

BABYLONIA



INSTRUKCJA

Odrodzenie państwa babilońskiego, jakie miało miejsce w okresie panowania Nabuchodonozora II (605-562 p.n.e.), było czasem rozkwitu i prosperity. Dobrobyt ten wynikał z dynamicznego rozwoju wymiany handlowej pomiędzy głównymi miastami i osadami oraz optymalnego wykorzystania żyznej doliny leżącej pomiędzy rzekami Tygrys i Eufrat.

KOMPONENTY



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



1. Umieść planszę na środku stołu. Przedstawia ona południowo - wschodni region starożytnej Mezopotamii z jej dwiema głównymi rzekami, Tygrysem i Eufratem.

- Grając we 4 osoby będziecie używać całej planszy.
- Grając w 3 osoby nie będziecie używać obszaru planszy przedstawiającego tereny na północ od rzeki Tygrys.
- Grając we 2 osoby nie będziecie używać obszaru planszy przedstawiającego tereny położone na południe od rzeki Eufrat.

Uwaga: Bez względu na to ilu graczy uczestniczy w rozgrywce, obie rzeki są częścią obszaru gry i podczas rozgrywki mogą być na nie wykładane żetony klanów.

2. Na każdym polu planszy obramowanym niebieską linią () umieść ziggurat.

Wymieszaj żetony miast i pól uprawnych, a następnie losowo umieść je odkryte na polach planszy obramowanych zieloną linią ().

- Grając we 4 osoby będziecie używać wszystkich zigguratów oraz żetonów lokacji (miast i pól uprawnych).
- Grając w 3 osoby usunąć z gry następujące elementy:



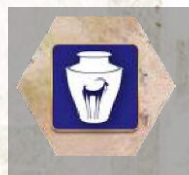
1x



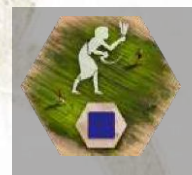
1x



1x



1x



3x

- Grając we 2 osoby usunąć z gry, **poza powyższymi**, dodatkowo następujące elementy:



1x



1x



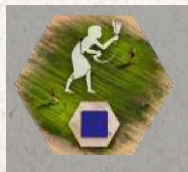
1x



1x



1x



1x



1x



1x



1x

3. Rozłóżcie w pobliżu planszy karty zigguratów oznaczone numerami od 1 do 7 (karty zigguratów oznaczone numerami 8 i 9 są wykorzystywane wyłącznie w wariantcie gry opisanym w dalszej części instrukcji).

4. Każdy z graczy otrzymuje podstawkę, żetony klanu i znacznik punktacji w wybranym kolorze. Każdy z graczy miesza na stole zakryte żetony klanu tworząc zasób, z którego będzie dobierał kolejne żetony klanu. Następnie każdy z graczy dobiera i umieszcza w podstawce 5 żetonów klanu. Znacznik punktacji każdego gracza należy umieścić na polu oznaczonym "0" na torze punktacji.

Uwaga: Niewykorzystane podstawki, żetony klanów i znaczniki punktacji należy odłożyć do pudełka. Nie będą potrzebne podczas rozgrywki.

TŁO I CEL GRY

Grając w **Babilonię** podejmiecie próbę uzyskania przez swoje klany możliwie największych wpływów w bliskowschodnim imperium. Wykładając żetony w pobliżu miast zapewnisz sobie korzystne z nimi relacje. Żetony wyłożone przy zigguratach będą natomiast skutkowały przyznaniem specjalnych uprawnień. Nie bez znaczenia jest również rozsądne wykorzystanie żetonów rolników, które wyłożone na polach uprawnych zapewnią Tobie dodatkowe punkty przybliżające do ostatecznego zwycięstwa. Gracz, który dzięki swoim przemyślanym posunięciom zdobędzie najwięcej punktów wygrywa rozgrywkę.

ROZGRYWKA

Gracz rozpoczynający jest wybierany losowo na początku rozgrywki. Kolejni gracze rozgrywają swoje tury w porządku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Podczas tury gracz **musi** wykonać następujące czynności:

1. Zagrywanie żetonów klanu z podstawki.
2. Naliczanie punktów za miasta i zigguraty, które zostały otoczone przez gracza.
3. Uzupełnienie podstawki tak, aby znajdowało się na niej 5 żetonów klanu.

1. ZAGRYWANIE ŻETONÓW KLANU Z PODSTAWKI

Masz dwie możliwości:

- A. Zagraj 2 dowolne żetony klanu (arystokracji i/lub rolników)
LUB
B. Zagraj 3 lub więcej żetonów rolników (tzn. bez żetonów arystokracji)

Żeton klanu może zostać umieszczony **na dowolnym pustym polu planszy**. Pole jest uznawane za puste jeśli nie ma na nim żetonu klanu, żetonu lokacji (miasta lub pola uprawnego) lub zigguratu.



*W swojej turze, **Adam** może zagrać 2 dowolne Żetony Klanu LUB 3 albo więcej Żetonów Rolników.*

Dodatkowe zasady zagrywania Żetonów Klanu:

Podczas pierwszej rundy pierwszy gracz może zagrać tylko 1 Żeton Klanu, a drugi gracz tylko 2 Żetony Klanu.

Rzeki: Na polach rzek Żetony Klanu muszą być wykładane **odwrócone**. Jeśli zdecydowałeś się na opcję A: **Zagraj 2 dowolne Żetony Klanu**, możesz wyłożyć jeden lub oba żetony na dowolnym polu rzeki. Jeśli wybrałeś opcję B: **Zagraj 3 lub więcej Żetony Rolników**, nie możesz żadnego z nich umieścić na polu rzeki.



Adam zdecydował się zagrać 2 żetony klanu wykładając jeden z nich (rolnika) odwrócony na polu rzeki.

Ziguraty: Za każdym razem, gdy żeton klanu wykładany jest na pole sąsiadujące z polem zajętym przez zigurat, nawet jeśli pole sąsiadujące z ziguratem znajduje się na rzece, gracz otrzymuje 1 punkt za każdy zigurat, z którym sąsiadują żetony gracza.



Adam wyłożył żeton urzędnika na polu sąsiadującym z ziguratem i otrzymał 3 punkty ponieważ 3 Ziguraty sąsiadują z żetonami jego klanu.

Pola Uprawne: Aby wyłożyć żeton rolnika na polu uprawnym musisz uprzednio posiadać żeton Twojego klanu (arystokraty lub rolnika) na polu sąsiadującym z polem uprawnym. Po wyłożeniu rolnika na polu uprawnym przydzielane są punkty, a następnie żeton pola uprawnego jest usuwany z gry. Jeśli na żetonie pola uprawnego jest **cyfra**, to taką liczbę punktów otrzymuje gracz. Jeśli na żetonie jest **symbol miasta** gracz otrzymuje tyle punktów, ile zdobytych żetonów miasta leży przed wszystkimi graczami.



Adam wyłożył żeton rolnika na pole uprawne o wartości „6” i natychmiast otrzymuje 6 punktów. Następnie wyłożył kolejny żeton rolnika na pole uprawne z symbolem miasta uzyskując 5 punktów, bo jak dotąd gracze zdobyli 5 miast.

2. ZDOBYWANIE OTOCZONYCH MIAST I ZIGURATÓW

Po wyłożeniu żetonów klanu musisz zdobyć miasta i ziguraty, które zostały otoczone podczas Twojej tury. Jeśli otoczonych zostało kilka miast i / lub ziguratów, możesz zdecydować w jakiej kolejności będą one zdobywane.

Zdobycie otoczonego miasta

Miasto jest punktowane, gdy wszystkie przylegające do niego pola lądu są zajęte przez żetony klanów (dowolnego gracza). Jeśli miasto znajduje się nad rzeką, nie jest konieczne zajmowanie pól rzeki, aby je zdobyć, ale jeśli te pola są zajęte, to należy je uwzględnić podczas ustalania, który z graczy zdobył miasto. Zdobycie otoczonego miasta jest oceniane w dwóch krokach:

A. Arystokraci (♣, ♠, ★): Na żetonie miasta znajdują się 1, 2 lub 3 symbole (♣, ♠ i/lub ★). **Każdy** gracz otrzymuje 2 punkty za **każdy** żeton swojego klanu o pasującym symbolu przylegający do miasta lub z miastem połączony poprzez inne żetony klanu z pasującymi symbolami (żetony klanu wyłożone na polach rzeki zapewniają połączenie żetonów z miastem, ale nie są źródłem dodatkowych punktów).



Adam wyłożył żeton kupca na polu przylegającym do miasta , co spowodowało, że wszystkie pola lądowe wokół tego miasta są zajęte. Żetony arystokratów punktują następująco: **Adam** otrzymuje 12 punktów za 3 kupców i 3 kapłanów, których ma połączonych z miastem. **Walentyna** otrzymuje 6 punktów za kupca i 2 kapłanów, których ma połączonych z miastem.

Jeśli miasta ,  lub  zostaną otoczone później w trakcie rozgrywki, wszyscy kupcy i kapłani **Adama** ponownie przyniosą mu punkty.

B. Miasto: Gracz posiadający przewagę wśród żetonów przylegających do miasta, w tym żetonów znajdujących się na polach rzeki zdobywa miasto. Zabiera on z planszy żeton miasta i kładzie odkryty przed sobą. W przypadku remisu żeton miasta jest odrzucany. **Za każdym razem**, gdy gracz zdobędzie miasto i położy jego żeton przed sobą, wszyscy gracze otrzymują po 1 punkcie za każde posiadane przez siebie miasto. Gdy żeton miasta jest odrzucany z powodu remisu nikt nie otrzymuje punktów.



Adam



Nora



Walentyna

Kontynuując poprzedni przykład, **Adam** zdobył miasto oznaczone symbolem . Ma teraz przed sobą żetony 4 miast, **Nora** ma 3, a **Walentyna** 2. Gracze otrzymają odpowiednio 4, 3 i 2 punkty.

Uwaga: Wolne pole powstałe po usunięciu zdobytego żetonu miasta może być zajęte przez dowolnego z graczy poprzez wyłożenie na nim żetonu klanu.

Zdobycie otoczonego ziguratu

Punktowanie ziguratu następuje gdy **wszystkie pola lądowe przylegające do ziguratu** są zajęte przez żetony klanów graczy. Podobnie jak w przypadku miast, jeśli zigurat znajduje się nad rzeką to pola rzeki nie są wymagane do jego zdobycia. Jednakże, jeśli pola rzeki przyległe do ziguratu są zajęte to żetony na nich się znajdujące również są uwzględniane podczas oceny tego, który z graczy zdobędzie zigurat.

Zigurat zdobywa gracz posiadający najwięcej żetonów znajdujących się na polach **przylegających** do ziguratu, w tym na polach rzeki. Zdobywca ziguratu wybiera jedną z dostępnych kart ziguratu (patrz str.8) i kładzie ją przed sobą. W przypadku remisu żaden z graczy nie pobiera karty ziguratu. W takim przypadku żadna z dostępnych kart ziguratów nie jest usuwana z gry.



*Jeśli wszystkie pola dookoła ziguratu są zajęte naliczane są punkty. Dookoła ziguratu znajdują się 3 żetony **Adama**, 2 **Nory** i 1 **Walentyny**. Adam ma przewagę dlatego wybiera jedną z dostępnych kart ziguratów. Sam zigurat pozostaje na planszy.*

3. UZUPEŁNIJ PODSTAWKĘ TAK, ABY ZNAJDOWAŁO SIĘ NA NIEJ 5 ŻETONÓW KLANU

Gdy zakończysz punktowanie otoczonych miast i ziguratów (jeśli miało to miejsce), musisz dobrać żetony klanu z Twojego zasobu i uzupełnić żetony na podstawce tak, aby znajdowało się na niej 5 żetonów. Jeśli Twój zasób żetonów wyczerpał się, kontynuuj grę z tymi żetonami, które jeszcze zostały na Twojej podstawce.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się **niezwłocznie, gdy na koniec tury gracza:**

Ten gracz nie ma już żadnych żetonów klanu na swojej podstawce.

LUB

Zostało tylko jedno lub nie ma już żadnych miast do zdobycia na planszy.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, zwycięzcą spomiędzy graczy z równą liczbą punktów zostaje ten, który zdobył podczas rozgrywki więcej miast. Jeśli dodatkowy warunek nie rozstrzyga rozgrywki wszyscy remisujący gracze zostają zwycięzcami.

WARIANT GRY

Po kilku rozgrywkach gracze mogą spróbować następującego wariantu gry:

Przygotowanie, punkt 3 (sprawdź stronę 3): Wybierz losowo 7 z 9 kart Ziguratów i rozłóż je w pobliżu planszy.

Autor: Reiner Knizia

Ilustracje: Jonas Hassibi

Projekt graficzny i układ: David Prieto

Instrukcja i rozwój gry: Juan Luque & Rafael Sáiz

Polskie nieoficjalne tłumaczenie instrukcji: brillowski (BGG)

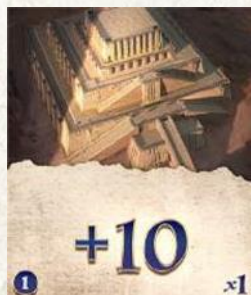
Reiner Knizia chciałby podziękować wszystkim tym, którzy współpracowali przy testowaniu gry, w szczególności następującym osobom: Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Simon Kane, Kevin Jacklin and Dave Spring. Ludonova dziękuje za współpracę podczas testów gry następującym osobom: Antonio Varela, Carlos Romero, David Ferrero, José Merlo and Paco Cantarero.

© Dr. Reiner Knizia, 2019.
All rights reserved.

© Ludonova, 2019. All rights reserved.
San Pablo 22 – Córdoba – Spain
www.ludonova.com

KARTY ZIGURATÓW

Jeśli zdobyłeś zigurat wybierz jedną z dostępnych kart ziguratów i połóż ją odkrytą przed sobą.
Możesz mieć więcej niż jedną kartę ziguratu i łączyć ich efekty (∞ = stały efekt; x1 = efekt jednorazowy).



Otrzymujesz **natychmiast 10 punktów**. W następnej turze odwróć kartę - nie możesz jej już więcej użyć.



Rozegraj dodatkową turę **po zakończeniu swojej tury** (po uzupełnieniu żetonów na podstawie). Następnie odwróć kartę: nie możesz jej już ponownie wykorzystać.



Od teraz możesz mieć **7 żetonów klanu** na swojej podstawie, a nie jak dotąd tylko 5.



Od teraz możesz zagrać **dokładnie 3 żetony arystokracji** (+ +) zamiast 2 dowolnych żetonów klanu.



Od teraz układając 3 lub więcej żetony rolników **możesz wyłożyć dodatkowy żeton arystokracji** (obrazkiem do góry).



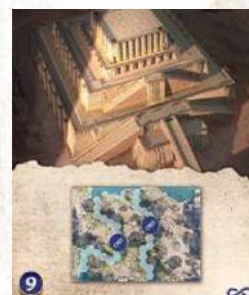
Od teraz **możesz wykladać arystokratów na polach uprawnych** nawet jeśli z polem uprawnym nie sąsiaduje żaden żeton Twojego klanu.



Od teraz, gdy punktujesz zdobycie miasta otrzymujesz **1 dodatkowy punkt za każde 2 miasta**, które masz przed sobą.



Od teraz **wszystkie niezajęte pola obszaru centralnego** (pomiędzy dwoma rzekami) zapewniają połączenie Twoich żetonów klanu.



Od teraz **wszystkie niezajęte pola rzek** zapewniają połączenie Twoich żetonów klanu.