

EUFERAT TYGRYS

Reiner Knizia

gra dla 2 – 4 graczy

Ur, Niniwa, Babilon - Biblia opisuje te trzy miasta jako kolebkę ludzkości. Uczeni mają zgodne opinie: na żyznych ziemiach Mezopotamii, pomiędzy rzekami Eufrat i Tygrys, narodziła się nasza cywilizacja.

Około 3000 lat przed naszą erą wzdłuż wybrzeży rzek zaczęły się powstawać i rozwijać się pierwsze duże osady. Wkrótce rolnicy, chcąc powiększyć obszary upraw, zaczęli nawadniać duże połacie łąd coraz bardziej oddalone od rzek. Było to spore osiągnięcie, jednak nie było ono pozbawione konsekwencji. Problemem stał się transport. Człowiek jednak poradził sobie. Odwrócił koła garncarskie i zamontował je do pierwszych prymitywnych wozów. Pozwoliło to na przemieszczanie zebranych plonów na znaczne odległości. Rozwiniął się handel wymienny. To osiągnięcie jednak pociągnęło za sobą kolejne problemy. Kupcy i handlarze musieli zapisywać informacje o wciąż rosnącej liczbie i ilości towarów. Początkowo czynili to wydrapując specjalne znaki na glinianych naczyniach, co przyczyniło się w późniejszym okresie do wynalezienia pisma - znacznie wcześniej niż dokonali tego Egipcjanie. Na pewnym etapie rozwoju pojawiła się również rzesza kapłanów oraz zarządców.

Tysiąc lat później starożytne lecz bogate królestwo Ur zostało zniszczone. Władzę przejął król Babilonii - Hammurabi. Zaczęły się rozwijać nowe królestwa i dynastie. Na północy pojawili się Hetyci. Obszarem położonym pomiędzy dwiema rzekami władali Aszurowie i Asyryjczycy. Potęgą królestwa stworzonego przez króla Sargona została przewyższona dopiero wiele lat później przez imperium Aleksandra Wielkiego.

Poprzez stulecia kolejne dynastie odbierały poprzednikom władzę, a tylko jedna rzecz pozostawała niezmienna: ciągły rozwój cywilizacji. Wielu podejmowało wyzwanie zdobycia władzy lecz nie wszyscy byli w stanie temu sprostać. Gra Eufrat i Tygrys pozwoli Ci wczuć się w rolę władcy i wziąć udział w fascynującym przedsięwzięciu rozwoju cywilizacji.

Ci, którzy są niezdolni do życia w społeczeństwie lub którzy nie odczuwają takiej potrzeby, ponieważ nikogo nie potrzebują - muszą być bestiami albo bogami.

Arystoteles: Polityka



Niniwa

Elementy gry

- ◆ plansza
- ◆ 153 żetony cywilizacji
- ◆ 8 żetonów katastrof
- ◆ 1 żeton pojednania
- ◆ 6 drewnianych monumentów
- ◆ 16 Przywódców z 4 dynastii
(drewniane dyski)
- ◆ 140 kostek punktów zwycięstwa
(20 małych i 15 dużych drewnianych kostek w 4 kolorach)
- ◆ 10 skarbów
(drewniane kostki w naturalnym kolorze)
- ◆ 4 parawany
- ◆ 1 woreczek (na żetony cywilizacji)
- ◆ zasady gry (instrukcja oraz „ściągawka”)



Król

Kapłan
(Dynastia Lwa)

Rolnik

Kupiec



W dalszej treści tej instrukcji żetony cywilizacji określane będą mianem żetonów, jednakże żetony katastrofy oraz pojednania będą nazywane pełną nazwą.

Przygotowanie gry

Przed pierwszą rozgrywką należy złożyć monumenty z części tak, jak jest to przedstawione poniżej:



(Elementy można ze sobą skleić, jeśli jest taka potrzeba)

Na każdym z 10 pól planszy przedstawiających skrzydlate potwory (podobne do gryfów), należy umieścić świątynię oraz skarb, a pozostałe żetony włożyć do woreczka.

Każdy z graczy wybiera dynastię, którą będzie reprezentował (np. poprzez losowanie żetonów z symbolami dynastii). Dynastia składa się z oznaczonych tym samym symbolem 4 przywódców w 4 różnych kolorach. Należy pamiętać, że gracze są rozróżniani po symbolach dynastii a nie po kolorach. Znaczniki przywódców (we wszystkich 4 kolorach) wraz z odpowiednimi parawanami oraz dwoma żetonami katastrofy umieszcza się przed każdym z graczy. Grający wyciągają z woreczka 6 losowo wybranych żetonów i umieszczają je za parawanem tak, aby pozostali gracze ich nie widzieli.

Jeśli w grze nie uczestniczą 4 osoby należy odłożyć pozostałych przywódców, parawany oraz żetony katastrofy do pudełka. Punkty zwycięstwa, monumenty oraz żeton pojednania należy umieścić obok planszy. Grę rozpoczyna losowo wybrany gracz (można posłużyć się żetonami z symbolami dynastii).



Cel gry

Celem każdego z graczy jest rozwój kluczowych aspektów cywilizacji: osadnictwa, religii, rolnictwa oraz handlu. Aby to uczynić gracze będą umieszczać na planszy swoich przywódców, tworzyć i rozbudowywać królestwa, budować monumenty oraz rozwiązywać narastające konflikty. Wszystko to przynosić będzie punkty zwycięstwa w każdej z czterech wymienionych uprzednio sfer rozwoju cywilizacji. Zwycięzcą zostaje gracz, który rozwinie cywilizację w na tyle zrównoważony sposób, aby żadna ze sfer nie została zaniedbana.

Królestwa

Większość zasad w grze dotyczy królestw graczy, dlatego wyrażenie „królestwo” używane w tej instrukcji wymaga dobrego zrozumienia. Podczas gry przywódcy oraz żetony są układane na planszę. Obiekty (żetony lub przywódcy) układane na planszy na polach stykających się brzegami są określane jako połączone i razem tworzą region. Połączenie nie istnieje, jeśli obiekty leżą na polach stykających się jedynie rogami.

Region, w którym znajduje się choć jeden przywódca nazywany jest królestwem, a królestwa to esencja tej gry.

W królestwie może znajdować się wielu przywódców i nie ma znaczenia do której dynastii (do którego z graczy) należą. Królestwa rosną wraz z dokładaniem przez graczy żetonów lub przywódców.

Królestwa mogą być łączone lub rozdzielane. W królestwie panuje pokój, jeśli znajdują się w nim przywódcy różnych sfer rozwoju cywilizacji (różnych kolorów). Jeśli jednak w królestwie pojawi się drugi przywódca tej samej sfery rozwoju (tego samego koloru), która już ma swego przywódcę - rodzi się konflikt pomiędzy dynastiami.



Przebieg rozgrywki

Gracz, który aktualnie powinien wykonać swój ruch nazywany będzie graczem aktywnym. W trakcie rundy gracze wykonują akcje po sobie, a kolejność wyboru gracza aktywnego jest wyznaczana zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej tury gracz **może** wykonać **maksymalnie dwie akcje**. Poniżej wymieniono wszystkie akcje, które gracz może wykonać. Nie ma znaczenia, czy wybrane przez gracza akcje są identyczne, czy nie:

◆ Umieszczenie przywódcy na planszy



◆ Umieszczenie żetonu na planszy i nagrodzenie gracza punktem zwycięstwa



◆ Zagranie żetonem katastrofy



◆ Wymiana maksymalnie 6 żetonów



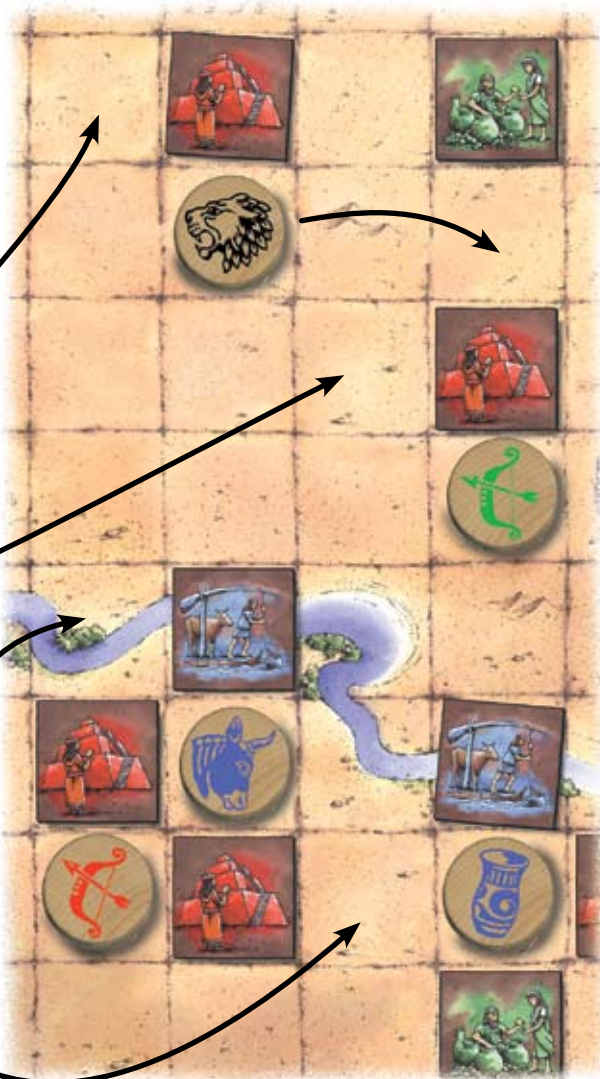
Szczegółowy opis akcji:

◆ Ułożenie przywódcy

Każdy z graczy posiada dynastię złożoną z czterech przywódców: król (czarny), kapłan (czerwony), rolnik (niebieski) oraz kupiec (zielony). Gracz może ułożyć na planszy jedynie przywódców ze swojej dynastii. Może brać ich spoza planszy albo przenieść z innego miejsca na planszy. Przywódcę można również zabrać z planszy i odłożyć na bok.

Przywódcę można położyć **jedynie na puste miejsce na planszy i tylko na polu, które styka się jednym z boków ze świątynią** (przywódcy i bogowie w tamtych czasach zawsze trzymali się razem).

Przywódcą nie może zostać umieszczony ani na polu, przez które płynie rzeka, ani w taki sposób, by łączył z sobą dwa królestwa.



W określonych przypadkach żetony (najczęściej świątynie) mogą zostać zdjęte z planszy lub odwrócone spodem na wierzch. W momencie, gdy ostatnia świątynia leżąca na polu łączącym się jednym z boków z polem, na którym leży przywódca jest usuwana - przywódca zwracany jest graczowi władającemu odpowiednią dynastią.

Za umieszczenie przywódcy na planszy gracz nie otrzymuje punktów zwycięstwa, jednak gracz nie posiadający przywódców na planszy nie zarobi żadnego punktu zwycięstwa.

◆ Ułożenie żetonu na planszy

Na początku każdej tury gracz posiada 6 żetonów schowanych za swoim parawanem. Są one używane do rozbudowy cywilizacji. Gracz zabiera żeton zza parawanu i układa go na pustym miejscu na planszy.

Niebieskie żetony (farma) mogą być położone **jedynie na polach z rzeką**.

Żadne inne żetony nie mogą być układane na polach z rzeką.



W większości przypadków w zamian za położenie żetonu na planszy gracz otrzymuje punkt zwycięstwa. Kostka przedstawiająca punkt zwycięstwa jest zawsze tego samego koloru, co położony na planszy żeton.

Wynagradzanie punktami zwycięstwa

Punkt zwycięstwa jest przekazywany graczowi w poniżej wymienionych okolicznościach:

Jeśli żeton położony został w królestwie, w którym znajduje się przywódca tego samego koloru co położony żeton - punktem zwycięstwa zostaje nagrodzony gracz będący właścicielem dynastii z której wywodzi się dany przywódca.

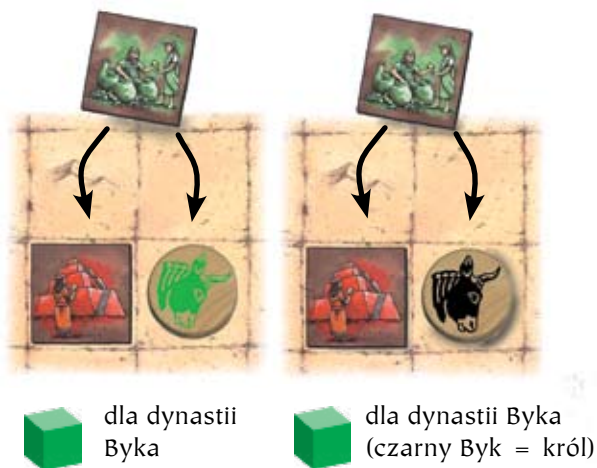
Jeśli w królestwie nie ma przywódcy tego samego koloru, ale za to znajduje się tam król - punktem zwycięstwa nagradzany jest gracz będący właścicielem dynastii, z której wywodzi się ten król. Jeśli w królestwie nie ma ani króla ani odpowiedniego przywódcy - nikt nie otrzymuje punktu zwycięstwa.

Punkty zwycięstwa nie są również przydzielane jeśli:

- ♦ żeton nie został położony w królestwie (rozbudowa regionu),
- ♦ żeton położony został w taki sposób, że łączy dwa królestwa.

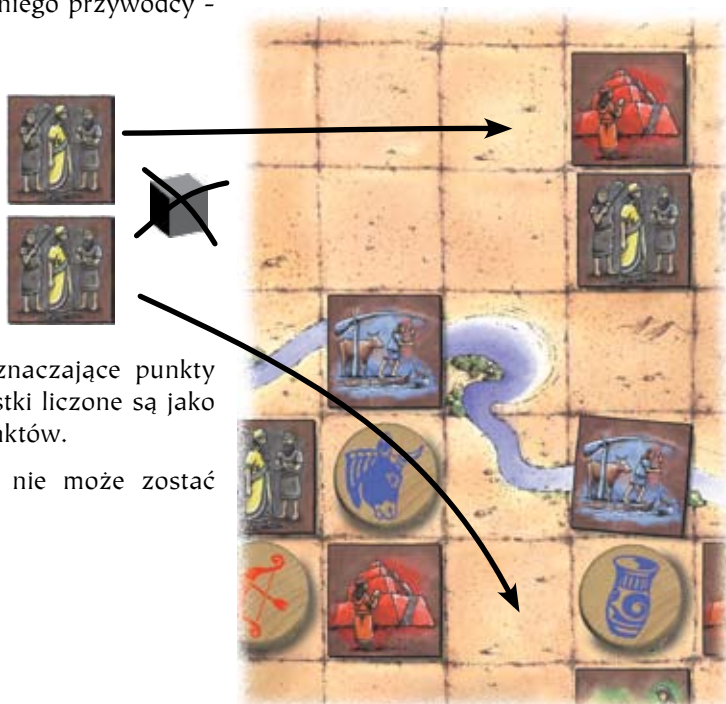
Punkty zwycięstwa zostają przekazane graczom niezwłocznie po położeniu żetonu na planszy. Gracze przechowują kostki oznaczające punkty zwycięstwa ukryte za parawanem. Małe kostki liczone są jako jeden punkt, podczas gdy duże jako pięć punktów.

Jeśli żeton został położony na planszy - nie może zostać przesunięty.



dla dynastii Byka

dla dynastii Byka (czarny Byk = król)

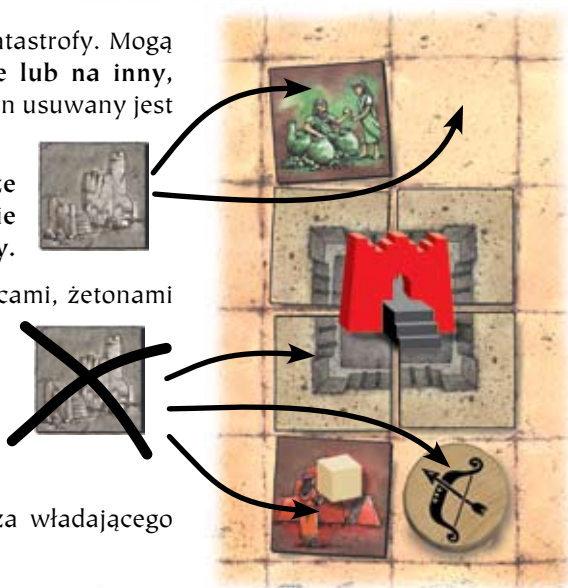


♦ Zagranie żetonem katastrofy

Na początku gry każdy z graczy otrzymuje dwa żetony katastrofy. Mogą one zostać położone w trakcie rozgrywki na **puste pole** lub na **inny, leżący już na planszy żeton**. Po takiej akcji przykryty żeton usuwany jest z dalszej gry.

Żeton katastrofy nie może zostać położony na żeton ze skarbem ani na żeton wchodzący w skład monumentu. Nie można również położyć żetonu katastrofy na przywódcy.

Żeton katastrofy przerywa połączenie pomiędzy przywódcami, żetonami oraz pomiędzy przywódcami a żetonami. Przy zagranie żetonem katastrofy w odpowiedni sposób można przerwać połączenie i spowodować rozdział królestwa na dwie lub więcej części. Żeton katastrofy może również zostać użyty do zniszczenia ostatniej świątyni, przy której ułożony jest znacznik przywódcy. W takiej sytuacji przywódca zostaje zdjęty z planszy i powraca do gracza władającego odpowiednią dynastią.



◆ Wymiana maksymalnie 6 żetonów

Aktywny gracz może odłożyć dowolną liczbę (*zakrytych*) żetonów, które posiada schowane za swoim parawanem, a w zamian pobrać tyle samo żetonów z woreczka. Żetony odłożone przez gracza zostają usunięte z dalszej rozgrywki. (*Jeśli gracz dokona wymiany w ramach swojej pierwszej akcji - może użyć świeżo otrzymanych żetonów do przeprowadzenia drugiej akcji*)

Koniec tury

Tura danego gracza kończy się w momencie, gdy przeprowadzi on wszystkie swoje akcje. Jeśli jeden lub więcej przywódców jego dynastii znajduje się w królestwie z monumentem - gracz otrzymuje dodatkowe punkty zwycięstwa (zobacz rozdział *Budowa monumentów*). Ostatnim ruchem gracza w danej turze jest uzupełnienie zbioru żetonów posiadanych za parawanem do 6. Inni gracze również uzupełniają swoje zasoby żetonów jeśli posiadają w tym momencie mniej niż 6 żetonów (zobacz rozdział *Konflikty*). Po tych akcjach prawo wykonania ruchu przechodzi na kolejnego gracza - staje się on graczem aktywnym.

Konflikty, budowa monumentów oraz zdobywanie skarbów są zdarzeniami, które zostaną wyjaśnione w kolejnych rozdziałach tej instrukcji. **Zdarzenia** te mogą zostać wywołane poprzez wykonanie akcji *wprowadzenia do królestwa nowego przywódcy* lub *położenia na planszy nowego żetonu*. Taka czynność jest fragmentem akcji, którą wykonać może gracz. Akcja uważana jest za zakończoną dopiero w momencie, gdy wszystkie powiązane z nią zdarzenia zakończą się.

Konflikty

(Zdarzenie to może zostać wywołane poprzez wprowadzenie do królestwa nowego przywódcy lub położenie na planszy nowego żetonu)

Konflikt rodzi się w momencie, gdy w jednym królestwie pojawia się nowy przywódca w sferze objętej już wpływami przywódcy z innej dynastii (drugi przywódca w tym samym kolorze). Taka sytuacja może być wynikiem jednej z dwóch sytuacji:

1. **Przywódcę umieszczono w królestwie, w którym już znajduje się przywódca tego samego koloru (tzw. konflikt wewnętrzny),**
2. **Dwa królestwa zostały zjednoczone w wyniku czego w nowo powstałym, większym królestwie istnieje dwóch przywódców tego samego koloru (tzw. konflikt zewnętrzny).**

Bez względu na przyczynę konfliktu gracze nie mogą wycofać swoich przywódców z gry aby uniknąć konfliktu, który właśnie powstał. Rozwiązanie konfliktu odbywa się przy pomocy żetonów, które już leżą na planszy oraz żetonów, które gracze mogą wyciągnąć zza swoich parawanów aby wzmocnić siłę swoich przywódców. Moment, w którym we wszystkich królestwach pozostali już tylko przywódcy różnych dziedzin (różnych kolorów) oznacza, że wszystkie konflikty zostały rozwiązane.

Poniżej przedstawiamy szczegółowy opis konfliktów wraz z przykładami:

1. Konflikt wewnętrzny: gracz umieszcza przywódcę w królestwie, w którym znajduje się już przywódca w danej dziedzinie

Przebieg konfliktu wewnętrznego:

Gracz, który położył na planszy swojego przywódcę jest graczem atakującym. Gracz władający dynastią, z której pochodzi przywódca leżący do tej pory na planszy jest graczem broniącym się. **Przywódcy obydwu graczy czerpią siły do walki z pobliskich świątyń.**

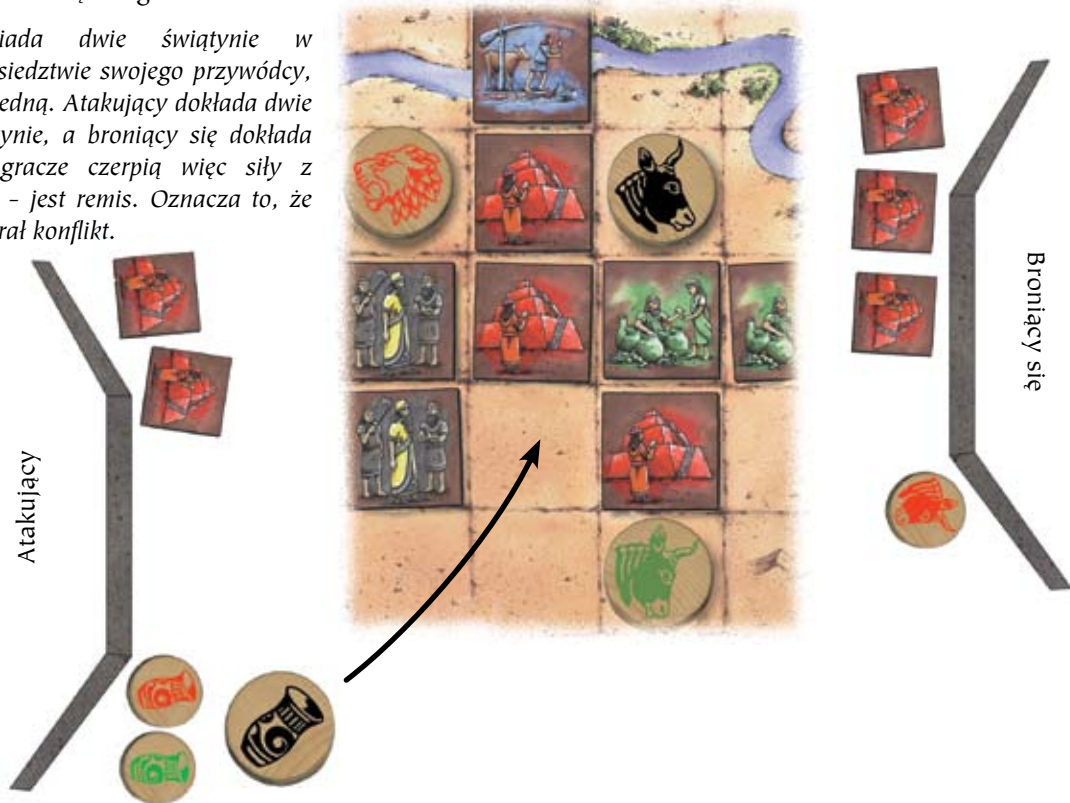
Zarówno atakujący jak i broniący się liczą ile świątyń znajduje się na planszy w bezpośrednim sąsiedztwie odpowiedniego przywódcy. (*Pola stykające się narożnikami nie są uznawane za bezpośrednie sąsiedztwo.*) Może się zdarzyć, że ta sama świątynia stanie w obronie obydwu przywódców. (*Bogowie bywają złośliwi!*)

Atakujący, a po nim broniący się, mogą wzmocnić swoją siłę dowolną liczbą żetonów świątyń wyciągniętych zza swojego parawanu. Wszystkie takie żetony muszą zostać położone obok planszy. Każdy z graczy będących w konflikcie może (ale nie musi) wzmocnić siłę swojego przywódcy przez dodanie świątyń zza parawanu tylko jeden raz na konflikt.

Konflikt wygrywa gracz, który po swojej stronie posiada łącznie więcej świątyń. W przypadku remisu wygrywa gracz broniący się.

Przykład konfliktu wewnętrznego:

Atakujący posiada dwie świątynie w bezpośrednim sąsiedztwie swojego przywódcy, a obrońca tylko jedną. Atakujący dokłada dwie dodatkowe świątynie, a broniący się dokłada trzy. Obydwaj gracze czerpią więc siły z czterech świątyń – jest remis. Oznacza to, że broniący się wygrał konflikt.

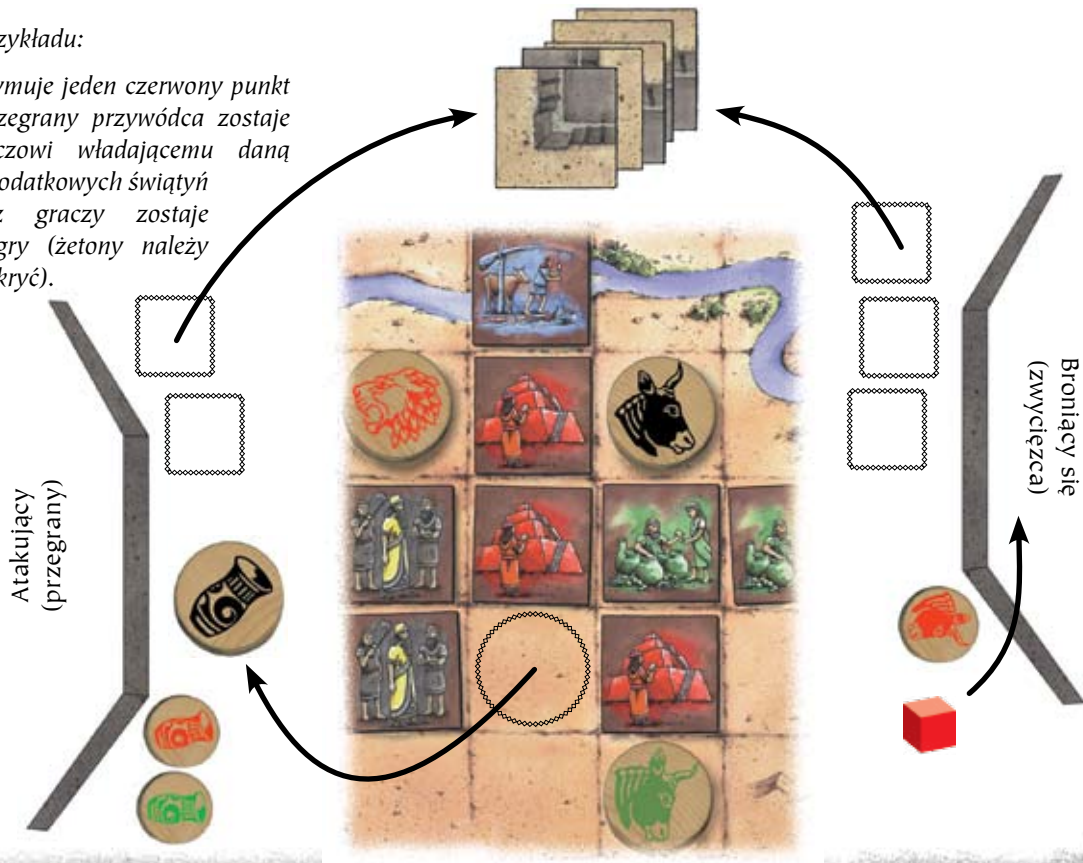


Konsekwencje konfliktu:

- ◆ Przegrany musi zabrać swojego przywódcę z planszy,
- ◆ Zwycięzca otrzymuje **jeden czerwony punkt zwycięstwa** (konflikt został rozstrzygnięty przez świątynie),
- ◆ Wszystkie żetony świątyń dołożone przez graczy zza parawanów zostają usunięte z dalszej gry (odłożone i odwrócone wierzchem na spód lub schowane).

Kontynuacja przykładu:

Zwycięzca otrzymuje jeden czerwony punkt zwycięstwa. Przegrany przywódca zostaje zwrócony graczowi władającemu daną dynastią. Pięć dodatkowych świątyń użytych przez graczy zostaje usuniętych z gry (żetony należy schować lub zakryć).



2. Konflikt zewnętrzny: Gracz umieszczając żeton łączy dwa królestwa. W nowym, dużym królestwie znalazło się dwóch przywódców tej samej dziedziny.

Istnieje kilka zasad dotyczących łączenia królestw: dwa królestwa mogą zostać połączone poprzez umieszczenie żetonu, ale nigdy nie mogą zostać połączone poprzez umieszczenie na planszy nowego przywódcy. Żeton nie może zostać umieszczony na planszy w taki sposób, aby łączył trzy lub więcej królestw.

Jak już zostało to opisane wcześniej - za umieszczenie żetonu łączącego dwa królestwa żaden z graczy nie otrzymuje punktu zwycięstwa. Żeton taki przykrywany jest żetonem pojednania. W ten sposób rodzi się nowe, większe królestwo. Jeśli po poszerzeniu królestwa nie ma w nim dwóch przywódców tej samej dziedziny (tego samego koloru) - żeton pojednania zostaje usunięty, a akcję uznaje się za zakończoną. Podczas jednoczenia królestw nie wystąpił żaden konflikt.

Jeśli w nowo powstałym królestwie znajdują się przywódcy tej samej sfery rozwoju - rodzi się jeden lub więcej konfliktów, które należy rozwiązać. Jeśli konfliktów jest więcej niż jeden, aktywny gracz decyduje o kolejności ich rozwiązywania.

Przebieg konfliktu zewnętrznego:

Jeśli gracz aktywny wybiera do rozwiązania konflikt, w który zaangażowany jest przywódca jego dynastii - jest on graczem atakującym. Jeśli w rozwiązywanym konflikcie nie jest zaangażowany przywódca gracza aktywnego - kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) jest atakującym. Drugi z graczy zaangażowany w dany konflikt jest graczem broniącym się. Obydwaj gracze (atakujący i obrońca) wspierani są w walce przez swoich zwolenników (żetony) będących pod wpływem danego przywódcy.

Na początku zarówno atakujący jak i broniący się liczą ilość swoich zwolenników, którzy znajdują się w ich królestwach (zwolennicy są rozumiani jako żetony tego samego koloru co kolor przywódcy). Do walki stają wszyscy zwolennicy z „oryginalnych” królestw atakującego oraz obrońcy, a nie tylko ci będący w bezpośrednim sąsiedztwie przywódcy.

Od tego momentu mechanizm rozwiązywania konfliktu zewnętrznego jest identyczny z rozwiązywaniem konfliktu wewnętrznego: najpierw atakujący, a później broniący się może wzmocnić siłę swoich oddziałów dodając dowolną liczbę zwolenników z za swojego parawanu i umieścić je obok planszy. Podobnie jak w przypadku konfliktu wewnętrznego każdy z graczy może wzmocnić swoją siłę żetonami z za parawanu tylko raz na konflikt.

Konflikt rozstrzygnięty jest na rzecz tego przywódcy, którego siła jest większa. W przypadku remisu wygrywa gracz broniący się.



Przykład konfliktu zewnętrznego:

W pokazanym przykładzie zaistniały dwa konflikty. Pierwszy pomiędzy kupcami (kolor zielony) oraz drugi pomiędzy królami (kolor czarny). Gracz, który połączył królestwa zdecydował, że pierwszy należy rozwiązać konflikt pomiędzy kupcami. Załóżmy, że atakującym jest przywódca z dynastii Lwa. Oblicza on siłę swoich zwolenników (zielone żetony targowiska) i dodaje jeszcze 4 żetony z za parawanu. Broniący się posiada 2 targowiska w królestwie oraz jedno dodatkowe za parawanem. Nie musi go używać. Pomimo świadomości przegranej broniący się korzysta jednak z okazji do wymiany niechcianego żetonu targowiska i używa go w walce. Siła atakującego to 5 podczas, gdy siła broniącego się wynosi 3. Atakujący wygrywa.



Konsekwencje konfliktu:

- ◆ Przegrany musi wycofać swojego przywódcę oraz wszystkie żetony swoich zwolenników z pierwotnego królestwa, które brały udział w walce.
- ◆ Zwycięzca otrzymuje jeden punkt zwycięstwa za przejęcie wpływów w królestwie (za wycofanie z gry przywódcy innej dynastii) oraz po jednym punkcie zwycięstwa za każdego usuniętego zwolennika pokonanego przywódcy (żetony tego samego koloru co przywódca). Punkty zwycięstwa nie są liczone za żetony, które pochodziły z parawanu przegranego gracza.
- ◆ Pokonany przywódca zwracany jest graczowi władającemu odpowiednią dynastią. Żetony wszystkich zwolenników z pierwotnego królestwa, które wspierały przegranego przywódcę oraz wszystkich wyciągniętych z parawanów obydwu graczy należy usunąć z dalszej gry i odwrócić lub schować.
- ◆ Podczas odrzucania żetonów z dalszej gry może nastąpić sytuacja wyjątkowa: jeśli konflikt został wywołany pomiędzy dwoma kapłanami - świątynie ze skarbem lub takie, które znajdują się w bezpośrednim sąsiedztwie innego przywódcy pozostają na swoich miejscach. Punkty zwycięstwa należą się jedynie za żetony usunięte z planszy oraz za usuniętego przywódcę - kapłana.

Usunięcie żetonu z planszy może spowodować rozpad królestwa na dwie lub więcej części w wyniku czego królestwa przywódców uprzednio będących w konflikcie mogły zostać rozdzielone. Jeśli taka sytuacja nastąpiła oznacza to, że przywódcy uniknęli konfliktu. Jeśli jednak nadal choć w jednym królestwie znajdują się przywódcy tej samej sfery rozwoju - konflikt pozostaje nierozwiązany i aktywny gracz musi określić który konflikt będzie rozwiązywany jako kolejny. *(Aktywny gracz ma wpływ na przebieg zdarzeń poprzez przemyślane dobranie kolejności rozwiązywania konfliktów)*

Po rozwiązaniu wszystkich konfliktów należy zdjąć z planszy żeton pojednania i umieścić go obok planszy.

Kontynuacja przykładu:

Pokonany przywódca wraca do gracza, a wraz z nim z planszy zabierani są wszyscy jego zwolennicy, którzy brali udział w walce. Zwycięzca otrzymuje **trzy zielone punkty zwycięstwa**. Pięć dodatkowo użytych żetonów wraz z dwoma ściągniętymi z planszy usuwa się z dalszej gry.

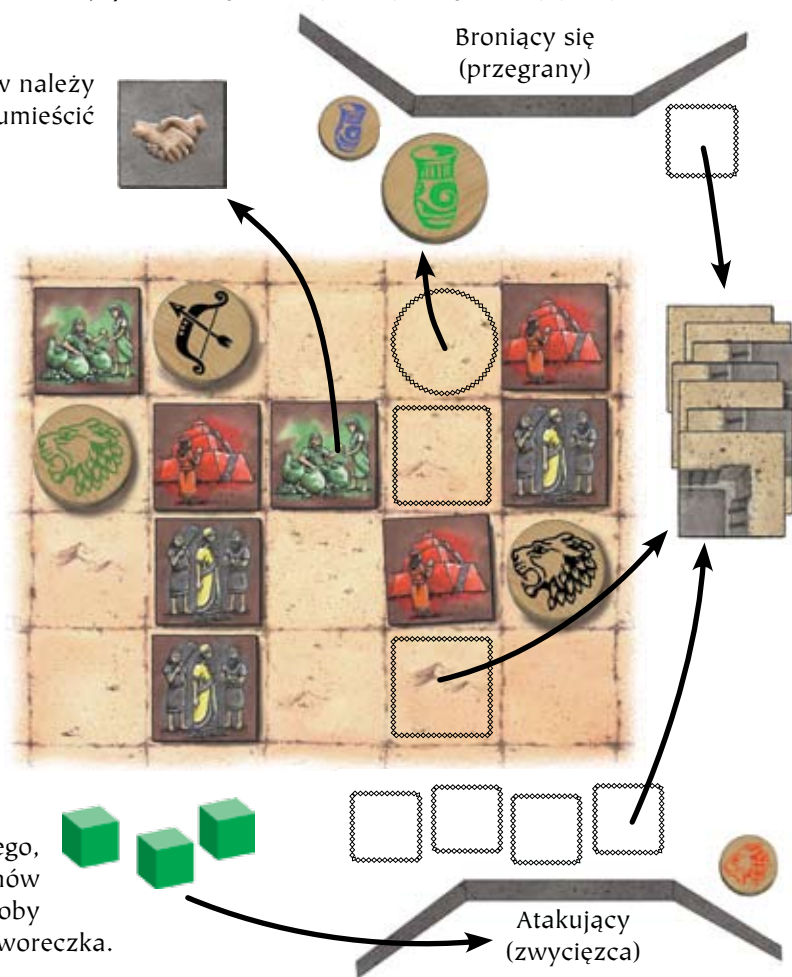
Po rozwiązaniu tego konfliktu królestwo jest rozdzielone na dwie części. W tym przypadku drugi konflikt (pomiędzy królami) został zażegnany. Żeton pojednania zostaje ściągnięty z planszy i akcja gracza aktywnego zostaje uważana za zakończoną.

Na koniec tury gracza aktywnego, wszyscy gracze, którzy używali żetonów z parawanów uzupełniają zasoby żetonów do 6 sztuk losując żetony z woreczka.

Podsumowując: Jeśli przywódca został umieszczony w królestwie, w którym władzę pełni już przywódca tej samej sfery rozwoju (tego samego koloru) - mamy do czynienia z konfliktem wewnętrznym. W tym przypadku liczba świątyń (w bezpośrednim sąsiedztwie) decyduje o wyniku konfliktu.

Jeśli dwa królestwa zostały zjednoczone, w wyniku czego w nowym królestwie znaleźli się dwaj przywódcy tej samej sfery rozwoju (tego samego koloru) - mamy do czynienia z konfliktem zewnętrznym. O wyniku takiego konfliktu decyduje liczba zwolenników (z pierwotnego królestwa + dodatkowe) wspomagających danego przywódcę.

Na wewnętrznej stronie parawanów umieszczono krótki opis konfliktu wewnętrznego (po lewej) oraz zewnętrznego (po prawej)



Budowa monumentów

(Może zostać wykonana jedynie w trakcie akcji położenia nowego żetonu na planszy)

W grze bierze udział 6 monumentów. Każdy z nich składa się z dwóch części w różnych kolorach. Wszelkie zasady dotyczące budowy monumentów opisano poniżej:

Jeśli aktywny gracz położy na planszy żeton w taki sposób, że utworzony zostanie kwadrat złożony z czterech żetonów w tym samym kolorze - gracz może odwrócić wszystkie cztery żetony spodem na wierzch (utworzyć podstawę) i umieścić na nich monument. Warunkiem budowy jest to, aby ustawiony monument posiadał jedną część w tym samym kolorze, w jakim są żetony z których zbudowano podstawę. Jeśli monument posiadający jedną z części w wymaganym kolorze nie jest już dostępny - monument nie może zostać zbudowany, a żetony nie mogą zostać odwrócone.

Jeśli wraz z położeniem przez gracza żetonu został wywołany konflikt, to musi on najpierw zostać rozwiązany. Jeżeli po rozwiązaniu wszystkich konfliktów kwadrat nadal istnieje - aktywny gracz może odwrócić żetony i wybudować monument.

W przypadku, gdy aktywny gracz nie zdecyduje się wybudować monumentu w akcji, w której dołożył jeden z żetonów tworzących podstawę - żetony pozostają nieodwrócone. Na tym kwadracie nie można już będzie postawić monumentu. Niektóre żetony mogą zostać jednak użyte w przyszłości jako podstawa podczas budowy monumentu na sąsiednich polach.

Podstawa monumentu nadal liczy się jako region lub część królestwa i nadal łączy żetony z sobą oraz z przywódcami.

Podstawa nie spełnia jednak już żadnej innej funkcji (np. nie liczy się podczas szacowania siły w przypadku konfliktów).

Monumenty, które zostały wybudowane nie mogą nigdy zostać zniszczone lub przeniesione.

W przypadku, gdy odwracane żetony są świątyniami, a w świątyni znajdował się skarb - należy go położyć na odpowiednim żetonie po jego odwróceniu. Jeśli po odwróceniu żetonów któryś z przywódców nie ma już w bezpośrednim sąsiedztwie świątyni - jest on usuwany z planszy i zwrócony graczowi.

Przykład:

Po odwróceniu żetonów świątyni jeden z przywódców (rolnik z dynastii Łuczniaka) stracił ostatnią świątynię, która była w jego bezpośrednim sąsiedztwie. Przywódca ten jest zwracany graczowi.

Monumenty regularnie przynoszą punkty zwycięstwa.

Wraz z końcem tury aktywny gracz oblicza ilu jego przywódców znajduje się w królestwach, w których są monumenty o tym samym kolorze. Za fakt posiadania takiego przywódcy gracz otrzymuje punkt zwycięstwa w odpowiednim kolorze. Z racji tego, że monument jest dwukolorowy - może się zdarzyć, że dwóch przywódców otrzyma punkty zwycięstwa.

Król może otrzymać punkt zwycięstwa jedynie w przypadku, gdy znajduje się w królestwie z monumentem posiadającym czarną część. Przypominamy, że król może zostać wynagrodzony punktem zwycięstwa w innym kolorze niż czarny za położenie żetonu (zobacz rozdział *Wynagradzanie punktami zwycięstwa*). Ta zasada jednak nie dotyczy monumentów.

Kontynuacja przykładu:

Na końcu swojej tury gracz władający dynastią Byka jest nagradzany czarnym punktem zwycięstwa. Po zakończeniu tury przez gracza władającego dynastią Łuczniaka zostanie on nagrodzony czerwonym punktem zwycięstwa (o ile jego przywódca będzie jeszcze umieszczony w tym samym królestwie).

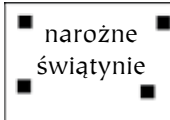


Zdobycie skarbu

(Może zostać osiągnięte poprzez akcję umieszczenia przywódcy lub położenia na planszy nowego żetonu)

Na początku gry 10 skarbów umieszczonych jest w 10 świątyniach leżących na planszy. Gracz może zdobyć skarb w następujący sposób:

Jeśli po zakończeniu akcji przez aktywnego gracza w królestwie znajduje się więcej niż jedna świątynia ze skarbem, to skarb zdobywa ta **dynastia, której kupiec** znajduje się w danym królestwie. Zdobycy przekazywane są wszystkie skarby z wyjątkiem ostatniego. Zdobycza ma prawo zdecydowania, które skarby zabiera z planszy. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy zabrać można skarb leżący w narożnej świątyni - te skarby muszą zostać zabrane w pierwszej kolejności.



Jeśli w królestwie nie ma kupca - skarb leży tak długo, aż pojawi się w królestwie kupiec z dowolnej dynastii.

Przykład:

Gracz dynastii Lwa kładzie na planszy niebieski żeton. Najpierw przywódca z dynastii Byka otrzymuje niebieski punkt zwycięstwa, a później gracz dynastii Lwa zdobywa skarb z górnej świątyni, ponieważ przywódca-kupiec należy do niego. Gracz musi wziąć skarb z górnej świątyni, ponieważ jest ona jedną z 4 narożnych świątyń.

Każdy ze skarbów to jeden „zastępczy” punkt zwycięstwa. Na końcu gry jego właściciel może go policzyć jako punkt o dowolnym kolorze (zobacz przykład obliczania punktów).

Zakończenie gry oraz zwycięstwo

Gra kończy się wtedy, gdy na zakończenie tury aktywnego gracza na planszy pozostał jedynie jeden lub dwa skarby. Gra może zakończyć się również w momencie, gdy podczas uzupełniania żetonów na koniec tury gracza aktywnego zabraknie już żetonów w woreczku i nie jest możliwe uzupełnienie stanu do 6.

Jeśli nastąpił koniec gry - gracze usuwają parawany i **porównują liczbę punktów zwycięstwa swojej najsłabszej dziedziny** (skarby mogą zostać policzone jako punkt w dowolnej dziedzinie). Gracz, którego najsłabsza dziedzina jest najlepsza w porównaniu do pozostałych graczy jest zwycięzcą. W przypadku remisu gracze, których to dotyczy porównują drugą pod względem słabości sferę, potem kolejną itd. Dla rozwiania wątpliwości zamieszczamy przykład liczenia punktów:

Wygrała dynastia Dżbanów! Gracz z tej dynastii zwyciężył dzięki faktowi posiadania dostatecznej ilości skarbów, aby jego najsłabsza sfera była warta 11 punktów zwycięstwa. Lew jest drugi. Gracz posiadał 3 skarby i umieścił je w sferze rolnictwa, aby podnieść jej wartość do 10 punktów. Taki sam poziom Lew reprezentuje w sferze religii. Byk ma 10 punktów w sferze osadnictwa i religii, ale jego trzecia najsłabsza sfera (rolnictwo) warta jest 11 punktów podczas gdy trzecia sfera Lwa (osadnictwo) warta jest 12 punktów. Byk jest więc trzeci. Pomimo, że Łucznik dodał 3 punkty za skarby do swojej najsłabszej sfery (religia = 6 punktów) - nadal była to ilość niewystarczająca aby mieć 3 miejsce. 22 punkty Łucznika w sferze osadnictwa nie chronią go przed przegraną.

1.					
2.					
3.					
4.					

Przykład pierwszej rundy:

Ruch 1

Anna zaczęła grę. Położyła 2 przywódców na planszy: króla oraz kapłana tworząc dwa królestwa.

Ruch 2

Bartek najpierw położył na planszy rolnika powiększając w ten sposób królestwo utworzone przez Annę. W drugiej akcji umieścił on niebieski żeton na polu z rzeką, za co otrzymał niebieski punkt zwycięstwa (rolnik i żeton są tego samego koloru), po czym dobrał jeden żeton z woreczka (nie pokazane na rysunku).

Ruch 3

Cezary umieścił na planszy króla tworząc nowe królestwo, po czym położył czerwony żeton świątyni za co otrzymał jeden czerwony punkt zwycięstwa. Dzieje się tak dlatego, że w królestwie nie ma aktualnie kapłana (przywódca w czerwonym kolorze). W takich przypadkach królowie otrzymują punkt zwycięstwa. Zauważ, że Cezary umieścił króla w taki sposób, że znajduje się on aktualnie w bezpośrednim sąsiedztwie dwóch świątyni (tak jest bezpieczniej). Cezary uzupełnił żetony.

Ruch 4

Dawid otrzymał na początku gry 4 świątynie i jest przekonany o swojej sile. W pierwszej akcji umieścił kapłana w tym samym królestwie, w którym znajdował się już kapłan Anny. Zrodził się konflikt. Na planszy obydwaj przywódcy posiadają jedną (wspólną) świątynię, która ich wspiera. Dawid wyciąga 3 dodatkowe żetony świątyni zaa parawanu. Anna rezygnuje z wyciągania dodatkowych świątyni, ponieważ w najlepszym przypadku miałyby siłę 3 - niewystarczającą do walki z Dawidem. Dawid wygrywa (4 do 1). Jego dodatkowe żetony świątyni zostają odwrócone wierzchem na spód i są usuwane z gry. Anna musi wycofać swojego kapłana z planszy. Dawid otrzymuje jeden czerwony punkt zwycięstwa za wygraną konfliktu wewnętrznego. Jako drugą akcję Dawid umieszcza na planszy swoją ostatnią świątynię i otrzymuje kolejny czerwony punkt zwycięstwa. Po zakończeniu tury dobiera brakujące 4 żetony z woreczka. Kolejnym graczem wykonującym ruch będzie znów Anna.

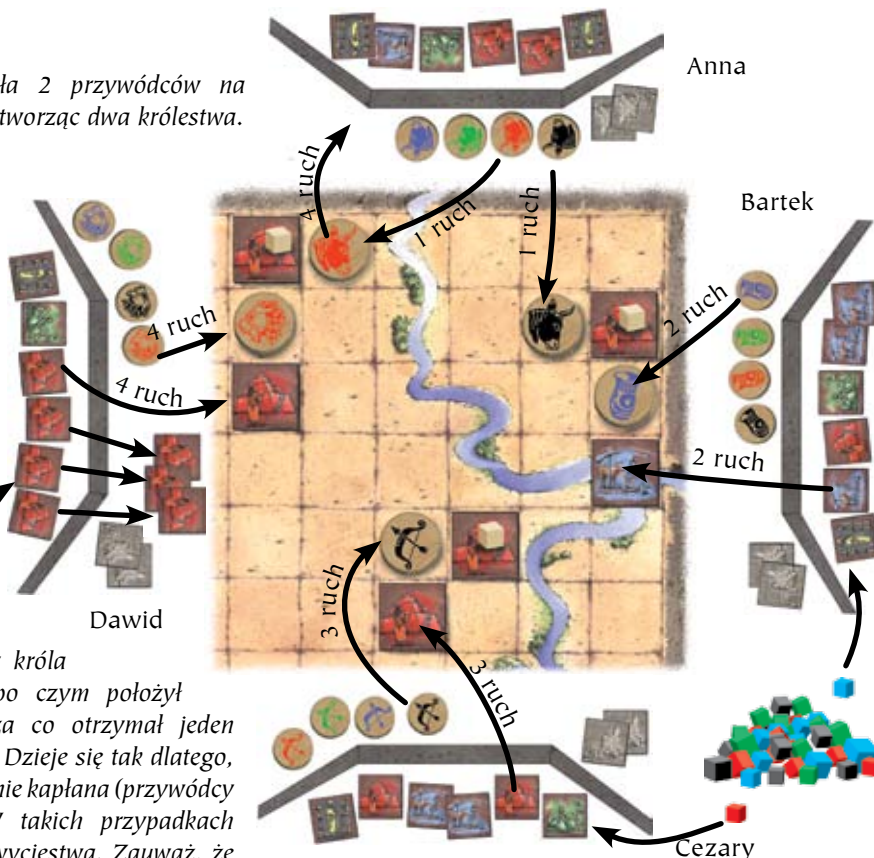
Wariant angielski

Aby ograniczyć możliwość pozbywania się niechcianych żetonów podczas rozwiązywania konfliktu bez wpływania na jego wynik - można wprowadzić dodatkową regułę: Atakujący może dobrać zaa parawanu żetony jedynie wtedy, kiedy po wykonaniu tej czynności jego łączna siła przekroczy siłę obrońcy. Jeśli atakujący nie ma szans wygrania konfliktu - nie może wspomagać się żetonami zaa parawanu. Obrońca z kolei może dobrać jedynie tyle żetonów, ile jest potrzebnych do wygrania przez zrównanie sił z atakującym - ani więcej, ani mniej!

© 1997 Reiner Knizia.

© 2007 Wydawnictwo LACERTA.

Tłumaczenie na podstawie wersji angielskiej: Przemysław Korzeniewski.



Wydawnictwo LACERTA
skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15
53-638, Wrocław

Jeśli chcesz się podzielić uwagami na temat tej lub innej naszej gry - napisz do nas:
kontakt@lacerta.pl

Zapraszamy na naszą stronę internetową oraz do sklepu: www.LACERTA.pl

