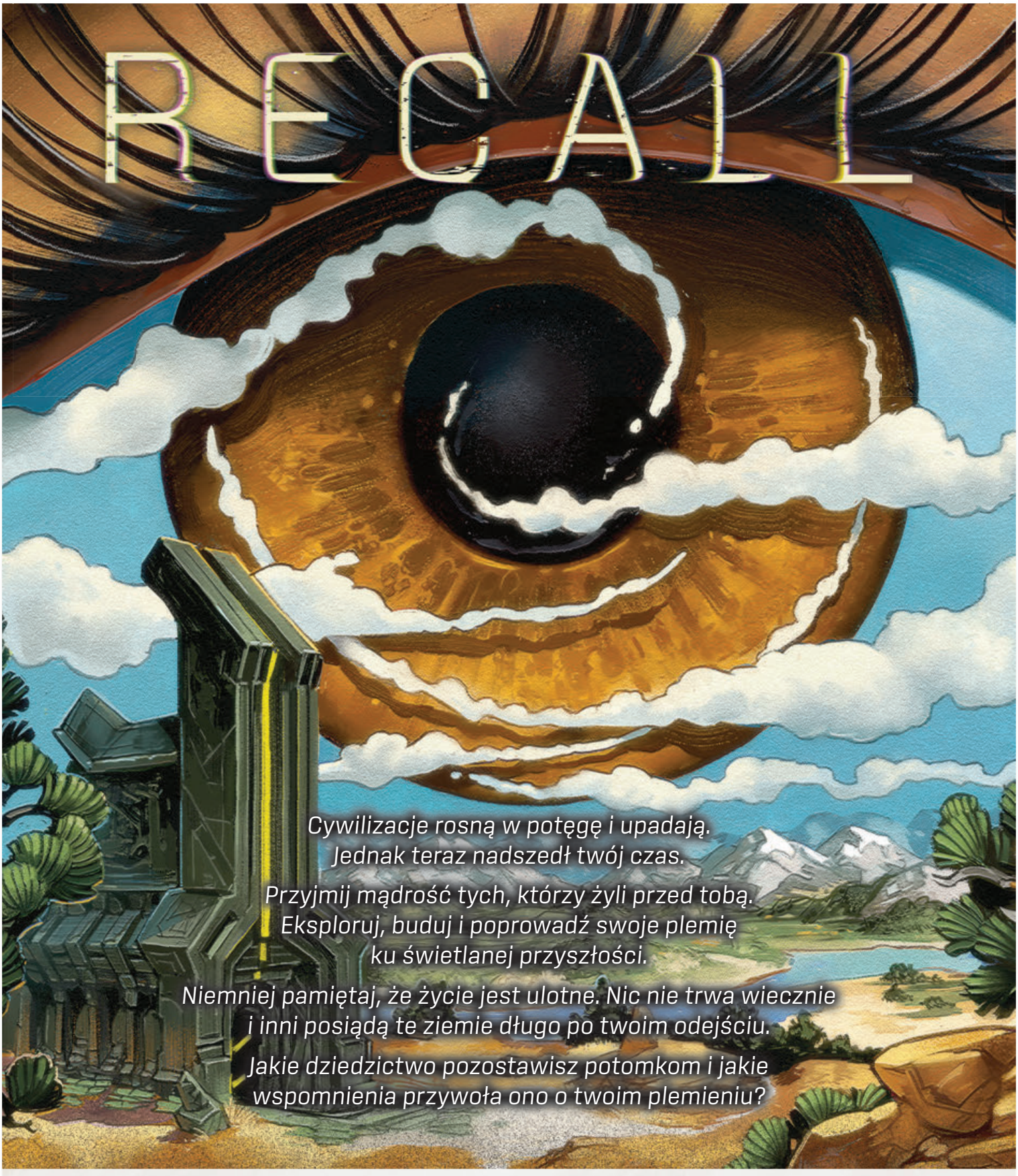


Elementy ogólne
1 plansza
1 planszetka czasu
6 kart ścieżek
10 kart celów
14 kart plemion
12 kafelków regionów
8 kafelków monumentów
6 jasnych sztonów premii
6 ciemnych sztonów premii
24 kafelki ulepszeń
24 kafelki skrzyń
18 kafelków gadżetów
42 klucze (15 żółtych, 15 zielonych, 12 szarych)
1 żeton klepsydry
28 reliktkostek (po 7 białych, szarych, czarnych i brązowych)
27 kamieni zdolności (po 9 białych, szarych i czarnych)
40 kryształów
1 płócienny woreczek
0 generatorów kwantowych (niestety)

Elementy graczy
4 dwuwarstwowe planszetki graczy
4 x 2 startowe klucze
4 x 3 kafelki blokowania zdolności
4 x 4 kamienie zdolności
4 x 6 zielonych kostek pomocy
4 x 7 znaczników gracza
4 x 14 plemieńców
4 x 3 dużych plemieńców
4 x 6 krypt
4 x 6 warsztatów
4 x 5 monumentów

Elementy plemion
4 pontony (Poszukiwaczka)
9 wysp (Enterin)
9 pierścieni (Północniak)
9 chlewni (Dorian)
10 świń (Dorian)

PRZYGOTOWANIE OGÓLNE



1 Ułóżcie **planszę** na środku stołu.

2 Pomieszajcie 6 **jasnych sztonów premii** i ułóżcie po jednym odkrytym sztonie na każdym polu premii wzdłuż torów wiedzy.

3 Pomieszajcie 6 **ciemnych sztonów premii** i ułóżcie po jednym odkrytym sztonie na każdym polu premii wzdłuż lewego brzegu planszy.

4 Potasujcie 6 kart ścieżek i ułóżcie je odkryte w losowej kolejności wzdłuż brzegu planszy, po jednej karcie po zewnętrznej stronie każdego z sześciu pól ścieżek.

W pierwszej rozgrywce użyjcie tylko strony A. W kolejnych rozgrywkach możecie użyć dowolnej kombinacji stron A i B.

5 Pomieszajcie 8 **kafelków monumentów** i ułóżcie 5 z nich, odkrytych, na oznaczonych heksach. Odłóżcie pozostałe 3 kafelki do pudełka. Nie będą używane w tej rozgrywce.

6 Pomieszajcie 24 **kafelki skrzyń** i ułóżcie je w zakryty stos na oznaczonym polu.

7 Podzielcie 24 **kafelki ulepszeń** według alfabetycznych oznaczeń i utwórzcie jeden stos dla każdej litery (A-F). Ułóżcie stosy w losowej kolejności poniżej planszy, tak aby obok każdego z 6 **symboli ulepszeń** toru punktacji znalazło sie po 1 stosie.

8 Podzielcie 42 **klucze** według kolorów i przygotujcie **ofertę kluczy** w następujący sposób:

Podzielcie 15 żółtych kluczy według rodzaju i ułóżcie je w 3 odkryte stosy. Pomieszajcie osobno 15 zielonych i 12 szarych kluczy i ułóżcie je w dwa zakryte stosy. Następnie odwróćcie 3 zielone i 3 szare klucze i ułóżcie je odkryte w ofercie.

9 Ułóżcie 4 **reliktkostki** (po jednej w każdym kolorze) na obszarze w prawym dolnym rogu planszy.



10 Włóżcie pozostałe 24 **reliktkostki** oraz 27 białych, szarych i czarnych **kamieni zdolności** do **woreczka**.

11 Ułóżcie dwa **startowe kafelki regionów** (oznaczone literą „S" na rewersie) odkryte i obrócone losowo na dwóch oznaczonych polach planszy.

W rozgrywce solo i 2-osobowej: ułóżcie znajdujący się najbardziej na prawo startowy kafelek regionu zakryty!

Pomieszajcie pozostałe 10 **kafelków regionów** i ułóżcie je zakryte na pozostałych polach regionów na planszy.

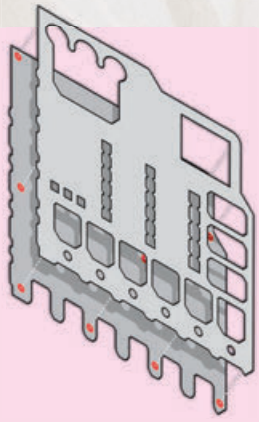


12 Uzupełnijcie startowe regiony: dobierzcie **reliktkostki** z woreczka i ułóżcie po jednej na każdym *symbolu reliktkostki* na startowych kafelkach regionów. Dobierzcie i ułóżcie po 3 **kamienie zdolności** na każdym *obszarze wykopalisk* na startowych kafelkach regionów.



13 Póki co odłóżcie na bok 10 **świń** oraz 31 **unikatowych kafelków plemion** (9 chlewni, 9 wysp, 4 pontony, 9 pierścieni). *Będą one używane tylko, jeśli w grze pojawi się odpowiednie plemię.*





Przed pierwszą rozgrywką: złóżcie cztery planszetki graczy, używając dwustronnych naklejek. Przyklejcie naklejki na 10 czerwonych kółkach na dolnej warstwie planszetki. Następnie przyłóżcie górną warstwę. Upewnijcie się, że wszystkie brzegi są równo ułożone i pamiętajcie, aby usunąć wszystkie białe elementy z górnej warstwy planszetki przed złożeniem całości!



PRZYGOTOWANIE GRACZY

Każdy gracz bierze **planszetkę gracza** i elementy gracza w wybranym kolorze.

A Każdy gracz bierze 4 **kamienie zdolności** w swoim kolorze. Umieszcza 1 na swojej planszetce gracza i po 1 obok każdego toru wiedzy na planszy.

B Każdy gracz umieszcza 7 swoich **znaczników gracza** na planszy:
1 na początku **toru kultury**, po 1 na każdym ze startowych pól trzech **torów wiedzy** oraz po 1 na każdym z 3 **obszarów ścieżek**.

C Każdy gracz układa 3 **kafelki blokowania zdolności** w swoim kolorze na swojej planszetce gracza.

D Każdy gracz umieszcza swoje budynki na swojej planszetce gracza.

6 krypt

6 warsztatów

5 monumentów

E Każdy gracz bierze 10 **kryształów**, 2 białe **startowe klucze**, 6 zielonych **kostek pomocy**, 14 **plemieńców** oraz 3 **dużych plemieńców** i układa wszystkie wymienione elementy obok swojej planszetki gracza jako zapasy.

F Każdy gracz umieszcza 3 ze swoich **kryształów** na najniższym magazynie kryształów.

G Potasujcie 10 **kart celów** i rozdajcie po 2 karty każdemu graczowi. *Każdy powinien trzymać swoje karty celów w tajemnicy.*



H Użyjcie generatora kwantowego do wylosowania gracza. Jeśli żadnego z was nie odwiedziło jeszcze wcielenie z przyszłości i nie podarowało nikomu takiego urządzenia, wybierzcie **startowego gracza** w dowolny sposób, jaki uznacie za stosowny. Startowy gracz układa **planszetkę czasu** po swojej prawej stronie. **Klepsydrę** umieszcza na pierwszym polu.

I Każdy gracz umieszcza 3 **plemieńców** na planszy, na **startowym polu** odpowiadającym jego kolejności w rundzie (idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara od startowego gracza).

Zmiany zasad dla trybu solo opisano na stronie 13.

WYBÓR PLEMION

Potasujcie osobno 14 kart **plemion** i pomieszajcie 18 kafelków **gadżetów**. Ułóżcie karty plemion (w liczbie o jeden większej od liczby graczy) odkryte na stole, a następnie ułóżcie po jednym odkrytym kafelku gadżetu obok każdej karty plemienia.

Zaczynając od gracza siedzącego na *prawo* od startowego gracza i idąc *przeciwnie do ruchu wskazówek zegara*, każdy gracz wybiera kartę plemienia i powiązany z nią kafelek gadżetu.

J Każdy gracz układa wybraną **kartę plemienia** i **kafelek gadżetu** w wyznaczonych miejscach po lewej stronie swojej planszetki gracza.

Niewybraną kartę plemienia i kafelek gadżetu należy odłożyć na odpowiednie stosy.

Podczas rozgrywki z nowymi graczami możecie zamiast tego rozdać każdemu losową kartę plemienia i losowy kafelek gadżetu.

PRZYGOTOWANIE STAROŻYTNYCH PLEMION



K Potasujcie pozostałe karty plemion i ułóżcie 1 kartę, zakrytą, na każdym polu plemienia na planszy.



L Pomieszajcie pozostałe kafelki gadżetów i ułóżcie stos 4 zakrytych kafelków na każdym polu gadżetu na planszy.

Odłóżcie pozostałe karty plemion i gadżety do pudełka bez oglądania.

Jesteście teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Możecie wypróbować cyfrowego asystenta. Pozwala on poznawać starożytne plemiona prowadzone przez innych graczy i zapisywać własne, by inni mogli je odnaleźć! Skorzystajcie z kodu QR lub odwiedźcie poniższą stronę, gdzie znajdziecie więcej szczegółów (w języku angielskim):

recallcompanion.com

Zarejestrujcie własne startowe plemiona graczy i już jesteście gotowi do gry. Kiedy używacie cyfrowego asystenta, nie musicie przygotowywać do gry starożytnych plemion, dopóki nie zostaną odkryte (patrz strona 11).

CEL GRY

Gracze rywalizują, aby to ich plemiona zbudowały największy potencjał kulturowy i zgromadziły najobszerniejszą wiedzę. Eksplorując i zasiedlając kolejne obszary, gracze gromadzą wiedzę starożytnych plemion i dbają o to, aby ich własne plemię kwitło.

Poprzez postępy na trzech torach wiedzy gracze uczą się o trzech starożytnych cywilizacjach i mogą uzyskać dostęp do ich zdolności oraz technologii. Trzy razy na rozgrywkę muszą wybrać jedną **kartę ścieżki**, która będzie reprezentować ich specjalizację (wpływając na punktację końcową). Na końcu gry wszyscy gracze zdobywają Punkty Kultury za 6 kart ścieżek oraz indywidualne karty celów. Zwycięża osoba z największą liczbą Punktów Kultury.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się przez 17 rund (13 zwykłych i 4 specjalne). Co rundę startowy gracz podejmuje pierwszą turę, a po nim robią to następne osoby w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Za każdym razem, kiedy tura powróci do startowego gracza, przesuwa on żeton klepsydry na planszetce czasu przed podjęciem swojej następnej tury (startowy gracz nigdy się nie zmienia).

TURA GRACZA

W swojej turze gracz musi wykonać jedną z dwóch czynności:

- UŻYWA KLUCZA,
  aby wykonać akcje na planszy

LUB

- PRZYWOŁUJE,
  aby wyprodukować zasoby i odzyskać swoje klucze.

Dodatkowo gracz może użyć w swojej turze dowolnej liczby DARMOWYCH AKCJI.

UŻYCIE KLUCZA

Gracz wsuwa jeden ze swoich dostępnych **kluczy** w puste gniazdo wzdłuż dolnego brzegu swojej planszetki gracza. Ta czynność aktywuje zarówno **klucz**, jak i **okienko akcji** bezpośrednio nad użytym gniazdem.

Gracz używa wszystkich efektów widocznych na kluczu oraz w aktywowanym okienku akcji. Następnie jego tura dobiega końca.

Wszystkie efekty są opcjonalne, a gracz może je rozpatrzyć w dowolnej kolejności. Wszystkie efekty opisano na stronach 8-11. Należy zwrócić uwagę, że dwa startowe klucze graczy nie mają żadnych efektów.



PORADA: gracze mogą używać zielonych kostek pomocy, aby śledzić efekty aktywowane na kluczu i/lub okienku akcji poprzez umieszczanie kostek na każdym efekcie po jego rozpatrzeniu. Na końcu tury należy usunąć kostki pomocy z elementów gry.

OKIENKA AKCJI

Okienka akcji aktywują się w momencie użycia **klucza** przez gracza. Okienka akcji można ulepszać, instalując w nich **kafelki ulepszeń** (patrz Punkty Kultury na stronie 10). Na początku gry są dostępne pokazane poniżej okienka akcji. *Założenia gry związane z **kryształami**, **plemieńcami** i **ruchem** opisano szczegółowo na stronach 8 i 10.*



: gracz zyskuje 2 plemieńców. Może zapłacić kryształami, aby zyskać maksymalnie 4 dodatkowych plemieńców, tak jak to pokazano na jego planszetce gracza. Może też usunąć dowolną liczbę swoich plemieńców z planszy, aby zyskać 1 biały kryształ za każdego usuniętego plemieńca.

Przykład: Anna umieszcza 2 nowych plemieńców. Następnie płaci 2 białe i 1 czerwony kryształ, aby umieścić 4 dodatkowych plemieńców. Ponadto usuwa 1 innego plemieńca z planszy, aby zyskać 1 biały kryształ.



: gracz wykonuje 2 **ruchy** lub płaci 1 kryształ (biały, czerwony lub fioletowy), aby wykonać odpowiednio 3, 4 lub 5 ruchów. Należy pamiętać, że nie można zapłacić więcej niż jednego kryształu za ulepszenie ruchu. Dodatkowo gracz może wykonać 1 **akcję rozwoju** (patrz strona 8).



: gracz może wykonać 1 **ruch wodą** i 1 **akcję rozwoju**.



: gracz wykonuje 2 **ruchy**, 2 **akcje rozwoju** lub 1 **ruch** i 1 **akcję rozwoju**.



: gracz może wykonać 1 **ruch**, **odkryć** 1 zakryty kafelek regionu (patrz niżej) i wykonać 1 **akcję rozwoju**.



: gracz płaci 1 biały kryształ, aby skopiować efekt okienka akcji, które zostało już aktywowane przy pomocy klucza. Gracz musi wcześniej użyć przynajmniej jednego innego okienka akcji, zanim będzie mógł użyć tego okienka akcji.

ODKRYWANIE



: ODKRYWANIE: poprzez aktywowanie okienka akcji E gracz może odkryć jeden zakryty kafelek **regionu**. W tym celu musi być *obecny* na dowolnym sąsiadującym kafelku regionu. Gracz odkrywa wybrany kafelek regionu i układa go awersem do góry, obrócony w dowolny sposób. Następnie zdobywa 1 punkt za każdego gracza (wliczając siebie), który jest *obecny* na przynajmniej jednym kafelku regionu sąsiadującym z właśnie odkrytym kafelkiem. Natychmiast przesuwa swój znacznik w górę toru kultury o odpowiednią liczbę pól.

Obecność: gracza uważa się za *obecnego* na kafelku regionu, jeśli ma przynajmniej jednego plemieńca i/lub budynek na dowolnym heksie danego kafelka.

Po ułożeniu kafelka gracz sprawdza, czy na nowym kafelku widnieją jakiekolwiek **symbole reliktkostek** lub **obszarów wykopalisk**. Wówczas dobiera z woreczka jedną losową **reliktkostkę** i umieszcza ją na symbolu reliktkostki, powtarzając tę czynność dla każdego takiego symbolu, oraz dobiera 3 **kamienie zdolności** i umieszcza je na obszarze wykopalisk, również powtarzając tę czynność dla każdego symbolu obszaru wykopalisk.



Przykład: Anna (gracz czerwony) aktywuje okienko akcji E. Odkrywa kafelek regionu sąsiadujący z kafelkiem regionu zawierającym jej plemieńca i układa go awersem do góry. Anna zdobywa 3 punkty, ponieważ 3 graczy (żółty, czerwony i niebieski) jest obecnych na regionach sąsiadujących z odkrytym kafelkiem. Po ułożeniu kafelka dobiera 2 reliktkostki z woreczka i umieszcza je na symbolach reliktkostek. Dobiera też 3 kamienie zdolności i umieszcza je na obszarze wykopalisk.

PRZYWOŁANIE

Zamiast używać klucza, gracz może zdecydować się na **Przywołanie**: zabiera wszystkie swoje użyte klucze spod planszetki gracza i umieszcza je obok niej, oznaczając ich gotowość do ponownego użycia. Za każdy użyty klucz, który został właśnie zabrany, gracz może aktywować efekt jednego widocznego **pola produkcji** (czerwonego prostokątnego pola) ze swojej planszetki gracza.

Na początku rozgrywki każdy gracz ma trzy dostępne pola produkcji, lecz odsłania się ich więcej w miarę stawiania przez gracza nowych budynków. Każde pole produkcji można aktywować tylko raz w ramach jednej akcji Przywołania.

Na koniec gracz odnawia swoje kamienie zdolności, umieszczając je z powrotem na obszarze kamieni zdolności na swojej planszetce gracza.

Uwaga: gracz może wykonać dowolną liczbę darmowych akcji podczas rozpatrywania akcji Przywołania, wliczając w to korzystanie z kamieni zdolności. Jednak kiedy odnowi już swoje kamienie zdolności, nie może ich użyć do końca swojej obecnej tury.



3 użyte klucze pozwalają graczowi aktywować 3 pola produkcji.

PORADA: gracze mogą używać zielonych kostek pomocy, aby oznaczać, które pola produkcji już aktywowali. Należy usunąć te kostki na końcu tury.

DARMOWE AKCJE

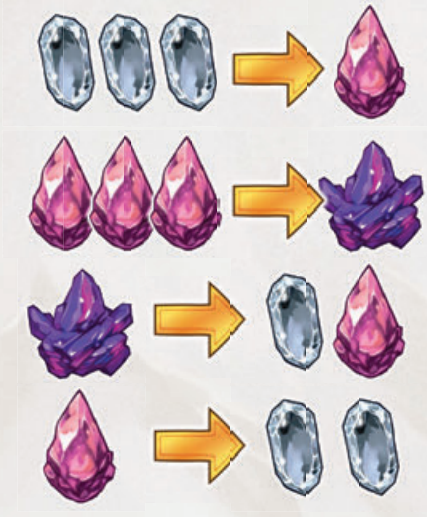
Darmowe akcje można wykonywać w dowolnej chwili i tak często, jak gracz chce, nawet jeśli zdecydował się na Przywołanie lub właśnie trwa runda specjalna (patrz strona 11).



UŻYCIE SKRZYNI: gracz odkrywa jeden ze swoich kafelków skrzyń i rozpatruje widoczny efekt. Zużyty kafelek skrzyni odkłada na stos odrzuconych kafelków obok stosu zakrytych kafelków skrzyń.



ZAMIANA KRYSZTAŁÓW: w dowolnej chwili gracz może zamienić 3 kryształy jednego rodzaju na 1 kryształ wyższej próby *(np. może oddać 3 czerwone kryształy, aby zyskać 1 fioletowy kryształ)* lub zamienić ulepszony kryształ na kryształy niższej próby (zgodnie z przelicznikiem widocznym na planszetce gracza).





UŻYCIE KAMIENI ZDOLNOŚCI: gracze używają kamieni zdolności do aktywowania swoich **zdolności plemion**, **gadżetów** i odblokowanych przez siebie **zdolności starożytnych plemion**. Aby aktywować swoją zdolność plemienia lub jeden z gadżetów, gracz umieszcza jeden kamień na odpowiedniej karcie lub kafelku. Aby aktywować odblokowaną zdolność starożytnego plemienia (patrz strona 11), gracz umieszcza kamień na odpowiednim odblokowanym polu aktywacji na swojej planszetce gracza. Kolor użytych kamieni zdolności nie ma znaczenia.

Gracz może aktywować tę samą zdolność więcej niż raz, lecz kosztuje to 1 dodatkowy kamień za każdą kolejną aktywację *(tzn. gracz musi użyć 2 kamieni, aby aktywować zdolność drugi raz, następnie użyć kolejnych 3 kamieni, aby aktywować ją trzeci raz, i tak dalej)*. Kiedy gracz wykona Przywołanie i zabierze swoje kamienie zdolności, te koszty zostają wyzerowane.



Zdolności z tym symbolem można zawsze aktywować, płacąc 1 kamień zdolności. Ich koszt nie rośnie wraz z dodatkowymi aktywacjami.

Efekty gadżetów i plemion opisano na stronach 14-16.

Ważne: wszystkie zdolności plemion i gadżetów, których używa się w chwili zaistnienia konkretnych warunków *(przykładowo zdolność plemienia GOLIATA używana w momencie aktywowania sztonu premii)*, można aktywować tylko raz dla danych warunków. Aby daną zdolność można było aktywować ponownie, odpowiednie warunki muszą zostać ponownie spełnione *(przykładowo gracz musiałby aktywować drugi szton premii)*.

EFEKTY OGÓLNE

KRYSZTAŁY



KRYSZTAŁY: kryształy stanowią główny zasób w grze i występują w trzech rodzajach: białym (*surowym*), czerwonym (*przetworzonym*) lub fioletowym (*oczyszczonym*). Kiedy gracz zyskuje kryształ, bierze znacznik kryształu ze swoich zapasów i umieszcza go na magazynie odpowiadającym rodzajowi kryształu.



Kiedy gracz wydaje kryształ, usuwa go ze swojego magazynu i odkłada do swoich zapasów.



Niektóre efekty pozwalają ulepszyć kryształ. Kiedy to się dzieje, gracz przenosi znacznik kryształu z białego do czerwonego magazynu lub z czerwonego do fioletowego magazynu.

Na końcu swojej tury gracz nie może przechowywać w jednym magazynie więcej niż 6 kryształów danego rodzaju.

Znaczniki kryształów nie są limitowane. Jeśli się skończą, można użyć dowolnego zamiennika.

PLEMIEŃCY



PLEMIEŃCY: plemieńcy są potrzebni do wykonywania różnych akcji na planszy. Kiedy gracz zyskuje nowych plemieńców, musi umieścić ich na heksach, gdzie już ma plemieńców i/lub budynki (lub na swoim startowym polu).



Kiedy gracz wydaje plemieńca, usuwa go z planszy i odkłada do swoich zapasów.

Można użyć dużej figurki plemieńca, aby zastąpić nią 3 małych plemieńców. Można zamieniać małe figurki na duże i odwrotnie w dowolnej chwili (3 małe = 1 duża).

Jeśli gracz miałby zyskać plemieńca, ale nie pozostał mu żaden w zapasach, nie może umieścić nowego plemieńca. Jednak może w dowolnej chwili odłożyć plemieńców do swoich zapasów.

AKCJE ROZWOJU



Akcje rozwoju zyskuje się głównie w ramach aktywowania **okienek akcji**. Każda akcja rozwoju pozwala graczowi raz **budować** lub **kopać** na heksie, gdzie ma plemieńców. W tym celu musi zapłacić koszt w plemieńcach i ewentualnie koszt w kryształach.

Jeśli gracz chce budować, **teren** danego heksa określa, jaki budynek może tam postawić. Gracz nie może zbudować więcej niż jednego budynku na danym heksie, ale kilku graczy może budować na tym samym heksie. Jeśli gracz zbuduje coś na heksie sąsiadującym z **obozem**, zdobywa widoczną na nim nagrodę.

KOSZT W PLEMIEŃCACH: chcąc budować lub kopać na heksie, gracz musi usunąć 1 plemieńca z danego heksa i odłożyć go do swoich zapasów. Podczas budowy gracz płaci 1 dodatkowym plemieńcem za każdego innego gracza, który już ma budynek na danym heksie. Następnie właściciele już postawionych budynków zyskują po 1 plemieńcu, którego umieszczają na danym heksie.

Uwaga: dodatkowymi plemieńcami płaci się tylko podczas budowy. Kopanie zawsze kosztuje maksymalnie 1 plemieńca.



Przykład: Hela (gracz żółty) chce zbudować monument. Ponieważ dwoje innych graczy ma już budynki na tym heksie, Hela musi usunąć 3 plemieńców, aby móc budować. Czerwony i niebieski gracz zyskują po 1 plemieńcu, umieszczanym na tym heksie.



Ważne: każdej akcji rozwoju można zamiast tego użyć do ulepszenia 1 kryształu do wyższej próby (jak to pokazano na planszetkach graczy).

OBOZY: za każdym razem, kiedy gracz buduje (kryptę, warsztat lub monument) na heksie sąsiadującym z **obozem**, natychmiast zdobywa nagrodę widoczną na danym obozie.

Ważne: każdy gracz może zdobyć nagrodę z każdego obozu tylko raz. *Kilku graczy może zdobyć nagrodę z tego samego obozu, jednak dany gracz zdobywa nagrodę wyłącznie za swój pierwszy budynek postawiony obok danego obozu. Nagrody z obozu nie zdobywa się za kopanie. Jeśli nowy obóz zostanie odkryty (patrz strona 6) w miejscu sąsiadującym z już postawionym budynkiem, jego właściciel natychmiast zdobywa odpowiednią nagrodę.*

Uwaga: wolno poruszać się na heksy obozów, lecz nie można tam budować ani kopać.



Przykład: Anna buduje kryptę sąsiadująco z dwoma obozami. Zdobyła już nagrodę z lewego obozu (kiedy budowała monument), więc teraz zdobywa tylko nagrodę z prawego obozu.

KRYPTA

KRYPTA: gracz płaci normalny koszt w plemieńcach. Następnie bierze wybrany budynek **krypty** ze swojej planszetki gracza i umieszcza go na planszy, na heksie krypty. Zdobywa też nagrodę widoczną na prawo od wybranego budynku na planszetce gracza. Umieszczenie krypty nie kosztuje kryształów. Krypty można budować w dowolnej kolejności.



Jeśli gracz wybierze **nagrodę reliktkostki** (najniższą nagrodę), bierze jedną z dostępnych reliktkostek z obszaru w prawym dolnym rogu planszy (nie płaci żadnych dodatkowych plemieńców, by zabrać tę reliktkostkę). Następnie umieszcza reliktkostkę na swojej planszetce gracza i zdobywa nagrodę, która jest z nią powiązana.

WARSZTAT



WARSZTAT: gracz płaci normalny koszt w plemieńcach. **Warsztat** można zbudować na równinie, lesie lub górze. W tym celu gracz bierze najniższy warsztat z obszaru na planszetce gracza odpowiadającemu wybranemu terenowi. Następnie płaci pokazany koszt w kryształach i umieszcza warsztat na planszy. *Należy pamiętać, że w ramach każdego rodzaju terenu należy budować warsztaty, idąc od dołu.*

Gracz bierze z oferty **klucz**, który odpowiada terenowi, gdzie postawił warsztat (równina = żółty, las = zielony, góra = szary). Układa klucz obok swojej planszetki gracza. Jeśli zabrał zielony lub szary klucz, odkrywa nowy klucz z odpowiedniego stosu.

Uwaga: wybór kluczy jest ograniczony do tego, co jest dostępne w ofercie. Może się zdarzyć, że po wybraniu niektóre klucze więcej się w niej nie pojawią.



MONUMENT

MONUMENT: gracz płaci normalny koszt w plemieńcach. Monumenty gracza muszą być budowane kolejno, zaczynając od najniższego i idąc dalej zgodnie z rosnącym kosztem w kryształach. Gracz bierze monument ze swojej planszetki gracza i umieszcza go na planszy, na heksie monumentu.

Występują dwa rodzaje heksów monumentów:



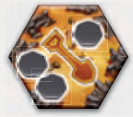
Jeśli gracz buduje na heksie monumentu nadrukowanym na planszy, zdobywa punkty na końcu gry zależnie od tego, jak wysoko dotarł na pokazanym torze wiedzy (patrz strona 10).



Jeśli gracz buduje na heksie monumentu z kafelka regionu, musi ułożyć **kafelek monumentu**, aby określić nagrodę. Jeśli jest pierwszą osobą, która zbudowała na heksie monumentu, bierze jeden z dostępnych kafelków monumentów i układa go na danym heksie monumentu. Zarówno on, jak i wszyscy inni gracze, którzy później zbudują na danym heksie, zdobywają widoczną na nim nagrodę.



KOPANIE



OBSZAR WYKOPALISK: kopanie pozwala graczowi zapłacić 1 plemieńca i 1 kryształ, aby podnieść 1 **kamień zdolności** i zyskać **wiedzę** tak, jak to opisano poniżej:

Jeśli na obszarze wykopalisk leżą 3 kamienie zdolności (np. jeśli nikt wcześniej tam nie kopał), gracz musi zapłacić 1 biały kryształ i przesunąć się o 2 pola w górę toru wiedzy, który odpowiada kolorem wybranemu kamieniowi zdolności.

Jeśli na obszarze wykopalisk leżą 2 kamienie zdolności, zamiast tego gracz płaci 1 czerwony kryształ i przesuwa się o 3 pola w górę odpowiedniego toru wiedzy.

Jeśli na obszarze wykopalisk został tylko 1 kamień zdolności, gracz płaci 1 fioletowy kryształ i przesuwa się o 4 pola w górę odpowiedniego toru wiedzy.

Gracz umieszcza wybrany kamień zdolności na wyznaczonym obszarze przechowywania swojej planszetki gracza.

Uwaga: gracz może wydać kilka akcji rozwoju na tym samym obszarze wykopalisk, lecz podczas każdej z nich podnosi tylko jeden kamień zdolności.



Przykład: Kuba chce kopać na obszarze wykopalisk, gdzie zostały 2 kamienie zdolności. Zużywa dwie akcje rozwoju, aby kopać dwukrotnie: w pierwszej akcji usuwa 1 plemieńca, płaci czerwony kryształ i bierze szary kamień zdolności. Dzięki temu przesuwa się o 3 pola w górę szarego toru wiedzy. W drugiej akcji usuwa kolejnego plemieńca i bierze ostatni - czarny - kamień zdolności. Płaci fioletowy kryształ i przesuwa się o 4 pola w górę czarnego toru wiedzy.

RUCH



RUCH: każdy **ruch** pozwala graczowi przemieścić grupę jego plemieńców z jednego heksa na sąsiadujący heks (może poruszyć wszystkich lub część plemieńców, których tam ma). Akcja ruchu z cyfrą zapewnia kilka ruchów, których można użyć dla różnych grup lub poruszyć tę samą grupę kilka razy (zabierając lub zostawiając plemieńców po drodze według własnego uznania).

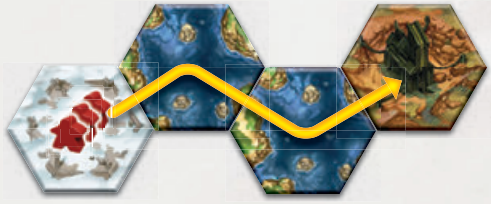
Zwykle nie wolno poruszać się na **wodę**, **wulkany**, ani na nieodkryte (leżące rewersem do góry) kafelki regionów.

Należy pamiętać, że cały efekt ruchu musi zostać rozpatrzony jednocześnie i że nie można go przerywać innymi efektami. *Przykładowo, jeśli gracz może wykonać potrójny ruch, nie wolno mu poruszyć się dwa razy, wykonać innej akcji, a następnie poruszyć się po raz trzeci.*

Jeśli gracz poruszy się na - lub przez - heks z **reliktkostką**, musi zostawić tam dość plemieńców, by mogli ją podnieść po zakończeniu ruchu (patrz niżej).



Efekt **ruchu wodą** pozwala graczowi poruszyć 1 grupę plemieńców przez obszar połączonych heksów wody. Plemieńcy muszą poruszyć się razem jako grupa z jednego heksa na inny. *Wykonując pojedynczy ruch wodą gracz nie może poruszyć się tam i z powrotem dwukrotnie przez ten sam heks wody (ma to tylko znaczenie, jeśli gracz podnosi reliktkostkę z heksa wody).*





Uwaga: kafelek ulepszenia C pozwala wykonać *unikatowy* **ruch wodą**: dowolna liczba plemieńców w poruszanej grupie może się rozdzielić i zakończyć ruch na różnych heksach sąsiadujących z wodą.

RELIKTKOSTKI



RELIKTKOSTKI: jeśli gracz poruszy się na - lub przez - heks z reliktkostką, musi usunąć z danego heksa określoną liczbę plemieńców, aby podnieść reliktkostkę. Umieszcza reliktkostkę na swojej planszetce gracza, na znajdującym się najbardziej na lewo, pustym polu, odpowiadającym rodzajowi reliktkostki. Koszt w plemieńcach pokazano nad kolumną, gdzie gracz umieszcza reliktkostkę. Musi on usunąć daną liczbę plemieńców z heksa reliktkostki na planszy. Jeśli nie dysponuje wystarczającą liczbą plemieńców do usunięcia, nie może poruszyć się na ani przez dany heks!

Wreszcie gracz zdobywa nagrodę zakrytą przez reliktkostkę na jego planszetce gracza.

Reliktkostki na heksach wody należy podnosić na tych samych zasadach, tyle że używając ruchu wodą.



Przykład: Kuba chce poruszyć się przez heks z czarną reliktkostką. Ponieważ to jego druga czarna reliktkostka, koszt wynosi 2 plemieńców. Usuwa zatem 2 plemieńców i umieszcza reliktkostkę na swojej planszetce gracza, przesuwając się o 2 pola w górę czarnego toru wiedzy.

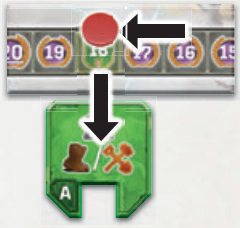
PUNKTY KULTURY I KAFELKI ULEPSZEŃ



Punkty Kultury, określane też po prostu jako **punkty**, występują w kolorze fioletowym lub zielonym. Punkty fioletowe rozlicza się na końcu gry, natomiast punkty zielone dodaje się natychmiast w trakcie jej trwania. Za każdym razem, kiedy gracz zdobędzie zielone Punkty Kultury, przesuwa swój znacznik w górę toru kultury.



Za każdym razem, kiedy gracz dotrze na - lub minie - **pole ulepszenia zdolności** na torze kultury, bierze jeden **kafelek ulepszenia** z sąsiadującego stosu. Wybiera stronę kafelka, której chce używać i układa kafelek na swojej planszetce gracza, na okienku akcji z odpowiednią literą. *Kafelki ulepszeń na stałe wzmacniają efekt okienek akcji (patrz strona 8).*



Przykład: gracz zdobywa 2 punkty i przesuwa swój znacznik w górę toru kultury. Ponieważ minął symbol ulepszenia, zyskuje kafelek ulepszenia z sąsiadującego stosu i układa go na swojej planszetce gracza.

Co się stanie, jeśli gracz ulepszy okienko akcji, które aktywował w tej samej turze? Jeśli gracz w swojej turze użył już części efektów z podstawowego okienka akcji, nie może użyć ulepszonego efektu do swojej kolejnej tury. Jeśli okienko akcji zostanie ulepszone zanim gracz użyje *jakichkolwiek* efektów podstawowego okienka akcji, może on użyć ulepszonego efektu w tej samej turze.

WIEDZA



Gracz przesuwa się o 1 pole w górę odpowiedniego toru na planszy. Pozycja na torze reprezentuje wiedzę gracza na temat **starożytnych plemion**. Wiedzę zdobywa się poprzez kopanie, gromadzenie reliktkostek, budowanie w sąsiedztwie obozów i inne efekty.

Dotarcie na (lub minięcie) określone pola na torze wiedzy przynosi opisane poniżej korzyści:



Kiedy któryś gracz po raz pierwszy dotrze na trzecie pole toru wiedzy, odkrywa się starożytne plemię odpowiadające danemu torowi. Ponadto gracz, któremu się to udało, dodatkowo zdobywa 1 punkt.



Należy odwrócić kartę plemienia i cztery gadżety nad danym torem.

Gracz, który odkrył dane plemię, wybiera jeden z czterech gadżetów i układa go po lewej stronie swojej planszetki gracza.

Pozostałe trzy gadżety wracają odkryte na pole gadżetów. Każdy kolejny gracz, który dotrze na trzecie pole danego toru wiedzy, może wybrać jeden z tych gadżetów.

Jeśli korzystacie z cyfrowego asystenta, naciśnijcie „Odkryj" („Reveal") na odpowiednim plemieniu, aby zobaczyć, jakie plemię i gadżety macie ułożyć na planszy.

Nie można przesunąć się powyżej ostatniego pola toru wiedzy. Wszystkie kolejne zyski wiedzy danego rodzaju są ignorowane.



Kiedy gracz dotrze na piąte pole toru wiedzy, zyskuje sąsiadujący kamień zdolności w swoim kolorze. Ponadto bierze odpowiedni kafelek blokowania zdolności ze swojej planszetki gracza i układa go na właśnie odblokowanej karcie plemienia. To oznacza, że od tej pory uzyskuje dostęp do wszystkich zdolności danego plemienia, tak jakby było to jego plemię. Może aktywować jego aktywną zdolność umieszczając kamienie zdolności na odblokowanym polu aktywacji swojej planszetki gracza. *Należy pamiętać, że kilku graczy może uzyskać dostęp do tej samej zdolności plemienia, o ile dotrą na odpowiednie pole toru wiedzy.*

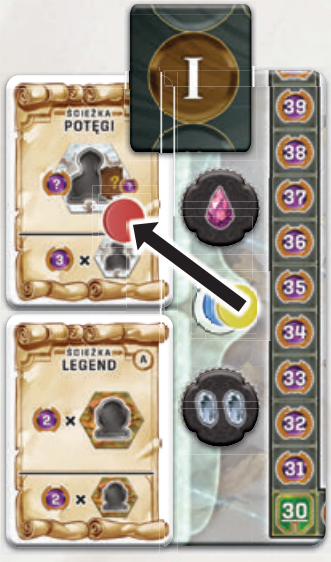


Gracz zdobywa nagrodę widoczną na sztonie premii. Szton zostaje na miejscu, tak aby inni gracze również mogli zdobyć tę samą nagrodę.

KONIEC RUNDY

Kiedy wszyscy gracze wykonają swoje tury, startowy gracz musi przesunąć **klepsydrę**, zanim podejmie kolejną turę. *Startowy gracz nie zmienia się w toku rozgrywki.*

Kiedy **klepsydra** dotrze na pole z symbolem, odbywa się runda specjalna. Rundy specjalne rozpatruje się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W trakcie ich trwania gracze mogą wykonywać dowolne darmowe akcje, ale nie mogą używać kluczy, ani wykonywać Przywołania.



Kiedy zostanie osiągnięte **pole ścieżki**, każdy gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara musi dokonać wyboru w ramach odpowiedniego obszaru ścieżki wzdłuż lewego brzegu planszy: przesuwa swój znacznik na jedną z dwóch kart ścieżki. Natychmiast zdobywa nagrodę widoczną na **sztonie premii** powiązanym z wybraną kartą ścieżki.

Wybrana karta ścieżki zwiększa liczbę punktów, które gracz zdobędzie w danej kategorii punktacji na końcu gry.



Kiedy zostanie osiągnięte to pole, każdy gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara musi odrzucić jedną ze swoich dwóch **kart celów**. Natychmiast zdobywa nagrodę widoczną w dolnej części odrzucanej karty.

Zachowaną kartę celu należy trzymać w tajemnicy. Trzeba za wszelką cenę spróbować wypełnić widoczny na niej cel, ponieważ zapewni to punkty na końcu gry. *Gracze nie zdobywają nagród widocznych w dolnej części zachowanych kart celów!*

KONIEC GRY



Kiedy znacznik rundy dotrze na ostatnie pole, gra dobiega końca i należy przejść do *punktacji końcowej*. Od tej chwili gracze nie zyskują ulepszeń za postępy na torze Punktów Kultury.

PUNKTACJA KOŃCOWA

PUNKTACJA ZA KARTY ŚCIEŻEK

Należy rozpatrzyć punktację za 6 kart ścieżek kolejno od dołu do góry. Wszyscy gracze punktują za wszystkie sześć kart, ale dla każdej karty ze znacznikiem gracza dany gracz dodatkowo punktuje za premię specjalizacji (widoczną w dolnej części karty).



Ścieżka Wiedzy: dla każdego toru wiedzy gracz zdobywa punkty za najwyższy symbol punktowy, do którego dotarł jego znacznik.

Specjalizacja:



Strona A: gracz ponownie zdobywa punkty za swój drugi najwyżej punktujący tor wiedzy.
Strona B: gracz zdobywa 4 dodatkowe punkty za każdy tor wiedzy, na którym dotarł przynajmniej do 7. pola.



Ścieżka Starożytnych: gracz zdobywa 2 punkty za każdy posiadany biały, szary lub czarny kamień zdolności (nie punktuje się za kamienie w kolorach graczy).

Specjalizacja:



Strona A: gracz zdobywa 2 dodatkowe punkty za każdy biały, szary i czarny kamień.
Strona B: gracz zdobywa 7 dodatkowych punktów za każdy pełny zestaw złożony z 1 białego, 1 szarego i 1 czarnego kamienia.



Ścieżka Legend: gracz zdobywa 2 punkty za każdą kryptę, którą zbudował.

Specjalizacja:



Strona A: gracz zdobywa 2 dodatkowe punkty za każdą ze swoich krypt.
Strona B: gracz zdobywa 5 dodatkowych punktów za każde dwie krypty, które zbudował *(np. mając 3 krypty, gracz zdobywa 5 dodatkowych punktów)*.



Ścieżka Wydajności: gracz zdobywa punkty widoczne na jego wszystkich kluczach (należy pamiętać o policzeniu także kluczy wsuniętych w gniazda).

Specjalizacja:



Strona A: gracz zdobywa 2 dodatkowe punkty za każdy żółty, zielony i szary klucz.
Strona B: gracz zdobywa 3 dodatkowe punkty za każdy szary klucz.



Ścieżka Ambicji: dla <u>każdego koloru reliktkostki</u> gracz zdobywa punkty pokazane poniżej reliktkostki leżącej najbardziej na prawo na jego planszetce gracza.

Specjalizacja:



Strona A: gracz zdobywa 6 dodatkowych punktów za każdy pełny zestaw złożony z 1 białej, 1 szarej, 1 czarnej i 1 brązowej kostki.
Strona B: gracz ponownie zdobywa punkty za swój najwyżej punktujący kolor reliktkostki.



Ścieżka Potęgi: gracz zdobywa punkty widoczne na każdej lokalizacji, gdzie zbudował monument. Trzy heksy monumentów nadrukowane na planszy pozwalają graczowi zdobyć punkty, do których dotarł na torach wiedzy odpowiadających monumentom (podobnie do punktacji za Ścieżkę Wiedzy).

Specjalizacja:



Strona A: gracz zdobywa 3 dodatkowe punkty za każdy ze swoich monumentów.
Strona B: gracz ponownie zdobywa punkty za swoje monumenty na **kafelkach monumentów** (monumenty na lokalizacjach z punktowaniem wiedzy <u>nie przynoszą</u> ponownie punktów).

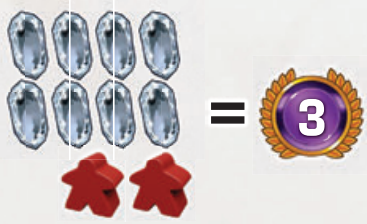


Dzięki Ścieżce Potęgi punktują wszystkie monumenty gracza, lecz tylko te na kafelkach monumentów (znajdujące się po lewej) punktują ponownie ze specjalizacją ze strony B.

POZOSTAŁE ZASOBY

Gracze mogą zamienić wszystkie swoje kryształy na białe kryształy używając darmowych akcji według normalnych zasad (1 czerwony kryształ = 2 białe kryształy, 1 fioletowy kryształ = 3 białe kryształy). Na tym etapie rozgrywki pojemność magazynów jest ignorowana. Każdy gracz sumuje swoich plemieńców na planszy, a następnie zdobywa 1 punkt za każdych 3 plemieńców i/lub białe kryształy (zaokrąglając w dół).

Przykład: Anna ma 1 fioletowy, 2 czerwone i 1 biały kryształ. Po zamianach dysponuje 8 białymi kryształami. Na planszy pozostało jej 2 plemieńców, co daje sumę 10 kryształów/plemieńców i przekłada się na 3 punkty.



PUNKTACJA ZA KARTY CELÓW

Każdy gracz odkrywa swoją **kartę celu** i zdobywa 15 punktów, jeśli spełnił jej wymagania *(wymagania kart celów omówiono na stronie 14)*.

ZWYCIĘZCA

Wygrywa osoba z największą liczbą punktów. Remisy rozstrzyga się na korzyść gracza, który dotarł najdalej na białym torze wiedzy. Jeśli nadal jest remis, należy porównać szary tor wiedzy, a na koniec czarny tor wiedzy. Jeśli gracze remisują na wszystkich torach wiedzy, dzielą się zwycięstwem.

Jeśli gracie z cyfrowym asystentem, możecie porównać wasze wyniki z wynikami trzech starożytnych cywilizacji. Możecie też zapisać swoje plemiona w archiwach historycznych, aby mogli je odkryć inni gracze!

ZMIANY DLA TRYBU SOLO

Podczas przygotowania gry możesz wybrać startowe pole 1 lub 2.

Ponadto dobierz trzy **karty celów** zamiast dwóch. Aby wygrać, musisz spełnić wymagania opisane na dwóch kartach. Jednak wciąż liczysz za obie karty tylko 15 punktów. Jeśli *nie* spełnisz wymagań z obu kart, przegrywasz.

Żaden element gry nie może liczyć się do obu kart celów! Przykładowo, jeśli obie karty wymagają zestawu 3 różnych reliktkostek, musisz zgromadzić 2 takie zestawy, aby spełnić wymagania. Ponadto nie byłoby możliwe zaliczenie obu kart, jeśli każda wymagałaby zbudowania 4 krypt (ponieważ w grze występuje tylko 6 krypt).

Jeśli korzystasz z cyfrowego asystenta, spróbuj pobić wyniki trzech starożytnych cywilizacji.

WARIANTY GRY

POWRACAJĄCY DOBÓR

Doświadczeni gracze, którzy oczekują większej kontroli nad startowymi kombinacjami swoich plemion/gadżetów, mogą skorzystać z opisanego poniżej wariantu gry:

Podczas przygotowania gry, po ułożeniu **kart plemion** i **kafelków gadżetów** obok planszy, gracze wybierają je w następujący sposób:

Gracz siedzący na prawo od startowego gracza wybiera jeden element (kartę plemienia lub kafelek gadżetu). Należy kontynuować w ten sposób, idąc *przeciwnie do ruchu wskazówek zegara*, aż każdy gracz wybierze po jednym elemencie. Następnie, zaczynając od *startowego gracza* i idąc *zgodnie z ruchem wskazówek zegara*, każdy gracz bierze inny element. Na koniec wszyscy gracze powinni mieć jedną kartę plemienia oraz jeden kafelek gadżetu.

ZNANE STAROŻYTNE PLEMIONA

Jeśli gracze przedkładają strategię nad eksplorację, mogą odkryć trzy starożytne plemiona i ich gadżety zanim startowy gracz podejmie swoją pierwszą turę. *Nawet w takim wariancie gracz, który jako pierwszy dotrze na trzecie pole toru wiedzy, nadal zdobywa 1 punkt.*

SWOBODNY WYBÓR KAFELKÓW ULEPSZEŃ

Doświadczeni gracze, którzy oczekują większej kontroli nad posiadanymi kafelkami ulepszeń, mogą zdecydować, że będą trzymać przed sobą po jednym zestawie kafelków ulepszeń (A-F). Za każdym razem, kiedy gracz dotrze na pole z symbolem ulepszenia na torze punktacji, może dowolnie wybrać ulepszenie, które zainstaluje na swojej planszetce gracza.

WYMAGANIA KART CELÓW


: gracz musi zebrać przynajmniej 2 reliktkostki jednego rodzaju.


: gracz musi zebrać przynajmniej 3 reliktkostki jednego rodzaju.


: gracz musi zebrać przynajmniej 3 różne reliktkostki.


: gracz musi zebrać przynajmniej 1 reliktkostkę każdego rodzaju.


: gracz musi zebrać przynajmniej 1 biały, 1 szary i 1 czarny kamień zdolności.



: gracz musi zebrać przynajmniej 5 kamieni zdolności, które są białe, szare lub czarne.



: gracz musi zebrać przynajmniej pokazaną liczbę kafelków ulepszeń.



: gracz musi zbudować przynajmniej pokazaną liczbę krypt.


: gracz musi zbudować przynajmniej pokazaną liczbę monumentów.



: gracz musi mieć przynajmniej 7 kluczy (wliczając w to startowe klucze).


: gracz musi odblokować zdolności wszystkich trzech starożytnych plemion.



: gracz musi zbudować budynki sąsiadujące z przynajmniej pokazaną liczbą różnych obozów.



: gracz musi zbudować kryptę, warsztat lub monument na przynajmniej 6 różnych kafelkach regionów.

EFEKTY RZADKICH GADŻETÓW

ALEMBIK: gracz usuwa jednego ze swoich plemieńców z dowolnego miejsca na planszy, aby zyskać 1 czerwony kryształ.

DESZYFRATOR: kiedy gracz zbuduje kryptę, zyskuje 1 wiedzy.

GEORADAR: podczas kopania gracz zyskuje dodatkowo 1 wiedzy tego rodzaju, który odpowiada zyskanemu kamieniowi zdolności.

KOMBINEZON ŚRODOWISKOWY: gracz ignoruje cały koszt w plemieńcach, wykonując jedną akcję rozwoju lub podczas podnoszenia reliktkostki. Jeśli użyje tego gadżetu podczas budowy na heksie z budynkami innych graczy, nie zyskują oni plemieńców.

OMNINARZĘDZIE: gracz traktuje ten gadżet jak cztery osobne gadżety. Każdy może aktywować osobno (zgodnie z widocznym kosztem).

PORTAL: gracz może umieścić nowego plemieńca na heksie z budynkiem jednego z przeciwników lub umieścić plemieńca według normalnych zasad (na heksie ze swoimi plemieńcami i/lub budynkami).

TŁUMACZ: kiedy gracz zdobywa nagrody z obozu (poprzez budowanie sąsiadująco z danym obozem), zyskuje 1 wiedzy. Jeśli buduje sąsiadująco z kilkoma obozami, może aktywować ten gadżet raz dla każdego obozu.

WSTRZĄSOSTUDNIA: kiedy gracz rozpatruje Przywołanie i aktywuje **pola produkcji**, może aktywować ten efekt, aby dwukrotnie zdobyć nagrodę z jednego pola produkcji. Może aktywować ten gadżet raz dla każdego pola produkcji za każdym razem, kiedy Przywołuje.

WZMACNIACZ: kiedy gracz zyska reliktkostkę, zyskuje też 1 czerwony kryształ.

Wszystkie plemiona dysponują zdolnością, którą można aktywować używając kamieni zdolności (patrz **Darmowe akcje** na stronie 7). Ponadto niektóre plemiona mają pasywną zdolność, która jest zawsze aktywna i darmowa do użycia.

AYNIR: gracz aktywuje tę zdolność, aby dokonać wymiany maksymalnie 4 razy: może wymienić plemieńców, kryształy i/lub Punkty Kultury w dowolnej kombinacji. *Jeśli cofnie się na torze kultury, nadal zachowuje kafelki ulepszeń, które wcześniej podniósł.*
Zawsze aktywna: gracz może zamienić 2 białe kryształy na 1 czerwony i/lub 2 czerwone kryształy na 1 fioletowy.

BISHOP: gracz aktywuje tę zdolność, aby zyskać jedną akcję rozwoju.

COLTERON: gracz aktywuje tę zdolność, aby poruszyć grupę plemieńców z jednego **heksa wulkanu** na inny **heks wulkanu** na planszy. Ponadto kiedy to robi, zyskuje 1 biały kryształ.
Zawsze aktywna: gracz może poruszać się na wulkany.



DORIAN: gracz aktywuje tę zdolność, aby ułożyć kafelek **chlewni** na heksie równiny. Musi być obecny na danym heksie dzięki swoim plemieńcom i/lub budynkom. Ponadto umieszcza tam liczbę **figurek świń** równą liczbie świń widocznych na danym heksie równiny. Na jednym heksie może być maksymalnie jedna chlewnia.
Zawsze aktywna: kiedy gracz wykonuje ruch, może zabrać świnie razem ze swoimi plemieńcami. Świnie na tym samym heksie, co plemieńcy gracza, mogą być wydawane zamiast jego plemieńców podczas wykonywania akcji rozwoju lub podnoszenia reliktkostek. Na końcu gry gracz zdobywa 2 punkty za każdą chlewnię, gdzie ma plemieńców i/lub budynki.



Ważne: jeśli kilku graczy aktywowało zdolność DORIANA, wszyscy mogą zabierać świnie podczas wykonywania ruchu. Ponadto wszyscy punktują na końcu gry za każdą chlewnię, gdzie są obecni, bez względu na to, kto ją zbudował. *Pilnujcie swoich świń i upewnijcie się, że nikt ich wam nie ukradnie!*



ENTERIN: gracz aktywuje tę zdolność, aby ułożyć **kafelek wyspy** na pustym heksie wody lub heksie terenu (równinie, lesie lub górze) sąsiadującym z jednym z jego plemieńców lub budynków. Heks wyspy traktuje się od tej chwili jednocześnie jako heks wody i heks lasu, a każdy gracz może poruszyć się na ten heks za pomocą ruchu normalnego lub ruchu wodą. Następnie gracz aktywujący zdolność zdobywa nagrody za każdy heks sąsiadujący z wyspą, na którym znajduje się przynajmniej jeden budynek należący do dowolnego gracza: zyskuje 1 biały kryształ za każdy heks z warsztatem, 1 plemieńca (umieszczanego na wyspie) za krypty i 1 punkt za monumenty. Liczba budynków na heksie nie ma znaczenia.

Heks uważa się za „pusty", jeśli nie zawiera żadnych budynków, plemieńców, reliktkostek ani specjalnych kafelków.

GOLIAT: kiedy gracz zyskuje efekt *sztonu premii* (leżącego obok toru wiedzy lub podczas wyboru ścieżki), aktywuje tę zdolność, aby ponownie zyskać dany efekt.

HAYLA: gracz aktywuje tę zdolność, aby wykonać jeden z następujących specjalnych ruchów: „przeskakuje" jedną grupą plemieńców nad jednym heksem (np. wodą, wulkanem lub heksem z reliktkostką) lub wykonuje indywidualny ruch każdym plemieńcem w obrębie jednego heksa (każdy plemieniec na wybranym heksie może poruszyć się na inny sąsiadujący heks lub kilku plemieńców może poruszyć się na ten sam wybrany heks).

JON: gracz aktywuje tę zdolność, aby zabrać użyty klucz z jednego ze swoich gniazd i ułożyć go obok swojej planszetki gracza, przygotowując go do ponownego użycia.

J'HE: gracz aktywuje tę zdolność kiedy używa klucza, aby ponownie zyskać efekty danego klucza.

K01: gracz aktywuje tę zdolność, kiedy buduje kryptę, aby ponownie zdobyć nagrodę wybranej krypty.
Ważne: jeśli gracz wybierze *nagrodę reliktkostki* (patrz strona 10), nadal bierze tylko 1 reliktkostkę, ale podwaja nagrodę zakrywaną przez reliktkostkę, kiedy umieszcza ją na swojej planszetce gracza.

LEKSANDER: gracz aktywuje tę zdolność, aby ulepszyć jeden kryształ.
Zawsze aktywna: za każdym razem, kiedy gracz wydaje fioletowy kryształ na akcję, zyskuje 1 biały kryształ i 1 punkt za każdy wydany fioletowy kryształ. Tego efektu nie rozpatruje się podczas zamiany fioletowego kryształu na 1 czerwony i 1 biały kryształ.

MAYFAIR: gracz aktywuje tę zdolność i wydaje 1 biały kryształ, aby ulepszyć jeden ze swoich kluczy do wyższego poziomu *(biały do żółtego, żółty do zielonego, zielony do szarego)*.



POSZUKIWACZKA: gracz aktywuje tę zdolność, aby ułożyć (lub poruszyć) **ponton** w swoim kolorze na dowolnym pustym heksie wody. Nie musi sąsiadować z danym heksem wody. Ponadto umieszcza 3 swoich plemieńców (ze swoich zapasów) na danym pontonie. Tych plemieńców nie traktuje się tak, jakby byli w grze.
Zawsze aktywna: za każdym razem, kiedy dowolny gracz (wliczając gracza POSZUKIWACZKI) wydaje przynajmniej jednego plemieńca na heksie sąsiadującym z pontonem, przenosi jednego plemieńca z pontonu na dany heks. Kiedy ponton będzie pusty, należy usunąć go z planszy.



PÓŁNOCNIAK: gracz aktywuje tę zdolność, aby wykonać ruch jedną grupą.
Zawsze aktywna: gracz może wydać plemieńca na heksie obozu, aby ułożyć tam losowy **żeton pierścienia**. Zdobywa nagrodę widoczną na danym żetonie. Na każdym obozie można ułożyć tylko jeden żeton pierścienia (niezależnie od tego, który gracz to zrobi).

SKRÓT SYMBOLI

: gracz wykonuje jedną **akcję rozwoju** (strona 8).

: gracz umieszcza nowego plemieńca na heksie, gdzie ma już plemieńców i/lub budynki (strona 8).

: gracz umieszcza nowego plemieńca na heksie, gdzie jest rozpatrywany ten efekt (strona 8). *Przykład: Anna buduje monument, który pozwala jej umieścić 4 plemieńców na tym monumencie.*

: *gracz zyskuje kryształ pokazanego rodzaju (strona 8).*

: gracz płaci pokazanego plemieńca/kryształ.

: gracz przenosi jeden znacznik kryształu na wyższy poziom (strona 8).

: gracz wykonuje pokazaną liczbę ruchów (strona 10).

: gracz wykonuje jeden ruch wodą (strona 10).

: gracz wykonuje ulepszony ruch wodą (pokazany na kafelku ulepszenia C, patrz strona 10). Dowolna liczba plemieńców w poruszanej grupie może się rozdzielić i zakończyć ruch na różnych heksach sąsiadujących z wodą.

: gracz zdobywa punkty kultury (strona 10).

: gracz przesuwa się w górę odpowiedniego toru wiedzy (strona 11).

: gracz przesuwa się w górę jednego wybranego toru wiedzy.

: gracz bierze klucz w pokazanym kolorze z oferty i układa go obok swojej planszetki gracza.

: gracz ulepsza jeden ze swoich kluczy. Odrzuca jeden ze swoich kluczy i bierze jeden klucz z poziomu wyższego o jeden: *biały klucz* usuwa z gry i bierze *żółty klucz*; *żółty klucz* odkłada na odpowiedni stos i bierze *zielony klucz*; *zielony klucz* odkłada na spód odpowiedniego stosu i bierze *szary klucz*.

Gracz może ulepszyć klucz, który został użyty i znajduje się w gnieździe. Jeśli to zrobi, wsuwa nowy klucz w to samo gniazdo (nie aktywując go).

: gracz wyciąga jeden użyty klucz z jednego ze swoich gniazd i układa go obok swojej planszetki gracza, przygotowując go do ponownego użycia *(nie aktywuje to pola produkcji).*

: gracz zyskuje jeden kafelek skrzyni. Ogląda go i zachowuje w tajemnicy, układając go obok planszetki gracza. Użycie skrzyni (celem aktywowania jej efektów) to darmowa akcja (strona 7).

: gracz aktywuje efekt jednego dowolnego gadżetu lub plemienia bez użycia kamieni zdolności (strona 7).

: ten efekt gracz może rozpatrzyć, kiedy buduje kryptę. Bierze jedną z dostępnych reliktkostek z obszaru w prawym dolnym rogu planszy, nie płacąc kosztu w plemieńcach (strona 10).

: na kluczach z „/" gracz musi wybrać jeden z widocznych efektów. Ten konkretny klucz pozwala wybrać jeden z pięciu widocznych efektów.

OPRACOWANIE GRY

Autorzy gry: Kristian A Østby, Helge Meissner, Anna Wermlund, Kjetil Svendsen

Ilustracje i opracowanie graficzne: Gjermund Mørkved Bohne

Ilustracje postaci: Reese Keefe

Rozwój cyfrowego asystenta: MISTZONE GAMES

Pragniemy podziękować wszystkim, którzy testowali tę grę na różnych etapach jej rozwoju.

Szczególne podziękowania kierujemy do następujących osób: Morten Pedersen, Johannes Lindrupsen, Åge Østbø, Rolf Krey, Vidar Nicolaysen, Thomas Knive Karoliussen, Karl Thomas Hjelmervik, Morten Rønning, Katherine Marion Rosland, Geir Harald Helgeid, Anne-Cathrine Nilsen, Morgane Merlin i dr Zachary Bullard.

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie: Marek Mydel
Skład i opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki
Korekta wersji polskiej: Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

Wszystkie prawa zastrzeżone
2025© Alion games

Bekkestien 5
1406 Ski
Norwegia