

# Revive

EDYCJA POLSKA

„Lód ustępuje. Wszystko zaczyna się od nowa.  
Czeka nas odrodzenie!”

— plemię Nàdair



NIE WYPYCHAJCIE żadnych elementów z czerwonych arkuszy, dopóki nie zostaniecie o to poproszeni. Zostawcie je na razie na dnie pudełka.

NIE TASUJCIE ani NIE PRZEGLĄDAJCIE treści kart w talii kampanii. Jeśli jednak to zrobiliście, ułóżcie karty z powrotem we właściwej kolejności według numerów w prawym dolnym rogu kart.

## ZAWARTOŚĆ - ELEMENTY WSPÓLNE

## PLANSZA GŁÓWNA



48 ŻETONÓW  
MODUŁÓW GNIAZD



12 ŻETONÓW  
DUŻYCH ARTEFAKTÓW



×4

×4

×4

TALIA KAMPANII (30 KART)  
NIE TASUJCIE ANI NIE PRZEGLĄDAJCIE  
TEJ TALII!



## 25 PŁYTEK TERENU



## 5 PŁYTEK DUŻYCH LOKACJI



30 ŻETONÓW  
MASZYN SPECJALNYCH



×10



×10



×10

8 ŻETONÓW  
MAŁYCH ARTEFAKTÓW



## 39 KART MIESZKAŃCÓW



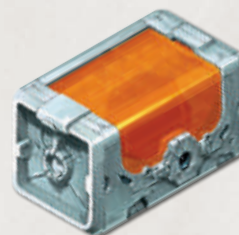
## 5 STARTOWYCH PŁYTEK TERENU



28 ZNACZNIKÓW  
ENERGII



28 ŻETONÓW SKRZYNEK



ŻETON KOŃCA GRY



2 KOSTKI AKCJI



W pudełku znajdziecie ponadto drewnianego sokoła oraz 2 czerwone arkusze z kafelkami i żetonami. Na razie zostawcie te elementy w pudełku. Rozgrywając kampanię, zostaniecie poinformowani, kiedy po nie sięgnąć.

# ZAWARTOŚĆ - ELEMENTY GRACZY

4 PLANSZE GRACZY



6 PLANSZ PLEMION

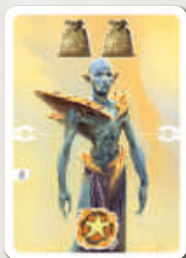
[2 ZOSTANĄ ODBLOKOWANE PODCZAS KAMPANII]



12 ZNACZNIKÓW MASZYN



24 STARTOWE KARTY MIESZKAŃCÓW



przód



tył

80 ZNACZNIKÓW ROZWOJU



16 ZNACZNIKÓW ZASOBÓW



10 KART ARTEFAKTÓW



przód



tył

4 KARTY POMOCY



przód



tył

4 ŻETONY PRZEŁĄCZNIKÓW



## W KOLORACH GRACZY:

20 MAŁYCH BUDYNKÓW



po 5 dla każdego gracza

12 DUŻYCH BUDYNKÓW



po 3 dla każdego gracza

28 PIONKÓW



po 7 dla każdego gracza

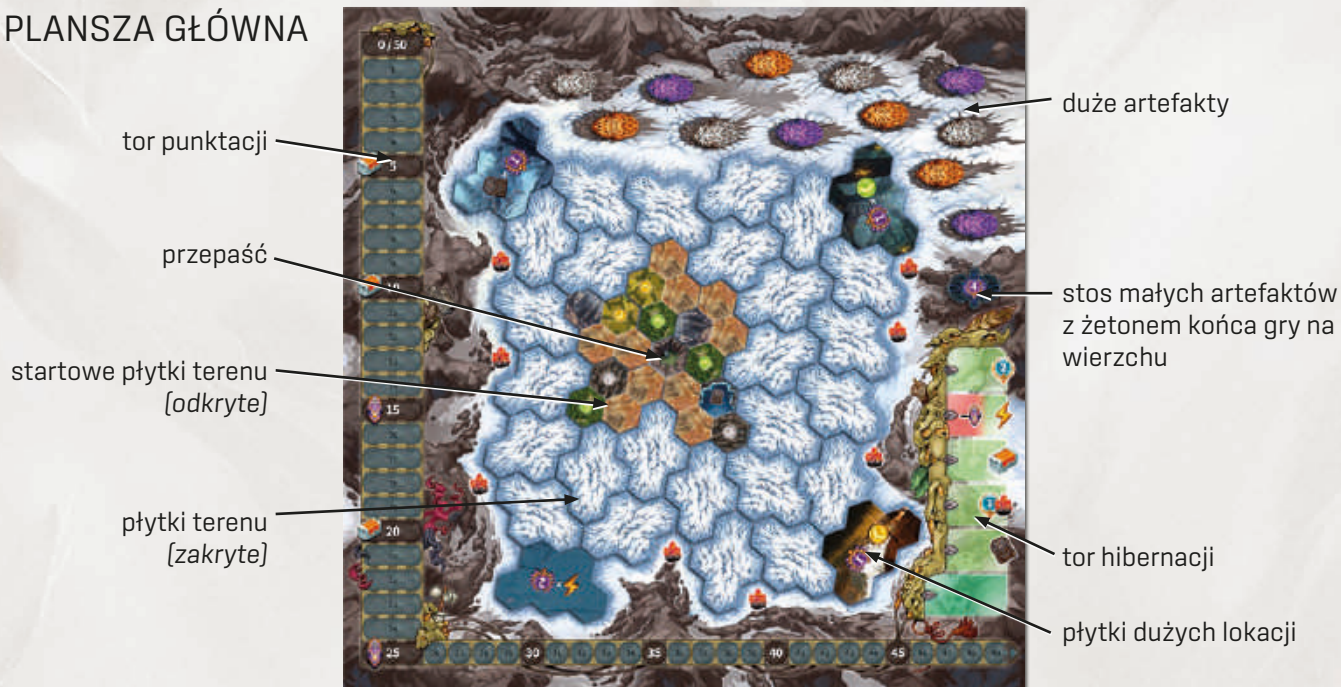
8 ZNACZNIKÓW GRACZY



po 2 dla każdego gracza

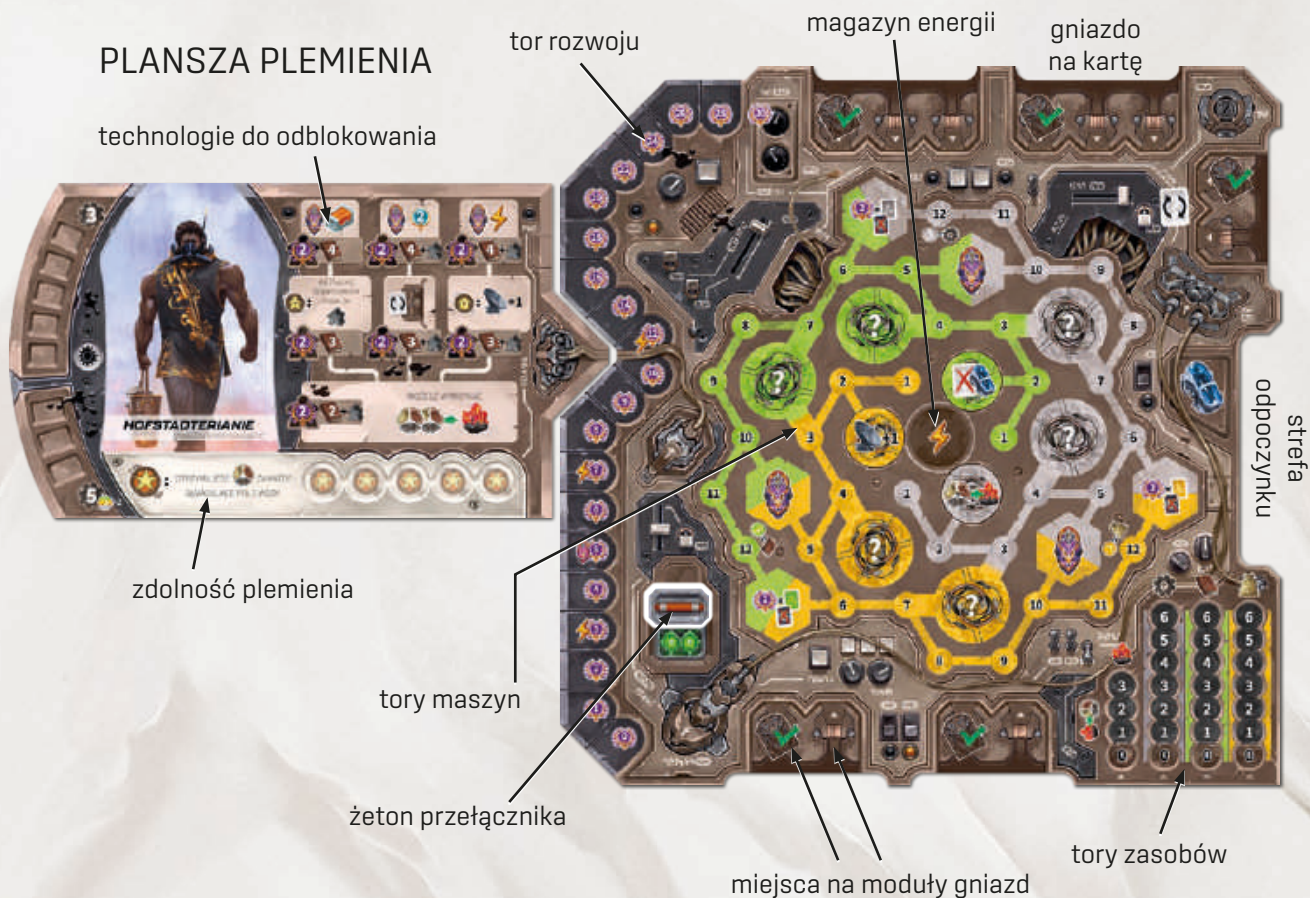
# OPIS PLANSZ

## PLANSZA GŁÓWNA



## PLANSZA GRACZA

### PLANSZA PLEMENIA



## PRZYGOTOWANIE ELEMENTÓW WSPÓLNYCH

- 1 **Planszę główną** należy położyć pośrodku stołu.
- 2 Należy potasować 5 **startowych płytek terenu** i położyć odkryte na wskazanych polach pośrodku planszy głównej. Teraz należy potasować pozostałe 25 **płytek terenu** i położyć zakryte na pozostałych polach planszy.
- 3 Należy potasować 5 **płytek dużych lokacji** i położyć po 1 płytce losową stroną do góry na każdym z 4 narożnych pól planszy głównej. Niewykorzystaną płytkę należy odłożyć do pudełka.
- 4 **Karty mieszkańców** należy potasować i ułożyć w zakryty stos. Następnie należy odkryć 5 wierzchnich kart i położyć obok stosu.
- 5 Należy posortować **żetony maszyn specjalnych** według kolorów i ułożyć w 3 zakrytych stosach obok planszy głównej. Następnie należy odkryć po 3 żetony z każdego stosu.
- 6 Należy potasować **żetony modułów gniazd** (od tej chwili nazywane **modułami gniazd**) i ułożyć w zakryty stos. Następnie należy odkryć 5 wierzchnich modułów i położyć obok stosu.

*Odkryte karty mieszkańców, odkryte żetony maszyn specjalnych i odkryte moduły gniazd będą nazywane **ekspozycją**.*

- 7 Należy potasować **żetony skrzyniek** (od teraz nazywane **skrzynkami**) i ułożyć w zakryty stos obok planszy głównej.
- 8 **Znaczniki energii** należy umieścić w puli obok planszy głównej.
- 9 **Kostki akcji** należy położyć w pobliżu planszy głównej.
- 10 Należy utworzyć stos **małych artefaktów**, położyć na jego wierzchu **żeton końca gry**, a następnie umieścić na wyznaczonym polu na planszy głównej.

- 11 **Duże artefakty** należy położyć odkryte w obszarze kraterów na planszy głównej. Należy użyć tylko artefaktów oznaczonych z tyłu właściwą liczbą graczy (np. w rozgrywce 3-osobowej używa się artefaktów oznaczonych „1+”, „2+” i „3+”). Nieużywane duże artefakty należy odłożyć do pudełka.

**Gra solo.** Nie należy używać **żetonu końca gry**. Należy zostawić go w pudełku.

**Wariant.** Aby wydłużyć rozgrywkę, należy użyć artefaktów jak dla gry z dodatkowym graczem (np. w grze 3-osobowej także tych z oznaczeniem „4”). Aby wydłużyć rozgrywkę 4-osobową, obok kraterów należy umieścić 2 małe artefakty [gra się kończy po zabraniu wszystkich 12 dużych artefaktów i tych 2 małych].



## PRZYGOTOWANIE GRACZY

Przy pomocy kwantowej maszyny losującej należy wyłonić pierwszego gracza. Jeśli akurat nie jest dostępna, pierwszego gracza należy wyznaczyć w dowolny sposób, na przykład metodą „jestem zerem”.

Każdy gracz otrzymuje następujące elementy:

- 1 Planszę gracza**, którą umieszcza przed sobą.
- Losową **planszę plemienia**, którą umieszcza [stroną ze **słońcem** do góry] po lewej stronie swojej planszy gracza [strony z **księżycem** zostaną odblokowane podczas kampanii].

*Jeśli wszyscy gracze znają już różne plemiona, mogą wybierać plansze odwrotnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, począwszy od gracza siedzącego po prawej stronie pierwszego gracza.*

- 3 Znaczniki maszyn**: szary, zielony i żółty, które umieszcza na pierwszych polach odpowiadających im **torów maszyn**.
- 4 Znacznik energii z puli**, który umieszcza w swoim **magazynie energii**.
- 5 Żeton przełącznika**, który kładzie w wyznaczonym miejscu na planszy gracza [jak pokazano niżej], w górnej części pola [w pozycji „gotowy”].
- Losowy zestaw 6 **startowych kart mieszkańców** [oznaczonych z tyłu literą S]. Wszystkie karty w zestawie powinny mieć z przodu tę samą literę [A, B, C albo D]. Gracz tasuje karty i kładzie 3 z nich **zakryte** po prawej stronie swojej planszy gracza w **strefie odpoczynku** [gracz może podejrzeć karty w swojej strefie odpoczynku w dowolnym momencie gry]. Pozostałe 3 karty kładzie **odkryte** pod planszą plemienia w **aktywnej strefie**.
- Losową **kartę artefaktu**. Gracze nie powinni ujawniać jej treści innym graczom. Niewykorzystane karty artefaktów należy odłożyć do pudełka.
- 8 Kartę pomocy**.

*Jeśli wszyscy gracze dobrze znają grę, każdy z nich otrzymuje po 2 karty artefaktów zamiast 1. Gracze decydują, którą kartę zatrzymać, a którą odłożyć do pudełka.*

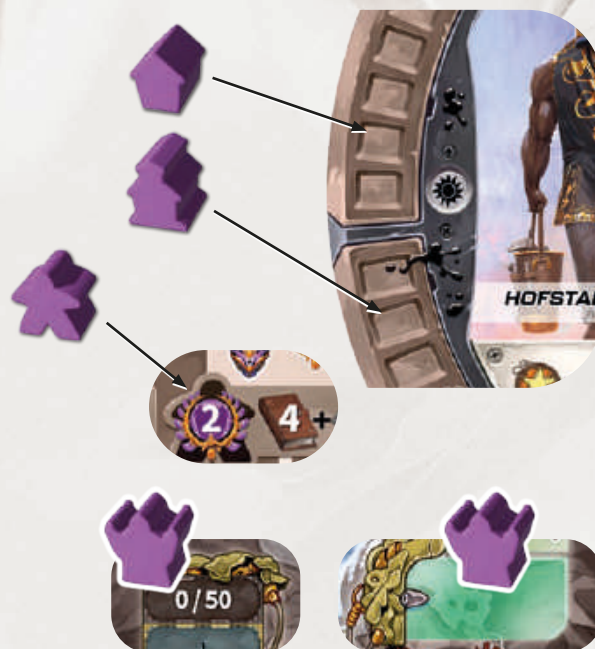


Każdy gracz otrzymuje w wybranym przez siebie kolorze:

- 9** 5 **małych budynków** i 3 **duże budynki**, które umieszcza na przeznaczonych dla nich miejscach na swojej planszy plemienia.
- 10** 7 **pionków**, które umieszcza [po jednym] na odpowiednich symbolach na swojej planszy plemienia.
- 11** 2 **znaczniki gracza**, z których jeden umieszcza jako **znacznik punktacji** na polu „0” **toru punktacji**, a drugi jako **znacznik hibernacji** na najniższym polu **toru hibernacji**.

Na koniec każdy gracz otrzymuje jeszcze następujące elementy:

- 12** 20 **znaczników rozwoju**, które umieszcza [po jednym] na każdym z 15 **pól bonusowych** biegnących wzdłuż torów maszyn oraz na każdym z 5 pól u dołu planszy plemienia.
- 13** 4 **znaczniki zasobów**, które umieszcza [po jednym] na dolnym polu każdego z **torów zasobów** na swojej planszy gracza.



#### ZASOBY POCZĄTKOWE

Pierwszy gracz przesuwa swój skrajnie lewy znacznik o 1 pole (rozpoczyna zatem grę z 1 kryształem). Drugi gracz przesuwa swoje 2 znaczniki z lewej strony o 1 pole [zaczyna więc grę z 1 kryształem i 1 zębatką]. Trzeci gracz przesuwa 3 znaczniki z lewej strony [1 kryształ + 1 zębatka + 1 księga] o 1 pole, a czwarty gracz przesuwa wszystkie 4 znaczniki o 1 pole [czyli zaczyna grę z 1 zasobem każdego typu].

#### Gra solo.

Gracz rozpoczyna grę z 1 kryształem.

Gracz umieszcza 1 **kostkę akcji** na pierwszym polu toru rozwoju [w lewym dolnym rogu swojej planszy gracza]. Drugą **kostkę akcji** odkłada do pudełka.

Wszystkie nieużywane elementy graczy należy odłożyć do pudełka.

Pierwszy gracz rozpoczyna grę z 1 kryształem [skrajnie lewy znacznik].

## CEL GRY

Gracze stoją na czele plemion starających się odbudować świat według wyznawanych wartości i oczekiwań. W trakcie rozgrywki odkrywają nowe tereny, stawiają budynki i zaludniają lokacje nadające się do zamieszkania, a dzięki określonym akcjom zbierają artefakty. Gra się kończy, gdy z planszy zostanie zabrany ostatni duży artefakt. Gracze podliczają wtedy punkty zdobyte z różnych źródeł, np. z zebranych artefaktów, swojej karty artefaktu, odkrytych technologii, toru rozwoju i zaludnionych lokacji. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa!

## GŁÓWNE POJĘCIA W GRZE

### ZASOBY

W grze występują 3 podstawowe zasoby: **zębaki**, **księgi** i **żywność**. Gdy gracz pozyskuje dany zasób, przesuwa w górę znacznik na **torze tego zasobu**. Gdy gracz zużywa dany zasób, przesuwa znacznik w dół. Jeśli gracz pozyskuje dany zasób, gdy znacznik jest na samej górze toru, ten zasób przepada.

**Kryształy** mogą zostać w dowolnym momencie gry zamienione na dowolny inny zasób. Jeśli gracz pozyskuje kryształ, gdy znacznik jest na samej górze toru, może w zamian przesunąć znacznik na dowolnym innym torze. Niektóre akcje wymagają konkretnie użycia kryształu.

Niektóre efekty zapewniają zniżki. Koszt akcji nie może jednak nigdy wynosić mniej niż 0.



### NIEBIESKIE PUNKTY I FIOLETOWE PUNKTY

Gracze zdobywają **niebieskie punkty** w trakcie gry. Przesuwają wtedy odpowiednio swoje znaczniki na **torze punktacji**. Jeśli znacznik gracza osiągnie lub przekroczy pole bonusowe na torze punktacji, gracz natychmiast otrzymuje wskazany bonus [**skrzynkę** albo **artefakt**].

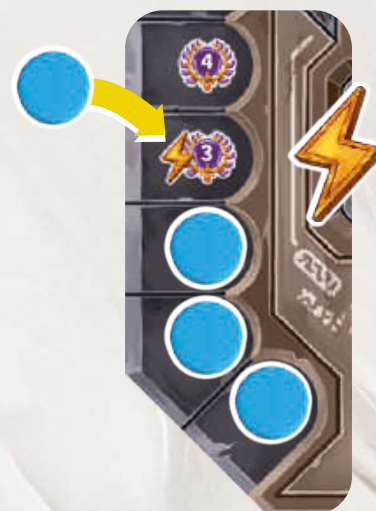
**Uwaga!** Jeśli gracz przekroczy 50 punktów, kontynuuje liczenie od początku toru. Jednak podczas drugiego pokonywania toru nie otrzymuje już bonusów z mijanych pól.



**Fioletowe punkty** są zliczane na koniec gry. Przesuwając wtedy znacznik na torze punktacji, gracze nie zdobywają już bonusów z mijanych pól.

### ZNACZNIKI ROZWOJU I TOR ROZWOJU

Za każdym razem, gdy gracz aktywuje **zdolność plemienia** albo odblokowuje **pole bonusu** na **torze maszyn** na swojej planszy, przenosi **znacznik rozwoju** na najniższe wolne pole na **torze rozwoju**. Umieszczenie znacznika rozwoju na określonych polach zapewnia bonus, np. wzięcie **znacznika energii** z puli albo **artefaktu** z planszy głównej. Na koniec gry gracz zdobywa punkty widoczne na najniższym wolnym polu toru rozwoju.



**Gra solo.** Gracz umieszcza dodatkowo obok swojego toru rozwoju **kostkę akcji**, która służy do śledzenia akcji związanych z kartami [zob. str. 9] i nie przeszkadza w żaden sposób w umieszczaniu znaczników rozwoju - te elementy poruszają się niezależnie od siebie.

### ZASIĘG

Podjmując różne akcje na planszy głównej, gracz musi opłacić **zasięg** tych akcji. Szczegóły dotyczące obliczania zasięgu znajdują się na str. 11.



## O GRZE

Podczas składającej się z 5 rozdziałów kampanii gracze odblokowują dodatkową zawartość gry. Zalecamy od początku przejść do trybu kampanii, ale gracze mogą także rozgrywać partie według zasad podstawowych.

Aby rozpocząć 1. rozdział kampanii, należy przeczytać wierzchnią kartę z **talii kampanii**. Talia przeprowadzi graczy przez kolejnych 5 rozdziałów opowieści. Gracze nie muszą rozgrywać rozdziałów w tym samym składzie.

Po ukończeniu wszystkich 5 rozdziałów gracze mogą rozgrywać kolejne partie z użyciem wszystkich odblokowanych elementów albo tylko wybranych.



1. karta talii kampanii

## JAK GRAĆ

Grę rozpoczyna pierwszy gracz, który rozgrywa swoją pierwszą turę.

Gracz w swojej turze musi wybrać 1 z 2 opcji:

**przeprowadzić maks. 2 akcje ALBO hibernować.**

Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż któryś z nich zabierze z planszy głównej ostatni **duży artefakt**. Wszyscy pozostali gracze rozgrywają wtedy jeszcze po 1 turze. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa!



Jeśli gracz w swojej turze decyduje się przeprowadzić akcje, ma do wyboru następujące akcje:

- zagranie karty,
- użycie przełącznika [jeśli jest „gotowy”],
- odkrywanie,
- zaludnianie,
- budowanie.

Szczegóły dotyczące wszystkich akcji znajdują się na str. 10-14.

### Używanie kostek akcji w rozgrywkach dla 2-4 graczy.

Gdy gracz przeprowadza akcję, kładzie jedną z **kostek akcji** na odpowiednim polu na **karcie pomocy**. Dzięki temu może śledzić kolejne działania, a pozostali gracze wiedzą, kiedy zakończył turę. Jest to szczególnie pomocne w późniejszej fazie gry, gdy akcje stają się bardziej złożone.

### Ważne uwagi:

- Gracz może przeprowadzić tylko 1 akcję w swojej turze, 2 różne akcje albo 2 razy tę samą akcję.
- Jeśli gracz nie chce lub nie może przeprowadzić przynajmniej 1 akcji, musi hibernować.
- Dodatkowo, oprócz podjęcia w swojej turze akcji albo hibernacji, gracz może zawsze wykonać dowolną liczbę darmowych akcji: **wymieniać kryształy** na inne zasoby, **aktywować maszyny** i **otwierać skrzynki** (zob. str. 16).
- Jeśli akcja powoduje aktywowanie kilku efektów (np. efekt karty + efekt modułu gniazda), gracz może je rozpatrzyć w dowolnej kolejności.

**Gra solo.** W każdej turze gracz wykonuje zawsze tylko 1 akcję. Gdy gracz wybiera akcję **zagraj kartę**, przesuwając **kostkę akcji** o 1 pole do przodu na torze rozwoju. Gdy wybiera hibernację, przesuwając **kostkę akcji** o 2 pola. Podczas wykonywania innych akcji nie przesuwając **kostki akcji**. Jeśli w wyniku przesunięcia **kostki akcji** dojdzie ona do końca toru rozwoju, gracz do końca gry nie będzie mógł wykonywać akcji przesuwających **kostkę akcji**. (zob. str. 17).

## AKCJE



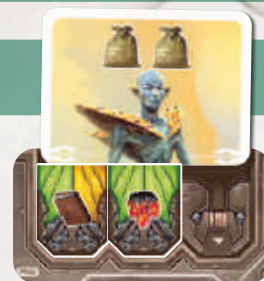
## ZAGRANIE KARTY

Gracz bierze 1 z kart ze swojej **aktywnej strefy** i wsuwa ją w wybrane wolne gniazdo.

Jeśli zagrywa kartę do 1 z 2 górných gniazd, aktywuje efekt widniejący w górnéj części karty.

Jeśli zagrywa kartę do 1 z 2 dolnych gniazd, aktywuje efekt widniejący w dolnej części karty.

**Uwaga!** Gracz nie może zagrywać kart do gniazda po prawej stronie swojej planszy, dopóki nie odblokuje odpowiedniej technologii [zob. „Zaludnianie” str. 12].

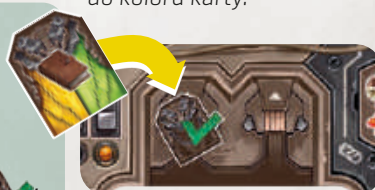


Gracz otrzymuje 2 żywności z zagranej karty i 1 księgę z żółto-zielonego modułu, ponieważ pasuje on do koloru karty.

**MODUŁY GNIAZD.** Gdy gracz zagrywa kartę do gniazda, sprawdza wszystkie moduły w tym gnieździe. Moduł jest aktywowany, jeśli jego kolor odpowiada kolorowi zagranej karty [wszystkie moduły mają 1 albo 2 kolory].

Gdy gracz pozyskuje moduł gniazda [zob. niżej], umieszcza go w miejscu na moduł w gnieździe na swojej planszy. Jeśli umieści moduł na polu z symbolem aktywacji natychmiast aktywuje efekt tego modułu.

Gracz może odrzucić moduł w dowolnym momencie, aby zrobić miejsce na nowy moduł [zamiana na miejscu z symbolem aktywacji nie powoduje aktywowania nowego modułu].



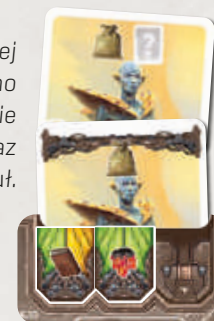
Jako że moduł został umieszczony na polu z symbolem aktywacji, gracz natychmiast go aktywuje i otrzymuje 1 księgę.



**SYMBOL GNIAZDA.** Przy górnej albo dolnej krawędzi niektórych kart znajduje się **symbol gniazda**, który pozwala na zagranie później kolejnej karty do tego samego gniazda.

Gdy gracz to zrobi, wszystkie karty i moduły w tym gnieździe, które mają ten sam kolor co nowa karta, zostają ponownie aktywowane.

Zagranie kolejnej żółtej karty aktywuje zarówno tę kartę, jak i ponownie poprzednią żółtą kartę oraz pasujący kolorem moduł.



**EFEKTY KART STARTOWYCH** [opis dodatkowych efektów kart znajduje się na str. 22-24].  
Użycie efektu jest zawsze opcjonalne!



Otrzymujesz wskazany zasób.



Możesz wymienić jeden z podstawowych zasobów [zębatkę, księgę albo żywność] na inny podstawowy zasób. Możesz wykonać tę czynność do 3 razy, wymieniając każdorazowo ten sam albo inny zasób.



Weź 1 moduł gniazda z ekspozycji. Połóż go na pustym miejscu na moduł na swojej planszy i uzupełnij ekspozycję.



Przesuń się o 1 pole do przodu na torze maszyn wskazanego koloru [zob. str. 14].



Aktywuj **zdolność swojego plemienia** [pod wizerunkiem postaci na **planszy plemienia**]. Gdy aktywujesz zdolność swojego plemienia, przenieś dodatkowo 1 **znacznik rozwoju** z planszy plemienia na najniższe wolne pole toru rozwoju.

Jeśli nie możesz rozpatrzeć zdolności [np. gdy nie stać Cię na opłacenie jej kosztu], nie przenosisz znacznika rozwoju. Po przeniesieniu wszystkich znaczników rozwoju z planszy możesz nadal korzystać ze zdolności swojego plemienia, ale bez przenoszenia znacznika.



Gdy plemię Nádair aktywuje swoją zdolność, otrzymuje 2 księgi. Przenosi także 1 znacznik rozwoju na tor rozwoju.



Weź moduł gniazda ALBO aktywuj zdolność swojego plemienia.



## UŻYCIE PRZEŁĄCZNIKA

Gracz przesuwa swój **żeton przełącznika** w dół na pozycję „użyty” i otrzymuje 1 dowolny zasób podstawowy (ale nie kryształ).

Gracz nie może wykonać tej akcji ponownie do momentu, aż żeton przełącznika znajdzie się z powrotem u góry w pozycji „gotowy” (dzieje się tak zazwyczaj podczas hibernacji).

*Efekt żetonu przełącznika może się wydawać prosty, ale w trakcie kampanii już taki nie będzie.*



## ODKRYWANIE

Gracz wybiera **zakrytą płytkę terenu** na **planszy głównej**, a następnie opłaca **zasięg** (jak opisano poniżej) i koszt akcji widniejący na rewersie wybranej płytki. Gracz musi być w stanie *dotrzeć do odkrywanej płytki*, nie może przechodzić przez nieodkryte płytki terenu.

Gracz zdobywa punkty widniejące na rewersie wybranej płytki terenu i przesuwa odpowiednio swój znacznik na **torze punktacji**.

Następnie **rekrutuje nowego mieszkańca**, czyli bierze dowolną odkrytą **kartę mieszkańca** z ekspozycji albo wierzchnią kartę ze **stosu mieszkańców** i kładzie odkrytą w swojej **aktywnej strefie**, po czym uzupełnia ekspozycję nową kartą ze stosu (jeśli karta pochodziła z ekspozycji).

Gracz odwraca wybraną **płytkę terenu** i odkłada **odkrytą** w to samo miejsce. Może *położyć ją na 1 z 2 sposobów, obracając ją o 180°*.

**Ważne!** Jeśli jakieś pola na dopiero co odwróconej płytce sąsiadują z budynkami dowolnego gracza, otrzymuje on nagrody z tych pól (zob. „Budowanie” str. 13).

Rewers płytki terenu określa, jakie pola znajdują się na jej awersie (zob. str. 13). Dzięki temu gracze mogą bardziej świadomie wykonywać akcje **odkrywania**.



Koszt odkrycia płytki po prawej stronie wynosi 3 żywności. Gracz musi także zapłacić 2 żywności za zasięg, jak objaśniono w ramce niżej. Gracz bierze 1 kartę z ekspozycji i przesuwa swój znacznik na torze punktacji o 2 pola.



Teraz odwraca płytkę.



Gracz umieszcza na planszy swój pierwszy element, obliczając zasięg akcji od przepaści. Jako że musi pokonać 1 pole, koszt zasięgu wynosi 1 żywność.



Gracz chce wykonać akcję budowania o 3 pola od swojego najbliższego elementu. Jako że musi pokonać 2 pola, koszt zasięgu wynosi 2 żywności.

### ZASIĘG

Gdy gracz przeprowadza akcję **odkrywania**, **zaludniania** albo **budowania**, musi zapłacić za jej **zasięg**. Na początku gry zasięg jest liczony od **przepaści** znajdującej się pośrodku **planszy głównej**. Jak tylko gracz umieści na planszy głównej jakiś swój element (**budynek** albo **pionek**), liczy zasięg od swojego najbliższego elementu (i już nigdy więcej od przepaści). Gracz liczy pola między swoim elementem a polem, na którym chce przeprowadzić akcję, i płaci 1 **żywność** za każde pole. Nie liczy przy tym ani pola wyjściowego, ani docelowego.

**Uwaga!** Gdy gracz wykonuje akcję na polu sąsiadującym z 1 ze swoich elementów, nie ponosi kosztu zasięgu, ponieważ wynosi on 0.

**Ważne!** Podczas obliczania zasięgu gracz może zliczać zajęte pola, ale nie może zliczać nieodkrytych płytek terenu.



## ZALUDNIANIE

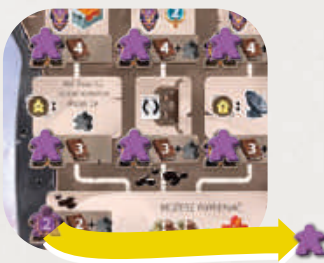
Gracz wybiera **lokację** [małą albo dużą, zob. ilustracja obok] na **planszy głównej**, której jeszcze nie zaludnił, przy czym może być ona zaludniona przez innych graczy.

Następnie wybiera **pionek** z planszy swojego plemienia i umieszcza go w wybranej lokacji. Gracz musi opłacić **zasięg** [zob. str. 11] i koszt akcji.

Koszt akcji jest równy liczbie ksiąg widniejących na technologii, z której pochodził pionek użyty do tej akcji. Dodatkowo gracz musi zapłacić **1 księgę** każdemu z graczy, który ma w tej lokacji swój pionek.

Gdy gracz wykonuje akcję **zaludniania** po raz pierwszy, musi użyć pionka z technologii leżącej najniżej na planszy swojego plemienia. Tym działaniem gracz odblokowuje tę technologię, zyskując dostęp do unikatowej zdolności, z której może korzystać do końca gry.

Gdy gracz będzie wykonywał przyszłe akcje **zaludniania**, może odblokowywać tylko technologie połączone białymi liniami z już odblokowanymi technologiami.



**Duże lokacje** w rogach planszy zaludnia się w taki sam sposób jak małe lokacje. Każda duża lokacja jest traktowana jak 1 pole. Jeśli gracz zaludni dużą lokację, na koniec gry zdobywa widniejące na niej punkty [zob. str. 18].

**Uwaga!** Każda lokacja [zarówno mała, jak i duża] może być zaludniona przez więcej niż 1 gracza, ale nigdy więcej niż raz przez tego samego gracza.

**Uwaga!** Niektóre efekty kart i maszyn mogą zapewniać zniżkę dotyczącą kosztu akcji zaludniania. Ta zniżka dotyczy tylko kosztu odblokowania technologii. Gracz nadal musi zapłacić po 1 księdze każdemu z graczy już obecnych w danej lokacji.



Fioletowy gracz płaci 2 żywności za zasięg [2 pola] i 3 księgi: 2 za technologię + 1 dla niebieskiego gracza [którego pionek jest już tam obecny].

Od tej chwili fioletowy gracz może czerpać korzyści z odblokowanej technologii.



Fioletowy gracz musi zapłacić po 1 księdze zielonemu i niebieskiemu graczowi, ponieważ mają już tu swoje pionki. Na koniec gry wszyscy gracze obecni w tej lokacji zdobędą widniejące na niej punkty bonusowe.

### TECHNOLOGIE występujące na planszach wszystkich plemion



Odblokuj 5. gniazdo na kartę [po prawej stronie swojej planszy gracza]. Gdy zagrywasz kartę do tego gniazda, obróć ją w zależności od tego, czy chcesz skorzystać z jej górnego efektu, czy z dolnego.

**Uwaga!** Możesz zagrywać moduły do 5. gniazda, zanim zostanie ono odblokowane.

Weź 1 dowolny duży artefakt z planszy głównej.

ORAZ



Weź 1 znacznik energii z puli.



Weź 1 skrzynkę z puli.



Przesuń swój znacznik punktacji o 2 pola do przodu.



## BUDOWANIE

Gracz wybiera puste **pole piasku**, na którym chce postawić budynek. Płaci za **zasięg** liczony do tego pola [zob. str. 11] i za koszt budynku [3 zębateki za **mały budynek** albo 5 zębatek za **duży budynek**].

Następnie sprawdza, czy otrzymał nagrody:

- Jeśli nowo wzniesiony budynek sąsiaduje z 1 lub większą liczbą **pól terenu** (łasy/góry/uprawy), gracz przesuwa do przodu **znaczniki maszyn** w odpowiednich kolorach na swojej planszy o 1 pole za każde pole terenu [zob. następną stronę].
- Jeśli nowo wzniesiony budynek sąsiaduje z symbolem **kryształ** [znajdującym się przy krawędzi planszy], gracz otrzymuje 1 kryształ.
- Jeśli nowo wzniesiony budynek sąsiaduje z nowym **polem wody** [tj. żaden budynek gracza nie sąsiaduje jeszcze z tym polem wody], gracz otrzymuje wskazaną nagrodę. *Kilko graczy może otrzymać nagrodę z tego samego pola wody, ale ten sam gracz może otrzymać nagrodę z każdego pola wody tylko raz.*



Fioletowy płaci 1 żywność za zasięg i 3 zębateki za wzniesienie małego budynku. Następnie przesuwa zielony znacznik maszyny o 2 pola, a żółty o 1 pole.

Nie otrzymuje znacznika energii za pole wody, ponieważ otrzymał tę nagrodę, stawiając poprzedni budynek. Sąsiednia mała lokacja także nie zapewnia graczowi żadnej nagrody.

**Duże budynki.** Duże budynki **podwajają nagrody z pól terenu i kryształów** [tj. gracz przesuwa znacznik na odpowiednim torze o 2 pola do przodu za każde pole terenu i otrzymuje 2 kryształy za każdy symbol kryształ], ale zapewniają pojedyncze nagrody z pól wody.

### Ważne uwagi:

- Gracze mogą stawiać budynki jedynie na **polach piasku**.
- Na każdym polu może znajdować się tylko 1 budynek.
- Jeśli gracz odkrywa płytkę terenu w taki sposób, że nowy teren lub pole wody sąsiaduje z 1 z już istniejących budynków, jego właściciel natychmiast otrzymuje nagrodę za to nowe pole. *Jeśli w wyniku odkrycia kilkoro graczy pobiera bonusy ze swoich torów maszyn, robią to zgodnie z kolejnością graczy, począwszy od aktywnego gracza.*



Fioletowy stawia duży budynek i przesuwa zielony znacznik maszyny o 4 pola, a szary o 2 pola. Otrzymuje także moduł gniazda [nie miał wcześniej budynku sąsiadującego z tym polem wody].

### PŁYTKI TERENU

Każda płytka terenu ma 4 pola. Rewers płytki określa, jakie pola znajdują się na jej awersie, ale nie wskazuje ich rozłożenia na płytce. Dzięki temu gracze mogą bardziej świadomie wykonywać akcje odkrywania.



2 pola piasku  
i 2 różne pola terenu  
(łasy/góry/uprawy).



2 pola piasku,  
1 pole terenu  
(łasy/góry/uprawy)  
i 1 mała lokacja.



2 pola piasku,  
1 pole terenu  
(łasy/góry/uprawy)  
i 1 pole wody.



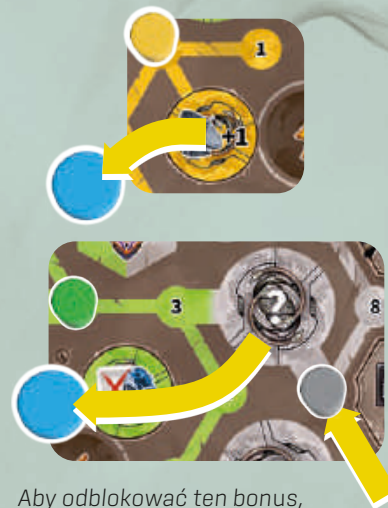
2 pola piasku,  
1 pole terenu  
(łasy/góry/uprawy)  
i 1 pole wody z nagrodą  
w postaci 3 punktów.

TORY MASZYN I TOR ROZWOJU

Każdy **bonus** na torach maszyn zostaje odblokowany, gdy tylko gracz dotrze na lub minie pole o określonej wartości (w zależności od bonusu - jednym albo dwoma znacznikami). Gdy gracz odblokowuje bonus, bierze **znacznik rozwoju**, który go przykrywa, i umieszcza na najniższym wolnym polu na **torze rozwoju** (biegnącym wzdłuż lewej krawędzi jego planszy).

**Ważne!** Niektóre bonusy zostają odblokowane dopiero wtedy, gdy 2 znaczniki dotrą na lub miną określone pola na torze.

Jeśli gracz dotrze do końca toru, każdy kolejny postępek na tym torze będzie w zamian zapewniać 1 sztukę wskazanego zasobu.



Aby odblokować ten bonus, gracz musi osiągnąć lub minąć określone pola na 2 połączonych z nim torach.

BONUSY

**Maszyna standardowa.** Po odblokowaniu gracz może ją aktywować za pomocą **znacznika energii** (zob. „Aktywacja maszyny” str. 16).



**Maszyna specjalna.** Po odblokowaniu gracz natychmiast bierze z ekspozycji żeton maszyny specjalnej w odpowiednim kolorze i umieszcza go na odblokowanym polu. Gracz może aktywować maszynę za pomocą **znacznika energii** (zob. str. 16). Należy odkryć nowy żeton maszyny specjalnej, aby w ekspozycji zawsze znajdowały się 3 żetony maszyn specjalnych w każdym kolorze.



**Uwaga!** Jeśli gracz odblokuje więcej niż 1 maszynę specjalną w swojej turze, uzupełnia ekspozycję między kolejnymi wyborami.

**Artefakt.** Gracz natychmiast bierze dowolny duży artefakt z **planszy głównej** i kładzie obok swojej **karty artefaktu**. Artefakty zapewniają punkty na koniec gry. Ten bonus jest jednorazowy.



**Bonus za karty.** Na koniec gry gracz zdobywa 2 punkty za każdą zrekrutowaną kartę wskazanego koloru (karty startowe się nie liczą).



## HIBERNACJA

Zamiast przeprowadzać 1 albo 2 akcje gracz może **hibernować**. Jeśli gracz nie chce lub nie może przeprowadzić żadnych akcji w swojej turze, musi hibernować.

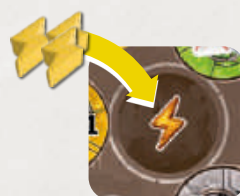
Podczas hibernacji gracz przeprowadza następujące działania:

1. Bierze wszystkie karty ze **strefy odpoczynku** i umieszcza je odkryte w **aktywnej strefie**. Jeśli w aktywnej strefie są niezagrane karty, pozostają one na miejscu.
2. Bierze wszystkie zagrane karty z **gniazd** i umieszcza je zakryte w **strefie odpoczynku**.
3. Zwraca wszystkie **znaczniki energii** ze swoich maszyn do swojego **magazynu energii**. Będzie mógł z nich skorzystać w przyszłych turach.
4. Przesuwa swój **żeton przełącznika** w górę na pozycję „gotowy”.
5. Przesuwa swój **znacznik hibernacji** o 1 pole do przodu. Gracz otrzymuje bonus widoczny na **torze hibernacji** po prawej stronie aktualnie zajmowanego pola albo dowolnego pola poniżej.

Gdy gracz przesuwają się na 4. pole toru hibernacji, musi ponadto natychmiast usunąć 1 wybrany **duży artefakt z planszy głównej**. Ten artefakt jest usuwany z gry [należy odłożyć go do pudełka]. Jeśli był to ostatni duży artefakt, gracz otrzymuje **żeton końca gry** i aktywuje koniec gry [zob. str. 1?].

**Ważne!** Gdy gracz hibernuje, na **początku** tury może użyć swoich pozostałych znaczników energii do aktywacji maszyn. Jak tylko przeniesie znaczniki energii z powrotem do magazynu, nie może już aktywować w tej turze więcej maszyn.

**Uwaga!** Gracz może hibernować nawet wtedy, gdy jego znacznik zajmuje ostatnie pole na torze hibernacji. W takim przypadku nie przesuwają znacznika i wybiera dowolny z bonusów po prawej stronie toru.



Gracz wybiera bonus po prawej stronie zajmowanego pola albo dowolny bonus z 1 z wcześniejszych pól.

**Gra solo.** Gdy gracz hibernuje, może odrzucić dowolną liczbę **kart mieszkańców, żetonów maszyn specjalnych i modułów gniazd z ekspozycji** [odrzucone elementy należy usunąć z gry]. Następnie uzupełnia ekspozycję.

Podczas hibernacji należy pamiętać o przesunięciu **kostki akcji** o 2 pola do przodu na torze rozwoju.

## DARMOWA AKCJA: WYMIANA

W dowolnym momencie swojej tury gracz może wymienić **kryształy** na inne podstawowe zasoby (zębatki, książki, żywność). W przypadku niektórych plemion odblokowanie określonych technologii daje graczowi dostęp do dodatkowych opcji wymiany.



## DARMOWA AKCJA: AKTYWACJA MASZINY

W dowolnym momencie swojej tury gracz może użyć **znacznika energii**, aby aktywować dowolną z odblokowanych **maszyn** i natychmiast skorzystać z jej efektu. Gracz przenosi znacznik energii ze swojego **magazynu energii** na maszynę, której chce użyć. Nie będzie mógł aktywować tej maszyny ponownie, dopóki nie usunie z niej znacznika [zazwyczaj podczas hibernacji].



**Uwaga!** Wszystkie maszyny występujące w grze są okrągłe. Gracz może aktywować dowolną liczbę maszyn w swojej turze. Niektóre plemiona dysponują maszyną na swojej planszy. Taka maszyna działa po odblokowaniu [akcją zaludniania] jak inne maszyny.

MASZYNY STANDARDOWE nadrukowane na planszy gracza.

Efekty innych maszyn opisano na str. 22-24.



Zamień 1 dowolny zasób podstawowy na kryształ.



Weź kartę, którą zagrałeś do gniazda, i przenieś ją do strefy odpoczynku. *To nie tylko zwolni gniazdo, ale także przyspieszy powrót karty do aktywnej strefy [podczas kolejnej hibernacji].*



Aktywuj tę maszynę podczas wykonywania akcji, aby chwilowo zwiększyć swój **zasięg** o 1 [tzn. płacisz 1 żywność mniej za zasięg podczas tej 1 akcji].

## DARMOWA AKCJA: OTWARCIE SKRZYNKI

Gdy gracz bierze **skrzynkę**, umieszcza ją zakrytą [zamkniętą stroną do góry] powyżej **planszy swojego plemienia**. Gracz w każdej chwili może obejrzeć swoje zamknięte skrzynki.

W dowolnym momencie swojej tury gracz może otworzyć skrzynkę i skorzystać z jej natychmiastowego efektu. Otwarte skrzynki gracz trzyma do końca gry obok swojej planszy. Niektóre efekty zapewniają punkty za zebrane skrzynki.

**Uwaga!** Gracz może otworzyć dowolną liczbę skrzynek w swojej turze.



Gracz bierze zębatkę i książkę.



## KONIEC GRY

Gdy z planszy głównej zostanie zabrany ostatni **duży artefakt**, aktywny gracz otrzymuje **żeton końca gry**. Po zakończeniu tury tego gracza wszyscy pozostali gracze rozgrywają jeszcze po 1 turze, zanim gra dobiegnie końca. Może się zdarzyć, że gracze nie rozegrają równej liczby tur.

Jeśli jakiś gracz miałby otrzymać duży artefakt po tym, jak ostatni został już zabrany z planszy głównej, otrzymuje w zamian **mały artefakt** (wart 2 punkty na koniec gry). Liczba małych artefaktów jest *nie*limitowana. Gdy się wyczerpią, należy użyć dowolnych zamienników.

Następnie wszyscy gracze podliczają swoje **fioletowe punkty**.

Każdy gracz podlicza punkty z następujących źródeł [i przesuwając swój znacznik na torze punktacji]:

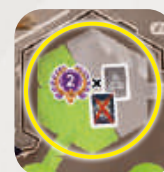
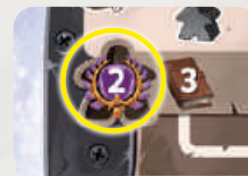
- Punkty widoczne na najniższym wolnym polu na **torze rozwoju**.
- Punkty z **odblokowanych technologii** na planszy plemienia.
- Punkty z każdej **dużej lokacji**, na której gracz ma swój **pionek** (zob. str. 18).
- 2 punkty za każdą kartę wskazanego koloru (wyłączając karty startowe), jeśli odblokował **bonus za karty** na torze maszyn.
- 4 punkty, jeśli ma **żeton końca gry**.
- 2 punkty za każdy **mały artefakt** (artefakty zebrane po aktywacji końca gry).
- 1 punkt za każde 5 **zasobów na planszy gracza** (zaokrąglając w dół).
- Punkty z **karty artefaktu i dużych artefaktów**. Każdy gracz zdobywa punkty za 3 elementy widoczne na jego karcie artefaktu (zob. str. 18). Każdy posiadany duży artefakt zapewnia graczowi ponowne punktowanie elementu oznaczonego na karcie kolorem tego artefaktu.

**Uwaga!** Podczas punktowania końcowego gracze nie otrzymują bonusów z toru punktacji.

**Wariant.** Przy wydłużonej rozgrywce 4-osobowej (zob. str. 5) koniec gry zostaje aktywowany, gdy 1 z graczy zabierze ostatni mały artefakt leżący na obszarze kraterów. Ten gracz otrzymuje żeton końca gry. Małe artefakty zebrane z obszaru kraterów są warte po 2 punkty.

**Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma największą liczbę niezapunktowanych zasobów. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa ten z remisujących, który zaszedł najdalej łącznie na wszystkich 3 torach maszyn. Jeśli remis pozostaje nierozstrzygnięty, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.**

**Gra solo.** Gra się nie kończy wraz z zabraniem z planszy ostatniego dużego artefaktu. Jeśli graczowi przysługują kolejne duże artefakty, bierze w zamian małe artefakty. Koniec gry jest aktywowany, gdy kostka akcji przesunie się poza ostatnie pole toru rozwoju. Gracz może podejmować dalsze akcje z wyjątkiem zagrywania kart i hibernacji. Gdy nie będzie mógł wykonać żadnych akcji, kończy grę, podlicza swój wynik i porównuje go z tabelką obok. W grze solo niektóre technologie są mniej przydatne i gra niektórymi plemionami może nie przynieść zbyt wielu punktów. Należy to potraktować jako wyzwanie: uzyskaj jak najlepszy wynik, grając różnymi plemionami.




Niebieski gracz zebrał 1 fioletowy i 2 białe duże artefakty, więc zdobywa 2 razy punkty za elementy przy fioletowym artefakcie, 1 raz za elementy przy pomarańczowym i 3 razy za elementy przy białym.


<49:	przegrana
50-74:	przetrwanie
75-99:	małe zwycięstwo
100-129:	zwyczajne zwycięstwo
130-159:	wielkie zwycięstwo
160-179:	doniosłe zwycięstwo
180+:	utopia


PUNKTACJA KART ARTEFAKTÓW


**Uwaga!** Należy zawsze jednokrotnie zapunktować wszystkie 3 elementy na karcie artefaktu. Następnie należy zapunktować dane elementy raz jeszcze za każdy zebrany duży artefakt danego koloru. Gracz zdobywa punkty tylko za swoje elementy (a nie za elementy innych graczy).


 Każda **skrzynka** (zarówno otwarta, jak i zamknięta).


 Każdy **znacznik energii**.


 Każde 2 **moduły** (zaokrąglając w dół).


 Każdy **pionek** umieszczony na planszy głównej (w małych i dużych lokacjach).

 Każdy **znacznik rozwoju** usunięty z planszy plemienia (5 pierwszych użyć zdolności plemienia).

 Każdy **symbol kolby** na maszynach, modułach gniazd i kartach (włączając te w strefie odpoczynku i w gniazdach, nawet jeśli symbole kolb są niewidoczne).

 Każda **karta** (należy zliczyć wszystkie karty w aktywnej strefie, gniazdach i strefie odpoczynku z wyjątkiem kart startowych).

 Każde **pole wody**, z którego gracz odebrał nagrodę (stawiając obok swój budynek).

 Każdy **symbol kryształu** sąsiadujący z 1 z budynków gracza. Każdy kryształ może być zapunktowany tylko raz, nawet jeśli sąsiaduje z nim kilka budynków gracza. Gracz punktuje także źródła kryształów (odblokowywane w kampanii).

PUNKTACJA DUŻYCH LOKACJI

**Uwaga!** Gracz zdobywa punkty tylko za swoje elementy (a nie za elementy innych graczy).



Gracz zdobywa punkty równe liczbie widocznej na polu zajmowanym przez jego zielony/żółty/szary **znacznik maszyny**.



Każdy **znacznik energii**.



Każdy **moduł gniazda**.



Każdy **duży budynek** umieszczony na planszy głównej.



Każdy **pionek** umieszczony na planszy głównej (w małych i dużych lokacjach).



Każdy **pionek** umieszczony w **dużej lokacji** (włączając tę).



Każda **karta** (należy zliczyć wszystkie karty w aktywnej strefie, gniazdach i strefie odpoczynku z wyjątkiem kart startowych).



Każde **pole wody**, z którego gracz odebrał nagrodę (stawiając obok swój budynek).

**ODBLOKOWYWANE W KAMPANII**

Każdy **znacznik rozwoju** usunięty z planszy plemienia (5 pierwszych użyć zdolności plemienia).



Każdy **symbol kryształu** sąsiadujący z 1 z budynków gracza. Każdy kryształ może być zapunktowany tylko raz, nawet jeśli sąsiaduje z nim kilka budynków gracza. Gracz punktuje także źródła kryształów (odblokowywane w kampanii).



Każdy **symbol kolby** na maszynach, modułach gniazd i kartach (włączając te w strefie odpoczynku i w gniazdach, nawet jeśli symbole kolb są niewidoczne).



Każda **skrzynka** (zarówno otwarta, jak i zamknięta).



Gracz zlicza liczbę **płytek terenu** (łącznie ze **startowymi płytkami terenu**), na których stoi jego **budynek** lub **pionek**. Płytki dużych lokacji się nie liczą! Gracz zdobywa odpowiednio 3/7/12/15 punktów za obecność na co najmniej 3/6/8/10 płytkach.



Gdy gracz zaludnia tę lokację, natychmiast zdobywa 1 **znacznik energii** z puli. Na koniec gry gracz zdobywa 1 punkt za każdy **symbol kolby** na maszynach, modułach gniazd i kartach (włączając te w strefie odpoczynku i w gniazdach, nawet jeśli symbole kolb są niewidoczne).

## OBJAŚNIENIA ZDOLNOŚCI PLEMION I TECHNOLOGII

**NÀDAIR**

Otrzymujesz 1 dodatkową księgę i 1 punkt za każdym razem, gdy korzystasz ze zdolności swojego plemienia.



Obliczając zasięg, nie płacisz za pola lasu ani wody, przez które przechodzisz.



Rozpoczynasz grę z 5 żetonami lasu.



Zdolność plemienia. Zapłać 1 kryształ, aby umieścić **żeton lasu** na dowolnym pustym polu piasku. Musisz opłacić zasięg tej akcji (od swojego najbliższego budynku albo pionka do tego pola). Właściciele budynków sąsiadujących z nowo położonym żetonem lasu standardowo przesuwają się do przodu na zielonym torze maszyn. Po umieszczeniu żetonu otrzymujesz 1 księgę za ten żeton i za każde inne pole lasu połączone z tym żetonem nieprzerwanym łańcuchem pól lasów



Weź 4 księgi. Następnie niebieski gracz przesuwa się o 1 pole do przodu na zielonym torze maszyn (ponieważ nowo umieszczony las sąsiaduje z jego niebieskim budynkiem).

**HOFSTADTERIANIE**

Zdolność plemienia. Weź 1 zasób podstawowy za każde pole wody, obok którego postawiłeś co najmniej 1 budynek.



W dowolnym momencie możesz zamienić 2 podstawowe zasoby na 1 kryształ.



Nie musisz płacić dodatkowych ksiąg podczas zaludniania lokacji, która została już wcześniej zaludniona przez innych graczy. Ten efekt obejmuje także lokację odblokowującą tę technologię.



Rozpoczynasz grę z 5 żetonami świątyni.



Zdolność plemienia. Zapłać 1 kryształ, aby umieścić **żeton świątyni** na dowolnym pustym polu wody. Musisz opłacić zasięg tej akcji. Natychmiast odbierz nagrodę z tego pola wody, nawet jeśli odebrałeś ją wcześniej za postawienie obok niego budynku. Obliczając zasięg dowolnej akcji, możesz go liczyć od swoich świątyni.

Dzięki świątyniom możesz odbierać nagrody z każdego pola wody dwukrotnie (raz za postawienie obok niego budynku i drugi raz za umieszczenie na nim żetonu świątyni). Każde pole wody nadal liczy się tylko raz na potrzeby punktacji (zob. str. 21). Umieszczenie świątyni na polu wody nie przeszkadza graczom (w tym Tobie) w odebraniu nagrody z tego pola po wybudowaniu budynku obok niego.



Obliczając zasięg od świątyni, zwiększasz swój zasięg o 2 (tj. płacisz 2 żywności mniej).



+1 ZNACZNIK ENERGII

## OBJAŚNIENIA ZDOLNOŚCI PLEMION I TECHNOLOGII

**IOX49I**

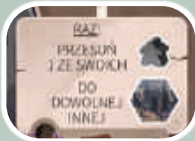
Gdy wykonujesz akcję odkrywania, płacisz 1 żywność mniej.



Możesz aktywować tę maszynę za pomocą **znacznika energii**. Aktywuj podczas wykonywania akcji odkrywania, aby zyskać nieograniczony zasięg. Możesz użyć tej zdolności do odkrycia dowolnej płytki terenu na planszy (nawet takiej, która leży za nieodkrytymi jeszcze płytkami).



Odblokowanie tej technologii ma natychmiastowy jednorazowy efekt. Przesuń 1 ze swoich pionków z 1 małej lokacji do innej małej lokacji (nie dużej!), w której nie masz jeszcze pionka (nie musisz opłacać zasięgu ani ksiąg graczom już tam obecnym).



Rozpoczynasz grę z 5 żetonami celu.



Zdolność plemienia. Umieść **żeton celu** na dowolnym **polu piasku** albo **lokacji** (małej albo dużej), gdzie nie masz budynku ani pionka (możesz umieścić go gdziekolwiek, ponieważ nie musisz opłacać zasięgu).

Jeśli później wykonasz akcję na tym polu (budowania albo zaludniania), koszt wykonania tej akcji zmniejszy się o 2 zasoby (wyłączając opłatę za zasięg). Po akcji zwróć żeton celu z planszy do swojej puli.

Jeśli **inny** gracz wykona akcję na tym polu, otrzymujesz zasoby, jakie wydał na jej wykonanie (wyłączając opłatę za zasięg i księgi płacone innym graczom podczas zaludniania). Po akcji zwróć żeton celu z planszy do swojej puli.

Koszt budowy wynosi 2 **zębatki** mniej



Koszt zaludnienia wynosi 2 **księgi** mniej.

**KUNIBAN**

Zdolność plemienia. Zapłać 1 żywność, aby wziąć dowolną kartę z ekspozycji albo z wierzchu stosu mieszkańców i umieść ją w swojej aktywnej strefie.



Gdy pozyskujesz nową kartę, weź także 1 zasób w zależności od koloru karty.



W dowolnym momencie możesz zapłacić 1 kryształ, aby przenieść zagrąną kartę z dowolnego swojego gniazda do strefy odpoczynku.



Możesz aktywować tę maszynę za pomocą **znacznika energii**. Aktywuj ją, aby przenieść 1 niezagrąną kartę ze swojej aktywnej strefy do strefy odpoczynku. Rozpatrz **górnny** efekt tej karty.



Rozpoczynasz grę z 5 żetonami piasku.



Zdolność plemienia. Umieść **żeton piasku** na dowolnym **puścym polu terenu** (górze, lasów albo upraw). Musisz opłacić zasięg tej akcji. **Uwaga!** Nie możesz umieścić żetonu na polu wody ani na polu terenu, na którym znajdują się jakiegokolwiek znaczniki, figurki lub pionki.

Następnie weź 1 odkrytą kartę z ekspozycji w kolorze odpowiadającym przykrytemu polu terenu (góry - szara, lasy - zielona, uprawy - żółta) i umieść w swojej aktywnej strefie. Jeśli w ekspozycji nie ma żadnych kart w odpowiednim kolorze, nie otrzymujesz żadnej karty.

Jeśli któryś z graczy postawi budynek na **żetonie piasku**, natychmiast otrzymuje 1 punkt.



Weź 1 szarą kartę mieszkańca z ekspozycji i umieść w swojej aktywnej strefie.



Fioletowy gracz otrzymuje 1 punkt.



## ODBLOKOWYWANE W TRAKCIE KAMPANII

### FORMICA



Podczas akcji budowania otrzymujesz zniżkę w wysokości 1 zębki za każde pole gór sąsiadujące z polem, na którym budujesz.



W dowolnym momencie możesz zamienić 1 kryształ na 2 podstawowe zasoby tego samego typu.



Możesz aktywować tę maszynę za pomocą **znacznika energii**. Aktywuj ją, aby otrzymać 1 kryształ.



Rozpoczynasz grę z **5 żetonami warsztatu**.

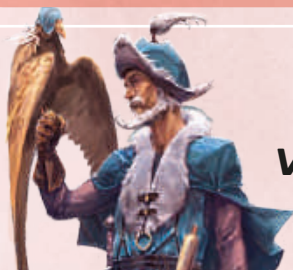


Zdolność plemienia. Zapłać 1 kryształ, aby umieścić **żeton warsztatu** na dowolnym **polu terenu** (gór, lasów albo upraw). Nie musisz opłacać zasięgu. Natychmiast przesuń się o 1 pole do przodu na torze maszyn odpowiadającym kolorowi terenu.

Otrzymujesz zniżkę w wysokości 1 zasobu na wszystkie akcje sąsiadujące z warsztatem (tj. płacisz 1 zębatkę mniej za budowanie, 1 księgę mniej za zaludnianie, 1 zasób mniej za odkrywanie). Warsztaty nie zapewniają zniżki podczas opłacania zasięgu i nie można od nich liczyć zasięgu. Możesz wykorzystać tylko 1 zniżkę z warsztatu podczas wykonywania danej akcji (nawet jeśli pole sąsiaduje z kilkoma warsztatami).



Natychmiast przesuń żeton przełącznika na pozycję „gotowy” (do góry). Od tej chwili, gdy korzystasz z akcji przełącznika, możesz skopiować dolny efekt dowolnej karty zagranej przez innego gracza. Rozpatrywany efekt dotyczy Twojego obszaru gry. Gdy kopiujesz kartę, jej właściciel musi ją przenieść z gniazda do swojej strefy odpoczynku.



### VUKUNTUR



Zdolność plemienia. Możesz natychmiast wykonać akcję budowania, zaludniania albo odkrywania (ta akcja nie wlicza się do limitu 2 akcji na turę). Wykonując tę akcję, zwiększ swój zasięg o 1.



Wykonując dowolną akcję, zwiększ swój zasięg o 1. Zniżki z różnych źródeł dotyczące zasięgu kumulują się.



Natychmiast weź 1 skrzynkę i 1 kryształ. Od tej chwili otrzymując skrzynkę, zawsze otrzymujesz także kryształ.

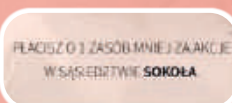


Rozpoczynasz grę z **figurką sokoła**. Połóż sokoła na polu przepaści na planie głównej.



Zdolność plemienia. Możesz obliczać zasięg od sokoła (a także nadal standardowo od swoich budynków/pionków).

Gdy aktywujesz zdolność plemienia, przenieś sokoła do 3 pól za każdy znacznik rozwoju usunięty z planszy plemienia, włączając znacznik usunięty podczas bieżącej akcji (tj. o 3 pola za każdy widoczny symbol plemienia). Sokół musi zakończyć ruch na polu terenu (gór, lasów albo upraw). Warsztaty plemienia Formika nie blokują pola sokołowi. Sokół może wylądować na polu, z którego wyruszył.



Otrzymujesz zniżkę w wysokości 1 zasobu na wszystkie akcje sąsiadujące z sokołem (tj. płacisz 1 zębatkę mniej za budowanie, 1 księgę mniej za zaludnianie, 1 zasób mniej za odkrywanie).



Gdy aktywujesz zdolność swojego plemienia, weź 3 zasoby odpowiadające kolorowi terenu, na którym sokół kończy swój ruch.

## EFEKTY SYMBOLI

## SYMBOLE NA MASZYNACH

**Wszystkie efekty maszyn są chwilowe [mają zastosowanie tylko podczas aktywacji maszyny].**



Przenieś 1 niezagrana kartę ze swojej aktywnej strefy do strefy odpoczynku. Rozpatrz górny efekt tej karty.



Możesz aktywować tę maszynę tylko podczas zagrywania karty. Możesz obrócić zagrywaną kartę o 180°, aby rozpatrzyć jej dolny efekt w górnym gnieździe albo górny efekt w dolnym gnieździe.



Możesz aktywować tę maszynę tylko podczas wykonywania **akcji odkrywania**. Nie opłacasz zasięgu. Możesz użyć tej zdolności, aby odkryć dowolną płytkę terenu na planszy (nawet taką, która leży za nieodkrytymi jeszcze płytkami).



Gdy aktywujesz tę maszynę, chwilowo traktuj 1 dowolną kartę, jakby miała wszystkie kolory. Może to być przydatne do aktywacji modułów podczas zagrywania karty do gniazda lub na potrzeby efektów pozwalających zagrywać lub liczyć karty określonego koloru. *Nie możesz używać tej maszyny podczas punktowania końcowego.*

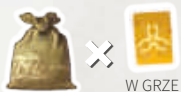


Zapłać 1 zębatkę, aby ponownie aktywować 1 ze swoich otwartych skrzynek (rozpatrujesz jej efekt jeszcze raz). Każda skrzynka może być ponownie aktywowana tylko raz w trakcie gry. Aby uniknąć pomyłki, skrzynki, które zostały aktywowane ponownie, należy oddzielić od pozostałych.




Aktywuj tę maszynę podczas wykonywania wskazanej akcji, aby zmniejszyć koszt tej akcji o 2 wskazane zasoby (nie dotyczy opłaty za zasięg).

## SYMBOLE NA KARTACH



Weź 1 żywność za każdą żółtą kartę w swoich gniazdach (łącznie z tą).



Weź 1 zasób podstawowy za każdy widoczny symbol kolby  w swoim obszarze gry (na maszynach, modułach, widocznych kartach w aktywnej strefie i gniazdach, łącznie z tą). **Uwaga!** Symbol kolby w dolnej części karty nie jest widoczny, jeśli karta została zagrana dla jej górnego efektu.



GDY W GRZE.

Wskazany efekt działa, gdy karta znajduje się w gnieździe. Efekt przestaje działać, gdy karta zostaje przeniesiona do strefy odpoczynku. Nie działa również wtedy, gdy karta znajduje się w aktywnej strefie gracza.



Symbol gniazda oznacza, że możesz w późniejszym czasie zagrać kolejną kartę do tego gniazda. Jeśli do tego gniazda zagraż kartę w kolorze pasującym do jakichkolwiek wcześniejszych kart, te wcześniejsze karty są aktywowane ponownie (zob. str. 10).

HIBERNUJ.  
NASTĘPNIE USUŃ  
TĘ KARTĘ Z GRY.

Po zagranie tej karty przeprowadź **hibernację**. Na tym Twoja tura się kończy. Następnie usuń tę kartę z gry (odłóż do pudełka).

**Gra solo.** Ta hibernacja nie powoduje przesunięcia kostki akcji.

## EFEKTY SYMBOLI

## POZOSTAŁE SYMBOLE



Weź wskazany zasób.



Weź dowolny zasób podstawowy [zębatkę, książkę albo żywność].



Weź kryształ.



Przesuń swój znacznik punktów o wskazaną liczbę pól [odbierz mijane bonusy].



Fioletowe punkty są zliczane dopiero na koniec gry.



Zapłać zasoby widniejące po lewej stronie strzałki, aby jednokrotnie otrzymać korzyści widniejące po jej prawej stronie.



Zapłać zasoby widniejące po lewej stronie strzałki, aby otrzymać korzyści widniejące po jej prawej stronie. Możesz przeprowadzić to działanie do 3 razy.



Zapłać 1 zębatkę, aby otrzymać 2 żywności albo 2 książki [możesz przeprowadzić wymianę do 3 razy, za każdym razem wybierając ten sam albo inny zasób].




Przesuń znacznik na torze maszyn wskazanego koloru o 1 pole do przodu.



Przesuń znacznik na dowolnym torze maszyn o 1 pole do przodu.



Weź moduł z ekspozycji i umieść go w swoim dowolnym gnieździe. Jeśli umieścisz go na polu z symbolem , natychmiast rozpatrz efekt tego modułu [zob. str. 10]. Następnie uzupełnij ekspozycję.



Użyj zdolności swojego plemienia i przenieś 1 znacznik rozwoju z planszy swojego plemienia na tor rozwoju [zob. str. 10].



Weź 1 znacznik energii z puli i umieść w swoim magazynie.



Weź z powrotem 1 znacznik energii z 1 ze swoich maszyn i odłóż do swojego magazynu.



Weź 1 skrzynkę z puli [zob. str. 16].



Przenieś 1 kartę ze swojego dowolnego gniazda do strefy odpoczynku. *Jeśli ten efekt został aktywowany przez kartę, nie możesz przenieść tej karty [musisz wybrać inną].*



Wybierz 1 z kart w swojej strefie odpoczynku [możesz przejrzeć karty w strefie] i połóż ją odkrytą w swojej aktywnej strefie.

## EFEKTY SYMBOLI



Weź 1 dowolny duży artefakt z planszy głównej. Jeśli wzięłeś ostatni duży artefakt, weź także żeton końca gry. Jeśli masz wziąć artefakt po aktywacji końca gry, weź w zamian mały artefakt.




Wykonując akcję, zwiększ swój zasięg o 1 [opłacając zasięg, zapłać 1 żywność mniej].



Weź 1 dowolny zasób podstawowy za każdy pionek, jaki umieściłeś na planszy głównej.



Natychmiast zagraj kolejną kartę wskazanego koloru [jeśli taką masz].  - karta dowolnego koloru. To działanie nie liczy się jako akcja.



Weź dowolną kartę z ekspozycji albo wierzchnią kartę ze stosu mieszkańców i umieść ją w swojej aktywnej strefie. Następnie uzupełnij ekspozycję.



Weź z ekspozycji 1 kartę wskazanego koloru [jeśli to możliwe] i umieść ją w swojej aktywnej strefie. Następnie uzupełnij ekspozycję. Jeśli w ekspozycji nie ma żadnych kart w odpowiednim kolorze, nie otrzymujesz żadnej karty.



Natychmiast wykonaj akcję *budowania/odkrywania/zaludniania*. To działanie nie liczy się jako akcja.



Ten symbol nie ma żadnego efektu, ale inne efekty w grze zapewniają punkty albo zasoby za każdy taki symbol, jaki posiadasz.

## TWÓRCY

**Projekt gry:**

Kristian Amundsen Østby  
Helge Meissner  
Anna Wermlund  
Eilif Svensson

**Ilustracje:**

Gjermund Mørkved Bohne  
Martin Mottet  
Dan Roff

**Projekt graficzny:**

Gjermund Mørkved Bohne

**Korekta:**

Van Willis  
Jonathan Bobal

Wszystkie prawa zastrzeżone  
© 2022 Aporta Games  
www.aportagames.com

**Pomysł gry, fabuła i świat:**

Kristian Amundsen Østby  
Helge Meissner  
Anna Wermlund

**Historia kampanii i kierownictwo artystyczne kampanii:**

Kristian Amundsen Østby

**Główny tester gry solo:**

Kjetil Svendsen

**Tłumaczenie:**

Monika Żabicka

**Redakcja wersji polskiej:**

zespół Rebel

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polska  
wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl

**rebel**

Dziękujemy wszystkim osobom testującym tę grę, a w szczególności: Kjetil Svendsen, Marianne Ringås, Morten Pedersen, Ove Wahl, Sturla K Johansen, Helene Forberg, Trond Meistad, Per Johan Lysberg, Bjørn Asle Taranger, Lars Morten Kro, Kjetil Sjurson, Rolf Krey, Andreas Veggeland, Henrik Jøranson Fosså, Morten Rønning, Steinar Watne, Geir Harald Helgeid, Katherine Marion Rosland, Steinar Berge, Terje Vedaa Naustheller, Emma Gilmor, Erlend H Lillebø, Lars Jørstad, Michael Becker, Jörg Ritters, Geir André Wahlqvist, Trond Røise, Anastasia Uchaeva, Dimitrios Tzimirotas, Carlos Lozano, Maria Barrera and Fridtjof Buvarp.

Już po rozgrywce?

Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie PLANSZOWA REBELIA.  
FB/groups/planszowarebelia

