

# TAPESTRY

## SZTUKA I ARCHITEKTURA

1–5 graczy; 90–120 minut; wiek 14+; rywalizacja

projekt rozszerzenia: Jamey Stegmaier i Mike Young

grafika: Andrew Bosley • modele: Rom Brown

W drugim rozszerzeniu gry Tapestry czekają na was rozmaite nowe maty stolic, nowy tor rozwoju wraz z unikalnymi kafelkami i kartami, karty wielkich budowli, a także jeszcze więcej cywilizacji, kart arrasów oraz kart technologii.

### KOMPONENTY

5 asymetrycznych mat cywilizacji



6 zaawansowanych mat stolic



5 kart wielkich budowli



1 tor sztuki



8 unikalnych figurek wielkich budowli  
(5 do kart wielkich budowli, 3 do toru sztuki)



*Na spodzie pudełka pokazano,  
jak zapakować je z powrotem.*

20 kart arrasów



11 kart technologii



20 kart arcydzieł



25 znaczników graczy (po 5 na osobę)



3 żetony wielkich budowli do toru sztuki



1 dwudziestościenna kość nauki



20 kafli inspiracji (po 4 na osobę)



1 arkusz referencyjny



### PRZED PIERWSZĄ GRĄ

Potasuj wszystkie maty cywilizacji, karty arrasów i karty technologii (nowe i z podstawowej wersji gry). Jeżeli posiadasz również inne rozszerzenie, potasuj wszystkie karty wielkich budowli. Nie łącz nowych mat stolic z matami z gry podstawowej.

Jeśli w przyszłości zechcesz zagrać w Tapestry bez toru sztuki i kafli inspiracji, nie musisz rozdzielać pozostałych komponentów. Zamiast tego, jeśli dobrana zostanie karta arrasów, karta technologii albo mata cywilizacji związana z torem sztuki, natychmiast ją odrzuć i dobierz nową. Unikalne dla toru sztuki karty arrasów oznaczone są specjalnym symbolem (se), aby ułatwić ich identyfikację.





## ZMIANY PRZYGOTOWANIA GRY

**A. Tor sztuki:** Podczas przygotowywania planszy możesz dodać do gry tor sztuki. Jest to piąty tor rozwoju. Obok niego umieść potasowaną talię kart arcydzieł, a następnie odstoń 3 karty. Zastąp oryginalną dwunastościenną kość nauką nową kością dwudziestościenną.

**Opcjonalnie:** Umieść 3 żetony wielkich budowli na odpowiadających im polach na torze sztuki. Służą one jako przypomnienie o tym, które wielkie budowle są wciąż dostępne na torze sztuki i uzupełniają 12 żetonów (do 4 oryginalnych torów) z rozszerzenia *Plany i Podstępy*.



**B. Zaawansowane maty stolic:** Podczas przygotowywania mat cywilizacji, każdy z graczy wraz z matą cywilizacji otrzymuje losową zaawansowaną matę stolicy. Gracze, jeśli chcą, mogą wymienić wylosowaną matę stolicy (która określa ich terytorium startowe) na zaawansowaną matę stolicy. Wybór maty stolicy odbywa się równoległe z wyborem cywilizacji, ponieważ niektóre zaawansowane maty stolic mogą działać lepiej z niektórymi cywilizacjami niż z innymi.

**C.** Podczas umieszczania znaczników gracza, każdy gracz umieszcza 1 znacznik również na torze sztuki (wszystkie pozostałe znaczniki danego koloru tworzą zasób gracza).

**D.** Każdy gracz otrzymuje 4 unikalne kafle inspiracji i umieszcza je w pobliżu swojej maty (ale nie na macie przychodu).

**E. Karty wielkich budowli:** Po wybraniu pierwszego gracza, na koniec standardowego przygotowania gry, ostatnia w kolejności osoba dobiera tyle kart wielkich budowli, ile jest graczy (w przypadku rozgrywki z rozszerzeniem *Plany i Podstępy* należy dobrać o 1 kartę więcej), następnie wybiera jedną, a pozostałe karty przekazuje przeciwnie do ruchu wskazówek zegara kolejnej osobie do wyboru.

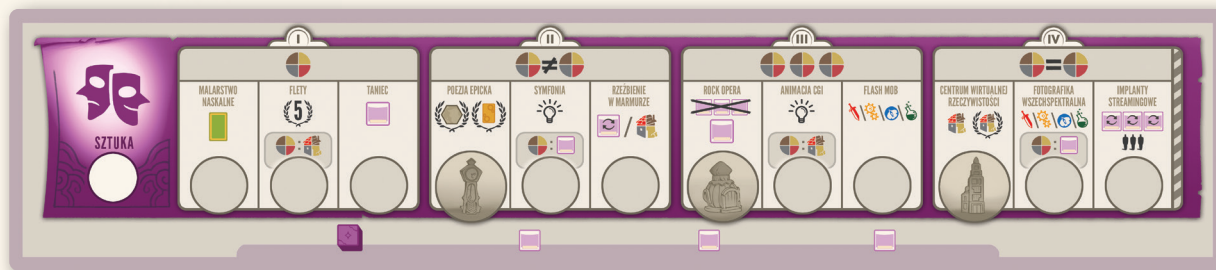
**F.** Gdy wszyscy dobiorą kartę wielkiej budowli, każdy z graczy umieszcza figurkę wielkiej budowli na lub obok dobranej karty. Pozostałe karty wielkich budowli (jeśli jakieś są) należy potasować i utworzyć z nich talię.

**Cel kart wielkich budowli:** Podczas gry, gdy na koniec swojej tury gracz osiągnął cel z karty wielkiej budowli, zdobywa figurkę danej budowli i umieszcza ją w swojej stolicy.

Przygotowanie gry zakończone!

## TOR SZTUKI

Tor sztuki to piąty tor rozwoju. Znajduje się na nim kilka nowych ikon, które opisano poniżej (inne wyjaśnione są w nowej sekcji *Karty arcydzieł*).



: otrzymujesz dowolny budynek zapewniający przychód.

**Tworzenie:** otrzymujesz kartę arcydzieła (możesz wybrać 1 spośród 3 odkrytych kart albo wierzchnią kartę ze stosu).

**Inspiracja:** umieszczasz kafel inspiracji na swojej macie przychodu, zakrywając odpowiedni tor przychodu.

**Transmisja:** otrzymujesz profit z 1 ze swoich kart arcydzieł.

: możesz odrzucić wszystkie 3 odkryte karty arcydzieł i zastąpić je nowymi dobranymi z talii.

: zdobywasz po 1 PZ za każdy budynek zapewniający przychód znajdujący się w twojej stolicy.

: otrzymujesz profit z maksymalnie 3 różnych kart arcydzieł (twoich albo sąsiadów).

## KARTY ARCYDZIEŁ

Za każdym razem, gdy zdobywasz profit Tworzenie, otrzymujesz kartę arcydzieła – wybierasz ją spośród 3 odkrytych kart albo dobierasz wierzchnią kartę ze stosu. Jeżeli zostanie ona wzięta z odkrytych kart, należy natychmiast odkryć 1 kartę ze stosu w jej miejsce, a następnie umieszczasz ją na polu OKIEŁZNIANIE OGNIĄ na swojej macie przychodu. Na tym polu możesz zgromadzić wiele kart, układając je w stos tak, żeby widoczny był profit każdej z nich. *Jeśli wolisz, możesz umieścić je w innym miejscu, ale doświadczenie mówi nam, że to najlepsze miejsce, by nie zapomnieć o zyskaniu profitów z kart arcydzieł.*

**Profity z kart arcydzieł zdobywasz na początku każdej swojej tury przychodu.** Dodatkowo gdy zdobędziesz profit

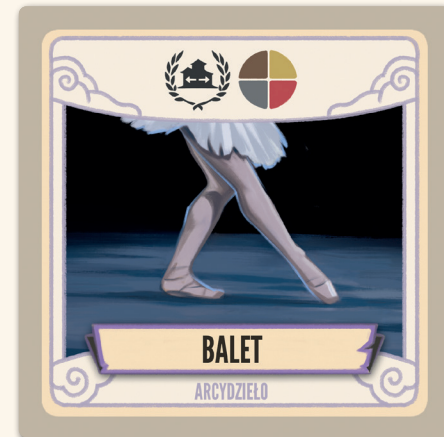
Transmisja ( ), zdobywasz profit z jednej ze swoich kart arcydzieł.

Na kartach arcydzieł znajduje się kilka nowych ikon:

( ) i ( ): zdobywasz 1 PZ (odpowiednio) za każdą zapełnioną kolumnę **albo** rząd w twojej stolicy. Akcja ta nie wlicza się do punktowania stolicy (nie uruchamia to np. zdolności Bagna czy Miejskich Planistów).

( ): podbijasz sąsiednie puste terytorium.

( ): ulepszasz kartę technologii. Ta karta nie może zostać ulepszona więcej niż 1 raz w tej turze (więc jeśli ulepszysz ją za pomocą tej zdolności, nie możesz powtórnie jej ulepszyć za pomocą akcji „Ulepsz kartę technologii” w swojej turze przychodu ani za pomocą zdolności twojej cywilizacji).



## KAFLE INSPIRACJI

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z zestawem 4 unikalnych kafli inspiracji w zasobie (po 1 kafelka na każdy tor zasobów). Za każdym razem, gdy zdobywasz profit Inspiracja ( ), wybierasz jeden z niewykorzystanych kafli inspiracji i umieszczasz go na odpowiednim torze zasobów na swojej macie przychodu (budynki zapewniające przychód ułóż na kafelku na tych samych polach, które zajmowały wcześniej).

Każdy z 4 unikalnych kafli inspiracji pasuje do jednego toru zasobów na twojej macie przychodu i ulepsza dostępne na nim profity. Nie możesz umieścić kafela inspiracji na niepasującym do niego torze zasobów.

## NOWE KARTY ARRASÓW

Nowe karty arrasów zostały zaprojektowane tak, aby można je było wtasować w jedną talię z pozostałymi kartami arrasów.

Kilka z nich zapewnia trwałe zdolności – ich efekt rozpoczyna się w momencie zagrania karty i trwa do końca gry, a nie tylko bieżącej tury. Trwałe efekty nie mogą być kopiowane (np. za pomocą takich kart jak Szpiegostwo).

Niektóre z nowych kart arrasów zawierają działki na budynki. Możesz umieszczać budynki na nich, zamiast w swojej stolicy, ale zdobywasz za nie punkty tak, jakby znajdowały się na macie stolicy. Na tych kartach arrasów możesz również umieszczać wielkie budowle; mogą one częściowo wykraczać poza dostępne działki. Gdy taka karta arrasu zostanie zakryta, odrzucaz wszystkie znajdujące się na niej budynki i wielkie budowle. Odrzucone budynki nie wliczają się do punktacji budynków w stolicy.

## NOWE KARTY TECHNOLOGII

Nowe karty technologii zostały zaprojektowane tak, aby można je było wtasować w jedną talię z pozostałymi kartami technologii.

Wśród nich znajdują się karty nowego typu, na których można umieszczać wielkie budowle. Jeżeli na karcie tego typu nie ma wielkiej budowli, za każdym razem, gdy zdobywasz wielką budowlę, zamiast umieszczać ją w stolicy, możesz umieścić ją na tej karcie (rozmiar figurki nie ma znaczenia),

by natychmiast ulepszyć tę kartę technologii. Wielka budowla zostaje na karcie do końca gry, chyba że odrzucisz tę kartę technologii – w takim przypadku odrzucasz również budowlę. Jeśli masz dwie karty tego typu, posiadanie wielkiej budowli tylko na jednej z nich nie wystarcza, by ulepszyć obie te karty.

( ): ta karta wymaga, by znajdowała się na niej wielka budowla.

( ): ulepszasz 1 kartę technologii dwukrotnie albo 2 karty technologii po 1 raz, ignorując wymagania.



**Mroczne wieki:** ta karta z podstawowej wersji gry mówi graczozi: „Jeśli to możliwe, cofnij się o jedno pole na 3 różnych torach rozwoju, a następnie przesunij się trzykrotnie do przodu na pozostałym torze. Nie otrzymujesz profitów ani premii”. W rozgrywce z torem sztuki możesz wybrać, na którym z 2 pozostałych torów przesuniesz się do przodu





## NOWE CYWILIZACJE

Nowe maty cywilizacji zostały zaprojektowane tak, aby można je było wtasować w jedną talię z pozostałymi cywilizacjami.

**Alchemicy:** Jeśli podczas korzystania z podstawowej cywilizacji, wyrzucisz na kości nauki tor sztuki, możesz ponownie rzucić kością albo zatrzymać się (w przypadku Alchemików tylko 4 ikony podstawowych torów mają zastosowanie).

## ZASADY I OBJAŚNIENIA

Te zasady dotyczą wszystkich rozgrywek Tapestry, zarówno z, jak i bez niniejszego rozszerzenia.


- Nie możesz aktywować tego samego pola na torze rozwoju więcej niż 1 raz podczas swojej tury.
- Po zakończeniu swojej ostatniej tury przychodu nie możesz reagować na akcje pozostałych graczy (np. kartami arrasów). Twoja aktywna gra jest zakończona, ale możesz pasywnie zdobywać punkty zwycięstwa dzięki zdolnościom cywilizacji.
- Rozszerzenie *Plany i Podstępny* wprowadza nowy sposób rozstrzygnięcia remisów: wygrywa osoba z najwyższą wielką budowlą w swojej stolicy.
- Jeżeli posiadasz zestaw kart wielkich budowli z innego rozszerzenia, dociągnij tyle kart wielkich budowli, ilu jest graczy + 1. Po dobraniu kart przez wszystkich graczy, należy wtasować do talii kartę która pozostała.

## ZAAWANSOWANE MATY STOLIC

Nowe maty stolic należy przechowywać oddzielnie od oryginalnych mat stolic. Więcej informacji na ten temat znajdziesz na s. 2, w sekcji *Zmiany przygotowania gry*, krok B.

**Archipelag:** wyspy liczą się jako dzielnice.

**Miasto w chmurach:** chmury liczą się jako dzielnice.



**Bagno:** jeśli zakryjesz  w obrębie ukończonej dzielnicy, nie otrzymujesz dodatkowej premii za ukończenie dzielnicy.

## ZMIANY W CYWILIZACJACH

Niniejsze zmiany obowiązują na początku każdej rozgrywki w Tapestry, zarówno z, jak i bez tego rozszerzenia. Nie obowiązują one przy zdobywaniu cywilizacji w trakcie gry.



### ALCHEMICY

Rozpoczynając grę z Alchemikami, otrzymujesz   oraz 10 PZ.



### ARCHITEKCI

Rozpoczynając grę z Architektami w rozgrywce dla co najmniej 3 osób, otrzymujesz 10 PZ za każdego przeciwnika.




### RZEMIEŚLNICY

Rozpoczynając grę z Rzemieślnikami, otrzymujesz 1 zasób mniej podczas twojej pierwszej tury przychodu.





### WODZIREJE

Rozpoczynając grę z Wodzirejami, otrzymujesz .



### FUTURYŚCI

Rozpoczynając grę z Futurystami, tracisz  i .




### HISTORYCY

Rozpoczynając grę z Historykami, w przypadku gry z torem sztuki, tracisz 5 PZ za każdego przeciwnika.




### INFILTRATORZY

Rozpoczynając grę z Infiltratorami, tracisz .




### CELEBRANCI

Rozpoczynając grę z Celebrantami, otrzymujesz .




### MYSTYCY

Rozpoczynając grę z Mistykami, otrzymujesz .



### SZPIEDZY

Rozpoczynając grę ze Szpiegami, tracisz .




### WYBRAŃCY

Rozpoczynając grę z Wybrańcami, otrzymujesz 15 PZ za każdego przeciwnika.





### MAJSTERKOWICZE

Rozpoczynając grę z Majsterkowiczami, tracisz  .





### HANDLARZE

Rozpoczynając grę z Handlarzami, otrzymujesz   oraz 10 PZ.




### ŁOWCY SKARBÓW

Rozpoczynając grę z Łowcami Skarbów, tracisz  .



### UTYLITARYŚCI

Rozpoczynając grę z Utylitarystami, tracisz .



**DORADCY, OBCY, HEROLDZI, WYNALAZCY, WYSPIARZE, IZOLACJONISCI, LIDERZY, BOJOWNICY, NOMADZI, RECYKLINATORZY, MIESZKAŃCY RZEK** bez zmian

**STONEMAIER**  
GAMES



WERSJA POLSKA:  
© 2021 VERTIMA Sp. z o.o.  
Al. Przyjaźni 59L/7, 45-573 Opole  
[www.phalanxgames.pl](http://www.phalanxgames.pl)