

TAWANTINSUYU

IMPERIUM INKÓW

INSTRUKCJA

OPIS GRY

Wielki Władca Inków Pachacutec zwrócił się do swojego potomstwa, nakazując im by czcili Inti, boga słońca i w jego imieniu rozszerzali imperium tak daleko jak zawędrują lamy. Chcąc stać się następcą Pachacuteca gracze muszą konkurować, by sprawdzić który spośród nich najbardziej rozstawi swe imię wśród ludu. Sławę można zdobyć czcząc bogów, tworząc gobeliny z pięknych tkanin, prowadząc podboje w Chinchaysuyu, Antisuyu, Qullasuyu, oraz Kuntisuyu, czterech regionach nowego Imperium; i nie tylko.

Choć istnieje wiele sposobów na uzyskanie wymaganej sławy, to jedna rzecz jest niezmienna: droga wiodąca od centralnej wielkiej świątyni Coricancha do warsztatów na zboczu wzgórza i do wioski poniżej jest długa. Zgodnie ze zwyczajem w kulturze Inków zbocza wokół świątyni Coricancha zostały uformowane w tarasy. Zapewniają one równą ziemię, na której można zbierać kukurydzę i ziemniaki, tkacze mogą wytwarzać swoje wyroby, budowniczy mogą wznosić warsztaty i z której można wydobywać kamień i złoto. Niestety schodzenie ze świątyni przez tarasy to wycieńczające zadanie; dlatego wszyscy pracujący na wzgórzach chętnie sławią i ofiarowują prezenty tym, którzy budują schody ułatwiające tę podróż.

Jest wiele dróg prowadzących do Tawantinsuyu, ale nie ma jednej określonej ścieżki, która pozwoli stać się następcą wielkiego Pachacuteca. Pomóż powiększyć imperium prowadząc podboje, tkaj gobeliny, o których będzie się mówić przez wieki, zdobywaj sławę budując schody dla swojego ludu oraz posągi Inti i zapewnij sobie tron jako kolejny Wielki Władca Inków.

KOMPONENTY

1 PLANSZA



19x Budynków Produkcyjnych
(oznaczonych symbolem Produkcji)



PŁYTKI

 Budynki

20x Budynków Pasywnych
(oznaczonych symbolem Zdolności Pasywnej)



35x Tkanin



4 z nich są oznaczone jako Tkaniny początkowe (#SW01-04)



Posągi

12x małych
Posągów



6x dużych
Posągów



4x Płytki mnożników surowców




1x Płytką Świętą



1x Płytką Coricanchy




20x Złoto 



Uwaga: Surowce (złoto, kamień, ziemniaki i kukurydza) są nielimitowane. W razie ich braku użyj płytki mnożnika. Pozostałe elementy (Robotnicy, znaczniki Schodów i znaczniki Podboju) są ograniczone i nie można ich dodać więcej do gry.

ROBOTNICY

45 Robotników, 9 w każdym kolorze: 

Architekt



Goniec



Rzemieślnik



Kapłan



Wojownik




SUROWCE

25x Kamień 



25x Kukurydza 



30x Ziemniak 



KARTY

42 karty Bogów



30 kart Armii



1 WORECZEK

KOMPONENTY DO GRY SOLO (patrz strona 22)

KOMPONENTY GRACZA

Pomoc gracza

1 dla każdego gracza



Arcykaptan

1 na kolor gracza



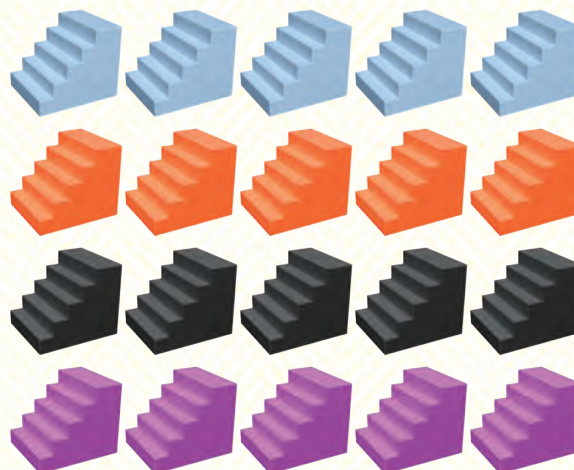
Znacznik punktacji

1 na kolor gracza



Znaczniki Schodów

5 na kolor gracza



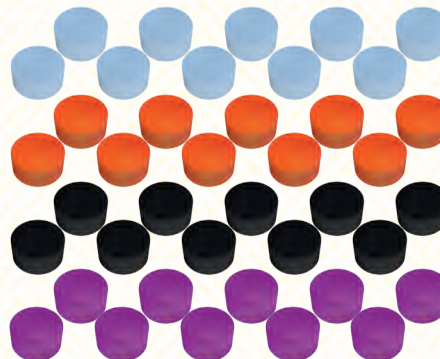
Znaczniki Świątyni

1 na kolor gracza



Znaczniki Podboju

10 na kolor gracza



PRZYGOTOWANIE

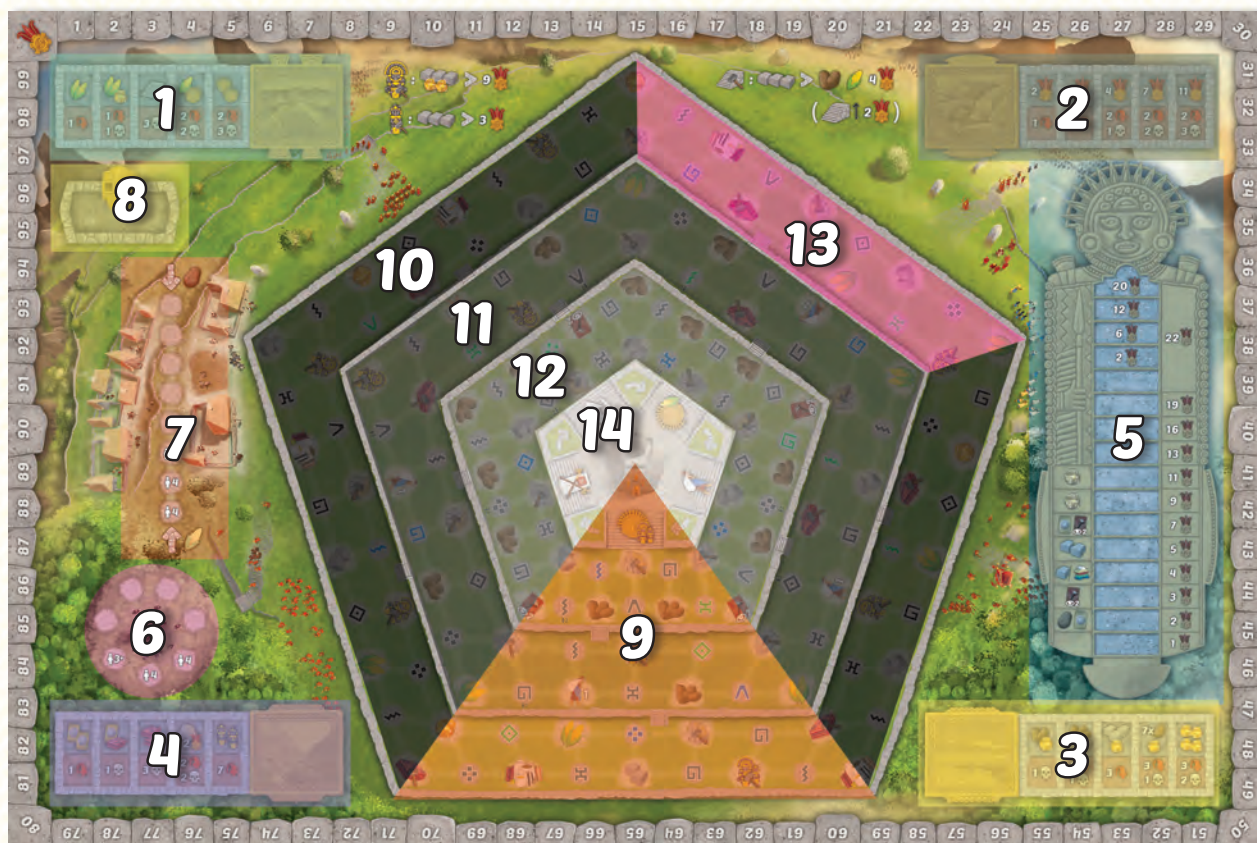
Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

KLUCZOWE POJĘCIA

- 1 Region Podboju: Chinchasuyu
- 2 Region Podboju: Antisuyu
- 3 Region Podboju: Qullasuyu
- 4 Region Podboju: Kuntisuyu
- 5 Świątynia
- 6 Koczownicy
- 7 Wioska
- 8 Ofiary Wojny

Opis centralnej części planszy (wzgórze):

- | | | | |
|----|----------------|----|--------------|
| 9 | sekcja | 12 | górnny taras |
| 10 | dolny taras | 13 | segment |
| 11 | środkowy taras | 14 | Coricancha |



- Umieść główną planszę gry na środku stołu. Umieść wszystkie surowce obok planszy tworząc pulę główną.
- Daj każdemu z graczy wszystkie jego znaczniki Schodów. Umieść znaczniki Punktacji graczy na torze punktacji na polu 10 i ich znaczniki Świątyni na najniższym polu toru Świątyni.



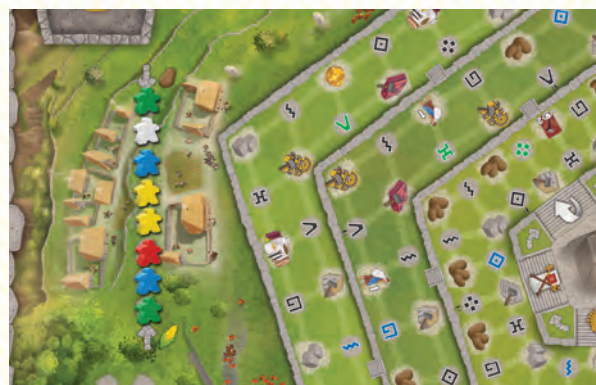
Najniższe pole toru Świątyni.

- Obróć w losowym kierunku płytkę Coricanchy i umieść ją na szczycie wzgórza. (Pomiń ten krok podczas swojej pierwszej rozgrywki i rozegraj ją z Coricanchą ułożoną tak jak wydrukowano na planszy.)



Płytkę Coricanchy

- W rozgrywce dla **2 graczy**, usuń z gry i odłóż do pudełka po 1 Robotniku z każdego koloru.
- W rozgrywce dla **3 graczy**, usuń z gry i odłóż do pudełka po 2 Robotników z każdego koloru.
- Umieść po 2 Robotników z każdego koloru w woreczku. Każdy z graczy dobiera 2 Robotników. Jeśli gracz dobierze 2 Robotników tego samego koloru, musi dobrać jeszcze jednego (który siłą rzeczy będzie innego koloru); następnie zwrócić do woreczka Robotnika w powtarzającym się kolorze.
- Umieść wszystkich pozostałych Robotników w woreczku. Losowo dobierz Robotników z woreczka i umieść ich na polach Wioski na planszy, tworząc kolejkę pomiędzy symbolami ziemniaka i kukurydzy. Na planszy znajduje się informacja ilu Robotników, w zależności od liczby graczy, trzeba umieścić w Wiosce.



Wioska

- Umieść określoną liczbę Robotników (zależną od liczby graczy, zgodnie z informacją na planszy) na obszarze Koczowników. Robotnicy ci nie tworzą kolejki.





Koczownicy

- Podczas rozgrywki dla **2 graczy**, umieść po jednym losowo dobranym z woreczka Robotniku na każdym polu z **2** w obszarze bezpośrednio otaczającym Coricanchę. (Pola w innych obszarach będą zablokowane po pierwszym Świącie; zobacz strona 17.)




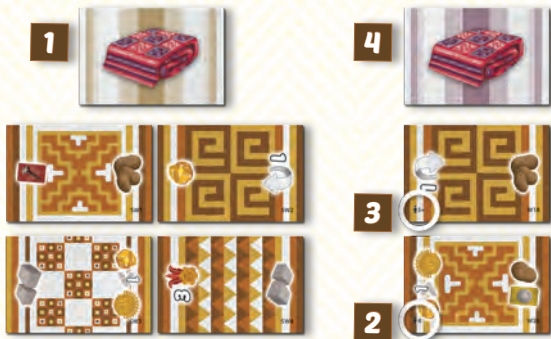
Początkowe rozmieszczenie Robotników w grze dla 2 graczy.

10. Rozdziel Budynki według typów: Produkcyjne  i Pasywne . Oddzielnie potasuj Budynki Produkcyjne oraz Pasywne i utwórz dwa zakryte stosy. Następnie odkryj 2 Budynki każdego typu i umieść je obok stosów Budynków. Stają się one Rynkiem Budynków.



Przykładowy Rynek Budynków

11. Potasuj karty Armii i umieść je w zakrytej talii obok Rynku Budynków. Zostaw miejsce na stos kart odrzuconych.
12. Rozdziel Posągi według symboli Bogów  i umieść je obok Rynku Budynków.
13. Odłóż na bok, awerssem do góry, płytki Tkanin. Znajdź i odłóż na bok 4 Tkaniny początkowe **1**. W rozgrywce dla **3 graczy** usuń płytki oznaczone **4** **2**. W rozgrywce dla **2 graczy** usuń również płytki oznaczone **3** **3**. Potasuj pozostałe płytki i utwórz z nich zakryty stos **4**, a następnie odstoń wierzchnią Tkaninę.



Przykładowe płytki Tkanin

14. Ostatnia osoba, która zbierała warzywa zostaje pierwszym graczem. Możecie także wylosować pierwszego gracza w inny sposób, jaki uważacie za stosowny.
15. Umieść na stole 4 odkryte płytki Tkanin początkowych. Zgodnie z kolejnością (rozpoczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara) każdy z graczy wybiera po jednej z nich. Usuń z gry wszystkie niewybrane płytki Tkanin początkowych (w grze na mniej niż 4 graczy).
16. Daj każdemu graczowi po 2 kamienie z puli głównej.

17. Potasuj karty Bogów i utwórz zakrytą talię, a następnie rozdaj po 8 kart każdemu z graczy. Każdy z graczy wybiera i zatrzymuje na ręku 3 karty, a pozostałe 5 zagrywa na stół. W odwrotnej kolejności (zaczynając od ostatniego gracza) każdy gracz otrzymuje korzyści widoczne na swoich 5 zagryanych kartach. (Gracz **może** użyć korzyści z jednej karty, aby opłacić koszt kolejnej).

Przykład 1: Wybrałeś karty Bogów widoczne po lewej stronie **1**, aby pozyskać z nich korzyści, a chcesz zatrzymać karty po prawej **2**. Otrzymujesz 5 ziemniaków, 1 kamień, 1 kukurydzę, 1 kartę Armii i 5 PZ **3**. Możesz również wznieść Budynek **4** i zapłacić za niego 1 kamień i 1 kukurydzę (przed chwilą je otrzymałeś).



18. Rynek Budynków uzupełnij dopiero **po** rozpatrzeniu kart przez wszystkich graczy. Po tym jak wszyscy gracze otrzymali korzyści z zagryanych kart Bogów, wtasuj te karty z powrotem do talii. Zostaw miejsce obok talii kart Bogów na centralną ofertę, która zostanie stworzona i wykorzystana w trakcie gry (złożoną z 3/4/5 odkrytych kart podczas rozgrywki odpowiednio dla 2/3/4 graczy).

19. Umieść płytkę Świętą w pobliżu planszy, będzie potrzebna później.



Płytką Świętą

PRZEBIEG TURY

TERMINOLOGIA WSPÓLNA

PZ = Punkt Zwycięstwa 🏆

Surowiec = ziemniak 🥔, kukurydza 🌽, kamień 🪨
lub złoto 🏆;

złoto 🏆 to **uniwersalny** surowiec i może być wydane jako dowolny inny surowiec.

Żywność = ziemniak 🥔 lub kukurydza 🌽

Podczas swojej tury musisz wybrać jedną z dwóch opcji:

1. **Umieść Robotnika:** Odrzuć 1 kartę Bogów lub 1 złoto, aby umieścić Robotnika ze swojej puli na planszy.
2. **W dowolnej kolejności wykonaj 2 różne akcje poboczne:**
 - Poruszenie Arcykapłana,
 - Modlitwa,
 - Szkolenie,
 - Rekrutacja.

Dodatkowo, w ramach **akcji darmowej** w dowolnym momencie swojej tury możesz odrzucić z ręki dowolną liczbę kart Armii, aby zyskać wskazane na nich surowce. Nie ma ograniczenia ile razy możesz wykonać tę darmową akcję w swojej turze.

Na koniec tury możesz rekrutować dodatkowych Robotników, ale jeżeli na koniec tury będziesz miał w ich więcej niż 2, musisz odrzucić nadmiarowych. Po szczegółowe informacje, zajrzyj do części Rekrutacja na koniec tury na stronie 16.

Jeśli na koniec tury Wioska jest pusta, rozpoczyna się Święto (Punktacja). Rozpoczęcie Święta jest opisane w odrębnej sekcji na stronach 17 i 18.

Jeśli wzniosłeś jakikolwiek Budynek, na koniec swojej tury uzupełnij Rynek Budynków. Tak jak opisano w Przygotowaniu, Rynek Budynków powinien składać się dokładnie z czterech odkrytych Budynków (po dwa z każdego typu), zanim kolejny gracz rozpocznie swoją turę.

Specjalna Zasada Pierwszej Tury: Nim rozpoczniesz pierwszą turę gry umieść swojego Arcykapłana na dowolnym polu płytki Coricanchy (nawet na polu już zajmowanym przez jednego lub więcej Arcykapłanów innych graczy). To rozmieszczenie służy jedynie określeniu pozycji początkowej twojego Arcykapłana i nie należy go mylić z Poruszaniem Arcykapłana w akcji pobocznej opisanej w dalszej części instrukcji.



UMIESZCZANIE ROBOTNIKA

W ramach swojej akcji możesz umieścić Robotnika ze swojej puli na pustym polu. Kosztuje to jedną pasującą kartę Bogów **lub** 1 złoto. Dodatkowo musisz opłacić koszt w żywności za Wędrówkę i Zejście w zależności od pozycji umieszczanego Robotnika w stosunku do pozycji twojego Arcykaptana.

KOSZT UMIESZCZENIA

Aby wykonać najbardziej typową akcję - umieszczenie Robotnika - należy opłacić podwójny koszt: Wędrówki i Zejścia. By obliczyć całkowity koszt umieszczenia, należy oddzielnie określić koszt Wędrówki i koszt Zejścia (zobacz poniżej). Musisz opłacić całkowity koszt w żywności, **zanim** wykonasz jakiegokolwiek zadanie swoim Robotnikiem.

Koszt Wędrówki zależy od odległości pomiędzy **sekcją** w której znajduje się twój Arcykaptan, a danym polem. Sekcja to jedna piąta planszy; każda strona wzgórza to jedna sekcja. Umieszczenie Robotnika w tej samej sekcji co Arcykaptan kosztuje 0 żywności, w sąsiadującej sekcji kosztuje 1 żywności, a w niesąsiadującej sekcji kosztuje 3 żywności.

Koszt zejścia to 0 żywności na górnym tarasie, 2 żywności na środkowym tarasie i 5 żywności na dolnym tarasie. Reprezentuje to wysiłek potrzebny do przeniesienia narzędzi i zbiorów między Coricanchą na szczycie wzgórza, a farmami i warsztatami poniżej. Koszt Zejścia obniżany jest o 2 żywności za każdy znacznik Schodów ponad danym polem w tej samej sekcji. Posiadacz Schodów otrzymuje 1 PZ (za każdy znacznik Schodów), za każdym razem gdy przeciwnik umieszcza Robotnika z wykorzystaniem jego Schodów.

Skorzystanie ze Schodów jest obowiązkowe i nie można zdecydować się na opłacenie dodatkowego kosztu Zejścia, aby uniemożliwić posiadaczowi Schodów zdobycia PZ.

Przykład 2: Na poniższej ilustracji, Purpurowy umieszcza Robotnika tak jak pokazano **1**. Koszt umieszczenia to:

- 1 / za Wędrówkę
- 3 / za Zejście

Całkowity koszt Zejścia 5 / jest obniżony o 2 dzięki Schodom Czarnego **2**. Czarny zdobywa 1 PZ za wykorzystanie Schodów przez Purpurowego.



WYKONYWANIE ZADAŃ

Każde pole oznaczone jest symbolem Bogów ({ [◊ ✂) i sąsiaduje z 3 symbolami zadań. Możesz wykonać zadania związane z tymi symbolami.

Najpierw określ ile zadań możesz wykonać:

- automatycznie otrzymujesz 1 zadanie, już za samo umieszczenie Robotnika.
- specjalne zdolności różnych Robotników, w zależności od ich koloru, mogą zapewnić dodatkowe zadania; oraz
- każdy sąsiadujący Robotnik tego samego koloru zapewnia 1 zadanie.


Robotników uważa się za sąsiadujących, jeśli znajdują się na tym samym tarasie **oraz** są połączeni ścieżką, przechodzącą przez dokładnie jedną ikonę zadania, z twoim Robotnikiem. Zobacz Przykłady 3 i 4.

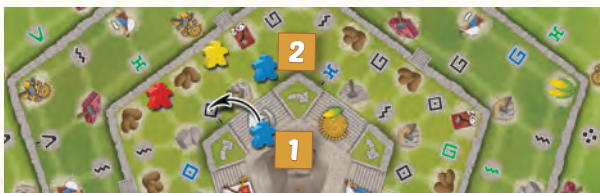
Najczęściej jesteś w stanie wykonać 1 lub 2 zadania, rzadziej 3 lub 4, a niezwykle rzadko 5 i więcej zadań.





Następnie będziesz „wydawał” zadania, pojedynczo, aby aktywować 3 sąsiadujące symbole zadań. **Musisz** rozdzielić zadania tak równomiernie jak to możliwe pomiędzy te 3 symbole:

- Jeśli masz 1 zadanie, możesz wybrać dowolny spośród 3 symboli zadania.
- Jeśli masz 2 zadania, musisz wybrać 2 różne symbole zadania.
- Jeśli masz 3 zadania, musisz wybrać wszystkie 3 symbole zadania.
- Jeśli masz 4 i więcej zadań, rozdziel je na zestawy po 3; wykonując każdy zestaw tak jak opisano powyżej.

Kiedy nie będziesz już w stanie przestrzegać powyższych zasad, musisz przerwać i zrezygnować z pozostałych zadań.







Przykład 3: Niebieski Robotnik (Architekt) umieszczony na  polu **1** może wykonać 2 zadania: 1 za umieszczenie Robotnika plus 1 gdyż sąsiaduje **2** z innym niebieskim Robotnikiem.



Przykład 4: Teraz niebieski Robotnik (Architekt) umieszczony na  polu **1** może wykonać 5 zadań: 1 za umieszczenie Robotnika plus 4, gdyż sąsiaduje z 4 innymi niebieskimi Robotnikami - to, w rzeczy samej, potężna akcja! Pierwsze trzy zadania muszą być sąsiadującymi: Wzniesź Budynek  **2**, zyskaj ziemniaki  **3** i zyskaj kamienie  **4**. Po wykonaniu tych zadań, umieszczony Robotnik może wykonać kolejne dwa (różne) z trójga tych samych zadań, ostatecznie wykorzystując wszystkie 5 dostępnych zadań.







KARTY BOGÓW

Jeśli posiadasz przynajmniej jeden Posąg, który odpowiada symbolowi Boga (     ) na karcie Bogów, która została zagrana podczas umieszczania Robotnika, to możesz dodatkowo otrzymać korzyści wskazane na karcie. Możesz otrzymać płynące z niej korzyści przed lub po tym jak wykonasz swoje zadania i możesz wziąć jedną, wszystkie albo żadną z nich - pobieranie korzyści jest opcjonalne.

Na koniec swojej tury dodaj zagrana przez siebie kartę Bogów do centralnej oferty.

Jeśli zagranie karty Bogów spowodowałoby dodanie do centralnej oferty 4./5./6. karty (w grze dla 2/3/4 graczy), usuń z centralnej oferty wszystkie karty Bogów i wtasuj je z powrotem do talii. Dopiero **kiedy to zrobisz**, umieść zagrana kartę w ofercie.

Przykład 5: Podczas gry dla dwóch graczy, karta Bogów  **1** zostaje wykorzystana do umieszczenia Robotnika na polu . Na koniec tury aktywnego gracza, lecz przed dodaniem do oferty nowej karty Bogów  w ofercie znajdują się 3 karty Bogów. Te 3 zostają wtasowane do talii Bogów **2**. Następnie, zagrana karta Bogów  tworzy nową ofertę **3** kart Bogów.



Karty Bogów, poza wykorzystaniem ich do umieszczenia Robotnika (i ewentualnym pozyskaniem surowców przedstawionych na karcie Bogów), oferują następujące korzyści/zdolności:

- Przed wzniesieniem Budynku możesz zwrócić kartę Bogów na spód talii, aby wymienić 1 lub 2 płytki na Rynku Budynków.
- Podczas Świąta musisz zapłacić 1 ziemniaka za każdą kartę Bogów pozostałą na twoim ręku.
- Również podczas Świąta możesz zagrać do 3 kart Bogów, aby zyskać wskazane na nich korzyści.
- Podczas Ostatecznej Punktacji każda pozostała na twoim ręku karta Bogów jest warta 1 PZ.

OPIS ZADAŃ

Ważne: Płacąc złotem zamiast kartą Bogów, możesz umieścić swojego Robotnika na symbolu dowolnego Boga. Jednak nawet jeśli posiadasz pasujący Posąg, nie otrzymujesz żadnych powiązanych korzyści.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI ROBOTNIKÓW

Robotnik każdego koloru posiada specjalną zdolność, która zostaje aktywowana podczas umieszczenia.



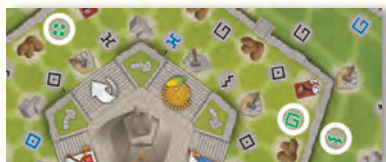
Architekt

Wykonaj dodatkowe zadanie jeśli został umieszczony na niebieskim polu.



Rzemieślnik

Wykonaj dodatkowe zadanie jeśli został umieszczony na zielonym polu.



Wojownik

Dobierz na rękę 1 kartę Armii. Następnie, bez żadnych kosztów, możesz zabrać z planszy 1 **sąsiadującego Robotnika niebędącego Wojownikiem** do swoich zasobów.



Goniec

Zapłać o 1 żywność mniej, płacąc za Wędrówkę/Zejście. Zniżki wynikające ze Schodów nadal mają zastosowanie. Dodatkowo, jeśli jest to pierwszy Robotnik umieszczony w tym segmencie, wykonaj dodatkowe zadanie. (Przypomnienie: Segment to wspólny obszar tarasy i sekcji, patrz str. 5). W grze dla **2 graczy**, dotyczy to również Robotników umieszczonych podczas przygotowania.



Kapłan

Możesz zapłacić 1 ziemniaki, aby otrzymać 1 zadanie dla tego Robotnika (raz na umieszczenie). **Po** rozpatrzeniu wszystkich zadań musisz dobrać jedną kartę Bogów z oferty lub z talii.

Zbierz surowce (ziemniaki, kukurydzę, kamienie, złoto)

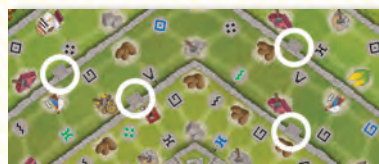
Uzyskaj surowce wskazanymi symbolami: 3 ziemniaki 🥔, 2 kukurydze 🌽, 2 kamienie 🪨 lub 1 złoto 🏆.



Wybuduj Schody/Umieść znacznik Schodów.

Koszt wybudowania Schodów to 3 kamienie. Po zbudowaniu Schodów (po umieszczeniu znacznika Schodów) natychmiast otrzymujesz 4 PZ, 1 kukurydzę i 2 ziemniaki.

Znaczniki Schodów umieszczane są na wskazanych polach planszy i możesz wybudować Schody na dowolnym pustym polu tego typu, niezależnie od sekcji w której umieszczasz swojego Robotnika



Przykład pól dla znaczników Schodów na planszy.

W każdej sekcji, możesz zbudować Schody na dolnym polu (najdalej od szczytu wzgórza), wyłącznie jeżeli na górnym polu (najbliżej szczytu wzgórza) znajduje się już znacznik Schodów. Kiedy wybudujesz Schody na dolnym polu, właściciel znacznika Schodów na górnym polu natychmiast otrzymuje 2 PZ. Oznacza to, że nawet jeśli **ty sam jesteś właścicielem** znacznika Schodów na górnym polu, otrzymujesz 2 PZ.

Kiedy **przeciwnik** wykorzystuje twoje Schody, by obniżyć koszt Zejścia podczas umieszczania Robotnika, zyskujesz 1 PZ. Chociaż użycie własnych Schodów nadal obniża koszt Zejścia podczas umieszczania własnego Robotnika, **nie** otrzymujesz za to żadnych PZ.





Wznoszenie Budynków

Aby wznieść Budynek dostępny na Rynku Budynków, musisz opłacić jego koszt (prawy górny róg płytki **1**) Umieść Budynek w swoim obszarze gracza. Na koniec twojej tury, uzupełnij Rynek Budynków, tak jak opisano to wcześniej w niniejszej instrukcji.



Przykład Budynku Produkcyjnego i Pasywnego.

Budynki Produkcyjne  zapewniają surowce lub PZ, jednak płynące z nich korzyści muszą zostać wywołane, o czym przeczytasz w dalszej części instrukcji.

Budynki Pasywne  zapewniają zdolności trwałe.

Szczegółowy opis wszystkich Budynków znajduje się w Dodatku umieszczonym w dalszej części instrukcji.



Przed wzniesieniem Budynku możesz zwrócić 1 kartę Bogów z ręki na spód talii, aby usunąć 1 lub 2 Budynki z Rynku Budynków i natychmiast uzupełnić go. Tak usunięte Budynki umieść zakryte na spodzie ich stosów w wybranej przez siebie kolejności.



Zbuduj Posąg

Ważne: Otrzymujesz PZ również jeśli uzyskasz Posąg w inny sposób (np. przez Podbój lub kartę Bogów).

Zbuduj jeden Posąg w swoim obszarze gracza.

- Małe Posągi  kosztują 3 kamienie i natychmiast dostarczają ci 3 PZ.
- Duże Posągi  kosztują 3 kamienie oraz 2 złota i natychmiast dostarczają ci 9 PZ.

Posągi mogą być używane do aktywowania kart Bogów (jak wyjaśniono w sekcji Karty Bogów na stronie 10) i później mogą zostać odrzucone podczas akcji Oddania Czci z użyciem Arcykapłana (opisane na stronie 14).



Zakup Tkaniny

Ze szczytu stosu dobierz 3 płytki Tkanin (włączając w to odkrytą Tkaninę na szczycie stosu). Obejrzyj wszystkie 3 i wybierz, które chcesz kupić (możesz także kupić wszystkie lub nie kupić żadnej). Zakup 1/2/3 Tkanin kosztuje 1/3/6 kukurydzy. Wszystkie niekupione przez ciebie Tkaniny oferowane są pozostałym graczom. W kolejności tury pozostali gracze mogą kupić po 1 pozostałej Tkaninie za 3 kukurydze. Umieść wszystkie niekupione Tkaniny zakryte na spodzie stosu Tkanin (jeśli jakiegś pozostaną).

Na koniec odkryj wierzchnią Tkaninę.

Ważne: Jeśli jakkolwiek zdolność (Budynek, karta Bogów, itd.) zapewnia ci jedną lub więcej Tkanin (w przeciwieństwie do zadania Zakupu Tkanin) możesz, bez dodatkowych kosztów, wziąć odkrytą płytkę lub płytkę znajdującą się **pod** odkrytą płytką - według własnego uznania. Kiedy wywołany jest taki efekt pozostali gracze nie mają możliwości zakupu Tkanin.

Tkaniny tworzą Gobeliny w postaci rzędów Tkanin. Każdy gracz może mieć wiele Gobelinów, ale każdy Gobelin musi być złożony z Tkanin o **różnych** wzorach. Kiedy otrzymujesz Tkaninę musisz natychmiast dodać ją na końcu już istniejącego Gobelinu **albo** zacząć nowy Gobelin. Po umieszczeniu Tkanin nie można zmieniać ich ułożenia, a Gobelinów nie można dzielić, ani łączyć. Jest siedem różnych wzorów Tkaniny, niektóre bardziej powszechne od innych.

Przykład 6: Dodanie nowej Tkaniny do Gobelinu.



Ważne: Symbole na krawędziach Tkanin nie muszą do siebie pasować, by umieścić je obok siebie w Gobelinie.

Podczas ostatecznej punktacji każdy Gobelin przynosi PZ uzależnione od jego wielkości. Ponadto każde **pasujące** połączenie (złożone z identycznych symboli) zapewnia właścicielowi nagrodę podczas wykonywania akcji Kupca (opisanej w następnej sekcji).

Kupiec

Otrzymaj nagrody ze swoich Gobelinów. Za każde połączenie, w którym pokazane są dwie identyczne nagrody, zyskujesz tę nagrodę: 1 złoto **1**, 2 kamienie **2**, 3 ziemniaki **3**, kartę Bogów plus 1 ziemniaka **4**, Odnowienie (odwrócenie awersem do góry za darmo) 1 Budynku lub karty Armii **5**, dobierz 1 kartę Armii **6**, zapłać 1 złoto, by wspiąć się raz na Świątyni **7**, lub 3 PZ **8**.



Wszystkie możliwe nagrody z Tkanin



Szkolenie

Dobierz z karty Armii, jedną zatrzymaj na rękę, a drugą odrzuć. Odrzucone karty Armii umieszczane są na stosie kart odrzuconych. Kiedy zabraknie kart w talii Armii, potasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię dobierania.

W dolnej części każdej karty Armii znajduje się surowiec. W dowolnym momencie swojej tury możesz wykonać **darmową akcję**, by odrzucić karty Armii i zyskać wskazane na nich surowce. Nie ma ograniczenia ile razy możesz wykonać tę darmową akcję w swojej turze. Na kartach Armii wskazani są również 1 lub 2 Żołnierze. Żołnierze ci są istotni podczas wykonywania akcji Podboju przez Arcykapłana, gdyż posiadanie ich w większej liczbie skutkuje wielokrotnymi i/lub lepszymi Podbojami.

Wyprodukuj Raz

Natychmiast otrzymujesz korzyści wskazane na jednym z twoich **odkrytych** Budynków Produkcyjnych. Budynek ten pozostaje odkryty (w przeciwieństwie do produkowania w ramach akcji Produkcji Arcykapłana, która jest wyjaśniona w dalszej części instrukcji).

Przykład 7: Na poniższej ilustracji, Purpurowy wykonuje zadanie Kupca. Posiada on dwa Gobeliny: pierwszy złożony z 4 Tkanin **1** i drugi **2** złożony z 5 Tkanin.

Na pierwszym Gobelinie, pierwsze od lewej pasujące połączenie i zapewnia 3 ziemniaki **3**. Również pierwsze od prawej połączenie Tkanin jest pasujące, a nagrodą jest awans o jeden stopień w górę Świątyni po zapłaceniu 1 złota **4**. Połączenia innych Tkanin nie pasują do siebie.

Drugi Gobelin, mający dwa pasujące połączenia, również zapewnia Purpurowemu: 1 kartę Armii **5** i 2 kamienie **6**.

WYKONYWANIE Z AKCJI POBOCZNYCH

Zamiast umieszczania Robotnika możesz zdecydować się na wykonanie w dowolnej kolejności dwóch różnych akcji pobocznych. Akcje te pozwalają innym graczom na wykonanie (w kolejności tury akcji), którą wybrałeś, w nieco innej wersji.

AKCJE POBOCZNE ARCYKAPŁANA

Możesz poruszyć swojego Arcykapłana o 1 lub 2 sekcje zgodnie z ruchem wskazówek zegara dookoła Coricanchy i wywołać tę akcję dla wszystkich graczy.

Ty (jako aktywny gracz) możesz wybrać 1 złoto **zamiast** wykonywania akcji związanej z aktywacją. Jeśli tak zrobisz, inni gracze nadal mogą wykonać tę akcję, ale nigdy nie mogą zdecydować, by w zamian otrzymać 1 złoto.



Oddanie Czcii

Wszyscy gracze mogą odrzucić Posągi ze swoich obszarów gracza, by awansować na torze Świątyni.

Możesz odrzucić 1 duży Posąg, by awansować o 3 pola na torze Świątyni **i/lub** 1 mały Posąg, by awansować o 1 pole. W ten sposób **nie możesz** odrzucić więcej niż 1 Posąg każdego typu. Pozostali gracze mogą odrzucić jeden duży **lub** mały Posąg, by awansować dokładnie o 1 pole (niezależnie od typu odrzuconego Posągu).

Usuń z gry odrzucone w ten sposób Posągi, odkładając je z powrotem do pudełka.

Awansowanie na torze Świątyni może wywołać efekty, które zostały opisane w dalszej części instrukcji.



Składanie Ofiar

Możesz wydać 2/4/6 kukurydzy, by awansować o 1/2/3 pola na torze Świątyni. Pozostali gracze mogą wydać 3 kukurydzy, by awansować dokładnie o 1 pole na torze Świątyni. Zyskujecie surowce (o ile są wskazane).



Odnowienie

Wszyscy gracze mogą ponieść koszt, by **odkryć** dowolną liczbę zakrytych Budynków Produkcyjnych i/lub kart Armii.



Możesz odwrócić jedną kartę za darmo i możesz zapłacić 1 żywność za każdy dodatkowy Budynek lub kartę Armii, którą chcesz odkryć. Pozostali gracze mogą zapłacić 1 kukurydzę (nie ziemniaka) za Budynek lub kartę Armii, którą chcą odkryć.



Podbój

Natychmiast po rozpoczęciu Podboju musisz wybrać Robotnika z jednego z końców kolejki przy Wiosce i umieścić go w obszarze Ofiar Wojny. Jeśli Wioska jest pusta, wybierz go z obszaru Koczowników. Następnie dobierz Robotnika z woreczka i umieść na pustym polu na obszarze Koczowników.

Wszyscy gracze mogą teraz zagrać z ręki dowolną liczbę kart Armii i umieścić je odkryte w swoim obszarze gracza, płacąc 1 ziemniaka za każdą kartę. Ty możesz zagrać swoją pierwszą kartę Armii za darmo.

Na każdej karcie Armii przedstawiono 1 lub 2 Żołnierzy. Każde pole Podboju przedstawia korzyść i liczbę Żołnierzy wymaganych do podboju. Liczba obok  wskazuje minimalną liczbę odkrytych Żołnierzy w twoim obszarze gracza (nie na rękę), których musisz odrzucić. Liczba obok  wskazuje minimalną liczbę odkrytych Żołnierzy w twoim obszarze gracza (nie na rękę), których musisz zakryć.

Po tym jak wszyscy gracze, którzy zdecydowali się tak zrobić, zegrali wybrane przez siebie karty Armii, w kolejności tury (zaczynając od ciebie), każdy gracz, który nadal ma dostępne znaczniki Podboju, może umieścić 1 znacznik Podboju na pustym polu Podboju w dowolnym regionie i natychmiast: 1) otrzymać korzyści z tego miejsca i 2) musi odwrócić rewersem do góry i/lub odrzucić minimalną liczbę Żołnierzy wymaganą dla tego Podboju. Następnie ty (i tylko ty) możesz umieścić 1 **dodatkowy** znacznik Podboju, zyskując korzyści oraz odrzucić i/lub zakryć odpowiednią liczbę Żołnierzy.

Zakryte karty mogą zostać później odwrócone awersem do góry korzystając z akcji Odnowienia, która została opisana w poprzedniej sekcji.

Przykład 8: Poniższa ilustracja przedstawia sytuację w czterech regionach Podboju w grze dla 2 graczy, zanim Purpurowy wywołał akcję Podboju.



Purpurowy ma 2 odkryte karty Armii w swoim obszarze gracza **1**, następnie zagrywa za darmo 1 kartę Armii i 2 kolejne, za każdą płacąc 1 ziemniaka **2**. Purpurowy ma łącznie 7 Żołnierzy na odkrytych kartach Armii.

Niebieski ma 2 odkryte karty Armii w swoim obszarze gracza **3**; następnie zagrywa 1 kartę Armii płacąc za nią 1 ziemniaka **4**. Niebieski ma łącznie 4 Żołnierzy na odkrytych kartach Armii.



Tak jak przedstawiono na kolejnej ilustracji **5** Purpurowy umieszcza znacznik Podboju, by otrzymać 4 PZ. Aby tak uczynić Purpurowy musi zakryć 2 Żołnierzy (i może to zrobić

korzystając z pojedynczej karty Armii) **6** i musi również odrzucić 1 Żołnierza **7**.



Niebieski jako następny umieszcza znacznik Podboju (jak wskazano na kolejnej ilustracji) **8**, aby otrzymać 7 PZ. By to zrobić, Niebieski musi zakryć 2 Żołnierzy (i może to zrobić korzystając z pojedynczej karty Armii) **9** i musi również odrzucić 2 Żołnierzy **10**.



Purpurowy, jako aktywny gracz, może umieścić drugi znacznik Podboju i (jak wskazano na kolejnej ilustracji) **11** decyduje się tak zrobić, by zyskać 1 kartę Bogów i 1 darmową Tkaninę. Aby to zrobić, Purpurowy musi odrzucić 1 Żołnierza **12**.



Ważne: Jeśli zdecydujesz, by wziąć złoto zamiast wykonania Podboju, nie możesz zagrywać kart Armii ani umieszczać znacznika Podboju. Nadal musisz umieścić Robotnika w obszarze Ofiar Wojny, a pozostali gracze postępują zgodnie z normalną procedurą.



Produkcja

Otrzymujesz korzyści wymienione na dowolnych **odkrytych** Budynkach Produkcyjnych; następnie zakryj te Budynki. **Przed tym lub po tym jak to zrobisz**, jako jedyny gracz możesz wybrać jeden **zakryty** Budynek Produkcyjny i odkryć go.

Następnie każdy inny gracz może również otrzymać korzyści wskazane na dowolnej liczbie jego odkrytych Budynków Produkcyjnych; następnie musi zakryć te Budynki. Zakryte Budynki Produkcyjne mogą później zostać odkryte poprzez wykorzystanie akcji Odnowienia, opisaną wcześniej w instrukcji.

POBOCZNA AKCJA - MODLITWA

Weź 2 karty Bogów. Możesz je wziąć (w dowolnej kombinacji i porządku) z wierzchu talii kart Bogów **lub** z odkrytej oferty. Jeśli najpierw dobrałeś kartę z talii, możesz ją obejrzeć, nim zdecydujesz skąd wziąć drugą kartę.

Ważne: Za każdym razem gdy otrzymujesz kartę Bogów (z wyjątkiem ostatniego kroku Święta), możesz brać te karty pojedynczo z oferty lub dobierać z talii.

POBOCZNA AKCJA - SZKOLENIE

Dobierz 2 karty Armii, jedną zatrzymaj na rękę, a drugą odrzuć. Efekt tej akcji pobocznej jest identyczny jak zadania Szkolenia opisanego uprzednio w instrukcji.

POBOCZNA AKCJA - REKRUTACJA

Możesz wziąć jednego Robotnika Koczownika z obszaru Koczowników. Następnie natychmiast dobierz jednego Robotnika z woreczka (jeśli nie jest pusty) i umieść go na zwolnionym polu na obszarze Koczowników.

REKRUTOWANIE NA KONIEC TURU

Na koniec swojej tury możesz kupić pojedynczego Robotnika z Wioski. Wydać 1 ziemniaka albo 1 kukurydzę, by zabrać Robotnika z odpowiedniego końca kolejki. Jeśli jest to ostatni z Robotników możesz wydać 1 ziemniaka **lub** 1 kukurydzę, by go pozyskać. Pozyskanie ostatniego Robotnika opróżnia Wioskę i wywołuje Święto (Punktowanie), opisane dalej w instrukcji.

Na koniec swojej tury gracz nie może posiadać więcej niż 2 Robotników. Limit ten obowiązuje natychmiast po ewentualnym wykonaniu kroku pozyskania Robotnika. Jeśli posiadasz więcej niż 2 Robotników, musisz natychmiast oddać wszystkich nadmiarowych Robotników, usuwając ich trwale z gry i odkładając do pudełka. Nawet jeśli masz 2 lub więcej Robotników możesz pozyskać Robotnika lub otrzymać go wskutek innych efektów. Limit jest istotny jedynie na koniec twojej tury.

ŚWIĘTO – PUNKTOWANIE

Za każdym razem kiedy Wioska pustoszeje aktywny gracz bierze płytkę Święta i natychmiast otrzymuje odpowiednią liczbę PZ: 1/2/4 PZ za pierwsze/drugie/trzecie Święto (Punktowanie). Trzecie Święto oznacza również zbliżający się koniec gry.

Na **początku następnego** tury gracza posiadającego płytkę Święta, rozpatruje się Święto zgodnie z poniższym porządkiem:

1. Gracze wykonują darmowe zadanie **Kupca**.
2. Każdy gracz otrzymuje PZ widoczne po prawej od jego aktualnej pozycji na torze Świątyni i surowce (jeśli są pokazane) wskazane na lewo od jego pozycji. PZ wskazane na środku czterech górnych torów Świątyni mogą być zdobyte tylko podczas Ostatecznej Punktacji. Na razie je zignoruj.
3. Sprawdź każdy Region Podboju: gracz posiadający w nim najwięcej znaczników Podboju otrzymuje PZ równe obecnej liczbie Robotników na obszarze Ofiar Wojny. (Remisy rozpatrywane są na korzyść gracza posiadającego pierwszy od prawej strony znacznik Podboju).
4. Gracze muszą zapłacić 1 ziemniaka za każdą kartę Bogów na rękę. Gracze tracą 2 PZ za każdego brakującego ziemniaka. Jeśli którykolwiek gracz miałby stracić więcej PZ, niż aktualnie posiada, jego znacznik punktacji pozostaje na polu 0 - nie można mieć punktów ujemnych.
5. Jeśli było to trzecie Święto, pomiń następne dwa kroki i przejdź do Zakończenia Gry i Ostatecznej Punktacji.
6. Odłóż płytkę Święta obok planszy gry, a następnie dobierz z woreczka dodatkowych Robotników, by uzupełnić Wioskę.
 - a. Może się zdarzyć, że w woreczku zabraknie Robotników, nim Wioska zostanie uzupełniona. W takim wypadku po prostu umieść wszystkich pozostałych Robotników w Wiosce.
 - b. W bardzo rzadkim, ale jednak możliwym, przypadku przed uzupełnieniem Wioski w woreczku może nie być żadnych Robotników. W takim przypadku, **natychmiast** wywołaj kolejne Święto: ta sama osoba, która wywołała poprzednie otrzymuje płytkę Święta i powiązane z nim PZ, następnie każdy z graczy (tym razem również i gracz posiadający płytkę Święta) rozgrywa pojedynczą turę przed rozliczeniem następnego (i również) Święta.

c. Podczas rozgrywki dla 2 graczy i **tylko w przypadku pierwszego Święta**, umieść jednego losowo dobranego z woreczka Robotnika na każdym polu oznaczonym **12** na środkowym tarasie wzgórza. Jeśli którekolwiek z tych pól są zajęte, pomiń te pola.

7. Na koniec przejdź do fazy Święto - Dobieranie Kart (patrz niżej).

ŚWIĘTO - DOBIERANIE KART

Po pierwszym i drugim Święcie gracze dobierają karty z **talii Bogów** (podczas tej fazy gracze **nie mogą** dobierać kart z oferty) w następujący sposób (w kolejności od gracza z najmniejszą liczbą PZ do gracza z największą liczbą PZ):

- W grze dla **4 graczy**, gracz z najmniejszą liczbą PZ dobiera 2 karty, gracz z drugą najmniejszą liczbą dobiera 2 karty, kolejny gracz dobiera 1 kartę, a gracz z największą liczbą PZ dobiera 1 kartę.
- W grze dla **3 graczy**, gracz z najmniejszą liczbą PZ dobiera 2 karty, gracz z drugą najmniejszą liczbą dobiera 2 karty, a gracz z największą liczbą PZ dobiera 1 kartę.
- W grze dla **2 graczy**, gracz z najmniejszą liczbą PZ dobiera 2 karty, a gracz z największą liczbą PZ dobiera 1 kartę.
- W przypadku remisu, gracz najbliższy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aktywnemu graczowi (zaczynając od aktywnego gracza) jest uznawany za posiadającego „więcej” PZ.

Następnie, w kolejności tury (zaczynając od aktywnego gracza), każdy gracz może zagrać do 3 kart Bogów, aby otrzymać przedstawione na nich korzyści. Wykorzystane w ten sposób karty należy wstawić do talii dobierania i nie wpływają one na ofertę kart.

Na koniec tego kroku, jeśli na Rynku Budynków pozostały jakiegokolwiek Budynki, usuń je (umieść je zakryte na spodzie odpowiednich stosów Budynków) i dodaj 4 nowe Budynki (po dwa z każdego typu).

ZAKOŃCZENIE GRY I OSTATECZNA PUNKTACJA

Po trzecim i ostatnim Świącie każdy z graczy otrzymuje PZ w następujący sposób:

- Gobeliny: Gobeliny złożony z 1/2/3/4/5/6/7 różnych Tkanin przynosi **0/1/3/6/10/15/21 PZ**.
- Jeśli gracz osiągnął jedno z 4 górnych pól toru Świątyni otrzymuje PZ wskazane w centrum tego pola.
- **2 PZ** za każdy jego **odkryty** Budynek (wliczając również Pasywne).
- **1 PZ** za każdą kartę Bogów na jego ręku.
- **1 PZ** za każdą **odkrytą** kartę Armii w jego obszarze gracza (nie na ręku!).
- **1 PZ** za każdego Robotnika pozostałego w jego zasobach.
- **1 PZ** za każde złoto w jego zasobach.

Gracz z największą liczbą PZ wygrywa. W przypadku remisu, remisujący gracz z największą liczbą surowców (całkowite sumy złota, kamienia, kukurydzy i ziemniaków) wygrywa. Jeśli wciąż jest remis, remisujący gracze dzielą się wygraną.

ZASADY DODATKOWE

WSPINACZKA DO ŚWIĄTYNI

Ilekoć przesuniesz swój znacznik Świątyni w górę na torze Świątyni, zyskujesz surowce wskazane na lewo od tego pola (jeśli są pokazane). Jeśli poruszysz się o kilka pól, zyskujesz wszystkie surowce wskazane na lewo od każdego pola. Dowlona liczba graczy może znajdować się na tym samym polu.

	Zyskujesz 1 złoto.
	Weź 1 kartę Bogów z wierzchu talii lub z oferty. Dobierz 2 karty Armii, zatrzymaj 1, a drugą odrzuć.
	Zyskujesz 2 kamienie.
	Zyskujesz 1 kamień LUB weź 1 Robotnika z obszaru Koczowników.
	Dobierz 2 karty Armii, zatrzymaj 1, a drugą odrzuć.
	Zyskujesz 1 ziemniaka. Weź 1 kartę Bogów z wierzchu talii lub z oferty.

Tabela: Nagrody Świątyni

OTRZYMYWANIE DARMOWYCH ROBOTNIKÓW

Ilekoć otrzymasz darmowego Robotnika (z karty Bogów, jako nagrodę Świątyni lub wskutek innej zdolności) weź Robotnika z obszaru Koczowników. Następnie natychmiast uzupełnij puste pole na obszarze Koczowników Robotnikiem z woreczka, jeśli ten nie jest pusty. Jeśli nie ma żadnych Robotników na obszarze Koczowników, wtedy nie otrzymujesz swojego darmowego Robotnika.

DODATEK I

BUDYNKI PASYWNE

Z01	Możesz traktować każdego Robotnika, którego umieszczasz jako Gońca.
Z02	Możesz traktować każdego Robotnika, którego umieszczasz jako Kapłana.
Z03	Ilekoć umieścisz Wojownika, możesz za darmo Odnowić do 2 swoich Budynków Produkcyjnych.
Z04	Ilekoć stworzysz nowe pasujące połączenie na Gobelinie, natychmiast otrzymujesz jego nagrodę.
Z05	Rzemieślnicy mogą być używani jako Architekci, a Architekci mogą być używani jako Rzemieślnicy.
Z06	Na początku każdego Świąta zyskujesz 4 ziemniaki. Podczas ostatecznej punktacji otrzymujesz dodatkowo 1 PZ za każdą kartę Bogów pozostającą na twoim ręku (co oznacza, że zyskujesz 2 PZ za każdą kartę Bogów na ręku).
Z07	Kiedy umieszczając Robotnika wykorzystujesz własne Schody, zyskujesz PZ.
Z08	Kiedy wywołasz zadanie Zakupu Tkanin, dobierz 5 płytek i odrzuć 2 (umieść je zakryte na spodzie stosu w wybranej kolejności), przed przystąpieniem do normalnego wykonywania zadania.
Z09	Na początku każdego Świąta otrzymujesz 1 PZ za każdą Tkaninę w twoim najdłuższym Gobelinie.
Z10	Na początku każdego Świąta otrzymujesz 2 ziemniaki, 1 kukurydzę i 1 kamień.
Z11	Ilekoć którykolwiek gracz wywoła akcję poboczną Arcykapłana - Składanie Ofiar, otrzymujesz 1 Tkaninę (znajdującą się na wierzchu lub tę bezpośrednio pod nią - zgodnie z twoim wyborem).
Z12	Ilekoć którykolwiek gracz aktywuje akcję poboczną Arcykapłana - Oddanie Czi lub bezpośrednio przed Świątem, możesz zapłacić 1 złoto, by awansować na torze Świątyni.
Z13	Przy każdym Podboju, możesz zakryć i/lub odrzucić o 1 Żołnierza mniej (to działa jako zniżka). Nadal musisz zakryć lub odrzucić przynajmniej jednego Żołnierza.
Z14	Otrzymujesz +2 Zadania, gdy umieszczasz Wojownika.
Z15	Możesz dowolnie wymieniać między sobą 2 kamienie, 1 złoto i 2 kukurydze.
Z16	Ilekoć którykolwiek gracz wywoła akcję poboczną Arcykapłana - Produkcja, możesz za darmo, przed lub po wyprodukowaniu, Odnowić 1 Budynek produkcyjny lub 1 kartę Armii.
Z17	Ilekoć którykolwiek gracz wywoła akcję poboczną Arcykapłana - Podbój, otrzymujesz 1 złoto i 1 PZ.
Z18	Ilekoć którykolwiek gracz wywoła akcję poboczną Arcykapłana - Odnowa, dobierasz 1 kartę Armii i otrzymujesz 1 złoto.
Z19	W dowolnym momencie twojej tury, możesz zapłacić 1 ziemniaka, aby dobrać 1 kartę Bogów.
Z20	Ilekoć wykonujesz zadanie Zbierania Surowców (ziemniaków, kukurydzy, kamienia, ale nie złota), otrzymujesz 1 dodatkowy surowiec tego typu i 1 PZ.

DODATEK 2

ZESTAWIENIE SYMBOLI

Surowce	
	ziemiak
	kukurydza
	kamień
	złoto
Zadania	
	Zbierz Surowce Zyskujesz 3 ziemniaki
	Zbierz Surowce Zyskujesz 2 kukurydze
	Zbierz Surowce Zyskujesz 2 kamienie
	Zbierz Surowce Zyskujesz 1 złoto
	Zakup Tkanin
	Zbuduj Posąg
	Zbuduj Schody
	Wzniesź Budynek
	Szkolenie Dobierz 2 karty Armii; zatrzymaj jedną, drugą odrzuć
	Wyprodukuj Raz Otrzymujesz korzyści z 1 Budynku, nie odwracaj go
	Kupiec Otrzymujesz nagrody za Gobeliny
Poboczne Akcje Najwyższego Kapłana	
	Produkcja
	Oddanie Czci
	Składanie Ofiar
	Podbój
	Odnowienie

Świątynia/ regiony Podboju/ Budynki Produkcyjne/ nagrody za Gobeliny	
	Otrzymujesz darmową Tkaninę
	Zbuduj Schody za darmo, otrzymujesz korzyści
	Zbuduj mały Posąg za darmo, otrzymujesz z niego korzyści
	Wzniesź Budynek za darmo
	Otrzymujesz kartę Bogów z oferty lub z talii
	☞ Otrzymujesz X Punktów Zwycięstwa
	☞ Weź Robotnika z obszaru Koczowników
	☞ Awansuj o 1 pole w Świątyni, otrzymując nagrody
	☞ Zakryj X Żołnierzy
	☞ Odrzuć X Żołnierzy
	☞ Zapłać 1 złoto, aby awansować w Świątyni
	☞ Odnów 1 Budynek lub kartę Armii
Pozostałe symbole	
	Budynek
	Budynek Produkcyjny
	Budynek Pasywny
	Karta Armii
	Duży Posąg
	Święto
	☞ Symbole Bogów

TWÓRCY

Tawantinsuyu: Imperium Inków

Projekt gry:

Dávid Turczy

Rozwój gry:

Dávid Turczy, Rainer Åhlfors, Andrei Novac, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura

Ilustracje:

Jakub Skop, Michał Długaj, Alexander Zawada

Projekt graficzny:

Zbigniew Umgelter

Zasady:

Dávid Turczy, Andrei Novac, Błażej Kubacki, Rainer Åhlfors

Korekta:

Emanuela & Robert Pratt

Skład instrukcji:

Agnieszka Kopera

Specjalne podziękowania dla Daniele Tascini za inspirację i pomysły.

Dodatkowe testy i rozwój trybu solo:

Nick Shaw, Jonathan Bobal, Gary Perrin, Jimmy Durden, Noralie Lubbers.

Testerzy:

Nick Shaw, Charlotte Levy, Kieran Symington, Wai-yee Phuah, Neil HK, Ben Hodgson, Fabio Lopiano, Denholm Spurr, Jimmy Durden, Noralie Lubbers, Jonathan Bobal, Gary Perrin, Anthony Howgego, Jeroen van den Hark, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk, Daniel Dubel, Mateusz Pasek, Iwona Jaworowska, Konrad Sass, Anna Czarnacka, Bartosz Folta, Anita Sokołowska, Jakub Muliński, Weronika Nogaś, Katarzyna Mieszczyńska, Łukasz Juras, Krzysztof Jurzysta, Marek Mańko, planszówkowa grupa w Game Grid (Lehi, UT).

Board & Dice

Dyrektor wykonawczy: Andrei Novac

Kierownik operacyjny: Aleksandra Menio

Dyrektor marketingu: Filip Glowacz

Dyrektor sprzedaży: Ireneusz Huszcza

Kierownik artystyczny: Kuba Polkowski

Kierownik rozwoju projektu: Błażej Kubacki

Edycja polska

Tłumaczenie:

Paweł Imperowicz

Skład:

Konrad Rószkowski

Korekta:

zespół Portal Games

© 2021 Board&Dice. Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2021 Portal Games (edycja polska).

Więcej informacji o *Tawantinsuyu: Imperium Inków* na stronie
www.portalgames.pl

ZASADY GRY SOLO

DODATKOWE KOMPONENTY

Plansza Axomammy



8 numerowanych żetonów (o wartości 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4)



kość sześcienna (ze ściankami 1, 2, 2, 3, 3, 4)



2 dwustronne żetony Osobowości Axomammy




Axomamma lub „ona” odnosi się do zautomatyzowanego przeciwnika, podczas gdy „ty” odnosi się do pojedynczego ludzkiego gracza.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Umieść planszę gracza Axomammy w jej obszarze gry.
- Przygotuj grę dla **2 graczy**, z następującymi wyjątkami:
 - Podczas otrzymywania początkowej Tkaniny, Axomamma otrzymuje losową Tkaninę początkową, zanim ty wybierzesz swoją.
 - Axomamma nie ma początkowej ręki kart Bogów. Zamiast tego otrzymuje 2 kamienie, 2 kukurydze, 1 złoto i 1 zakrytą kartę Armii w Paweł Imperowicz dolnej części jej planszy.

- Axomamma otrzymuje 2 losowych Robotników z woreczka dobierania (w ten sam sposób jak ty).
- Umieszczasz swojego Arcykapłana jako pierwszy. Następnie rzuć kością i umieść Arcykapłana Axomammy w odległości tylu pól od twojego Arcykapłana, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, ile wskazuje wyrzucona wartość.

- Umieść 8 numerowanych żetonów na odpowiadających im polach początkowych.
- Dobierz 4 karty Bogów i wsuń je pod 4 pola w górnej części planszy Axomammy tak by widoczny pozostawał jedynie symbol Bogów.
- Axomamma umieszcza 1 darmowy znacznik Schodów na górnym polu w sekcji, gdzie rozpoczyna grę jej Arcykapłan (ale nie otrzymuje żadnych korzyści za umieszczenie).
- Daj Axomammie żeton Osobowości, by określić jakiemu rodzajowi akcji będzie sprzyjać podczas gry:
 - Wylosuj jeden z dwustronnych żetonów Osobowości i wylosuj jedną ze stron (zwróć nieużywany żeton Osobowości do pudełka).
 - Umieść wybrany żeton na górze pola , w górnym rzędzie akcji na planszy Axomammy.

ROZGRYWKA

Jesteś graczem rozpoczynającym i swoje tury rozgrywasz normalnie. Axomamma rozgrywa swoje tury nieco inaczej.

Główne Uwagi

Żeton Osobowości

Ilekoć numerowany żeton zostaje umieszczony na polu pod żetonem Osobowości, Axomamma wykonuje wskazaną akcję.

Ważne: Z tego powodu Axomamma jest nieco silniejszym przeciwnikiem!

Pozyskiwanie Robotników

Ilekroć Axomamma zyskuje Robotnika z Wioski lub obszaru Koczowników, zyskuje również nagrodę odpowiadającą kolorowi Robotnika, tak jak wskazano na jej planszy gracza.



Po otrzymaniu tej korzyści kolor Robotnika staje się nieistotny dla Axomammy.

Ilekroć Axomamma posiada więcej niż 2 Robotników, **natychmiast** odrzuca nadmiarowych, tak by mieć 2 Robotników. Odrzuć nadmiarowych Robotników losowo i usuń ich z gry.

Dobieranie kart Bogów

Ilekroć Axomamma może w skutek jakiegoś działania (np: wywołanego przez Posąg lub wspinaczkę na torze Świątyni) dobrać kartę Bogów, zamiast tego usuwa z oferty najstarszą kartę Bogów, umieszcza ją na spodzie talii i otrzymuje 1 PZ.

Dobieranie kart Armii

Ilekroć Axomamma dobiera kartę Armii, zatrzymuje ją zakrytą poniżej jej planszy, na jej „ręku”. Jeżeli w skutek jakiegoś działania Axomamma mogłaby dobrać 2 karty i zatrzymać 1, w zamian po prostu dobiera 1 kartę.

Surowce



Axomamma używa ziemniaków inaczej niż ty. Ilekroć Axomamma ma w swoich zasobach 5 lub więcej ziemniaków, wymienia 5 z nich na 5 PZ, dopóki nie pozostanie jej mniej niż 5 ziemniaków. Przy tej wymianie Axomamma **nie** używa złota, jako uniwersalnego surowca, ale używa go we wszystkich innych celach. Axomamma wykorzystuje wszystkie pozostałe surowce tak jak ty.



Korzyści z Posągów

Jeśli Axomamma posiada Posąg (dowolnego typu) i wybiera kartę Bogów wsuniętą pod jej planszę, aby wykonać główną akcję, która **pasuje** do jej Posągu, wówczas Axomamma otrzymuje **5 PZ** (ignorując wszystko inne przedstawione na karcie Bogów).

Korzyści Świątyni

Axomamma otrzymuje wszystkie korzyści, kiedy awansuje na torze Świątyni, z wyjątkiem dobierania na rękę kart Bogów (zobacz wcześniej Dobieranie kart Bogów).

Kiedy otrzymuje korzyść  /  ze Świątyni bierze ten z nich, którego ma najmniej:

- W przypadku remisu, Axomamma dobiera Robotnika jeśli ma 0 lub 1 Robotnika. W innym wypadku bierze .
- Jeśli nie ma dostępnych Robotników w Wiosce lub na obszarze Koczowników, Axomamma bierze .
- Kiedy Axomamma musi wziąć Robotnika, dobiera go z Wioski od strony kosztu wyrażonego w ziemniakach. Jeśli Wioska jest pusta, bierze losowego Robotnika z obszaru Koczowników.

Akcja Arcykapłana

Jeśli Axomamma spełni wymagania (zobacz poniżej *Warunki Aktywacji Arcykapłana*) jednej z **kolejnych** 2 akcji Arcykapłana dostępnych z **aktualnej pozycji** jej Arcykapłana wtedy 1) porusza swojego Arcykapłana do najbliższej z tych akcji, które może wykonać i 2) wykonuje tę akcję. Możesz również wykonać tę akcję jak w standardowej rozgrywce.







Ilekroć Axomamma wykonuje akcję Arcykapłana, dodatkowo:

- dobiera 1 kartę Armii i umieszcza ją zakrytą poniżej swojej planszy oraz
- odrzuca do 2 kart Bogów z centralnej oferty, odrzucając najstarsze 2, jeśli są 3 z których ma wybrać. (Nie otrzymuje PZ za odrzucenie tych kart).

Warunki Aktywacji Arcykapłana

- **Składanie Ofiar:** Axomamma ma 4 kukurydze lub więcej.
- **Produkcja:** Axomamma ma przynajmniej dwa odkryte Budynki Produkcyjne.
- **Oddanie Czci:** Axomamma ma co najmniej 1 Posąg.
- **Podbój:** Axomamma posiada więcej „dostępnych Żołnierzy” od liczby Robotników w obszarze Ofiar Wojny (dostępni Żołnierze to Żołnierze na odkrytych kartach Armii na stole plus inni Żołnierze na kartach Armii na jej „ręku”).
- **Odnowienie:** Axomamma ma łącznie trzy lub więcej zakrytych Budynków i/lub kart Armii.

Akcje i Reakcje Arcykaptana

Akcja Arcykaptana	Jeśli Axomamma wybiera akcję	Jeśli Axomamma wykonuje twoją Akcję
 Produkcja	<p>Axomamma aktywuje wszystkie swoje odkryte Budynki Produkcyjne. Jeśli Budynek pozwala wybrać surowiec, Axomamma wybiera ten, którego ma najmniej. W przypadku remisu wybiera zgodnie z następującą kolejnością: złoto, kukurydza, kamień, ziemniak. Następnie Axomamma zakrywa wszystkie aktywowane Budynki.</p>	
	<p>Budynek o najwyższym numerze zachowuje odkryty.</p>	
 Składanie Ofiar  Oddanie Czcii	<p>Wykonuje tak jak podczas gry wieloosobowej. Axomamma Składa Ofiarę/Oddaje Cześć w najwyższym możliwym stopniu, na który ją stać, płacąc standardowy koszt.</p>	
 Podbój	<p>Axomamma zagrywa wszystkie karty Armii z ręki za darmo. Następnie wybiera dostępne pole Podboju z najwyższą przedstawioną , rozpatrując remisy zgodnie z następującą regułą: region z najmniejszą ogólną liczbą znaczników Podboju > region z mniej niż 3 jej znacznikami > region z najmniejszą liczbą twoich znaczników Podboju > Antisuyu > Chinchasuyu > Kuntisuyu > Qullasuyu. Następnie odrzuca i zakrywa karty Armii zgodnie ze standardowymi zasadami. Axomamma preferuje odrzucanie kart z 1 Żołnierzem zamiast kart z 2 Żołnierzami i zakrywanie kart z 2 Żołnierzami zamiast karty z 1 Żołnierzem.</p>	
	<p>Jako drugi podbój Axomamma wybiera te pole, spośród wszystkich regionów, te pole wymaga odrzucenia najmniejszej liczby kart Armii. W przypadku remisu, wybierz losowo.</p>	
 Odnowienie	<p>Axomamma nie płaci za odkrywanie Budynków lub kart Armii.</p>	
	<p>Axomamma odkrywa wszystkie swoje Budynki i karty Armii.</p>	<p>Axomamma odkrywa połowę (zaokrąglając w górę) ze wszystkich jej zakrytych Budynków Produkcyjnych i połowę zakrytych kart Armii. (Np: Jeśli Axomamma posiada 3 zakryte Budynki i 3 zakryte karty Armii, odkrywa 2 Budynki i 2 karty Armii).</p>

Akcje Planszy Axomammy

Jeśli Axomamma nie ma żadnych Robotników do umieszczenia, zobacz sekcję Brak Robotników na stronie 26.

Jeśli Axomamma nie wywoła akcji Arcykapłana, a ma przynajmniej jednego Robotnika, wówczas umieszcza Robotnika na planszy i wykonuje akcję. Jeśli ma wielu Robotników do wyboru, umieszcza „najstarszego” (wybierz losowo, jeśli jest to pierwsze umieszczenie podczas gry).

Przy umieszczaniu Robotnika rzuć kostką, by wybrać jedną z czterech kart Bogów wsuniętych pod górną część planszy.

- Axomamma odnajduje pole na planszy, które odpowiada symbolowi Bogów na wybranej karcie (wybierając w pierwszej kolejności górny taras wzgórza przed pierwszym Świętem, środkowy taras między pierwszym a drugim Świętem oraz dolny taras po drugim Święcie).
 - Jeśli na wybranym tarasie nie ma pasującego pola, jeśli to możliwe, Axomamma próbuje znaleźć pasujące pole na kolejnym tarasie powyżej, a następnie na kolejnym tarasie poniżej.
- Jeśli na wybranym tarasie jest wiele pasujących pól, Axomamma wybiera pole o najniższym łącznym koszcie Wędrowki i Zejścia.
 - Jeśli wciąż jest remis, wybierz losowo pomiędzy remisującymi polami.
- W niezwykle rzadkim przypadku, gdy nie ma dostępnych pasujących pól, dobierz z talii kolejną kartę Bogów, aby wybrać kolejny symbol (odrzuć pierwotnie dobraną kartę do centralnej oferty). Powtarzaj ten krok tak wiele razy jak to konieczne, aż znajdziesz właściwe pole do umieszczenia.

Umieść Robotnika na wybranym polu. Axomamma nie płaci kosztów Wędrowki i Zejścia. Następnie przenieś z jej planszy do centralnej oferty wybraną kartę Bogów i dobierz z wierzchu talii kartę Bogów i uzupełnij puste miejsce (wsuwając ją pod planszę Axomammy). Jeśli Robotnik Axomammy użył twoich Schodów, otrzymujesz PZ zgodnie z zasadami.

Następnie wykonuje **wszystkie** akcje znajdujące się pod żetonem na jej planszy gracza, które odpowiadają wyrzuconej wartości (w kolejności od góry do dołu).

Akcje w górnym rzędzie nie wymagają opłaty. Te akcje można wykonać zawsze. W przypadku piątej opcji (kamień lub kukurydza), Axomamma bierze to, czego ma najmniej.

Akcje w środkowym rzędzie wymagają opłaty. Jeśli akcja w środkowym rzędzie nie może zostać w pełni wykonana (np. Axomamma nie ma wystarczająco kamieni, by zapłacić za Budynek/Schody/Posąg albo nie ma wystarczająco kukurydzy, by zapłacić za Tkaninę, itd.), Axomamma zyskuje w zamian 1 złoto. Pamiętaj, że Axomamma może również używać złota (jako uniwersalnego surowca), by opłacić koszt, ale tylko wtedy gdy jest to konieczne.

Akcje w dolnym rzędzie nie wymagają opłaty, ale mogą być niemożliwe do wykonania.


Jeśli akcja nie może być wykonana (np. Axomamma chce pozyskać Robotnika z Wioski, gdzie nie ma już żadnego dostępnego), Axomamma pomija tę akcję.


Ważne: Akcje wykonywane przez Axomammę nie są w żaden sposób powiązane z umieszczeniem Robotnika na planszy.

Na koniec Axomamma przesuwana naprzód (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) o liczbę pól równą wartości żetonu wszystkie żetony o pasującej wartości, (np. jeśli wyrzucono 3, wykonaj wszystkie akcje pod żetonami #3, a następnie przesunij wszystkie żetony #3 o 3 pola zgodnie z ruchem wskazówek zegara na odpowiednich torach).


Ważne: Wiele żetonów **może** znajdować się na tym samym polu, w związku z tym pola na których znajdują się żetony są brane pod uwagę podczas wykonywania ruchu przez inne żetony.

Opis Akcji


 : Axomamma otrzymuje surowce zgodnie z zasadami.


 : Axomamma ignoruje korzyści podczas dodawania Tkanin do Gobelinów.


- Jeśli **Axomamma** wywoła zadanie Tkaniny, kupuje 2 Tkaniny, jeśli ją na to stać. Jeśli stać ją tylko na 1 Tkaninę, kupuje 1, ale zyskuje również 1 złoto. Wybierając Tkaninę, w pierwszej kolejności będzie dodawać nową do największego Gobelinu, zanim doda Tkaninę do mniejszego Gobelinu lub zacznie nowy. Jeśli, zgodnie z powyższymi zasadami jest więcej niż jedna możliwość, Axomamma wybiera Tkaninę z najwyższym numerem.
- Jeśli **ty** wywołasz zadanie Tkaniny, Axomamma zawsze kupi 1 Tkaninę, jeśli ma 2 lub więcej kukurydzy, chyba że pozostałe dostępne Tkaniny wymagałyby rozpoczęcia nowego Gobelinu


 : Axomamma, jeśli może opłacić koszt, wybiera duże Posągi zamiast małych Posągów. By określić, który posąg buduje Axomamma:

- Rzuć jej kością, aby wybrać jedną z jej wsuniętych kart Bogów (nie odrzucaj tej karty Bogów) i wybuduj Posąg, który odpowiada symbolowi na tej karcie Bogów.
- Jeśli nie ma pasującego Posągu, wykonaj powyższy krok dla kolejnej karty w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
- Jeśli nie ma pasujących Posągów dla żadnej z wsuniętych kart Bogów, Axomamma buduje losowy Posąg, znów wybierając duże Posągi przed małymi Posągami.

 : Jeśli Axomamma ma przynajmniej 1 kamień lub 1 złoto, płaci nim (preferując płacenie kamieniem), aby wybrać i wznieść losowy Budynek (którego typ określony jest przez pole akcji na planszy Axomammy) z Rynku Budynków. Axomamma ignoruje nadrukowany koszt Budynku.


 : Axomamma, jeśli tylko może, buduje Schody pomiędzy górnym a środkowym tarasem, w sekcji, w której jest jej Arcykapłan. W innym wypadku, sprawdzaj kolejne pola zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aby znaleźć odpowiednie pole. Jeśli żadna sekcja nie jest dostępna, przejdź do niższych pól zgodnie z tymi samymi zasadami. Jeśli to możliwe, Axomamma unika budowania Schodów, które przyniosłyby tobie PZ.


 : Axomamma rekrutuje za darmo Robotnika z kolejki w Wiosce odpowiednio po stronie ziemniaków/kukurydzy. Następnie otrzymuje nagrodę związaną z kolorem Robotnika (nadrukowaną na jej planszy).


 : Axomamma rekrutuje losowego Robotnika z obszaru Koczowników (i uzupełnia pulę zgodnie z zasadami). Następnie otrzymuje nagrodę związaną z kolorem Robotnika (nadrukowaną na jej planszy).


Akcje Osobowości

Używając żetonu Osobowości, Axomamma zyskuje złoto i wykonuje jedną z poniższych akcji. Wykonuje je **za darmo** (nie opłaca ich standardowego kosztu) i otrzymuje związane z nimi korzyści/bonusy.

 : Buduje za darmo losowy mały Posąg (zyskując związane z nim 3 PZ).

 : Bierze za darmo 1 Tkaninę z wierzchu stosu Tkanin.

 : Awansuje o 1 pole na torze Świątyni, zyskując odpowiedni bonus.

 : Wznosi 1 Budynek za darmo. Jeśli Axomamma posiada mniej niż 2 odkryte Budynki Produkcyjne wznosi losowy Budynek Produkcyjny. W innym wypadku wznosi jeden losowy Budynek Pasywny.

Brak Robotników

Jeśli Axomamma nie ma Robotników i nie spełnia warunków dla akcji pobocznych Arcykapłana, wykonuje wszystkie poniższe czynności:



- rekrutuje losowego Robotnika z obszaru Koczowników (uzupełniając obszar Koczowników jak zwykle);
- odrzuca do 2 kart Bogów z oferty (najpierw najstarsze), zyskując 1 PZ za każdą odrzuconą kartę;
- dobiera 1 kartę Armii i umieszcza zakrytą na swoim ręku poniżej planszy;
- porusza swojego Arcykapłana o 1 sekcję zgodnie z ruchem wskazówek zegara na płycie Coricanchy bez wywoływania tej aktywacji.

Święto

Święto odbywa się zgodnie z normalnymi zasadami, za wyjątkiem:

- Axomamma zamiast darmowej akcji Kupca otrzymuje 1 PZ za każdą Tkaninę, którą posiada.
- Axomamma nie płaci kosztu ziemniaków za żadną z 4 kart Bogów wsuniętych pod jej planszę;
- Axomamma pomija krok Święto - Dobieranie Kart, a zamiast tego zyskuje 2 PZ, jeśli znajduje się za tobą na torze punktacji.

KONIEC GRY

Przed punktowaniem, Axomamma wykonuje ostatnią akcję Odnowienia  i jeśli pozostały jej jakieś Posągi, wykonuje wtedy ostatnią akcję Oddania Czcii . **Nie możesz wziąć udziału i wykonać żadnej z tych akcji.**


Reszta ostatecznej punktacji odbywa się zgodnie z normalnymi zasadami.

Musisz zdobyć przynajmniej **120 PZ** i być przed Axomammą, aby wygrać grę!

DOSTOSOWYWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Jeśli jesteś w stanie wygrać z dużą przewagą (25 PZ lub więcej) przeciwko Axomammie lub jeśli przegrywasz z nią wyraźnie, wybierz jedną z poniższych opcji, aby zwiększyć lub zmniejszyć poziom trudności.

Obniżanie Poziomu Trudności


- Axomamma nie używa żetonu Osobowości.
- Axomamma musi wydać 2  zamiast 1, by wznieść Budynek.
- **Poboczne akcje Arcykaptana:**
 - **Oddanie Czcii:** Warunkiem, by Axomamma mogła wywołać tę aktywację, jest posiadanie przez nią przynajmniej 2 Posągów do poświęcenia.
 - **Podbój:** Jeśli Axomamma wywoła tę aktywację, nie wykonuje drugiego (łatwiejszego) Podboju.
- Jeśli Axomamma wybierze akcję związaną z Brakiem Robotników, **nie** zyskuje kart Armii.

Podnoszenie Poziomu Trudności

- **Poboczne akcje Arcykaptana**
 - **Oddanie Czcii/Składanie Ofiar:** Jeśli Axomamma wywoła tę aktywację, najpierw awansuje raz za darmo na torze Świątyni (przed wydaniem kukurydzy/Posągów za awansowanie zgodnie z normalnymi zasadami).
 - **Podbój:**
 - ▶ Siła Żołnierzy Axomammy musi jedynie być równa liczbie Ofiar Wojny, aby wykonać akcję Podboju;
 - ▶ Przy podbijaniu pola regionu Axomamma zyskuje zniżkę 1 Żołnierza do wymaganego zakrycia i zniżkę 1 Żołnierza do wymaganego odrzucenia.
 - Ilekroć Axomamma wybiera poboczną akcję Arcykaptana, zyskuje **2 PZ**.
- Podczas Świąta zdobywa dodatkowo **1 PZ** (w sumie **2 PZ**) za każdą Tkaninę.
- Jeśli Axomamma wybierze akcję związaną z Brakiem Robotników, zyskuje dodatkowo **2 PZ**.
- Na koniec gry Axomamma zdobywa **1 PZ** za każdy pozostały jej surowiec (a zatem **2 PZ** za każde złoto).



SKRÓCONY OPIS

Surowce	
	ziemiak
	kukurydza
	kamień
	złoto
Zadania	
	Zbierz Surowce Zyskujesz 3 ziemniaki
	Zbierz Surowce Zyskujesz 2 kukurydze
	Zbierz Surowce Zyskujesz 2 kamienie
	Zbierz Surowce Zyskujesz 1 złoto
	Zakup Tkaniny
	Zbuduj Posąg
	Zbuduj Schody
	Wznies Budynek
	Szkolenie Dobierz 2 kary Armii; zatrzymaj jedną, drugą odrzuć
	Wyprodukuj Raz Otrzymujesz korzyści z 1 Budyńku, nie odwracaj go
	Kupiec Otrzymujesz nagrody za Gobeliny
Poboczne Akcje Najwyższego Kapłana	
	Produkcja
	Oddanie Czi
	Składanie Ofiar
	Podbój
	Odnowienie

Świątynia/ regiony Podboju/ Budyńki Produkcyjne/ nagrody za Gobeliny	
	Otrzymujesz darmową Tkaninę
	Zbuduj Schody za darmo, otrzymujesz korzyści
	Zbuduj mały Posąg za darmo, otrzymujesz z niego korzyści
	Wznies Budynek za darmo
	Otrzymujesz kartę Bogów z oferty lub z talii
	Otrzymujesz X Punktów Zwycięstwa
	Weź Robotnika z obszaru Koczowników
	Awansuj o 1 pole w Świątyni, otrzymując nagrody
	Zakryj X Żołnierzy
	Odrzuć X Żołnierzy
	Zapłać 1 złoto by awansować w Świątyni
	Odnów 1 Budynek lub kartę Armii
Pozostałe symbole	
	Budynek
	Budynek Produkcyjny
	Budynek Pasywny
	Karta Armii
	Duży Posąg
	Święto
	Symbole Bogów