

Adam Hill, Matt Riddle, Ben Pinchback, Dennis K. Chan

NOWE HORYZONTY

WPROWADZENIE

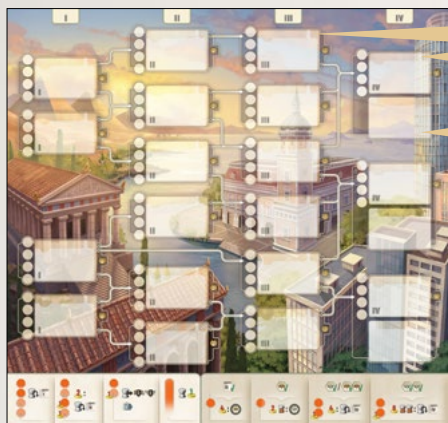
Nowe horyzonty to gra cywilizacyjna, w której gracze rywalizują, aby stworzyć najbardziej wpływowe społeczeństwo w historii poprzez eksplorację i ekspansję, rozwój i produkcję, badania i postęp technologiczny.

Gra toczy się przez różną liczbę rund, dopóki nie zostanie spełniona wystarczająca liczba celów wyznaczających koniec gry. Po drodze gracze będą zdobywać punkty zwycięstwa za eksplorację nowych lądów, zakładanie nowych wiosek i budowanie miast, postęp technologiczny oraz rozwój kulturalny i gospodarczy. Rozgrywkę wygra osoba z największą liczbą punktów zwycięstwa na koniec gry.

INSTRUKCJA

ELEMENTY GRY

PODSTAWOWE ELEMENTY GRY



Pola technologii poziomu I/II/III/IV

Pola liderów poziomu IV



Znacznik pierwszego gracza

Plansza główna – Znajdują się na niej pola akcji podstawowych i zaawansowanych dostępne dla graczy przez całą grę, a także drzewo technologii.

Gracze wykonują akcje, aby rozwijać się technologicznie, zdobywać nowe korzyści i zyskiwać dostęp do nowych, lepszych akcji. Obok każdej akcji widnieje zawsze pomarańczowe ośmiokątne pole , na którym można umieścić pionek akcji przy jej wybieraniu.



Karty liderów (27) – W trakcie gry, za każdym razem, gdy gracz jako pierwszy opracuje nową technologię (poza technologiami poziomu I), napotyka ważnego historycznego lidera, który zapewni mu dalsze premie.

Nie każdy lider będzie występować w każdej grze: istnieje 10 liderów poziomu II, 10 liderów poziomu III i 7 liderów poziomu IV, ale w pojedynczej rozgrywce wykorzystanych będzie w sumie tylko 15 kart liderów.



Karty technologii (44) – Pokazują, w jaki sposób cywilizacje różnych graczy rozwijają się naukowo (niebieskie), ekonomicznie (zielone), militarnie (czerwone) i kulturowo (żółte). Są one podzielone na 4 główne kolory (odpowiadające też symbolom w prawym górnym rogu), a wiele kart zawiera też drugi kolor na górnym pasku. Technologie często zapewniają natychmiastowe premie (⚡) i odblokowują coraz potężniejsze akcje dla graczy, którzy te technologie opracują. Każda gra rozpoczyna się z tymi samymi czterema podstawowymi

technologiami (poziomu I), a następnie rozwija się w różny sposób, zależnie od technologii wybieranych do opracowania przez graczy w toku rozgrywki.

Istnieją 4 technologie poziomu I, 16 technologii poziomu II, 16 technologii poziomu III i 8 technologii poziomu IV. Technologie poziomu IV są traktowane tak, jakby reprezentowały wszystkie cztery kolory.



Karty rządów (4, dwustronne) – Zapewniają każdemu graczowi unikalne zdolności i przewagę strategiczną. Gracze od początku gry mają dostęp do zdolności despotyzmu (♂). W miarę postępów gracza na torze infrastruktury, gracze będą odblokowywać nowe formy rządów, zyskując nowe stałe zdolności (♂), jednorazowe premie natychmiastowe (♂) i możliwości punktowania na koniec gry (♂). Zdolności z odblokowanych form rządów kumulują się: po odblokowaniu nowych gracze nie traci zdolności z wcześniejszych form rządów.



Karty celów (9) – Przedstawiają główne cele, których osiągnięcie przez graczy prowadzi ostatecznie do zakończenia gry.



Kafle terytoriów początkowych (4) – Każdy gracz dysponuje kaflem z terytorium początkowym, które jest głównym punktem zbornym dla wszystkich jego osadników i żołnierzy umieszczanych na mapie.



Monety (74) – Ten zasób jest nieograniczony. Jeśli monety się wyczerpią, należy użyć dowolnych zamienników.



Kafel kolebki cywilizacji (1) – Specjalny kafel terytorium, który na początku gry umieszcza się na środku mapy, a wokół niego rozmieszcza kafle terytoriów początkowych graczy.



Znaczniki osadnictwa i fortyfikacji (po 8 każdego rodzaju) – Mogą zostać użyte przez gracza podczas fazy ekspansji, aby założyć wioskę lub ufortyfikować miasto.

Kafle terytoriów (24) – W toku gry gracze będą eksplorować mapę swoimi osadnikami, dzięki czemu mapa będzie rozrastać się o kolejne terytoria. Każdy odkrywany kafelek zawiera:

Natychmiastową premię zdobywaną przez gracza, który go odkrył.

Obszar miasta, w tym nagrody zdobywane na koniec gry przez gracza, który ufortyfikował miasto.



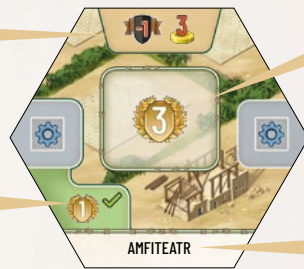
Obszar wioski, w tym nagrody zdobywane podczas gry (w momencie założenia wioski), jak i na koniec gry.

Siłę kafi

Kafle budowli (24) – Są umieszczane na **kafelkach terytoriów**, gdy gracz zdecyduje się zbudować budowlę, a nie założyć wioskę. Inni gracze również mogą korzystać z tych kafi podczas gry.

Koszt zbudowania tej budowli, który będzie opłacany przez każdego gracza biorącego udział w jej budowie.

Nagrody zdobywane na koniec gry przez pierwszego gracza, który zbudował tę budowlę (o ile inny gracz również ją zbudował).



Premia przyznawana każdemu graczowi, który zbuduje tę budowlę.

Nazwa budowli.

ELEMENTY DLA KAŻDEJ Z CZTERECH CYWILIZACJI

Plansza gracza – Służy do przechowywania zasobów cywilizacji gracza, a także **śledzenia poziomów produkcji** i ogólnego rozwoju.

Zasoby początkowe i miejsce na kartę rządu

Skrót faz w turze gracza

Tor inwestycji



Obszar dostępnych zasobów

Kolumny populacji

Tory rozwoju



Kostki rozwoju (24) – Cywilizacja rozwija się i **zwiększa swoją produktywność**, usuwając **kostki rozwoju** z torów rozwoju na swojej planszy gracza, co z kolei odblokowuje większe przychody w fazie produkcji. Istnieją trzy obszary, w których gracz będzie śledzić rozwój swojej cywilizacji:



Żywność – Im więcej żywności gracz wyprodukuje, tym większą populację może utrzymać. Usuwanie kostek żywności umożliwia dostęp do większej liczby pionków populacji podczas fazy produkcji.



Gospodarka – Im większe wsparcie dla gospodarki, tym większe przychody gracza. Usuwanie kostek gospodarki daje dostęp do większej liczby monet w fazie produkcji.



Infrastruktura – Im więcej gracz zainwestuje w rozwój infrastruktury, tym wydajniej będzie działać jego społeczeństwo. Usuwanie kostek infrastruktury daje możliwość budowania lepszych budowli, a także pozwala na rozwój rządów.



Pionki populacji (22) – reprezentują członków społeczeństwa gracza. Można je zagrywać jako uczonych, osadników lub żołnierzy. Mogą być nieaktywne (gdy są ustawione w kolumnach na planszy gracza (aktywną stroną do dołu) lub aktywne (w wyznaczonym miejscu na planszy gracza (aktywną stroną do góry)).



Pionek akcji – W trakcie gry umieszczany na polach akcji wykonywanych przez gracza.



Znaczniki osadników i znaczniki żołnierzy (po 8 każdego rodzaju) – Określają umieszczany na mapie pionek jako osadnika albo żołnierza, a także wskazują siłę tego konkretnego osadnika lub żołnierza.



PRZYGOTOWANIE GRY

1 Umieście **planszę główną** w zasięgu wszystkich graczy i utwórzcie obok niej stosy monet, znaczników osadnictwa i znaczników fortyfikacji.

2 Losowo umieście 4 odkryte technologie poziomu I na 4 polach technologii poziomu I.

W losowy sposób wybierzcie 3 technologie poziomu IV i umieście je odkryte na 3 polach technologii poziomu IV na planszy. Odłóżcie pozostałe technologie poziomu IV do pudełka – nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

Podzielcie pozostałe technologie według poziomu (II i III). Oba stosy potasujcie i umieście (zakryte) obok planszy, w pobliżu miejsc na odpowiednie poziomy technologii.

3 Losowo połóżcie po 1 zakrytej karcie lidera:

- Poziomu II na każdym z pól poziomu II na planszy głównej.
- Poziomu III na każdym z pól poziomu III na planszy głównej.
- Poziomu IV na każdym polu lidera poziomu IV (pod kartami technologii poziomu IV) na planszy głównej.

Odłóżcie niewykorzystanych liderów do pudełka.



4 Losowo wybierzcie po 1 karcie celu z każdego z trzech zestawów (A, B, C) i umieście je odkryte obok planszy, aby były widoczne dla wszystkich graczy. Odłóżcie niewykorzystane karty celów z powrotem do pudełka.

5 Umieście kafel kolebki cywilizacji obok planszy głównej – stanie się on środkiem obszaru mapy. Zostawcie trochę wolnej przestrzeni po każdej stronie tego kafela – mapa będzie rozwijać się przez całą grę.

6 Potasujcie 24 kafle terytoriów i stwórzcie z nich zakryty stos w pobliżu mapy.

7 Podzielcie kafle budowli na trzy stosy, zgodnie z poziomami infrastruktury wskazanymi na odwrocie kafli (I, II lub III). Potasujcie osobno każdy stos, a następnie umieście je zakryte w pobliżu obszaru mapy. Odkryjcie po 3 kafle z każdego stosu, tworząc wystawkę z zestawem 9 kafli budowli.



PRZYGOTOWANIE GRACZA

Każdy gracz bierze planszę gracza, kostki rozwoju, pionki populacji, znaczki osadników, znaczki żołnierzy oraz pionek akcji w wybranym kolorze.
W grze dla 2-3 graczy odłóżcie niewykorzystane elementy do pudełka.

- 8** Umieść **kafel z terytorium początkowym** swojej cywilizacji po jednej stronie kafła kolebki cywilizacji.

- W **grze dla 2 graczy** terytoria początkowe graczy powinny znaleźć się po przeciwnych stronach środkowego kafła.
- W **grze dla 3 graczy** terytoria początkowe powinny zostać przyłączone do co drugiego boku środkowego kafła.
- W **grze dla 4 graczy** terytoria początkowe powinny być umieszczone parami, po obu stronach środkowego kafła, tak aby każda cywilizacja miała obok siebie jednego sąsiada i jedno puste miejsce przy środkowym kafle.



- 9** Umieść swoje **pionki populacji** aktywną stroną do dołu na wyznaczonych polach, rozmieszczone w kolumnach A (6), B (5), C (4), D (3), E (2).

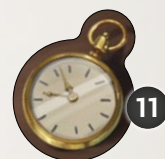
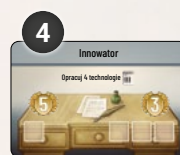
Weź **jeden** z pozostałych pionków, umieść na nim znacznik **osadnika** o wartości siły 2 i umieść go na swoim terytorium początkowym na mapie.

Weź drugi z pozostałych pionków, i umieść go aktywną stroną do góry w **obszarze dostępnych zasobów** na swojej planszy gracza.

Umieść swój **pionek akcji** oraz pozostałe **znaczki osadników i żołnierzy** obok swojej planszy gracza.

Weź **1 monetę** i umieść ją w **obszarze dostępnych zasobów** na swojej planszy gracza.

- 10** Umieść wszystkie swoje **kostki rozwoju** na wyznaczonych polach na torach rozwoju w dolnej części swojej planszy gracza.
- 11** Losowo wybierzcie pierwszego gracza i wręczcie mu **znacznik pierwszego gracza**.
- 12** Losowo wybierzcie tyle **kart rządów**, ilu graczy bierze udział w rozgrywce i rozłóżcie je na stole losową stroną do góry. Zaczynając od ostatniego gracza i postępując w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara (aż do pierwszego gracza), każdy gracz wybiera kartę rządu i umieszcza ją w wyznaczonym miejscu na swojej planszy gracza. *Nie należy odwracać kart rządów na drugą stronę.*



ROZGRYWKA

Gra w *Nowe horyzonty* toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a gracze wykonają równą liczbę tur w nieokreślonej z góry liczbie rund, aż do momentu, gdy wywołany zostanie warunek zakończenia gry. Następnie podliczane są punkty zwycięstwa (PZ), a cywilizacja z największą liczbą PZ wygrywa grę.

Tura gracza składa się z 4 faz:

1. FAZA AKCJI

2. FAZA EKSPANSJI

3. FAZA PRODUKCJI

4. FAZA CELU

Po zakończeniu tych faz rozgrywka przechodzi do kolejnego gracza po lewej stronie.

1. FAZA AKCJI

Przenieść swój pionek akcji na inne, dostępne pole akcji i wykonaj odpowiadającą mu akcję. W swojej pierwszej turze umieść pionek akcji na polu akcji podstawowej.

Twój pionek nie może pozostać na polu akcji, na którym znajdował się w poprzedniej turze. Jeśli jednak w tym samym obszarze dostępne jest inne pole akcji, możesz przenieść pionek na to pole i w ten sposób wykonać tę akcję ponownie. Niektóre pola akcji pokazują koszt 1 monety, który musisz zapłacić, gdy umieszczasz na nich swój pionek akcji. Niektóre pola akcji są dostępne tylko przy określonej liczbie graczy.

W trakcie gry na kartach technologii będą pojawiać się nowe pola akcji, dostępne dla wszystkich graczy, którzy opracują daną technologię. Akcje podstawowe i zaawansowane są dostępne dla wszystkich graczy.

Trzeba pamiętać, że niektóre akcje mogą wymagać aktywnego pionka populacji  w obszarze dostępnych zasobów, a inne mogą pozwalać na użycie nieaktywnego pionka populacji  bezpośrednio z kolumny populacji.

Kiedy **bierzesz pionek populacji** z kolumny, weź następny pionek z **pierwszej kolumny po lewej stronie**, nawet jeśli oznacza to wzięcie go z kolumny, do której jeszcze nie „uzyskałeś dostępu” poprzez tor żywności.

Niektóre akcje wymagają wyczerpania aktywnego pionka populacji. Jest to przedstawione symbolem . Kiedy wyczerpujesz aktywny pionek populacji, przenieś go z obszaru dostępnych zasobów do pierwszego dostępnego od prawej strony miejsca w kolumnach populacji (w rzadkim przypadku, gdyby nie było wolnego miejsca w kolumnach populacji, usuń pionek populacji z gry). Niektóre akcje wymagają zapłaty monetami. W obu przypadkach trzeba opłacić wymagany koszt w całości.

Niektóre akcje łączą w sobie wiele zadań (np. werbowanie żołnierzy, a następnie poruszanie). W takich przypadkach zadania powinny być wykonywane w kolejności, w jakiej są przedstawione, ale gracz może zdecydować o pominięciu któregoś zadania.

Opracowanie technologii



Opracowywanie technologii ma kluczowe znaczenie dla rozwoju i wpływów twojej cywilizacji, a także odblokowuje silniejsze akcje i efekty.

Gdy opracowujesz technologię, wykonaj następujące kroki:

- **Wybierz pole technologii, którą możesz opracować.** Musisz spełnić wymagania wstępne poprzez wcześniejsze opracowanie wszystkich technologii niższego poziomu połączonych liniami z wybranym polem technologii.

AKCJE PODSTAWOWE



AKCJE ZAAWANSOWANE



- 1 Przydziel aktywny pionek populacji jako uczonego, aby opracować technologię poziomu I.
- 2 Zapłać 2 monety i przydziel aktywny pionek populacji jako uczonego, aby opracować kwalifikującą się technologię poziomu II.
- 3 Możesz zdecydować się na zwerbowanie aktywnego pionka populacji jako osadnika albo żołnierza o wartości siły 1, następnie możesz wykonać łącznie do 2 ruchów swoimi dowolnymi jednostkami na mapie. Ruch można podzielić pomiędzy dowolne spośród swoich jednostek.

- 4 Weź 1 pionek populacji ze swojej lewej kolumny populacji i umieść go, aktywną stroną do góry, w swoim obszarze dostępnych zasobów oraz zdobądź 1 monetę. To pole akcji jest zawsze dostępne dla wszystkich graczy (gracz może też w swojej turze pozostawić swój pionek akcji na tym polu, aby wykonać tę akcję).
- 5 Zapłać 4 monety, aby wziąć znacznik osadnictwa. Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy opracowałeś już technologię poziomu II.
- 6 Zapłać 2 monety i wyczerp 1 aktywny pionek populacji, aby wziąć znacznik fortyfikacji. Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy założyłeś już co najmniej 1 wioskę.

- 7 Zapłać 4 monety i przydziel aktywny pionek populacji jako uczonego, aby opracować kwalifikującą się technologię poziomu III. Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy ufortyfikowałeś już co najmniej 1 miasto lub założyłeś co najmniej 2 wioski.
- 8 Zapłać 6 monet i wyczerp 2 aktywne pionki populacji oraz przydziel trzeci aktywny pionek populacji jako uczonego, aby opracować kwalifikującą się technologię poziomu IV. Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy ufortyfikowałeś już co najmniej 2 miasta.

Technologie poziomu I nie mają żadnych wymagań wstępnych; technologie poziomu IV zawsze wymagają spełnienia 2 warunków wstępnych (nawet jeśli istnieją 3 linie prowadzące od technologii niższego poziomu).

- **Przydziel pionek populacji jako uczonego**, umieszczając go w wyznaczonym obszarze na planszy głównej, obok karty opracowywanej technologii.

Gracz może przydzielić tylko jednego ze swoich uczonych do danej technologii. Uczeni, którzy są przydzieleni do technologii, pozostają na planszy głównej przez całą grę i nigdy nie wrócą na planszę gracza.

Jeśli opracowałeś technologię poziomu II lub wyższego jako pierwszy gracz, wykonaj następujące czynności:

- **Weź kartę lidera** z miejsca, do którego przydzieliłeś swojego uczonego.

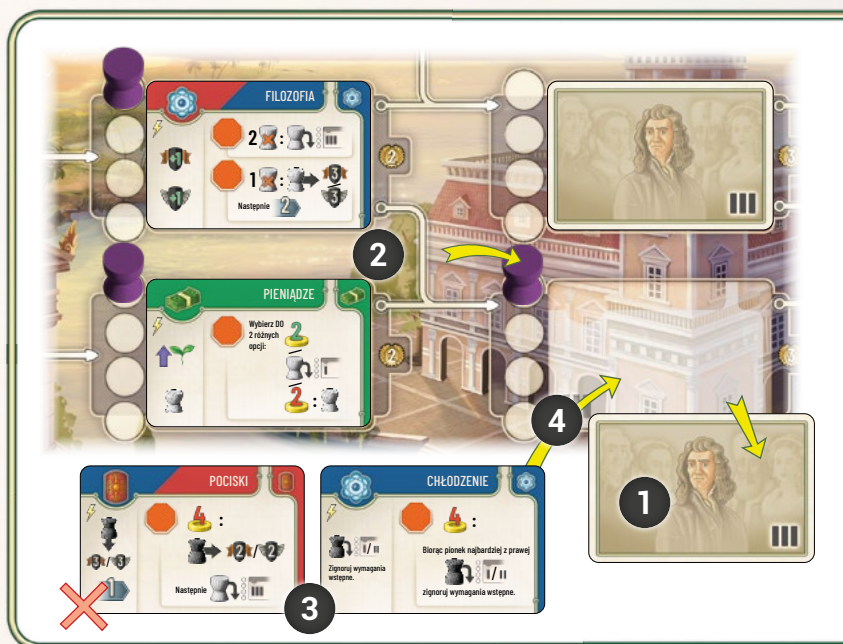
Większość kart liderów zapewnia natychmiastową premię, która może (ale nie musi) obejmować też innych graczy. Niektórzy liderzy nagradzają cię PZ na koniec gry. Niektórzy liderzy nagradzają wszystkich graczy PZ na koniec gry, w zależności od wybranego efektu natychmiastowego. We wszystkich przypadkach umieść kartę lidera odkrytą obok swojej planszy gracza.

- **Wybierz kolor** jednej z wymaganych kart technologii (bezpośrednio połączonych z wybraną technologią). Musisz wybrać **kolor po prawej stronie karty**.
- **Odkrywaj karty technologii** (z talii poziomu, którego technologię opracowujesz), do momentu, gdy zostaną odkryte dwie, które mają **na górnym pasku wybrany powyżej kolor** (może on występować po dowolnej stronie paska u góry karty).
- **Wybierz jedną z tych dwóch** pasujących kart i połóż ją (odkrytą) na planszy w miejscu opracowywanej technologii.

Niewybraną kartę i pozostałe odkryte karty odłóż na spód odpowiedniej talii technologii.

Wiele technologii nagradza graczy natychmiastowymi premiami (przedstawionymi przy symbolu ⚡ po lewej stronie karty), które można zdobyć natychmiast po opracowaniu danej technologii. Prawie każda technologia odblokowuje też nową akcję. Niektóre technologie nagradzają graczy trwałymi efektami, które ulepszają zdolności cywilizacji lub efektami na koniec gry, które zapewniają punkty zwycięstwa.

Każdy z graczy, który opracuje daną technologię, otrzymuje jej premię natychmiastową, dostęp do pól akcji, efekty trwałe oraz PZ na koniec gry z jej karty.



Fioletowy gracz opracowuje nową technologię poziomu III w pokazanym na ilustracji miejscu i zabiera stamtąd kartę lidera (1).

Musi wybrać kolor do opracowania: niebieski (technologie związane z nauką), albo zielony (technologie związane z ekonomią), ponieważ te kolory występują na wymaganych kartach technologii (2).

Wybiera niebieski i odkrywa karty z talii technologii poziomu III do momentu, gdy znajdzie dwie karty (Pociski i Chłodzenie), które mają niebieski kolor na swoim górnym pasku (3).

Wybiera jedną z tych dwóch kwalifikujących się kart (Chłodzenie), umieszcza ją na planszy i otrzymuje natychmiastową premię (4).

Na koniec odkłada drugą kartę (oraz odkryte niekwalifikujące się karty) na spód talii technologii poziomu III.

Inwestowanie w żywność ↑🌱, gospodarkę ↑💰, infrastrukturę ↑⚙️, lub dowolny tor rozwoju ↑?

Gdy zdobędziesz premię inwestycyjną ↑, wykonaj następujące działania:

- **Weź skrajnie lewą kostkę** ze wskazanego toru rozwoju.

Gdy usuniesz kostkę z pola, na którym znajduje się symbol ⚡, natychmiast zdobywasz wskazaną premię. Gdy usuniesz kostkę z pola z symbolem 🧤, odblokujesz nagrodę, którą możesz aktywować w fazie produkcji. Jeśli usuniesz kostkę z pola z symbolem ✂️, aktywujesz wskazaną zdolność na swojej karcie rządu.

- **Przenieś kostkę na skrajne lewe miejsce** dostępne na torze inwestycji.

Gdy umieścisz kostkę na polu z symbolem ⚡, natychmiast zdobywasz wskazaną premię. Premia oznaczona symbolem +1 pozwala wykonywać ruch o 1 dodatkowe pole za każdym razem, gdy wykonujesz ruch swoimi jednostkami.

Ostatnie pola na torze inwestycji zapewniają PZ na koniec gry (otrzymujesz tylko punkty z ostatniego zajętego pola). Jeśli ukończysz tor inwestycji i wykonasz kolejne inwestycje, umieszczaj dodatkowe kostki po prawej stronie toru. Każda kostka umieszczona poza torem zapewni ci 1 PZ na koniec gry.

Werbowanie osadników/żołnierzy 🏠➡️👤/👤

Aby wykonać to zadanie, weź wskazany typ pionka populacji – albo z obszaru dostępnych zasobów 🏠, albo bezpośrednio z lewej kolumny populacji 👤 – i umieść go na swoim terytorium początkowym lub na dowolnym kaflu, na którym masz już swoją kostkę.



Jeśli jest to osadnik, pionek powinien być zagrany razem ze **znacznikiem osadnika** przedstawiającym odpowiednią wartość siły.



Jeśli jest to żołnierz, pionek powinien być zagrany razem ze **znacznikiem żołnierza** przedstawiającym odpowiednią wartość siły.



Gracz fioletowy zdobywa .

Bierze skrajną lewą kostkę z toru infrastruktury, aktywując zdolność rządową , odkrytą na tym torze (1).

Następnie umieszcza tę kostkę na skrajnie lewym polu dostępnym na torze inwestycji, zyskując natychmiastową premię, przedstawioną pod zakrytym polem na tym torze (2).

Ulepszanie osadników i żołnierzy

Aby ulepszyć osadnika lub żołnierza na mapie, wymień jego znacznik na znacznik o odpowiedniej nowej wartości siły (jeśli to konieczne, odwróć znacznik na drugą stronę). Jednostka musi pozostać jednostką tego samego typu.

Jeśli zdobędziesz wiele ulepszeń, zwykle musisz je wykorzystać do ulepszenia kilka razy tej samej jednostki, chyba że efekt nakazuje inaczej.

Osadnicy i żołnierze nie mogą być ulepszani powyżej wartości siły 6.

UWAGA: Znaczniki jednostek dla każdego gracza są ograniczone – jeśli masz już w grze wszystkie znaczniki o określonej wartości, nie będziesz w stanie wprowadzić do gry nowej jednostki, która używałaby takiego znacznika.

Poruszanie

Osadnik lub żołnierz o dowolnej wartości siły może przemieścić się o 1 pole mapy za 1 punkt ruchu. Liczba punktów ruchu zapewniana przez akcję jest przedstawiona na symbolu danej akcji poruszania. Punkty ruchu mogą być rozdzielone na dowolną liczbę jednostek. Nie musisz wykorzystać wszystkich punktów ruchu, ale musisz przesunąć co najmniej 1 jednostkę o 1 pole.

Możesz przemieszczać swoje jednostki przez kafle terytoriów początkowych innych graczy, ale **nie możesz zakończyć na nich ruchu**.

Odkrycie nowego kafla

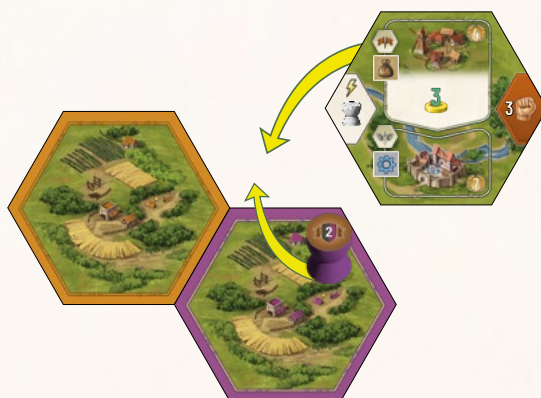
Podczas poruszania osadnik może wyjść poza krawędź mapy, aby zbadać nieznaną ziemię i odkryć nowy kafel terytorium. Żołnierze nie mogą odkrywać nowych kafli terytoriów.

Gdy odkrywasz nowy kafel:

- Zdecyduj, gdzie chcesz to zrobić. Osadnicy mogą eksplorować nowe tereny tylko w miejscach, w których nowy kafel terytorium będzie stykał się z co najmniej dwoma istniejącymi kafłami.
- Odsłoń ze stosu nowy kafel terytorium i **zyskaj przedstawioną na nim natychmiastową premię**.

Dodaj kafel do mapy i przenieś swojego osadnika na kafel terytorium, które właśnie odkrył.

O ile efekt jakiejś karty nie pozwala inaczej, możesz eksplorować i odkrywać tylko jeden nowy kafel terytorium na turę.



Założenie wioski

To zadanie pozwala ci założyć nową wioskę. Poziom siły wymaganej do założenia wioski jest pokazany w czerwonym obszarze po prawej stronie kafla terytorium. Do założenia wioski konieczna jest obecność na tym kaflu **jednego lub kilku osadników, o łącznej sile równej lub przewyższającej siłę kafla terytorium**.

- **Wyczerp** wszystkich osadników użytych do osiągnięcia wartości siły kafla terytorium, odkładając pionki populacji z powrotem na skrajnie prawe puste pola w kolumnach populacji na swojej planszy gracza (w rzadkim przypadku, gdy nie ma pustych pól w kolumnach populacji, usuń pionki populacji z gry). Znaczniki osadników z tych pionków odłóż do swoich zapasów.

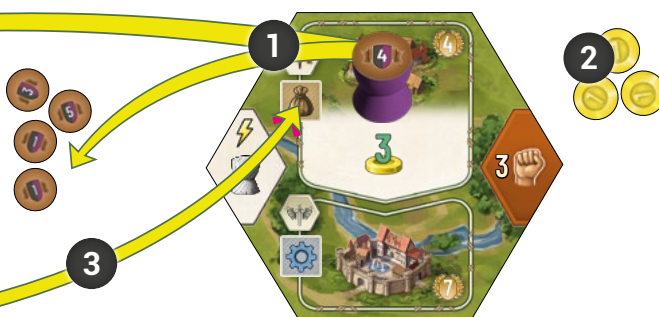
Jeśli wartość siły osadników przekroczy siłę kafla mapy, nadal musisz wyczerpać użytych osadników w całości (przykład: jeśli użyjesz dwóch osadników o sile 3 i 3, aby założyć wioskę na kaflu mapy o wartości siły 4, całkowicie wyczerpiesz obu osadników – nie zostanie ci osadnik o sile 2).

- Weź skrajnie lewą kostkę z toru rozwoju pasującego do symbolu przedstawionego w obszarze wioski na kaflu i umieść ją tam, aby zaznaczyć założenie wioski.
- Natychmiast zdobądź **premię** wskazaną obok pola wioski.



Ten kafel terytorium ma wartość siły równą 3 pokazaną w czerwonym obszarze po prawej stronie kafa. Oznacza to, że aby założyć tę wioskę, gracz potrzebuje osadnika o sile co najmniej 3 (lub kilku osadników o łącznej sile co najmniej 3). Fioletowy osadnik ma wartość siły równą 4!

Korzystając z tego osadnika, fioletowy gracz może założyć wioskę na tym kaflu terytorium.



Najpierw wyczerpuje osadnika, przenosząc pionek z powrotem na skrajnie prawe dostępne miejsce w swoich kolumnach populacji i zwracając znacznik osadnika do swoich zapasów (1).

Następnie zdobywa 3 monety jako nagrodę za założenie tej wioski (2).

Po trzecie, bierze kostkę z toru rozwoju gospodarki i umieszcza ją na polu wioski (3) na kaflu.

Na koniec gry zdobędzie 4 PZ.

Na koniec gry otrzymasz PZ pokazane obok ilustracji wioski, nawet jeśli inny gracz ufortyfikuje miasto na tym samym kaflu.

Tylko jeden gracz może założyć wioskę na danym kaflu terytorium.

Ufortyfikowanie miasta



Gdy na kaflu jest założona wioska, można na nim ufortyfikować miasto dzięki obecności militarnej. Dowolny gracz może ufortyfikować dowolne miasto, niezależnie od tego, czy to on założył wioskę na tym polu, czy nie. Poziom siły wymagany do ufortyfikowania miasta jest pokazany w czerwonym obszarze po prawej stronie kafa terytorium. Do ufortyfikowania miasta konieczna jest obecność na tym kaflu **jednego lub kilku żołnierzy, o łącznej sile równej lub przewyższającej siłę kafa terytorium**.

- **Wyczerp** wszystkich żołnierzy użytych do osiągnięcia wartości siły kafa terytorium, odkładając pionki populacji z powrotem na skrajnie prawe puste pola w kolumnach populacji na swojej planszy gracza. Znaczniki żołnierzy z tych pionków odłóż do swoich zapasów.

Jeśli wartość siły żołnierzy przekroczy siłę kafa mapy, nadal musisz wyczerpać użytych żołnierzy w całości.

- Weź **skrajnie lewą kostkę** z toru rozwoju pasującego do symbolu przedstawionego w obszarze miasta na kaflu i umieść ją tam, aby zaznaczyć ufortyfikowanie miasta.

Na koniec gry otrzymasz PZ pokazane obok ilustracji miasta, nawet jeśli inny gracz założył wioskę na tym samym kaflu.

Tylko jeden gracz może ufortyfikować miasto na danym kaflu terytorium.

Założona wioska lub ufortyfikowane miasto nie mogą zostać przejęte przez innego gracza.

UWAGA: Jeśli z jakiegokolwiek powodu wymagane będzie wzięcie kostki z toru rozwoju, na którym nie masz już żadnych kostek, możesz ją wziąć z innego wybranego przez siebie toru rozwoju.



Ten kafel terytorium ma wartość siły równą 3, pokazaną w czerwonym obszarze po prawej stronie kafa. Oznacza to, że aby ufortyfikować to miasto, gracz potrzebuje żołnierza o sile co najmniej 3 (lub kilku żołnierzy o łącznej sile co najmniej 3). Fioletowy żołnierz ma siłę 3, a wioska na tym kaflu została już założona, więc fioletowy gracz może ufortyfikować to miasto!

Najpierw wyczerpuje swojego żołnierza, przenosząc pionek z powrotem na skrajnie prawe dostępne miejsce w swoich kolumnach populacji i zwracając znacznik żołnierza do swoich zapasów (1).

Po drugie, bierze kostkę z toru infrastruktury i umieszcza ją na polu miasta u dołu kafa, zaznaczając to miasto (2). Na koniec gry zdobędzie 7 PZ.

2. FAZA EKSPANSJI

Ta faza jest opcjonalna, ale można ją przeprowadzić na cztery sposoby. Wybierz JEDNĄ z poniższych opcji na turę.



Zbuduj nową budowlę.

Zbudowanie nowej budowli wymaga spełnienia dwóch warunków: twój osadnik musi znajdować się na kaflu terytorium, na którym chcesz zbudować budowlę oraz musisz mieć już kafel budowli w swoich zasobach.

Kafle budowli można zdobywać, robiąc postępy na torze infrastruktury. Gdy otrzymasz natychmiastową premię , , , weź budowlę wskazanego poziomu z wystawki obok planszy (po wzięciu kafela budowli należy od razu uzupełnić wystawkę z odpowiedniego stosu).

Możesz budować na kaflu kolebki cywilizacji, na swoim terytorium początkowym lub na kaflach terytoriów, ale nie na terytoriach początkowych przeciwników. Nie możesz też budować na kaflach terytoriów (w tym na kaflu kolebki cywilizacji), na których jest już założona wioska lub na których inny gracz ma swoje jednostki (osadników lub żołnierzy).

- **Zapłać monety** wskazane na górze kafela budowli i **zmniejsz wartość siły osadnika o 1**.

Przykład: Jeśli masz osadnika o sile 3 i użyjesz go do zbudowania budowli, ten osadnik zmniejszy swoją siłę do 2. Jeśli użyjesz osadnika o wartości siły 1, ten osadnik zostanie całkowicie wyczerpany.

- **Umieść kafel budowli na kaflu terytorium**, zakrywając go. Przez resztę gry to miejsce będzie już budowlą.
- Weź **skrajnie lewą kostkę** z toru rozwoju pasującego do symbolu pokazanego na polu po lewej stronie budowli i umieść ją na tym polu.
- Natychmiast zdobądź **premię** wskazaną na środku kafela (jeśli premia przedstawia PZ, są one zdobywane na koniec gry).

Gracz, który jako pierwszy zbuduje dany kafel budowli, otrzyma na koniec gry PZ przyłączone do pola, na którym umieścił swoją kostkę, ale tylko wtedy, gdy inny gracz również zbuduje tę samą budowlę (umieści swoją kostkę po prawej stronie kafela).



Zbuduj budowlę już istniejącą na mapie.

Kafle budowli mogą być budowane przez dwóch graczy. Jeśli przemieściłeś swojego osadnika na już istniejącą na mapie kafel budowli zbudowanej przez

innego gracza, na którym nadal dostępne jest miejsce po prawej stronie, możesz zostać drugim graczem, który zbuduje daną budowlę.

- **Zapłać monety** wskazane na górze kafela budowli i zmniejsz wartość siły osadnika o 1.
- Weź **skrajnie lewą kostkę** z toru rozwoju pasującego do symbolu pokazanego **na polu po prawej stronie** budowli i umieść ją tam.
- Natychmiast zdobądź **premię** wskazaną na środku kafela (jeśli premia przedstawia PZ, są one zdobywane na koniec gry).

Nie otrzymasz PZ związanych z polem po lewej stronie, ponieważ punkty te są przyznawane tylko graczowi, który jako pierwszy zbuduje daną budowlę.



Zagraj znacznik osadnictwa, aby założyć wioskę.

Weź znacznik osadnictwa ze swoich zasobów i umieść go z powrotem w zasobach ogólnych. Postępuj zgodnie z normalną procedurą zakładania wioski (patrz strona 8).



Zagraj znacznik fortyfikacji, aby ufortyfikować miasto.

Weź znacznik fortyfikacji ze swoich zasobów i umieść go z powrotem w zasobach ogólnych. Postępuj zgodnie z normalną procedurą fortyfikowania miasta (patrz strona 9).

3. FAZA PRODUKCJI

Wybierz JEDNĄ z poniższych opcji na turę.



A. Weź jeden nieaktywny pionek populacji z każdej kolumny, którą aktywowałeś za pomocą toru żywności (usunąłeś kostkę z pola, które pokazuje symbol tej kolumny) i umieść te pionki jako aktywne w swoim obszarze dostępnych zasobów.

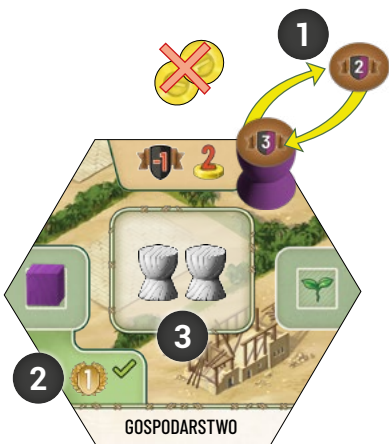
Jeśli w danej kolumnie nie ma więcej pionków, kolumna ta nie może wytworzyć populacji w tej turze.



B. Zdobądź monety, które aktywowałeś za pomocą toru gospodarki (usunąłeś kostkę z pola pokazującego monetę).



C. Przeprowadź tyle wymian, ile chcesz, w dowolnej kombinacji, wybierając je spośród poniższych opcji.



Fioletowy gracz ma osadnika o sile 3 na swoim kaflu terytorium początkowym i kafel Gospodarstwa w swoich zasobach. Może zbudować tę budowlę!

Wydaje 2 monety i zmniejsza siłę swojego osadnika do 2 (1).

Następnie umieszcza kafel Gospodarstwa na terytorium początkowym, kładzie odpowiednią kostkę rozwoju na polu po lewej stronie kafela, a na koniec umieszcza osadnika z powrotem na kaflu (2). Ta kostka zapewni mu 1 PZ na koniec gry, tylko jeśli inny gracz umieści kostkę na prawym polu kafela budowli.

Natychmiast zyskuje premię  przedstawioną na środku kafela budowli (3). W przypadku, gdyby premia ta zawierała PZ, zostaną one zdobyte na koniec gry.

Inny gracz może zbudować tę samą budowlę. Musi zapłacić koszt i zmniejszyć siłę swojego osadnika o 1, następnie umieścić odpowiednią kostkę rozwoju na polu po prawej stronie kafela budowli, aby natychmiast otrzymać premię przedstawioną na środku kafela. Nie zdobędzie PZ połączonych z polem po lewej stronie kafela.



Zapłać 3 monety, aby wziąć 1 nieaktywny pionek populacji ze skrajnej lewej kolumny, w której znajdują się pionki i umieść go jako aktywną populację w obszarze dostępnych zasobów (nawet jeśli jeszcze nie aktywowałeś tej kolumny na torze żywności).



Usuń osadnika lub żołnierza z mapy, zwracając znacznik do swoich zapasów i przenosząc pionek jako aktywną populację do swojego obszaru dostępnych zasobów.



Przenieś 1 aktywny pionek populacji z obszaru dostępnych zasobów do skrajnej prawej kolumny populacji z dostępnym miejscem, aby zdobyć 1 monetę.



Fioletowy gracz może wyprodukować albo po 1 pionku populacji z kolumn A i B (ponieważ nadal ma pionki w tych kolumnach), albo 1 monetę.

4. FAZA CELU

Jeśli spełniasz warunki na kartach celów, **MUSISZ zdobyć któryś cel**, umieszczając skrajną lewą kostkę z wybranego przez siebie toru rozwoju na karcie, której warunki spełniłeś.

Pierwszy gracz, który zdobędzie kartę celu, umieszcza swoją kostkę na polu po lewej stronie: na koniec gry otrzyma 5 PZ. Inni gracze, którzy również zdobędą ten sam cel, umieszczają swoje kostki na polach po prawej stronie karty: otrzymają 3 PZ na koniec gry.

Gracz może zdobyć tylko JEDNĄ kartę celu na turę, bez względu na to, ile warunków spełnia w fazie celu. Każda karta celu może zostać zdobyta tylko raz przez każdą z cywilizacji. Gracz może zdobyć cel tylko w swojej własnej turze, nawet jeśli spełniłby warunki celu w turze innego gracza.

Po zdobyciu celu, kostka rozwoju pozostaje na karcie celu do końca gry, nawet gdyby gracz przestał spełniać warunki wymagane przez ten cel.



Fioletowy jest pierwszym graczem, który spełnia warunek tej karty celu, więc umieszcza kostkę z wybranego przez siebie toru rozwoju na lewym polu na karcie, co przyniesie mu 5 PZ na koniec gry.

KONIEC GRY

Koniec gry jest wywołany przez zbiorcze umieszczenie **4 kostek na kartach celów** (3 kostek w grze dla 2 graczy). Nie ma znaczenia, które cele zostały zdobyte, a które nie; nie ma również znaczenia, ile kostek umieścił każdy gracz.

Pamiętajcie, że gracz **MUSI** zdobyć cel, jeśli jakiś spełnia. Nie można celowo przedłużać rozgrywki poprzez rezygnację ze zdobycia celu.

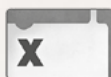
Gdy tylko czwarta kostka (trzecia w grze dla 2 graczy) zostanie umieszczona na kartach celów, zakończcie bieżącą rundę, a następnie **rozegrajcie jeszcze jedną, pełną, ostatnią rundę**.

Po wywołaniu końca gry cele nadal mogą być zdobywane, co może skutkować tym, że na koniec gry na kartach celów znajdzie się więcej kostek.

Po zakończeniu ostatniej rundy gracze obliczają swoje wyniki końcowe, podliczając punkty zwycięstwa.



PZ za karty celów – Pierwszy gracz, który zdobył dany cel, zyskuje 5 PZ; a każdy kolejny gracz, który zdobył dany cel, zyskuje 3 PZ.



PZ za technologie – PZ za każdą opracowaną kartę technologii (1 PZ dla poziomu I, 2 PZ dla poziomu II, 3 PZ dla poziomu III i 4 PZ dla poziomu IV).



Ponadto PZ zdobywane za premie dla technologii poziomu IV, które udało się opracować.



PZ z mapy – Wioski zapewniają PZ graczom, którzy je założyli. Miasta zapewniają PZ graczom, którzy je ufortyfikowali. Budowla daje pierwszemu budowniczemu PZ tylko wtedy, gdy inny gracz zbudował tę samą budowlę. Niektóre budowle mają PZ jako premię dla wszystkich graczy, którzy je zbudowali (przedstawione na środku kafla).



Tor inwestycji – Jeśli zainwestowałeś kostki rozwoju na ostatnich polach na swoim torze inwestycji, zdobywasz punkty zwycięstwa przedstawione pod ostatnią zainwestowaną kostką. Każda dodatkowa zainwestowana kostka poza dziewiątym polem na torze jest warta dodatkowy 1 PZ.



Karty liderów – Niektóre karty liderów dają PZ.



Karta rządu – Jeśli usunąłeś ostatnią kostkę ze swojego toru infrastruktury, aby doprowadzić swój rząd do etapu demokracji, możesz zdobyć PZ za demokrację. Jeśli nie odblokowałeś demokracji, nie zdobędziesz żadnych PZ za tę kartę.

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa na koniec gry wygrywa grę. W przypadku remisu pomiędzy kilkoma graczami, remis wygrywa gracz z mniejszą liczbą kostek pozostałych na torach rozwoju. W przypadku dalszego remisu, wygrywa gracz z większą liczbą aktywnych pionków populacji. W przypadku dalszego remisu, remis wygrywa gracz z większą liczbą monet.

-  Nieaktywna populacja
-  Aktywna populacja
-  Wyczerp pionek populacji
-  Zyskaj 1 monetę
-  Wydadź 1 monetę
-  Zdobądź 1 PZ
-  Wykonaj 1 ruch
-  Masz 1 dodatkowy punkt ruchu za każdym razem, gdy wykonujesz akcję poruszania

-  Zainwestuj 1 kostkę żywności
-  Zainwestuj 1 kostkę gospodarki
-  Zainwestuj 1 kostkę infrastruktury
-  Zainwestuj 1 kostkę z wybranego przez siebie toru rozwoju

 Opracuj technologię

 Technologia poziomu I

 Wyprodukuj populację

 Wyprodukuj monety

-  Weź znacznik osadnictwa
-  Weź znacznik fortyfikacji
-  Załóż wioskę
-  Ufortyfikuj miasto
-  Załóż wioskę, używając znacznika osadnictwa
-  Ufortyfikuj miasto, używając znacznika fortyfikacji.
-  Wioska już założona
-  Miasto już ufortyfikowane
-  Weź budowlę poziomu I

 Aktywna populacja staje się osadnikiem o sile 1

 Nieaktywna populacja staje się żołnierzem o sile 1

 Zwiększ siłę osadnika o 1

 Zwiększ siłę żołnierza o 2

 Zwiększ siłę jednostki o 1

 Modyfikator siły terytorium

 Aktywuj swoją zdolność teokracji

 Zdobądź kartę celu

-  Zbuduj nową budowlę
-  Zbuduj już istniejącą budowlę

DOPRECYZOWANIE UŻYWANYCH OKREŚLEŃ

Zignoruj wymagania wstępne:
Możesz opracować technologię, nawet jeśli nie opracowałeś wcześniej połączonych z nią technologii.

Prywatna technologia:
Trzymaj ją obok swojej planszy. Nie musisz umieszczać pionka populacji obok tej karty.

Wykonaj akcję podstawową:
Wykonaj jedną z czterech podstawowych akcji bez przenoszenia pionka akcji.

DOPRECYZOWANIE SYMBOLI

Zapłać/odrzuć to



aby zyskać to

W tym przykładzie, wydaj 1 monetę, aby umieścić aktywny pionek populacji na mapie jako osadnika lub żołnierza o sile 2.

TWÓRCY GRY

Projektanci gry: Adam Hill, Matt Riddle, Ben Pinchback, Dennis K. Chan

Opracowanie: Simone Luciani

Kierownictwo artystyczne: Arianna Santini

Ilustracje: Agnieszka Dabrowiecka, Klemens Franz

Projekt graficzny: Klemens Franz

Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli 1
20146 Milano - Italy
www.craniocreations.it



EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie: Jakub Niedźwiedź

Redakcja: Magdalena Włodarczyk, Piotr Żuchowski

Skład: Przemysław Kasztelaniec

Lucrum Games Sp. z o.o.
Ul. Gazownicza 21A
43-300 Bielsko-Biała
www.lucrumgames.pl

