

• FIRST • GIANTS

• INSTRUKCJA •



W grze **FIRST GIANTS**, gracze wcielają się w paleontologów, których celem jest wyeksponowanie najbardziej imponujących skamielin na wystawie w swoim muzeum.

Wybierz obiekty badań i skorzystaj z ich zdolności, zanim trafią na wystawę.

Musisz dobrze wyczuć moment, w którym wyeksponujesz swoje okazy. Gdy przeniesiesz skamieliny na wystawę, stracisz dostęp do ich zdolności, ale jeśli będziesz trzymać je zbyt długo w obszarze badań, może Ci zabraknąć czasu na zdobycie za nie punktów!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Potasujcie karty i stwórzcie z nich odkryty **stos** (A).
- 2 Umieście **4 plansze wykopalisk** (B) na środku stołu. Połóżcie po 2 losowe odkryte karty ze stosu na każdej planszy wykopalisk.
- 3 Umieście żetony **nagłówków** (C), **bursztynów** (D) i **punktów** (E) obok **plansz wykopalisk**. To pula ogólna.
- 4 Każdy gracz wybiera kolor, a następnie bierze **4 znaczniki** (F) w tym kolorze, **1 planszę muzeum** (G) i **2 żetony bursztynów**. Znaczniki i żetony bursztynów należy umieścić na odpowiadających im polach na **planszy muzeum**.
- 5 W zależności od liczby graczy dodajcie do puli ogólnej odpowiednią liczbę **żetonów zestawów** (H) (z symbolem skierowanym ku górze).
 - 2 graczy : 14 żetonów zestawów
 - 3 graczy : 20 żetonów zestawów
 - 4 graczy : 24 żetony zestawów
 - 5 graczy : 24 żetony zestawów
- 6 Gracz, który jako ostatni napotkał dinozaura, otrzymuje żeton pierwszego gracza (I) i rozpoczyna grę.

W trakcie rozgrywki może Wam się przydać Kompedium, miejcie je pod ręką.

KARTY SKAMIELIN

AWERS

REWERS

ROZMIAR

- 1 mały
- 2 średni
- 3 duży

RODZINA

(wskazana przez kolor i symbol)

- latające** (symbol ptaka)
- roślinojercy** (symbol liścia)
- mięsożercy** (symbol łapy)
- wodne** (symbol ryby)
- ssaki** (symbol łapy)

RODZAJ EFEKTU

EFEKT KARTY



OBSZAR BADAŃ

Obszar badań jest miejscem, w którym gracz bada i selekcjonuje swoje skamieliny, zanim wyeksponuje je na wystawie.



WYSTAWA

Wystawa jest przestrzenią muzealną gracza, w której świat może podziwiać jego eksponaty.

przykładowe przygotowanie gry dla 3 graczy

PRZEBIEG GRY

Począwszy od pierwszego gracza i dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, gracze rozgrywają swoje tury. W swojej turze musisz wykonać 1 z poniższych akcji:

ZAGRANIE 1 ZNACZNIKA

By wykonać tę akcję, musisz mieć co najmniej 1 znacznik na swojej planszy muzeum.

Jeśli na Twojej planszy muzeum nie ma znaczników, musisz wykonać akcję „odzyskanie znaczników”.

1 Weź 1 ze swoich znaczników znajdujących się na planszy muzeum i umieść go na planszy wykopalisk, na której **nie ma Twojego znacznika**.

2 Pozyskaj 1 z 2 kart znajdujących się na tej planszy wykopalisk i umieść ją w swoim obszarze badań (nad swoją planszą muzeum).



3 Rozpatrz efekt dobranej karty oraz ewentualne efekty wielokrotne:



Niektóre karty mają efekty **wielokrotne**.

Taki efekt jest rozpatrywany za każdym razem, gdy zostanie spełniony warunek podany na karcie (wliczając w to moment, w którym karta została pozyskana).



Jeśli w Twoim obszarze badań zostanie aktywowanych kilka efektów jednocześnie, rozpatrz je w dowolnej kolejności.



Większość kart ma efekty **jednorazowe**, które są rozpatrywane tylko raz, gdy dana karta została pozyskana.

Jeśli zostaną jednocześnie aktywowane efekty kart znajdujących się w obszarach badań różnych graczy, należy rozpatrzeć je w kolejności wykonywania tur (zaczynając od gracza, który właśnie rozgrywa swoją turę, i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

4 Uzupełnij puste miejsca na planszy wykopalisk wierzchnią kartą ze stosu.

(Szczegółowa lista efektów kart znajduje się na stronie 8 i w Kompendium).

ODZYSKANIE ZNACZNIKÓW

By wykonać tę akcję, musisz mieć znacznik na co najmniej 1 planszy wykopalisk.

Jeśli na żadnej z planszy wykopalisk nie masz znacznika, musisz wykonać akcję „zagranie 1 znacznika”.

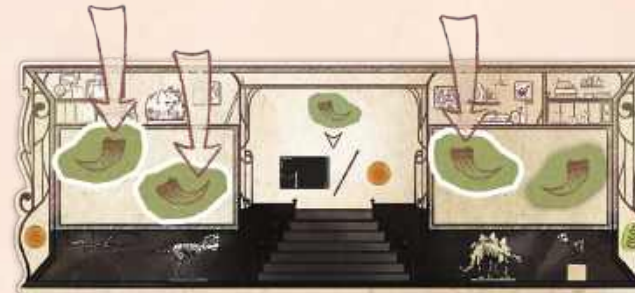
1 Zabierz **wszystkie** swoje znaczniki z plansz wykopalisk i umieść je z powrotem na swojej planszy muzeum.

2 Za każdy odzyskiwany znacznik rozpatrz 1 z poniższych efektów:
Otrzymaj 1 żeton bursztynu ALBO Wyeksponuj 1 skamielinę (zob. str. 6).

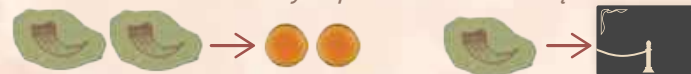
Dokonujesz wyboru osobno dla każdego odzyskiwanego znacznika, nie musisz wybierać tego samego efektu dla wszystkich.

ALBO

Lucyna odzyskuje swoje 3 znaczniki.



Decyduje się otrzymać 2 żetony bursztynów i wyeksponować 1 skamielinę.



Po rozpatrzeniu do końca tej akcji rozpoczyna się tura następnego gracza.

WYEKSPONUJ 1 SKAMIELINĘ

Aby wyeksponować skamielinę, musisz opłacić jej koszt w żetonach bursztynów. Koszt zależy od rozmiaru skamieliny (1, 2 albo 3 żetony bursztynów). Po wydaniu żetonów bursztynów przenieś kartę z obszaru badań na wystawę (poniżej planszy muzeum). Wyeksponowanie skamielin jest najlepszym sposobem na zdobycie punktów.

Jeśli nie jesteś w stanie opłacić kosztu skamieliny, nie możesz jej wyeksponować.

Wyeksponowana skamielina nie zapewnia żadnych efektów.

Wyeksponowana skamielina może zostać przypisana do już istniejącego zestawu (rozszerzyć go) albo rozpocząć nowy zestaw.

Aby rozpocząć nowy zestaw, umieść ją w nowym rzędzie pod planszą muzeum. Nowy zestaw (składający się z 1 karty) nie zapewnia jeszcze punktów. **Punkty zdobywa się za rozszerzanie zestawów.** Gdy skamielina zostanie wyeksponowana, musi zostać tam, gdzie została wyłożona. Nie można przypisać jej później do innego zestawu.

Aby rozszerzyć istniejący zestaw, należy dołożyć do niego kartę. W grze występują 2 rodzaje zestawów:

Ukończony zestaw RODZINY
Ta sama rodzina + Różne rozmiary



Ukończony zestaw ROZMIARU
Ten sam rozmiar + Różne rodziny



Dołożenie drugiej skamieliny do zestawu określi jego rodzaj. Raz określonego rodzaju zestawu nie można zmienić.

*Do zestawu rodziny nie można dołożyć karty **innej rodziny** ani karty z rozmiarem, który już jest w tym zestawie.*

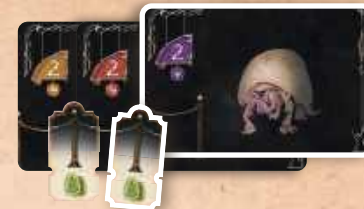
*Do zestawu rozmiaru nie można dołożyć karty **innego rozmiaru** ani karty rodziny, która już jest w tym zestawie.*

Lucyna **dołożyła** małego roślinożercę do małego **mięsożercy** wyeksponowanego wcześniej. To skamieliny tego samego rozmiaru (i różnych rodzin), więc tworzą zestaw rozmiaru.



PUNKTACJA

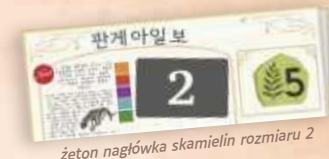
Ilekoć rozszerzasz zestaw o kolejną kartę, weź 1 żeton zestawu z zasobów i umieść go stroną  ku górze tak, aby nachodził na właśnie dołożoną kartę i wcześniejszą kartę (jak na ilustracji po prawej).



Jeśli jesteś pierwszym graczem, który rozszerzył zestaw konkretnego rodzaju, natychmiast otrzymujesz odpowiadający mu żeton nagłówka.

Jeśli inny gracz stworzy zestaw tego samego rodzaju, w skład którego będzie wchodziła **większa liczba kart**, musisz oddać mu żeton nagłówka.

Ukończony zestaw rodziny składa się z 3 kart, a ukończony zestaw rozmiaru z 5 kart. Pierwszy gracz, który ukończy zestaw danego rodzaju, na stałe zatrzymuje odpowiadający temu zestawowi żeton nagłówka (już nikt nie stworzy większego).



żeton nagłówka skamielin rozmiaru 2



Po ukończeniu zestawu należy obrócić wszystkie znajdujące się na nim znaczniki zestawów stroną  ku górze.



KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy **dobierze ostatni żeton zestawu** albo **wyczerpie stos kart**, uzupełniając planszę wykopalisk, zostaje zainicjowany koniec gry. Należy wtedy dodać do puli ogólnej żetony zestawów odłożone do pudełka podczas przygotowywania do gry. Gra jest kontynuowana do momentu, w którym każdy z graczy rozegrał tę samą liczbę tur (kończy się na graczu na prawo od pierwszego gracza). Następnie gracze przechodzą do liczenia punktów.



Żetony nagłówków zapewniają 3 punkty albo 5 punktów (zależnie od wartości na żetonie).



Każdy znacznik na nieukończonym zestawie jest wart 2 punkty , a na ukończonym – 3 punkty .



Należy też policzyć wszystkie zdobyte podczas gry żetony punktów.

Gracz, który uzyskał największą liczbę punktów, wygrywa!
W przypadku remisu remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

SYMBOLE I EFEKTY KART

Otrzymywane żetony bursztynów i punktów zawsze bierze się z puli ogólnej.
Wydane żetony bursztynów odkłada się z powrotem do puli ogólnej.



Ilekoć **dowolny gracz** pozyska kartę z symbolem  ...



Jednorazowo podczas tej tury...



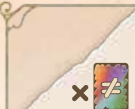
Ilekoć **Ty** pozyskasz kartę **mięsożercy**...



...za każdą kartę **mięsożercy**, którą masz w obszarze badań.



Ilekoć **Ty** pozyskasz kartę z rodziny, której nie masz w obszarze badań...



...za każdy rodzaj rodziny, który masz w obszarze badań.



Każdy przeciwnik stosuje się do tego efektu...



...za każdą parę kart, którą masz w obszarze badań (rodziny i rozmiary nie mają znaczenia).



Otrzymujesz 1 punkt.



Otrzymujesz 1 żeton bursztynu.



Możesz wyeksponować 1 skamielinę.



Możesz wyeksponować 1 skamielinę bez płacenia kosztu.



Możesz wyeksponować do 2 skamielin z różnych rodzin.



Możesz wyeksponować do 2 skamielin z tej samej rodziny.



Możesz wydać 3 żetony bursztynów, by otrzymać 2 punkty.



Możesz wyeksponować 1 skamielinę ALBO otrzymać 1 punkt.



Karta jaja należy do wskazanej rodziny, ale po przypisaniu do zestawu uznaje się ją za kartę dowolnego rozmiaru (1–3). Wyeksponowanie karty jaja kosztuje 2 żetony bursztynów.