

GUNS & STEEL

HISTORIA LUDZKOŚCI

Gra karciana o powstawaniu i upadku cywilizacji!

Dla 2-4 graczy w wieku od 10 lat

Autor gry: Jesse Li

OD EPOKI KAMIENIA...

...do New Age! Dzięki „Guns & Steel: Historia Ludzkości” w niecałą godzinę poznasz historię ludzkości.

Guns & Steel: Historia Ludzkości składa się z dwóch zestawów kart: „Nowy Świat” i „Renesans”.

„Nowy Świat” przedstawia dzieje ludzkości od początków rolnictwa i handlu wymiennego aż do czasów żołnierzy, rycerzy, silników spalinyowych i atomowych okrętów podwodnych. Czy potrafisz umiejętnie wykorzystywać zasoby, aby nadążyć za nowymi, potężnymi technologiami? Czy okażesz się tym światowym liderem, który zapoczątkuje nową erę w historii? Czy twoja cywilizacja wytrzyma próbę czasu?

„Renesans” odkryje przed wami świat, w którym zmiana i postęp są nieuniknione. Nowe, zaawansowane technologie podważają starożytne, tradycyjne wartości. Rozwój epoki renesansu stawia przed tobą ogromne wyzwania. Wielka moc wiąże się z wielką odpowiedzialnością. Jednakże twoim zadaniem nie jest niszczyć, a zapewnić stabilizację, dać poczucie bezpieczeństwa i zapoczątkować nowy złoty wiek. Czy wniesiesz trwały wkład w swoją cywilizację?

KOMPONENTY GRY

Guns & Steel: Historia Ludzkości składa się z dwóch tematycznie uporządkowanych zestawów kart: „Nowego Świata” i „Renesansu”. Kilka pierwszych partii zalecamy rozegrać „Nowym Światem”, który w przystępny sposób pokazuje mechanikę gry. Następnie przejdźcie do „Renesansu” i przygotujcie się na nowe wrażenia. Po kilku rozgrywkach wymieszajcie oba zestawy i odkryjcie pełnię możliwości gry.

100 kart, w tym:

20 startowych kart Cywilizacji

5 kart w 4 różnych kolorach (C01–C05)



6 kart Pomocy



4 karty Toru Punktacji
(dot. zestawu „Renesans”)



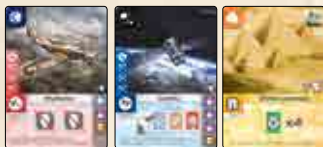
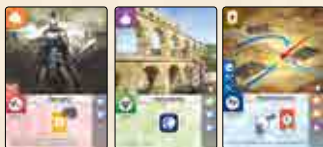
24 drewniane znaczniki
po 6 w 4 różnych kolorach
(dot. zestawu „Renesans”)



karty „Nowego Świata”

25 kart Cywilizacji podzielonych na 5 Er:

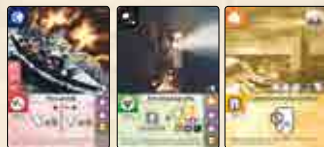
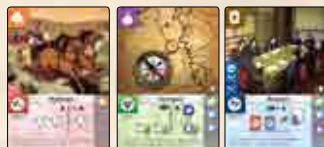
- 7x Rumak (C06-C12)
 - 6x Proch (C13-C18)
 - 5x Ropa (C19-C23)
 - 4x Ziemia (C24-C27)
 - 3x Kosmos (C28-C30)
- 10 kart Cudów (W01-W10)



karty „Renesansu”

25 kart Cywilizacji podzielonych na 5 Er:

- 7x Rumak (C31-C37)
 - 6x Proch (C38-C43)
 - 5x Ropa (C44-48)
 - 4x Ziemia (C49-C52)
 - 3x Kosmos (C53-C55)
- 10 kart Cudów (W11-W20)



Poniższe zasady dotyczą zarówno zestawu „Nowy Świat” jak i „Renesans”. Jeżeli reguły odnoszą się tylko do „Renesansu”, to znajdują się na żółtym polu i oznaczone są ikoną lotni – tak jak tutaj.

KARTY CYWILIZACJI

Wszystkie karty Cywilizacji mogą pełnić dwojaką funkcję, ponieważ każda z nich ma stronę zasobu i stronę technologii.

Gracze wykładają karty Cywilizacji na stole w dowolny sposób i tworzą w ten sposób własne układy kart. Mogą zagrywać karty jako zasoby w Fazie Zasobów lub jako technologie w Fazie Technologii. Pamiętajcie, że karty Cywilizacji, które zostały położone na stole, można obrócić na drugą stronę tylko w określonych sytuacjach.

Jeżeli pod koniec swojej tury nie masz żadnych kart na ręce lub masz tylko jedną, zabierasz z utworzonego przez siebie układu wszystkie karty Cywilizacji obrócone stroną technologii ku górze. Możesz również zabrać dowolną liczbę kart Cywilizacji obróconych stroną zasobu ku górze.

Strona zasobu

- 1 Wyczerpanie takiej karty przynosi ci 1 zasób na niej wskazany.
- 2 Liczba punktów zwycięstwa, które zdobywasz na koniec gry (identyczna liczba znajduje się na odwrocie karty).
- 3 Ikona zasobu wskazuje, że to strona zasobu danej karty.



-  Żywność
-  Żelazo
-  Rumak
-  Proch
-  Ropa
-  Ziemia
-  Kosmos

Zasoby, którymi dysponujesz, mogą zostać użyte na dwa sposoby:

- **wyczerp:** wyczerpanie zasobu sygnalizuje się poprzez obrócenie karty Cywilizacji ze strony zasobu na stronę technologii. Jeżeli wyczerpujesz zasób, nie możesz rozpatrzyć działania technologii. Zasoby wyczerpuje się w następujących celach (a-d):

- a) aby w Fazie Kupna zapłacić za kartę Cywilizacji (to jedyny przypadek, w którym naprawdę wykorzystuje się zasób),
- b) aby w Fazie Technologii użyć efektu zagranej technologii,
- c) aby w odpowiedzi na atak przeciwnika obrócić karty Taktyczne lub Militarne na stronę technologii,
- d) po przegraniu bitwy z innym graczem.

- **odnowić:** obrócenie karty Cywilizacji ze strony technologii na stronę zasobu powoduje odnowienie tego zasobu. Odnowienie zasobu jest możliwe tylko na skutek działania wybranych technologii, które mogą odnawiać albo określony zasób (obraca się kartę technologii ze wskazanym zasobem), albo wybrany zasób (obraca się kartę technologii z dowolnym, wybranym przez gracza zasobem).

Aby móc wykorzystać zasób, należy mieć w swoim układzie kartę obróconą stroną zasobu do góry. Takie niewykorzystane zasoby możesz przechować w swoim układzie i wykorzystać je w późniejszych turach.

Ziemia to zasób uniwersalny, który zastępuje każdy inny zasób. 1 Kosmos odpowiada 2 Ziomom, co w praktyce oznacza, że można użyć 1 Kosmosu zamiast dwóch jakichkolwiek innych dowolnych zasobów. Mogą to być dwa jednakowe lub dwa różne zasoby (nie wolno go jednak zamienić na 2 Kosmosy). Podczas rozgrywki masz prawo oglądać obie strony kart Cywilizacji znajdujących się w swoim układzie, ale możesz odwracać karty tylko na skutek efektów w grze.

Strona technologii

- ① Nazwa karty, ilustracja i numer karty
- ② Rodzaj zasobu, który znajduje się na odwrocie karty
- ③ Rodzaj technologii
- ④ Liczba punktów zwycięstwa, które zdobywasz na koniec gry
- ⑤ Siła militarna – w przypadku zagrania karty jako technologii
- ⑥ Reakcja
- ⑦ Podstawowy koszt zakupu karty
- ⑧ Nakaz usunięcia karty (dot. rozgrywek dwuosobowych)
- ⑨ Opis działania i ikona go obrazująca



Karty technologii podzielone są na 3 rodzaje: **karty Cywilne**, **karty Militarne** i **karty Taktyczne**. Niektóre z kart technologii dają możliwość **Reakcji**. Daną technologię można aktywować wyłącznie poprzez zagranie karty Cywilizacji w trakcie Fazy Technologii lub ponownie aktywować wcześniej zagrałą technologię za pomocą innej technologii.



Karty Cywilne: Te karty mają zielone tło i zwiększają twoje możliwości produkcyjne. Niektóre z tych kart dostarczają zasobów, które muszą zostać wykorzystane w tej samej turze i których nie wolno przechowywać.



Karty Taktyczne: Te karty mają niebieskie tło i pozwalają zagrywać dodatkowe karty Militarne, a także aktywować karty Militarne z ręki lub z twojego układu wyłożonych kart.



Karty Militarne: Te karty mają czerwone tło i dzięki nim można zaatakować wszystkich przeciwników naraz. Przeciwnik zostaje uznany za pokonanego, jeżeli całkowita siła militarna kart gracza atakującego przewyższa całkowitą siłę militarną przeciwnika.



Reakcja: Jeśli zostaniesz zaatakowany, możesz poza swoją kolejką zagrać karty Reakcji w celu zwiększenia siły militarnej.



Należy pamiętać, że karty mogą mieć działanie wspomagające tylko gracza, który je zagrywa, ale również jego przeciwników.

KARTY CUDÓW

Jeżeli spełniasz warunki uprawniające cię do zakupu karty Cudu, stajesz się jej właścicielem. Kart tych nigdy nie bierzesz do ręki i mogą się one stać własnością innego gracza w wyniku skutecznie przeprowadzonego ataku.

Awers karty

- ① Nazwa karty, ilustracja i numer karty
- ② Era
- ③ Ikona Cudu
- ④ Odniesienie do piramidy kart technologii
- ⑤ Liczba punktów zwycięstwa, które otrzymujesz na koniec gry
- ⑥a Warunek konieczny do ukończenia Cudu



- ⑥b Warunek konieczny do położenia znacznika chwały
- ⑦ Liczba znaczników chwały wymagana do ukończenia Cudu

Rewers karty

- ① Nazwa karty, ilustracja i numer karty
- ③ Ikona Cudu
- ⑤ Liczba punktów zwycięstwa, które otrzymujesz na koniec gry



Cuda umożliwiają zdobycie dodatkowych punktów na koniec gry. Jedna strona karty Cudu (w kolorze sepia) zawiera warunki, które należy spełnić, aby stać się właścicielem tego Cudu. Na koniec swojej tury sprawdź, czy te warunki zostały spełnione. Jeśli tak, weź kartę tego Cudu i obróć ją na drugą stronę, gdzie znajduje się kolorowa ilustracja. Brawo, Cud właśnie został ukończony!

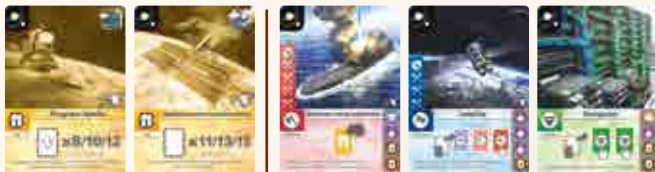
PRZYGOTOWANIE DO GRY

- a) Każdy gracz bierze 5 startowych kart Cywilizacji w wybranym przez siebie kolorze (karty startowe mają na stronie zasobu kolorowe paski – to właśnie jest kolor gracza). W skład 5 kart startowych wchodzi 3 karty Żywności i 2 karty Żelaza. Te zasoby są dostępne tylko na startowych kartach Cywilizacji.



Każdy gracz dostaje także 6 drewnianych znaczników w swoim kolorze i 1 kartę Toru Punktacji. Kładzie 1 drewniany znacznik na polu „0” na swojej karcie i w ten sposób zaznacza zdobyte punkty zwycięstwa. Pozostałe 5 drewnianych znaczników to znaczniki chwały.

- b) Zaczynajcie od wyboru jednego z zestawów: „Nowego Świata” lub „Renesansu”. Podzielcie karty Cywilizacji na mniejsze talie według stron zasobu. W przypadku rozgrywki dwuosobowej odłóżcie do pudełka wszystkie karty z ikoną . Każdy z tak utworzonych stosów potasujcie oddzielnie, po czym z kart obróconych stroną technologii ku górze utwórzcie piramidę. Jej podstawę tworzy 7 kart Rumaków. W rzędzie wyżej umieszcza się 6 kart Prochu, tak aby poniżej każdej z nich leżały dwie karty Rumaków. W ten sam sposób rozłóżcie kolejno 5 kart Ropy, 4 karty Ziemi i 3 karty Kosmosu.
- c) Następnie weźcie 10 kart Cudów z tego samego zestawu i umieśćcie jedną z dwóch kart odpowiadających danej Erze (Rumaków, Prochu, Ropy, Ziemi i Kosmosu) po lewej stronie odpowiedniego rzędu kart Cywilizacji. Aby przypisać każdą parę kart do właściwej Ery, spojrzcie na ikonę znajdującą się w lewym górnym rogu na stronie w kolorze sepii. Z pasujących do Ery kart wybierzcie tę kartę Cudu, na której w prawym górnym rogu znajduje się taka ilustracja, jak na karcie technologii leżącej w danym rzędzie dalej na lewo. Pozostałe karty Cudów odłóżcie do pudełka.



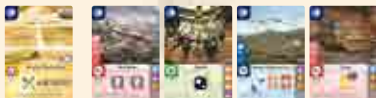
Przykład: „Międzynarodowa Stacja Kosmiczna” i „Program Apollo” to karty Cudów posiadające w lewym górnym rogu ikonę Ery Kosmosu. Natomiast w prawym górnym rogu pierwsza z tych kart ma ilustrację atomowego okrętu podwodnego, a druga kartę ilustrację komputera. W rzędzie kart Ery Kosmosu dalej na lewo leży karta z ilustracją atomowego okrętu podwodnego, zatem należy wybrać kartę Cudu „Międzynarodowa Stacja Kosmiczna”, a kartę Cudu „Program Apollo” odłożyć do pudełka.

- d) Losowo ustalacie gracza rozpoczynającego. Zależnie od liczby graczy, niektórzy wyłożą 1 ze swoich startowych kart Cywilizacji przed sobą. To będzie ich pierwszy zasób.
- W przypadku 4 graczy: tylko trzeci i czwarty gracz umieszczają na stole po 1 wybranym zasobie.
 - W przypadku 3 graczy: tylko trzeci gracz umieszcza na stole 1 wybrany zasób.
 - W przypadku 2 graczy: tylko drugi gracz umieszcza na stole 1 wybrany zasób.
- e) Wszystko już gotowe – możecie zaczynać!

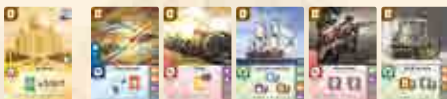
Przykład: Piramida kart technologii dla rozgrywki trzy- lub czteroosobowej.



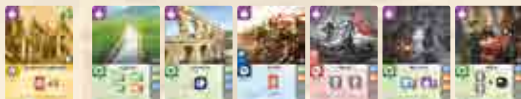
Era Kosmosu



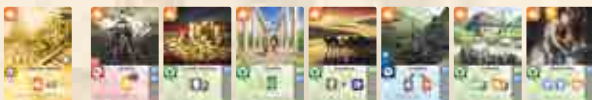
Era Ziemi



Era Ropy



Era Prochu



Era Rumaków

CEL GRY

Twoim zadaniem w poszczególnych Erach jest umiejętne gospodarowanie zasobami i technologiami, co umożliwia kupowanie nowych kart Cywilizacji. Z kolei dzięki nowym kartom Cywilizacji zdobywasz coraz cenniejsze zasoby i coraz bardziej nowoczesne technologie. Warto również skoncentrować wysiłki na wznoszeniu Cudów. Nie jest to proste zadanie, gdyż inni gracze też pragną je zbudować. Dlatego bardzo istotne jest, abyś skutecznie chronił Cuda, które udało ci się wznieść.

Wygrywa gracz, który na koniec gry zgromadzi największą liczbę punktów zwycięstwa (PZ).

ROZGRYWKA

Począwszy od gracza rozpoczynającego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy rozpatruje kolejno poniższe 4 fazy. Dopiero gdy dany gracz skończy swoją turę, następny gracz może rozpocząć wykonywanie swoich akcji.

W skład tury wchodzi:

1. Faza Zasobów
2. Faza Technologii
3. Faza Kupna
4. Faza Końca Tury

1. Faza Zasobów

Jeżeli masz na ręku jakiegokolwiek karty, musisz zagrać jedną z nich jako zasób i umieścić przed sobą na stole. Później możesz wyczerpać ten zasób, aby skorzystać z jego działania albo zapłacić nim za karty Cywilizacji.

2. Faza Technologii

Jeżeli masz w ręku jakiekolwiek karty, musisz zagrać jedną z nich jako technologię i umieścić przed sobą na stole. Następnie możesz skorzystać z tej technologii. Jeżeli się na to zdecydujesz, musisz rozpatrzyć wszystkie jej działania (o ile to możliwe). Jeżeli nie aktywujesz tej technologii, nie możesz skorzystać z jej działania dopóki nie zagrasz tej karty ponownie lub nie aktywujesz jej za pomocą innych technologii.

Działania niektórych kart obejmują też przeciwników. W takich przypadkach również należy rozpatrzyć wszystkie działania danej karty (o ile to możliwe).

Każdy z 3 typów Technologii ma inne działanie.

Efekty kart Cywilnych

Karty Cywilne zwiększają produkcję. Zasoby dostarczane przez niektóre z tych kart należy wykorzystać przed końcem tury, gdyż w przeciwnym razie przepadną.

Działanie karty może odnosić się do niej samej.

Przykład: efekty kart takich jak „Wydobycie”, „Rolnictwo” lub „Kodeks prawny” możesz zastosować do nich samych, ponieważ aktywacja tych kart odnawia taki sam zasób, jaki jest na odwrocie tych kart.

Jeżeli potrzebujesz 1 zasobu, aby aktywować działanie karty i decydujesz się w tym celu wykorzystać 1 Kosmos, zużywasz go w ten sposób w całości. Nie możesz zachować drugiego dodatkowego zasobu na Fazę Kupna.

Jeśli celem działania karty ma być dokładnie 1 gracz, musi on spełniać warunki podane na karcie. Jeżeli działanie karty dotyczy wszystkich graczy, osoba zagrywająca kartę może skorzystać z jej działania, nawet jeśli żaden z pozostałych graczy nie spełnia warunków karty.

Przykład: Aby otrzymać zasób z karty „Handel i trybut”, wybierasz 1 przeciwnika, który ma co najmniej 1 zasób wśród swoich kart na stole. Zagrywając karty „Kalendarz” lub „Teologia”, otrzymujesz punkty zwycięstwa lub odnawiasz zasoby, nawet jeżeli inni gracze nie mogą odnowić swoich (ponieważ nie mają żadnych kart w swoim układzie lub wszystkie ich karty Cywilizacji są już obrócone stroną zasobu ku górze).

Efekt kart Taktycznych

Karty Taktyk umożliwiają zagrywanie dodatkowych kart Militarnych z ręki lub aktywowanie efektów Militarnych wyłożonych już przed tobą.

Jeżeli masz kartę Taktyczną, która powoduje zarówno zagranie kart Militarnych jak i aktywowanie jednej z zagranych kart, należy rozpatrzyć oba efekty: zagranie kart oraz aktywację.

Przykład: Jeśli zostanie zagrana przynajmniej jedna karta Ataku za pomocą „Flankowania”, „Wojny Błyskawicznej” lub „Satelity”, ta karta musi zostać aktywowana.

Efekt kart Militarnych

Kiedy zagrywasz karty Militarne, twoim celem stają się wszyscy przeciwnicy; za pomocą tych efektów możesz ukraść albo wyczerpać ich zasoby.



Gracz atakuje wszystkich przeciwników, aby zdobyć punkty zwycięstwa lub wyczerpać ich zasoby.

Siła militarna to suma wszystkich symboli militarnych na kartach, które znajdują się w układzie kart gracza i obrócone są stroną technologii ku górze. Karty obrócone stroną zasobu ku górze nie są brane pod uwagę i nie można ich odwrócić, dopóki nie pozwoli na to efekt gry.

Każdy z przeciwników ma do wyboru dwie reakcje. Jeżeli istnieje taka możliwość, korzysta z obu jednocześnie:

- a) Przeciwnik może zagrać z ręki karty, na których znajduje się ikona Reakcji . Może to zrobić, nawet jeżeli nie wpłynie to na wynik ataku.
- b) Przeciwnik może wyczerpać dowolne zasoby, którymi dysponuje, aby obrócić karty i skorzystać ze zdolności taktycznych lub militarnych na stronie technologii. Może obrócić karty, nawet jeśli nie mają one ikony Reakcji .

Przeciwnicy mogą zsumować tylko siłę militarną kart technologicznych, które znajdują się w ich układach lub które właśnie zagrali w odpowiedzi na atak. Nie mogą oni aktywować działań tych kart.

Przeciwnicy podejmują decyzje w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza siedzącego po lewej stronie atakującego. Kiedy wszyscy wykonają swoje działania w ramach reakcji na atak, atakujący oblicza swoją siłę militarną i porównuje ją z każdym przeciwnikiem po kolei. Jeżeli jego siła militarna jest wyższa, zaatakowany przegrywa i musi rozpatrzyć konsekwencje opisane na karcie ataku. Jeżeli natomiast siła militarna przeciwnika jest równa sile atakującego lub ją przewyższa, atak kończy się porażką i nie wywiera wpływu ani na tego przeciwnika, ani na atakującego.

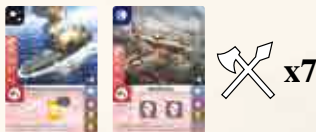
Jeśli pokonany gracz musi stracić 2 zasoby, może wykorzystać w tym celu 1 Kosmos, którego wartość jest równa 2 Ziemiom (czyli 2 dowolnym zasobom).

Jeżeli pokonany gracz musi przekazać atakującemu Cud, a ma ich więcej niż jeden, sam wybiera, który oddać. Jeśli atakujący pokonał kilku przeciwników, otrzyma po jednym Cudzie od każdego przegranego.

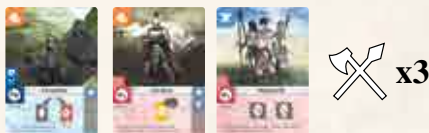


Niektóre ataki przynoszą punkty zwycięstwa niezależnie od tego, czy są skuteczne. W wyniku tych ataków wszyscy niepokonani gracze również otrzymują punkty zwycięstwa, zgodnie z zasadami podanymi na takiej karcie.

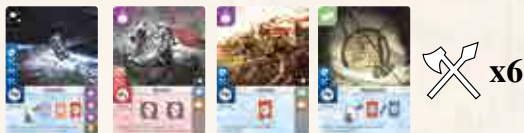
Przykład: Zagrywasz kartę „Atomowy okręt podwodny” i atakujesz, dysponując siłą militarną równą 7.



Siła militarna Krystiana wynosi tylko 3 i postanawia nie odpowiadać na atak (nie próbuje zapobiec przegranej).



Kasia zagrywa z ręki 2 karty - „Rycerza” i „Szarżę” - lecz przegrywa pomimo zwiększenia siły militarnej.



Andrzej zagrywa z ręki „Wojnę błyskawiczną” i wyczerpuje 1 Ziemię ze swojego układu kart, aby obrócić „Czołg”. Dzięki tym działaniom jego siła militarna wynosi teraz 7, co oznacza, że nie przegra w tym starciu.



Krystian oddaje ci kartę Cudu „Taj Mahal”. Kasia ma 2 karty Cudów i decyduje się na przekazanie „Wielkich piramid”.



Zasady otrzymywania punktów zwycięstwa

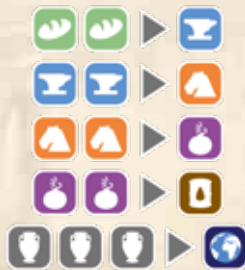
Punkty zwycięstwa zdobywa się dzięki technologiom. Zaznacz je na karcie Toru Punktacji, przesuwając drewniany znacznik o odpowiednią liczbę pól. Jeżeli efekty kart lub akcji są nagradzane punktami zwycięstwa, uwzględnij to na karcie Toru Punktacji. Żadne działanie nie może spowodować liczby punktów zwycięstwa poniżej zera.

3. Faza Kupna

Możesz zakupić 1 kartę Cywilizacji, która wchodzi w skład piramidy kart technologii.

W tym celu możesz wykorzystać zarówno zasoby, które otrzymałeś podczas Fazy Technologii, jak również te zasoby, które znajdują się w twoim układzie. Należy pamiętać, że w tej sytuacji wyczerpujesz kartę zasobu i odwracasz ją na stronę technologii. Nie oznacza to jednak, że możesz skorzystać z działania odkrytej właśnie technologii. **Uwaga:** W sytuacji gdy zasób zostaje wyczerpany w wyniku działania karty, nie otrzymujesz tego zasobu.

Oprócz tego istnieje możliwość wymiany posiadanych zasobów zgodnie z diagramem wymiany zasobów po prawej stronie. Wymiany można dokonać wyłącznie zgodnie z kierunkami przedstawionymi obok, tzn. 2 jednakowe zasoby można wymienić na 1 cenniejszy, lub 3 dowolne zasoby na 1 Ziemię. Nie wolno dokonywać wymian w odwrotnym kierunku.



Przykład: Możesz wymienić 2 Żywności na 1 Żelazo. Nie możesz wymienić 1 Ropy na 2 Prochy.

Koszt danej karty Cywilizacji jest zależny od tego, czy karta ta ma połączenie z innymi kartami, znajdującymi się poniżej w piramidzie kart technologii:

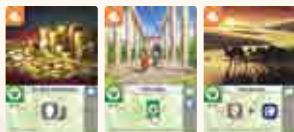
- a) zawsze musisz pokryć koszt podstawowy karty Cywilizacji, który podany jest na tej karcie.
- b) jeżeli dana karta jest połączona z jedną kartą lub kilkoma kartami, które znajdują się w jednym lub nawet w kilku rzędach poniżej, trzeba dopłacić 1 dodatkowy dowolny zasób za każdą taką kartę.

Przykład: Zakup karty „Działo” wiąże się z uiszczeniem kosztu podstawowego, który podany jest na karcie, czyli trzeba zapłacić 2 Prochy. Ponadto, musisz oddać 3 dowolne zasoby, ponieważ karta „Działo” jest połączona z 3 innymi kartami, co pokazują białe strzałki. Karta, która znajdowała się pod lewym rogiem karty „Działo” została już wcześniej kupiona, więc nie ma potrzeby za nią płacić. Na początku tury masz do dyspozycji 2 Żywności, 1 Żelazo i 1 Proch. Aby zgromadzić zasoby niezbędne do nabycia działła, najpierw musisz zagrać z ręki 1 Rumaka. Jest to karta zasobu, którą zagrywasz w trakcie Fazy Zasobów. Następnie, w Fазie Technologii korzystasz z karty „Handel wymienny” i otrzymujesz 1 Proch w zamian za wyczerpanie 1 Żywności.

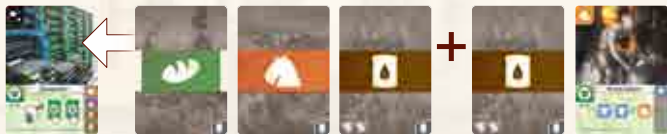


Teraz, w Fазie Kupna, wyczerpujesz wszystkie posiadane zasoby (2 Prochy i 3 dodatkowe zasoby), aby zapłacić za dołożenie „Działła” do swojego układu kart.

Przykład: Jeżeli karta „Szarża” zostałaaby zakupiona wcześniej, koszt „Działła” wynosiłby jedynie 2 Prochy, ponieważ karty znajdujące się w najniższym rzędzie nie byłyby w ogóle z nim połączone.



Przykład: Chcesz kupić kartę „Komputer”. Ponieważ wszystkie karty Cywilizacji z Ery Ziemi zostały wcześniej kupione, musisz pokryć tylko koszt podstawowy, który wynosi 1 Rumaka, 1 Proch i 2 Ropy. Na początku swojej tury masz wyłożone przed sobą następujące karty: 1 Żywność, 1 Rumaka i 1 Ropę. W Fazie Zasobów zagrywasz 1 Ropę. Potem, w ramach Fazy Technologii wykorzystujesz kartę „Kucie żelaza”, aby zdobyć 2 Żelaza.



Następnie wyczerpujesz wszystkie zasoby i wymieniasz 2 Żelaza i 1 Żywność na 1 Ziemię, która zastąpi ci 1 Proch. Dzięki powyższym działaniom jesteś w stanie uiścić koszt karty „Komputer” i dodać ją do swoich kart na stole.

4. Koniec Tury

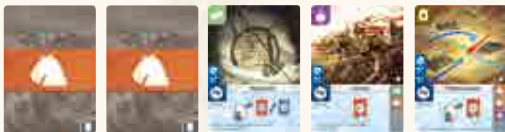
Po Fazie Zasobów, Technologii i Kupna następuje Faza Końca Tury.

W przypadku zestawu „Nowy Świat” w ramach Fazy Końca Tury należy wykonać następujące czynności zgodnie z podaną poniżej kolejnością:

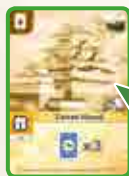
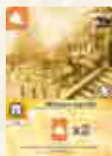
- a) Jeżeli masz 2 lub więcej kart na ręce, przejdź od razu do podpunktu c).
- b) Jeżeli masz na ręce 1 kartę lub nie masz żadnych:
 - I. Sprawdź, czy spełniasz wymagania podane na którejkolwiek z kart Cudów znajdujących się w piramidzie kart technologii. Jeżeli tak, wybierz 1 z takich kart Cudów i dodaj do swojego układu kart. Kartę Cudu połóż kolorową stroną ku górze.
 - II. Zabierz na ręce ze swojego układu wszystkie karty Cywilizacji obrócone stroną technologii ku górze.
 - III. Możesz wziąć na ręce ze swojego układu wybrane przez siebie karty obrócone stroną zasobu ku górze.
 - IV. Nigdy nie wolno brać na ręce kart Cudów.
- c) Jeżeli na skutek działania jakiegokolwiek efektu otrzymałeś zasób i go nie zużyłeś, teraz go tracisz. Możesz jedynie zachować zasoby reprezentowane przez karty z twojego układu (te obrócone stroną zasobu ku górze).
- d) Należy sprawdzić, czy nastąpiło zakończenie gry. Jeżeli nie, kolejny gracz rozpoczyna swoją turę.

Jeżeli zdarzy się, że gracz na początku swojej tury będzie miał w ręku tylko 1 kartę, musi zagrać ją jako zasób w trakcie Fazy Zasobów i pominąć Fazę Technologii. W sytuacji gdy gracz na początku swojej tury nie będzie miał żadnych kart w ręku, pomija 2 pierwsze Fazy i od razu zaczyna od Fazy Kupna, w której korzysta tylko z zasobów znajdujących się w jego układzie.

Przykład: Na koniec tury nie masz w ręku żadnych kart. Najpierw sprawdzasz, czy spełniłeś warunki niezbędne do otrzymania którejkolwiek z kart Cudów, które znajdują się w piramidzie kart technologii. W poniższym przykładzie masz przed sobą wyłożone 2 karty Rumaków i 3 karty Taktyczne.



Możesz wziąć kartę cudu „Wiszące ogrody” albo „Zamek Himeji”. Decydujesz się na „Zamek Himeji”, gdyż dzięki niemu zdobędziesz więcej punktów zwycięstwa.



Następnie ze swojego układu zabierasz na rękę wszystkie karty Cywilizacji, które są obecnie obrócone stroną technologii ku górze. Decydujesz się zostawić na stole wszystkie karty obrócone na stronę zasobu. Kolejny gracz rozpoczyna swoją turę.



W przypadku zestawu „Renesans” w ramach Fazy Końca Tury należy wykonać następujące czynności zgodnie z podaną poniżej kolejnością:

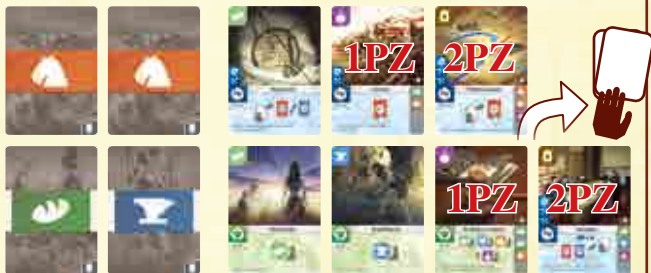
- a) Jeżeli masz 2 lub więcej kart na ręce, przejdź od razu do podpunktu c).
- b) Jeżeli masz na ręce 1 kartę lub nie masz żadnych:
 - I. Zabierz na rękę ze swojego układu wszystkie karty Cywilizacji obrócone stroną technologii ku górze.
 - II. Możesz wziąć na rękę ze swojego układu wybrane przez siebie karty obrócone stroną zasobu ku górze.
 - III. Nigdy nie wolno brać na rękę kart Cudów.

c) Sprawdź, czy spełniasz wymagania podane na którejkolwiek z kart Cudów znajdujących się w piramidzie kart technologii.

I. Jeżeli tak, kładziesz 1 znacznik chwały na odpowiedniej karcie Cudu. Jeśli spełniasz wymagania dotyczące więcej niż 1 karty Cudów, sam wybierzesz, na której z nich umieścisz swój znacznik chwały. Jeżeli wcześniej rozłożyłeś wszystkie 5 znaczników chwały na innych kartach Cudów, możesz zabrać jeden z tych znaczników i położyć na nowej karcie Cudu.

II. Jeśli umieściłeś na karcie Cudu wymaganą liczbę własnych znaczników chwały, dołóż tę kartę do swojego układu kolorową stroną ku górze. Wszystkie znaczniki chwały z tej karty wracają do zasobów swoich właścicieli.

Przykład: Na koniec tury nie masz żadnych kart w ręku. Najpierw zabierasz ze swojego układu wszystkie karty Cywilizacji obrócone stroną technologii ku górze. Postanawiasz też zabrać na rękę 1 kartę obróconą Ropą do góry. Resztę kart zasobów decydujesz się zostawić na stole.



Zabrałeś karty, które są warte 6 punktów zwycięstwa, więc położyłeś 1 znacznik chwały na karcie Cudu „Opera w Sydney”. Wskutek tego umieściłeś na niej trzy znaczniki chwały – wymaganą liczbę – więc zabierasz tę kartę Cudu i dokładasz ją do swojego układu kolorową stroną ku górze.



- d) Jeżeli na skutek działania jakiegokolwiek efektu otrzymałeś zasób i go nie zużyłeś, teraz go tracisz. Możesz jedynie zachować zasoby reprezentowane przez karty z twojego układu (te obrócone stroną zasobu ku górze).
- e) Należy sprawdzić, czy nastąpiło zakończenie gry. Jeżeli nie, kolejny gracz rozpoczyna swoją turę.

ZAKOŃCZENIE GRY

Zakończenie gry ma miejsce na końcu tury, w której spełniono jeden z poniższych warunków:

- zabrano ostatnią kartę Cudu z piramidy kart technologii.
- zakupiono ostatnią kartę z Ery Kosmosu.



- Gra kończy się również, gdy którykolwiek z graczy zdobył co najmniej 15 PZ na swojej karcie Toru Punktacji.

W przypadku gdy którykolwiek z powyższych warunków zostanie spełniony, gra kończy się w tej samej turze i każdy podlicza zdobyte przez siebie punkty zwycięstwa. Gracz, który zdobył ich najwięcej, wygrywa!

- Podliczcie punkty zwycięstwa ze wszystkich kart Cywilizacji i Cudów, które macie w ręku oraz w swoim układzie kart.



- Dodajcie punkty zwycięstwa z kart Toru Punktacji.

ŁĄCZENIE OBU ZESTAWÓW

Po zagraniu kilku partii „Nowym Światem” i „Renesansem” i po zapoznaniu się z dostępnymi efektami kart i możliwościami gry możecie wymieszać oba zestawy.

Obowiązują zasady dotyczące zestawu „Renesans”. Należy jednak wziąć pod uwagę dwa istotne odstępstwa od tych reguł:

Przygotowanie do gry

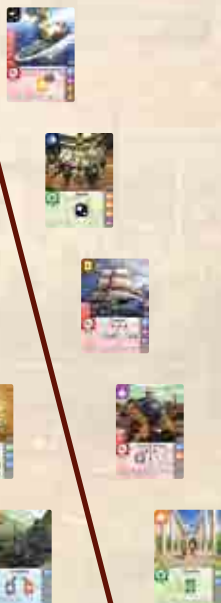
Potasujcie wszystkie karty Cywilizacji z obu zestawów, pamiętając o podziale na Ery. Następnie trzeba ułożyć mniejszą piramidę kart technologii, używając następujących liczb kart: 6 kart Rumaków, 5 kart Prochu, 4 karty Ropy, 3 karty Ziemi i 2 karty Kosmosu. Pozostałe karty kładzie się odkryte w osobnych stosach, obok rzędów dla odpowiednich Er. W ten sposób powstają tzw. stosy Projektów Badawczych.

Użyjcie tylko kart Cudów z zestawu „Renesans”. Jeżeli dla danej Ery żadna karta Cywilizacji z piramidy kart technologii nie ma takiej ilustracji, jak karty Cudów, losowo wybierzcie spośród dwóch dostępnych Cudów.

Piramida kart technologii



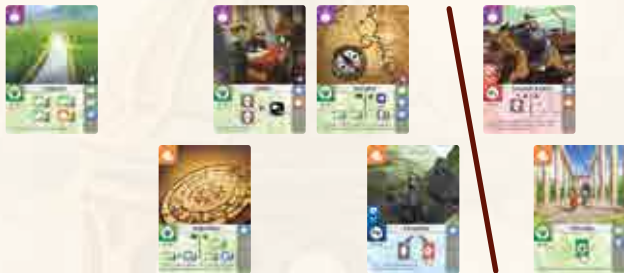
Projekty Badawcze



Rozgrywka – Faza Kupna (Faza 3)

Zamiast kupić 1 kartę Cywilizacji z piramidy kart technologii, możesz w Fazie Kupna nabyć wierzchnią kartę z jednego z pięciu stosów Projektów Badawczych. Jeśli zdecydujesz się na drugą opcję, musisz zapłacić koszt podstawowy kupowanej karty Cywilizacji, a także 1 dowolny zasób za każdą kartę Cywilizacji z wcześniejszych Er, które nadal leżą w piramidzie kart technologii.

Przykład: Chcesz kupić kartę „Łucznik konny”, która leży na stosie Projektów Badawczych z Ery Prochu. Jednakże w piramidzie kart technologii nadal leżą 2 karty Cywilizacji w Erze Rumaków. W związku z tym musisz zapłacić koszt podstawowy, czyli 1 Żelazo i 1 Rumaka, oraz dodatkowo 2 dowolne zasoby.



TWÓRCY

Autor gry: Jesse Li · **Ilustracje:** YLAR, mango, GUOXY

Projekt graficzny gry: Hans-Georg Schneider

Rozwój gry: Henning Kröpke · **Tłumaczenie:** Anna Dudek-Polewka

Korekta: Piotr Wiśniewski · **Skład wersji polskiej:** Maciej Mutwil

© 2017 PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Edycja polska na licencji Pegasus Spiele

© 2017 PEGASUS SPIELE GmbH, Germany, www.pegasus.de,
na licencji Moaideas Game Design

Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadnej części tej gry nie można w żaden sposób powielić bez pisemnej zgody wydawcy.

