

ORIGINS: PIERWSI BUDOWNICZOWIE

Przygotowanie:

- wylosuj 4/5/6 kart **dzielnic** (wieża) dla 2/3/4 graczy, umieść odkryte obok planszy, dodaj +2 złota do każdej
- umieść na stole **planszę**:
 - u góry rozłóż **losowo** 5 żetonów akcji **bonusowych**, a pod nimi figurki **statków** w kolorze żetonu, na wartości 1
 - po prawej wyłóż 3 **losowo** karty znaków **zodiaku** i uzupełnij je żetonem z nazwą znaku
 - po lewej umieść **potasowane kolorami** stopy płytek **budowli**, odkryj po 1 i ułóż **losowo** obok na **torze budowli**
 - rzuć 5 **kośćmi** (5 kolorów), przerzucaj jeżeli 6, umieść na **torze kości rosnąco od lewej** (remis = według kolejności koloru na torze budowli)
 - rzuć 2/3/4 kośćmi **mówców** (białe) dla 2/3/4 graczy i umieść w dowolnej kolejności poniżej
 - na polach wież (po lewej) dodaj **dyski wież** w łącznej liczbie z kart dzielnic + 1 z każdego koloru (5 kolorów)
 - pozostałe dyski nie biorą udziału w grze
- obok planszy umieść: żetony **zasobów**, pozostałe **kości** robotników (kolorowe), żetony **przewagi** (niebieskie)
- każdy z graczy otrzymuje:
 - **planszетkę** gracza; nad nią **figurę archonta** i 2 kwadratowe **podstawki**, w niej (nieaktywne) 4 podstawki
 - po 1 **surowcu** (złoto, mądrość, żywność, kamień)
 - 2 płytki **budowli**: agorę umieszcza nad pałacem, w pałacu dodaje po 1 **dysku wieży** w każdym kolorze
 - swoje **dyski**: 3 na torach zodiaku (wartość = 0), 1 na torze punktacji (wartość = 0), 1 na torze **areny** (na pierwszym polu z ikoną areny); kolejno od pierwszego gracza na dole
- rzuć 10 **kośćmi obywateli** (2x5 kolorów), przerzucaj jeżeli 6
 - w 2 rundach (1 = od pierwszego gracza, 2 = od ostatniego gracza) każdy gracz dobiera po 1 kości i umieszcza na podstawie populacji obok figurki; kości na podstawkach nazywane są **patrycjuszami**

Dążymy do tego, żeby:

- optymalizować ruch, pamiętając o wartościach statków, efektach budynków czy kartach zodiaku do przejścia
- wykonywać akcję mając wcześniej odpowiednią kombinację aby przyniosła korzyść
- przeliczać posiadane surowce na kilka ruchów do przodu, aby ich nie zabrakło

Gra trwa szereg **rund**, w każdej gracie:

1) wykonują kolejno dokładnie 1 z 5 akcji (dopóki wszyscy nie spասują):

- gracz może odrzuć 1 **żeton przewagi** w turze, aby wykonać od razu kolejną akcję

a) **odwiedzenie miejsca spotkania**:

- umieść robotnika (patrycjusza/archonta/mówcę) na polu pod wybranym statkiem (pola nie mają limitu)
- jeżeli wartość kości < wartości statku, dopłać różnicę w zasobie **mądrości** (archont zawsze spełnia)
- obróć wartość statku +1 (6 > 1)

1) **wykonaj akcję główną** (1 z 2: górną lub dolną):

- patrycjusze o wartości = 6 pozwalają wykonać obie akcje główne

a) pozyskaj **surowce** (3x kamień, 3x żywność, 3x mądrość, 1x dowolny+1x złoto, 1x 3 zasoby)

b) przesun się na torze **areny** i wykonaj punktowanie (atak):

- mając **pole graniczne** (niebieskie) otrzymaj 1 **żeton przewagi**
- otrzymaj bonus z toru areny
- otrzymaj +1 pkt za każde pole graniczne i za każdy dysk graczy za swoim polem
- przejście na ostatnie pole = +9 pkt

c) kup **budowlę**:

- wybierz płytkę z toru budowli i zapłać jej **koszt** (mądrość = z planszy + kamień = z płytki)
 - możesz dodać **farmę** (rewers płytki budowli, koszt = 0)
- umieść w swoim mieście (zachowaj kierunek, ma stykać się krawędzią **pionową/poziomą** z inną)
- przesun płytki na torze budowli do góry i dodaj na dole płytkę w pobranym kolorze
- uzyskaj **zdolność specjalną** z dodanej budowli

d) przesun się na **torze świątyni**:

- zapłać koszt (-1 kamień) i przesun się **max. 2** polą na 1 torze dowolnej świątyni
- otrzymaj kartę tego znaku zodiaku (z planszy lub od gracza, który ją posiada)

e) pozyskaj **nową kość** obywatela:

- wybierz kość z **toru kości**, opłać koszt (-N mądrość podana poniżej)
- umieść kość na wolnej podstawie (bez zmiany wartości)
- przesun kości na planszy w lewo i uzupełnij ostatnie miejsce kością w pobranym kolorze (+ rzut)

f) **zwiększ wartość kości** i/lub przesun się na torze areny

- odrzuć 1/2/3 żywności i za każdą:
 - A) zwiększ +1 wartość na 1 kości na planszетkę lub
 - B) przesun się na torze areny (jak w akcji b)

2) **wykonaj akcję bonusową**, jeżeli pasuje kolor kości (**archont** ma kolorы doradców na podstawkach):

- a) przesun się +1 na torze dowolnej świątyni (koszt = 1 kamień)
- b) kup budowlę (koszt = 1 żywność)

c) przesun się +1 na torze areny lub wykonaj atak (koszt = 1 mądrość)

d) weź 1 wolną kość mówcy (białą, używany bez podstawki)

e) pozyskaj 1 surowiec (dowolny 1 z 3)

b) **zamknięcie dzielnic**:

- masz płytki budowli sąsiadujące w układzie 2x2

1) wybierz patrycjusza z planszетki, wyjmij jego kość z podstawki i umieść bez zmiany wartości między 4 płytkami (tzw. **siedziba władz** dzielnicy)

2) sprawdź zgodność z kartami **dzielnic**; po spełnieniu układu otrzymaj +N pkt (max. 1 karta)

- jeżeli przy karcie jest **złoto**, zabierasz je (2 sztuki)
- jeżeli punktujesz po raz kolejny tę samą kartę dzielnicy, otrzymujesz **mniejszą wartość punktową**
- kość w siedzibie władz przestaje być dostępna dla gracza

3) uzyskaj **zdolności specjalne** budowli, które mają ten sam kolor co dodana kość

c) **budowa piętra wieży**:

- dodaj nowy dysk do wieży w jej kolorze (koszt: 1 złoto x wysokość wieży przed budową)

d) **zwiększenie populacji**:

- otrzymaj **nową podstawkę** z dostępnych na planszетce (koszt: N żywności podana nad podstawką)
- pozyskanie ostatniej podstawki = +10 pkt

e) **spasowanie** (do końca rundy):

- gdy gracz nie chce lub nie może wykonać innych akcji
- zбира robotników: figurkę archonta i kości patrycjusza oraz zwiększa wartości na tych kościach +1
- zwiększenie wartości >6 = stworzenie **doradcy** (umieść na planszетce w kolejnych polach)
- jeżeli kość doradcy w tym kolorze już jest, odrzuć ją i uzyskaj +N pkt)

2) podsumowują rundę:

- przenieś kości **mówców** (białe) z powrotem na planszę, zwiększ ich wartość +1, przerzuć jeżeli = 6
- **pierwszym graczem** zostaje gracz najdalej na torze areny (na dole stosu)
- cofnij dyski na torze areny na pierwsze pole za najbliższym polem granicznym (zachowaj kolejność w pionie)
- daj karty zodiaku graczom, którzy są najwyżej na torze (na dole stosu, z wyjątkiem = 0)
- sprawdź czy nie nastąpił koniec gry

Koniec gry:

- gra kończy się po spasowaniu wszystkich graczy w rundzie, w której nastąpi 1 z 4 sytuacji:

- pierwszy gracz dotrze do końca wszystkich **torów świątyni**
- skończy się **złoto** przy wszystkich kartach **dzielnic**
- zostaną zabrane wszystkie **dyski wież** w min. 2 kolorach
- skończą się wolne **kości** w kolorze, który jest wymagany do uzupełnienia

Punktacja:

+N pkt z toru punktacji

+1 pkt za każdą sztukę złota

+N pkt z tych 2 torów świątyni, na których gracz ma najniższe pozycje

+N pkt za każdą kość w siedzibie władz (skrzyżowanie płytek miasta) x wysokość wieży gracza w tym kolorze (pałac)

+N pkt za wartość przy ostatnim doradcy

- w przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej budowli

Pamiętaj:

- surowce są nielimitowane, złoto = dowolny surowiec

- są trzy kategorie **robotników** oraz doradcy:

- **patrycjusze** = kolorowe kości umieszczone na podstawkach
- **archont** = figurka (kolor zależy od posiadanych doradców)
- **mówcy** = białe kości bez podstawek
- **doradcy** = patrycjusze, których wartość > 6 i zostali na stałe przeniesieni na planszетkę

- aby otrzymać **pustą podstawkę**, można:

- wykonać akcję zwiększenia populacji
- zamknąć dzielnicę
- zamienić patrycjusza w doradcę

- aby otrzymać **kość**, można:

- umieścić robotnika na polu z akcją bonusową „weź kość mówcy”
- umieścić robotnika na polu z akcją „pozyskaj kość obywatela”
- spasować i zebrać robotników

- do gry **jednoosobowej** konieczny jest scenariusz do pobrania online

- w instrukcji wyjaśnione są opisy wszystkich płytek miasta i kart zodiaku