



ELEMENTY GRY

DREWNIANE ZNACZNIKI



ZIEMNY LUD



ELFI LUD



OGNISTY LUD



MAŁY LUD

60 OSAD

PO 15 DLA KAŻDEGO GRACZA



ŻYWNOSĆ



DREWNO



METAL



KAMIEŃ



KULTURA

80 ZNACZNIKÓW ZASOBÓW

PO 16 W 5 RÓŻNYCH RODZAJACH



ALTAY – ŚWIT CYWILIZACJI to gra cywilizacyjna, oparta o budowanie talii, osadzona w mitycznej erze u zarania czasu.

W odosobnionym regionie, ukrytym pośród bezkresu ogromnego kontynentu, cztery tajemnicze społeczności przez niezliczone lata rozwijały odmienne kultury, zachowując delikatną równowagę sił. Teraz muszą się zmierzyć z nowym wyzwaniem – napływem ludzkich osadników, znających zaawansowane rzemiosła, uzbrojenie i zdobycze techniczne, jak również żyjących w całkowicie odmienny sposób. Jako przywódca jednego ze Starszych Ludów Altay stajesz przed wyborem, jak zareagować na to wyzwanie.



Plansza przedstawia region, gdzie ścierają się cztery frakcje. Każdy jego obszar charakteryzują różnorodne rodzaje terenu oraz obecność rozmaitych zasobów. Gracze obejmują kontrolę nad jedną z czterech frakcji. Każda jest reprezentowana przez unikatową talię początkową, różniącą się pod względem liczby „podstawowych” kart i zawierającą karty przypisane konkretnej frakcji.

Podczas każdej tury gracze korzystają ze swoich kart do wytwarzania zasobów, stawiania nowych osad, poszerzania wpływów na planszy, podejmowania ofensywnych i defensywnych działań przeciwko rywalom oraz pozyskiwania nowych kart celem ulepszania talii, co symbolizuje integrację Starszych Ludów z przybyszami i ich rzemiosłami.

KARTY

(63 x 88 mm)



ZIEMNY LUD



ELFI LUD



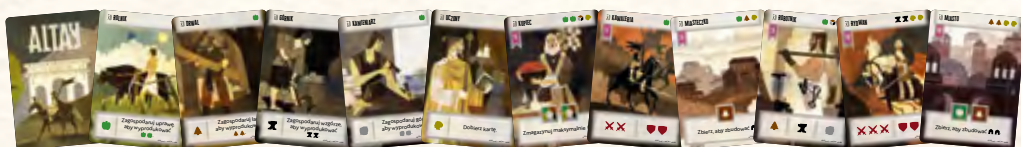
OGNISTY LUD



MAŁY LUD

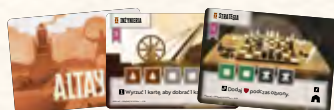
40 POCZĄTKOWYCH KART AKCJI

PO 10 DLA KAŻDEGO GRACZA

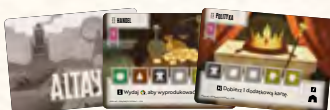


88 KART AKCJI

PO 8 KOPII W 11 RÓŻNYCH RODZAJACH



POZIOM 1



POZIOM 2



POZIOM 3

50 KART OSIĄGNIĘĆ

PO 4 KOPIE 10 RÓŻNYCH KART Z POZIOMU 1 I Z POZIOMU 2; PO 1 KOPII 10 RÓŻNYCH KART Z POZIOMU 3

ŻETONY I ZNACZNIKI



6 ZNACZNIKÓW PUNKTÓW
ZWYCIĘSTWA (PZ)



WARTOŚĆ 1 (12x)



WARTOŚĆ 2 (12x)



WARTOŚĆ 3 (9x)

33 ZNACZNIKI
PODBOJU

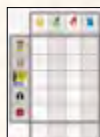


1 ŻETON
PIERWSZEGO GRACZA

INNE ELEMENTY GRY



1 PLANSZA



1 BLOCZEK
PUNKTACJI



1 INSTRUKCJA

UŻYWANE Z OPCJONALNĄ
ZASADĄ HANDLU



WARTOŚĆ 1 (40x)



WARTOŚĆ 5 (12x)

52 MONETY

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie gry pokazane na tych stronach jest dla rozgrywek 4-osobowych. Jeśli gracze w 2 lub 3 osoby, przeczytajcie szczegóły na str. 7.

PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY

- 1 Ułóżcie **planszę** na środku stołu.
- 2 Przygotujcie **rezerwy zasobów** poprzez posegregowanie różnych znaczników zasobów (żywności 🍎, drewna 🌲, metalu ⚙️, kamienia 🪨, kultury 🧠).
- 3 Jeśli używacie opcjonalnej zasady **Handlu** (patrzcie str. 10), przygotujcie **bank monet**, korzystając ze wszystkich kartonowych monet.
- 4 Stwórzcie **ofertę kart akcji**. Ułóżcie karty akcji obok planszy, posegregowane według rodzaju. Użyjcie 2 kart każdego rodzaju na gracza – przykładowo 6 kart każdego rodzaju w grze 3-osobowej – natomiast pozostałe karty odłóżcie do pudełka. Pamiętajcie, aby zawsze użyć kart o najwyższych wartościach Punktów Zwycięstwa (PZ) i umieszczać je na wierzchu każdego stosu. Przykładowo karta Rydwan o wartości 2 PZ musi trafić na wierzch, pod nią należy ułożyć Rydwan o wartości 1 PZ, a potem resztę kart danego rodzaju.

5 Przygotujcie **talie osiągnięć** z poziomu 1 i poziomu 2, używając jednej karty każdego rodzaju na gracza. Pamiętajcie, aby zawsze użyć wszystkich kart z poziomu 3. Potasujcie osobno każdą z trzech talii osiągnięć. Osiągnięcia z poziomu 1 i z poziomu 2 są nazywane **technologiami**, natomiast te z poziomu 3 określa się jako **cuda**.

6 Stwórzcie **ofertę kart osiągnięć** poprzez odkrycie 3 kart z każdego poziomu. Jeśli odkryjecie kartę tego samego rodzaju, co karta już znajdująca się w ofercie, ułóżcie je razem w stos i doберите kolejną kartę, aż będziecie mieli trzy różne, wystawione karty.

7 Ułóżcie **znacznik podboju** na każdym terytorium. Ułóżcie 5 znaczników podboju o wartości „3” na terytoriach górskich (szarych), a znaczniki podboju o wartościach „1” i „2” rozłóżcie losowo na wszystkich innych terytoriach. Odłóżcie wszystkie pozostałe znaczniki do pudełka.

8 Ułóżcie **znacznik Punktu Zwycięstwa** na każdym z trzech terytoriów górskich na środku planszy.



ZIEMNY LUD



OFERTA KART AKCJI



MAŁY LUD

PRZYGOTOWANIE GRACZY

- 9 Losowo wybierzcie pierwszego gracza, który bierze **żeton pierwszego gracza**.
- 10 Zaczynając od pierwszego gracza i idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera frakcję (Ziemny Lud 🧑🏿, Elfi Lud 🧝, Ognisty Lud 🔥, Mały Lud 🧔), a następnie bierze 10-kartową **początkową talię** danej frakcji oraz 15 **osad** w odpowiadającym jej kolorze.



PRZYGOTOWANIE DLA 4 GRACZY

11 W odwrotnej kolejności, czyli zaczynając od ostatniego gracza, każdy gracz wybiera jedno z terytoriów uprawnych (zielonych) jako swoje terytorium początkowe. Dany gracz umieszcza jedną ze swoich osad na wybranym terytorium i odrzuca znajdujący się tam znaczek podboju, ignorując jego wartość (jak też symbol zasobu, jeśli taki jest obecny).

Uwaga: w waszej pierwszej rozgrywce możecie skorzystać z *Proponowanego przygotowania*, pokazanego na stronie 7.

12 Każdy gracz tasuje swoje karty, aby stworzyć nową talię dobierania i dobiera z niej 5 kart, aby stworzyć swoją początkową rękę kart akcji.

13 Rozdajcie każdemu graczowi po jednej, losowej karcie osiągnięcia z poziomu 3 – to tajna karta cudu, jaki będzie starał się rozwinąć dany gracz. Tę kartę należy zachować w tajemnicy przed pozostałymi uczestnikami rozgrywki.



KARTY AKCJI

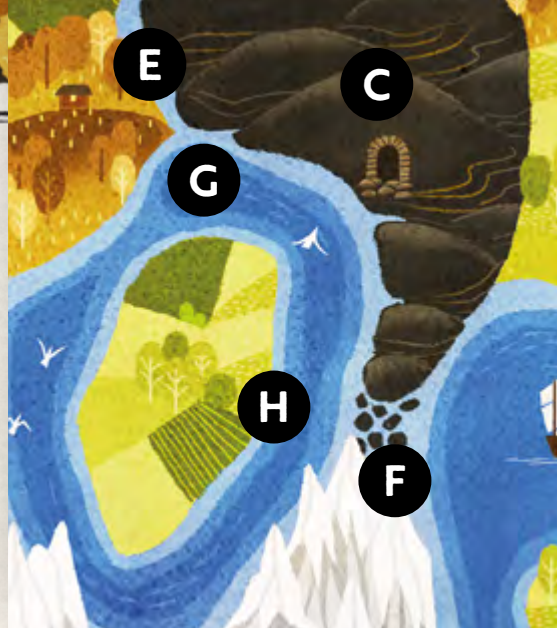
Karty akcji reprezentują możliwości twojej frakcji i składają się na talię, którą postępujesz się w trakcie rozgrywki.

- 1 Nazwa
- 2 Efekt
- 3 Podwójny efekt
- 4 Koszt pozyskania karty
- 5 Wartość w Punktach Zwycięstwa (PZ)
- 6 Symbole umieszczania zasobów

KARTY OSIĄGNIĘĆ

Karty osiągnięć reprezentują trwałe rozwinięcia w ramach możliwości twojej frakcji oraz cele na koniec gry.

- 7 Nazwa
- 8 Poziom
- 9 Wartość w Punktach Zwycięstwa (PZ)
- 10 Zmienna wartość w PZ
- 11 Symbole umieszczania zasobów
- 12 Symbol osady
- 13 Efekt
- 14 Wartość w PZ na końcu gry

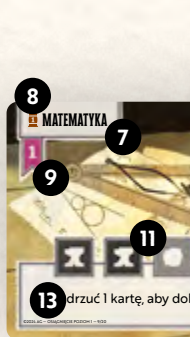
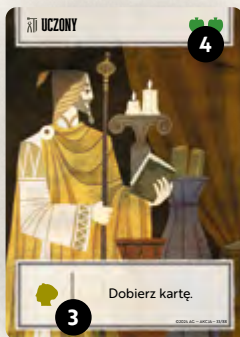
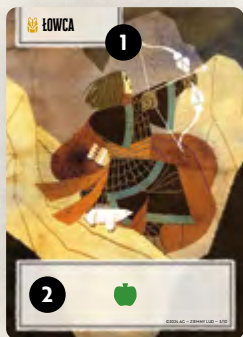


PLANSZA

Plansza dzieli się na terytoria. Niektóre terytoria opatrzone wartością w Punktach Zwycięstwa (PZ), a wszystkie terytoria należą do określonego rodzaju:

- A Uprawy 🍏 (zielone)
- B Lasy 🌲 (brązowe)
- C Wzgórza 🏔️ (czarne)
- D Góry ⚫ (szare)

Terytoria można rozpoznać po odróżniającym je kolorze. Jeśli dwa terytoria się ze sobą stykają, uważa się je za sąsiednie.





Uwaga: dwa terytoria przedzielone rzeką **E** wciąż uważa się za sąsiednie. Dwa terytoria połączone „cieśniną” **F** na środku planszy uważa się za sąsiednie.

Na planszy znajdują się też dwie strefy morskie **G** oraz dwa terytoria wyspiarskie **H**. Z tych stref i terytoriów korzysta się wyłącznie grając z rozszerzeniem *Żeglarze*.

PROPONOWANE PRZYGOTOWANIE

Kiedy gracie w 2 lub 3 osoby, najlepiej zmniejszyć dostępny obszar gry na planszy tak, jak tu pokazano. Wyczernione terytoria nie biorą udziału w grze. Po tym, jak ułożycie znaczniki podboju, odwróćcie te, które leżą na tych terytoriach, na stronę bez cyfry,



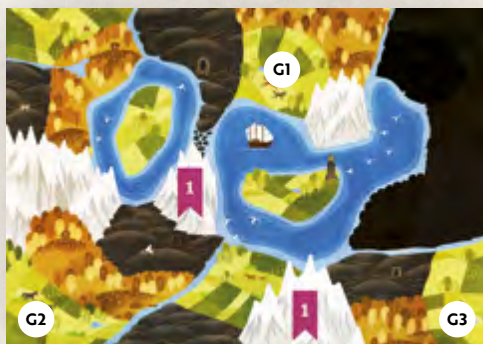
brać 1 kartę.



aby o tym pamiętać. Ilustracje pokazują też, gdzie umieścić znaczniki Punktu Zwycięstwa oraz proponowane miejsca dla początkowych osad, na które możecie się zdecydować, zamiast wybierać terytoria zgodnie z opisem ze strony 5.



PRZYGOTOWANIE DLA 2 GRACZY



PRZYGOTOWANIE DLA 3 GRACZY



PRZYGOTOWANIE DLA 4 GRACZY

SKRÓTY

SŁOWA KLUCZOWE

DOBIERZ: weź kartę ze swojej talii dobierania.

ODRZUĆ: umieść kartę na swoim stosie odrzuconych kart.

PRZESIEDL: przenieś osadę z jednego terytorium na inne, zajęte przez tego samego gracza lub niezajęte.

WYDAJ: zwróć zasób do rezerwy.

WYPEŁNIJ: umieść wszystkie zasoby, wymagane do ukończenia karty.

WYPRODUKUJ: weź zasób z rezerwy.

WYRZUĆ: usuń kartę w ręce z gry.

ZACHOWAJ: zostaw jedną kartę akcji do późniejszego użycia, tak jakbyś ją miał na swojej ręce.

ZAGOSPODARUJ (rodzaj terytorium): jeśli masz osadę na danym terytorium, możesz je zagospodarować, aby wyprodukować więcej zasobów. Każde terytorium można zagospodarować raz na turę.

ZBIERZ: tę kartę można zagrać na stół. Możesz umieszczać na niej zasoby, a kiedy zostaną na niej umieszczone wszystkie wymagane zasoby, jej efekt zostaje rozpatrzony, a sama karta jest odrzucana.

ZBUDUJ: umieść jedną ze swoich dostępnych osad na planszy.

ZŁOTA ZASADA

Jeśli efekt karty łamie jedną z zasad gry, dany efekt ma zawsze pierwszeństwo wobec zasad podstawowych.

ZDOBAŃ: dodaj wskazaną liczbę Punktów Zwycięstwa na końcu gry.

ZMAGAZYNUJ: tę kartę można zagrać na stół. Możesz umieszczać na niej zasoby, aby użyć ich w późniejszej turze. Kiedy używasz zasobów z danej karty, bez względu na to, czy jest pełna, czy nie, musisz użyć wszystkich, a następnie odrzucić daną kartę.

ZUŻYJ (znacznik podboju): zużytego znacznika podboju nie można ponownie zużyć, ale wciąż liczy się podczas punktacji końcowej.

SYMBOLE

ZASÓB



ZMIENNE ZASOBY



INNE



SYMBOLE AKTYWACJI



POWTARZALNA: należy rozpatrzyć efekt tej zdolności za każdym razem, kiedy ma ona zastosowanie.



RAZ NA TURĘ: możesz użyć tej zdolności raz na turę, w dowolnym momencie swojej tury.



KONIEC TURY: możesz użyć tej zdolności raz na turę, na końcu swojej tury.



NATYCHMIASTOWA: tej zdolności należy użyć tylko w momencie ukończenia osiągnięcia. Potem należy ją ignorować.

PRZEBIEG GRY

Po zakończeniu przygotowania gry rozpoczyna się właściwa rozgrywka. Przebiega ona zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.

W swojej turze możesz w dowolnej kolejności zagrać karty ze swojej ręki dla ich efektu. Możesz też aktywować efekty z kart zagranych na stół i z osiągnięć oraz wydać (lub umieścić na określonych kartach) swoje zasoby.

Na niektórych kartach pojawiają się różne efekty, oddzielone pionową linią. Za każdym razem, kiedy zagraasz taką kartę, musisz wybrać jeden z nich. Pozostałe efekty są ignorowane.

Na końcu swojej tury musisz odrzucić wszystkie zasoby, których nie wydałeś, ani nie umieściłeś, odrzucić wszystkie karty, jakie pozostały na twojej ręce, i dobrać 5 nowych kart.

Kiedy musisz dobrać kartę – podczas swojej tury lub na jej końcu – a twoja talia jest pusta, przetasuj swój stos odrzuconych kart i stwórz nową talię dobierania.

Uwaga: przetasuj karty tylko, gdy musisz dobrać – nie tasuj kart tylko dlatego, że twoja talia jest pusta.

TURA GRY

W swojej turze możesz zagrywać karty akcji ze swojej ręki (lub używać efektów dowolnych kart, które zagrałeś wcześniej na stół), aby wykonywać dowolne z opisanych poniżej czynności w dowolnie wybranej kolejności:

PRODUKOWANIE ZASOBÓW

STRONA 10

POZYSKIWANIE NOWYCH KART AKCJI

STRONA 11

BUDOWANIE OSAD

STRONA 11

WALKA

STRONA 12

ROZWIJANIE OSIĄGNIĘĆ

STRONA 14

Na końcu twojej tury wszystkie zagrane przez ciebie karty trafiają na twój stos odrzuconych kart, chyba że efekt wymaga, aby zagrać je na stół.

KARTY AKCJI ZAGRYWANE NA STÓŁ

Niektóre z twoich kart akcji można zagrać na stół, jeśli wskazują to określone słowa kluczowe, pojawiające się w ich opisie (takie jak „zbierz” lub „zmagazynuj”) lub jeśli znajduje się na nich co najmniej jeden symbol umieszczania zasobów. Te karty odrzucasz po użyciu ich efektu.

W danym momencie gry możesz mieć maksymalnie jedną kartę zagrywaną na stół o tym samym tytule.



PRODUKOWANIE ZASOBÓW

Możesz produkować zasoby używając efektów kart akcji i osiągnąć ze słowem kluczowym **wyprodukuj** lub po prostu ukazujących symbol zasobu.

Produkowane zasoby są przedstawione za pomocą konkretnego symbolu lub symbolu zmiennego zasobu.

Zasobów używa się w trakcie gry do wykonywania określonych akcji (pozyskiwania nowych kart, budowania osad lub rozwijania osiągnięć).

- ▶ Kiedy są **wydawane** (zwykle celem zakupu nowych kart), trafiają z powrotem do wspólnych rezerw.
- ▶ Kiedy są **zbierane** lub **magazynowane**, trafiają na odpowiednią kartę, która leży przed graczem.

Musisz wydać lub umieścić wszystkie zasoby, jakie wyprodukowałeś w swojej turze. Każdy zasób nie wydany, ani nie umieszczony, należy odrzucić na końcu tury.

HANDEL – ZASADA OPCJONALNA

Nie odrzucaj niewykorzystanych zasobów na końcu swojej tury – zamiast tego odłóż je do rezerw i weź za każdy 1 monetę. W dowolnym momencie którejś ze swoich późniejszych tur możesz użyć 5 monet, aby wziąć jeden wybrany zasób z rezerw.

DOPASOWYWANIE KART I TERYTORIÓW

Kilka kart akcji produkuje więcej zasobów, kiedy masz osadę na odpowiednim terytorium. Przykładowo Kamieniarz produkuje 2 kamienia zamiast 1, jeśli masz osadę na terytorium górskim. Możesz użyć premii danego rodzaju tylko raz na turę za każde terytorium danego rodzaju, które kontrolujesz.

DOPASOWYWANIE KART I TERYTORIÓW – PRZYKŁAD

Zagrywasz w swojej turze 2 Kamieniarzy.

- A** Jeśli kontrolujesz 2 terytoria górskie, produkujesz 4 , ponieważ możesz użyć pełnego efektu obu kart.
- B** Jeśli kontrolujesz tylko 1 terytorium górskie, produkujesz 2  pierwszym Kamieniarzem, ale tylko 1  drugim Kamieniarzem, na łączną sumę 3 .



POZYSKIWANIE NOWYCH KART AKCJI

Możesz wydawać zasoby, aby pozyskiwać nowe karty akcji z oferty **zgodnie z ich kosztem**. Koszt może być reprezentowany przez symbole konkretnych zasobów (jeśli wymagany jest zasób określonego rodzaju) lub przez symbol zmiennego zasobu. W jednej turze możesz kupić tylko jedną kopię karty danego rodzaju.



Uwaga: nie możesz wydawać zasobów zebranych na twoich kartach zagrych na stół, ani na kartach osiągnięć!

Umieść każdą pozyskaną kartę na swoim stole odrzuconych kart.



BUDOWANIE OSAD

Możesz zagrać na stół dowolną kartę osady (Wioskę, Miasteczko, Miasto) ze swojej ręki, aby zacząć budować nową osadę.

Na kartach osad **pokazano wymagane zasoby**, które umożliwiają ich zbudowanie.

Te zasoby można zebrać na daną kartę osady w ciągu jednej lub kilku tur – nie musisz ich zebrać w tej samej turze, w której zagrałeś kartę danej osady.



Kiedy zbierzesz na karcie osady wszystkie wymagane zasoby, odłóż je do rezerwy i odrzuć daną kartę. Następnie umieść na planszy co najmniej jedną ze swoich osad zgodnie z instrukcjami z karty (jeśli miałbyś umieścić więcej niż jedną osadę, umieszczaj je pojedynczo).

Możesz umieszczać osady na planszy na dwa sposoby:

- ▶ na terytorium z co najmniej jedną z twoich osad (do maksymalnie 4)
- LUB
- ▶ na wolnym terytorium (bez znacznika podboju ani osad przeciwnika), jeśli sąsiaduje z co najmniej jednym terytorium zawierającym co najmniej jedną z twoich osad.

Jeśli zbudowałeś osadę, ale nie możesz jej umieścić na planszy zgodnie z zasadami, ta osada jest usuwana z gry.



WALKA

Możesz rozpocząć walkę, zagrywając karty z symbolem ATAKU (✖), aby wyprowadzić atak z jednego z twoich terytoriów na sąsiednie terytorium.

W tej samej turze nie możesz zaatakować więcej niż raz z jednego terytorium na to samo terytorium obrane jako cel ataku.

ATAKOWANIE NEUTRALNEGO TERYTORIUM

Możesz zaatakować terytorium ze znacznikiem podboju. Musisz wybrać atakujące terytorium z co najmniej jedną z twoich osad i sąsiednie terytorium ze znacznikiem podboju. Następnie musisz zagrać z ręki co najmniej jedną kartę z symbolem ATAKU.

Suma liczby osad na atakującym terytorium i liczby symboli ATAKU na twoich kartach musi być wyższa niż wartość OBRONY znacznika podboju na atakowanym terytorium. Weź znacznik podboju i umieść go przed sobą. Jeśli na znaczniku podboju widnieje symbol zasobu, natychmiast produkujesz jeden zasób wskazanego rodzaju. Zachowaj przejęte znaczniki podboju przed sobą. Zostaną wzięte pod uwagę podczas punktacji końcowej.

ATAKOWANIE PRZECIWNIKA

Chcąc zaatakować przeciwnika, musisz wybrać atakujące terytorium z co najmniej jedną z twoich osad i sąsiednie terytorium z co najmniej jedną osadą przeciwnika, które chcesz zaatakować. Następnie zagrywasz z ręki co najmniej jedną kartę z symbolem ATAKU.

Zaatakowany przeciwnik decyduje teraz czy **poddaje się**, czy **walczy**.

- ▶ Jeśli zaatakowany przeciwnik **poddaje się**, automatycznie przegrywa walkę (patrz niżej). Może zdecydować, że odrzuca ze swojej ręki karty, jednak ich liczba nie może przekroczyć liczby kart zagryanych przez atakującego.
- ▶ Jeśli zaatakowany przeciwnik **walczy**, może zagrać ze swojej ręki dowolną liczbę kart z symbolem OBRONY (♥).
- ▶ Siła każdego gracza to suma liczby osad w atakującym lub atakowanym terytorium i liczby symboli ATAKU lub OBRONY na zagryanych kartach. Gracz z niższą sumą siły przegrywa walkę. W razie remisu nic się nie dzieje.

Przegrywający gracz musi usunąć jedną ze swoich osad na powiązonym z walką terytorium i dać ją zwycięskiemu graczowi. Zwycięzca zachowuje przejętą osadę jako przypomnienie o wygranej – zostanie ona wzięta pod uwagę podczas punktacji końcowej.

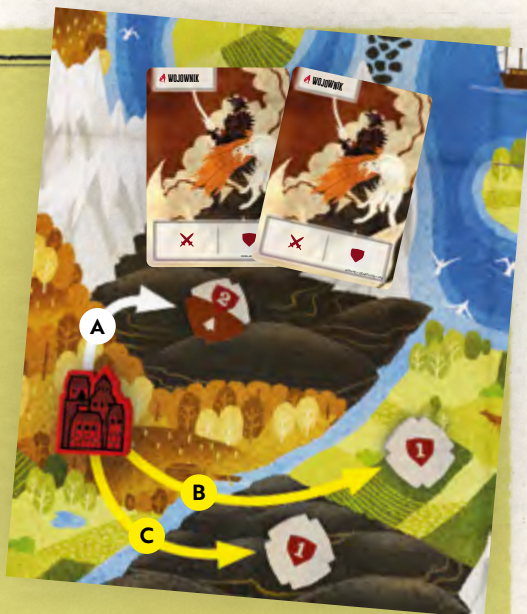
Na końcu walki obrońca uzupełnia rękę, dobierając jedną kartę ze swojej talii za każdą kartę, którą zagrał lub odrzucił (bez względu na to czy wygrał, czy przegrał bitwę).

Porada: czasem odrzucanie kart jest użyteczne! Tym sposobem możesz ulepszyć swoją rękę na następną turę i wyciągnąć korzyści nawet z porażki militarnej.



ATAKOWANIE NEUTRALNEGO TERYTORIUM – PRZYKŁAD

Gracz prowadzący Ognisty Lud ma na ręce dwie karty Wojowników i terytorium z jedną osadą. Postanawia użyć obu kart podczas jednego ataku **A**, dzięki czemu dysponuje siłą 3 ($\text{♠} + \text{♣} + \text{♣}$), która przewyższa wartość „2” znacznika podboju. Tym samym podbija to terytorium i dodatkowo produkuje zasób drewno. Opcjonalnie mógłby użyć swoich dwóch kart Wojowników do wykonania dwóch osobnych ataków **B** **C**, wybierając jako cele dwa terytoria ze znacznikami podboju „1”. Każdy atak miałby siłę 2 (każdy $\text{♠} + \text{♣}$), co umożliwiłoby graczowi podbicie obu terytoriów.



ATAKOWANIE PRZECIWNIKA – PRZYKŁAD

Gracz prowadzący Ziemny Lud postanawia rozpocząć walkę ze swoimi sąsiadami z Małego Ludu. Ziemny Lud atakuje dwoma osadami, zagrywając jedną kartę Wojownika i jedną kartę Kawalerii, przeciwko terytorium Małego Ludu z trzema osadami. Atak ma siłę 5 ($\text{♠} + \text{♠} + \text{♣} + \text{♣} + \text{♣}$). Gracz dowodzący Małym Ludem ma na ręce tylko jedną kartę Wojownika, więc nie może wyrównać siły ataku Ziemnego Ludu – jego maksymalna siła wyniosłaby 4 ($\text{♠} + \text{♠} + \text{♠} + \text{♥}$). Dlatego postanawia się poddać, co skutkuje odrzuceniem karty Wojownika i Rzemieślnika – dwóch kart równych liczbie kart zagranych przez gracza prowadzącego Ziemny Lud – dzięki czemu jako obrońca może dobrać dwie nowe karty. Ziemny Lud wygrywa walkę, usuwa jedną z osad Małego Ludu i zachowuje ją na potrzeby punktacji końcowej.



ROZWIJANIE OSIĄGNIĘĆ

Podczas gry uczestnicy rozwijają osiągnięcia, zaczynając od technologii z poziomu 1.

Jeśli chcesz zacząć rozwijać nowe osiągnięcie, musisz wziąć kartę z oferty, położyć ją przed sobą i umieścić na niej co najmniej jeden zasób. Jeśli to technologia z poziomu 1 lub z poziomu 2, umieść też na niej jedną z twoich dostępnych osad (jeśli nadal jakąś masz), jako oznaczenie tego, że możesz umieścić osadę po ukończeniu tej technologii.

Jeśli w tym momencie w ofercie są mniej niż trzy różne osiągnięcia z danego poziomu, odkryj nową kartę osiągnięcia z tego samego poziomu i dodaj ją do oferty. Podobnie jak podczas przygotowania gry, jeśli odkryjesz kartę tego samego rodzaju, co karta już znajdująca się w ofercie, ułóż ją z pozostałymi w stos i dobierz kolejną kartę, aż w ofercie znajdą się trzy różne, wystawione karty.

KOŃCZENIE OSIĄGNIĘĆ

Wszystkie karty osiągnięć opatrzone kilkoma symbolami umieszczania zasobów, które wskazują zasoby wymagane do rozwijania danych osiągnięć. Te zasoby można umieszczać na karcie osiągnięcia w przeciągu jednej lub kilku tur – nie musisz ich umieścić w tej samej turze, w której zagrałeś kartę danego osiągnięcia.



Kiedy wszystkie wymagane zasoby trafią na kartę, dane osiągnięcie zostaje ukończone. Zwróć do rezerw wszystkie zasoby leżące na jego karcie, a następnie:

- ▶ jeśli na karcie osiągnięcia leży osada, umieść ją na planszy zgodnie z normalnymi zasadami umieszczania osad (patrz strona 11),
- ▶ efekt osiągnięcia obowiązuje od tej chwili w grze (można go użyć natychmiast, jeśli to możliwe).

Kiedy ukończysz osiągnięcie, zachowujesz je przed sobą i możesz zacząć nowe osiągnięcie z tego samego poziomu (ułoż je obok poprzedniego osiągnięcia) lub z poziomu wyższego o jeden (ułoż je nad poprzednim osiągnięciem).

OGRANICZENIA W ROZWIJANIU OSIĄGNIĘĆ

- ▶ Możesz rozwijać tylko jedno osiągnięcie jednocześnie.
- ▶ Nie możesz wziąć nowego osiągnięcia z oferty, jeśli obecnie nie dysponujesz co najmniej jednym odpowiednim zasobem, który mógłbyś na nim umieścić.
- ▶ Możesz odrzucić technologię, którą właśnie rozwijasz (zwykle gracze decydują się na to, jeśli chcą zacząć rozwijanie nowej technologii). Odrzuć wszystkie leżące na niej zasoby. Osada z tej karty staje się ponownie dostępna.
- ▶ Nigdy nie możesz mieć więcej kart osiągnięć (ukończonych lub nieukończonych) z wyższego poziomu niż masz z niższego poziomu. Innymi słowy, nie możesz mieć więcej kart z poziomu 2 niż z poziomu 1, ani więcej kart z poziomu 3 niż z poziomu 2.
- ▶ Nie możesz rozwijać tego samego osiągnięcia dwukrotnie. Wszystkie twoje osiągnięcia muszą być unikatowe.

CUDA

Osiągnięcia z poziomu 3 są nazywane cudami. Możesz zacząć rozwijanie cudu po tym, jak ukończysz technologię z poziomu 2.

Cudy obowiązują te same zasady, co osiągnięcia z poziomu 1 i z poziomu 2, z następującymi wyjątkami:

- ▶ Na początku gry otrzymujesz tajną kartę cudu. Możesz zacząć rozwijać ją poprzez odkrycie i umieszczenie na niej przynajmniej jednego zasobu, zakładając, że ukończysz co najmniej jedno osiągnięcie z poziomu 2.
- ▶ Zamiast zaczynać rozwijanie swojego tajnego cudu (lub po tym, jak już go ukończysz), możesz zdecydować, że zaczniesz rozwijanie cudu z oferty kart osiągnięć.
- ▶ Nie zdobywasz osady w chwili ukończenia cudu, więc nie powinieneś umieszczać osady na jego karcie, kiedy zacznasz go rozwijać.
- ▶ W odróżnieniu od technologii, nigdy nie możesz odrzucić cudu, kiedy zaczniesz go rozwijać.

Zazwyczaj cudy zapewniają PZ, podczas gdy technologie zapewniają efekty.



KONIEC GRY

Gra dobiega końca wraz z końcem rundy, w której jeden z graczy nie ma żadnych osad do umieszczenia (osady na osiągnięciu również muszą zostać umieszczone).

Gra kończy się też, jeśli dowolny gracz nie ma żadnych osad na planszy.

Wówczas należy dokończyć obecną rundę (tak, aby wszyscy uczestnicy rozegrali taką samą liczbę tur).

PUNKTACJA I WYŁANIANIE ZWYCIĘZCY

Na końcu ostatniej rundy gracze sumują swoje Punkty Zwycięstwa (PZ), korzystając z bloczka punktacji:



- ▶ Wartość PZ każdej ukończonej technologii lub cudu (każda maksymalnie do 7 punktów) plus 3 PZ, jeśli gracz ukończył swój tajny cud.



- ▶ Wartość PZ kart akcji w talii gracza.



- ▶ 1 PZ za każde terytorium z co najmniej jedną osadą gracza powiększone o wartość znacznika PZ na danym terytorium, jeśli taki jest obecny.



- ▶ 1 PZ za każdą przejętą osadę przeciwnika.



- ▶ 1 PZ za każde 3 punkty w przejętych znacznikach podboju (należy zsumować ich wartość, podzielić przez 3 i zaokrąglić w dół).

Gracz posiadający najwięcej PZ zostaje zwycięzcą. Remisy należy rozstrzygać za pomocą wyników w kategoriach odpowiadających wymienionej powyżej kolejności punktowania (tzn. najpierw osiągnięcia, potem karty akcji, i tak dalej).

SPIS SYMBOLI



ZIEMNY LUD



ELFI LUD



OGNISTY LUD



MAŁY LUD



DODATKOWE
KARTY AKCJI



OSIĄGNIĘCIE Z POZIOMU 1
(TECHNOLOGIA)



OSIĄGNIĘCIE Z POZIOMU 2
(TECHNOLOGIA)



OSIĄGNIĘCIE Z POZIOMU 3
(CUD)



ŻYWNOSĆ



DREWNO



METAL



KAMIEŃ



KULTURA



DREWNO, METAL
LUB KAMIEŃ



DOWOLNY ZASÓB



OSADA



ATAK



OBRONA



ZNACZNIK PODBOJU



POWTARZALNA



RAZ NA TURĘ



KONIEC TURY



NATYCHMIASTOWA



AUTORZY GRY

OLE STEINESS i PAOLO MORI

ROZWÓJ GRY

ROBERTO DI MEGLIO i FABIO MAIORANA

WSPARCIE ROZWOJU GRY

LEONARDO RINA i FABRIZIO ROLLA

ILUSTRACJE

PAULIINA HANNUNIEMI

KIEROWNICTWO i OPRACOWANIE GRAFICZNE

FABIO MAIORANA

TŁO FABULARNE

ROBERTO DI MEGLIO i GARETH HANRAHAN

ZASADY WERSJI ANGIELSKIEJ

**KEVIN CHAPMAN, PAOLO MORI
i GABRIELE TORNAR**

GRA ZAPROJEKTOWANA, WYDANA
I DYSTRYBUOWANA NA ŚWIECIE PRZEZ

ARES GAMES SRL



VIA DEI METALMECCANICI 16,
55041, CAPEZZANO PIANORE (LU), WŁOCHY

WWW.ARESgames.eu

TŁUMACZENIE

MAREK MYDEL

KOREKTA

ŁUKASZ CHEŁMECKI i ŁUKASZ TKACZYK

OPRACOWANIE GRAFICZNE

KRZYSZTOF BERNACKI

EDYCJA POLSKA

GALAKTA



UL. ŁAGIEWNICKA 39
30-417 KRAKÓW

WWW.GALAKTA.PL

© 2024, 2025 ARES GAMES SRL. ALTAY – ŚWIT CYWILIZACJI STANOWI ZNAK
TOWAROWY ARES GAMES SRL. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

V1.1 – 2025.01.09