

# PRETOR

## ZASADY GRY

*Cesarz Hadrian wstąpił na tron Imperium Rzymskiego w 117 r. n.e. We wczesnych latach jego rządów Imperium musiało stawić czoła wielu wrogom – w Brytanii, Egipcie i Izraelu. Hadrian, w przeciwieństwie do swoich poprzedników, nie skupiał się na rozszerzaniu granic swojego potężnego cesarstwa – walczył w obronie istniejących i rozpowszechniał kulturę Rzymu w dalekich prowincjach. Południe Brytanii znajdowało się wówczas pod panowaniem Rzymian, zaś północ uważano za ziemie barbarzyńców.*

*Cesarz odwiedził Brytanię po stłumieniu powstania w latach 119–121 n.e. Cesarstwo Rzymskie przeżywało wtedy szczyt swojego rozwoju i Hadrian nie chciał dłużej toczyć wojny z barbarzyńcami. By zapewnić długą dominację kultury i bogactwa Rzymu postanowił wzmocnić imperium poprzez budowę miast i fortyfikacji. W 122 r. n.e. rozpoczął budowę muru Hadriana, który miał chronić imperium przed inwazjami wojsk z północy. Wzdłuż muru cesarz nakazał założyć kilkanaście garnizonów. Niektóre z nich szybko przekształciły się w miasta, dostarczające zasobów, robotników i obrońców budowanego muru.*

*We wschodniej części muru powstał Segedunum – garnizon i punkt handlowy. Na jego miejscu miało powstać miasto, które zapewniłoby wszystkie środki niezbędne do ukończenia konstrukcji muru. Cesarz wyznaczył pięciu swych najbardziej zaufanych inżynierów. Wspólnie wyruszyli oni z Rzymu, zaopatrzeni w surowce i robotników. Jednak tylko jeden inżynier mógł zostać ogłoszony Pretorem i rządzić w imię cesarza i wiecznej chwały Rzymu.*

## SPIS TREŚCI

Cel gry .....	1
Opis gry .....	1
Wstęp .....	2
Elementy gry (zawartość pudełka) .....	2
Przygotowanie do rozgrywki .....	3
Rozgrywka .....	5
Faza kolejności .....	5
Faza akcji .....	5
Faza porządkowa .....	6
Warunki zwycięstwa .....	7
Warianty .....	7
Skrót zasad .....	7
Twórcy gry .....	7
Szczegółowy opis kafelków miasta .....	8



### CEL GRY

Celem każdego gracza jest zdobywanie punktów uznania. Ten, kto na koniec gry zdobędzie ich najwięcej, zostanie ogłoszony przez cesarza Pretorem i będzie dalej rządził miastem – ku chwale Imperium Rzymskiego.



### OPIS GRY

W „Pretorze” wcielisz się w rolę rzymskiego inżyniera i razem z innymi graczami będziesz budować miasto. Twoi robotnicy będą dla Ciebie zdobywać surowce, dzięki którym będziesz budować kafelki miasta i zaspokajać żądania cesarza, przedstawione na żetonach muru.

Rekrutuj robotników, bo ci starsi, doświadczeni będą przechodzić na emeryturę. Buduj osady, by utrzymać wysokie morale ludności, i wreszcie – oddawać cześć bogom, aby zyskać ich przychylność. Cesarz nagrodi Cię, jeśli przeznaczysz cenne surowce na budowę muru Hadriana. Tym sposobem zwiększysz też swoje szanse na uzyskanie tytułu Pretora. W każdej turze będziesz umieszczać robotników na uprzednio wybudowanych kafelkach, pozyskując w ten sposób surowce, morale, nowych robotników i punkty uznania. Możesz też rozkazać swoim robotnikom, by budowali nowe kafelki miasta lub zużywali surowce na potrzeby cesarza, co zapewni ci punkty uznania. Pod koniec każdej tury będziesz musiał opłacić swoich robotników – w przeciwnym razie nastroje w mieście popsują się.

Większość zadań wykonywanych przez twoich robotników doda im doświadczenia i sprawi, że będą coraz sprawniejsi w zdobywaniu surowców. Twoi najbardziej doświadczeni robotnicy w końcu przejdą na emeryturę i dadzą ci dodatkowe punkty uznania, ale będziesz wciąż musiał okazywać im wdzięczność za wykonaną pracę i płacić do końca gry emeryturę. Gra kończy się, gdy nie ma już dostępnych kafelków miasta lub gdy cesarz nie żąda już żadnych surowców. Gracz z największą liczbą punktów uznania zostanie mianowany Pretorem i wygra grę.

## WSTĘP

### ROBOTNICY = KOŚCI

Kości pokazują siłę roboczą graczy. Każda kość to robotnik, a liczba oczek na górnej ściance kości określa jego doświadczenie. Robotnicy zdobywają doświadczenie, budując nowe kafelki miasta lub wykonując zadania dostępne na kafelkach miasta (aktywując je). Robotnicy, którzy zdobędą 6 punktów doświadczenia, na koniec tury przechodzą na emeryturę.

### ZASOBY

W grze istnieje pięć rodzajów surowców. Złoto to najczęstszy z nich – zwykle służy do opłacenia pensji robotników na koniec każdej tury. Drewno, glina, marmur i uzbrojenie używane są do budowania kafelków miasta. Drewno wykorzystuje się też do produkcji uzbrojenia. Wszystkich zasobów można używać do zaspokajania żądań cesarza w celu zdobycia punktów uznania.

### MORALE

Poziom morale miasta oznaczony jest na planszy gracza. Utrzymywanie go na wysokim poziomie pomaga zdobywać punkty uznania na koniec gry.

### BUDOWANIE MIASTA

Gracze budują miasto za pomocą kafelków miasta. Aby zbudować kafelek miasta, gracz wykorzystuje surowce – w zamian otrzyma punkty uznania. Ponadto kafelek miasta może przynosić korzyść kontrolującemu go graczowi. Można go też użyć po opłaceniu kosztu aktywacji. Każdy kafelek miasta może zostać aktywowany tylko jeden raz na turę.

### ŻĄDANIA CESARZA

Aby oddać cesarzowi zasoby i zyskać punkty uznania, gracze mogą aktywować bastion imperium. Gdy aktywacja zostanie już dokonana, gracz zabiera żeton muru, opłaca go wyszczególnionymi na nim surowcami i zyskuje punkty uznania. Ten żeton gracz trzyma przed sobą – każdy kolejny żeton muru będzie mu przynosił dodatkowe punkty uznania.

## ELEMENTY GRY

### 42 KAFELKI MIASTA

Koszt budowy kafelek miasta. Punkty uznania przyznawane graczowi, który go wybuduje.

Rodzaj kafelek (zielony, czerwony lub szary) i wynikające z niego koszty i zyski.

Plac - Gdy gracz dokłada nowy kafelek miasta, dopasowanie placów (rogów) do sąsiadujących kafeleków da mu dodatkowe punkty uznania.



### 14 ŻETONÓW MURU

Żądania cesarza i punkty uznania przyznawane za ich spełnienie (oddanie odpowiednich surowców).



Dodatkowe punkty uznania (z tyłu żetonu muru) – za każdy kolejny żeton muru wybudowany przez tego samego gracza.

### 5 PLANSZY GRACZA

Zwykła/zaawansowana strona planszy gracza.



Tor morale – każdy poziom przynosi daną liczbę punktów uznania. Punkty są podliczane pod koniec gry.

Kursy wymiany zasobów na rynku.

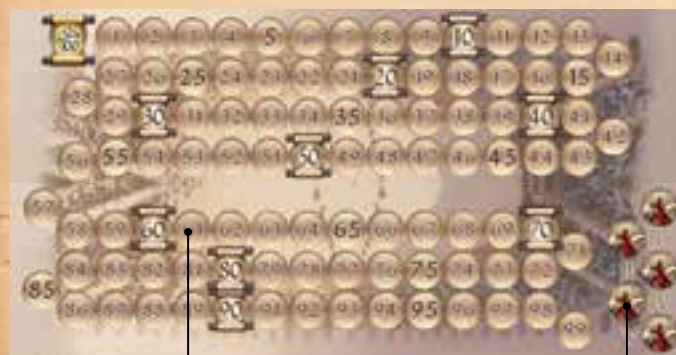
Wieśniacy – pula dostępnych robotników, których może rekrutować każdy z graczy.

Aktywni robotnicy i pensja dla każdego z nich (płatna pod koniec każdej tury).

Emerytowani robotnicy i emerytura wypłacana każdemu z nich pod koniec każdej tury.

Nowicjusze – nowi robotnicy, którzy aktualnie przechodzą szkolenie.

### 1 PLANSZA GŁÓWNA (W DWÓCH CZĘŚCIACH)



Tor punktów zwycięstwa

Tor kolejności

### ZASOBY

112 jednostek złota, 25 drewna, 25 kamienia, 20 marmuru, 20 uzbrojenia



Zasoby są jedynymi elementami gry, których liczba nie jest ograniczona. Każdy gracz może posiadać dowolną liczbę jednostek każdego surowca.

### 8 ROBOTNIKÓW I 15 ZNACZNIKÓW w 5 kolorach graczy (niebieski, żółty, biały, czarny i fioletowy)



### 4 POMOCE GRACZY

## PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

- Wybierz kafelki miasta w oparciu o liczbę graczy. W grze dwuosobowej używaj tylko kafelków oznaczonych 2+, w trzyosobowej oznaczonych 2+ i 3+ itd. Resztę kafelków miasta umieść w pudełku – nie będą one używane w tej rozgrywce. Znajdź wszystkie początkowe kafelki miasta – ich rewersy oznaczone są liczbą 0 (zamiast I lub II) – i umieść je awerssem do góry na środku stołu – zgodnie z poniższym schematem:



2 GRACZY



3 GRACZY



4 GRACZY

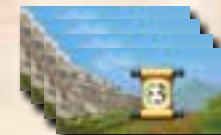


5 GRACZY

- Z pozostałych kafelków miasta utwórz stos w następujący sposób: najpierw przetasuj te oznaczone cyfrą II i stwórz z nich stos ułożony rewersami do góry. Potem przetasuj kafelki oznaczone I i umieść je rewersami do góry na stosie kafelków z II. Następnie przetasuj kafelki żetony muru i stwórz z nich osobny stos ułożony rewersami do góry.



Stos kafelków miasta



Stos żetonów muru

- Weź z wierzchu stosu kafelki miasta – o jeden więcej od liczby graczy, a następnie ułóż je przy stosie awersami do góry. To są dostępne kafelki miasta. Odsłoń też górny kafelek muru.
- Weź planszę gracza i ułóż ją przed sobą. W zależności od doświadczenia, możesz skorzystać ze strony A lub B planszy gracza. Podczas pierwszej gry polecamy, by wszyscy gracze korzystali ze strony A. Bardziej doświadczeni gracze „Pretora” (gracze zaawansowani) mogą skorzystać ze strony B. Wszystkie plansze gracza mają taką samą stronę A, różnią się jedynie stronami B. W kolejnych rozgrywkach w „Pretora” odkryjesz, że obie strony plansz gracza można ze sobą dowolnie łączyć. Strony B pozwalają jednak na grę asymetryczną i niedoświadczonym graczom może być nieco trudniej stworzyć odpowiednią strategię przy użyciu tej strony.



Wszystkie plansze graczy mają dwie strony – A i B

- Wybierz wszystkich robotników i znaczniki gracza w jednym kolorze. Umieść jeden znacznik na swoim torze morale, na polu z zerem punktów uznania. Dobierz 10 jednostek złota, 4 – drewna, 3 – kamienia, 2 – marmuru i jedno – uzbrojenia. Umieść trzech robotników z odpowiednio: 1, 2 i 3 punktami doświadczenia w swoim polu aktywnych robotników. Pozostałych robotników umieść w polu wieśniaków, każdemu dając 1 jednostkę doświadczenia.
- Planszę główną i pozostałe surowce połóż na stole tak, by były w zasięgu wszystkich graczy.
- Umieść swój znacznik na najbliższej kopalni złota.
- Gracz, który był ostatnio w Rzymie, umieszcza swój znacznik na torze uznania na polu oznaczonym 10, a pozostali gracze, poruszając się przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, ustawiają się na polach: 9, 8, 7 itd. Następnie każdy gracz umieszcza swój znacznik na torze kolejności. Rozgrywkę rozpoczyna gracz z najmniejszą liczbą punktów uznania, który ustawia się na polu numer jeden. Pozostali gracze ustawiają się na kolejnych polach – według liczby posiadanych punktów uznania.

Na następnej stronie możesz sprawdzić w pełni przygotowaną rozgrywkę dla trzech graczy (w rzeczywistości elementy gry mają inny rozmiar).

Kafelki miasta są duże, a miasto może rozrosnąć się w każdą stronę. Upewnij się wcześniej, że na stole do gry jest wystarczająco dużo miejsca. W grze w cztery i pięć osób potrzebna będzie spora przestrzeń – zalecamy skorzystanie z dużego stołu.



W PEŁNI PRZYGOTOWANA GRA DLA 3 GRACZY



## ROZGRYWKA

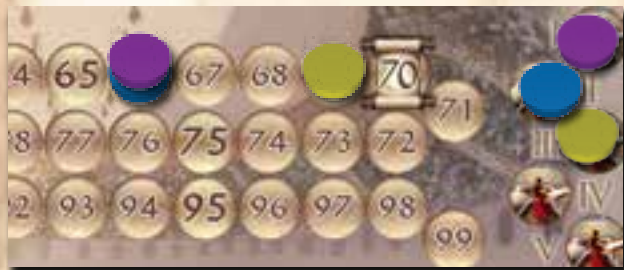
Gra trwa kilkanaście tur. Każda tura składa się z trzech faz:

- faza kolejności
- faza akcji
- faza porządkowa

Pod koniec ostatniej tury odbywa się końcowe podliczenie punktów.

### FAZA KOLEJNOŚCI

Kolejność ruchów graczy podczas rozgrywki zależy od ich pozycji na torze punktów uznania. Gracz z najmniejszą ich liczbą ustawia swój znacznik na pierwszym polu toru kolejności, następny w tym rankingu – na drugim itd. Jeśli kilku graczy posiada tę samą liczbę punktów uznania, znaczniki układa się jeden na drugim. Rozgrywkę rozpoczyna się od góry stosu. Gdy kolejność rozgrywki zostanie ustalona, nie zmienia się ona aż do końca tej tury.



**Przykład:** Żółty ma 69 punktów uznania, niebieski i fioletowy – po 66, ale fioletowy znacznik leży na niebieskim. Pierwszym graczem stanie się więc fioletowy; niebieski będzie drugi, a żółty – trzeci.

### FAZA AKCJI

Gracze – jeden po drugim, w kolejności pokazanej na torze – będą wykonywać jedną akcję lub pasować.

- Przenieś robotnika z puli aktywnych robotników na wybudowany kafelek miasta, by go aktywować.
- Przenieś robotnika z puli aktywnych robotników na dostępny kafelek miasta, by go wybudować.
- Aktywuj specjalny kafelek miasta.

By wybudować nowy kafelek miasta:

- Wybierz dostępny kafelek miasta i sprawdź, czy masz surowce potrzebne do jego budowy.
- Umieść dostępnego aktywnego robotnika na środku wybranego kafelka miasta i ponieś jego koszt.
- Umieść dany kafelek w mieście tak, by sąsiedował z przynajmniej jednym innym kafelkiem miasta.
- Umieść swój znacznik na wybudowanym właśnie kafelku miasta.
- Zdobądź punkty uznania przypisane do wybudowanego właśnie kafelka miasta.

- Zdobądź dodatkowe punkty uznania, dopasowując place: każdy plac (róg) na sąsiadujących ze sobą kafelkach miasta, który pasuje do placów właśnie wybudowanego miasta, daje jeden punkt uznania (przykład poniżej).
- Zaktualizuj swoją pozycję na torze punktów uznania.



**Przykład:** Żółty postanawia zbudować tartak.

- Umieszcza w tartaku jednego ze swoich aktywnych robotników.
- Płaci 2 jednostki złota do banku.
- Umieszcza kafelek w mieście i kładzie na nim żółty znacznik. Może dowolnie obrócić kafelek i wybrać dla niego optymalne ustawienie, dające jak najwięcej punktów uznania.
- Żółty otrzymuje punkt uznania przypisany do tego kafelka miasta.
- Otrzymuje także 3 punkty uznania za dopasowanie dwóch placów w prawym górnym rogu i jednego w lewym górnym rogu.
- Żółty aktualizuje swoją pozycję na torze punktacji, dodając sobie łącznie 4 punkty uznania.



Robotnik pozostaje na środku wybranego kafelka do końca tury. Gdy dany kafelek zostanie już wybudowany, przypisana do niego akcja stanie się dostępna dla wszystkich graczy.

Zwróć uwagę, jak przyznawane są punkty uznania za dopasowanie rogów (dwa place w prawym górnym i jeden w lewym górnym rogu). Możesz budować kafelki miasta z małą liczbą punktów uznania, a mimo to otrzymywać wiele punktów, jeśli tylko umieścisz kafelek w odpowiednim miejscu.

By aktywować kafelek miasta, pamiętaj o kilku zasadach:

- Wybierz aktywnego robotnika ze swojej planszy gracza i umieść go na kafelku, który chcesz aktywować.
- **Każdy kafelek miasta może być aktywowywany tylko raz na turę.**
- Jeśli dany kafelek miasta należy do innego gracza, musisz pokryć koszt aktywacji tego kafelka. Jeśli ty jesteś właścicielem kafelka, nie musisz płacić kwoty aktywacji.
- Z aktywacją danego kafelka związane jest otrzymanie korzyści.



**Przykład:** By otrzymać drewno fioletowy postanawia aktywować tartak należący do żółtego.

- Umieszcza w tartaku, w polu aktywacji, jednego ze swoich aktywnych robotników.
- Fioletowy płaci żółtemu koszt aktywacji, 1 jednostkę złota. Opłata musi zostać uiszczona przed osiągnięciem zysku z aktywowanego kafelka miasta.
- Fioletowy otrzymuje drewno w liczbie jednostek odpowiadającej doświadczeniu swojego robotnika. W tym przypadku będą to 3 jednostki drewna. **Kafelek miasta można aktywować w tej samej turze, w której został wybudowany.**

**Przykład (ciąg dalszy):** Biały postanawia aktywować bastion imperium.

- Umieszcza w bastionie imperium, w polu aktywacji, jednego ze swoich aktywnych robotników.
- Bastion imperium nie należy do żadnego gracza, nie obowiązuje więc opłata za jego aktywację.
- Biały bierze dostępny żeton muru (to jego pierwszy żeton muru), płaci wymaganymi surowcami (2 jednostki marmuru i 2 jednostki uzbrojenia) i otrzymuje 10 punktów uznania.



Uzupełnij miasto (pomiń ten krok w ostatniej turze):

- Odkryj tyle kafelków miasta ze stosu, by liczba dostępnych kafelków miasta była o jeden większa niż liczba graczy.
- Usuń z gry dostępny żeton muru i odsłoń kolejny ze stosu.

Sprawdź, czy gra zbliża się do końca:

- Jeśli wyczerpał się stos kafelków miasta lub żetonów muru, kolejna tura będzie ostatnią turą gry.

Punktacja końcowa (punkt obowiązuje tylko w ostatniej turze):

Aktywni robotnicy i nowicjusze:

- Każdy aktywny robotnik przynosi tyle punktów uznania, ile ma jednostek doświadczenia.
- Każdy nowicjusz przynosi 1 punkt uznania.

Morale:

- Zyskaj lub strać punkty uznania w zależności od poziomu morale.

Zasoby:

- Zamień wszystkie swoje zasoby na złoto – tak, jakbyś korzystał z rynku.
- Każde 10 jednostek złota (zaokrąglając w dół) przynosi 1 punkt uznania.

## ZWYCIĘSTWO

Gracz z największą liczbą punktów uznania zostaje ogłoszony przez cesarza Pretorem i wygrywa grę. W przypadku remisu decydują następujące rozstrzygnięcia (w podanej kolejności):

- Morale – wygrywa gracz z największą liczbą punktów morale.
- Żetony muru – wygrywa gracz mający przed sobą największą liczbę żetonów muru.
- Kafelki miasta – wygrywa gracz posiadający największą liczbę kafelków miasta.

Jeżeli po zastosowaniu wszystkich powyższych kryteriów jest nadal remis, cesarz nie jest w stanie samodzielnie podjąć decyzji i prosi bogów o podpowiedź. Bogowie sprzyjają najmłodszemu graczowi.

## WARIANTY

### GRA ZAAWANSOWANA

Z poniższych zasad skorzystajcie dopiero wtedy, gdy już dobrze zrozumiecie grę. Zasady te stosuje się jedynie przy 3, 4 lub 5 graczach. Podczas podliczania końcowej punktacji graczowi doliczone zostają dodatkowe punkty za:

- Największy kontrolowany obszar miasta – każdy gracz określa, jaki jest największy nieprzerwany obszar (kafelki miasta sąsiadujące ze sobą bokami), jaki kontroluje. Gracze, licząc od tego, który zdobył najbardziej rozległy teren, do zdobywcy obszaru najmniejszego, dostają odpowiednio: 12/8/4/0 punktów.
- Najwięcej żetonów muru – gracze liczą, ile żądań cesarza spełnili. W zależności od tej liczby, otrzymają: 18/12/6/0 punktów.
- Najwięcej wieśniaków (niezużytych potencjalnych robotników) – gracze, podsumowując liczbę wieśniaków, których nie wykorzystali w pracy, otrzymają odpowiednio: 20/10/5/0 punktów.

W przypadku remisu w którejś z powyższych kategorii, remisujący gracze otrzymują średnią wszystkich zajmowanych miejsc zaokrągloną w dół.

### TRUDNY WARIANT GRY

Usuń z gry wszystkie kafelki rynku. Tego wariantu spróbujcie dopiero, gdy opanujecie już podstawową wersję gry, bo zarządzanie zasobami będzie tu znacznie trudniejsze. Możecie połączyć ten wariant z wariantem gry zaawansowanej.

## PODSUMOWANIE ZASAD

### PRZYGOTOWANIE

- Wybierz kafelki miasta zgodnie z liczbą graczy.
- Na środku stołu ułóż miasto, stwórz stos kafelków miasta i żetonów muru. Obok ułóż planszę główną i zasoby.
- Każdy gracz otrzymuje swoją planszę gracza i wybiera jej stronę, po czym wybiera swój kolor. Wszystkich robotników i wszystkie znaczniki otrzyma w tym kolorze.
- Gracze rozpoczynają z trzema aktywnymi robotnikami (1, 2 i 3 jednostki doświadczenia), 10 jednostkami złota, 4 – drewna, 3 – kamienia, 2 – marmuru i 1 – uzbrojenia.
- Każdy gracz umieszcza swój znacznik na swoim torze morale (na polu wskazującym 0 punktów uznania), a kolejny kładzie na kopalni złota leżącej najbliżej niego.
- Jeden z graczy umieszcza swój znacznik na polu oznaczonym 10 na torze punktów uznania, a pozostali gracze, poruszając się przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, na polach: 9, 8, 7 itd.

### PRZEBIEG TURY

I. Faza kolejności

Wyznaczcie kolejność odbywania ruchów, zaczynając od gracza z najmniejszą liczbą punktów uznania, a kończąc na tym z największą.

II. Faza akcji

Zgodnie z kolejnością rozgrywki, gracze mogą wykonać akcję lub spasować. Akcją może być:

- wykorzystanie aktywnego robotnika do budowy nowego kafelka miasta,
- wykorzystanie aktywnego robotnika do aktywowania wybudowanego kafelka,
- aktywacja specjalnego kafelka miasta (bez robotnika).

III. Faza porządkowa (omijana w ostatniej turze):

- Uzupełnij dostępne kafelki miasta (o liczbę równą liczbie graczy +1),
- Usuń dostępny żeton muru i odsłoń nowy,
- Sprawdź, czy nie nastąpi koniec gry (czy skończyły się stosy kafelków miasta lub muru).

IV. Punktacja końcowa (tylko w ostatniej turze):

- Punkty uznania za wszystkich aktywnych robotników i nowicjuszy,
- Punkty uznania za morale,
- Zamień wszystkie zasoby na złoto. Każde 10 jednostek złota to 1 punkt,
- Wyznacz zwycięzcę.

## TWÓRCY GRY

Gra wydana przez: Grannę i NSKN Games  
Autorzy gry: Andrei Novac i Agnieszka Kopera  
Ilustracje: David Szilagy  
Projekt graficzny: David J. Coffey, Agnieszka Kopera, Christian Grussi, Editions Sans-Détour

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz zgłosić reklamację e-mailem – na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl).

Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje. Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Zapraszamy – odwiedź nas na Facebooku: [www.facebook.com/grannagry](http://www.facebook.com/grannagry)



## SZCZEGÓŁOWY OPIS KAFELKÓW MIASTA

### ZASOBY (W ZALEŻNOŚCI OD DOŚWIADCZENIA ROBOTNIKÓW)



#### Kopalnia złota

Otrzymujesz złoto w liczbie jednostek odpowiadającej doświadczeniu twojego robotnika.



#### Tartak

Otrzymujesz drewno w liczbie jednostek odpowiadającej doświadczeniu twojego robotnika.



#### Kamieniołom

Otrzymujesz kamienie w liczbie jednostek odpowiadającej doświadczeniu twojego robotnika.



#### Kopalnia marmuru

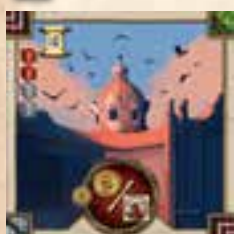
Otrzymujesz marmur w liczbie jednostek odpowiadającej doświadczeniu twojego robotnika.



#### Kowal

Możesz zamienić drewno w liczbie jednostek równej lub mniejszej od doświadczenia twojego robotnika na taką samą liczbę jednostek broni.

### ZŁOTO



#### Kuria

Otrzymujesz złoto w liczbie jednostek równej kontrolowanym przez ciebie kafelkom miasta.



#### Forum

Otrzymujesz 2 jednostki złota za każdego własnego, aktywnego robotnika. Nowicjusze nie są aktywnymi robotnikami.

### ŚWIĄTYNIE (PUNKTY UZNANIA PODCZAS AKTYWACJI)



#### Świątynia Mai

Otrzymujesz dwa punkty uznania za każdego własnego, aktywnego robotnika.



#### Świątynia Apolla

Otrzymujesz punkt uznania za każdy kontrolowany przez ciebie kafelek miasta.



#### Świątynia Plutosa

Otrzymujesz punkt uznania za każdą jednostkę drewna i kamienia, którą posiadasz. Nie oddajesz tych surowców.



#### Świątynia Merkurego

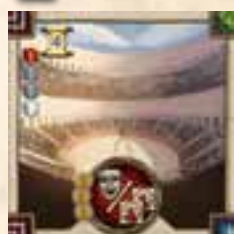
Otrzymujesz po 2 punkty uznania za każdą jednostkę marmuru i uzbrojenia, którą posiadasz. Nie oddajesz tych surowców.



#### Świątynia Wenus

Otrzymujesz punkty uznania zgodnie z poziomem morale na twojej planszy gracza.

### MORALE



#### Kolosium

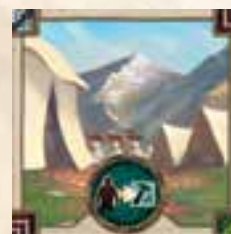
Zyskujesz poziom morale za każde dwa kafelki miasta, które kontrolujesz (zaokrąglając w dół).



#### Wyrocznia

Zyskujesz poziom morale za każdych dwóch emerytowanych robotników, których kontrolujesz (zaokrąglając w dół).

### OBÓZ ROBOTNIKÓW, RYNEK, BASTION IMPERIUM



#### Obóz robotników

Przenieś jednego wieśniaka z 1 jednostką doświadczenia z wioski na I etap szkolenia.



#### Rynek

Możesz dowolnie wymieniać zasoby z bankiem, korzystając z kursów wymian oznaczonych na twojej planszy gracza. Możesz kupić i/lub sprzedać dowolną liczbę dowolnych zasobów.



#### Bastion imperium

Weź dostępny żeton muru. Opłać jego koszt, by otrzymać liczbę punktów uznania oznaczoną na nim oraz na rewersach wybudowanych już przez ciebie żetonach muru. Następnie ułóż ten żeton rewersem do góry obok swojej planszy gracza.

### SPECJALNE KAFELKI MIASTA



#### Akademia

**Używaj w trakcie fazy porządkowej.**

Możesz zapłacić właścicielowi akademii i ominąć II etap szkolenia wszystkich swoich nowicjuszy.

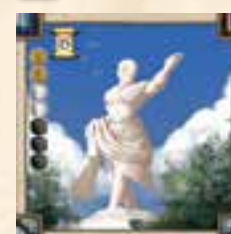


#### Obóz niewolników

**Używaj w trakcie fazy akcji. Nie używaj aktywnego robotnika, by skorzystać z tego kafelka.**

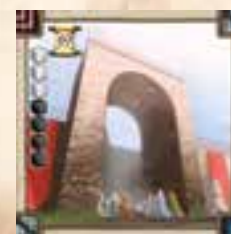
Raz na turę, jako wykonanie swojej akcji, zapłać właścicielowi obozu niewolników i wykorzystaj któregoś ze swoich emerytowanych robotników tak, jakby był aktywnym robotnikiem z 6 punktami doświadczenia.

### KAFELKI BEZ POLA AKTYWACJI



#### Posąg

Nie można go aktywować. Buduje się go jedynie dla punktów uznania.



#### Łuk Triumfalny

Nie można go aktywować. Buduje się go jedynie dla punktów uznania.