



SKYRISE

ADAM WYSE · GAVAN BROWN · SEBASTIEN PAUCHON

INSTRUKCJA



ZARYS OGÓLNY

Witaj w Skyrise, cudownym mieście w chmurach poświęconym sztuce, nauce i pięknu! Najwybitniejsi wizjonerzy świata otrzymali zadanie ukształtowania miasta, lecz tylko jeden z nich zostanie zapamiętany jako prawdziwy mistrz swojego rzemiosła!

Udowodnij swój geniusz, wygrywając tereny pod budowę, zjednując sobie przychyłność wysp i stronnictw, realizując zarówno publiczne, jak i ukryte cele, zabiegając o tajemniczych patronów oraz wznosząc swój własny, unikalny cud!

2-4 **30-75** **14+**

TWÓRCY

Projekt gry: Adam Wyse, Gavan Brown, Sebastien Pauchon

Rozwój gry: Paul Saxberg

Ilustracje: Andrew Bosley

Dodatkowe ilustracje: Damien Mammoliti, James Van Niekerk

Projekt graficzny: James Van Niekerk, Gavan Brown, Gui Landgraf, Layne Huber, Andrew Wall

Redakcja i projekt instrukcji: Adam Wyse, Paul Saxberg, Gui Landgraf, Robyn Gordon

Projekt figurek: James Van Niekerk

Prototyp figurek: Gabriel Martin - Tray Forge, Heriberto Valle

Projekt wytłoczek: Gabriel Martin - Tray Forge

Testowanie gry: Caiden Abel, Ryan Biddulph, Chad Birch, Chelsea Birch-Wyse, Orin Bishop, Joshua Blaylock, Stephanie Bjornson, Richard Bruce, David Clarfield, Kieth Donaldson, Glen Dresser, George Georgadis, Scott Glasgow, Robyn Gordon, Matt & Paula Hakkola, Gord Hamilton, Duncan Hecht, Jonathan Herrera-Thomas, Kevin Houle, Mike James, Jason Kersey, Nathan Klassen, Gui Landgraf, Tom Layton, Gabriel Martin, Rick May, Joe McDaid, Rick Moffat, James Van Niekerk, Kira Peavley, Tom Sarsons, Paul Saxberg, Bruno Stepphun, Jonathan Strome, Matt Sywenky, Matt Tolman, Aydan Wyse, Tim Yeung

EDYCJA POLSKA LUCKY DUCK GAMES

Tłumaczenie: Anna Stokłosa, Karol Górniak

Korekta: Marta Kania

Redakcja: Patryk Blok

Skład: Marek Baranowski

Marketing: Tomasz Siwek, Daria Stachurska

Obsługa klienta: Maryla Wolska

Wydawca: Michał Herman

KOMPONENTY



centralna wyspa i 4 wyspy zewnętrzne



plansza



4 planszeczki graczy



4 kafelki wartości patronów



2 żetony zleceń
i 2 żetony uniwersalne



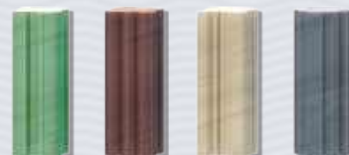
mały i duży klucz do miasta



16 żetonów patronów (po 4 z każdego rodzaju)



40 żetonów dzielnic (po 10 z każdego koloru)



12 wysokich budynków
(po 3 z każdego koloru)



20 średnich budynków
(po 5 z każdego koloru)



4 cuda (po 1 z każdego koloru)



16 niskich budynków
(po 4 z każdego koloru)



4 znaczniki punktacji



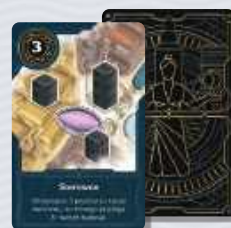
worek



karta pomocy



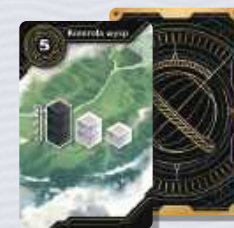
4 karty ukrytych celów



5 kart panoramy



20 kart cudów



karta kontroli wysp

PRZYGOTOWANIE GRY

1 Połóżcie **planszę** na środku stołu. Po zewnętrznej krawędzi planszy biegnie tor prestiżu.

2 Weźcie **wyspy zewnętrzne** w liczbie odpowiadającej liczbie graczy (♂) i umieśćcie je losowo na planszy, tak jak pokazano na obrazku po prawej stronie.

3 Umieśćcie **centralną wyspę** pośrodku wysp zewnętrznych, tak by jej mosty wpasowały się w wycięcia na wyspach zewnętrznych.

4 W zależności od liczby graczy odłóżcie do pudełka następujące żetony:

4 graczy ♂♂♂♂: nie usuwajcie niczego.

3 graczy ♂♂♂: usuńcie żeton uniwersalny, żeton zlecenia oraz po 3 żetony każdej z dzielnic.



2 graczy ♂♂: usuńcie po 2 żetony patronów i po 5 żetonów dzielnic.



5 Umieśćcie pozostałe **żetony dzielnic, patronów, zleceń** oraz **uniwersalne** w woreczku i wymieszajcie je.

6 Losując z woreczka, wyłóżcie po 1 żetonie na wszystkich kolorowych obszarach dzielnic każdej z wysp.

Aby rozmieścić żetony losowo, sugerujemy zacząć w jednym rogu dowolnej wyspy i przesuwać się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, układając żetony tak długo, aż znajdą się na wszystkich dzielnicach.

7 Przetasujcie 20 **kart cudów** i rozdajcie wszystkim graczom po 3 zakryte (po 5 kart w rozgrywce dla 2 graczy ♂♂). Odłóżcie pozostałe karty do pudełka, nie patrząc na nie.

8 Przetasujcie 4 **karty ukrytych celów** i rozdajcie wszystkim graczom po 1 zakrytej. Odłóżcie pozostałe karty do pudełka, nie patrząc na nie.

9 Połóżcie **kartę kontroli wysp** odkrytą w pobliżu planszy.

10 Przetasujcie 5 **kart panoramy**, dobierzcie 2 i połóżcie je odkryte obok karty kontroli wysp. Odłóżcie pozostałe karty panoramy do pudełka.

11 Przetasujcie **kafelki wartości patronów** i losowo połóżcie po 1 zakrytym kafelku na wszystkich polach patrona (A, B, C i D) na planszy.

12 Połóżcie **duży klucz do miasta** w pobliżu planszy.

13 W rozgrywce dla 3 ♂♂♂ lub 4 graczy ♂♂♂♂ połóżcie także **mały klucz do miasta** w pobliżu planszy.



PRZYGOTOWANIE



PRZYGOTOWANIE GRACZY

Wszyscy gracze wykonują następujące kroki:

- 14 Wybierz **planszетkę gracza** i umieść ją przed sobą ilustracją wizjonera do góry.
- 15 Weź **znacznik punktacji** odpowiadający twojemu kolorowi i połóż go na polu „0” na torze prestiżu.
- 16 Weź 12 **budynków** oraz **cud** w swoim kolorze.

W rozgrywce dla 2 graczy każdy gracz otrzymuje 2 cuda. Weź cud w nieużywanym kolorze i odpowiadający mu znacznik punktacji, by później za jego pomocą oznaczyć odpowiadającą mu kartę cudu.

Każdy gracz otrzymuje unikalny zestaw ponumerowanych budynków, więc zachęcamy do wypróbowania różnych planszетek graczy i kolejności przy stole podczas kolejnych rozgrywek.

- 17 Każdy z twoich budynków ma na spodzie liczbę symbolizującą jego wartość w licytacji. Na niektórych budynkach pod liczbą jest kropka. Odtóż je wraz ze swoim cudem na lewą stronę planszетki gracza. Nie są one jeszcze dostępne.



bez kropki



kropka

- 18 Postaw swoje pozostałe budynki (bez kropki) po prawej stronie planszетki gracza w rosnącej kolejności stroną z liczbą do góry.
- 19 Teraz możesz dyskretnie podejrzeć swoje karty ukrytego celu i cudów.

Nowym graczom sugerujemy, by wstrzymali się z podglądaniem kart cudów i zrobili to dopiero w dalszej części rozgrywki.



GRACZ ROZPOCZYNAJĄCY

- 20 Wylosujcie, który z graczy będzie zaczynał pierwszą licytację rozgrywki.

CEL

Celem w „Skyrise” jest zdobycie największego prestiżu na koniec dwóch er.

Prestiż zdobywa się na koniec każdej ery oraz natychmiast po wybudowaniu cudu.

ERA I ORAZ ERA II

Rozgrywka podzielona jest na dwie połowy zwane **erami**. Każda era składa się z serii **licytacji**. Po każdej licytacji zostanie **wzniesiona** jedna budowla. W erze I masz dostęp jedynie do budynków ustawionych stroną z liczbą do góry po prawej stronie swojej planszeczki gracza.

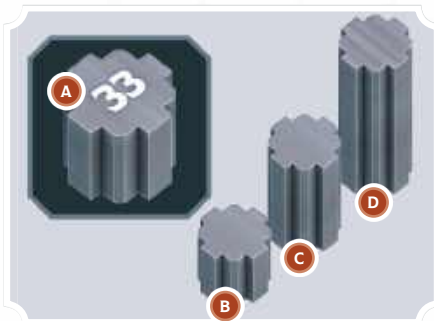
- Era I kończy się, gdy **jeden gracz** wzniesie wszystkie swoje budynki pierwszej ery.
- Era II kończy się, gdy **wszyscy gracze** wzniosą wszystkie swoje budynki i cuda.

BUDYNKI I OFERTY

Każdy gracz posiada 12 **budynków** z liczbami na spodzie. Liczby te symbolizują ich wartość w licytacji **A**. Budynek stroną z liczbą do góry, czy to obok twojej planszeczki gracza, czy na planszy, nazywany jest **ofertą**.

Wszystkie twoje oferty znajdujące się obok planszeczki gracza muszą być uporządkowane numerami do góry w kolejności rosnącej (tak by przeciwnicy mogli szybko ocenić, które liczby ofertowe są wciąż dostępne).

Po wygranej licytacji zwycięska oferta jest odwracana numerem do dołu i staje się wzniesionym budynkiem. Jej liczba przestaje mieć znaczenie z chwilą wybudowania, ważna jest jedynie wysokość. Budynki mają trzy wysokości: niską **B**, średnią **C** i wysoką **D**.



WYSPY

Plansza składa się z maksymalnie 5 latających wysp: centralna wyspa **E** otoczona jest maksymalnie 4 wyspami zewnętrznymi **F**.



Pod koniec każdej **ery** gracz z największą liczbą wysokich budynków (nie cudów) na każdej z wysp otrzyma 5 prestiżu za daną wyspę (patrz „Punkty za kontrolę wysp”, str. 9).



CUDA

Na początku ery II każdy z graczy zyskuje dostęp do swojej figurki cudu i wybiera jedną ze swoich kart cudu, która nadaje cudowi efekt specjalny.

Cuda nie mają na spodzie liczby, ponieważ po położeniu automatycznie wygrywają licytację.

Cuda nie są „budynkami”, jednak zarówno budynki, jak i cuda są uznawane za „budowle”. Cuda nie mają wysokości (niski/średni/wysoki), więc nie są brane pod uwagę podczas przyznawania punktów za kontrolę wysp. Cuda nie mogą rozpocząć licytacji, chyba że nie posiadasz już żadnych innych ofert.



KARTY CUDÓW



Każda karta cudu ma wartość inicjatywy **G** oraz efekt opisany na karcie **H**. Efekty na kartach cudów rozstrzyga się natychmiast po wzniesieniu cudu.

Gracz, którego karta cudu ma najniższą wartość inicjatywy, rozpocznie kolejną licytację, gdy:

- Rozpocznie się era II lub
- Dowolny gracz wzniesie swoją ostatnią budowlę w erze II (patrz „Wyznaczenie pierwszego licytującego”, str. 8).

W rozgrywce dla 2 graczy **inicyjatywa** gracza określana jest przez sumę wartości inicjatywy **G** na jego 2 wybranych kartach cudów. W razie remisu wygrywa gracz z najniższą pojedynczą wartością inicjatywy cudu.

DZIELNICE

Dzielnice to regiony wyspy, gdzie gracze składają oferty i wnoszą budowle. Każda dzielnica może pomieścić tylko jedną ofertę lub budowlę.

Na początku rozgrywki na każdej z dzielnic będzie znajdować się żeton.

W „Skyrise” znajdziecie 4 kolorowe dzielnice zamieszkałe przez 4 stronnictwa twórców:

- **żółte I** zamieszkałe przez filozofów,
- **zielone J** siedziby naturalistów,
- **białe K** gromadzące artystów,
- **brązowe L** stworzone dla wynalazców.



NIEZABUDOWANE DZIELNICE

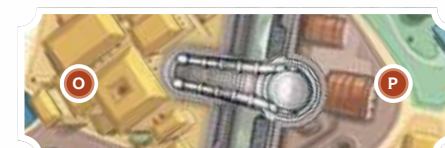
Dzielnica bez oferty ani budowli uznawana jest za **niezabudowaną**. Na powyższej ilustracji **I** oraz **J** są **niezabudowane**.

SĄSIADUJĄCE DZIELNICE

Dzielnica **sąsiaduje** z drugą dzielnicą, jeśli mają wspólną granicę (krawędź, nie róg ani sterowiec). Na powyższej ilustracji **I** **sąsiaduje** z **J** i **L**, **ale nie sąsiaduje** z **K**.

Dzielnice połączone mostem także uznawane są za sąsiadujące.

Na poniższej ilustracji **M** oraz **N** sąsiadują ze sobą. **O** i **P** to także dzielnice sąsiadujące.



UKRYTE CELE

Na początku rozgrywki otrzymasz kartę ukrytego celu, która zapewni ci sekretny, długoterminowy cel. Pod koniec gry, jeśli zrealizujesz swój cel, otrzymasz prestiż wskazany na karcie.



Szary zrealizował swój cel wybudowania 4+ budowli w dzielnicach wynalazców (brązowych).

KARTY PANORAMY

Karty panoramy nagradzają graczy za wznoszenie swoich budowli w pobliżu konkretnych punktów na wyspie.



Punkty za karty panoramy przyznawane są pod koniec każdej ery. Panorama punktuje wielokrotnie za każde zrealizowanie celu karty.



W powyższym przykładzie szary gracz zrealizował jednokrotnie panoramę Sterowce.

ZDOBYWANIE ŻETONÓW

Za każdym razem, gdy wzniesiesz budowlę w dzielnicy, w której znajduje się żeton (dzielnicy, patrona, uniwersalny lub zlecenia), zabierasz ten żeton i umieszczasz go na swojej planszeczce gracza.

ŻETONY DZIELNIC



Żetony dzielnic w czterech kolorach odpowiadają kolorom dzielnic każdego ze stronnictw.

Gdy zdobędziesz żeton dzielnicy, połóż go na skrajnym lewym pustym polu w odpowiadającym rzędzie na swojej planszeczce gracza **Q**. Podnosi to wartość prestiżu **R** wszystkich twoich budowli wzniesionych w tym kolorze (patrz „Punkty za budowle” w sekcji „Koniec ery II”, str. 9).



Wskazówka: W celu maksymalizacji prestiżu unikaj zebrania dokładnie 4 żetonów dzielnicy tego samego koloru **S**.

Zauważ, że każdy gracz zaczyna z już wypełnionym polem w kolumnie „2”. Skrajne lewe puste pole na pierwszy żeton każdego koloru zdobyty przez gracza będzie w kolumnie „3”.

SIĘGNIJ GWIAZD!

Jeśli zdobędziesz żeton dzielnicy, posiadając już 4 tego samego koloru **T**, umieść go na ilustracji wizjonera zamiast na wyznaczonych polach **U**. Każdy taki żeton zapewni ci 10 prestiżu na końcu rozgrywki, tak jak wskazuje „+10” z prawej strony twojej planszeczki **V**.



ŻETONY PATRONÓW



Żetony patronów mają czarny kolor z literą pośrodku. Symbolizują one prace twojego wizjonera tworzone na zlecenie jednego ze sławnych mecenasów sztuki przedstawionych na krawędzi planszy.



Gdy zdobędziesz żeton patrona, umieść go na ilustracji wizjonera na swojej planszeczce gracza.



Litera na każdym żetonie patrona odpowiada jednemu z czterech mecenasów sztuki.

WARTOŚĆ PATRONÓW



Wartość prestiżu zdobytych żetonów patronów jest równa wartości wydrukowanej na spodzie kafelka wartości danego patrona (przydzielonej podczas przygotowania do gry).

W dowolnym momencie rozgrywki możesz w tajemnicy podejrzeć kafelki wartości patronów odpowiadających literom na zdobytych przez ciebie żetonach.



Przykład: Zdobyłeś żeton patrona z literą „B”. Następnie w tajemnicy podglądasz kafelek wartości patrona na polu B. Teraz już wiesz, że wszystkie żetony „B” są warte 4 prestiżu na koniec gry, choć swoim przeciwnikom możesz powiedzieć, co tylko zechcesz.

ŻETONY UNIWERSALNE

Żetony uniwersalne to żetony dzielnic, które mogą być użyte dla każdego ze stronnictw. W momencie zdobywania należy przypisać im kolor i umieścić na planszeczce gracza w odpowiednim miejscu. Po przypisaniu koloru nie można ich już przenosić.



ŻETONY ZLECEŃ

Zdobyte żetony zleceń umieść na ilustracji wizjonera na swojej planszeczce gracza. Każdy żeton zlecenia, który posiadasz na koniec ery II, zwiększy wartość każdego przedmiotu na portrecie twojego wizjonera o 1 prestiżu, włączając w to żetony patronów, klucze do miasta, nadmiarowe żetony dzielnic, a nawet same żetony zleceń (patrz „Punkty za żetony i kafelki” w sekcji „Koniec ery II”, str. 9).



LICYTACJA

Gra składa się z serii licytacji, w których gracze po kolei będą decydować, czy przebić obecną ofertę, czy spasować. Gdy wszyscy spasują lub nie są w stanie dalej licytować, najwyższa oferta wygrywa licytację, a budowla zostaje wzniesiona.

Nie możesz nigdy przebić samego siebie. Jeżeli licytacja wróci do ciebie i nadal będziesz najwyższym licytującym graczem, oznacza to, że wszyscy inni spasowali i następuje zakończenie licytacji.

Licytacja składa się z następujących kroków:

1 WYZNACZANIE PIERWSZEGO LICYTUJĄCEGO

Licytację zawsze rozpoczyna gracz, który **wygrał poprzednią licytację**, z następującymi wyjątkami:

- **Początek ery I:** Pierwszą licytację rozpoczyna losowy gracz wybrany podczas przygotowania do gry.
- **Początek ery II:** Pierwszą licytację rozpoczyna gracz, którego karta cudu ma najniższą wartość inicjatywy.
- **Gdy gracz wzniesie swoją ostatnią budowlę w erze II:** Kolejną licytację rozpoczyna pozostający w rozgrywce gracz, którego karta cudu ma następną najniższą wartość inicjatywy.

2 OFERTA OTWIERAJĄCA

Gracz rozpoczynający licytację składa dowolną z dostępnych mu ofert stroną z liczbą do góry w niezabudowanej dzielnicy, która:

- Znajduje się na centralnej wyspie **A** lub
- Sąsiaduje z dowolną już wzniesioną budowlą **należącą do dowolnego gracza** na dowolnej wyspie **B**.

Wszystkie złożone oferty muszą pozostać ułożone stroną z liczbą do góry.

Nie możesz otworzyć licytacji cudem, chyba że jest to twoja ostatnia dostępna budowla.

3 KOLEJNE OFERTY

Składanie ofert jest kontynuowane w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Kolejny gracz musi wykonać jedną z następujących akcji:

- **Przebić:** Złóż ofertę o wyższej wartości w niezabudowanej dzielnicy sąsiadującej z ostatnią ofertą.
- **Spasować:** Powiedz „pas”. Ten gracz nie może już brać dalszego udziału w tej licytacji.
- **Postawić cud (tylko era II):** Umieść swój cud w niezabudowanej dzielnicy sąsiadującej z ostatnią ofertą.

4 ZAKOŃCZENIE LICYTACJI

Licytacja kończy się, gdy wydarzy się jedna z następujących sytuacji:

- Wszyscy gracze oprócz ostatnio licytującego spasowali.
- Nie ma więcej niezabudowanych dzielnic sąsiadujących z ostatnią ofertą.
- Gracz wzniesie swój cud. Niektóre cuda mogą łamać tę zasadę i zezwalać na przelicytowanie cudów.

Po zakończeniu licytacji wykonajcie następujące kroki:

1. Zwycięską ofertę należy odwrócić, staje się ona wzniesionym budynkiem – znajdująca się na nim liczba będzie teraz na spodzie **C**. Cudów nie odwraca się.

2. Wszystkie oferty, które nie wygrały, wracają do puli dostępnych ofert swoich właścicieli **D**.

Jeśli na dzielnicy z nowo wzniesioną budowlą znajduje się żeton, bierze go zwycięski gracz **E** (patrz „Zdobywanie żetonów”, str. 7).

3. Jeśli został wzniesiony cud, rozpatrz jego efekt.

Następnie rozpoczyna się kolejna licytacja. Wróćcie do punktu **1** „Wyznaczenie pierwszego licytującego”, chyba że został wywołany koniec ery (patrz „Era I oraz era II”, str. 6).



W tym przykładzie kolejka przy stole jest następująca: czerwony, zielony, żółty, a na końcu szary. Czerwony otwiera licytację, oferując 24 w dzielnicy sąsiadującej ze wzniesionym zielonym budynkiem. Zielony pasuje. Żółty podbija do 32. Szary licytuje 64. Czerwony podbija do 72. Zielony jest pomijany, ponieważ już wcześniej spasował. Żółty pasuje. Szary licytuje 91. Czerwony pasuje. Wszyscy poza szarym spasowali, więc przechodzą do kroku **4** „Zakończenie licytacji”.



Szary wygrywa licytację i odwraca swój budynek stroną z liczbą w dół. Zabiera biały żeton znajdujący się na tym polu i umieszcza go na swojej planszecie gracza. Oferty, które nie wygrały licytacji, wracają do swoich właścicieli.

KONIEC ERY I

Gdy **którykolwiek** z graczy wzniesie swój ostatni budynek ery I, wykonajcie następujące kroki:

1 PUNKTY ZA KONTROLĘ WYSP

Za każdą wyspę (łącznie z centralną) gracz lub gracze kontrolujący wyspę otrzymują po 5 prestiżu. Wyspę kontroluje gracz, który:

- Wzniósł największą liczbę **wysokich** budynków na tej wyspie.
- W przypadku remisu (lub braku wysokich budynków) porównajcie liczbę **średnich** budynków remisujących graczy na tej wyspie.
- Jeżeli nadal jest remis, porównajcie liczbę **niskich** budynków remisujących graczy na tej wyspie.
- Jeżeli nadal jest remis, wszyscy remisujący gracze zdobywają po 5 prestiżu za kontrolę wyspy.



Czerwony zdobywa 5 prestiżu za kontrolę wyspy, ponieważ jako jedyny posiada wysoki (W) budynek.



Czerwony i szary remisują, ponieważ obaj mają tyle samo wysokich (W) i średnich (Ś) budynków. Obaj otrzymują po 5 prestiżu za kontrolę wyspy.

2 PRYZNAJCIE PUNKTY ZA KARTY PANORAMY

Za każdą kartę panoramy gracze zyskują wskazany na karcie prestiż **F** za zrealizowanie jej celu **G** (można otrzymać punkty wielokrotnie).

Pojedyncza budowla może zostać użyta do realizacji celu z tej samej karty panoramy wielokrotnie, mogą jej także dotyczyć obie karty panoramy.



Żółty punktuje kartę panoramy **Sterowce** dwukrotnie, otrzymując 6 prestiżu. Zdobywa także 2 punkty prestiżu za kartę **Wiatrak**.

3 WYBÓR KART CUDÓW

Wszyscy gracze wybierają jedną ze swoich zakrytych kart cudów i odkrywają je jednocześnie.

W rozgrywce dla 2 graczy **II** każdy gracz wybiera i odkrywa dodatkową kartę cudu. Gracze kładą swój dodatkowy znacznik punktacji na tej karcie, przypisując jej efekt swojemu drugiemu cudowi.

Wszystkie niewybrane karty cudów wracają do pudełka. Gracz, który wybrał kartę cudu o najniższej wartości inicjatywy **H**, rozpocznie pierwszą licytację ery II.

4 ODBLOKUJcie BUDOWLE ERY II

Każdy gracz dodaje swoją figurkę cudu (2 cudów w rozgrywce dla 2 graczy **II**) oraz 5 budynków ery II do swojej puli dostępnych ofert po prawej stronie planszki gracza stronami z liczbą do góry i w kolejności numerycznej.

ERA II: OSTATNIA BUDOWLA

Gdy **którykolwiek** z graczy wzniesie swoją ostatnią budowlę w czasie trwania ery II, następną licytację otwiera ten z pozostałych graczy, który ma najniższą wartość inicjatywy.

Pierwszy gracz, który wzniesie wszystkie swoje budowle w erze II, kładzie duży klucz do miasta na portrecie swojego wizjonera – jest on warty 10 prestiżu na koniec gry.

W rozgrywce dla 3 **III** lub 4 graczy **IIII** drugi z kolei gracz, który wzniesie wszystkie swoje budowle w erze II, kładzie mały klucz do miasta na portrecie swojego wizjonera – jest on warty 4 prestiżu na koniec gry.

KONIEC ERY II

Gdy **wszyscy** gracze wzniosą swoje ostatnie budowle, wykonajcie następujące kroki:

1 PUNKTY ZA KONTROLĘ WYSP

Przyznajcie punkty za kontrolę wysp w ten sam sposób co w erze I.

Przy cudach nie liczy się wysokość (niska, średnia, wysoka), więc nie są brane pod uwagę podczas przyznawania punktów za kontrolę wysp.

2 PUNKTY ZA KARTY PANORAMY

Przyznajcie punkty za karty panoramy w ten sam sposób co w erze I.

Cuda liczą się do celów na kartach panoramy.

3 PUNKTY ZA UKRYTE CELE

Wszyscy gracze odkrywają swoje karty ukrytych celów. Jeśli zrealizowałeś swój sekretny cel, zdobywasz prestiż wskazany na karcie.

4 PUNKTY ZA ŻETONY I KAFELKI

Żetony patronów: Odkrycie wszystkie kafelki wartości patronów. Przyznajcie prestiż za każdy zdobyty żeton patrona zgodnie z ujawnioną wartością kafelków patronów (patrz „Żetony patronów”, str. 7).

Nadmiarowe żetony dzielnic:

Za każdy żeton dzielnic lub żeton uniwersalny znajdujący się na ilustracji wizjonera otrzymujesz 10 prestiżu (patrz „Sięgnij gwiazd!”, str. 7).

Klucze do miasta: Jeśli masz duży klucz, zdobywasz 10 prestiżu. Jeśli masz mały klucz, zdobywasz 4 prestiżu.

Żetony zleceń: Każdy posiadany żeton zlecenia daje 1 prestiżu za każdy: żeton patrona, nadmiarowy żeton dzielnic, klucz do miasta oraz żeton zlecenia na ilustracji twojego wizjonera.

5 PUNKTY ZA BUDOWLE

Zdejmij wszystkie swoje budowle znajdujące się w dzielnicach filozofów (żółtych **II**) na wszystkich wyspach. Za każdą zdjętą budowlę otrzymujesz prestiż równy liczbie widocznej na górze kolumny skrajnego prawego zdobytego żetonu filozofów.

Każda budowla jest warta minimum 2 prestiżu, nawet jeśli nie zdobyłeś żadnych żetonów dzielnic tego koloru **I**.



Powtórz to dla budowli w dzielnicach naturalistów (zielonych **II**), artystów (białych **II**) oraz wynalazców (brązowych **II**).

Uwaga: W tym przykładzie szary gracz przypisał żeton uniwersalny w momencie zdobycia do rzędu wynalazców (brązowego **II**).

Przykład: Szary zdobywa 6 prestiżu za każdą ze swoich budowli zdjętych z dzielnicy artystów **II**.



KONIEC GRY

Po przyznaniu punktacji w erze II:

- Gracz o największym prestiżu zostaje obwołany zwycięzcą.
- W przypadku remisu zwycięża ten z graczy, który pierwszy wznosił swoją ostatnią budowlę.



FRITZ LANG

(5.12.1890–2.08.1976)

Fritz Lang był wizjonerem, reżyserem i scenarzystą, któremu przypisuje się zapoczątkowanie lub rozwinięcie kilku różnych gatunków filmowych. Wiele jego dzieł okrzyknięto arcydziełami kompozycji i ekspresjonistycznego suspensu.

Lang był jednym z najślawniejszych emigrantów szkoły niemieckiego ekspresjonizmu. Do jego najznakomitszych dzieł można zaliczyć filmy **Metropolis** i **M – Morderca**. Trudny we współpracy, stał się wcieleniem stereotypowego germańskiego reżysera-tyrana. Noszony przez niego monokl tylko utrwalił stereotyp.

Przed wybuchem II wojny światowej nazistowski reżim zakazał dystrybucji nowego filmu Langa **Testament Doktora Mabuse**, odczytywanego jako krytyka państwa totalitarnego. Obawiając się prześladowań z powodu żydowskiego pochodzenia, Lang uciekł do Paryża, który wkrótce opuścił, osiedlając się w Stanach Zjednoczonych.

Langowi przypisuje się zapoczątkowanie lub opracowanie wielu gatunków kina, w tym film wojenny, formułę filmu o seryjnym mordercy oraz film noir, z charakterystycznymi elementami konfliktu psychologicznego, paranoi, przeznaczenia i dwuznaczności moralnej.

Reprezentowany styl: niemiecki ekspresjonizm, neogotyki

Materiał budowlany: tupek



WIERA MUCHINA

(1.07.1889–6.10.1953)

Wiera Muchina była wybitną radziecką rzeźbiarką i malarką. Znana jako czołowa przedstawicielka realizmu socjalistycznego – tak stylu, jak i ideologii – stworzyła jedno z największych dzieł sztuki tej epoki.

Muchina pobierała nauki i szlifowała warsztat malarski i rzeźbiarski w Rosji, Francji i Włoszech, po czym wróciła do Rosji tuż przed wybuchem I wojny światowej.

W nowo powstałym Związku Radzieckim rzeźbiarze otrzymywali państwowe zlecenia na miejskie pomniki. Muchina osiągnęła znaczącą pozycję jako jedna z najbardziej podziwianych i docenianych osobistości artystycznych.

Jej najsłynniejszym dziełem był gigantyczny pomnik **Robotnik i kołchoźnica**, wykonany na potrzeby wystawy światowej w Paryżu w 1937 r., przeniesiony następnie do Moskwy. Monument znany był nie tylko ze swej świetności, ale stanowił także cud konstrukcyjny. Wykonany ze stali nierdzewnej pomnik był pierwszą rzeźbą spawaną. Inne dzieła artystki to **Nauka**, **Urodzaj**, **Ziemia i Woda** oraz pomniki poświęcone Piotrowi Czajkowskiemu i Maksimowi Gorkiemu.

Reprezentowany styl: brutalizm i realizm socjalistyczny

Materiał budowlany: cegła



TAMARA ŁEMPICKA

(16.05.1898–18.03.1980)

Tamara Łempicka była polską malarką, która tworzyła we Francji i Stanach Zjednoczonych. Znana jest z wyszukanych portretów arystokratów i mochnych tego świata w stylu art déco, jak również mocno stylizowanych aktów.

W swoich dziełach łączyła późny, subtelny kubizm ze stylem neoklasykistycznym. Brała aktywny udział w paryskim życiu artystycznym i społecznym okresu międzywojennego. W 1929 ukończyła jedno ze swoich najślawniejszych dzieł – **Autoportret (Tamara w zielonym Bugatti)**. Obraz przedstawiał Łempicką za kierownicą sportowego samochodu w rękawiczkach, skórzanej pilotce, owiniętą popielatym szalem. Portret ukazywał chłodne piękno, bogactwo, niedostępność i wyzwolenie.

Swoją twórczość najlepiej opisała sama autorka: „Byłam pierwszą kobietą, która malowała czysto, i to było podstawą mojego sukcesu. Z setki obrazów moje zawsze się wyróżnia. I tak galerie zaczęły wieszać moje prace w najlepszych miejscach, zawsze w środku, bo moje malarstwo było atrakcyjne. Precyzyjne. Skończone”.

Reprezentowany styl: art déco

Materiał budowlany: patynowana miedź



ANTONIO SANT'ELIA

(30.04.1888–10.10.1916)

Antonio Sant'Elia był włoskim architektem i kluczową postacią ruchu futurystycznego. Wywarł ogromny wpływ na współczesną architekturę śmiałymi rysunkami i wizją modelowych miast przyszłości.

Jego niezwykle wpływowe projekty **La Città Nuova** przedstawiały piętrzące się monolityczne wieżowce z tarasami, mostami i powietrznymi kładkami, będące wyrazem czystej ekscytacji współczesną architekturą i techniką. W jego wizji silnie uprzemysłowione miasto przyszłości jawiło się jako przepastna, wielopoziomowa, połączona funkcjonalnie i zintegrowana konurbacja, zaprojektowana wokół „życia” megalopolis.

Sant'Elia wstąpił do wojska, gdy Włochy dołączyły do I wojny światowej w 1915 r. Pełne perspektyw życie obiecującego architekta zostało tragicznie przerwane, gdy zginął na froncie podczas ósmej bitwy nad Isonzo w 1916 r.

Choć większość jego projektów nigdy nie doczekała się budowy, jego futurystyczne idee wpłynęły na wielu następujących po nim artystów i architektów. Jego pracami bezpośrednio inspirowane były projekty budynków w filmach **Blade Runner** i **Diuna**, jak również seria gier **Halo**.

Reprezentowany styl: futuryzm

Materiał budowlany: piaskowiec



CHARLES Z. KLAUDER

(9.02.1872–30.10.1938)

Charles Zeller Klauder był amerykańskim architektem, który stworzył wiele zabytkowych budynków uczelnianych w stylach neogotyckim oraz gotyku kolegiального.

Klauder rozpoczął życie zawodowe w wieku 15 lat i przyszło mu spędzić 31 lat pięcia się po drabinie korporacyjnej, by zostać właścicielem własnej agencji. Dopiero wtedy wykreował swoje najśłynniejsze budynki akademickie. Jego styl wykraczał poza tradycyjną architekturę gotycką, dołączając elementy abstrakcji art déco, jak również nowoczesne techniki budowlane. Najlepiej odzwierciedla to perła w koronie jego projektów, **Katedra Nauki**, należąca do Uniwersytetu Pittsburskiego – w czasie powstania była ona najwyższym budynkiem uniwersyteckim na świecie.

W wizji Klaudera każdy kampus był jak jedyny w swoim rodzaju gobelin utkany z wielorakich, wyróżniających czynników. Lata doświadczenia w projektowaniu rezydencji, kościołów, banków i biur przychodziły mu z pomocą w tworzeniu budynków tła. Z tego powodu jego wpływ na charakter, kulturę i historię wielu wiodących amerykańskich uczelni jest odczuwalny do dzisiaj.

Reprezentowany styl: niemiecki ekspresjonizm, neogotyck

Materiał budowlany: łupek



LINA BO BARDI

(5.12.1914–20.03.1992)

Lina Bo Bardi to brazylijska architektka silnie przekonana o potencjale budowl do stymulowania i kształtowania kultury. Jej jedyne w swoim rodzaju kreatywne budynki, zaprojektowane pod kątem sztuki, jak i praktyczności, łączyły włoski racjonalizm i amerykański modernizm z lokalnym, rodzimym wzornictwem.

Bo Bardi była kobietą renesansu, która nieustannie studiowała, pisała, wynajdowała, rysowała, malowała i wygłaszała wykłady. Oprócz architektury tworzyła też biżuterię, meble, kostiumy, scenografie teatralne i nowe sposoby ekspozycji sztuki. Mistrzyni adaptacji w każdym calu nigdy nie ustawała w poznawaniu nowych elementów stylistycznych, eksploracji nowych materiałów i technik budowlanych.

Bo Bardi wyrażała swoją miłość do ojczyzny poprzez projekty dające priorytet dostępności publicznej, regionalnym materiałom budowlanym i lokalnym rzemieślnikom, a także zachowując lokalną historię. Jej misja doprowadziła do stworzenia wielu z najśłynniejszych budynków kultury w Brazylii i sprawiła, że Bo Bardi stała się jedną z najbardziej produktywnych kobiet architektów XX wieku.

Reprezentowany styl: brutalizm i realizm socjalistyczny

Materiał budowlany: cegła



PAUL R. WILLIAMS

(18.02.1894–23.01.1980)

Paul Revere Williams to amerykański architekt, który swoją nowoczesną interpretacją stylów neogotyku, chateau, regencji, prowansalskiego oraz śródziemnomorskiego w znacznym stopniu wpłynął na architekturę Hollywood tak na srebrnym ekranie, jak i poza nim.

Williams, mistrz kreślactwa, do perfekcji opanował umiejętność rysowania do góry nogami, by pracować po przeciwnej stronie deski od białych klientów, którym przeszkadzałyby siedzieć obok czarnoskórego. Po placach budowy przechadzał się z rękoma za plecami, nie wiedząc, kto będzie skłonny ucisnąć mu dłoń.

Ironia polegała na tym, że nie mógłby legalnie kupić ani mieszkać w wielu budynkach, które projektował i budował. Mimo to celebryci byli oczarowani jego rezydencjami, luksusowymi kręconymi klatkami schodowymi, a także jego wyjątkową zdolnością nadawania wielkim przestrzeniom przytulnego charakteru.

Ta popularność i sukces dały Williamsowi środki do podążania za własną wizją: by każdy stworzony przez niego budynek otwierał drogę kolejnemu pokoleniu.

Reprezentowany styl: art déco

Materiał budowlany: patynowana miedź



MARIO CHIATTONE

(11.11.1891–21.08.1957)

Mario Chiattonne był szwajcarskim architektem, którego pragnienie pozytywnej, osiągalnej architektury przyczyniło się do narodzin ruchu futurystycznego. Ten pełen pasji, świetnie wykształcony i nieustrudzony projektant badał fantastyczne teorie i idee, jednocześnie podporządkowując się względem praktycznym, by ucieleśnić swoje wizje.

W latach 1912–1914 Chiattonne w udostępnionym przez ojca studio pracował z kolegą po fachu Antoniem Sant'Elią nad nową wizją współczesnych miast, które miały przyjąć z otwartymi ramionami innowacje i nowe technologie, odrzucając to, co stare i niepraktyczne. Ich innowacyjne rysunki i koncepty zostały dobrze przyjęte przez futurystów, jednak Chiattonne w dużej części nie zgadzał się z retoryką tego ruchu. Po II wojnie światowej porzucił zupełnie futuryzm, zauważając, jak trudno było sprzedać inspirowane futuryzmem projekty tradycyjnie nastawionym klientom.

Chiattonne osiągnął sukces na nowo, wracając do tradycyjnej architektury i włączając elementy regionalne do praktycznych, uproszczonych projektów.

Reprezentowany styl: futuryzm

Materiał budowlany: piaskowiec

OPIS CUDÓW I PANORAMY

KARTY CUDÓW

OBJAŚNIENIA OGÓLNE

- Poza wyjątkami (Młot i Atelier, które mają dodatkowe trwałe efekty) wszystkie efekty cudów rozpatruje się jedynie w momencie wzniesienia.
- Jeśli nie napisano inaczej, tylko gracz, który jest właścicielem cudu, otrzymuje prestiż za jego efekt.

OBJAŚNIENIA KART

- Młot:** Ten cud może przeliczować inne cuda, więc jeśli ktoś posiada Młot, licytacja nie kończy się automatycznie po położeniu cudu. Po wzniesieniu Młota przeciwnicy nie mogą licytować wysokich budynków w dzielnicach z nim sąsiadujących. W niezwykle rzadkim przypadku, gdy jedyne dostępne niezabudowane dzielnice sąsiadują z tym cudem, zignorujcie to ograniczenie.
- Ratusz:** Użyty jako oferta otwierająca może być położony w dowolnej niezabudowanej dzielnicy (nawet jeśli nie znajduje się ona na centralnej wyspie ani nie sąsiaduje z już wzniesioną budowlą).
- Pawilon Lacherta:** Otrzymujesz 2 prestiżu za każdą złożoną ofertę niezależnie od tego, kto ją składał.
- Atlantyda:** Po wzniesieniu sprawdź wszystkie wyspy i policz wszystkie jeziora, do których przylega jedna lub więcej twoich budowli. Jeśli ta liczba wynosi 3 lub więcej, zdobywasz 8 prestiżu.
- Skala Zeppelina:** Po wzniesieniu sprawdź wszystkie wyspy i policz wszystkie sterowce, do których przylega jedna lub więcej twoich budowli. Jeśli ta liczba wynosi 4 lub więcej, otrzymujesz 8 prestiżu.
- Obraz Lynchowski:** Te budowle mogą należeć do dowolnego gracza.
- Przyszłościowiec:** Sprawdź, które sąsiadujące dzielnice są niezabudowane, po tym jak oferty, które nie wygrały, wrócą do właścicieli.
- Ambicja Kahna:** Twoja karta ukrytego celu pozostanie odkryta przez resztę gry, ale wciąż punkty za nią zostaną przyznane dopiero pod koniec ery II.
- Ogrody Jane Jacobs:** Żetony uniwersalne liczą się jak żetony dzielnicy w kolorze przypisanym po zdobyciu.

- Inteligencjum:** Tylko właściciel cudu otrzymuje prestiż za karty panoramy na wyspie, na której go wzniesiono. Punkty za karty panoramy będą przyznawane jeszcze raz normalnie wszystkim graczom na koniec ery II. Karta panoramy „Mosty” daje punkty wtedy, gdy którykolwiek koniec mostu znajduje się na tej wyspie.
- Olmsted:** Nawet jeśli ten cud nie został wzniesiony na centralnej wyspie, jego właściciel wciąż otrzymuje prestiż za każdą budowlę położoną na centralnej wyspie.
- Przystań Muncha:** Za ten cud możesz otrzymać maksymalnie 12 prestiżu, jeśli masz co najmniej po jednym żetonie patronów (A, B, C i D).
- Iglica Sullivana:** Bierz pod uwagę tylko wyspę, na której znajduje się ten cud. Wysokie budynki mogą należeć do dowolnego gracza. Cud Atelier liczy się jako wysoki budynek.
- Atelier:** Ten cud liczy się jako wysoki budynek w każdej sytuacji, między innymi podczas rozgrywania jego efektu oraz określania kontroli wysp pod koniec ery II.
- Drzazga:** Efekt tego cudu nie dotyczy żetonów patronów zebranych po jego wzniesieniu. Prestiż za wszystkie zebrane żetony patronów pod koniec ery II przyznawany jest normalnie.
- La Boca:** Możesz otrzymać maksymalnie 12 prestiżu, jeśli posiadasz na tej wyspie budowle w przynajmniej jednej dzielnicy z każdego koloru (żółtej, zielonej, brązowej, białej).
- Le Baron:** Jeżeli posiadasz 3 lub więcej budowli, które jeszcze nie zostały wzniesione, zdobywasz 0.
- Krypta:** Właściciel tego cudu może otrzymać 2 żetony, więc na niezabudowanej dzielnicy może brakować żetonu. Gracze wciąż mogą składać oferty w tej dzielnicy, jednak nie otrzymają żetonu po wzniesieniu budowli.
- Szczyt:** Tylko właściciel cudu otrzymuje prestiż za wszystkie kontrolowane przez siebie wyspy. Punktacja za kontrolę wysp pod koniec ery II będzie rozpatrywana ponownie jak zwykle.
- Dziedzictwo Niemeyera:** Łańcuszek tworzony jest przez budowle wzniesione na niezabudowanych sąsiadujących ze sobą dzielnicach. Każda dzielnica może być użyta tylko raz w łańcuszku (jako że linia łańcuszka nie może zwracać). Ten cud nie musi być częścią łańcuszka.

KARTY PANORAMY

- Pojedyncza budowla może liczyć się do wielu kart panoramy. Na przykład zaznaczona budowla **A** spełnia warunki zarówno karty panoramy „Jeziora”, jak i „Sterowce”.
- Pojedyncza budowla może liczyć się wielokrotnie dla tej samej karty panoramy. Na przykład zaznaczona budowla **B** spełnia warunki karty panoramy „Mosty” dwukrotnie.
- Łańcuszki:** 3 sąsiadujące budowle muszą znajdować się na tej samej wyspie. Gracz może otrzymać punkty tylko raz za każdą wyspę.



GEORGES BRAQUE

(13.05.1882–31.08.1963)

Wybitny XX-wieczny francuski malarz, kolażysta, kreślarz, grafik i rzeźbiarz. Był obok Pabla Picassa jednym z pierwszych mecenasów kina w Europie. W późnych latach 80. XIX wieku Braque wziął udział w jednym z pierwszych seansów tego nowego cudu. Natychmiast stał się wielkim pasjonatem kina i patronem tej nowo narodzonej sztuki.



A'LELIA WALKER

(6.06.1885–17.08.1931)

Jedna z kluczowych postaci działających na amerykańskiej scenie kulturalnej Odrodzenia Harlemu. Jej matka była pierwszą kobietą w Ameryce, która stała się milionerką własnymi siłami. Kiedy zmarła, Walker wykorzystała znaczną część swojego spadku na organizację wystawnych, wielodniowych przyjęć. Ekstrawaganckie bankiety gościły artystów, muzyków, autorów i osoby z marginesu, dla których stanowiły bezpieczną przystań.



PAUL DURAND-RUEL

(31.10.1831–5.02.1922)

Powszechnie uważany za najważniejszego marszanda XIX wieku; był pierwszym kupcem dzieł sztuki wspierającym finansowo malarzy, z którymi współpracował. Między innymi jego staraniami impresjonizm zawdzięcza swój światowy sukces. To on odkrył Degasa, Moneta, Pissarra i Renoira, kupując ich prace w okresie, gdy były wyśmiewane przez środowisko artystyczne.



GERTRUDE STEIN

(3.02.1874–24.07.1946)

Amerykańska powieściopisarka, poetka, dramaturg i kolekcjonerka sztuki. W swoim paryskim salonie gromadziła talenty, które pomogły zdefiniować modernizm w sztuce. Odnalazła tam społeczność wspierającą zarówno jej twórczość, jak i nieheteronormatywny styl życia. Patronat Stein umożliwił Pablowi Picassowi twórczość malarską w pierwszej dekadzie XX wieku, zanim dorobił się międzynarodowego uznania.