

CYKLADY

GRA LUDOVICA MAUBLANCA I BRUNA CATHALI DLA 2-5 GRACZY

Na wyspach archipelagu Cyklady, u wybrzeży jeszcze niezjednoczonej Grecji, wielkie rozwijające się miasta (Sparta, Ateny, Korynt, Teby i Argos) walczą ze sobą pod przychylnym okiem bogów o sławę i dominację nad antycznym światem.

CEL GRY

Na koniec cyklu panować nad 2 Metropoliami.

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy z graczy otrzymuje elementy w wybranym przez siebie kolorze **1**, które umieszcza przed swoją zasłonką **2** tak, aby były widoczne dla wszystkich graczy. Ponadto każdy gracz otrzymuje 5 JZ **3**, które chowa za zasłonką.

Planszę należy położyć na stole **4** i rozmieścić na niej Oddziały i Floty tak, jak pokazano na ilustracji na stronie 8 (liczba oznaczająca liczbę graczy znajduje się na dole każdej planszy).

Karty Mitologicznych Stworów należy potasować i ułożyć z nich stos awerssem do dołu w przeznaczonym do tego miejscu **5**.

5 figurek należy położyć obok miejsca na stos kart odrzuconych **6**.

Karty Filozofów **7** i karty Kapłanów **8** należy położyć na przeznaczonych do tego miejscach na planszy.

Każdy z graczy otrzymuje tylko jeden znacz-
nik ofiarowania. Znaczniki te są w losowy
sposób rozstawiane na pierwszych miejscach
toru kolejności **9** (drugi znacz-
nik ofiarowa-
nia jest używany w grze 2-osobowej).

4 płytki Bogów **10** należy położyć
obok planszy.

Żetony budowli, żetony Metropolii,
2 kości specjalne, znaczniki dobrobytu
oraz JZ, które nie zostały rozdyspo-
nowane, są odkładane na bok do czasu,
aż będą użyte w grze.

KOMPONENTY

3-częściowa plansza

2 specjalne kości

98 jednostek
złota (JZ)

16 znaczników
dobrobytu

5 figurek: Kraken,
Minotaur, Meduza,
Polifem, Chiron

17 kart Mitolo-
gicznych Stworów

17 kart Filozofów

18 kart Kapłanów



4 płytki Bogów

40 budowli:



10 Portów



10 Fortec



10 Świątyń



10 Uniwersytetów



10 Metropolii

W każdym z 5 kolorów:

2 znaczniki
ofiarowania

8 Flot

3 znaczniki
terytorium

8 Oddziałów



zasłonka
instrukcja



PRZEBIEG GRY

Gra przebiega w serii cyklów, w czasie których gracze będą:

- **zbierać dochód** w JZ (generowany przez wyspy + handel morski);
- **składać ofiary Bogom** (licytacja) – czasem, by pozyskać łaskę danego Boga, konieczne są wielkie ofiary;
- **przeprowadzać akcje** związane z mocą przychylnego Boga (każdy Bóg dysponuje „darmową” akcją, reszta akcji kosztuje określoną liczbę cennych JZ).

Celem każdego z graczy jest objęcie panowania nad dwiema Metropoliami na koniec cyklu (poprzez budowę albo przejście). Gra kończy się na koniec cyklu, w którym przynajmniej jeden z graczy osiągnął ten cel. Jeśli kilku graczy spełni warunek zwycięstwa w tym samym cyklu – wygrywa najbogobniejszy z nich (posiadający najwięcej JZ).

SZCZEGÓŁY CYKLU

1. MITOLOGICZNE STWORY

Podczas każdego cyklu niektóre z Mitologicznych Stworów będą nawiedzać wyspy archipelagu. Na początku każdego cyklu aktualizuje się tor Mitologicznych Stworów (patrz ilustracja), aby odsłonić 3 Stwory, po jednym na każdym polu. Liczba JZ znajdująca się pod każdym polem oznacza liczbę jednostek złota, jaką należy zapłacić, aby przejść kontrolę nad Stworem podczas fazy wykonywania akcji (patrz dalej). Aby zaktualizować tor, należy:

- odrzucić Stwora z miejsca oznaczonego „2 JZ”, jeśli nie został użyty podczas poprzedniej rundy;
- przesunąć wszystkie karty w prawo tak, aby zakryć puste miejsca;
- dociągnąć nowe karty i ułożyć je na pustych miejscach.

Kiedy stos kart się wyczerpie, należy przetasować stos kart odrzuconych i uformować nowy stos.

Wyjątek na początku gry

- Podczas pierwszego cyklu należy położyć awerssem do góry kartę pierwszego Stwora na miejscu z lewej strony (4 JZ).
- Podczas drugiego cyklu, jeśli Stwór ten nie został użyty, należy przesunąć go o 1 miejsce w prawo i położyć nowego Stwora na zwolnione miejsce (jeśli natomiast Stwór został wykorzystany – umieścić 2 nowe karty Stworów na miejscach za 4 JZ i 3 JZ).

2. BOGOWIE

Na początku każdego cyklu zmienia się kolejność, w jakiej Bogowie umożliwiają graczom przeprowadzenie akcji.

4 płytki Bogów są tasowane i losowo rozmieszczane ponad Apollem. Podczas gry w 5 osób wszystkie płytki są odkryte.

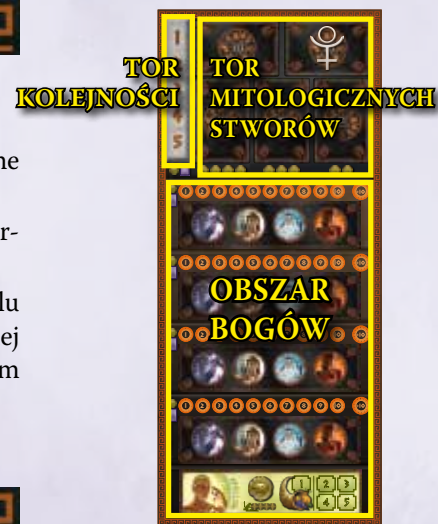
Podczas rozgrywki na 4 graczy ostatni z czterech Bogów jest układany awerssem do dołu. Będzie on niedostępny w bieżącym cyklu. Podczas następnego cyklu umieszcza się go na pierwszym odkrytym polu, a tasuje pozostałych trzech Bogów. Bóg na ostatnim polu również pozostanie niedostępny dla graczy aż do następnego cyklu, w którym zostanie umieszczony na pierwszym miejscu. Podczas rozgrywki na 3 graczy pierwszych dwóch Bogów umieszcza się awerssem do góry, a kolejnych dwóch awerssem do dołu. Podczas następnego cyklu zostaną użyci Bogowie, którzy leżeli awerssem do dołu w cyklu poprzednim. Jednakże w następnym cyklu wszyscy 4 Bogowie będą tasowani i zostaną losowo stworzone nowe pary.

Zmiany w zasadach gry dwuosobowej są przedstawione na str. 6.

3. DOCHÓD

Każde miasto zarabia złoto (JZ) stosownie do zamożności jego wysp i rozwoju handlu morskiego. Każdy z graczy otrzymuje w każdym cyklu **1 JZ za każdy znacznik dobrobytu**, jaki posiada na swoich wyspach.

Znaczniki dobrobytu są narysowane na wielu wyspach, a także pojawiają się na planszy w postaci znaczników dzięki łasce Apolla, jak opisano na str. 6. Widnieją też na strzałkach na niektórych polach mórz (pola handlu). Aby uzyskać dochód z pola handlu, musi na nim stać Flota w kolorze danego gracza. Gdy Flota opuści to pole, znów staje się neutralne, nie zostawia się na nim znacznika terytorium. Gracze chowają należące do nich złoto za zasłonką.

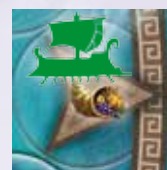


Podczas poprzedniego cyklu gracz użył Stwora z pola oznaczonego „3 JZ”. Należy przygotować tor do następnego cyklu.

- 1 Minotaur zostaje odrzucony (nie został użyty przez żadnego z graczy).
- 2 Pegasus zostaje przesunięty na pole 2 JZ.
- 3 Pola 3 JZ i 4 JZ są zapełnione dwiema wierzchnimi kartami Stworów ze stosu.



Ta wyspa przynosi niebieskiemu graczowi dochód w wysokości 2 JZ.



To pole handlu przynosi zielonemu graczowi dochód w wysokości 1 JZ.

4. SKŁADANIE OFIAR

Aby otrzymać wsparcie Bogów i móc wykonywać związane z nimi akcje, gracze muszą ofiarować im część swoich bogactw (JZ).

W kolejności rozgrywania każdy z graczy wybiera Boga i umieszcza swój znacznik ofiarowania na polu odpowiadającym ofercie, jaką chce mu złożyć.

Jeśli ofiara jest wyższa niż 10, gracz umieszcza jeden ze swoich znaczników terytorium na polu „10+”, a znacznik ofiarowania na reszcie (na przykład, aby ofiarować 13, gracz kładzie znacznik terytorium na „10+”, a ofiarowania na „3”).

Bóg sprzyja tylko jednemu graczowi – temu, który zaoferował najwyższą sumę.

Jeśli gracz zabiegał o wpływy Boga wybranego wcześniej przez innego gracza:

- ofiara musi być wyższa od ofiary złożonej wcześniej;
- gracz, który złożył wcześniejszą ofiarę, zabiera swój znacznik i musi natychmiast złożyć ofiarę INNEMU Bogowi.

W ten sposób może się zdarzyć, że gracz właśnie przelicytowany przelicytuje innego gracza. Sytuacja ta musi zostać rozwiązana wedle powyższej zasady, zanim kolejny gracz będzie mógł złożyć swoją ofiarę.

Każdy z graczy może umieścić swój znacznik ofiarowania na polu Apolla bez ponoszenia kosztów, jako że Apollo jest jedynym Bogiem niewymagającym ofiary. Ponadto w tym samym cyklu kilku graczy może umieścić przy nim swoje znaczniki. Pierwszy gracz umieszcza wtedy swój znacznik na polu „1”, kolejny na „2” itd.

Faza ofiarowania dobiega końca, gdy każdy z graczy umieścił znacznik przy jednym z Bogów. Każdy z graczy płaci tyle JZ, ile zdecydował się złożyć w ofercie, biorąc równocześnie pod uwagę zniżki wynikające z posiadanych kart Kapłanów (patrz dalej).

Uwaga! Chociaż każdy z graczy trzyma swoje złoto w tajemnicy przed innymi, nie wolno składać ofiary wyższej od tej, na którą stać gracza. W przeciwnym razie straszliwy będzie gniew Bogów!

5. PRZEPROWADZANIE AKCJI

Bogowie ruszają do akcji w kolejności określonej na początku cyklu.

Gracz, który wygrał licytację o przychylność pierwszego Boga, może teraz wykonać związane z nim akcje. Wykonuje je w dowolnej kolejności. Może także użyć Mitologicznego Stwora. Akcje kosztują gracza określoną liczbę jednostek złota.

Dostępne akcje:

- wezwanie jednego lub więcej Mitologicznych Stworów (każdy Bóg oprócz Apolla);
- rekrutacja (każdy Bóg oprócz Apolla);
- wznoszenie budowli (każdy Bóg oprócz Apolla);
- akcja Specjalna (każdy Bóg oprócz Ateny i Apolla);
- zwiększenie dochodu (Apollo).

4 główni Bogowie działają w taki sam sposób. Tylko sposób działania Apolla jest inny.

Akcje można wykonywać naprzemiennie (*na przykład rekrutacja, budowanie, znowu rekrutacja*).

Gdy gracz skończy wykonywanie akcji, kładzie swój znacznik ofiarowania na ostatnim dostępnym polu toru kolejności. Następnie wykonuje swoje akcje gracz, który wygrał licytację o przychylność następnego Boga w kolejności.

• WEZWANIE JEDNEGO/KILKU MITOLOGICZNYCH STWORÓW

Zapłaciwszy koszt wskazany pod kartą (2, 3 albo 4 JZ minus zniżki wynikające ze Świątyń), gracz może wziąć kartę Stwora i wykorzystać jej działanie. Karta zaraz po wykorzystaniu zostaje odłożona awerssem do góry na stos kart odrzuconych.

Moce Stworów muszą zostać wykorzystane natychmiast. Gracz nie może zatrzymać karty Stwora, aby użyć jej później.

Moce każdego ze Stworów i użycie 5 figurek zostały wyjaśnione w 4-stronicowej książeczce, którą znajdziecie w pudełku.

Należy pamiętać, że nowe karty Stworów są umieszczane na planszy na początku każdego cyklu. Tak więc gracz, który wygrał licytację o przychylność pierwszego Boga, będzie tym, który będzie korzystał z nich pierwszy. Jako że można użyć kilku Stworów, to bardzo prawdopodobne, że ostatni gracze w danym cyklu nie będą mogli skorzystać ze Stworów, gdyż nie będzie już żadnego Stwora na torze w momencie, gdy nadejdzie ich kolej.

PRZYKŁADOWE OFIAROWANIA



Niebieski gracz wybiera się na wojnę, więc składa ofiarę Aresowi. Kładzie swój znacznik na wartości „5”, licząc na to, iż taka ofiara odstraszy konkurentów.



Niestety czerwony składa ofiarę w wysokości „6”! Niebieski musi natychmiast podjąć decyzję. Składa więc Posejdonowi ofiarę wartą „1”, mając nadzieję, że inny gracz go przebije, aby móc ponownie starać się o łaski Aresa.



I tak się właśnie dzieje. Żółty składa Posejdonowi ofiarę wartą „3”, przebijając tym samym niebieskiego. Niebieski natychmiast ofiaruje Aresowi „7”, przebijając czerwonego, który musi złożyć ofiarę innemu Bogu... Co zrobi?

PRZYKŁAD. ZAKOŃCZENIE AKCJI



Czerwony grał jako pierwszy. Gdy skończył swoją fazę akcji, umieszcza swój znacznik ofiarowania na polu „5”. Następny gracz (zielony) kładzie swój znacznik na polu „4” itd. Dzięki temu gracz, który przeprowadzał swoje akcje jako ostatni, będzie jako pierwszy składał ofiary w następnym cyklu.

• REKRUTACJA

Główni Bogowie, zależnie od swojej specjalizacji, umożliwiają graczom darmową rekrutację Oddziału, Floty, Kapłana albo Filozofa. Gracz może jednak otrzymać więcej w zamian za złoto (JZ).



Rekrutacja Floty

Posejdon umożliwia rekrutację darmowej Floty.

Możliwe jest dokupienie dodatkowych jednostek:

- druga Flota kosztuje 1 JZ,
- trzecia Flota kosztuje 2 JZ,
- czwarta Flota kosztuje 3 JZ.

Gracz nie może zakupić więcej niż 3 dodatkowe Floty w jednej turze.

Gracz nie może posiadać więcej niż 8 Flot.

Flotę można umieszczać na polach morza sąsiadujących z wyspą należącą do gracza. Pole to musi być albo wolne, albo zajęte przez Floty tego gracza.



Rekrutacja Oddziałów

Ares umożliwia rekrutację darmowego Oddziału.

Możliwe jest dokupienie dodatkowych jednostek:

- drugi Oddział kosztuje 2 JZ,
- trzeci Oddział kosztuje 3 JZ,
- czwarty Oddział kosztuje 4 JZ.

Gracz nie może zakupić więcej niż 3 dodatkowe Oddziały w jednej turze. Gracz nie może posiadać więcej niż 8 Oddziałów. Oddziały można umieszczać na wyspach należących do gracza.



Rekrutacja Kapłanów

Zeus umożliwia pozyskanie darmowego Kapłana.

Możliwe jest pozyskanie jednego dodatkowego Kapłana za cenę 4 JZ.

Kapłanów umieszcza się przed zastłonką.

Działanie Kapłanów:

Każdy Kapłan obniża koszty ofiary o 1 JZ.

Bez względu na to, ilu Kapłanów gracz posiada, MUSI zapłacić przynajmniej 1 JZ w ramach ofiary (za wyjątkiem Apolla, którego łaska jest darmowa).



Rekrutacja Filozofów

Atena umożliwia pozyskanie darmowego Filozofa.

Możliwe jest pozyskanie jednego dodatkowego Filozofa za cenę 4 JZ.

Filozofów umieszcza się przed zastłonką.

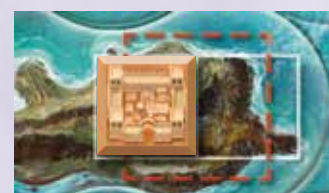
Działanie Filozofów:

W momencie pozyskania czwartego Filozofa gracz natychmiast odrzuca wszystkich Filozofów, aby stworzyć Metropolię (patrz dalej).

• BUDOWA

Do każdego Boga przypisany jest konkretny typ budowli z konkretnym działaniem. Podczas swojej kolejki gracz może zbudować nawet kilka budowli tego samego rodzaju, nawet na tej samej wyspie, o ile go na to stać. Każdy budynek kosztuje 2 JZ.

Gdy tylko gracz znajduje się w posiadaniu 4 różnych budowli, na jednej albo kilku wyspach, automatycznie tworzy Metropolię (patrz dalej).



Budowle są stawiane na każdej wyspie na polach z białą obwódką

POSEJDON



PORT

Działanie. Port daje graczowi bonus do obrony podczas morskich bitew, które będą się rozgrywać na polach sąsiadujących z tą wyspą (patrz dalej).

ARES



FORTECA

Działanie. Podczas bitew Forteca daje bonus do obrony Oddziałom gracza znajdującym się na tej wyspie (patrz dalej).

ZEUS



ŚWIĄTYNIA

Działanie. Każda Świątynia obniża koszt zakupu Mitologicznego Stwora o 1 JZ. Redukcja kosztów wynikająca z danej Świątyni może być użyta tylko raz podczas cyklu. Bez względu na liczbę posiadanych Świątyń gracz musi zapłacić za Stwora co najmniej 1 JZ.

ATENA



UNIWERSYTET

Działanie. Uniwersytet nie ma żadnego specjalnego działania... ale jest jedną z 4 budowli, których potrzeba do stworzenia Metropolii.

♦ AKCJA SPECJALNA

Niektórzy Bogowie umożliwiają przeprowadzenie akcji specjalnych. Podczas swojej tury gracz może przeprowadzić tyle akcji, na ile go stać.

POSEJDON

Ruch Floty

Za 1 JZ gracz może poruszyć Floty znajdujące się na jednym polu morza na odległość maksymalnie 3 pól. Podczas ruchu może dołączać nowe Floty, a inne pozostawiać za sobą.

Jeśli Floty wejdą na pole zajmowane przez Floty innego gracza, ich ruch natychmiast się kończy i rozpoczyna się bitwa morska.

ARES

Ruch Oddziałów

Za 1 JZ gracz może przesunąć niektóre albo wszystkie Oddziały znajdujące się na jednej wyspie na inną wyspę połączoną z wyspą wyjściową łańcuchem Flot swojego koloru.

- Jeśli Oddziały wylądują na wyspie zajętej przez Oddziały innego gracza, natychmiast rozpoczyna się bitwa.
- Jeśli Oddziały wylądują na wyspie, na której nie ma innych Oddziałów, gracz przejmuje tę wyspę bez walki, nawet jeśli znajduje się na niej Forteca.
- Jeśli wyspa, z której wyruszają Oddziały, zostaje pusta, gracz pozostawia na niej swój znacznik terytorium. Wyspa należy do niego, dopóki nie zajmą jej Oddziały innego gracza. (*Wyspa raz przejęta nigdy nie staje się neutralna*).

Ostatnia wyspa. Gracz NIE może zaatakować ostatniej wyspy danego gracza, chyba że udowodni, iż poprzez jej przejęcie mógłby wygrać grę (na przykład przez przejęcie jego Metropolii bądź wybudowanie tam swojej drugiej). Jeśli jednak w ciągu danej rundy ten gracz straci jedną ze swoich Metropolii, a co za tym idzie, gra się nie skończy, gracz, który stracił swoją ostatnią wyspę, zostaje wyeliminowany z gry. Jeśli ta rzadka sytuacja będzie mieć miejsce, gra i tak zbliża się do końca.

Jeśli, na przykład, gracz będący w łasce Aresa posiada jedną Metropolię, ma prawo zaatakować ostatnią wyspę innego gracza, jeśli znajduje się na niej Metropolia. Jeśli atak się powiedzie, gracz odniesie zwycięstwo.

ZEUS

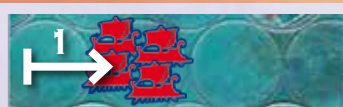
Zmiana Stwora

Za 1 JZ gracz może odrzucić dostępną kartę Stwora i zastąpić ją pierwszą kartą ze stosu.

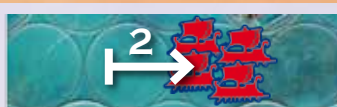
Tę akcję można wykorzystać, aby pozbyć się niebezpiecznego Stwora mniejszym kosztem albo odnaleźć konkretnego Stwora, którego gracz potrzebuje.



Przykład ruchu Floty
Powyżej znajduje się sytuacja wyjściowa.



Pierwszy ruch.
Grupa 3 Flot łączy się z sąsiednią Flotą.



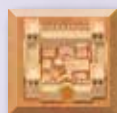
Drugi ruch.
Grupa 4 Flot przesuwa się razem o 1 pole.



Trzeci ruch.
2 Floty zostają w miejscu, a pozostałe 2 wykonują ruch końcowy.

SZCZEGÓŁY BITWY

1) Każdy gracz biorący udział w bitwie rzuca jedną kością i dodaje do wyniku liczbę Oddziałów/Flot na polu bitwy.



Jeśli bitwa ma miejsce na wyspie, na której znajdują się Fortece, obrońca do wyniku swego rzutu dodaje „1” za każdą Fortecę.



Jeśli bitwa morska ma miejsce na polu sąsiadującym z wyspą (wyspami), na której wybudowano Port(y), obrońca do wyniku swego rzutu dodaje „1” za każdy Port.

2) Gracz, którego wynik był niższy, przegrywa pierwszy atak. Usuwa Oddział/Flotę z pola bitwy i umieszcza je w swojej rezerwie przed parawanem. Jeśli wynikiem jest remis, obaj gracze usuwają po jednym Oddziale/Flocie (patrz „Uwaga!” w prawym dolnym rogu tej strony).

3) Jeśli obie strony nadal posiadają Oddziały/Floty, obrońca może zdecydować się na wycofanie (patrz poniżej). Jeśli tego nie zrobi (nie chce albo nie może), atakujący może się wycofać. Jeśli żaden z nich się nie wycofa, następuje drugi atak (patrz krok 1).

4) Powyższe kroki są powtarzane tak długo, aż na polu bitwy pozostanie tylko jeden gracz. Gracz ten przejmuje kontrolę nad wyspą lub obszarem morza, o które toczyła się walka. Jeśli bitwa toczyła się na wyspie, zwycięzca przejmuje dodatkowo znajdujące się na niej budowle.

Wycofanie się z bitwy na wyspie. Jeśli jeden z graczy chce się wycofać z walki, musi wycofać swoje Oddziały na swoją wyspę poprzez nieprzerwane połączenie ze swoich Flot. Jeśli te warunki nie są spełnione, Oddziały gracza nie mogą wycofać się z bitwy.

Wycofanie się z bitwy na morzu. Jeśli jeden z graczy chce się wycofać z walki, musi wycofać swoje Floty na sąsiednie pole, które jest albo puste, albo kontrolowane przez tego gracza. Jeśli te warunki nie są spełnione, nie może wycofać się z bitwy.



Uwaga! Wyspa zawsze jest traktowana jako pojedyncze pole, bez względu na swoją wielkość. Dlatego Port powyżej oddziałuje na wszystkie 8 pól sąsiadujących z wyspą. Obecne na niej Oddziały chronią całą wyspę.

Uwaga! Może się zdarzyć, że dwie armie zniszczą się wzajemnie w tym samym czasie. W przypadku bitwy lądowej obrońca zachowuje kontrolę nad wyspą. Umieszcza na niej swój znacznik terytorium i nadal otrzymuje dochód oraz korzysta z budowli. Wyspa ta jednak nie jest broniona przed atakiem, dopóki nie znajdą się na niej nowe zrekrutowane (z łaską Aresa) Oddziały.

• APOLLO

Gracze, którzy poprosili Apolla o łaskę, mają bardzo ograniczone możliwości akcji. Praktycznie rzecz biorąc, zagranie Apollem to sposób na spasowanie kolejki połączone z profitem pieniężnym.



Gracz, który wybrał Apolla, otrzymuje:

- 1 JZ, jeśli posiada więcej niż jedną wyspę,
- 4 JZ, jeśli posiada jedną wyspę.

Złoto otrzymane w ten sposób jest ukrywane za zasłonką.

Ponadto gracz otrzymuje jeden znacznik dobrobytu, który umieszcza na wybranej przez siebie wyspie (pobłogosławiona przez Apolla wyspa będzie przynosić 1 JZ dodatkowego dochodu na początku każdego kolejnego cyklu). Na każdej wyspie może się znajdować kilka znaczników.

Uwaga! Jeśli więcej graczy wybrało łaskę Apolla w danym cyklu, to każdy z nich otrzymuje dodatkowe złoto, jednak tylko gracz, który wybrał Apolla jako pierwszy, otrzyma znacznik dobrobytu. Apollo nie umożliwia żadnych innych akcji.

6. KONIEC CYKLU

Gdy tylko gracze rozegrali swoje akcje i ustawili znaczniki ofiarowania na torze kolejności, cykl dobiega końca.

Jeśli jeden lub więcej graczy posiada 2 Metropolie, gra się kończy. Jeśli nie, rozpoczyna się nowy cykl.

KONIEC GRY I ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się wraz z końcem cyklu, po którym przynajmniej jeden z graczy posiada 2 Metropolie. Ten gracz zostaje zwycięzcą!

Jeśli warunek ten spełnia więcej graczy, wygrywa gracz, który posiada więcej złota (JZ) za swoją zasłonką.

METROPOLIE

Każda wyspa posiada miejsce przeznaczone pod Metropolię (czerwony kwadrat).

Istnieją dwa sposoby utworzenia Metropolii.

- **Rozwój ekonomiczny.** Gracz posiadający wszystkie 4 typy budowli (Port, Forteca, Świątynia i Uniwersytet), nawet jeśli są rozmieszczone na różnych jego wyspach, musi je natychmiast zdjąć z planszy i umieścić w zamian żeton Metropolii na wolnym miejscu na jednej ze swoich wysp.

Jeśli nie ma już wolnych miejsc, gracz musi zburzyć jeden bądź więcej swoich budynków, aby zwolnić miejsce na wzniesienie Metropolii.

- **Rozwój intelektualny.** Gracz posiadający 4 Filozofów musi natychmiast ich odrzucić, aby stworzyć Metropolię. Umieszcza wtedy żeton Metropolii na wolnym miejscu na jednej ze swoich wysp. Jeśli jedyne dostępne miejsce jest częściowo zabudowane innymi budynkami, gracz musi je zniszczyć i w zamian wnieść Metropolię.

Jeśli gracz posiada tylko jedną wyspę, na której już znajduje się Metropolia, i tak jest zmuszony odrzucić 4 Filozofów (nowa Metropolia „wypiera” starą). Jeśli gracz nie jest w stanie pozyskać wystarczająco dużo miejsca (nawet przez zniszczenie budynków), aby wnieść Metropolię, w dalszym ciągu musi odrzucić 4 karty Filozofów i niestety nic na tym nie zyskuje.

Istnieje trzeci sposób na pozyskanie Metropolii – podbicie wyspy, na której znajduje się Metropolia innego gracza!

Metropolia posiada moce wszystkich pozostałych typów budynków.



ROZGRYWKA 2-OSOBOWA

Przygotuj grę według ilustracji na str. 8. Każdy z graczy otrzymuje 2 znaczniki ofiarowania w swoim kolorze. Ułóż wszystkie 4 znaczniki losowo na pierwszych polach toru kolejności.

Rozgrywka toczy się według zasad gry dla 4 graczy, przy czym każdy z graczy musi złożyć ofiary dwóm Bogom zamiast jednemu (można przebijać swoją własną ofiarę).

Uwaga! Każdy z graczy musi być w stanie zapłacić obie ofiary złożone Bogom. Kapłan pozwala zaoszczędzić po 1 JZ na każdej ofierze.

Gra się kończy, gdy jeden z graczy posiada 3 Metropolie na koniec cyklu (zamiast 2).



POCZĄTKOWE ROZSTAWIENIE DLA



GRACZY

Każdy gracz umieszcza na planszy dwie Floty i dwa Oddziały tak, jak na ilustracji po prawej. Na początku gry gracze posiadają po dwie wyspy i dochód w wysokości 2 JZ (z wysp i ewentualnego handlu z obcymi nacjami).



POCZĄTKOWE ROZSTAWIENIE DLA



GRACZY

Każdy gracz umieszcza na planszy dwie Floty i dwa Oddziały tak, jak na ilustracji po prawej. Na początku gry gracze posiadają po dwie wyspy i dochód w wysokości 2 JZ (z wysp i ewentualnego handlu z obcymi nacjami).



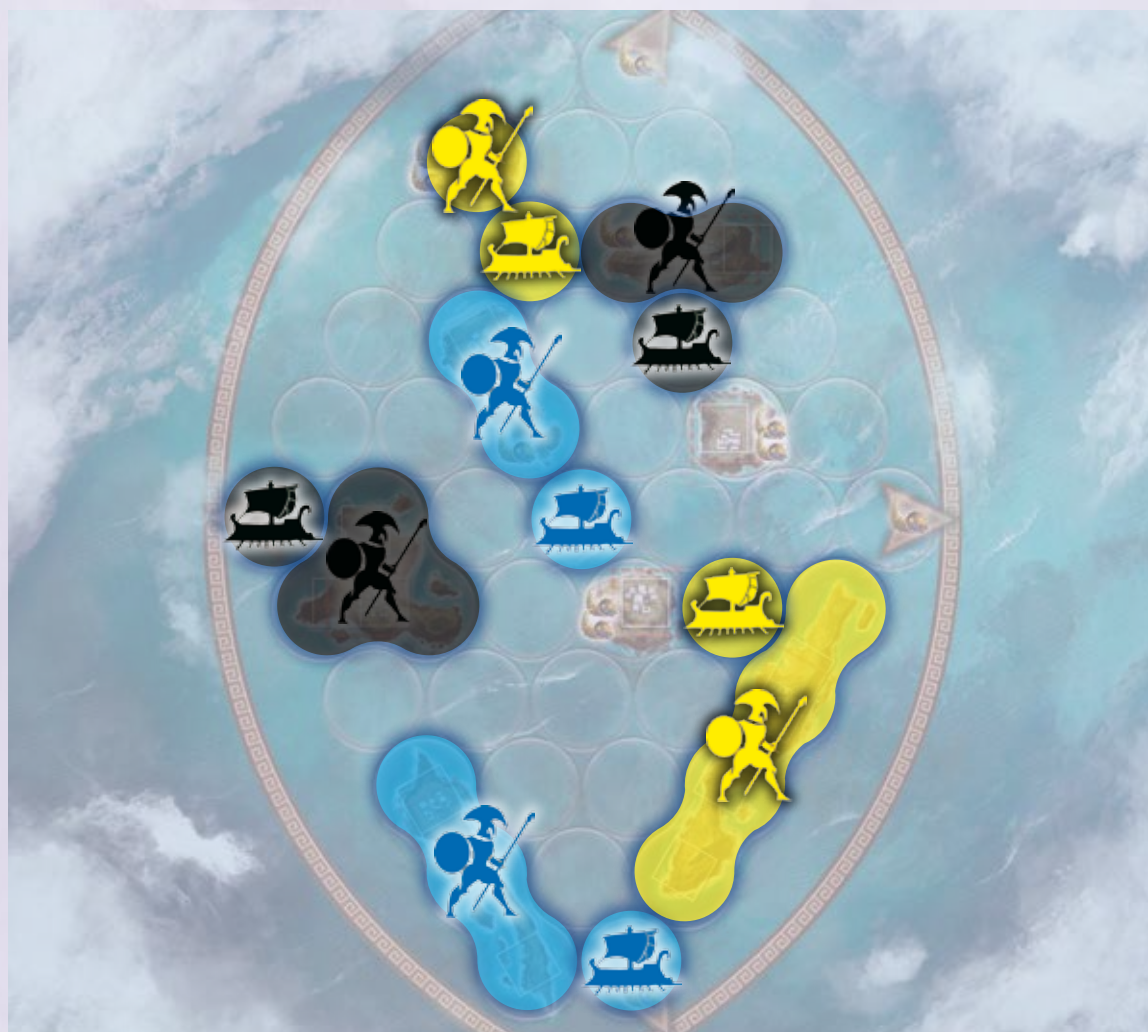
POCZĄTKOWE ROZSTAWIENIE

DLA



GRACZY

Każdy gracz umieszcza na planszy dwie Floty i dwa Oddziały tak, jak na ilustracji po prawej. Na początku gry gracze posiadają po dwie wyspy i dochód w wysokości 2 JZ (z wysp i ewentualnego handlu z obcymi nacjami).



POCZĄTKOWE ROZSTAWIENIE

DLA



GRACZY

Każdy gracz umieszcza na planszy dwie Floty i dwa Oddziały tak, jak na ilustracji po prawej. Na początku gry gracze posiadają po dwie wyspy i dochód w wysokości 2 JZ (z wysp i ewentualnego handlu z obcymi nacjami).

