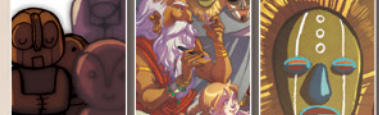


Próbowaliście już **Origin Junior**?
Jesteście doświadczonymi graczami?
Jeśli tak, zagrajcie w tę wersję gry.

Przeżyj najwspanialszą przygodę w historii: rozwój cywilizacji. Rozpoczynając w Afryce, kolebce życia, odkrywaj i zaludniaj stopniowo całą planetę, pogłębiaj swoją wiedzę i dokonuj wielkich ekspansji w imię postępu ewolucyjnego.



AUTOR GRY: ANDREA MAININI
ILUSTRACJE: NÉPHYLA



2-4
graczy

od 10
lat

45
minut

ZAWARTOŚĆ

- 1 plansza Główna
- 1 plansza Nagród
- 36 Pionów Plemion
- 36 Wiosek
- 30 żetonów Innowacji
- 6 żetonów Polowania
- 11 żetonów Cieśnin
- 48 kart:
 - 14 Akcji (żółte)
 - 14 Efektu Stałego (pomarańczowe)
 - 20 Celu (fioletowe)

GRY

Zdobycie jak największej liczby punktów poprzez realizację celów, kontrolę terenów łowieckich i cieśnin oraz poszerzanie wiedzy.

PIONY PLEMION

Każdy Pion posiada trzy cechy: Szybkość (= wysokość), Siłę (= szerokość) i Kolor. Wszystkie cechy występują w 3 wariantach.

WYSOKOŚĆ



NISKI
Szybkość 1



ŚREDNI
Szybkość 2



WYSOKI
Szybkość 3

SZEROKOŚĆ



SŁABY
Siła 1



PRZECIĘTNY
Siła 2



SILNY
Siła 3

KOLOR



BIAŁY, BRĄZOWY I CZARNY

PRZYGOTOWANIE



- Rozłóżcie **planszę Główną** 1 pośrodku stołu. Obok niej połóżcie mniejszą planszę Nagród 2.
- Umieście dolną część pudełka z 36 **Pionami Plemion** pod kątem w wieczku pudełka 3, tak aby wszystkie Piony były widoczne i łatwo dostępne.
- Połóżcie jeden z najniższych i najślabszych Pionów dowolnego koloru na terytorium startowym, oznaczonym symbolem gry 4.
- Każdy gracz otrzymuje 9 **Wiosek** w wybranym kolorze (kolory graczy nie mają nic wspólnego z kolorem Pionów) 5.
- Potasujcie **karty Akcji** (żółte) i połóżcie w zakrytym stosie na odpowiednim miejscu **planszy Nagród** 6. Analogicznie uczynicie z kartami **Efektu Stałego** (pomarańczowymi) 7.
- Potasujcie **karty Celu** (fioletowe) i rozdajcie każdemu z graczy 3 losowe karty. Każdy gracz wybiera jedną kartę 8, a pozostałe odkłada do stosu. Potasujcie karty Celu raz jeszcze i połóżcie w zakrytym stosie na odpowiednim miejscu na **planszy Nagród** 9.
- Losowo rozmieście odkryte żetony Innowacji na odpowiednich polach planszy Nagród 10. Niewykorzystane żetony pozostają zakryte obok planszy tworząc rezerwę 11.*
- Losowo rozmieście odkryte **żetony Cieśnin** na 11 Cieśninach na **planszy Główniej** 12.
- Losowo rozmieście odkryte **żetony Polowania** na każdym zielonym terytorium na **planszy Główniej** 13. Niewykorzystany żeton odłóżcie do pudełka, nie będzie potrzebny w grze.
- Najmniejszy z graczy rozpoczyna rozgrywkę, która toczy się już do końca zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

PRZYGOTOWANIE DLA 2/3 GRACZY

W grze na 4 osoby w grze uczestniczą po 2 sztuki każdego z Pionów średniej wysokości. W rozgrywce 2 i 3-osobowej usuńcie z gry jeden zestaw 9 Pionów średniej wysokości 14 pozostawiając w grze 27 Pionów zamiast 36. W tym układzie każdy Pion jest inny.

Wskazówka: Aby prawidłowo określić wysokość Piona, policzcie sekcje u jego podstawy wyznaczone przez przerywane linie.



*Jeśli nie wylosowaliście przynajmniej 3 żetonów poziomu 1, powtarzajcie ten krok do momentu, aż tak się stanie.

FAZA AKCJI

1 – Podczas swojej tury gracz MUSI wykonać jedną z trzech poniższych akcji:

EWOLUCJA

Umieść nowy **Pion Plemienia** i swoją **Wioskę** na pustym terytorium na planszy.

MIGRACJA

Przesuń **Pion Plemienia** wraz ze swoją **Wioską** na puste terytorium.

ZAMIANA

Przesuń **Pion Plemienia** wraz ze swoją **Wioską** na terytorium zajmowane przez **Piona** innego gracza.

2 – Gracz otrzymuje Nagrody odpowiadające wykonanej akcji (zobacz: Faza Nagród).

3 – Oprócz przeprowadzenia akcji obowiązkowej, gracz w dowolnym momencie swojej tury może zagrać po jednej karcie każdego koloru (zobacz: Karty).



EWOLUCJA

Umieść **Pion Plemienia** i swoją **Wioskę** na pustym terytorium na planszy.

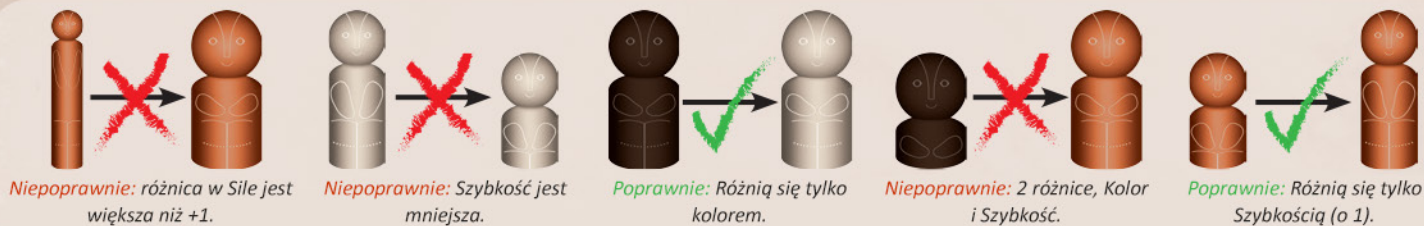
Gracz pobiera **Pion** z rezerwy i umieszcza na pustym terytorium na **planszy Głównej**. Nowy Pion może zostać umieszczony tylko na terytorium **sąsiadującym** z terytorium, na którym znajduje się inny Pion, **bez względu na to, do którego gracza należy**. Terytoria oddzielone Ciesniną uznawane są za sąsiadujące ze sobą.

Ponadto, nowy Pion musi posiadać przynajmniej 2 cechy wspólne z Pionem, obok którego jest umieszczany.

Cechą różniącą może być: inny Kolor, różnica Szybkości (+1), różnica Siły (+1). **Nie jest możliwe umieszczenie na planszy Piona o Siłę lub Szybkość mniejszej od sąsiada.**

Możliwe są następujące konfiguracje:

- **Piony identyczne:** taka sama Szybkość, taka sama Siła, taki sam Kolor.
- **Inny Kolor:** taka sama Szybkość, taka sama Siła, inny Kolor.
- **Siła +1:** taka sama Szybkość, taki sam Kolor, Siła większa o 1.
- **Szybkość +1:** taka sama Siła, taki sam Kolor, Szybkość większa o 1.



Uwaga: Jeśli Ewolucja obejmuje terytorium przyległe do kilku zajętych terytoriów, powyższe warunki należy odnieść tylko do jednego z nich.

Gracz umieszcza na terytorium wybrany **Pion Plemienia** wraz z **Wioską** swojego koloru. Piony o Siłę 1 są umieszczane w otworze **Wioski**, podczas gdy pozostałe są umieszczane na niej. Od tej chwili, **Pion i Wioska** nie mogą zostać rozdzielone, nawet jeśli Pion zmieni położenie. Po umieszczeniu na planszy, **Pion i Wioska** nie mogą jej już w żaden sposób opuścić.



MIGRACJA

Przesuń **Pion Plemienia** wraz z **Wioską** na puste terytorium.

Gracz może przesunąć jeden ze swoich **Pionów** (czyli ze swoją **Wioską**), który znajduje się na planszy, na odległość tylu terytoriów, ile wynosi jego Szybkość (czyli wysokość: 1, 2 lub 3). Podczas ruchu gracz może przechodzić przez zajęte terytoria.

Gracz może nie wykorzystać całego przysługującego ruchu.



Zielony gracz przesuwa Piona o Szybkość 2 przez zielone terytorium zajmowane przez różowego gracza i kończy swój ruch na pomarańczowym terytorium.



ZAMIANA

Przesuń **Pion Plemienia** wraz ze swoją **Wioską** na terytorium zajmowane przez **Pion Plemienia** innego gracza.

Zasady ruchu są takie same jak w przypadku Migracji.

Docelowe terytorium musi być zajęte przez **Piona** o mniejszej Siły .

Przesuwający się **Pion** inicjuje zamianę: oba **Piony** (i ich **Wioski**) zamieniają się miejscami.

Silniejszy Pion przejmuje terytorium słabszego, a słabszy zajmuje miejsce, z którego wyruszył silniejszy.

Nie można dokonać zamiany z Pionem neutralnym zajmującym terytorium startowe.



Różowy gracz przesuwa swojego Piona o Siłę i Szybkość 2 na żółte terytorium zielonego gracza zajmowanego przez Piona o Siłę 1. Następnie Pion zielonego gracza zostaje przeniesiony na żółte terytorium zajmowane wcześniej przez różowego gracza.

FAZA NAGRÓD

Gracz kończy swoją turę poprzez wzięcie Nagrody zależnej od przeprowadzonej akcji. W grze występują 4 Nagrody odpowiadające terytorium, które zajął gracz:

- karty (Akcji, Efektu Stałego lub Celu)
- żetony Innowacji (poziomu 1, 2, 3, 4 i 5)
- żetony Polowania (o wartości od 4 do 8)
- żetony Cieśnin (o wartości od 3 do 5)

1) KARTY I ŻETONY INNOWACJI

Gdy gracz umieszcza lub przesuwa **Pion Plemienia** na jakieś terytorium, natychmiast pobiera Nagrodę zależną od koloru tego terytorium.

Żółte, pomarańczowe, fioletowe i brązowe terytoria odnoszą się do planszy Nagród. Każdy kolor oferuje graczowi wybór pomiędzy dwoma Nagrodami (zobacz: niżej).

ŻÓLTE

Weź **jeden z trzech dostępnych żetonów Innowacji** z żółtej kolumny, a następnie dobierz wierzchnią **kartę Akcji**.

LUB

Dobierz trzy wierzchnie **karty Akcji** i dołóż do swojej ręki. Następnie, odłóż dowolne 2 **karty Akcji** ze swojej ręki na spód stosu.

POMARAŃCZOWE

Weź **jeden z trzech dostępnych żetonów Innowacji** z pomarańczowej kolumny, a następnie dobierz wierzchnią kartę **Efektu Stałego**.

LUB

Dobierz trzy wierzchnie **karty Efektu Stałego** i dołóż do swojej ręki. Następnie, odłóż dowolne 2 **karty Efektu Stałego** ze swojej ręki na spód stosu.

FIOLETOWE

Weź **jeden z trzech dostępnych żetonów Innowacji** z fioletowej kolumny, a następnie dobierz wierzchnią **kartę Celu**.

LUB

Dobierz trzy wierzchnie **karty Celu** i dołóż do swojej ręki. Następnie, odłóż dowolne 2 **karty Celu** ze swojej ręki na spód stosu.

BRĄZOWE

Weź **dwa z sześciu dostępnych żetonów Innowacji** z brązowej kolumny.

LUB

Weź 1 **żeton Innowacji** z dowolnej kolumny.

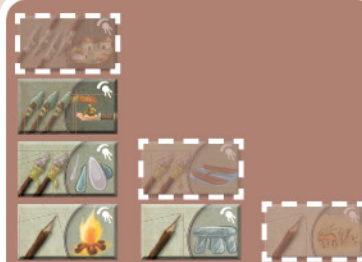
Gdy z planszy zostaje zabrany **żeton Innowacji**, należy natychmiast uzupełnić puste miejsce nowym żetonem losowo dobranym z zasobów. Jeśli zasoby się wyczerpią, nie dokłada się nowych żetonów.

Opis kart znajduje się na str. 4.

ZASADY DOTYCZĄCE ŻETONÓW INNOWACJI

Uwaga! Zdobyte żetony gracz umieszcza odkryte przed sobą. Nowo zdobyty żeton gracz umieszcza na żetonie o poziomie o 1 niższym. Gracz zawsze może dobrać żeton o poziomie 1 (jeśli jest dostępny), ale nie może dobrać żetonu o poziomie 2, 3, 4 lub 5, jeśli nie posiada żetonu o poziomie o 1 niższym.

Poziom żetonu jest oznaczony przez liczbę dzid. Ilustracja ma natomiast funkcję czysto dekoracyjną.



Gracz posiada żetony o poziomach 1-2-3-1. Może zatem wziąć żeton o poziomie 4 (i położyć go na żetonie o poziomie 3), żeton o poziomie 2 (i położyć na 1) lub po prostu żeton o poziomie 1.

2) TERENY ŁOWIECKIE

Gracz, który umieszcza nowy **Pion** na zielonym terytorium lub przesuwa swojego **Piona** na zielone terytorium natychmiast zdobywa leżący na nim **żeton Polowania**. Od tej chwili terytorium to nie przynosi już graczowi żadnej innej Nagrody. Na koniec gry, gracz otrzyma tyle punktów, ile wskazują wartości na zdobytych **żetonach Polowania**. Raz zdobytego żetonu nie można utracić.

3) CIEŚNINY

Gdy gracz posiada swoje Wioski po obu stronach Cieśniny, natychmiast zdobywa żeton tej Cieśniny, który zabiera z planszy Głównej. Po zdobyciu żetonu, pozostaje on u gracza, nawet jeśli zmieni się kontrola obszarów przy Cieśninie.



Zielony gracz kontroluje terytoria po obu stronach Cieśniny, więc zabiera z planszy żeton Cieśniny (o wartości 4).

KARTY

Uwaga: Gracz nie może zagrywać kart w trakcie tury innego gracza. Może zagrać do trzech kart w swojej turze, w dowolnym momencie i kolejności.

Przykład: Gracz może np. na początku swojej tury zagrać kartę Akcji, następnie przeprowadzić akcję obowiązkową, potem zagrać kartę Efektu Stałego, a na koniec kartę spełnionego Celu.



Przykład: Na karcie widnieje symbol Innowacji poziomu 3. Aby zagrać tę kartę, gracz musi posiadać żeton Innowacji o poziomie 3.

Uwaga: Niektóre karty Celu odnoszą się do „kontynentów”. Każdy ląd oddzielony od innych Cieśninami jest kontynentem, za wyjątkiem dwóch wysp na ilustracji, które razem tworzą jeden kontynent, Oceanię.



W dowolnym momencie swojej tury, obok przeprowadzenia akcji obowiązkowej, gracz może zagrać do trzech swoich kart, po jednej w każdym kolorze (żółtym, pomarańczowym i brązowym).

• KARTY AKCJI (ŻÓŁTE)

Po zagraniu karty Akcji jej efekt jest natychmiast wprowadzany w życie, a karta odrzucana.



• KARTY EFEKTU STAŁEGO (POMARAŃCZOWE)

Aby zagrać kartę Efektu Stałego, gracz musi posiadać co najmniej jeden żeton Innowacji o poziomie wskazanym przez kartę. Zagrywaną kartę należy położyć odkrytą przed sobą. Efekt karty jest stały i działa już do końca gry, nawet jeśli gracz utraci żeton, który pozwolił mu zagrać kartę.



• KARTY CELU (FIOŁETOWE)

Gracz zdobywa punkty za wypełnienie Celu w momencie spełnienia warunków zapisanych na karcie (posiada określone elementy w liczbie wskazanej na karcie, lub większej). Jak tylko gracz spełni warunek Celu kładzie odkrytą kartę przed sobą. Zagranej karty Celu nie można w żaden sposób utracić.



BARDZO WAŻNE!

- Po zagraniu karty Celu gracz natychmiast dobiera nową kartę Celu.
- Gracz nie może posiadać więcej niż 2 kart Celu na ręce. Jeśli gracz posiada już 2 karty i dobiera kolejną, musi wybrać i zatrzymać tylko 2, a pozostałe odłożyć na spód stosu kart Celu.

KOŃC GRY

Przykład:

Gracz posiada:

- 5 kart Celu
6/5/5/4/4
= 24 punkty
- 2 karty Efektu Stałego i 1 kartę Akcji na ręce
= 3 punkty
- 1 żeton Polowania o wartości 4
= 4 punkty
- 2 żetony Cieśnin (o wartości 4 i 5)
= 9 punktów
- 2 żetony Innowacji o poziomie 1, 2 o poziomie 2, 1 o poziomie 3, 1 o poziomie 4 i 1 o poziomie 5
= 11 punktów

Wynik gracza = 51 punktów

Rozgrywka dobiega końca, gdy wyczerpią się zasoby jednego lub więcej elementów:

- Opustoszał stos kart (Akcji, Efektu Stałego lub Celu).
- Z planszy Nagród zniknęły wszystkie żetony Innowacji.
- Wyczerpały się zasoby Pionów Plemion.
- Wszyscy gracze wykorzystali wszystkie swoje Wioski.

Gdy któryś z graczy zabiera ostatnią sztukę któregoś z powyższych elementów, wszyscy pozostali gracze rozgrywają jeszcze jedną turę, po czym gra dobiega końca. Gracze podliczają zdobyte punkty.

Podczas ostatniej rundy gracze mogą zagrać więcej niż 1 kartę Celu, ale nie dobierają już w ich miejsce nowych kart.

- Gracze zdobywają punkty widniejące na zagranych **kartach Celu**.
- Każda karta (Akcji, Efektu Stałego, Celu) pozostała na ręce jest warta 1 punkt.
- **Żetony Polowania** i **Cieśnin** są warte wskazaną na nich liczbę punktów.
- Każdy **żeton Innowacji** leżący przed graczem jest wart 1 punkt, za wyjątkiem żetonów poziomu 5, które są warte 5 punktów.

Gracz z największą liczbą zdobytych punktów zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który posiada więcej kart na ręce.

PODZIĘKOWANIA

Gra Origin przechodziła wiele transformacji i testów przez długie 5 lat. W tym czasie chęci moich przyjaciół i cierpliwość wydawcy zostały wystawione na ciężką próbę, więc tym bardziej chciałbym im wszystkim serdecznie podziękować: Stefania Angelelli, Alberto Branciarri, Luciano Soprancetti, Walter Obert, Luca Borsa, Paolo Mori, Tinuz, Paoletta, Willy, Paolo Ruffo, grupa Matagot (Hicham, Arnaud, Mathieu, Yann, Doria, Barbara, Fabien, Sabrina). W szczególności wyrazy wdzięczności kieruję w stronę Bruno Cathali, który swoimi uwagami i sugestiami przyczynił się do powstania ostatecznej wersji gry.