

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa poprzez wznoszenie starożytnych budowli.

ZAWARTOŚĆ

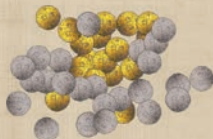
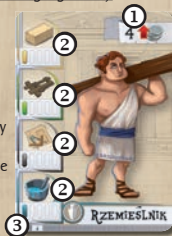
37 prostokątnych kart (w tym 18 Robotników, 6 Więźniów, 4 Narzędzia, 4 Pożyczki, 4 Uniwersytety i 1 karta pierwszego gracza)

40 monet

W tym 23 srebrne monety i 17 złotych monet. Srebrna moneta jest warta 1 Sesterce, a złota moneta 5 Sesterce.

Przykład karty Robotnika:

- 1 Koszt (w Sestercech) wysłania Robotnika do pracy
- 2 Zapewniane materiały (Kamienie, Drewno, Elementy architektoniczne, Dekoracje)
- 3 Informacja: liczba Sesterce oraz Materiałów na karcie Robotnika



33 karty Budynków (w tym 4 Maszyny)

- 1 Liczba Sesterce, jakie gracz zarobi po ukończeniu Budynku.
- 2 Punkty zwycięstwa, jakie gracz otrzyma po ukończeniu Budynku.
- 3 Materiały wymagane do budowy (Kamienie, Drewno, Elementy architektoniczne, Dekoracje).



Budynek „w budowie”

Budynek ukończony

PRZYGOTOWANIE

- 1** Potasujcie karty Budynków i połóżcie na stole w formie stosu stroną „w budowie” ku górze. Obok stosu wyłóżcie w rzędzie pięć wierzchnich kart.
- 2** Oddzielcie karty Uczniów od reszty kart Robotników. Losowo rozdajcie każdemu z graczy po 1 Uczniu. Jeśli nie wszyscy Uczniowie zostaną wykorzystani, resztę wtasujcie do stosu kart Robotników.
- 3** Połóżcie potasowany stos kart Robotników obok stosu kart Budynków. Odkryjcie pięć wierzchnich kart i ułóżcie w rzędzie poniżej rzędu kart Budynków.
- 4** Powyżej rzędu Budynków utwórzcie rząd Inwestycji złożony z czterech stosów: stos 6 kart Więźniów, 4 kart Narzędzi, 4 kart Pożyczek i 4 kart Uniwersytetów.
- 5** Połóżcie monety pośrodku stołu, tworząc bank.
- 6** Każdy gracz otrzymuje 10 Sestercji (1 złotą i 5 srebrnych monet).
- 7** Losowo wybierzcie pierwszego gracza. Otrzymuje on kartę pierwszego gracza, którą kładzie przed sobą.

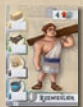
1



4



3



7

5



6



2



6



2



6

2





PRZEBIEG GRY



W swojej turze gracz może wykonać 3 darmowe akcje. Ponadto może dopłacić, aby wykonać dowolną liczbę akcji dodatkowych.

Każda dodatkowa akcja kosztuje 5 Sestercji.

Gracz może wykorzystać każdą akcję do jednego z następujących działań:

Rozpoczęcie budowy

Najęcie Robotnika

Podjęcie inwestycji

Wysłanie Robotnika do pracy

Pobranie Sestercji

ROZPOCZĘCIE BUDOWY

Rozpoczęcie budowy kosztuje 1 akcję.

Gracz wybiera jedną z pięciu wyłożonych kart Budynków i kładzie ją przed sobą. Natychmiast uzupełnia rząd nową kartą ze stosu Budynków. Gracz może posiadać dowolną liczbę Budynków „w budowie”. Gracz może powtórzyć to działanie w swojej turze tyle razy, ile chce, jeśli posiada dostępne akcje.


NAJĘCIE ROBOTNIKA

Najęcie Robotnika kosztuje 1 akcję.

Gracz bierze jedną z pięciu wyłożonych kart Robotników i kładzie przed sobą. Natychmiast uzupełnia rząd nową kartą ze stosu Robotników. Gracz może powtórzyć to działanie tyle razy, ile chce, jeśli posiada dostępne akcje.

PODJĘCIE INWESTYCJI

Podjęcie Inwestycji

Raz na turę gracz może wziąć jedną z kart w rzędzie Inwestycji. Oprócz kosztu jednej akcji za wzięcie karty, większość Inwestycji posiada ustalony koszt w Sestercjach przedstawiony na karcie obok symbolu .

• ZAKUP WIĘZNIŃ...

Za 7 Sestercji gracz może zakupić jednego z dostępnych Więźniów i dołączyć go do grupy swoich Robotników. Więźniowie pracują jak Robotnicy, ale nie wymagają opłaty w Sestercjach za wysłanie ich do pracy. Na koniec gry (a dokładniej, na koniec podliczania punktów) każdy Więzień, którego gracz nie uwolni, powoduje utratę 1 punktu zwycięstwa. Dopóki Więzień nie stanie się Obywatелеm (nie zostanie uwolniony), nie może być szkolony ani wyposażony w Narzędzia.

... I JEGO UWOLNIENIE

W dowolnym momencie swojej tury oraz podczas końcowego podliczania punktów gracz może uwolnić jednego lub więcej swoich Więźniów. Koszt uwolnienia wynosi 1 akcję za każdego Więźnia. Podczas końcowego podliczania punktów uwolnienie każdego Więźnia kosztuje zatem 5 Sestercji (koszt dodatkowej akcji). Tylko Więzień niepracujący przy wznoszeniu Budynku może zostać uwolniony. Kartę takiego Więźnia należy obrócić na stronę „Obywatela”. Od tej chwili jest on traktowany jak pełnoprawny Robotnik i gracz musi opłacać standardowy koszt wysłania go do pracy przy wznoszeniu Budynku. Ponadto Obywatel może zostać wyszkolony oraz wyposażony w Narzędzia.



- 1 Koszt (w Sestercjach) zakupu Więźnia.
- 2 Liczba punktów zwycięstwa, jakie gracz utraci, jeśli nie uwolni Więźnia.
- 3 Materiały zapewniane przez Więźnia.



- 1 akcja

- 1 Koszt (w Sestercjach) wysłania Obywatela do pracy przy wznoszeniu Budynku.
- 2 Materiały zapewniane przez Obywatela.

• ZAKUP NARZĘDZI

Za 2 Sestercje gracz może wybrać jedną z dostępnych kart Narzędzi i położyć przed sobą. Od tej chwili, gdy gracz wyśle Robotnika do pracy, może wyposażyć go w Narzędzie. Nie ponosi żadnych dodatkowych kosztów związanych z wyposażaniem. Narzędzie zapewnia Robotnikowi dodatkowe Materiały przy wznoszeniu budynku.

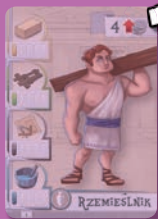


1 Koszt w Sestercjach za zakup Narzędzia.

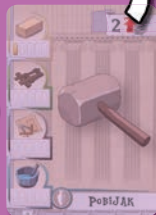
2 Materiały zapewniane przez Narzędzie.



Wyślanie tego Robotnika wyposażonego w Pobjiak do pracy przy budowie Latarni w Aleksandrii kosztuje 1 akcję i 4 Sestercje. Gracz wydał już uprzednio 2 Sestercje na zakup Pobjijaka.



+



Uwaga!

- Tylko Robotnik i Obywatel mogą zostać wyposażeni w Narzędzia. Więźnia nie można wyposażyć w Narzędzie.
- Zarówno Robotnik, jak i Obywatel mogą zostać wyposażeni w jedno Narzędzie naraz.

Po ukończeniu Budynku Narzędzie oraz Robotnik, który go używał, wracają do puli dostępnych Robotników gracza. Gracz może wykorzystać to Narzędzie do następnej budowy, wyposażając w nie Robotnika lub Obywatela.

• ZACIĄNIĘCIE POŻYCZKI...

Gracz może wziąć jedną z dostępnych kart Pożyczki i położyć przed sobą.

Następnie pobiera z banku 10 Sestercji.



1 Liczba Sestercji, które gracz pobiera z banku podczas zaciągania Pożyczki.

2 Liczba punktów zwycięstwa, jaką gracz utraci, jeśli nie spłaci Pożyczki.

...i JEJ ZWRÓT.

Podczas końcowego podliczania punktów gracz musi zwrócić do banku 15 Sestercji za każdą wziętą Pożyczkę. Jeśli tego nie zrobi, za każdą niespłaconą Pożyczkę odejmuje od swego wyniku 2 punkty zwycięstwa.

Zwrot Pożyczki nie jest akcją.



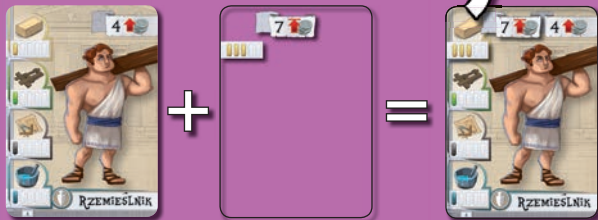
3 Liczba Sestercji, jaką gracz musi oddać do banku przy spłacie Pożyczki.

• SZKOLENIE ROBOTNIKA

Za 7 Sestercji gracz może wyszkolić jednego ze swoich dostępnych Robotników (tj. takich, którzy nie pracują aktualnie przy wznoszeniu żadnego Budynku). W tym celu bierze jedną z dostępnych kart Uniwersytetu i kładzie na karcie Robotnika. Nowe Materiały zastępują stare Materiały na karcie Robotnika. Nie wzrasta natomiast koszt wysłania Robotnika do pracy. Karta Uniwersytetu pozostaje na karcie Robotnika już do końca gry.



Po wyszkoleniu tego Robotnika kosztem 1 akcji i 7 Sestercji, wysłanie go do pracy przy budowie Latarni w Aleksandrii kosztuje gracza 1 akcję i 4 Sestercje.

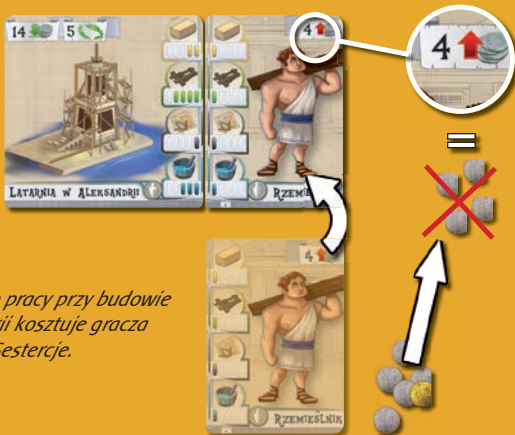


Uwaga!

- Gracz może szkolić tylko Robotnika i Obywatela. Nie może wyszkolić Więźnia.
- Zarówno Robotnik, jak i Obywatel mogą zostać wyszkoleni tylko raz.

WYSŁANIE ROBOTNIKA DO PRACY

Wysłanie Robotnika do pracy posiada zróżnicowany koszt (zob. następna strona). Gracz umieszcza jednego ze swoich Robotników obok jednego ze swoich Budynków „w budowie” w taki sposób, aby Materiały zapewniane przez Robotnika leżały bezpośrednio obok wymaganych Materiałów na karcie Budynku. Gdy gracz umieszcza Robotnika, musi uiścić do banku opłatę w Sestercjach wskazaną w prawym górnym rogu karty Robotnika. Robotnik nie może zostać odsunięty od pracy ani przesunięty do pracy gdzie indziej, dopóki Budynek nie zostanie ukończony. Za każdym razem, gdy gracz wysła nowego Robotnika do pracy przy Budynku, umieszcza jego kartę w taki sposób, aby produkowane przez niego Materiały znalazły się w jednej linii z tymi samymi Materiałami produkowanymi przez innych Robotników.



Wysłanie Robotnika do pracy przy budowie Latarni w Aleksandrii kosztuje gracza 1 akcję i 4 Sesterce.

Koszt:

- Jeśli gracz wysłał w swojej turze tylko **jednego Robotnika** do pracy przy danym Budynku, zużywa tylko **jedną akcję** (bez względu na liczbę Robotników, którzy już pracują przy tym Budynku).
- Jeśli w tej samej turze gracz wysłał **drugiego Robotnika** do pracy przy tym samym Budynku, koszt wynosi **kolejne 2 akcje**.
- Jeśli w tej samej turze gracz wysłał **trzeciego Robotnika** do pracy przy tym samym Budynku, koszt wynosi **kolejne 3 akcje** i tak dalej. **Wysłanie trzech Robotników w jednej turze do pracy przy tym samym Budynku kosztuje zatem sześć akcji!**
- Jeśli gracz wyśle w jednej turze **dwóch Robotników** do **dwóch różnych Budynków**, koszt wynosi tylko **jedną akcję** na Robotnika, czyli w sumie **2 akcje**.

POBRANIE SESTERCJI

Pobranie Sestercji posiada zróżnicowany koszt.

Gracz może wydać swoje akcje na pobranie Sestercji z banku:

- za jedną akcję może wziąć 1 Sestercję,
- za dwie akcje może wziąć 3 Sestercje,
- za trzy akcje może wziąć 6 Sestercji.

Gdy gracz wykona wszystkie swoje akcje, rozpoczyna się tura kolejnego gracza.



UKOŃCZENIE BUDYNKU



Ukończenie Budynku **nie jest akcją**.

Gdy gracz wysłał Robotnika do pracy, a suma Materiałów zapewnionych przez wszystkich Robotników zatrudnionych przy wznoszeniu Budynku jest równa lub większa od kosztu jego wznoszenia (dla każdego Materiału z osobna), to Budynek zostaje ukończony.

Uwaga! Należy pamiętać o wpływie Narzędzi i Maszyn na sumę zapewnianych materiałów.

Robotnicy pracujący przy ukończonym Budynku powracają do puli gracza, tak jak i wszelkie Narzędzia, które mieli ze sobą (gracz umieszcza ich przed sobą, obok innych dostępnych Robotników). Gracz otrzymuje z banku liczbę Sestercji wskazaną na karcie Budynku, a następnie obraca kartę na drugą stronę i kładzie obok innych swoich ukończonych Budynków (to ułatwi podliczanie punktów zwycięstwa).

Po wysłaniu Czeladnika do pracy przy wznoszeniu Latarni w Aleksandrii (za 3 Sesterce) gracz ukończył jej budowę. Latarnia wymagała 2 Kamieni, 4 Drewna, 1 Elementu architektonicznego i 3 Dekoracji. Dodanie Czeladnika do ekipy budowlanej zapewniło brakujące 1 Drewno i 2 Dekoracje, co pomogło ukończyć Latarnię.



Gracz otrzymuje z banku 14 Sesterceji widniejących na karcie Latarni, po czym odwraca kartę i kładzie obok innych swoich ukończonych Budynków zapewniając sobie 5 punktów zwycięstwa.

MASZYNY

Maszyny to specjalny rodzaj Budynków. Gdy gracz ukończy budowę Maszyny, działa ona jak Robotnik niewymagający zapłaty za pracę (koszt wysłania Maszyny do pracy wynosi 0). Maszynę buduje się tak samo jak zwykły Budynek i tak samo po ukończeniu budowy przynosi ona punkty zwycięstwa. Ale zamiast odłożyć ją obok innych ukończonych Budynków, gracz odwraca jej kartę i kładzie w puli obok swoich dostępnych Robotników.

KOŃIEC GRY

Jeśli któryś z graczy na koniec swojej tury posiada co najmniej 17 punktów zwycięstwa (licząc tylko Budynki i Maszyny, z wyłączeniem Sestercji, Więźniów i Pożyczek), gra dobiega końca. Gracze, którzy w bieżącej rundzie nie rozegrali jeszcze swojej tury, rozgrywają swoją ostatnią turę (tak, aby wszyscy wykonali równą liczbę tur, przy czym jako ostatni rozgrywa swoją turę gracz siedzący na prawo od pierwszego gracza). Jeśli to pierwszy gracz zdobędzie 17 punktów wraz z końcem swojej tury, wszyscy pozostali gracze rozgrywają swoje ostatnie tury. Lecz, gdy będzie to ostatni gracz, to wraz z końcem jego tury kończy się runda, a zarazem cała rozgrywka dobiega końca.

Każdy gracz podlicza teraz swoje punkty zwycięstwa:

1. Każdy gracz może, jeśli jeszcze tego nie zrobił, uwolnić swoich Więźniów i spłacić Pożyczki. Każdy niewolniony Więzień oznacza utratę 1 punktu zwycięstwa, a każda niespłacona Pożyczka to utrata 2 punktów zwycięstwa (patrz akapit o uwalnianiu więźnia).
2. Następnie każdy gracz podlicza punkty za ukończone Budynki i Maszyny. Dodatkowo otrzymuje 0,1 punktu za każdą 1 Sestercję, którą posiada. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa! W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.