

IMPERIUM

AUTORZY GRY

NIGEL BUCKLE I DÁVID TURCZI

ILUSTRACJE

MIHAJLO 'THE MICO' DIMITRIEVSKI

INSTRUKCJA



**Śmiertelni wrogowie szykują się przeciwko tobie. Twój lud jest gotowy,
aby sprostać wyzwaniu! Stwórz historię cywilizacji.**

W twoich rękach spoczywa los jednej z wielkich cywilizacji. Podbijaj nowe terytoria, twórz wiekopomne wynalazki, rozwijaj naukę i kulturę. Wybierz jedną z ośmiu różnorodnych nacji, każda ma swój unikatowy styl i wymaga innego podejścia.

Prowadź swój lud tak, aby z małego plemienia barbarzyńców przekształcił się w potężne imperium. Uważaj jednak, zbyt gwałtowne zmiany prowadzą do buntów, które mogą zachwiać twoją cywilizacją, a zbyt wolny rozwój pozostawi cię w tyle za wrogami i pozostanie po was tylko wzmianka w annałach historii.

ANTYK A LEGENDY

Niezależnie czy rozgrywasz *Imperium: Antyk* czy też *Imperium: Legendy* zasady obu gier są takie same.

Niniejsza instrukcja zawiera wszystkie zasady gry dla obu części, dlatego niekiedy możesz spotkać zasady lub terminy, które nie będą używane w wersji gry, którą posiadasz.

Jeżeli posiadasz obie gry z serii, możesz je połączyć – szczegółowe zasady łączenia Antyku i Legend opisane są na stronie 6.

NOTKA HISTORYCZNA

Imperium to gra, której warstwa fabularna jest mocno oparta na dziejach narodów i imperiów pojawiających się w historii świata w okresie 3100 p.n.e. – 1066 n.e. Pomimo iż w początkowym etapie projektu dokładność historyczna i chęć wiernego odwzorowania znanych i zbadanych faktów były najwyższym priorytetem, to jednak w procesie tworzenia stopniowo ustępowały miejsca potrzebom dostosowania ich do mechaniki gry. Mechanika budowania talii jest bez wątpienia całkowicie abstrakcyjna, a idea ciągłego i nieuniknionego przeobrażania się narodów w imperia jest w swojej istocie niezgodna z faktami historycznymi.

Co więcej terminy występujące w grze, takie jak *barbarzyńska*, *imperialna* czy *archaiczna*, nie odnoszą się bezpośrednio do historii, a są terminami stworzonymi na potrzeby mechaniki gry. Podobnie jak sformułowanie *nacja* nie określa niekiedy prawdziwych ludów znanych z historii świata. Atlantydzii, Arturianie czy Utopijczycy to fikcyjne, mityczne narody. Minojczycy, Grecy i Macedończycy, choć reprezentują różne nacje, wywodzą się z antycznych ludów dzisiejszej Grecji i Macedonii. Nacja Qin obejmuje nie tylko dynastię Qin, znaną z chińskiej historii, ale także dynastię Zhou i Okres Walczących Królestw. Żadna z używanych w grze talii, reprezentujących nacje, nie jest w stanie w pełni oddać złożoności, a także bogactwa kulturowego i historycznego narodu, który reprezentuje.

ELEMENTY GRY

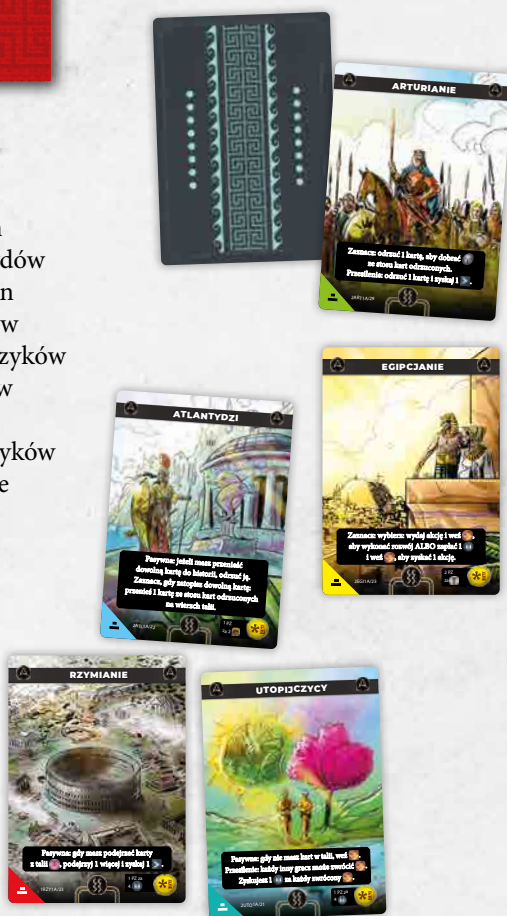
ANTYK

23 karty Kartagińczyków
28 kart Celtów
23 karty Greków
23 karty Macedończyków
23 karty Persów
23 karty Rzymian
24 karty Scytów
26 kart Wikingów
83 karty wspólne



LEGENDY

29 kart Arturian
22 karty Atlantydwów
23 karty Egipcjan
24 karty Maurjów
23 karty Minojczyków
26 kart Olmeków
25 kart Qin
21 kart Utopijczyków
83 karty wspólne



ANTYK I LEGENDY



4 karty systemu



rynek – składający się z 3 płytek



1 karta przesilenia

21 żetonów zaznaczenia

18 żetonów akcji

6 żetonów trybu solo

1 kość sześcienna

39 żetonów zasobów

39 żetonów populacji

39 żetonów postępu



1: Antyk
2: Legendy

2CYW6/15

##: numer karty

ARC: karty archaiczne
BUNT: karty buntów
CYW: karty cywilizowane
HOŁD: karty hołdów
REG: karty regionów
SŁA: karty sławy

ART: Arturianie
ATL: Atlantydzi
CEL: Celtowie
EGI: Egipcjanie
GRE: Grecy
KAR: Kartagińczycy
MAC: Macedończycy
MAU: Maurjowie
MIN: Minojczycy

OLM: Olmekowie
PER: Persowie
QIN: Qin
RZY: Rzymianie
SCY: Scytowie
UTO: Utopijczycy
WIK: Wikingowie

OPIS KART

1. **Nazwa karty**
2. **Nagłówek:** jego kolor wskazuje typ karty (szczegółowo określony przez symbol opisany w pkt. 9). Karty nieposiadające typu mają szary nagłówek.
3. **Trwała/atak:** karty trwałe (opisane symbolem ) po zagraniu pozostają w grze. Karty ataku (opisane symbolem ) wpływają na przeciwników.
4. **System:** liczne karty posiadają symbol barbarzyńcy  bądź imperium . Nie możesz zagrać karty z odmiennym symbolem niż widniejący obecnie na twojej karcie systemu.
5. **Podtyp karty:** niektóre karty posiadają symbole , , ,  albo . Nie wywierają one samodzielnego wpływu na grę, lecz mogą się do nich odnosić inne karty.
6. **Symbole na kartach regionów:** wiele kart regionów (opisanych symbolem ) posiada symbole ,  lub . Nie wywierają one samodzielnego wpływu na grę, lecz mogą się do nich odnosić inne karty.
7. **Efekt:** tekst karty, który opisuje jej działanie, czyli efekt, jaki wywiera ona na grę.
8. **Koszt rozwoju:** większość kart rozwoju (opisanych symbolem ) posiada koszt rozwoju, który określa liczbę żetonów ,  i , jakie należy wydać, aby pozyskać tę kartę.
9. **Typ karty:** wiele kart posiada typ, określony symbolem , , , , ,  albo . Nie wywierają one samodzielnego wpływu na grę, lecz mogą się do nich odnosić inne karty. Każdy typ karty ma swój kolor nagłówka.

Niektóre karty posiadają zarówno symbol , jak i . Na potrzebę przygotowania rozgrywki należy te karty traktować jako . Z kolei podczas rozgrywki posiadają one jednocześnie obydwa typy.



Karta potęgi: karta startowa nacji, którą prowadzisz, opisująca jej unikalną umiejętność.



Karta regionu: przedstawiająca obszar, terytorium.



Karta archaiczna: starożytne, tradycyjne dziedzictwo technologiczne i kulturowe.



Karta cywilizowana: współczesne osiągnięcia technologiczne i kulturowe.



Karta hołdu: przedstawiająca ludy podporządkowane twojej nacji.



Karta sławy: pamiętne czyny twojej nacji.



Karta buntu: wewnętrzne spory i zamęt w twojej nacji.

10. **Nacja:** kolor w lewym dolnym rogu wskazuje przynależność karty do danej nacji (jego brak wskazuje na przynależność do kart wspólnych).
11. **Położenie początkowe:** symbol wskazujący, w jakim miejscu dana karta rozpoczyna rozgrywkę.
 - W grze : karta rozpoczyna rozgrywkę w twoim obszarze gry (wszystkie karty  są dwustronne).
 - Nacja : w talii nacji.
 - Przełom : na spodzie talii nacji.
 - Rozwój : w talii rozwoju.
 - Zapasy ogólne : w stosie kart buntów.
12. **Liczba graczy:** karty z symbolem  3+ należy odłożyć do pudełka w rozgrywce solo oraz dwuosobowej. Karty z symbolem  4 należy odłożyć w rozgrywce solo, dwu- oraz trzyosobowej.
13. **Numer karty:** oznaczenie pozwalające szczegółowo zidentyfikować kartę. Oznaczenia z liczbą 1 na początku wskazują na karty z *Imperium: Antyk*, zaś z 2 na *Legendy*.
14. **Punkty zwycięstwa:** liczba punktów zwycięstwa, które zapewnia karta w końcowej punktacji. Karty z symbolem , ,  itd. zapewniają konkretnie określoną liczbę punktów zwycięstwa.
Karty z symbolami  i  mogą zapewniać różne liczby punktów w zależności od warunków opisanych na kartach. Karty z symbolem , ,  itd. dostarczają ujemnych punktów.

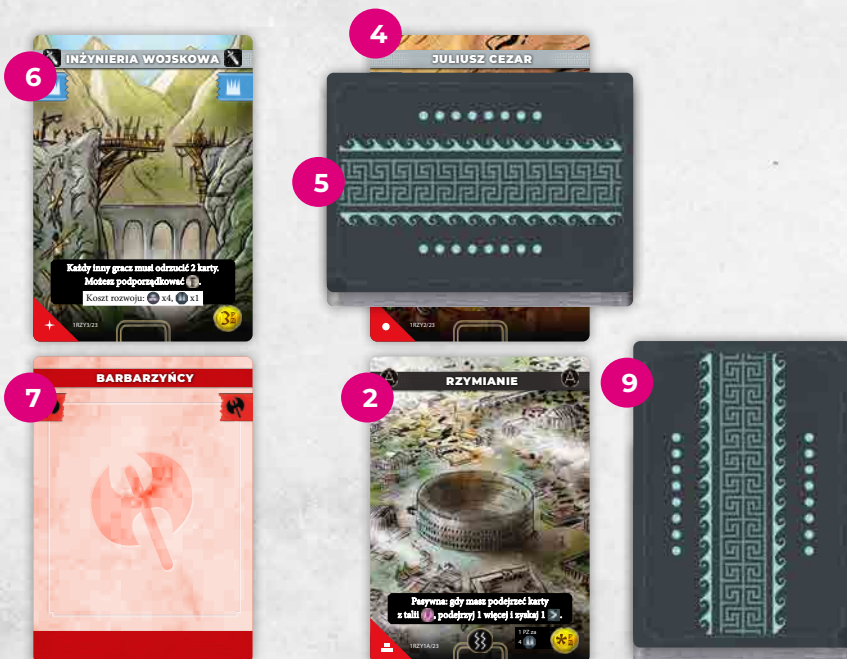
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

ŁĄCZENIE ANTYKU I LEGEND

Jeżeli posiadacie zarówno *Imperium: Antyk*, jak i *Imperium: Legendy*, przygotujcie grę następująco:

1. Każdy z graczy może wybrać dowolną z 16 nacji.
2. Przygotowując zapasy ogólne (zestaw kart wspólnych), użyjcie kart wspólnych z jednego dowolnego pudełka. Sprawdźcie, czy nazwy kart  nie pokrywają się z nazwami kart w talii któregoś z graczy. Każdą powtarzającą się kartę usuńcie i zastąpcie ją losową kartą  z drugiego pudełka. Jeżeli nowa karta posiada symbol  4 lub  3+, a gracie w odpowiednio mniejszym gronie, usuńcie tę kartę i powtórzcie losowanie do skutku. Tak samo postąpcie, jeżeli wylosowana karta ponownie posiada nazwę identyczną z kartą w talii któregoś z graczy.

PRZYGOTOWANIE GRACZY



Każdy z graczy wykonuje następujące kroki przygotowania:

1. Wybierz nację i weź wszystkie przynależne jej karty (oznaczone odpowiednim kolorem w lewym dolnym rogu).

Przed wybraniem nacji powinniście zapoznać się z rozdziałem *Nacje* na stronie 20 instrukcji – opisuje on charakter każdej z talii.

2. Umieść **kartę potęgi**  przed sobą – po lewej stronie swojego obszaru gry. Możesz w tym momencie wybrać dowolną jej stronę (A lub B), ale nie możesz zmienić tej decyzji w trakcie rozgrywki.

Nowym graczom zalecamy rozpocząć rozgrywkę z widoczną stroną B.

3. Jeżeli w twojej talii znajdują się jakiegokolwiek karty z symbolem , umieść je poniżej karty potęgi.

Dodatkowe karty  posiadają wyłącznie Arturianie i Utopijczycy.
Jeżeli grasz Arturianami, umieść poniżej karty potęgi kartę *Dwór króla Artura* (awersem do góry).
Jeżeli grasz Utopijczykami umieść kartę *Wizje Shangri-La* na karcie *Bramy Shangri-La*. Ten mały, dwukartowy stos połów poniżej swojej karty startowej. Wierzchnia karta tego stosu stanowi twoją **kartę podróży**.

4. Umieść kartę  (awersem do góry) powyżej swojej karty potęgi.

Dla większości nacji karta  stanowi **kartę przelomu**.
Dla Wikingów jest to **karta zenitu**.
Dla Arturian jest to **karta nadiru**.
Atlantydzi i Utopijczycy nie posiadają karty .

5. Potasuj karty  i utwórz z nich zakryty stos. Stos ten połów na karcie , obróciwszy go uprzednio o 90 stopni. To twoja **talía nacji**.
6. Wszystkie karty  (bez tasowania) umieść w odkrytym stosie obok talii nacji. To twoja **talía rozwoju**.

Dla większości nacji karty  stanowią **karty rozwoju**.
Dla nacji arturiańskiej są to **karty misji**. Karty misji wciąż znajdujące się w stosie określone są jako **nadchodzące misje** w twoim **obszarze misji**.
Atlantydzi nie posiadają **talii nacji**.
Utopijczycy nie posiadają talii nacji ani żadnych kart rozwoju.

7. Umieść kartę systemu po lewej stronie swojej karty . Powinien być na niej widoczny symbol .

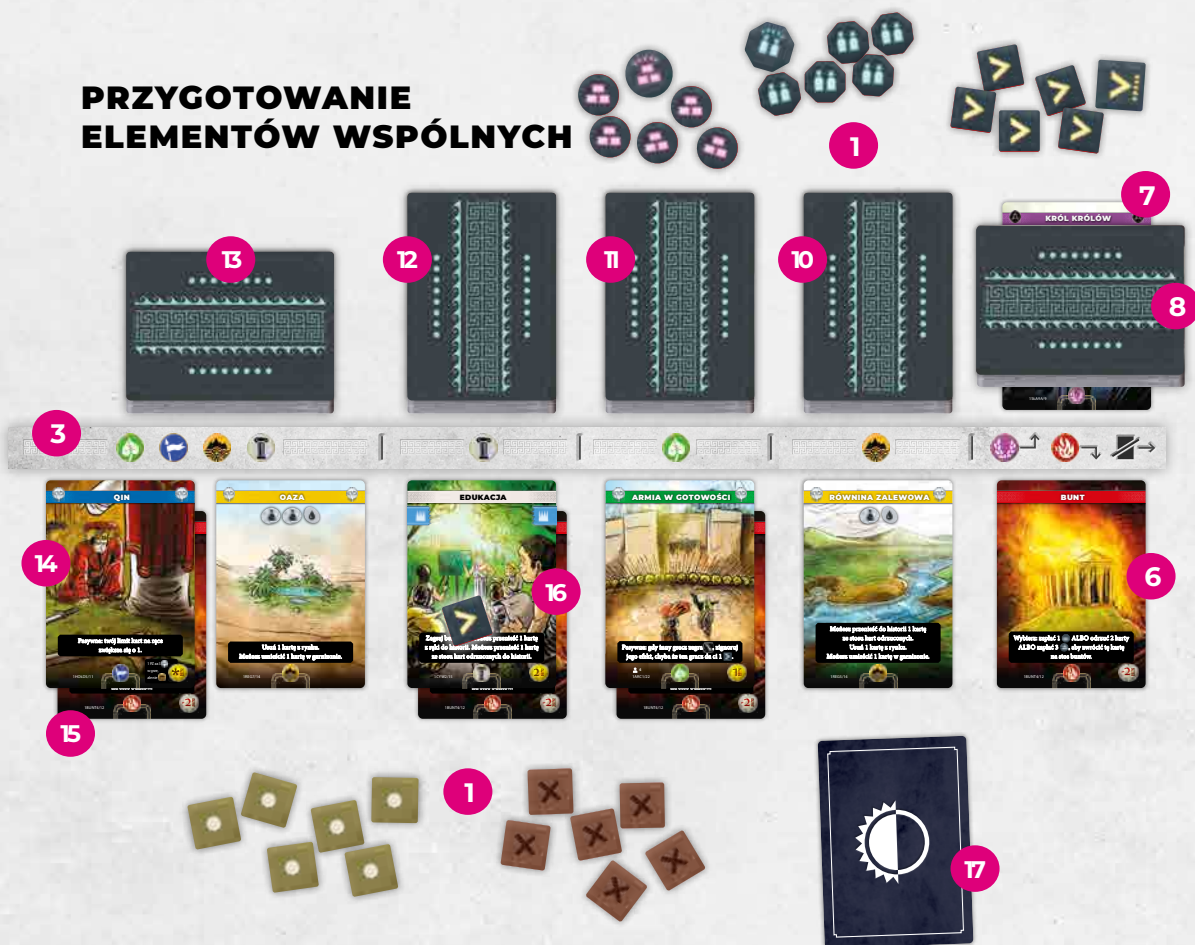
Atlantydzi rozpoczynają grę z kartą systemu z widocznym symbolem .

8. Wszystkie karty z symbolem  dodaj do zapasów ogólnych.

Karty z symbolem  posiadają Arturianie, Celtowie, Olmekowie, Qin oraz Wikingowie.
Wszystkie karty z symbolem  są kartami . Część z nich może zostać usunięta z rozgrywki podczas kroku 5 przygotowania zapasów ogólnych.

9. Potasuj pozostałe karty swojej nacji i uformuj z nich zakryty stos. Połów go po prawej stronie swojej karty potęgi. To twoja **talía**.
10. Dobierz 5 kart ze swojej talii, czyli swoją początkową rękę kart.

PRZYGOTOWANIE ELEMENTÓW WSPÓLNYCH



1. Umieście na stole wszystkie żetony , , , oraz . Powinny znajdować się w miejscu łatwo dostępnym wszystkim graczom. Są to zapasy ogólne.
2. Rozdajcie każdemu z graczy po 3 , 2 , 1 , 5 oraz 3 . Otrzymane żetony i gracze umieszczają na swoich kartach systemu.

Utopijczycy otrzymują 3 żetony zamiast 5.

3. Połączcie płytki rynku w jedną całość i umieście na środku stołu w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
4. Posortujcie karty wspólne według typów: , , , oraz . Możecie je rozpoznać także po kolorach nagłówków.

Niektóre karty posiadają zarówno symbol , jak i symbol . Na potrzeby przygotowania traktujcie je jako karty .

5. Jeżeli rozgrywacie grę 3-osobową, odłóżcie do pudełka wszystkie karty z symbolem 4. Jeżeli rozgrywacie grę 2-osobową, odłóżcie do pudełka wszystkie karty z symbolami 3+ oraz 4.
6. Z używanych w tej rozgrywce kart utwórzcie odkryty stos i umieście go poniżej symbolu na płytce rynku. Tworzą one stos buntów.
7. Umieście kartę Król królów stroną A ku górze ponad symbolem na płytce rynku.

8. Potasujcie pozostałe karty  i stwórzcie z nich zakryty stos. Połóżcie go w poprzek karty *Król królów*. Stanowi on **talie sławy**.
9. W rozgrywce 3-osobowej odłóżcie do pudełka (bez podglądania) 1 wierzchnią kartę z talii sławy .
W rozgrywce 2-osobowej odłóżcie 2 karty.
10. Potasujcie karty . Odliczcie określoną w tabeli poniżej liczbę tych kart i stwórzcie z nich zakryty stos. Umieśćcie go powyżej symbolu  na płycie rynku. Stos ten stanowi **talie regionów**.
11. Potasujcie karty . Odliczcie określoną w tabeli poniżej liczbę tych kart i stwórzcie z nich zakryty stos. Umieśćcie go powyżej symbolu  na płycie rynku. Stos ten stanowi **talie archaiczną**.
12. Potasujcie karty . Odliczcie określoną w tabeli poniżej liczbę tych kart i stwórzcie z nich zakryty stos. Umieśćcie go powyżej symbolu  na płycie rynku. Stos ten stanowi **talie cywilizowaną**.

Talie regionów, archaiczna i cywilizowana składają się z różnej liczby kart zależnej od liczby graczy:

2 graczy – po 6 kart w każdej talii

3 graczy – po 7 kart w każdej talii

4 graczy – po 8 kart w każdej talii

13. Potasujcie razem pozostałe karty ,  oraz  wraz z kartami . Stwórzcie z nich jeden zakryty stos i umieśćcie go powyżej poczwórnego symbolu     na płycie rynku. Stos ten stanowi **talie główną**.
14. Odkryjcie po 1 karcie z talii regionów, archaicznej i cywilizowanej. Połóżcie je poniżej talii, z których zostały dobrane (po przeciwnej stronie płytek rynku). Odkryjcie 2 karty z talii głównej i również połóżcie je poniżej tej talii. Odkryte karty stanowią **rynek**.
15. Pod każdą kartą na rynku, na której znajdują się symbole ,  lub  umieśćcie po 1 odkrytej karcie  (wziętej ze stosu buntów).
16. Połóżcie po 1 żetonie  na każdej karcie na rynku, która posiada symbol  (ale NIE posiada symbolu ).
17. Grę rozpoczyna osoba, której urodziny są najbliższe 4 września. Alternatywnie możecie wybrać gracza rozpoczynającego w dowolny sposób. Po prawej stronie tej osoby połóżcie **kartę przesilenia**.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się przez nieokreśloną z góry liczbę rund. Każda runda rozpoczyna się od tury gracza rozpoczynającego, czyli osoby siedzącej po lewej stronie karty przesilenia. Kolejną turę wykonuje osoba siedząca po lewej stronie gracza rozpoczynającego i tak dalej, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozgrywka trwa w ten sposób do wywołania **punktacji** albo **upadku**, które uruchamiają odpowiednią procedurę końca gry.

W każdej ze swoich tur musisz wykonać dokładnie 1 z następujących czynności:

AKTYWACJĘ

ALBO

INNOWACJĘ

ALBO

PRZEWRÓT

Po rozpatrzeniu w pełni wybranego działania przejdź **do fazy porządków**.

Faza porządków kończy twoją turę. Kolejną turę rozpoczyna osoba siedząca po twojej lewej stronie. Jeżeli między tobą a kolejnym graczem znajduje się karta przesilenia, oznacza to koniec rundy. Wszyscy gracze muszą natychmiast rozpatrzyć efekty **przesilenie** na wszystkich posiadanych przez siebie kartach w grze. Po rozpatrzeniu tych efektów rozpoczyna się nowa runda.

ZASADA WŁASNOŚCI

Wiele kart zawiera pojęcia, takie jak: ręka, talia, stos kart odrzuconych czy obszar gry. Zawsze wtedy, gdy nie jest to wyraźnie doprecyzowane, pojęcia te odnoszą się do osoby, która daną kartę zagrała. A zatem każdy z graczy powinien wykonywać polecenia w odniesieniu do swojej talii, swojej ręki, swojego obszaru gry itd. Jeżeli jakiś efekt ingeruje w karty bądź zasoby należące do przeciwników, będzie to wyraźnie wskazane w tekście danej karty.

AKTYWACJA

W ramach aktywacji możesz wykonywać akcje oraz korzystać z efektów terminów **zaznaczyć** w dowolnej kombinacji i kolejności. Kiedy nie możesz (bądź nie chcesz) wykonać już żadnej akcji albo skorzystać z efektu **zaznaczyć**, przechodzisz do fazy porządków.

Wykonywanie akcji

Aby wykonać akcję, usuń ze swojej karty systemu znajdujący się tam 1 żeton  (i połóż go obok tej karty systemu). Jeżeli na karcie systemu nie masz już żadnych żetonów , oznacza to, że nie możesz już wykonać akcji wymagającej wydania tego żetonu.

Po usunięciu żetonu , zagraj kartę z ręki i rozpatrz jej efekt.

Następnie odłóż zagrąną kartę na swój stos kart odrzuconych, chyba że efekt karty nakazuje inne działanie. Karty z symbolem  nie są odrzucane po zagraniu – pozostają w twoim obszarze gry, dopóki jakiś efekt ich stamtąd nie usunie.

Jeżeli karta ma symbol  lub , można ją zagrać tylko wtedy, gdy nasza karta systemu jest na stronie z tym samym symbolem.

Wiele efektów kart korzysta ze **specyficznych terminów** – są to uniwersalne, skrótowe opisy działań. Zostały one szczegółowo wyjaśnione na stronach 14-18 niniejszej instrukcji.

Efekt każdej zagranej karty musisz rozpatrzyć tak dokładnie, jak to możliwe, chyba że mówią one wprost, że coś **możesz** zrobić (w takim wypadku możesz, lecz nie musisz).

NAJCZĘSTSZE TERMINY

W grze powszechnie występują następujące terminy: porzuć, zdobądź, podporządkuj, wybierz, zaznacz, zagraj bez akcji, zyskaj, historia, pasywna i przesilenie.

Korzystanie z efektu terminu zaznaczyć

Aby skorzystać z takiego efektu, wybierz kartę z terminem **zaznaczyć**. Na wybranej karcie nie może znajdować się żeton . Karta musi znajdować się w twoim obszarze gry lub musi to być twoja karta potęgi. Zdejmij ze swojej karty systemu 1 żeton  i oznacz nim kartę, z której efektu korzystasz (czyli połóż żeton  na tej karcie). Jeżeli na twojej karcie systemu nie ma już żadnego żetonu , nie możesz użyć efektu **zaznaczyć**.

Po zaznaczeniu karty, wykonaj w pełni jej polecenie. Niektóre karty wymagają opłacenia dodatkowego kosztu, który musisz ponieść. Jeżeli nie jesteś w stanie ponieść tego kosztu, nie możesz wykonać tego polecenia.

Jeżeli na danej karcie znajduje się już żeton , nie możesz jej zaznaczyć.

Możesz wywoływać efekty terminów *zaznacz* zarówno na kartach z symbolem , jak i  – niezależnie od tego, jaki symbol widnieje na twojej karcie systemu.

Możesz zaznaczać karty wyłącznie w swojej turze, chyba że tekst karty wyraźnie mówi inaczej.

INNOWACJA

W pierwszej kolejności odrzuć z ręki wszystkie karty (odłóż je na swój stos kart odrzuconych).

Następnie **podporządkuj** , ,  albo  – szczegółowy opis terminu znajduje się stronie 16.

Następnie przejdź do fazy porządków.

Wybierając innowację jako swoje działanie w danej turze, **nie możesz wykonywać żadnych akcji ani korzystać z zaznaczania kart.**

PRZEWROT

Zwróć dowolną liczbę kart  ze swojej ręki na stos buntów.

Następnie przejdź do fazy porządków.

Wybierając przewrót jako swoje działanie w danej turze, **nie możesz wykonywać żadnych akcji ani korzystać z zaznaczania kart.**

FAZA PORZĄDKÓW

Weź z zapasów ogólnych 1 żeton  i połóż go na **dowolnej** odkrytej karcie na rynku.

Jeżeli grasz Kartagińczykami, zamiast żetonu  połóż 1 albo 2 żetony  – zgodnie z zasadami zapisanymi na twojej karcie potęgi.

Jeżeli grasz Qin, zamiast żetonu  połóż 1 żeton  – zgodnie z zasadami zapisanymi na twojej karcie potęgi.

Po położeniu żetonu na karcie na rynku kolejny gracz może już rozpocząć swoją turę – reszta twoich porządków nie będzie miała wpływu na decyzje innych graczy.

Następnie usuń ze swojej karty systemu wszystkie żetony  oraz . Usuń te żetony także ze wszystkich kart w swoim obszarze gry, z wierzchu talii nacji, talii rozwoju oraz karty potęgi (jeżeli jakieś w tych miejscach się znajdują). **Po tym umieść na swojej karcie systemu 3 żetony  oraz 5 żetonów .**

Grając Utopijczykami, umieszczasz na swojej karcie systemu wyłącznie 3 żetony .

Teraz możesz odrzucić z ręki dowolną liczbę kart (odkładasz je na swój stos kart odrzuconych).

Na koniec dobierz ze swojej talii tyle kart, aby finalnie mieć ich na ręce dokładnie tyle, ile wynosi twój limit (czyli bazowo 5). Jeżeli na ręce masz już tyle (lub więcej) kart, nic nie dobieraj.

Pamiętaj, że niektóre efekty mogą zwiększyć twój limit kart na ręce. W takiej sytuacji będziesz za każdym razem w fazie porządków dobierać odpowiednio więcej.

Ponieważ „przewijanie” swojej talii (jej wielokrotne wyczerpywanie poprzez dobieranie kart) jest głównym źródłem pozyskiwania kart , , oraz  (o czym więcej na kolejnej stronie), warto w każdej fazie porządków rozważyć odrzucenie z ręki niezagranych kart, aby dobrać ich więcej ze stosu.

WYCZERPANIE TALII GRACZA

Jeżeli masz dobrać kartę ze swojej talii, a talia jest pusta (nie ma w niej już żadnej karty), sprawdź, jaki symbol widnieje na twojej karcie systemu, aby zdecydować co następuje.

Jeżeli widnieje na niej symbol :

1. W tym momencie pozyskasz wierzchnią kartę ze swojej talii nacji, ale stanie się tak, tylko jeśli spełniasz dwa warunki:
 - Na talii nacji NIE masz żetonu .
 - Na karcie systemu masz przynajmniej 1 żeton .Jeśli nie spełniasz jednego lub obu powyższych warunków, przejdź od razu do punktu 4. Jeśli natomiast spełniasz oba powyższe warunki, przejdź do punktu 2.
2. Weź wierzchnią kartę z talii nacji i umieść na swoim stosie kart odrzuconych.
Jeżeli udało ci się w ten sposób umieścić na stosie kart odrzuconych kartę z symbolem , natychmiast obróć swoją kartę systemu na stronę z symbolem .
3. Weź 1 żeton  ze swojej karty systemu i połóż go na wierzchu talii nacji.
4. Potasuj swój stos kart odrzuconych i stwórz z niego nową talię.
5. Dobierz odpowiednią liczbę kart z właśnie utworzonej talii.

Jeżeli grasz Arturianami, twoją kartą  jest karta nadiru. Zamiast umieszczać ją na stosie kart odrzuconych, umieść ją w swoim obszarze gry. NIE obracaj swojej karty systemu. Jeżeli grasz Wikingami, twoją kartą  jest karta zenitu. Kiedy umieścisz ją na swoim stosie kart odrzuconych, wywołasz procedurę końca gry. NIE obracaj swojej karty systemu. Jeżeli grasz Utopijczykami, nie posiadasz talii nacji i musisz opuścić kroki 1-3.

Jeżeli widnieje na niej symbol :

1. W tym momencie możesz pozyskać jedną ze swoich kart rozwoju, ale stanie się tak, tylko jeśli spełniasz trzy warunki:
 - Na talii rozwoju NIE masz żetonu .
 - Na karcie systemu masz przynajmniej 1 żeton .
 - Posiadasz zasoby wymagane do opłacenia kosztu wybranej przez ciebie karty rozwoju.Jeśli nie spełniasz jednego lub kilku powyższych warunków (bądź nie chcesz opłacać kosztu), przejdź od razu do punktu 4. Jeśli natomiast spełniasz wszystkie powyższe warunki (i chcesz opłacić koszt), przejdź do punktu 2.
2. Opłać koszt wybranej karty rozwoju i umieść ją na swoim stosie kart odrzuconych.
3. Weź 1 żeton  ze swojej karty systemu i połóż go na wierzchu talii rozwoju.
4. Potasuj swój stos kart odrzuconych i stwórz z niego nową talię.
5. Dobierz odpowiednią liczbę kart z właśnie utworzonej talii.

Powyższą procedurę musisz rozpatrzyć natychmiast, nawet jeżeli trwa tura przeciwnika.

Niektóre efekty kart mają następujące brzmienie „dobierz kartę, o ile to możliwe”. Oznacza to, że, jeżeli nie masz wystarczającej liczby kart w swojej talii, dobierasz tylko tyle, ile się da, i zostawiasz stos pusty. Nie wywołujesz opisaney powyżej procedury w wyniku takiego efektu.

PRZESILENIE

Runda kończy się wraz z turą gracza siedzącego po prawej stronie karty przesilenia.

Zanim gracz rozpoczynający będzie mógł przejść do swojej tury, wszyscy gracze muszą rozpatrzyć wszystkie swoje karty z terminem **przesilenie**. Każda z nich musi zostać rozpatrzona tak dokładnie, jak to możliwe, chyba że polecenie stanowi wprost, że gracz **może** coś zrobić (a zatem nie musi). Wszyscy gracze rozpatrują swoje karty jednocześnie.

Jeżeli posiadasz kilka kart z terminem przesilenie, możesz rozpatrzyć je w dowolnej kolejności. Gdy wszyscy gracze zakończą rozpatrywanie tych efektów, rozpoczyna się kolejna runda gry.

ZAKOŃCZENIE GRY

Procedura zakończenia gry rozpoczyna się, kiedy zostanie wywołana **punktacja** albo **upadek**.

Punktacja zostaje wywołana, gdy zajdzie przynajmniej jedno z poniższych zdarzeń:

1. Skończą się karty w talii głównej.
2. Któryś z graczy rozwinął ostatnią kartę ze swojej talii rozwoju.
NIE następuje to, gdy grający Arturianami przeniesie ostatnią kartę  ze swojego obszaru misji.
3. Karta  **Król królów** zostanie obrócona (patrz: strona 18).
4. Grający Wikingami umieści kartę  **Harald III Srogi** na swoim stosie kart odrzuconych.
5. Grający Arturianami zagra kartę  **Graal**.
6. Grający Utopijczykami posiada przynajmniej 24 żetony  i rozpatrzy efekt przesilenia na swojej karcie podróży *Shangri-La*.

Upadek zostaje wywołany natychmiast, gdy w stosie buntów skończą się karty.

Jeżeli po wywołaniu punktacji zostanie wywołany także upadek, należy wykonać procedurę upadku.

PUNKTACJA

Jeżeli zostanie wywołana punktacja, gracze kończą normalnie rundę, po czym **rozgrywają jeszcze jedną, finalną rundę gry** (którą normalnie kończą rozpatrzeniem efektów kart z przesileniem).

Następnie gracze przechodzą do liczenia zdobytych punktów zwycięstwa.

Uwaga: licząc punkty, pozostaw karty tam, gdzie znajdowały się w momencie zakończenia gry. Wprawdzie większość kart  oraz  dostarcza punkty niezależnie od swojego położenia oraz położenia innych kart, są jednak takie karty, które mogą dostarczać różnej liczby punktów w zależności od tego, gdzie się znajdują.

- Każdy żeton  zapewnia 1 punkt zwycięstwa.

Zlicz punkty za każdą kartę na swojej ręce, obszarze gry, swojej talii, stosie kart odrzuconych oraz historii (jak również w stosie kart zatopionych, jeżeli taki posiadasz). Zlicz także punkty ze swojej karty potęgi. Nie otrzymujesz żadnych punktów za karty, które wciąż znajdują się w twojej talii nacji oraz talii rozwoju.

- Wśród kart znajdziecie takie, które zapewniają ściśle określoną liczbę punktów (np.  albo ),
- a także karty z symbolem , które zapewniają konkretną, warunkową liczbę punktów. Spełniając warunek, otrzymasz wskazaną liczbę PZ, a jeśli go nie spełnisz, otrzymasz ich mniej lub wcale. Np.: 1 PZ, jeżeli w historii – sformułowanie to oznacza, że gdy karta ta znajduje się w stosie historii, zapewnia 1 PZ, a jeżeli nie jest w historii, nie punktuje.
- Trzecim typem są karty z symbolem , które dostarczają zmiennej liczby punktów w zależności od stopnia spełnienia sformułowanych na nich wymagań.

Każda taka karta może dostarczyć maksymalnie 10 punktów zwycięstwa.

Np.: 1 PZ za 2 karty  – gracz liczy, ile posiada kart z symbolem  i za każde dwie otrzymuje 1 PZ, jednak nigdy nie więcej niż 10 PZ. Gdy gracz ma 7 takich kart, otrzyma 3 PZ.

Jeżeli posiadasz kilka kart z symbolem , które dostarczają punktów za takie same rzeczy (karty, symbole, zasoby), zlicz każdą kartę osobno, przy każdej uwzględniając wszystkie te rzeczy (innymi słowy: karty, symbole i zasoby nie „zużywają się” na potrzebę punktacji danej karty). *Przykładowo, jeżeli masz w swojej talii jeden symbol  i dwie karty z tekstem „1 PZ za ”, to obie te karty dostarczą ci po 1 PZ.*

Osoba, która zdobyła największą liczbę punktów zwycięstwa, wygrywa grę!

W przypadku remisu gracze dzielą się triumfem.

UPADEK

Kiedy zostanie wywołany upadek, **gra kończy się natychmiast**. Oznacza to, że aktywny gracz nie kończy nawet właśnie wykonywanej akcji bądź innego działania.

Policz, ile posiadasz kart  na swojej ręce, w obszarze gry, talii, stosie kart odrzuconych oraz historii. Gracz posiadający najmniejszą liczbę takich kart, wygrywa grę.

W przypadku remisu osoby remisujące (i tylko one) wykonują punktację zgodnie z opisanymi wyżej zasadami.

LISTA TERMINÓW I POJĘĆ

Akcja

Jeżeli jakiś efekt sprawia, że zyskujesz akcję, weź z zapasów ogólnych żeton  i połóż go na swojej karcie systemu (możesz w wyniku takiego efektu posiadać tymczasowo więcej niż 3 żetony  na swojej karcie systemu).

Jeżeli jakiś efekt nakazuje ci wydać określoną liczbę akcji, usuń taką liczbę żetonów  ze swojej karty systemu. Jeżeli nie możesz tego uczynić, nie możesz skorzystać z tego efektu.

Atak

Karty z symbolem  wpływają na twoich rywali. Jeżeli nie możesz rozpatrzeć efektu ataku w całości, rozpatrz tyle, ile możesz.

Niektóre karty chronią przed efektami  zagrywanych przez innych graczy. Tylko gracz, który użyje takiej karty, ignoruje efekt ataku.

Barbarzyńcy

Jeżeli na twojej karcie systemu widnieje symbol , nie możesz zagrywać z ręki kart z symbolem  (choć możesz je pozyskiwać).

Jeżeli posiadasz w obszarze gry kartę z symbolem , możesz wywoływać jej efekt **zaznaczyć** (o ile taki posiada), nawet wtedy, gdy na twojej karcie systemu widnieje symbol .

Tekst sformułowany jako „jeżeli ” może zostać wykonany tylko wtedy, gdy na twojej karcie systemu widnieje symbol .

Jeżeli grasz Atlantydami, rozpocznasz rozgrywkę z symbolem  widniejącym na twojej karcie systemu. Tym samym przez całą rozgrywkę nie będziesz mieć możliwości zagrywania kart .

Cofnij

Możesz cofać wyłącznie karty . Cofniętą kartę weź na rękę.

Jeżeli cofasz kartę będącą **garnizonem**, cofnij wraz z nią karty umieszczone pod nią (o ile jakieś tam są).

Dobierz

Dobierz określoną liczbę kart ze swojej talii i umieść je na swojej ręce. Jeżeli musisz dobrać więcej kart niż obecnie znajduje się w twojej talii, dobierz tyle, ile się da, przetasuj swój stos kart odrzuconych (zgodnie z procedurą opisaną na stronie 12) i dobierz pozostałe karty z nowo utworzonej talii.

Niektóre polecenia mówią: „dobierz wierzchnią kartę z talii, jeśli to możliwe” albo „dobierz X kart, jeśli to możliwe”. W ich wyniku możesz dobrać maksymalnie tyle kart, ile aktualnie znajduje się w twojej talii – nie tasujesz stosu kart odrzuconych i nie tworzysz nowej talii.

Garnizon

Za garnizon uważana jest karta, będąca w grze, pod którą została umieszczona (czyli „w garnizonie”) inna karta. Wykonując polecenie „umieść kartę w garnizonie”, weź dowolną kartę z ręki i umieść pod kartą, której efekt właśnie rozpatrujesz (chyba że w poleceniu wyraźnie wskazano inne miejsce).

Wiele kart pozwala „umieścić kartę w garnizonie w ”. Wykonując takie polecenie, weź dowolną kartę z ręki i umieść pod kartą  znajdującą się w twoim obszarze gry (nie jest istotne, czy w tym garnizonie znajdują się inne karty, w jednym garnizonie można umieścić wiele kart). Jeśli w twoim obszarze gry nie znajduje się żadna karta , nie możesz wykonać tego polecenia (pomijasz je).

Niektóre efekty pozwalają ci umieścić w garnizonie tylko karty określonego typu. Jeżeli efekt nie określa karty, możesz umieścić w garnizonie dowolnie wybraną kartę.

Karty umieszczone w garnizonach traktowane są tak, jakby znajdowały się poza obszarem gry. Nadal jednak liczą się podczas końcowej punktacji. Nie możesz odrzucić, zagrać ani używać żadnych kart umieszczonych w garnizonie.

Jeżeli karta będąca garnizonem **zostanie porzucona, cofnięta, usunięta, zatopiona lub przeniesiona do historii**, to samo dzieje się z kartami umieszczonymi pod nią w garnizonie.

Niektóre efekty pozwalają umieszczać karty w garnizonie pod kartami , które już posiadasz w swoim obszarze gry.

Karty umieszczone w garnizonach są jawne – każdy gracz może podejrzeć je u dowolnego innego gracza.

Historia

Karty umieszczone pod twoją kartą potęgę tworzą twój **stos historii**.

Wszystkie karty znajdujące się w historii uważane są za pozostające poza obszarem gry. Efekty innych kart nie wpływają na te karty i nie mogą się do nich odnosić, chyba że tekst wyraźnie stanowi inaczej. Karty w historii nadal liczą się podczas końcowej punktacji. Zawsze możesz przejrzeć swoją historię (oczywiście nie mogą tego uczynić twoi przeciwnicy).

Atlantydzii oraz Wikingowie nie posiadają historii. Jeżeli jakieś polecenie nakazałoby im umieścić kartę w historii, zamiast tego karta zostaje odrzucona.

Imperialny

Jeżeli na twojej karcie systemu widnieje symbol , nie możesz zagrywać z ręki kart z symbolem .

Możesz **zdobyć** albo **podporządkować** kartę , nawet jeżeli na twojej karcie systemu widnieje symbol  (nie możesz tych kart jednak zagrywać).

Jeżeli grasz Wikingami bądź Arturiami, nigdy nie odwracasz swojej karty systemu. Aby móc zagrywać karty z symbolem , musisz korzystać z efektów innych kart (*Grzebień* oraz *Ginewra*).

Tekst sformułowany jako „jeżeli ” może zostać wykonany tylko wtedy, gdy na twojej karcie systemu widnieje symbol .

Maska

Niektóre karty posiadają podtyp . Nie wierza on samodzielnego wpływu na grę, ale może się odnosić do działania innych kart.

Metropolia

Niektóre karty posiadają podtyp . Nie wierza on samodzielnego wpływu na grę, ale może się odnosić do działania innych kart.

Miasto

Niektóre karty posiadają podtyp . Nie wierza on samodzielnego wpływu na grę, ale może się odnosić do działania innych kart.

Odrzuć

Odlóż kartę z ręki na swój stos kart odrzuconych. Karty na stosie kart odrzuconych są jawne, a ich kolejność nie ma znaczenia.

Odszukaj

Jeżeli polecenie karty nakazuje ci odszukać konkretną kartę (w poleceniu jest wymieniona nazwa szukanej karty), przejrzyj następujące miejsca w następującej kolejności: swoją rękę, swój stos kart odrzuconych, swoją talię, swoją talię nacji.

W poleceniu danej karty może być określone konkretne miejsce, w którym należy szukać – wówczas przeszukujesz tylko to wymienione w tekście karty.

Jeżeli nie odnajdziesz szukanej karty, nic się nie dzieje. Jeżeli natomiast ją odzyskasz, zaprzestań dalszych poszukiwań i odkryj znalezioną kartę. Polecenie na karcie, która spowodowała szukanie, określa, co należy zrobić ze znalezioną kartą.

Możliwe jest też, że polecenie odszukaj nie nakazuje odnalezienia konkretnej karty, a raczej kartę konkretnego typu lub kartę ze wskazanym symbolem (np. „Odszukaj ”). W takiej sytuacji możesz przeszukać wszystkie dozwolone miejsca (bez zatrzymywania poszukiwań po znalezieniu pierwszej pasującej do polecenia karty – wszak możesz mieć kilka takich kart), aby następnie wybrać dowolną z pasujących kart. Niewybrane karty odlóż tam, gdzie zostały znalezione.

Po zakończeniu przeszukiwania swojej talii oraz talii nacji musisz je **potasować**. Tasując talię nacji, pamiętaj, aby pozostawić na jej spodzie kartę .

Pasywna

Efekt karty pasywnej działa przez cały czas, o ile karta z tym terminem znajduje się w twoim obszarze gry (dotyczy to także karty potęgi).

Podejrzyj

Podejrzyj karty określone w poleceniu bez pokazywania ich innym graczom. O ile polecenie nie mówi inaczej, odłóż je z powrotem na swoje miejsce. Jeśli podglądasz kilka kart z tego samego miejsca, możesz odłożyć je w tej samej bądź innej kolejności, niż zostały dobrane. Jeżeli efekt nakazuje ci podejrzec pewną liczbę kart, a we wskazanym miejscu nie ma takiej liczby kart, podejrzuj tyle, ile się da (a zatem nie można doprowadzić do przetasowania swojej talii w wyniku działania efektu terminu *podejrzyj*).

Jeżeli podglądasz karty , nie uwzględniaj karty *Król królów*. Nic z nią nie rób, po prostu ją pomiń. Wyjątkiem od tej reguły jest sytuacja, w której karta *Król królów* jest jedyną pozostałą kartą w talii  – wówczas podejrzuj ją i wykonaj w całości polecenie karty, która wywołała podglądanie.

Podporządkuj / / /

Jeżeli tekst karty wskazuje kilka typów oddzielonych znakiem „/”, musisz wybrać 1 z nich. Wykonaj **jedną** z poniższych czynności:

Opcja 1: podporządkuj kartę odkrytą.

Wybierz 1 odkrytą kartę znajdującą się na dowolnym miejscu na rynku i posiadającą odpowiedni typ, weź ją na rękę. Razem z nią pobierz wszystkie żetony ,  i , jeżeli jakieś się na niej znajdowały. Jeżeli pod wybraną kartą znajdowała się karta , **odłóż tę kartę**  na stos kart buntów. Następnie uzupełnij puste miejsca na rynku, odkrywając nową kartę z odpowiedniej talii. Jeżeli w talii tej nie ma już kart, zamiast tego odkryj kartę z talii głównej. Niezależnie od tego, z której talii została odkryta nowa karta, umieść ją na pustym miejscu, na którym leżała podporządkowana karta. Jeżeli nowo odkryta karta posiada typ ,  lub , umieść pod nią kartę  ze stosu kart buntów.

Opcja 2: podporządkuj kartę zakrytą.

Weź na rękę wierzchnią kartę z talii odpowiedniego typu. Jeżeli podporządkowujesz , weź kartę z talii archaicznej. Jeżeli podporządkowujesz , weź kartę z talii cywilizowanej.

Jeżeli podporządkowujesz , weź kartę z talii regionów. Jeżeli nie możesz dobrać karty z odpowiedniej talii, ponieważ jest pusta, a także gdy podporządkowujesz , zacznij odkrywać karty z talii głównej i odkrywaj tak długo, aż natrafisz na kartę odpowiedniego typu (odkryte w tym procesie karty wtasuj z powrotem do talii głównej). Jeżeli w talii głównej nie ma już żadnej karty poszukiwanego typu, otrzymujesz 2 .

Porzuć

Porzucone mogą zostać wyłącznie karty z symbolem . Aby porzucić kartę, odłóż ją na swój stos kart odrzuconych.

Jeżeli porzucisz kartę, pod którą została umieszczona w garnizonie inna karta, porzucasz także i tę kartę z garnizonu (termin **garnizon** opisany jest na stronie 14).

Niektóre efekty pozwalają ci porzucić kartę umieszczoną w garnizonie. W takim przypadku karta, która była garnizonem porzucanej karty pozostaje w grze.

Przeniesienie do historii

Kartę, którą przenosisz do historii, musisz umieścić pod swoją kartą potęgi.

Atlantydz i Wikingowie nie mają stosu historii. Jeśli jakiś efekt nakaze im przenieść jakąś kartę do historii, należy tę kartę odrzucić.

Przesilenie

Po zakończeniu rundy wszyscy gracze muszą rozpatrzyć karty z terminem *przesilenie*, które znajdują się w ich obszarach gry. Jeżeli mają do rozpatrzenia kilka takich efektów, mogą dowolnie wybrać kolejność ich rozpatrzenia.

Rozwinięcie

Zapłać koszt rozwoju wybranej karty  znajdującej się w twojej talii rozwoju i połóż ją na swoim stosie kart odrzuconych.

Jeżeli zagrywana przez ciebie karta zawiera ten termin, możesz ją rozpatrzyć nawet wtedy, gdy na wierzchu twojej talii rozwoju znajduje się żeton . Po rozpatrzeniu efektu nie kładziesz żetonu  na wierzchu tej talii.

Arturianie, Utopijczycy oraz Wikingowie nie posiadają talii rozwoju i nigdy nie korzystają z tego terminu.

Rycerz

Niektóre karty posiadają podtyp . Nie wywiera on samodzielnego wpływu na grę, ale może się odnosić do działania innych kart.

Symbole na kartach regionów



Niektóre karty regionów (oznaczone symbolem ) posiadają jeden lub więcej symboli ,  lub . Nie wywierają one samodzielnego wpływu na grę, ale mogą się do nich odnosić polecenia innych kart.

Talia nacji

Jeżeli jakieś efekty pozwalają ci w jakikolwiek sposób wpływać na układ kart w talii nacji, pamiętaj, że karta  musi zawsze pozostać na jej spodzie (nie tasuj jej z resztą kart .

Trwałe

Karty trwałe  po ich zagranie pozostają w twoim obszarze gry. Mogą zostać z niego usunięte wyłącznie w wyniku konkretnej akcji lub efektu.

Usuń

Weź kartę wskazaną w poleceniu i usuń ją, czyli połóż obok symbolu  na płycie rynku. Znajdujące się tam karty tworzą stos kart usuniętych.

Jeżeli pod kartą usuniętą z rynku znajdowała się karta , odłóż ją na stos kart buntów. Następnie odkryj nową kartę z odpowiedniej talii. Jeżeli w odpowiedniej talii nie ma już kart, zamiast tego odkryj kartę z talii głównej. Niezależnie od tego, z której talii została odkryta nowa karta, umieść ją na pustym miejscu, na którym leżała usunięta karta. Jeżeli nowa karta posiada typ ,  lub , umieść pod nią kartę  ze stosu kart buntów.

Nigdy nie możesz usunąć karty, na której znajdują się jakieś żetony. Wyjątkiem jest wymiana, o której poniżej.

Niektóre efekty pozwalają ci wymienić karty pomiędzy rynkiem i stosem kart usuniętych. Aby to uczynić, wpierv usuń kartę (zgodnie z procedurą opisaną powyżej), jednak zamiast odkrywać nową kartę z talii, połóż na pustym

miejsku wybraną kartę ze stosu kart usuniętych. Jeżeli na usuniętej karcie znajdowały się jakieś żetony, połóż je na karcie, która ją zastąpiła. Jeżeli w wyniku wymiany na rynku pojawiła się karta ,  lub , umieść pod nią kartę  ze stosu kart buntów.

Niektóre karty pozwalają na zdobycie karty ze stosu kart usuniętych. Jeżeli w wyniku takiego działania weźmiesz na rękę kartę ,  lub , weź także kartę  ze stosu kart buntów.

Weź

Jeżeli efekt nakazuje ci wziąć kartę, dodaj ją do kart na swojej ręce. Jeżeli masz wziąć kartę ze stosu kart odrzuconych, historii lub stosu kart usuniętych, wybierz dowolną z nich. Wiele efektów nakazuje ci wziąć kartę  – taką kartę bierzesz ze stosu kart buntów.

Wszyscy gracze / każdy inny gracz

Jeżeli efekt mówi o wszystkich graczach, oznacza to, że dotyczy on także ciebie.

Jeżeli efekt mówi o każdym innym graczem, oznacza to, że dotyczy on wszystkich poza tobą.

Wybierz

Karty takie posiadają kilka poleceń (zazwyczaj dwa lub trzy) – wybierz i rozpatrz tylko jedno z nich.

Zabierz / /

Zabierz wskazaną liczbę żetonów wskazanym graczom.

Jeżeli nie możesz zabrać wskazanej liczby żetonów, zabierz tyle, ile się da.

Zagraj bez akcji

Zagrywając kartę z takim terminem, nie usuwasz żetonu  ze swojej karty systemu.

Możesz wykonać polecenie **zagraj bez akcji** nawet wtedy, gdy na twojej karcie systemu nie ma już żadnych żetonów . Nie możesz zagrać w turze tej samej karty z terminem *zagraj bez akcji* więcej niż jeden raz.

Zapłać / /

Zwróć do zapasów ogólnych określoną liczbę żetonów. Jeżeli nie jesteś w stanie tego uczynić, nie możesz skorzystać z tej akcji albo efektu zaznaczenia. Jeżeli tekst karty pozwala ci wybrać działanie, a jednego z nich nie jesteś w stanie opłacić, musisz wybrać to, na które cię stać.

Kiedy masz zapłacić , możesz wydawać także żetony . Każdy żeton  liczy się jako 1 żeton .

Kiedy masz zapłacić , możesz wydawać także żetony . Każdy żeton  liczy się jako 2 żetony . Jeżeli w ten sposób dokonasz „nadpłaty”, nadmiarowe zasoby przepadają, nie dostajesz reszty.

Nie możesz po prostu wymieniać żetonów  na  lub . Dozwolone jest wyłącznie płacenie tymi żetonami w ramach terminu *zapłać*.

Zatop

Umieść wskazane karty pod swoją kartą potęgi (w stosie kart zatopionych). Karty te uważa się za **zatopione**.

Z efektów tych terminów korzystają wyłącznie Atlantydzi. Jeżeli inna nacja zdoła w jakiś sposób zagrać kartę z takim efektem, zamiast niego odrzuca wskazane karty.

Zatopione

Atlantydzi nie posiadają **historii**. Zamiast nie mają **stos kart zatopionych**. Wszystkie karty pod kartą potęgi Atlantydwów uważane są za zatopione i znajdujące się poza obszarem gry. Efekty kart nie wpływają na zatopione karty i nie mogą się do nich odnosić, chyba że treść wyraźnie stanowi inaczej. Zatopione karty nadal liczą się podczas końcowej punktacji. Zawsze możesz przejrzeć swój stos kart zatopionych (oczywiście nie mogą tego uczynić twoi przeciwnicy).

Wszystkie efekty, które odnoszą się do historii, **nie** odnoszą się do stosu kart zatopionych.

Do stosu kart zatopionych dodajesz karty w wyniku działania terminu **zatop**.

Zdobądź / / /

Wybierz 1 znajdującą się na rynku kartę o określonym typie. Weź tę kartę na rękę. Jeżeli tekst karty wskazuje kilka typów oddzielonych znakiem „/”, musisz wybrać 1 z nich. Jeżeli na wybranej karcie znajdują się jakieś żetony ,  bądź , weź je i dodaj do swoich zapasów. Jeżeli pod wybraną kartą znajduje się karta , również weź ją na rękę.

Następnie uzupełnij puste miejsca na rynku, odkrywając nową kartę z odpowiedniej talii. Jeżeli w talii tej nie ma już kart, zamiast tego odkryj kartę z talii głównej. Niezależnie od tego, z której talii została odkryta nowa karta, umieść ją na pustym miejscu, na którym leżała zdobyta karta.

Jeżeli nowo odkryta karta posiada typ , , lub , umieść pod nią kartę  ze stosu kart buntów.

Jeżeli tekst karty pozwala ci pozyskać kilka kart, najpierw weź 1 i uzupełnij rynek, jak opisano powyżej. Następnie kontynuuj pozyskiwanie kolejnych kart. Jest dozwolone, aby pozyskać kartę odkrytą przed momentem – oczywiście po warunkiem, że posiada ona odpowiedni typ.

Zwróć

Weź kartę  znajdującą się na twojej ręce i odłóż na stos kart buntów.

Niektóre efekty mogą pozwalać ci zwracać karty  znajdujące się w twoim stosie kart odrzuconych.

Zwój

Niektóre karty posiadają podtyp . Nie wywiera on samodzielnego wpływu na grę, ale może się odnosić do działania innych kart.

Zyskaj / /

Pobierz oznaczoną w treści karty liczbę odpowiednich żetonów.

Żetony , ,  są nielimitowane – w rzadkim przypadku, gdy ich zabraknie, zastosuj dowolne zamienniki. Zwróć uwagę, że większe żetony oznaczone są kropkami, wskazującymi na ich wartość: 5 oraz 10.

Zyskujesz akcję

Weź z zapasów ogólnych żeton  i połóż go na swojej karcie systemu. W ten sposób możesz tymczasowo posiadać tam więcej niż 3 żetony .

UWAGI I WYJAŚNIENIA NIEKTÓRYCH KART

Balsamowanie

Efekt tej karty **pasywnej** działa zawsze, gdy **płacisz**  podczas akcji, zaznaczenia lub przesilenia oraz gdy wykonujesz rozwój. Efekt nie zadziała, gdy do pokrycia kosztu zastąpisz wszystkie  żetonami .

Król królów

Dopóki karta *Król królów* nie jest ostatnią, jedyną kartą w talii , nie można wziąć jej na rękę (choć można ją podejrzeć).

Jeżeli masz podejrzec więcej kart , niż znajduje się w talii , po prostu podejrzuj tyle, ile jest.

Jeżeli masz podejrzec 1 lub więcej kart , a w talii  znajduje się wyłącznie karta *Król królów* stroną A ku górze, rozpatrz ją i obróć na stronę B. Rozpoczyna się **zakończenie gry**.

Jeżeli masz podejrzec 1 lub więcej kart , a karta *Król królów* leży stroną B ku górze - rozpatrz ją i zostaw, bez obracania.

Żaden gracz nigdy nie może rozpatrzeć karty *Król królów* (niezależnie od jej strony) więcej niż raz w grze.

Nomadzi

Karta występuje w dwóch kopiach, tylko jedna posiada symbol .

Słonie indyjskie

Karta występuje w dwóch kopiach, tylko jedna posiada symbol .

Sumerowie

Na końcu gry zwróć maksymalnie 2 karty  z ręki, obszaru gry, stosu odrzuconych kart, talii lub historii.

Efekt ten działa przed liczeniem punktów a także przed rozstrzygnięciem, kto został zwycięzcą w grze zakończonej poprzez **upadek**.

Efekt ten nie powstrzyma zakończenia gry poprzez upadek, pomimo że zwracasz karty na stos buntów i nie jest on już pusty. Raz wywołany upadek jest już nieodwracalny.

Szaduf

W swojej turze możesz zaznaczyć tę kartę, gdy pozyskujesz  dzięki innej karcie w grze, która posiada symbol , nawet wtedy, gdy  nie jest bezpośrednio używany w efekcie tej karty.

Efekt tej karty najczęściej łączy się z kartami: *Dobrobyt*, *Nomadzi*, *Łodzie* oraz *Port*.

Szanowany

Gdy wykonujesz akcję podporządkowania karty z , wykonaj tę akcję według normalnych zasad z tą różnicą, że możesz wybrać z rynku kartę z symbolem  lub pierwszą odkrytą (w procesie odkrywania) z tym symbolem kartę z talii głównej.

Udomowienie

W swojej turze możesz zaznaczyć tę kartę, gdy pozyskujesz  dzięki innej karcie w grze, która

posiada symbol , nawet wtedy, gdy  nie jest bezpośrednio używany w efekcie tej karty. Efekt tej karty najczęściej łączy się z kartami: *Dobrobyt*, *Nomadzi*, *Młyn wodny* oraz *Statki kupieckie*.

Uttarapatha

Ta karta liczy się jak 2  na potrzeby efektów innych kart, takich jak: karta  *Maurjowie* lub karta *Chwała*.

UWAGI DO NACJI ARTURIANIE ORAZ UTOPIJCZICY

Arturianie i ich misje

Grając Arturianami, nigdy nie możesz stać się **imperium**, nie masz też kart rozwoju. Zamiast tego karty w twoim obszarze rozwoju to twoje **nadchodzące misje**. W przesileniu, używając karty *Dwór króla Artura*, możesz umieścić w garnizonie nadchodzącą misję, która staje się twoją **aktywną misją**. Zawsze możesz mieć tylko jedną aktywną misję.

Używając kart *Morgana* lub *Myrddin Wyllt*, możesz zdobyć aktywną misję na rękę lub na stos kart odrzuconych. Kiedy to zrobisz, przestaje ona być aktywną misją.

Graal może stać się aktywną misją, tylko jeśli nie ma żadnych innych nadchodzących misji.

Utopijczycy i ich podróz

Grając Utopijczykami, nie musisz koncentrować się na tym, żeby zostać imperium czy na podboju nowych regionów. Twoim celem jest „podróż” do utopii, reprezentowanej przez dwie dwustronne karty podróży. Karty te są zawsze ułożone na sobie i tylko strona górnej karty jest traktowana jako karta w grze. Twoja karta podróżna działa jak dodatkowa karta potęgi, ma termin **zaznacz** i/lub **pasywna**, a także zdolność **przesilenie**, która pozwala przejść do kolejnego etapu twojej podróży. Karta podróży nie może opuścić gry inaczej niż opisuje to jej polecenie **przesilenie**.

Pasywna zdolność karty potęgi Utopijczyków zadziała natychmiast wtedy, gdy twoja talia zostanie pusta (nawet jeśli nie dojdzie do przetasowania). Jeżeli dodasz do pustej talii jakąś kartę i za chwilę ponownie ją opróżnisz, to również należy aktywować pasywną zdolność.

NACJE

Zapoznanie się z tym rozdziałem nie jest konieczne, aby rozpocząć grę, jednakże poznanie specyficznych mechanik i taktyk dla poszczególnych nacji może ułatwić rozgrywkę i zapoznać się z zawartością talii.

Kiedy grasz nacją po raz pierwszy, poświęć chwilę przed przygotowaniem gry na zapoznanie się z pulą kart, które są w twojej talii. Każdą nacją gra się nieco inaczej, dlatego warto przeczytać, jakie karty masz w swojej talii, jakie w talii nacji, a jakie będą dostępne w puli rozwoju. Zawsze masz wiele dróg do zwycięstwa, ale świadomość mocnych i słabych stron twojej nacji pomoże ci stworzyć strategię i zaplanować grę. Te działania ułatwią też wybór kart, które będziesz pozyskiwać z rynku.

Dla każdej nacji został określony jej stopień złożoności, poziom ★☆☆☆☆ to nacje najłatwiejsze w prowadzeniu natomiast ★★★★★ to te najtrudniejsze, najbardziej zaawansowane.

Niektóre nacje mają w instrukcji zawarte specyficzne zasady czy wyjaśnienia. Warto się z nimi zapoznać przed grą.

ANTYK

Celtowie

Poziom trudności: ★★☆☆☆

Grając tą nacją, warto przyjąć agresywny styl i skoncentrować się na zdobywaniu kart , wykorzystując do tego przede wszystkim kartę *Druidzi*. Ponieważ nie masz w talii karty *Dobrobyt*, do pozyskiwania  używaj karty *Kradzież bydła*, a do pozyskiwania  kart *Kocioł bogini Ceridwen* oraz wspomnianych już druidów. Staraj się skutecznie uprzykrzać grę przeciwnikom, „obdarowując” ich kartami *Bunt*, w czym pomoże pozyskana ze stosu rozwoju karta *Celtycki wynalazek*.

Grecy

Poziom trudności: ★★★★★

Twoim głównym celem jest rozwój miast i technologii. Wykorzystując odpowiednio te karty, stworzysz mocne imperium. We wczesnej fazie gry używaj *Osadników* i *Greckich najemników*, aby zapoczątkować ekspansję. Gdy staniesz się imperium, zwróć uwagę na kartę *Latarnia morska*, która pozwala manipulować usuniętymi kartami. Warto więc mieć na uwadze karty usuwane w trakcie gry.

Kartagińczycy

Poziom trudności: ★★☆☆☆

Twoim głównym celem jest handel i pozyskiwanie . W tym celu używaj swojej zdolności z karty potęgi oraz kart *Karawany* i *Statki kupieckie*, aby manipulować rynkiem i zyskiwać jak najwięcej surowców. Kiedy staniesz się imperium, kluczowe są *Ślonie bojowe* oraz *Hegemonia*, dzięki tym kartom możesz łatwo podporządkować i zdobywać karty z rynku. Karta *Hannibal*, posiadająca wiele efektów uruchamianych przy jej zagranii, również jest dobrym wyborem rozwoju, podobnie jak karta *Monopol*, którą możesz wykorzystać do przekazywania innym graczom  lub innych niechcianych kart z twojej talii.

Macedończycy

Poziom trudności: ★☆☆☆☆

Macedończycy, bardziej niż jakakolwiek inna nacja, są nastawieni na ekspansję, a więc karty  będą stanowić kluczową rolę w twoim planie gry. *Aleksander* (obie jego karty), a także *Hetajrowie* pozwalają na ciągły podbój nawet po przemianie w imperium. Dobrą taktyką jest częste pozyskiwanie kart sławy poprzez zagrywanie *Chwały*, w czym bardzo pomocna jest macedońska *Falanga*.

Persowie

Poziom trudności: ★☆☆☆☆

Persowie podporządkowują sobie inne narody i wykorzystują je, aby stworzyć potężne imperium. Podporządkuj jak najwięcej kart  i powiększaj swoje terytoria, pozyskując nowe regiony. Gdy staniesz się imperium, korzystaj z karty *Taran*, aby nadal zdobywać nowe karty z rynku oraz z *Perskiego złota*, aby zyskiwać  i wzniesić bunt u innych graczy.

Rzymianie

Poziom trudności: ★☆☆☆☆

Jako Rzymianin, będziesz dążył do dominacji poprzez podbijanie nowych , ogłaszanie *Chwały* i zdobywanie kolejnych kart sławy. Twoja droga do dominacji będzie najprawdopodobniej prowadziła przez szybką ekspansję. Z nastaniem imperium używaj potężnych *Legionów*, co sprawi, że nadal będziesz używać karty *Podbój*. Bunt, który mógłby zagrozić twojej potędze, możesz łagodzić, zapewniając swoim poddanym *Chleb i igrzyska*.

Scytowie

Poziom trudności: ★★☆☆☆

Prowadząc nację Scytów, skup się na poszerzaniu swojego terytorium i zdobywaniu kart , które pomogą w pozyskaniu . *Nomadzi*, *Jurty* i *Łucznicy Saka* zapewnią ci zasoby i ułatwią przejście do imperium, w którym będziesz korzystać z *Chwały*, aby dodawać do talii karty sławy.

Zobacz: *Nomadzi* (str. 19)

Wikingowie

Poziom trudności: ★★★☆☆

Wikingowie nigdy nie zmieniają się w imperium i nie tworzą też historii, co przynosi korzyści, ale i stawia wyzwania. Twoja talia nacji dostarcza ci karty bez dodatkowych kosztów, ale nie możesz ich wybierać jak w przypadku rozwoju. Dzięki takim kartom, jak *Gotka* możesz mieć wpływ na kolejność pozyskiwania kart z talii nacji. Korzystaj też z kart, które normalnie trafiają do historii, gdyż dla ciebie ich działanie będzie wielorazowe. Aby twoja talia nie rozrosła się zbyt, umieszczaj karty w garnizonie, wykorzystując *Sagi o Wikingach*.

Zobacz: talia nacji (str. 17)

LEGENDY

Arturianie

Poziom trudności: ★★★★★

Prowadząc tę nację, pamiętaj, że nigdy nie zmienisz systemu władzy na imperium. Zamiast rozwoju arturianie wykonują misje w poszukiwaniu legendarnego *Graala*. Twój rycerz  są niezbędni i zapewniają dodatkowe korzyści, będąc w garnizonach. Wysyłaj ich na misje dla *Myrddina Wyllta* lub wybierz ciemniejszą ścieżkę i użyj mocy *Morgany*. Wraz z pozyskiwaniem kart z talii nacji zbliżysz się do ostatecznej konfrontacji w bitwie *Gwaith Camlan*, podczas której stracisz wielu swoich rycerzy, a w twoim królestwie mogą wybuchnąć bunt. Pamiętaj, że wykonanie misji odnalezienia Graala wywoła zakończenie gry.

Zobacz: rycerz (str. 17), Arturianie i ich misje (str. 19)

Atlantydzi

Poziom trudności: ★★★☆☆

Atlantydzi rozpoczynają jako imperium, co sprawia, że od początku gry mogą używać potężnych kart . Jednakże oznacza to też, że musisz zadbać o przychód ,  i , aby zapewnić sobie stały rozwój. Atlantyda jest nieprzerwanie zagrożona *Potopem*, dlatego musisz zdobywać nowe , które, zatopione w morskich odmętach, przysporzą ci kart sławy. Wykorzystaj dobrze żywiol wody, a o potęgę twojego imperium będą krążyć *Mity i legendy*.

Zobacz: zatopione (str. 18), zatop (str. 18)

Egipcjanie

Poziom trudności: ★★★☆☆

Ta nacja to budowniczości imperium. Masz duże możliwości rozwoju, dlatego musisz dobrze planować kolejność kupowania kart rozwoju. Kluczowa karta egipcjan to *Wylew Nilu*, dzięki niej pozyskujesz , a gdy staniesz się imperium podporządkowujesz kluczowe karty cywilizacyjne. Dlatego zawsze staraj się posiadać w grze regiony Nilu.

Zobacz: *Balsamowanie* (str. 18)

Maurjowie

Poziom trudności: ★★★☆☆

Dynastia Maurjów rozpoczyna grę z agresywną taktyką, aby, wykorzystując potężne *Słonie indyjskie*, zdobyć karty  i . Gdy wkroczysz w czasy imperium, musisz wybrać, czy dalej agresywnie się rozwijać i szukać *Chwały*, czy też wybrać bardziej pokojową drogę i podążać do zwycięstwa za *Asoką*.

Zobacz: *Uttarapatha* (str. 19), *Słonie indyjskie* (str. 19)

Minojczycy

Poziom trudności: ★★★☆☆

Minojczycy powinni skupić się na zdobywaniu , gdyż jest to niezbędne, aby dokonywać rozwoju. Ostrożnie zarządzaj , aby tworzyć piękną ceramikę, używając karty *Garncarstwo*, ale uważaj na ikonę . Jeśli porzucisz ją po przemianie w imperium, nie zagrażasz jej ponownie. Dzięki karcie *Pismo linearne* możesz przenosić do historii niepotrzebne już karty, a *System nawadniający* w połączeniu z *Labiryntem* pozwoli zyskiwać dodatkowe .

Olmekowie

Poziom trudności: ★★★★★

Prowadząc tę nację, twoja gra będzie wyglądać inaczej niż innych graczy. Olmekowie nie mają w talii kart, które są fundamentem dla innych nacji. Nie masz zatem *Dobrobytu*, *Chwały* ani *Podboju*. Trzonem twojej strategii są *Kamienne maski*. Maski  pozwalają dobierać więcej kart, a przeniesione do historii zapewniają punkty zwycięstwa. Używasz ich również do wywoływania efektów innych kart. Musisz rozważnie zarządzać maskami, to one są kluczem do sukcesu w grze, gdy prowadzisz nację Olmeków.

Qin

Poziom trudności: ★★★☆☆

Granie dynastią Qin wymaga podejmowania trudnych decyzji. Potężni przywódcy muszą rządzić wspierani *Mandatem niebios*, ale takie przywództwo niesie za sobą utrudnienia. Musisz balansować pomiędzy konkurencyjnymi systemami konfucjanizmu i legalizmu. Oba przynoszą korzyści, ale na raz, możesz korzystać tylko z jednego. Gdy staniesz się imperium, musisz wybrać, czy przeznacysz zasoby na rozbudowę *Wielkiego Muru* czy rozwiniesz inne karty.

Utopijczycy

Poziom trudności: ★★★★★

Utopijczycy to nacja kompletnie inna niż wszystkie pozostałe, większość ich mechanizmów jest inna niż u pozostałych nacji. Utopijczycy nie mają talii nacji oraz nie dokonują rozwoju. Dlatego nie zależy im, aby szybko przewijać swoją talię. Realizują wizję o *Shangri-la* i kroczą swoją ścieżką w kierunku legendarnego miasta. W ten sposób dążą do wywołania zakończenia gry w najdogodniejszej dla nich sytuacji.

Zobacz: Utopijczycy i ich podróż (str. 19)



Autorzy: Nigel Buckle, Dávid Turczy

Rozwój gry: Filip Hartelius, Anthony Howgego

Ilustracje: Mihajlo „The Mico” Dimitrievski

Opracowanie graficzne: James Hunter

Wersja polska: Bartosz Chlebicki, Łukasz Gralak, Marcin Tomczyk

DTP: Łukasz Kempniński

Nigel i Dávid dziękują wszystkim za wsparcie i czas poświęcony na testy gry, w szczególności: Andrei Novac; Anthony Howgego; Arwen, Kiefer, i Fiona Buckle; Błażej Kubacki; Charlotte Levy; Colin Beattie; David Pitman; Gary Perrin; Graham Forbes; Ian Vincent; James Bunnett; Jen i Kieran Symington; Jonathan Bobal; Martin Butcher; Nick Shaw; Michael Dollin; Mike Eggleton; Mukel Patel; Neil HK; Paul i Donna Lister; Riccardo Fabris; Rob Darbarn; Rob Fisher; Sami Khan; Stephen Tavener; Tim Fitzmaurice; Tim Smith; Wai-yee Phuah oraz wszystkim graczom z klubów London on Board i Cambridge Grad Pad.

Specjalne podziękowania dla Martin Butcher oraz Kiefer Buckle.

© Nigel Buckle and Dávid Turczy, 2021. All rights reserved.

© Illustrations, Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc., 2021.

These translated editions of Imperium Classics and Imperium Legends are published by Lucrum Games Sp. z o.o. by arrangement with Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc.

© 2022 wersja polska Lucrum Games Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.lucrumgames.pl

kontakt@lucrumgames.pl

GRĘ POLECAJĄ



PODSUMOWANIE PRZEBIEGU GRY

KOMPOZYCJA TURY

AKTYWACJA

ALBO

INNOWACJA

ALBO

PRZEWROT

NASTĘPNIE

FAZA PORZĄDKÓW

Aktywacja: wykonaj do 3 akcji i do 5 efektów zaznacz.

Innowacja: odrzuć wszystkie karty z ręki i podporządkuj , , , .

Przewrót: zwróć z ręki dowolną liczbę kart  na stos buntów.

Faza porządków

1. Umieść 1  na dowolnej karcie na rynku.
2. Wróć żetony  i  na kartę systemu.
3. Odrzuć z ręki dowolną liczbę kart.
4. Dobierz na rękę karty z talii, tak aby mieć ich 5.

Wyczerpanie talii

Jeżeli : weź wierzchnią kartę z talii nacji i umieść na stosie kart odrzuconych.

Przetasuj stos kart odrzuconych, utwórz nową talię i zaznacz talię nacji.

Jeżeli karta dodana do stosu odrzuconych to , odwróć kartę systemu na stronę .

Jeżeli : możesz opłacić koszt, aby dokonać rozwoju wybranej karty. Rozwiniętą kartę umieść w stosie kart odrzuconych. Przetasuj stos kart odrzuconych, utwórz nową talię i zaznacz obszar rozwoju.

Upadek

Jeżeli stos buntów jest pusty, gra natychmiast się kończy. Osoba z najmniejszą liczbą kart  zostaje zwycięzcą bądź zwyciężczynią.

Punktacja

Zakończenie gry rozpoczyna się, gdy zostanie spełniony któryś z poniższych warunków:

1. Talia główna jest pusta
2. Obszar rozwoju któregośkolwiek gracza jest pusty
3. Karta *Król królów* zostaje odwrócona na stronę B
4. Wikingowie wywołają efekt karty  *Harald III Srogi*
5. Arturianie zagrają kartę  *Graal*
6. Utopijczycy wywołają efekt przesilenie na karcie *Shangri-la*, posiadając 24+ 

Gracze kończą obecną rundę i rozgrywają jeszcze jedną ostatnią rundę.

Zwycięża gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa:



= 1 punkt zwycięstwa



= 1 punkt zwycięstwa



= liczba punktów zwycięstwa zależna od spełnienia warunku



= zmienna liczba punktów zwycięstwa, **maksymalnie 10**