujesz oba przedstawione rodzaje.

UMIEŚĆ KAFELEK MOSTU



Weź z twojej planszy gracza kafelek mostu najniższego poziomu (I, II lub III) i umieść go dowolną stroną do góry na pustym polu uszkodzonej ścieżki na planszy, na polu z kafelkiem neutralnego mostu albo na polu z twoim kafelkiem mostu.

- ☞ Wybrana strona wskaże premię, którą otrzyma dowolny gracz, gdy jego figurka wejdzie na dany kafelek mostu (patrz str. 24).
- ☞ Natychmiast zyskujesz zdolność, którą zakrywał na twojej planszy postaci kafelek mostu, który właśnie umieściłeś (patrz str. 28-31).
- ☞ Jeśli wybrałeś pole z kafelkiem neutralnego mostu, odłóż ten neutralny most do pudełka.
- ☞ Jeśli wybrałeś pole z innym twoim kafelkiem mostu, natychmiast zwróć dany kafelek na jego początkowe numerowane pole na twojej planszy postaci. Od razu tracisz zdolność, którą zakryje.

☞ Możesz wybrać pole, nawet jeżeli znajduje się na nim 1 lub więcej postaci. Te postaci nie otrzymują od razu premii z właśnie umieszczonego kafelka mostu.

☞ Jeśli nie ma już żadnych pustych pól uszkodzonych ścieżek, możesz odłożyć do pudełka ten nowo pozyskany kafelek mostu, zamiast umieszczać go na planszy.

ZYSKAJ KAFELEK ULEPSZONEJ AKCJI



Weź z puli ogólnej kafelek ulepszonej akcji i umieść go w dolnej części twojej maszyny, na odpowiadającej mu numerowanej pozycji (1-4), zastępując kafelek, który już się tam znajduje. Odłóż zastępowany kafelek akcji do pudełka.

☞ Jeśli na danej pozycji masz już kafelek ulepszonej akcji, nie możesz go podmienić.

🔥 Może się zdarzyć, że zyskasz kafelek ulepszonej akcji i w tej samej turze z niego skorzystasz.

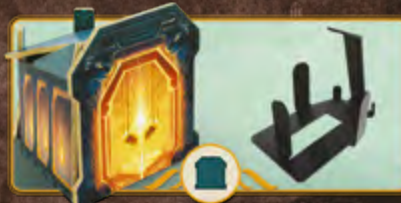
MONUMENTY ELDRANIRU

LATARNIA ANFIRIEN



Jej światło, widoczne z wszystkich stron świata, przypomina o sojuszu bogów i śmiertelników.

KUŹNIA NAMARILLION



Symbol tworzenia, którego centralną częścią jest przecząca logice, niewyczerpalna fontanna, dostarczająca surowce do budowy ludzkich siedzib.

TWIERDZA KOLYM THRIN



Symbol ochrony, wznoszący się u granic cywilizowanych obszarów Eldraniru i broniących ich przed tym, co czai się na pustkowiach.

ZYSKAJ KAFELEK PRZEKAŹNIKA



Weź z puli ogólnej kafelek przekaźnika i umieść go na dowolnym pustym polu kafelka przekaźnika w górnej części twojej maszyny.

- Jeśli jesteś pierwszym graczem, który zyskał w bieżącej rozgrywce kafelek przekaźnika, weź ten z góry stołu (z 2 symbolami).
- Jeśli nie masz już żadnych pustych pól kafelka przekaźnika, nie możesz go zyskać.
- Jeśli zyskasz tę premię w turze ROZWINIĘCIA, nowy kafelek przekaźnika nie zapewni dodatkowego ruchu (patrz str. 27).
- Nie możesz zmieniać miejsca raz umieszczonego w twojej maszynie kafelka przekaźnika.

ZYSKAJ KAFEL TRANSMUTUJĄCY



Weź skrajnie prawy kafelek transmutujący z puli kawy i płytek, tak samo jak w przypadku akcji pozyskania (patrz str. 17).

Nie wyczerpuj żadnej energii z tej puli. Rozpatrz kroki 2-4 akcji pozyskania w zwykły sposób.

- Jeśli zyskasz tę premię w turze ROZWINIĘCIA, nowy kafelek transmutujący nie zapewni ruchu z kafelków przekaźników (patrz str. 27) i anuluje wszelki ruch, który wygenerowałby zastąpiony kafelek.

UZUPEŁNIJ KAFEL TRANSMUTUJĄCY



Na końcu twojej bieżącej tury, po rozpatrzeniu wszelkich efektów ukończonych fragmentów monumentów, uzupełnij swój 1 dowolny aktywny kafelek transmutujący w kanale energią z twojej wyczerpanej puli.

- Możesz wybierać, jakie rodzaje energii umieścisz w kaflu.
- Nie musisz zapełnić wszystkich dostępnych pól kawałka.
- Jeśli chciałbyś całkowicie zapełnić dostępne pola kawałka, ale twoja wyczerpana pula jest pusta, możesz pozyskać brakującą energię zgodnie z zasadami opisanymi na str. 12 w sekcji *Brak energii*.

- Jeśli tę premię otrzyma kilkoro graczy w tej samej turze, rozpatrzenie ją zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, a jako ostatni rozpatruje ją gracz, którego tura właśnie trwa.

RUCH TWOJĄ POSTACIĄ



Porusz się swoją postacią po mapie o maksymalnie 2 lub 4 pola, zgodnie ze wskazaniem premii (patrz str. 24).

PORUSZ SIĘ NA TORZE



Porusz się o maksymalnie 2 lub 3 pola na torze monumentu lub torze filaru, zgodnie ze wskazaniem premii (patrz str. 25-26).

WYBIERZ DOWOLNY KAFELEK PREMII MONUMENTU



Zyskaj premię wskazaną na dowolnym kafelku premii monumentu na planszy.

WROTA ERIDONIC



Ten tętniący energią portal przypomina o bezustannej obecności bogów.

BIBLIOTEKA VALDUIN



Ta wykraczająca poza ramy pojmowania śmiertelników budowla kryje w sobie wszelką wiedzę, gromadzoną od mrocznych wieków ludzkości.

STATEK TOLINTHRY



Ta zdobiona wizerunkami złotych oczu i feniksów maszyna jest symbolem bogów, prowadzących śmiertelników ku wiekowi cudów.

OSIĄGNIĘCIA

Zdobytaj osiągnięcia, by umacniać wiarę wśród śmiertelników i cementować twój wkład w rozwój ich cywilizacji.

W górnej części każdego z 5 osiągnięć widnieją jego wymagania, zaś w dolnej dwa pola punktowania.



Jeśli spełniasz wymagania danego osiągnięcia, możesz umieścić dowolną energię na pustym polu punktowania danego osiągnięcia w ramach akcji rozstawienia (patrz str. 16), reorganizacji (patrz str. 16) lub aktywując energię kompasu (patrz str. 19). Dana energia zostaje związana z tym osiągnięciem i pozostanie tam do końca gry.

- 🔥 Każdy gracz może związać tylko 1 energię z każdym osiągnięciem.
- 🔥 Każdy gracz może związać tylko 1 energię każdego rodzaju pomiędzy wszystkimi 5 osiągnięciami. W grze występują 4 rodzaje energii, więc każdy gracz może związać energię z maksymalnie 4 osiągnięciami z 5 dostępnych.
- 🔥 Prawe pole punktowania osiągnięcia (5 PZ) jest dostępne jedynie w rozgrywce dla 3 lub więcej graczy.

🔥 Nie łączysz swojej energii z osiągnięciem automatycznie tylko dlatego, że spełniasz jego wymagania. Musisz poświęcić na to akcję (np. rozstawienie lub reorganizacja).

Musisz spełniać warunki osiągnięcia wyłącznie w momencie łączywania z nim swojej energii. Pozostanie ona tam nawet wtedy, jeśli w dalszej części gry przestaniesz je spełniać.

WYMAGANIA

- 🔥 Nadrukowane na planszy (używane w każdej rozgrywce):



Posiadaj co najmniej 2 symbole monumentu na swoich 7 kafkach transmutujących.



Posiadaj co najmniej 2 symbole filaru na swoich 7 kafkach transmutujących.



Posiadaj co najmniej 4 symbole buta na swoich 7 kafkach transmutujących.

Na potrzeby 3 powyższych osiągnięć symbole na kafkach przekaźników nie liczą się.

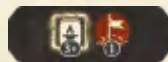
- 🔥 Kafelki osiągnięć (losowe w każdej rozgrywce):



Posiadaj co najmniej po 1 związanej energii 3 różnych rodzajów (gdziekolwiek na planszy).



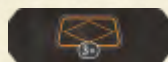
Posiadaj co najmniej po 1 związanej energii z 3 różnymi monumentami.



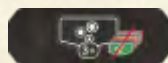
Posiadaj co najmniej 3 związane energie w 1 regionie.



Posiadaj co najmniej po 1 energii każdego rodzaju pobranej z rezerwy energii.



Posiadaj co najmniej 3 kafelki przekaźników.



Posiadaj co najmniej 3 kafelki ulepszonych akcji.

PUNKTACJA



Na końcu gry zyskasz po 2 PZ za każdą swoją związaną energię (w dowolnym miejscu na planszy), pasującą do energii związanej z danym osiągnięciem. Związana energia na tym polu również się liczy. Energia w rezerwie nie liczy się, gdyż nie jest związana.



Na końcu gry zyskaj 5 PZ.



PRZYKŁAD: Jako Freyith (fioletowy gracz) zyskujesz 8 PZ za to osiągnięcie: 2 PZ za każdą z 4 twoich związanych energii magnesu na planszy.



RUCH POSTACI I KAFELKI MOSTÓW

Aby móc fizycznie poruszać się wśród śmiertelników stworzyłeś swojego awatara, będącego odbiciem twej astralnej formy. Odblokowuj nowe unikatowe zdolności, łączyąc podzielone regiony Eldraniru i jednocząc zamieszkujące je klany.

RUCH POSTACIĄ



Poruszaj się swoją postacią po mapie maksymalnie o wskazaną (zazwyczaj przez kafelki akcji, premii monumentów lub przekaźników) liczbę pól.

Twoja postać może poruszyć się tylko w kierunku, w którym jest zwrócona na początku ruchu, a po dotarciu do rozwidlenia wybierasz, w którym kierunku dalej pójdziesz.



Jeśli twoja postać rozpoczyna ruch na jednym z 5 pól nie-mostów w środkowym regionie, możesz wybrać, w którym kierunku pójdziesz (nie możesz wybrać kierunku, z którego tu przyszła).

Po zakończeniu ruchu twoja postać musi być zwrócona w kierunku, w którym się poruszała.

Postać nie może poruszyć się na pole uszkodzonej ścieżki, jeśli nie zostało ono wcześniej zakryte kafelkiem mostu. (kafelki mostu liczy się jako 1 pole).

Jeśli twoja postać podczas ruchu nie będzie mogła poruszyć się naprzód (np. z powodu dotarcia do uszkodzonej ścieżki lub pola początkowego), zamiast tego odwraca się i porusza z powrotem w kierunku, z którego przyszła. To jedyny sposób, w jaki możesz odwrócić swoją figurkę. Odwrócenie się jest darmowe, a więc nie liczy się jako zajmowanie pola w ramach ruchu.

Twoja postać może przebywać na tym samym polu z postaciami innych graczy.

Jeśli twoja postać miałaby poruszyć się na pole, na którym stoi inna postać, może je pominąć (wydłużając swój ruch o 1 dodatkowe pole).



PRZYKŁAD: Jako zielony gracz poruszasz Rusnę o 3 pola. Najpierw poruszasz ją o 1 pole naprzód, wybierając na rozwidleniu, w którym kierunku pójdziesz dalej. Następnie pomijasz pole na którym stoi Freyith (fioletowy gracz), odwracasz Rusnę (gdyż dotarła do uszkodzonej ścieżki) i poruszasz o 1 kolejne pole. Wreszcie poruszasz ją o jeszcze 1 pole (pomijając pole Multaneca) i kończysz ruch na polu z kafelkiem mostu.

KAFELKI MOSTU






Kiedy twoja postać poruszy się na pole z kafelkiem mostu (lub je pominię), możesz natychmiast zyskać przedstawioną na nim premię (patrz str. 20-21). Nie ma znaczenia, kto umieścił dany kafelek. Po rozpatrzeniu kafelka i wszelkich efektów możesz kontynuować ruch. Kafelki mostu poziomo III same z siebie nie zapewniają premii, ale możesz dzięki nim zyskać widoczną premię przedstawioną na dowolnym innym kafelku mostu na planszy.


TORY MONUMENTU I FILARU


Koncentruj swoją potęgę, by wzmocnić wiarę wyznawców przy monumentach oraz by ofiarowywać im w darze filary ich rodzącej się cywilizacji. Obie te czynności umocnią twe dziedzictwo.



Porusz swoją energię na torze monumentu  lub torze filaru  maksymalnie o wskazaną (zazwyczaj przez kafelki akcji, mostów lub przekaźników) liczbę pól. Rozpatrz 2 poniższe kroki w dowolnej kolejności i tyle razy, ile chcesz:

 Jeżeli wskazany tor na twojej planszy postaci jest pusty, możesz wydać 1 ruch, aby umieścić (pionowo) energię pobraną z twojej wyczerpanej puli na najniższym polu danego toru.




 Jeżeli twoja wyczerpana pula jest pusta, możesz zamiast tego skorzystać z energii znajdującej się w jednym z miejsc opisanych na str. 12 w sekcji *Brak energii*.

 Jeżeli na wskazanym torze na twojej planszy postaci jest już energia, możesz wydać 1 ruch, aby poruszyć daną energię o 1 pole do góry.



Na jednym torze możesz mieć jednocześnie tylko 1 energię.

ZWIĄZYWANIE ENERGII



Zawsze kiedy poruszasz się swoją postacią  lub poruszasz się na torze  / , możesz związać energię znajdującą się na najwyższym polu dowolnego z torów, zgodnie z poniższymi zasadami. Możesz to zrobić za darmo w trakcie ruchu (nie kosztuje cię to dodatkowego ruchu).

Uwaga: Nie musisz związywać energii, gdy dotrzesz na najwyższe pole toru, a czasem wręcz warto tego nie robić. Jeśli jednak planujesz umieścić na danym torze nową energię, wówczas najpierw musisz związać tę na jego szczycie.



 Jeśli związujesz energię z toru monumentu, umieść ją w obszarze związanej energii monumentu  w regionie, w którym znajduje się twoja postać lub co najmniej 1 twój kafelek mostu.







PRZYKŁAD: Poruszasz się o 2 pola na torze monumentu. Masz już energię na 3 polu tego toru, więc wykorzystując 1 ruch przesuwasz ją 1 pole w górę (docierając na najwyższe pole). Decydujesz się natychmiast **A** związać tę energię z monumentem Kuźni, gdyż posiadasz w jego regionie kafelek mostu.

Następnie wydajesz drugi punkt ruchu, aby **B** umieścić na torze monumentu nową energię, którą pobierasz ze swojej wyczerpanej puli.



 Jeśli związujesz energię z toru filaru, umieść ją na pustym polu filaru cywilizacji  w regionie, w którym znajduje się twoja postać lub co najmniej 1 twój kafelek mostu.

  Każdy gracz może związać tylko 1 energię z każdym filarem cywilizacji.

  Prawe pole na energię każdego filaru cywilizacji jest dostępne jedynie w rozgrywce dla 4 lub więcej graczy.

Uznaje się, że twój kafelek mostu znajduje się w obu regionach, które łączy. Jeśli twoja postać znajduje się na kafelku mostu, również jest traktowana, jakby była w obu regionach.



PRZYKŁAD: Poruszasz się o 2 pola na torze filaru. Masz już energię na drugim polu tego toru, więc wykorzystując 2 ruchy poruszasz ją 2 pola w górę (docierając do najwyższego pola). Decydujesz się nie związywać w tym momencie tej energii. W przyszłych turach (zielone strzałki) decydujesz się związać energię z filarem cywilizacji: matematyką, w momencie, gdy twoja postać porusza się do regionu z tym filarem.

FILARY CYWILIZACJI



EKONOMIA



INŻYNIERIA



ADMINISTRACJA



LITERATURA



MATEMATYKA



FILOZOFIA

KAFELKI PRZEKAŹNIKÓW



Przesyłaj moc do świata śmiertelników i ulepszaj dzięki temu swoją maszynę transmutującą, aby wzmocnić jej potencjał.

Podczas kroku 3 twojej tury ROZWINIĘCIA sprawdź, ile symboli () na kafelkach przekaźników pasuje w pionie do symboli na kafkach transmutujących w twojej maszynie.

Za każdy pasujący symbol buta porusz swoją postać naprzód na mapie, łącznie o maksymalnie tyle pól, ile jest takich symboli (patrz str. 24).

Za każdy pasujący symbol monumentu lub filaru porusz energię na odpowiednim torze, łącznie o maksymalnie tyle pól, ile jest takich symboli (patrz str. 25-26).

Jeśli twoje kafelki przekaźników wygenerują w turze ROZWINIĘCIA kilka rodzajów ruchu, wówczas rozpatrz te ruchy w wybranej przez siebie kolejności.

Kafelki przekaźników nie generują jednak opisanego wyżej ruchu w turze AKCJI .

Nie możesz zmieniać miejsca raz umieszczonego w twojej maszynie kafelek przekaźnika.



PRZYKŁAD: Rozpatrujesz turę ROZWINIĘCIA . Wsuwasz 1 kafelek transmutujący do swojej maszyny i wyczerpujesz żeton kanatu, aby wsunąć do maszyny drugi kafelek.



Masz 3 pasujące do siebie w pionie symbole buta i 4 filaru na kafkach transmutujących i kafelkach przekaźnika. Wybierasz, że najpierw poruszysz się o 4 pola na torze filaru, a następnie o 3 pola naprzód swoją postacią na mapie.

Nie generujesz żadnego ruchu na torze monumentu , ponieważ w kroku 3 tury ROZWINIĘCIA nie masz pasujących w pionie symboli monumentu (kafelek z tym symbolem minął pasujący symbol monumentu na kafełku przekaźnika).

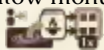
ZDOLNOŚCI POSTACI


Każda postać posiada 3 unikatowe zdolności wskazane po lewej stronie swojej planszy postaci, które na początku gry są nieaktywne (zakryte przez kafelki mostów). Gdy tylko usuniesz ze swojej planszy postaci kafelek mostu (patrz str. 20), natychmiast zyskujesz zdolność, którą zakrywał. Zdolności zawsze odblokowują się od tej najniższego poziomu (I) do tej najwyższego (III).


Każda postać posiada dodatkowo dwa kryteria punktowania na swoim kafelku mostu poziomu III (po 1 z każdej strony). W każdej rozgrywce punktować będziesz tylko za to kryterium, które wskaże wybrana przez ciebie strona kafelka mostu, który umieścisz na planszy. Inni gracze nie będą punktować za kryterium na twoim kafelku mostu poziomu III.

Uwaga: Przed rozpoczęciem gry nie musisz uczyć się każdej zdolności swojej postaci, gdyż będziesz odblokowywał je stopniowo, w miarę postępu w rozgrywce. Dla prostszej rozgrywki możecie nawet zdecydować, że zagrać bez zdolności postaci i punktowania za kafelek mostu poziomu III. W takim przypadku zignoruj zasady opisane na str. 28–31. Można z powodzeniem zagrać bez ww. efektów, choć dla pełnego doświadczenia taktycznej głębi zalecamy, abyście z nich korzystali.

W przypadku konfliktu zasad pomiędzy instrukcją a zdolnością postaci, priorytet ma zdolność postaci.

Zdolność poziomu III każdej postaci aktywuje się, gdy dana postać wejdzie do regionu, w którym nie rozpoczęła bieżącej tury, i rozpatrywana jest na końcu danej tury. Uznaje się, że twoja postać weszła do regionu, gdy poruszy się na nie będące mostem pole w danym regionie. Rozpatrz wszystkie aktywowane zdolności poziomu III po rozpatrzeniu ukończenia fragmentów monumentów i uzupełnienia kafli transmutujących . Zrób to w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaś jako ostatni rozpatruje swoją zdolność gracz, którego tura właśnie trwa.

 Zdolność poziomu III aktywuje się tylko 1 raz na turę, nawet jeśli w jej trakcie twoja postać wejdzie do danego regionu kilkakrotnie. Jeśli jednak twoja postać wejdzie do danego regionu w turze innego gracza, a następnie w twojej turze, wówczas w obu tych przypadkach aktywujesz zdolność.

 Podczas ruchu swoją postacią może się zdarzyć, że zatrzymasz się na lub pominiesz kafelek mostu, który umożliwi ci umieszczenie twojego kafelka mostu poziomu III (a tym samym odblokowanie zdolności, którą zakrywa). Jeśli twoja postać poruszy się wówczas o co najmniej 1 pole i wejdzie do regionu, aktywujesz zdolność poziomu III w tej samej turze, w której ją odblokowałeś.





AUREON

Podróżnik

Dociekliwy i oddany sprawie, przemierza krainy, chłonec i opisując piśmem węzełkowym folklor zarówno śmiertelników, jak i bogów.


ZDOLNOŚCI



I. Za każdym razem, gdy aktywujesz 1 swoją pierwotną energię, wyczerp ją i porusz swoją postać o maksymalnie 2 pola.



II. Kiedy poruszasz się swoją postacią, możesz poruszyć ją o 1 dodatkowe pole. Limit 1 raz na turę.

 Jeśli zdobędziesz tę zdolność w trakcie ruchu, możesz z niej od razu skorzystać.



III. Na końcu tury, w której twoja postać weszła do regionu, możesz uzupełnić kafel transmutujący (patrz str. 21).

PUNKTOWANIE KAFELKA MOSTU POZIOMU III



Zyskujesz 4 PZ za każdą związaną z filarem cywilizacji energię w 2 regionach połączonych tym mostem (maksymalnie 8 PZ).



Jeśli w każdym z regionów połączonych tym mostem masz co najmniej 2 związane energie, zyskujesz 10 PZ.



IGNOTAS

Strażnik


Ta bezgranicznie oddana strzeżeniu praw i energii panteonu istota jest swoistym gwarantem stabilności i niechętnie wtrąca się w sprawy innych bóstw.

ZDOLNOŚCI



I. Kiedy umieszczasz swoją 1 pierwotną energię na pozycji 2 swojej maszyny, możesz doładować swój żeton kanału.



II. Podczas kroku 4 każdej twojej tury ROZWINIĘCIA  możesz umieścić energię w kafelku, który na początku twojej tury był na pozycji 1.



III. Na końcu tury, w której twoja postać weszła do regionu, możesz dowolnie przekładać całą energię w swojej maszynie.

PUNKTOWANIE KAFELKA MOSTU POZIOMU III



Zyskujesz 2 PZ za każdą związaną energię różnego rodzaju w 2 regionach połączonych tym mostem (maksymalnie 8 PZ).



Jeśli posiadasz związane co najmniej 3 różne rodzaje energii w jednym monumencie w dowolnym z regionów połączonych tym mostem, zyskujesz 10 PZ.

MULTANEC

Rzemieślnik

Obsesyjnie oddany pasji kreacji bezustannie wymyśla i tworzy nowe wynalazki, umożliwiając tak bogom, jak i śmiertelnikom stabilny rozwój.

ZDOLNOŚCI



I. Za każdym razem, gdy rozstawisz swoją pierwotną energię na polu fragmentu monumentu, możesz umieścić na tym samym fragmencie 1 energię pobraną z twojej wyczerpanej puli.

II. Jeśli twoja wyczerpana pula jest pusta, możesz zamiast tego skorzystać z energii znajdującej się w jednym z miejsc opisanych na str. 12 w sekcji *Brak energii*.



II. Za każdym razem, gdy związujesz energię, możesz albo poruszyć swoją postać o 1 pole, albo doładować swój żeton kanału.



III. Na końcu tury, w której twoja postać weszła do regionu, możesz umieścić 1 swoją energię pobraną z twojej wyczerpanej puli w puli kafli i płytek lub na osiągnięciu, którego wymagania spełniasz.

IV. Jeśli twoja wyczerpana pula jest pusta, możesz zamiast tego skorzystać z energii znajdującej się w jednym z miejsc opisanych na str. 12 w sekcji *Brak energii*.

PUNKTOWANIE KAFELKA MOSTU POZIOMU III



Zyskujesz 3 PZ za każde twoje 2 związane z monumentami energie w 2 regionach połączonych tym mostem.



Jeśli w 2 regionach połączonych tym mostem masz co najmniej 2 związane pierwotne energie, zyskujesz 10 PZ.

RUSNÉ

Bastion

Czujna i stanowcza. Bada każdą sprawę, która może stanowić zagrożenie dla panteonu i decyduje, w jaki sposób ją rozwiązać.

ZDOLNOŚCI



I. Za każdym razem, gdy korzystasz z pierwotnej energii, aby wykonać akcję z pozycji 1-4, dana akcja staje się dowolną akcją (czyli taką, jak na pozycji 5).



II. Zawsze gdy zdobywasz energię, odłóż ją na bok. Na końcu każdej tury, w momencie, w którym uzupełniasz kafle transmutujące, możesz umieścić 1 ze zdobytych energii w dowolnym pustym polu jednego z twoich 5 aktywnych kafli transmutujących. Wyczerp pozostałą energię.



III. Na końcu tury, w której twoja postać weszła do regionu, możesz dowolnie przekładać kafelki przekaźników w twojej maszynie.

PUNKTOWANIE KAFELKA MOSTU POZIOMU III



Zyskujesz 3 PZ za każdą związaną pierwotną energię w 2 regionach połączonych tym mostem (maksymalnie 9 PZ).



Jeśli posiadasz co najmniej 4 związane energie w obrębie 1 z 2 regionów połączonych tym mostem, zyskujesz 10 PZ.



FREYITH

Kierująca

Utrzymuje w śmiertelnikach poczucie zależności od panteonu, tworząc coraz to nowe zjawiska i dzieła.










ZDOLNOŚCI



I. Kiedy aktywujesz swoją 1 pierwotną energię, aktywuj ją tak, jakby była energią zajmowanego pola (kompasem, magnesem lub różą). Jeśli aktywujesz ją jako kompas i umieszczasz na fragmencie monumentu, nadal jest traktowana jak pierwotna energia.





II. Za każdym razem, gdy rozpatrujesz ruch postacią z jakiegoś źródła, możesz zamiast tego teleportować ją na dowolne nie będące mostem pole na mapie i wybrać, w którą stronę się odwróci.

-  Każda energia, którą wykorzystasz do rozpatrzenia akcji ruchu swojej postaci liczy się jako 1 źródło.
-  Każda energia róży , którą wykorzystasz do rozpatrzenia akcji ruchu swojej postaci liczy się jako 1 źródło.
-  Cały ruch wygenerowany przez kafelek premii monumentu  i kafelek mostu  liczy się jako 1 źródło.
-  Cały ruch wygenerowany przez kafelki przekaźników  w ramach tury ROZWINIĘCIA  liczy się jako 1 źródło.



III. Na końcu tury, w której twoja postać weszła do regionu, możesz przesunąć 1 swoją związaną energię z dowolnego regionu do takiego, w którym twoja postać teraz przebywa. Energia pozostaje związana.

Możesz przesuwać energię z obszaru związanej energii monumentu  do filaru cywilizacji  i odwrotnie.

PUNKTOWANIE KAFELKA MOSTU POZIOMU III



Zyskujesz 2 PZ za każdą związaną energię tego samego rodzaju w 2 regionach połączonych tym mostem (maksymalnie 12 PZ).



Jeśli w 2 regionach połączonych tym mostem masz co najmniej 5 związanych energii, zyskujesz 11 PZ.



KONIEC GRY I KOŃCOWA PUNKTACJA

Kiedy na końcu tury gracza zbudowany zostanie ostatni fragment ostatniego monumentu, gra dobiega końca. Należy dokończyć turę danego gracza, włączając w to rozpatrzenie efektów ukończenia fragmentu tego monumentu. Jeśli to konieczne, pozostali gracze rozgrywają po jednej, ostatniej turze, tak aby wszyscy rozegrali taką samą liczbę tur. Przeprowadź końcową punktację po zakończeniu ostatniej tury ostatniego gracza. Podsumowanie końcowej punktacji znajduje się wzdłuż lewej i górnej krawędzi planszy.

1) W PEŁNI ZDOBYTA ENERGIA



Zyskaj PZ w oparciu o liczbę rodzajów energii, które w pełni zdobyłeś (tzn. zdobyłeś obie sztuki danego rodzaju energii z rezerwy), zgodnie z poniższym przelicznikiem:

Liczba rodzajów	PZ
1	3
2	6
3	10
4	15

2) MONUMENTY



Dla każdego monumentu użytego w bieżącej rozgrywce zyskaj PZ w oparciu o ilość twojej energii związanej z danym monumentem, zgodnie z poniższym przelicznikiem:

Ilość energii	PZ
1	3
2	7
3+	12

3) FILARY CYWILIZACJI



Zyskaj PZ w oparciu o ilość twojej energii związanej z filarami cywilizacji, zgodnie z poniższym przelicznikiem:

Ilość energii	PZ
1	4
2	9
3	15
4	22
5	30
6	39

4) KAFELKI MOSTU POZIOMU III



Jeśli umieścisz na planszy swój kafelek mostu poziomu III, zyskujesz PZ w oparciu o jego odkryte kryterium punktowania. Szczegóły punktowania tego kafelka u każdej z postaci znajdziesz na str. 28-31. Inni gracze nie będą punktować za kryterium na twoim kafelku mostu poziomu III.

Kafelki mostu poziomu III punktują w oparciu o 2 regiony, które łączy dany kafelek.

5) OSIĄGNIĘCIA



Dla każdego z pól osiągnięć tego rodzaju zyskujesz 2 PZ za każdą swoją związaną energię (w dowolnym miejscu na planszy), tego samego rodzaju co energia związana z tym polem. Związana energia na tym polu również się liczy. Przykład punktowania znajdziesz na str. 23.



Dla każdego z pól osiągnięć tego rodzaju zyskaj 5 PZ za każdą energię związaną z tym polem.

6) PULA KAFLI I PŁYTEK



Zyskujesz 1 PZ za każdą twoją energię obecną w tej puli.

WYGRANA

Gracz z największą liczbą PZ wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma największą ilość związanej energii (z monumentami, filarami cywilizacji i osiągnięciami). Jeśli nadal jest remis, wygrywa ten z remisujących graczy, który ma więcej energii w puli kafli i płytek. Jeśli i to nie wyłoni zwycięzcy, remisujący gracze wspólnie pokierują panteonem i wprowadzą go w nowy wiek.



Kiedy składasz monumenty po skończonej grze, zadбай aby były ułożone w stosach fragmentami 1-4 (lub 1-5). Znacząco przyspieszy to przygotowanie kolejnej rozgrywki.




IDEA GRY

Wiek cudów opowiada o rywalizacji bogów, ale i o pewnego rodzaju współpracy celem zapewnienia panteonowi stabilności w nadchodzącej erze. W związku z tym, w grze nie chodzi głównie o wbijanie sobie nawzajem noża w plecy, a tym samym nie znajdziecie w niej zbyt wiele negatywnej interakcji. Poniżej znajdziecie kilka ogólnych wskazówek, które pomogą wam czerpać z gry jak najwięcej przyjemności.


PLYNNY PRZEBIEG ROZGRYWKI





Jeśli rozpatrujesz turę ROZWINIĘCIA  i zastanawiasz się, które płytki energii umieścić w swoich kaflach transmutujących, kolejny gracz może bez problemu zacząć swoją turę. Znacząco przyspieszy to rozgrywkę, zwłaszcza w sytuacji, gdy kolejny gracz również planuje turę ROZWINIĘCIA . Ma to jednak swoje minusy, gdyż kiedy ty obmyślasz strategię na planszy, inny gracz może rozmieścić energię w sposób, który zburzy twój misterny plan. Sami musicie wybrać, w jakim stopniu będziecie optymalizować swoje działania i jak bardzo zależy wam na płynności rozgrywki.

Zalecamy wprowadzenie zasady, że można analizować układ na planszy i maszynach transmutujących współgraczy, za wyjątkiem sytuacji, gdy następny w kolejności gracz rozpatruje turę AKCJI . Sugerujemy też, aby kolejny gracz nie umieszczał energii w ramach rozmieszczenia lub reorganizacji, póki poprzedni gracz nie zakończy swojej tury.

Podczas rozgrywki może dojść do naprawdę gorączkowej rywalizacji i konieczności podejmowania trudnych decyzji, więc warto, byś załadował energię zanim kolejny gracz rozpocznie swoją turę. Sam zdecyduj, czy pozwolisz kolejnemu graczowi rozpocząć jego turę, gdyż nie wpłynie to na twoje decyzje, czy jednak wolisz w spokoju dokończyć przygotowania.

COFANIE AKCJI

Ze względu na to, że w turze AKCJI  masz możliwość wykonywania wielu akcji (zawsze jedną po drugiej), to może się zdarzyć, że zechcesz cofnąć akcję (lub akcje), którą już rozpatrzyłeś. Czy wolno ci to zrobić?

-  Zasady gry nie zabraniają cofania ruchów pod warunkiem, że będziesz w stanie przywrócić grę do stanu sprzed ich rozpatrzenia (dotyczy to szczególnie rozmieszczenia energii na kaflach transmutujących). Musisz w tym przypadku polegać na sobie, bo inni gracze (zajęci swoimi maszynami) nie będą drobiazgowo śledzić rozmieszczenia twojej energii. Co innego w sytuacji, gdy zacząłeś mieszać energię w wyczerpanej puli lub rozmieszczać wiele energii. Wówczas sugerujemy nie cofać ruchów, z racji większego ryzyka pomyłki.
-  Cofanie ruchów powinno być częściej dozwolone w przypadku początkujących graczy, a rzadziej, gdy grają ci już zaznajomieni z grą.
-  Kiedy zastanawiasz się, które akcje wykonać, najlepiej nie trzymaj w dłoni razem płytek energii pobranych z twojej maszyny. Łatwo wtedy zapomnieć, gdzie leżały i gdzie chciałeś je rozmieścić.
-  Zamiast tego zalecamy najpierw umieszczać wybraną do rozmieszczenia energię przed twoją maszyną, a dopiero stamtąd ją rozmieszczać. Możesz w ten sposób rozpatrzyć kilka akcji rozmieszczenia jedną po drugiej, bez obawy, że się pomylisz.

MODUŁ BOSKIEGO WIATRU



Jeśli chcesz uczynić rozgrywkę w *Wiek cudów* nieco łatwiejszą, możesz zdecydować, że zagrać z tym modułem. Podczas przygotowania rozdaj każdemu graczowi 1 kafelek boskiego wiatru. Działa on w następujący sposób:

- ⚠ Podczas kroku 4 tury ROZWINIĘCIA 🕒 możesz wydać swój kafelek boskiego wiatru (odłóż go na bok), aby uzupełnić 2 kafle transmutujące (patrz str. 21).
- ⚠ Gdy twoja energia dotrze na najwyższe pole toru monumentu lub filaru (patrz str. 25-26), zamiast związywać daną energię w zwykły sposób, możesz zwrócić ją do swojej wyczerpanej puli i otrzymać z powrotem swój kafelek boskiego wiatru. Nie możesz mieć naraz więcej niż 1 kafelek boskiego wiatru.
- ⚠ Jeśli na końcu gry masz niewydany kafelek boskiego wiatru, zyskujesz 5 PZ.

ZAAWANSOWANIE PRZYGOTOWANIE GRY

Zamiast rozmieszczać energię zgodnie z kartą szybkiego startu, możesz dowolnie rozmieścić swoją początkową energię, a arkusz pomocy wykorzystać jako zastanekę.

Po wybraniu pierwszego gracza, w tajemnicy wybierz płytkę energii ze swojej wyczerpanej puli w liczbie zależnej od liczby graczy.

- ⚠ 2 graczy: Wybierz dowolne 8 płytek energii i rozmieść je wedle uznania w twojej maszynie transmutującej w kablach na pozycjach 1-4.
- ⚠ 3-5 graczy: Wybierz dowolne 6 płytek energii i rozmieść je wedle uznania w twojej maszynie transmutującej w kablach na pozycjach 1-3.

Wybierz 1 dodatkową płytkę energii i odłóż ją na bok.

Następnie wszyscy gracze jednocześnie odkrywają i umieszczają odłożoną na bok energię w puli kaffi i płytek 🕒.

Zamiast losowo rozmieszczać 5 kafelków neutralnych mostów, gracze mogą je rozmieścić, korzystając z draftu. Przeprowadź draft po tym, jak wyłoniony zostanie pierwszy gracz i po rozłożeniu początkowej energii, tak jak opisano to powyżej.

Począwszy od ostatniego gracza i przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz po kolei umieszcza 1 odkryty kafelek neutralnego mostu na wybranym polu uszkodzonej ścieżki na planszy. Postępujcie tak do momentu, aż umieścicie wszystkie wymagane kafelki neutralnych mostów. Nie można umieścić kafelek neutralnego mostu w regionie początkowym gracza, jeśli jakiś inny już się z nim łączy. Może się zdarzyć, że nie uda się umieścić wszystkich 5 kafelków. Niewykorzystane kafelki należy odłożyć do pudełka.



FRAGMENTY MONUMENTU



LATARNIA ANFIRIEN



BIBLIOTEKA VALDUIN



WROTA ERIDONIC



KUŹNIA NAMARILLION



TWIERDZA KOLYM THRIN



Na fragmencie 5 możesz umieścić dowolną energię, ale nie zapewnia on nowej energii.



STATEK TOLINTHRY

