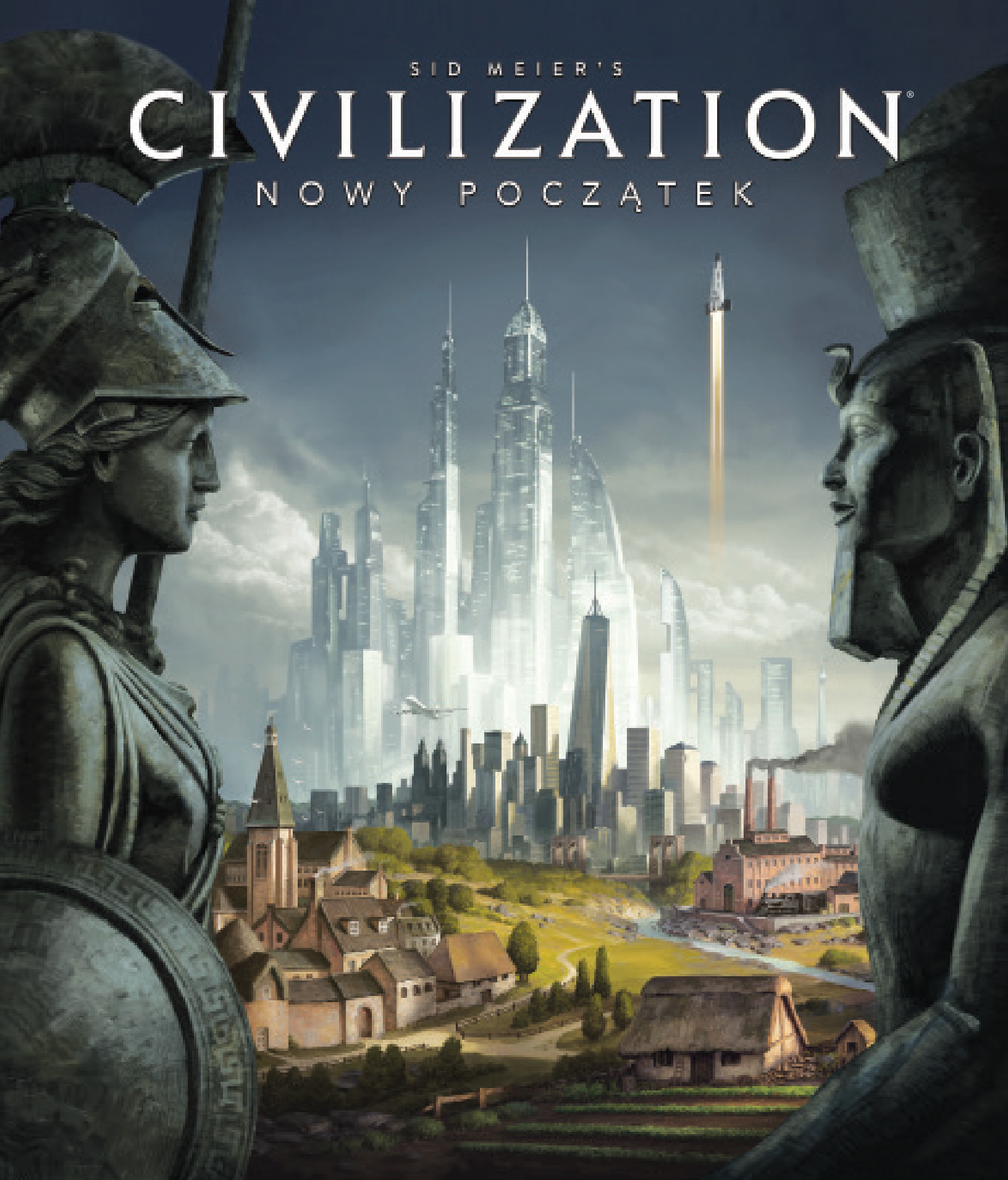


SID MEIER'S
CIVILIZATION[®]
NOWY POCZĄTEK



ZASADY GRY

OPIS GRY

„Każdy z nas kształtuje kamień, wznosi kolumnę lub tworzy fragment witraża, budując coś znacznie większego niż my sami”.

– Adrienne Clarkson

Sid Meier's Civilization: Nowy początek to strategiczna gra planszowa, w której od 2 do 4 graczy wciela się w liderów najświetniejszych cywilizacji w historii ludzkości. W trakcie rozgrywki będą poszerzać swoje terytoria, odkrywać nowe technologie i budować liczne cuda. Jednak tylko jedna z nacji może górować nad innymi i pozostawić po sobie wieczny ślad w historii.

LISTA ELEMENTÓW



8 arkuszy liderów



16 kafelków mapy



1 wskaźnik wydarzeń (tarcza i wskazówka)



80 kart działania (po 20 na gracza)



4 wskaźniki technologii (4 tarcze i 4 wskazówki)



16 kart dyplomacji miast-państw



16 kart dyplomacji graczy (po 4 na gracza)



5 kart zwycięstwa



24 karty cudów świata



24 żetony cudów świata



1 żeton kierunku barbarzyńców



4 żetony miast-państw (dwustronne)



8 żetonów wody



4 żetony cudów natury (dwustronne)



124 żetony kontroli (po 31 na gracza)



44 plastikowe figurki (po 1 stolicy, 7 miast i 3 karawany na gracza)



32 żetony surowców (po 8 na rodzaj)



9 żetonów barbarzyńców



34 żetony handlu



2 sześciocienne kości

4 tory działań (po 1 na gracza)



PIERWSZA ROZGRYWKA

Aby ułatwić sobie poznawanie zasad gry, w pierwszej rozgrywce gracze powinni korzystać z gotowej mapy. Przed przejściem do przygotowania gry opisanego na kolejnej stronie gracze muszą przygotować mapę przedstawioną poniżej. Każdy kafelek został opisany liczbą oraz literą. Liczby na poniższej mapie odpowiadają numerom na kafelkach. W pierwszej rozgrywce dla ułatwienia wykorzystuje się tylko strony „A” kafelków.

Gracze rozpoczynają od ułożenia kafelków z czerwonym obrysem. W przypadku rozgrywki co najmniej trzyosobowej dodają kafelki z żółtym obrysem, natomiast w przypadku rozgrywki co najmniej czteroosobowej dodają również kafelki z niebieskim obrysem.

Po utworzeniu mapy każdy gracz wybiera stolicę i umieszcza ją na symbolu stolicy znajdującym się najbliżej niego. Kolor stolicy to kolor gracza, którego będzie on używał w pierwszej rozgrywce (zamiast wybierać go w kroku 1 przygotowania gry opisanego na kolejnej stronie).



Stolica



Symbol stolicy



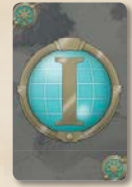
Oznaczenie kafelka
(numer i litera)

PRZYGOTOWANIE GRY

W celu przygotowania rozgrywki w *Sid Meier's Civilization: Nowy początek* gracze wykonują poniższe kroki:

- Wybór lidera i koloru:** każdy gracz bierze jeden losowy arkusz lidera. Następnie wybiera kolor i bierze miasta, karawany, znaczniki kontroli, wskaźnik technologii, karty dyplomacji i karty działania w tym kolorze. Następnie każdy gracz ustawia strzałkę na wskaźniku technologii na „0”.

Elementy niebieskiego gracza



Wskaźnik technologii

Karty działania



Żetony kontroli

Karawany

Miasta

Karty dyplomacji

- Utworzenie torów działań:** każdy gracz umieszcza tor działań w swoim kolorze poniżej swojego arkusza lidera. Każdy gracz bierze pięć kart działania oznaczonych na rewersie „I” i umieszcza je odkryte w miejscach pod torem – każdy arkusz lidera wskazuje kolejność, w jakiej należy je ułożyć. Następnie każdy gracz umieszcza karawanę na swojej karcie „Handel zagraniczny”.



Początkowa kolejność kart działania Rzymian



- Przygotowanie mapy:** gracze układają mapę z kafelków. W pierwszej rozgrywce tworzą mapę zgodnie z opisem na stronie 3. W kolejnych rozgrywkach korzystają z zasad zaawansowanego tworzenia map, szczegółowo opisanych na stronie 14.
- Zaludnienie mapy:** na każdym polu mapy zawierającym symbol gracze umieszczają odpowiadający mu żeton. Umieszczany żeton barbarzyńców powinien być oznaczony tą samą literą co symbol na mapie. Umieszczany żeton miasta-państwa powinien być oznaczony takim samym symbolem oraz czarną ramką (rombem lub okręgiem) co symbol na planszy.
- Umieszczenie kart miast-państw:** dla każdego żetonu miasta-państwa umieszczonego na mapie należy umieścić obie kopie kart dyplomacji (jedną na drugiej) tego miasta-państwa obok mapy, tak aby były widoczne dla wszystkich graczy. Niewykorzystane karty dyplomacji miast-państw należy odłożyć do pudełka.



Cud natury (Grand Mesa)



Miasto-państwo (Buenos Aires: symbol zębatego, romboidalna ramka)



Karty dyplomacji miasta-państwa (Buenos Aires)



Surowiec – marmur



Barbarzyńcy „I”

6. **Ustawienie żetonu kierunku i wskaźnika wydarzeń:** losowo wybrany gracz umieszcza żeton kierunku barbarzyńców przy dowolnej krawędzi mapy (nie ma znaczenia, w którą stronę zwrócone są poszczególne cyfry). Następnie ten gracz umieszcza wskaźnik wydarzeń obok swojego arkusza lidera i ustawia go tak, aby strzałka wskazywała na hełm z gwiazdą. Gracz, który posiada wskaźnik wydarzeń, jest **PIERWSZYM GRACZEM** i rozegra pierwszą turę rozgrywki.

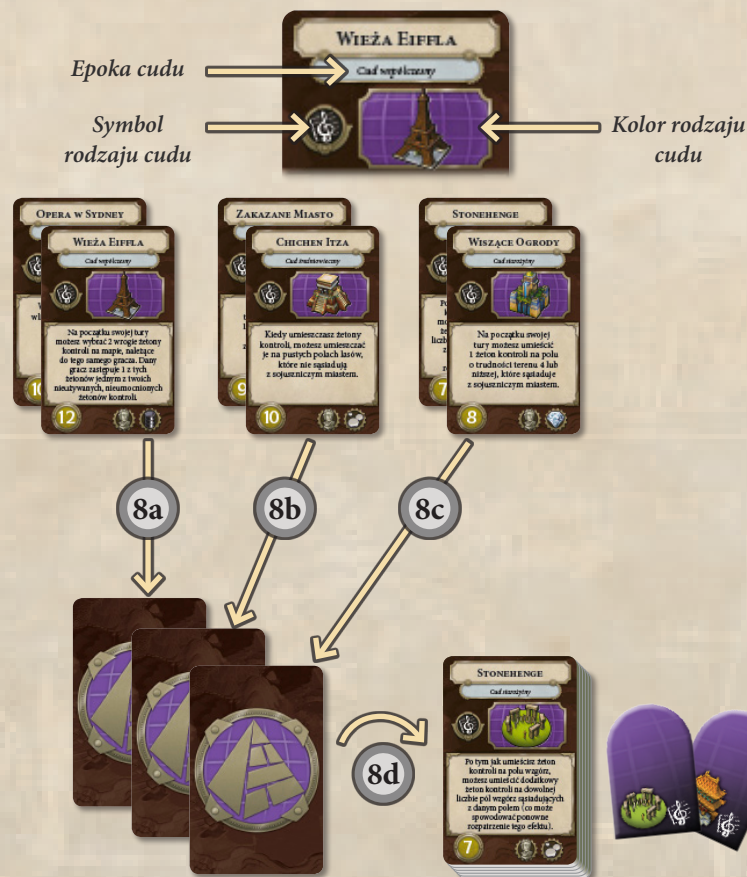


7. **Podzielenie kart cudów świata:** należy podzielić karty cudów świata na cztery stosy, zgodnie z rodzajem. Rodzaj karty można określić poprzez jej kolor i symbol po lewej stronie ilustracji cudu.

- ♦ **Rozgrywka trzyosobowa:** w przypadku rozgrywki trzyosobowej z każdego stosu należy odłożyć do pudełka jedną losową kartę starożytnego cudu (bez podglądania).
- ♦ **Rozgrywka dwuosobowa:** w przypadku rozgrywki dwuosobowej z każdego stosu należy odłożyć do pudełka po jednej losowej karcie starożytnego i średniowiecznego cudu (bez podglądania).

8. **Stworzenie talii cudów świata:** dla każdego stosu kart cudów świata należy wykonać poniższe czynności:

- Należy pomieszać karty współczesnych cudów danego rodzaju i ułożyć je zakryte.
 - Następnie należy pomieszać karty średniowiecznych cudów danego rodzaju i ułożyć je zakryte na kartach współczesnych cudów.
 - Później należy pomieszać karty starożytnych cudów danego rodzaju i ułożyć je na kartach średniowiecznych cudów.
 - Na koniec należy położyć talię tak, aby była widoczna dla wszystkich graczy, i odkryć jej wierzchnią kartę.
9. **Przygotowanie żetonów cudów świata:** obok każdej talii cudów świata należy umieścić wszystkie żetony, których kolor i rodzaj symbolu odpowiada kartom w danej talii.



10. **Rozdanie kart zwycięstwa:** należy umieścić trzy losowe karty zwycięstwa odkryte obok mapy. Pozostałe karty zwycięstwa należy odłożyć do pudełka.

11. **Przygotowanie puli:** żetony handlu i pozostałe żetony zasobów należy umieścić w stosach obok mapy, tworząc **PULĘ**.



ROZGRYWKA

Rozgrywka w grę *Sid Meier's Civilization: Nowy początek* składa się z serii tur. Kiedy gracze rozgrywają swoje tury, używają kart, aby rozbudowywać swoje cywilizacje z pojedynczych miast do ogromnych imperiów pełnych cudów i technologii.

Osoba posiadająca wskaźnik wydarzeń jest **PIERWSZYM GRACZEM** – jako pierwsza rozgrywa ona swoją turę. Następnie gracze kontynuują rozgrywanie tur w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara do momentu, aż gra dobiegnie końca. Gracz zwycięża, gdy uda mu się wypełnić jeden cel z każdej karty zwycięstwa. Pełne zasady dotyczące zwycięstwa zostały opisane na stronie 12.

Dodatkowo, regularnie będą miały miejsce wydarzenia wpływające na mapę i wszystkich graczy, takie jak ataki barbarzyńców. Przed każdą swoją turą (z wyjątkiem pierwszej tury) pierwszy gracz przesuwa wskaźnik na wskaźniku wydarzeń, co może wywołać jedno z takich wydarzeń. Wskaźnik wydarzeń i jego efekty zostały opisane na stronie 12.

SZEREG DZIAŁAŃ

Tura gracza skupia się na **SZEREGU DZIAŁAŃ**, czyli szeregu pięciu kart znajdujących się poniżej jego toru działań. Szereg działań reprezentuje różnorodne dążenia danej nacji, takie jak rozwój nauki, tworzenie kultury czy produkcja militarna. Każdy szereg działań ma pięć **MIEJSC**, po jednym na każdą kartę.

Pierwsze miejsce

Piąte miejsce



Karty działań zmieniają swoje pozycje w szeregu, kiedy gracz wykonuje swoje tury. Karta przesuwa się w kierunku piątego miejsca, dopóki nie zostanie użyta – wówczas wraca na pierwsze miejsce w szeregu. Stąd ponownie powoli porusza się w kierunku piątego miejsca.

Ten proces reprezentuje poświęcony czas – karta rozpatrzona z piątego miejsca będzie miała większy wpływ na grę niż karta rozpatrzona z pierwszego miejsca. Najważniejszym elementem strategii jest zrozumienie, kiedy opłaca się rozpatrzeć kartę w szeregu wcześniej, aby natychmiast skorzystać z jej zdolności, a kiedy warto poczekać, aby użyć jej efektu z największą korzyścią.

TURA GRACZA

Tura gracza składa się z trzech kroków:

1. **Wybranie karty:** gracz wybiera jedną z pięciu kart w swoim szeregu działań i wysuwa ją, aby oznaczyć, którą kartę wybrać.



2. **Rozpatrzenie karty:** gracz rozpatruje efekt wybranej karty.



3. **Przesunięcie karty:** gracz bierze wybraną kartę, przesuwa wszystkie karty na niższych miejscach o jedno miejsce w prawo i umieszcza wybraną kartę na pierwszym miejscu.



Po przesunięciu wybranej karty tura gracza się kończy i swoją turę rozgrywa kolejny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Szczegółowe zasady każdego rodzaju kart działań zostały opisane w sekcji „Karty działania”, której początek znajduje się na stronie 8. Przed przeczytaniem tej sekcji gracze powinni zapoznać się z kluczowymi pojęciami na kolejnej stronie.

KLUCZOWE POJĘCIA

Gracze muszą zaznajomić się z poniższymi pojęciami, aby zrozumieć, w jaki sposób powinni rozpatrywać karty działań.

POLA I TEREN

Każdy sześciokąt na mapie jest **POLEM**. Pola na mapie zawierają **TEREN** oznaczony ilustracją. Każdy z pięciu podstawowych rodzajów terenu odpowiada jednemu miejscu na torze działań: łąki (1), wzgórze (2), lasy (3), pustynie (4) i góry (5). Numer miejsca danego terenu to jego **TRUDNOŚĆ**.

Teren wpływa na wiele aspektów gry. Generalnie tereny odpowiadające wyższemu miejscu są trudniejsze do zajęcia i podbicia.

Szesty rodzaj terenu – woda – nie pojawia się na torze działań. Woda posiada trudność równą jeden, ale gracze przeważnie nie mogą oddziaływać na pola wody, chyba że jakaś karta wyraźnie im na to pozwala.

Jeśli na polu pojawiają się elementy kilku rodzajów terenu, uznaje się, że jego rodzaj wskazuje teren, który zajmuje większość jego powierzchni.



Łąki (1)



Wzgórze (2)



Las (3)



Pustynia (4)



Góry (5)



Woda (1)



SOJUSZNICZY I WROGI

Wiele kart odnosi się do pól lub elementów jako do **SOJUSZNICZYCH** lub **WROGICH**. Wszystkie żetony kontroli i plastikowe figurki w kolorze gracza są dla niego sojusznice. Wszystkie żetony kontroli i plastikowe figurki w innych kolorach są dla tego gracza wrogie. Analogicznie, pole zawierające miasto lub żetony kontroli gracza są dla niego sojusznice, a pola zawierające miasta lub znaczniki w innych kolorach są wrogie.

Karawany **nie powodują**, że pole jest sojusznice lub wrogie.

PUSTE POLA

Pole jest puste, jeśli nie zawiera żadnych żetonów ani figurek.

SUROWCE I CUDA NATURY

Surowce i cuda natury pozwalają na tworzenie niesamowitych cudów świata. W grze występują cztery rodzaje surowców:



Marmur



Rtęć



Ropa



Diamenty

Gracze mogą zbierać te żetony z planszy i wydawać podczas budowania cudów świata. Kiedy gracz wydaje żeton surowca, zwraca go do puli.

Żeton cudu natury może być wydany jako surowiec wskazany na tym żetonie. Jednak kiedy żeton cudu natury zostanie wydany, nie należy zwracać go do puli. Żeton cudu natury może zostać wydany ponownie w kolejnych turach, ale nie więcej niż raz na turę.



Cud natury
„Jezioro Kraterowe”

Pola z cudami natury nie posiadają rodzaju terenu. Trudność terenu wszystkich pól cudów natury wynosi pięć.

MIASTA I ROZWIĘTE MIASTA

Miasta to główne punkty, wokół których powstają imperia. Pozwalają one graczom zajmować nowe obszary na mapie. Rozwinięte miasta to w pełni rozbudowane miasta, które wpływają na dobrobyt cywilizacji gracza. Regularnie generują one żetony handlu (opisane dalej) i pełnią funkcję nowych punktów początkowych dla karawan.

Miasto staje się rozwinięte, kiedy każde sąsiadujące z nim pole zawiera sojusznicy żeton kontroli albo jest polem wody. Miasta na krawędzi mapy mogą rozwijać się szybciej, ponieważ posiadają mniej sąsiadujących pól.



Ponieważ miasto pomarańczowego gracza znajduje się na krawędzi mapy, ma tylko cztery sąsiadujące pola. Znajdują się na nich sojusznice żetony kontroli lub są one polami wody, więc miasto jest rozwinięte.

KARTY DZIAŁANIA

W grze występuje pięć **RODZAJÓW** kart działania. Rodzaj karty został oznaczony symbolem w lewym górnym rogu. Szereg działań każdego z graczy zawiera jedną kartę każdego rodzaju.



Podczas rozgrywki gracze zdobywają zaawansowane wersje swoich początkowych kart działania, które mają większy wpływ na grę. Zaawansowaną kartę rozpatruje się zgodnie z tymi samymi zasadami co początkową kartę danego rodzaju, ale może ona posiadać dodatkowy efekt (np. pozwala karawanom przekraczać wodę).

Poniższe akapity opisują zasady dla każdego rodzaju kart działania.

KULTURA

Kulturowe karty działania pozwalają graczom umieszczać żetony kontroli, dzięki czemu zajmują terytorium i zdobywają surowce. Miejsce karty w szeregu działań określa, na jakich rodzajach terenu gracz może umieszczać żetony kontroli.

Aby umieścić żeton kontroli, gracz bierze jeden ze swoich niewykorzystanych żetonów i umieszcza go na polu sąsiadującym z sojuszniczym miastem. Jeśli dane pole zawiera żeton surowca lub cudu natury, gracz umieszcza dany żeton obok swojego arkusza lidera.

Gracz musi przestrzegać poniższych zasad:

- Gracz nie może umieścić żetonu na polu wody ani na żadnym polu, którego teren odpowiada wyższemu miejscu w szeregu działań niż miejsce karty kultury. Wszystkie cuda natury traktuje się jak teren o trudności pięć.
- Pole nie może zawierać żetonu barbarzyńców, miasta, państwa ani żetonu kontroli.
- Żeton musi zostać umieszczony nieumocnioną stroną do góry (stroną, która nie posiada białego okręgu wokół symbolu).



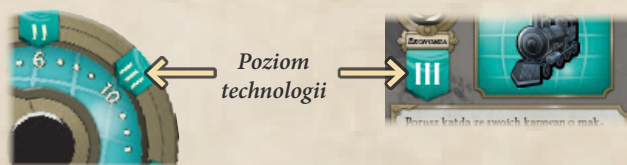
Jeśli czerwony gracz rozpatrzy swoją kartę kultury na drugim miejscu w szeregu, może umieścić swoje żetony kontroli na łąkach i wzgórzach.

NAUKA

Naukowe karty działania zapewniają postęp na wskaźniku technologii, co pozwala graczom odkrywać nowe technologie. Miejsce karty w szeregu działań określa, o ile postępuje wskaźnik.

Aby oznaczyć postęp na wskaźniku technologii, gracz obraca wskazówkę zgodnie z kierunkiem ruchu zegara o liczbę pól (kropek i liczb) równą numerowi miejsca karty nauki w szeregu.

Każda karta działania posiada **POZIOM TECHNOLOGII**, a niektóre pola na wskaźniku technologii są powiązane z poziomem technologii:



Kiedy wskazówka na wskaźniku przesuwa się na pole z poziomem technologii (lub je przekracza), gracz może otrzymać nową kartę działania. Gracz może wybrać dowolną kartę ze swojej talii działań, której poziom dokładnie odpowiada poziomowi osiągniętemu na wskaźniku. Wybrana karta zastępuje kartę tego samego rodzaju w jego szeregu działań – zastępowaną kartę należy odłożyć z powrotem do talii.



Wskaźnik technologii niebieskiego gracza postępuje na pole poziomu IV. Gracz decyduje, że otrzyma kartę „Lot”, więc musi zastąpić nią swoją obecną kartę wojska w szeregu działań, czyli „Obróbkę żelaza”.

EKONOMIA

Ekonomiczne karty działania pozwalają graczom na interakcję z miastami-państwami oraz wrogimi miastami poprzez poruszanie karawan. Miejsce karty działania w szeregu określa na jakie rodzaje terenu mogą poruszyć się karawany.

Każdy gracz rozpoczyna grę z jedną karawaną na swojej karcie ekonomii. Podczas gry gracze mogą zdobywać lepsze karty, które zwiększają liczbę dostępnych karawan. W takim wypadku gracz umieszcza nowe karawany na swojej karcie ekonomii.



Aby poruszyć karawanę, gracz przesuwa figurkę po jednym polu na raz, maksymalnie na odległość wskazaną na karcie. Karawana na karcie ekonomii może poruszyć się ze **stolicy lub rozwiniętych miast** gracza, tak jakby znajdowała się na polu danego miasta. Jeśli karawana nie dotrze do miasta-państwa ani wrogiego miasta w ciągu jednej tury, pozostaje na mapie i może zostać poruszona ponownie następnym razem, kiedy gracz rozpatrzy kartę ekonomii.

Gracz musi przestrzegać poniższych zasad:

- ♦ Gracz nie może umieścić ani poruszyć karawany na ani przez pole wody ani żadne pole, którego teren odpowiada wyższemu miejscu w szeregu działania niż miejsce karty ekonomii.
- ♦ Pole nie może zawierać żetonu barbarzyńców.
- ♦ Gracz nie może poruszyć więcej niż jednej karawany do jednego miasta lub miasta-państwa w tej samej turze.

Kiedy gracz porusza karawanę do miasta-państwa lub wrogiego miasta, rozpatruje poniższe kroki w zależności od celu karawany:

1. Gracz cofa karawanę na swoją kartę ekonomii.
2. Gracz otrzymuje dwa żetony handlu z puli.
 - a. **Miasto-państwo:** żetony handlu gracz umieszcza na karcie w swoim szeregu działań, której rodzaj odpowiada rodzajowi danego miasta-państwa.
 - b. **Wrogie miasto:** żetony handlu gracz umieszcza na kartach w swoim szeregu działań, rozdzielając je według uznania.
3. Gracz może wziąć jedną kartę dyplomacji.
 - a. **Miasto-państwo:** jeśli karta dyplomacji tego miasta-państwa jest dostępna obok mapy, gracz umieszcza ją obok swojego arkusza lidera. Gracz nie może wziąć karty, jeśli już posiada jej kopię.
 - b. **Wrogie miasto:** gracz wybiera jedną z dostępnych kart dyplomacji danego wrogiego gracza i umieszcza ją obok swojego arkusza lidera. Jeśli gracz posiada już jedną z kart dyplomacji danego gracza, musi ją zwrócić, zanim weźmie od niego inną kartę.

Miasta-państwa, żetony handlu i karty dyplomacji zostały opisane na stronie 13.

PRZEMYSŁ

Przemysłowe karty działania pozwalają graczowi zbudować graczowi nowe miasta **lub** cudu świata. Jeśli gracz buduje miasto, miejsce karty w szeregu określa, jakie rodzaje terenu gracz może brać pod uwagę. Jeśli gracz buduje cud świata, pozycja w szeregu działań wpływa na koszt tego cudu.

Budowanie miast


Aby zbudować nowe miasto, gracz bierze jedno ze swoich niewykorzystanych miast i umieszcza je na pustym polu w odległości wskazanej na karcie przemysłu (licząc od sojuszniczego pola).

Gracz musi przestrzegać poniższych zasad:

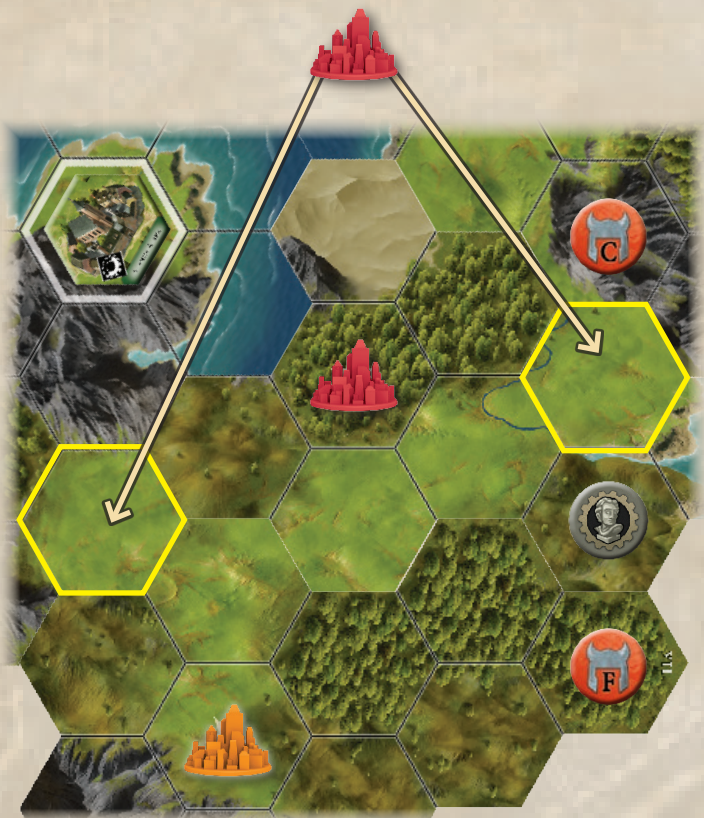
- ♦ Gracz nie może budować na polu zawierającym inny element niż karawana lub sojuszniczy żeton kontroli. Jeśli miasto zostanie wybudowane na karawanie, oba te elementy dzielą pole. Jeśli miasto zostanie wybudowane na żetonie kontroli, zostaje on usunięty z planszy i zwrócony do puli gracza.
- ♦ Gracz nie może budować miast na polach sąsiadujących z miastami lub miastami-państwami.
- ♦ Gracz nie może budować na ani odmierzać odległości przez pola wody ani żadne pola, których teren odpowiada wyższemu miejscu w szeregu działań niż miejsce karty przemysłu.
- ♦ Gracz nie może odmierzać odległości przez wrogie pole ani żeton barbarzyńców.

PORUSZANIE KARAWANY

Aby skorzystać z pobliskiego Seulu, niebieski gracz rozpatruje swoją kartę ekonomii „Handel zagraniczny”, znajdującą się na trzecim miejscu.



1. Gracz umieszcza karawanę obok swojej stolicy. Nie może umieścić jej na sąsiadujących górach, ponieważ wymagają one wyższego miejsca w szeregu działań.
2. Następnie porusza karawanę na pole lasu, a dalej na miasto-państwo.
3. Na koniec cofa karawanę na swoją kartę ekonomii i umieszcza dwa żetony handlu na swojej karcie nauki. Następnie gracz bierze jedną z dostępnych kart dyplomacji Seulu.



Jeśli czerwony gracz rozpatrzy swoją kartę przemysłu „Garncarstwo” na drugim miejscu w szeregu (wzgórza lub niżej), może budować tylko na oznaczonych polach.

Budowanie cudów świata

Cuda świata zapewniają potężne zdolności kontrolującym je graczom.

Koszt cudu świata to liczba wydrukowana w lewym dolnym rogu jego karty. Surowce, które gracz może wydać, aby opłacić koszt, są przedstawione w prawym dolnym rogu.



Aby wybudować cud, gracz wybiera jedną z odkrytych kart na wierzchu talii cudów i opłaca jej koszt w **PRODUKCJI**, która jest sumą:

- ♦ Numeru miejsca karty przemysłu w szeregu działań.
- ♦ Dwóch punktów produkcji za każdy dozwolony surowiec wydany przez gracza.
- ♦ Jednego punktu produkcji za każdy żeton handlu, który gracz wyda z karty przemysłu.

Jeśli produkcja gracza jest równa lub przekracza koszt cudu, zostaje on wybudowany. Gracz umieszcza kartę cudu świata obok swojego arkusza lidera, a odpowiadający jej żeton cudu kładzie pod sojuszniczym miastem, pod którym nie znajduje się jeszcze żeton cudu. Następnie gracz odkrywa kolejną kartę cudu danego rodzaju, odsłaniając wierzchnią kartę z danej talii cudów.

Gracz nie może wybudować cudu, jeśli wszystkie jego miasta już posiadają żeton cudu.

Cuda świata zostały opisane szczegółowo na stronie 13.



WOJSKO

Wojskowe karty działania pozwalają graczowi umacniać obronę **lub** przeprowadzać ataki. Miejsce w szeregu działań wskazuje ile żetonów kontroli może zostać umocnionych lub określa siłę każdego ataku.

Umacnianie żetonów kontroli

Umocnione żetony kontroli to potężne narzędzia służące do obrony wartościowych terytoriów i miast, w których znajdują się cuda świata.

Aby umocnić żetony kontroli, gracz wybiera liczbę swoich żetonów równą lub niższą od numeru miejsca karty wojska w szeregu. Gracz obraca każdy z wybranych żetonów na jego umocnioną stronę.



Nieumocniona strona



Umocniona strona

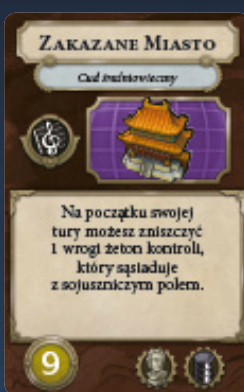
Umocnione żetony kontroli zapewniają dodatkową ochronę przeciwko barbarzyńcom. Kiedy barbarzyńcy poruszają się na pole zawierające umocniony żeton kontroli, cofają się na pole, z którego się poruszyli, a żeton kontroli należy obrócić na jego nieumocnioną stronę.

Kiedy gracz się broni, musi określić wartość walki (patrz na kolejnej stronie) broniącego się elementu. Umocniony żeton kontroli zwiększa swoją własną wartość walki o jeden, a dodatkowo zwiększa wartość walki każdego sąsiadującego miasta i żetonu kontroli o jeden. Te premie mogą się kumulować, aby znacząco zwiększać obronę – miasto otoczone kilkoma umocnionymi żetonami kontroli jest trudniejsze do zdobycia.

BUDOWA CUDU

Koszt Zakazanego miasta wynosi dziewięć. Aby je wybudować, gracz musi posiadać dziewięć punktów produkcji oraz miasto, w którym nie znajduje się żeton cudu świata.

Gracz rozpatruje swoją kartę przemysłu na trzecim miejscu w szeregu działań dla trzech punktów produkcji. Potrzebuje sześciu punktów produkcji więcej, więc wydaje jeden żeton marmuru i dwa żetony ropy. Każdy z nich dodaje dwa punkty produkcji, co daje łącznie dziewięć. Gracz buduje Zakazane miasto, umieszczając jego kartę obok swojego arkusza lidera, a żeton cudu pod jednym ze swoich miast, w którym nie ma jeszcze żetonu cudu.



Jeśli niebieski gracz rozpatrzy swoją wojskową kartę działania na drugim miejscu w szeregu, może obrócić swoje dwa dowolne żetony kontroli na ich umocnioną stronę.

Wykonywanie ataków

Gracze wykonują ataki, aby pokonywać barbarzyńców, podbijać miasta-państwa lub zajmować wrogie terytoria. Aby wykonać atak, gracz wybiera pole, które chce zaatakować, znajdujące się w odległości wskazanej na karcie wojska, licząc od sojuszniczego pola.

Gracz musi przestrzegać poniższych zasad:

- ♦ **OBROŃCA** (cel ataku) musi być żetonem barbarzyńców, miastem-państwem, wrogim miastem lub wrogim żetonem kontroli.
- ♦ Gracz nie może mierzyć odległości przez pola wody, wrogie pola, żetony barbarzyńców ani miasta-państwa. Gracz może mierzyć odległość przez wszystkie pozostałe rodzaje terenu, niezależnie od miejsca karty wojska w szeregu.
- ♦ Gracz nie może wykonać ataku z pola, które zaatakował i nad którym przejął kontrolę w tej turze.

Po wybraniu celu zarówno atakujący, jak i obrońca rzucają jedną kością, aby ustalić swoje **WARTOŚCI WALKI**. Jeśli obrońcą są barbarzyńcy lub miasto-państwo, gracz po prawej stronie atakującego wykonuje rzut za obrońcę.

Wartość walki atakującego jest równa sumie jego wyniku na kości i numeru miejsca karty wojska w szeregu. Gracz dodaje również wszelkie premie do ataku ze swoich kart i arkusza lidera.

Wartość walki obrońcy jest równa sumie jego wyniku na kości i premii zależnej od rodzaju bronionego elementu:

- ♦ **Miasto-państwo:** premia wynosi osiem.
- ♦ **Barbarzyńcy:** premia równa się trudności terenu pola, na którym znajduje się obrońca.
- ♦ **Żeton kontroli:** premia równa się trudności terenu pola, na którym znajduje się obrońca, oraz wszelkich premii na kartach i arkuszu lidera bronionego gracza. Premia zwiększa się za każdy sojuszniczy umocniony żeton kontroli sąsiadujący z obrońcą (wliczając samego obrońcę, jeśli jest umocnionym żetonem kontroli).
- ♦ **Miasto:** premia jest taka sama, jak dla żetonu kontroli, ale trudność terenu zostaje podwojona (np. teren górski dodaje premię 10 zamiast 5).

Po ustaleniu wartości walki atakujący może wydać żetony handlu ze swojej karty wojska. Następnie obrońca również może wydać żetony handlu ze swojej karty wojska. Każdy żeton wydany przez gracza zwiększa jego wartość walki o jeden.

Gracz, który uzyska wyższą wartość walki, wygrywa dany atak (remisy wygrywa obrońca). Jeśli wygra obrońca, nic się nie dzieje. Jeśli zwycięży atakujący, rozpatruje efekt w zależności od celu ataku:

- ♦ **Miasto-państwo:** atakujący podbija miasto-państwo poprzez umieszczenie żetonu miasta-państwa na karcie w swoim szeregu działań, która posiada ten sam rodzaj (żetony miast-państw zostały opisane dalej). Następnie atakujący umieszcza jedno ze swoich miast na polu tego miasta-państwa. Obie karty dyplomacji tego miasta należy umieścić zakryte obok mapy.
- ♦ **Barbarzyńcy:** atakujący usuwa barbarzyńców z mapy i umieszcza jeden żeton handlu na dowolnej karcie w swoim szeregu działań.

♦ **Żeton kontroli:** atakujący zastępuje żeton jednym ze swoich nieużywanych żetonów kontroli kładąc go nieumocnioną stroną do góry. Jeśli żeton znajdował się na polu cudu natury, atakujący bierze żeton tego cudu natury od bronionego gracza.

♦ **Miasto (nie stolica):** atakujący zastępuje miasto jednym ze swoich nieużywanych miast. Jeśli było to pole miasta-państwa, atakujący podbija je lub uwalnia (patrz „Miasta-państwa” na stronie 13).

♦ **Stolica:** atakujący bierze do dwóch żetonów handlu z kart działania bronionego gracza i umieszcza je na swoich kartach działania, rozdzielając je według uznania.

Jeśli atakujący pokonał miasto, pod którym znajdował się żeton cudu świata, dany żeton pozostaje na tym miejscu (pod nowym miastem atakującego), a atakujący otrzymuje odpowiadającą mu kartę cudu. Jeśli miasto było stolicą, atakujący musi przenieść żeton pod jedno ze swoich miast. Jeśli atakujący nie może przenieść żetonu, ponieważ we wszystkich jego miastach już znajdują się żetony cudów, nie może wziąć karty ani żetonu tego cudu (pozostają one pod kontrolą atakowanego gracza).

WYKONYWANIE ATAKU

Czerwony gracz atakuje żeton kontroli niebieskiego gracza znajdujący się na pobliskim lesie. Rozpatruje kartę wojska „Obróbka żelaza” na drugim miejscu w szeregu.



1. Czerwony gracz uzyskuje wynik „5”. Jego wartość walki wynosi 8 (2 za miejsce w szeregu działań, 1 za dodatkową premię „Obróbki żelaza” i 5 z wyniku rzutu).
2. Niebieski gracz wyrzucił „3”. Jego wartość walki to 9 (3 za trudność lasu, 1 za umocniony żeton kontroli, 2 za sąsiadujące umocnione żetony oraz 3 z wyniku rzutu).
3. Czerwony gracz wydaje 2 żetony handlu ze swojej karty wojska. Niebieski gracz nie posiada żadnych żetonów handlu na swojej karcie wojska, więc czerwony gracz wygrywa z ostateczną wartością walki równą 10.

ZWYCIĘSTWO

Każda karta zwycięstwa jest podzielona na dwa **CELE**. Zadaniem graczy jest zrealizowanie **jednego** celu na **każdej** karcie zwycięstwa obok mapy. Znaczenie symboli każdego celu zostało opisane na ostatniej stronie instrukcji.

Kiedy gracz zrealizuje cel, umieszcza jeden ze swoich żetonów kontroli obok karty zwycięstwa, na której znajduje się ten cel. Nawet jeśli później gracz nie będzie już dłużej spełniał wymagań tego celu, żeton pozostaje obok karty, a gracz nie musi ponownie realizować celu z danej karty.

Na początku tury pierwszego gracza, jeśli jakiś gracz zrealizował jeden cel na każdej karcie zwycięstwa, dany gracz wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada więcej cudów świata. Jeżeli dalej jest remis, wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada więcej sojuszniczych pól.

DODATKOWE ZASADY

W tej części opisano dodatkowe zasady wykorzystywane podczas rozgrywki.

WSKAŹNIK WYDARZEŃ

Wskaźnik wydarzeń steruje efektami, które nie są częścią tury żadnego gracza, takimi jak aktywność barbarzyńców. Zanim pierwszy gracz rozpocznie każdą ze swoich tur (poza pierwszą), musi przesunąć wskazówkę na wskaźniku wydarzeń na następne pole, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli na nowym polu znajduje się symbol, pierwszy gracz go rozpatruje. Następnie normalnie rozpoczyna swoją turę. Każdy z symboli na wskaźniku wydarzeń został opisany poniżej.

Ruch barbarzyńców

Barbarzyńcy wędrują po mapie w poszukiwaniu karawan do złupienia i miast do splądrowania. Kiedy wskazówka przesunie się na to pole, wszyscy barbarzyńcy na mapie się poruszają. Aby określić, w jakim kierunku poruszają się barbarzyńcy, pierwszy gracz rzuca kością i porównuje wynik z żetonem kierunku barbarzyńców. Każdy żeton barbarzyńców porusza się o **jedno** pole w wyrzuconym kierunku.

Jeśli barbarzyńcy poruszają się na pole zawierające element gracza, dany gracz rozpatruje odpowiedni efekt:

- ♦ **Karawana:** element zostaje zniszczony i wraca na kartę ekonomii danego gracza.
- ♦ **Nieumocniony żeton kontroli lub miasto (nie stolica):** element zostaje zniszczony i wraca do puli danego gracza.
- ♦ **Umocniony żeton kontroli:** żeton należy obrócić na jego nieumocnioną stronę, a barbarzyńcy cofają się na pole, z którego się poruszyli.
- ♦ **Stolica:** gracz wybiera i odrzuca łącznie dwa żetony handlu ze swojego szeregu działań, a barbarzyńcy cofają się na pole, z którego się poruszyli.

Jeśli barbarzyńcy poruszają się na pole wody, kontynuują ruch w wyrzuconym kierunku do momentu, aż poruszają się na pole

PORUSZANIE BARBARZYŃCÓW

Pierwszy gracz rzuca „2” na ruch barbarzyńców. Każdy żeton barbarzyńców porusza się w kierunku oznaczonym jako „2” na żetonie kierunku.



1. Barbarzyńcy „D” poruszają się na pole zawierające miasto gracza, niszcząc je.
2. Barbarzyńcy „F” poruszają się na pole wody. Ponieważ nie mogą się na nim zatrzymać, kontynuują ruch w wyrzuconym kierunku.

inne niż woda. Jeśli barbarzyńcy mieliby poruszyć się poza krawędź mapy, zamiast tego poruszają się w przeciwnym kierunku.

Pojawienie się barbarzyńców

W trakcie rozgrywki barbarzyńcy regularnie pojawiają się ponownie na mapie. Kiedy wskazówka przesunie się na ten symbol, każdy pokonany żeton barbarzyńców należy ponownie umieścić na mapie.

Każdy żeton barbarzyńców został oznaczony literą. Kiedy żeton ma się ponownie pojawić, należy umieścić go na symbolu barbarzyńców oznaczonym tą samą literą.

Barbarzyńcy pojawiają się wyłącznie, jeśli odpowiadające pole jest puste lub zajęte przez karawanę (karawana zostaje zniszczona). W innym wypadku barbarzyńcy pozostają poza planszą, czekając na okazję do ponownego pojawienia się na mapie.

Handel

Rozwinięte miasta zapewniają swoim cywilizacjom żetony handlu. Kiedy wskazówka przesunie się na ten symbol, każdy gracz umieszcza żeton handlu z puli na kartach w swoim szeregu działań, rozdzielając je według uznania. Liczba żetonów handlu, które rozmieszcza gracz, równa się liczbie kontrolowanych przez niego rozwiniętych miast.

MIASTA-PAŃSTWA

Miasto-państwo to niewielki, suwerenny obszar, neutralny w stosunku do wszystkich graczy. Miasta-państwa są wartościowymi partnerami handlowymi, nagradzającymi graczy, którzy wysyłają do nich swoje karawany. Każde miasto-państwo posiada dwie karty dyplomacji o tej samej nazwie.



Seul, naukowe miasto-państwo

Kiedy gracz porusza karawanę do miasta-państwa, dany gracz umieszcza dwa żetony handlu na karcie w swoim szeregu działań, która posiada ten sam rodzaj co to miasto-państwo. Jeśli gracz nie posiada jeszcze karty danego miasta-państwa, bierze jedną z jego kart dostępnych obok mapy i umieszcza przy swoim arkuszu lidera. Gracz nie może zabrać karty miasta-państwa od innego gracza.

Teren wszystkich miast-państw to łąki, ale ich wartość obrony wynosi osiem.

Gracz nie może poruszyć więcej niż jednej karawany do jednego miasta lub miasta-państwa w tej samej turze.

Podbijanie i wyzwalamie miast-państw

Gracze mogą uzyskać pewne korzyści za atakowanie lub wyzwalamie miast-państw spod kontroli innego gracza.

Kiedy gracz atakuje i podbija miasto-państwo, umieszcza jedno ze swoich nieużywanych miast na danym polu i umieszcza żeton tego miasta-państwa na karcie w szeregu działań, która posiada ten sam rodzaj co miasto-państwo. Następnie **wszystkie** karty dyplomacji tego miasta-państwa należy odłożyć zakryte obok mapy.

Kiedy gracz rozpatruje kartę działania, na której znajduje się żeton miasta-państwa, może wykorzystać żeton tego miasta jako żeton handlu. Żeton pozostaje na danej karcie działania, zamiast zostać zwrócony do puli, ale nie może zostać wydany więcej niż raz na turę.

Jeśli gracz zaatakuje i pokona wrogie miasto na podbitym mieście-państwie, może zdecydować się je podbić (zgodnie z opisem na stronie 11) lub wyzwolić. Jeśli gracz wyzwala miasto, odkłada jego żeton na miejsce, zamiast umieszczać tam swoje miasto. Następnie gracz odkrywa karty dyplomacji tego miasta i bierze jedną z nich.

KARTY DYPLMACJI

Karty dyplomacji zapewniają przydatne premie graczom, którzy wysyłają swoje karawany do miast-państw oraz wrogich miast. Każdy gracz posiada zestaw kart dyplomacji w swoim kolorze, a także każde państwo-miasto posiada parę odpowiadających mu kart dyplomacji.

Gracz **nie korzysta z efektów własnych kart dyplomacji**, ale może używać kart dyplomacji miast-państw lub innych graczy. Gracz nie może posiadać więcej niż jednej karty każdego miasta-państwa ani każdego gracza.

Jeśli gracz atakuje miasto-państwo lub wrogie pole, musi zwrócić wszelkie karty dyplomacji, które otrzymał od danego miasta-państwa lub gracza.

ŻETONY HANDLU



Żeton handlu

Żetony handlu wzmacniają efekty na kartach działania. Gracze otrzymują je za wysyłanie karawan do miast-państw lub wrogich miast oraz kiedy wskazówka na wskaźniku wydarzeń przesunie się na symbol handlu.

Kiedy gracz rozpatruje kartę działania, może wydać dowolną liczbę żetonów handlu z tej karty. Każdy wydany żeton handlu zapewnia efekt opisany na dole danej karty działania:



Kultura: pozwala umieścić jeden dodatkowy żeton kontroli.



Wojsko: podczas ataku lub obrony, wartość walki gracza jest większa o jeden na czas tego ataku.



Nauka: wskaźnik technologii postępuje o jedno dodatkowe pole.



Przemysł: podczas budowy cudu produkcja gracza wzrasta o jeden.



Ekonomia: każda karawana może się poruszyć o jedno dodatkowe pole.

Kiedy żeton handlu zostaje wydany, należy go zwrócić do puli.

Na karcie działania nie mogą znajdować się więcej niż **trzy** żetony handlu. Nadmiarowe żetony (powyżej trzech) należy natychmiast zwrócić do puli. Żetony miast-państw nie wliczają się do tego limitu.

CUDA ŚWIATA

Cuda świata zapewniają wyjątkowe, potężne efekty kontrolującym je graczom. W grze występują cztery rodzaje cudów świata: kulturowe, ekonomiczne, naukowe i wojskowe. Rodzaj cudu oznaczono na jego karcie i żetonie symbolem i kolorem. Rodzaj cudu określa, do której talii cudów należy dana karta.



Symbol i kolor cudu kulturowego



Gracze budują cuda świata, korzystając z przemysłowej karty działania. Kiedy gracz buduje cud, umieszcza jego kartę obok swojego arkusza lidera, a żeton danego cudu pod sojuszniczym miastem, pod którym nie znajduje się jeszcze cud świata. Następnie gracz odkrywa kolejną kartę cudu danego rodzaju, odstawiając wierzchnią kartę z danej talii cudów.

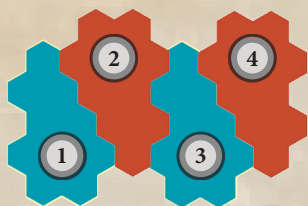
Gracz kontroluje cud świata, dopóki jego żeton znajduje się pod sojuszniczym miastem (lub, w rzadkich przypadkach, pod sojuszniczym żetonem kontroli). Inni gracze mogą atakować wrogie pole, na którym znajduje się żeton cudu, aby przejąć nad nim kontrolę, zgodnie z opisem na stronie 11.

Jeśli barbarzyńcy zniszczą miasto, w którym znajduje się cud świata, żeton tego cudu pozostaje na danym polu, a gracz może przejąć nad nim kontrolę, umieszczając na nim miasto lub żeton kontroli.

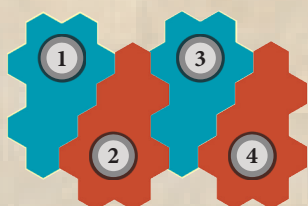
ZA AWANS. TWORZENIE MAPY

We wszystkich rozgrywkach poza pierwszą gracze powinni korzystać z poniższych zasad, aby stworzyć swoje własne mapy. Wprowadzają one dodatkowy element strategiczny i zapewniają inną mapę w każdej rozgrywce. Gracze tworzą początkowy kontynent zwany **RDZENIEM**, a następnie na zmianę dodają do niego kafelki, rozmieszczając je zgodnie z obraną strategią, aby osiągnąć korzyści. Aby stworzyć zaawansowaną mapę, należy wykonać następujące kroki:

1. Należy rozdać każdemu graczowi losowy kafelek z symbolem stolicy (gwiazdą). Pozostałe kafelki stolicy należy odłożyć do pudełka.
2. Należy wziąć dwa losowe kafelki z cudem natury i dwa losowe kafelki z miastem-państwem i pomieszać je ze sobą. To kafelki rdzenia.
3. Wszystkie kafelki rdzenia należy ułożyć tą samą stroną do góry. Aby wybrać stronę, należy rzucić kością. Przy wyniku 1-3 należy użyć strony „A”, w innym wypadku – strony „B”.
4. Należy utworzyć rdzeń, dobierając i umieszczając kafelki rdzenia, po jednym na raz, na środku stołu. Kafelki należy umieszczać w kolejności i w orientacji pokazanej poniżej, zależnie od wybranej strony. Następnie należy umieścić żetony handlu na każdym z tych czterech kafelków jako przypomnienie, że są to kafelki rdzenia.



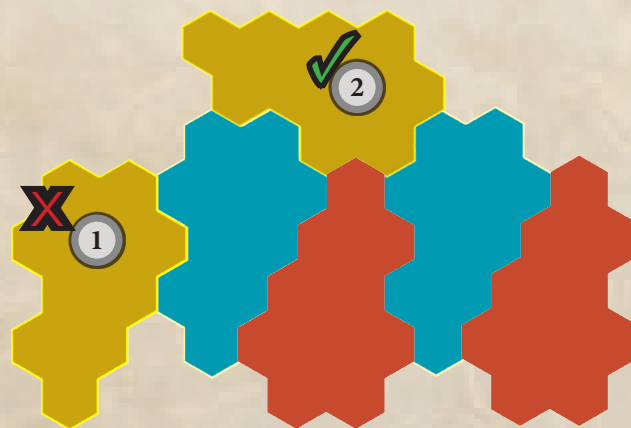
Kafelki rdzenia - strona A



Kafelki rdzenia - strona B

5. Pozostałe kafelki należy wymieszać i rozdać po dwa każdemu z graczy. Niewykorzystane kafelki należy odłożyć do pudełka.

6. Zaczynając od losowego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu zegara, każdy gracz wybiera i umieszcza jeden ze swoich trzech kafelków. Każdy kafelek można ułożyć **dowolną stroną do góry**, ale gracze muszą przestrzegać poniższych ograniczeń:
 - ♦ Dokładany kafelek musi się stykać z co najmniej czterema polami już wyłożonych kafelków.
 - ♦ Kafelek musi się stykać z rdzeniem, nawet jeśli musiałby zostać obrócony na określoną stronę, aby było to możliwe. Jeśli niemożliwe jest dołączenie go do rdzenia w celu spełnienia poprzedniego wymagania, kafelek musi stykać się z kafelkiem, który styka się z rdzeniem.
 - ♦ Jeśli gracz umieszcza kafelek stolicy, musi umieścić swoją stolicę na znajdującym się na danym kafelku symbolu stolicy.
 - ♦ Jeśli powstanie otoczona z każdej strony dziura w mapie, gracze powinni wypełnić ją żetonami wody.



Kafelek 1 jest ułożony w niedozwolony sposób, ponieważ nie styka się z czterema polami mapy. Kafelek 2 jest ułożony poprawnie.

7. Gracze powtarzają krok 6 do momentu aż umieszczą wszystkie kafelki. Następnie należy odrzucić żetony handlu z kafelków rdzenia i kontynuować przygotowanie gry.

INDEKS

atak.....	11
barbarzyńcy	
obrona.....	11
pojawianie się.....	12
ruch.....	12
budowanie cudów.....	10
budowanie miast.....	9
cele	
przygotowanie gry.....	5
znaczenie symboli.....	16
zwycięstwo.....	12
cuda natury.....	7
atakowanie żetonu	
kontrola na cudzie.....	11
cuda świata.....	13
atakowanie miasta z.....	11
budowanie.....	10
limit na miasto.....	10
rozgrzywka 2-osobowa.....	5
rozgrzywka 3-osobowa.....	5

karawany	
ruch.....	8
ruch – miasta-państwa.....	9
ruch – wrogi miasta.....	9
karty dyplomacji.....	13
karty działania.....	8
ekonomiczna.....	8
kulturowa.....	8
naukowa.....	8
przemysłowa.....	9
przesunięcie.....	6
rozpatrzenie.....	6
wojskowa.....	10
miasta-państwa.....	13
atakowanie.....	11
barbarzyńcy.....	15
wyzwalanie.....	13
miejsca.....	6
obrońca.....	11
ograniczenie liczby	
elementów.....	15
pierwszy gracz.....	6
pole.....	7

poziom technologii.....	8
produkcja.....	10
pula.....	5
puste pole.....	7
rozwinęte miasta.....	7
poruszanie karawan z.....	8
żetony handlu.....	12
sojuszniczy.....	7
stolice	
poruszanie karawan z.....	8
utrata cudu świata.....	11
surowce.....	7
koszt cudu świata.....	10
szereg działań.....	6
teren.....	7
trudność (teren).....	7
tura gracza.....	6
umacnianie.....	10
wartość walki.....	11
woda.....	7
rozwinęte miasta.....	7
ruch barbarzyńców.....	12

wrogi.....	7
wskaźnik technologii.....	8
przekroczenie „24”.....	15
osiągnięcie	
kilku poziomów.....	15
wskaźnik wydarzeń.....	12
zaawans. tworzenie	
mapy.....	14
zniszczenie.....	15
zwycięstwo.....	12
żetony handlu.....	13
limit na	
karcie działania.....	13
wydawanie.....	13
z miast-państw.....	13
z symbolu handlu.....	12
z wrogich miast.....	13
żeton kier. barbarzyńców	
przygotowanie gry.....	5
ruch barbarzyńców.....	12
żetony kontroli	
umacnianie.....	10
umieszczanie.....	8

OBJAŚNIENIA ZASAD

W tej części znajdują się objaśnienia do sytuacji, które mogą wystąpić podczas rozgrywki.

Atakowanie

- ◆ Jeśli gracz wykona nieudany atak przeciwko jakiemuś celowi, może zaatakować go ponownie w tej samej turze.
- ◆ Jeśli gracz podbija miasto lub miasto-państwo i nie posiada już miasta, które mógłby umieścić na danym miejscu, zamiast tego umieszcza tam umocniony żeton kontroli. Jeśli dany żeton znajduje się na polu miasta-państwa, a kolejny atakujący pokonuje i podbija to miasto-państwo, musi zastąpić żeton miastem (jeśli to możliwe).
- ◆ Jeśli gracz musi umieścić żeton kontroli (zamiast miasta) na mieście-państwie lub żetonie cudu natury, w dalszym ciągu podbija dane miasto-państwo lub przejmując kontrolę nad cudem natury.

Barbarzyńcy

- ◆ Jeśli barbarzyńcy zmieniają kierunek ruchu ze względu na krawędź mapy lub umocniony żeton kontroli, z którego cofają się na pole wody, kontynuują ruch w danym kierunku, dopóki nie wejdą na pole lądu.
- ◆ Dopóki barbarzyńcy znajdują się na polu miasta-państwa, karawany nie mogą się do niego poruszać ani nie może ono zostać zaatakowane.
- ◆ Po tym, jak barbarzyńcy się poruszają, jeśli na polu znajduje się więcej niż jeden żeton barbarzyńców, należy rzucić kością i przesunąć jeden z nich w wyrzuconym kierunku. Należy powtarzać tę czynność, dopóki na żadnym polu nie będzie więcej niż jednego żetonu barbarzyńców.

Karawany

- ◆ Karawany mogą poruszać się przez miasta-państwa i wrogie miasta, ale nie mogą się zatrzymywać ani pozostawać na tych polach.
- ◆ Kiedy karawana porusza się na pole podbitego miasta-państwa, jej efekt rozpatruje się tak, jakby poruszyła się do wrogiego miasta.
- ◆ Po tym, jak karawana wróci na kartę ekonomii, nie może ponownie poruszyć się w tej samej turze.

Żetony kontroli

- ◆ Kiedy gracz rozmieszcza żetony kontroli, może podzielić je pomiędzy różne miasta.
- ◆ Jeśli gracz ma umieścić żeton kontroli, ale nie posiada już żadnego, może najpierw usunąć sojuszniczny żeton kontroli z mapy.
- ◆ Jeśli żeton kontroli zostaje usunięty z pola cudu natury w związku z efektem karty lub barbarzyńców, żeton danego cudu natury należy odłożyć na jego pole.

Karty działania, szereg działań i wskaźnik technologii

- ◆ Kiedy gracz zastępuje kartę w swoim szeregu działań, wszystkie żetony handlu z zastępowanej karty należy przenieść na nową kartę.
- ◆ Jeżeli gracz osiągnie więcej niż jedno pole poziomu technologii na wskaźniku technologii w trakcie jednej tury, rozpatruje efekty obu tych pól.
- ◆ Jeżeli wskazówka na wskaźniku technologii gracza przekroczy pole 24, następane pole to 15. Wskazówka znów będzie postępować w kierunku pola 24, a gracz może zdobyć więcej kart działania poziomu IV.
- ◆ Gracz może rozpatrzyć kartę działania bez korzystania z jej efektu.
- ◆ Jeżeli wszyscy wyrażą na to zgodę, gracze mogą kontynuować rozgrywkę, podczas gdy gracz wybiera kartę działania ze swojej talii.

Inne

- ◆ Liczba wszystkich elementów poza żetonami handlu jest ograniczona do ilości znajdujących się w pudełku.
- ◆ Kiedy gracz bierze kartę dyplomacji od innego gracza, jej kolor musi odpowiadać kolorowi tego gracza i musi ona być dostępna w talii dyplomacji tego gracza.
- ◆ Kiedy jakiś element gracza zostaje zniszczony, wraca do puli tego gracza i może być wykorzystany ponownie.

OPCJONALNA ZASADA „EPICKIEJ ROZGRYWKI”

Jeśli doświadczeni gracze chcieliby rozegrać dłuższą partię, mogą skorzystać z zasady „epickiej rozgrywki”. W tym celu podczas przygotowania gry umieszczają cztery karty zwycięstwa obok mapy (zamiast trzech). Zasady zwycięstwa pozostają takie same – gracz musi wykonać jeden cel z każdej karty zwycięstwa obok mapy.

FANTASY FLIGHT GAMES

Projekt i rozwój gry: James Kniffen

Producent: Jason Walden

Redakcja: Adam Baker

Korekta: Chris Meyer

Projekt graficzny: WiL Springer oraz Michael Silsby

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okladka oraz ilustracje kafelków mapy: Anders Finér

Kierownictwo artystyczne: Andy Christensen

Projekt figurek: Neil Hagre

Koordynacja figurek: Niklas Norman

Główny dyrektor artystyczny: Melissa Shetler

Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Starszy kierownik projektu: John Franz Wichlacz

Starszy kierownik rozwoju produktu: Chris Gerber

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Dyrektor kreatywny: Andrew Navarro

ASMODEE NORTH AMERICA

Koordynator licencji: Sherry Anisi

Zarządzanie licencją: Simone Elliott

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Wydawca: Christian T. Petersen

FIRAXIS

Dyrektor artystyczny studia: Arne Schmidt

Dyrektor ds. marketingu: Lindsay Riehl

Kierownicy ds. marketingu: Peter Murray i Kevin Schultz

2K I TAKE TWO INTERACTIVE

Dyrektor ds. marketingu: Matt Knoles

Dyrektor ds. sprzedaży cyfrowej: Max Schenkein

GALAKTA

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Korekta wersji polskiej: Aleksandra Miszta, Borys Wołkowiecki

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

TESTERZY

Justin Beers, Dane Beltrami, Federico Castelo, Chris J Davis, Pablo Espinosa, Petra Exnarova, Tino Gouvras, Michael Hurley, Nathaniel Kaplan, Nick Kingery, Hunter Lewis, Federico Martinez, Eric Montag, Robert Parkinson, Tom Parry, Matthew Ryan, Dan Smith, AJ Swanson, Paul Winchester i Luke Wolaszek.

Specjalne podziękowania dla naszych beta testerów.

Wykorzystane grafiki pochodzą z archiwów Firaxis. Dziękujemy wszystkim artystom za ich wkład.

© 2018 Take-Two Interactive Software, Inc. © 2018 Fantasy Flight Games. *Civilization* to znak towarowy Take-Two Interactive Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

PODSUMOWANIE ZASAD

W trakcie rozgrywki gracze powinni trzymać podsumowanie zasad pod ręką.

CELE



Posiadaj 8 swoich miast na mapie.



Kontroluj 2 ekonomiczne cuda świata.



Pokonaj 1 wrogą stolicę lub kontroluj 2 podbite miasta-państwa.



Kontroluj 2 militarne cuda świata.



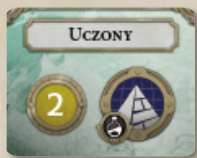
Kontroluj 15 pól sąsiadujących z wodą lub krawędzią mapy.



Kontroluj 2 kulturalne cuda świata.



Osiągnij „24” na swoim wskaźniku technologii.



Kontroluj 2 naukowe cuda świata.



Kontroluj 5 rozwiniętych miast.



Kontroluj 2 cuda natury.

SYMBOLE NA WSKAŹNIKU WYDARZEŃ



Każdy gracz umieszcza 1 żeton handlu na karcie w swoim szeregu działań za każde ze swoich rozwiniętych miast.



Każdy pokonany żeton barbarzyńców ponownie pojawia się na symbolu barbarzyńców oznaczonym tą samą literą (chyba, że znajduje się na nim miasto lub żeton).



Rzuć kością i porusz każdy żeton barbarzyńców w wyrzuconym kierunku.

BUDOWA CUDU

Gracz wybiera jedną z odkrytych kart na wierzchu talii cudów i opłaca jej koszt w produkcji, która jest sumą:

- ♦ numeru miejsca karty przemysłu w szeregu działań;
- ♦ +2 za każdy wydany dozwolony surowiec;
- ♦ +1 za każdy żeton handlu wydany z przemysłowej karty działania.

Gracz musi posiadać miasto, w którym nie ma jeszcze żetonu cudu świata.

WYKONYWANIE ATAKU

- Wybór celu:** atakujący wybiera pole, z którego atakuje, oraz cel, który chce zaatakować.
- Rzut atakującego:** atakujący rzuca kością i dodaje premie z następujących źródeł:
 - ♦ numeru miejsca jego karty wojska w szeregu działań;
 - ♦ premii z jego kart i arkusza lidera.
- Rzut obrońcy:** obrońca rzuca kością i dodaje premie zależne od rodzaju celu:
 - ♦ **Miasto-państwo:** premia = 8.
 - ♦ **Barbarzyńcy:** premia = trudność terenu, na którym znajduje się cel.
 - ♦ **Wrogie pole:** premia = suma poniższych:
 - ♦ trudność terenu, na którym znajduje się cel (podwójna, jeśli celem jest miasto);
 - ♦ +1 za każdy sąsiadujący, sojuszniczy umocniony żeton kontroli;
 - ♦ +1, jeśli cel jest umocnionym żetonem kontroli;
 - ♦ premie z kart i arkusza lidera.
- Wydanie żetonów handlu:** atakujący, a po nim obrońca mają okazję wydać żetony handlu ze swoich kart wojska. +1 do wartości walki za każdy wydany żeton.
- Porównanie wartości walki:** gracz z wyższą wartością walki zwycięża (obrońca wygrywa remis).