

WOJNA NARODÓW

Historia wielkich cywilizacji

Instrukcja



REBEL.PL
Wydawnictwo gier

Wprowadzenie

Od początków pierwszych cywilizacji, przez historię postępu, ludzkość gromadziła się w większych lub mniejszych grupach, aby wspólnie żyć, walczyć i budować. Największe z nich, zmagając się z innymi nacjami i siłami natury, potrafiły zapewnić sobie przetrwanie. W grze Wojna Narodów każda cywilizacja, wraz ze wzrostem populacji, musi zadbać o wewnętrzną stabilizację i wystarczającą ilość pożywienia. Każda cywilizacja musi zbudować efektywną gospodarkę. W końcu, każda cywilizacja musi i chce zadziwić świat swoimi osiągnięciami i zbudować dziedzictwo, które nada jej miano najwspanialszego narodu w dziejach!

Zapraszamy do gry opowiadającej historię wielkich cywilizacji. Będę Waszym przewodnikiem po zasadach, a w szczególności będę Wam przypominał te, o których łatwo zapomnieć.



W skrócie

Wojna Narodów to gra planszowa dla 1–5 osób o czasie rozgrywki wynoszącym 40 minut na gracza. Gracze stają na czele różnych cywilizacji i prowadzą je od czasów antycznych aż do wybuchu I Wojny Światowej. Cywilizacje bezustannie rywalizują ze sobą, dbając równocześnie o zrównoważony rozwój, ochronę przed zewnętrznymi i wewnętrznymi zagrożeniami oraz zaspokajanie najważniejszych potrzeb swoich obywateli.

Akcja gry obejmuje cztery epoki: Starożytność, Średniowiecze, Renesans i Rewolucję przemysłową. Epoka to dwie rundy przeznaczone na rozwój, współzawodnictwo i produkcję. Każda runda przynosi ze sobą nowe ryzyko, ale i nowe możliwości. Tego pierwszego gracze muszą się wystrzegać, a drugie wykorzystywać. Potęga militarna kosztuje, ale pozwala uniknąć wyniszczających konsekwencji wojen, podbijać bogate kolonie oraz uzyskiwać wpływy, dzięki którym cywilizacja będzie mogła przeprowadzać swoje działania wcześniej od konkurentów.

Szczególnie ważne jest gromadzenie Ksiąg (symbolizujących narodowe dziedzictwo), gdyż na koniec każdej epoki gracze zdobywają punkty za każdą nację o dziedzictwie skromniejszym od ich własnego.

Wojna Narodów to wymagająca gra. Czasem możecie mieć poczucie, że zmagacie się nie tylko z innymi graczami, ale także z samą grą. Także bardziej zaawansowanym graczom zalecamy na początek rozgrywkę na łatwiejszym poziomie, jak i nie używanie kart drugiego ani trzeciego poziomu. W przeciwnym razie, zamiast przyjemności z gry grozić Wam będzie frustracja.

Autorzy i podziękowania

Projekt gry

Einar Rosén, Robert Rosén,
Nina Håkansson, Rustan Håkansson

Ilustracje na kartach

Frida Lögdberg

Projekt graficzny, instrukcja

Jere Kasanen

Pudełko, ilustracje kart kolonii

Ossi Hiekkala (www.archipictor.com)

Logo

Paul Laane (www.designaqua.com)

Wydawca

© Rebel Sp. z o.o. 2014 (wydawnictwo.rebel.pl)

Dziękujemy wszystkim za pomoc i sugestie!

Adam Jakobsson, Andrea Nini, Anna Call, Anthony Williams, Brent Lloyd, Christian Brunner, Daniel Danzer, Daniel Hammond, Eric Fridén, Erik Arnström, Erik Eriksson, Filip Wiltgren, Heikki Hyhkö, Jere Kasanen, Jessica Kang, Johan Falk, Jonatan Björkman, Jonathan Madison, Juuso Mattila, Jukka Autio, Keith Leonard, Kim Williams, Lewis Wagner, Linnea Talltjärn, Lukas Bremer, Markus Bremer, Mikael Andersson, Mikael Call, Michael Bauland, Mikko Snygg, Oskari Westerholm, Pernilla Vighagen, Peter Andersson, Pontus Nilsson, Sami Lappereläinen, Sebastian Pöder, Shawn Macleod, Simon Winter, Tomas Wallström, Toni Niittymäki, Valentina Chapolova, Vlaada Chvátil
Dziękujemy wszystkim testerom, którzy przez te lata ciężko pracowali nad rozwojem gry. To Wasz entuzjizm i wsparcie sprawiły, że dotarliśmy z projektem do końca!

Specjalne podziękowania

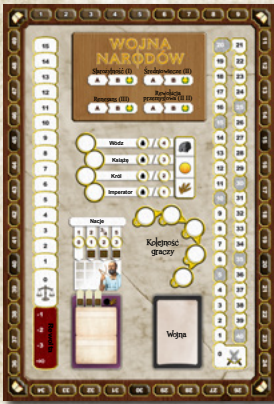
Ulf Lundström

Tekstury

www.cgtextures.com

Komponenty

Plansza Podsumowania



x1

Dwustronne Plansze Graczy



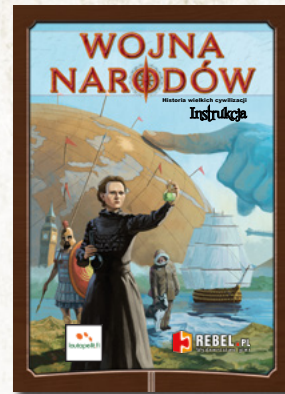
x5

Plansza Postępu



x1

Instrukcja



x1

Robotnicy Dyski graczy



x13



x5

w 5 kolorach



Księga



x4

Notes punktacji

WOJNA NARODÓW	Towek	Ania	Mielat	Jank
PZ i gry				
Kamień				
Costa Bana				
Robotnicy				
Złoty				
118				

x1

Karty Postępu Karty Wydarzeń



x296



x48

Żywność



x36

Kamień



x36

Złoto



x36

PZ



x36



x16



x16



x16



x16



x8



x8



x8



x4

Wojna



x1

Runda



x1

Architekt



x15

Wykorzystana akcja



x12

Płytki pomocy



x4

Karty Kolejności



x5

Płytki Wydarzeń (wariant solo)



x24

Sześciocienna kostka



x1

Przygotowanie gry dla 4 graczy

Każdy gracz otrzymuje Planszę Gracza. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy użycie strony A. Jeśli gracze zdecydują się na stronę B, wybierają Plansze w odwrotnej kolejności do ustalonej kolejności graczy i po tym jak Plansza Podsumowania i Plansza Postępu zostaną przygotowane do gry. Więcej szczegółów na str. 21.

Potasujcie osobno karty Wydarzeń dla każdej epoki. Odłóżcie na razie karty Wydarzeń dla epok II-IV na bok. Podczas pierwszej rozgrywki nie używajcie kart drugiego i trzeciego poziomu zaawansowania. Więcej szczegółów na str. 11.



Żetony „50 Ksiąg” przysługują graczom, którzy przejdą cały Tor Dziedzictwa.

Położcie stos potasowanych kart Wydarzeń epoki I obok Planszy Podsumowania.

Położcie Architektów obok Planszy Podsumowania - stanowią „biuro Architektów”.



Położcie Planszę Podsumowania oraz Planszę Postępu obok siebie, pośrodku stołu.





Potasujcie osobno karty Postępu dla każdej epoki. Odłóżcie na razie karty epok II-IV na bok. Podczas pierwszej rozgrywki nie używajcie kart drugiego i trzeciego poziomu zaawansowania. Więcej szczegółów na str. 11.



Położcie stos potasowanych kart Postępu epoki I obok Planszy Postępu.



Położcie znaczniki Zasobów w zasięgu graczy. Stanowią one „bank Zasobów”.



Przygotowanie Planszy Podsumowania

Krok 1: Losowo określacie kolejność graczy. Pierwszy gracz kładzie swój dysk na polu 1 Toru Dziedzictwa. Następnie swoje dyski na kolejnych polach kładą pozostali gracze według kolejności. Ostatni gracz znajdzie się więc najdalej na Torze.

Gracze kładą swoje drugie dyski na Torze Kolejności, na polach odpowiadających ich pozycji.

Krok 2: Połóżcie biały znacznik rundy na polu „A” epoki I (Starożytność).

Krok 3: Każdy gracz, niezależnie od innych, wybiera poziom trudności, na którym chce grać poprzez umieszczenie swojego dysku na wybranym poziomie (patrz: str. 11). Graczom rozgrywającym swoją pierwszą grę zalecamy poziom Księcia.

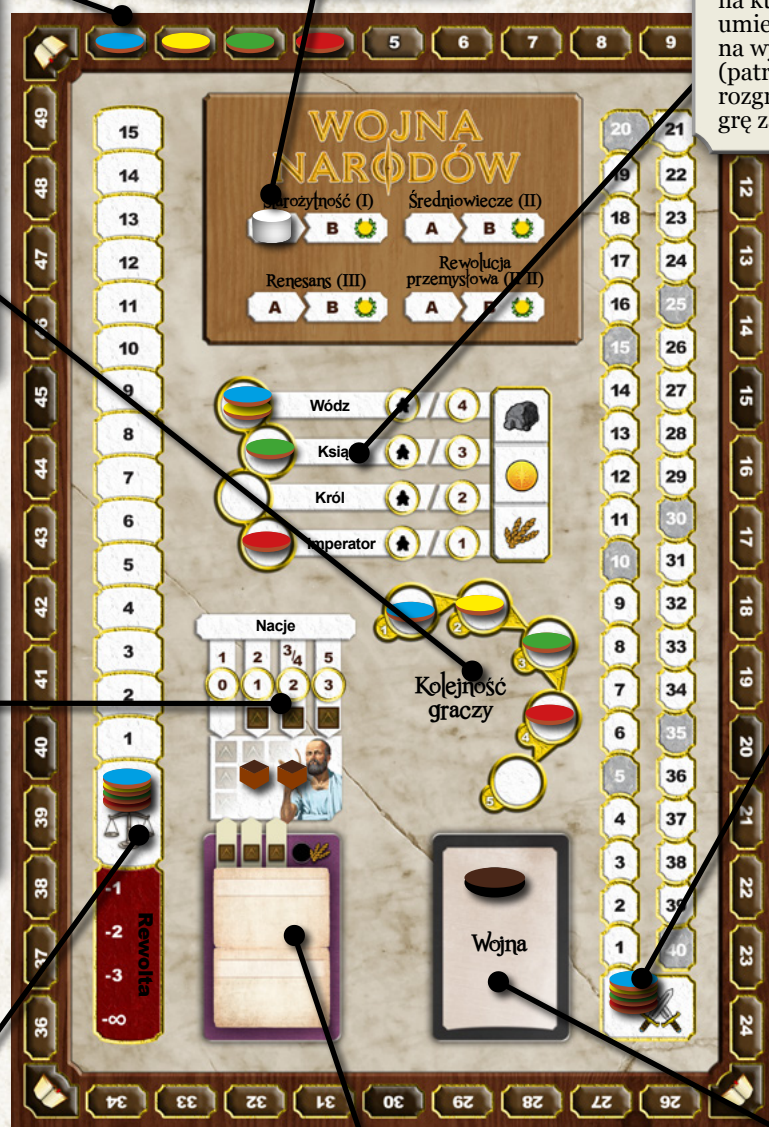
Krok 7: Umieśćcie do 3 Architektów (zależnie od liczby graczy) na przeznaczonych dla nich polach. Zależnie od karty Wydarzeń, jaka będzie obowiązywała w trakcie rundy, w grze mogą pojawić się kolejni Architekci (patrz: str. 9).

Krok 4: Każdy gracz kładzie swój kolejny dysk na polu „0” Toru Siły militarnej.

W trakcie gry Tor odzwierciedla zawsze aktualną Siłę wszystkich graczy (patrz: str. 8). Siła o wartości powyżej 40 liczy się jako 40.

Krok 6: Każdy gracz kładzie swój kolejny dysk na polu „0” Toru Stabilizacji. W trakcie gry Tor odzwierciedla zawsze aktualną wartość Stabilizacji wszystkich cywilizacji (patrz: str. 8). Stabilizacja o wartości powyżej 15 liczy się jako 15; a poniżej „-3” jest umieszczana na polu „-∞”, ale liczona wedle swej faktycznej wartości.

To miejsce jest przeznaczone na karty Wydarzeń (patrz: str. 9). Podczas przygotowania gry nie odkrywajcie jeszcze karty Wydarzeń, gdyż gracze muszą wpierw wybrać swoje opcje rozwoju (patrz: str. 13).



Krok 5: W tym miejscu połóżcie czarny znacznik Wojny. Jeśli któryś z graczy zakupi kartę Wojny, zostanie ona tu umieszczona, a znacznik Wojny przeniesiony na Tor Siły militarnej (patrz: str. 15).

Przygotowanie Planszy Gracza

To miejsce jest przeznaczone dla Doradcy. W trakcie gry możesz posiadać tylko jednego Doradcę na raz. Jeśli zdobędziesz nowego Doradcę, musisz usunąć poprzedniego.

To miejsca jest przeznaczone na Budynki oraz Jednostki militarne. Na każdym z tych miejsc może znajdować się albo karta Budynku, albo karta Jednostki militarnej.

Tutaj umieszczasz zakupioną z Planszy Postępu kartę Cudu. Możesz posiadać tylko jeden Cud w trakcie budowy na raz. Jeśli zakupisz nowy Cud zanim ukończysz poprzedni, stary Cud usuwasz z gry.



Tutaj umieszczasz wybudowane Cuda. Nie możesz posiadać więcej niż 5 wybudowanych Cudów, ale wolno Ci zastąpić posiadany Cud nowym właśnie wybudowanym Cudem.

Te dwa miejsca są przeznaczone dla Kolonii, które podbijasz. Możesz posiadać tylko dwie Kolonie na raz. Gdy podbijesz trzecią, musisz usunąć jedną z dwóch już posiadanych. Ty wybierasz, którą.

Tutaj widnieje nazwa Twojej cywilizacji.

Początkowa liczba Zasobów i Robotników danej cywilizacji. Umieść tutaj swoje Zasoby. Obszar ten nazywa się „obszarem Zasobów”.

To jest Tor Populacji. Gdy zwiększasz swoją populację, bierzesz stąd dowolnego Robotnika.

Przygotowanie Planszy Postępu

Przygotujcie Planszę Postępu tak, jak na początku każdej rundy (patrz: str. 12).

W trakcie gry gracze zakupują karty z Planszy Postępu, a ich cena zależy od rzędu, w którym się znajdują. Każda karta w górnym rzędzie kosztuje 3 sztuki złota, w środkowym rzędzie 2 sztuki złota, a w dolnym 1 sztukę złota (patrz: str. 14).

pusta Plansza Postępu



plansza Postępu zapełniona kartami w rozgrywce 4-osobowej



Nazewnictwo w grze

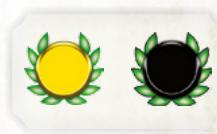
Zasoby

W grze występują cztery rodzaje Zasobów: Złoto, Kamień, Żywność i Księgi. Złoto służy do kupowania kart Postępu, Kamień do wysyłania Robotników do pracy w Budynkach i Jednostkach militarnych oraz do wznoszenia Cudów, Żywność chroni przed głodem oraz umożliwia wzrost populacji, a Księgi zapewniają punkty zwycięstwa na koniec każdej epoki. Czerwone kręgi symbolizują zdobywanie określonego Zasobu, duże czarne kręgi jego konsumpcję/koszty utrzymania, a małe czarne kręgi koszt jednorazowy. Tracone Zasoby gracze wpłacają do banku.



Punkty zwycięstwa

W trakcie gry nacje zdobywają oraz tracą punkty zwycięstwa (PZ). Żółte kręgi z liśćmi laurowymi symbolizują zdobywanie PZ, a czarne ich utratę.



Stabilizacja i Siła militarna

Stabilizacja i Siła militarna nie są wytwarzane w fazie Produkcji (patrz: str. 18). Ich wartość zmienia się na bieżąco, gdy zaistnieją w grze czynniki na nie wpływające. Sumaryczna wartość obu wskaźników może być w każdej chwili przeliczona poprzez przegląd kart Postępu na Plan-szy Gracza (Stabilizacja i Siła militarna) oraz pustych miejsc na Torze Populacji (Stabilizacja).

Siła militarna zapewnia ochronę przed Wojną i Wydarzeniami, pomaga podbijać Kolonie, rozgrywać Bitwy oraz wykonywać akcje wcześniej od przeciwników.

Stabilizacja osłabia efekty Wojny i negatywnych Wydarzeń oraz umożliwia wzrost populacji. Wysoka Stabilizacja oznacza zadowolenie i przygotowanie narodu do wojny, podczas gdy niska oznacza problemy z nastrojami społecznymi i przestępczością.

Czerwone kwadraty oznaczają wzrost Stabilizacji i Siły militarnej, a czarne ich obniżenie.



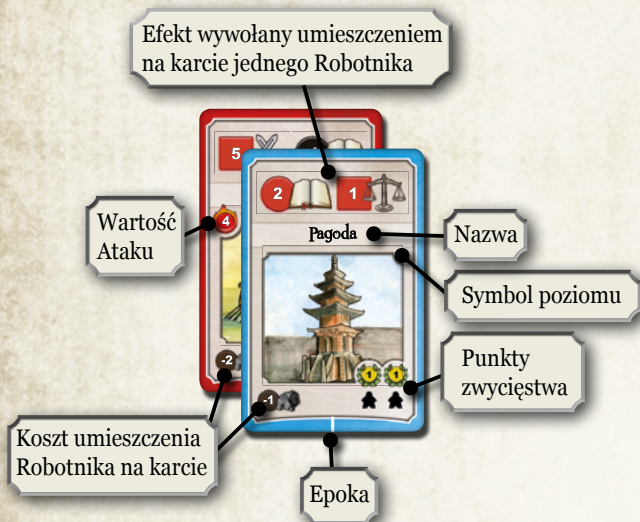
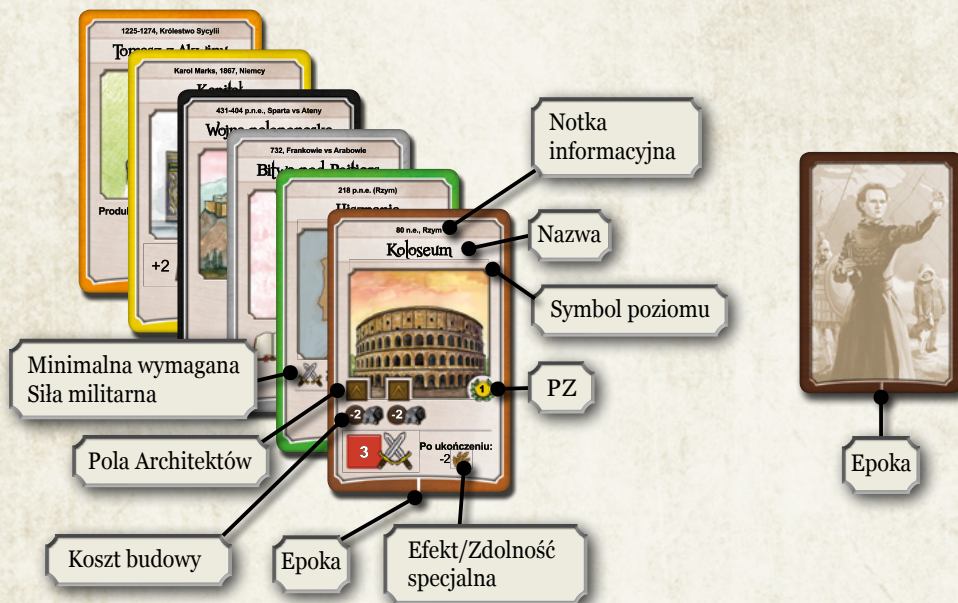
Rewolta

Wszystkie nacje, które w fazie Produkcji znajdują się w stanie Rewolty (tj. posiadają ujemną wartość Stabilizacji), tracą 1 Księgę za każdy punkt Stabilizacji poniżej zera oraz jeden i tylko jeden PZ, niezależnie od ujemnej wartości Stabilizacji.

Robotnicy

Robotnicy reprezentują populację kraju. Aby skorzystać z funkcji kart Budynków i Jednostek militarnych, możesz wysłać do pracy (umieścić na wybranych kartach) jednego lub kilku Robotników.





Karty Postępu

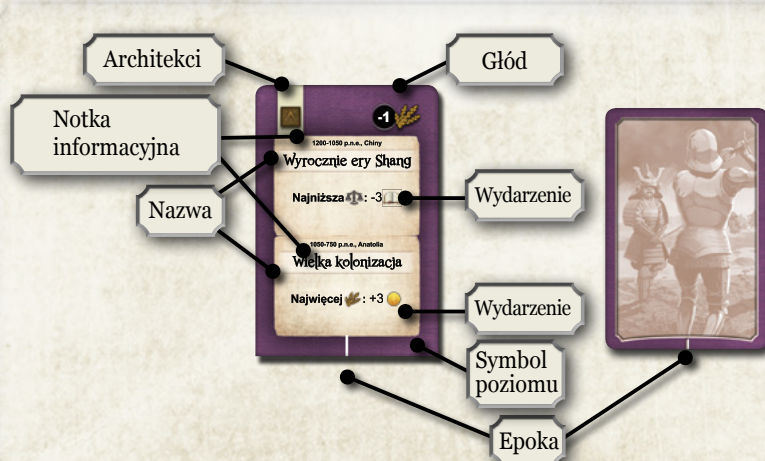
W trakcie gry gracze zakupują karty Postępu z Planszy Postępu. Karty te reprezentują działania, jakie cywilizacje podjęły na rzecz swojego rozwoju. Karty dzielą się na 8 rodzajów: Doradcy, Bitwy, Budynki, Kolonie, Złote Wieki, Jednostki militarne, Wojny i Cuda. Szczegółowe opisy wszystkich kategorii znajdują się na str. 15–16.

Wydarzenia

Na koniec rundy, po tym jak wszyscy gracze wykonają swoje akcje, przeprowadzą produkcję i konsumpcję, wchodzi w życie dwa historyczne Wydarzenia (patrz: str. 19) nazywane w skrócie Wydarzeniami. Wydarzenia są odkrywane na początku każdej rundy w fazie Utrzymania (patrz: str. 13), więc gracze mają czas, aby się do nich przygotować przez całą fazę Akcji.

Niektóre Wydarzenia są pozytywne, inne negatywne. Większość z nich dotyczy graczy, którzy spełnili określony warunek, np. dysponują największą Siłą militarną.

Karty Wydarzeń określają także dodatkową liczbę Architektów dostępną w bieżącej rundzie oraz ilość Żywności, jaką każda nacja będzie musiała posiadać w fazie Produkcji, aby zapobiec klęsce Głodu.



Rozstrzygnięcie remisów

Jeśli w jakiejś kwestii między graczami zachodzi remis, to nagrody nie otrzymuje żaden z graczy (gracz musi być samotnym liderem w danej dziedzinie, aby otrzymać nagrodę), a w przypadku kary, otrzymują ją wszyscy remisujący gracze. Wszystkie nacje o ujemnej wartości Stabilizacji (tj. w stanie Rewolty) uznaje się za remisujące pod względem wartości, niezależnie od jej faktycznej wartości.

Utrata Zasobów

Jeśli gracz ma utracić część Zasobów i nie posiada ich wystarczająco dużo, aby pokryć stratę, traci wszystko, co posiada oraz 1 PZ. Dodatkowo traci 1 Księgę za każdy brakujący Zasób.

Jeśli gracz ma utracić Księgi i nie posiada ich wystarczająco dużo, aby pokryć stratę, jego znacznik pozostaje na wartości „0” na Torze Dziedzictwa, w zamian traci 1 PZ oraz 1 dowolny inny Zasób za każdą brakującą Księgę.

W trakcie jednej rundy gracz może utracić co najwyżej 1 PZ za każdy brakujący rodzaj Zasobu. Gracz nie może posiadać mniej niż 0 PZ.

Usuwanie

Określenie „usuń” oznacza usunięcie danego elementu (zazwyczaj karty) z obszaru gry i odłożenie go do pudełka.

Niektóre karty Postępu działają w ten sposób, iż są usuwane po spełnieniu określonego warunku, np. posiadania najmniejszej Siły militarnej. Warunki takie mogą zostać spełnione w dowolnym momencie, nawet w trakcie tury innego gracza. W chwili, gdy warunek jest spełniony kartę należy natychmiast usunąć z gry.

Migracja Robotników

Określenie „weź Robotnika” oznacza przeniesienie Robotnika z Toru Populacji do obszaru Zasobów. Określenie „zwróć Robotnika” oznacza odłożenie Robotnika z powrotem na Tor Populacji. W obu przypadkach to gracz decyduje, w/z której sekcji umieszcza/zabiera Robotnika (sekcja Żywności lub Stabilizacji).

Gracz może, na przykład, wziąć trzech Robotników z sekcji Żywności i żadnego z sekcji Stabilizacji. Sekcja nie może mieścić więcej niż 4 Robotników. Jeśli gracz musi zwrócić Robotnika, a na Torze Populacji nie ma już miejsca,

Pamiętaj: Aby zdobyć nagrodę, musisz być samotnym liderem w danej dziedzinie, nawet w rozgrywce 2-osobowej. Jeśli remis występuje na ostatnim miejscu, kara dotyka wszystkich remisujących w pełnym wymiarze.



W jednej rundzie możesz utracić maksymalnie 1 PZ za każdy rodzaj Zasobu, jakiego nie posiadasz w wystarczającej ilości. To oznacza, że w sumie możesz stracić w trakcie jednej rundy 4 PZ.

Przykład: Tracisz tylko 1 PZ, nawet jeśli nie posiadasz wystarczającej ilości Żywności zarówno podczas rozpatrywania Wydarzenia jak i klęski Głodu i podczas fazy Produkcji.

umieszcza go nad Torem. Gdy następnym razem będzie brał Robotnika, to w pierwszej kolejności weźmie „wolnego” Robotnika znad Toru.

Wysyłanie Robotników do pracy i ich zwalnianie

Wysyłanie Robotników do pracy odnosi się do umieszczania Robotników na kartach Budynków bądź Jednostek militarnych na Planszy Gracza. Wymaga to uiszczenia opłaty, która jest przedstawiona na karcie jako „koszt umieszczenia na karcie Robotnika”. Gracz może wysłać Robotników pochodzących z jego obszaru Zasobów lub z innych Budynków lub Jednostek militarnych, ale nie bezpośrednio z Toru Populacji.

Zwolnienie Robotnika oznacza jego przesunięcie z karty na Planszy Gracza do obszaru Zasobów.

Zatrudnienie

Zatrudnienie Architekta oznacza przeniesienie Architekta z pola Architektów na kartę Cudu będącego w trakcie budowy. Wymaga to opłacenia kosztu budowy wyrażonego w Kamieniach.

Interpretacja tekstu

Tekst na kartach Postępu może zawierać następujące znaki:

„/” oznacza wybór pomiędzy wymienionymi elementami. Gracz może wybrać tylko jeden element. Na przykład, dzięki karcie Plac Świętego Marka gracz może raz na rundę zamienić 2 Złota na: 5 Ksiąg, albo na 5 Żywności, albo na 5 Kamieni.

„:” oznacza rezultat akcji albo działania, bądź spełnienie warunku. Na przykład, Latarnia Morska na Faros zapewnia graczowi Księgę po zakupie karty Postępu o koszcie 3 sztuk Złota. Katedra Notre Dame zapewnia 3 Księgi w fazie Produkcji, jeśli gracz posiada najwyższy poziom Stabilizacji spośród wszystkich graczy.



Karty pierwszego, drugiego i trzeciego poziomu zaawansowania

W grze występują karty Postępu o trzech poziomach zaawansowania. Ewentualny symbol poziomu znajduje się w prawym górnym rogu ilustracji na karcie.

Symbole:

- » poziom pierwszy, bez symbolu
- » poziom drugi: +
- » poziom trzeci: ✖



Poziomy trudności

Gra posiada wbudowany mechanizm wyrównywania szans, który pozwala graczom o różnym stopniu doświadczenia cieszyć się zbalansowaną rozgrywką. Na początku gry każdy gracz wybiera jeden z czterech poziomów trudności: wódz, książę, król i cesarz.

Niech Was nie zwiedzie fakt, że różnica między nimi ujawnia się wyłącznie w etapie „Rozwoju” w fazie Utrzymania (patrz: str. 13). To naprawdę znacząca różnica!

Kilka pierwszych rozgrywek

Liczba graczy: najlepiej 3 lub 4.

Karty: Nawet jeśli uważacie się ogólnie za doświadczonych graczy, zalecamy rozpoczęcie przygody z grą Wojna Narodów od kart Postępu poziomu pierwszego. Użycie wszystkich kart na raz stworzy ciekawe układy talii, które mogą jednak okazać się zbyt dużym wyzwaniem dla graczy mało obeznanych z grą.

Plansze: Zalecamy użycie stron A. Jeśli chcecie użyć stron B, postępujcie według wskazówek ze str. 21.





Poziom trudności: Wszystkim zalecamy poziom Księcia z ewentualną zmianą poziomu w jedną lub drugą stronę, jeśli gracze posiadają naprawdę zróżnicowane doświadczenie z nowoczesnymi grami planszowymi.

Pierwsze rundy: Podczas pierwszych 2-3 rund zalecamy nie brać Robotników z Toru Populacji, w zamian za to należy zadbać o rozwinięcie potencjału produkcyjnego (szczególnie Żłota i Kamieni). Nie inwestujcie przesadnie w Siłę Militarną, Stabilizację i Księgi kosztem podjęcia kroków dla zapewnienia długofalowego rozwoju. Wysoka Siła Militarna jest drogą w utrzymaniu, więc starajcie się wykorzystać Robotników z kart Jednostek w bardziej efektywny sposób (po tym gdy wykonają już swoją pracę w kwestii obronności).



Przebieg gry

Każda runda składa się z następujących faz:


FAZA UTRZYMANIA (STR.12–13)

- 1. Znacznik rundy:** Przesuńcie znacznik na pole kolejnej rundy
- 2. Karty Postępu:** Uzupełnijcie Planszę Postępu
- 3. Rozwój:** Weź  albo  /  / 
- 4. Nowe Wydarzenia:** Odkryjcie nową kartę Wydarzeń
- 5. Architekci:** Uzupełnijcie pola Architektów

FAZA AKCJI (STR.14–17)

- A. Zakup karty Postępu**
- B. Wysłanie Robotnika do pracy** 
- C. Zatrudnienie Architekta** 
- D. Akcja specjalna**

FAZA PRODUKCJI (STR.18–19)

- 1. Produkcja:** Budynki + Jednostki militarne + Kolonie + Cuda + Doradcy. Pamiętajcie o konsumpcji/kosztach utrzymania
 - 2. Kolejność graczy:** Uaktualnijcie kolejność graczy
 - 3. Wojna:** Pokonany traci PZ i Zasoby
 - 4. Wydarzenia:** W życie wchodzi oba Wydarzenia z karty
 - 5. Głód:** Konsumpcja Żywności w ilości wskazanej na karcie Wydarzenia
- (6.)  : Przeprowadźcie punktowanie na koniec epoki

Faza Utrzymania i faza Produkcji to techniczne fazy gry pozwalające śledzić rozwój cywilizacji gracza. Sercem gry jest faza Akcji.



Faza Utrzymania

Przeprowadźcie następujące działania w podanej kolejności:

1. Znacznik rundy

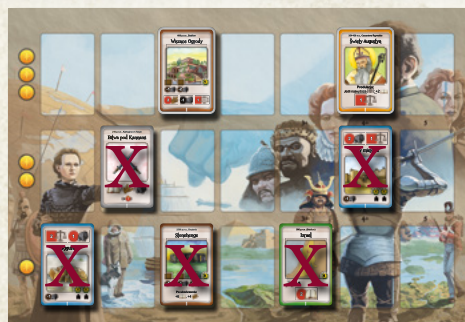
Przesuńcie znacznik na kolejne pole. Podczas pierwszej rundy pozostaje on na polu „A”.



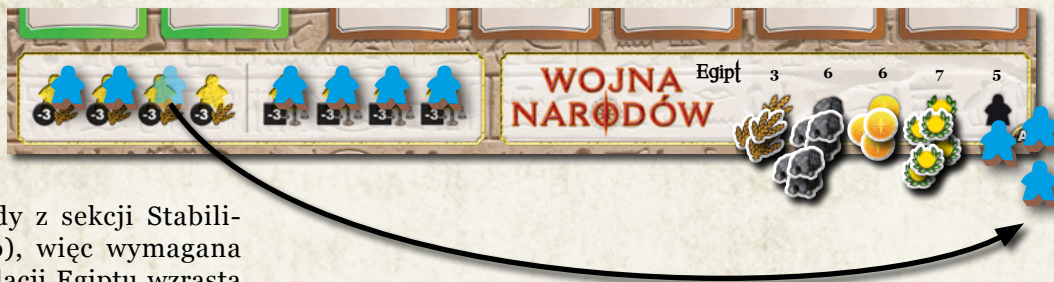
2. Karty Postępu

Usuńcie karty pozostałe w 1. i 2. rzędzie Planszy Postępu. Następnie przesuńcie karty pozostałe w 3. rzędzie do 1. rzędu. Aby odróżnić te karty od nowych kart, umieśćcie je jak najbardziej z lewej strony rzędu. Dobierzcie nowe karty ze stosu odpowiedniej epoki i uzupełnijcie wszystkie wolne miejsca aktywne dla danej liczby graczy. Przy 1–2 graczach użyjcie 4 kolumn, przy 3 graczach 5 kolumn, przy 4 graczach 6 kolumn i przy 5 graczach wszystkich 7 kolumn. Podczas pierwszej rundy należy tylko uzupełnić aktywne pola; nie usuwajcie żadnych kart.

Zauważcie, że karty pozostałe po poprzednich epokach nie są automatycznie usuwane. Na przykład, w pierwszej rundzie epoki Średniowiecza niektóre z kart Starożytności będą obecne w rzędzie 1. (chyba że wszystkie karty z rzędu 3 zostały zakupione w poprzedniej rundzie).



Przykład: Gracz władający Egiptem wybiera powiększenie swojej populacji i bierze Robotnika z sekcji Żywności. Wcześniej gracz wziął już jednego Robotnika z tej sekcji (podczas gdy z sekcji Stabilizacji nie wziął żadnego), więc wymagana ilość Żywności dla populacji Egiptu wzrasta z 3 do $3+3=6$ na rundę.



3. Rozwój

Każda nacja, w kolejności odwrotnej do kolejności graczy, decyduje, czy chce powiększyć swoją populację, czy zadbać o dodatkowe zasoby. Aby zwiększyć populację, gracz bierze Robotnika z wybranej sekcji i przenosi do obszaru Zasobów. Każdy Robotnik wzięty z Toru Populacji albo obniża natychmiast poziom Stabilizacji kraju o 3, albo powoduje wzrost konsumpcji Żywności o 3 podczas Produkcji w fazie Produkcji (patrz: str. 18).

Cywilizacje, które decydują się otrzymać dodatkowe Zasoby wybierają albo dodatkową Żywność, albo Kamień, albo Złoto. Gracz otrzymuje taką liczbę wybranego Zasobu, jaka odpowiada wybranemu poziomowi trudności (np. gracz na poziomie Książę otrzymuje 3 sztuki). Nie można mieszać Zasobów, gracz może otrzymać tylko jeden rodzaj Zasobu.



4. Nowe Wydarzenia

Dobierzcie jedną kartę Wydarzeń ze stosu bieżącej epoki i połóżcie ją odkrytą na polu Wydarzeń na Planszy Podsumowania. Wydarzenia widniejące na karcie wejdą w życie w fazie Produkcji (patrz: str. 19).

5. Architekci

Przenieście Architektów pozostałych na polu Architektów na Planszy Podsumowania do biura Architektów. Następnie umieście 0 (dla 1 gracza), 1 (dla 2 graczy), 2 (dla 3-4 graczy) lub 3 (dla 5 graczy) nowych Architektów na polu plus dodatkowo tylu, ilu wskazuje karta Wydarzeń (informacja w górnej części karty). Jeśli podczas przygotowania gry rozmieściliście już Architektów w liczbie zależnej od liczby graczy, to w pierwszej rundzie dodajcie tylko Architektów wynikających z karty Wydarzeń.

Niektóre karty Postępu zapewniają graczom co rundę „prywatnych” Architektów. W tym momencie gry sprawdźcie, czy na tych kartach znajduje się odpowiednia liczba Architektów (zazwyczaj jeden). Architekci na karcie, w przypadku niewykorzystania, nie kumulują się. Jeśli gracz w trakcie rundy zakupi taką kartę, wraz z nią otrzymuje od razu Architekta/ów.



Przykład: W rozgrywce 4-osobowej karta Wydarzeń wskazuje 1 Architekta. Na polu Architektów należy więc umieścić $2+1=3$ Architektów.



Faza Akcji

To kluczowa faza każdej rundy. Gracze, według kolejności, wykonują po jednej akcji do momentu, aż wszyscy spasują. Po spasowaniu gracz nie może już w bieżącej rundzie podejmować żadnych akcji.

Akcje

W grze dostępne są 4 akcje. Gracze mogą:

- A. Kupić kartę Postępu**
- B. Wysłać Robotnika do pracy na karcie Budynku lub Jednostki militarnej**
- C. Zatrudnić Architekta do budowy Cudu**
- D. Wykonać akcję opisaną na karcie leżącej na Planszy Gracza (akcja specjalna)**

Gracz w swojej turze może wykonać jedną z powyższych akcji lub spasować.

A. Zakup karty Postępu

Aby zakupić kartę Postępu, gracz bierze ją z Planszy Postępu, opłaca jej koszt w Złocie (widniejący po lewej stronie rzędu, w którym znajduje się karta) i natychmiast jej używa. Nie można kupić karty „na później”.

Zależnie od zakupionej karty gracz:

- I. Umieszcza ją na swojej Planszy Gracza na polu o tym samym kolorze obwódki (Budynek/Jednostka militarna, Doradca, Kolonia, Cud); albo**
- II. Odrzuca kartę po zastosowaniu jej efektu (Bitwa, Złoty Wiek); albo**
- III. Umieszcza ją na polu „Wojna” na Planszy Podsumowania (Wojna).**

Liczba miejsc na Planszy Gracza przeznaczonych pod dany rodzaj kart jest ograniczona. Jeśli gracz nie posiada już wolnych miejsc dla danego rodzaju karty, odrzuca jedną z kart leżących już na planszy, aby zrobić miejsce dla nowej karty. Usunięte w ten sposób karty nie mogą być ponownie użyte (także te nadrukowane na planszy, jeśli zostały już zakryte nową kartą).

Karty z zasady działają tylko na gracza, który je zakupił. Karty, które działają na innych graczy, wyraźnie to opisują. Akcje specjalne oferowane przez karty, które gracz posiada mogą być z zasady wykonywane dowolną ilość razy. Karty oferujące akcje, które mogą być użyte ograniczoną liczbę razy na rundę, także wyraźnie to opisują.



Pamiętajcie o aktualizacji wskaźnika Siły militarnej i Stabilizacji natychmiast po zakupie nowej karty, zakryciu starej, umieszczeniu Robotnika na karcie lub jego zdjęciu z karty.



Przykład: Koszt umieszczenia Robotnika na Zigguracie wynosi 1 Kamień. Każdy Robotnik umieszczony na tej karcie powoduje natychmiastowy wzrost Stabilizacji kraju o 2, a w fazie Produkcji każdy Robotnik produkuje 1 Kamień. Na koniec gry pierwszy i drugi Robotnik umieszczony na karcie przyniosą graczowi po 1 PZ.



Przykład: Wartość Ataku Hoplitów wynosi 3, jeśli na karcie znajduje się co najmniej 1 Robotnik. Koszt umieszczenia Robotnika na karcie to 1 Kamień. Każdy Robotnik zwiększa Siłę militarną o 3 i w fazie Produkcji zużywa 1 Kamień. Na koniec gry pierwszy i drugi Robotnik na karcie przynoszą graczowi po 1 PZ.



Przykład: Gdy gracz podbija Macedonię, jego Siła militarna natychmiast wzrasta o 2.



Budynek

Nowe Budynki mogą zastępować istniejące Budynki i Jednostki militarne. Gracz może, na przykład, posiadać w jednym momencie nawet 5 różnych Budynków. Gdy gracz zastępuje starą kartę Budynku nową kartą Budynku lub Jednostki militarnej, Robotnicy z usuwanej karty są przenoszeni do obszaru Zasobów. W fazie Produkcji każdy Robotnik stojący na karcie Budynku produkuje Zasoby wyszczególnione w górnej części karty. Manewrując kartami gracz powinien natychmiast dostosowywać wartość Stabilizacji na torze. Budynki bez Robotników nie generują żadnych efektów.

Jednostki militarne

Nowa karta Jednostki militarnej może zastąpić starą kartę Jednostki militarnej lub Budynku. Gracz może w danym momencie posiadać, na przykład, 3 karty Jednostek militarnych. Gdy leżąca na planszy karta Jednostki militarnej jest zastępowana przez nową kartę Budynku lub Jednostki militarnej, Robotnicy z zastępowanej karty są przenoszeni do obszaru Zasobów. Każdy Robotnik umieszczony na karcie natychmiast zwiększa wartość Siły militarnej o wartość wyszczególnioną w górnej części karty. Jeśli karta posiada koszt utrzymania, trzeba go uwzględnić natychmiast (Stabilizacja) lub opłacić w fazie Produkcji (Zasoby).

Każda karta Jednostki militarnej posiada wartość Ataku. Ta wartość może być wykorzystana w Bitwie, jeśli na karcie znajduje się co najmniej jeden Robotnik. Więcej Robotników na karcie nie zwiększa wartości Ataku. Karta Jednostki militarnej bez Robotników nie generuje żadnych efektów.

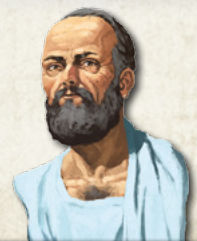
Kolonia

Aby zakupić Kolonię, Siła militarna gracza musi być równa lub wyższa od Siły wymaganej przez Kolonię. Po zakupie Kolonii, wymagania przestają obowiązywać i gracz może obniżyć wartość swojej Siły bez konsekwencji względem już posiadanej Kolonii. Po zakupie Kolonii gracz natychmiast wprowadza jej efekty w życie.

Wojna

Którykolwiek z graczy w ramach swojej akcji może zakupić kartę Wojny. W każdej rundzie może być zakupiona tylko jedna karta Wojny. Gdy któryś z graczy zakupi kartę Wojny, żaden inny gracz nie może już w bieżącej rundzie tego zrobić. Po zakupie kartę należy umieścić na Planszy Podsumowania, na Polu Wojny, a znacznik Wojny umieścić na wartości równej Siły militarnej nacji, która zakupiła kartę Wojny. W fazie Produkcji każda nacja o niższej Siły militarnej niż wskazana przez znacznik Wojny poniesie porażkę (patrz: str. 19). Znacznik Wojny pozostaje cały czas na pierwotnej wartości Siły, nawet jeśli zmieni się wartość Siły nacji, która zakupiła kartę Wojny. Jeśli jednak w fazie Produkcji nacja ta będzie posiadała mniejszą wartość Siły, to sama także dozna porażki.

Nacja, która nie posiada żadnego wojska także może kupić kartę Wojny. W konsekwencji, w wojnie o siłę „0” nie będzie pokonanych.



Bitwy

Gdy gracz kupuje kartę Bitwy, natychmiast otrzymuje Księgi, Żywność, albo Kamień, a następnie usuwa kartę z gry. Gracz decyduje, jaki jeden rodzaj Zasobów chce otrzymać. Ilość wybranego Zasobu zależy od wartości Ataku najsilniejszej karty Jednostki militarnej gracza (liczą się tylko karty, na których znajdują się Robotnicy). Wartość Ataku jest stała i nie wzrasta wraz z kolejnymi umieszczanymi na niej Robotnikami. Gracz może kupić Bitwę, tylko jeśli posiada co najmniej jedną kartę Jednostki militarnej z co najmniej jednym Robotnikiem.

Cud

Gracz umieszcza zakupioną kartę Cudu na swojej planszy w polu „Cud w budowie”. Gracz może posiadać tylko jeden Cud w budowie na raz. Jeśli gracz zakupi nowy Cud, podczas gdy nie ukończył jeszcze budowy poprzedniego, stary Cud musi odrzucić z gry wraz ze wszystkimi znajdującymi się na nim Architektami. Po zakończonej budowie Cudu (tj. zakończonej budowie ostatniej jego sekcji), wchodzi w życie efekty działania Cudu i jeśli posiada on zdolność produkcji, uaktywni ją w kolejnych fazach Produkcji.

Doradca

Gracz umieszcza zakupioną kartę Doradcy na swojej planszy w polu zarezerwowanym dla Doradców. Gracz może posiadać tylko jednego Doradcę na raz, chyba że posiada kartę Postępu pozwalającą złamać tę regułę.

Złoty Wiek

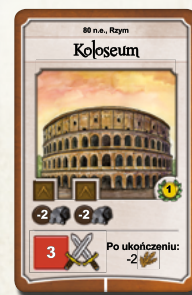
Karta Złotego Wieku daje graczowi wybór. Gracz wybiera jedną z opcji: może natychmiast otrzymać Zasoby przedstawione na karcie lub natychmiast zdobyć 1 PZ płacąc wymaganą liczbę Zasobów w dowolnej kombinacji Kamieni, Złota, Żywności lub Ksiąg. Kartę po wykorzystaniu należy odrzucić z gry.

Jeśli gracz posiada bonus do kart Złotego Wieku, otrzymuje więcej Zasobów lub płaci mniej za punkt zwycięstwa. Wielkość bonusu zależy od liczby widniejącej przy nim. Bonusy się kumulują, ale 1 PZ nie może kosztować mniej niż 0.



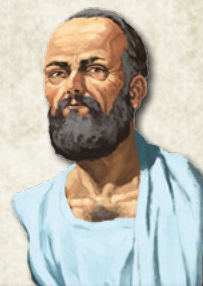
Przykład: Pomimo iż Niebieski posiada 2 Robotników na karcie Hoplitów, wartość Ataku karty wynosi 3. Gdy gracz kupuje kartę Oblężenie Alezji, jako korzyść wybiera 3 Żywności.

Pamiętajcie, że aby zakupić kartę Bitwy, gracz musi posiadać co najmniej 1 Robotnika na co najmniej 1 karcie Jednostki militarnej, ale wartość Ataku karty nie wzrasta wraz z kolejnymi umieszczanymi na niej Robotnikami.

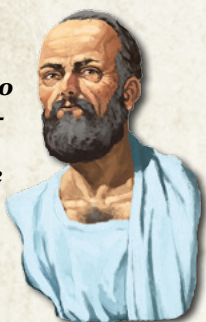


Przykład: Persja kupuje kartę Złotego Wieku z epoki Renesansu i decyduje pomiędzy otrzymaniem 2 Kamieni lub zapłatą 3 Zasobami za 1 PZ (np. 1 Żywnością i 2 Księgami). Gdyby Persja posiadała kartę Uraniborg (bonus Złotego Wieku: 2), gracz miałby wybór pomiędzy 4 Kamieniami lub zapłatą 1 Zasobem za 1 PZ.

Z każdej karty Złotego Wieku gracz może zakupić tylko 1 PZ, a cena punktu wzrasta z każdą epoką. Pamiętajcie, że za punkt można płacić kombinacją Zasobów, włączając w to Księgi.



Pamiętajcie, że wartość Siły militarnej i Stabilizacji jest natychmiast aktualizowana po umieszczeniu na karcie Robotnika, natomiast Zasoby są produkowane i konsumowane w fazie Produkcji.



Przykład: Robotnik z karty Konkwistadorów zostaje przeniesiony na kartę Kolei. Gracz płaci 4 Kamienie, obniża wartość Siły militarnej o 7 i zwiększa swoją Stabilizację o 3.



To moja ulubiona akcja! Pamiętaj jednak, że jeśli zakupisz nowy Cud przed ukończeniem starożytnego Cudu, to niedokończony Cud jak i Architekci przy nim pracujący oraz wykorzystane do budowy Kamienie przepadną.



B. Wysłanie Robotnika do pracy

Pusta karta Budynku lub Jednostki militarnej nie generuje żadnego efektu. Aby umieścić Robotnika na karcie, należy opłacić jego koszt w Kamieniach. Robotnik może pochodzić albo z obszaru Zasobów, albo innego Budynku lub Jednostki militarnej. Gracz może umieścić na jednej karcie kilku Robotników, pomnażając w ten sposób efekt karty, ale może wysłać do pracy tylko jednego Robotnika na turę. Gracz może w dowolnym momencie swojej tury zdjąć Robotnika z karty Budynku lub Jednostki militarnej. Zdjęcie Robotnika nie jest akcją, więc gracz może to zrobić, na przykład, bezpośrednio przed spasowaniem lub zakupem karty Wojny. Gracz może zdjąć dowolną liczbę Robotników z kart za jednym razem. Dopóki gracz ich nie zwolni, Robotnicy pozostają na kartach.

Efekt generowany przez każdego umieszczanego na karcie Robotnika widnieje w górnej części karty Budynku lub Jednostki militarnej. Budynki produkują surowce i/albo zwiększają Stabilizację kraju. Jednostki militarne zwiększają Siłę militarną i konsumują Zasoby i/albo obniżają poziom Stabilizacji.

Gracz może umieszczać Robotników tylko na kartach Budynków i Jednostek militarnych. Gdy gracz zdejmie Robotnika z karty, jego efekty natychmiast ustają. Nie można umieszczać Robotników na kartach Kolonii, Cudów i Doradców.

C. Zatrudnienie Architekta


Cud leżący na polu „Cudu w budowie” składa się z sekcji. Aby wybudować jedną sekcję Cudu, gracz bierze Architekta z Planszy Podsumowania, umieszcza go na pierwszej wolnej sekcji od lewej strony i płaci koszt budowy wyrażony w Kamieniach.

Jeśli w danej chwili nie ma dostępnych Architektów, gracz nie posiada Cudu w budowie, albo nie posiada wystarczającej liczby Kamieni, aby zapłacić za budowę, gracz nie może wybrać tej akcji.

Po wybudowaniu ostatniej sekcji Cudu, gotowy Cud należy przesunąć natychmiast na pole Cudu na Planszy Gracza. Gracz może położyć kartę na karcie innego Cudu, który tym samym uznaje się za zniszczony. Architektów wykorzystanych do budowy należy odłożyć do biura Architektów.

Niektóre karty pozwalają na użycie dodatkowych Architektów oprócz tych znajdujących się w puli dostępnej dla wszystkich graczy. Jeśli gracz zakupi taką kartę, kładzie na niej dodatkowych Architektów pochodzących bezpośrednio z biura Architektów. Także z biura pochodzą Architekci generowani przez efekty Wydarzeń.

D. Akcja specjalna

Jeśli gracz posiada na swojej Planszy Gracza karty Postępu, które oferują akcje specjalne, to może w ramach swojej tury wykonać jedną z nich. Jeśli jest to akcja, którą można wykonać ograniczoną liczbę razy, należy położyć na niej znacznik  „wykorzystanej akcji”.

Faza Produkcji

Przeprowadźcie następujące czynności w podanej kolejności:

1. Produkcja

Wszystkie nacje przeprowadzają produkcję równocześnie. Gracz podlicza produkcję i konsumpcję kolejnych Zasobów w kolejności podanej na karcie pomocy (Złoto, Żywność, Kamienie, Księgi). W tym celu należy podsumować całkowitą produkcję i konsumpcję każdego Zasobu na Planszy Gracza, pamiętając o pomnażaniu produkcji i konsumpcji w przypadku kilku Robotników na kartach Budynków i Jednostek militarnych.

Następnie gracz otrzymuje (lub oddaje do banku) wyliczoną sumę Zasobu. Otrzymane Zasoby umieszcza w obszarze Zasobów.

Jeśli suma posiadanych Ksiąg przekroczy 50, gracz otrzymuje żeton „50 Ksiąg” i kontynuuje zliczanie od pola „0”.

Wszystkie cywilizacje w stanie Rewolty (czyli z ujemną wartością Stabilizacji) tracą 1 Księgę za każdy punkt Stabilizacji poniżej zera oraz 1 PZ bez względu na liczbę ujemnych punktów Stabilizacji.

Jeśli gracz nie posiada wystarczającej liczby Kamieni, Złota lub Żywności, traci 1 Księgę za każdy brakujący Zasób. Dodatkowo traci 1 PZ za każdy rodzaj brakującego Zasobu. Jeśli gracz nie posiada już żadnych Ksiąg, a miałby nadal je tracić, pozostawia znacznik na polu „0” i traci w zamian 1 PZ i dodatkowo 1 dowolny inny Zasób za każdą brakującą Księgę. Jeśli gracz nie posiada żadnych PZ, nie traci punktów, gdyż nie może ich posiadać mniej niż 0.

Przykład: Jeśli gracz ma oddać do banku 5 Kamieni, a posiada tylko 2, oddaje 2 Kamienie i dodatkowo traci 1 PZ oraz 3 Księgi.

2. Kolejność graczy

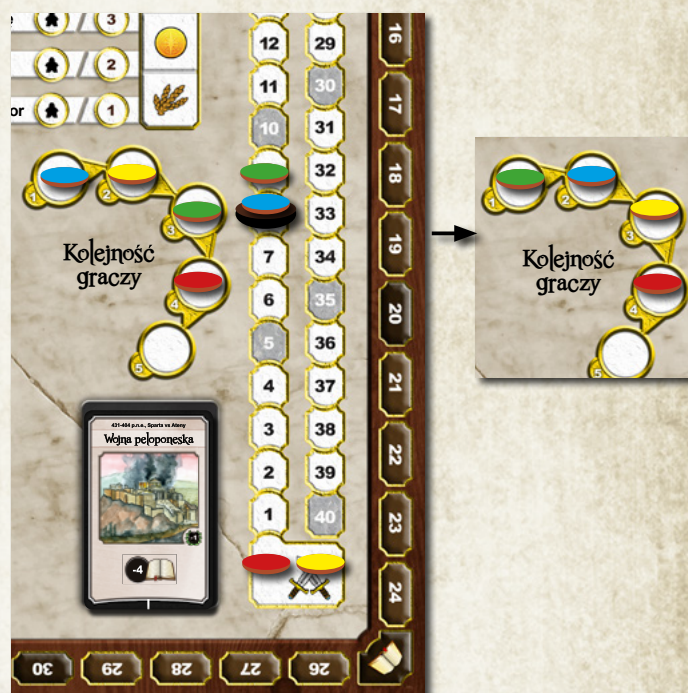
Określcie kolejność graczy na nową rundę gry. Zależy ona od Siły militarnej, gdzie gracz o największej Sile zostaje pierwszym graczem, a słabsi gracze ustawiają się kolejno za nim. W przypadku remisu, decyduje wyższa wartość Stabilizacji. Jeśli remis się utrzymuje, wzajemna kolejność remisujących graczy pozostaje taka sama jak w zakończonej właśnie rundzie.

Przydzielcie karty Kolejności zgodnie z nowymi ustaleniami i zaktualizujcie Tor Kolejności na Planszy Podsumowania.

Pamiętajcie, aby przejrzeć wszystkie karty Postępu na swoich planszach, łącznie z Doradcami, Cudami i Koloniami. Nie zapomnijcie opłacić kosztów utrzymania!



produkcja Żywności: $+2-1+3+2-2-3=+1$



Pamiętajcie, aby zmniejszyć stratę Zasobów o dodatnią wartość Stabilizacji. Utrata PZ nie może zostać pomniejszona.



Przykład: Kolejność graczy jest następująca: Chiny, Persja, Rzym. Rzym decyduje jako pierwszy, czy zapłacić 2 Żywności, czy przesunąć się na ostatnią pozycję. Następnie decyduje Persja, na końcu Chiny. Nacje, które nie zapłaciły przechodzą na koniec kolejności zachowując dotychczasowy porządek względem siebie. Te, które zapłaciły, przechodzą na początek, także zachowując dotychczasową kolejność. Więc jeśli Rzym zdecydowałby się zapłacić, podczas gdy inne nacje nie, nowa kolejność przedstawiałaby się następująco: Rzym, Chiny, Persja.



Jeśli gracz nie może zapłacić wymaganej ilości Żywności, płaci tyle, ile może. Dodatkowo traci 1 PZ oraz tyle Ksiąg, ile Żywności nie zapłacił. Gracz może w jednej rundzie stracić tylko 1 PZ za każdy rodzaj Zasobu, którego nie posiada w wystarczającej ilości.



Na końcu każdej epoki, czyli po rundach 2, 4, 6 i 8, następuje podliczenie posiadanych Ksiąg.



3. Wojna

Nacje o Sile militarnej równej lub wyższej od Siły Wojny są bezpieczne. Nacje o Sile niższej od Siły Wojny doznają porażki. Liczba Zasobów, jakie w wyniku porażki traci pokonana nacja jest wyszczególniona u dołu karty Wojny. Jeśli wartość Stabilizacji nacji jest większa od 0, strata Zasobów jest pomniejszana o tę wartość. Jest więc możliwe, że nawet pokonany gracz nie straci żadnych Zasobów. Niemniej, wszystkie pokonane nacje tracą 1 PZ, tak jak pokazano na karcie Wojny, nawet jeśli nie utraciły żadnych Zasobów. Utrata PZ nie może być pomniejszana przez wartość Stabilizacji. Po rozstrzygnięciu Wojny, jej kartę należy odrzucić, a znacznik Wojny umieścić z powrotem na polu Wojny.

4. Wydarzenia

Wydarzenia z karty Wydarzeń należy rozstrzygać w kolejności od góry karty.

Jeśli dwie lub więcej nacji remisuje we współczynniku brany pod uwagę z karty wydarzenia, żadna z nich nie otrzymuje nagrody. Jeśli dwie lub więcej nacji remisuje co do „najniższej wartości” danego współczynnika (lub spełniają warunek „najsłabszej” w przypadku Siły militarnej), wszystkie one otrzymują pełną karę. Wszystkie nacje o ujemnej wartości Stabilizacji traktowane są jako remisujące co do najniższej wartości Stabilizacji.

Niektóre Wydarzenia zmieniają kolejność graczy. Jeśli kilka nacji zostaje poddanych działaniu takiego Wydarzenia, rozstrzygnięcie następuje według kolejności graczy.

Jeśli kilka nacji dokonuje wyboru w tym samym czasie, to gracze podejmują decyzje w kolejności odwrotnej do kolejności rozgrywania (ostatni gracz decyduje jako pierwszy). Po tym jak wszyscy gracze zadecydują, Wydarzenie wchodzi w życie równocześnie dla wszystkich graczy.

Niektóre Wydarzenia zwiększają lub zmniejszają liczbę Robotników. Otrzymywani w ten sposób Robotnicy są zawsze zabierani z Toru Populacji na Planszy Gracza, a traceni są zwracani na Tor Populacji. Gracz wybiera, z której sekcji bierze, a do której sekcji oddaje Robotnika.

Efekty Wydarzeń mogą być aktywowane tylko raz.

5. Głód

Wszyscy gracze muszą zapobiec klęsce Głodu i oddać tyle Żywności, ile wskazano w górnej części kart Wydarzeń.

(6.) Punktowanie na koniec epoki

Na koniec epoki każda nacja otrzymuje 1 PZ za każdą inną nację, która zgromadziła mniej Ksiąg.



Przykład: Na koniec epoki Starożytności Niebieski posiada 13 Ksiąg, Żółty 11, Zielony 11, a Czerwony 4. Niebieski otrzymuje 3 PZ, Żółty i Zielony po 1 PZ, a Czerwony 0 PZ.

Koniec gry

Na koniec 8. rundy, w fazie Produkcji gracze otrzymują standardowo punkty za zgromadzone Księgi, po czym następuje Końcowe Punktowanie.

Końcowe Punktowanie

Do podliczenia punktów każdej nacji użyjcie Notesu punktacji, w którym kolejno naliczcie:

- A. PZ z gry 🌟
- B. Kolonie 🟩
- C. Cuda 🟫
- D. Budynki 🟩 i Jednostki militarne 🟪
- E. Zasoby 🟡 🌾 🟩 📖 ⚖️ ⚔️ / 10

A. PZ z gry

PZ z gry to suma wartości żetonów punktowych 🌟 PZ, jakie gracz posiada na koniec gry (te, z którymi rozpoczął grę plus/minus te, które zdobył/stracił w trakcie rozgrywki).

B. Kolonie

Gracz dodaje PZ ze swoich Kolonii.

C. Cuda

Gracz dodaje PZ ze swoich Cudów, włączając jakiegokolwiek bonusu z nich wynikające.

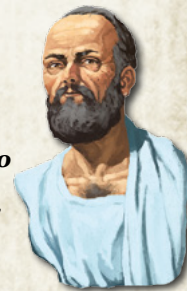
D. Budynki i Jednostki Militarne

Gracz sumuje PZ z Robotników umieszczonych na kartach Budynków i Jednostek militarnych. Liczba punktów za każdego Robotnika na karcie znajduje się pod ilustracją na karcie. Pierwszy Robotnik na karcie przynosi graczowi PZ wyszczególnione po lewej stronie, każdy kolejny te wyszczególnione na prawo. Jeśli na karcie znajduje się więcej Robotników niż pół punktowych, nadmiarowi Robotnicy nie przynoszą punktów. Budynki i Jednostki militarne bez Robotników nie przynoszą żadnych punktów.

E. Zasoby

Gracz sumuje ilość pozostałego mu Złota, Żywności i Kamieni oraz zgromadzonych Ksiąg. Do tej sumy dodaje wartość swojej Siły militarnej oraz Stabilizacji. Za każde zgromadzone w ten sposób 10 punktów otrzymuje 1 PZ. Gracze podliczają wszystkie PZ i gracz z największą ich liczbą zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, rozstrzyga wyższa pozycja na Torze Kolejności.

Pomimo tego, że ostatnia część Końcowego Punktowania została nazwana „Zasoby”, nie zapomnijcie do sumy dodać także wartości Siły militarnej i Stabilizacji!



WOJNA NARODÓW	Tomek	Ania	Michał	Janek
PZ z gry	12	15	17	13
Kolonie	3	2	4	1
Cuda Świata	2	3	2	4
Budynki i Jednostki	17	15	19	13
Zasoby / 10	9	7	3	11
=	43	42	45	42

Przykład: Michał posiada 3 Kamienie, 7 Złota, 5 Żywności, 6 Ksiąg, 10 Siły militarnej i 6 Stabilizacji. Suma wynosi 37, więc Michał otrzymuje 3 PZ za zasoby.



Dodatkowe zasady i objaśnienia

Zalecenia dotyczące nauki gry

- » Grając w gronie osób początkujących używajcie tylko kart poziomu pierwszego, strony A Plansz Graczy, grajcie w 3–4 osoby oraz przez kilka pierwszych rund nie bierzcie Robotników z Toru Populacji.
- » W rozgrywce z graczami zaawansowanymi, użyjcie kart pierwszego i drugiego poziomu i grajcie w 2–4 osoby.
- » Z graczami bardzo doświadczonymi użyjcie wszystkich kart i grajcie w dowolnym gronie.

Gra na poziomie zaawansowanym i mistrzowskim

Karty drugiego i trzeciego poziomu oferują graczom więcej interakcji oraz nowych dróg do zwycięstwa. Po kilku rozgrywkach z kartami poziomu pierwszego, dodajcie do gry karty poziomu drugiego i wymieszajcie je razem. Po kilku kolejnych rozgrywkach dodajcie w ten sam sposób karty poziomu trzeciego.

5 graczy

Rozgrywka 5-osobowa wymaga stosowania wariantu zaawansowanego lub mistrzowskiego, aby zapewnić wystarczającą liczbę kart Postępu.

Wydarzenia o pozytywnych skutkach wpływają także na drugiego gracza pod względem Siły (za wyjątkiem sytuacji, gdy jest remis), a Wydarzenia o skutkach negatywnych dotyczą dwóch najsłabszych graczy (tu z kolei włączając wszystkich remisujących). Inne karty działają podobnie, więc w przypadku Świętego Augustyna (najwyższa Stabilizacja) korzyści z karty otrzymują dwaj gracze o największej wartości Stabilizacji. Określenie „spasować jako pierwszy” dotyczy graczy, którzy spasowali jako pierwszy lub drugi, a „spasować jako ostatni” tych, którzy spasowali jako czwarty lub piąty.

Przykład: Chiny dysponują Siłą militarną 23, Persja 22, Grecja 22, Rzym 5, a Egipt 4. Chiny są najsilniejsze, a Rzym i Egipt najsłabsze.

Przykład: Chiny posiadają Stabilizację o wartości 8, Persja 7, Grecja 5, Rzym 5, a Egipt 4. Chiny i Persja są najbardziej stabilne, Grecja, Rzym i Egipt są najmniej stabilne.

2 graczy

Rozgrywka 2-osobowa jest trudna z uwagi na fakt, że gracz albo wygrywa, albo przegrywa w kontekście wszystkich Wydarzeń. Rywalizacja jest bardziej zacięta, a gracz ponosi większe ryzyko. Gracze mogą odnieść wrażenie (czasem słuszne, czasem nie), że wynik gry zostaje przesądzony wcześniej niż w grze w większym gronie.

Ponadto Księgi przynoszą mniej PZ, choć gracze niezmiennie starają się mieć ich więcej od przeciwnika.

Współzawodnictwo

Gra Wojna Narodów jest grą rozgrywaną na gruncie towarzyskim. Indywidualne poziomy trudności, strony B Plansz Graczy, karty drugiego i trzeciego poziomu – to wszystko powoduje, iż nawet rozgrywka w gronie zróżnicowanym pod względem doświadczenia przebiega na równych warunkach. Jeśli jednak gracze chcą wprowadzić do gry element współzawodnictwa, zalecamy grę w 3–4 osoby, na stronach A Plansz Graczy, gdzie wszyscy gracze wybierają ten sam poziom trudności. Dodatkowo można zbalansować talie kart Postępu w następujący sposób: dla każdej epoki, należy wziąć karty pierwszego poziomu i kilka z nich wymienić na karty drugiego i/albo trzeciego poziomu tego samego typu (np. zamienić Doradcę z poziomu pierwszego na Doradcę z poziomu trzeciego).

Gra skrócona

Jeśli chcecie zagrać krótką wersję gry, zdecydujcie przed grą, ile epok rozegracie. Rozgrywka przebiega wedle standardowych zasad, a po ostatniej (według ustaleń) epoce następuje Końcowe Punktowanie. Graczom nieobytym z długimi i złożonymi gramami, zalecamy rozegranie tylko 2 lub 3 pierwszych epok zamiast pełnej gry.

Gra łatwiejsza

Jeśli gra wydaje Wam się za trudna, możecie rozpocząć rozgrywkę z jednym dodatkowym Robotnikiem. W tym celu weźcie Robotnika z Toru Populacji, ale zakryjcie efekt pola, który się odsłonił. To sprawi, że początek budowy Waszej cywilizacji będzie łatwiejszy, a ponadto, spowoduje większą rywalizację w kontekście Wydarzeń i gromadzenia Ksiąg. Uważajcie jednak na nadmierną produkcję i nie rzucajcie się zbyt wcześnie na zdobywanie PZ!

Strony B

Po kilku rozgrywkach możecie spróbować gry na stronie B Plansz Graczy. Każda z nich posiada specjalne zasady przedstawione na planszy. Zwróćcie uwagę na zmianę w Zasobach początkowych, w tym na dodatkowego Robotnika w przypadku Chin.

Przygotowanie rozgrywki przeprowadza się w następujący sposób: losowo zdecydujcie o kolejności graczy, wybierzcie indywidualne poziomy trudności, umieśćcie karty na Planszy Postępu i wylosujcie, które plansze wezmą udział w rozgrywce (w liczbie równej liczbie graczy). Następnie wybierzcie Plansze Graczy w kolejności odwrotnej do kolejności rozgrywania (np. w grze 5-osobowej oznacza to, że piąty gracz w kolejności wybiera jako pierwszy). Podczas wyboru gracz może zdecydować o użyciu jednak strony A, a nie strony B planszy. Gracz może posiadać dwie kopie tej samej karty, jeśli zakupi kartę, którą od początku miał już na swojej planszy.

Wariant dla 1 gracza

W grze solowej gracz gra przeciwko wirtualnemu przeciwnikowi (WP), którego reprezentują Płytki Wydarzeń oraz kość. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby PZ. Jeśli gracz rozgrywa ten wariant, aby nauczyć się gry, zalecamy grę z kartami poziomu pierwszego oraz na poziomie Księcia, tak jak w przypadku pierwszych gier w gronie kilkuosobowym.

Zamiast dobierania karty Wydarzenia, gracz dobiera losową Płytkę Wydarzeń z bieżącej epoki, która informuje o:

- » wartości Siły i Stabilizacji, z którymi WP rozpoczyna tę rundę;
- » możliwych zmianach wartości Siły i Stabilizacji dla WP w tej rundzie; zauważcie, że Siła i Stabilizacja WP może się zmieniać (rosnąć i maleć) pomiędzy kolejnymi rundami, a nawet w trakcie jednej tury, zależnie od rzutów kością;
- » liczbie Ksiąg, jaką na początku rundy należy dodać do sumy Ksiąg już posiadanych przez WP; zauważcie, że liczba Ksiąg może się także zmieniać wskutek rzutów kością;
- » liczbie dostępnych architektów;
- » poziomie głodu.

Gra przebiega według standardowych zasad, a wszelkie porównania dokonywane są pomiędzy graczem i aktualnymi wskaźnikami WP. Jeśli WP nie posiada jakiejś wartości, gracz wygrywa wszelkie remisy w danej kategorii (zawsze pasuje jako pierwszy, zawsze ma najwięcej Robotników itp).

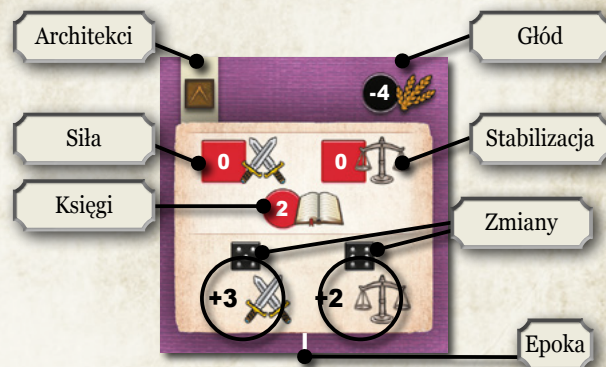
Gracz rozpoczyna grę jako pierwszy z 1 Księgą. WP rozpoczyna grę z 2 Księgami. Na Planszy Postępu aktywne są 4 kolumny.

Po każdej akcji (włączając akcję specjalną), za wyjątkiem akcji wysłania Robotnika do pracy na karcie Budynku, gracz musi rzucić kością w ramach tury WP.

Ponadto należy rzucić kością na początku rundy, w której gracz jest drugi w kolejności.

Rezultaty rzutu są interpretowane w następujący sposób:

- 1-4:** Usunąć wszystkie karty Postępu z kolumny na Planszy Postępu, której numer odpowiada wyrzuconym oczkom. Jeśli w kolumnie była co najmniej jedna karta Wojny, WP zakupuje najtańszą kartę Wojny. Siła Wojny to Siła militarna WP w momencie zakupu. Jeśli wskazana kolumna jest pusta, nic się nie dzieje. Ani gracz, ani WP nie może zakupić Wojny, jeśli w bieżącej rundzie Wojna została już zakupiona. W takim wypadku, jeśli rzut wskaże kolumnę z kartą Wojny, kartę należy odrzucić.
- 5-6:** Przeprowadźcie akcję WP wskazaną na bieżącej Płytkce Wydarzeń. Ten sam efekt należy zastosować za każdym razem, gdy kość wskaże daną liczbę oczek.



Przykład awersu płytki Wydarzenia

Na koniec rundy, gracz porównuje swoją wartość Stabilizacji z wartością Stabilizacji WP.

- +1 PZ, jeśli wartość Stabilizacji gracza jest wyższa od WP
- 1 PZ w innym przypadku

Na koniec gry gracz porównuje swój wynik z Aleją Sław. Należy starać się z każdą rozgrywką zdobywać więcej punktów. Gdy gracz poczuje się gotowy, może zwiększyć swój poziom trudności. Uwaga, wyniki z gry solowej nie są porównywalne z wynikami gry wieloosobowej.

Na WP nie mają wpływu efekty Wojny. Niemniej, gracz może zakupić kartę Wojny, aby uchronić się przed porażką. W trakcie rundy może być zakupiona tylko jedna karta Wojny.



Podsumowanie rundy w grze solowej:

- » Przesuń znacznik rundy
- » Uzupełnij karty Postępu
- » Zwiększ populację lub pobierz dodatkowe Zasoby
- » Dobierz Płytkę Wydarzeń (nie dobieraj kart Wydarzeń)
- » Ustal Siłę militarną i Stabilizację WP
- » Dodaj Księgi WP
- » Uzupełnij Architektów
- » Przeprowadź akcje
- » Produkcja
- » Ustal nową kolejność rozgrywania
- » Wojna
- » +1 PZ jeśli posiadasz większą wartość Stabilizacji od WP
- » -1 PZ w innym przypadku
- » Głód
- » Otrzymujesz 3 PZ, jeśli na koniec epoki posiadasz więcej Ksiąg niż WP

Aleja Sław

- » 70 Trajan
- » 60 Ashoka
- » 55 Wu Zetian
- » 50 Saladyn
- » 45 Wiktoria
- » 40 Karol V
- » 35 Kleopatra
- » 25 Dariusz III
- » 20 Atahualpa
- » 15 Cixi
- » 10 Dan Quayle

Komentarze i przypomnienia

- » Niektóre karty aktywują swój specjalny efekt po spełnieniu określonego warunku, albo mogą być użyte tylko raz na rundę: Umieść znacznik  po spełnieniu warunku, lub po użyciu karty. Usuń znacznik na koniec rundy.
- » Tekst na kartach jest zawsze ważniejszy od ogólnych zasad gry.
- » Zasoby są produkowane zanim są konsumowane, więc nie ma potrzeby gromadzić „zapasów”, aby wyżywić wojsko w przyszłej rundzie.
- » Gracz nie może dobrowolnie wydać więcej Zasobów niż posiada i stracić PZ. Taka sytuacja ma miejsce, gdy gracz jest zmuszony ponieść stratę.
- » Na początku rundy należy usunąć wszystkich pozostałych Architektów z pól Architektów, a dopiero potem umieścić nowych. Architekci nigdy się nie kumulują i wszyscy niewykorzystani przepadają (zarówno ogólnodostępni jak i prywatni).
- » Z zasady karty wpływają tylko na gracza, który posiada je na swojej Planszy Gracza. Niektóre karty, a szczególnie te generujące efekt wobec gracza, którego charakteryzuje „najwyższa/najwięcej” lub „najniższa/najmniej”, mogą wpływać także na innych graczy. Jeszcze inny typ kart, to karty działające na „wszystkich”, włączając w to właściciela karty.
- » Tekst karty mówiący „Produkcja: Jeśli najwyższa  : +2 Kamień” oznacza: Jeśli gracz w fazie Produkcji posiada najwyższą Siłę, otrzymuje dodatkowo 2 Kamienie. Gracz nie otrzymuje ich, jeśli współdzieli pierwszeństwo.
- » Tekst karty mówiący „Jeśli X: Usuń” oznacza: Jeśli w dowolnym momencie – nawet w krótkiej chwili, gdy którykolwiek z graczy zwalnia Robotnika z jednej karty, aby natychmiast wysłać go do pracy na innej karcie - warunek X jest spełniony, to gracz traci kartę i wszystkie wynikające z niej efekty.
- » Zakupując kartę Bitwy, gracz odnosi się do największej wartości Ataku, na karcie, na której posiada co najmniej 1 Robotnika. Posiadanie większej ilości Robotników na karcie nie pomnaża wartości Ataku.
- » Bonus Złotego Wieku o wartości X oznacza, że gracz otrzymuje X więcej sztuk Zasobu, który wybrał z zakupionej karty Złotego Wieku; a jeśli kupuje 1 PZ, płaci X Zasobów mniej, nie mniej jednak niż 0. Gracz nie może uzyskać Zasobów z zakupu punktu. Bonusy

Złotego Wieku kumulują się, więc, posiadając bonusy o wartościach 1 i 2, gracz wykorzystuje w sumie bonus o wartości 3.

- » Stabilizacja redukuje jedynie straty poniesione w wyniku Wojny, a nie w wyniku Wydarzeń.
- » W rozgrywce 5-osobowej, jeśli 2 nacje posiadają najwyższą Siłę, obie otrzymują korzyści z Wydarzenia nagradzającego najsilniejszą nację.
- » W rozgrywce 5-osobowej, jeśli 3 nacje posiadają najwyższą Siłę, żadna nie otrzymuje korzyści z Wydarzenia nagradzającego najsilniejszą nację.

Notki historyczne

Akcja gry rozpoczyna się w prehistorii (przez rokiem 4000 p.n.e.) i jest podzielona na cztery epoki: Starożytność (4000 p.n.e.–500 n.e.), Średniowiecze (500–1450), Renesans (1450–1750) oraz Rewolucję przemysłową (1750–1913). Określenie „nacja” dotyczy w grze nie tylko narodu we współczesnym ujęciu tego słowa, ale całej sfery kulturalnej oraz skupisk narodów w pewnych kontekstach historycznych.

Wielu uczonych uważa, iż koncept narodu jest stosunkowo młodym wynalazkiem, który pojawił się po Wojnie Trzydziestoletniej. Aby być w pełni poprawnym i uchwycić różnorodność administracyjno-polityczną, jaka przewinęła się przez całą historię świata, powinniśmy nazwać grę „Nacje, imperia, państwa-miasta, plemiona, cywilizacje, królestwa, republiki, kalifaty, kantony, demokracje, dominia, księstwa, państwa, unie, konfederacje, tyranie i teokracje”. Ale taki tytuł nie zmieściłby się na pudełku.

Księgi symbolizują dziedzictwo narodowe, rozwój sztuki, techniki i religii, czyli to wszystko, co zostaje zapamiętane i przekazane w spadku następnym pokoleniom, a także to, co jest w świecie kojarzone z danym narodem.





Żywność symbolizuje przygotowania do ciężkich czasów. Złoto – rozwój państwa, czyli to, na czym gracz się koncentruje i co stale ulepsza. Kamień to rozwój przemysłu, a Siła to potęga militarna. Stabilizacja zaś reprezentuje jedność narodową, pozycję rządu i stabilizację dynastyczną.

Zapraszamy na www.wydawnictwo.rebel.pl, gdzie znajdziecie aktualną wersję instrukcji oraz przydatny FAQ wyjaśniający wszelkie wątpliwości, szczególnie dotyczące wzajemnej interakcji między kartami. Nie musicie czytać FAQ przed rozgrywką, a jedynie posiłkować się nim w razie wątpliwości podczas zabawy.


Skrót zasad

Runda


FAZA UTRZYMANIA (STR.12–13)

- 1. Znacznik rundy:** Przesuńcie znacznik na pole kolejnej rundy
- 2. Karty Postępu:** Uzupełnijcie Planszę Postępu
- 3. Rozwój:** Weź  albo  /  / 
- 4. Nowe Wydarzenia:** Odkryjcie nową kartę Wydarzeń
- 5. Architekci:** Uzupełnijcie pola Architektów

FAZA AKCJI (STR.14–17)

- A. Zakup karty Postępu**
- B. Wysłanie Robotnika do pracy** 
- C. Zatrudnienie Architekta**
- D. Akcja specjalna**

FAZA PRODUKCJI (STR.18–19)

- 1. Produkcja:** Budynki + Jednostki militarne + Kolonie + Cuda + Doradcy. Pamiętajcie o konsumpcji / kosztach utrzymania
- 2. Kolejność rozgrywania:** Uaktualnijcie kolejność graczy
- 3. Wojna:** Pokonany traci PZ i Zasoby
- 4. Wydarzenia:** W życie wchodzi oba Wydarzenia z karty
- 5. Głód**
- (6.)** : Przeprowadźcie punktowanie na koniec epoki

5 graczy

Rozgrywka 5-osobowa wymaga stosowania wariantu zaawansowanego lub mistrzowskiego, aby zapewnić wystarczającą liczbę kart Postępu.


Wydarzenia o pozytywnych skutkach wpływają także na drugiego gracza pod względem Siły (za wyjątkiem sytuacji, gdy jest remis), a Wydarzenia o skutkach negatywnych dotyczą dwóch najsłabszych graczy (tu z kolei włączając wszystkich remisujących). Inne karty działają podobnie, więc w przypadku Świętego Augustyna (najwyższa Stabilizacja) korzyści z karty otrzymują dwaj gracze o największej wartości Stabilizacji. Określenie „spasować jako pierwszy” dotyczy graczy, którzy spasowali jako pierwszy lub drugi, a „spasować jako ostatni” tych, którzy spasowali jako czwarty lub piąty.

Koniec gry

Punktowanie

- A. PZ z gry** 
- B. Kolonie** 
- C. Cuda** 
- D. Budynki**  i **Jednostki militarne** 
- E. Zasoby**      

A. PZ z gry

PZ z gry to suma wartości żetonów punktowych , jakie gracz posiada na koniec gry (te, z którymi rozpoczął grę plus/minus te, które zdobył/stracił w trakcie rozgrywki).

B. Kolonie

Gracz dodaje PZ ze swoich Kolonii.

C. Cuda

Gracz dodaje PZ ze swoich Cudów, włączając jakiekolwiek bonusy z nich wynikające.

D. Budynki i Jednostki militarne

Gracz sumuje PZ z Robotników umieszczonych na kartach Budynków i Jednostek militarynych. Liczba punktów za każdego Robotnika na karcie znajduje się pod ilustracją na karcie. Pierwszy Robotnik na karcie przynosi graczowi PZ wyszczególnione po lewej stronie, każdy kolejny zapewnia PZ wyszczególnione na prawo. Jeśli na karcie znajduje się więcej Robotników niż pół punktowych, nadmiarowi Robotnicy nie przynoszą punktów. Budynki i Jednostki militarne bez Robotników nie przynoszą żadnych punktów.

E. Zasoby / 10

Gracz sumuje ilość pozostałego mu Złota, Żywności i Kamieni oraz zgromadzonych Ksiąg. Do tej sumy dodaje wartość swojej Siły militarynej oraz Stabilizacji. Za każde zgromadzone w ten sposób 10 punktów otrzymuje 1 PZ.

Gracze podliczają wszystkie PZ i gracz z największą ich liczbą zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, rozstrzyga wyższa pozycja na Torze Kolejności.