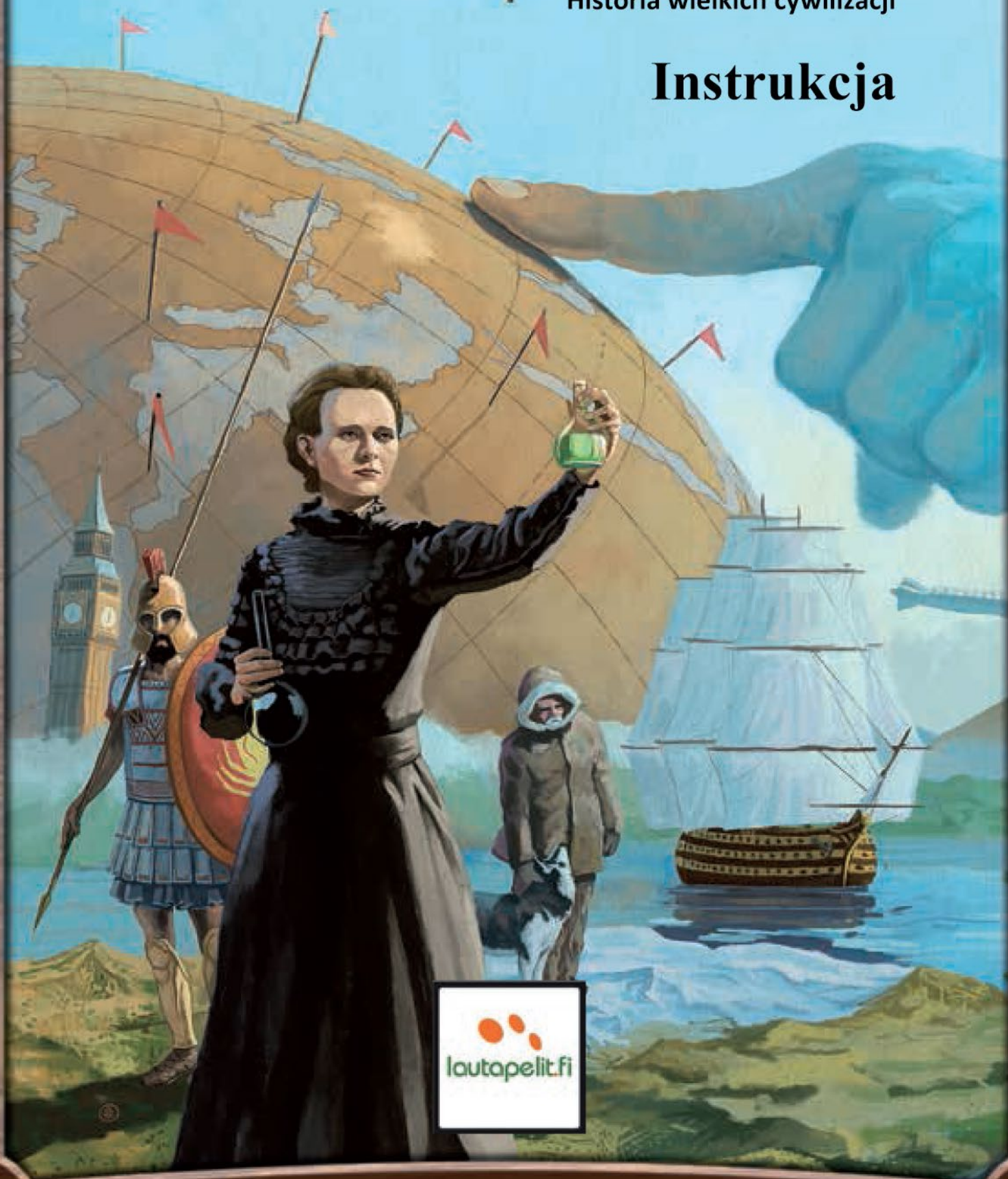


NATIONS

Historia wielkich cywilizacji

Instrukcja



Wprowadzenie

Od początków pierwszych cywilizacji, przez historię postępu, ludzkość gromadziła się w większych lub mniejszych grupach, aby wspólnie żyć, walczyć i budować. Największe z nich, walcząc z siłami natury i innymi nacjami, potrafiły zapewnić sobie przetrwanie.

W grze Nations każda cywilizacja, wraz ze wzrostem populacji, musi zadbać o wewnętrzną stabilizację i wystarczającą ilość pożywienia. Każda cywilizacja musi zbudować efektywną gospodarkę. W końcu, każda cywilizacja musi i chce zadziwić świat swoimi osiągnięciami i zbudować dziedzictwo, które nada jej miano najwspanialszego narodu w dziejach!

Zapraszamy do gry opowiadającej historię wielkich cywilizacji. Będę waszym przewodnikiem po zasadach, a w szczególności będę wam przypominał te, o których łatwo zapomnieć.



W skrócie

Nations to gra planszowa dla 1 – 5 graczy o czasie rozgrywki wynoszącym 40 minut na gracza. Gracze stają na czele różnych cywilizacji i prowadzą je od czasów antycznych aż do wybuchu I Wojny Światowej. Cywilizacje bezustannie ze sobą rywalizują, dbając równocześnie o zrównoważony rozwój, ochronę przed zewnętrznymi i wewnętrznymi zagrożeniami oraz zaspokajanie najważniejszych potrzeb swoich obywateli.

Akcja gry obejmuje cztery epoki: Starożytność, Średniowiecze, Renesans i Rewolucję przemysłową. Każda epoka to 2 rundy przeznaczone na rozwój, współzawodnictwo i produkcję. Każda runda przynosi ze sobą nowe ryzyko, ale i nowe możliwości. Gracze, bacząc na siebie nawzajem, tego pierwszego muszą się wystrzegać, a drugie wykorzystywać. Potęga militarna kosztuje, ale pozwala uniknąć wyniszczających wojen, podbijać bogate kolonie oraz uzyskiwać wpływy, dzięki którym cywilizacja będzie mogła w przyszłych rundach przeprowadzać swoje działania wcześniej od konkurentów.

Podczas gry nacje będą zdobywać i tracić punkty zwycięstwa (PZ). Szczególnie ważne jest gromadzenie Ksiąg (symbolizujących narodowe dziedzictwo), gdyż na koniec każdej epoki gracze zdobywają punkty za każdą nację o skromniejszym dziedzictwie. Na koniec gry każdy gracz sumuje zdobyte przez siebie punkty pochodzące z różnych źródeł i ten, który zdobędzie ich najwięcej wygra grę jako kierujący najwspanialszą cywilizacją w historii!

Ale uwaga, Nations to wymagająca gra, szczególnie dla początkujących graczy. Czasem możecie mieć poczucie, iż gracze nie tylko przeciwko innym graczom, ale także przeciwko samej grze. Także bardziej zaawansowanym graczom zalecamy na początek rozgrywkę na łatwiejszym poziomie, a także nie używanie kart drugiego ani trzeciego poziomu. W przeciwnym razie zamiast przyjemności z gry grozić wam będzie frustracja.

Autorzy i podziękowania

Projekt gry

Einar Rosén, Robert Rosén, Nina Håkansson, Rustan Håkansson

Ilustracje na kartach

Frida Lögdberg

Projekt graficzny, instrukcja

Jere Kasanen

Pudelko, ilustracje kart kolonii

Ossi Hiekkala (www.archipictor.com)

Logo

Paul Laane (www.designaqua.com)

Wydawca

© Lautapelit.fi 2013 (www.lautapelit.fi)

Dziękujemy wszystkim za pomoc i sugestie!

Adam Jakobsson, Andrea Nini, Anna Call, Anthony Williams, Brent Lloyd, Christian Brunner, Daniel Danzer, Daniel Hammond, Eric Fridén, Erik Arnström, Erik Eriksson, Filip Wiltgren, Heikki Hyhkö, Jere Kasanen, Jessica Kang, Johan Falk, Jonatan Björkman, Jonathan Madison, Juuso Mattila, Jukka Autio, Keith Leonard, Kim Williams, Lewis Wagner, Linnea Talltjärn, Lukas Bremer, Markus Bremer, Mikael Andersson, Mikael Call, Michael Bauland, Mikko Snygg, Oskari Westerholm, Pernilla Vighagen, Peter Andersson, Pontus Nilsson, Sami Lappereläinen, Sebastian Pöder, Shawn Macleod, Simon Winter, Tomas Wallström, Toni Niittymäki, Valentina Chapolova, Vlaada Chvátil

Dziękujemy wszystkim testerom, którzy przez te lata ciężko pracowali nad rozwojem gry. To Wasz entuzjazm i wsparcie sprawiły, że dotarliśmy z projektem do końca!

Specjalne podziękowania

Ulf Lundström

Tekstury

www.cgtextures.com

Komponenty

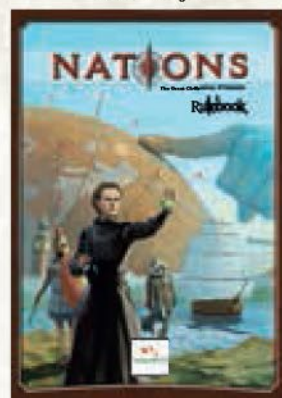
Plansza Podsumowania



Dwustronne Plansze Graczy



Instrukcja



Plansza Postępu



Robotnicy



Dyski graczy



w 5 kolorach



Notes punktacji



Karty Postępu



Karty Wydarzeń



Żywność



x36

Kamień



x36

Złoto



x36

PZ



x36



x16



x16



x16



x16



x8



x8



x8



x4

Płytki pomocy



Karty kolejności



Wojna



Runda



Architekt



Wykorzystana Akcja



Płytki Wydarzeń (wariant solo)



Sześciocienna kostka



Przygotowanie gry dla 4 graczy

Każdy gracz otrzymuje Planszę Gracza. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy użycie strony A.

Jeśli gracze zdecydują się na stronę B, wybierają Plansze w odwrotnej kolejności do ustalonej kolejności rozgrywania i po tym jak Plansza Podsumowania i Plansza Postępu zostaną przygotowane do gry. Więcej szczegółów na str. 21.



Potasujcie osobno karty Wydarzeń dla każdej epoki. Odłóżcie na razie karty Wydarzeń dla epok II-IV na bok. Podczas pierwszej rozgrywki nie używajcie kart drugiego i trzeciego poziomu zaawansowania. Więcej szczegółów na str. 11.



Żetony „50 Książ” przysługują graczom, którzy przejdą cały Tor Dziedzictwa.



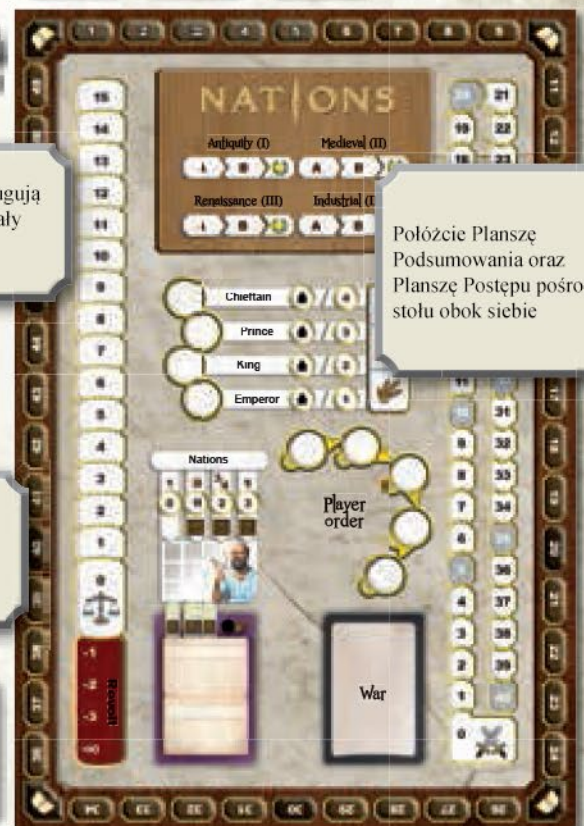
Połączcie stos potasowanych kart Wydarzeń epoki I obok Planszy Podsumowania.



Połączcie Architektów obok Planszy Podsumowania - stanowią „biuro Architektów”.



Połączcie Planszę Podsumowania oraz Planszę Postępu pośrodku stołu obok siebie





Potasujcie osobno karty Postępu dla każdej epoki. Odlóżcie na boki karty epok II-IV na bok. Podczas pierwszej rozgrywki nie używajcie kart o drugim i trzecim poziomie zaawansowania. Więcej szczegółów na str. 11.



Położcie stos potasowanych kart Postępu epoki I obok Planszy Postępu.



Położcie znaczniki Zasobów w zasięgu graczy. Stanowią „bank Zasobów”.



Przygotowanie Planszy Podsumowania

Krok 1: Losowo określacie kolejność graczy (kolejność rozgrywania). Pierwszy gracz kładzie swój dysk na polu 1 Toru Dziedzictwa. Następnie swoje dyski na kolejnych polach kładą pozostali gracze w kolejności rozgrywania. Ostatni gracz znajduje się więc najdalej na Torze. Gracze kładą swoje drugie dyski na Torze kolejności, na polach odpowiadających ich pozycji.

Krok 2: Połóżcie biały znacznik rundy na polu „A” oznaczającym epokę I (Starożytność).

Krok 3: Każdy gracz, niezależnie od innych, wybiera poziom trudności, na którym chce grać poprzez umieszczenie swojego dysku na wybranym poziomie (patrz: str. 11).

Krok 7: Umieśćcie do 3 Architektów (zależnie od liczby graczy) na przeznaczonych dla nich polach. Zależnie od karty Wydarzeń, jaka będzie obowiązywała w trakcie rundy, w grze mogą pojawić się kolejni Architekci (patrz: str. 9).

Krok 4: Każdy gracz kładzie swój kolejny dysk na polu „0” Toru Siły militarnej. W trakcie gry Tor odzwierciedla zawsze aktualną Siłę wszystkich graczy (patrz: str. 8). Siła o wartości powyżej 40 liczy się jako 40.

Krok 6: Każdy gracz kładzie swój kolejny dysk na polu „0” Toru Stabilizacji. W trakcie gry Tor odzwierciedla zawsze aktualną wartość Stabilizacji wszystkich cywilizacji (patrz: str. 8). Stabilizacja o wartości powyżej 15 liczy się jako 15; a poniżej „-3” jest umieszczana na polu „-∞”, ale liczona wedle swej faktycznej wartości.

To miejsce jest przeznaczone na karty Wydarzeń (patrz: str. 9). Podczas przygotowania gry nie odkrywajcie jeszcze karty Wydarzeń, gdyż gracze muszą wpiery wybrać swoje opcje rozwoju (patrz: str. 13).

Krok 5: W tym miejscu połóżcie czarny znacznik Wojny. Jeśli któryś z graczy wykupi kartę Wojny, zostanie ona tu umieszczona, a znacznik Wojny przeniesiony na Tor Siły militarnej (patrz: str. 15).



Przygotowanie Planszy Gracza

To miejsce jest przeznaczone dla twojego Doradcy. W trakcie gry możesz posiadać tylko jednego Doradcę na raz. Jeśli zdobędziesz nowego Doradcę, musisz usunąć poprzedniego.

Te miejsca jest przeznaczone na Budynek oraz Jednostki militarne. Na każdym z tych miejsc może znajdować się albo karta Budynku, albo karta Jednostki militarnej.

Tutaj umieszczasz zakupioną na Planszy Postępu kartę Cudu. Możesz posiadać tylko jeden Cud w trakcie budowy na raz. Jeśli zakupisz nowy Cud zanim ukończysz poprzedni, stary Cud usuwasz z gry.



Tutaj umieszczasz wybudowane Cuda. Nie możesz posiadać więcej niż 5 wybudowanych Cudów.

Te dwa miejsca są przeznaczone dla Kolonii, które podbijasz. Możesz posiadać tylko dwie Kolonie na raz. Gdy podbijesz trzecią, musisz usunąć jedną z dwóch już posiadanych. Ty wybierasz, którą.

Tutaj widnieje nazwa twojej cywilizacji.

Początkowe Zasoby i liczba Robotników danej cywilizacji. Umieść tutaj swoje Zasoby. Obszar ten nazywa się „obszarem Zasobów”.

To jest Tor Populacji. Gdy zwiększasz swoją populację, bierzesz Robotnika właśnie stąd.

Przygotowanie Planszy Postępu

Na początku gry Plansza Postępu jest pusta. Na początku każdej rundy zapełnia się ona kartami Postępu (patrz: str. 12).

W trakcie gry gracze zakupują karty z Planszy Postępu, a ich cena zależy od rzędu, w którym się znajdują. Każda karta w górnym rzędzie kosztuje 3 sztuki złota, w środkowym rzędzie 2 sztuki złota, a w dolnym 1 sztukę złota (patrz: str. 14).

pusta Plansza Postępu



plansza Postępu zapełniona kartami w rozgrywce 4-osobowej



Nazewnictwo w grze

Zasoby

W grze występują cztery rodzaje Zasobów: Złoto, Kamień, Żywność i Księgi. Złoto służy do kupowania kart Postępu, Kamień do wysyłania Robotników do pracy w Budynkach i Jednostkach militarnych oraz do wznoszenia Cudów, Żywność chroni przed głodem oraz umożliwia wzrost populacji, a Księgi zapewniają punkty zwycięstwa na koniec każdej epoki. Czerwone kręgi symbolizują zdobywanie określonego Zasobu, a czarne jego konsumpcję / ponoszenie kosztów utrzymania.



Punkty zwycięstwa

W trakcie gry nacje zdobywają oraz tracą punkty zwycięstwa (PZ). Żółte kręgi z liśćmi laurowymi symbolizują zdobywanie PZ, a czarne ich utratę.



Stabilizacja i Siła militarna

Stabilizacja oraz Siła militarna nie są produkowane w fazie Rezolucji (patrz: str. 18). Ich wartość zmienia się na bieżąco, gdy zaistnieją w grze czynniki na nie wpływające. Sumaryczna wartość obu wskaźników może być w każdej chwili przeliczona poprzez przegląd kart Postępu na Planszy Gracza (Stabilizacja i Siła militarna) oraz pustych miejsc na Torze Populacji (Stabilizacja).

Siła militarna zapewnia ochronę przed Wojną i Wydarzeniami, pomaga podbijać Kolonie, rozgrywać Bitwy oraz wykonywać akcje wcześniej od przeciwników.

Stabilizacja osłabia efekty Wojny i negatywnych Wydarzeń oraz umożliwia wzrost populacji. Wysoka Stabilizacja oznacza zadowolenie i przygotowanie narodu do wojny, podczas gdy niska Stabilizacja oznacza problemy z nastrojami społecznymi i przestępczością.

Czerwone kwadraty oznaczają wzrost Stabilizacji i Siły militarnej, a czarne ich obniżenie.



Robotnicy

Robotnicy reprezentują populację kraju. Możesz umieścić jednego lub kilku Robotników na kartach Budynków i Jednostek militarnych, aby skorzystać z funkcji tych kart.





Karty Postępu

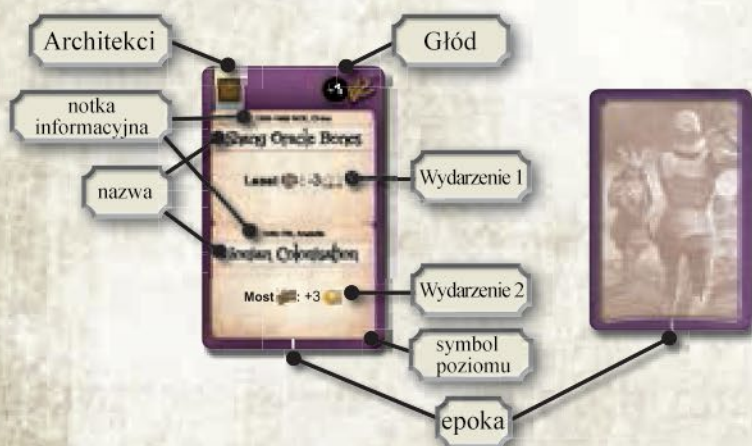
W trakcie gry gracze zakupują karty Postępu z Planszy Postępu. Karty te reprezentują działania, jakie cywilizacje podjęły na rzecz swojego rozwoju. Karty dzielą się na 8 rodzajów: Doradcy, Bitwy, Budynki, Kolonie, Złote Wieki, Jednostki militarne, Wojny i Cuda. Szczegółowe opisy wszystkich kategorii znajdują się na str. 15-16.



Wydarzenia

Na końcu rundy, po tym jak wszyscy gracze wykonają swoje akcje, przeprowadzą produkcję i konsumpcję, wchodzi w życie dwa historyczne Wydarzenia (patrz: str. 19) nazywane w skrócie Wydarzeniami. Wydarzenia są odkrywane na początku każdej rundy w fazie Utrzymania (patrz: str. 13), więc gracze mają czas, aby się do nich przygotować przez całą fazę Akcji.

Niektóre Wydarzenia są pozytywne, inne negatywne. Większość z nich dotyczy graczy, którzy spełnili określony warunek, np. dysponują największą Siłą militarną. Karty Wydarzeń określają także dodatkową liczbę Architektów dostępną w bieżącej rundzie oraz ilość Żywności, jaką każda nacja będzie musiała posiadać w fazie Rezolucji, aby zapobiec klęsce Głodu.



Rozstrzygnięcie remisów

Jeśli w jakiejś kwestii między graczami zachodzi remis, to w przypadku nagrody, nie otrzymuje jej żaden z graczy (gracz musi być samotnym liderem w danym aspekcie, aby otrzymać nagrodę), a w przypadku kary otrzymują ją wszyscy remisujący gracze. Wszystkie nacje o ujemnej wartości Stabilizacji (tj. w stanie Rewolty) uznaje się za remisujące pod względem wartości Stabilizacji niezależnie od jej faktycznej wartości.

Utrata Zasobów

Jeśli gracz ma utracić część Zasobów i nie posiada ich wystarczająco dużo, aby pokryć stratę, traci wszystko, co posiada plus 1 PZ. Dodatkowo traci 1 Księgę za każdy brakujący Zasób.

Jeśli gracz ma utracić Księgi i nie posiada ich wystarczająco dużo, aby pokryć stratę, jego znacznik pozostaje na wartości „0” na Torze Dziedzictwa, w zamian traci 1 PZ plus 1 dowolny inny Zasób za każdą brakującą Księgę.

W trakcie jednej rundy gracz może utracić co najwyżej 1 PZ za każdy brakujący rodzaj Zasobu. Gracz nie może posiadać mniej niż 0 PZ.

Usuwanie

Określenie „usuń” oznacza usunięcie danego elementu (zazwyczaj karty) z obszaru gry i odłożenie go do pudełka. Niektóre karty Postępu działają w ten sposób, iż są usuwane po spełnieniu określonego warunku, np. posiadania najmniejszej Siły militarnej. Warunki takie mogą zostać spełnione w dowolnym momencie, nawet w trakcie tury innego gracza. W chwili, gdy warunek jest spełniony kartę należy natychmiast usunąć z gry.

Migracja Robotników

Określenie „weź Robotnika” oznacza przeniesienie Robotnika z Toru Populacji do obszaru Zasobów. Określenie „zwróć Robotnika” oznacza odłożenie Robotnika z powrotem na Tor Populacji. W obu przypadkach to gracz decyduje, w/z której sekcji umieszcza/zabiera Robotnika (sekcja Żywności lub Stabilizacji).

Gracz może, na przykład, wziąć trzech Robotników z sekcji Żywności i żadnego z sekcji Stabilizacji. Sekcja nie może mieścić więcej niż 4 Robotników. Jeśli gracz musi zwrócić Robotnika, a na Torze Populacji nie ma już miejsca, umieszcza go nad Torem. Gdy następnym razem będzie brał Robotnika, weźmie w pierw „wolnego” Robotnika znad Toru.

Pamiętaj: Aby zdobyć nagrodę musisz być samotnym liderem w danej dziedzinie, nawet w rozgrywce 2-osobowej. Jeśli remis występuje na ostatnim miejscu, kara dotyka wszystkich remisujących w pełnym wymiarze. W jednej rundzie możesz utracić maksymalnie 1 PZ za każdy rodzaj Zasobu, jakiego nie posiadasz w wystarczającej ilości. To oznacza, że w sumie możesz stracić w trakcie jednej rundy 4 PZ.



Przykład: Tracisz tylko 1 PZ, nawet jeśli nie posiadasz wystarczającej ilości Żywności zarówno podczas rozpatrywania Wydarzenia jak i klęski Głodu i podczas fazy Produkcji.

Migracja Robotników do pracy

Określenie „wysyłanie Robotników do pracy” odnosi się do umieszczania Robotników na kartach Budynków bądź Jednostek militarnych na Planszy Gracza. Wymaga to uiszczenia opłaty, która jest przedstawiona na karcie jako koszt wysłania Robotnika. Gracz może wysyłać Robotników pochodzących z jego obszaru Zasobów lub z innych Budynków lub Jednostek militarnych, ale nie bezpośrednio z Toru Populacji.

Zwolnienie Robotnika oznacza jego przesunięcie z karty na Planszy Gracza do obszaru Zasobów.

Zatrudnienie

Zatrudnienie Architekta oznacza przeniesienie Architekta z pola Architektów na kartę Cudu będącego w trakcie budowy. Wymaga to opłacenia kosztu budowy wyrażonego w Kamieniach.

Interpretacja tekstu

Tekst na kartach Postępu może zawierać następujące znaki:
„ / ” oznacza wybór pomiędzy wymienionymi elementami. Gracz może wybrać tylko jeden element. Na przykład, dzięki karcie Plac Św. Marka gracz może raz na rundę zamienić 2 Złota na: 5 Książ, albo na 5 Żywności, albo na 5 Kamieni.

„ : ” oznacza rezultat akcji albo działania, bądź spełnienie warunku. Na przykład, Wielka Latarnia zapewnia graczowi Księgę po zakupie karty Postępu o koszcie 3 sztuk Złota. Katedra Notre Dame zapewnia 3 Księgi w fazie Produkcji, jeśli gracz posiada najwyższy poziom Stabilizacji spośród wszystkich graczy.



Karty pierwszego, drugiego i trzeciego poziomu zaawansowania

W grze występują karty Postępu o trzech poziomach zaawansowania. Podczas pierwszych rozgrywek zalecamy używanie tylko kart poziomu pierwszego. Dopiero po rozegraniu kilku gier dołączcie karty poziomu drugiego i / lub trzeciego.

Symbole:

- » poziom pierwszy, bez symbolu
- » poziom drugi: +
- » poziom trzeci: ✖
- » karty promocyjne: ●



Wielkie Księstwo Finlandii jest kartą promocyjną, dostępną tylko w pierwszym nakładzie gry.

Poziomy trudności

Gra posiada wbudowany mechanizm wyrównywania szans, który pozwala graczom o różnym stopniu doświadczenia cieszyć się zbalansowaną rozgrywką. Na początku gry, każdy gracz wybiera jeden z czterech poziomów trudności: wódz, książę, król i cesarz.

Niech was nie zwiedzie fakt, że różnica między nimi ujawnia się wyłącznie w etapie „Rozwoju” w fazie Utrzymania (patrz: str. 13). To naprawdę znacząca różnica!

Przebieg gry

Każda runda składa się z następujących faz:

FAZA UTRZYMANIA (str.12-13)

- 1. Znacznik rundy:** Przesuńcie znacznik na pole kolejnej rundy
- 2. Karty Postępu:** Uzupełnijcie Planszę Postępu
- 3. Rozwój:** Weź. ♣ albo 🍌 / 🌾 / 🍷
- 4. Nowe Wydarzenia:** Odkryjcie nową kartę Wydarzeń
- 5. Architekci:** Uzupełnijcie pola Architektów

FAZA AKCJI (str.14-17)

- A. Zakup karty Postępu**
- B. Wysyłanie Robotników do pracy** ♣
- C. Zatrudnianie Architektów** 🍷

FAZA REZOLUCJI (str.18-19)

- 1. Produkcja:** Budynki + Jednostki militarne + Kolonie + Cuda + Doradcy. Pamiętajcie o konsumpcji / kosztach utrzymania
- 2. Kolejność rozgrywania:** Uaktualnijcie kolejność graczy
- 3. Wojna:** Pokonany traci PZ i Zasoby
- 4. Wydarzenia:** W życie wchodzi oba Wydarzenia z karty
- 5. Głód:** Konsumpcja Żywności w ilości wskazanej na Karcie Wydarzenia
- (6.)** 📖: Przeprowadźcie punktowanie na koniec epoki

Faza Utrzymania i faza Rezolucji to techniczne fazy gry pozwalające śledzić rozwój cywilizacji gracza. Sercem gry jest faza Akcji.



Faza Utrzymania

Przeprowadźcie następujące działania w podanej kolejności:

1. Znacznik rundy

Przesuńcie znacznik na kolejne pole. Pomińcie ten i kolejny krok podczas pierwszej rundy gry.



2. Karty Postępu

Usuńcie karty pozostałe w 1. i 2. rzędzie Planszy Postępu. Następnie przesuńcie karty pozostałe w 3. rzędzie do 1. rzędu. Aby odróżnić te karty od nowych kart, umieśćcie je jak najbardziej z lewej strony rzędu. Dobierzcie nowe karty ze stosu odpowiedniej epoki i uzupełnijcie wszystkie wolne miejsca aktywne dla danej liczby graczy. Na przykład, w rozgrywce 4-osobowej aktywne są kolumny od 1 do 6.



Przykład: Gracz władający Egiptem wybiera powiększenie swojej populacji i bierze Robotnika z sekcji Żywności. Wcześniej gracz wziął już jednego Robotnika z tej sekcji (podczas gdy z sekcji Stabilizacji nie wziął żadnego), więc wymagana ilość Żywności dla populacji Egiptu wzrasta z 3 do 3+3=6 na rundę.



3. Rozwój

Każda nacja, w kolejności odwrotnej do kolejności rozgrywania, decyduje, czy chce powiększyć swoją populację, czy zadbać o dodatkowe zasoby. Aby zwiększyć populację, gracz bierze Robotnika z wybranej sekcji i przenosi do obszaru Zasobów. Każdy Robotnik wzięty z Toru Populacji albo obniża natychmiast poziom Stabilizacji kraju o 3, albo powoduje wzrost konsumpcji Żywności o 3, który to wzrost trzeba uwzględnić podczas Produkcji w fazie Rezolucji (patrz: str. 18).

Cywilizacje, które decydują się otrzymać dodatkowe Zasoby wybierają albo dodatkową Żywność, albo Kamień, albo Złoto. Gracz otrzymuje taką liczbę wybranego Zasobu, jaka odpowiada wybranemu poziomowi trudności (np. gracz na poziomie „książę” otrzymuje 3 sztuki). Nie można mieszać Zasobów, gracz może otrzymać tylko jeden rodzaj Zasobu.



4. Nowe Wydarzenia

Dobierzcie jedną kartę Wydarzeń ze stosu bieżącej epoki i połóżcie ją odkrytą na polu Wydarzenia na Planszy Podsumowania. Wydarzenia widniejące na karcie wejdą w życie w fazie Rezolucji (patrz: str. 19).

5. Architekci

Przenieście Architektów pozostałych na polu Architektów na Planszy Podsumowania do biura Architektów. Następnie umieśćcie 0 (dla 1 gracza), 1 (dla 2 graczy), 2 (dla 3-4 graczy) lub 3 (dla 5 graczy) nowych Architektów na polu plus dodatkowo tylu, ilu wskazuje karta Wydarzeń (informacja w górnej części karty). Jeśli podczas przygotowania gry rozmieściliście już Architektów w liczbie zależnej od liczby graczy, to w pierwszej rundzie dodajcie tylko Architektów wynikających z karty Wydarzeń.

Przykład: W rozgrywce 4-osobowej karta Wydarzeń wskazuje 1 Architekta. Na polu Architektów należy więc umieścić 2+1=3 Architektów.



Niektóre karty Postępu zapewniają graczom co rundę „prywatnych” Architektów. W tym momencie gry sprawdźcie, czy na tych kartach znajduje się odpowiednia liczba Architektów (zazwyczaj jeden). Architekci na karcie w przypadku niewykorzystania nie kumulują się. Jeśli gracz w trakcie rundy zakupi taką kartę, wraz z nią otrzymuje od razu Architekta/ów.



Faza Akcji

To kluczowa faza każdej rundy. Gracze, w kolejności rozgrywania, wykonują po jednej akcji do momentu, aż wszyscy spasują. Po spasowaniu gracz nie może już w bieżącej rundzie podejmować żadnych akcji.

Akcje

Gracze mogą wykonywać zasadniczo 3 akcje:

- A. Kupić kartę Postępu
- B. Wysłać Robotnika do pracy na karcie Budynku lub Jednostki militarnej
- C. Zatrudnić Architekta do budowy Cudu

Gracz w swojej turze może wykonać jedną z powyższych akcji lub spasować. Niektóre karty Postępu pozwalają dodatkowo na wykonanie akcji specjalnej. Po wykonaniu takiej akcji gracz umieszcza na karcie Postępu żeton „wykorzystanej akcji”.

A. Zakup karty Postępu

Aby zakupić kartę Postępu, gracz opłaca jej koszt w Złocie widniejący po lewej stronie rzędu, w którym karta się znajduje i natychmiast jej używa. Nie można kupić karty „na później”. Zależnie od zakupionej karty gracz:

- i. Umieszcza ją na swojej Planszy Gracza na polu o tym samym kolorze obwódki (Budynek, Jednostka militarna, Doradca, Kolonia, Cud);
- ii. Odrzuca kartę po zastosowaniu jej efektu (Bitwa, Złoty Wiek);
- iii. Umieszcza ją w polu „Wojna” na Planszy Podsumowania (Wojna).

Liczba miejsc na Planszy Gracza przeznaczonych pod dany rodzaj kart jest ograniczona. Jeśli gracz nie posiada już wolnych miejsc dla danego rodzaju karty, odrzuca jedną z kart leżących już na planszy, aby zrobić miejsce dla nowej karty. Usunięte w ten sposób karty nie mogą być ponownie użyte (także te nadrukowane na planszy, jeśli zostały już zakryte nową kartą).



Pamiętajcie zaktualizować wskaźniki Siły militarnej i Stabilizacji natychmiast po zakupie nowej karty, zakryciu starej, umieszczeniu Robotnika na karcie lub jego zdjęciu z karty.



Przykład: Koszt umieszczenia Robotnika na Ziguracie wynosi 1 Kamień. Każdy Robotnik umieszczony na tej karcie powoduje natychmiastowy wzrost Stabilizacji kraju o 2, a w fazie Produkcji każdy Robotnik produkuje 1 Kamień. Na koniec gry, pierwszy i drugi Robotnik umieszczony na karcie przyniosą graczowi po 1 PZ.



Budynek

Nowe Budynki mogą zastępować istniejące Budynki i Jednostki militarne. Gracz może, na przykład, posiadać w jednym momencie nawet 5 różnych Budynków. Gdy gracz zastępuje starą kartę Budynku nową kartą Budynku lub Jednostki militarnej, Robotnicy z usuwanej karty są przenoszeni z powrotem do obszaru Zasobów. W fazie Rezolucji każdy Robotnik stojący na karcie Budynku produkuje Zasoby wyszczególnione w górnej części karty. Manewrując kartami gracz powinien natychmiast dostosowywać wartość Stabilizacji na torze. Budynki bez Robotników nie generują żadnych efektów.

Przykład: Wartość Ataku Hoplitów wynosi 3, jeśli na karcie znajduje się co najmniej 1 Robotnik. Koszt umieszczenia Robotnika na karcie to 1 Kamień. Każdy Robotnik zwiększa Siłę militarną o 3 i w fazie Produkcji konsumuje 1 Kamień. Na koniec gry pierwszy i drugi Robotnik na karcie przynoszą graczowi po 1 PZ.



Jednostki militarne

Nowa karta Jednostki militarnej może zastąpić starą kartę Jednostki militarnej lub Budynku. Gracz może, na przykład, posiadać 3 karty Jednostek militarynych w danym momencie. Gdy leżąca na planszy karta Jednostki militarnej jest zastępowana przez nową kartę Budynku lub Jednostki militarnej, Robotnicy z zastępowanej karty są przenoszeni do obszaru Zasobów. Każdy Robotnik umieszczany na karcie natychmiast zwiększa wartość Siły militarnej o wartość wyszczególnioną w górnej części karty. Jeśli karta posiada koszt utrzymania, trzeba go uwzględnić natychmiast (Stabilizacja) lub opłacić w fazie Rezolucji (Zasoby).

Każda karta Jednostki militarnej posiada wartość Ataku. Ta wartość może być wykorzystana w Bitwie, jeśli na karcie znajduje się co najmniej jeden Robotnik. Więcej Robotników na karcie nie zwiększa wartości Ataku. Karta Jednostki militarnej bez Robotników nie generuje żadnych efektów.

Przykład: Gdy gracz podbija Macedonię, jego Siła militarna natychmiast wzrasta o 2.



Kolonia

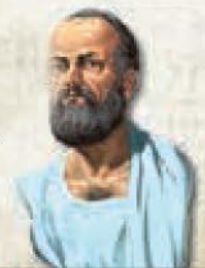
Aby zakupić Kolonię, Siła militarna gracza musi być równa lub wyższa od Siły wymaganej przez Kolonię. Po zakupie Kolonii, wymagania przestają obowiązywać i gracz może obniżyć wartość swojej Siły bez konsekwencji względem już posiadanej Kolonii. Po zakupie Kolonii gracz natychmiast wprowadza jej efekty w życie.

Wojna

Każdy z graczy w ramach swojej akcji może zakupić kartę Wojny. W każdej rundzie dostępna jest tylko jedna karta Wojny. Gdy któryś z graczy zakupi kartę Wojny żaden inny gracz nie może już w bieżącej rundzie tego zrobić. Po zakupie karty należy umieścić w polu Wojny na Planszy Podsumowania, a znacznik Wojny umieścić na wartości równej Sile militarnej nacji, która zakupiła kartę Wojny. W fazie Rezolucji każda nacja o niższej Sile militarnej niż wskazana przez znacznik Wojny poniesie porażkę (patrz: str. 19). Znacznik Wojny pozostaje cały czas na pierwotnej wartości Siły, nawet jeśli zmieni się wartość Siły nacji, która zakupiła kartę Wojny. Jeśli jednak w fazie Rezolucji nacja ta będzie posiadała mniejszą wartość Siły, to sama także dozna porażki.



Nacja, która nie posiada żadnego wojska także może kupić kartę Wojny. W konsekwencji, w wojnie o sile „0” nie będzie pokonanych.



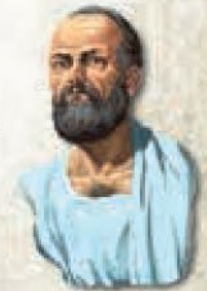
Bitwa

Gdy gracz kupuje kartę Bitwy, natychmiast otrzymuje Księgi, Żywność, albo Kamień, a następnie usuwa kartę z gry. Gracz decyduje, jaki jeden rodzaj Zasobów chce otrzymać. Ilość wybranego Zasobu zależy od wartości Ataku najsilniejszej karty Jednostki militarnej gracza (liczą się tylko karty, na których znajdują się Robotnicy). Wartość Ataku jest stała i nie wzrasta wraz z kolejnymi umieszczanymi na karcie Robotnikami. Gracz może kupić Bitwę, tylko jeśli posiada co najmniej jedną kartę Jednostki militarnej z co najmniej jednym Robotnikiem.



Przykład: Niebieski posiada 3 Robotników na karcie Hoplitów. Wartość Ataku karty wynosi 3.

Pamiętajcie, że aby zakupić kartę Bitwy, gracz musi posiadać co najmniej 1 Robotnika na co najmniej 1 karcie Jednostki militarnej, ale wartość Ataku karty jest jednorazowa i nie wzrasta wraz z kolejnymi umieszczanymi na niej Robotnikami.



Cud

Gracz umieszcza zakupioną kartę Cudu na swojej planszy w polu „Cud w budowie”. Gracz może posiadać tylko jeden Cud w budowie na raz. Jeśli gracz zakupi nowy Cud, podczas gdy nie ukończył jeszcze budowy poprzedniego, stary Cud musi odrzucić z gry wraz ze wszystkimi znajdującymi się na nim Architektami. Po zakończonej budowie Cudu (tj. zakończonej budowie ostatniej jego sekcji), wchodzi w życie efekty działania Cudu i jeśli posiada on zdolność produkcji, uaktywni ją w kolejnych fazach Rezolucji.



Doradca

Gracz umieszcza zakupioną kartę Doradcy na swojej planszy w polu zarezerwowanym dla Doradców. Gracz może posiadać tylko jednego Doradcę na raz, chyba że posiada kartę Postępu pozwalającą złamać tę regułę.

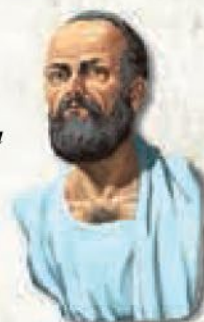
Złoty Wiek

Karta Złotego Wieku daje graczowi wybór. Gracz może albo otrzymać Zasoby przedstawione na karcie, albo zdobyć 1 PZ płacąc wymaganą liczbę Zasobów w dowolnej kombinacji Kamieni, Złota, Żywności lub Ksiąg. Kartę po wykorzystaniu należy odrzucić z gry.

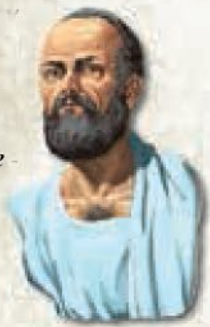
Jeśli gracz posiada bonus do kart Złotego Wieku, otrzymuje więcej Zasobów lub płaci mniej za punkt zwycięstwa. Wielkość bonusu zależy od liczby widniejącej przy nim. Bonusy się kumulują, ale 1 PZ nie może kosztować mniej niż 0.

Przykład: Persja kupuje kartę Złoty Wiek Renesansu i decyduje pomiędzy otrzymaniem 2 Kamieni lub zapłatą 3 Zasobami za 1 PZ (np. 1 Żywnością i 2 Księgami). Gdyby Persja posiadała kartę Uraniborg (bonus Złotego Wieku: 2), gracz miałby wybór pomiędzy 4 Kamieniami lub zapłatą 1 Zasobem za 1 PZ.

Z każdej karty Złotego Wieku Gracz może zakupić tylko 1 PZ, a cena punktu wzrasta z każdą epoką. Pamiętajcie, że za punkt można płacić kombinacją Zasobów, włączając w to Księgi.



Pamiętajcie, aby natychmiast zaktualizować wartość Siły militarnej i Stabilizacji po umieszczeniu na karcie Robotnika, wyprodukowaniu Zasobów i ich konsumpcji w fazie Rezolucji.



Przykład: Robotnik z karty Konkwistadora zostaje przeniesiony na kartę Kolei. Gracz płaci 4 Kamienie, obniża wartość Siły militarnej o 7 i zwiększa swoją Stabilizację o 3.



To moja ulubiona akcja! Pamiętaj jednak, że jeśli zakupisz nowy Cud przed ukończeniem starego, to niedokończony Cud jak i Architekci przy nim pracujący oraz wykorzystane do budowy Kamienie przepadną.



B. Wysłanie Robotnika do pracy

Pusta karta Budynku lub Jednostki militarnej nie generuje żadnego efektu. Aby umieścić na karcie Robotnika, należy opłacić jego koszt w Kamieniach. Robotnik może pochodzić albo z obszaru Zasobów, albo innego Budynku lub Jednostki militarnej. Gracz może umieścić na jednej karcie kilku Robotników, pomnażając w ten sposób efekt karty, ale może to robić po jednym Robotniku na turę. Gracz może w dowolnym momencie swojej tury zdjąć Robotnika z karty Budynku lub Jednostki militarnej. Zdjęcie Robotnika nie jest akcją, więc gracz może to zrobić, na przykład, bezpośrednio przed spasowaniem lub zakupem karty Wojny. Gracz może zdjąć dowolną liczbę Robotników z kart za jednym razem. Efekt generowany przez każdego umieszczanego na karcie Robotnika widnieje w górnej części karty Budynku lub Jednostki militarnej. Budynki produkują surowce i /lub zwiększają Stabilizację kraju. Jednostki militarne zwiększają Siłę militarną i konsumują Zasoby i /lub obniżają poziom Stabilizacji.

Gracz może umieszczać Robotników tylko na kartach Budynków i Jednostek militarnych. Gdy gracz zdejmie Robotnika z karty jego efekty natychmiast ustają. Nie można umieszczać Robotników na kartach Kolonii, Cudów i Doradców.

C. Zatrudnienie Architekta

Cud leżący na polu „Cudu w budowie” składa się z sekcji. Aby wybudować jedną sekcję Cudu, gracz bierze Architekta z Planszy Podsumowania, umieszcza go na pierwszej wolnej sekcji od lewej strony i płaci koszt budowy wyrażony w Kamieniach.

Jeśli w danej chwili nie ma dostępnych Architektów, gracz nie posiada Cudu w budowie, albo nie posiada wystarczającej liczby Kamieni, aby zapłacić za budowę, gracz nie może wybrać tej akcji.

Po wybudowaniu ostatniej sekcji Cudu, gotowy Cud należy przesunąć natychmiast na pole Cudu na Planszy Gracza. Gracz może położyć kartę na karcie innego Cudu, który tym samym uznaje się za zniszczony. Architektów wykorzystanych do budowy należy odłożyć do biura Architektów.

Niektóre karty pozwalają na użycie dodatkowych Architektów oprócz tych znajdujących się w puli dostępnej dla wszystkich graczy. Jeśli gracz zakupi taką kartę, kładzie na niej dodatkowych Architektów pochodzących bezpośrednio z biura Architektów. Także z biura pochodzą Architekci generowani przez efekty Wydarzeń.

Faza Rezolucji

Przeprowadźcie następujące czynności w podanej kolejności:

1. Produkcja

Wszystkie nacje przeprowadzają produkcję równocześnie. Gracz podlicza produkcję i konsumpcję kolejnych Zasobów w kolejności podanej na karcie pomocy (Złoto, Żywność, Kamień, Księgi). W tym celu należy podsumować całkowitą produkcję i konsumpcję każdego Zasobu na Planszy Gracza, pamiętając o pomnażaniu produkcji i konsumpcji w przypadku kilku Robotników na kartach Budynków i Jednostek militarnych.

Następnie gracz otrzymuje (lub oddaje do banku) wyliczoną sumę Zasobu. Otrzymane Zasoby umieszcza w obszarze Zasobów.

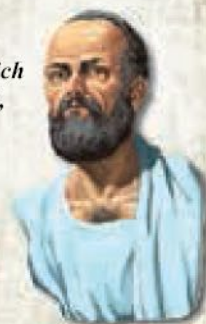
Jeśli suma posiadanych Ksiąg przekroczy 50, gracz otrzymuje żeton „50+” i kontynuuje zliczanie od pola „0”.

Wszystkie cywilizacje w stanie Rewolty (czyli z ujemną wartością Stabilizacji) tracą 1 Księgę za każdy punkt Stabilizacji poniżej zera oraz 1 PZ bez względu na liczbę ujemnych punktów Stabilizacji.

Jeśli gracz nie posiada wystarczającej liczby Kamieni, Złota lub Żywności, traci 1 Księgę za każdy brakujący Zasób. Jeśli gracz nie posiada już żadnych Ksiąg, a miałby nadal je tracić, pozostawia znacznik na polu „0” i traci w zamian 1 PZ i dodatkowo 1 dowolny inny Zasób za każdą brakującą Księgę. Jeśli gracz nie posiada żadnych PZ, nie traci punktów, gdyż nie może ich posiadać mniej niż 0.

Przykład: Jeśli gracz ma oddać do banku 5 Kamieni, a posiada tylko 2, oddaje 2 Kamienie i dodatkowo traci 1 PZ oraz 3 Księgi.

Pamiętajcie, aby przejrzeć wszystkie karty Postępu na swoich planszach, łącznie z Doradcami, Cudami i Koloniami. Nie zapomnijcie opłacić kosztów utrzymania!

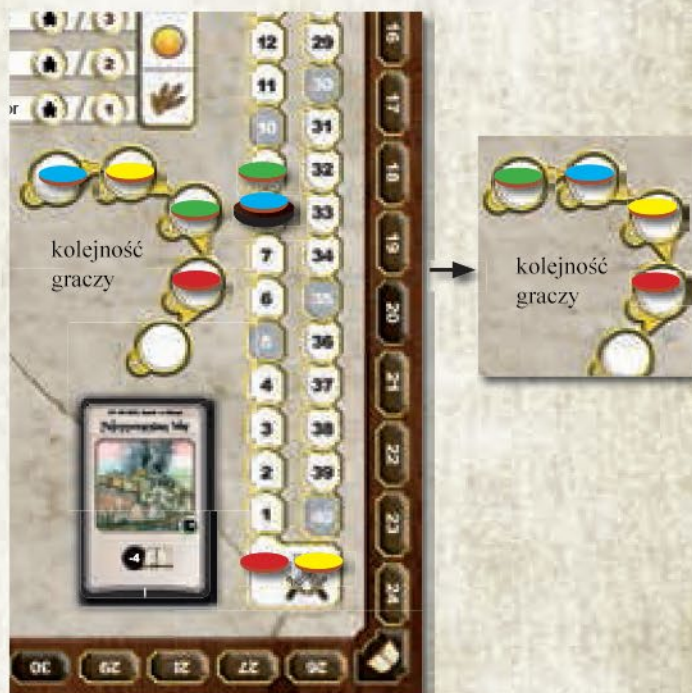


produkcja Żywności: +2-1+3+2-2-3=+1

2. Kolejność graczy

Określcie kolejność graczy na nową rundę gry. Zależy ona od Siły militarnej, gdzie gracz o największej Sile zostaje pierwszym graczem, a słabsi gracze ustawiają się kolejno za nim. W przypadku remisu, decyduje wyższa wartość Stabilizacji. Jeśli remis się utrzymuje, wzajemna kolejność remisujących graczy pozostaje taka sama jak w zakończonej właśnie rundzie.

Przydzielcie karty Kolejności zgodnie z nowymi ustaleniami i zaktualizujcie Tor Kolejności na Planszy Podsumowania.



Pamiętajcie, aby zmniejszy stratę Zasobów o dodatnią wartość Stabilizacji. Utrata PZ nie może zostać pomniejszona.



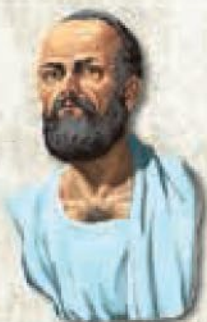
Przykład: Kolejność graczy jest następująca: Chiny, Persja, Rzym. Rzym decyduje jako pierwszy, czy zapłacić 2 Żywności, czy przesunąć się na ostatnią pozycję. Następnie decyduje Persja, na końcu Chiny. Nacje, które nie zapłaciły przechodzą na koniec kolejności zachowując dotychczasowy porządek względem siebie. Te, które zapłaciły, przechodzą na początek, także zachowując dotychczasową kolejność. Więc jeśli Rzym zdecydowałby się zapłacić, podczas gdy inne nacje nie, nowa kolejność przedstawiałaby się następująco: Rzym, Chiny, Persja.



Jeśli gracz nie może zapłacić wymaganej ilości Żywności, płaci tyle, ile może i dodatkowo traci 1 PZ oraz traci tyle Ksiąg, ile Żywności nie zapłacił. Gracz może w jednej rundzie stracić tylko 1 PZ za każdy rodzaj Zasobu, którego nie posiada w wystarczającej ilości.



Na końcu każdej epoki, czyli po rundach 2, 4, 6 i 8, następuje podliczenie posiadanych Ksiąg.



3. Wojna

Nacje o Sile militarnej równej lub wyższej od Siły Wojny są bezpieczne. Nacje o Sile niższej od Siły Wojny doznają porażki. Liczba Zasobów, jakie w wyniku porażki traci każda pokonana nacja jest wyszczególniona u dołu karty Wojny. Jeśli wartość Stabilizacji nacji jest większa od 0, strata Zasobów jest pomniejszana o tę wartość. Jest więc możliwe, że nawet pokonany gracz nie straci żadnych Zasobów. Niemniej, wszystkie pokonane nacje tracą 1 PZ, tak jak pokazano na Karcie Wojny, nawet jeśli nie utraciły żadnych Zasobów. Utrata PZ nie może być pomniejszana przez wartość Stabilizacji. Po rozstrzygnięciu Wojny, jej kartę należy odrzucić, a znacznik Wojny umieścić z powrotem na polu Wojny.

4. Wydarzenia

Wydarzenia z karty Wydarzeń należy rozstrzygać w kolejności od góry karty.

Jeśli dwie lub więcej nacji remisuje pod względem największej Siły militarnej, żadna z nich nie otrzymuje nagrody.

Jeśli dwie lub więcej nacji remisuje co do „najniższej wartości” danego wskaźnika (lub spełniają warunek „najsłabszej” w przypadku Siły militarnej), wszystkie one otrzymują pełną karę. Wszystkie nacje o ujemnej wartości Stabilizacji traktowane są jako remisujące co do najniższej wartości Stabilizacji.

Niektóre Wydarzenia zmieniają kolejność

graczy. Jeśli kilka nacji zostaje poddanych działaniu takiego Wydarzenia, rozstrzygnięcie następuje w dotychczasowej kolejności graczy.

Jeśli kilka nacji dokonuje wyboru w tym samym czasie, to gracze podejmują decyzje w kolejności odwrotnej do kolejności rozgrywania (ostatni gracz decyduje jako pierwszy). Po tym jak wszyscy gracze zadecydują, Wydarzenie wchodzi w życie równocześnie dla wszystkich graczy.

Niektóre Wydarzenia zwiększają lub zmniejszają liczbę Robotników. Otrzymywani w ten sposób Robotnicy są zawsze zabierani z Toru Populacji na Planszy Gracza, a traceni są zwracani na Tor Populacji. Gracz wybiera, z której sekcji bierze, lub do której sekcji oddaje Robotnika.

5. Głód

Wszyscy gracze muszą zapobiec klęsce Głodu i oddać tyle Żywności, ile wskazano w górnej części karty Wydarzeń.

(6.) Punktowanie na koniec epoki

Na koniec epoki każda nacja otrzymuje 1 PZ za każdą inną nację, która zgromadziła mniej Ksiąg.



Przykład: Na koniec epoki Starożytności Niebieski posiada 13 Ksiąg, Żółty 11, Zielony 11, a Czerwony 4. Niebieski otrzymuje 3 PZ, Żółty i Zielony po 1 PZ, a Czerwony 0 PZ.

Koniec gry

Na koniec 8. rundy, w fazie Rezolucji gracze otrzymują standardowo punkty za zgromadzone Księgi, po czym następuje Końcowe Punktowanie.

Końcowe punktowanie

Do podliczenia punktów każdej nacji użyjcie Notesu Punktacji, w którym kolejno zapiszcie:

A. PZ z gry

B. Kolonie



C. Cuda



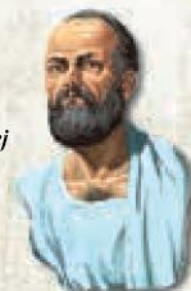
D. Budynki i Jednostki militarne



E. Zasoby



Pomimo tego, że ostatnia część Końcowego Punktowania została nazwana „Zasoby”, nie zapomnijcie do sumy dodać także wartości Siły militarnej i Stabilizacji!



A. PZ z gry

PZ z gry to suma wartości żetonów punktowych, jakie gracz posiada na koniec gry (te, z którymi startował plus / minus te, które zdobył / stracił w trakcie rozgrywki).

B. Kolonie



Gracz dodaje PZ ze swoich Kolonii.

C. Cuda



Gracz dodaje PZ ze swoich Cudów, włączając jakiegokolwiek bonusu z nich wynikające.

D. Budynki i Jednostki militarne



Gracz sumuje PZ z Robotników umieszczonych na kartach Budynków i Jednostek militarnych. Liczba punktów za każdego Robotnika na karcie znajduje się pod ilustracją na karcie. Pierwszy Robotnik na karcie przynosi graczowi PZ wyszczególnione po lewej stronie, każdy kolejny te wyszczególnione na prawo. Jeśli na karcie znajduje się więcej Robotników niż pół punktowych, nadmiarowi Robotnicy nie przynoszą punktów. Budynki i Jednostki militarne bez Robotników nie przynoszą żadnych punktów.

E. Zasoby



Gracz sumuje ilość pozostałego mu Złota, Żywności i Kamieni oraz zgromadzonych Ksiąg. Do tej sumy dodaje wartość swojej Siły militarnej oraz Stabilizacji. Za każde zgromadzone w ten sposób 10 punktów otrzymuje 1 PZ.

Gracze podliczają wszystkie PZ i gracz z największą ich liczbą zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, rozstrzyga wyższa pozycja na Torze Kolejności.

| NATIONS | Toni | Rubi | Mk | Jarc |
|---|------|------|----|------|
| Stone of the World Map The World The World The World | 12 | 15 | 17 | 13 |
| Stone of the World Map The World The World The World | 3 | 2 | 4 | 1 |
| Stone of the World Map The World The World The World | 2 | 3 | 2 | 4 |
| Stone of the World Map The World The World The World | 17 | 15 | 19 | 13 |
| Stone of the World Map The World The World The World | 9 | 7 | 3 | 11 |
| = | 43 | 42 | 45 | 42 |

Przykład: 3 Kamienie, 7 Złota, 5 Żywności, 6 Ksiąg, 10 Siły militarnej i 6 Stabilizacji daje razem 37, więc gracz otrzymuje 3 PZ.

Dodatkowe zasady i objaśnienia

Zalecenia dotyczące nauki gry

» Grając z osobami początkującymi używajcie tylko kart poziomu pierwszego, strony A Plansz Graczy, grajcie w 3-4 osoby oraz przez kilka pierwszych rund nie bierzcie Robotników z Toru Populacji.

» W rozgrywce z graczami zaawansowanymi, użyjcie kart pierwszego i drugiego poziomu i grajcie w 2-4 osoby.

» Z graczami bardzo doświadczonymi użyjcie wszystkich kart i grajcie w dowolnym gronie.

Gra na poziomie zaawansowanym i mistrzowskim

Karty drugiego i trzeciego poziomu oferują graczom więcej interakcji oraz nowych dróg do zwycięstwa. Po kilku rozgrywkach z kartami poziomu pierwszego, dodajcie do gry karty poziomu drugiego i wymieszajcie je razem. Po kilku kolejnych rozgrywkach dodajcie w ten sam sposób karty poziomu trzeciego.

5 graczy

Rozgrzywka 5-osobowa wymaga stosowania wariantu zaawansowanego lub mistrzowskiego, aby zapewnić wystarczającą liczbę kart Postępu.

Wydarzenia o pozytywnych skutkach wpływają także na drugiego gracza pod względem Siły (za wyjątkiem sytuacji, gdy jest remis), a Wydarzenia o skutkach negatywnych dotyczą dwóch najsłabszych graczy (tu z kolei włączając wszystkich remisujących). Inne karty działają podobnie, więc w przypadku Świętego Augustyna (najwyższa Stabilizacja) korzyści z karty otrzymują dwaj gracze o największej wartości Stabilizacji. Określenie „spasować jako pierwszy” dotyczy graczy, którzy spasowali jako pierwszy lub drugi, a „spasować jako ostatni” tych, którzy spasowali jako czwarty lub piąty.

Przykład: Chiny dysponują Siłą militarną 23, Persja 22, Grecja 22, Rzym 5, a Egipt 4. Chiny są najsilniejsze, a Rzym i Egipt najsłabsze.

Przykład: Chiny posiadają Stabilizację o wartości 8, Persja 7, Grecja 5, Rzym 5, a Egipt 4. Chiny i Persja są najbardziej stabilne, Grecja, Rzym i Egipt są najmniej stabilne.

2 graczy

Rozgrzywka 2-osobowa jest trudna z uwagi na fakt, że gracz albo wygrywa, albo przegrywa w kontekście wszystkich Wydarzeń. Rywalizacja jest bardziej zacięta, a gracz ponosi większe ryzyko. Gracze mogą odnieść wrażenie (czasem słuszne, czasem nie), że wynik gry zostaje przesądzony wcześniej niż w grze w większym gronie. Ponadto, Księgi przynoszą mniej PZ, choć gracze niezmiennie starają się mieć ich więcej od przeciwnika.

Współzawodnictwo

Gra Nations jest grą rozgrywaną na gruncie towarzyskim. Indywidualne poziomy trudności, strony B Plansz Graczy, karty drugiego i trzeciego poziomu – to wszystko powoduje, iż nawet rozgrzywka w gronie zróżnicowanym pod względem doświadczenia przebiega na równych warunkach. Jeśli jednak gracze chcą wprowadzić do gry element współzawodnictwa, zalecamy grę w 3-4 osoby, na stronach A Plansz Graczy, gdzie wszyscy gracze wybierają ten sam poziom trudności. Dodatkowo można zbalansować talie kart Postępu w następujący sposób: dla każdej epoki, należy wziąć karty pierwszego poziomu i kilka z nich wymienić na karty drugiego i / lub trzeciego poziomu tego samego typu (np. zamienić Doradcę z poziomu pierwszego na Doradcę z poziomu trzeciego).

Gra skrócona

Jeśli chcecie zagrać krótką wersję gry, zdecydujcie przed grą, ile epok rozegramy. Rozgrzywka przebiega wedle standardowych zasad, a po ostatniej (według ustaleń) epoce następuje Końcowe Punktowanie. Graczom nieobytym z długimi i złożonymi gramami, zalecamy rozegranie tylko 2 lub 3 pierwszych epok zamiast pełnej gry.

Gra łatwiejsza

Jeśli gra wydaje wam się za trudna, możecie rozpocząć rozgrzywkę z jednym dodatkowym Robotnikiem. W tym celu weźcie Robotnika z Toru Populacji, ale zakryjcie efekt pola, który się odsłonił. To sprawi, że początek budowy waszej cywilizacji będzie łatwiejszy, a ponadto, spowoduje większą rywalizację w kontekście Wydarzeń i gromadzenia Ksiąg. Uważajcie jednak na nadmierną produkcję i nie rzucajcie się zbyt wcześnie na zdobywanie PZ!

Strony B

Po kilku rozgrywkach możecie spróbować gry na stronie B Plansz Graczy. Każda z nich posiada specjalne zasady przedstawione na planszy. Zwróćcie uwagę na zmianę w Zasobach początkowych, w tym na dodatkowego Robotnika w przypadku Chin.

Przygotowanie rozgrywki przeprowadza się w następujący sposób: losowo zdecydujcie o kolejności graczy, wybierzcie indywidualne poziomy trudności, umieśćcie na planszach karty początkowe i wylosujcie, które plansze wezmą udział w rozgrywce (w liczbie równej liczbie graczy). Następnie wybierzcie Plansze Graczy w kolejności odwrotnej do kolejności rozgrywania (np. w grze 5-osobowej oznacza to, że piąty gracz w kolejności wybiera jako pierwszy). Podczas wyboru gracz może zdecydować o użyciu jednak strony A, a nie strony B planszy. Gracz może posiadać dwie kopie tej samej karty, jeśli zakupi kartę, którą od początku miał już na swojej planszy.

Przykład: W 3-osobowej rozgrywce losowo dobrano plansze Chin, Persji i Rzymu. Gracze oglądają karty na Planszy Postępu, po czym przystępują do wyboru plansz. Gracz trzeci w kolejności wybiera Rzym. Gracz drugi w kolejności Persję, której planszę decyduje się odwrócić na stronę A, a pierwszemu graczowi przypadają Chiny.

Wariant dla 1 gracza

W grze solowej gracz gra przeciwko wirtualnemu przeciwnikowi (WP), którego reprezentują Płytki Wydarzeń oraz kość. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby PZ. Jeśli gracz rozgrywa ten wariant, aby nauczyć się gry, zalecamy grę z kartami poziomu pierwszego oraz na poziomie „wodza”.

Zamiast dobierania karty Wydarzeń, gracz dobiera losową Płytkę Wydarzenia z bieżącej epoki. Przedstawia ona wskaźniki WP na bieżącą rundę oraz efekty rzutów kością. Gra przebiega poza tym według standardowych zasad, a wszelkie porównania dokonywane są pomiędzy graczem i aktualnymi wskaźnikami WP. Jeśli WP nie posiada jakiejś wartości, gracz wygrywa wszelkie remisy w danej kategorii (zawsze pasuje jak pierwszy, zawsze ma najwięcej Robotników itp). Gracz przegrywa grę, jeśli jego wynik końcowy jest ujemny.

Gracz rozpoczyna grę jako pierwszy, z 1 Księgą. WP rozpoczyna grę z 2 Księgami. Na Planszy Postępu aktywne są 4 kolumny.

Po zakupie karty Postępu, umieszczeniu Robotnika na karcie Jednostki militarnej lub zatrudnieniu Architekta, należy rzucić kością za WP. Ponadto należy rzucić kością na początku rundy, w której gracz jest drugi w kolejności.

Rezultaty rzutu są interpretowane w następujący sposób:

1-4: Usunąć wszystkie karty Postępu z kolumny na Planszy Postępu, której numer odpowiada wyrzuconym oczkom. Jeśli w kolumnie była co najmniej jedna karta Wojny, WP zakupuje najtańszą kartę Wojny. Siła Wojny to Siła militarna WP w momencie zakupu. Jeśli wskazana kolumna jest pusta, nic się nie dzieje.

5-6: Przeprowadźcie akcję WP wskazaną na bieżącej Płytkę Wydarzeń.

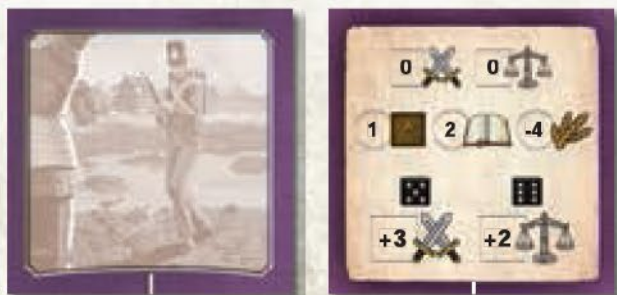
Na koniec gry porównaj swój wynik z Aleją Sław. Staraj się z każdą rozgrywką zdobywać więcej punktów. Gdy poczujesz, że jesteś gotowy, zwiększ swój poziom trudności. Uwaga, wyniki z gry solowej nie są porównywalne z wynikami gry wieloosobowej.

Podsumowanie rundy w grze solowej:

- » Przesuń znacznik rundy
- » Uzupelnij karty Postępu
- » Przeprowadź Rozwój lub pobierz dodatkowe Zasoby
- » Dobierz Płytkę Wydarzeń (nie dobieraj kart Wydarzeń)
- » Ustal Siłę militarną i Stabilizację WP
- » Dodaj Księgi WP
- » Uzupelnij Architektów
- » Przeprowadź akcje
- » Produkuj
- » Ustal nową kolejność graczy
- » Wojna
- +1 VP jeśli posiadasz większą wartość Stabilizacji od WP
- 1 VP jeśli posiadasz równą lub mniejszą wartość Stabilizacji od WP
- » Głód
- » Otrzymujesz 3 PZ, jeśli na koniec epoki posiadasz więcej Ksiąg niż WP

Aleja Sław

- » 70 Trajan
- » 60 Ashoka
- » 55 Wu Zetian
- » 50 Saladyn
- » 45 Wiktoria
- » 40 Karol V
- » 35 Kleopatra
- » 30 Perykles
- » 25 Dariusz III
- » 20 Atahualpa
- » 15 Cixi
- » 10 Dan Quayle



Przykład Płytki Wydarzeń w grze solowej (tył i przód).

Komentarze do kart

Niektóre karty aktywują swój specjalny efekt po spełnieniu określonego warunku, albo mogą być użyte tylko raz na rundę:

Umieść znacznik ✕ po spełnieniu warunku, lub po użyciu karty.

Usuń znacznik na koniec rundy.

Przykłady: Wielki Mur (gdy gracz spasował jako pierwszy), Wersal (po ukończeniu budowy), Galileusz (po użyciu karty). Tekst na kartach jest zawsze ważniejszy od ogólnych zasad gry.

Karty Postępu

Anna Komnena: Zignoruj ujemną produkcję na kartach Jednostek militarnych.

Boudika: Boudika jest usuwana, tylko jeśli gracz posiada lub umieścił na karcie Jednostki militarnej Robotnika, a nie gdy zyskał Siłę z innych źródeł.

Elżbieta: porównując swoją Siłę z siłą Wojny, gracz dodaje 8 do swojej Siły.

Wielki Mur: Jeśli zostałeś pokonany w Wojnie i jako pierwszy spasowałeś, w tej rundzie w wyniku Wojny tracisz tylko Zasoby, a nie tracisz PZ.

Machiavelli: Musisz pokazać obie karty Wydarzeń pozostałym graczom.

Mansa Musa: Aby zdobyć bonus, musisz posiadać tego Doradcę w chwili, gdy wydajesz ostatnie Złoto.

Sfinks: Po zakończeniu budowy kolejnego Cudu otrzymujesz bonusowe Kamienie, nawet jeśli nowy Cud zastępuje Sfinksa.

Sun Tzu: Aby wykonać dwie akcje, musisz posiadać tego Doradcę na początku swojej pierwszej tury.

Titanic: Jeśli dzięki Porcelanowej Wieży posiadasz dwóch Doradców, tracisz obu.

Tokugawa: Bonus jest przyznawany kartom, nie Robotnikom.

Wersal: Przez resztę rundy, w której ukończyłeś ten Cud, posiadasz najmniejszą wartość Stabilizacji (analogicznie do sytuacji, gdy naród znajduje się w stanie Rewolty).

Wydarzenia

Koniec epoki brązu: Cywilizacje o największej Sile i największej Stabilizacji są chronione. To może być 1 gracz, albo do 4 graczy w 5-osobowej rozgrywce.

Czwarta krucjata: W rozgrywce 5-osobowej decyzję podejmuje gracz o największej Sile (a w przypadku remisu ten, który jest wcześniej na Torze Kolejności), ale bonus dotyczy dwóch najsilniejszych graczy. Negatywny efekt dotyczy standardowo dwóch najsłabszych graczy.

Chwalebna rewolucja: W rozgrywce 5-osobowej gracz o drugiej największej Stabilizacji decyduje jako pierwszy. Jeśli obaj się zdecydują, gracz o drugiej największej Stabilizacji zajmuje ostatnie miejsce na Torze Kolejności, a gracz o największej Stabilizacji przedostatnie.

Wielka wystawa: Zatrudnij Architektów z biura bez płacenia kosztu w Kamieniach.

Dynastia Han: Musisz wziąć wszystko albo nic.

Janczarzy: Musisz wziąć wszystko albo nic.

Igrzyska olimpijskie: W rozgrywce 5-osobowej gracz o największej Stabilizacji przesuwa się na pierwsze pole Toru Kolejności, a gracz o drugiej największej Stabilizacji na drugie pole. Remisy są rozstrzygane ze względu na aktualną kolejność graczy.

Zatonięcie Vasy: Nie możesz posiadać mniej niż 0 Siły.

Odrodzenie zaratusztrianizmu: Wybierasz albo pierwszy efekt, albo drugi. W rozgrywce 5-osobowej decyduje gracz o największej Stabilizacji (w przypadku remisu ten, który jest wcześniej na Torze Kolejności).

Notki historyczne

Akcja gry rozpoczyna się w prehistorii (przez rokiem 4000 p.n.e.) i jest podzielona na cztery epoki: Starożytność (4000 p.n.e. – 500 n.e.), Średniowiecze (500 – 1450), Renesans (1450 – 1750) oraz Rewolucję przemysłową (1750 – 1913). Określenie „nacja” dotyczy w grze nie tylko narodu we współczesnym ujęciu tego słowa, ale całej sfery kulturalnej oraz skupisk narodów w pewnych kontekstach historycznych. Wielu uczonych uważa, iż koncept narodu jest stosunkowo młodym wynalazkiem, który pojawił się po wojnie trzydziestoletniej. Aby być w pełni poprawnym i uchwycić różnorodność administracyjno-polityczną, jaka przewinęła się przez całą historię świata, powinniśmy nazwać grę „Nacje, imperia, państwa-miasta, plemiona, cywilizacje, królestwa, republiki, kalifaty, kantony, demokracje, dominia, księstwa, państwa, unie, konfederacje, tyranie i teokracje”. Ale taki tytuł nie zmieściłby się na pudełku.





Księgi symbolizują dziedzictwo narodowe, rozwój sztuki, techniki i religii, czyli to wszystko, co zostaje zapamiętane i przekazane w spadku następnym pokoleniom, a także to, co jest w świecie kojarzone z danym narodem.

Żywność symbolizuje przygotowania do ciężkich czasów. Złoto - rozwój państwa, czyli to, na czym gracz się koncentruje i stale ulepsza. Kamień to rozwój przemysłu, a Siła to potęga militarna. Stabilizacja zaś reprezentuje jedność narodową, pozycję rządu i stabilizację dynastyczną.


Skrót zasad

Runda


FAZA UTRZYMANIA (str.12-13)

1. **Znacznik rundy:** Przesuńcie znacznik na pole kolejnej rundy
2. **Karty Postępu:** Uzupełnijcie Planszę Postępu
3. **Rozwój:** Weź  albo  /  / 
4. **Nowe Wydarzenia:** Odkryjcie nową kartę Wydarzeń
5. **Architekci:** Uzupełnijcie pola Architektów

FAZA AKCJI (str.14-17)

- A. **Zakup karty Postępu**
- B. **Wysyłanie Robotników do pracy** 
- C. **Zatrudnianie Architektów**

FAZA REZOLUCJI (str.18-19)




1. **Produkcja:** Budynki + Jednostki militarne + Kolonie + Cuda + Doradcy. Pamiętajcie o konsumpcji / kosztach utrzymania
2. **Kolejność rozgrywania:** Uaktualnijcie kolejność graczy
3. **Wojna:** Pokonany traci PZ i Zasoby
4. **Wydarzenia:** W życie wchodzi oba Wydarzenia z karty
5. **Głód:** Konsumpcja Żywności w ilości wskazanej na Karcie Wydarzenia
- (6.)  : Przeprowadźcie punktowanie na koniec epoki

5 graczy

Rozgrywka 5-osobowa wymaga stosowania wariantu zaawansowanego lub mistrzowskiego, aby zapewnić wystarczającą liczbę kart Postępu. Wydarzenia o pozytywnych skutkach wpływają także na drugiego gracza pod względem Siły (za wyjątkiem sytuacji, gdy jest remis), a Wydarzenia o skutkach negatywnych dotyczą dwóch najsłabszych graczy (tu z kolei włączając wszystkich remisujących). Inne karty działają podobnie, więc w przypadku Świętego Augustyna (najwyższa Stabilizacja) korzyści z karty otrzymują dwaj gracze o największej wartości Stabilizacji. Określenie „spasować jako pierwszy” dotyczy graczy, którzy spasowali jako pierwszy lub drugi, a „spasować jako ostatni” tych, którzy spasowali jako czwarty lub piąty.

Koniec gry

Punktowanie

- A. **PZ z gry**
- B. **Kolonie** 
- C. **Cuda** 
- D. **Budynki**  i **Jednostki militarne** 
- E. **Zasoby**      

A. PZ z gry

PZ z gry to suma wartości żetonów punktowych, jakie gracz posiada na koniec gry (te, z którymi startował plus / minus te, które zdobył / stracił w trakcie rozgrywki).

B. Kolonie

Gracz dodaje PZ ze swoich Kolonii.

C. Cuda

Gracz dodaje PZ ze swoich Cudów, włączając jakiegokolwiek bonusu z nich wynikające.

D. Budynki i Jednostki militarne

Gracz sumuje PZ z Robotników umieszczonych na kartach Budynków i Jednostek militarynych. Liczba punktów za każdego Robotnika na karcie znajduje się pod ilustracją na karcie. Pierwszy Robotnik na karcie przynosi graczowi PZ wyszczególnione po lewej stronie, każdy kolejny te wyszczególnione na prawo. Jeśli na karcie znajduje się więcej Robotników niż pół punktowych, nadmiarowi Robotnicy nie przynoszą punktów. Budynki i Jednostki militaryne bez Robotników nie przynoszą żadnych punktów.

E. Zasoby

Gracz sumuje ilość pozostałego mu Złota, Żywności i Kamieni oraz zgromadzonych Ksiąg. Do tej sumy dodaje wartość swojej Siły militarynej oraz Stabilizacji. Za każde zgromadzone w ten sposób 10 punktów otrzymuje 1 PZ.

Gracze podliczają wszystkie PZ i gracz z największą ich liczbą zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, rozstrzyga wyższa pozycja na Torze Kolejności.