



ORIGINS

PIERWSI BUDOWNICZOWIE

INSTRUKCJA





*Przybyli na tę planetę i wybrali Twój lud.
A wraz z nimi przybyło oświecenie i nowy duch.
Obiecali wszelką pomyślność, zapewnili mądrość i materiały
do budowy miast sięgających chmur.
Przynieśli kulturę, naukę i sztukę wojny.
Obiecali też wiedzę wszystkim tym, którzy zechcą się uczyć.
Archoncie, poprowadź swych obywateli do zwycięstwa
pod troskliwym okiem Pierwszych Budowniczych,
naszych dobroczyńców z odległych przestworzy!*



ELEMENTY GRY



plansza główna



5 plastikowych statków kosmicznych
(nazywanych dalej statkami)



60 dysków wież
(po 12 w każdym z 5 kolorów budowli)



49 kości
(4 białe kości mówców* i po 9 kości obywateli w każdym z 5 kolorów budowli)

* Kości mówców są niestandardowe – ich ścianki mają wartości: 2, 2, 3, 3, 4, 5.



24 plastikowe podstawki
(po 6 w każdym z 4 kolorów graczy)



4 plastikowe figurki archontów
(po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)



20 dysków graczy
(po 5 w każdym z 4 kolorów graczy):
 ✦ 3 dyski znaków zodiaku,
 ✦ 1 dysk siły militarnej,
 ✦ 1 dysk punktów zwycięstwa (PZ).



4 planszетки graczy



75 płytek budowl

(po 15 w każdym z 5 kolorów budowl z farmami na rewersach)



4 płytki agory



4 płytki pałacu



12 żetonów znaków zodiaku



5 żetonów akcji bonusowych



20 znaczników przewagi



znacznik pierwszego gracza



80 znaczników surowców

(po 16 znaczników kamienia, mądrości, żywności, złota i po 4 znaczniki „5 × kamień”, „5 × mądrość”, „5 × żywność”, „5 × złoto”)



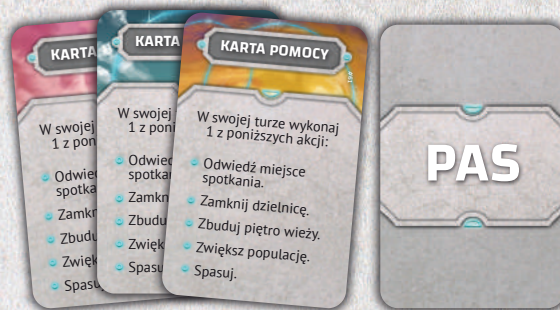
4 znaczniki „100 PZ/200 PZ”



45 kart dzielnic



12 kart znaków zodiaku



4 karty pomocy



OBJAŚNIENIE KOLORÓW UŻYTYCH W INSTRUKCJI

UWAGI SPECJALNE

Na niebieskim tle opisano najważniejsze zasady i uwagi, które mogłyby zostać przeoczone.

OBJAŚNIENIA

Na szarym tle przedstawiono rozwinięcie lub wyjaśnienie treści zapisanych bezpośrednio powyżej. Objasnienia zawierają uszczegółowienie zasad.

PRZYKŁADY

Na fioletowym tle zapisano przykłady.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Planszę główną należy umieścić pośrodku stołu.
2. Wszystkie surowce (złoto, mądrość, żywność i kamień), znaczniki przewagi i znaczniki „100 PZ/200 PZ” należy umieścić obok planszy we wspólnej rezerwie (2A). W rozgrywkach 2-, 3- i 4-osobowych należy pozostawić w pudełku odpowiednio po 2, 1 albo 0 kości obywateli w każdym kolorze. Pozostałe kości obywateli należy położyć obok planszy, tworząc one rezerwę (2B).
3. Żetony akcji bonusowych należy potasować i położyć po 1 losowym odkrytym żetonie pod każdym miejscem spotkania na planszy (3).
4. Na każdym miejscu spotkania należy umieścić 1 statek (w kolorze leżącego przy tym miejscu żetonu akcji bonusowej) ustawiony na wartość „1” (4).



Żetony akcji bonusowych rozmieszczone losowo przy miejscach spotkań.



Ustawienie odpowiedniej wartości statku polega na przekręceniu go tak, aby strzałka na planszy wskazywała docelową wartość.



- Należy potasować wszystkie karty znaków zodiaku, a następnie położyć po 1 losowo dobranej odkrytej karcie nad każdym torem świątynnym. Następnie należy oznaczyć każdy tor pasującym do karty żetonem znaku zodiaku **5**. Niewykorzystane karty i żetony należy odłożyć do pudełka.



Karty znaków zodiaku rozmieszczone w obszarze świątynnym na planszy. Każdy tor został oznaczony odpowiednim żetonem znaku zodiaku.

- Płytki budowli należy rozdzielić na 5 stosów w zależności od ich kolorów, potasować każdy stos osobno, a następnie położyć zakryte (stroną z farmą do góry) na przeznaczonych dla nich miejscach na planszy **6**.
- Należy dobrać po 1 wierzchniej płytkę z każdego ze stosów, potasować je razem i położyć po 1 odkrytej płytkę na każdym z pół puli budowli **7** na planszy. Teraz należy jeszcze odkryć (odwrócić) wierzchnie płytki na każdym ze stosów.



Na głównej ilustracji: płytki budowli losowo rozmieszczone w puli budowli **7A**; stosy płytek budowli po lewej stronie planszy z odkrytymi wierzchnimi płytkami **7B**.

- Należy wziąć po 1 kości obywatela w każdym kolorze (w sumie 5) i rzucić nimi, przerzucając wszystkie „6” do momentu, aż wartości wszystkich kości będą się mieścić w zakresie 1–5. Teraz należy umieścić rzucone kości obywateli w puli obywateli na środku planszy głównej, poczynawszy od kości o najniższej wartości (umieszczanej na 1. polu z lewej) aż po kość o najwyższej wartości (umieszczanej najbardziej na prawo). W przypadku takich samych wartości bardziej na lewo należy położyć kość w kolorze budowli, która znajduje się niżej w puli budowli.

Gdy ustala się kolejność kości obywateli o tych samych wartościach, najpierw umieszcza się kość w kolorze płytki budowli znajdującej się niżej w puli budowli. W przypadku poniższych kości:



Niebieska kość znajdzie się na polu najbardziej z lewej. Aby ustalić kolejność pomiędzy pomarańczową, czerwoną i żółtą kością, należy porównać pozycje budowli w tych kolorach w puli budowli **7A**. Jako że czerwona budowla jest najniżej, to czerwoną kość kładzie się jako pierwszą. Następna w kolejności jest kość pomarańczowa, a następnie żółta. Na polu najbardziej z prawej kładzie się kość fioletową (ma najwyższą wartość). Sytuacja przedstawia się więc następująco **8**:



- Należy rzucić (odpowiednio) 2, 3 albo 4 białymi kośćmi mówców w grze 2-, 3- albo 4-osobowej i umieścić je w puli mówców na planszy (w dowolnej kolejności). Niewykorzystane kości mówców należy odłożyć do pudełka.

W rozgrywce 3-osobowej należy rzucić 3 kośćmi mówców i następnie umieścić je w puli mówców na planszy **9**.

- Karty dzielnic należy potasować i dobrać (odpowiednio) 4, 5 albo 6 kart w rozgrywce 2-, 3- albo 4-osobowej. Dobrane karty dzielnic należy położyć odkryte obok planszy i nad każdą z nich położyć po 2 znaczники złota. Niewykorzystane karty dzielnic należy odłożyć do pudełka.



W rozgrywce 3-osobowej należy dobrać 5 kart dzielnic i położyć odkryte obok planszy **10**.

- Teraz należy wziąć po 1 dysku wieży w każdym kolorze i położyć na odpowiednich miejscach puli dysków wież na planszy **11**.
- Dodatkowo za każdą wieżę widniejącą na kartach dzielnic należy dodać 1 dysk wieży w odpowiadającym jej kolorze do puli dysków wież **12**.





Pula dysków wież zaczyna się od 1 dysku w każdym kolorze:



Następnie do puli należy dołożyć po 1 dysku danego koloru za każdą wieżę w tym kolorze widniejącą na kartach dzielnic:

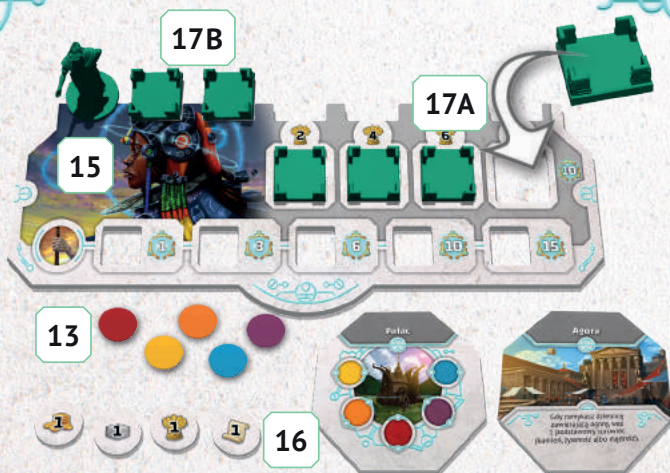


W tym przykładzie pula składa się z następujących dysków:



13. Każdy gracz otrzymuje po 1 niewykorzystanym dysku wieży każdego koloru **13**.
14. Pozostałe niewykorzystane dyski wież należy odłożyć do pudełka.
15. Każdy gracz otrzymuje planszетkę gracza oraz wszystkie przynależne mu podstawki, dyski i figurkę archonta w wybranym kolorze **15**.
16. Każdy gracz otrzymuje także kartę pomocy, po 1 surowcu każdego rodzaju (1 złoto, 1 kamień, 1 żywność i 1 mądrość), 1 płytkę agory i 1 płytkę pałacu **16**.
17. Gracze umieszczają swoje podstawki i dyski w następujących miejscach:

- po 1 podstawce na każdym polu toru populacji na swojej planszетce gracza **17A**;
- 2 podstawki populacji nad swoją planszетką gracza **17B**;



Zielony gracz umieszcza po 1 ze swoich podstawek na każdym polu toru populacji na swojej planszeczce gracza, a pozostałe 2 podstawki kładzie nad swoją planszетką.

- po 1 dysku znaku zodiaku na polu startowym każdego toru świątynnego (17C).



Dyski znaków zodiaku na polach startowych na planszy głównej.

- 1 dysk punktów zwycięstwa (PZ) na polu „0” toru punktacji na planszy (17D).

- Każdy gracz kładzie swoją płytkę agory i płytkę pałacu obok swojej planszетки gracza tak, aby płytkę agory znajdowała się nad płytką pałacu.

Kładąc te 2 pierwsze płytki, należy zadbać o wolne miejsce wokół nich, ponieważ gracz będzie do nich dokładał w trakcie gry kolejne płytki.

- Każdy gracz rozmieszcza teraz swoje dyski wież – po 1 dysku na każdym polu odpowiedniego koloru na płytce pałacu.



Dyski wież rozmieszczone na płytce pałacu na początku gry.

- Teraz należy losowo wybrać pierwszego gracza, który otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

- Zaczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy kładzie swój ostatni dysk na polu startowym toru militarnego na planszy głównej (18).



Dyski militarne graczy na polu startowym toru militarnego na planszy głównej. Dysk pierwszego gracza znajduje się na spodzie stosu.

- Należy rzucić 2 kośćmi obywateli w każdym kolorze (2 czerwonymi, 2 fioletowymi, 2 niebieskimi, 2 żółtymi i 2 pomarańczowymi). Należy przerzucać wszystkie „6” do momentu, aż wartości wszystkich kości będą się mieścić w zakresie 1–5.
- Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz bierze 1 wybraną przez siebie kość obywatela.
- Następnie, począwszy od ostatniego gracza (siedzącego na prawo od pierwszego gracza) i przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera i bierze 2. kość obywatela.
- Każdy gracz umieszcza swoje 2 kości obywateli na 2 podstawkach leżących nad jego planszетką. Te kości stają się jego patrycjuszami. Niewybrane kości obywateli należy zwrócić do rezerwy.



Kości obywateli umieszczone na podstawkach zielonego gracza stają się jego patrycjuszami.

W tym momencie można rozpocząć rozgrywkę!



GŁÓWNE POJĘCIA

Gra opiera się na kilku podstawowych mechanizmach, które zostały objaśnione poniżej.

SUROWCE PODSTAWOWE I ZŁOTO

W grze występują 3 podstawowe surowce: kamień, żywność i mądrość. Złoto jest dzokerem, który może zastępować **dowolny inny** surowiec. Każda sztuka złota, którą gracz będzie posiadał na koniec gry, jest warta 1 PZ.

Ileokroć gracz ma otrzymać jakieś surowce, bierze odpowiednią liczbę znaczników surowców z rezerwy. Jeśli ma zapłacić surowcami – odkłada wymagane znaczniki do rezerwy.

Uwaga! Surowce są nielimitowane. W przypadku braku jakiegoś surowca należy użyć dowolnego zamiennika.



Ten symbol oznacza dowolny surowiec podstawowy (kamień, żywność albo mądrość).

Płacąc koszt oznaczony tym symbolem, gracz może użyć dowolnego surowca podstawowego albo złota. Jeśli jednak gracz ma otrzymać surowce oznaczone tym symbolem, to w ramach każdej sztuki może wybrać między kamieniem, żywnością i mądrością – ale nie może wybrać złota.

ROZBUDOWA MIASTA

Każdy gracz rozpoczyna grę z miastem składającym się z 2 płytek: agory i pałacu. W toku gry będzie dokładać do nich nowe budowle, dzięki czemu miasto będzie się rozrastać i rosnać w siłę. Gracz zdobywa nowe budowle dzięki akcji zakupu budowli na planszy lub dzięki efektom kart i innych budowli. Nowe budowle są natychmiast umieszczane w mieście i mają specjalne zdolności, które aktywują się dwukrotnie: w momencie pojawienia się w mieście i w momencie zamknięcia dzielnicy (zob. str. 18).

Płytką budowli



Większość budowli ma 4 cechy:

- 1 Nazwa budowli.
- 2 Kolor budowli (czerwony, niebieski, fioletowy, żółty albo pomarańczowy). Budowle startowe graczy (agora i pałac) są szare.
- 3 Koszt budowli (1–3 kamienie). Budowle startowe (agora i pałac) nie mają kosztu.
- 4 Specjalna zdolność budowli. Pałac nie ma zdolności specjalnej, w zamian ma miejsca na dyski wież.





Gdy tylko budowle gracza stworzą kwadratowy układ 2 × 2 płytki (czyli dzielnicę), gracz może przeprowadzić akcję zamknięcia dzielnicy i położyć 1 ze swoich dostępnych kości patrycjusza pośrodku tego układu – w siedzibie władz. To pozwoli mu aktywować specjalne zdolności sąsiednich budowli tego samego koloru co kość. Jeśli wzór budowli w dzielnicy odpowiada 1 z dostępnych kart dzielnic, gracz może także zdobyć dodatkowe punkty zwycięstwa. Na koniec gry otrzyma też punkty zwycięstwa równe wartości swoich kości w siedzibach władz pomnożonych przez wysokość odpowiadających im kolorem wież w pałacu.



Płytkę pałacu z wieżami **1**. Na powyższej ilustracji pomarańczowa wieża ma wysokość 3 pięter, a fioletowa 2. Pozostałe wieże mają wysokość 1 piętra. Karta dzielnicy składa się z 2 części. Górna część **2** jest używana podczas przygotowania rozgrywki do określenia liczby dysków wież w puli. Dolna część **3** przedstawia wzór układu budowli, który odwzorowany w mieście gracza może przynieść mu dodatkowe punkty zwycięstwa.



Dzielnica to układ dokładnie 4 budowli, które złączone tworzą pusty kwadrat pośrodku. To miejsce (oznaczone na ilustracji na niebiesko) jest nazywane siedzibą władz. Wszystkie 4 otaczające ją budowle są uznawane za sąsiadujące z siedzibą władz.

TOR MILITARNY

Tor militarny znajduje się pośrodku planszy i odzwierciedla siłę militarną graczy. Różne efekty w grze pozwalają graczom na zwiększanie swojej siły militarnej lub na przeprowadzenie ataku. Im dalej dysk gracza znajduje się na torze militarnym, tym większe nagrody gracz osiąga podczas ataku i tym większe ma szanse na zostanie pierwszym graczem. Atak zapewnia mu bonus widniejący obok pola zajmowanego przez jego znacznik militarny i punkty zwycięstwa zarówno za każdego gracza, którego wyprzedza na torze, jak i za każde pole graniczne, jakie jego dysk minął na torze.

Tor militarny składa się z kilku elementów:



- 1** Pole startowe dysków graczy. Wszystkie dyski znajdują się na tej samej pozycji (dysk pierwszego gracza musi znajdować się na spodzie stosu).
- 2** Pola graniczne na torze.
- 3** Ostatnie pole toru.

Obszar między każdymi 2 polami granicznymi składa się z 3 pól. Każde pole (z wyjątkiem pola startowego, pierwszego i ostatniego pola) zapewnia bonus widniejący obok tego pola otrzymywany podczas ataku.



Ostatnie pole toru **3** jest wyjątkowe. Gdy dysk gracza dotrze na to pole, gracz natychmiast otrzymuje 9 punktów zwycięstwa. Od tej chwili dysk gracza nie może poruszyć się w żadną stronę, bez względu na to, czy graczowi przysługuje jeszcze prawo ruchu na torze.

ROBOTNICY

Do przeprowadzania zdecydowanej większości akcji w grze niezbędni są robotnicy. W grze występują 3 kategorie robotników.

PATRYCJUSZE

Patrycjusz to kość obywatela umieszczona w podstawce w kolorze gracza. Każdy gracz rozpoczyna grę z 2 patrycjuszami (z 2 kośćmi obywateli na podstawkach).



Każdy patrycjusz ma swoją wartość (od „1” do „6”) i kolor (czerwony, fioletowy, niebieski, żółty albo pomarańczowy).

Za każdym razem, gdy gracz przeprowadza jakąś akcję przy użyciu patrycjusza, przesuwa jego kość wraz z podstawką. Jeśli jakaś akcja albo efekt odnoszą się wyłącznie do kości obywatela, wtedy należy użyć tylko kości (bez podstawki). Gracz może zdobyć więcej kości obywateli dzięki jednej z akcji głównych lub zdolności budowli. Natomiast podstawki można pozyskać dzięki akcji zwiększenia populacji (zob. str. 19).

Za każdy razem, gdy gracz pozyskuje kość obywatela, musi mieć wolną podstawkę (podstawkę bez umieszczonej na niej kości). Jeśli takiej nie ma, nie może pozyskać nowej kości obywatela.



MÓWCY

Mówcy to tymczasowi robotnicy, nad którymi gracz może przejąć kontrolę dzięki 1 z akcji bonusowych. Mówca zostaje pod kontrolą gracza do momentu, aż wykona nim akcję. Mówców nie umieszcza się w podstawkach, nie mają także koloru. Mają tylko wartość.



ARCHONCI

W przeciwieństwie do patrycjusza i mówców archont nie ma wartości i ignoruje jakiegokolwiek ograniczenia oparte na wartościach kości. Nie ma także koloru (choć może zyskać 1 albo więcej kolorów w trakcie gry, jak wyjaśniono na str. 20).

PODNIOSZENIE WARTOŚCI PATRYCJUSZY I MÓWCÓW

W trakcie gry wartość patrycjusza i mówców wzrasta. Jeśli wartość patrycjusza albo mówcy miałyby wzrosnąć (odpowiednio) z „6” albo „5”, to:

- ❖ kość patrycjusza staje się doradcą (zob. str. 20),
- ❖ kość mówcy zostaje przerzucona i odłożona z powrotem do puli mówców na planszy.



Zdolności kart znaków zodiaku często stoją w sprzeczności z regułami gry. W takim przypadku obowiązują zdolności kart znaków zodiaku.



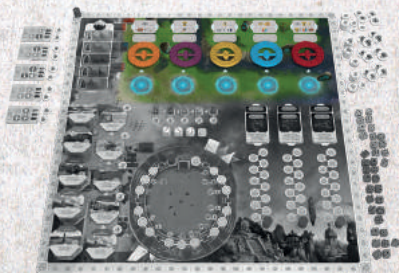
PRZEBIEG GRY

Gra *Origins: Pierwsi Budowniczo* trwa szereg rund do momentu, aż nie zostanie spełniony 1 z warunków końca gry. W trakcie rundy, począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze rozgrywają swoje tury, w czasie których przeprowadzają różne akcje (opisane szczegółowo poniżej). Gdy wszyscy gracze spasują, runda dobiega końca. Jeśli żaden z warunków końca gry nie został spełniony, rozpoczyna się nowa runda. Rozgrywkę wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa na koniec gry.

AKCJE GRACZY

W swojej turze gracz musi wykonać 1 z poniższych akcji:

- odwiedzenie miejsca spotkania,
- zamknięcie dzielnicy,
- budowa piętra wieży,
- zwiększenie populacji,
- spasowanie.



ODWIEDZENIE MIEJSCA SPOTKANIA

Gracz wysyła na miejsca spotkań swoich robotników, dzięki czemu pozyskuje surowce, dodatkowe kości obywateli i mówców, a także przesuwa się na torach świątynnych (i potencjalnie zdobywa karty znaków zodiaku) i torze militarnym.

Miejsca spotkań mają nielimitowane pola dla robotników. Gracze zawsze mają możliwość umieszczenia tam swoich robotników, bez względu na to, ilu robotników już się tam znajduje i do kogo należą.

W celu przeprowadzenia tej akcji gracz wybiera swojego patrycjusza, archonta albo mówcę i umieszcza go przy

wybranym miejscu spotkania na planszy głównej. Patrycjusz gracza umieszczany jest na miejscu spotkania razem z podstawką.

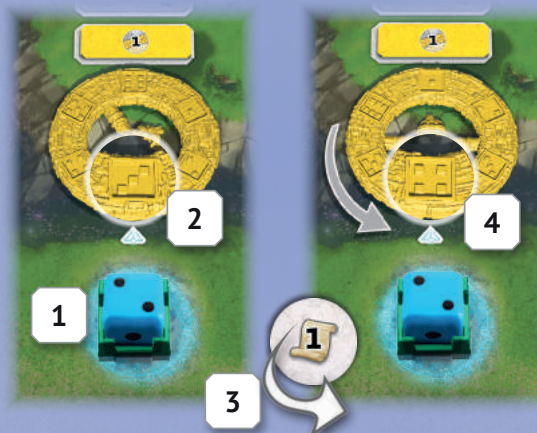
Po umieszczeniu kości gracz porównuje jej wartość z wartością miejsca spotkania:

- Jeśli wartość kości jest **równa albo wyższa** od wartości miejsca spotkania, gracz przechodzi do wykonania akcji.
- Jeśli wartość kości jest **niższa** od wartości miejsca spotkania, przed wykonaniem akcji gracz musi dopłacić różnicę w mądrości. Jeśli nie chce albo nie może zapłacić tej różnicy, nie może wykonać tej akcji – musi wybrać inne miejsce spotkania, wykonać inną akcję albo spasować.
- Jeśli gracz wystawił archonta, wartość miejsca spotkania **nie ma znaczenia**.

Po umieszczeniu archonta, patrycjusza albo mówcy (i ewentualnym poniesieniu kosztu w mądrości) gracz dodaje 1 do wartości miejsca spotkania. Jeśli miejsce ma wartość „6”, po dodaniu ma wartość „1”.

PRZYKŁAD

Zielony gracz umieszcza swojego niebieskiego patrycjusza (kość obywatela w podstawce) o wartości „2” na miejscu spotkania 1. Jako że wartość miejsca spotkania wynosi „3” 2, gracz musi zapłacić 1 mądrość 3, aby móc wykonać akcję.



Po zapłaceniu kosztu w mądrości gracz natychmiast dodaje 1 do wartości miejsca spotkania 4.



Następnie gracz musi wykonać 1 z dostępnych akcji na miejscu spotkania (górną albo dolną). Jeśli kolor kości odpowiada kolorowi akcji bonusowej, może także **opcjonalnie** wykonać i tę akcję. Akcja bonusowa może być wykonana przed albo po akcji głównej.

Uwaga! Kości mówców nie mają koloru, więc nigdy nie zapewniają akcji bonusowych. Archont także początkowo nie posiada koloru, jednakże w toku gry może zyskać kolor i tym samym zapewnić dostęp do akcji bonusowych (zob. str. 20).

PATRYCJUSZE O WARTOŚCI „6”

Patrycjusze o wartości „6” mają specjalną moc: wystąpienie na miejsce spotkania pozwalają graczowi na wykonanie obu akcji głównych (w dowolnej kolejności; gracz może także z 1 z nich zrezygnować). Jeśli gracz jest także uprawniony do wykonania akcji bonusowej, może ją wykonać przed 2 akcjami głównymi, po nich albo między nimi.

AKCJE GŁÓWNE NA MIEJSCACH SPOTKAŃ

Pozyskanie surowców



Weź 3 znaczniki przedstawionego surowca. Surowce są nielimitowane, więc w przypadku ich braku należy użyć dowolnych zamienników.



Weź 1 dowolny surowiec podstawowy (kamień, żywność albo mądrość) i 1 złoto.



Weź 1 kamień, 1 żywność i 1 mądrość.



Przesunięcie na torze militarnym

Za każdym razem, gdy jakiś efekt pozwala graczowi na przesunięcie się na torze militarnym, gracz przesuwa swój dysk na torze o liczbę pól równą liczbie przystępujących mu przesunięć (powyższy symbol pozwala na przesunięcie o 1 pole). W trakcie ruchu dysk gracza może mijać dyski innych graczy, a także dzielić z nimi wspólne pole. Gdy dysk gracza kończy ruch na zajętej polu, należy umieścić go na wierzchu innych dysków. Wszystkie dyski na tym samym polu mają taką samą siłę bez względu na pozycję w stosie. Pozycja w stosie ma natomiast znaczenie podczas ustalania pierwszeństwa na nową rundę (zob. str. 21). Za każdym razem, gdy dysk gracza minie pole graniczne, gracz natychmiast otrzymuje znacznik przewagi, który może zużyć, aby wykonać dodatkową akcję (raz na turę, zob. str. 20).

PRZYKŁAD

Zielony gracz ma prawo do 2 przesunięć na torze militarnym.



Dysk zielonego gracza mija niebieski dysk i zatrzymuje się na polu zajmowanym przez brązowy dysk. Gracz umieszcza swój dysk na dysku brązowego gracza 1 i bierze znacznik przewagi 2, bo minął 1 pole graniczne 3.





Atak

Za każdym razem, gdy jakiś efekt pozwala graczowi przeprowadzić atak, należy postępować następująco:

1. Gracz otrzymuje bonus widniejący obok pola, które zajmuje jego dysk siły militarnej.



Zapłać 1 podstawowy surowiec (kamień, żywność albo mądrość), aby otrzymać 1 złoto.



Weź 1 kamień.



Weź 1 żywność.



Weź 1 mądrość.



Weź (odpowiednio) 1 albo 2 złota.



Weź 1 dowolny surowiec podstawowy (kamień, żywność albo mądrość) i surowiec wskazany obok pola (odpowiednio kamień, żywność, mądrość albo złoto).



Brak dodatkowych korzyści.

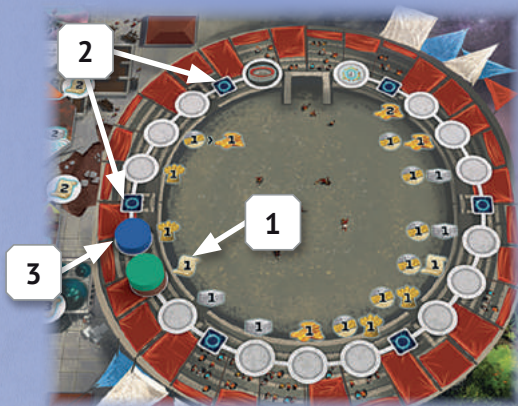
2. Gracz zdobywa 1 PZ za każdy dysk, który znajduje się za jego dyskiem na torze militarnym, i 1 PZ za każde minięte pole graniczne.

PRZYKŁAD

Zielony gracz atakuje. Natychmiast otrzymuje 1 mądrość (bonus widniejący obok pola zajmowanego przez jego dysk militarny **1**) i 3 PZ:

- 2 PZ za to, że jego dysk minął 2 pola graniczne **2**.
- 1 PZ za to, że niebieski dysk znajduje się na torze za zielonym dyskiem **3**.

Należy zauważyć, że zielony gracz nie otrzymuje punktów zwycięstwa za brązowy dysk, który znajduje się na tym samym polu.



Gdy gracz ma zarówno możliwość przesunięcia się na torze militarnym, jak i przeprowadzenia ataku (+), może wykonać te działania w dowolnej kolejności, a nawet zrezygnować z 1 z nich.



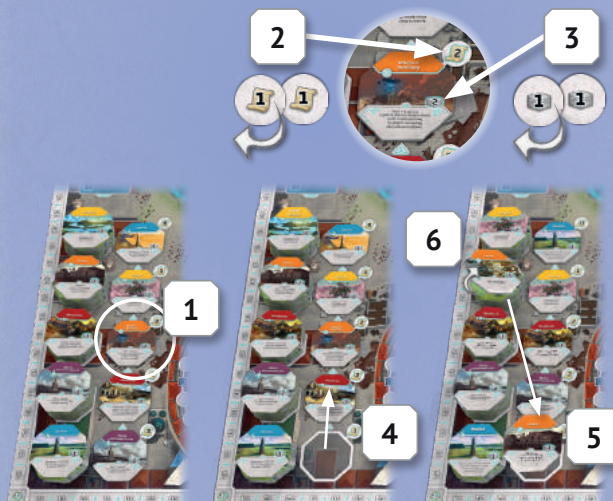
Zakup budowli

Gracz może zakupić płytkę budowli z puli budowli na planszy. Za każdym razem, gdy jakaś akcja lub efekt pozwala na zakup budowli:

1. Gracz wybiera płytkę budowli z puli budowli.
2. Płaci koszt w mądrości widniejący obok wybranej budowli.
3. Płaci koszt w kamieniach widniejący na płytce budowli.
4. Bierze płytkę i dodaje ją (obracając przodem do siebie) do swojego miasta (zob. *Dodawanie budowli do miasta*, str. 16).
5. Przesuwa pozostałe płytki w puli w górę tak, aby dolne pole zostało puste.
6. Bierze wierzchnią płytkę ze stosu budowli w kolorze zakupionej budowli i kładzie na dolnym pustym polu puli budowli. Następnie odkrywa nową wierzchnią płytkę na tym stosie.

PRZYKŁAD

Gracz chce zakupić pomarańczową budowlę **1**. Płaci koszt w mądrości (2 mądrości) **2** i koszt samej budowli (2 kamienie) **3**. Po wzięciu płytki przesunął czerwioną i fioletową budowlę w górę tak, aby dolne pole zostało puste **4**. Uzupełnia je odkrytą płytką z pomarańczowego stosu budowli **5** i odkrywa nową wierzchnią płytkę na tym stosie **6**.





DODAWANIE BUDOWLI DO MIASTA

Za każdym razem, gdy gracz pozyskuje nową płytkę budowli, musi natychmiast dodać ją do swojego miasta. Miasto gracza na początku gry składa się z 2 budowli: agory i pałacu. Aby dodać kolejną budowlę, gracz musi umieścić płytkę w taki sposób, aby 1) sąsiadowała (pionowo albo poziomo) z przynajmniej 1 budowlą w mieście i 2) nie nachodziła na żadne inne budowle w mieście.



Budowle uznaje się za sąsiadujące ze sobą, jeśli stykają się krawędzią pionowo albo poziomo. Na powyższej ilustracji obie szare budowle sąsiadują ze sobą **1**. Górna szara budowla sąsiaduje także z czerwoną budowlą **2**, która oprócz tego, że sąsiaduje z górną szarą budowlą **2**, sąsiaduje także z fioletową budowlą **3**. Fioletowa budowla sąsiaduje zatem i z czerwoną budowlą **3**, i żółtą **4**. Ta ostatnia nie ma innych sąsiadów oprócz fioletowej budowli.

Jedynie pionowe i poziome krawędzie płytek mogą stykać się z innymi płytkami! Ponadto gracz nie może obracać płytek budowli!



Na ilustracji powyżej na zielono **V** zaznaczono wszystkie możliwe miejsca dołożenia do miasta nowej budowli; a na czerwono **X** miejsca, gdzie nowa budowla nie może stanąć, bo te krawędzie nie są ani poziome, ani pionowe.

Po dodaniu nowej budowli do miasta gracz może opcjonalnie użyć zdolności tej budowli. Jeśli nie zaznaczono inaczej na płycie budowli, to jej zdolność może być użyta jedynie: a) natychmiast po opłaceniu kosztu i umieszczeniu w mieście i b) natychmiast po zamknięciu dzielnicy kością obywatela w kolorze tej budowli (zob. str. 18). Jeśli zdolność budowli daje graczowi korzyści za konkretne budowle w jego mieście, to ta budowla również jest do nich wliczana (jeśli spełnia podany warunek).

Jeśli zdolność budowli stoi w sprzeczności z regułami gry, obowiązują zapisy tej zdolności.

Farmy

Za każdym razem, gdy gracz może zakupić nową budowlę, może zamiast tego zdecydować się na postawienie farmy. Postawienie farmy przebiega jak zakup budowli z następującymi różnicami:

1. Gracz nie płaci żadnych kosztów związanych z nową budowlą. Zakup farmy zawsze kosztuje 0 mądrości i 0 kamieni.
2. Gracz dodaje do miasta zakrytą płytkę budowli (stronę z farmą ku górze), która nie ma koloru ani zdolności specjalnej.

Niektóre zdolności innych budowli i kart znaków zodiaku mogą uwzględniać lub wpływać na farmy w mieście gracza.



PRZYKŁAD

Gracz chce zakupić pomarańczową budowlę **1** i uczynić z niej farmę. Nie płaci kosztu w mądrości (2 mądrości) ani kosztu samej budowli (2 kamienie). Zamiast tego odwraca płytkę i dodaje zakrytą do swojego miasta **2**.



Postęp na torach świątyni

Gracz płaci 1 kamień i przesuwa 1 ze swoich dysków do 2 pól w górę na torze wybranej świątyni i natychmiast otrzymuje kartę znaku zodiaku przypisaną do tego toru. Gracz nie może podzielić ruchu na 2 różne dyski, nawet jeśli już po przesunięciu o 1 pole dysk dotrze na szczyt toru.

Gracz bierze kartę znaku zodiaku bez względu na pozycję swojego dysku na torze, nawet jeśli dyski innych graczy znajdują się wyżej.

Jeśli odpowiednia karta jest w posiadaniu innego gracza, gracz mu ją zabiera.

Uwaga! Karty raz zabrane znad toru na planszy nigdy już nie wracają na planszę, tylko krążą między graczami.

Każda karta znaku zodiaku zapewnia jej posiadaczowi specjalną zdolność.



Pozyskanie nowej kości obywatela

Gracz bierze kość obywatela z puli po opłaceniu wszystkich koniecznych kosztów w mądrości. Za każdym razem, gdy gracz pozyskuje kość obywatela:

1. Wybiera kość z puli.
2. Płaci koszt w mądrości widniejący pod wybraną kością.
3. Bierze wybraną kość i, nie zmieniając jej wartości, umieszcza w swojej wolnej podstawce.

4. Następnie przesuwa kości w puli w lewo tak, aby pole najbardziej z prawej zostało puste.
5. Bierze z rezerwy kość w kolorze pozyskanej właśnie kości, rzuca nią (przerzucając ewentualne „6”) i umieszcza na pustym polu w puli.

Jeśli gracz nie posiada dostępnych podstawek, **nie może** pozyskać nowej kości obywatela.



Zwiększenie wartości patrycjusza albo ruch na torze militarnym

Gracz płaci 1–3 żywności. Za każdą wydaną żywność wybiera 1 z następujących opcji:

- Zwiększa wartość 1 ze swoich niewykorzystanych patrycjuszów o 1.
- Przesuwa się o 1 pole na torze militarnym.

ŻETONY AKCJI BONUSOWYCH

Za każdym razem, gdy gracz umieszcza na miejscu spotkania patrycjusza w kolorze odpowiadającym kolorowi żetonu akcji bonusowej, może dodatkowo wykonać tę akcję.



Zapłacić 1 kamień, aby przesunąć się o 1 pole na torze wybranej świątyni. W przeciwieństwie do akcji głównej **nie** otrzymujesz karty znaku zodiaku.



Zapłacić 1 żywność, aby przeprowadzić akcję zakupu budowli (w standardowy sposób łącznie z opłaceniem jej kosztów).



Zapłacić 1 mądrość, aby:

- przesunąć się o 1 pole na torze militarnym
- albo
- przeprowadzić atak.

Wykonaj wybraną akcję według jej standardowych zasad.



Weź 1 kość mówcy, o ile w puli są jeszcze dostępni mówcy. Pamiętaj, że mówców nie umieszcza się w podstawkach.



Weź 1 surowiec podstawowy (kamień, żywność albo mądrość).



ZAMKNIĘCIE DZIELNICY

W ramach akcji gracz może zamknąć dzielnicę w swoim mieście. Zamknięcie dzielnicy pozwala na zdobycie punktów zwycięstwa (a także złota) za zgodność układu budowli ze wzorem na karcie dzielnicy, zdobycie dodatkowych bonusów w oparciu o aktywowane budowle i na zdobycie dodatkowych punktów zwycięstwa na koniec gry w oparciu o wartość i kolor kości obywatela użytej do zamknięcia dzielnicy w powiązaniu z wysokością wieży w tym kolorze.

Aby zamknąć dzielnicę:

1. Gracz wybiera patrycjusza w swoim obszarze gry (nie może wybrać kości patrycjusza na miejscu spotkania, archonta, doradcy, kości mówcy ani kości obywatela w siedzibie władz).
2. Umieszcza wybraną kość obywatela (nie zmieniając jego wartości) w siedzibie władz zamykanej dzielnicy, wyciągnąwszy ją z podstawki. Podstawka, z której wziął kość, pozostaje dostępna w jego obszarze gry.
3. Sprawdza zgodność układu budowli z wyłożonymi kartami dzielnic w celu uzyskania ewentualnych korzyści.
4. Aktywuje wszystkie budowle sąsiadujące z nowo ustanowioną siedzibą władz, które **mają taki sam kolor** jak umieszczona w niej kość obywatela (włączając agorę).



Dzielnica może przynieść dodatkowe korzyści, jeśli spełnia warunki widniejące na 1 z wyłożonych kart dzielnic. Aby tak się stało, 3 budowle w dzielnicy 1 muszą przedstawiać wzór widniejący na karcie dzielnicy 2. Pusta budowla na karcie 3 może być reprezentowana przez dowolną budowlę w mieście gracza (włączając szarą budowlę startową albo farmę).



Sprawdzając, czy budowle odzwierciedlają wzór widniejący na karcie, gracz może obracać kartę dzielnicy 4, a także stosować lustrzane odbicie przedstawionego na niej układu.

Za każdym razem, gdy właśnie zamknięta dzielnica gracza pasuje do 1 albo więcej wyłożonych kart dzielnic, gracz natychmiast wybiera **1 z nich** i zdobywa widniejące na niej punkty. Nie ma przy tym znaczenia, czy wcześniej inni gracze także zdobywali punkty dzięki tej karcie. Jeśli nad kartą znajdują się znaczniki złota, gracz zabiera je wszystkie i dołącza do swoich surowców. W trakcie gry gracz może kilkakrotnie odzwierciedlić wzór na tej samej karcie dzielnicy. Gdy robi to po raz pierwszy, zdobywa większą liczbę punktów widniejącą na karcie. Za każdym kolejnym razem zdobywa mniejszą liczbę punktów.

PRZYKŁAD

Zielony gracz zamierza zamknąć dzielnicę. W mieście znajdują się 2 dzielnice: jedna zaznaczona na białym 1 i druga zaznaczona na czarno 2. Każda z tych dzielnic ma jeszcze dostępną siedzibę władz (zaznaczoną różowym kwadratem 3).



Gracz wybiera 1 z siedzib i umieszcza w niej czerwoną kość obywatela 4, tym samym zamykając dzielnicę. Jako że żadna wyłożona karta dzielnicy (nie przedstawiona na ilustracji) nie pasuje do układu właśnie zamkniętej dzielnicy, gracz nie zdobywa punktów zwycięstwa (ani złota) i przechodzi do aktywacji czerwonej budowli (używa jej zdolności).



Wartość kości obywatela w siedzibie władz nie może być modyfikowana, a kość nie wlicza się już do kości obywateli gracza. Z tego względu jakiegokolwiek tekst odnoszący się do kości obywateli (albo patrycjuszy) nie wpływa w żaden sposób na kości w siedzibach władz (chyba że treść zdolności budowli lub karty znaku zodiaku mówi inaczej).

BUDOWA PIĘTRA WIEŻY

Wieże zapewniają graczom dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec gry w zależności od swojej wysokości i wartości kości w tym samym kolorze w siedzibach władz. Aby zbudować 1 piętro wieży, należy wziąć 1 z dysków wież dostępnych w puli i zapłacić tyle złota, ile pięter liczy wieża, którą gracz chce rozbudować. Następnie gracz umieszcza dysk na płycie pałacu, na dyskach tego samego koloru.

PRZYKŁAD

W ramach akcji gracz buduje piętro wieży. Wybiera pomarańczową wieżę, której aktualna wysokość wynosi 3 piętra (wieża składa się z 3 pomarańczowych dysków **1**); płaci więc 3 złota **2**, po czym dodaje 4. piętro do wieży, która znajduje się na płycie pałacu **3**.

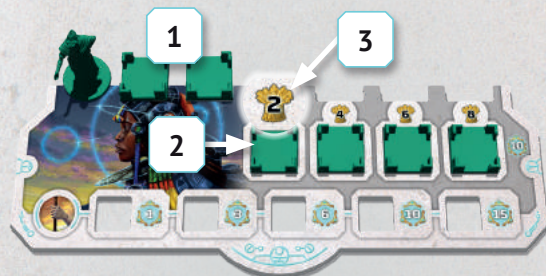


ZWIĘKSZENIE POPULACJI

Jak wyjaśniono w rozdziale *Robotnicy* (zob. str. 11), jeśli gracz chce rozwijać swoją siłę roboczą o nowych patrycjuszy, musi zadbać o kompletowanie par: kości obywateli z podstawkami. Pozyskanie nowej podstawki wymaga od gracza zapłaty żywnością w liczbie widniejącej nad 1. z lewej podstawką na torze populacji na jego planszecie. Pozyskaną podstawkę gracz umieszcza nad swoją planszatką. Podstawki, które stają się puste po tym, jak kość obywatela została umieszczona w siedzibie władz albo gdy kość patrycjusza o wartości „6” staje się doradcą (zob. str. 20), nie wymagają ponownego opłacania kosztu.

Natychmiast po pozyskaniu ostatniej podstawki ze swojej planszетки gracz otrzymuje 10 PZ.

Gracz rozpoczyna grę z 2 dostępnymi podstawkami **1**, w których w trakcie przygotowania rozgrywki umieszcza kości obywateli. Aby pozyskać 3. podstawkę **2**, gracz musi zapłacić 2 żywności **3**.



Pozyskanie ostatniej podstawki kosztuje 8 żywności (najwyższy koszt w żywności na planszecie gracza **4**), ale zapewnia natychmiastowe 10 PZ **5**.





SPASOWANIE

Gdy gracz nie chce albo nie może przeprowadzić już żadnych akcji w bieżącej rundzie, musi spasować. Pasowanie oznacza zaniechanie działań na resztę bieżącej tury gracza (np. gracz nie może skorzystać ze znacznika przewagi) i niemożność wykonywania żadnych akcji już do końca bieżącej rundy. Żeby o tym pamiętać, gracz odwraca swoją kartę pomocy na stronę „PAS”. Gdy gracz pasuje, zabiera swojego archonta i wszystkich swoich patrycjuszów z planszy, po 1 naraz. Każdy patrycjusz o wartości w zakresie 1–5 zwiększa swoją wartość o 1. Każdy patrycjusz, który miałby zwiększyć swoją wartość powyżej „6”, zostaje zamiast tego doradcą. Patrycjusze i mówcy, których gracz nie wykorzystał w tej rundzie, nie zmieniają swoich wartości.

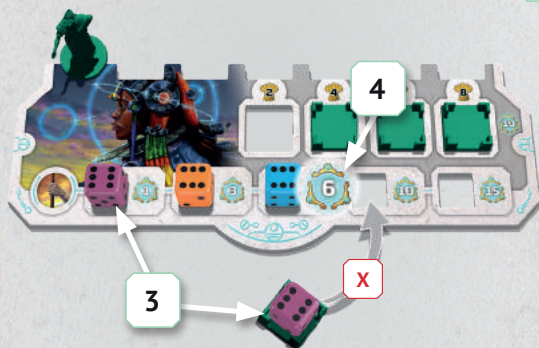
DORADCY

Za każdym razem, gdy patrycjusz o wartości „6” powinien zwiększyć swoją wartość, ta kość staje się doradcą, a jej podstawka staje się ponownie dostępna i gracz może w niej umieścić później nową kość obywatela. Doradcy mogą przynieść graczowi punkty natychmiast albo na koniec gry.

Gdy kość obywatela staje się doradcą, gracz umieszcza ją na 1. wolnym polu od lewej na torze doradców na swojej planszce **1**.



Pierwsza kość obywatela, która stanie się doradcą, zawsze zostaje umieszczona na torze doradców **2**.



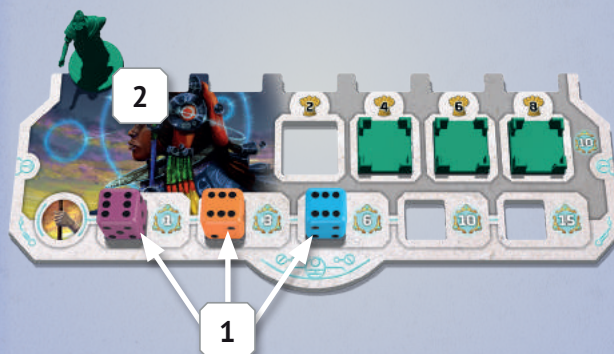
Za każdym razem, gdy kolejna kość staje się doradcą, gracz umieszcza ją na torze doradców, na 1. wolnym polu od lewej, tylko pod warunkiem, że nie ma na nim jeszcze kości tego koloru. Jeśli kość tego koloru już jest na torze doradców **3**, zamiast umieszczać nową kość **X** gracz zdobywa punkty widniejące obok 1. od prawej strony zajętego miejsca na torze **4**. Natomiast niedoszła kość doradcy zostaje odłożona do rezerwy.

SPECJALNA ZDOLNOŚĆ ARCHONTA



Na początku gry archont gracza nie ma swojego koloru. Jednak każdy doradca na planszecie gracza użycza swój kolor archontowi, pozwalając mu na korzystanie z odpowiednich żetonów akcji bonusowych.

Dysponując takimi kośćmi na torze doradców **1**, archont gracza **2** jest traktowany tak, jakby miał kolory: fioletowy, pomarańczowy lub niebieski na potrzeby wykonywania akcji bonusowych.



KORZYSTANIE ZE ZNACZNIKÓW PRZEWAGI

Po wykonaniu akcji innej niż pasowanie gracz może natychmiast wydać (oddać do rezerwy) 1 znacznik przewagi, aby przeprowadzić kolejną akcję, nawet jeśli zdobył ten znacznik w obecnej turze.

Gracz może wydać tylko 1 znacznik przewagi na turę. Może wykorzystać go nawet do spasowania zaraz po tym, jak wykonał inną akcję.

KONIEC RUNDY

Po tym, jak wszyscy gracze spasują, runda dobiega końca. Na koniec rundy:

1. Należy przenieść wszystkie kości mówców z miejsc spotkań z powrotem do puli mówców. Wartość każdego mówcy, który wykonał akcję, wzrasta o 1. Jeśli należałoby podnieść wartość mówcy o wartości „5”, zamiast tego należy przerzucić kość.
2. Gracz znajdujący się najdalej na torze militarnym otrzymuje znacznik pierwszego gracza. W przypadku remisu znacznik otrzymuje gracz, którego dysk militarny znajduje się **na spodzie** stosu.
3. Począwszy od dysku zajmującego najniższą pozycję na torze, wszystkie dyski militarne należy cofnąć tak, aby sąsiadowały z ostatnim przekroczonym polem granicznym. Jeśli na polu znajduje się więcej dysków, należy je przenieść razem jako stos. Jeśli po przesunięciu dysków więcej dysków spotka się na 1 polu, to każdy nowy dysk na danym polu należy umieścić pod stosem poprzednio umieszczonych tu dysków.

PRZYKŁAD

Jest koniec rundy. Brązowy gracz właśnie otrzymał znacznik pierwszego gracza **1**. Teraz wszystkie dyski militarne są cofane do najbliższego pola granicznego za nimi. Czarny dysk się nie porusza, bo znajduje się po sąsiedztwie z ostatnio miniętym polem granicznym **2**.



Jako następny przesuwany jest niebieski dysk **3**, a po nim razem zielony **4** i brązowy **5**. Wszystkie zostają przesunięte do najbliższego pola granicznego za nimi **6**. Aby zachować ich kolejność względem siebie, zielony dysk jest umieszczony pod niebieskim, a brązowy na spodzie stosu.



4. Począwszy od Świątyni Lasów i posuwając się w prawo, należy przydzielić na nowo wszystkie karty znaków zodiaku bez względu na to, gdzie się aktualnie znajdują. Kartę przypisaną do danego toru otrzymuje gracz, którego dysk zajmuje najwyższą pozycję na tym torze spośród wszystkich graczy. W przypadku remisu kartę otrzymuje ten z graczy, którego dysk znajduje się na spodzie stosu. Jeśli żaden dysk nie został przesunięty na torze danej świątyni (wszystkie znajdują się na polu startowym), żaden z graczy nie otrzymuje karty z tej świątyni.

PRZYKŁAD

Czarny i brązowy remisują na najwyższej pozycji na torze Świątyni Gór. Ale to czarny dysk znajduje się na spodzie stosu, zatem to czarny przejmuje kartę Wodnika z tej świątyni.



5. Na koniec należy sprawdzić, czy zaistniał któryś z warunków końca gry (wymienionych na str. 22). Jeśli co najmniej 1 z nich został aktywowany, rozgrywka natychmiast się kończy. W przeciwnym razie rozpoczyna się nowa runda, gracze odkrywają swoje karty pomocy, a pierwszym graczem zostaje gracz ze znacznikiem pierwszego gracza.



KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gra kończy się wraz z końcem rundy, w której zaistniał co najmniej 1 z następujących warunków:

- 1 z graczy dotarł swoimi dyskami na najwyższe pola torów we wszystkich 3 świątyniach.
- Nie ma już złota nad żadną kartą dzielnicy.
- W puli zostały 3 albo mniej kolorów dysków wież.
- W rezerwie nie ma kości obywateli w kolorze, którym należy uzupełnić kości w puli.

Ogłoszenie końca gry

Nie jest to co prawda zasada obowiązkowa, ale uważamy, że w dobrym tonie jest poinformowanie współgraczy o zbliżającym się końcu gry w momencie zaistnienia któregoś z powyższych warunków zamiast czekać z tym do końca rundy. To sprawia, że rozgrywka staje się bardziej przyjacielska. Gracze mogą się jednak umówić na grę ściśle według zasad.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Po zakończeniu ostatniej rundy do punktów zwycięstwa zdobytych podczas rozgrywki każdy gracz dolicza następujące punkty zwycięstwa:

- Po 1 PZ za każdą posiadaną sztukę złota.
- PZ widniejące obok kości doradcy umieszonego najbardziej z prawej toru doradców.
- Gracz porównuje pozycje swoich dysków na 3 torach świątynnych. **Ignoruje dysk zajmujący najwyższą pozycję** spośród jego dysków i dodaje wartości PZ pól zajmowanych przez pozostałe 2 dyski.
- Każda kość obywatela w siedzibie władz zapewnia PZ równe wartości tej kości pomnożonej przez wysokość wieży w tym samym kolorze na płycie pałacu.

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma więcej budowli w swoim mieście. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

PRZYKŁAD PUNKTACJI

Na koniec gry zielony gracz otrzymuje:



- 1 +4 PZ za swoje złoto (po 1 PZ za sztukę).
- 2 +6 PZ za tor doradców (wartość widniejąca obok kości doradcy umieszczonego najbardziej z prawej).



- 3 +47 PZ za tory świątynne (gracz zignorował 70 PZ z najwyższej położonego dysku X i dodał wartości dwóch pozostałych dysków: 31 i 16).



Przy podliczaniu PZ gracze mogą użyć znaczników „100 PZ/200 PZ” w celu zaznaczenia, ile razy ich dyski okrążyły tor punktacji.

The image shows a 4x4 grid of 16 hexagonal game tiles. Each tile contains a different location and a short text description. The locations are: Row 1: Pöytä, Nijmegen, Väkeä Suomalaisuus, Pöytä, Zinjouja; Row 2: Pöytä, Pöytä, Pöytä, Pöytä; Row 3: Pöytä, Pöytä, Pöytä, Pöytä; Row 4: Pöytä, Pöytä, Pöytä, Pöytä. The tiles are numbered 1 through 5. Arrows point from the bottom row to the top row, indicating a sequence of moves.

- 4 **+12 PZ** za pomarańczową kość obywatela w siedzibie władz (wartość kości „6” × 2 pomarańczowe dyski wieży na płycie pałacu).
- 5 **+3 PZ** za czerwoną kość obywatela w siedzibie władz (wartość kości „3” × 1 czerwony dysk wieży na płycie pałacu).

Suma punktów zwycięstwa zdobytych na koniec gry wynosi 72. Gracz dodaje je do swoich punktów zwycięstwa zdobytych w trakcie rozgrywki.

Przygotowanie gry solo przebiega w taki sam sposób jak gry wieloosobowej z następującymi zmianami:

- ✧ Należy przygotować komponenty tylko w 1 kolorze dla 1 gracza i 1 dysk w innym kolorze, który należy umieścić na polu startowym toru militarnego.
- ✧ Należy wyłożyć 3 karty dzielnic (każda z 2 znacznikami złota) i na ich podstawie przygotować pulę dysków wież (razem z 1 dyskiem w każdym z kolorów).
- ✧ Zamiast wybierania początkowych kości (punkty 21–23 standardowego przygotowania) gracz rzuca 1 kością każdego koloru (przerzucając ewentualne „6”), odrzuca 2 kości o najwyższych wartościach (w przypadku równych wartości sam decyduje które), a następnie wybiera 2 z 3 kości, które zostały.
- ✧ Gracz rozgrywa swoje tury jedna za drugą. Gdy odwiedza miejsce spotkania, musi także zwiększyć wartość 1 z sąsiednich miejsc (po prawej albo po lewej stronie).
- ✧ Miejsce spotkania najbardziej z lewej i prawej mają tylko 1 sąsiada.
- ✧ Gracz nie może wybrać sąsiedniego miejsca spotkania, jeśli ma już wartość „6” (aby „zwiększyć” jego wartość do „1”). Jeśli oba sąsiednie miejsca mają wartość „6”, gracz nie zwiększa wartości żadnego z nich.
- ✧ Gracz może wydać znacznik przewagi, aby nie zwiększać wartości żadnego miejsca spotkania w swojej turze (łącznie z tym, które odwiedził). Ta funkcja zastępuje standardowe działanie znacznika przewagi z gry wieloosobowej.
- ✧ Rozgrywka trwa 5 rund. Nie ma innych warunków końca gry.

- ✦ Na początku 2. rundy gracz przesuwając obcy dysk militarny na ostatnie pole przed 2. polem granicznym. Na początku 3. rundy przesuwając go na ostatnie pole przed 3. polem granicznym itd. Podczas ataków gracz porównuje pozycję swojego dysku względem obcego dysku tak, jakby to była rozgrywka 2-osobowa.
- ✦ Na koniec każdej rundy gracz zwraca na planszę wszystkie swoje karty znaków zodiaku z wyjątkiem 1 (wybranej losowo). Gracz zdobywa karty znaków zodiaku tylko poprzez wykonanie powiązanej z tym akcji głównej (a nie dzięki pozycji swojego znacznika na torze świątyni na koniec rundy).
- ✦ Przed podliczeniem punktów na koniec gry należy sprawdzić następujące warunki:
 - » Czerwony żeton akcji bonusowej znajduje się na 1. miejscu spotkania.
 - » Fioletowy żeton akcji bonusowej znajduje się na 2. miejscu spotkania.
 - » Niebieski żeton akcji bonusowej znajduje się na 3. miejscu spotkania.
 - » Pomarańczowy żeton akcji bonusowej znajduje się na 4. miejscu spotkania.
- ✦ Gracz wygrywa, jeśli na koniec 5. rundy ma co najmniej 180 PZ + 20 PZ za każdy spełniony warunek z powyższych.

Po zakończeniu trybu treningu możesz sprawdzić się w pojedynku z potężnym Ufobotem stworzonym przez Dávida Turczego. Pobierz plik PDF niezbędny do gry ze strony www.boardanddice.com.

ZAŁĄCZNIK

W tej sekcji znajdziecie szczegółowe opisy i objaśnienia dotyczące wszystkich kart znaków zodiaku, budowli i symboli akcji dostępnych w grze.

KARTY ZNAKÓW ZODIAKU

Nazwa karty	Tekst na karcie	Dodatkowe informacje
BARAN	Za każdym razem, gdy przeprowadzasz atak, zdobywasz 1 PZ za każdą swoją czerwoną kość obywatela (patrycjusza i kości w siedzibach władz).	Policz zarówno niewykorzystanych patrycjusza, jak i tych na planszy głównej. Nie wliczaj ewentualnego czerwonego doradcy.
BLIŻNIĘTA	Gdy pasujesz, weź 1 dowolny podstawowy surowiec za każde pole, o które będziesz musiał się cofnąć na torze militarnym na koniec rundy.	Ten efekt aktywuje się natychmiast po spasowaniu. Wzięte surowce mogą być takie same albo różne.
BYK	Płać 1 mądrość mniej za budowlę i kości obywateli z puli.	Koszt nie może wynieść mniej niż 0. Efekt tej karty można połączyć z efektem karty Wagi.
KOZIOROŻEC	Za każdym razem, gdy budujesz piętro wieży, możesz dodać 2 do wartości 1 ze swoich kości patrycjusza do maks. wartości „6”.	Możesz wybrać niewykorzystanego patrycjusza albo umieszczonego na planszy głównej. Wartość kości o wartości „6” nie może być już zwiększona. Kość o wartości „5” staje się kością o wartości „6”. Nie można zmieniać wartości kości w siedzibach władz.
LEW	Za każdym razem, gdy zamykasz dzielnicę, dodaj 2 do kości umieszczanej w siedzibie władz w tej dzielnicy do maks. wartości „6”.	Wartość kości „6” nie może być zwiększona. Kość o wartości „5” staje się kością o wartości „6”.
PANNA	Za każdym razem, gdy kupujesz budowlę, możesz umieścić nową płytkę budowli na płycie farmy w swoim mieście. Jeśli to zrobisz, nie płacisz żadnych kamieni ani mądrości.	Płytkę farmy usuń z miasta i połóż na spodzie odpowiedniego stosu budowli na planszy.
RAK	Jeśli w momencie pasowania masz wolną podstawkę, weź za darmo kość obywatela z puli.	Ten efekt aktywuje się natychmiast po spasowaniu, zanim jakiegokolwiek kości obywateli staną się doradcami. To oznacza, że musisz mieć wolną podstawkę już w momencie pasowania, jeśli chcesz skorzystać ze zdolności tej karty.
RYBY	Możesz traktować każdą akcję bonusową tak, jakby jej efekt brzmiał „Weź 1 złoto”.	Nadal do wykonania akcji bonusowej potrzebujesz patrycjusza w odpowiednim kolorze albo archonta i doradcy w odpowiednim kolorze.
SKORPION	Za każdym razem, gdy zamykasz dzielnicę albo musisz dodać 1 do kości patrycjusza o wartości „6”, weź 1 mądrość.	Ta zdolność aktywuje się zazwyczaj w momencie, gdy kość patrycjusza o wartości „6” staje się doradcą. Nie aktywuje się natomiast, gdy 1 z Twoich kości jest celem efektu, który mógłby potencjalnie zwiększyć jej wartość powyżej „6”.
STRZELEC	Za każdym razem, gdy bierzesz nową kość obywatela albo kość mówcy, możesz dodać 1 do jej wartości do maks. „6” (obywatel) albo maks. „5” (mówca).	Wartość „6” kości obywatela i wartość „5” kości mówcy nie mogą być zwiększone.
WAGA	Za każdym razem, gdy zamykasz dzielnicę, możesz wziąć kość obywatela z puli, płacąc wymagany koszt w mądrości.	Aktywuj ten efekt po tym, jak przeprowadziłeś całą akcję zamknięcia dzielnicy (dzielnica jest zamknięta, punkty przyznane, a ewentualne budowle aktywowane). Umieść nowego obywatela w wolnej podstawce.
WODNIK	Za każdym razem, gdy przesuwasz się o 2 pola w 1 ze świątyń, możesz zapłacić 1 złoto, aby przesunąć się o 1 pole w innej świątyni.	Tylko akcja główna polegająca na przesunięciu o 2 pola lub zdolność budowli świątyni mogą aktywować ten efekt. Można go użyć w turze, w której zdobyto się tę kartę.

PLYTKI BUDOWLI



Nazwa	Zdolność budowlu i uwagi dodatkowe
Kamieniołom	Weź 1 kamień + 1 kamień za każde sąsiednie puste pole (w pionie i poziomie).
Mennica	Weź 1 złoto.
Przystań	Zdobywasz 2 PZ za każdą swoją żółtą budowlę (z tą włącznie).
Spichlerz	Weź 1 żywność + 1 żywność za każdą swoją farmę.
Targowisko	Zdobywasz 4 PZ za każdego swojego żółtego patrycjusza.
Warsztat	Weź 1 podstawowy surowiec (kamień, żywność albo mądrość).



Nazwa	Zdolność budowlu i uwagi dodatkowe
Hipodrom	Zdobywasz 2 PZ za każdą swoją czerwoną budowlę (z tą włącznie) i 2 PZ za każdego swojego czerwonego patrycjusza.
Osada weteranów	Wybierz 1 ze swoich niewykorzystanych czerwonych patrycjuszy. Zdobywasz PZ w liczbie równej jego wartości. Następnie zmniejsz jego wartość o 1.
Posterunek	Przesuń się o 1 pole na torze militarnym albo przeprowadź atak.
Tereny jeździeckie	Przesuń się o 2 pola na torze militarnym i weź 1 kamień albo 1 żywność za każdego gracza o niższej sile militarnej od Ciebie.
Twierdza	Przesuń się o 1 pole na torze militarnym za każdą swoją czerwoną budowlę (z tą włącznie).
Zbrojownia	Przesuń się o 2 pola na torze militarnym i/albo przeprowadź atak. Uwaga! Możesz zaatakować przed albo po pełnym zwiększeniu siły militarnej.



Nazwa	Zdolność budowlu i uwagi dodatkowe
Forum	Weź 1 kość mówcy z puli za darmo.
Kamienny krąg	Zdobywasz 0/1/3/6/10 PZ za 1/2/3/4/5 różnych kolorów budowli w swoim mieście (z tym włącznie).
Miejsce budowy	Weź 1 budowlę z puli za darmo i umieść ją obok swojej planszетки. Możesz dodać ją do miasta później w ramach normalnej akcji zakupu budowli bez opłacania kosztu w mądrości.
Posiadłość	Weź 1 kość obywatela z puli za darmo.
Sąd	Zmień kolor 1 ze swoich niewykorzystanych patrycjuszy, zamieniając go z kością z rezerwy (zachowaj jego wartość).
Zamek	Zdobywasz 1 PZ + 3 PZ za każdą zamkniętą dzielnicę w swoim mieście.



Nazwa	Zdolność budowlu i uwagi dodatkowe
Obelisk	Zdobywasz 1/2/4/7 PZ za 1/2/3/4+ obeliski w swoim mieście (z tym włącznie).
Pomnik	Przesuń się o 1 pole w wybranej przez siebie świątyni.
Świątynia Gór	Przesuń się o 2 pola w Świątyni Gór. Możesz wydać 1 złoto, aby przesunąć się o 1 pole w innej świątyni.
Świątynia Lasów	Przesuń się o 2 pola w Świątyni Lasów. Możesz wydać 1 złoto, aby przesunąć się o 1 pole w innej świątyni.
Świątynia Mórz	Przesuń się o 2 pola w Świątyni Mórz. Możesz wydać 1 złoto, aby przesunąć się o 1 pole w innej świątyni.
Święte miejsce	Zdobywasz 3/6/10 PZ za posiadanie 1/2/3 kart znaków zodiaku.

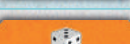


	Nazwa	Zdolność budowli i uwagi dodatkowe
	Chata uzdrowicieli	Zdobywasz 1 PZ + 1 PZ za każdego swojego patrycjusza.
	Fontanna mądrości	Weź 1 mądrość i ustaw dowolny statek na wartość „1”.
	Główna brama	Dodaj maks. 2 do wartości swojego dowolnego niewykorzystanego patrycjusza.
	Warsztat artystyczny	Zdobywasz 3 PZ za każdy kolor Twoich patrycjuszy.
	Wieża astronomiczna	Weź 1 mądrość + 1 mądrość za każdego swojego doradcę.
	Wieża maga	Użyj zdolności 1 z sąsiednich budowli.

AKCJE NA PLANSZY

	Weź 3 kamienie.
	Przesuń się na torze militarnym o 1 pole i/albo przeprowadź atak (w dowolnej kolejności).
	Weź 3 żywności.
	Kup budowlę.
	Weź 3 mądrości.
	Zapłać 1 kamień i przesuń się do 2 pól w 1 świątyni i weź jej kartę znaku zodiaku.
	Weź dowolny surowiec podstawowy (kamień, żywność albo mądrość) i 1 złoto.
	Weź kość obywatela. Zapłać jej koszt w mądrości.
	Weź 1 kamień, 1 żywność i 1 mądrość.
	Zapłać 1–3 żywności. Za każdą wydaną żywność: zwiększ wartość niewykorzystanego patrycjusza o 1 albo przesuń się na torze militarnym o 1 pole.

ŻETONY AKCJI BONUSOWYCH

	Zapłać 1 kamień i przesuń się o 1 pole w dowolnej świątyni. Nie otrzymujesz jej karty znaku zodiaku.
	Zapłać 1 żywność, aby kupić budowlę.
	Zapłać 1 mądrość, aby albo przesunąć się na torze militarnym o 1 pole, albo przeprowadzić atak.
	Weź 1 kość mówcy.
	Weź 1 dowolny surowiec podstawowy (kamień, żywność albo mądrość).

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Origins: Pierwsi Budowniczo

Autor gry: Adam Kwapiński

Opracowanie: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Małgorzata Mitura, Rainer Åhlfors

Tryb solo – trening: Dávid Turczy

Ilustracje: Aleksander Zawada, Zbigniew Umgelter

Opracowanie graficzne: Zbigniew Umgelter

Skład instrukcji: Agnieszka Kopera

Instrukcja: Błażej Kubacki

Redakcja instrukcji: Emanuela i Robert Pratt

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Redakcja polskiej wersji językowej: zespół Rebel

Od autora:

Tak jak wiele innych gier *Origins* jest wynikiem ciężkiej pracy wielu osób, dzięki którym możecie teraz cieszyć się grą w swoich domach. Większość podziękowań kieruję do całej ekipy wydawniczej. Jestem niezmiernie wdzięczny ludziom z Board&Dice – za pracę i serce, jakie włożyli w ten projekt, szczególnie za rozmowy z Andreiem Novacem i Kubą Polkowskim, które stały się bezpośrednią inspiracją do powstania tej gry.

Środowisko twórców gier planszowych jest raczej małe i nasze zawodowe kontakty często przeplatają się z osobistymi. Dlatego jeszcze raz, chociaż już o nim wspominałem, chciałbym podziękować Kubie Polkowskiemu. Tym razem nie jako pracownikowi firmy, ale jako osobie, która od lat wspiera mnie w mojej karierze. Co więcej, a może nawet co najważniejsze, Kuba był zawsze moim partnerem do rozmowy i do gry. Dziękuję Ci za to i do zobaczenia nad planszą!

Twórcy oraz Board&Dice pragną podziękować wszystkim zaangażowanym w testowanie gry za ich rady i cenne uwagi. A są to: Borys Bielaś, Małgorzata Boryczka, Joanna Gleń, Maciej „mat_eyo” Matejko, Karolina Potakiewicz, Jakub Wasilewski, Daniel Dubel, Dave Haeze, Grzesiek Łuszczek, Michał Mazurek, Konrad Sulżycki, Łukasz Juras, Przemysław Golus, Weronika Nogaś, Wiktoria Matyja, Youry Ivanov, Anna Czarnacka, Dariusz Szypuła, Dominik „Vyk” Pańczyk, Emilia Kozarska, Rafał Stefaniak, Iwona Jaworowska, Jan Skornowicz, Janusz Smoła, Julia Gauza, Krzysztof Widera, Ludwika Majchrzak, Maciej Prostack, Marcin Bernaciak, Marcin Magdziarz, Marek Mańko, Maria Józwik, Marta Szpaderska, Mateusz Myrcha, Michał Cieślowski, Michał Górecki, Patryk Olbert, Rafał Szymaszek, Sebastian Borowczyk, Noralie Lubbers, Daniele Tascini.

Board&Dice

Dyrektor naczelny: Andrei Novac

Kierownik operacyjny: Aleksandra Menio

Kierownik marketingu: Filip Głowacz

Kierownik sprzedaży: Ireneusz Huszcza

Dyrektor artystyczny: Kuba Polkowski

Kierownik projektu: Błażej Kubacki

Brakujące lub zniszczone komponenty?

Pomimo tego, że dokładamy wszelkich starań, aby nasze gry były w pełni skompletowane, nadal mogą zdarzyć się błędy, wskutek których zabraknie jakiegoś elementu lub będzie on zniszczony. Jeśli tak się stanie, prosimy o kontakt: reklamacje@rebel.pl.

© 2020–2021 Board&Dice. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Chcesz wiedzieć więcej o grze *Origins: Pierwsi Budowniczo*?
Odwiedź nas na: www.boardanddice.com, www.wydawnictworebel.pl

