

ORYSZALK

**Autorzy gry Bruno Cathala oraz Johannes Goupy
Ilustracje Paul Mafayon**

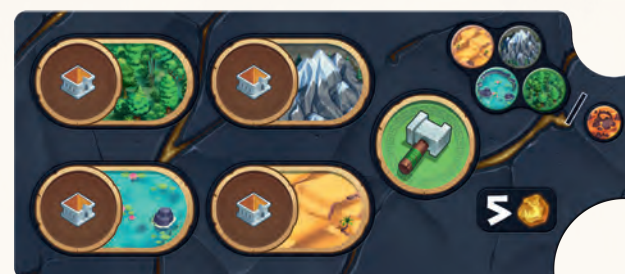
Na Atlantydzie szaleją burze i drży cała ziemia. Duże części lądu znikają pod powierzchnią wody! Przepowiednia wyroczni jest jednoznaczna: proroctwo starożytnych ma się spełnić - wkrótce nastąpi powódź i cała wyspa zostanie zatopiona. Aby stawić czoła temu nadchodzącemu kataklizmowi, Król wysłał swoich odkrywców na poszukiwanie nowego lądu dla Atlantów. Stawką jest przetrwanie całej twojej cywilizacji! Jako dowodzący ekspedycją, jesteś odpowiedzialny za zbadanie, eksploatację i uwolnienie wyspy od potwornych stworzeń. Wszystko po to, aby przygotować wielki exodus. Musisz być tym, który jako pierwszy znajdzie nowy ląd dla swojej cywilizacji!

KOMPONENTY



4 Plansze Wyspy

dwustronne plansze o różnym stopniu trudności po każdej stronie



1 Plansza Akcji Budowy



17 Żetonów Zwycięstwa

ze Świątynią z jednej strony i Medalionem z Oryszalku z drugiej



17 Kafelków Świątyń

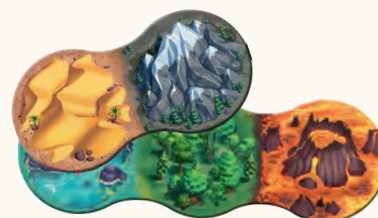


4 Kafelki Tytanów

z aktywną i nieaktywną stroną



12 Kart Akcji

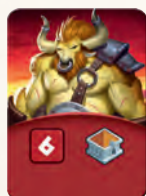


65 Kafelków Terenu

25 pojedynczych kręgów, 23 podwójne kręgi oraz 17 potrójnych kręgów



4 Kafelki Metropolii



20 Stworzeń

z plastikowymi podstawkami



Awers / Rewers

26 Żetonów Budowli



4 Kości Walki



30 Hoplitów



30 Bryłek Oryszalku



1 Kafelek Inicjatywy

z plastikową podstawką



1 worek na Stworzenia



1 worek na Budowle



1 Plansza Akcji

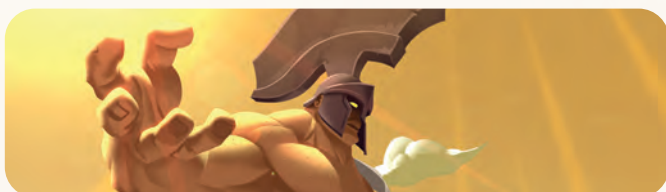
OPIS GRY

Gra Oryszalk to wyścig... przeciwko Twoim przeciwnikom. Ten, kto jako pierwszy zbierze 5 Punktów Zwycięstwa i umieści je nad swoją Planszą Wyspy oraz wyeliminuje wszystkie Stworzenia ze swojej wyspy, zostanie zwycięzcą! Punkty Zwycięstwa można zdobyć na trzy sposoby: zyskując Przychyłość Tytanów, wznosząc Świątynie oraz wykuwając cenne Medaliony z Oryszalku - legendarnego metalu, którego wydobyciem mogą poszczycić się tylko Atlantowie.

Każdą swoją turę rozpoczynasz od wyboru Karty Akcji spośród tych, które są jeszcze dostępne na środku stołu. Wybór ten określa zarówno, który Kafelek Terenu umieścisz na swojej wyspie, jak również którą akcję będziesz mógł wykonać w tej turze.

Dokładane Kafelki Terenu pokazują przebieg odkrywania nowych ziem, a od ich ułożenia będzie zależeć też możliwość stawiania Budowli i Świątyń, co może mieć kluczowy wpływ na wynik rozgrywki. Co więcej, tworzenie grup terenów tego samego typu pozwoli zyskać Przychyłość Tytana... i czerpać korzyści z jego potężnej mocy. Niektóre tereny, jak wulkany, pojawiają się w grze z wrogimi mitologicznymi Stworzeniami. Pokonanie ich przyniesie ci nagrody, które mogą przechylić szalę zwycięstwa na twoją korzyść. Wiąże się to z koniecznością konfrontacji z nimi w walkach, których wynik nigdy nie jest pewny. Nie wspominając już o tym, że nie możesz wygrać tak długo, jak długo na twojej wyspie pozostaje jakiegokolwiek Stworzenie.

Do osiągnięcia zwycięstwa przydadzą się 4 dostępne akcje. **Schwytanie Stworzeń** będzie potrzebne, aby pozbyć się ich z twojej wyspy. **Rekrutacja Hoplitów** zwiększy zarówno twoją siłę podczas walki, jak i możliwości wyboru Karty Akcji. **Budowa** pozwoli ci zdobyć Punkty Zwycięstwa poprzez wykuwanie Medalionów z Oryszalku i wznoszenie Świątyń, lub też pomoże ci rozwinąć zdolności twojej cywilizacji poprzez wznoszenie Budowli. Jeśli twoje plany zwycięstwa zakładają wykucie cennych Medalionów z Oryszalku, wówczas niezbędne będzie **Wydobycie** jego Bryłek!



Pierwszy gracz, który osiągnie 5 Punktów Zwycięstwa, a jego wyspa będzie wolna od Stworzeń, wygrywa grę!



Karta Akcji



Świątynia



Budowla

Stworzenie



Krąg wulkanu

Kafelek Tytana



Przychyłość Aktywna / Nieaktywna



4 Akcje dostępne w grze

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z graczy losowo wybiera Planszę Wyspy i umieszcza ją przed sobą **1**, na wybranej przez siebie stronie. Gracze zabierają Kafelek Metropolii **2**, który na początku swojej pierwszej tury będą musieli rozmieścić na swojej wyspie. Każdy z graczy otrzymuje również 1 Hoplitę i 1 Bryłkę Oryszalku, które umieszcza na swojej planszy w wyznaczonym na zasoby miejscu **3**.

Potasuj Kafelki Terenu i rozdziel je na 3 różne zakryte stosy **4**, w zależności od ich wielkości: 1, 2 lub 3 kręgi. Wszystkie Stworzenia umieść na ich podstawkach i włóż je do worka przeznaczonego na Stworzenia. Worek połóżcie z jednej strony Planszy Akcji **5**.

Na środku stołu umieść Planszę Akcji **6**. Karty Akcji potasuj, tworząc obok Planszy Akcji zakryty stos **7**. Odkryj karty z tego stosu tak, aby wypełniły miejsca na Planszy Akcji, od lewej do prawej, w zależności od liczby graczy uczestniczących w grze: **5 dla dwóch lub trzech graczy, 6 dla czterech graczy**. Na każdej z Kart Akcji połóż teraz odślonięty Kafelek Terenu o pasującym rozmiarze. Dla każdego kręgu wulkanu znajdującego się na odśloniętych kafelkach, wylosuj z worka Stworzenie i umieść je na danym wulkanie **8**.

Położ Planszę Akcji Budowy **9** obok Planszy Akcji. Wszystkie Żetony Budowli potasuj i włóż do worka przeznaczonego na Budowle **10** i odłóż go obok planszy. Na każdym z 4 miejsc na Planszy Akcji Budowy połóż jeden odkryty

Żeton Budowli. Połóż 1 Bryłkę Oryszalku na każdej Kopalni Oryszalku i 1 Hoplitę na każdym Obozie Szkoleniowym wyłożonym w ten sposób. Umieść Żetony Zwycięstwa i Kafelki Świątyń przy odpowiednich narożnikach Planszy Akcji Budowy **11**.

Obok Planszy Akcji **12** wystaw aktywną stroną do góry 4 Kafelki Tytanów. Z wszystkich pozostałych Bryłek Oryszalku oraz Hoplitów stwórz zasoby ogólne **13**. Przygotuj również 4 Kości Walki **14**.

Pierwszy gracz, wybrany w losowy sposób, bierze Kafelek Inicjatywy **15**, a gracz po jego prawej stronie otrzymuje 1 Hoplitę z zasobów ogólnych, którego dodaje do swoich zasobów Hoplitów **16**.



POZIOMY TRUDNOŚCI WYSPY

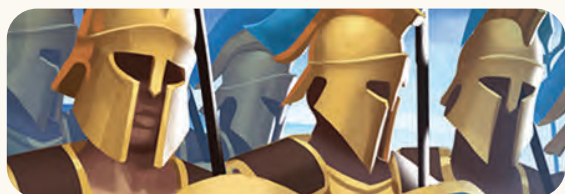
W zależności od wybranej strony, każda plansza zawiera propozycje dwóch różnych wysp. Wskazuje na to liczba pokazana w prawym dolnym rogu.

Strona z jest łatwiejsza i idealna na pierwsze rozgrywki. Strona z to już większe wyzwanie i zalecamy rozegranie kilku partii w Oryszalk zanim się na nią zdecydujecie. Poziomy trudności pozwalają na zbalansowanie gier pomiędzy graczami o różnych umiejętnościach, na przykład niektórzy gracze mogą wybrać planszę z , podczas gdy inni wybiorą z .



PRZEBIEG GRY

Gra dzieli się na nieokreśloną liczbę następujących po sobie rund. Gracze podczas rundy, zaczynając od tego, który posiada Kafelek Inicjatywy, wykonują kolejno swoje tury, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Aktywny gracz rozgrywa całą swoją turę, zanim następny gracz przystąpi do rozegrania swojej. Trwa to do momentu, aż wszyscy gracze rozegrają swoją turę. Kolejne rundy trwają do momentu, gdy jeden z graczy zdobędzie 5 Punktów Zwycięstwa ORAZ na jego wyspie nie będzie żadnego Stworzenia. Gracz ten **natychmiast** wygrywa grę!



TURA GRACZA

W swojej turze gracz przechodzi przez następujące fazy, zgodnie z ich kolejnością:

1 Wybierz Kartę Akcji (obowiązkowo)

2 Umieść Kafelek Terenu (obowiązkowo)

3 Wykonaj Akcję z karty (opcjonalnie)

4 Wykonaj dodatkową Akcję (opcjonalnie)

5 Odrzuć Kartę Akcji (TYLKO DLA 2 GRACZY)

Po rozegraniu wszystkich faz, tura przechodzi na następnego gracza. Kiedy wszyscy gracze rozegrają już swoją turę, aktualna runda się kończy, a gracze rozpoczynają nową.

1 Wybierz Kartę Akcji (obowiązkowo)

Gracz wybiera Kartę Akcji spośród tych, które są jeszcze dostępne na Planszy Akcji. Dwie Karty Akcji najbardziej wysunięte na lewo można zabrać za darmo. Kolejne kosztują 1 lub 2 Hoplitów, zgodnie z oznaczeniem na Planszy Akcji. Aby móc wybrać taką kartę, gracz musi być w stanie wydać wymaganą

liczbę Hoplitów, zdejmując ich ze swoich zasobów i odkładając z powrotem do zasobów ogólnych. Gracz kładzie przed sobą kartę, którą wybrał wraz ze wszystkimi elementami, jakie są na niej umieszczone: Kafelek Terenu oraz Stworzenie. Następnie wypełnia puste miejsce, które właśnie powstało na Planszy Akcji, przesuwając o jedno pole w lewo każdą z kart leżących na prawo od tej, którą wybrał. Dzięki temu karty stają się tańsze dla kolejnych graczy, kiedy będą je wybierać!



Bruno wybiera kartę znajdującą się na trzecim miejscu. Wydaje 1 Hoplitę, którego odkłada do zasobów ogólnych, po czym zabiera kartę i wyklada przed sobą. Dostaje jednocześnie wszystko, co było umieszczone na tej Karcie Akcji: Kafelek Terenu oraz Stworzenie. Następnie przesuwa pozostałe karty w lewo, tak aby wypełnić powstałe w ten sposób puste miejsce.

Dobierając Kartę Akcji, gracz wybiera jeden Kafelek Terenu, który umieści w grze podczas **fazy 2**



ORAZ Akcję, którą wykona w **fazie 3**.

2 Umieść Kafelek Terenu (obowiązkowo)

Podczas tej fazy gracz musi umieścić Kafelek Terenu, który właśnie otrzymał wraz ze swoją Kartą Akcji. Gracze muszą przy tym przestrzegać 3 poniższych zasad:

- ❶ Kafelek Terenu musi w całości zmieścić się na wyspie.
- ❷ Nie można go położyć na wierzchu żadnego już zajętego kręgu, czy to przez inny Kafelek Terenu, Żeton Budowli, Stworzenie czy Żeton Świątyni.
- ❸ Musi on sąsiadować z co najmniej jednym innym Kafelkiem Terenu lub z Kafelkiem Metropolii (patrz ramka poniżej).

Jeśli nie jest możliwe, aby gracz umieścił swój kafelek zgodnie z wszystkimi tymi zasadami, odkłada Kafelek Terenu na spód odpowiedniego stosu i przechodzi do następnej fazy.

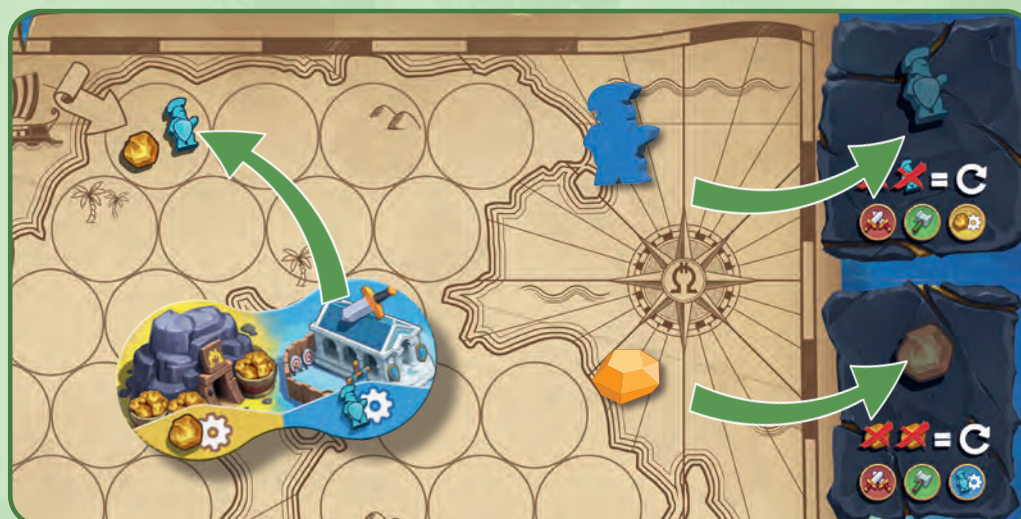


Janek musi umieścić Kafelek Terenu o kształcie podwójnego kręgu. Ma kilka możliwych wyborów zaznaczonych na zielono.

KAFELEK METROPOLII W PIERWSZEJ TURZE GRACZA

Na początku gry wyspy są puste, a gracze muszą w pierwszej kolejności ułożyć swoje Metropolie. Będą one ich punktem startowym. Zapewniają one również graczom pierwszy Obóz Szkoleniowy, w którym można Rekrutować Hoplitów oraz pierwszą Kopalnię Oryszalku, w której można Wydobywać Bryłki Oryszalku.

Na początku swojej pierwszej tury, jeszcze przed umieszczeniem pierwszego Kafelka Terenu, aktywny gracz musi umieścić na swojej planszy Kafelek Metropolii. Kładzie go na wyspie, na dowolnym z 3 portów zaznaczonych strzałką, na których znajdują się ikony zasobów. Gracz natychmiast pobiera widoczne na porcie od którego zaczął grę Zasoby - Hoplitów lub/i Bryłki Oryszalku.



Przed swoją pierwszą turą, Bruno umieszcza swój Kafelek Metropolii na porcie znajdującym się na północy jego wyspy. Natychmiast zdobywa 1 Hoplitę oraz 1 Bryłkę Oryszalku i umieszcza je w swoich zasobach.



STWORZENIA

Znajdujące się na Kafelkach Terenu **kręgi wulkanów**, zawsze są zajęte przez jakieś **Stworzenie**. Kiedy gracz wybierze Kafelek z wulkanem, musi ułożyć go na swojej wyspie wraz z umieszczonym na nim Stworzeniem. Chcąc się pozbyć Stworzenia, będzie musiał w późniejszej fazie stoczyć z nim walkę i pokonać je.

Jednym z warunków zwycięstwa w grze jest doprowadzenie do tego, by gracz całkowicie opanował swoją wyspę, innymi słowy: by nie pozostało na niej żadne Stworzenie. **Stworzenia uniemożliwiają graczowi wybudowanie Budowli lub Świątyni na dowolnym, otaczającym je kręgu terenu.**

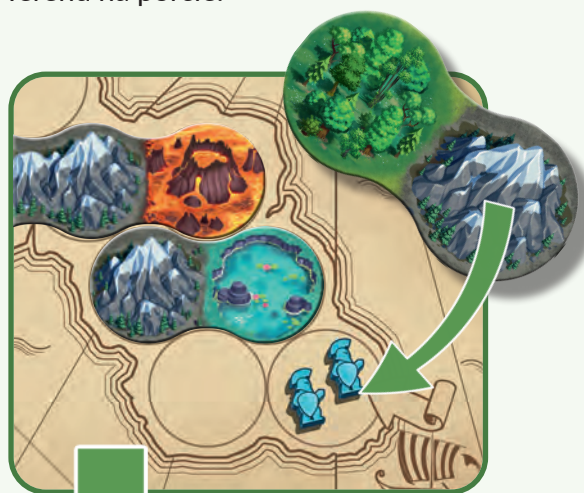
Kiedy gracz kładzie Kafelek Terenu na swojej wyspie, mogą wystąpić 2 szczególne przypadki.

◆ Dotarcie do portu ◆

Na każdej wyspie znajdują się 3 kręgi portów, każdy wskazany przez strzałkę. Gdy tylko gracz umieści Kafelek Terenu na porcie na swojej wyspie, zdobywa z zasobów ogólnych Hoplitów lub/i Bryłki Oryszalku, przedstawione jako symbole na właśnie zakrytym porcie. Te bonusy mogą być zdobyte tylko raz w ciągu gry, w momencie gdy gracz położy Kafelek Terenu na porcie.



Krąg portu

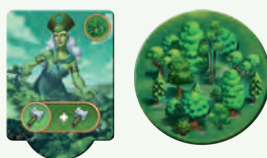


Poprzez umieszczenie swojego Kafelka Terenu na tym porcie, Bruno natychmiast zyskuje 2 Hoplitów.

◆ Przychylność Tytana ◆

Zawsze, gdy gracz utworzy lub rozbuduje teren składający się z co najmniej 3 kręgów tego samego typu, zyskuje Przychylność Tytana, który jest bezpośrednio związany z tym typem terenu.

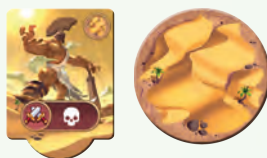
Teja jest Tytanem lasów



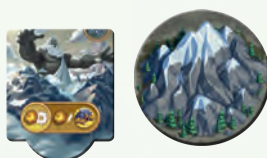
Temis jest Tytanem wody



Kronos jest Tytanem pustyni



Hyperion jest Tytanem gór



Gracz bierze odpowiedni Kafelek Tytana, gdziekolwiek on się aktualnie znajduje, i umieszcza go aktywną stroną do góry na pierwszym dostępnym od lewej strony miejscu nad swoją Planszą Wyspy. Ten kafelek liczy się jako 1 Punkt Zwycięstwa i zapewnia możliwość wykorzystania Przychylności tego Tytana w dalszej części gry (patrz ramka na następnej stronie).



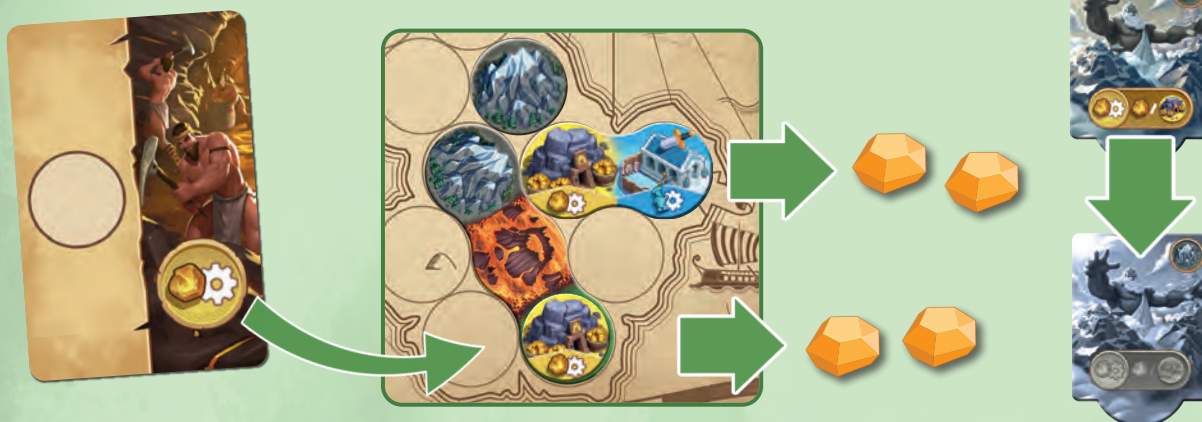
Umieszczając swój kafelek w ten sposób, Janek tworzy teren składający się z 4 pustyni. Natychmiast bierze Kafelek Kronosa i umieszcza go nad swoją Planszą Wyspy.

Przychylność, którą Tytan oferuje graczowi jest nietrwała. Każdy z Kafelków Tytanów przechodzi **do gracza, który jako ostatni stworzył lub rozbudował teren składający się z co najmniej 3 kręgów** odpowiedniego typu. Oznacza to, że możliwe jest nawet podebranie Kafelka Tytana **innemu graczowi, podczas gdy posiada on większy teren** tego samego typu.

PRZYCHYLNOŚĆ TYTANÓW

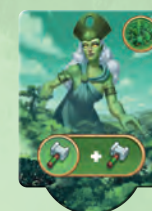
Każdy Tytan zapewnia Przychylność graczowi, który przyciągnął jego uwagę. Jest ona powiązana z jedną z czterech akcji gry (zobacz **faza 3**). Podczas gdy gracz wykonuje **akcję powiązaną z tą na posiadanym Kafelku Tytana**, wówczas stwarza mu to możliwość jednorazowego użycia Przychylności Tytana określonej na tym kafelku. Odwraca on wtedy Kafelek Tytana na nieaktywną stronę, aby zaznaczyć, że dana Przychylność została już wykorzystana i nie jest już dostępna. Ten Kafelek Tytana jest nadal wart 1 Punkt Zwycięstwa dla gracza, który go posiada.

Użycie Przychylności Tytana nie wymaga dodatkowej akcji. Aby uzyskać możliwość użycia Przychylności Tytana, gracz musi po prostu wykonywać powiązaną z nim akcję. Jeżeli gracz ponownie utworzy lub rozbuduje teren składający się z co najmniej 3 kręgów tego samego typu co zaznaczony na Kafelku Tytana, którego już posiada, wówczas odwraca go na jego aktywną stronę. Od tej pory może znów użyć jego Przychylności. Również gdy gracz zabiera bezpośrednio Kafelek Tytana od przeciwnika, umieszcza ten kafelek jego aktywną stroną ku górze.



Bruno posiada Kafelek Hyperiona z aktywną Przychylnością, i na początku swojej tury wybiera akcję Wydobywania Bryłek. Uruchamia Kafelek Hyperiona, aby podwoić Wydobywanie w każdej ze swoich Kopalni. To daje mu 4 Bryłki Oryszalku zamiast 2.

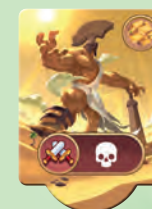
Po tej akcji Bruno odwraca Kafelek Hyperiona na jego nieaktywną stronę.



Teja proponuje dodatkową Budowę.



Temis podwaja Rekrutację Hoplitów.



Kronos pozwala na automatyczne pokonanie Stworzenia.



Hyperion podwaja Wydobywanie Bryłek Oryszalku.

Przychylność kilku Tytanów

Gracz **nie może posiadać więcej niż jednego Tytana** w danym momencie. Jeśli gracz posiada już Kafelek Tytana, to kiedy otrzymuje nowy, zastępuje nim poprzedni Kafelek Tytana, który już posiadał. Zamieniony w ten sposób Kafelek umieszczany jest na środku stołu, aktywną stroną do góry.

Janek układa 3 kręgi lasu, zyskując Przychylność Teji - leśnego Tytana. Zabiera jej Kafelek i umieszcza nad swoją Planszą Wyspy. Ponieważ już wcześniej posiadał Kafelek Hyperiona, musi odłożyć Hyperiona z powrotem, aktywną stroną do góry, na środek stołu.



Choć na początku gry niemożliwe jest posiadanie więcej niż jednego Kafelka Tytana jednocześnie, Oratorium - jedna z Budowli w grze - pozwala ominąć to ograniczenie.

Posiadanie Kafelka Tytana jest warte 1 Punkt Zwycięstwa, ale może to być krótkotrwałe, ponieważ zawsze istnieje ryzyko, że przeciwnik Ci go zabierze. Tak więc, zyskanie Przychylności Tytana może być również dobrym sposobem na spowolnienie gracza, który byłby bliski wygrania gry.

3 Wykonaj Akcję z karty (opcjonalnie)

Podczas tej fazy gracz **może** wykonać akcję wskazaną na swojej Karcie Akcji. Nigdy jednak nie jest do tego zobligowany.

Kiedy gracz wykona swoją akcję z karty, zostaje ona odłożona jako odkryta, obok stosu dobierania kart akcji.

Dostępne są 4 różne akcje:

-  **Wydobycie Oryszalku**
-  **Rekrutacja Hoplitów**
-  **Schwytnie Stworzenia**
-  **Budowa**

Wydobycie Oryszalku

Gracz wydobywa 1 Brytkę Oryszalku za każdą Kopalnię Oryszalku, którą posiada na swojej wyspie, wliczając w to Kopalnię znajdującą się na Kafelku Metropolii. Zabiera Brytki Oryszalku z zasobów ogólnych i dodaje do zasobów na swojej Planszy Wyspy.



Bruno Wydobywa Oryszalk. Posiada 3 Kopalnie (licząc tę ze swojej Metropolii), więc z zasobów ogólnych otrzymuje 3 Brytki Oryszalku.



Przychylność Tytana: Hyperion podwaja Wydobywanie ze wszystkich Kopalni Oryszalku na wyspie gracza.

Rekrutacja Hoplitów

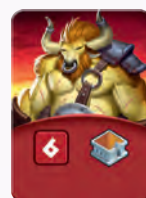
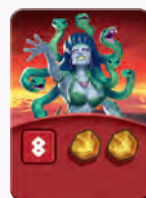
Gracz rekrutuje 1 Hoplitę za każdy Obóz Szkoleniowy, który posiada na swojej wyspie, łącznie z tym, który znajduje się na Kafelku Metropolii. Zabiera Hoplitów z zasobów ogólnych i dodaje ich do swoich zasobów Hoplitów.



Janek Rekrutuje Hoplitów. Posiada 2 Obozy Szkoleniowe (licząc ten ze swojej Metropolii), więc otrzymuje 2 Hoplitów z zasobów ogólnych.



Przychylność Tytana: Temis podwaja liczbę rekrutów ze wszystkich Obozów Szkoleniowych na wyspie gracza.



Schwytnie Stworzenia

Gracz prowadzi walki ze Stworzeniami na swojej wyspie w wybranej przez siebie kolejności. Za każdym razem przechodzi przez następujące etapy:

- 1 Wskaż Stworzenie na swojej wyspie, z którym chcesz walczyć.
- 2 Wybierz ilu Hoplitów wyślesz do walki, biorąc ich ze swoich zasobów i umieszczając na kręgu z wybranym Stworzeniem. **Do każdej walki można zaangażować od 0 do 3 Hoplitów.**

3 Weź 1 Kość Walki, oraz dodatkowo 1 Kość Walki za każdego Hoplitę biorącego udział w tej walce. Tym samym maksymalna liczba Kości Walki, jakie możesz użyć podczas jednej walki to 4.

4 Rzuć Kośćmi Walki, które wzięłeś, a następnie porównaj wynik z siłą Stworzenia z którym walczysz. Wygrywasz walkę i pokonujesz to Stworzenie, jeśli suma uzyskana na Kościach Walki jest wyższa lub równa sile Stworzenia. Wygrywasz również, jeśli przynajmniej jedna z wyrzuconych Kości Walki wskazuje na . We wszystkich innych przypadkach walka jest przegrana.



Zaczynając od Cyklopa, Bruno próbuje pokonać Stworzenia na swojej wyspie. Ponieważ Cyklop ma siłę 10, Bruno postanawia zaangażować do walki 2 Hoplitów, dzięki czemu będzie rzucał łącznie 3 Kośćmi Walki. Otrzymuje wynik ,  oraz . Łącznie nie byłoby to wystarczający rezultat, jednak  sprawia, że Bruno wygrywa walkę. Bruno pokonał Cyklopa!

REZULTAT WALKI

W przypadku zwycięstwa...

Gracz pokonał Stworzenie. Natychmiast zdobywa nagrodę wskazaną na Stworzeniu (patrz Stworzenia na Karcie Pomocy dla Graczy).

Następnie umieszcza to Stworzenie w swoich zasobach. Wszyscy Hoplici biorący udział w walce odchodzą ze służby: są odkładani do zasobów ogólnych. Teraz gracz - jeśli chce, może przystąpić do nowej walki z innym Stworzeniem na swojej wyspie.



Ponieważ właśnie wygrał walkę, Bruno pokonuje Cyklopa i natychmiast zdobywa nagrodę przedstawioną na tym Stworzeniu: 3 Bryłki Oryszalku. Cyklopa umieszcza w swoich zasobach Stworzeń. Może kontynuować walkę, więc wskazuje na Piekelnego Ogara, z którym natychmiast rozpoczyna kolejną walkę.

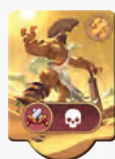
W przypadku porażki...

Bieżąca akcja **Schwytaj Stworzenia** tego gracza, jak również jego **faza 3**, natychmiast się kończy. Wszyscy Hoplici biorący udział w tej przegranej walce pozostają zaangażowani w walkę na kręgu ze Stworzeniem. Zostaną oni ponownie uwzględnieni w każdej kolejnej walce z tym Stworzeniem, w ramach następnych akcji **Schwytaj Stworzenia**.



Ponieważ siła Piekelnego Ogara wynosi tylko 4, Bruno decyduje się na udział tylko 1 Hoplity, co daje w sumie 2 Kości Walki. Otrzymuje wynik **2** oraz **1**, co oznacza, że przegrywa walkę. To uniemożliwia mu dalszą walkę z kolejnymi Stworzeniami. Bruno natychmiast kończy swoją **fazę 3** przechodząc do **fazy 4**.

Jego zaangażowany w walkę Hoplita pozostaje na kręgu z Piekelnym Ogarem.



Przychylność Tytana: Kronos zapewnia wynik **sk** przed rzutem Kośćmi Walki, co daje automatyczne zwycięstwo w jednej walce.



Budowa

Gracz buduje jeden wybrany przez siebie element, spośród trzech następujących: Budowla, Świątynia lub Medalion z Oryszalku.

◆ Budowla ◆

Gracz wybiera jedną z Budowli dostępnych na Planszy Budowy i Buduje ją na swojej wyspie. Żeton Budowli musi zostać umieszczony na kręgu terenu o typie wskazanym przez Planszę Budowy.

Puste wulkany są terenami neutralnymi, pozwalającymi na zbudowanie na nich dowolnej dostępnej Budowli.

Zabronione jest budowanie Budowli na kręgu sąsiadującym ze Stworzeniem.



Janek decyduje się na wybudowanie Budowli. Nie może Budować na kręgach wokół Gorgona. Nie może też Budować na pustyni, ponieważ na Planszy Budowy, nie ma w tym miejscu już żadnej Budowli. Może więc zbudować Monument na górze lub którąś z 3 dostępnych Budowli na wulkanie.

Jeśli gracz zbuduje Obóz Szkoleniowy lub Kopalnię Oryszalku, bierze natychmiast zasób umieszczony na tej Budowli (Hoplite lub Bryłkę Oryszalku) i dodaje go do swoich zasobów.

Krąg terenu **zakryty** przez Budowlę **nie jest już uważany za teren**. Nie można już na nim Budować i nie liczy się on do uzyskania Przychylności Tytanów.

Właściwości Budowli są szczegółowo opisane na Karcie Pomocy dla Graczy.

◆ Świątynia ◆

Gracz bierze z zasobów ogólnych Kafelek Świątyni i umieszcza go na swojej wyspie. Kafelek Świątyni musi być w całości położony na rombie utworzonym z 4 sąsiadujących terenów, z których **każdy jest innego typu**.

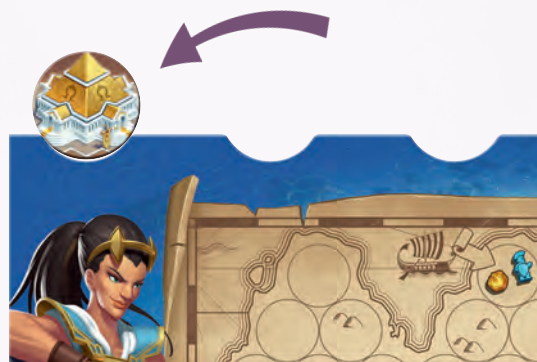
Każdy pusty wulkan to joker, który może liczyć się jako dowolny typ terenu, więc Świątynia może być umieszczona na jednym lub kilku z nich. Zabronione jest budowanie Świątyni na okręgu sąsiadującym ze Stworzeniem.



Bruno chce zbudować Świątynię. Miejsce obok jego Metropolii staje się niedozwolone z powodu obecności Hydry, przez co nie może tam nic zbudować. Buduje więc swoją Świątynię powyżej, obejmując 2 kręgi wulkanów, krąg pustyni i krąg gór.



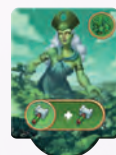
Po wybudowaniu Świątyni, gracz bierze Żeton Zwycięstwa z zasobów i umieszcza go stroną z ilustracją Świątyni do góry, na pierwszym dostępnym od lewej strony miejscu w swoim obszarze punktacji. Ten żeton jest wart 1 Punkt Zwycięstwa.



Kręgi terenów **zakryte** przez Świątynię **nie są już uważane za tereny**. Nie można już Budować na tych kręgach i nie liczą się one do uzyskania Przychylności Tytanów.

◆ Medalion z Oryszalku ◆

Gracz wydaje 5 Bryłek Oryszalku ze swoich zasobów, by wykuć Medalion z Oryszalku. Zabiera 1 Żeton Zwycięstwa z zasobów i umieszcza, stroną z ilustracją medalionu do góry, na pierwszym dostępnym od lewej strony miejscu w swoim obszarze punktacji, nad swoją Planszą Wyspy. Ten żeton jest wart 1 Punkt Zwycięstwa.



Przychylność Tytana: Teja pozwala graczowi na wykonanie 1 dodatkowej akcji Budowy: Budowli, Świątyni lub Medalionu z Oryszalku.

4 Wykonaj dodatkową Akcję (opcjonalnie)

Przed zakończeniem swojej tury gracz może zakupić **jedną (i tylko jedną) dodatkową akcję**. Dostępne dodatkowe akcje są dokładnie takie same jak podczas **fazy 3**.

Koszty akcji dodatkowej:

Wydając

gracz może...



Schwytać Stworzenia

Budować

Wydobywać Oryszalk

Wydając

gracz może...



Schwytać Stworzenia

Budować

Rekrutować Hoplitów

Wydając

gracz może...



Schwytać Stworzenia

Budować

Wydobywać Oryszalk

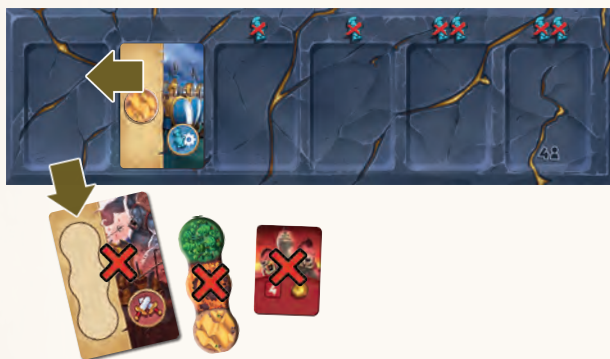
Rekrutować Hoplitów

Wydane Stworzenia są wkładane z powrotem do worka na Stworzenia.

Gracz może wykonać tę samą akcję, którą wykonał w **fazie 3**. Wolno mu wykupić dodatkową akcję, nawet jeśli zrezygnował z wykonania akcji w **fazie 3**.

5 Odrzuć Kartę Akcji (TYLKO DLA 2 GRACZY)

Aktywny gracz musi wybrać jedną kartę z Planszy Akcji i umieścić ją na stosie kart odrzuconych. Kafelek Terenu odkłada na spód odpowiadającego mu stosu. Jeśli Kafelek zawierał Stworzenie, to jest ono wrzucane do worka ze Stworzeniami.



KONIEC RUNDY

Gdy wszyscy gracze wykonają swoją turę, runda się kończy i nadchodzi czas na przygotowanie nowej rundy.

Uzupełnij Planszę Akcji

Umieść nową Kartę Akcji na każdym pustym miejscu, od lewej do prawej, aż będzie ich odpowiednia liczba: **5 kart przy dwóch lub trzech graczach, 6 kart przy czterech graczach**. Kiedy tylko stos dobierania Kart Akcji będzie pusty, potasuj wszystkie wcześniej odrzucone karty i utwórz nowy stos dobierania, a następnie kontynuuj grę.



Dodaj Kafelki Terenu

Odkryj i połącz Kafelki Terenu o pasującym rozmiarze na każdej Karcie Akcji, którą właśnie umieściłeś. Za każdy krąg wulkanu na tych kafelkach wylosuj z worka jedno Stworzenie i umieść je na wulkanie.



Uzupełnij Planszę Akcji Budowy

Umieść odkryty nowy Żeton Budowli z worka na każdym pustym miejscu na Planszy Akcji Budowy.

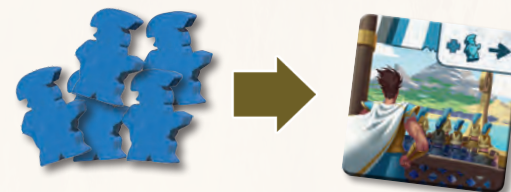
Nie zapomnij dodać 1 Hoplitę na każdym Obozie Szkoleniowym i 1 Bryłki Oryszalku na każdej Kopalni Oryszalku, którą ujawnisz w ten sposób.



Przydziel Żeton Inicjatywy

Gracz posiadający najwięcej Hoplitów w swoich zasobach bierze Żeton Inicjatywy (jeśli nie posiadał go już wcześniej): podczas następnej tury będzie wykonywał swoje fazy jako pierwszy.

W przypadku remisu, gracz aktualnie posiadający Żeton Inicjatywy decyduje, kto go otrzyma. Zawsze, gdy w takim remisie bierze udział aktualny posiadacz Żetonu Inicjatywy, gracz ten nigdy nie może zdecydować aby zatrzymać żeton.



Gracz siedzący na prawo od tego, który właśnie otrzymał Żeton Inicjatywy, zyskuje 1 Hoplitę z zasobów ogólnych, którego dodaje do swoich zasobów.

Zaczynając od gracza posiadającego Żeton Inicjatywy, rozpoczyna się nowa runda.

KONIEC GRY I WYGRANA

Gra kończy się, gdy tylko któryś z graczy **spełni jednocześnie** dwa poniższe warunki:

- ◆ Uzyska on co najmniej 5 Punktów Zwycięstwa.
- ◆ Na jego wyspie nie pozostało żadne Stworzenie.



Gracz ten natychmiast wygrywa grę, a bieżąca runda nie jest kontynuowana. Jego wyspa jest teraz gotowa na przyjęcie Cywilizacji Atlantów, a on sam zostaje okrzyknięty ich bohaterem!