

# POPRZEZ WIEKI

Nie musisz czytać tej instrukcji!

Wejdź na naszą stronę,  
zobacz krótki film  
instruktażowy  
i dowiedz się jak grać  
w Poprzez Wieki.  
[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)



Gracze będą przewodzić starożytnym cywilizacjom podczas ich rozkwitu i upadku. Z biegiem czasu będą wznosić okazałe monumenty, budować potężne fortece oraz gromadzić obszerną wiedzę. Najznamienitsze cywilizacje zostawią po sobie trwałą ślad, pamiętany jeszcze na długo po ich upadku. Od epok, których nikt nie pamięta, do czasów niedawno minionych, cywilizacje będą wzrastać i upadać, niesione poprzez wieki falami czasu.

## Cel gry

Celem gry jest zgromadzenie największej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ), zdobywanych poprzez rozwój swojego Królestwa w trakcie gry.

Gra trwa trzy Rundy, w trakcie których gracze będą dobierać karty z ręki, by tworzyć swoje Królestwa. Gdy ostatnia Runda dobiegnie końca, gracze zsumują PZ zdobyte w trakcie każdej Rundy, by porównać swoje finalne wyniki. Gracz posiadający najwięcej PZ zbudował najznamienitsze Królestwo i tym samym wygrywa grę.

## Zawartość pudełka

19 kart (120x80 mm), w tym 18 kart Królestwa oraz 1 karta pomocnicza, 1 ołówek, 1 notatnik, 4 żetony Reliktu.






Do gry używa się 18 kart. Karta pomocnicza służy jako pomoc w zapamiętaniu zasad.

## Opis kart



Każda karta posiada nazwę (1) oraz cechę (2). W większości przypadków cecha to cel umożliwiający zdobycie określonej liczby PZ (3).

15 spośród kart biorących udział w grze posiada określony typ (4). Pozostałe 3 karty nie posiadają typu.

Każdy z 5 typów występuje na 3 kartach i reprezentuje inny rodzaj lokacji: Pałac , Bibliotekę , Ogród , Świątynię , Twierdzę .

## Przygotowanie do gry

Karty Królestwa należy potasować i rozdać po 5 każdemu z graczy. Karty te stanowią początkową rękę gracza.

Pozostałe karty należy ułożyć zakryte z boku, tworząc z nich talię.

Ołówek, notatnik oraz żetony Reliktów należy ułożyć w zasięgu graczy.

## Przebieg gry

Każda gra trwa 3 Rundy, w trakcie których gracze dobierają karty z ręki, by dołączyć je do swojego Królestwa. Po zakończeniu każdej Rundy gracze sumują PZ uzyskane poprzez wypełnianie celów na kartach swoich Królestw. Po policzeniu PZ zdobytych w 3. Rundzie, Punkty Zwycięstwa ze wszystkich trzech Rund są sumowane i wyłaniany jest zwycięzca.

## Runda 1.

Obaj gracze równocześnie wybierają kartę ze swojej ręki i kładą ją przed sobą zakrytą.

Kiedy obaj gracze dokonają już swojego wyboru, odsłaniają wybrane karty i dodają do swoich Królestw. Karta wybrana przez gracza pozostaje w jego Królestwie już do końca Rundy.


Teraz gracze wymieniają się pozostałymi na ręku kartami. Z otrzymanych właśnie od przeciwnika kart, tak jak poprzednio, wybierają jedną, którą chcą dodać do swojego Królestwa. W ten sposób rozgrywka jest kontynuowana aż do zakończenia Rundy, kiedy każdy z graczy będzie miał w swoim Królestwie pięć kart.


Kiedy Runda dobiegnie końca, każdy z graczy sumuje PZ zapewniane przez spełnione cele z kart w swoim Królestwie i notuje je w notatniku.


### PRZYKŁAD PUNKTOWANIA:

Gracz posiada Dach Świata, Pałac Rozjemców, Królewskie Gniazdo, Oko Północy, Przedśionek.



Dach Świata nie daje co prawda żadnych PZ, ale jego cecha podwaja liczbę najliczniej występującego u gracza typu kart, dzięki czemu gracz posiada teraz 4 .

Oko Północy zapewnia graczowi 6 PZ (ponieważ gracz nie posiada 2 z 5 typów kart występujących w grze, otrzymuje 3 PZ za każdy brakujący typ). Przedśionek zapewnia 12 PZ, ponieważ dzięki Dachowi Świata gracz posiada teraz 4 .

Mimo, że każdy z graczy posiada po 1 , Królewskie Gniazdo pozwala graczowi wygrać remis, tak więc Pałac Rozjemców zapewnia dodatkowe 7 PZ. Gracz sumuje swoje punkty – zdobył 25 PZ.



## RELIKTY PRZESZŁOŚCI

Po punktowaniu gracze zbierają z powrotem na rękę wszystkie swoje karty Królestwa. Każdy z graczy wybiera jedną kartę, którą pozostawi w swoim Królestwie jako Relikt, oraz drugą kartę, którą odrzuci z gry. Wybrane karty gracze odsłaniają równocześnie.



Kartę, którą gracz zostawia w swoim Królestwie, oznacza żetonem Reliktu, który przypomina o tym, że karta ta pozostaje już w Królestwie gracza i do końca gry zapewnia swój typ oraz cechę.

Karty, które gracz odrzucił z gry, należy odłożyć odkryte z powrotem do pudełka – nie będą już potrzebne w tej rozgrywce.

Każdy z graczy dobiera z talii dwie nowe karty. Teraz gracze są już gotowi, by zacząć kolejną Rundę.

## Runda 2.

Runda druga przebiega dokładnie tak, jak pierwsza, z jednym wyjątkiem: na koniec Rundy (po podliczeniu PZ) gracze zbierają z powrotem na rękę tylko karty Królestwa, które zostały zagrane właśnie w drugiej Rundzie, podczas gdy ich Relikty pozostają na stole.

Pozostałe kroki Rundy są rozgrywane tak samo. Po zakończeniu drugiej Rundy każdy gracz powinien mieć dwa Relikty w grze oraz 5 kart na ręce.

## Runda 3.

Runda trzecia jest rozgrywana tak samo jak Runda pierwsza, jednak kończy się tuż po podliczeniu PZ.

## Zakończenie gry


Po zakończeniu trzeciej Rundy gracze sumują swoje PZ zdobyte w trakcie wszystkich 3 Rund. Gracz, który posiada ich najwięcej, wygrywa grę!



W rzadkim przypadku remisu, obaj gracze dzielą się zwycięstwem (Zagrajmy rewanz!).


## Objaśnienia kart



Karty występujące w grze zapewniają graczom różne cechy oraz PZ za spełnianie celi. Dla przykładu, w grze występują karty punktujące za każdą kartę określonego typu albo karty punktujące za posiadanie większej liczby kart danego typu niż przeciwnik. Poniżej znajduje się lista kart oraz ich cech.




**01. Królewskie Gniazdo** - Wygrywasz wszystkie remisy pomiędzy graczami podczas sprawdzania realizacji celów przynoszących PZ. Ta karta może wpłynąć na punktowanie z poniższych kart: Pałac Rozjemców, Wielka Biblioteka Ahm, Złoty Zigurat, Przełęcz Starca, Krwawa Krynica, Kretowisko, Szafirowy Port.


Na przykład, jeśli gracz posiada Pałac Rozjemców oraz Królewskie Gniazdo, a zarówno on, jak i przeciwnik mają po 1 , to Królewskie Gniazdo sprawia, że gracz spełnia cel wymaganej większości.



**02. Pałac Rozjemców** - Za posiadanie większej liczby  niż przeciwnik otrzymujesz 7 PZ. Musisz posiadać przynajmniej 1 .


**03. Wieczny Pałac** - Za każdą  otrzymujesz 3 PZ.






**04. Wielka Biblioteka Ahm** - Za posiadanie większej liczby  niż przeciwnik otrzymujesz 7 PZ. Musisz posiadać przynajmniej 1 .

**05. Studnia Mocy** – Za każdy zestaw typów składający się z 1 , 1  oraz 1  otrzymujesz 9 PZ.


**06. Cytadela Proroków** - Za każdy  otrzymujesz 3 PZ.



**07. Złoty Zigurat** - Za posiadanie większej liczby  niż przeciwnik otrzymujesz 7 PZ. Musisz posiadać przynajmniej 1 .



**08. Łąnie Bogów** - Za każdą  otrzymujesz 3 PZ.



**09. Labirynt Potępionych** - Jeśli posiadasz zestaw typów składający się z 1 , 1 , 1 , 1 , 1  otrzymujesz 13 PZ.


**10. Oko Północy** - Za każdy typ, którego nie posiadasz w swoim Królestwie, otrzymujesz 3 PZ.

**11. Więzienie Dżinnów** - Za każdą  otrzymujesz 3 PZ.







**12. Przełęcz Starca** - Za posiadanie większej liczby  niż przeciwnik otrzymujesz 7 PZ. Musisz posiadać przynajmniej 1 .

**13. Krwawa Krynica** - Za posiadanie większej liczby  niż przeciwnik otrzymujesz 7 PZ. Musisz posiadać przynajmniej 1 .















**14. Filary Niebios** - Za każdy zestaw typów składający się z 1  oraz 1  otrzymujesz 5 PZ.

**15. Przedsiónek** - Za każdy  otrzymujesz 3 PZ.

**16. Kretowisko** - Jeśli posiadasz w swoim Królestwie więcej niż twój przeciwnik typów występujących na tylko jednej karcie, otrzymujesz 8 PZ.

Zsumuj liczbę typów, które występują w twoim Królestwie tylko na jednej karcie. Na przykład, jeśli posiadasz 6 kart: Kretowisko bez symbolu, 3 , 1 , 1  a twój przeciwnik posiada 3 , 2  oraz 1 , posiadasz 2 typy występujące tylko na pojedynczej karcie, a twój przeciwnik tylko jedną. Dzięki temu spełniasz wymagania celu i otrzymujesz 8 PZ.

**17. Dach Świata** - Podwój liczbę najliczniej występującego w twoim Królestwie typu (typów).

Na przykład, gracz ma 6 kart: Dach Świata który nie ma typu, 2 , 1 , 1 , 1 . Jego najliczniejszym typem jest więc . Dzięki Dachowi Świata gracz ma teraz 4 . Gdyby gracz miał Dach Świata oraz 2 , 2 , 1  jego najliczniejszymi typami byłyby  i . Dach Świata podwoiłby liczbę obu typów, dzięki czemu gracz posiadałby 4 , 4  (i nadal tylko 1 .

**18. Szafirowy Port** - jeśli twoja najwyżej punktująca karta zapewnia ci więcej PZ, niż przeciwnik zdobywa ze swojej najwyżej punktującej karty, otrzymujesz 8 PZ.

**Karta punktująca** to taka karta, której cel został spełniony i gracz otrzymał dzięki niej PZ. Jeśli gracz posiada kartę, której cel nie został spełniony i nie przyniósł graczowi PZ, wówczas taka karta nie jest brana pod uwagę.

AUTOR GRY: Kristian Čurla

ROZWÓJ GRY: Ignacy Trzewiczek, Michał Walczak

PROJEKT KART, IKON, PUDEŁKA ORAZ INSTRUKCJI: Rafał Szyma

ILUSTRACJE: Artur Sadlos, Krzysztof Ostrowski, Blake Rottinger, Tomasz Jędruszek, Dan Pellow

INSTRUKCJA GRY: Łukasz Piechaczek, Chevee Dodd

SKŁAD: Łukasz Kempniński

Chciałbym podziękować następującym osobom: Leonardo, Filip Neduk, Dajan, Ola, Filip Kirsek, Miroslav, Andreja, Dino, Matea i Jasenko - za okazaną mi pomoc. Oraz Dorii za cały entuzjazm. - Kristian

Portal Games dziękuje następującym osobom: Chevee Dodd, Aleksandra Ciupińska, Merry.

Poprzez Wieki & Portal Games (publisher), All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.



© 2015 PORTAL GAMES  
ul. Św. Urbana 15,  
44-100 Gliwice, Poland  
<http://portalgames.pl>,  
[portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)

Patronat medialny

  
ZnadPlanszy.pl