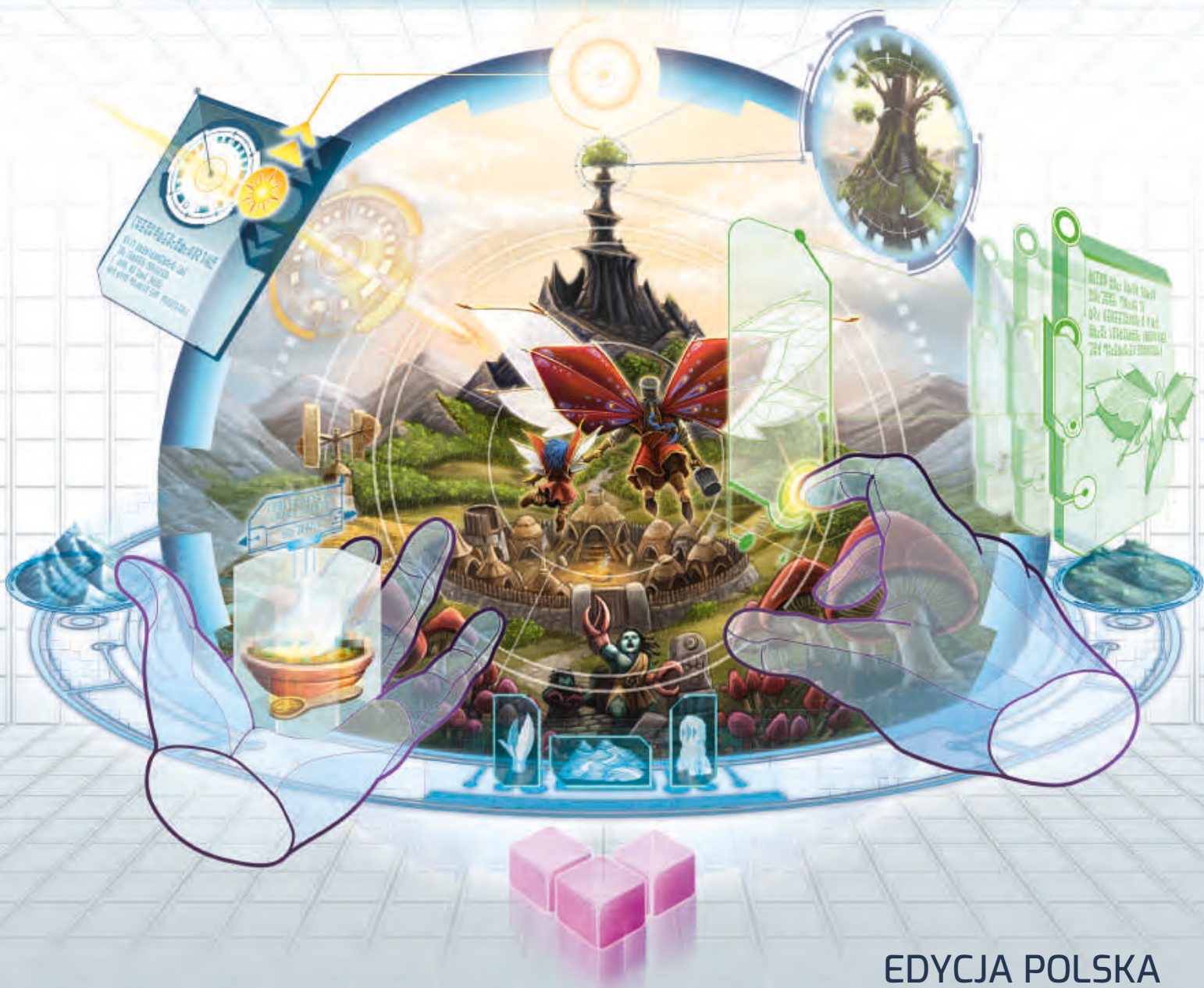


CIVOLUTION



EDYCJA POLSKA

Dla 1-4 graczy od 14 lat

INSTRUKCJA



DEEP PRINT
GAMES

rebel

Wstęp

Drodzy studenci,

zarówno ja, jak i cała kosmiczna kadra **Technologicznej Akademii Stworzenia** gorąco zapraszamy na **Civolution** – najważniejszy egzamin w dziedzinie projektowania cywilizacji. Tych, którzy jeszcze mnie nie znają, pragnę poinformować, że mam na imię **Agera**. Jako kierowniczy byt niniejszej instytucji odpowiadam za przebieg egzaminu.



Tym razem wybraliśmy scenariusz poświęcony istotom humanoidalnym zamieszkującym odosobniony kontynent. Każdy z egzaminowanych odegra rolę lokalnego bóstwa, które pozostaje w ścisłym związku ze swoją cywilizacją i próbuje poprowadzić ją ku świetlanej przyszłości, rywalizując jednocześnie z innymi społecznosciami.



Możliwości rozwoju są nieograniczone – od postępu w dziedzinach kultury i technologii po ewolucyjne adaptacje biologiczne. Zastanówmy się na przykład, co skieruje cywilizację na tory szybszego rozwoju: wynalezienie koła czy wykształcenie skrzydeł?

Udowodnij, że jesteś w stanie w mistrzowskim stopniu opanować swoją konsolę, adaptując ją do zmiennych parametrów środowiskowych oraz różnorodnych praw rządzących chaosem i kreacją.



Egzamin zakończy się po upływie 4 epok. Twórca cywilizacji, która zbierze w tym czasie najwięcej punktów zwycięstwa, nie tylko zda egzamin, ale otrzyma również status pełnoprawnego członka Technologicznej Akademii Stworzenia. Życzę wszystkim powodzenia podczas **Civolution**!

Kilka uwag na temat korzystania z tej instrukcji

Bóstwo cywilizacji jest tak ściśle z nią związane, że praktycznie stanowi jej ucieleśnienie. W dalszej części instrukcji będziemy często zastępować termin „gracze” słowem „cywilizacje”. Warto zatem pamiętać – **cywilizacja = gracz**.

W tej instrukcji często używany jest termin „**kolejność rozgrywania tur**”. Zawsze odnosi się do kolejności, w jakiej toczy się rozgrywka. Jako pierwsza turę rozgrywa cywilizacja rozpoczynająca (cywilizacja gracza, który w danym momencie ma monolit startowy), następnie swoje tury rozgrywają kolejne cywilizacje zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

By ułatwić korzystanie z instrukcji, niektóre informacje umieszczamy w 3 rodzajach ramek:

Akcje kluczowe. W czerwonych ramkach wyjaśniamy zasady działania poszczególnych akcji i znaczenie związanych z nimi symboli. Dotyczy to głównie często pojawiających się symboli akcji.

AKCJA KLUCZOWA

Słowa kluczowe. W niebieskich ramkach znajdują się najważniejsze informacje dotyczące poszczególnych **słów kluczowych**. Te ramki mogą zawierać również szczegółowe zasady ich dotyczące.

SŁOWO KLUCZOWE

W instrukcji znajdują się również fioletowe ramki. Zawierają cenne wskazówki i porady udzielane przez Agerę. Wprawdzie nie ma tam konkretnych zasad, ale ułatwiają one zrozumienie podstaw rozgrywki.



Szczegółowy **spis treści** ułatwia wyszukiwanie najważniejszych informacji i organizuje tę instrukcję. Na każdej stronie, obok numeru strony, znajduje się **informacja**, jakie elementy gry są na niej omawiane.

PROKREACJA

17

TEST PRZYCHYLNOŚCI

Glosariusz. Do gry dołączony jest glosariusz, który stanowi dodatek do tej instrukcji. Zawiera szczegółowe wyjaśnienia dotyczące występujących w grze kart i czipów. Znajduje się w nim również indeks słów kluczowych. Gdy natkniesz się na budzący wątpliwości termin, możesz zajrzeć do glosariusza, w którym znajdziesz krótkie wyjaśnienie lub odnośnik do odpowiedniej strony.


















Skrót zasad. Wśród elementów gry znajdziesz również broszurę zatytułowaną „Podsumowanie zasad: wybrane symbole i elementy”. W pudełku znajdują się jej 4 kopie, każda zawiera skrót najważniejszych zasad.



Spis treści

Komponenty.....	4
Przygotowanie do gry.....	6
Zasady rozgrywki.....	11
Zdobywanie punktów zwycięstwa.....	11
Rozgrywanie epoki.....	12
Faza 1. Nowe karty.....	12
Faza 2. Nowe cele	12
Faza 3. Dodatkowe odkrycie	12
Faza 4. Faza akcji	13
Aktywacja modułu.....	13
Moduły	14
Moduł snu	14
Moduły cech	14
Moduły główne	14
Moduł: Migracja	14
Moduł: Prokreacja	16
Moduł: Produkcja	18
Moduł: Transport.....	19
Moduł: Wyżywienie.....	19
Moduł: Eksploracja.....	20
Moduł: Budynek.....	21
Moduł: Planowanie	26
Moduł: Badania	28
Moduł: Osiągnięcia.....	28
Moduł: Wiedza	29
Moduł: Mutacja.....	29
Moduł: Wynałazki.....	30
Moduł: Handel.....	30
Moduł: Działania	31
Wykonanie resetu	32
Koniec fazy akcji	32
Faza 5. Faza obszarów	32
Faza 6. Faza żywienia	32
Faza 7. Faza wydarzeń.....	34
Faza 8. Faza przychodu.....	36
Koniec gry.....	36
Punktacja końcowa.....	36
Tryb solo	39

Akcje kluczowe

 Wykonanie 1 migracji	14
 Wykonanie 1 prokreacji	16
 Wykonanie testu przychylności ...	17
 Produkcja 1 materiału.....	18
 Transport 1 materiału do magazynu.....	18
 Przeprowadzenie polowania.....	19
 Wzmocnienie 1 z osłabionych plemion.....	19
 Dokonanie szczęśliwego odkrycia	20
 Zyskanie 1 czipa przychodu	24
 Odwrócenie 1 kafelka rzędu	24
 Wykonanie akcji 1 czipa przychodu	24
 Instalowanie 1 karty badań	25
 Instalowanie 1 czipa celu.....	26
 Zyskanie 1 czipa celu.....	26
 Ulepszenie 1 modułu głównego	27
 Zyskanie 1 karty badań	28
 Wykonanie 1 działania.....	31

Słowa kluczowe

Plemiona	9
Znaczники.....	9
Kategorie punktowe	11
Matryca konsoli.....	11
Znaczniki skupienia	14
Obszary pod zabudowę.....	22
Czipy atrybutów	27
Tory postępu.....	31
Obszary.....	38

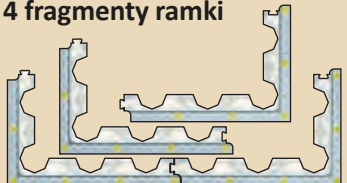
Komponenty

2 plansze gry



plansza postępu plansza przebiegu gry

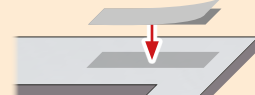
4 fragmenty ramki



4 konsole

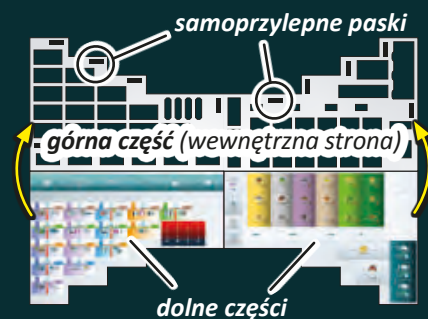


arkusz z 50 dwustronnymi samoprzylepnymi paskami



Przed pierwszą rozgrywką

Każda konsola składa się z **górnej części** z wycięciami i 2 **dolnych części**. Górną i dolne części należy złożyć i skleić. By to zrobić, należy usunąć kartonowe elementy z wycięć (wypchnięte części nie będą już potrzebne, można je wyrzucić). Następnie należy odkleić z arkusza 10 dwustronnych **samo-przylepnych pasków** i przykleić je w 10 oznaczonych miejscach na wewnętrznej stronie górnej części. W kolejnym kroku należy usunąć z nich górną warstwę folii ochronnej, ostrożnie złożyć dolne części na wewnętrznej stronie górnej części i skleić górną część i dolne części, dokładnie je dopasowując.



160 kart badań (5 talii po 32 karty w każdej)

karty wynalazków



awers rewers

karty mutacji



awers rewers

karty wiedzy



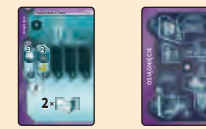
awers rewers

karty budynków



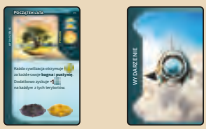
awers rewers

karty osiągnięć



awers rewers

20 kart wydarzeń



awers rewers

12 kart znaczników startowych



awers rewers

10 kart czipów startowych



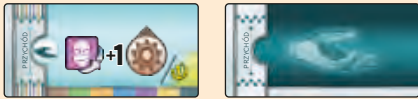
awers rewers

65 czipów celów



awers rewers

25 czipów przychodu



awers rewers

12 czipów atrybutów



awers rewers

22 karty do rozgrywki w trybie solo



awers rewers

12 żetonów 100 PZ



strona z punktami strona blokady

8 kafelków rzędów

4 kafelki rzędu 4



strona nieaktywna strona aktywna

4 kafelki rzędu 5



strona nieaktywna strona aktywna

9 kafelków punktacji

strony z symbolami



strony z punktami



3 woreczki

1 ×



woreczek na czipy celów

1 ×



woreczek na czipy przychodu

1 ×



woreczek na czipy atrybutów

29 kości aktywacji



9 kości losu



znacznik fazy



znacznik pogody



80 pionków plemion



16 pionków osad



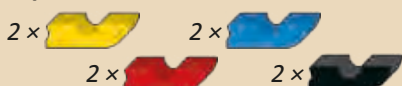
200 znaczników



12 pionków farm



8 pionków łodzi

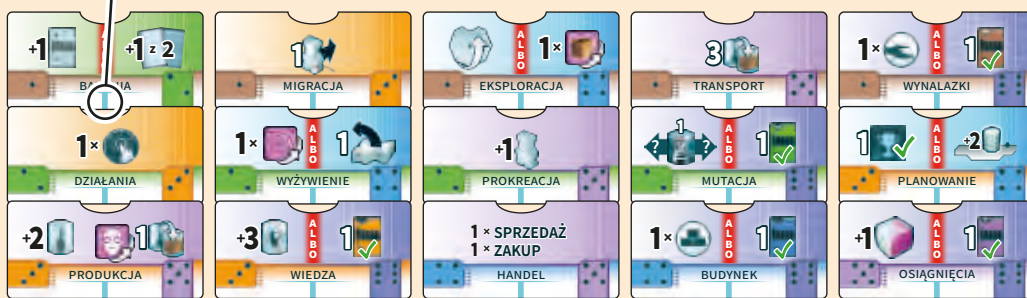


28 dysków

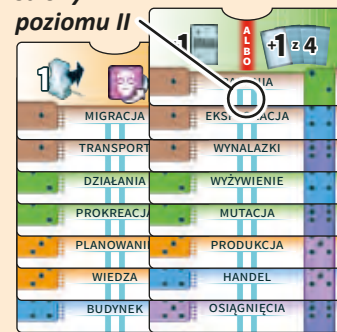


60 kafeków modułów (4 zestawy po 15 kafeków)

strony poziomu I



strony poziomu II



8 kafeków terytoriów

awersy



rewersy



Przed pierwszą rozgrywką
Na 3 spośród kafeków terytoriów znajduje się część z górami, którą należy złożyć na przednią część kafek terytorium i przykleić przy użyciu dwustronnych pasków samoprzylepnych.



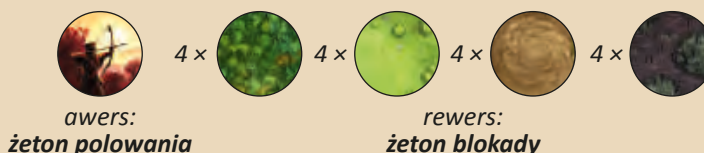
18 żetonów materiałów



24 kafki obszarów



16 żetonów terenów

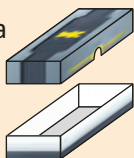


monolit startowy

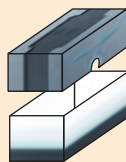


6 pudełek do przechowywania i 8 przegródek

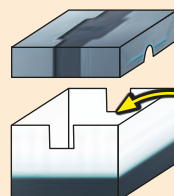
4 wąskie pudełka na komponenty graczy



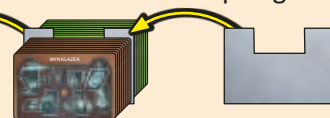
średnie pudełko na inne komponenty



duże pudełko na karty



8 przegródek



Przygotowanie do gry

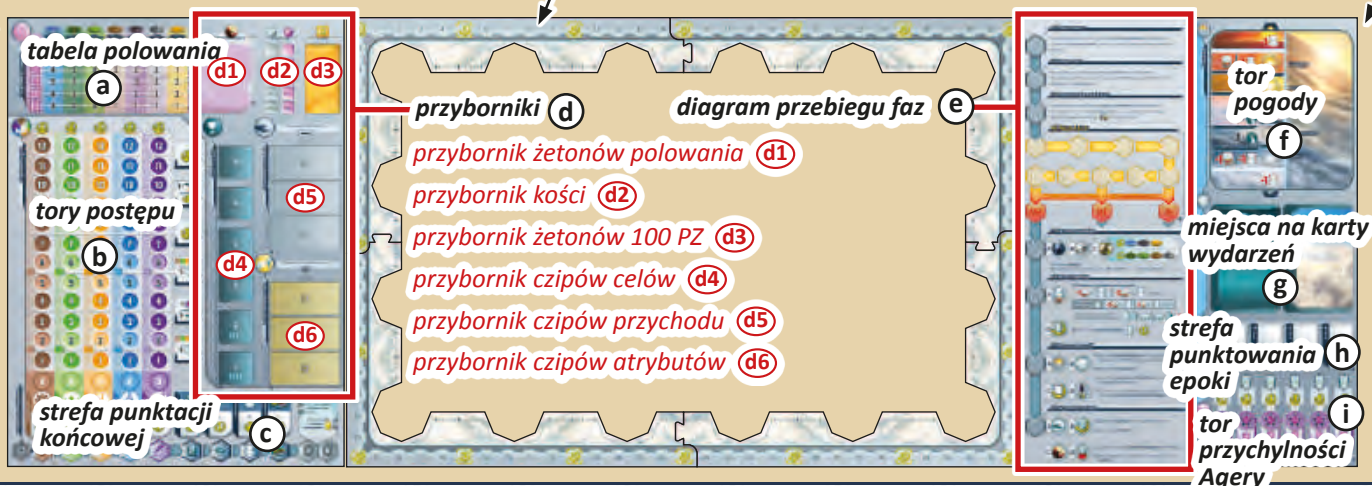
Uwaga! Rozgrywka, szczególnie w wariantcie 4-osobowym, wymaga dużego stołu (co najmniej 130 cm x 90 cm).

Poniżej opisujemy przygotowanie do gry, w której bierze udział od 2 do 4 osób. Rozgrywkę w trybie solo opisujemy na stronie 38.

1 By złożyć tor punktacji, należy złożyć **4 części ramki**. Następnie należy umieścić **tor punktacji** na środku stołu.

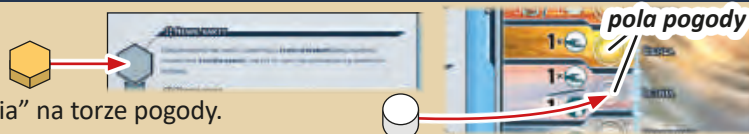
Po lewej stronie toru punktacji należy położyć **planszę postępu**, która zawiera **tabelę polowania (a)**, **tory postępu (b)**, **strefę punktacji końcowej (c)** i **przyborniki (d)**.

Po prawej stronie toru punktacji należy położyć **planszę przebiegu gry**. Jej lewa połowa zawiera diagram **przebiegu faz (e)**. Na prawej połowie są natomiast **tor pogody (f)**, **miejsca na karty wydarzeń (g)**, **strefa punktowania epoki (h)** i **tor przychylności Agery (i)**.



2 Należy umieścić **znacznik fazy** na sześciokątnym polu w lewym górnym rogu diagramu przebiegu faz.

Należy umieścić **znacznik pogody** na **polu pogody „Letnia”** na torze pogody.



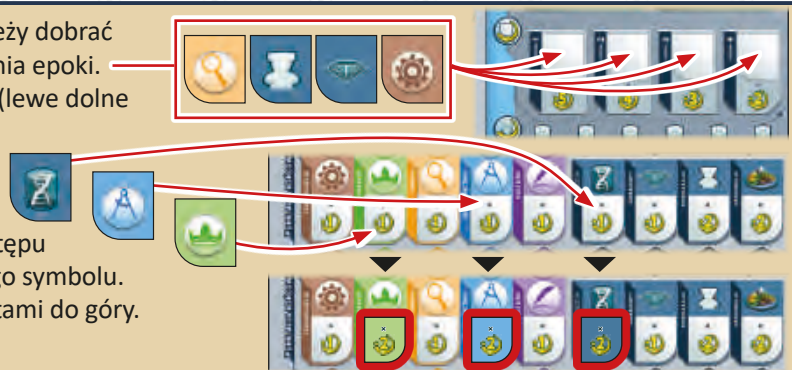
3 Należy potasować **20 kart wydarzeń** i położyć 4 z nich awersami do dołu na prawym miejscu na karty wydarzeń, tworząc zakryty stos wydarzeń. Należy odłożyć pozostałe karty wydarzeń do pudełka, nie oglądając ich.





4 Należy potasować **9 kafelków punktacji**. Następnie należy dobrać 4 z nich i umieścić losowo na 4 polach strefy punktowania epoki. Wszystkie powinny być odwrócone symbolami do góry (lewe dolne rogi mają być zaokrąglone).

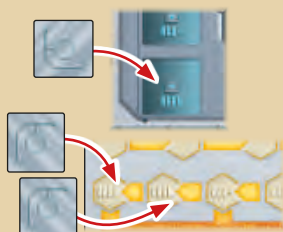
Następnie należy dobrać losowo 3 kolejne kafelki. Po zapoznaniu się ze znajdującymi się na nich symbolami należy położyć każdy kafelek na planszy postępu w strefie punktacji końcowej, na polu poniżej pasującego symbolu. Następnie należy odwrócić te 3 kafelki stronami z punktami do góry.





2 pozostałe kafelki punktacji należy odłożyć do pudełka.

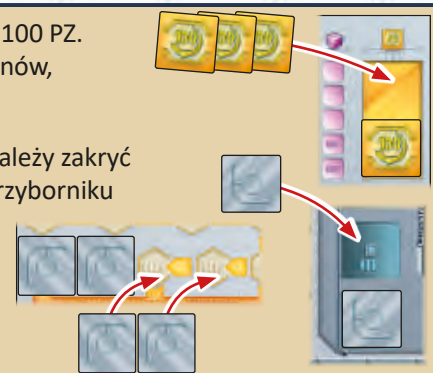


5 Należy umieścić **żetony 100 PZ** jako zasoby na planszy postępu, w przyborniku żetonów 100 PZ. Jeśli w grze bierze udział 2 albo 3 graczy, należy wziąć odpowiednio 3 żetony albo 6 żetonów, odwrócić je stronami blokady do góry i zakryć nimi określone pola na planszach.

W rozgrywce 3-osobowej należy zakryć pole  w przyborniku czipów celów oraz pola  na diagramie przebiegu faz.



W rozgrywce 2-osobowej należy zakryć pole  i pole  w przyborniku czipów celów oraz pola  i pola  na diagramie przebiegu faz.



6

W niebieskim woreczku należy pomieszać **65 czipów celów**, a następnie wylosować i umieścić po 1 odkrytym czipie celu na każdym pustym polu w przyborniku czipów celów.

W białym woreczku należy pomieszać **25 czipów przychodu**, a następnie wylosować i umieścić po 1 odkrytym czipie przychodu na każdym polu w przyborniku czipów przychodu.

W żółtym woreczku należy pomieszać **12 czipów atrybutów**, a następnie wylosować i umieścić po 1 odkrytym czipie atrybutu na każdym polu w przyborniku czipów atrybutów.

Następnie należy położyć 3 woreczki z czipami obok planszy, ponieważ będą potrzebne w czasie gry.

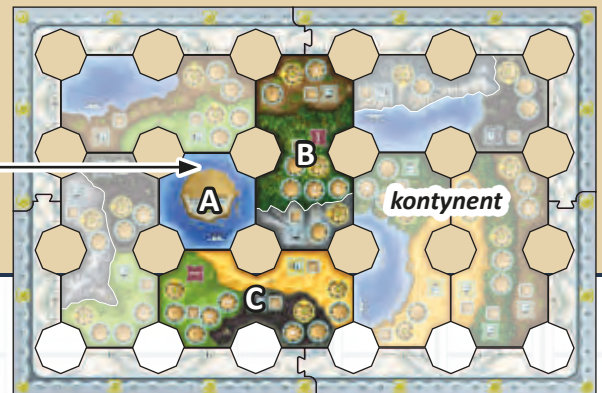


7

Należy zbudować kontynent, umieszczając **8 kafelków terytoriów** w losowej kolejności i orientacji w ramce **toru punktacji**, całkowicie ją wypełniając.

Podczas **pierwszej rozgrywki** należy znaleźć kafelki terytoriów oznaczone na rewersie literami „A”, „B” i „C” i rozmieścić je w pokazany na ilustracji sposób. Następnie należy losowo uzupełnić kontynent pozostałymi kafelkami.

Kontynent składa się z 18 terytoriów lądowych (po 3 z każdego z 6 rodzajów: las, łąka, wzgórze, bagna, góry, pustynia) i 4 terytoriów wodnych (na 1 z nich znajduje się wyspa oznaczona jako „Obszar pod zabudowę”).



8

Należy potasować **24 zakryte kafelki obszarów** i umieścić po 1 w każdym pustym miejscu na kontynencie (awersami do dołu). Te obszary można eksplorować podczas gry.



9

Następnie należy rozłożyć **18 żetonów materiałów** na terytoriach lądowych kontynentu. Podczas **kilku pierwszych rozgrywek** należy ułożyć je następująco:

Najpierw należy znaleźć **żeton drewna**.

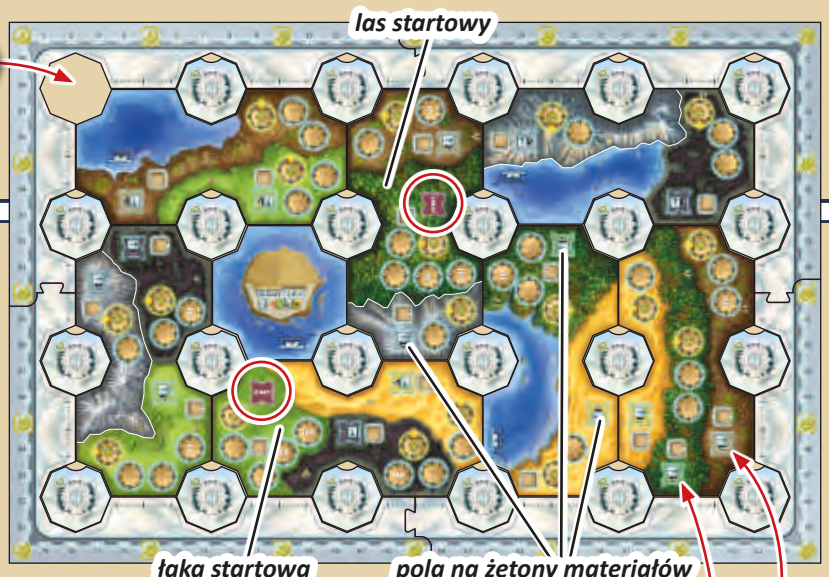
Następnie należy znaleźć **żeton papirusu**.

W kolejnym kroku należy umieścić odkryty żeton drewna

w lesie, **na polu na żeton materiału** oznaczonym napisem „Start” (**las startowy**), i odkryty żeton papirusu na łące, **na polu na żeton materiału** oznaczonym napisem „Start” (**łąka startowa**).

Następnie należy potasować pozostałe żetony materiałów według rodzaju terytorium. Należy umieścić losowo zakryte żetony materiałów na **polach na żetony materiałów** znajdujących się na kafelkach terytoriów. Rodzaj żetonu materiału należy dopasować do rodzaju terytorium.

W kolejnych rozgrywkach należy w tym kroku potasować 18 zakrytych żetonów materiałów według rodzaju terytorium i rozmieścić losowo zakryte żetony na **polach na żetony materiałów** na terytoriach odpowiedniego rodzaju. Następnie należy odkryć żetony materiałów umieszczone na 2 **polach na żetony materiałów** oznaczonych napisami „Start”.



10 W rozgrywkach 2- i 3-osobowych należy zakryć część **obozowisk** na terytoriach kontynentu żetonami blokady. By to zrobić, należy wziąć **żetony terenów** i odwrócić je rewersami do góry.

W rozgrywce 2-osobowej należy zakryć 10 obozowisk oznaczonych symbolami + i , kładąc na każdym z nich (rewersiem do góry) żeton terenu pasujący do rodzaju terytorium.

W rozgrywce 3-osobowej należy zakryć tylko 4 obozowiska oznaczone symbolem .

Pozostałe żetony terenów należy umieścić awersami do góry jako zasoby na **planszy postępu**, w **przyborniku żetonów polowania**.

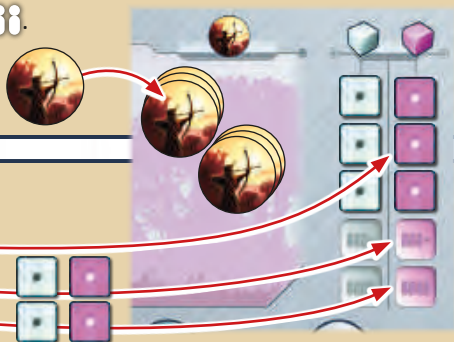


11 W zależności od liczby cywilizacji należy umieścić kości na polach przybornika kości w następujący sposób:

W rozgrywce 2-osobowej należy umieścić **3 kości aktywacji** i **3 kości losu** .

W rozgrywce 3-osobowej należy umieścić **4 kości aktywacji** i **4 kości losu**.

W rozgrywce 4-osobowej należy umieścić **5 kości aktywacji** i **5 kości losu**.



12 Każdy gracz bierze **konsolę**, rozkłada ją i kładzie przed sobą.

Konsola to centrum cywilizacji, które służy do zarządzania zasobami i akcjami.

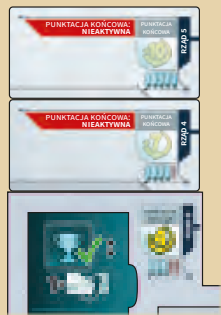
Następnie każdy gracz wybiera swój kolor, bierze wszystkie komponenty gry tego koloru i wykonuje następujące **kroki przygotowania do gry**:

1) Bierze 1 z zestawów **15 kafelków modułów** i umieszcza każdy kafelek w odpowiednim zagłębieniu po prawej stronie konsoli. Każdy kafelek powinien być odwrócony stroną poziomą i do góry (oznaczoną pojedynczym niebieskim paskiem przy dolnej krawędzi).

2) Wyjmuje z pudełka 6 **kości aktywacji** i odwraca je w taki sposób, aby na kolejnych kościach były widoczne następujące liczby oczek: . Następnie umieszcza każdą kość na **polu kości**, którego liczba oczek jest równa liczbie oczek na kości.

3) Wyjmuje z pudełka **1 kość losu** i kładzie ją obok swojej konsoli.

4) Bierze **kafelki rzędu 4** oraz **rzędu 5** i kładzie je nieaktywnymi stronami do góry bezpośrednio nad lewą górną krawędzią swojej konsoli tak, aby rząd 4 znajdował się bezpośrednio nad rzędem 3, a rząd 5 nad rzędem 4.



5) Umieszcza **4 pionki osad**, **3 pionki farm** i **2 pionki łodzi** w odpowiednich zagłębieniach po lewej stronie konsoli.



6) Umieszcza **7 dysków** swojego koloru w następujących miejscach:

- 1 dysk na polu „0” **toru punktacji** (ramka),
- 1 dysk na skrajnym lewym polu **toru przychylności Agery** (dół planszy przebiegu gry),
- po 1 dysku na polach „0” każdego z 5 **torów postępu** (plansza postępu).



Dyski różnych cywilizacji można układać jeden na drugim w dowolnej kolejności.

Gra zawiera pudełka do przechowywania. Komponenty wymienione w krokach **przygotowania do gry** od 2 do 8 należy posortować według koloru i umieścić w pudełkach odpowiadających kolorom graczy. Kafelki modułów z kroku 1 można przechowywać po zakończeniu gry w zagłębieniach konsoli.

- 7) Przygotowuje **20 pionków plemion** w swoim kolorze jako zasoby i umieszcza je obok swojej konsoli (można je także przechowywać w pudełku). Następnie umieszcza 1 plemię **(d)** w wolnym obozowisku na **łące startowej** i kolejne **(e)** w wolnym obozowisku w **lesie startowym**. **Uwaga!** Znajdujące się na obu terytoriach obozowiska oznaczone symbolami ognisk muszą na razie pozostać puste.



- 8) Przygotowuje **50 znaczników** w swoim kolorze jako zasoby i umieszcza je obok swojej konsoli (można je przechowywać w pudełku razem z plemionami). Następnie kładzie 1 znacznik **(f)** na **łące startowej** i kolejny **(g)** w **lesie startowym**, ale poza **obożowiskami**.

Umieszcza po 1 znaczniku w wyżłobieniu każdej ze swoich 2 łodzi i po 1 znaczniku na szczycie każdej ze swoich 4 **kolumn resetu**.



SŁOWO KLUCZOWE

PLEMIONA

Plemiona symbolizują obecność cywilizacji na kontynencie. Plemiona mogą tam występować w 2 stanach: jako silne (w pozycji stojącej) albo jako osłabione (w pozycji leżącej). Używamy 3 symboli związanych z plemionami:

- Ogólny symbol plemienia: Gdy się pojawia, stan nie ma znaczenia.
- Symbol silnego plemienia: W odróżnieniu od silnych, osłabione plemiona nie mogą migrować i wymrą, jeśli w fazie żywienia nie zostanie im zapewnione pożywienie.
- Symbol osłabionego plemienia:

SŁOWO KLUCZOWE

ZNACZNIKI

Zasoby oznaczamy ośmiokątnymi znacznikami. To, co oznacza dany znacznik, zależy od tego, gdzie się znajduje.

- Może być znacznikiem cechy, np. zręczności, jeśli znajduje się na polu zręczności na konsoli.
- Może być znacznikiem zebranego materiału, np. zebranego drewna, jeśli znajduje się na polu magazynu drewna na konsoli.



Oznacza to, że symbolom ośmiokątnych znaczników zawsze towarzyszą inne symbole, które dokładnie informują o tym, gdzie należy umieścić dany znacznik.

Szczegółową listę tych symboli można znaleźć na str. 2 broszury z podsumowaniem zasad.

Uwaga! Obowiązuje limit 50 znaczników na gracza (zob. dół str. 37).

13

Każdy gracz otrzymuje karty startowe. W zależności od stopnia znajomości gry ten krok można przeprowadzić na 2 sposoby:

Sposób A (dla początkujących graczy)

Podczas kilku pierwszych rozgrywek zalecamy używanie gotowych zestawów kart startowych. W tym celu należy wziąć **karty znaczników startowych** i znaleźć 6 ponumerowanych kart (numery od 1 do 6 znajdują się w lewych dolnych rogach kart). Należy je potasować i rozdać każdemu po 1 losowej karcie. Pozostałe karty znaczników startowych odkłada się do pudełka.

Następnie należy wziąć 5 talii **kart badań**. Każdy gracz wybiera z każdej talii po karcie startowej, na której w lewym dolnym rogu znajduje się ten sam numer co na jego karcie znaczników startowych. Gdy każdy gracz ma po 5 startowych kart badań (po 1 z każdej talii), bierze je na rękę i umieszcza przed sobą swoją kartę znaczników startowych.

Następnie należy przygotować **przybornik badań**, umieszczając w nim pozostałe karty z 5 talii kart badań.



Przygotowanie przybornika badań

Należy potasować osobno 5 talii kart badań i położyć je w zakrytych **stosach badań** na stole obok plansz do gry, na przykład po lewej stronie planszy postępu **(a)** albo wzdłuż dolnej krawędzi plansz **(b)**. Obok każdego zakrytego stosu badań należy zostawić miejsce na **odkryty stos badań**, który pojawi się w trakcie gry. Wszystkie stosy badań – 5 zakrytych i 5 odkrytych – tworzą razem **przybornik badań**.



przybornik badań

zakryte stosy badań

odkryte stosy badań

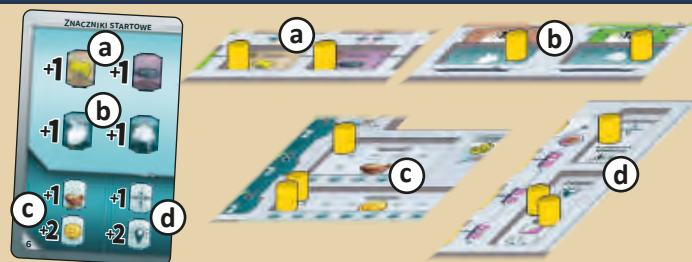
Sposób B (dla zaawansowanych graczy)

Najpierw należy przygotować przyborek badań zgodnie z opisem na poprzedniej stronie. Następnie każdy gracz dobiera po 2 karty z każdego z 5 zakrytych stosów badań. Później należy potasować **karty znaczników startowych** i rozdać każdemu graczowi po 3 karty. Pozostałe karty znaczników startowych odkłada się zakryte do pudełka. Każdy gracz ma po 13 kart. Musi wybrać spośród nich 6 kart – po 1 karcie każdego rodzaju: kartę znaczników startowych, kartę wynalazku, kartę mutacji, kartę wiedzy, kartę budynku i kartę osiągnięcia. Niewybrane karty badań są odkładane awersami do dołu na **spody** odpowiednich **zakrytych stosów badań**. Niewybrane karty znaczników startowych odkłada się zakryte do pudełka.

Następnie każdy gracz kładzie swoją wybraną kartę znaczników startowych przed sobą (awersem do góry), a na ręce umieszcza 5 wybranych kart badań.

14

Każdy gracz dobiera swoje znaczniki startowe. W tym celu należy umieścić na odpowiednich polach swojej konsoli taką liczbę znaczników ze swoich zasobów, jaka widnieje na karcie znaczników startowych. Następnie należy odłożyć wszystkie karty znaczników startowych do pudełka.



15

Gracz, który ostatnio zdawał dowolny egzamin, zostaje graczem rozpoczynającym. Otrzymuje **monolit startowy**.



16

Na koniec każdy gracz otrzymuje **1 z 10 kart czipów startowych**. Sposób rozdzielenia tych kart zależy od poziomu znajomości gry.

Sposób A (dla początkujących graczy)

Jeśli używane są gotowe zestawy startowe, należy wziąć tę kartę czipa startowego, na której znajduje się ten sam numer (w lewym dolnym rogu) co na startowych kartach badań, i położyć ją przed sobą. Następnie należy dobrać z niebieskiego woreczka losowy czip celu i umieścić go awersem do góry na karcie czipa startowego.

**Sposób B (dla zaawansowanych graczy)**

Należy potasować karty czipów startowych i wyłożyć awersami do góry tyle, ilu jest graczy, plus 1 dodatkową. Na dolnej połowie każdej karty czipa startowego należy umieścić wylosowany z niebieskiego woreczka odkryty czip celu. Pozostałe karty czipów startowych należy odłożyć do pudełka.

Począwszy od gracza, który siedzi po prawej stronie cywilizacji rozpoczynającej, i dalej przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera po 1 z wyłożonych kart czipów startowych i bierze ją wraz ze znajdującym się na niej czipem celu.

Gdy każdy gracz wybierze kartę czipa startowego, niewybraną kartę należy odłożyć do pudełka, a zdjęty z niej czip celu – do niebieskiego woreczka.

Gdy każdy gracz ma już swoją kartę czipa startowego i odpowiedni czip celu, należy kontynuować ten krok w następujący sposób:

1) Każdy gracz umieszcza odkryty czip celu na 1 z 3 pól w **strefie celów** w lewej części konsoli.

2) Każdy gracz znajduje na swojej konsoli moduł, który widnieje na środku jego karty czipa startowego, i odwraca go stroną poziomu II do góry. To jego pierwszy ulepszony moduł.

3) Na koniec gracz wsuwa kartę czipa startowego pod prawą górną krawędź swojej konsoli tak, aby widoczna była tylko górna 1/3 tej karty. Ta karta reprezentuje pierwszy czip przychodu, którego gracz może użyć podczas gry.



Uwaga! Jeśli wspólnie grają gracze zaawansowani i początkujący, zestawy startowe i kartę czipa startowego otrzymują najpierw gracze początkujący (zgodnie z opisem). Następnie swoje karty wybierają gracze zaawansowani. Jednak podczas wybierania karty czipa startowego wyklada się tylko tyle kart, ilu jest **zaawansowanych** graczy, plus 1 dodatkową.

Rozgrzywka

Rozgrzywka w *Civolution* toczy się na przestrzeni 4 epok.

Każda epoka składa się z 8 faz. Fazy 1–3 to fazy przygotowawcze, a fazy 5–8 to fazy wykonywane po akcjach. Fazą główną jest faza 4.

Faza 1. **Nowe karty**
(zob. str. 12)

Faza 2. **Nowe cele**
(zob. str. 12)

Faza 3. **Dodatkowe odkrycie**
(zob. str. 12)

Faza 4. **Faza akcji**
(zob. str. 13)

Faza 5. **Faza obszarów**
(zob. str. 32)

Faza 6. **Faza żywienia**
(zob. str. 33)

Faza 7. **Faza wydarzeń**
(zob. str. 34)

Faza 8. **Faza przychodu**
(zob. str. 36)

Po fazie przychodu 4. epoki gra się kończy i należy przeprowadzić punktację końcową (zob. str. 36). Następnie zlicza się dla każdego gracza punkty z 9 kategorii punktowych i jego konsoli. Gracz, który ma najwięcej punktów zwycięstwa (PZ), wygrywa.

Jak zdobywać punkty zwycięstwa?

Gdy gracz zdobywa podczas gry PZ (🍌), przesuwa swój dysk o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji. PZ można zdobywać w trakcie gry na różne sposoby. Zależy to między innymi od zainstalowanych kart badań i wykonanych akcji. Jednak najważniejsze źródła PZ to 9 **kategorii punktowych** i elementy zainstalowane w matrycy konsoli gracza.

SŁOWO KLUCZOWE

KATEGORIE PUNKTOWE

Z jednej strony 9 kategorii punktowych obejmuje 5 **torów postępu: technologii** ①, **prestżu** ②, **nauki** ③, **budownictwa** ④ i **kultury** ⑤. Liczba PZ zależy tu od pozycji dysków. Z drugiej strony należą do nich: **ewolucja** ⑥ (liczba znaczników cech cywilizacji), **dobrobyt** ⑦ (liczba znaczników pieniędzy i żywności oraz zebranych materiałów cywilizacji), **populacja** ⑧ (liczba plemion cywilizacji na kontynencie) i **ekspansja** ⑨ (liczba terytoriów, na których mieszkają plemiona cywilizacji). Wartość mnożnika każdej z tych kategorii zmienia się z rozgrywką na rozgrywkę.

Na początku gry wyłożone są 4 losowe kategorie – PZ w 1 z nich są przyznawane na koniec każdej epoki. Na koniec gry, gdy PZ są przyznawane we wszystkich 9 kategoriach, niektóre z nich mogą zagwarantować więcej PZ niż inne. Więcej informacji o zdobywaniu PZ można znaleźć na stronach 34–36.



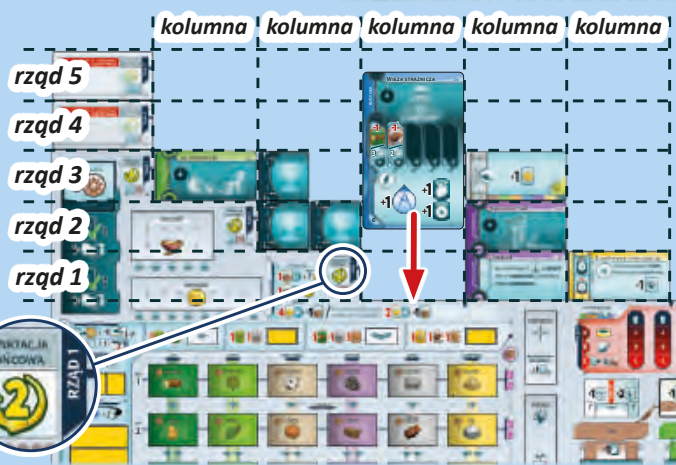
SŁOWO KLUCZOWE

MATRYCA KONSOLI GRACZA

Konsola także może zagwarantować cywilizacji dużą liczbę PZ na koniec gry. W trakcie gry w **matrycy konsoli** umieszcza się karty badań, czipy celów, atrybutów i przychodu. Nazywamy to instalowaniem. (Karty są wsuwane pod spód tak, że widoczna jest tylko górna 1/3 karty).

Należy pamiętać, że każda **kolumna** matrycy może zawierać tylko 1 rodzaj kart albo czipów. Gdy gracz zainstaluje 1. kartę albo czip danego rodzaju, kolumna zostaje na stałe powiązana z tym rodzajem elementu. Oznacza to, że w tej kolumnie nie można umieszczać elementów innego rodzaju, a elementy tego rodzaju nie mogą pojawiać się w innych kolumnach. Wyjątkiem są tu czipy przychodu. To uniwersalne elementy, które mogą pojawiać się we wszystkich kolumnach.

W miarę instalowania kart i czipów w trakcie gry kolumny matrycy wypełniają się od dołu do góry. Na zakończenie gry gracz otrzymuje za każdą kartę i każdy czip PZ widoczne w rzędzie matrycy, w którym ten element został zainstalowany.



Przebieg rozgrywki – epoka

Każda epoka rozpoczyna się od fazy 1 i kończy fazą 8. Aktualną fazę wskazuje **znacznik fazy**, który jest przesuwany wzdłuż diagramu przebiegu faz na planszy przebiegu gry. Na początku gry umieszcza się go na ośmiokątnym polu fazy 1 – „Nowe karty”. Po zakończeniu fazy 1 należy go przesunąć do fazy 2, następnie do fazy 3 i tak dalej.




Faza 1. Nowe karty

Należy odkryć wierzchnią kartę z **zakrytego stosu kart wydarzeń** i umieścić ją awerssem do góry na polu karty wydarzenia z lewej. (W późniejszych epokach zakrywa się poprzednią kartę nową odkrytą kartą wydarzenia).




Ta karta wydarzenia informuje o tym, co się stanie na koniec epoki, w fazie 7, czyli: jak zmieni się pogoda **(a)** i jakie wydarzenie nastąpi **(b)** (zob. str. 34).

Następnie należy odsonić po 1 wierzchniej karcie z **każdego z 5** zakrytych stosów badań. Podczas 1. epoki należy umieścić te karty awersami do góry obok ich zakrytych stosów, tworząc odkryte stosy kart badań. W późniejszych epokach odsłaniane karty kładzie się awersami do góry na odpowiadających im odkrytych stosach kart badań, przykrywając umieszczone tam wcześniej karty.

 W prawym górnym rogu karty wydarzenia znajduje się informacja o tym, czy biały znacznik pogody ma się przesunąć w fazie 7 o 1 albo 2 pola w kierunku pola „Gorąca” albo w kierunku pola „Zimna”. W zależności od tego, w jakim miejscu znacznik ostatecznie się znajdzie, wystąpi negatywny albo pozytywny efekt.

Wskazówka. Należy zwracać szczególną uwagę na efekty pól „Gorąca” i „Zimna”. Warto zachować na tę okazję znacznik żywności. Karta wydarzenia ma zwykle korzystny efekt, który wpływa na wszystkie cywilizacje spełniające określone wymagania.




Faza 2. Nowe cele

Każdy gracz (w kolejności rozgrywania tur, tj. najpierw gracz rozpoczynający, a następnie kolejni zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) może wybrać po 1 **czipie celu** z przybornika czipów celów i umieścić go awerssem do góry w **strefie celów** konsoli. Gracze, którzy nie chcą wybrać czipa celu, mogą pominąć tę czynność. Jeśli wszystkie 3 pola w strefie celów są już zajęte, gracz nadal może wziąć czip celu z przybornika. Jednak musi umieścić go na wybranym odkrytym czipie celu w strefie celów, przykrywając go. (Szczegółowe informacje o czipach celów można znaleźć na str. 26).

Puste pola w przyborniku czipów celów uzupełnia się dopiero wtedy, gdy każda z cywilizacji zdecyduje, czy chce wybrać czip celu. Używa się w tym celu czipów celów wylosowanych z niebieskiego woreczka.



Faza 3. Dodatkowe odkrycie

Każda cywilizacja (w kolejności rozgrywania tur) dokonuje dodatkowego odkrycia, wybierając **terytorium lądowe**, na którym ma co najmniej 1 plemię. Aby dokonać dodatkowego odkrycia, należy umieścić 1 znacznik z **zasobów** na **dowolnym z 3 pól magazynu** jako znacznik zebranego materiału. To pole musi być zgodne z rodzajem wybranego terytorium. Nie ma znaczenia, jaki rodzaj materiału został przedstawiony na żetonie materiału na wybranym terytorium. W tej sytuacji istotny jest tylko **rodzaj terytorium**.

Przykład. Każda cywilizacja rozpoczyna 1. epokę, mając po 1 plemieniu na terytoriach lasu i łąki. Dlatego każda z nich może zdecydować, czy chce umieścić znacznik zebranego materiału na 1 z 3 pól magazynu materiałów z lasów (np. na polu ropy), czy na 1 z 3 pól magazynu materiałów z łąk (np. na polu ziół).



Faza 4. Faza akcji

Faza akcji to główna faza każdej epoki, podczas której gracze rozgrywają tury w kolejności rozgrywania tur. W tej fazie znacznik fazy początkowo znajduje się na 1. żółtym **polu resetu** diagramu przebiegu faz. Za każdym razem, gdy cywilizacja wykona w swojej turze **reset** (zob. str. 32), znacznik jest przesuwany wzdłuż strzałki do następnego pola resetu. Całkowita liczba pól resetu różni się w zależności od liczby cywilizacji biorących udział w grze. Gdy tylko znacznik fazy dotrze do czerwonego **końcowego pola resetu** dla danej liczby cywilizacji, faza akcji zbliża się do końca.

Ta faza składa się z **rund akcji**. Każda runda akcji zaczyna się od tury cywilizacji rozpoczynającej, następnie kolejne cywilizacje rozgrywają po 1 turze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Potem cywilizacja rozpoczynająca przechodzi do następnej rundy akcji i tak dalej. Trwa to do chwili, gdy reset doprowadzi do ostatniej rundy akcji.

Gdy cywilizacja rozgrywa swoją turę w fazie akcji, musi:

aktywować moduł (zob. poniżej) ALBO wykonać reset (zob. str. 32).



końcowe pole resetu
w rozgrywce 3-osobowej

Aktywacja modułu

Po prawej stronie konsoli znajdują się łącznie 22 różne **moduły**. Każdy z nich pozwala wykonać określone akcje. Aby aktywować moduł, należy użyć **dokładnie 2 kości aktywacji** ze swoich **pół kości**. Na 1 z tych kości musi widnieć wartość wskazana w lewym dolnym rogu modułu (A), a na drugiej wartość wskazana w prawym dolnym rogu (B).

Zmiana wartości na kości przy użyciu znaczników pomysłów.

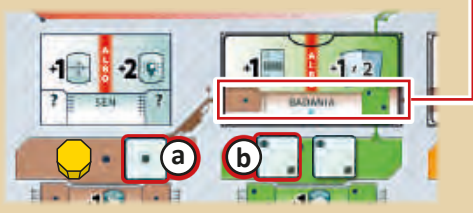
Jeśli cywilizacja nie ma kości o wymaganej liczbie oczek, może użyć **znaczników pomysłów**, aby zmienić wartość na dowolnej kości. Za każdy znacznik, który zostanie odłożony z **polu pomysłu** na konsoli do zasobów, można zwiększyć albo zmniejszyć wartość na dowolnej kości o 1. Warto pamiętać, że wartości i ze sobą „sąsiadują” (zatem można zmienić na i *vice versa*, używając tylko 1 znacznika pomysłu).

Zastąpienie kości aktywacji znacznikami planowania. Gracze w czasie rozgrywki będą zdobywać **znaczniki planowania**, które należy umieszczać na swoich polach kości. Kość o wymaganej wartości można zastąpić **znacznikiem planowania**, który znajduje się na polu kości o **tej wartości**. (Znaczniki planowania można zdobyć głównie dzięki modułowi planowania). Wartość znacznika planowania jest równa wartości pola kości, na którym znajduje się ten znacznik. Aktywując moduł, cywilizacja może wykorzystać znacznik planowania odpowiedniej wartości zamiast wymaganej kości aktywacji (jeśli to konieczne, cywilizacja może zmienić wartość znaczników planowania, wydając znaczniki pomysłów).

Kości aktywacji, przy użyciu których zostanie aktywowany moduł, umieszcza się poniżej konsoli. Jeśli cywilizacja zastępuje 1 albo obie kości znacznikami planowania, należy odłożyć te znaczniki do zasobów. Następnie wykonuje się akcję albo akcje z aktywowanego modułu.

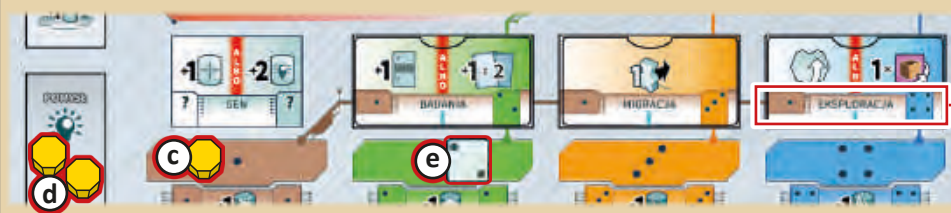
Przykład 1. Aktywacja modułu badań wymaga i .

Zatem cywilizacja bierze kości aktywacji (a) i (b) ze swoich pół kości, umieszcza je poniżej swojej konsoli, a następnie przeprowadza badania.



Przykład 2. Aktywacja modułu eksploracji wymaga i .

Aby spełnić wymaganie , cywilizacja odkłada do zasobów znacznik planowania z pola kości o wartości „1” (c). Aby spełnić wymaganie , cywilizacja odkłada do zasobów 2 znaczniki pomysłów (d), przekształcając w ten sposób swoją kość (e) w kość , którą potem umieszcza poniżej konsoli. Następnie przeprowadzana jest eksploracja.



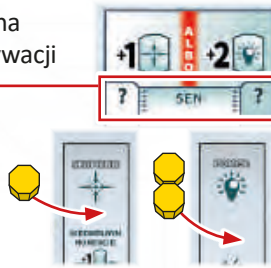
Moduły

Na konsoli jest 15 modułów głównych, 6 modułów cech i 1 moduł snu.

Moduł snu

Moduł snu to moduł uzupełniający, który można aktywować przy użyciu 2 dowolnych kości aktywacji niezależnie od ich wartości.

Gdy ten moduł jest aktywowany, można wziąć 1 znacznik z zasobów i umieścić go na polu skupienia (symbolizuje wówczas znacznik skupienia) **albo** umieścić 2 znaczniki symbolizujące znaczniki pomysłów na polu pomysłu.



SŁOWO KLUCZOWE



ZNACZNIKI SKUPIENIA

W razie potrzeby cywilizacja może użyć znaczników skupienia jako znaczników planowania o dowolnej wartości. Oznacza to, że jeśli potrzebuje **kości aktywacji** o określonej wartości, może natychmiast ją **zastąpić**, odkładając do zasobów znacznik skupienia z pola skupienia.

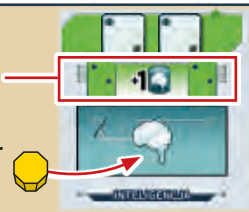
Moduły cech



moduły cech
pola cech

Każdy z 6 **modułów cech** cywilizacji jest powiązany ze znajdującym się poniżej niego **polem cechy**. Aby aktywować moduł cechy, należy użyć 2 kości aktywacji o tej samej, określonej wartości. Po wykonaniu tej czynności należy wziąć znacznik z zasobów i umieścić go na polu cechy poniżej tego modułu. Odtąd ten znacznik jest znacznikiem tej cechy

Przykład. Cywilizacja aktywuje dany moduł cechy 2 kośćmi i umieszcza znacznik na polu inteligencji.



Moduły główne

Cechą charakterystyczną 15 modułów głównych jest to, że można je ulepszać w trakcie gry. Każdy z nich ma 3 poziomy: **poziom I** to poziom podstawowy, a **poziom II** i **poziom III** to jego ulepszenia.

Poniżej przedstawiamy szczegółowe wyjaśnienia dotyczące akcji wykonywanych podczas aktywowania określonych modułów. Na wielu modułach znajduje się słowo „ALBO”, które informuje o tym, że trzeba wybrać 1 z akcji do wykonania. Jeśli go nie ma, można wykonać wszystkie akcje modułu (zazwyczaj w dowolnej kolejności, z wyjątkami opisanymi w sekcji poświęconej modułom). Wyjaśnienia dotyczące poziomów II i III każdego modułu umieszczono na ciemnoniebieskim tle, dzięki czemu łatwo skupić się na początku na opisie poziomie I.



poziom I



poziom II



poziom III

Kolejność, w jakiej przedstawimy moduły, wynika z powiązań tematycznych i funkcjonalnych. Najpierw opisujemy moduły związane głównie z kontynentem, a następnie te związane z kartami i matrycą konsoli. Aby szybko znaleźć wyjaśnienia dotyczące określonego modułu, warto użyć spisu treści.

Moduł: Migracja

POZIOM I



Wykonaj 1 migrację (zob. akcję kluczową „Wykonanie 1 migracji” poniżej).

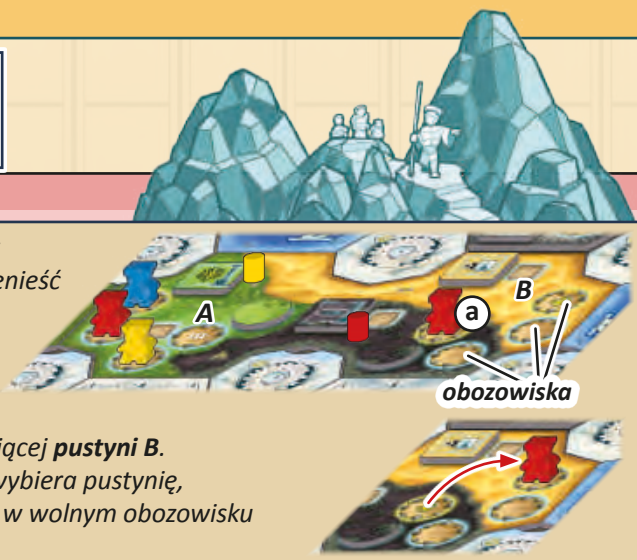
AKCJA KLUCZOWA



WYKONANIE 1 MIGRACJI

Należy przenieść 1 ze swoich **silnych** (ustawionych pionowo) plemion z zajmowanego przez nie terytorium na terytorium **sąsiadujące** i umieścić je w **obozowisku**. Oznacza to, że trzeba je ustawić w pozycji pionowej na wolnym polu obozowiska albo wysiedlić inne plemię z zajmowanego przez nie obozowiska (może to być plemię gracza, którego plemię migruje).

Przykład 1. Wykonując 1 migrację, można przenieść czerwone plemię (a) z zajmowanych przez nie bagien do obozowiska na sąsiadującej łące A albo na sąsiadującej pustyni B. Czerwona cywilizacja wybiera pustynię, więc umieszcza plemię w wolnym obozowisku na tym terytorium.



Wysiedlenie. Plemię wysiedlone pozostaje na tym samym terytorium, ale należy umieścić je poza obozowiskiem (w dzicy). Zachowuje także swój stan (jeśli jest silne, nadal stoi w pozycji pionowej, a jeśli jest osłabione, nadal leży).

Następnie plemię wysiedlające zajmuje zwolnione obozowisko. To plemię należy **położyć**, ponieważ przejście obozowiska je osłabia.

Przykład 2. Jeśli czerwone plemię (a) migruje z zajmowanych przez nie bagien na sąsiadującą łąkę A, można je umieścić w ostatnim wolnym obozowisku albo wysiedlić 1 z miejscowych plemion. Tym razem czerwona cywilizacja decyduje się wysiedlić niebieskie plemię. Przenosi zatem niebieskie plemię poza obozowisko i kładzie czerwone plemię na zwolnionym polu obozowiska.



Obozowiska z ogniskiem. Na każdym terytorium lądowym znajduje się otoczone żółtą obwódką obozowisko z symbolem ogniska. Jeśli plemię gracza zasiedla takie obozowisko, gracz natychmiast otrzymuje wskazane tam PZ (przesuwa odpowiednio swój dysk na torze punktacji).



W przykładzie 2 cywilizacja kontrolująca czerwone plemię otrzymuje 1 PZ. W przykładzie 1 na poprzedniej stronie cywilizacja otrzymuje 2 PZ.



Migracja na łodzi. Wykonując 1 migrację, gracz może także przenieść 1 ze swoich silnych plemion na 1 ze swoich łodzi, jeśli znajduje się na sąsiadującym terytorium wodnym i ma co najmniej 1 wolne miejsce. W każdej łodzi mieszczą się tylko 2 plemiona. Wysiedlenie nie jest możliwe (zob. „Moduł: Budynek” na str. 21, aby sprawdzić, jak budować łodzie).

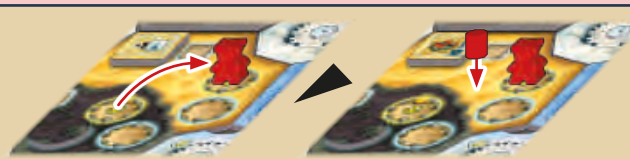


Rozwinięcie terytorium. Gdy dane terytorium jest po raz pierwszy zasiedlane przez jakieś plemię, natychmiast się rozwija. Oznacza to, że żeton materiału na tym terytorium jest odwracany awerssem do góry, a cywilizacja, która kontroluje to plemię, natychmiast bierze 1 ze swoich znaczników z zasobów i umieszcza go na tym terytorium jako materiał. (Przypomina o tym symbol na rewersie żetonu materiału). Przez pozostałą część gry to terytorium jest uznawane za rozwinięte, a jego żeton materiału wskazuje rodzaj materiału reprezentowany przez znaczniki na tym terytorium. Na terytoriach wodnych nie ma żetonów materiałów i są od początku uznawane za rozwinięte.



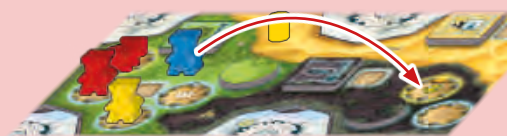
Przykład 1 (kontynuacja z poprzedniej strony)

Gdy czerwone plemię osiedli się na pustyni w obozowisku z ogniskiem i zdobędzie w ten sposób 2 PZ, żeton materiału na tym terytorium jest odwracany awerssem do góry i umieszczany jest tam 1 czerwony znacznik. Ponieważ na żetonie jest miedź, ten znacznik jest znacznikiem miedzi.



Dodatkowe zasady

- Silne plemiona zamieszkujące dziczy mogą migrować dokładnie tak samo jak te zamieszkujące obozowiska.
- Migracja w ramach tego samego terytorium **nie** jest możliwa.
- W wyniku 1 migracji plemię nie może wrócić na terytorium, z którego zaczynało migrację w danej turze.
- Silne plemiona mogą migrować z łodzi na terytoria sąsiadujące z terytorium wodnym, na którym znajduje się ich łódź.
- Osłabione (leżące) plemiona nie mogą migrować.
- Terytoria uznaje się za sąsiadujące, jeśli ich **brzegi** stykają się w dowolnym punkcie.
- Terytoria takiego samego rodzaju, których brzegi się stykają, uznawane są za osobne terytoria, które ze sobą sąsiadują.
- Terytoria, które stykają się brzegami z tym samym **obszarem**, ale nie stykają się brzegami ze sobą, nie są uznawane za sąsiadujące (choć mogą być połączone 1 albo kilkoma jaskiniami – zob. „Jaskinia” na str. 38).
- Plemiona nie mogą wchodzić na obszary.
- Mimo że góry są położone wyżej, działają tak samo jak inne terytoria lądowe. Ich wysokość sprawia jedynie, że łatwiej dostrzec ich granice.



POZIOM II



Wykonaj **test przychylności** (zob. akcję kluczową „Wykonanie testu przychylności” na następnej stronie). Jeśli zdasz test przychylności, możesz wykonać **do 2** migracji (tym samym albo różnymi plemionami). Jeśli nie zdasz testu przychylności, możesz wykonać 1 migrację.

POZIOM III



Wykonaj **test przychylności** (zob. akcję kluczową „Wykonanie testu przychylności” na następnej stronie). Jeśli zdasz test przychylności, możesz wykonać **do 3** migracji (1, 2 albo 3 plemionami). Jeśli nie zdasz testu przychylności, możesz wykonać do 2 migracji.

Uwaga! Jeśli podczas aktywowania tego modułu gracz wykonuje więcej niż 1 migrację tego samego plemienia, przenosi je w trakcie każdej migracji tak, jak zwykle, czyli na **sąsiadujące terytorium**. Jednak plemię może osiedlić się tylko na ostatnim terytorium, **przechodząc** tylko przez pozostałe terytoria po drodze.

Przejście przez terytorium oznacza, że plemię nie wchodzi do obozowiska (i w związku z tym nie wysiedla innego plemienia, nie zdobywa PZ za obozowiska z ogniskiem ani nie rozwija nadal nierozwiniętych terytoriów).

Aby przejść przez terytorium wodne, gracz musi mieć na nim własną łódź z co najmniej 1 wolnym miejscem.

Przykład. Czerwona cywilizacja ulepszyła swój moduł migracji do poziomu III. Aktywuje go i dzięki zdanemu testowi przychylności może

wykonać do 3 migracji. Może rozdzielić je między kilka swoich plemion, ale decyduje się przenieść swoje plemię z bagien na **pustynię B**. Podczas 1. migracji plemię przechodzi przez **pustynię A** (nie rozwijając jej ani nie wchodząc do obozowiska). W trakcie 2. migracji przechodzi przez terytorium wodne, używając łodzi. W wyniku 3. migracji plemię zasiedla obozowisko z ogniskiem na **pustyni B** i zdobywa 2 PZ. W ostatnim kroku **pustynia B** jest rozwijana.



Moduł: Prokreacja

POZIOM I



Wykonaj **1 prokreację** (zob. akcję kluczową „Wykonanie 1 prokreacji” poniżej).



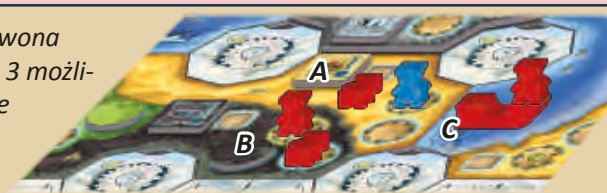
AKCJA KLUCZOWA

+1 WYKONANIE 1 PROKREACJI

Cywilizacja wybiera terytorium, na którym ma co najmniej 1 plemię. Bierze nowe plemię z zasobów i umieszcza je w dowolnym **obozowisku** na wybranym wcześniej terytorium. Jeśli jest to wolne obozowisko, plemię należy ustawić w pozycji stojącej. Jeśli obozowisko jest zajęte przez inne plemię, należy je wysiedlić przed położeniem swojego nowego osłabionego plemienia na zwolnionym obozowisku (zob. „Wysiedlenie” na poprzedniej stronie). Jeśli jest to obozowisko z ogniskiem, cywilizacja otrzymuje PZ.

Przykład. Czerwona cywilizacja ma 3 możliwości związane z wykonaniem prokreacji:

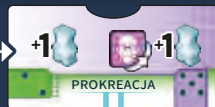
- 1) Może wykonać prokreację na **pustyni A**, umieszczając nowe plemię w wolnym obozowisku albo wysiedlając niebieskie plemię z jego obozowiska.
- 2) Może wykonać prokreację na **bagnach B**, wysiedlając 1 ze swoich własnych plemion.
- 3) Może wykonać prokreację na swojej łodzi na **terytorium wodnym C**.



Dodatkowe zasady

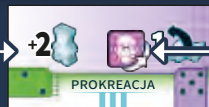
- Prokreacja na łodzi jest dozwolona, pod warunkiem, że cywilizacja ma na niej dokładnie 1 plemię (2. miejsce na łodzi jest wolne, więc może zostać zajęte przez nowe plemię).
- Jeśli cywilizacja wykona prokreację, ale nie ma żadnego plemienia na kontynencie, może wybrać dowolne terytorium na kontynencie i umieścić na nim nowe plemię zgodnie ze zwykłymi zasadami. Jeśli jest to terytorium nierozwinięte, należy je natychmiast rozwinąć (zob. informacje na poprzedniej stronie).
- Jeśli cywilizacja ma już wszystkie 20 plemion na kontynencie, nie może wykonać prokreacji.

POZIOM II



Wykonaj **test przychylności** (zob. akcję kluczową „Wykonanie testu przychylności” poniżej). Jeśli zdasz test przychylności, możesz wykonać **do 2** prokreacji (na tym samym albo różnych terytoriach). Jeśli nie zdasz testu przychylności, możesz wykonać 1 prokreację.

POZIOM III



A Wykonaj **do 2** prokreacji (na tym samym albo różnych terytoriach).

B Wykonaj **test przychylności** (zob. poniżej). Jeśli zdasz test przychylności, możesz wzmocnić 1 ze swoich osłabionych plemion na kontynencie (zob. akcję kluczową „Wzmocnienie 1 ze swoich osłabionych plemion” na str. 19). Tę akcję można wykonać przed albo po akcji **A**.

AKCJA KLUCZOWA



WYKONANIE TESTU PRZYCHYLNOŚCI

Gdy ten symbol pojawia się przed symbolem akcji, należy najpierw wykonać **test przychylności**. Powiązaną z nim akcję można wykonać tylko wtedy, gdy test przychylności zostanie zdany.

Aby wykonać test przychylności, należy rzucić wszystkimi swoimi kośćmi losu. (Na początku gry każda cywilizacja ma 1 kość losu. Dodatkowe kości losu można zdobyć dzięki modułowi osiągnięć).

Wynik testu przychylności zależy od wyrzuconych wartości i pozycji dysku gracza na torze przychylności Agery.

Jeśli dysk gracza jest na 1. polu od lewej **1**, gracz zda test przychylności tylko wtedy, gdy wyrzuci na co najmniej 1 ze swoich kości losu.

Jeśli jest na 2. polu **2**, gracz zda test przychylności, jeśli wyrzuci lub na co najmniej 1 ze swoich kości losu.

Na 3. polu **3** test zdaje się po wyrzuceniu , lub i tak dalej.

Jeśli dysk jest na skrajnym prawym polu **4**, gracz zdaje test przychylności automatycznie (nie musi rzucać kośćmi).

Zmiana wartości na kości przy użyciu znaczników pomysłów. Tak samo jak w przypadku kości aktywacji (zob. str. 13) gracz może zmienić wartość na swojej kości losu, wydając **znaczniki pomysłów**. Za każdy znacznik odłożony z pola pomysłu konsoli do zasobów gracz może zwiększyć albo zmniejszyć wartość na kości losu o 1. W tym przypadku wartości i również są uważane za sąsiadujące. Nie można natomiast używać znaczników planowania.

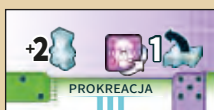


Przykład. Gracz aktywuje swój moduł prokreacji, który został ulepszony do poziomu III (zob. opis na górze tej strony).

Najpierw wykonuje 2 prokreacje. Następnie wykonuje test przychylności, aby sprawdzić, czy może dodatkowo wzmocnić osłabione plemię. Rzuca swoimi 2 kośćmi losu.

Na 1. kości wyrzuca , a na 2. wyrzuca . Dysk gracza znajduje się na 2. polu toru przychylności Agery, a nie wyrzucił ani na żadnej z kości, więc początkowo nie zdaje testu przychylności.

Jednak decyduje się wydać znacznik pomysłu, aby zmienić w , więc ostatecznie zdaje test przychylności. Natychmiast wzmocnia 1 swoje osłabione plemię.



Jak widać, warto próbować mi się przypodobać, przesuwając dysk na torze przychylności. Umożliwia to ten symbol akcji.



Pojawia się podczas instalowania określonych kart badań (szczególnie kart mutacji i budynków) i jako premia za przesunięcie dysku na torze postępu. Jeśli zdanie testu przychylności nadal wydaje Ci się kwestią szczęścia, czytaj dalej.

Po pierwsze możesz bez szczególnego wysiłku znacznie zwiększyć swoje szanse. Zdobywając dodatkową kość losu dzięki modułowi osiągnięć i przesuwając dysk na torze przychylności o 1 pole, zwiększysz prawdopodobieństwo sukcesu o ponad 55%. Dysponując ponadto niewielkim zapasem znaczników pomysłów, możesz mieć pewność, że zdasz większość najważniejszych testów.

Po drugie testy przychylności dotyczą zwykle niezbyt istotnych akcji – są po prostu rodzajem premii. Dlatego niepowodzenie nie powinno pokrzyżować Ci planów. Do pewnego stopnia to od Ciebie zależy, jak bardzo będziesz polegać na testach przychylności – możesz unikać modułów i czipów przychodu, w przypadku których są wymagane, albo zbudować na nich swoją strategię.

Moduł: PRODUKCJA

POZIOM I



A Wyprodukuj łącznie **2 materiały** (na tym samym albo różnych terytoriach) (zob. akcję kluczową „Produkcja 1 materiału” poniżej).

B Wykonaj test przychylności. Jeśli zdasz test przychylności, możesz przetransportować 1 ze swoich materiałów z dowolnego terytorium na kontynencie do swojego magazynu (zob. akcję kluczową „Transport 1 materiału do magazynu” poniżej). Tę akcję można wykonać przed albo po akcji **A**.

AKCJA KLUCZOWA

+1 PRODUKCJA 1 MATERIAŁU

Cywilizacja wybiera terytorium, na którym ma co najmniej 1 plemię. Następnie umieszcza na nim znacznik ze swoich zasobów. Ten znacznik reprezentuje teraz materiał rodzaju wskazanego na żetonie materiału z tego terytorium.

Uwaga! Materiały na kontynencie nie mają żadnej wartości ani nie można ich użyć. Dopiero gdy zostaną **przetransportowane** do magazynu (zob. akcję kluczową „Transport 1 materiału do magazynu” obok) są uznawane za **zebrane materiały**, których można używać (np. do budowania albo opłacenia kosztu karty).

Produkcja na łodziach. Cywilizacja może wyprodukować materiał na łodzi, jeśli ma na niej co najmniej 1 plemię i jeśli w wyźłobieniu na jej środku nie ma jeszcze materiału (na każdej łodzi może znajdować się tylko 1 materiał, który należy umieścić w wyźłobieniu). Jednak to, jaki rodzaj materiału reprezentuje znacznik, zostanie ustalone dopiero w chwili przetransportowania go do magazynu (zob. sekcję po prawej na tej stronie).

Uwaga! Na nowo wybudowanej łodzi (zob. „Moduł: Budynek” na str. 21) znajduje się już materiał.

AKCJA KLUCZOWA

1 TRANSPORT 1 MATERIAŁU DO MAGAZYNU

Cywilizacja wybiera 1 **swoją** znacznik na **dowolnym** terytorium i umieszcza go na tym **polu magazynu** na konsoli, które jest oznaczone **tym samym rodzajem** materiału, który widnieje na żetonie materiału na tym terytorium. Od tej chwili ten znacznik jest znacznikiem zebranego materiału tego rodzaju.

Uwaga! Inaczej niż podczas produkcji w tym przypadku nie ma znaczenia, czy na terytorium, z którego pochodzi transportowany materiał, znajduje się jakieś plemię gracza.

Transport materiałów z łodzi. Aby przetransportować materiał ze swojej łodzi do magazynu, gracz musi najpierw sprawdzić, które rozwinięte terytoria **sąsiadują** z terytorium wodnym łodzi i jakie odkryte żetony materiałów na nich leżą. Należy wybrać 1 z tych odkrytych żetonów materiałów i przenieść znacznik materiału z łodzi na pole magazynu oznaczone materiałem tego rodzaju.



Przykład. Terytorium wodne, na którym znajduje się czerwona łódź, sąsiaduje z terytoriami **A, B, C i D**. Terytoria **A i B** są rozwinięte. Zatem czerwona cywilizacja może przetransportować materiał ze swojej łodzi do magazynu i otrzymać drewno (terytorium **A**) albo rudę żelaza (terytorium **B**). Wybiera drewno.

POZIOM II



A Wyprodukuj łącznie **3 materiały** (na 1, 2 albo 3 terytoriach).

B Przetransportuj 1 ze swoich materiałów z dowolnego terytorium do swojego magazynu.

Tę akcję można wykonać przed albo po akcji **A**.

POZIOM III



A Wyprodukuj łącznie **4 materiały** (na 1, 2, 3 albo 4 terytoriach).

B Przetransportuj dowolne 2 ze swoich materiałów z dowolnych terytoriów do swojego magazynu.

Akcje **A** i **B** można wykonać w dowolnej kolejności.

Moduł: **TRANSPORT**

POZIOM I



Przetransportuj **do 3** ze swoich materiałów z dowolnych terytoriów do swojego magazynu (zob. akcję kluczową „Transport 1 materiału do magazynu” na poprzedniej stronie).

POZIOM II



Przetransportuj **do 6** ze swoich materiałów z dowolnych terytoriów do swojego magazynu.

POZIOM III

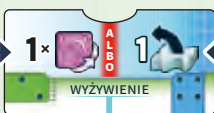


Przetransportuj **wszystkie** swoje materiały z kontynentu do swojego magazynu.

Każdy transportowany z łodzi materiał możesz umieścić na dowolnym z 18 pól magazynu niezależnie od tego, jakie terytoria sąsiadują z terytorium wodnym tej łodzi. **Uwaga!** Dotyczy to tylko aktywacji tego modułu, a nie transportowania materiałów z łodzi w inny sposób.

Moduł: **WYŻYWIENIE**

POZIOM I



A Przeprowadź **polowanie** (zob. akcję kluczową poniżej).

ALBO

B Wzmocnij 1 ze swoich osłabionych plemion (zob. akcję kluczową na dole strony).

AKCJA KLUCZOWA

1x PRZEPROWADZENIE POLOWANIA

Najpierw cywilizacja wybiera terytorium z co najmniej 1 swoim plemieniem, ale na którym nie ma żetonu polowania. Głośno informuje wszystkich o wybraniu tego terytorium.

Następnie rzuca raz swoimi wszystkimi kośćmi losu. Wybiera wartość na 1 z tych kości i ustala, ile znaczników żywności za nią otrzyma, sprawdzając tabelę polowania na planszy postępu. W tabeli polowania należy znaleźć liczbę na przecięciu wiersza wybranej wartości kości i kolumny wybranego rodzaju terytorium. Następnie należy wziąć z zasobów wskazaną liczbę znaczników i umieścić je na polu żywności na konsoli.

Gracz może zmienić wartość na wybranej kości, wydając **znaczniki pomysłów** (zob. „Zmiana wartości na kości przy użyciu znaczników pomysłów” na str. 17).

Na koniec gracz bierze **żeton polowania** z przybornika żetonów polowania (obok tabeli polowania) i umieszcza go na terytorium, na którym właśnie polował. (Nie należy przy tym zasłaniać ważnych elementów, np. obozowisk). Przez pozostałą część epoki nikt nie może już tam polować.

Wszystkie żetony polowania zostaną zdjęte z kontynentu na koniec epoki.

Przykład. Żółta cywilizacja decyduje się polować na tym terytorium wodnym. Ma łącznie 3 kości losu i rzuca nimi. Wyniki rzutu to [1], [2] i [3].



Zgodnie z tabelą polowania, żółta cywilizacja może dostać 4 znaczniki żywności za wartość [2]. Chce jednak dostać maksymalną liczbę znaczników żywności (5 znaczników), więc wydaje znacznik pomysłu, aby zmienić [2] w [3].

TABELA POLOWANIA	2	1
	3	2
	4	3
	5	3
	4	3
	3	2

Bierze zatem 5 znaczników z zasobów i umieszcza je na swoim polu żywności.



W ostatnim kroku kładzie na tym terytorium wodnym żeton polowania.



AKCJA KLUCZOWA

1 WZMOCNIENIE 1 ZE SWOICH OSŁABIENYCH PLEMION

Należy postawić pionowo 1 ze swoich osłabionych (leżących) plemion.

POZIOM II



A Przeprowadź **polowanie**.

ALBO

B Wzmocnij **do 3** ze swoich osłabionych plemion.

POZIOM III



A Przeprowadź **do 2** kolejnych polowań (na różnych terytoriach).

ALBO

B Wzmocnij **do 4** ze swoich osłabionych plemion.

Moduł: EKSPLORACJA

POZIOM I



A Eksploruj nowe obszary, wybierając terytorium, na którym masz co najmniej 1 plemię. Odkryj wszystkie zakryte obszary, które **sąsiadują** z tym terytorium, odwracając je awersami do góry. Za każdy odkryty obszar natychmiast otrzymujesz tyle PZ, ile wskazano w lewym górnym rogu awersu obszaru. Obszary pozostają odkryte aż do końca rozgrywki. Od tej pory na sąsiadujących terytoriach obowiązują też przypisane do obszarów efekty (zob. str. 38).

ALBO

B Dokonaj **szczęśliwego odkrycia** (zob. akcję kluczową poniżej).

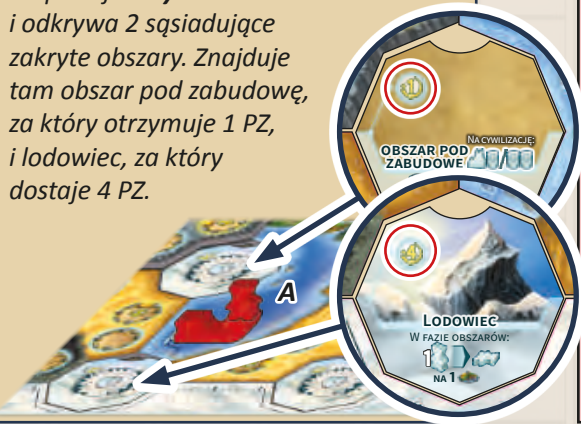
AKCJA KLUCZOWA

1x **DOKONANIE SZCZĘŚLIWEGO ODKRYCIA**

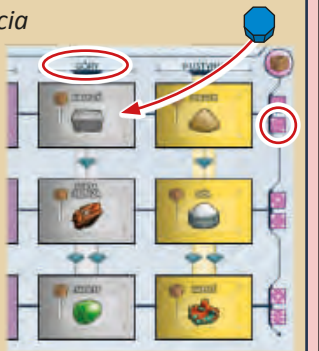
Aby dokonać szczęśliwego odkrycia, gracz wybiera **rodzaj** terytorium lądowego, na którym ma co najmniej 1 plemię. Głośno informuje o wybranym rodzaju. Następnie rzuca swoimi wszystkimi kośćmi losu. Wybiera 1 z tych kości i znajduje jej wartość w kolumnie obok magazynu. Następnie w wierszu odpowiadającym liczbie oczek na kości sprawdza kolumnę, która odpowiada wybranemu rodzajowi terytorium. Po sprawdzeniu gracz bierze znacznik z zasobów i umieszcza go na tym polu magazynu.



Przykład. Czerwona cywilizacja eksploruje **terytorium wodne A** i odkrywa 2 sąsiadujące zakryte obszary. Znajduje tam obszar pod zabudowę, za który otrzymuje 1 PZ, i lodowiec, za który dostaje 4 PZ.



Przykład. W przypadku tego szczęśliwego odkrycia niebieska cywilizacja wybiera góry, ponieważ ma plemię na co najmniej 1 terytorium tego rodzaju. Niebieska cywilizacja ma tylko 1 kość losu, rzuca nią i uzyskuje wynik . Gracz sprawdza na konsoli, że za wartość w górach otrzymuje kamień jako zebrany materiał. Zatem bierze znacznik z zasobów i umieszcza go na polu magazynu kamienia.



Gracz może zmienić wartość na wybranej kości, wydając **znaczniki pomysłów** (zob. „Zmiana wartości na kości przy użyciu znaczników pomysłów” na str. 17).

POZIOM II



- A** 1) Odkryj zakryte obszary sąsiadujące z terytorium, na którym masz co najmniej 1 plemię. Otrzymujesz wskazaną na nich liczbę PZ (zob. poziom I na górze strony).
- 2) Dodatkowo możesz odkryć jeszcze 1 zakryty obszar, zdobywając wskazane na nim PZ, niezależnie od tego, gdzie znajduje się na kontynencie.
- 3) Na koniec zdobywasz 2 dodatkowe PZ.

ALBO

B Dokonaj **szczęśliwego odkrycia**.

POZIOM III



- A** 1) Zob. poziom II, punkt 1.
- 2) Zob. poziom II, punkt 2.
- 3) Na koniec zdobywasz 4 dodatkowe PZ.

ALBO

B Dokonaj **2** kolejnych szczęśliwych odkryć (na terytoriach tego samego albo różnych rodzajów).

Moduł: BUDYNEK

POZIOM I



A Ukończ 1 projekt budowlany (zob. poniżej).

ALBO

B Zainstaluj 1 kartę budynku z ręki w matrycy swojej konsoli (zob. akcję kluczową „Instalowanie 1 karty badań” na str. 24).



UKOŃCZENIE 1 PROJEKTU BUDOWLANEGO

Istnieją 4 rodzaje projektów budowlanych, które można ukończyć na kontynencie:

Budowa farmy



Budowa łodzi



Budowa pomnika



Budowa osady



Budowa farmy



Należy wybrać terytorium lądowe, na którym cywilizacja ma co najmniej 1 plemię, ale nie ma na nim jeszcze żadnej farmy (należącej do dowolnej cywilizacji).

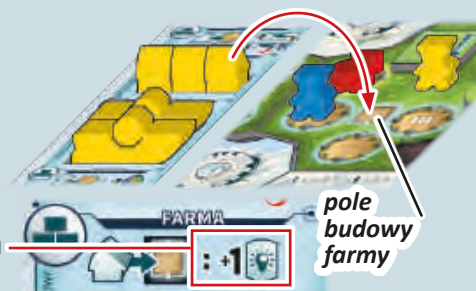
Następnie należy umieścić 1 farmę ze swojej konsoli na **polu budowy farmy** na wybranym terytorium. W przypadku tego działania nie ma kosztów budowy.

W nagrodę za wybudowanie farmy cywilizacja dobiera natychmiast znacznik pomysłu (umieszcza znacznik z zasobów na swoim polu pomysłu).

Farmy przynoszą korzyści głównie podczas fazy żywienia. Plemiona gracza znajdujące się na terytoriach, na których ten gracz ma farmę, wymagają mniej znaczników żywności (zob. „Faza żywienia” na str. 33).

Uwagi dodatkowe:

- Na każdym terytorium lądowym może znajdować się tylko 1 farma.
- Jeśli gracz nie ma już farm na konsoli, nie może wybudować kolejnej farmy. Dobrowolne zniszczenie farmy nie jest możliwe.
- Nie można budować farm na terytoriach sąsiadujących z odkrytym wulkanem. Jeśli obok wybudowanej farmy zostanie odkryty taki sąsiadujący z nią obszar, należy zwrócić farmę na konsolę (zob. „Wulkan” na str. 38).



Budowa łodzi



Należy wybrać terytorium wodne, na którym cywilizacja nie ma swojej łodzi (mogą być na nim łodzie innych cywilizacji). Musi ono sąsiadować z co najmniej 1 terytorium, na którym cywilizacja ma co najmniej 1 plemię.

Jeśli te wymagania są spełnione, należy umieścić łódź z konsoli (razem ze znacznikiem) na wybranym terytorium wodnym. W przypadku tego działania nie ma kosztów budowy.

W nagrodę za wybudowanie łodzi cywilizacja może od razu przenieść na nią 1 ze swoich silnych plemion z **sąsiadującego terytorium**.

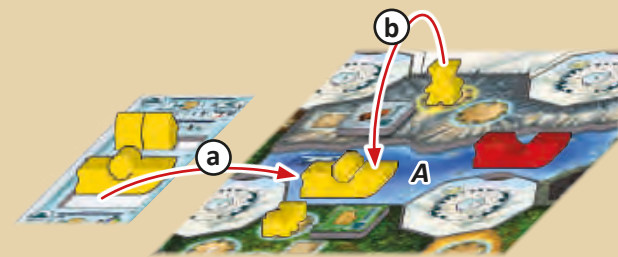
(Jeśli na sąsiadujących terytoriach cywilizacja ma jedynie osłabione plemiona, nie może żadnego przenieść na łódź).

Uwagi dodatkowe:

- Na danym terytorium wodnym może się znajdować maksymalnie po 1 łodzi **każdej** z cywilizacji.
- Jeśli gracz nie ma już łodzi na konsoli, nie może wybudować kolejnej łodzi. Dobrowolne zniszczenie łodzi nie jest możliwe.
- Dzięki łodziom plemiona mogą wykorzystywać terytoria wodne, na których się znajdują (do polowania, eksploracji, migracji itp.).

Przykład

- Żółta cywilizacja buduje łódź na terytorium wodnym A, ponieważ jej plemiona znajdują się na przynajmniej 1 sąsiadującym terytorium.
- Następnie przenosi swoje plemię z sąsiadujących gór na łódź.



Budowa pomnika



Pomniki buduje się, umieszczając znaczki na **obszarze pod zabudowę**. Aby wybudować pomnik, należy wybrać obszar pod zabudowę, na którym cywilizacja spełnia wymogi budowy (zob. słowo kluczowe „Obszary pod zabudowę” obok) i opłacić **koszt budowy**. Na obszarze pod zabudowę wyszczególnione są 2 albo 3 rodzaje zebranych materiałów, którymi można opłacić koszt budowy pomnika. Należy wybrać 1 z wyszczególnionych rodzajów, a następnie wziąć ze swojego magazynu znaczki tego materiału i umieścić go jako pomnik na obszarze pod zabudowę. Jeśli gracz nie ma w swoim magazynie odpowiedniego zebranego materiału, nie może w tym miejscu wybudować pomnika.

W nagrodę za wybudowanie pomnika cywilizacja może od razu przesunąć swój dysk na wybranym torze postępu o 1 pole.


Ponadto wszystkie pomniki zapewniają PZ podczas każdej kolejnej fazy przychodu (zob. str. 36).



SŁOWO KLUCZOWE

OBSZARY POD ZABUDOWĘ są kluczowe w przypadku budowania pomników i osad. Początkowo na kontynencie znajduje się tylko 1 obszar pod zabudowę (na dużym terytorium wodnym). Kolejnych 6 obszarów pod zabudowę znajduje się wśród kafelków obszarów.

Aby można było budować na obszarze pod zabudowę, należy spełnić następujące wymagania:

- 1) Należy mieć co najmniej 1 plemię na co najmniej 1 sąsiadującym terytorium. W przypadku obszaru pod zabudowę na terytorium wodnym należy mieć łódź z co najmniej 1 plemieniem.
- 2) Należy przestrzegać limitu budynków. Na każdym obszarze pod zabudowę można mieć maksymalnie 2 budynki, z których tylko 1 może być osadą.  Oznacza to, że każda cywilizacja może wybudować na obszarze pod zabudowę 1 osadę i 1 pomnik ALBO 2 pomniki (niezależnie od budynków zbudowanych na tym obszarze pod zabudowę przez inne cywilizacje).

Przykład. Żółta cywilizacja ma plemię na terytorium sąsiadującym z **obszarem pod zabudowę A**. Może zatem wybudować pomnik, używając złota albo jadeitu.

Bierze w tym celu znaczki jadeitu z odpowiedniego pola swojego magazynu i umieszcza go na **obszarze pod zabudowę A**.

Może następnie przesunąć swój dysk o 1 pole na wybranym torze postępu. Wybiera tor technologii.



Budowa osady



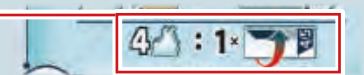
Należy wybrać **obszar pod zabudowę**, na którym cywilizacja spełnia wymagania budowy (zob. słowo kluczowe „Obszary pod zabudowę” powyżej).

Następnie należy wziąć ze swojej konsoli wybrany pionek osady i opłacić **koszt budowy** przedstawiony na lewo od niego, zwracając **wszystkie** wskazane zebrane materiały do zasobów. W dalszej kolejności należy umieścić pionek osady na wybranym obszarze pod zabudowę.

W nagrodę za wybudowanie osady cywilizacja zyskuje od razu nowy **czip przychodu** (zob. akcję kluczową „Zyskanie 1 czipa przychodu” na następnej stronie).

Uwagi dodatkowe:

- Gdy cywilizacja wybuduje 4. osadę, może dodatkowo odwrócić od razu 1 kafelek rzędu na stronę aktywną (zob. akcję kluczową „Odwrócenie 1 kafelka rzędu” na następnej stronie).
- Po zdjęciu z konsoli pionka osady widoczna będzie pewna liczba diamentów – 1, 2 albo 3. Te diamenty liczą się w kategorii punktowej dobrobytu (zob. „Dobrobyt” na str. 35).
- Jeśli gracz nie ma już osad na swojej konsoli, nie może wybudować kolejnej. Dobrowolne zniszczenie osady nie jest możliwe.

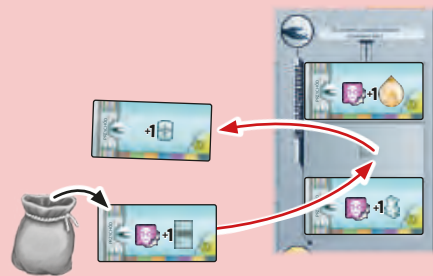


AKCJA KLUCZOWA

+1 1x **ZYSKANIE 1 CZIPA PRZYCHODU**

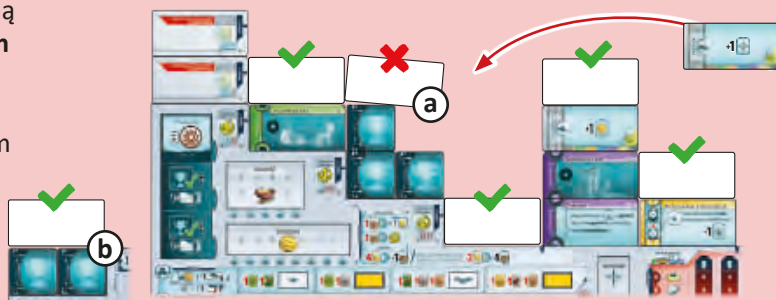
Należy wykonać następujące kroki:

- 1) Gracz wybiera 1 z 3 czipów przychodu z przybornika czipów przychodu na planszy postępu i bierze go.
- 2) Puste miejsce w przyborniku należy od razu zappełnić losowym czipem przychodu z białego woreczka.
- 3) Następnie należy zainstalować wybrany czip przychodu w matrycy swojej konsoli (zob. „Instalowanie czipów przychodu” poniżej).
- 4) Na koniec gracz przeprowadza raz akcję tego czipa przychodu (zob. akcję kluczową „Wykonanie akcji 1 czipa przychodu” po prawej stronie na dole tej strony).



Instalowanie czipów przychodu. Matryca konsoli składa się z 9 kolumn, w których instaluje się karty badań i czippy. W przeciwieństwie do innych czipów i kart czipy przychodu to uniwersalne elementy, które można umieszczać w różnych kolumnach.

Aby zainstalować czip przychodu, należy wybrać dowolną kolumnę i umieścić go w jej **najniższym wolnym miejscu**. Dolna krawędź czipa przychodu musi jednak stykać się wzdłuż całej długości z elementem znajdującym się poniżej. Nie może wisieć nad pustym miejscem ani znajdować się nad pojedynczym czipem celu (a). W takim przypadku niezbędne byłyby 2 czippy celów ustawione obok siebie (b).



Po zainstalowaniu czip pozostaje w danym miejscu przez resztę gry.

Jego akcja jest automatycznie aktywowana podczas każdej kolejnej fazy przychodu lub za pomocą zaprezentowanego symbolu akcji (znajdującego się np. na module wynalazków lub na wskaźniku pogody).



AKCJA KLUCZOWA

1x **ODWRÓCENIE 1 KAFELKA RZĘDU**

Cywilizacje na koniec gry otrzymują PZ za każdy zainstalowany element (czippy i karty). Liczba PZ zależy od rzędu, w którym te elementy zostały zainstalowane. Czippy i karty zainstalowane w rzędzie 4 i 5 są punktowane jedynie wtedy, gdy odpowiedni kafelek rzędu na koniec gry jest odwrócony stroną aktywną do góry.

Ta akcja pozwala na odwrócenie wybranego kafełka rzędu odwróconego **stroną nieaktywną** na **stronę aktywną**. Gdy oba kafełki zostaną odwrócone, akcja nie ma już zastosowania.



Uwaga! Podczas instalowania oraz używania kart i czipów w rzędzie 4 i 5 nie ma znaczenia, czy kafełki tych rzędów są aktywne, czy nie. Jest to istotne jedynie podczas ustalania punktacji na koniec gry.

AKCJA KLUCZOWA

1x **WYKONANIE AKCJI 1 CZIPA PRZYCHODU**

Należy wybrać 1 z czipów przychodu ze swojej matrycy i wykonać raz jego akcję.

Można wybrać wykonanie akcji **ALBO** otrzymanie 1 PZ.



Uwaga! Jeśli cywilizacja wybierze akcję, której wykonanie wymaga przeprowadzenia testu przychylności, i go nie zda, akcja nie ma żadnego efektu. Nie można w takim wypadku wybrać otrzymania PZ.



Wskazówka. Test przychylności jest wymagany w przypadku akcji około połowy czipów przychodu.

Szczegóły dotyczące akcji kluczowej „Wykonanie testu przychylności” można znaleźć na str. 17.

Objaśnienie akcji czipów przychodu znajduje się w glosariuszu na str. 10.

AKCJA KLUCZOWA

INSTALOWANIE 1 KARTY BADAŃ

Należy wybrać z kart na ręce kartę badań takiego rodzaju, jaki jest określony w aktywowanym module:

= osiągnięcie, = budynek, = wiedza, = mutacja, = wynalazek.

Następnie należy zainstalować tę kartę w matrycy konsoli, wykonując następujące kroki:

1) Określenie, w której kolumnie zostanie zainstalowana karta

Jeśli żadna karta tego rodzaju nie została jeszcze zainstalowana, gracz może wybrać dowolną pustą kolumnę albo kolumnę zawierającą wyłącznie czipy przychodu.

Jeśli w którejś kolumnie znajduje się przynajmniej 1 karta tego rodzaju, gracz musi wybrać tę kolumnę.



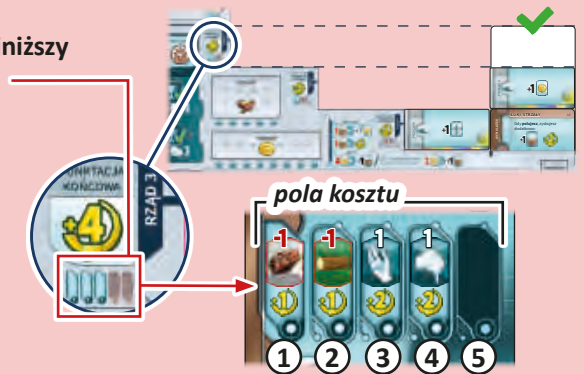
2) Określenie kosztu karty

Koszt karty zależy od rzędu, w którym jest instalowana. Będzie to zawsze **najniższy wolny rząd** w określonej kolumnie. Rząd określa liczbę kolejnych pól kosztu, których wymagania należy spełnić, by zainstalować kartę.

W 1. rzędzie należy spełnić jedynie wymagania pierwszego pola kosztu od lewej (1).

W 2. rzędzie należy spełnić wymagania pierwszych 2 pól kosztu od lewej (1 i 2).

W 3. rzędzie należy spełnić wymagania pierwszych 3 pól kosztu od lewej (1, 2 i 3) i tak dalej.

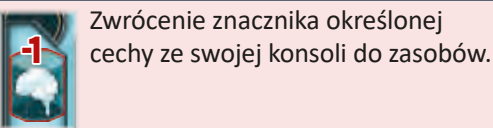
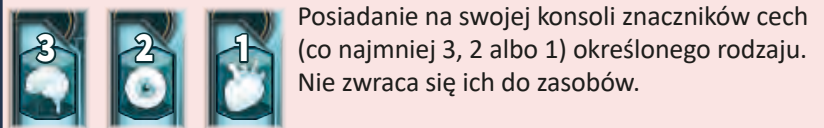
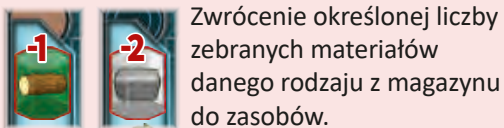


Wymagania **pustych pól kosztu** uznaje się automatycznie za spełnione, ale same pola uznaje się za nieaktywne. Pola kosztu zawierające wymagania, które zgodnie z rzędem nie muszą być spełnione, również są nieaktywne. Pozostałe pola kosztu uznaje się za **aktywne pola kosztu**.

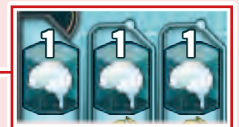


3) Spełnienie wymagań aktywnych pól kosztu

Aby zainstalować kartę, gracz musi spełnić wymagania **wszystkich** aktywnych pól kosztu. Mogą to być następujące rodzaje wymagań:



Uwaga! Jeśli wymagania kilku pól kosztu są takie same, kumulują się. W tym przypadku należy mieć co najmniej 3 znaczniki inteligencji.



Wiele **kart budynków** ma pola kosztu z **alternatywnymi wymaganiami**.



Wymaganie tego pola kosztu jest spełnione, jeśli cywilizacja zwróci do zasobów 1 jadedit **ALBO** ma na kontynencie co najmniej 2 osady.



Uwaga! Symbol między polami kosztu oznacza, że wymaganie zawiera się w wymaganiu . Jeśli cywilizacja ma wybudowane co najmniej 3 osady, wymagania obu pól kosztu automatycznie uznaje się za spełnione.



4) Zyskanie PZ z aktywnych pól kosztu (jeśli są)

Po spełnieniu wymagań wszystkich aktywnych pól kosztu gracz zdobywa wszystkie PZ (jeśli są) przedstawione w dolnej części aktywnych pól kosztu.

**5) Zyskanie premii natychmiastowej, którą daje karta (jeśli jest)**

Jeśli karta daje premię natychmiastową, jest to przedstawione na jaśniejszej dolnej części karty i oznaczone tym symbolem.

Gracz wykonuje wymienione na niej akcje (jeśli są).

Pomija wszystkie akcje, których nie może albo nie chce wykonać.

6) Umieszczenie karty w matrycy konsoli

Na koniec gracz umieszcza kartę w matrycy konsoli, w odpowiedniej kolumnie, wsuwając ją ostrożnie pod konsolę lub inne elementy tak, aby pozostała widoczna tylko górna 1/3 karty. Karta pozostaje w tym miejscu do końca gry. Jeśli ma jasne tło z umiejętnością przedstawioną na górze, ta umiejętność jest aktywna i można jej używać podczas gry. (Szczegóły dotyczące umiejętności kart można znaleźć w glosariuszu).



Uwaga! Przy instalowaniu karty badań można przyjąć koszt **wyższego rzędu** niż ten, w którym instalowana jest karta (na przykład, jeśli chce się zdobyć PZ nieaktywnych pól kosztu). W takim wypadku należy jednak spełnić wymagania **wszystkich** wcześniejszych aktywnych pól kosztu przyjętego rzędu, nie tylko wybranych pól.

Przykład. Jeśli gracz instaluje tę kartę w 2. rzędzie, może dobrowolnie przyjąć koszt innego rzędu, np. 4. Oznacza to, że umieszcza kartę w 2. rzędzie, ale spełnia wszystkie wymagania 4 kolejnych pól kosztu, zdobywając tym samym przypisane do nich PZ. Nie wolno jednak spełnić wymagań ostatniego pola i 2 pierwszych pól, pomijając pola znajdujące się pomiędzy.

**POZIOM II**

A Ukończ **maksymalnie 2** projekty budowlane tego **samego** rodzaju. Możesz na przykład wybudować po 1 farmie na każdym z 2 terytoriów albo wybudować 2 pomniki na tym samym obszarze pod zabudowę albo na różnych obszarach. Mają zastosowanie zwykłe zasady dotyczące projektów budowlanych (zob. str. 21–22).

ALBO

B Zainstaluj **1** kartę **budynku** z ręki w matrycy swojej konsoli (zob. akcję kluczową „Instalowanie 1 karty badań” na poprzedniej stronie).

POZIOM III

A Ukończ **maksymalnie 2** projekty budowlane (tego samego rodzaju albo różnych rodzajów). Mają zastosowanie zwykłe zasady dotyczące projektów budowlanych (zob. str. 21–22).

ALBO

B Zainstaluj **1** kartę **budynku** z ręki w matrycy swojej konsoli (zob. akcję kluczową „Instalowanie 1 karty badań” na poprzedniej stronie). Możesz jednocześnie skorzystać z premii specjalnej.

PREMIA SPECJALNA

Instalując kartę, możesz **zignorować** jej **1** dowolne aktywne pole kosztu. Oznacza to, że wybrane pole kosztu uznaje się za puste i tym samym nieaktywne. **Nie** możesz jednak zignorować w taki sposób **jedynego** aktywnego pola kosztu, co sprawiłoby, że nie byłoby już żadnego aktywnego pola kosztu.

ALBO

Jeśli nie zignorujesz aktywnego pola kosztu karty, możesz od razu zainstalować **kolejną kartę tego samego rodzaju** (w tym przypadku jest to budynek) z ręki zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Moduł: **PLANOWANIE****POZIOM I**

A Zainstaluj **1 czip celu** (zob. akcję kluczową poniżej).

ALBO

B Weź z zasobów **2 znaczniki** i umieść je jako **znaczniki planowania** na dowolnym polu kości swojej konsoli (umieść oba znaczniki na tym samym polu kości). Szczegóły dotyczące używania znaczników planowania znajdują się na str. 13.

AKCJA KLUCZOWA**1 INSTALOWANIE 1 CZIPA CELU**

Ze strefy celów należy wybrać wierzchni czip, którego wymagania cywilizacja może spełnić w danym momencie. Może to być wymaganie polegające na przykład na tym, by na terytorium mieć konkretne elementy (np. pionki) albo natychmiast zwrócić określone zebrane materiały do zasobów. Objaśnienie poszczególnych wymagań znajduje się w glosariuszu na str. 9.

Po spełnieniu wymagania należy wykonać następujące kroki:

1) Określenie, w której kolumnie zostanie zainstalowany czip celu

Jeśli gracz nie ma żadnego czipa celu zainstalowanego w macierzy konsoli, może zainstalować go w dowolnej pustej albo zawierającej jedynie czipy przychodu kolumnie.

Jeśli w którejś kolumnie gracz ma już przynajmniej 1 czip celu, kolejny czip celu musi zainstalować w tej samej kolumnie.

2) Instalowanie czipa celu we właściwej kolumnie

Gracz bierze czip celu ze strefy celów i obraca go **rewers**em do góry. Następnie instaluje go w odpowiedniej kolumnie tak, aby jego dolna krawędź stykała się wzdłuż całej długości z elementem znajdującym się poniżej. Ponieważ czipy celów zajmują szerokością jedynie połowę kolumny, w 1 rzędzie mieszczą się 2 czipy celów obok siebie. Gracz nie musi jednak wypełnić rzędu w całości przed zainstalowaniem kolejnego czipa w wyższym rzędzie, nawet jeśli druga połowa niższego rzędu będzie pusta. Po zainstalowaniu czip celu zostaje w tym samym miejscu do końca rozgrywki.

3) Zyskanie premii ulepszenia

Jeśli, zabierając czip ze strefy celów, **gracz odłoni** znajdujący się obok symbol, otrzymuje dodatkowo premię ulepszenia. Oznacza to, że może wykonać od razu 1 akcję kluczową „Ulepszenie 1 modułu głównego” (zob. akcję kluczową „Ulepszenie 1 modułu głównego” na następnej stronie).

Uwaga! Premia ulepszenia nie zostanie odłonięta podczas wykonywania tej akcji jedynie w przypadku, gdy czip celu zawierający spełnione wymagania znajdował się w strefie celów na innym czipie celu.

**POZIOM II**

A Zainstaluj **1 czip celu**.

ALBO

B Weź z zasobów **3 znaczniki** i umieść je jako **znaczniki planowania** na dowolnym polu kości swojej konsoli (wszystkie 3 znaczniki należy umieścić na tym samym polu kości).

POZIOM III

A Zyskaj 1 czip celu (zob. akcję kluczową po prawej stronie) **i/albo** zainstaluj 1 czip celu. Jeśli wykonujesz obie akcje, ich kolejność jest dowolna.

ALBO

B Weź z zasobów **3 znaczniki** i umieść je jako **znaczniki planowania** na dowolnym polu kości swojej konsoli (wszystkie 3 znaczniki należy umieścić na tym samym polu kości).

AKCJA KLUCZOWA**+1 ZYSKANIE 1 CZIPA CELU**

Należy wybrać 1 z czipów w przyborniku czipów celu na planszy postępu i umieścić go awerssem do góry w swojej strefie celów. Następnie należy od razu zapełnić puste miejsce w przyborniku losowym czipem celu z niebieskiego woreczka.

Uwaga! Można dobrać nowy czip celu, nawet jeśli wszystkie 3 miejsca w strefie celów są zajęte. Wówczas nowy czip celu umieszcza się na innym czipie celu (odwróconym awerssem do góry), zakrywając go. Znajdujący się pod spodem czip celu pozostaje zakryty, dopóki czip leżący na wierzchu nie zostanie zainstalowany (nie można się do niego dostać w inny sposób).

AKCJA KLUCZOWA

1x ULEPSZENIE 1 MODUŁU GŁÓWNEGO

Należy wybrać 1 dowolny moduł główny cywilizacji i ulepszyć go.

By to zrobić, należy:

- Jeśli kafelek jest odwrócony stroną poziomu I do góry, należy odwrócić go na stronę poziomu II.
- Jeśli kafelek jest odwrócony stroną poziomu II do góry, należy go wyjąć z zagłębienia, aby odsonić poziom III. Następnie należy odłożyć kafelek modułu na bok. Nie będzie już potrzebny w czasie tej rozgrywki. Nie można ulepszyć modułu poziomu III.

Uwaga! Jeśli cywilizacja ulepsza moduł w trakcie wykonywania jego akcji (moduł aktywowany podczas bieżącej tury), nie może użyć nowego poziomu przed kolejną turą.



SŁOWO KLUCZOWE

CZIPPY ATRYBUTÓW

Czippy atrybutów są 3. rodzajem czipów, jakie instaluje się w rzędach. W przyborniku na planszy postępu zawsze znajdują się 3 czippy atrybutów. Uzyskanie ich **nie wiąże się z żadną akcją**. Czip atrybutu można zainstalować w dowolnej chwili podczas swojej tury, o ile spełnione zostaną jego wymagania.

Uwaga! „Podczas swojej tury” oznacza dowolny moment podczas gry, w którym następuje kolej gracza na wykonanie jakiejś czynności. Obejmuje to wszystkie fazy. W przypadku wątpliwości, kto mógłby zdobyć czip jako pierwszy, domyślnie stosuje się kolejność rozgrywania tur.

Aby zainstalować czip atrybutu, gracz musi wykonać następujące kroki:

1) Spełnienie wymagań czipa atrybutu

Każdy czip atrybutu przedstawia wymagania, zgodnie z którymi należy: mieć na swojej konsoli przynajmniej tyle znaczników cechy określonego rodzaju, ile przedstawiono na czipie (w tym przypadku gracz musi mieć przynajmniej 3 znaczniki wytrzymałości), ORAZ zwrócić 1 z nich do zasobów.



Uwaga! Duży symbol służy jedynie przypomnieniu, jaka cecha ma kluczowe znaczenie w tym przypadku.

2) Wzięcie czipa atrybutu

Jeśli wymaganie czipa zostało spełnione, gracz może go wziąć i od razu uzupełnić puste miejsce po nim w przyborniku czipów atrybutów losowym czipem atrybutu z żółtego woreczka. (Jeśli w woreczku nie ma już czipów, miejsce w przyborniku będzie puste).

3) Określenie, w której kolumnie zostanie zainstalowany czip atrybutu

Jeśli gracz nie ma żadnego czipa atrybutu zainstalowanego w matrycy konsoli, może zainstalować go w dowolnej pustej albo zawierającej jedynie czippy przychodu kolumnie.

Jeśli w którejś kolumnie gracz ma już przynajmniej 1 czip atrybutu, kolejny czip atrybutu musi zainstalować w tej samej kolumnie.

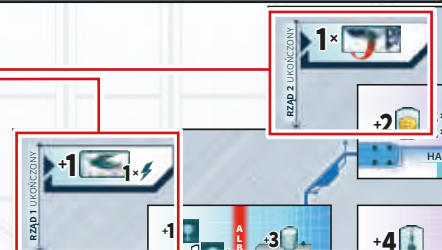
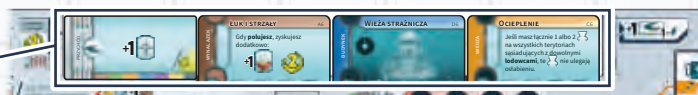
4) Instalowanie czipa atrybutu we właściwej kolumnie

Na koniec gracz umieszcza czip atrybutu w najniższym wolnym rzędzie odpowiedniej kolumny. Od teraz czip będzie przynosił graczowi określone korzyści podczas gry. Wyjaśnienia dotyczące czipów atrybutów można znaleźć w glosariuszu (G-10).

Uwaga! Podczas 1 tury można zainstalować kilka czipów atrybutów, wykonując powyższe kroki.

Dodatkowe uwagi dotyczące instalowania czipów i kart:

- Po całkowitym wypełnieniu 1. i 2. rzędu matrycy konsoli cywilizacja otrzymuje premię ukończenia za każdy rząd. Premia przyznawana jest od razu na koniec tury, podczas której cywilizacji udało się ukończyć rząd, instalując czip albo kartę w danym rzędzie (zapełniając cały rząd od lewej do prawej kartami lub czippami).



Premia ukończenia za 1. rząd umożliwia jednorazowe wykonanie akcji kluczowej „Zyskanie 1 czipa przychodu” (zob. str. 23).
Premia ukończenia za 2. rząd umożliwia jednorazowe wykonanie akcji kluczowej „Odwrócenie 1 kafelek rzędu” (zob. str. 23).

- Jeśli gracz chce zainstalować czip albo kartę w kolumnie, która jest już zapełniona do 5. rzędu (albo wyżej), może to zrobić zgodnie ze zwykłymi zasadami. W przypadku kart stosuje się koszt 5. rzędu. Ponieważ rzędy 6., 7. itd. nie mają kafelków rzędów, nie umożliwiają zdobycia żadnych PZ podczas podliczania punktacji na koniec gry.
- Ostatnia kolumna po prawej stronie zawierająca czip startowy przychodu jest zwykłą kolumną matrycy konsoli. Oznacza to, że startowy czip przychodu w końcowej punktacji będzie wart 7 PZ, o ile do tego czasu gracz zdoła odwrócić kafelek 4. rzędu stroną aktywną do góry. Można również zainstalować w tej kolumnie zgodnie ze zwykłymi zasadami czip albo kartę bezpośrednio w 5. rzędzie.

Moduł: **BADANIA**

POZIOM I



A Zyskaj 1 kartę badań (zob. akcję kluczową po prawej).

ALBO

B Dobierz łącznie 2 karty z zakrytych stosów kart badań w przyborniku badań. Mogą pochodzić z tego samego albo z różnych stosów. Możesz obejrzeć te 2 karty w tajemnicy przed innymi graczami dopiero wtedy, gdy dobierzesz obie. Następnie weź 1 z tych 2 kart na rękę. Niewybraną kartę odłóż zakrytą na **spód** odpowiedniego zakrytego stosu kart badań.

AKCJA KLUCZOWA

+1 **ZYSKANIE 1 KARTY BADAŃ**

Należy dobrać **wierzchnią kartę** z wybranego **odkrytego** albo **zakrytego** stosu kart badań w przyborniku badań i wziąć ją na rękę. Nie ma limitu liczby kart, które można mieć na ręce.

Uwaga! Po tym, jak gracz dobierze ostatnią kartę z odkrytego stosu kart (w stosie nie zostanie żadna karta), gracz powinien od razu odwrócić wierzchnią kartę odpowiedniego zakrytego stosu kart, aby utworzyć nowy odkryty stos. Nie należy tego robić, dopóki na odkrytym stosie kart znajduje się co najmniej 1 karta.

Uwaga! W dowolnym momencie możesz przejrzeć karty z odkrytych stosów kart badań, nie zmieniając ich kolejności.

POZIOM II

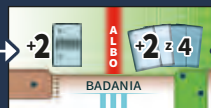


A Zyskaj 1 kartę badań.

ALBO

B Dobierz łącznie 4 karty z zakrytych stosów kart badań w przyborniku badań. Mogą pochodzić z tego samego albo z różnych stosów. Możesz obejrzeć te 4 karty w tajemnicy przed innymi graczami dopiero wtedy, gdy dobierzesz je wszystkie. Następnie weź 1 z tych 4 kart na rękę. Pozostałe 3 karty odłóż zakryte na **spody** odpowiednich zakrytych stosów kart badań.

POZIOM III



A Wykonaj akcję kluczową „Zyskanie 1 karty badań” 2 razy z rzędu. Jeśli podczas dobierania odkryty stos kart się wyczerpie, odkryj 1 kartę odpowiedniego zakrytego stosu kart, aby utworzyć nowy odkryty stos kart.

ALBO

B Dobierz łącznie 4 karty z zakrytych stosów kart badań w przyborniku badań. Mogą pochodzić z tego samego albo z różnych stosów. Możesz obejrzeć te 4 karty w tajemnicy przed innymi graczami dopiero wtedy, gdy dobierzesz je wszystkie. Następnie weź 2 z tych 4 kart na rękę. Pozostałe 2 karty odłóż zakryte na **spód** odpowiednich zakrytych stosów kart badań.

Moduł: **OSIĄGNIĘCIA**

POZIOM I



A Zyskaj 1 dodatkową kość aktywacji **albo** 1 dodatkową kość losu.



Kość aktywacji. Weź dowolną kość aktywacji z przybornika kości na planszy postępu. Rzuć nią i umieść na polu kości o pasującej wartości na swojej konsoli. Od tej chwili możesz jej używać do aktywowania modułów tak samo jak pozostałych kości aktywacji.



Kość losu. Weź dowolną kość losu z przybornika kości na planszy postępu i dodaj ją do swoich pozostałych kości losu. Od tej chwili możesz jej używać, wykonując test przychylności, przeprowadzając polowanie albo dokonując szczęśliwego odkrycia.

Jeśli w przyborniku kości na planszy postępu nie ma już kości odpowiedniego rodzaju, otrzymujesz kość od cywilizacji, która w danym momencie ma najwięcej kości danego rodzaju. Jeśli 2 cywilizacje (łącznie z Twoją) mają ich taką samą liczbę, możesz wybrać, od której cywilizacji otrzymasz kość (cywilizacja może zdecydować, którą ze swoich kości danego rodzaju odda).

Uwaga! Jeśli Twoja cywilizacja jako jedyna ma najwięcej kości danego rodzaju, **nie możesz** wziąć kości tego rodzaju od innej cywilizacji.



ALBO **B** Zainstaluj 1 kartę osiągnięcia z ręki w matrycy swojej konsoli (zob. akcję kluczową „Instalowanie 1 karty badań” na str. 24).

POZIOM II

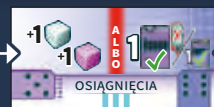


A Zyskaj 1 dodatkową kość aktywacji i 1 dodatkową kość losu. Obowiązują te same zasady jak w przypadku poziomu I.

ALBO

B Zainstaluj 1 kartę osiągnięcia z ręki w matrycy swojej konsoli.

POZIOM III



A Zyskaj 1 dodatkową kość aktywacji i 1 dodatkową kość losu. Obowiązują te same zasady jak w przypadku poziomu I.

ALBO

B Zainstaluj 1 kartę osiągnięcia z ręki w matrycy swojej konsoli i skorzystaj z premii specjalnej (zob. żółte pole na str. 25).

Moduł: WIEDZA

POZIOM I



A Zyskaj 3 znaczniki pomysłów (umieszczając 3 znaczniki ze swoich zasobów na polu pomysłu na swojej konsoli).

ALBO

B Zainstaluj 1 kartę wiedzy z ręki w matrycy swojej konsoli (zob. akcję kluczową „Instalowanie 1 karty badań” na str. 24).

POZIOM II



A Zyskaj 6 znaczników pomysłów.

ALBO

B Zainstaluj 1 kartę wiedzy z ręki w matrycy swojej konsoli.

POZIOM III



A Zyskaj 6 znaczników pomysłów.

ALBO

B Zainstaluj 1 kartę wiedzy z ręki w matrycy swojej konsoli i skorzystaj z premii specjalnej (zob. żółte pole na str. 25).

Moduł: MUTACJA

POZIOM I



A Przesuń 1 swój znacznik cechy z jego pola cechy na dowolne inne Twoje pole cechy.

ALBO

B Zainstaluj 1 kartę mutacji z ręki w matrycy swojej konsoli (zob. akcję kluczową „Instalowanie 1 karty badań” na str. 24).



POZIOM II



A Wykonaj to działanie maksymalnie 2 razy. Przesuń 1 swój znacznik cechy z jego pola cechy na dowolne inne Twoje pole cechy.

ALBO

B Zainstaluj 1 kartę mutacji z ręki w matrycy swojej konsoli.

POZIOM III



A Wykonaj to działanie maksymalnie 2 razy. Przesuń 1 swój znacznik cechy z jego pola cechy na dowolne inne Twoje pole cechy.

ALBO

B Zainstaluj 1 kartę mutacji z ręki w matrycy swojej konsoli i skorzystaj z premii specjalnej (zob. żółte pole na str. 25).

Moduł: WYNALAZKI

POZIOM I



A Wykonaj akcję swojego 1 czipa przychodu (zob. akcję kluczową w prawym dolnym rogu na str. 23).

ALBO

B Zainstaluj 1 kartę wynalazku z ręki w matrycy swojej konsoli (zob. akcję kluczową „Instalowanie 1 karty badań” na str. 24).

POZIOM II

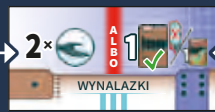


A Wykonaj **maksymalnie 2** akcje swoich czipów przychodu. Mogą to być akcje 2 różnych czipów przychodu albo 2 razy akcja z tego samego czipa przychodu.

ALBO

B Zainstaluj 1 kartę wynalazku z ręki w matrycy swojej konsoli.

POZIOM III



A Wykonaj **maksymalnie 2** akcje ze swoich czipów przychodu. Mogą to być akcje z 2 różnych czipów przychodu albo 2 razy akcja z tego samego czipa przychodu.

ALBO

B Zainstaluj 1 kartę wynalazku z ręki w matrycy swojej konsoli i skorzystaj z **premii specjalnej** (zob. żółte pole na str. 25).

Moduł: HANDEL

POZIOM I



Wykonaj maksymalnie po 1 akcji **sprzedaży** i **zakup** (w dowolnej kolejności).

Sprzedaż

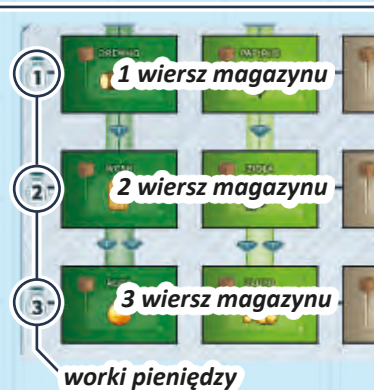
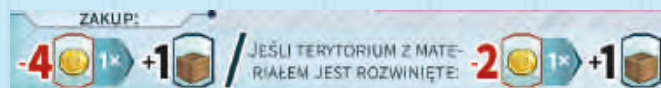
Gracz może sprzedać maksymalnie 2 zebrane materiały ze swojego magazynu. Jeden może sprzedać za pieniądze, a drugi za PZ.

Gdy gracz sprzedaje zebrany materiał za pieniądze, bierze znacznik zebranego materiału z odpowiedniego pola magazynu i sprawdza, jaka jest wartość **worka pieniędzy** przedstawionego w wierszu tego materiału. Gracz zwraca znacznik zebranego materiału do zasobów, a następnie umieszcza tyle znaczników na polu pieniędzy na swojej konsoli, ile wskazuje liczba na worku pieniędzy. (Na przykład drewno to 1 znacznik pieniędzy, a olej 3 znaczniki).

Jeśli gracz sprzedaje zebrany materiał za PZ, zwraca go do zasobów i zyskuje 2 PZ.

Zakup

Gracz wybiera rodzaj materiału, który chce kupić. Sprawdza, czy żeton materiału odpowiedniego rodzaju został odwrócony na kontynencie awerssem do góry. Jeśli tak, gracz zwraca 2 znaczniki pieniędzy z pola pieniędzy do zasobów. Jeśli nie, gracz musi zwrócić do zasobów 4 znaczniki pieniędzy. Gdy to zrobi, otrzymuje zakupiony materiał i umieszcza znacznik z zasobów na polu magazynu tego materiału.



POZIOM II



Wykonaj **maksymalnie po 2** akcje **sprzedaży** i **zakup**. Kolejność wykonania tych akcji zależy od Ciebie. Możesz na przykład wykonać raz akcję sprzedaży, następnie 2 razy akcję zakupu, a na koniec jeszcze raz akcję sprzedaży.

POZIOM III



Zyskaj 2 znaczniki pieniędzy (przenosząc 2 znaczniki z zasobów na swoje pole pieniędzy). Następnie wykonaj **maksymalnie po 2** akcje **sprzedaży** i **zakup** (w dowolnej kolejności).

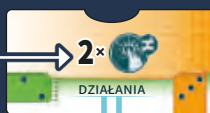
Moduł: DZIAŁANIA

POZIOM I



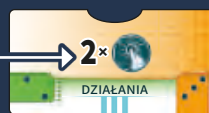
Wykonaj **1 działanie** (zob. akcję kluczową poniżej).

POZIOM II



Wykonaj do **2 różnych działań**.

POZIOM III



Wykonaj do **2 działań**. Mogą być to 2 różne działania albo 1 działanie 2 razy.

AKCJA KLUCZOWA

1x WYKONANIE 1 DZIAŁANIA

Należy wykonać 1 z dostępnych dla cywilizacji działań.

W prawym górnym rogu konsoli znajduje się działanie, które jest dostępne już od samego początku rozgrywki.

Aby mieć do wyboru więcej działań, należy zainstalować w swojej matrycy konsoli karty badań przedstawiające działania. Działania są oznaczone zaprezentowanym obok symbolem.



Zwróć 1 znacznik pieniędzy ze swojego pola pieniędzy do zasobów, aby przesunąć swój dysk na wybranym torze postępu o 1 pole.

SŁOWO KLUCZOWE

TORY POSTĘPU

Gracze przesuwają swoje dyski na torach postępu w trakcie gry o tyle pól, ile wskazano obok symboli akcji. Te symbole znajdują się najczęściej na kartach badań. Przesuwanie dysków na torach postępu jest istotne, ponieważ tory należą do **kategorii punktowych**. Wartości torów postępu różnią się od siebie w zależności od tego, które kafelki punktacji znajdują się na planszach (zob. str. 11). Istnieją również wydarzenia powiązane z torami postępu.

Przesuwanie dysków na torach postępu pozwala zdobywać premie. Gdy dysk przekracza **próg premii** na torze postępu, gracz otrzymuje **premie toru** przedstawioną na wysokości odpowiedniego progu (z prawej strony torów postępu).

- +1 Przesuń swój dysk na odpowiednim torze postępu (w tym przypadku na torze kultury) o 1 pole.
- +3 Przesuń swój dysk na odpowiednim torze postępu (w tym przypadku na torze technologii) o 3 pola.
- +1 Przesuń swój dysk na wybranym torze postępu o 1 pole.



Premie torów występujące w grze:



Ulepsz 1 z 5 wskazanych modułów głównych (zob. akcję kluczową „Ulepszenie 1 modułu głównego” na str. 27). To, z których 5 modułów możesz wybierać, zależy od toru postępu, na którym przesuwasz dysk. Kolor toru musi być zgodny z ulepszanym modułem. Dla ułatwienia przy progu premii wskazano wartość kości, która musi znajdować się na ulepszanym module.



Przykład. Jeśli dysk przekroczy wskazany próg premii na fioletowym torze kultury, gracz może ulepszyć 1 z tych 5 modułów głównych.



Przesuń swój dysk na torze przechylenia Agery o 1 pole **ALBO** wykonaj akcję swojego 1 czipa przychodu (zob. akcję kluczową w prawym dolnym rogu na str. 23).



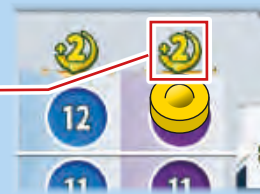
Wykonaj akcję kluczową „Odwrócenie 1 kafelka rzędu” (zob. lewy dolny róg na str. 23) **ALBO** zyskaj 3 PZ.



Zyskaj 3 PZ.

Uwagi dodatkowe:

- Na żadnym torze postępu nie można przesunąć dysku poza 12. pole. Jeśli dysk cywilizacji znajduje się na 12. polu toru, za każde dodatkowe przesunięcie cywilizacja otrzymuje 2 PZ.
- Jaśniejszy kolor tła i ciemne cyfry zamiast białych na niektórych polach mają znaczenie jedynie w przypadku kilku kart badań, które się do nich odnoszą.



Wykonanie resetu

Zamiast aktywować moduł podczas swojej tury gracz może wykonać reset, aby odzyskać użyte kości aktywacji. Jest to jednak dozwolone tylko w przypadku, gdy na polach kości znajdują się **maksymalnie 3 kości aktywacji** (nie dotyczy to znaczników planowania).

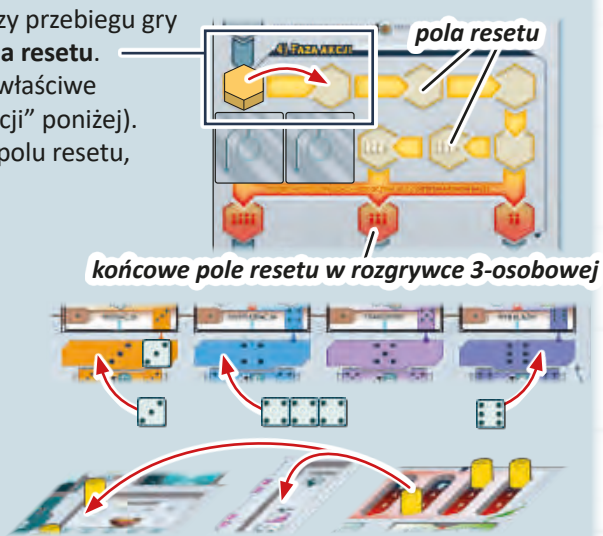
WYMAGANIE:
maks. 3

Reset wykonuje się, używając **kolumn resetu** na konsoli. **Znacznik resetu** należy przesunąć w dół kolumny. Po przesunięciu znacznika na kolejną literę gracz wykonuje następujące kroki:

A Przesuwa **znacznik fazy** na diagramie przebiegu faz na planszy przebiegu gry zgodnie z kierunkiem, który wskazuje żółta strzałka obok **polu resetu**. Jeśli znacznik zostanie przesunięty na **końcowe pole resetu** właściwe dla danej liczby graczy, wywołany zostaje koniec fazy akcji (zob. „Koniec fazy akcji” poniżej). Jeśli podczas wykonywania resetu znacznik fazy znajduje się już na końcowym polu resetu, pozostaje tam aż do zakończenia fazy akcji.

B Bierze wszystkie swoje użyte kości aktywacji. Jeśli na polach kości pozostały jeszcze kości aktywacji, gracz decyduje dla każdej z nich, czy chce ją tam zostawić, czy również wziąć do ręki. Następnie rzuca kośćmi i umieszcza wszystkie kości na polach kości o odpowiadających im wartościach.

C Gdy znacznik resetu zostanie przesunięty na pole „C”, zdejmuje go z kolumny resetu i przenosi na swoje pole pomysłu albo żywności.



Uwagi dodatkowe:

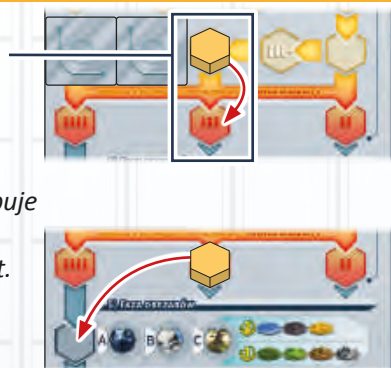
- Sumując liczbę pustych kolumn resetu, można w dowolnej chwili sprawdzić, czy znacznik fazy był przesuwany podczas każdego resetu.
- Jeśli gracz wykonuje reset, ale nie ma już znaczników w swoich kolumnach resetu, wykonuje kroki A i B jak zwykle, a następnie umieszcza znacznik **ze swoich zasobów** na swoim polu pomysłu albo żywności.

Koniec fazy akcji

Koniec fazy akcji jest inicjowany, gdy znacznik fazy zostanie przesunięty na końcowe pole resetu odpowiednie dla liczby cywilizacji biorących udział w grze. Gdy to nastąpi, należy najpierw ukończyć bieżącą rundę akcji. Następnie przechodzi się do końcowej rundy akcji, w której każda z cywilizacji rozgrywa po ostatniej turze.

Przykład. Jeśli cywilizacja rozpoczynająca przesunęła znacznik fazy na końcowe pole resetu, końcowa runda akcji rozpoczyna się w momencie, w którym cywilizacja rozpoczynająca przystępuje do swojej **następnej** tury. Jeśli cywilizacja siedząca po prawej stronie cywilizacji rozpoczynającej przesunęła znacznik fazy na końcowe pole resetu, końcowa runda akcji rozpoczyna się natychmiast.

Gdy cywilizacja siedząca po prawej stronie cywilizacji rozpoczynającej zakończy ostatnią turę, należy przesunąć znacznik fazy na pole fazy 5.



Faza 5. Faza obszarów

Należy sprawdzić następujące 3 rodzaje obszarów i wykonać ich efekty. Jeśli na kontynencie nie został jeszcze odsłonięty żaden obszar określonego rodzaju, należy go pominąć.

A) Wąwóz posępnych wilków

Wśród obszarów znajdują się 2 wąwozy, w których posępne wilki wymuszają oddanie żywności. W przypadku każdego z wąwozów cywilizacje muszą sprawdzić, czy mają co najmniej 1 plemię na przynajmniej 1 terytorium sąsiadującym z wąwozem. W takim wypadku cywilizacja musi zwrócić 1 znacznik żywności ze swojego pola żywności do zasobów. Jeśli cywilizacja ma plemiona na terytoriach sąsiadujących z oboma wąwozami, musi zwrócić łącznie 2 znaczniki żywności, nawet gdy oba wąwozy oddziałują na to samo terytorium. **Uwaga!** Jeśli cywilizacja nie ma znaczników żywności, efekt tego obszaru jej nie dotyczy.





B) Lodowiec

Wśród obszarów znajdują się 2 lodowce. Dla każdego odkrytego lodowca każda cywilizacja musi sprawdzić, czy ma co najmniej 1 silne plemię na przynajmniej 1 terytorium sąsiadującym z lodowcem. Jeśli tak, cywilizacja musi osłabić 1 ze swoich silnych plemion, kładąc jego pionek. Jeśli cywilizacja ma silne plemiona na terytoriach sąsiadujących z oboma lodowcami, musi osłabić łącznie 2 silne plemiona (po 1 plemieniu na lodowiec), nawet jeśli oba lodowce sąsiadują z tym samym terytorium. **Uwaga!** Lodowce nie mają wpływu na osłabione plemiona.



C) Mistyczny dąb

Wśród obszarów znajdują się 3 mistyczne dęby. Dla każdego odkrytego mistycznego dębu każda cywilizacja musi sprawdzić, czy ma co najmniej 1 plemię na terytorium sąsiadującym z mistycznym dębem. Za każde takie terytorium cywilizacja otrzymuje PZ. Za terytoria wodne, bagna i pustynie cywilizacja otrzymuje po 2 PZ. Za pozostałe terytoria otrzymuje po 1 PZ. **Uwaga!** Terytoria sąsiadujące z 2 i 3 mistycznymi dębami są szczególnie cenne, ponieważ PZ przyznaje się dla każdego mistycznego dębu osobno.



Przykład. Mistyczny dąb 1 sąsiaduje z terytorium wodnym A, łąką B i lasem C. Czerwona cywilizacja ma plemiona na terytorium wodnym A i w lesie C, zatem zdobywa 2 PZ za terytorium wodne A i 1 PZ za las C. Ponieważ niebieska cywilizacja nie ma plemion na terytoriach sąsiadujących z mistycznym dębem 1, nie zdobywa w tym przypadku PZ. Mistyczny dąb 2 sąsiaduje z terytorium wodnym A, górami D i pustynią E. W tym przypadku czerwona cywilizacja zdobywa ponownie 2 PZ za terytorium wodne A i 2 PZ za pustynię E, natomiast niebieska cywilizacja otrzymuje 1 PZ za góry D i 2 PZ za pustynię E.



Faza 6. Faza żywienia

Ta faza składa się z 2 następujących po sobie kroków.



A) Zapewnienie pożywienia plemionom

Wszystkim plemionom na kontynencie należy zapewnić pożywienie. Wszystkie cywilizacje mogą wykonać ten krok jednocześnie. W razie potrzeby można jednak przeprowadzić ten krok według kolejności rozgrywania tur.

Zasady zapewniania pożywienia:

Każde plemię znajdujące się w obozowisku albo na łodzi wymaga 1 znacznika żywności.



Każde plemię znajdujące się w dziczy (poza obozowiskami) wymaga 2 znaczników żywności.



Jeśli cywilizacja ma na terytorium farmę swojego koloru, to uznaje się, że wszystkim jej plemionom znajdującym się w obozowisku na tym terytorium zapewniono pożywienie; jej plemiona znajdujące się w dziczy na terytorium z farmą wymagają po 1 znaczniku żywności. Niektóre karty badań pozwalają obniżyć liczbę znaczników żywności potrzebnych, by zapewnić pożywienie plemionom.



Najpierw należy obliczyć, ile znaczników żywności wymaga każde z plemion. Następnie należy zdecydować dla każdego plemienia, czy cywilizacja chce (albo może) zapewnić mu pożywienie, i zwrócić odpowiednią liczbę znaczników żywności z pola żywności do zasobów. Wszystkie plemiona, którym nie zostanie zapewnione pożywienie, należy osłabić. W przypadku silnych plemion należy położyć ich pionki. Natomiast osłabione plemiona wymierają i należy zwrócić ich pionki do zasobów.



Akcja specjalna „Deus ex machina”. Gdy 1 z plemion cywilizacji wymiera, można użyć akcji specjalnej „Deus ex machina”, aby je uratować. Wówczas zamiast usuwać pionek należy przesunąć swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole do tyłu. Jeśli dysk znajduje się na 1. polu toru, wykonanie tej akcji nie jest możliwe.



B) Zliczenie PZ za silne plemiona

Gdy wszystkie cywilizacje przeprowadzą krok A, każda z nich zdobywa po 1 punkcie zwycięstwa za każde silne plemię (w pozycji stojącej).



Faza 7. Faza wydarzeń

Ta faza składa się z 4 następujących po sobie kroków.



A) Dostosowanie pogody i rozpatrywanie jej efektów

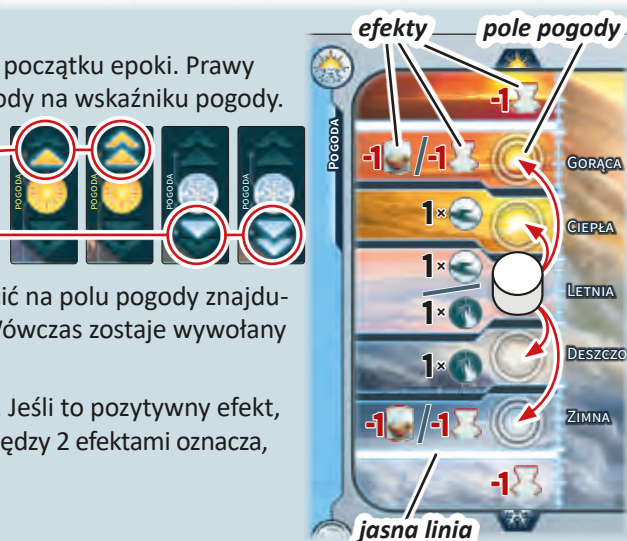
Należy rozpatrzyć **kartę wydarzenia**, która została odkryta na początku epoki. Prawy górny róg karty informuje, jak należy przesunąć znacznik pogody na wskaźniku pogody. Możliwe zmiany położenia znacznika pogody:

1 albo 2 pola w górę (ocieplenie)
ALBO 1 albo 2 pola w dół (ochłodzenie).

Pole pogody, na którym **zatrzymuje się** znacznik pogody, wskazuje, jaki **efekt** został w danym momencie wywołany.

Uwaga! Jeśli znacznik pogody przekroczy 1 z **jasnych linii**, należy go umieścić na polu pogody znajdującym się **przed** jasną linią („Gorąca” albo „Zimna”) i zostawić go na nim. Wówczas zostaje wywołany efekt przedstawiony za jasną linią (-1).

Każda cywilizacja rozpatruje wywołany efekt w **kolejności rozgrywania tur**. Jeśli to pozytywny efekt, można go pominąć. Jeśli to negatywny efekt, trzeba go rozpatrzyć. Ukośnik między 2 efektami oznacza, że należy wybrać 1 z nich.



Pozytywne efekty:

1x Wykonaj akcję swojego 1 czipa przychodu (zob. akcję kluczową w prawym dolnym rogu na str. 23).

1x Wykonaj 1 **działanie** (zob. akcję kluczową na str. 31).

Negatywne efekty:

-1 Zwróć 1 znacznik żywności do zasobów.

-1 Usuń 1 ze swoich plemion z dowolnego terytorium na kontynencie i zwróć je do zasobów. **Uwaga!** Można użyć akcji specjalnej „Deus ex machina” (zob. poprzednia strona), aby ocalić to plemię.

Uwaga! Efekty „Gorąca” i „Zimna” nie mają wpływu na cywilizację, która nie ma ani znaczników żywności, ani pionków plemion. Jeśli cywilizacja ma przynajmniej 1 znacznik żywności lub pionek plemienia, musi wybrać negatywny efekt, który może rozpatrzyć.



B) Rozpatrzenie wydarzenia

Należy rozpatrzyć **wydarzenie** z odkrytej karty wydarzenia. Zapewnia **premię** cywilizacji albo cywilizacjom, które spełniły warunek premii. W kilku przypadkach ten warunek może obejmować obowiązkowe usunięcie farm albo łodzi.

Jeśli premia przyznawana jest więcej niż 1 cywilizacji, zdobywa się ją w **kolejności rozgrywania tur**.

Jeśli premia ma być przyznana tylko 1 określonej cywilizacji, przyznaje się ją jedynie w przypadku, gdy można jednoznacznie wskazać tę cywilizację.

Jeśli żadna z cywilizacji nie spełnia warunku premii, premia przepada.

Wyjaśnienia dotyczące poszczególnych wydarzeń można sprawdzić w glosariuszu na str. 8–9, szukając numeru odpowiedniej karty.



gdy cywilizacja ma przewagę, nie remisuje z inną cywilizacją.



C) Zliczenie PZ za kategorię punktową bieżącej epoki

Należy sprawdzić **strefę punktowania epoki** i jej **pole punktowe** (1. pole od lewej, które nie jest puste). Kafelki punktacji znajdujący się na tym polu wskazują, która **kategoria punktowa** jest w danym momencie rozpatrywana. Poniżej można zobaczyć, ile PZ przyznaje się za każdą **jednostkę** danej kategorii.

Aby zliczyć PZ w kategorii, każda z cywilizacji sprawdza, ile ma jednostek danej kategorii (zob. informacje na temat 9 kategorii punktowych na następnej stronie). Za każdą z tych jednostek zdobywa się tyle **PZ w kategorii**, ile wskazuje liczba poniżej kafelka punktacji.

Gdy wszystkie cywilizacje zliczą PZ w kategorii, należy **usunąć** kafelki punktacji kategorii z pola punktowego i odłożyć go z powrotem do pudełka.



Jest 9 **KATEGORII PUNKTOWYCH:**Tor postępu
TECHNOLOGIITor postępu
PRESTIŻUTor postępu
NAUKITor postępu
BUDOWNICTWATor postępu
KULTURY

Jednostką w tym przypadku jest **każde pole** osiągnięte przez dysk cywilizacji na odpowiednim torze postępu. Należy pomnożyć liczbę przedstawioną na polu, które zajmuje dysk, przez liczbę PZ w kategorii. Uzyskany wynik oznacza liczbę zdobytych PZ – o tyle pól gracz przesuwa swój dysk na torze punktacji.

**EWOLUCJA**

Jednostką w tym przypadku jest **każdy znacznik cechy** znajdujący się na polu cechy cywilizacji. Należy pomnożyć łączną liczbę znaczników cech przez liczbę PZ w kategorii. Uzyskany wynik oznacza liczbę zdobytych PZ – o tyle pól gracz przesuwa swój dysk na torze punktacji.

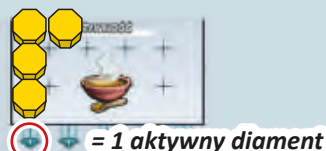
**DOBROBYT**

Jednostką w tym przypadku jest każdy **aktywny diament** widoczny na lewej połowie konsoli. Diamenty znajdują się w **4 sekcjach**: na polu żywności, na polu pieniędzy, w zagłębieniach na pionki osad i pomiędzy polami magazynu.

To, które z diamentów uznaje się za aktywne, zależy od zasad danej sekcji.

1) **Pole żywności**

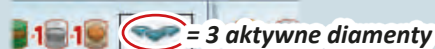
Aby sprawdzić, ile aktywnych diamentów się na nim znajduje, należy ułożyć znaczniki żywności w kolumnach po 3 znaczniki. Każda **pełna** kolumna to 1 aktywny diament.

2) **Pole pieniędzy**

Aby sprawdzić, ile aktywnych diamentów się na nim znajduje, należy ułożyć znaczniki pieniędzy w kolumnach po 2 znaczniki. Każda **pełna** kolumna to 1 aktywny diament.

3) **Osady**

W **pustych** zagłębieniach po pionkach wybudowanych osad są diamenty. Wszystkie widoczne w tym miejscu diamenty uznaje się za aktywne.

4) **Magazyn**

W przestrzeni między każdymi 2 polami magazynu materiałów tego samego rodzaju terytorium przedstawiono 1 albo 2 diamenty.

Te diamenty uznaje się za aktywne, jeśli pola magazynu powyżej i poniżej zawierają **co najmniej po 1** znaczniku **zebranego materiału**. Nie ma znaczenia, jeśli na tych polach jest więcej znaczników zebranych materiałów.



Po zliczeniu wszystkich aktywnych diamentów należy pomnożyć tę liczbę przez liczbę PZ w kategorii. Uzyskany wynik oznacza liczbę zdobytych PZ – o tyle pól gracz przesuwa swój dysk na torze punktacji.

**POPULACJA**

Jednostką w tym przypadku jest **każde plemię**, które cywilizacja ma na kontynencie. Należy zatem pomnożyć łączną liczbę plemion (silnych i osłabionych) przez liczbę PZ w kategorii. Uzyskany wynik oznacza liczbę zdobytych PZ – o tyle pól gracz przesuwa swój dysk na torze punktacji.

**EKSPANSJA**

Jednostką w tym przypadku jest **każde terytorium**, na którym cywilizacja ma co najmniej 1 plemię (nie ma znaczenia, czy plemię jest silne, czy osłabione). Należy pomnożyć łączną liczbę terytoriów przez liczbę PZ w kategorii. Uzyskany wynik oznacza liczbę zdobytych PZ – o tyle pól gracz przesuwa swój dysk na torze punktacji.

**D) Wskazanie cywilizacji rozpoczynającej**

Po usunięciu kafelka punktacji cywilizacja, która zdobyła **najwięcej PZ** w kategorii przedstawionej na kafelku, otrzymuje monolit startowy. W przypadku remisu (nawet jeśli punktacja wynosi 0) monolit startowy otrzymuje cywilizacja, która zremisowała i jest następna w kolejności rozgrywania tur. Jeśli największą liczbę PZ zdobyła cywilizacja rozpoczynająca, zachowuje monolit.

Faza 8. Faza przychodu

Ta faza składa się z 4 następujących po sobie kroków.



A) Zdobycie przychodu

Cywilizacja zdobywa przychód, wykonując akcje ze swoich czipów przychodu (zob. akcję kluczową na dolnej prawej części str. 23). Kolejność wykonywania tych akcji jest dowolna. Wszystkie cywilizacje mogą wykonać ten krok jednocześnie. W przypadku kilku akcji kolejność ich wykonywania może jednak być istotna. Wówczas należy je wykonać zgodnie z kolejnością rozgrywania tur.



B) Zliczenie PZ za pomniki

Wszystkie cywilizacje mające pomniki na kontynencie zdobywają w tym kroku PZ.

Za **każdy** swój pomnik cywilizacja otrzymuje tyle PZ, ile wskazuje liczba nad jej dyskiem na **torze przychylności Agery**.



Przykład. Żółta cywilizacja ma na kontynencie 4 pomniki. Jej dysk na torze przychylności Agery znajduje się na 3. polu. Zatem cywilizacja zdobywa $4 \times 3 = 12$ PZ.



C) Usunięcie żetonów polowania z kontyentu

Wszystkie żetony polowania należy usunąć z terytoriów i umieścić je z powrotem w przyborniku żetonów polowania na planszy postępu. Wyjątek stanowią żetony położone rewersami do góry na obozowiskach. Tych żetonów nie zdejmujemy z kontyentu.



D) Umieszczenie w kolumnach resetu nowych znaczników

Na koniec każda cywilizacja uzupełnia swoje puste kolumny resetu znacznikami ze swoich zasobów tak, aby we wszystkich 4 kolumnach znajdowały się znaczniki.



Następnie epoka się kończy i znacznik fazy wraca na pole fazy 1. na diagramie przebiegu faz. Można rozpocząć następną epokę.

Koniec gry

W **fazie przychodu 4. epoki** (gdy wszystkie pola punktowe strefy punktowania epoki są puste) należy wykonać kroki A „Zdobycie przychodu” i B „Zliczenie PZ za pomniki” według zwykłych zasad. Następnie pomija się kroki C i D oraz umieszcza znacznik fazy na 1. sześciokątnym polu z lewej strony strefy punktacji końcowej na planszy postępu. Następuje koniec gry i należy przystąpić do **punktacji końcowej**.

Podczas punktacji końcowej cywilizacje sumują PZ we wszystkich 9 kategoriach punktowych i PZ z konsoli.



Punktacja końcowa

Przy zliczaniu PZ znacznik fazy należy przesuwac na kolejne sześciokątne pola zgodnie z kierunkiem wskazanym przez strzałki.

Cywilizacje otrzymują PZ w każdej z kategorii tak, jak zostało to opisane na stronie 35. **PZ w kategorii** podane są na polach punktowych pod daną kategorią albo na leżących na nich kafelkach punktacji.



Po obliczeniu liczby PZ zdobytych w 9 kategoriach punktowych należy przesunąć znacznik fazy z kategorii ekspansji zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez strzałkę na sześciokątne pole oznaczone literą „A”. Następnie każda cywilizacja zlicza PZ **matrycy swojej konsoli**. Każdy rząd matrycy należy rozpatrywać oddzielnie. Za każdy czip i każdą kartę badań umieszczone w tym rządzie cywilizacja zdobywa tyle PZ, ile wskazuje liczba znajdująca się po lewej stronie rzędu. PZ za czipy i karty w 4. i 5. rządzie przyznaje się tylko wtedy, gdy kafelek odpowiedniego rzędu jest odwrócony stroną aktywną do góry.



Przykład. Każdy czip i każda karta dają tyle PZ, ile wskazują wartości otoczone czerwonymi ramkami. Ponieważ kafelek 5. rzędu nie został odwrócony stroną aktywną do góry, czip celu i karta wiedzy w 5. rządzie nie dają żadnych PZ.



Gdy wszystkie cywilizacje zliczą PZ rzędów na swoich konsolach, należy przesunąć znacznik fazy na sześciokątne pole oznaczone literą „B”. Każda cywilizacja sprawdza, czy ma w swojej matrycy zainstalowane karty badań z **premią punktową** (te karty są oznaczone w lewym górnym rogu wskazanym symbolem). Za każdą kartę i każdy czip przychodu zainstalowane w **kolumnie**, w której znajduje się karta z premią punktową, cywilizacja otrzymuje tyle PZ, ile wskazuje karta z premią punktową (ta karta również jest brana pod uwagę przy liczeniu odpowiedniej premii). Do punktacji liczą się wszystkie karty i czipy w tej kolumnie niezależnie od tego, jak wysoka jest kolumna i które z jej rzędów są aktywne.



Przykład. W lewej kolumnie zawierającej wynalazki znajduje się 1 karta z premią punktową, która daje po 2 PZ za każdą kartę i czip przychodu w tej kolumnie. W prawej kolumnie zawierającej karty wiedzy znajdują się 2 karty z premią punktową. Obie dają po 1 PZ za każdą kartę i czip przychodu w tej kolumnie.



Wyłonienie zwycięzcy

Wygrywa cywilizacja, która po zliczeniu wszystkich PZ prowadzi na torze punktacji. W przypadku takiej samej liczby PZ wygrywa ta remisująca cywilizacja, która przeprowadziła więcej ulepszeń modułów. Jeśli to nie rozstrzygnie remisu, wygrywa cywilizacja, która jest pierwsza w kolejności rozgrywania tur.

Gratulacje! Masz za sobą pomyślnie zdany egzamin. Pozostało jednak jeszcze wiele do odkrycia, a nawet bóstwa zawsze mogą się czegoś nowego nauczyć. Czy to nie wspaniale, że czas i przestrzeń nas nie ograniczają? Dzięki temu możesz przystępować do egzaminu tak często, jak tylko chcesz. Nie mogą się doczekać naszego następnego spotkania!

Uwagi dodatkowe:

- Za każdym razem, gdy dysk cywilizacji wykona pełne okrążenie na torze punktacji i wróci na pole „0”, należy wziąć z przybornika **żeton 100 PZ** i umieścić go **obok** swojej konsoli. Dzięki temu jest widoczna aktualna liczba PZ gracza.
 - W przypadku zdobycia premii pozwalającej na przesunięcie znacznika na torze przychylności Agery, jeśli znacznik znajduje się już na ostatnim polu, premia przepada.
 - Zasoby znaczników są ograniczone do 50 sztuk. Jeśli gra nakazuje dobranie znacznika z zasobów, ale nie ma już w nich żadnego znacznika, można uzupełnić zasoby, zwracając dowolną liczbę znaczników ze swojej konsoli i z kontynentu, nie otrzymując za to **żadnej rekompensaty**.
- Uwaga!** Nie dotyczy to pomników, znaczników resetu ani znaczników na łodziach.
- Nie ma limitu liczby znaczników, jakie można mieć na dowolnym polu konsoli, na którym można stawiać znaczniki. Jeśli zagłębienie jest zbyt małe, znaczniki można ustawiać w słupkach. W kategorii dobrobytu maksymalnie można zdobyć tyle aktywnych diamentów, ile jest ich widocznych na konsoli.



SŁOWO KLUCZOWE

OBSZARY

Na kontynencie są 24 obszary, które można odkrywać dzięki modułowi eksploracji (zob. str. 20). Każdy odkryty obszar ma swój efekt, który wpływa na sąsiadujące z obszarem terytoria. Jest 9 rodzajów obszarów. Cztery z nich zostały już opisane: **obszar pod zabudowę** (zob. str. 22), **wąwóz posepnych wilków** (zob. str. 32), **lodowiec** i **mistyczny dąb** (zob. str. 33).

Ukryta grot

Wśród obszarów znajdują się 2 ukryte grot. Po aktywowaniu modułu produkcji (zob. str. 18) dla **każdej** odkrytej groty każda cywilizacja musi sprawdzić, na których terytoriach sąsiadujących z ukrytą grotą ma co najmniej 1 plemię. Jeśli istnieją takie terytoria, należy wybrać **1** z nich i wyprodukować na nim 1 materiał, a następnie przetransportować go do swojego magazynu. W przypadku terytorium wodnego można odwrócić kolejność – najpierw przetransportować materiał z łodzi do magazynu, a następnie umieścić na niej nowy znacznik materiału. Jeśli terytorium sąsiaduje z obiema ukrytymi grotami, można wybrać to samo terytorium 2 razy. Następnie należy wykonać akcje modułu produkcji zgodnie ze zwykłymi zasadami.



Święty gład

Wśród obszarów znajdują się 2 święte gład. Po aktywowaniu modułu prokreacji (zob. str. 16) dla **każdego** odkrytego świętego gładu każda cywilizacja musi sprawdzić, na których terytoriach sąsiadujących ze świętym gładem ma co najmniej 1 plemię. Jeśli istnieją takie terytoria, należy wybrać **1** z nich i przeprowadzić test przychylności. Jeśli gracz zda test przychylności, może wykonać 1 prokreację na wybranym terytorium. Jeśli terytorium sąsiaduje z oboma świętymi gładami, można wybrać to samo terytorium 2 razy. Następnie należy wykonać akcje modułu prokreacji zgodnie ze zwykłymi zasadami.



Jaskinia

Wśród obszarów znajdują się 3 jaskinie. Podczas **migracji** wszystkie terytoria sąsiadujące z dowolną jaskinią uznaje się za sąsiadujące ze sobą. W takim przypadku, wykonując migrację, można przenieść plemię z tego terytorium do obozowiska znajdującego się na terytorium sąsiadującym z tą samą albo inną jaskinią. Wykonując 1 migrację, nie można jednak przenieść plemienia z powrotem na terytorium, z którego przyszło. Szczegółowe informacje dotyczące migracji znajdują się na str. 14.



Dolina grzybów

Wśród obszarów znajdują się 2 doliny grzybów. Podczas **polowania** na terytorium sąsiadującym z doliną grzybów cywilizacja zyskuje 1 dodatkowy znacznik żywności. Jeśli terytorium sąsiaduje z oboma dolinami grzybów, cywilizacja zyskuje 2 dodatkowe znaczniki żywności. Szczegółowe informacje dotyczące polowania znajdują się na str. 19.

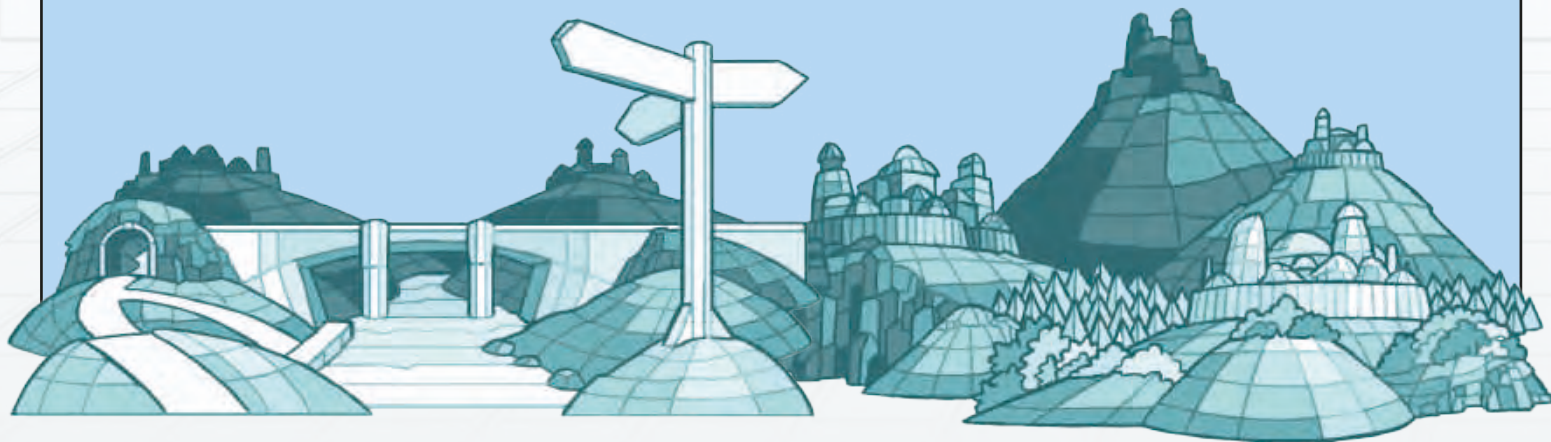


Wulkan

Wśród obszarów znajdują się 2 wulkany. Na terytoriach sąsiadujących z wulkanem nie można budować farm. Jeśli zostanie odkryty obszar wulkanu, a na terytoriach z nim sąsiadujących znajdują się farmy, należy je natychmiast usunąć i zwrócić do odpowiednich zagłębień na konsoli danej cywilizacji. Szczegółowe informacje dotyczące budowy farm znajdują się na str. 21.



Uwaga! PZ znajdujące się w lewym górnym rogu awersu każdego obszaru są istotne wyłącznie w momencie odkrycia obszaru w trakcie eksploracji. W dalszej rozgrywce nie mają już znaczenia.



Tryb solo

Jeśli chcesz grać w **Civolution** w pojedynkę, poznaj V.I.C.I., byt I-CIV symulujący konkurencyjną cywilizację.



CZEŚĆ,
JESTEM
V.I.C.I.!!

Tryb solo. Przygotowanie do gry

Przygotuj grę tak, jak w przypadku rozgrywki dla 2 graczy, ale wykonaj kroki od 12 do 16 tylko dla siebie jako pojedynczej cywilizacji. Następnie obok swojej konsoli przygotuj obszar gry V.I.C.I. w następujący sposób:

- 1) Przygotuj **22 karty do rozgrywki w trybie solo**. Umieść **7 kart poglądowych** (oznaczonych fioletowymi numerami w prawych górnych rogach) obok siebie w kolejności rosnącej. Następnie potasuj **15 kart akcji** i umieść je jako zakryty **stos akcji** poniżej kart poglądowych.



- 2) Wybierz dla V.I.C.I. kolor gracza, dobierz **7 dysków** tego koloru i umieść po 1 z nich na każdym ze swoich dysków na planszach do gry.

- 3) Umieść **15 plemion** (pozostałe 5 nie jest w użyciu) i **50 znaczników** koloru V.I.C.I. w obszarze gry V.I.C.I. jako zasoby. Następnie umieść pionowo po 1 plemieniu V.I.C.I. na pustym obozowisku bez ogniska w lesie startowym i pustym obozowisku bez ogniska na łące startowej. Ponadto na obu terytoriach startowych obok pół budowy farm umieść **po 1 położonym poziomo znaczniku**. Te znaczniki nie przedstawiają materiałów, ale nazywane są **znacznikami zaopatrzenia**.

Weź **4 znaczniki V.I.C.I.** i umieść je na kartach poglądowych: po 1 na polach „1” i „2” **tabeli ewolucji** oraz po 1 na polach „1” i „2” **tabeli dobrobytu**.

- 4) Umieść **6 kości aktywacji** i **1 kość losu** w obszarze gry V.I.C.I.

Pozostałe elementy nie są używane przez V.I.C.I.

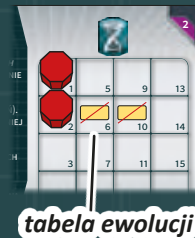


tabela ewolucji

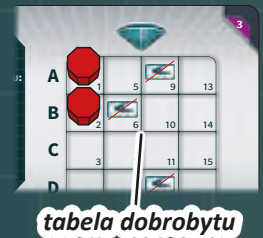


tabela dobrobytu

Tryb solo. Rozgrywka

Rozgrywka toczy się w zwykły sposób. Każda epoka składa się z 8 faz, ale konieczne są pewne modyfikacje:

Faza 1. Graj zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Faza 2. Gdy V.I.C.I. ma „wybrać” czip celu, rzuć 1 z kości V.I.C.I. i usuń z pola przybornika czipów celów ten czip celu, którego pozycja odpowiada wyrzuconej wartości: = górny, = 2. od góry, = 3. od góry, = 4. od góry. Jeśli wyrzucisz albo lub jeśli pole jest puste, V.I.C.I. nie usuwa żadnego czipa celu. Odłóż usunięte czipy celów do pudełka.

Faza 3. Graj zgodnie ze zwykłymi zasadami. V.I.C.I. nie dokonuje dodatkowego odkrycia.

Faza 4. Rozgrywaj rundy akcji zgodnie ze zwykłymi zasadami w naprzemiennych turach z V.I.C.I. (rozpoczyna cywilizacja, która ma moolit startowy). Własne tury rozgrywaj zgodnie ze zwykłymi zasadami. Podczas tur V.I.C.I. postępuj następująco: odkrywaj wierzchnią kartę ze stosu kart akcji V.I.C.I., umieść ją awerssem do góry obok tego stosu i wykonaj akcję albo akcje tej karty dla V.I.C.I. (zob. „Akcje V.I.C.I.” na następnej stronie). Następnie przejdź do swojej tury.

Zwróć uwagę na to, że w lewym dolnym rogu każdej karty akcji znajdują się czerwone lub niebieskie **symbole resetu**. Gdy odkryjesz kartę akcji, a obok stosu znajduje się już 1 albo więcej odkrytych kart, umieść nową kartę akcji awerssem do góry na poprzedniej karcie akcji, ale przesunij ją nieco w prawo tak, aby wszystkie symbole resetu pozostały widoczne. Następnie wykonaj akcję albo akcje tej nowej karty dla V.I.C.I.



Jak V.I.C.I. wykonuje reset?

Jeśli po umieszczeniu odkrytej karty akcji na poprzedniej karcie akcji widoczne będą co najmniej **4 niebieskie ORAZ** co najmniej **4 czerwone symbole**, nie wykonuj akcji tej nowej karty dla V.I.C.I. Zamiast tego wykonaj reset. Oznacza to przesunięcie znacznika fazy na następne pole resetu, a następnie odrzucenie wszystkich odkrytych kart akcji i umieszczenie ich na zakrytym **stosie kart odrzuconych**.

Jeśli podczas tury V.I.C.I. stos kart akcji się wyczerpie, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz z niego nowy zakryty stos kart akcji.



stos kart odrzuconych

Akcje V.I.C.I.

Aby wykonać akcję albo akcje odkrytej karty akcji, zapoznaj się z jej odpowiednią połową. Każda karta akcji ma niebieską połowę i czerwoną połowę, które odnoszą się do poziomu trudności V.I.C.I. Jeśli grasz po raz pierwszy, zalecamy korzystanie z łatwiejszej (niebieskiej) połowy przez całość gry. Jeśli chcesz, żeby rozgrywka z V.I.C.I. była bardziej wymagająca, zobacz „Poziom trudności” na stronie 44.

Jeśli karta akcji przedstawia wartości kości, rzuć raz kośćmi V.I.C.I. i wykonaj akcję albo akcje przedstawione na prawo od wyrzuconej wartości. Jeśli przedstawiono kilka akcji, wykonaj je od lewej do prawej.

Jeśli karta akcji odnosi się do dowolnej kategorii punktowej, wykonaj akcję wskazaną pod tą kategorią w **tabeli akcji** na karcie tyle razy, ile wskazano na karcie. („Kategoria punktowa tej epoki” odnosi się do kafelka punktacji na polu punktowym bieżącej epoki, „Kategoria punktowa następnej epoki” odnosi się do kafelka punktacji następnej epoki itd.). Jeśli karta przedstawia również PZ, V.I.C.I. zdobywa te PZ (raz).



tabela akcji

Na kartach akcji można znaleźć następujące akcje:

+1 Przesuń dysk V.I.C.I. o określoną liczbę pól na torze postępu (w tym przypadku o 1 pole na torze technologii). Gdy 1 z dysków V.I.C.I. przekroczy próg premii, który zapewnia PZ jako premię toru, V.I.C.I. otrzymuje te PZ. Wszystkie pozostałe premie toru są w przypadku V.I.C.I. ignorowane. Jeśli dysk V.I.C.I. znajduje się już na polu „12” tego toru, zamiast tego V.I.C.I. zyskuje za tę akcję 2 PZ.

Usuń wierzchnią kartę z odkrytego stosu kart badań przedstawionego rodzaju (w tym przypadku wierzchnią kartę ze stosu kart wynalazków). Odłóż usuniętą kartę do pudełka. Jeśli była to ostatnia karta w odkrytym stosie kart, uzupełnij go w zwykły sposób.

+1 V.I.C.I. otrzymuje wskazaną liczbę PZ.

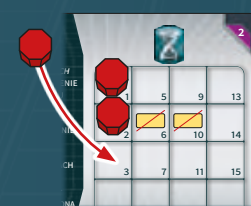
+1 Przesuń dysk V.I.C.I. o 1 pole na torze przychylności Agery (jeśli to możliwe).

+1 Umieść znacznik z zasobów V.I.C.I. jako pomnik na obszarze pod zabudowę na dużym terytorium wodnym. Nie ma ograniczeń co do liczby pomników, które V.I.C.I. może tam mieć.

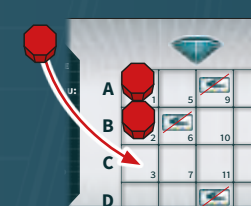
+1 V.I.C.I. otrzymuje kość aktywacji (zgodnie ze zwykłymi zasadami na stronie 28). Nie wykonuj nią rzutu, dodaj ją do pozostałych kości.

+1 V.I.C.I. otrzymuje kość losu (zgodnie ze zwykłymi zasadami na stronie 28). Dodaj ją do pozostałych kości V.I.C.I.

+1 Umieść znacznik z zasobów V.I.C.I. na tabeli ewolucji na wolnym polu o najniższym numerze (pomiń tę akcję, jeśli wszystkie pola są zajęte). Jeśli znacznik zasłoni symbol , rzuć 1 z kości V.I.C.I. i usuń odpowiedni czip atrybutu z przybornika czipów atrybutów: albo = usuń górny czip, albo = usuń środkowy czip, albo = usuń dolny czip. Odłóż usunięty czip do pudełka i uzupełnij jego pole w przyborniku czipów atrybutów.



+1 Umieść znacznik z zasobów V.I.C.I. na tabeli dobrobytu na wolnym polu o najniższym numerze (pomiń tę akcję, jeśli wszystkie pola są zajęte). Jeśli znacznik zasłoni symbol , rzuć 1 z kości V.I.C.I. i usuń odpowiedni czip atrybutu z przybornika czipów atrybutów: albo = usuń górny czip, albo = usuń środkowy czip, albo = usuń dolny czip. Odłóż usunięty czip do pudełka i uzupełnij jego pole w przyborniku czipów atrybutów.



Każdy z pozostałych 5 rodzajów akcji zawsze wymaga wyznaczenia terytorium, na którym akcja ma zostać wykonana.

Wyznaczanie terytorium

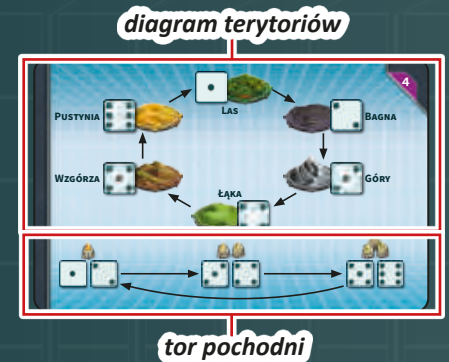
Gdy akcja wymaga wyznaczenia terytorium, wykonuj następujące kroki aż do jego wyznaczenia:

- 1) Sprawdź **podstawowe wymaganie** dla tej akcji określone na kartach poglądowych. Jeśli spełnia je dokładnie 1 terytorium, wybierz to terytorium.
- 2) Jeśli podstawowe wymaganie spełnia więcej niż 1 terytorium, wykonaj rzut (zob. niżej), aby wybrać, które ze spełniających wymagania terytoriów wybrać.
- 3) Jeśli żadne terytorium nie spełnia podstawowego wymagania, zamiast tego brane pod uwagę są wszystkie terytoria spełniające **minimalne wymaganie** (jeśli takie istnieje). Jeśli spełnia je więcej niż 1 terytorium, wykonaj rzut, aby rozstrzygnąć, które terytorium zostanie wybrane.
- 4) Jeśli nie ma żadnych terytoriów spełniających wymagania, akcja przepada.

Wykonywanie rzutu, by wybrać terytorium

Rzuc 1 z kości V.I.C.I. i odszukaj wyrzuconą wartość na diagramie terytoriów. Jeśli rodzaj terytorium obok tej wartości odpowiada terytorium **spełniającemu wymaganie**, wybierz to terytorium. W przeciwnym wypadku podążaj za strzałkami tak długo, aż nie trafisz na rodzaj terytorium, które spełnia wymagania. Zaczniij od wartości widocznej na kości. Jeśli 2 albo 3 terytoria określonego rodzaju spełniają wymagania, sprawdź liczbę **symboli pochodni** (🔥) na każdym z tych terytoriów (na każdym z terytoriów lądowych znajduje się 🔥, 🔥🔥 albo 🔥🔥🔥). Rzuc 2. kością i odszukaj wyrzuconą wartość na torze pochodni. Jeśli nad tą wartością znajduje się taka sama liczba symboli pochodni jak na spełniającym wymagania terytorium, wybierz to terytorium. W przeciwnym wypadku podążaj za strzałką od wyrzuconej wartości do następnej liczby symboli pochodni i wybierz to terytorium.

Przykład. Na kontynencie czerwona cywilizacja V.I.C.I. ma 4 terytoria, które spełniają wymagania dla prokrecji: **góry A**, **las B**, **wzgórza C** i **góry D**. Aby określić, którego z tych spełniających wymagania terytoriów należy użyć do prokrecji V.I.C.I., wykonaj rzut przy użyciu 1 z kości V.I.C.I. Wynik rzutu to 🎲, czyli (zgodnie z diagramem terytoriów) bagna. Ponieważ żadne ze spełniających wymagania terytoriów nie jest bagnami, podążaj za strzałkami do następnego rodzaju terytorium, które spełnia wymagania. W tym wypadku są to góry. Ponieważ 2 terytoria tego rodzaju spełniają wymagania, rzuć kolejną z kości V.I.C.I. Wyrzucona wartość to 🎲, która (zgodnie z torem pochodni) oznacza 🔥🔥. Na **górach A** widnieje symbol 🔥🔥, a na **górach D** symbol 🔥. Podążasz zatem za strzałką i docierasz do symbolu 🔥, a to oznacza, że do prokrecji V.I.C.I. musisz użyć **górn D**.



Wykonaj **1 prokrecję** dla V.I.C.I., wyznaczając terytorium dla tej prokrecji (zob. powyżej). Zgodnie z podstawowym wymaganiem dla tego terytorium V.I.C.I. musi mieć na nim co najmniej 1 plemię i musi się tam znajdować co najmniej 1 wolne obozowisko. Zgodnie z minimalnym wymaganiem dla tego terytorium V.I.C.I. musi mieć tam co najmniej 1 plemię.

Po wyznaczeniu terytorium umieść na nim plemię z zasobów V.I.C.I., pozwalając mu osiedlić się w obozowisku. Skorzystaj z karty poglądowej z **kolejnością wyboru**, aby wybrać to obozowisko (1 ma najwyższy priorytet, 9 najniższy). Oznacza to, że jeśli na danym terytorium jest wolne obozowisko z ogniskiem, plemię osiedli się właśnie tam (1). Jeśli nie, osiedli się w dowolnym wolnym obozowisku (2). Jeśli nie ma wolnego obozowiska, wysiedli Twoje plemię z obozowiska z ogniskiem (3). Jeśli nie masz żadnego plemienia w obozowisku z ogniskiem, nowe plemię wysiedli 1 z Twoich osłabionych plemion z jego obozowiska (4) i tak dalej.

Uwaga! W przeciwieństwie do zwykłych zasad, jeśli nowe plemię V.I.C.I. wysiedla jakieś plemię z jego obozowiska, **nie należy osłabiać** tego nowego plemienia. Jeśli nowe plemię V.I.C.I. osiedli się w obozowisku z ogniskiem, V.I.C.I. uzyskuje za nie PZ zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Uwaga! Po każdej wykonanej dla V.I.C.I. prokrecji sprawdź, czy **wszystkie** obozowiska na **wszystkich** terytoriach, na których V.I.C.I. ma plemiona, są zajęte wyłącznie przez plemiona V.I.C.I. (a zatem żadne obozowisko nie jest wolne ani zajęte przez Twoje plemię). Jeśli tak jest, natychmiast wykonaj dla V.I.C.I. dodatkowo **1 migrację** (zob. szczegółowe informacje na temat migracji na następnej stronie).

KOLEJNOŚĆ WYBORU V.I.C.I. DLA OSIEDLANIA SIĘ W OBOZOWISKACH:

- 1) WOLNE OBOZOWISKO Z OGNISKIEM.
- 2) DOWOLNE WOLNE OBOZOWISKO.
- 3) OBOZOWISKO Z OGNISKIEM Z TWOIM PLEMNIEM.
- 4) DOWOLNE OBOZOWISKO Z TWOIM OSŁABIANYM PLEMNIEM.
- 3) DOWOLNE OBOZOWISKO Z TWOIM SILNYM PLEMNIEM.
- 6) OBOZOWISKO Z OGNISKIEM Z SILNYM PLEMNIEM V.I.C.I.
- 7) DOWOLNE OBOZOWISKO Z SILNYM PLEMNIEM V.I.C.I.
- 8) OBOZOWISKO Z OGNISKIEM Z OSŁABIANYM PLEMNIEM V.I.C.I.
- 9) DOWOLNE OBOZOWISKO Z OSŁABIANYM PLEMNIEM V.I.C.I.

UWAGA! PLEMIONA V.I.C.I. NIE ULEGAJĄ OSŁABIENIU, GDY WYSIEDLAJĄ PLEMIONA Z OBOZOWISK!



Wykonaj 1 migrację dla V.I.C.I., wykonując poniższe kroki:

- 1) Sprawdź, czy jest jakieś terytorium, na którym V.I.C.I. ma co najmniej 2 plemiona i co najmniej 1 z nich jest silne. Jeśli **nie ma** takiego terytorium, zanim przejdziesz do kroku 2, wykonaj dla V.I.C.I. **1 prokreację** (zob. informacje na poprzedniej stronie).
- 2) Wyznacz terytorium początkowe (terytorium X) wedle podanych zasad. Zgodnie z podstawowym wymaganiem dla tego terytorium V.I.C.I. musi mieć na nim co najmniej 2 plemiona, z których co najmniej 1 jest silne.
- 3) Wyznacz terytorium docelowe (terytorium Y). Zgodnie z podstawowym wymaganiem dla tego terytorium musi to być terytorium lądowe sąsiadujące z terytorium X, jednak spośród takich terytoriów pod uwagę brane są tylko te, na których V.I.C.I. ma najmniej plemion. (Za terytoria, na których V.I.C.I. ma najmniej plemion, uznawane są zatem terytoria bez plemion V.I.C.I.). Nie ma znaczenia, czy Ty masz tam jakieś plemiona.
- 4) Wybierz 1 silne plemię V.I.C.I., które ma migrować z terytorium X. Wykorzystaj kolejność wyboru na karcie poglądowej (1 ma najwyższy priorytet, a 3 ma najniższy priorytet).
- 5) Przenieś wyznaczone w ten sposób silne plemię na terytorium Y i umieść je w tamtejszym obozowisku. Wyznacz to obozowisko, korzystając z karty poglądowej z **kolejnością wyboru** (zob. informacje na poprzedniej stronie).

KOLEJNOŚĆ WYBORU DLA MIGRUJĄCEGO
 1) Z DZICZY.
 2) Z OBOZOWISKA Z OGNISKIEM.
 3) Z DOWOLNEGO OBOZOWISKA.

Uwaga! W przeciwieństwie do zwykłych zasad, jeśli migrujące plemię wysiedli inne plemię, migrujące plemię V.I.C.I. **nie zostaje osłabione**.

Jeśli migrujące plemię osiedli się w obozowisku z ogniskiem, V.I.C.I. uzyskuje za nie PZ.

Jeśli plemię wejdzie na terytorium nierozwinięte, odwróć żeton materiału tego terytorium awerssem do góry, ale nie umieszczaj tam znacznika.



Wykonaj 1 akcję zaopatrzenia dla V.I.C.I.

Zrób to w następujący sposób: wyznacz terytorium, na którym V.I.C.I. ma co najmniej 1 plemię. Podstawowym wymaganiem dla tego terytorium jest najmniejsza liczba znajdujących się tam znaczników zaopatrzenia. (Za terytoria z najmniejszą liczbą znaczników zaopatrzenia uznaje się zatem terytoria, na których V.I.C.I. ma plemiona, ale nie ma tam znaczników zaopatrzenia). Jednak spośród tych terytoriów pod uwagę brane są tylko te, na których V.I.C.I. ma najwięcej plemion. Po wyznaczeniu terytorium umieść na nim obok pola farmy poziomo 1 znacznik z zasobów V.I.C.I. jako znacznik zaopatrzenia. Jeśli jest to 2. umieszczany tam znacznik zaopatrzenia, umieść oba te znaczniki obok siebie na polu budowy farmy (pod warunkiem, że nie ma tam jeszcze farmy), blokując to pole. Oznacza to, że do końca gry na tym terytorium nie będzie można zbudować farmy. Ponadto znaczniki zaopatrzenia będą miały znaczenie w fazie żywienia.

Przykład. Spośród terytoriów A, B i C wymagania spełniają tylko **góry A i las C**, ponieważ nie ma na nich znacznika zaopatrzenia i znajdują się na nich taka sama liczba czerwonych plemion V.I.C.I. Gdyby na 1 z tych 2 terytoriów znalazło się dodatkowe czerwone plemię, stałoby się jedynym terytorium spełniającym wymagania.



Odsłoń wszystkie zakryte obszary sąsiadujące z terytorium wyznaczonym zgodnie z ustalonymi zasadami. Podstawowym wymaganiem dla tego terytorium jest to, aby spośród terytoriów, na których V.I.C.I. ma co najmniej 1 plemię, wybrano terytorium sąsiadujące z największą liczbą zakrytych obszarów. V.I.C.I. otrzymuje PZ widoczne przed każdym z obszarów odkrytych podczas tej akcji.



Umieść żeton polowania z przybornika żetonów polowania na terytorium wybranym na podstawie zwykłych zasad.

Zgodnie z podstawowym wymaganiem na tym terytorium nie może się znajdować inny żeton polowania, a ponadto musi to być **najlepsze terytorium łowieckie**, na którym Ty i V.I.C.I. macie co najmniej po 1 plemieniu. Najlepsze terytorium łowieckie ustalane jest na podstawie tabeli polowania od lewej do prawej strony (las jest najlepszym terytorium, a pustynia – najgorszym). Zgodnie z minimalnym wymaganiem na tym terytorium nie może znajdować się inny żeton polowania, a ponadto musi to być najlepsze terytorium łowieckie, na którym V.I.C.I. ma co najmniej 1 plemię.

	las	łąka	polna	step	góry	pustynia
1	1	1	1	0	0	
2	2	2	1	1	0	
3	3	3	2	2	1	
3	3	3	3	2	2	
3	2	2	2	2	2	
2	2	1	1	1	1	

Koniec fazy akcji jest inicjowany w zwykły sposób (gdy znacznik fazy znajdzie się na końcowym polu resetu).

Faza 5. Efekty obszarów działają zgodnie ze zwykłymi zasadami. Efekty odkrytych obszarów nie wpływają na cywilizację V.I.C.I. Dotyczy to wszystkich obszarów, nie tylko obszarów rozpatrywanych w tej fazie (także jaskiń i świętych głaźów).

Faza 6. Przeprowadź fazę żywienia w zwykły sposób. W przypadku V.I.C.I. jej przebieg jest następujący:

Najpierw wykonaj **1 akcję zaopatrzenia** dla V.I.C.I. (zob. poprzednią stronę).

Następnie sprawdź na terytoriach V.I.C.I., które plemiona V.I.C.I. mają zapewnione pożywienie, a które nie i muszą zostać osłabione.

Na każdym terytorium, na którym jest dokładnie 1 znacznik zaopatrzenia, 1 z plemion V.I.C.I. znajdujących się w **obozowisku** ma zapewnione pożywienie. Jeśli V.I.C.I. ma na danym terytorium kilka plemion w obozowiskach, sprawdź punkty od 6 do 9 na karcie poglądowej z **kolejnością wyboru**, aby ustalić, które plemię ma mieć zapewnione pożywienie (6 to najwyższy priorytet, a 9 to priorytet najniższy).

- 3) DOWOLNE OBOZOWISKO Z TWOIM SILNYM PLEMieniem.
- 6) OBOZOWISKO Z OGNISKIEM Z SILNYM PLEMieniem V.I.C.I.
- 7) DOWOLNE OBOZOWISKO Z SILNYM PLEMieniem V.I.C.I.
- 8) OBOZOWISKO Z OGNISKIEM Z OSŁABIANYM PLEMieniem V.I.C.I.
- 9) DOWOLNE OBOZOWISKO Z OSŁABIANYM PLEMieniem V.I.C.I.

Na każdym z terytoriów, na którym są co najmniej 2 znaczniki zaopatrzenia, pożywienie mają zapewnione wszystkie plemiona V.I.C.I. znajdujące się w obozowiskach i 1 plemię w dziczy. Jeśli V.I.C.I. ma kilka plemion w dziczy, wybierz spośród nich 1 silne plemię, które ma mieć zapewnione pożywienie. Jeśli nie ma wśród nich silnych plemion, wybierz 1 z osłabionych plemion.

Wszystkie pozostałe plemiona V.I.C.I. muszą następnie zostać osłabione (poprzez położenie pionka silnego plemienia albo usunięcie pionka osłabionego plemienia). Wszystkie znaczniki zaopatrzenia pozostają na swoich terytoriach.

W kroku B tej fazy V.I.C.I. zyskuje PZ za silne plemiona zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Faza 7. Przeprowadź tę fazę zgodnie ze zwykłymi zasadami. Pamiętaj, że efekty pogody nie wpływają na V.I.C.I. ani nie otrzymuje premii za żadne wydarzenia. Musisz jednak uwzględnić V.I.C.I. przy ustalaniu, czy możesz otrzymać za wydarzenie premię, która ma być przyznana tylko 1 cywilizacji. (Na przykład w wydarzeniu F11 „Oświecenie” musisz sprawdzić, ile kości ma V.I.C.I. w porównaniu z Tobą).

W przypadku kart wydarzeń F4, F6, F16, F17, F19 i F20 musisz sprawdzić w tabeli dobrobytu, czy przysługuje Ci za nie premia.

Sprawdzenie przewagi w wydarzeniu polega na sprawdzeniu pól wyszczególnionych obok odpowiedniego wydarzenia. Na przykład w wydarzeniu F17 „Korupcja” musisz sprawdzić, ile znaczników V.I.C.I. ma łącznie w rzędach B i D tabeli dobrobytu i porównać tę liczbę z liczbą znaczników pieniędzy, które masz. W wydarzeniu F20 „Tsunami” musisz sprawdzić pola „4” i „10” i porównać łączną liczbę znaczników z tych pól z łączną liczbą wybudowanych przez Ciebie łodzi.

W kroku C tej fazy V.I.C.I. zyskuje PZ za kategorie punktowe według zwykłych zasad (w przypadku ewolucji liczony jest każdy znacznik z tabeli ewolucji, a w przypadku dobrobytu liczony jest każdy znacznik z tabeli dobrobytu).

W kroku D tej fazy nowa cywilizacja rozpoczynająca jest wybierana zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Faza 8. Przeprowadź fazę 8 zgodnie ze zwykłymi zasadami.

W przypadku V.I.C.I. istotna jest tylko punktacja pomników, za które V.I.C.I. zyskuje PZ zgodnie ze zwykłymi zasadami.

SPRAWDZENIE PRZEWAGI W WYDARZENIU:		3			
F4 = 4 + 8 + 12		1	5	9	13
F6 = B + C		2	6	10	14
F16 = C + D		3	7	11	15
F17 = B + D		4	8	12	16
F19 = B + C + D					
F20 = 4 + 10					



Tryb solo. Koniec gry

Koniec gry w tym trybie nie różni się od standardowej rozgrywki. W ramach punktacji końcowej V.I.C.I. zyskuje PZ w poszczególnych kategoriach punktowych zgodnie ze zwykłymi zasadami. V.I.C.I. nie ma konsoli, zatem nie zyskuje związanych z nią PZ. Jeśli udało Ci się zebrać łącznie więcej PZ od V.I.C.I., przyjmij gratulacje z okazji zwycięstwa w **Civolution!**

Poziom trudności

Poziom początkujący. Przez całą grę korzystaj z niebieskiej połowy kart akcji.

Poziom umiarkowany. W pierwszych 3 epokach korzystaj z niebieskiej połowy kart, a w 4. epoce korzystaj z czerwonej połowy.

Poziom średni. W pierwszych 2 epokach korzystaj z niebieskiej połowy kart, a w epokach 3. i 4. korzystaj z czerwonej połowy.

Poziom zaawansowany. W pierwszej epoce korzystaj z niebieskiej połowy kart, a w epokach 2., 3. i 4. korzystaj z czerwonej połowy.

Poziom ekspercki. Przez całą grę korzystaj z czerwonej połowy kart akcji.

Aby nie zapomnieć, z której połowy aktualnie korzystasz, karta poglądowa z diagramem terytoriów ma niebieską i czerwoną stronę i można ją obracać w zależności od potrzeb.

Warto pamiętać, że ten podział na poziomy to jedynie sugestia pozwalająca zróżnicować trudność i można wprowadzać w nim zmiany. Jeśli w jakimś momencie uznasz, że rozgrywka robi się naprawdę trudna, możesz połączyć dowolny z tych poziomów z następującym wariantem: podczas wykonywania resetu dla V.I.C.I. wykonaj także akcję albo akcje karty akcji, która doprowadziła do tego resetu, zanim odłożysz tę kartę razem z innymi na stos kart odrzuconych.

Dodatkowe uwagi:

- Jeśli masz zainstalowaną kartę, której umiejętność wymaga dodatkowego wyjaśnienia w kontekście V.I.C.I., sprawdź to w glosariuszu, korzystając z numeru karty.
- Nie możesz podglądać awersów kart z zakrytego stosu kart akcji ani kart z zakrytego stosu kart odrzuconych.
- Jeśli wszystkie plemiona V.I.C.I. są już na kontynencie, jej wszystkie kolejne akcje prokreacji są ignorowane.
- W rzadkim przypadku, gdy V.I.C.I. utraci ostatnie plemię i nie ma już na kontynencie żadnych plemion, natychmiast wykonaj za nią 1 prokreację poza kolejnością na terytorium, które wybierzesz zgodnie ze zwykłymi zasadami. Podstawowym wymaganiem dla tego terytorium jest to, że ma się tam znajdować co najmniej 1 Twoje plemię.
- **Wskazówka.** Rozgrywka w trybie solo to idealny sposób na przetestowanie możliwości łączenia kart badań. Ponieważ V.I.C.I. nie zgłasza sprzeciwu, w kroku 13. przygotowania do gry możesz wybrać ze wszystkich dostępnych kart 5 swoich startowych kart badań (po 1 karcie z każdego rodzaju) i kartę znaczników startowych.



Pragniemy podziękować wszystkim zaangażowanym w opracowanie, testowanie i tworzenie tej gry. Na szczególne podziękowania zasługują: Jana Schierwater, Silke Christensen, Mirko Schäfer, Eurohell Design, Sebastian Hein, Peter Schmähler, Carsten Burak, a także stowarzyszenia z Rotenburga, Lieberhausen, Willingen i Holzminden.



Projekt gry: Stefan Feld
 Ilustracje: Dennis Lohausen
 Opracowanie, układ, redakcja: Viktor Kobilke
 Pomoc w opracowaniu: Moritz Bornkast,
 Peter Eggert
 Korekta instrukcji: Neil Crowley

© 2024 Deep Print Games GmbH,
 Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.
 Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.deep-print-games.com

Tłumaczenie: Euron
 Redakcja: zespół Rebel

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
 ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl



PLANSZOWA REBELIA