— Jesse Li —

Krótka historia cywilizacji

Fascynująca gra cywilizacyjna do rozegrania w godzinę

Historia jest jak niespokojny rzeczny nurt, niestrudzenie płynący poprzez wieki. Od zarania dziejów liczne cywilizacje wyrastały na zgliszczach innych. A każda z nich miała swoje 5 minut, podczas których pławiła się w blasku chwały. Niczym niewidzialna ręka kierująca przeznaczeniem, będziesz wyznaczać niepowtarzalną ścieżkę dla swego narodu poprzez rozwój w dziedzinach **Wiedzy**, **Budownictwa**, **Militariów** i **Ustroju**.
Z pomocą charyzmatycznych **Przywódców** poprowadzisz swój lud przez ciężkie czasy, zbudujesz też wspaniałe **Cuda**, by cały świat mógł podziwiać twoje osiągnięcia.

Wstęp

Krótka historia cywilizacji to innowacyjna gra cywilizacyjna autorstwa Jessego Li z Tajwanu. Gracze rozwijają swoje narody, korzystając z unikalnej mechaniki, nieco przypominającej licytację, pozwalającej na zakup nowych kart. Trzeba przy tym zachować ostrożność, bo zasoby trafiające do magazynu mogą zostać zebrane przez innych graczy. Dlatego dobrze jest znać ich intencje, by wiedzieć, ile warto zaoferować za daną kartę. Należy też śledzić wzrost potęgi militarnej przeciwników, aby w każdej chwili być gotowym do obrony własnych granic lub najechania sąsiadów.
Zanurz się w odmętach czasu i stwórz niezapomnianą opowieść o swoim narodzie w **Krótkiej historii cywilizacji**.

2-5 | 45-75' | 12+

Spis treści

Zawartość pudełka 2
Opis kart 3
Efekty kart 7
Przygotowanie gry 10
Opis tury: Faza Akcji 12
Opis tury: Faza Porządkowa 19
Koniec gry 20
Wariant dla 2 graczy 21
Terminy i objaśnienia 22
Najczęściej zadawane pytania 23
Autorzy i podziękowania 24

Zawartość pudełka

67 Kart Cywilizacji

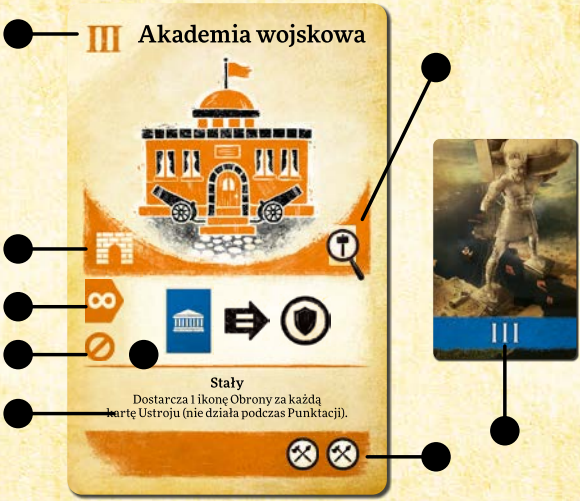
5 Kart pomocy

Karta Bankier

72 Znaczniki zasobów (zz)

5 Znaczników inwestycji

Opis kart



- Numer ery
- Symbol typu karty
- Oznaczenie przychodu z inwestycji
- Rodzaj efektu
- Ikona Przemijania: efekt takiej karty nie działa podczas punktowania
- Symboliczny opis efektu karty
- Opis efektu karty
- Pasek produkcji: ikony dostarczane po umieszczeniu karty w Cywilizacji
- Rewers – inny dla każdej ery

Ikony produkcji

W grze występuje 7 różnych ikon produkcji:

Atak

Kultura

Obrona

Rolnictwo

Przemysł

Nauka

Handel

Ikony produkcji są dostarczane przez karty w twojej Cywilizacji. Zostaną zamienione w punkty zwycięstwa na końcu gry i w znacznym stopniu przyczynią się do twojego końcowego wyniku.

Niektóre akcje i efekty kart również będą zależne od liczby poszczególnych ikon produkcji dostarczanych przez karty w twojej Cywilizacji.

Oznaczenie przychodu z inwestycji

Symbol w lupce przedstawia jedną z ikon produkcji, której używa się do obliczenia *Przychodu z inwestycji*, kiedy **ukończysz własną inwestycję**. Wszystkie karty tego samego typu mają to samo *Oznaczenie przychodu z inwestycji*.

Przychód z kultury

Przychód z przemysłu

Przychód z nauki

Typy kart

W grze jest 6 typów kart Cywilizacji, różniących się kolorami:

Budownictwo

Ustrój

Wiedza

Militaria

Przywódca

Cud

Tworzenie stosów kart

Połóż nową kartę na wierzchu kart tego samego typu, tworząc w ten sposób **stos** kart. **Tylko efekt wierzchniej karty jest widoczny** i możliwy do użycia. Karty w stosie rozsuń tak, aby były widoczne paski produkcji wszystkich kart. Ikony produkcji znajdujące się na paskach nadal są liczone do sumy ikon twojej Cywilizacji.

Tworzenie stosów kart – przykład I: *Otrzymałeś* ***Latarnię morską****, która jest kartą typu Budownictwo.*

A. Posiadasz już przed sobą kartę ***Koszary****, która jest kartą tego samego typu, musisz więc położyć* ***Latarnię morską*** *na niej, pozostawiając widoczny tylko pasek produkcji.*

B. Tracisz ikonę Obrony dostarczaną przez efekt Stały przykrytej karty ***Koszary****.*

C. Ikona Ataku znajdująca się na pasku produkcji karty ***Koszary*** *pozostaje widoczna i nadal liczy się do twojej siły.*

Możesz posiadać tylko 1 kartę Przywódcy, dlatego gdy otrzymujesz nowego Przywódcę, **musisz usunąć** kartę poprzedniego.

Kart Cudów również nie układa się w stos. Po otrzymaniu nowego Cudu połóż go obok innych kart przed sobą. W ten sposób żadne efekty ani ikony na kartach Cudów nigdy nie zostają przykryte.

Jeśli wierzchnia karta z któregoś stosu zostanie usunięta, to efekt karty, która była pod nią, **odsłania się i staje się dostępny** (z wyjątkiem efektu Natychmiastowego, Najazdu i Najazdu na wszystkich). Szczegółowy opis efektów kart znajduje się na stronach 7-9 niniejszej instrukcji w sekcji „**Efekty kart**".

Tworzenie stosów kart – przykład II: *Cywilizacja Aleksandra obecnie posiada:*

- 5 ikon Kultury *(4 z pasków produkcji, 1 z efektu **Klasztoru**)*
- 4 ikony Obrony *(3 z pasków produkcji, 1 z efektu **Okrętów**)*
- 0 ikon Przemysłu
- 1 ikonę Handlu
- 2 ikony Rolnictwa
- 5 ikon Ataku
- 1 ikonę Nauki

Uwaga: *Należy pamiętać, że każda Cywilizacja może mieć tylko jednego Przywódcę.*

Klasztor *i* ***Okręty*** *posiadają ∞ efekty Stałe dostarczające ikony.* ***Wielki Mur*** *i* ***Wielki Meczet*** *są kartami Cudów, więc nie są ułożone w stos. Posiadają one Ω efekt Punktacji stosowany na końcu gry, więc nie powodują obecnie zwiększenia liczby ikon Kultury.*

Efekty kart

Każda karta Cywilizacji (z wyjątkiem kart startowych) posiada efekt działania. Ikona po lewej stronie karty określa, kiedy efekt jest aktywowany.

Natychmiast

Kiedy otrzymujesz kartę (w wyniku *Ukończenia inwestycji*, *Przejęcia inwestycji* albo rozpatrywania efektu innej karty) z efektem Natychmiastowym, **musisz** go aktywować **po dołożeniu** tej karty do swojej Cywilizacji. Jeżeli po dołożeniu karty aktywowanie efektu Natychmiastowego jest niemożliwe, nic się nie dzieje.

Ponieważ karta jest rozpatrywana po umieszczeniu jej w twojej Cywilizacji, ikony znajdujące się na niej są brane pod uwagę podczas sprawdzania jej efektu. Jednak poprzednia karta w tym stosie została przykryta i jej efektu już nie bierzemy pod uwagę.

Każdy efekt Natychmiastowy jest rozpatrywany co najwyżej **raz podczas rozgrywki**, gdy karta zostaje dołożona do Cywilizacji któregoś z graczy. Efekt ten nie jest ponownie aktywowany, gdy karta jest odsłaniana po usunięciu karty ją przykrywającej.

Najazd

Ten typ efektu jest aktywowany analogicznie do efektu Natychmiastowego i podlega takim samym ograniczeniom, włącznie z tym, że jest aktywowany co najwyżej **raz podczas rozgrywki**.

Kiedy aktywujesz efekt **Najazdu** po dołożeniu karty do swojej Cywilizacji, zsumuj liczbę ikon **ATAKU**, które posiadasz. Określasz w ten sposób swoją siłę militarną (**tylko**).

Każdy twój przeciwnik sumuje liczbę ikon **ATAKU** *oraz* **OBRONY** , którą posiada. Określa w ten sposób swoją siłę militarną (+).

__Najazd – przykład:__ W poprzednim przykładzie Aleksander posiada 5 ikon **Ataku** *oraz 4 ikony* **Obrony**. *Kiedy aktywuje on Najazd, jego siła militarna wynosi 5. Natomiast kiedy to on jest celem Najazdu, jego siła militarna wynosi 5 + 4 = 9.*

Następnie wybierasz jednego przeciwnika spośród tych, którzy mają mniejszą siłę militarną od ciebie, i wprowadzasz efekt Najazdu w życie. **Jeśli wymaga on podjęcia decyzji, podejmuje ją najeźdźca.**

Należy pamiętać, że ikony **ATAKU** na aktywowanej karcie także liczą się do siły najeźdźcy.

Najazd na wszystkich

Działanie tego efektu jest takie samo jak Najazdu, ale dotyczy wszystkich graczy posiadających mniejszą siłę militarną od ciebie. **Jeśli efekt wymaga podjęcia decyzji, najeźdźca podejmuje ją dla każdego przeciwnika z osobna.**

Stały

Efekt Stały działa do momentu, kiedy karta, na której się znajduje, zostanie przykryta albo usunięta. W razie odsłonięcia karty poprzez usunięcie karty ją przykrywającej, **efekt Stały na odsłoniętej karcie znowu zaczyna działać**.

Jeśli jednak obok znajduje się Ikona Przemijania, to efekt tej karty przestaje działać wraz z końcem gry i nie jest brany pod uwagę podczas końcowego punktowania.

Akcja w turze

Podczas swojej tury możesz wybrać aktywowanie efektu tej karty zamiast wykonania innej akcji.

__Uwaga:__ Pamiętaj, że w swojej turze możesz wykonać tylko jedną akcję. Jeżeli zatem dołożyłeś kartę do swojej Cywilizacji w tej turze, jej efekt będziesz mógł aktywować dopiero w którejś z kolejnych tur. Nie możesz także aktywować więcej niż jednego takiego efektu w jednej turze.

Efekt Akcja w turze można aktywować wielokrotnie do momentu, kiedy karta go posiadająca zostanie przykryta albo usunięta. W razie odsłonięcia karty poprzez usunięcie karty ją przykrywającej, **ponownie będzie możliwe aktywowanie jej efektu**.

Punktacja

Efekt ten zachodzi tylko i wyłącznie podczas końcowej punktacji. Nie ma żadnego wpływu na pozostałą część rozgrywki. Ikony widoczne na takim efekcie nie są brane pod uwagę podczas sumowania liczby ikon produkcji. Więcej szczegółów na temat zakończenia gry znajdziesz na stronie 20.

***Efekty kart – przykład:** Cywilizacja Aleksandra.*

***A. Astronomia** ma ! efekt Natychmiast, **Napoleon Bonaparte** ma efekt Najazdu na wszystkich. Oba zostały już aktywowane i nie można ich użyć ponownie w trakcie tej rozgrywki.*

***B. Biurokracja** ma efekt Akcja w turze, zatem Aleksander może w swojej turze skorzystać z tego efektu zamiast wykonywać inną akcję.*

***C. Klasztor i Okręty** mają ∞ efekty Stałe, będą one działać, dopóki te karty będą pozostawać na wierzchu. Należy pamiętać, że ze względu na Ikonę Przemijania efekt **Okrętów** przestanie oddziaływać podczas punktacji na koniec gry.*

***D.** Cudów nie układa się w stos. Efekty Punktacji z **Wielkiego Muru** i **Wielkiego Meczetu** będą zastosowane wyłącznie podczas punktacji na końcu gry.*

Przygotowanie gry

- Odłóż do pudełka kartę Bankiera. Będzie ona wykorzystywana tylko w jednym z wariantów gry dwuosobowej (więcej w rozdziale „Wariant dla 2 osób" na str. 21-22).

  Posortuj karty cywilizacji według numeru ery znajdującego się na środku paska na rewersie. Weź wszystkie 5 kart z ery **A** i połóż je odkryte na środku stołu, tworząc **Rynek**.

  W grze 2-4-osobowej Rynek składa się z **5 kart**. Natomiast **w grze 5-osobowej** Rynek składa się z **6 kart** – po utworzeniu Talii Cywilizacji (patrz pkt 3) odkryj dodatkowo kartę z ery **I** i dodaj ją do Rynku.

- Potasuj karty z talii **S** i rozdaj każdemu graczowi po jednej karcie. Gracze kładą te karty na stole, przed sobą. Są to karty początkowego ustroju, tworzące zaczątek ich Cywilizacji. Pozostałe karty z ery **S** odłóż do pudełka.

- Weź kartę **Przyszłość** i umieść ją na stole, a na niej połóż kartę **Internet**. Potasuj stosy kart z każdej ery (każda era w osobnym stosie), a następnie połóż na **Internecie** stos kart z ery **V**, na nim zaś stos kart z ery **IV**, potem **III**, **II** i **I**. W ten sposób stworzysz Talię Cywilizacji. Umieść ją obok **Rynku**.

- Każdy z graczy bierze następujące elementy: znacznik inwestycji w wybranym kolorze, kartę pomocy w tym samym kolorze oraz 4 znaczniki zasobów (ZZ). Następnie kładzie te elementy przed sobą – od tej pory będą zwane jego Cywilizacją. Gracze rozwijają swoje Cywilizacje przed sobą, dokładając nowe karty i gromadząc znaczniki zasobów. Wszystkie elementy, zarówno karty, jak i znaczniki zasobów, są jawne dla innych graczy.

- Wszystkie pozostałe znaczniki zasobów umieść z boku, tworzą one **Rezerwę**. **Nie znajdują** się one w **Magazynie**, ale mogą trafić do niego podczas gry. **Początkowo w Magazynie znajduje się 0 znaczników zasobów.**

- Losowo wybierzcie gracza rozpoczynającego. Kolejni gracze będą wykonywać swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Teraz można rozpocząć rozgrywkę!

Czerwona Cywilizacja

Niebieska Cywilizacja

Rezerwa

Talia Cywilizacji

MAGAZYN

Rynek: 2-4 graczy = 5 kart | 5 graczy = 6 kart

Zielona Cywilizacja

Żółta Cywilizacja

Opis tury

Począwszy od gracza rozpoczynającego, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze będą wykonywać swoje tury, składające się z dwóch faz: **FAZY AKCJI i FAZY PORZĄDKOWEJ.** W fazie akcji **gracz wykonuje jedną akcję**, dzięki której może otrzymać nowe karty lub znaczniki zasobów. Następnie, w fazie porządkowej, uzupełnia Rynek i sprawdza, czy gra nie dobiegła końca.

Faza I: Faza Akcji

Gracz wybiera **jedną z dostępnych akcji**, a po jej wykonaniu przechodzi do fazy porządkowej. Istnieje 5 różnych możliwych do wykonania akcji:

1. **Inwestycja** w kartę na Rynku;
2. **Ukończenie** własnej inwestycji;
3. **Przejęcie** inwestycji przeciwnika;
4. **Aktywacja** efektu ⚙ *Akcja w turze* z jednej karty we własnej Cywilizacji;
5. **Żniwa** – dodanie zasobów do swojej Cywilizacji.

Inwestycja

Uwaga: *Nie możesz wybrać tej akcji, jeśli posiadasz inną rozpoczętą inwestycję lub nie posiadasz znaczników zasobów.*

1. Wybierz na Rynku kartę, w którą żaden z przeciwników nie zainwestował.
2. Połóż swój znacznik inwestycji oraz wybraną liczbę znaczników zasobów (co najmniej 1) na wybranej karcie. Od tej pory jest to rozpoczęta przez ciebie inwestycja, a ty jesteś Inwestorem.

Inwestycja – przykład: *Decydujesz się zainwestować w* ***Klasztor****, kładziesz swój znacznik inwestycji i 4 ZZ ze swojej Cywilizacji na karcie* ***Klasztor****.*

Ukończenie

Uwaga: *Nie możesz wybrać tej akcji, jeśli nie masz rozpoczętej inwestycji.*
Jeśli posiadasz rozpoczętą inwestycję, możesz ją ukończyć i odebrać Przychód z inwestycji. **Nie musisz kończyć swojej inwestycji w następnej turze po jej rozpoczęciu.** Aby ukończyć swoją inwestycję, wykonaj po kolei następujące kroki:

1. Przenieś wszystkie znaczniki zasobów z karty kończonej inwestycji do Magazynu.
2. Sprawdź *Oznaczenie przychodu z inwestycji*, znajdujące się pośrodku prawej strony danej karty.
3. Zlicz ikony produkcji wskazanego typu w swojej Cywilizacji, następnie **weź z Magazynu znaczniki zasobów w uzyskanej liczbie**. Jeżeli w Magazynie nie ma wystarczającej liczby zasobów, weź ich tyle, ile się da. Pamiętaj, aby nie wliczać ikon produkcji z właśnie otrzymanej karty.
4. Umieść otrzymaną kartę w swojej Cywilizacji. Nowa karta musi być umieszczona zgodnie z zasadami umieszczania nowej karty opisanymi na stronach 5 i 6 niniejszej instrukcji w sekcji „**Tworzenie stosów kart**".
5. Jeżeli otrzymałeś kartę z efektem ! Natychmiastowym, Najazdu albo Najazdu na wszystkich, **musisz rozpatrzyć go teraz**. Jeżeli jest to karta z efektem ∞ Stałym, to zaczyna działać od teraz. Efekt Akcja w turze będziesz mógł użyć w kolejnych turach. Szczegółowy opis poszczególnych efektów znajduje się na stronach 7-9 niniejszej instrukcji w sekcji „**Efekty kart**".

UWAGA: *Podczas zliczania ikon produkcji bierzemy pod uwagę tylko te będące efektem ∞ Stałym kart oraz te znajdujące się na paskach produkcji. Ikony widoczne na* Oznaczeniach przychodu z inwestycji *czy otrzymywane z efektu Punktacji nie są brane pod uwagę.*

Ukończenie – przykład: *Decydujesz się Ukończyć inwestycję w kartę* ***Klasztor****, rozpoczętą kilka tur temu. 4 ZZ znajdujące się na karcie* ***Klasztor*** *przenieś do Magazynu.*

Ukończenie – przykład, ciąg dalszy: *Oznaczenie przychodu z inwestycji w* ***Klasztor*** *wskazuje ikonę* **Przemysłu.** *Posiadasz 2 ikony* **Przemysłu** *w swojej Cywilizacji, więc bierzesz 2 ZZ z Magazynu do swojej Cywilizacji.*

Bierzesz kartę ***Klasztor*** *z Rynku, a ponieważ już posiadasz stos kart typu Budownictwo w swojej Cywilizacji, kładziesz* ***Klasztor*** *na jego wierzchu tak, aby pozostały widoczne tylko paski produkcji spodnich kart.*

Efekt ∞ *Stały* ***Klasztoru****, który „Dostarcza 1 ikonę Kultury", będzie działać od teraz.*

Uwaga: *Pamiętaj, że Przychód z inwestycji otrzymuje się tylko podczas wykonywania akcji Ukończenia własnej inwestycji.*

Przejęcie

Jeśli przeciwnik rozpoczął inwestycję w jedną z kart znajdujących się na Rynku, możesz przejąć jego inwestycję.

Uwaga: *Nie możesz przejąć inwestycji w kartę, na której jest więcej znaczników zasobów niż posiadasz w swojej Cywilizacji. Jeśli nie posiadasz wystarczającej liczby znaczników zasobów, aby wybrać którąkolwiek z kart, nie możesz wykonać tej akcji.*

Aby przejąć inwestycję, wykonaj po kolei następujące kroki:

1. Wybierz kartę, **w którą zainwestował jeden z przeciwników** i zlicz znaczniki zasobów znajdujące się na niej. Następnie przekaż taką samą liczbę znaczników zasobów ze swojej Cywilizacji do Cywilizacji **Inwestora**.
2. Przenieś wszystkie znaczniki zasobów z przejętej karty do Magazynu.
3. Inwestor zlicza ikony **Handlu**, które posiada w swojej Cywilizacji. Następnie **bierze on z Magazynu równą im liczbę znaczników zasobów** (może to być 0). Jeżeli w Magazynie nie ma wystarczającej liczby zasobów, bierze ich tyle, ile się da.
4. Inwestor zlicza znaczniki zasobów w Magazynie, a następnie bierze z Magazynu połowę z nich, **zaokrąglając w dół** (jeśli w Magazynie znajduje się tylko 1 albo mniej ZZ, nie otrzymuje nic).
5. Umieść otrzymaną kartę w swojej Cywilizacji. Nowa karta musi być umieszczona zgodnie z zasadami umieszczania nowej karty opisanymi na stronach 5 i 6 niniejszej instrukcji w sekcji „**Tworzenie stosów kart**".
6. Jeżeli otrzymałeś kartę z efektem ! Natychmiastowym, Najazdu albo Najazdu na wszystkich, **musisz rozpatrzyć go teraz**. Jeżeli jest to karta z efektem ∞ Stałym, to zaczyna działać od teraz. Efekt Akcja w turze będziesz mógł użyć w kolejnych turach. Szczegółowy opis poszczególnych efektów znajduje się na stronach 7-9 niniejszej instrukcji w sekcji „**Efekty kart**".

Uwaga: *Nikt nie otrzymuje Przychodu z inwestycji, gdy inwestycja jest przejmowana.*

Przejęcie – przykład: *Decydujesz się Przejąć kartę* ***Irygacja****, w którą Marek zainwestował 4 ZZ. W Magazynie znajdują się 2 ZZ. Płacisz Markowi 4 ZZ ze swojej Cywilizacji oraz zwracasz mu jego znacznik inwestycji. 4 ZZ leżące na karcie* ***Irygacja*** *przenosisz do Magazynu, teraz znajduje się w nim już 6 ZZ.*

Przejecie – przykład, ciąg dalszy: *Marek posiada 1 ikonę* **Handlu**, *więc najpierw bierze 1 ZZ z Magazynu. Potem dostaje połowę ZZ znajdujących się w Magazynie, zaokrągloną w dół. Ponieważ znajduje się tam 5 ZZ, Marek otrzymuje 2 ZZ.*

Bierzesz kartę ***Irygacja*** *i umieszczasz ją w swojej Cywilizacji. Posiada ona efekt Natychmiast, który musisz teraz rozpatrzyć: „Weź 1 ZZ z Rezerwy za każdą ikonę Rolnictwa, którą posiadasz”. Razem z kartą* ***Irygacja*** *masz w swojej Cywilizacji 2 ikony* **Rolnictwa**, *więc bierzesz 2 ZZ z Rezerwy.*

Aktywacja

Jeśli posiadasz kartę z efektem Akcja w turze, możesz wybrać jej aktywację jako akcję w swojej turze.

Uwaga: *Pamiętaj, że można wykonać tylko jedną akcję na turę.*

Jeśli w wyniku działania efektu otrzymasz kartę, umieść ją w swojej Cywilizacji w stosie odpowiedniego koloru. Jeżeli otrzymałeś kartę z efektem Natychmiastowym, Najazdu albo Najazdu na wszystkich, **musisz rozpatrzyć go teraz**.

Aktywacja – przykład I: *Decydujesz się aktywować* ***Ramzesa II*** *(****Akcja w turze:*** *Usuń tę kartę, aby otrzymać z Rynku 1 kartę Cudu, w którą nikt nie zainwestował.) jako akcję w turze. Na Rynku są 2 karty Cudów, ale w kartę* ***Piramidy*** *już zainwestował Marek, więc nie możesz jej wybrać.*

Usuń kartę ***Ramzes II*** *z gry i weź kartę* ***Wielki Mur*** *z Rynku do swojej Cywilizacji.*

Aktywacja – przykład II: *Decydujesz się aktywować* ***Krzysztofa Kolumba*** *(****Akcja w turze:*** *Usuń tę kartę, aby otrzymać wierzchnią kartę z Talii Cywilizacji. jako akcję w turze. Usuń kartę* ***Krzysztof Kolumb*** *z gry i odsłoń wierzchnią kartę z Talii Cywilizacji.*

Są to ***Myśliwce odrzutowe****, dokładasz tę kartę do swojej Cywilizacji, a następnie aktywujesz jej efekt* *Najazdu na wszystkich.*

Żniwa

Uwaga: *Nie możesz wybrać tej akcji, jeśli nie zwiększysz przy jej pomocy liczby znaczników zasobów należących do twojej Cywilizacji.*

Jeśli w Magazynie jest sporo znaczników zasobów, warto wykonać Żniwa, aby je zebrać i wzbogacić swoją Cywilizację. Aby przeprowadzić Żniwa, wykonaj po kolei następujące kroki:

1. Zlicz ikony **Rolnictwa** w swojej Cywilizacji, a następnie przenieś tyle znaczników zasobów **z Rezerwy do Magazynu**.
2. Zlicz znaczniki zasobów w Magazynie, a następnie **weź połowę z nich, zaokrąglając w dół**.
3. Jeśli w tym momencie w swojej Cywilizacji posiadasz mniej znaczników zasobów niż wynosi numer Bieżącej Ery, weź z Magazynu tyle ZZ, aby mieć ich liczbę równą numerowi Bieżącej Ery. Jeżeli nie ma wystarczającej liczby znaczników zasobów w Magazynie, weź brakujące znaczniki z Rezerwy.

Uwaga: *Bieżąca Era to najwyższy numer ery widniejący na karcie znajdującej się na Rynku lub u któregoś z graczy.*

Żniwa – przykład I: *W Magazynie znajduje się 5 ZZ. Decydujesz się na wykonanie akcji Żniwa, posiadając 2 ikony* **Rolnictwa**. *Najpierw weź 2 ZZ z Rezerwy i dodaj je do Magazynu.*

Teraz w Magazynie znajduje się 7 ZZ. Bierzesz połowę z nich (zaokrąglając w dół), w tym przypadku 3 ZZ, i dodajesz je do swojej Cywilizacji.

Żniwa – przykład II: *W Magazynie są 3 ZZ, a ty posiadasz 1 ZZ. Ponieważ numerem Bieżącej Ery jest* ***V*** *(5), to decydujesz się na Żniwa. Posiadasz 0 ikon* **Rolnictwa**, *więc nie dokładasz żadnych ZZ z Rezerwy do Magazynu. Bierzesz połowę (zaokrąglając w dół) ZZ znajdujących się w Magazynie, w tym przypadku 1 ZZ.*

Teraz posiadasz 2 ZZ, jest to mniej niż 5, więc bierzesz pozostałe 2 ZZ z Magazynu.

Brakuje ci nadal 1 ZZ, więc bierzesz 1 ZZ z Rezerwy i dodajesz do swojej Cywilizacji.

Faza II: Faza Porządkowa

Po wykonaniu jednej akcji w fazie akcji przechodzisz do fazy porządkowej. Odśwież Rynek, wykonując następujące kroki:

1. **Uzupełnienie Rynku:** dołóż do Rynku tyle kart z Talii Cywilizacji, aby znajdowało się na nim 5 kart w grze na 2-4 graczy albo 6 kart w grze 5-osobowej.
2. **Sprawdzenie Ery:** usuń z Rynku wszystkie karty **starsze o 2 ery** od Bieżącej Ery, w które nikt **nie zainwestował**. Następnie powtórz krok uzupełnienia Rynku. Usunięte karty są odrzucane do pudełka. Nic nie dzieje się z kartami w Cywilizacjach graczy.

Jeśli został spełniony jeden z warunków **końca gry**, rozgrywka dobiega końca, w przeciwnym razie swoją turę rozpoczyna następny gracz, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara..

Porządkowanie – przykład: *Karta z II Ery jest dokładana do Rynku, więc wszystkie karty z ery A, w które nikt nie zainwestował, są w tym momencie usuwane z Rynku.*

*Na Rynku znajdują się 2 karty z ery A: karta **Ramzes II**, w którą zainwestował Marek, oraz karta **Wojownicy**, w którą żaden z graczy nie zainwestował.*

Usuń Wojowników i dodaj kolejną kartę do Rynku.

Koniec gry

Gdy karta **Przyszłość** zostanie dodana do Rynku albo któryś z graczy ją otrzyma, **gra kończy się wraz z końcem tury aktywnego gracza**. Gracze obliczają swoje wyniki na podstawie posiadanych przez siebie kart, wykonując następujące kroki:

1. Wszystkie **efekty** z ikoną ⊘ Przemijania **przestają działać**, ale nadal liczą się ikony produkcji znajdujące się na paskach produkcji tych kart.
2. Za każdą ikonę **Kultury** otrzymujesz **1 punkt zwycięstwa**.
3. Zlicz wszystkie pozostałe dostarczane ikony produkcji. Otrzymujesz punkty zwycięstwa **równe połowie otrzymanej sumy, zaokrąglając w dół.**
4. Aktywuj wszystkie efekty kart z ikoną Ω Punktacji. Za każdą otrzymaną w ten sposób ikonę **Kultury** otrzymujesz **1 punkt zwycięstwa**.
5. **Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.**

W przypadku remisu wygrywa ten spośród remisujących graczy, który posiada najwięcej kart w swojej Cywilizacji. Jeśli nadal jest remis, to wygrywa ten spośród remisujących graczy, który posiada najwięcej znaczników zasobów.

Końcowe punktowanie – przykład:

*A. Ponieważ **Akademia wojskowa** posiada ikonę ⊘ Przemijania, jej efekt „Dostarcza 1 ikonę* **Obrony** *za każdą kartę Ustroju, którą posiadasz" nie jest stosowany (ikony na pasku produkcji są nadal liczone).*

B. Na wszystkich kartach produkujesz 7 ikon **Kultury** *w tym 3 dostarczone przez **Demokrację**), które dają 7 PZ, oraz w sumie 23 inne ikony produkcji, które dają ci 11 PZ.*

*C. Posiadasz 2 karty Wiedzy, więc **Albert Einstein** daje ci 2 PZ.*

*D. Posiadasz 4 karty Ustroju, więc **Wielki Meczet** daje ci 4 PZ.*

E. Posiadasz 3 ikony **Obrony**. ***Wielki Mur** daje 1 PZ za każdą parę ikon* **Obrony**, *a więc daje ci 1 PZ.*

Twój końcowy wynik to: 7 + 11 + 2 + 4 + 1 = 25 PZ.

Wariant dla 2 graczy

Podczas rozgrywki na 2 graczy należy pamiętać o kilku różnicach:

Zmiany w przygotowaniu gry

- Stwórz Rynek z wszystkich kart z ery A. W grze na 2 osoby Rynek składa się z 5 kart. Odłóż do pudełka kartę Bankiera. Będzie ona wykorzystywana tylko w „wariancie Rahdo", opisanym na następnej stronie.
- Odłóż karty **Plemię rolników** i **Kasta wojowników** do pudełka, nie używa się ich w grze na 2 osoby. Każdemu z graczy rozdaj losowo po 2 spośród pozostałych kart z ery **S**. Każdy gracz wybiera jedną z otrzymanych kart jako swój startowy Ustrój, a drugą odkłada do pudełka.
- Utwórz Talię Cywilizacji zgodnie z normalnymi zasadami.
- Gdy już każdy z graczy założy swoją Cywilizację, wybierz jeden z nieużywanych Znaczników inwestycji, by reprezentował zewnętrzne siły wpływające na Rynek jako tzw. **Bankier**. Umieść go na pierwszej karcie na Rynku. Bankier Inwestuje 2 Znaczniki zasobów w tę kartę (wyjątkowo wzięte z Rezerwy).
- Na początku gry w Magazynie znajdują się 2 Znaczniki zasobów.

Premia za ukończenie

Po wykonaniu akcji **Ukończenie** i rozpatrzeniu wszystkich efektów z właśnie otrzymanej karty możesz natychmiast wykonać dodatkową akcję **Inwestycja** albo **Przejęcie**.

Przejęcie inwestycji bankiera

Wykonując akcję **Przejecie**, możesz jako cel wybrać kartę, w którą zainwestował Bankier. W takim wypadku zarówno Znaczniki zasobów, którymi płacisz, jak i te leżące na karcie, trafiają do Magazynu.

Zmiany w fazie porządkowej

1. Na początku fazy porządkowej, przed Uzupełnieniem Rynku, jeśli jest na Rynku karta, w którą zainwestował Bankier, usuń ją, a znajdujące się na niej Znaczniki zasobów przenieś do Magazynu.
2. Po sprawdzeniu ery musisz na Rynku wskazać kolejną kartę, w którą zainwestuje Bankier. Bankier zainwestuje w tę kartę połowę Znaczników zasobów z Magazynu, zaokrąglając w dół (przykładowo, jeśli w Magazynie jest 7 ZZ, to Bankier zainwestuje w nową kartę 3 ZZ).
3. Bankier nie posiada własnych zasobów. Inwestuje korzystając z zasobów z Magazynu. Jeżeli w Magazynie znajdują się mniej niż 2 ZZ, Bankier nie inwestuje.

Wariant Rahdo

Jeżeli wolałbyś rozegrać grę dwuosobową z mniejszą dozą negatywnej interakcji, skorzystaj ze specjalnej karty Bankiera. Obowiązują powyższe zasady wariantu dla 2 osób ze zmianami opisanymi na karcie Bankiera.

Terminy i objaśnienia

Bieżąca era

Bieżąca Era to najwyższy numer ery widniejący na karcie znajdującej się na Rynku lub u któregoś z graczy.

Usuń kartę

Wszystkie karty, które masz usunąć, odłóż do pudełka albo umieść z dala od obszaru gry, aby nie przeszkadzały w dalszej rozgrywce.

Inwestor

Gracz, który zainwestował w daną kartę (umieścił na niej swój znacznik inwestycji).

Przychód z inwestycji

Przychód z inwestycji otrzymuje się podczas wykonywania akcji Ukończenie. W celu jej obliczenia sprawdź Oznaczenie przychodu z inwestycji, znajdujące z prawej strony danej karty. Zlicz ikony produkcji wskazanego typu dostarczane przez karty w twojej Cywilizacji (nie wliczając tej karty), następnie weź z Magazynu znaczniki zasobów w uzyskanej liczbie. Jeżeli w Magazynie nie ma wystarczającej liczby zasobów, weź ich tyle, ile się da.

Uwaga: *Pamiętaj, że Przychód z inwestycji otrzymuje się tylko podczas wykonania akcji Ukończenie.*

Przemijanie

Efekty kart z ikoną Przemijania przestają działać na koniec gry, a dodatkowe ikony produkcji uzyskane z tych kart nie są brane pod uwagę podczas Punktacji.

Znaczniki zasobów

Znaczniki zasobów (ZZ) są używane jako waluta w grze. Będą wykorzystywane do inwestowania w karty oraz wykupywania cudzych inwestycji. Liczba posiadanych znaczników przez poszczególnych graczy jest jawna dla wszystkich.

Liczba Znaczników zasobów jest nieograniczona. Jeśli podczas gry ich zabraknie, należy zastąpić je innymi znacznikami.

Rezerwa

Podczas rozkładania gry wszystkie niewykorzystane Znaczniki zasobów należy odłożyć do Rezerwy (miejsca trudno dostępnego).

Gracze będą korzystać z Rezerwy **tylko** w następujących sytuacjach:

1. Podczas akcji Żniwa bierze się z Rezerwy liczbę znaczników zasobów równą liczbie ikon Rolnictwa u aktywnego gracza i umieszcza się je w Magazynie.

2. Podczas akcji Żniwa, jeśli zabrak-

nie ZZ w Magazynie, aby aktywny gracz posiadał liczbę ZZ równą numerowi Bieżącej Ery, to brakującą liczbę ZZ gracz ten bierze z Rezerwy.

3. Kiedy efekt karty nakazuje pobrać znaczniki zasobów z Rezerwy.

W następujących sytuacjach gracze **nie biorą** znaczników z Rezerwy:

1. Jeśli podczas wykonywania akcji Ukończenie Przychód z inwestycji przekracza liczbę znaczników zasobów w Magazynie, gracz otrzymuje tylko tyle, ile się w nim znajduje. **Nie można wziąć różnicy z Rezerwy**.

2. Gdy efekt znajdujący się na karcie instruuje, aby wziąć z Magazynu znaczniki zasobów, a w nim nie ma wystarczającej ich liczby, gracz otrzymuje tylko tyle, ile się w nim znajduje. **Nie można wziąć różnicy z Rezerwy.**

Magazyn

Miejsce obok Rynku, w którym są przechowywane Znaczniki zasobów. Do niego trafiają Znaczniki zasobów wydane przez graczy i z niego będą w większości przypadków pobierane przez graczy.

Punkty zwycięstwa

Punkty zwycięstwa (PZ) – to ich suma decyduje o zwycięstwie w grze.

Najczęściej zadawane pytania

Pyt. 1. Co się dzieje, kiedy aktywuję efekt, ale nie mam żadnych możliwych celów do wyboru?

Odp. 1. Jeśli nie masz legalnego celu do wyboru, to nic nie robisz. Na przykład, kiedy otrzymujesz **Obróbkę żelaza**, ale nie ma na Rynku żadnych kart typu Militarnych, w które jeszcze nikt nie zainwestował, nic nie dostajesz. Albo kiedy aktywujesz Najazd, a masz najmniejszą siłę, nikogo nie atakujesz.

Pyt. 2. Ile ZZ mam dostać, gdy otrzymuję *Prasę drukarską* i posiadam 4 ikony Nauki, ale w Magazynie są tylko 3 ZZ?

Odp. 2. Otrzymujesz tylko 3 ZZ znajdujące się w Magazynie.

Pyt. 3. Czy jeśli otrzymuję kartę z efektu innej karty, to aktywuję jej efekt?

Odp. 3. Tak. Wszystkie efekty ! Natychmiast, Najazd oraz Najazd na wszystkich **muszą** być aktywowane, kiedy otrzymujesz kartę z którymś z nich, niezależnie od sposobu jej otrzymania. Na przykład możesz aktywować **Konfucjusza**, aby zdobyć **Justyniana I** z Rynku, a następnie dzięki niemu pozyskać „Obróbkę żelaza" w celu zdobycia **Rycerzy**, by w końcu wykonać Najazd na przeciwnika.

Autorzy i podziękowania

Autor Gry
Jesse Li

Produkcja gry
AFONG and Desnet Amane

Autorzy wariantu dwuosobowego
Daniel Hadlock i Michael Mindes

Autor wariantu Rahdo
Richard „Rahdo" Ham

Projektant grafik
Adam P. McIver (autorstwo oryginalnych grafik: keykid, Desnet Amane, Steve Tse, LEO, and SY Li)

Specjalne podziękowania
Beta_Bear, Chen Chih Fan, Chu-Lan Kao, GxAllen, Helge Landmesser, Jogkong, Smoox Chen, Stefan Zlatintsis, Vincent van Doorn, Wu Po-yang

Polskie tłumaczenie
Szymon Luszczak

Projektant okładki oraz rewersów kart
Marcin Makowski

Korekta
Krystian Łukaszewski

Konsultacje
Tomasz Międzik,
Bartosz Chlebicki, Łukasz Gralak, Grzegorz Lewiński, Rafał Kruczek, Grzegorz Szczepański, Jarosław Smoła, Paweł Dworecki, Sebastian Adamiak.

Skład polskiej wersji gry
Łukasz Kempiński
www.creatika.pl

©2018 Moaideas Game Design

LUCRUM GAMES

MOAIDEAS GAME DESIGN