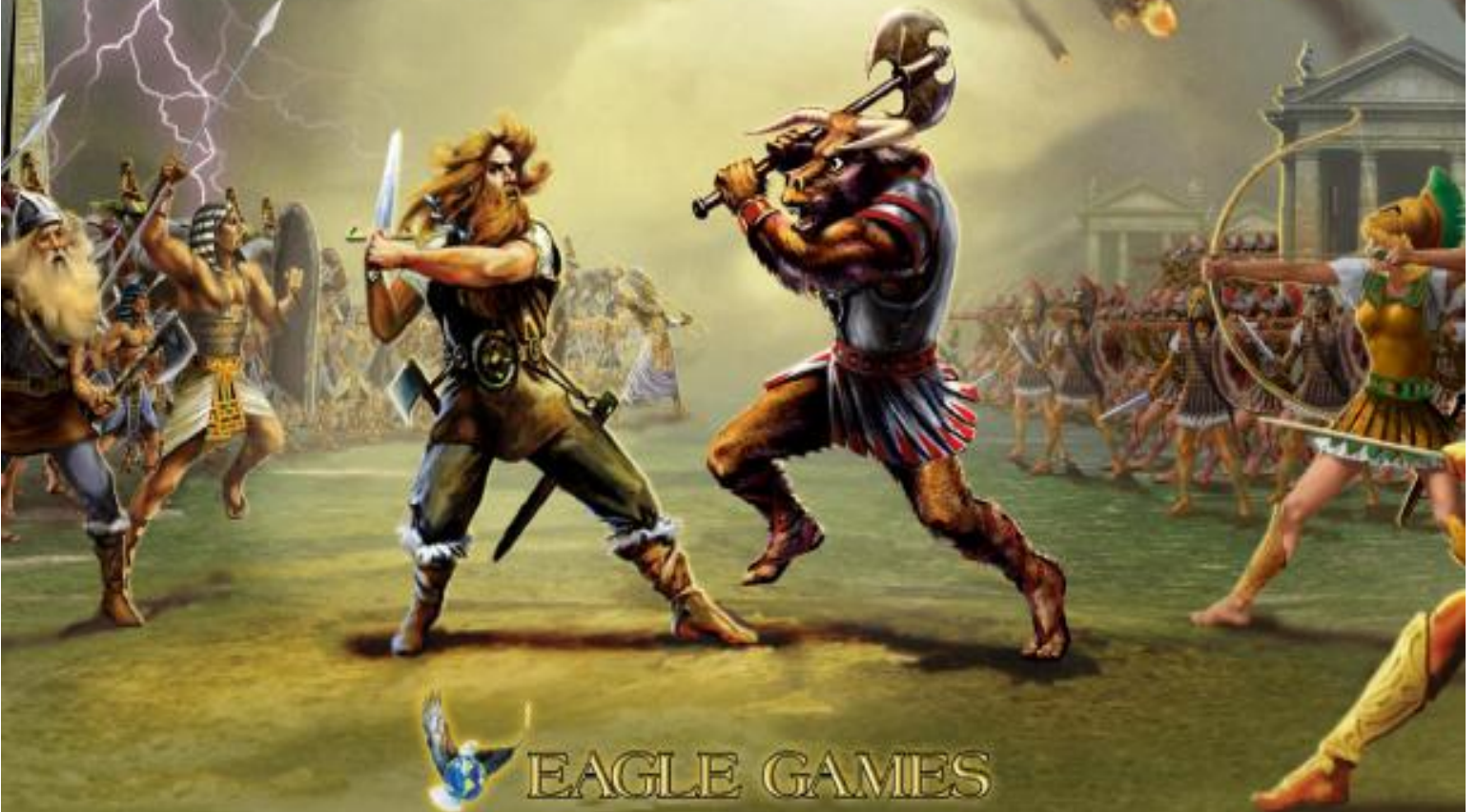


WARGAMER
GRY BEZWEKOWE I STRATEGICZNE

AGE *of* MYTHOLOGY[®]

GRA PLANSZOWA

**KSIĘGA
ZASAD**



EAGLE GAMES

IV. Rozgrywka

W grze planszowej *Age of Mythology* gracze będą mieli te same możliwości działania co w komputerowym odpowiedniku gry. Gracze będą mogli:

- odkrywać nowe terytoria i zdobywać nowe miejsca produkujące zasoby (takie jak kopalnie złota, farmy, tartaki i świątynie)
- zbierać Zasoby z tych miejsc (Złoto, Pożywienie, Drewno i Dary)
- wydawać Zasoby na rekrutację armii wojowników, potężnych herosów i mitycznych stworzeń
- wydawać Zasoby na zakup nowych budowli w swoich miastach, które zapewnią im będą określone korzyści
- atakować innych graczy, aby zniszczyć ich armie i budowle oraz zabierać łupy po wygranej bitwie
- wymieniać Zasoby na takie, których im brakuje w danej chwili
- wprowadzać swoje cywilizacje do kolejnej Ery, aby mieć dostęp do potężniejszych herosów i więcej możliwości działania. Ery dzielą się na:

- ~ Archaiczna
- ~ Klasyczna
- ~ Heroiczna
- ~ Mityczna

Gracze będą mogli wykonywać powyższe czynności (jak też korzystać z potężnych boskich mocy) za pomocą "Kart Akcji". Gracze kolejno zagrywając te karty będą starać się prześcignąć innych w budowie silnej gospodarki, armii i miast. Jednocześnie będą musieli zadbać o obronę swojej cywilizacji przed wrogimi inwazjami jak też samemu inicjować ataki, aby powstrzymać zbyt szybki rozwój innych graczy. Gracz, który najlepiej poprowadzi swoją cywilizację i zbierze najwięcej Punktów Zwycięstwa, wygra rozgrywkę.

V. Elementy Gry

PLANSZA GRACZA

Każdy gracz otrzymuje Planszę Gracza, która przedstawia jego królestwo. Plansze Graczy występują w trzech rodzajach, po jednym dla każdej z cywilizacji (Greków, Egipcjan i Nordyków).

Plansza Gracza podzielona jest na trzy pola: Pole Produkcji, Pole Miejskie i Pole Zasobów.



Obszar na dole po lewej nazywany jest **Polem Produkcji**. Tutaj

gracze umieszczają swoje Żetony Produkcji (zdobywane podczas "Eksploracji").

Obszar **na dole po prawej** nazywany jest **Polem Miejskim**. Tutaj gracze umieszczają swoje Żetony Budowli (zdobywane podczas "Budowania").

Obszar **na górze** nazywany jest **Polem Zasobów**. Tutaj gracze umieszczają swoje jednostki, bloczki Zasobów i Punktów Zwycięstwa.

FIGURKI

Plastikowe figurki dołączone do gry przedstawiają Jednostki Wojsk (nazywane dalej w instrukcji "jednostkami") oraz Wieśniaków.

Ø Jednostki Wojsk

Są to jednostki rekrutowane przez każdego z graczy do prowadzenia bitew. Poszczególne rodzaje jednostek są łatwe do zidentyfikowania:



Wojownicy
(okrągłe podstawki)



Mityczne stworzenia
(prostokątne podstawki)



Herosi
(trójkątne podstawki)

Ø Wieśniacy

Wieśniacy mogą być umieszczani na Żetonach Produkcji, aby zwiększyć efektywność produkcji. Za każdym razem, kiedy gracz buduje Dom w swoim Polu Miejskim, "tworzony" jest jeden Wieśniak. Liczba Wieśniaków i Domów posiadanych przez gracza musi być zawsze równa. Jeśli Dom zostanie zniszczony, należy usunąć również jednego Wieśniaka (gracz, którego Dom został zniszczony wybiera dowolnego swojego Wieśniaka do usunięcia). Kiedy wraz z budową nowego Domu "utworzony" zostaje nowy Wieśniak, należy umieścić go w Polu Zasobów. Przenieść Wieśniaka na Żeton Produkcji można jedynie po zagranie karty "Zbiory" (patrz dalej w instrukcji).



DREWNIANE BLOCZKI

Do gry dołączone są **drewniane bloczki w pięciu kolorach**. Cztery kolory (zielony, niebieski, brązowy i żółty) przedstawiają "Zasoby" a piąty (czerwony) reprezentuje "Punkty Zwycięstwa".

Ø Bloczki Zasobów

Zasoby stanowią walutę w *Age of Mythology*. Gracze zbierają je ze swoich Żetonów Produkcji po zagranie karty "Zbiory" a następnie wydają je na zakup budowli, jednostek, boskich mocy, etc. Cztery kolory przedstawiają:



POŻYWIENIE



DARY
(przychylność bogów)



DREWNO



ZŁOTO

Ø Bloczki Punktów Zwycięstwa

Punkty Zwycięstwa używane są do ustalenia zwycięzcy



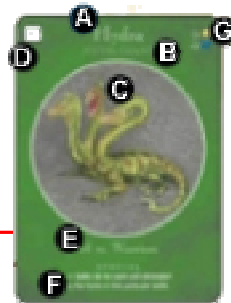
w rozgrywce. Gracz, który będzie posiadał najwięcej Punktów Zwycięstwa na koniec gry, jest ogłaszany zwycięzcą.

KARTY

W grze występują cztery rodzaje kart:

Karty Zwycięstwa

Są cztery Karty Zwycięstwa: Największa Armia, Najwięcej Budowli, Zwycięzca w Ostatniej Bitwie i Cud. Karty te pozostają odkryte na stole przez całą rozgrywkę a gracze umieszczają na nich Punkty Zwycięstwa w każdej turze. W zależności od sytuacji, Punkty Zwycięstwa z tych kart będą przyznawane odpowiednim graczom (patrz "Zwycięstwo w grze" dalej w instrukcji).



- 1. Nazwa jednostki
- 2. Rodzaj jednostki
- 3. Rysunek jednostki
- 4. Standardowa ilość kości bitewnych
- 5. Dodatkowe kości w walce z określonym „rodzajem” przeciwn
- 6. Umiejętności specjal
- 7. Koszt rekrutacji jednostki

Karty Bitewne

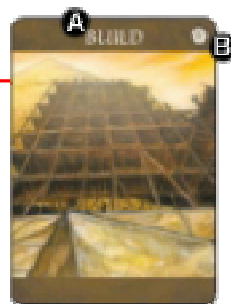
Przykład Karty Bitewnej:

Każdy gracz otrzymuje talię Kart Bitewnych, odpowiednią dla danej cywilizacji (karty przedstawiają jednostki, które można rekrutować).

Stałe Karty Akcji

Przykład Stałej Karty Akcji:

Każdy z graczy otrzymuje siedem (7) Stałych Kart Akcji (jedna karta dla każdej akcji, które gracz może wykonać: Eksploracja, Zbiory, Rekrutacja, Budowanie, Handel, Atak i Następna Era - patrz szczegółowy opis dalej w instrukcji). Karty te przedstawiają listę akcji dostępnych dla gracza w każdej turze gry. Nie są one tak potężne jak Losowe Karty Akcji, ale za to są zawsze dostępne podczas fazy wybierania kart na początku tury (możesz obejrzeć je wszystkie i wybrać te, które są ci przydatne w danej chwili).

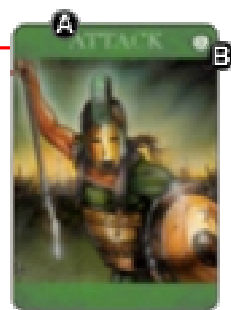


- 1. Nazwa akcji (Budowanie)
- 2. Wartość karty (Ilość budowli, jaka może być zakupiona za pomoc tej karty)

Losowe Karty Akcji

Przykład Losowej Karty Akcji:

Do gry dołączono trzy talie Losowych Kart Akcji (po jednej dla każdej cywilizacji: Greków, Egipcjan i Nordyków). W każdej talii znajduje się wiele potężnych kart akcji, które mogą znacząco wzmocnić "rękę" gracza ("ręka" lub karty "na ręce" - karty wybrane i dostępne do zagrania w danej turze gry). Niektóre z tych kart przedstawiają takie same akcje jak Stałe Kart Akcji, ale mają wyższe wartości liczbowe, tym samym pozwalając graczowi na wykonanie bardziej efektywnych akcji. Inne przedstawiają boskie moce, które gracz może kupić płacąc określoną ilość Darów (patrz niżej). Każda talia Losowych Kart Akcji jest dokładnie tasowana przed rozpoczęciem gry. Gracze podczas rozgrywki losują karty z tej talii (nie podglądając podczas losowania, co dana karta przedstawia) i dołączają do Stałych Kart Akcji już wybranych "na ręce". Ogólna ilość Kart Akcji (obu rodzajów), które gracz może mieć "na ręce" określa Era, w której znajduje się cywilizacja gracza (patrz dalej w instrukcji).



- 1. Nazwa akcji (Atak)
- 2. Wartość karty (Ilość jednostek, jaka może brać udział w bitwie i każdej ze stron)

Boskie moce

Przykład Losowej Karty Akcji z boskimi mocami:

Niektóre Losowe Karty Akcji przedstawiają poza poszczególnymi akcjami również boskie moce, z których gracze mogą korzystać. Po zagraniu takiej karty, gracz zagrywający musi zapłacić określoną ilość bloczków Darów (koszt jest podany na karcie), aby móc skorzystać z boskiej mocy. Zagrywając taką kartę, najpierw należy zapłacić za użycie mocy i określić jej efekt a dopiero później można przeprowadzić akcję danej karty. Jeżeli gracz nie chce lub nie może skorzystać z boskiej mocy, może od razu przeprowadzić akcję karty (albo może zrezygnować z przeprowadzania akcji a jedynie skorzystać z boskiej mocy).



- 1. Nazwa akcji (Handel)
- 2. Koszt zagrania karty ((Zasobów)
- 3. Nazwa boskiej mocy (Loki - „Kradzież”)
- 4. Efekt użycia boskiej mocy (kradzież 5 Zasobów)
- 5. Koszt zagrania boskiej mocy (2 Zasoby Darów)

PRZYKŁAD

Zagrywasz kartę "Loki" (powyżej). Płacisz dwa niebieskie bloczki Darów, aby skorzystać z boskiej mocy i kradniesz 5 zielonych bloczków Pożywienia od grającego Egipcjanami (aby przeszkodzić mu w rozbudowanie armii). Następnie przeprowadzasz akcję "Handel" i wymieniasz 5 bloczków Pożywienia na 4 bloczki Darów i 1 bloczek Drewna.

ZETONY

Żetony przedstawiają poszczególne budowle zapewniające określone korzyści dla cywilizacji (Żetony Budowli) oraz miejsca, w których wydobywane/uprawiane są cenne Zasoby (Żetony Produkcji).

Ø Żetony Budowli

Po zagranii karty "Budowanie", gracz może kupić określoną na karcie liczbę budowli i umieścić odpowiednie Żetony Budowli w swoim Polu Miejskim na Planszy Gracza (koszt poszczególnych budowli jest podany w Polu Zasobów na Planszy Gracza oraz na Karcie Pomocniczej). Tylko jedna budowla może być umieszczona na jednym kwadracie Pola Miejskiego. Jeśli całe Pole Miejskie jest wypełnione Żetonami Budowli, gracz nie może stawiać w nim kolejnych, chyba że któraś z budowli zostanie zniszczona (gracz nie może niszczyć własnych budowli z wyjątkiem zastosowania odpowiedniej boskiej mocy). Każdy gracz może wybudować tylko jedną budowlę z każdego rodzaju, poza Domami, których można mieć maksymalnie dziesięć (10).



Po umieszczeniu budowli w Polu Miejskim, gracz otrzymuje odpowiednie dla rodzaju budowli korzyści:

DOM (HOUSE): Za każdy Dom umieszczony w Polu Miejskim (maksymalnie 10) gracz otrzymuje jednego Wieśniaka. Nowi Wieśniacy są umieszczani w Polu Zasobów właściciela i pozostają tam do chwili zagrania karty Zbiorów. Jeżeli Dom zostanie zniszczony należy usunąć z gry również jednego Wieśniaka właściciela zniszczonego Domu (gracz, którego Dom został zniszczony wybiera swojego dowolnego Wieśniaka do usunięcia).

MUR (WALL): Mur zapewnia Miastu dobrą obronę przed atakami z zewnątrz. Jeśli Pole Miejskie z Murem będzie celem ataku, gracz broniący się (właściciel Muru) otrzymuje dwie dodatkowe kostki do wszystkich rzutów podczas tej bitwy. Mur nie zapewnia żadnej ochrony, jeśli zaatakowane zostanie inne pole (Produkcji lub Zasobów) lub, jeśli to właściciel Muru atakuje innego gracza. Wpływ Muru na bitwę może być zniwelowany, jeżeli atakujący posiada Warsztat Machin Obłężniczych w swoim Polu Miejskim lub, jeśli w atakującej armii znajdują się jednostki ze specjalną umiejętnością niwelowania wpływu Murów i Wież.

Mur **nie jest** usuwany automatycznie, jeśli obrońca przegra bitwę. Może być usunięty, tylko, jeżeli atakujący po wygranej walce zdecyduje, że niszczy tą budowlę lub poprzez użycie określonych boskich mocy.

WIEŻA (TOWER): Wieża działa identycznie jak Mur, z tą różnicą, że chroni Pole Produkcji a nie Pole Miejskie.

MAGAZYN (STOREHOUSE): Magazyn zmniejsza ilość Zasobów, które ulegają Zepsuciu (patrz "Tury", rozdział VII) pozwalając właścicielowi na "przenoszenie" do kolejnej tury do 8 Zasobów z każdego rodzaju (zamiast standardowych 5).

RYNEK (MARKET): Rynek zmniejsza koszty związane z akcją "Handlu". Gracz posiadający Rynek ignoruje koszt zagrania karty Handlu (koszt zagrania karty = 0).

ZBROJOWNIA (ARMORY): Zbrojownia zapewnia właścicielowi jedną dodatkową jednostkę w każdej bitwie (ponad liczbę jednostek określonych na karcie Ataku). Przeciwnik nie otrzymuje dodatkowej jednostki, chyba że sam również posiada Zbrojownię.

KAMIENIOŁOM (QUARRY): Kamieniołom zmniejsza koszty budowania o jeden bloczek Zasobów (dowolnego, wybranego przez właściciela Kamieniołomu). Kamieniołom zaczyna "działać" w akcji następującej po tej, w której został wybudowany.

POMNIK (MONUMENT): Pomnik jest budowany na cześć bogów danej cywilizacji. Gracz posiadający Pomnik otrzymuje 2 dodatkowe bloczki Darów za każdym razem, kiedy zagrywa kartę Zbiorów (niezależnie od tego, co jest Zbierane). Pomnik nie zapewnia dodatkowych Darów, jeśli to inny gracz zagrywa kartę Zbiorów.

SPICHLERZ (GRANARY): Spichlerz pozwala na bezpieczne przechowywanie zboża. Gracz posiadający Spichlerz otrzymuje 2 dodatkowe bloczki Pożywienia za każdym razem, kiedy zagrywa kartę Zbiorów (niezależnie od tego, co jest Zbierane). Spichlerz nie zapewnia dodatkowego Pożywienia, jeśli to inny gracz zagrywa kartę Zbiorów.

MENNICA (GOLD MINT): Mennica przerabia "surowe" złoto na złote monety. Gracz posiadający Mennicę otrzymuje 2 dodatkowe bloczki Złota za każdym razem, kiedy zagrywa kartę Zbiorów (niezależnie od tego, co jest Zbierane). Mennica nie zapewnia dodatkowego Złota, jeśli to inny gracz zagrywa kartę Zbiorów.

STOLARNIA (WOOD WORKSHOP): W stolarni powstają przedmioty użytkowe z drewna. Gracz posiadający Stalarnię otrzymuje 2 dodatkowe bloczki Drewna za każdym razem, kiedy zagrywa kartę Zbiorów (niezależnie od tego, co jest Zbierane). Stalarnia nie zapewnia dodatkowego Drewna, jeśli to inny gracz zagrywa kartę Zbiorów.

WARSZTAT MACHIN OBLĘŻNICZYCH (SIEGE ENGINE WORKSHOP): W Warsztacie Machin Obłężniczych powstają urządzenia służące do niszczenia wrogich fortyfikacji i budowli. Niweluje on efekt działania Murów i Wież podczas ataku właściciela warsztatu. Warsztat Machin Obłężniczych pozwala również jego właścicielowi na zniszczenie jednej dodatkowej budowli po zwycięskiej bitwie w Polu Miejskim przeciwnika.

WIELKA ŚWIĄTYNIA (GREAT TEMPLE): Wielka Świątynia to ogromne sanktuarium poświęcone bóstwom cywilizacji. Pozwala ona jej właścicielowi na kupno jednego Punktu Zwycięstwa za każde 8 Darów. Aby skorzystać z tej właściwości świątyni, właściciel musi najpierw zagrać kartę "Handlu". Gracz może zakupić tyle Punktów Zwycięstwa na ile tylko go stać. Przed zakupem Punktów Zwycięstwa można przeprowadzić standardowo akcję Handlu by wymienić posiadane Zasoby na inne (włącznie z Darami).

CUD (WONDER): Cud jest szczytowym osiągnięciem technologii, postępu i nauki danej cywilizacji. Po wybudowaniu Cudu przez któregokolwiek z graczy, rozgrywka NATYCHMIAST kończy się. Gracz, który wybudował Cud otrzymuje wszystkie Punkty Zwycięstwa z Karty Zwycięstwa „Cud”. Żeby w ogóle móc wybudować Cud, gracz musi być w Erze Mitycznej.

ŻETONY PRODUKCJI



PRZÓD



TYŁ

Ø Teren i Żetony Produkcji

Po zagranie karty "Eksploracja" (patrz "Eksploracja" dalej w instrukcji) gracz zdobywa Żetony Produkcji i umieszcza je w swoim Polu Produkcji na Planszy Gracza (obszar na dole i po lewej z naniesionymi kwadratami terenu). Po zagranie karty "Zbiory" umieszczone Żetony Produkcji będą generować Zasoby.

Każdy Żeton Produkcji ma przyporządkowany sobie teren, na którym może być umieszczony. Gracze muszą umieszczać Żetony Produkcji tylko w odpowiednich kwadratach terenu. Jeżeli gracz nie posiada wolnego odpowiedniego kwadratu terenu w swoim Polu Produkcji, nie może w nim umieścić danego Żetonu Produkcji. W grze występują następujące rodzaje Żetonów Produkcji:

ŻETONY ROLNICZE



ŻETONY LEŚNE



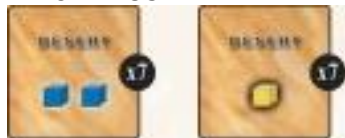
ŻETONY WZGÓRZ



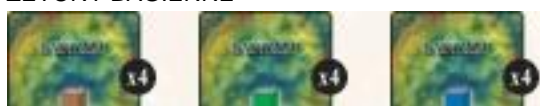
ŻETONY GÓRZYSTE



ŻETONY PUSTYNNNE



ŻETONY BAGIENNE



VI. Przygotowanie do gry

Liczba graczy

Elementy dołączone do gry są wystarczające dla rozgrywek od 2 do 4-osobowych. Rozgrywki 5 i 6-osobowe są możliwe, pod warunkiem zaopatrzenia się w dodatkowy zestaw drewnianych bloczków i żetonów (możecie to zrobić bezpośrednio w sklepie internetowym producenta gry: www.eaglegames.net). Żeby grać w 7 i 8 osób należy zaopatrzyć się w dodatkowe zestawy figurek (w 3 nowych odcieniach kolorów), kart i plansz.

Którą cywilizację wybrać?

W *Age of Mythology* występują trzy cywilizacje: Greków (zielony), Egipcjan (brązowy) i Nordyków (niebieski). Przed rozpoczęciem rozgrywki należy dokonać losowania cywilizacji, przez umieszczenie bloczków w odpowiednich kolorach w nieprzeźroczystym pojemniku, z którego każdy z graczy wylosuje swój kolor. Jeśli graczy jest 3 lub mniej, należy dokonać losowania z użyciem trzech kolorów (zielonego, brązowego i niebieskiego).

Jeżeli graczy jest 4 lub więcej, należy najpierw przeprowadzić losowanie dla pierwszej trójki a następnie powtórzyć procedurę dla pozostałych graczy. Gracze, którzy wylosowali tę samą cywilizację nie mogą siedzieć obok siebie podczas rozgrywki. Oznacza to że nie będą oni mogli atakować siebie nawzajem.

Podczas gry 4-osobowej dobrym pomysłem jest przeprowadzenie losowania z użyciem tylko dwóch kolorów. Stworzy to dwie "drużyny" a trzecia cywilizacja nie będzie brała udziału w takiej rozgrywce.

Gracz rozpoczynający

Należy określić "gracz rozpoczynającego" poprzez rzut dwiema kostkami. Osoba, która uzyska najwyższą sumę wyników jest "graczem rozpoczynającym". W przypadku remisu najwyższych wyników, gracze, którzy je uzyskali powtarzają rzuty między sobą do czasu wyłonienia "gracza rozpoczynającego".

PLANSZE GRACZY, KARTY I FIGURKI

Każdy z graczy otrzymuje:

- Ø Planszę Gracza odpowiednią dla danej cywilizacji
- Ø Talię siedmiu (7) Stałych Kart Akcji odpowiednich dla danej cywilizacji
- Ø Talię Kart Bitewnych odpowiednią dla danej cywilizacji
- Ø Talię Losowych Kart Akcji odpowiednich dla danej cywilizacji

UWAGA: w rozgrywce 2 i 3-osobowej, każdy z graczy otrzymuje odpowiednią talię Losowych Kart Akcji. Jeśli graczy jest 4 lub więcej, ci, którzy wylosowali tę samą cywilizację wspólnie korzystają z odpowiedniej talii.

- Ø Zestaw figurek w kolorze odpowiednim dla danej cywilizacji

UWAGA: Figurki występują w dwóch odcieniach każdego koloru. W rozgrywce 2 i 3-osobowej, każdy z graczy może

korzystać z obu odcieni odpowiedniego koloru. Jednak, jeśli jest 4 lub więcej graczy, każdy gracz może korzystać tylko z figurek w jednym odcieniu. Maksymalna liczba jednostek, które można zarekrutować ograniczona jest ilością figurek w zestawie.

POCZĄTKOWE ZASOBY W BANKU

"Bank" reprezentuje ograniczoną pulę Zasobów, które mogą być pozyskiwane podczas rozgrywki. Im więcej graczy bierze udział w rozgrywce, tym większa będzie pula początkowych Zasobów w Banku. **Przed rozpoczęciem gry w Banku należy umieścić następującą ilość bloczków Zasobów:**

2 graczy:	20 z każdego koloru
3 graczy:	25 z każdego koloru
4 graczy:	30 z każdego koloru
5 graczy:	40 z każdego koloru

(Uwaga: aby grać w 5 lub więcej osób należy zaopatrzyć się w dodatkowy zestaw bloczków i Żetonów)

6 graczy:	50 z każdego koloru
7 graczy:	55 z każdego koloru
8 graczy:	60 z każdego koloru

Niewykorzystane bloczki Zasobów należy odłożyć, nie będą one brały udziału w rozgrywce.

Niezależnie od ilości graczy, przed rozpoczęciem rozgrywki należy umieścić w Banku **30 czerwonych bloczków Punktów Zwycięstwa**.

POCZĄTKOWE ZASOBY GRACZY

Po umieszczeniu w Banku odpowiedniej ilości Zasobów, każdy z graczy otrzymuje z puli Banku 4 bloczki z każdego rodzaju Zasobów (Pożywienia, Drewna, Złota i Darów).

POCZĄTKOWE JEDNOSTKI

Każdy z graczy otrzymuje po 2 jednostki wojowników z każdego rodzaju (w każdej cywilizacji występują trzy rodzaje jednostek wojowników) i umieszcza je w swoim Polu Zasobów. Wieśniacy nie są jednostkami wojowników!

Przykład: Egipcjanie otrzymują na początku 2 jednostki Włóczników, 2 Stoni Bojowych i 2 Łuczników na Rydwanach; Nordycy otrzymują 2 Jarłów, 2 Huskarłów i 2 Miotaczy Toporów; Grecy otrzymują 2 Toksotów (łucznicy), 2 Hoplitów (piechota) i 2 Hippokonów (kawaleria).

ŻETONY

Obok Banku umieszczane są Żetony Budowli.

"Pula" Żetonów Produkcji umieszczana jest rewersami w górę (obrazkiem kosza) w zasięgu każdego z graczy. Następnie wszystkie Żetony Produkcji są dokładnie mieszane.



POCZĄTKOWE ŻETONY PRODUKCJI

Gracz początkowy losuje zakryte Żetony Produkcji w ilości po 6 za każdego gracza i odkrywa je.

Począwszy od "gracza początkowego" a następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera JEDEN z wylosowanych żetonów i umieszcza go w odpowiednim kwadracie terenu w swoim Polu Produkcji. Kiedy wszyscy gracze wezmą już po jednym żetonie, gracz, który wybierał jako ostatni, bierze i umieszcza w swoim Polu Produkcji kolejny Żeton Produkcji. Następnie, w kolejności odwrotnej do ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera i umieszcza ponownie jeden żeton. Każdy z graczy może "spasować", kiedy przyjdzie jego kolej na wybranie żetonu. Całą procedurę wybierania żetonów należy powtórzyć trzykrotnie (w obie strony), do chwili, kiedy już każdy z graczy miał 6 razy możliwość wyboru Żetonu Produkcji. Pozostałe żetony wracają do puli żetonów zakrytych i wszystkie są dokładnie mieszane.

STRATEGIA

Dobrym pomysłem może być "spasowanie", jeśli wybór któregoś z dostępnych żetonów wykorzystasz ostatni kwadrat danego rodzaju terenu w twoim Polu Produkcji. Pozostawienie, co najmniej jednego wolnego kwadratu z każdego rodzaju terenu pozwoli ci skorzystać z wylosowanych, być może lepszych, Żetonów Produkcji podczas kolejnej "Eksploracji".

JESTEŚCIE GOTOWI NA ROZPOCZĘCIE GRY

VII. Tury

PORZĄDEK TURY

Rozgrywka toczy się w "turach". Na każdą turę składają się następujące fazy:

- Ø Rozmieszczanie Punktów Zwycięstwa
- Ø Wybór Kart Akcji
- Ø Trzy rundy zagrywania Kart Akcji
- Ø Zepsucie Zasobów
- Ø Odrzucanie kart
- Ø Zmiana "gracza początkowego"

ROZMIESZCZANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Na początku każdej tury, na Kartach Zwycięstwa umieszczane są trzy czerwone bloczki Punktów Zwycięstwa. "Gracz rozpoczynający" bierze z Banku i jeden Punkt Zwycięstwa i umieszcza go na dowolnej karcie jako pierwszy a następnie to samo powtarzają dwaj gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara (jeśli graczy jest więcej niż trzech, pozostali nie umieszczają Punktów Zwycięstwa w danej turze - będą jednak mieli ku temu okazję kiedy zmieni się "gracz rozpoczynający" w turach kolejnych). Jeżeli graczy jest tylko 2, obaj umieszczają po jednym Punkcie Zwycięstwa na dowolnych kartach.

Każdy z rozmieszczanych Punktów Zwycięstwa musi być położony na jednej z następujących kart:

- Ø **Największa Armia - The Largest Army** (gracz, który na koniec gry będzie miał najwięcej jednostek, wyłączając Wieśniaków, otrzymuje Punkty Zwycięstwa z tej karty)
- Ø **Najwięcej Budowli - The Most Buildings** (gracz, który na koniec gry będzie miał najwięcej budowli w swoim Polu Miejskim otrzymuje Punkty Zwycięstwa z tej karty)
- Ø **Zwycięzca w Ostatniej Bitwie - Won the Last Battle** (gracz, który zwyciężył w ostatniej bitwie otrzymuje, natychmiast po zakończeniu starcia, Punkty Zwycięstwa z tej karty)
- Ø **Cud - The Wonder** (gracz, który wybudował Cud otrzymuje Punkty Zwycięstwa z tej karty)

WYBÓR KART AKCJI

Każdy gracz wybiera Kart Akcji "na rękę", którymi będzie dysponował w danej turze. Ilość kart, jaką gracz może mieć "na rękę" określa Era, w której znajduje się cywilizacja gracza (wszyscy rozpoczynają rozgrywkę w Erze Archaicznej i w trakcie gry przechodzą do kolejnych, zagrywając kartę "Następna Era" i płacąc określony koszt w Zasobach). Maksymalna liczba kart "na rękę" w kolejnych Erach przedstawia się następująco:

Era Archaiczna: 4 karty
Era Klasyczna: 5 kart
Era Heroiczna: 6 kart
Era Mityczna: 7 kart

Gracz może wybierać karty "na rękę" zarówno z talii Stałych Kart Akcji jak i Losowych Kart Akcji. Wybierając karty na początku każdej tury, gracz najpierw wybiera Stałe Karty Akcji a następnie Losowe Karty Akcji. Stałe Karty Akcji gracz może obejrzeć i wybrać dowolne z nich, Losowe Karty Akcji należy brać po kolei, z wierzchu talii, nie podglądając ich.

STRATEGIA

Decyzja o wyborze i ilości Losowych Kart Akcji "na rękę" w danej turze jest jedną z kluczowych decyzji w grze. Jeśli będziesz miał ich zbyt mało istnieje ryzyko, że inni gracze, dysponując potężniejszymi kartami, zostawią cię daleko w tyle. Z kolei wybór zbyt wielu Losowych Kart Akcji może doprowadzić do katastrofy, jeśli wylosujesz karty, z których nie będziesz mógł efektywnie skorzystać. Dlatego też przechodzenie do kolejnej Ery jest także istotne. Pozwoli ci to na wybór, wystarczającej do niezbędnych działań w danej turze, ilości Stałych Kart Akcji, a jednocześnie będziesz miał miejsce na dobranie Losowych Kart Akcji, które pozwalają na przeprowadzanie potężniejszych akcji.

TRZY RUNDY ZAGRYWANIA KART AKCJI

Począwszy od "gracza początkowego" a następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, gracze zagrywają jedną ze swoich kart akcji "na rękę" i przeprowadzają związane z nią działania (patrz "Akcje" dalej w instrukcji). Kiedy każdy z graczy zagra już jedną kartę i wykona określone działania, jedna runda zagrywania kart dobiega końca.

Po trzech rundach zagrywania kart (każdą rozpoczyna "gracz początkowy") wszystkie zagrane Stałe Karty Akcji wracają do swoich talii a Losowe Karty Akcji należy umieścić w formie odkrytej na spodzie odpowiednich talii.

ZEPSUCIE ZASOBÓW

Po fazie zagrywania kart należy określić Zepsucie Zasobów. Każdy gracz może "przenieść" z jednej tury gry do następnej tylko pięć (5) bloczków Zasobów z każdego rodzaju. Podczas

fazy Zepsucia, gracz, który posiada więcej niż 5 bloczków Zasobów (nie Punktów Zwycięstwa) w którymkolwiek rodzaju musi oddać nadwyżkę do Banku.

PRZYKŁAD

Po fazie zagrywania kart, grający Nordykami liczy swoje Zasoby. W jego Polu Zasobów znajdują się: 6 bloczków Pożywienia, 3 Drewna, 5 Złota i 7 Darów. Gracz oddaje do Banku 1 bloczek Pożywienia i 2 Darów. Ponieważ ani Drewno ani Złoto nie przekraczają dozwolonej ilości (5) gracz nie musi oddawać żadnego z tych Zasobów.

Istnieje możliwość zachowania większej ilości Zasobów, jeśli gracz wybuduje Magazyn. W takim wypadku gracz musi oddać do Banku tylko te bloczki, które przekraczają w którymkolwiek rodzaju Zasobów liczbę 8.

ODRZUCANIE KART

Po fazie Zepsucia gracze decydują czy chcą odrzucić którekolwiek z kart, które zostały im "na rękę" czy zatrzymają je do następnej tury. Każdy gracz może odrzucić dowolną ilość kart, pamiętając o tym, że wszystkie karty, które zatrzyma "na rękę" będzie się wliczały do ogólnego limitu dostępnych kart w kolejnej turze. Odrzucone karty wracają do odpowiednich talii w ten sam sposób, jakby zostały zagrane.

PRZYKŁAD

Grający Grekami, znajdujący się w Erze Heroicznej, przeprowadził swoją fazę Zepsucia. Po trzech rundach zagrywania kart pozostały mu "na rękę" dwie. Są to: "Budowanie - 2" i "Następna Era - Hefajstos 'Wulkan'". Gracz planuje przejść do Ery Mitycznej w nadchodzącej turze, zatrzymuje więc kartę "Następna Era" a "Budowanie" odrzuca. W fazie wybierania kart w następnej turze będzie on mógł wybrać tylko 4 karty, jako że jedną zostawił sobie "na rękę".

STRATEGIA

Chociaż możesz zatrzymywać "na rękę" Stałe Karty Akcji, to nie ma potrzeby żebyś to robił, ponieważ w następnej turze i tak będziesz mógł wybrać dowolne karty z talii Stałych Kart Akcji. Możesz jednak chcieć zatrzymać wyjątkowo potężną Losową Kartę Akcji, której nie mogłeś wykorzystać w mijającej turze. Zatrzymywanie więc kart "na później" może być jednak bardzo ryzykowne (szczególnie w początkowych turach gry), ponieważ każda zatrzymana karta wlicza się do limitu kart, które możesz posiadać "na rękę" w danej turze. Z drugiej strony, jeśli odrzucisz "mocną" kartę istnieje bardzo małe prawdopodobieństwo, że wylosujesz ją ponownie podczas dalszej rozgrywki.

ZMIANA GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO

Na koniec tury, status "gracza rozpoczynającego" przechodzi na gracza siedzącego po lewej stronie "gracza rozpoczynającego" w mijającej turze. Nowy "gracz rozpoczynający" otrzymuje odpowiedni żeton, oznaczający takiego gracza.

UWAGA: W grze 2-osobowej "gracz rozpoczynający" nie zmienia się.

Po zakończeniu tej fazy, należy rozpocząć turę następną.

VIII. Karty Akcji

Jest siedem różnych Akcji, jakie gracze mogą wykonać. Aby przeprowadzić akcję należy zagrać "z ręki" odpowiednią Stałą lub Losową Kartę Akcji. Poszczególne akcje należy przeprowadzać zgodnie z następującymi regułami:

EKSPLORACJA (EXPLORE)



Po zagraniu karty "Eksploracja" gracze będą mieli okazję na zdobycie nowych Żetonów Produkcji. Gracz zagrywający kartę losuje z puli żetonów zakrytych Żetony Produkcji w liczbie wskazanej na karcie. Po wylosowaniu żetony są odwracane. Gracz zagrywający kartę wybiera jeden żeton i umieszcza go w odpowiednim kwadracie terenu w swoich Polu Produkcji. W jednym kwadracie terenu może znajdować się tylko jeden Żeton Produkcji. Następnie gracz siedzący po lewej zagrywającego kartę wybiera jeden żeton i umieszcza w swoim Polu Produkcji, itd., do chwili, kiedy wszyscy gracze wybrali już po jednym żetonie lub "spasowali".

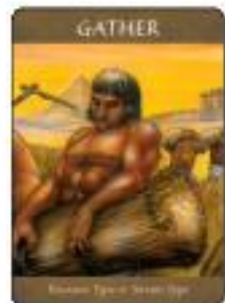
Jeśli gracze nie chcą lub nie mogą wybrać któregośkolwiek z wylosowanych żetonów, mogą "pasować". Po tym, kiedy już wszyscy gracze wybrali swoje żetony (lub "spasowali"), żetony niewykorzystane wracają do puli żetonów zakrytych. Następnie wszystkie zakryte żetony należy ponownie dokładnie wymieszać.

UWAGA: Kiedy Żeton Produkcji zostanie już umieszczony w odpowiednim kwadracie Pola Produkcji, nie może być stamtąd usunięty, chyba że w wyniku ataku przeciwnika lub użycia określonych boskich mocy.

STRATEGIA

Czasem dobrą decyzją może być "spasowanie", jeśli wybór któregośkolwiek z dostępnych Żetonów Produkcji wykorzysta ostatni wolny kwadrat odpowiedniego terenu. Mając, co najmniej jeden wolny kwadrat w każdym z rodzajów terenu będziesz miał więcej możliwości działania później, kiedy być może wylosowane zostaną bardziej atrakcyjne Żetony Produkcji.

ZBIORY (GATHER)



Zanim rozpoczną się właściwe zbiory Zasobów, gracz zagrywający tę kartę (i TYLKO on) ma możliwość przemieszczenia swoich Wieśniaków (i innych jednostek, które pomagają w produkcji, np. Karłów) z Pola Zasobów na dowolne Żetony Produkcji w Polu Produkcji, lub z dowolnego Żetonu Produkcji na inny żeton w tym polu. **Nie ma ograniczeń, co do liczby Wieśniaków czy jednostek, które mogą być przemieszczone w ten sposób. Należy jednak pamiętać, że**

na jednym Żetonie Produkcji można umieścić tylko jednego Wieśniaka lub jedną jednostkę.

Każdy Wieśniak umieszczony na Żetonie Produkcji, zwiększa produkcję Zasobów przedstawionych na żetonie o jeden bloczek (podczas Zbiorów).

Po zagraniu karty "Zbiory", Zasoby pozyskują wszyscy gracze, nie tylko zagrywający kartę.

Są dwa rodzaje karty "Zbiory":

Pierwszy rodzaj to karta "Bazująca na rodzaju terenu lub Zasobu". Zagranie tej karty wiąże się z podjęciem przez zagrywającego decyzji o wyborze jednej z dwóch opcji:

1. Zbieranie Zasobów z JEDNEGO z sześciu rodzajów terenu (Rolniczego, Leśnego, Pustynnego, Wzgórz, Bagiennego lub Górskiego). Można wówczas zbierać tylko takie Zasoby, które są oznaczone na Żetonach Produkcji leżących w wybranym terenie. Wybrany rodzaj terenu dotyczy wszystkich graczy przeprowadzających Zbiory w danej akcji.
2. Zbieranie JEDNEGO rodzaju Zasobu (Drewna, Pożywienia, Złota lub Darów) z wszystkich swoich Żetonów Produkcji. Można zbierać tylko Zasoby tylko z wybranego rodzaju. Wybrany rodzaj Zasobu dotyczy wszystkich graczy przeprowadzających Zbiory w danej akcji.

Drugim rodzajem karty Zbiorów jest karta **"Zbieraj Wszystko"**. Ta bardzo potężna karta występuje tylko w talii Losowych Kart Akcji. Jej zagranie pozwala graczom na zbieranie wszystkich swoich Zasobów ze wszystkich swoich Żetonów Produkcji.

Aby przeprowadzić Zbiory, gracze sumują ilość odpowiednich bloczków Zasobów przedstawionych na ich odpowiednich Żetonach Produkcji (począwszy od gracza zagrywającego kartę). Gracz zagrywający jako pierwszy otrzymuje z Banku odpowiednią ilość Zasobów. Następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, pozostali gracze liczą i odbierają z Banku wyprodukowane Zasoby, do chwili, kiedy już wszyscy je otrzymają lub kiedy wyczerpie się pula Zasobów Banku.

UWAGA: Jeżeli w Banku zabraknie bloczków Zasobów danego rodzaju, wówczas gracz nie otrzymuje ich podczas Zbiorów, mimo że posiada odpowiednie Żetony Produkcji. Kiedy pula Zasobów Banku ulegnie wyczerpaniu, wszystkie próby zbierania Zasobów skazane są na niepowodzenie. Bank nie może "pożyczać" Zasobów tak od jak i dla graczy.