

JAK GRAĆ

MOSAIC



HISTORIA CYWILIZACJI



Projekt gry
GLENN DROVER

©2022



MOSAIC

HISTORIA CYWILIZACJI

W grze Mosaic poprowadzisz starożytną cywilizację od samych jej początków. Twoje decyzje wpłyną na to, czy będzie się rozwijać i zostanie zapamiętana jako największa cywilizacja w historii, czy też załamie się i zniknie w piaskach czasu.

Który z Przywódców cię poprowadzi? Które z technologii i przewag zdobędzie twoja cywilizacja? Gdzie założysz swoje pierwsze miasto? Skupisz się na podboju czy na produkcji? Twój lud będzie wielkimi budowniczymi czy znanymi myślicielami? Zbudujesz niezwykle cuda czy rozwinięte sieci handlowe? Będziesz zakładać nowe miasta i wioski czy powołasz potężną armię, by stworzyć Imperium? Podczas złotego wieku twój poddani będą cię wielbić czy przeklinać za drakońskie podatki?

Każda podjęta przez ciebie decyzja, to kolejny lśniący element mozaiki, składającej się na twoją cywilizację.

WPROWADZENIE DO GRY

Mosaic to u swych podstaw prosta gra oparta na mechanice wyboru akcji. Przekonasz się jednak, że twoje działania ułożą się w złożone strategie, których celem będzie zdobycie Punktów Zwycięstwa (PZ) i tym samym wygranie gry.

Przed rozpoczęciem rozgrywki wykonajcie następujące kroki:

- 1) Zapelnijcie planszę Główną żetonami Towarów Handlowych i żetonami Zapasów.
- 2) Każdy gracz wybiera Unikalnego Przywódcę, który ma specjalną zdolność i początkowe korzyści.
- 3) Każdy gracz dobiera 5 kart Technologii Początkowych (zgodnie z opisem na stronie 11).
- 4) Każdy gracz umieszcza swoje Miasto Początkowe na lądowym polu planszy, zabierając z niego żeton Towaru Handlowego lub Zapasów.

Następnie rozgrywkę zacznie Gracz Rozpoczynający. W każdej z waszych tur, wybierzecie jedną z 8 możliwych do wykonania akcji. W trakcie gry będziecie starali się zmaksymalizować efektywność waszych działań poprzez:

- 1) Tworzenie "silniczka" Produkcji na swojej planszy Gracza, dobierając karty Technologii, które zwiększą wasze bonusy do Produkcji lub zwiększając waszą Populację dzięki Żywności.
- 2) Produkcję jednego z trzech standardowych Zasobów przy wykorzystaniu akcji Pracy (twoja Populacja + Bonus do Produkcji tego Zasobu), tak byście mieli ich wystarczająco do wykonania akcji w przyszłych turach.
- 3) Budowę Miast, Miast Portowych na planszy Główniej, by zyskiwać znajdujące się tam żetony Towarów Handlowych, jednocześnie zwiększając wasz Wpływ w Regionie (mechanika posiadania większości na danym obszarze - Area Majority). Posiadanie największego Wpływu w Regionie pozwala zdobyć Punkty Zwycięstwa (PZ) podczas Punktowania Imperium.
- 4) Werbowanie/Przemieszczanie Jednostek Wojskowych, które działają jak mobilne punkty Wpływu.
- 5) Wznoszenie Cudów, by zyskiwać Wpływ i PZ. Każdy Cud, w wyjątkowy dla siebie sposób, zapewnia punkty na koniec gry.
- 6) Rozwój Ustroju swojej cywilizacji, który zapewnia unikalne korzyści i indywidualne sposoby zdobywania PZ podczas Punktowania Imperium.
- 7) Wprowadzanie Podatku i Cła, by zyskać Pieniądze, którymi można zastąpić każdy z 3 standardowych Zasobów, ale za podwójną ich wartość. Podatki i Cła zwiększają "Niepokoje", z którymi trzeba się uporać przed końcem gry, by uniknąć utraty PZ.
- 8) Wydawanie Żywności, by zwiększyć Populację, której potrzebujecie, aby zmaksymalizować Produkcję (Praca) i budować Miasta.

Podczas gry zyskacie również PZ za zdobyte Osiągnięcia Cywilizacji, Złote Wiek, Projekty, Cuda i Technologie, które przynoszą punkty na koniec gry, ale też za posiadanie Większości w tak wielu Regionach, jak to tylko możliwe podczas Punktowania Imperium. Wyścig po te możliwości zdobywania punktów wprowadza dodatkowe emocje do gry. Umiejętność manewrowania pomiędzy tymi różnorodnymi strategiami, zadecyduje o sukcesie lub porażce cywilizacji.

Wszystkie Technologie i Projekty zapewniają twojej cywilizacji unikalne zdolności, jak również symbole reprezentujące postęp w jednym z 9 Filarów Cywilizacji:



Nauka



Populacja/Zdrowie



Ustrój



Ekonomia



Budowa



Wojsko/Imperium



Produkcja Żywności



Kultura



Urbanizacja

Rozwijanie tych Filarów to istotny element tworzenia unikalnej mozaiki twojej cywilizacji. Posiadanie odpowiednich Filarów jest warunkiem dostępu do nowych Technologii, ponadto każdy z nich przy odpowiednim poziomie specjalizacji pozwala na osiągnięcie "Złotego Wieku" w danej dziedzinie. Na koniec mają też znaczenie podczas punktowania.

W trakcie gry, gdy twoja cywilizacja będzie się rozrastać, z czterech talii mogą w końcu zostać odkryte karty Punktowania Imperium. Za każdym razem, gdy odkrywana jest karta Punktowania Imperium, twoja cywilizacja zdobędzie punkty za każdy Region zdominowany przez twoje Miasta, Farmy, Warsztaty, Cuda i Jednostki Wojskowe.

Po odkryciu trzeciej karty Punktowania Imperium, rozegrana zostanie ostatnia, finałowa tura, po której nastąpi koniec gry. Zdobędziesz wtedy punkty za swoje Miasta, Farmy, Warsztaty, Cuda, Projekty, Osiągnięcia Cywilizacji, Złote Wiek oraz za twoje karty, które zapewniają punkty za twoje unikalne Filary Cywilizacji.

ZAWARTOŚĆ

1 plansza Główna

Na planszy Główniej znajduje się Mapa, która złożona jest z heksagonalnej siatki pól, podzielonej na siedem Regionów: Iberię, Galię, Italię, Grecję, Asyrię, Egipt i Numidię.

Ponadto są na niej miejsca na cztery talie i Oferty kart z każdej talii (Budowy, Technologii, Populacji oraz Podatku i Cła), jak również pola przedstawiające pozostałe cztery Akcje dostępne w grze (Pracę, Wojsko, Cuda i Ustrój).



4 Zestawy żetonów Zasobów / Monet

Zasoby: 150 (Kamień, Idea, Żywność)

Po 30 o wartości 1, po 20 o wartości 5



Żywność (1 i 5)



Kamień (1 i 5)



Idee (1 i 5)

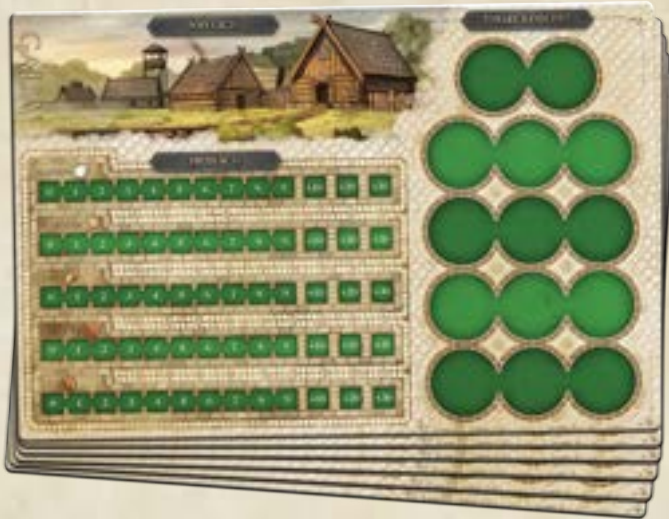
Monety: 100 (Pieniądze)

30 o nominale 1, 30 o nominale 5, 30 o nominale 10,
10 o nominale 20



Pieniądze (1, 5, 10 i 20)

6 plansz Gracza



Znacznik Gracza Rozpoczynającego



105 kart Technologii (39 kart Technologii Początkowych, 66 kart Technologii)

Ikona Technologii Początkowej



38 kart Budowy



20 kart Populacji



Koszt

Zysk Populacji

20 kart Podatku i Cła



Wywołanie Niepokoju

4 karty Punktowania Imperium



9 kart Przywódców



9 płytek Cudów



9 kafelków Cudów



9 płytek Złotego Wieku



15 płytek Osiągnięć Cywilizacji



6 płytek Ustroju



Kafelki Miast, Farm i Warsztatów

(12 Miast, 3 Miasta Portowe, 6 Farm i 6 Warsztatów)
w kolorze każdego z 6 graczy



Miasto

Miasto Portowe

Farma

Warsztat

Jednostki Wojskowe

(10 Piechoty, 10 Kawalerii, 2 Machiny Oblężnicze)
w kolorze każdego z 6 graczy



Piechota

Kawaleria

Machina Oblężnicza

Żetony Populacji

w kolorze każdego z 6 graczy



60 drewnianych kostek

Używane jako znaczniki
na planszach Graczy



68 żetonów Towarów Handlowych



28 żetonów Zapasów



79 żetonów Towarów
z ikoną „X”

1 żeton uniwersalnego
Towaru Handlowego



DZIEWIĘĆ FIŁARÓW CYWILIZACJI

Istnieje dziewięć istotnych Filarów Cywilizacji. Wszystkie są ważne, ale skupianie się na jednych bardziej niż na pozostałych, tworzy charakter danej cywilizacji... I decyduje o jej sukcesie lub porażce.



NAUKA - Rozwijanie umiejętności rozumienia: jak działa świat, jak sprawić, by siedliska nadawały się lepiej do życia, jak efektywniej wytwarzać żywność i towary, jak żyć razem w społeczeństwie, jak tworzyć lepszą broń i przede wszystkim, jak zachować całą tę wiedzę i przekazać je kolejnym pokoleniom. Umiejętności te były kluczowe dla pomyślności cywilizacji.



EKONOMIA - Działania w obszarze ekonomii były motorem każdej cywilizacji. Produktywne miasta i rozwijające się sieci handlowe zapełniały rynek. Pozwalały też rządzącym pobierać więcej podatków.



PRODUKCJA ŻYWNOSCI - Rozrastająca się cywilizacja musi być w stanie wykarmić rosnącą populację. Bardziej efektywna produkcja żywności oznacza większą populację, więcej pracowników, a co za tym idzie, większą produkcję.



POPULACJA/ZDROWIE - Duże skupiska ludzi żyjących razem w miastach, prowadzi do wyzwań na polu higieny i ochrony przed chorobami. Cywilizacja, która nie rozwiąże tych problemów, może bardzo ucierpieć.



BUDOWA - Możliwość budowy wielkich projektów, takich jak nawadnianie, mury miejskie, drogi, budynki rządowe, a nawet cuda, była wizytówką wielkich cywilizacji. Okazate budowle są zwykle tym, co zostało po starożytnych cywilizacjach, i zapewniają im ważne miejsce w historii.



KULTURA - Każda cywilizacja rozwinęła swoją wyjątkową kulturę, z własną sztuką, rozrywką, religią i świętami. Prężna kultura pozwalała ludziom w danej cywilizacji uciec od trosk codziennego życia.



USTRÓJ - Umiejętność organizowania większych i bardziej złożonych społeczeństw, miała kluczowe znaczenie dla pomyślności rozwijających się cywilizacji. Te z lepszą organizacją i systemami rządowymi działały wydajniej, i mogły skuteczniej radzić sobie z wyzwaniami.



WOJSKO / IMPERIUM - Żadne cywilizacje nie rozwijały się w próżni. Rywalizowały one z sąsiadującymi cywilizacjami o ograniczone zasoby i ziemię. Rywalizacja ta prowadziła do konfliktów. Nawet najlepiej prosperująca cywilizacja mogła skończyć na śmietniku historii, jeśli nie potrafiła się bronić. Rozszerzanie swojej kontroli na pobliskie ziemie, było jeszcze bardziej efektywne i zapewniało bogactwo, siłę i bezpieczeństwo.



URBANIZACJA - Ludzie żyjący w bliskości w miejskim otoczeniu, stanowili najistotniejszy czynnik rozwoju cywilizacji. Wywoływało to specjalizację zawodów, która prowadziła do zwiększenia produktywności i technologicznych postępów. Wpływało to również na szybszy rozwój kultury, religii i ustroju. Prowadziło też do wyzwań w zakresie higieny, zdrowia i przeciwdziałania przestępczości. Potrzeba uporania się z tymi wyzwaniami, pobudzała jeszcze szybszy rozwój. Rozkwit miast był zapewne najbardziej wpływowym ze wszystkich Filarów Cywilizacji.



ZASOBY

W grze Mosaic występują 3 standardowe Zasoby:



Występuje też jeden uniwersalny Zasób:



Zasoby te wymagane są do zapłaty za niektóre Akcje:

<p>Wzniesź Cud: Kamień i Żywność</p> <p>(+5 obu Zasobów za każdy twój Cud na planszy Głównej)</p>	 x20  x5	<p>Naucz się nowej Technologii: Idee</p>	 x5
<p>Zbuduj Projekt: Kamień i Idee</p>	 x5  x5	<p>Zwerbuj Jednostki Wojskowe: Pieniądze</p>	 x5
<p>Zwiększ swoją Populację: Żywność</p> <p>Zgodnie ze wskazaniem na karcie Populacji</p>		<p>Zbuduj Miasto (lub Miasto Portowe): Kamień i Populacja</p>	 x4  x2

Pieniądze są uniwersalnym Zasobem, który może zostać użyty w zastępstwie dowolnego ze standardowych Zasobów podczas zapłaty za Akcje, jednak w stosunku 2:1.

Na przykład: Jeśli Budujesz Projekt o koszcie: 5 Idei i 5 Kamieni, ale masz tylko 3 Idee i 4 Kamienie, możesz do tych standardowych Zasobów dopłacić 6 Pieniądzy (4, by zastąpić brakujące Idee oraz 2, by zastąpić brakujący Kamień), co pozwoli opłacić pełny koszt i wykonać Akcję.

Pieniądzy nigdy nie można zastąpić Populacji.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Umieście planszę Główną na środku stołu i utwórzcie obok planszy stopy żetonów dla czterech Zasobów (Kamienia, Idei, Żywności i Pieniędzy). Będą one pełnić rolę Rezerwy.

Wybór planszy Gracza

Każdy gracz otrzymuje planszę Gracza, na której może zaznaczać swoją Populację, Towary Handlowe, Produkcję każdego z czterech Zasobów, a także umieszczać żetony posiadanej Populacji. Na początku gry każdy gracz otrzymuje 5 Populacji. Gdy w efekcie kart Technologii lub innych korzyści, rośnie twoja Produkcja (Kamieni, Idei, Żywności, Podatku i Cta), przesuń kostkę na nową wartość Produkcji na odpowiednim torze.



Zapełnienie Mapy żetonami Towarów Handlowych i Zapasów

Umieście 10 odkrytych żetonów Ryb na polach Portów (polach ze statkiem).



Wymieszajcie rewersem do góry wszystkie żetony Zapasów, i umieście po jednym zakrytym na każdym polu z symbolem na planszy Głównnej.



Rewers



Awers



Wymieszajcie rewersem do góry pozostałe żetony Towarów Handlowych (żeton uniwersalnego Towaru Handlowego „P” odłóżcie na bok), i umieście po jednym zakrytym na każdym wolnym polu na planszy Głównnej.

Uwaga: Tylko pola ze wszystkimi 6 bokami biorą udział w rozgrywce.



Rewers



Awers



Awers

Następnie odwróćcie wszystkie żetony (Towarów Handlowych i Zapasów) awersom do góry, odkrywając je. Usuńcie z gry wszystkie żetony z symbolem „X”, odkładając je do pudełka.

Tworzenie talii Technologii oraz Technologii Początkowych

Potasujcie karty Technologii Początkowych (poznacie je po literze „P” w lewym górnym rogu) i rozdajcie po 5 każdemu z graczy.



Symbol Technologii Początkowej

Pozostałe karty Technologii Początkowych (poza kartą Punktowania Imperium talii Technologii) wtasujcie do kart Technologii, by stworzyć talię Technologii. Następnie podzielcie talię na trzy mniej więcej równe stosy. W jeden z tych stosów wtasujcie kartę Punktowania Imperium talii Technologii. W grze dla 4 - 6 graczy umieście pozostałe dwa stosy na stosie z kartą Punktowania Imperium. W grze dla 2 - 3 graczy stos z kartą Punktowania Imperium umieście pomiędzy pozostałymi stosami. Tak utworzoną talię Technologii umieście na przeznaczonym dla niej miejscu na planszy Głównnej. Dobierzcie pięć wierzchnich kart i umieście je odkryte na polach Oferty talii Technologii.



Tworzenie talii Budowy

Potasujcie wszystkie karty Budowy tworząc talię Budowy (poza kartą Punktowania Imperium talii Budowy). Podzielcie ją na dwa równe stosy. Wtasujcie w jeden z nich kartę Punktowania Imperium talii Budowy, a drugi stos umieśćcie na tym z kartą Punktowania Imperium. Następnie umieśćcie talię Budowy na przeznaczonym dla niej miejscu na planszy Głównej. Dobierzcie pięć wierzchnich kart i umieśćcie je odkryte na polach Oferty talii Budowy.



Miejsce na talię

Pola na Ofertę kart

Tworzenie talii Populacji

Potasujcie wszystkie karty Populacji (poza kartą Punktowania Imperium talii Populacji). W zależności od liczby graczy, wylosujcie tyle kart Populacji, ile wskazano w tabeli poniżej.

Wielkość talii Populacji w zależności od liczby graczy				
2G	3G	4G	5G	6G
10	10	12	12	14

Będzie to talia Populacji. Odłóżcie wszystkie pozostałe karty Populacji do pudełka. Nie będą wykorzystywane podczas tej gry.

Podzielcie talię Populacji na dwa równe stosy. Wtasujcie w jeden z nich kartę Punktowania Imperium talii Populacji, a drugi stos umieśćcie na tym z kartą Punktowania Imperium. Następnie umieśćcie talię Populacji na przeznaczonym dla niej miejscu na planszy Głównej. Dobierzcie dwie wierzchnie karty i umieśćcie je odkryte na polach Oferty talii Populacji.

Tworzenie talii Podatku i Cła

Weźcie wszystkie karty Podatku i Cła (poza kartą Punktowania Imperium talii Podatku i Cła). W zależności od liczby graczy, wylosujcie karty Podatku i Cła w łącznej liczbie wskazanej w tabeli poniżej, upewniając się, że liczba kart Podatku jest równa liczbie kart Cła.

Wielkość talii Podatki i Cła w zależności od liczby graczy				
2G	3G	4G	5G	6G
10	10	12	12	14

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty Podatku i Cła do pudełka. Nie będą wykorzystywane podczas tej gry.

Potasujcie i podzielcie talię Podatku i Cła na dwa równe stosy. Wtasujcie w jeden z nich kartę Punktowania Imperium talii Podatku i Cła, a drugi stos umieśćcie na tym z kartą Punktowania Imperium. Następnie umieśćcie talię Podatku i Cła na przeznaczonym dla niej miejscu na planszy Głównej. Dobierzcie dwie wierzchnie karty i umieśćcie je odkryte na polach Oferty talii Podatku i Cła.

Specjalne zasady przygotowania rozgrywki dla 2 i 3 graczy

W grze dla 2 lub 3 graczy cztery talie przygotowuje się tak samo, jak opisano powyżej.

W grze dla 3 graczy jeden Region (Iberia) nie bierze udziału w rozgrywce.

W grze dla 2 graczy dwa regiony (Iberia i Galia) nie biorą udziału w rozgrywce.

W Regionach, które nie biorą udziału w rozgrywce nie umieszcza się żetonów Towarów Handlowych ani Zapasów. Po rozpoczęciu gry żadne Miasta, Farmy, Warsztaty czy Cuda nie mogą być budowane w tych Regionach, nie mogą przechodzić przez nie Jednostki Wojskowe, ani nie bierze się ich pod uwagę podczas Punktowania Imperium.

Przygotowanie płytek Cudów, Złotego Wieku i Ustrojów

Obok planszy Głównej umieśćcie 9 płytek Cudów i 9 płytek Złotego Wieku. Z kolei 6 płytek Ustrojów umieśćcie na planszy Głównej, w przeznaczonym dla nich miejscu.

Przygotowanie płytek Osiągnięć Cywilizacji

Potasujcie 15 płytek Osiągnięć Cywilizacji i wylosujcie 9 z nich. Umieśćcie je obok planszy Głównej, a pozostałe odłóżcie do pudełka.

Wybór Gracza Rozpoczynającego

Wybierzcie gracza, który rozpocznie grę i umieśćcie przed nim znacznik Gracza Rozpoczynającego.

Wybór Przywódcy

Gracz po prawej od Gracza Rozpoczynającego wybiera jedną kartę z dostępnych kart Przywódców, a pozostałe karty przekazuje w prawo (przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara). Po tym, jak wszyscy gracze wybiorą po karcie Przywódcy, odłóżcie pozostałe karty Przywódców do pudełka.

Każdy z Przywódców ma specjalną zdolność (lub zdolności) i kilka początkowych korzyści: Zasoby, Populację, itd.

Dobór Technologii Początkowych

Wszyscy gracze biorą teraz pięć rozdanych im wcześniej kart Technologii Początkowych. Każdy gracz wybiera kartę, którą chce zatrzymać, i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Pozostałe karty przekazuje graczowi po lewej (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Należy powtarzać ten proces doboru kart tak długo, aż każdy z graczy będzie miał przed sobą 5 zakrytych kart Technologii Początkowych.

Umieszczanie Miasta Początkowego

Zaczynając od Gracza Rozpoczynającego i dalej w lewo (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), każdy z graczy umieszcza jedno ze swoich Miast na polu Mapy. Jeśli na wybranym polu znajduje się żeton Zapasów, gracz otrzymuje korzyści wskazane na tym żetonie (Zasoby, Populację, itd.). Następnie dany żeton Zapasów należy odłożyć do pudełka. Jeśli na polu znajduje się żeton Towarów Handlowych, gracz otrzymuje ten żeton i umieszcza go na swojej planszy Gracza w obszarze Towarów Handlowych.

Po umieszczeniu Miast Początkowych, każdy gracz bierze korzyści wskazane na swojej karcie Przywódcy i swoich kartach Technologii Początkowych, które może zagrać.

Zagrane karty Technologii gracz umieszcza odkryte przed sobą; te których nie może zagrać, umieszcza zakryte.

Wszyscy gracze mają teraz Przywódcę, początkowe korzyści od tego Przywódcy, Miasto Początkowe na planszy i pięć kart Technologii Początkowych. Teraz rozpoczyna się gra.



RUNDY GRY

Gracz Rozpoczynający rozgrywa pierwszą turę w każdej rundzie i może wykonać JEDNĄ Akcję (zobacz poniżej), następnie kolejni gracze rozgrywają po swojej turze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, by zakończyć Rundę po turze ostatniego gracza.

AKCJE

W swojej turze gracz może wykonać jedną z ośmiu poniższych Akcji:

- 1) **PRACA:** Produkcję Kamień, Żywność lub Idee.
- 2) **POPULACJA:** Zwiększ Populację.
- 3) **BUDOWA:** Załóż nowe Miasto, Farmę, Warsztat lub Wybuduj Projekt.
- 4) **CUD:** Wnieś Cud.
- 5) **TECHNOLOGIA:** Opracuj nową Technologię.
- 6) **PODATEK I CŁO:** Opodatkuj Populację (Podatek) lub Kupców (Cło) i zyskaj Pieniądze.
- 7) **WOJSKO:** Zwerbuj nowe Jednostki Wojskowe i/Lub porusz Jednostki Wojskowe.
- 8) **USTRÓJ:** Wprowadź Ustrój.

1. PRACA

Decyzja o sposobie kierowania pracą twojej populacji, będzie napędzać strategię tworzenia wydajnej cywilizacji. Każesz poddanym wydobywać kamień, przygotowywać żywność czy skupiać się na badaniu nowych idei? Wytworzone przez twoją cywilizację nadwyżki, określą możliwości, z których będzie można później skorzystać.



Wyprodukuj jeden z trzech Zasobów niebędących Pieniądzem (Idee, Żywność i Kamień) dodając wartość swojej Populacji do swojej „Produkcji” tego Zasobu, wskazanej na twojej planszy Gracza. Weź z Rezerwy dany Zasób w liczbie równej sumie tych dwóch wartości i umieść przed sobą.

Przykład: Cywilizacja Agaty ma 6 Populacji i Produkcję Kamienia równą 7. Kiedy Agata wykonuje Akcję Pracy dla Kamienia, otrzymuje 13 Kamieni. Jednakże ma ona Produkcję Idei równą zaledwie 3, dlatego otrzymuje ona tylko 9 Idei, kiedy wykonuje Akcję Pracy dla Idei.

2. POPULACJA

Twoja populacja jest najważniejszym z twoich zasobów. Napędza ona produkcję w twoim rodzimym mieście, a ponadto daje możliwość wysyłania kolonistów, by zakładali nowe miasta na całym obszarze śródziemnomorskim. Niestety, te dwa cele stoją w sprzeczności ze sobą. Utrzymanie równowagi pomiędzy nimi, będzie jednym z twoich podstawowych wyzwań. Wydajna produkcja żywności, to fundament rozwoju populacji. Ale projekty w zakresie zdrowia obywateli, takie jak akwedukty, łaźnie miejskie i kanały, a także technologie, takie jak medycyna, również są istotne dla wielkiej, zdrowej populacji.



Wybierz jedną z dwóch kart Populacji dostępnych w obszarze Oferty Populacji na planszy Głównej. Zapłać do Rezerwy liczbę Żywności widoczną na karcie i zwiększ swoją Populację na planszy Gracza o wartość wskazaną na karcie.

Populacja może być reprezentowana przez tekturowe żetony Obywatela lub figurki Obywatela, w zależności od posiadanej wersji gry.

Odrzuć wykorzystaną kartę Populacji. Następnie dobierz nową kartę z talii Populacji i umieść ją odkrytą na pustym polu w obszarze Oferty Populacji.

Gdy talia kart Populacji się wyczerpie i pola Oferty talii Populacji będą puste, nadal można korzystać z akcji Populacja, płacąc 15 Żywności, by zwiększyć Populację o 2.

3. BUDOWA

Wszystkie wielkie cywilizacje budowały! Miasta, drogi, mury, akwedukty i inne niezwykłe budowle. Twoja cywilizacja nie różni się od nich. Będziesz rozkazywać swym poddanym, by gromadzili olbrzymie ilości kamienia, aby można było wznosić wszystkie te budowle i pozostawić po sobie dziedzictwo, które zostanie zapamiętane na wieki.



Wybierz jedną z 5 kart Budowy dostępnych w obszarze Oferty kart Budowy na planszy Głównej i zapłać jej koszt. Jeśli wybrana karta to Farma lub Warsztat, nie ma ona żadnego kosztu.

Umieść wybraną kartę przed sobą i zyskaj wskazane korzyści. Jeśli ta karta to karta Budowy Miasta lub Projektu, widoczne na dole karty symbole Filarów Cywilizacji należą teraz do ciebie. Następnie dobierz nową kartę z talii Budowy i umieść ją odkrytą na pustym polu w obszarze Oferty Budowy.

Uwaga: Zamiast Budować za pomocą karty zawsze możesz zbudować Miasto, Miasto Portowe, Farmę lub Warsztat za ich zwykły koszt, bez wybierania karty. Pozostałe zasady Budowy pozostają bez zmian.

ZBUDUJ MIASTO

Koszt: 4 Kamienie i 2 Populacji (odłóż Kamienie do Rezerwy i zmniejsz Populację o 2).

Korzyści: Umieść kartę przed sobą i zyskaj korzyści na niej wskazane. Umieść jedno ze swoich Miast Portowych ze swoich Miast na dowolnym dostępnym polu na planszy. Zyskaj żeton Towarów Handlowych z tego pola i umieść go na swojej planszy Gracza lub zyskaj korzyści wskazane na żetonie Zapasów z tego pola i odłóż ten żeton do pudełka.

Za każdym razem, gdy zbudowane zostaje Miasto, umieść 5 Pieniędzy na polu Przechowywania obok Podatku i Cła. Następny gracz, który weźmie kartę Podatku i Cła, otrzymuje wszystkie Pieniądze z pola Przechowywania.



ZBUDUJ MIASTO PORTOWE

Koszt: 4 Kamienie i 2 Populacji (odłóż Kamienie do Rezerwy i zmniejsz Populację o 2).

Korzyści: Umieść kartę przed sobą i zyskaj 10 Pieniędzy. Umieść jedno ze swoich Miast Portowych na dostępnym polu Portu (pole ze statkiem), weź żeton Ryby z tego pola, umieść go na swojej planszy Gracza w obszarze Towarów Handlowych i dodaj 3 do swojej Produkcji Żywności.

Miasta Portowe to Miasta, które można budować tylko na polach Portu (pole ze statkiem). Zwykłe Miasta, Farmy i Warsztaty nie mogą być budowane na tych polach. Miasta Portowe po zbudowaniu działają jak wszystkie inne Miasta na potrzeby innych zasad gry, takich jak Budowa, Wpływy czy Punktowanie.

Za każdym razem, gdy zbudowane zostaje Miasto Portowe, umieść 10 Pieniędzy na polu Przechowywania obok Podatku i Cła. Następny gracz, który weźmie kartę Podatku i Cła, otrzymuje wszystkie Pieniądze z pola Przechowywania.



ZBUDUJ FARMĘ LUB WARSZTAT

Koszt: Brak

Korzyści: Zyskaj korzyści wskazane na karcie. Umieść Farmę lub Warsztat na dostępnym polu sąsiadującym z twoim Miastem. Zyskaj żeton Towarów Handlowych z tego pola i umieść go na swojej planszy Gracza w obszarze Towarów Handlowych lub zyskaj korzyści wskazane na żetonie Zapasów z tego pola i odtóż ten żeton do pudełka.

Na koniec gry każda karta Warsztatu, którą posiadasz, warta jest 5 PZ, jeśli posiadasz wszystkie 3 Towary Handlowe widoczne na tej karcie.



ZBUDUJ PROJEKT

Koszt: 5 Kamieni i 5 Idei (odtóż je do Rezerwy).

Korzyści: Punktowanie na koniec gry: 1 PZ za każdy wskazany symbol Filarów Cywilizacji, który posiadasz.



ŻETONY ZAPASÓW

Żetony Zapasów reprezentują dobra, które zapewniają ci jednorazową korzyść, gdy Budujesz Miasto, Farmę, Warsztat lub Cud na polu, na którym się znajdowały. Weź wskazane Zasoby z Rezerwy, a żeton odtóż do pudełka.



Przykład: Jarek buduje Farmę na polu z żetonem Zapasów - "7 Idei". Bierze 7 Idei z Rezerwy i odkłada żeton Zapasów do pudełka.

ŻETONY TOWARÓW HANDLOWYCH

Żetony Towarów Handlowych reprezentują dodanie tego towaru do twojej sieci handlowej. Efekt wynikających z nich korzyści jest trwały. Kiedy zbudujesz Miasto, Farmę, Warsztat lub Cud na polu Planszy, które zawiera taki żeton, weź go i umieść na swojej planszy Gracza w obszarze Towarów Handlowych. Jeśli jest to duplikat towaru, który już posiadasz, umieść żeton tego samego typu jeden na drugim tak, by każdy unikalny Towar Handlowy zajmował jedno okrągłe pole na twojej planszy Gracza.



Później, kiedy wybierzesz kartę Cła, by zyskać Pieniądże, każdy unikalny Towar Handlowy, który posiadasz, wpłynie na ogólną sumę Pieniądzy, którą pozyskasz.

Żetony Kamienia i Ziarna, na których znajduje się „+2”, dodają 2 do twojej Produkcji Kamienia lub Żywności, gdy je zdobędziesz. Na żetonach Ryby znajduje się „+3” co oznacza, że dodają +3 do Produkcji Żywności, gdy je zdobędziesz. Te żetony to Towary Handlowe i są one umieszczane w obszarze Towarów Handlowych na twojej planszy Gracza.

4. CUD

*Podróżnik wracający z starożytnej ziemi
Rzekł do mnie: — Nóg olbrzymich z głazu dwoje sterczy
Wśród puszczy bez tułowia. W pobliżu za nimi
Tonie w piasku strzaskana twarz. Jej wzrok szyderczy,*

*Zacięte usta, wyraz zimnego rozkazu —
Świadczą, iż rzeźbiarz dobrze na tej bryle głazu
Odtworzył skryte żądze, co, choć w poniewierce,
Przetrawił rękę mistrza i mocarza serce.*

*A na podstawie napis dochował się cało:
„Ja jestem Ozymandyas, król królów. Moczarze!
„Patrzcie na moje dzieła i przed moją chwałą
„Gińcie z rozpacz!” Więcej nic już nie zostało...
Gdzie stąpić, gruz bezkształtny oczom się ukaże
I piaski bielejące w pustyni obszarze.*

— Percy Shelley (tłum. Adam Asnyk)

Będziesz jak Ozymandias czy może twoje dzieła przetrwają próbę czasu?

Monumentalne Budowle, znane również jako Cuda, powstawały latami i pochłonęły życia tysięcy robotników. Górują nad miastami, w których zostały wzniesione i wzbudzały strach zarówno wśród obywateli, jak i wrogów. Podniosły rangę cywilizacji i niekiedy przetrwały przez tysiąclecia, zostając trwałą pamiątką wielkości cywilizacji, która je zbudowała.

Wybierz jedną z dostępnych płytek Cudów, znajdujących się obok planszy. Opłać koszt i umieść płytkę przed sobą na potrzeby Punktowania na koniec gry. Weź odpowiedni żeton/figurkę Cudu i umieść na dostępnym polu (może być zajęte przez żeton Zapasów/ Towarów - patrz Budowa Miasta) w Regionie, w którym posiadasz przynajmniej jedno Miasto. Dwa z Cudów muszą być zbudowane na polach Portu (Kolos Rodyjski i Latarnia Morska na Faros). Jeśli nie ma dostępnych pól Portu w Regionie w którym masz Miasto, nie możesz w tym momencie zbudować tych Cudów. Jeden Cud (Piramida Cheopsa) musi być zbudowany w Regionie, w którym są przynajmniej 3 Miasta, z których przynajmniej jedno musi być twoje.

Koszt Cudów rośnie za każdym razem, gdy zbudujesz jeden z nich. Twój pierwszy Cud kosztuje 20 Kamieni i 5 Żywności, drugi Cud kosztuje 25 Kamieni i 10 Żywności, trzeci kosztuje 30 Kamieni i 15 Żywności itd. Za każdym razem kiedy inny gracz buduje swój pierwszy Cud, jego koszt wynosi 20 Kamieni i 5 Żywności i zwiększa się dla każdego gracza indywidualnie.

5. TECHNOLOGIA

Opracowywanie nowych technologii jest kluczowe dla wzrostu cywilizacji. Zaangażowanie twojej populacji w wypracowywanie nowych pomysłów, skutkować będzie zdobyciem nowych technologii, które pozwolą ci pracować wydajniej, mądrzej rządzić i skuteczniej podbijać. Jeśli twoja cywilizacja stanie się najbardziej zaawansowaną, wzniesiesz się ponad swoich prymitywnych konkurentów.



Odtóż 5 Idei do Rezerwy i wybierz jedną z pięciu dostępnych kart Technologii z obszaru Oferty kart Technologii na Planszy. Umieść swoją nową kartę Technologii przed sobą. Dobierz z talii kartę Technologii i umieść ją odkrytą na pustym polu w obszarze Oferty talii Technologii.

Jeśli już posiadasz wymagane symbole Filarów Cywilizacji, widoczne w ramce w prawym górnym rogu twojej nowej karty Technologii, możesz umieścić kartę odkrytą i zyskać jej korzyści. Jeśli jednak nie posiadasz jeszcze wymaganych symboli Filarów Cywilizacji, umieść kartę przed sobą rewersem ku górze. Możesz zagrać tę kartę w jednej ze swoich przyszłych tur, gdy będziesz już posiadać jej wymagane symbole Filarów Cywilizacji.

Możesz też umieścić kartę Technologii rewersem ku górze, jeśli chcesz zachować jej efekty na później.

- Możesz odwrócić i następnie zagrać dowolną liczbę swoich zakrytych kart Technologii w swojej turze – to nie są Akcje.
- Wszystkie karty muszą być zagrane awersem do góry, by dać korzyści i pozostają odkryte po zagranium.
- 1x oznacza, że dany efekt ma miejsce tylko raz, gdy karta jest zagrywana.
- Symbole Filarów Cywilizacji na nowo zdobytej karcie Cywilizacji nie są uważane za posiadane przez gracza, dopóki karta nie zostanie zagrana awersem ku górze.

SYMBOLE FILARÓW CYWILIZACJI

Symbole Filarów Cywilizacji widoczne w prawym dolnym rogu kart Przywódców, Technologii, Budowy Projektów, Budowy Miast oraz Budowy Warsztatów i Farm które posiadasz i które zostały zagrane odkryte, mogą być użyte, by spełnić wymagania kart Technologii, które zdobędziesz później.



Przykład dolnej części karty

Symbole Filarów Cywilizacji widoczne na polu z tkaniną po prawej stronie kart Technologii oraz w lewym dolnym rogu płytek Ustroju, to wymagane symbole Filarów Cywilizacji, które musisz posiadać, aby zagrać tę kartę. Dlatego im więcej zgromadzisz symboli Filarów Cywilizacji, tym więcej Technologii możesz opracować. Wiele Technologii Początkowych nie ma żadnych wymagań.



Symbole wymagań

6. PODATEK I CŁO

Posiadanie skarbcza wypełnionego złotem daje twojej cywilizacji znaczną swobodę w wykonywaniu dowolnych akcji. Aby wypełnić swój skarbiec, możesz albo opodatkować swoich poddanych, albo nałożyć cło na towary kupców. Musisz rozbudować swoją populację i sieć handlową, by było to opłacalne. Wprowadzenie nowego ustroju pozwoli ci również zwiększyć opodatkowanie.



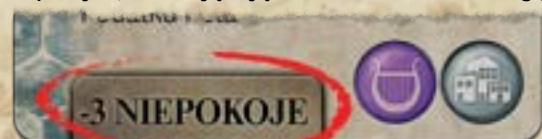
Ale uważaj! Twoi poddani nie lubią płacić podatków. Im bardziej ich opodatkujesz, tym bardziej wzrośnie poziom niepokojów wśród nich.

Wybierz jedną z dwóch kart Podatku i Cła dostępnych w obszarze Oferty Podatku i Cła na planszy Głównej. Zyskaj Pieniądze z Rezerwy w liczbie wskazanej na karcie, a także wszystkie Pieniądze obecne na polu Przechowywania obok kart Podatku i Cła, które zostały tam umieszczone, gdy Budowano Miasta. Umieść kartę przed sobą, aby śledzić swoje poziom Niepokojów twojej ludności, wskazany na dole kart Podatku i Cła. Następnie dobierz nową kartę z talii Podatku i Cła i umieść ją odkrytą na pustym polu w obszarze Oferty.

Gdy talia Podatku i Cła się wyczerpie, a na polach Oferty talii Podatku i Cła nie będzie już żadnej karty, wszystkie następne akcje Podatku zapewnią ci 2 Pieniądze za każdą Populację + liczba symboli Ustroju + wartość twojego Podatku, a wszystkie następne akcje Cła zapewnią ci 2 Pieniądze za każdy unikalny Towar Handlowy + liczba twoich Miast + twoja Produkcja Cła.

NIEPOKOJE

Na koniec gry musisz zsumować swoje Niepokoje ze wszystkich kart Podatku i Cła. Niektóre Cuda, Przywódcy oraz Technologie pozwalają zmniejszyć wartość twoich Niepokojów. Jeśli pozostała ci jakaś wartość Niepokojów, musisz ją odjąć od swoich PZ na koniec gry.



Przykład karty zmniejszającej Niepokoje o 3.

PODATEK

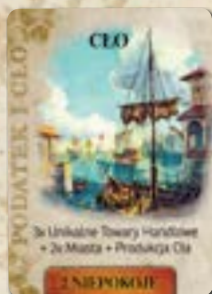
Występują dwa rodzaje kart Podatku i Cła. Karty Podatku zapewniają Pieniądze w liczbie zależnej od twojej Populacji, liczby symboli Ustroju wśród posiadanych Filarów Cywilizacji oraz Produkcji Podatku na twojej planszy Gracza.



Przykład: Przemek wybiera kartę Podatku, na której wskazano: 2x Populacja + 2x symbol Ustroju + Produkcja Podatku. Jego Populacja to 6, ma 3 symbole Ustroju wśród posiadanych Filarów Cywilizacji, a jego Produkcja Podatku to 4. Dzięki tej karcie zyskuje więc 22 Pieniądze.

CŁO

Karty Cła zapewniają Pieniądze w liczbie zależnej od liczby unikalnych Towarów Handlowych, które posiadasz, liczby Miast, które masz na planszy i twojej Produkcji Cła.



Przykład: Piotr wybiera kartę Cła: 3x Unikalne Towary Handlowe + 2x Miasta + Produkcja Cła. Piotr ma 5 unikalnych Towarów Handlowych, 4 Miasta i Produkcję Cła równą 6. Ta karta zapewnia mu więc 29 Pieniądzy.

Uwaga: Unikalne Towary Handlowe to te, które nie są duplikatami. Jeśli masz 3 żetony Towarów tego samego rodzaju, policzysz je jako 1 unikalny Towar Handlowy.

PIENIĄDZE

Pieniądze są najbardziej elastycznym Zasobem. Mogą być użyte, by zastąpić dowolny Zasób (Kamień, Żywność i Idee), kiedy płacisz za Akcję, która ich wymaga. Jednakże musisz wydać 2 Pieniądzy w zamian za każdy 1 zastępowany Kamień, Żywność i Idee.

7. WOJSKO

Niektóre z wielkich cywilizacji basenu Morza Śródziemnego tworzyły potężne armie i podbiły wielkie imperia. Twoja cywilizacja może pójść w ich ślady. Jednak strzeż się wciągnięcia w niekończącą się wojnę, która pochłonie twoje zasoby.



Kiedy wykonujesz Akcję Wojska, możesz Werbować nowe Jednostki Wojskowe i/lub poruszać Jednostki Wojskowe, które masz na planszy. Możesz wykonać jedną z tych rzeczy lub obie, w ramach tej samej Akcji.

WERBUNEK

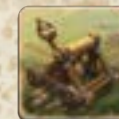
Możesz Zwerbować nowe Jednostki Wojskowe (Piechotę lub Kawalerię, a jeśli posiadasz Technologię



Piechota



Kawaleria



Machina oblężnicza

Machin Oblężniczych, Machinę Oblężniczą) płacąc 5 Pieniądzy do Rezerwy za każdą Jednostkę Wojskową, którą werbujesz, umieszczając je w dowolnym Regionie, w którym znajduje się przynajmniej jedno twoje Miasto. Możesz Zwerbować do 2 nowych Jednostek Wojskowych w jednej turze (więcej, jeśli posiadasz Przywódcę Generała i/lub Technologię Zaciągu Obywatelskiego).

RUCH

Zapłać 1 Pieniądz i porusz Jednostkę Wojskową z Regionu do sąsiadującego Regionu. Możesz poruszyć jedną, kilka lub wszystkie swoje Jednostki Wojskowe raz na turę, płacąc 1 Pieniądz za każdą Jednostkę, którą poruszysz.

Za sąsiadujące uważa się następujące Regiony: Italia i Numidia, Italia i Grecja, Iberia i Numidia, Numidia i Egipt. Grecja NIE sąsiaduje z Egiptem.

UMIESZCZANIE I WPŁYW

Jednostki Wojskowe znajdują się w Regionach, ale nie zajmują pól przez co nie blokują umieszczania nowych Miast, Farm, Warsztatów lub Cudów. Umieść je w niezajętych obszarach Regionu lub obok tego Regionu, tak by pokazać gdzie się znajdują.

Każda Jednostka Wojskowa liczy się jako 1 punkt „Wpływu” w Regionie, na potrzeby określania Większości przy rozpatrywaniu Punktowania Imperium. Niektóre Technologie pozwalają zwiększać wartość Wpływu za Jednostki Wojskowe lub eliminować inne Jednostki.

8. USTRÓJ

W ślad za rosnącą złożonością cywilizacji, postępowała konieczność wprowadzania coraz bardziej złożonych ustrojów. Cywilizacje, które były lepiej zorganizowane i zarządzane, miały widoczną przewagę nad innymi.



Wybierz jedną z dostępnych płytek Ustroju z planszy. Zapłać koszt i umieść płytkę przed sobą. Występuje sześć płytek Ustroju (Tyrania, Państwo-Miasto, Monarchia, Oligarchia, Teokracja i Republika). Możesz kupić płytkę Ustroju za Idee, o ile masz również wymagane symbole widoczne na płytce.

W jednym momencie możesz posiadać tylko jeden Ustrój. Kiedy kupisz nowy Ustrój, posiadając już inny, odłóż starą płytkę Ustroju na planszę Główną, zanim weźmiesz nową.

Każda płytka Ustroju zapewnia jednorazową zdolność opróżnienia jednej z Ofert (Budowy, Populacji, Technologii lub Podatku i Cła). Aby skorzystać z tej zdolności: zbierz karty z wybranej Oferty i umieść je na spodzie odpowiedniej talii, następnie uzupełnij Ofertę nowymi kartami z wierzchu talii. Z tej zdolności każdej płytki Ustroju możesz skorzystać raz na grę, podczas swojej tury – jej użycie nie jest Akcją. Gdy z niej skorzystasz, odwróć płytkę Ustroju na drugą stronę tak, by strzałka w prawym górnym rogu była niewidoczna.

Tyrania: Podczas Punktowania Imperium otrzymujesz PZ za Region, który kontrolujesz.

2-3 Graczy: 2 PZ za Region; 4+ Graczy: 3 PZ za Region

Wymagane symbole: Koszt: 5 Idei

Teokracja: Podczas Punktowania Imperium otrzymujesz 2 PZ za każdy Region, w którym znajduje się przynajmniej jedno z twoich Miast.

Wymagane symbole: Koszt: 10 Idei

Państwo-Miasto: Podczas Punktowania Imperium otrzymujesz 1 PZ za każde Miasto, które posiadasz w jednym, wybranym przez siebie Regionie.

Wymagane symbole: Koszt: 15 Idei

Monarchia: Tak długo, jak twoim Ustrojem jest Monarchia +5 do Produkcji Żywności i Kamienia. Podczas Punktowania Imperium otrzymujesz 3 PZ za każdy Cud, który posiadasz.

Wymagane symbole: Koszt: 15 Idei

Oligarchia: Tak długo, jak twoim Ustrojem jest Oligarchia +5 do Produkcji Podatku i Cła. Podczas Punktowania Imperium otrzymujesz PZ za każdy twój Złoty Wiek i Osiągnięcie Cywilizacji.

2-3 Graczy: 1 PZ za płytkę; 4+ Graczy 2 PZ za płytkę

Wymagane symbole: Koszt: 15 Idei

Republika: Możesz podejrzeć wierzchnią kartę w dowolnej talii przed wykonaniem Akcji. Możesz wybrać właśnie podejrzaną kartę lub odłożyć ją na wierzch talii i wybrać inną kartę z tej Oferty. Podczas Punktowania Imperium otrzymujesz 1 PZ za każde 2 Populacji.

Wymagane symbole: Koszt: 20 Idei

PŁYTKI ŻŁOTEGO WIEKU I OSIĄGNIĘĆ CYWILIZACJI

W swojej turze, jeśli spełniasz wymagania płytki Złotego Wieku (6 symboli wskazanego Filaru Cywilizacji) lub płytki Osiągnięcia Cywilizacji (jak pokazano na płytce), możesz ją zdobyć, biorąc płytkę i kładąc ją przed sobą. Natychmiast otrzymujesz wszystkie korzyści wskazane na tej płytce i dodatkowo PZ na koniec gry.

Nie liczy się to jako twoja Akcja w turze.

Nie ma ograniczenia liczby płytek Złotego Wieku lub Osiągnięć Cywilizacji, które można zdobyć w trakcie jednej tury.



KARTY PUNKTOWANIA IMPERIUM

Gdy z dowolnej z czterech talii zostanie odkryta karta Punktowania Imperium, następuje Punktowanie Imperium. Nim to nastąpi, gracz, który odkrył tę kartę Punktowania, musi dokończyć swoją Akcję.

PUNKTOWANIE IMPERIUM

Gracze zdobędą punkty za każdy Region na planszy Głównej, który bierze udział w grze. Punktowanie Imperium pozwala dwóm graczom z największym Wpływem w Regionie, zdobyć punkty za dany Region. Wielkość Wpływu określana jest poprzez zliczenie 2 punktów Wpływu za każdy posiadany Cud i Miasto w danym Regionie oraz 1 punktu Wpływu za każdy Warsztat, Farmę i Jednostkę Wojskową posiadaną w tym Regionie (oraz wszystkie dodatkowe punkty lub zmiany z kart Technologii).

Gracz, który jest drugi pod względem liczby punktów Wpływu w Regionie otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa. Gracz z największą liczbą punktów Wpływu w Regionie otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa oraz 1 PZ za każde Miasto i Cud w tym Regionie

(niezależnie od tego, do kogo należą). W przypadku remisu w zakresie największej liczby punktów Wpływu, wszyscy remisujący gracze otrzymują pełną liczbę Punktów Zwycięstwa za ten Region, kolejny gracz nie otrzymuje PZ w takim przypadku. Jednakże w przypadku remisu na drugim miejscu, remisujący gracze nie otrzymują żadnych punktów.

UWAGA: Niektóre płytki lub karty nagradzają graczy za "kontrolę" określonej liczby Regionów, pewnymi korzyściami. Region w którym przynajmniej dwóch graczy remisuje w zakresie największej liczby punktów Wpływu nie jest "kontrolowany" przez żadnego z nich. Kontrola występuje tylko wtedy, gdy tylko jeden gracz posiada najwięcej Wpływu w danym Regionie.

USTROJE I PUNKTOWANIE IMPERIUM

Płytki Ustroju również pozwalają zdobywać punkty podczas każdej rundy Punktowania Imperium.



PUNKTOWANIE REGIONU IBERII

Przykład 1: Zarówno Paulina, Jarek jak i Gosia są obecni w Iberii, gdy ta jest punktowana.

Paulina ma trzy Miasta, 2 Jednostki Piechoty i kartę Technologii - „Formacje”. Jej Wpływ w Iberii to 10.

Jarek ma jedno Miasto, jedną Farmę i dwie Kawalerie. Jego Wpływ w Iberii to 5.

Gosia ma dwa Miasta, jeden Cud i żadnej Jednostki Wojskowej. Jej Wpływ to 6.

Paulina ma najwięcej punktów Wpływu, dzięki czemu zdobywa 3 PZ oraz 1 PZ za każde Miasto i Cud w Iberii, co zapewnia jej 10 PZ.

Gosia jest druga pod względem Wpływu i otrzymuje 2 PZ.

Przykład 2: Kolejne Punktowanie przychodzi szybko i wszystko pozostaje bez zmian, poza tym, że Jarek wybudował Maszynę Oblężniczą w Iberii, która neguje Wpływ Miast jego przeciwników. I tak: Paulina ma 4 punkty Wpływu, Jarek 6 punktów, a Gosia 2 punkty. Tym razem to Jarek otrzyma 10 PZ, a Paulina 2 PZ.

Paulina

3 Miasta (Wpływ 6) + 2 Jedn. Piechoty (Wpływ 2) + karta Formacje (Wpływ 2) = 10 pkt. Wpływu

Jarek

1 Miasto (Wpływ 2) + 1 Farma (Wpływ 1) + 2 Jedn. Kawalerii (Wpływ 2) = 5 pkt. Wpływu

Gosia

2 Miasta (Wpływ 4) + 1 Cud (Wpływ 2) = 6 pkt. Wpływu

KONIEC GRY

Gra trwa do momentu gdy:

- 1) Zostanie odkryta trzecia karta Punktowania Imperium
LUB
- 2) 2 z 3 stosów poniższych płytek zostaną wyczerpane:
 - Cuda;
 - Osiągnięcia Cywilizacji;
 - Złote Wieki.


Gdy wystąpi jedna z powyższych sytuacji, przeprowadźcie Punktowanie Imperium i dokończcie obecną Rundę do ostatniego gracza przed Graczem Rozpoczynającym. Następnie rozegrajcie jeszcze jedną pełną Rundę. (Uwaga: Ostatnim graczem w każdej grze jest gracz na prawo od Gracza Rozpoczynającego, czyli tego który rozpoczynał rozgrywkę).

UWAGA: Nie może być więcej niż 3 Punktowań Imperium, nawet jeśli kolejna karta Punktowania Imperium zostanie odkryta po trzecim Punktowaniu Imperium.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Zdobyliście już Punkty Zwycięstwa (PZ) w każdej z trzech Rund Punktowania Imperium i za niektóre karty Technologii.

Dodatkowo, otrzymacie PZ również za:

- **MIASTA, WARSZTATY I FARMY:** Każde Miasto, które masz na planszy = 2 PZ. Każdy Warsztat i Farma, które masz na planszy = 1 PZ.
- **CUDA:** Punkty Zwycięstwa widoczne na płytkach Cudów, które posiadasz.
- **PŁYTKI ZŁOTEGO WIEKU I OSIĄGNIĘCIA CYWILIZACJI:** Punkty Zwycięstwa widoczne na płytkach, które posiadasz.
- **KARTY PROJEKTU:** Punkty Zwycięstwa = liczba symboli Filarów Cywilizacji, wskazanych na kartach Projektów, które posiadasz.
- **KARTY TECHNOLOGII:** Punkty Zwycięstwa na zagranych przez siebie kartach Technologii z symbolem , widocznym w lewym dolnym rogu.
- **KARTY WARSZTATÓW:** Na każdej karcie Warsztatu znajdują się trzy Towary Handlowe, widoczne w dolnej części karty. Jeśli posiadasz wszystkie trzy z tych Towarów Handlowych na swojej planszy Gracza, otrzymujesz 5 PZ. Jeśli posiadasz dwa takie same Warsztaty, oba zapewniają punkty.
- **NIEPOKOJE:** **Odejmij** liczbę pozostałych Niepokojów (Niepokoje z twoich kart Podatku i Cła pomniejszone o liczbę, którą możesz zignorować za sprawą kart Cudów, Przywódcy i Technologii).

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, gracz z największą liczbą Cudów zostaje zwycięzcą. Jeśli nadal trwa remis, zwycięża gracz, który ma najwięcej Pieniądzy.



TWÓRCY

Projekt Gry: Glenn Drover

Projekt Graficzny: Jacoby O'Connor

Ilustracja na Okładce: Annie Stegg Gerard

Ilustracja Mapy/Planszy: Jared Blando

Projekty Obiektów 3D: Bryce Cook

Ilustracje w Grze: Grzegorz Pedrycz, Jessica Riola, Hendrik Noack i Erica Rossi

Kierunek Artystyczny i Pomysł: Glenn Drover

Specjalne podziękowania: Michael i Paul Koenig

Testerzy: Jack Provenzale, Dan Vujovic, Paul Koenig, Michael Koenig, John Brust, Bill Hupp i David Rutter, Ethan Drover, Christine Drover, Jacoby O'Connor, Josh Kaplan, Lynn Kaplan, Matt Kirchner, Sean Brown, Simon Mounsey, The Liberty Gaming Group.

Polska Edycja: Portal Games Sp. z o.o.
ul. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

Tłumaczenie: Paweł Imperowicz

Korekta: Zespół Portal Games

Skład: ROCHE studio



ZAŁĄCZNIKI

ZAŁĄCZNIK 1: CUDA

Kolos Rodyjski	2 PZ za każde Miasto w tym Regionie	Ten Cud może być zbudowany tylko na polu Portu
Koloseum	4 PZ za każdy Region, który Kontrolujesz	-4 Niepokoje
Latarnia Morska na Faros	1 PZ za każdy unikalny żeton Towaru Handlowego	Ten Cud może być zbudowany tylko na polu Portu
Piramida Cheopsa	12 PZ	Ten Cud może być zbudowany tylko w Regionie z przynajmniej 3 Miastami
Sfinks	4 PZ za każdy Cud w tym Regionie	Cuda wszystkich Graczy
Stonehenge	1 PZ za każde 2 Populacji	
Świątynia Artemidy	1 PZ za każdą Jednostkę Wojskową w tym Regionie	Jednostki Wojskowe wszystkich Graczy
Wielka Biblioteka	5 PZ	Otrzymujesz 2 identyczne, wybrane przez siebie, symbole Filarów Cywilizacji
Wiszące Ogrody	3 PZ za każde Sąsiadujące Miasto	-3 Niepokoje

ZAŁĄCZNIK 2: ZŁOTE WIEKI

Złoty Wiek Architektury	 x6 Budowa	+3 Produkcja Kamienia oraz 6 PZ
Złoty Wiek Bohaterów	 x6 Wojsko	Otrzymujesz 2 Jednostki Wojskowe (Piechotę lub Kawalerię) oraz 6 PZ
Złoty Wiek Handlu	 x6 Ekonomia	+3 Produkcja Cła oraz 6 PZ
Złoty Wiek Igrzysk	 x6 Żywność	+3 Produkcja Żywności oraz 6 PZ
Złoty Wiek Królów	 x6 Ustrój	+3 Produkcja Podatku oraz 6 PZ
Złoty Wiek Medycyny	 x6 Populacja	Otrzymujesz 2 Populacji oraz 6 PZ
Złoty Wiek Nauki	 x6 Nauka	+3 Produkcja Idei oraz 6 PZ
Złoty Wiek Państw-Miast	 x6 Urbanizacja	1 darmowe Miasto oraz 6 PZ
Złoty Wiek Sztuki	 x6 Kultura	Otrzymujesz 10 Zasobów jednego rodzaju oraz 6 PZ

ZAŁĄCZNIK 3: OSIĄGNIĘCIA CYWILIZACJI









Bogata Cywilizacja	60 Pieniądzy	6 PZ	Cywilizacja Rolnicza	Produkcja Żywności 15	6 PZ
Cywilizacja Handlowa	Produkcja Cła 12	6 PZ	Cywilizacja Uczonych	Produkcja Idei 15	6 PZ
Cywilizacja Imperialna	2-3 Graczy: Kontrola 4 Regionów; 4+ Graczy: Kontrola 3 Regionów	6 PZ	Cywilizacja Wielkich Budowniczych	Łącznie 5 Projektów lub Cudów w dowolnej kombinacji	6 PZ
Cywilizacja Kamieniarska	Produkcja Kamienia 15	6 PZ	Cywilizacja Żeglarzy	3 Miasta Portowe	6 PZ
Cywilizacja Kupiecka	7 Unikalnych Towarów Handlowych	6 PZ	Dobrze Zarządzana Cywilizacja	Produkcja Podatku 12	6 PZ
Cywilizacja Miejska	5 Miast	6 PZ	Zaludniona Cywilizacja	12 Populacji	6 PZ
Cywilizacja Militarna	6 Jednostek Wojskowych	6 PZ	Zróżnicowana Cywilizacja	Wszystkie 9 Unikalnych Symboli Filarów	6 PZ
Cywilizacja Naukowa	15 kart Technologii	6 PZ			

ZAŁĄCZNIK 4: KARTY PRZYWÓDCÓW

Artystka	+5 Produkcja Idei; -3 Niepokoje; Za każdym razem, gdy dowolny Gracz Zbuduje Cud: Otrzymujesz 10 Pieniądzy; Otrzymujesz 1 PZ za każdy symbol Kultury na koniec gry.	Początek: 15 Pieniądzy, 5 Idei	
Filozof	+8 Produkcja Idei.	Początek: 1 darmowa losowa karta Technologii z talii, 10 Idei, 10 Pieniądzy	
Generał	+5 Produkcja Podatku, Możesz Werbować do 3 Jednostek Wojskowych zamiast 2; Przed Punktowaniem Imperium wyeliminuj jedną Jednostkę Wojskową w jednym z Regionów, w których znajduje się twoja Piechota lub Kawaleria.	Początek: 20 Pieniądzy, 1 Jednostka Piechoty, Otrzymujesz 1 Populacji	
Inżynier	+5 Produkcja Kamienia, +3 Produkcja Idei; Za każdym razem, gdy Budujesz Miasto, Miasto Portowe lub Warsztat: +1 Produkcja Kamienia.	Początek: 10 Kamieni, 10 Pieniądzy	
Kapłanka	+6 Produkcja Podatku i +3 Produkcja Żywności; -3 Niepokoje; Raz na grę, w swojej turze możesz przejąć Miasto, którego właścicielem jest przeciwnik, posiadający 3 lub więcej Miast.	Początek: 15 Pieniądzy, 5 Żywności	
Kupiec	+5 Produkcja Cła; Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę Podatku, otrzymujesz 2 Pieniądże za każdy unikalny żeton Towaru Handlowego.	Początek: 30 Pieniądzy, 1 Warsztat	
Rolnik	+5 Produkcja Żywności; Dodaj 1 Populacji do każdej karty Populacji, którą weźmiesz.	Początek: 10 Żywności, 10 Pieniądzy, 1 Farma	
Sędzia	+2 Produkcja Żywności, Kamienia i Podatku. Raz na grę, w swojej turze możesz zamienić 1 Populacji w 20 dowolnego Zasobu.	Początek: 5 Żywności, 10 Kamieni, Otrzymujesz 1 Populacji	
Skryba	+5 do jednej dowolnej Produkcji; Jedna Dodatkowa Akcja w twojej pierwszej turze i dwie Dodatkowe Akcje na koniec gry.	Początek: 10 Żywności, 5 Idei	

ZAŁĄCZNIK 5: KARTY BUDOWY

Farma	Otrzymujesz 5 oraz +1 Produkcja Żywności	
Ludne Miasto	Otrzymujesz 1 Populacji	
Miasto Handlowe	+3 Produkcja Cła	
Miasto Kultury	-3 Niepokoje	
Miasto Naukowe	+3 Produkcja Idei	
Miasto Obronne	Otrzymujesz 1 Jednostkę Wojskową (w Regionie, w którym umieszczone zostaje Miasto)	
Miasto Portowe	Otrzymujesz 10	
Miasto Rolnicze	+3 Produkcja Żywności	
Monumentalne Miasto	Otrzymujesz 5	
Projekt: Akwedukt	1 PZ za każdy symbol na koniec gry.	
Projekt: Centrum Miasta	1 PZ za każdy symbol na koniec gry.	
Projekt: Drogi	1 PZ za każdy symbol na koniec gry.	
Projekt: Forum	1 PZ za każdy symbol na koniec gry.	
Projekt: Kamieniołomy	1 PZ za każdy symbol na koniec gry.	
Projekt: Łaźnie Miejskie	1 PZ za każdy symbol na koniec gry.	
Projekt: Mury Miejskie	1 PZ za każdy symbol na koniec gry.	



















































Projekt: Spichlerze	1 PZ za każdy symbol  na koniec gry.	
Projekt: Szpital	1 PZ za każdy symbol  na koniec gry.	
Stolica	Opróżnij jedną Ofertę, umieszczając te karty na spodzie talii i uzupełnij Ofertę	  
Warsztat	Otrzymujesz 5  oraz +1 Produkcja Cła; 5 PZ na koniec gry za posiadanie wszystkich trzech wskazanych Towarów Handlowych	–

ZAŁĄCZNIK 6: KARTY TECHNOLOGII

UWAGA: Ilekroć na karcie jest wzmianka o korzyściach "za coś", to coś musi być posiadane przez ciebie, chyba że wprost zapisano inaczej.

Przykład: "Organizacja Pracy: Po zagranium: +1 Produkcja Kamienia za każdą Populację, odnosi się do TWOJEJ Populacji.

TECHNOLOGIE POCZĄTKOWE















































































































Nazwa	Korzyść	Symbole wymagań	Filary Cywilizacji
Alfabet	+3 Produkcja Idei	–	
Architektura	Otrzymujesz 1 Populacji. +1 Produkcja Kamienia	–	 
Brąz	Otrzymujesz 3 Jednostki Piechoty. Mogą być umieszczone w dowolnym Regionie Otrzymujesz 1 Brąz (Dobro Handlowe) z planszy Głównej.	 	
Dramat	Otrzymujesz 5 Idei. 3 PZ	–	
Eksploracja	Umieść darmową 1 Jednostkę Piechoty oraz Farmę w Regionie, w którym nie masz swojego Miasta		 
Filozofia	1 PZ za każdy symbol  na koniec gry	–	 
Garncarstwo	+2 Produkcja Żywności. +3 Produkcja Cła		  
Gliniane Cegły	+2 Produkcja Kamienia. Otrzymujesz 1 Populacji	–	 
Historia	1 PZ za każdy symbol  oraz 2 PZ za każde Osiągnięcie Cywilizacji na koniec gry	 	
Kamieniołom	+3 Produkcja Kamienia	–	 
Kartografia	Weź dowolny żeton Towarów Handlowych lub Zapasów z pola planszy Głównej. Otrzymujesz 5 Pieniądzy	–	 
Koło	+2 Produkcja Cła. +2 Produkcja Kamienia	–	  
Konstrukcja	Na koniec gry otrzymujesz tyle PZ, ile zapewnia ich twój najwyższy punktowany Projekt	–	 
Liczenie	+3 Produkcja Idei	–	
Łuk Pełny	Otrzymujesz 1 Populacji. +2 Produkcja Idei	–	
Łuki	Otrzymujesz 2 Jednostki Kawalerii (mogą być umieszczone w dowolnym Regionie), a następnie wyeliminuj 1 wrogą Jednostkę Wojskową w Regionie, w którym masz Jednostkę Kawalerii	–	
Mozaika	2 PZ za każdy Cud na koniec gry. +2 Produkcja Kamienia		 
Muzyka	Otrzymujesz 5 Idei. 3 PZ	–	
Nawadnianie	Natychmiastowo: +2 Produkcja Żywności za każdy symbol 	–	 
Osada Rolnicza	+3 Produkcja Żywności	–	  
Osada Rzemieślnicza	Otrzymujesz 10 Pieniądzy	–	  
Państwo-Miasto	+3 Produkcja Podatku. 2 PZ	–	 

Nazwa	Korzyść	Symbole wymagań	Filary Cywilizacji
Pismo	Natychmiastowo: +1 Produkcja Idei za każdy symbol		
Poezja	Otrzymujesz 5 Idei. 3 PZ	-	
Przekaz Ustny	+3 Produkcja Idei	-	
Rolnictwo	+3 Produkcja Żywności	-	
Rybołówstwo	+3 Produkcja Żywności. Otrzymujesz 1 Rybę (Towar Handlowy) z planszy Głównej	-	
Rzemiosło	Otrzymujesz jeden "uniwersalny" Towar Handlowy (Może być użyty jako dowolny Towar Handlowy)	-	
Sądownictwo	Otrzymujesz bonus do dowolnej Produkcji równy 3	-	
Szlachectwo	+3 Produkcja Podatku. Otrzymujesz 10 Pieniędzy. 2 PZ	-	
Szlaki Handlowe	+3 Produkcja Cła. Otrzymujesz 10 Pieniędzy		
Sztuka	Otrzymujesz 5 Idei. 3 PZ	-	
Taniec	Otrzymujesz 5 Idei. 3 PZ	-	
Wioski	Otrzymujesz 1 Populacji. +1 Produkcja Żywności	-	
Włócznie	Otrzymujesz 2 Jednostki Piechoty (mogą być umieszczone w dowolnym Regionie), a następnie wyeliminuj 1 wroga Jednostkę Wojskową w Regionie, w którym masz Jednostkę Piechoty	-	
Zaciąg Obywatelski	Możesz Zwerbować jedną dodatkową Jednostkę Wojskową podczas Werbunku		
Zasady Żywnienia	+1 Produkcja Żywności; Otrzymujesz 1 Populacji	-	
Zasiew	+3 Produkcja Żywności	-	
Zbiór Praw	Otrzymujesz bonus do dowolnej Produkcji równy 3	-	

TECHNOLOGIE

Nazwa	Korzyść	Symbole wymagań	Filary Cywilizacji
Astronomia	+3 Produkcja Idei. Otrzymujesz jeden żeton Towaru Handlowego z planszy Głównej		
Biurokracja	+3 Produkcja Podatku. Wykonaj Dodatkową Akcję Pracy		
Cement	2 PZ za każdy Projekt na koniec gry. +3 Produkcja Kamienia		
Chemia	+3 Produkcja Idei		
Cysterny/ Studnie	Otrzymujesz 2 Populacji		
Dynastie	1 PZ za każdy symbol na koniec gry		
Dyplomaci	Bezpośrednio przed Punktowaniem Imperium, przemieść wszystkie Jednostki Wojskowe jednego z przeciwników z wybranego Regionu do innego, wybranego przez ciebie sąsiedniego Regionu. (Możesz użyć tej zdolności 1 raz na grę).		
Fermentacja	1 PZ za każdy symbol na koniec gry		
Formacje	Wyeliminuj 2 Jednostki Wojskowe Wroga w Regionie, w którym masz Jednostkę Piechoty. Podczas Punktowania Imperium otrzymujesz 2 punkty Wpływu w każdym Regionie, w którym masz Jednostkę Piechoty		
Górnictwo	+3 Produkcja Kamienia. +2 Produkcja Podatku		

Nazwa	Korzyść	Symbole wymagań	Filary Cywilizacji
Igrzyska	-1 Niepokoje za każdy symbol  na koniec gry	  	
Imperium	1 PZ za każde Miasto, które posiadasz na koniec gry	 	
Inżynieria	+3 Produkcja Kamienia. Otrzymujesz darmowe Miasto	 	   
Jeździectwo	Otrzymujesz 2 Jednostki Kawalerii (mogą być umieszczone w dowolnym Regionie), a następnie wyeliminuj 1 wroga Jednostkę Wojskową w Regionie, w którym masz Jednostkę Kawalerii	 	
Kalendarz	Natychmiastowo: +2 Produkcja Żywności za każdy symbol  (Maks. 10)		   
Kamieniarstwo	+3 Produkcja Kamienia. Otrzymujesz 10 Kamieni		 
Kanalizacja	Otrzymujesz 2 Populacji	 	 
Kanały	Natychmiastowo: Otrzymujesz 1 Populacji za każde Miasto, które posiadasz (Maks. 5)	 	  
Kolonia	Umieść darmowe Miasto w Regionie, w którym nie masz Miasta		 
Konserwacja Żywności	Otrzymujesz 2 Jednostki Wojskowe (Piechota lub Kawaleria), 5 Żywności oraz 1 Populacji	 	  
Kupcy	Otrzymujesz 5 Pieniądzy z Rezerwy za każdym razem, gdy dowolny gracz zbuduje Miasto, 10 Pieniądzy gdy zbuduje Miasto Portowe	 	
Latarnia Morska	Natychmiastowo: Otrzymujesz 1 żeton Towaru Handlowego z planszy Głównej za każde Miasto Portowe, które posiadasz (Maks. 3)		 
Literatura	- 5 Niepokoje, 2 PZ	 	
Lojalność	Wybierz Region, który kontrolujesz. Do końca gry pozostali gracze nie mogą budować Miast w tym Regionie		
Luksusy	1 PZ za każdy symbol  na koniec gry	 	
Łuk Kompozytowy	Otrzymujesz 2 Jednostki Kawalerii (mogą być umieszczone w dowolnym Regionie), a następnie wyeliminuj 2 wroga Jednostki Wojskowe w Regionie, w którym masz Jednostkę Kawalerii	 	
Machina Oblężnicza	Możesz Werbować Jednostkę Machina Oblężnicza (Maks. 2). Machiny Oblężnicze negują Wpływ Miast przeciwnika w trakcie obliczania większości Wpływu podczas Punktowania Imperium	   	
Maszyny	+2 Produkcja Idei. +2 Produkcja Żywności. +2 Produkcja Kamienia	 	  
Matematyka	+3 Produkcja Idei. Wykonaj Dodatkową Akcję	  	  
Materiały	Otrzymujesz 15 Pieniądzy. Otrzymujesz z planszy Głównej Towar Handlowy - Płótno.		  
Medycyna	Otrzymujesz 2 Populacji	 	 
Merkantylizm	Natychmiastowo: Otrzymujesz 5 Pieniądzy za każdy żeton Towaru Handlowego, który posiadasz		
Metalurgia	Otrzymujesz 5 Kamieni za każdym razem, gdy Produkujesz Żywność lub Idee. Otrzymujesz 1 Jednostkę Wojskową	 	 
Metoda Naukowa	+3 Produkcja Idei. Opróżnij Ofertę kart Technologii Uwaga: Umieść karty na spodzie talii i zastąp je nowymi kartami z wierzchu talii	 	
Miasta	Otrzymujesz darmowe Miasto	-	
Migracja	Tracisz 1 Populacji. Umieść darmowe Miasto w Regionie sąsiadującym z innym Regionem, w którym znajduje się już twoje Miasto	-	
Murarstwo	Umieść darmowe Miasto na polu sąsiadującym z jednym z twoich Miast	 	 
Najeźdźcy	Natychmiastowo: Otrzymujesz 5 Kamieni, Żywności albo Pieniądzy z Rezerwy za każdą Jednostkę Wojskową, którą masz na planszy Głównej	-	

Nazwa	Korzyść	Symbole wymagań	Filary Cywilizacji
Nawożenie	+3 Produkcja Żywności. Otrzymujesz Żywność w liczbie podwójnej wartości twojej Produkcji Żywności	 	 
Obywatelstwo	Natychmiastowo: 1 PZ za każdą Populację (Maks. 10)	 	  
Opodatkowanie	+4 Produkcja Podatku	 	 
Organizacja Pracy	Natychmiastowo: +1 Produkcja Kamienia za każdą Populację (Maks. 10)	  	
Organizacja Wojska	Natychmiastowo: Otrzymujesz 1 Jednostkę Wojskową za każdy symbol 	  	
Pancerz	Twoje Jednostki Wojskowe nie mogą zostać wyeliminowane	 	
Płodozmian	Otrzymujesz 5 Żywności za każdym razem, gdy Produkujesz Kamień lub Idee	 	
Pług	Natychmiastowo: +2 Produkcja Żywności za każdą Farmę, którą posiadasz	 	
Początki Nauki	Natychmiastowo: +4 Produkcja Idei. 1 PZ za każdą kartę Technologii (Maks. 10)	  	
Pomniki	1 PZ za każdy symbol  na koniec gry		
Port	+2 Produkcja Cła. +2 Produkcja Żywności	 	  
Produkcja	Natychmiastowo: Otrzymujesz 10 Pieniędzy za każdy Warsztat, który posiadasz	 	
Religia	+3 Produkcja Podatku. -1 Niepokoje za każdy symbol  na koniec gry	 	 
Rolnictwo Zalewowe	+2 Produkcja Żywności. Twoja następna karta Populacji zostaje podwojona	  	 
Specjalizacja	+2 do każdej z pięciu Produkcji	    	    
Spis Ludności	+3 Produkcja Podatku. Otrzymujesz 1 Populacji	 	
System Kastowy	+2 Produkcja Żywności i Kamienia. Możesz wprowadzić dowolny Ustrój nie posiadając wymaganych symboli	 	    
Szkoła Naukowa	Natychmiastowo : Możesz przetrzucić Produkcję z jednego rodzaju Zasobu na dowolną inną. Przykład: Możesz zmniejszyć swoją Produkcję Kamienia o 4, by zwiększyć o 4 swoją Produkcję Idei		 
Świętowanie	1 PZ za każdy symbol  na koniec gry		
Taktyka Kawalerii	Wyeliminuj 2 wrogie Jednostki Wojskowe w Regionie, w którym masz Jednostkę Kawalerii. Podczas Punktowania Imperium otrzymujesz 2 punkty Wpływu w każdym Regionie, w którym masz Jednostkę Kawalerii	 	
Udomowienie Zwierząt	+3 Produkcja Żywności; Otrzymujesz 1 Jednostkę Kawalerii		 
Uprawa Roślin	+3 Produkcja Żywności. Otrzymujesz Farmę	 	 
Urząd Celny	Natychmiastowo: +5 Produkcja Cła za każde Miasto Portowe, które posiadasz		
Wagi i Miary	+3 Produkcja Idei		 
Waluta/Moneta	+3 Produkcja Cła. Otrzymujesz 10 Pieniędzy	 	 
Winnica	Natychmiastowo: Otrzymujesz 10 Pieniędzy za każdą Farmę	-	
Żeglarstwo	+2 Produkcja Żywności. +2 Produkcja Cła	 	 
Żelazo	+3 Produkcja Kamienia. Wyeliminuj 2 wrogie Jednostki Wojskowe w Regionie, w którym masz Jednostkę Piechoty lub Kawalerii.	 	 

PODPOWIEDZI DOTYCZĄCE STRATEGII

CELE

Podczas gry w Mosaic będziesz rywalizować o realizację kilku celów:

- 1) Stworzenie swojego silniczka produkcji za pomocą Technologii (Idee, Kamienie, Żywność, Podatek i Cłto).
- 2) Zwiększenie swojej Populacji.
- 3) Dominacja w Regionach przy użyciu Miast, Warsztatów, Farm, Cudów i Jednostek Wojskowych.
- 4) Zyskiwanie płytki Ustroju.
- 5) Budowanie Projektów.
- 6) Wznoszenie Cudów.
- 7) Zdobywanie Osiągnięć Cywilizacji - bycie pierwszym z graczy, który osiągnie cel na płycie.
- 8) Zdobywanie Złotych Wieków - bycie pierwszym z graczy, który zbierze 6 każdego ze wszystkich symboli Filarów Cywilizacji.

Pierwsze dwa cele (1 i 2 powyżej) są istotne dla efektywnej produkcji Zasobów podczas rozgrywki. Będziesz potrzebować Zasobów, aby wykonywać swoje Akcje we właściwym czasie. Nie ma nic bardziej frustrującego, niż brak możliwości wykonania Akcji, którą bardzo chcesz wykonać. Akcje Pracy, Populacji i Podatku/Cłta, są niezbędne, lecz nie zapewnią ci punktów. Dlatego, będziesz starać się wykonywać je tak rzadko, jak to tylko możliwe. Dużo sensowniejsze jest uprzednie zadbanie o sprawny silnik produkcji, niż wykonywanie nieefektywnych Akcji Produkcji.

Kolejne cele (3 i 4 powyżej) pozwalają ci zdobywać punkty podczas Punktowania Imperium. Te punkty mogą mieć duże znaczenie. Pamiętaj jednak, że twoi przeciwnicy mogą bezpośrednio wpływać na twoją kontrolę w Regionie. Może to prowadzić do kosztownych walk o terytorium, które sprawią że zainwestujesz w to wiele akcji, które nie zwrócą się na oczekiwanym poziomie. Kluczem jest unikanie prób łapania zbyt wielu srok za ogon. Jeśli jednak zdecydujesz się na realizację taktyki ekspansywnej, upewnij się, że twoje działania będą miały oparcie w odpowiednich Technologiach Wojskowych i Ekonomicznych. Będziesz również potrzebować odpowiedniej Produkcji Kamienia i Żywności, by wesprzeć budowę Miast.

Trzecia para celów (5 i 6) zapewnia Punkty Zwycięstwa. Cele te wymagają dużych nakładów Kamienia, ale też Idei oraz Żywności. Projekty mogą przynieść wiele punktów, jeśli połączysz je ze strategią pozyskiwania wielu kart Technologii. Dzięki Cudom nie tylko zdobędziesz wiele punktów za nie same, ale też pomogą ci one dominować w Regionach.

Czwarta para celów (7 i 8) przynosi wiele Punktów Zwycięstwa na koniec gry. I tak jak w przypadku dominacji Regionów, to suma zerowa: Punkty, które zdobędziesz ty, są tymi, których nie zyska twój przeciwnik. Wyzwanie polega na tym, że pozostali gracze walczą o nie równocześnie z tobą. Wyścig po nie, przy niezaniechaniu innych celów, to jeden z głównych elementów budujących napięcie w grze. Strategia Złotych Wieków dobrze łączy się ze zdobywaniem wielu kart Technologii. Zdobywasz Osiągnięcia Cywilizacji, ilekroć osiągniesz kamień milowy przed innymi graczami. Ponieważ ich kombinacja jest inna w każdej grze, musisz za każdym razem zwracać uwagę na to, które z nich biorą udział w rozgrywce i upewnić się, że pasują do obranych przez ciebie strategii.

STRATEGIE

Oto kilka strategii opracowanych przez naszych testerów po niezliczonych rozgrywkach. Skupiają się wokół kombinacji Przywódców, Ustrojów, Cudów, rodzajów kart Technologii, rodzajów kart Budowy, Zasobów i dominacji w Regionach.

TECHNOLOG

Opracuj Technologie, a także zabezpiecz synergiczne karty i płytki

Przywódcy: Filozof, Skryba

Ustrój: Państwo-Miasto

Cuda: Kolos Rodyjski, Wiszące Ogrody, Wielka Biblioteka

Rodzaje kart Technologii: Produkujące Idee, te z wieloma symbolami Filarów, aby ukończyć Złote Wiek i zdobywać punkty z Projektów

Karty Budowy: Projekty

Złote Wiek: Nauki, Królów

Osiągnięcia Cywilizacji: Uczonych, Zróżnicowana, Naukowa

Zasoby: Idee, Pieniądze

Cel Dominacji Regionalnej: Jeden Region

BUDOWNICZY

Zbuduj wiele Miast, Miast Portowych i Cudów

Przywódcy: Inżynier, Sędzia

Ustrój: Monarchia

Cuda: Piramida Cheopsa, Sfinks

Rodzaje kart Technologii: Produkujące Kamień i Żywność

Karty Budowy: Miasta, Porty, Farmy

Złote Wiek: Architektury, Medycyny, Igrzysk

Osiągnięcia Cywilizacji: Wielkich Budowniczych, Miejska, Rolnicza, Kamieniarska

Zasoby: Kamienie, Żywność

Cel Dominacji Regionalnej: Wiele Regionów

KUPIEC

Zabezpiecz Towary Handlowe, zarabiaj Pieniądze, buduj Porty i Warsztaty

Przywódcy: Kupiec, Skryba

Ustrój: Oligarchia

Cuda: Latarnia Morska na Faros

Rodzaje kart Technologii: Produkujące Podatek i Cło, nagradzające za Porty

Karty Budowy: Porty, Warsztaty

Złote Wiek: Handlu, Sztuki

Osiągnięcia Cywilizacji: Kupiecka, Żeglarska, Bogata, Handlowa, Dobrze Zarządzana, Miejska.

Zasoby: Pieniądze

Cel Dominacji Regionalnej: Rozprzestrzeniaj się, Buduj na Towarach Handlowych, aby zmaksymalizować punktowanie z Warsztatów

WYDAJNY WYTWÓRCA

Rozbuduj swoją Populację i silnik produkcyjny

Przywódcy: Farmer, Inżynier, Sędzia

Ustrój: Republika

Cuda: Stonehenge, Piramida Cheopsa, Sfinks

Rodzaje kart Technologii: Produkujące Kamień i Żywność, zwiększające Populację

Karty Budowy: Farmy, Warsztaty, Projekty

Złote Wiek: Medycyny, Igrzysk

Osiągnięcia Cywilizacji: Zaludniona, Wielkich Budowniczych, Rolnicza, Kamieniarska

Zasoby: Żywność, Kamienie

Cel Dominacji Regionalnej: Kilka Miast, Farm i Warsztatów umieszczonych na +2 Żywność i Kamień. Zwiększaj Populację

CZŁOWIEK KULTURY

Zbierz tak wiele symboli kultury, ile to możliwe i Buduj Cuda.

Przywódcy: Artystka

Ustrój: Monarchia, Oligarchia

Cuda: Piramida Cheopsa, Sfinks

Rodzaje kart Technologii: Kultura, Produkujące Kamień i Idee

Karty Budowy: Miasta, Farmy

Złote Wiek: Sztuki, Architektury

Osiągnięcia Cywilizacji: Wielkich Budowniczych, Kamieniarska, Rolnicza

Zasoby: Kamienie, Żywność, Idee

Cel Dominacji Regionalnej: Kilka Regionów; Buduj Cuda

ZDOBYWCA

Kontroluj tak wiele Regionów, jak to tylko możliwe

Przywódcy: Generał, Kapłanka

Ustrój: Tyrania

Cuda: Koloseum, Świątynia Artemidy

Rodzaje kart Technologii: Wojsko, Podatek i Cło

Karty Budowy: Miasta, Warsztaty

Złote Wiek: Bohaterów, Handlu

Osiągnięcia Cywilizacji: Wojskowa, Imperialna, Dobrze Zarządzana, Handlowa

Zasoby: Pieniądze

Cel Dominacji Regionalnej: Większość Regionów

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/mosaic/>



MOSAIC

HISTORIA CYWILIZACJI

AKCJE

W swojej turze gracz może wykonać jedną z ośmiu poniższych Akcji:

- 1) **PRACA:** Produkuje Kamień, Żywność lub Idee
- 2) **POPULACJA:** Zwiększ Populację
- 3) **BUDOWA:** Załóż nowe Miasto, Farmę, Warsztat lub Wybuduj Projekt
- 4) **CUD:** Wznies Cud
- 5) **TECHNOLOGIA:** Opracuj nową Technologię
- 6) **PODATEK I CŁO:** Opodatkuj Populację (Podatek) lub Kupców (Cło) i zyskaj Pieniądze
- 7) **WOJSKO:** Zwerbuj nowe Jednostki Wojskowe i/lub porusz Jednostki Wojskowe
- 8) **USTRÓJ:** Wprowadź Ustrój