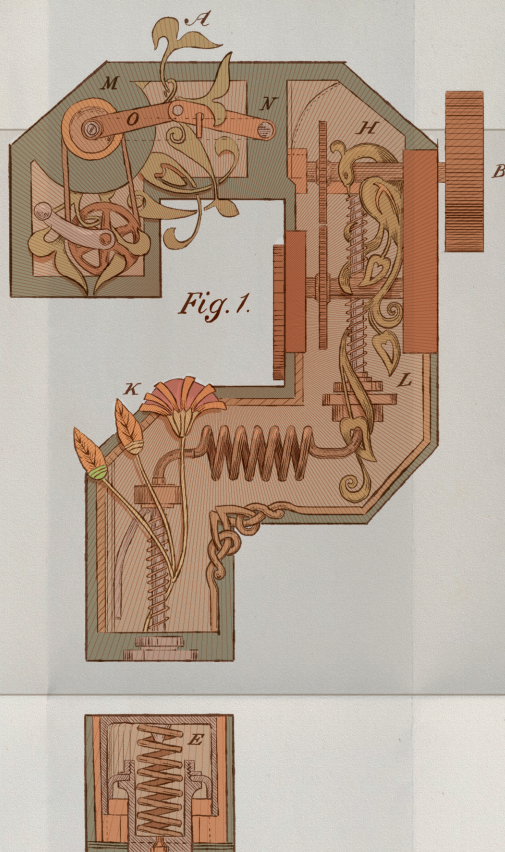




INVENTIONS

Ewolucja Idei

Tryb Solo

Projekt gry: Vital Lacerda

Rozwój gry: Shelley Danielle i John Albertson



W starożytnym świecie dwaj potężni bogowie, Chronos i Hefajstos, powrócili na Ziemię rzucając sobie nowe wyzwanie. Chcąc dowieść wyższości swego intelektu i zmysłu strategicznego, dwaj bogowie stworzyli własne społeczeństwa. Byli zdeterminowani, by przyćmić i wygrać z ludźmi wyścig na drodze postępu technologicznego.



Chronos to bóg czasu, znany ze swojej mądrości, umiejętności przewidywania oraz mierzenia i oznaczania upływu czasu. Hefajstos to bóg kowali i rzemieślników, wykorzystuje swoje zdolności w zakresie obróbki metali i inżynierii do tworzenia zaawansowanych narzędzi, broni i maszyn, które dają jego społeczeństwu przewagę w zdobywaniu zasobów i prowadzeniu wojny.

Podczas gdy na przestrzeni wieków społeczeństwa Chronosa i Hefajstosa rozwijały się, oni nadal pokonywali granice innowacji, zawsze szukając nowych sposobów na uzyskanie przewagi nad przeciwnikiem. Ich wpływy odcisnęły piętno na całej historii ludzkości, a boskie przewodnictwo i inspiracja umożliwiały tworzenie nowych technologii i wynalazków.

Scena jest już gotowa na epickie starcie siły i intelektu, gdzie ludzie i bogowie zmierzają się w walce o dominację w dziedzinie technologii i innowacji.

WPROWADZENIE

W rozgrywce w trybie Solo zmierzysz się z dwoma botami, Chronosem i Hefajstosem. Chronos będzie odgrywał podobną rolę, jak w grze dwuosobowej, podczas gdy Hefajstos będzie miał swój własny zestaw zasad, które obejmują korzystanie z kart akcji. Twoim celem jako gracza jest zdobycie większej liczby punktów niż oba boty łącznie.

Możesz także dążyć do zdobywania Wyróżnień, które zapewnią ci punkty i tytuł. Chronos i Hefajstos nie używają plansz Społeczeństw ani nie umieszczają płytek, nie interesuje ich Wpływ, a wszystkich swoich obywateli traktują jak Uczonych. Aby wyłonić zwycięzcę oba boty zsumują zdobyte przez nich punkty.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę tak, jak w przypadku gry dla 3 graczy. Zastosuj jednak następujące wyjątki wobec botów:

DLA CHRONOSA:

- Wybierz kolor dla Chronosa i utwórz zasoby złożone z jego Obywateli, żetonów Wpływu i Filaru Okresu.
- Chronos nie używa Filarów do wykonywania akcji (zawsze wykonuje 1 z 4 akcji podstawowych na rundę). Nie wykonuje **Akcji Łańcuchowych**.
- Nie używa planszy Społeczeństwa, płytek Dążenia, znacznika Wpływu ani znacznika Punktacji.
- Chronos na początku gry nie posiada

żadnych kart, dobiera je w razie potrzeby z obszaru (zobacz akcje).

- Umieść jednego obywatela na Osobistym Kamieniu Milowym w kolorze wybranym dla Chronosa.
- Żetony Wpływu Chronosa należy umieścić zakryte nad torem Ery, po jednym pomiędzy każdą parą Er z wyjątkiem 5 i 6. Symbole na żetonach Wpływu nie mają znaczenia. Chronosowi powinien pozostać 1 żeton Wpływu.



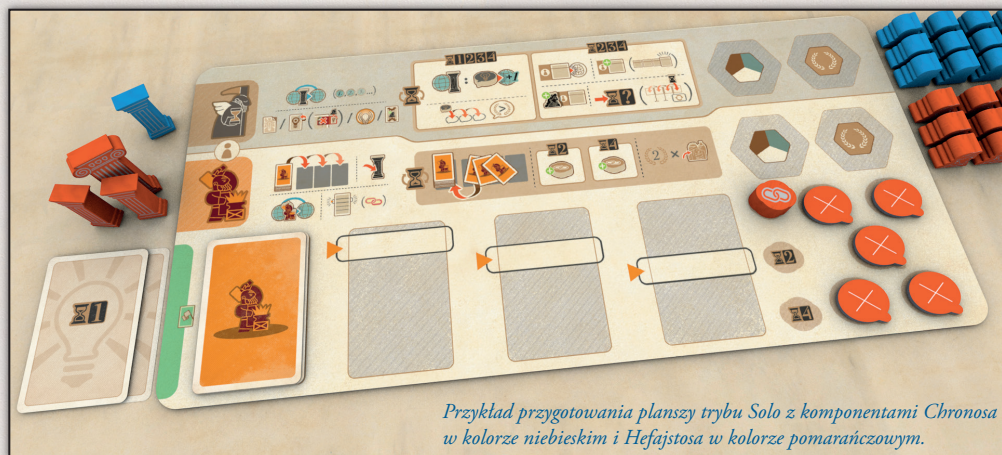
- Chronos bierze swoją początkową Ideę (B) odpowiadającą jego Kamieniowi Milowemu i zastępuje nią kartę Idei w Regionie o najniższym numerze spośród tych, w których znajduje się Idea tej samej specjalizacji (**Ekonomia**, Kultura albo **Techologia**). Zastąpioną Ideę należy odłożyć do pudełka. Chronos nigdy nie otrzymuje korzyści za Przedstawienia Idei.
- Po Przedstawieniu jego Idei umieść 1 lub 2 wymaganych Obywateli w kolorze Chronosa po lewej stronie Idei. Następnie umieść w tym regionie na mapie jego Filar Okresu i jednego Obywatela. Chronos nie otrzymuje korzyści z kafla Specjalisty.
- Umieść pozostały żeton Wpływu rewersem do góry na skrajnym lewym polu (o najwyższej wartości) nad/pod kartą.
- Chronos nie wykonuje żadnych akcji na swoich żetonach Wpływu.
- Wykorzystaj wyznaczone miejsca na planszy, aby umieścić tam płytki Postępu/Bogactwa Chronosa i Hefajstosa.
- Zachowaj jeden ze znaczników **Akcji Łańcuchowej** na planszy trybu Solo, a pozostałe dwa umieść między Erami 2 — 3 i 4 — 5.
- Umieść jednego obywatela na Osobistym Kamieniu Milowym w kolorze wybranym dla Hefajstosa.
- Hefajstos bierze swoją początkową Ideę (B), odpowiadającą jego Kamieniowi Milowemu i zastępuje Ideę w następnym dostępnym Regionie **po Idei Chronosa**. Odrzuconą Ideę należy odłożyć do pudełka. Nie otrzymuje korzyści z kafla Specjalisty.
- Po Przedstawieniu jego Idei umieść 1 lub 2 wymaganych Obywateli na lewo od tej Idei. Umieść Filar w dodatkowym kolorze (do zaznaczenia Regionu Hefajstosa) i jednego Obywatela w tym Regionie na mapie. Na koniec umieść jeden z jego żetonów Wpływu na pierwszym polu od lewej (o najwyższej wartości) nad/pod kartą. Hefajstos nigdy nie wykonuje akcji ze swoich żetonów Wpływu, więc wszystkie mogą być zagrywane rewersem do góry.
- Obok planszy trybu Solo umieść losowo 2 wynalazki Ery 1.
- Potasuj talię akcji Hefajstosa i umieść ją na pierwszym polu od lewej na planszy trybu Solo.

Teraz ty, jako gracz, wykonujesz swoją Rundę Przygotowawczą (Epoka Kamienia).

DLA HEFAJSTOSA:

- Wybierz kolor dla Hefajstosa. Otrzymuje on planszę trybu Solo, wszystkich Obywateli w wybranym kolorze, znacznik Kolejności Tury, Filary Epoki/Okresu Hefajstosa (łącznie 4: 3 w wybranym dla niego kolorze oraz 1 dodatkowy w nieużywanym przez innych kolorze, do śledzenia w którym Regionie na mapie się znajduje), znacznik Ery, żetony Wpływu i znaczniki Akcji Łańcuchowej. Wykorzystaj obszar po lewej stronie planszy na Wynalazki wzięte podczas gry przez Chronosa i Hefajstosa.

**Początkowa kolejność tury to:
Chronos, ty, Hefajstos.**



Przykład przygotowania planszy trybu Solo z komponentami Chronosa w kolorze niebieskim i Hefajstosa w kolorze pomarańczowym.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywasz swoje tury standardowo. Za każdym razem, gdy Chronos lub Hefajstos zdobywają PP, przesuwaj znacznik Punktacji Hefajstosa.



TURY CHRONOSA PRZEBIEGAJĄ W NASTĘPUJĄCY SPOSÓB:

1. Wszyscy Obywatele Chronosa to Uczni (bez limitu Akademii), a do Wynalezienia potrzebuje tylko 1 Uczonego.
2. W turze Chronosa przenieść jego Filar Okresu do kolejnego Regionu zgodnie ze ścieżką migracji (np. jeśli jest w Regionie 4, przenieść go do Regionu 5, a z Regionu 7 przenieść go do Regionu 1) i spróbuj wykonać jedną z tych czterech Akcji, wybierając w kolejności: Przedstawienie Idei > Wynalezienie > Udostępnienie > Innowacja.
3. Chronos nigdy nie otrzymuje korzyści z kafła Specjalisty w Regionie, w którym Prezentuje Ideę.



TURY HEFAJSTOSA PRZEBIEGAJĄ W NASTĘPUJĄCY SPOSÓB:

1. Dobierz wierzchnią kartę z talii akcji Hefajstosa i umieść ją na pierwszym pustym polu od lewej na planszy trybu Solo. Pozycja jego karty określa akcję na jego karcie, od której rozpocznie swoją turę – pierwszej, drugiej lub trzeciej.

Uwaga: W 1. Erze Hefajstos po prostu dobiera wierzchnią kartę i umieszcza ją na pierwszym od lewej polu planszy trybu Solo i rozpatruje pierwszą akcję od góry. Następnie umieszcza kartę na spodzie talii przed rozpoczęciem Ery 2.

2. Umieść jeden z Filarów Okresu Hefajstosa lub przesunij jego Filar Epoki (wg standardowych zasad) na pole Akcji Forum, odpowiadające pierwszej/drugiej/trzeciej akcji na jego karcie. Zgodnie z podstawowymi zasadami, nie może mieć więcej niż jednego Filaru na tym samym forum.
3. Przenieś Hefajstosa do Regionu, w którym wykona akcję.

Rozpatrz akcję Forum, a także **Akcje Łańcuchowe** w liczbie nie większej od liczby

posiadanych przez niego znaczników **Akcji Łańcuchowej**. Hefajstos traktuje priorytetowo rozpatrzenie w pierwszej kolejności akcji początkowej. Jeśli to niemożliwe, przechodzi do następnej akcji, którą może wykonać, wracając na początek karty, jeśli to konieczne. Następnie, jeśli obok tej akcji znajduje się ikona **Akcji Łańcuchowej**, wykonuje kolejną akcję wymienioną na tej karcie, jako **Akcję Łańcuchową**. Jeśli to nie jest możliwe kończy swoją turę, nawet jeśli pozostały mu do wydania znaczniki **Akcji Łańcuchowej** (zobacz akcje poniżej).

4. Zdobywając płytkę Postępu, obie postacie biorą płytkę o takim samym numerze jak Region, w którym wykonano akcję. Jeśli Chronos albo Hefajstos już mają tę płytkę lub nie pozostała już żadna, biorą jedną z Regionu o kolejnym numerze. Robią tak do momentu aż wezmą płytkę Postępu. Za każdym razem, gdy zdobywają płytki Postępu, biorą jedną pasującą do Idei w Regionie (inaczej niż zgodnie z podstawowymi zasadami) lub płytkę Bogactwa, jeśli Udostępnili Wynałazek. Jeśli Region jest pusty, weź płytkę Postępu pasującą do karty znajdującej się najbardziej na prawo w obszarze Idei.
5. Chronos i Hefajstos przechowują płytki Postępu i Bogactwa w różnych miejscach na planszy trybu Solo. Oznacza to, że Chronos i Hefajstos mogą posiadać takie same płytki Postępu/Bogactwa, tak jak dwaj różni gracze.



Przykład

Pierwsza tura Hefajstosa: Akcja Przedstawienia.

Druga tura: Akcja Pozyskania Wpływu.

*Posiadając znacznik **Akcji Łańcuchowej** i ikonę **Akcji Łańcuchowej**, wykonał akcję Wynalezienia. **Trzecia tura:** Akcja Innowacji. Wydaje znacznik **Akcji Łańcuchowej** Wezwania Specjalistów. Gdyby miał jeszcze jeden znacznik, również wykonałby akcję Podróżowania.*

KONIEC ERY

Zanim wykonasz standardowe kroki końca Ery, Hefajstos i Chronos przeprowadzają następujące czynności:

1. Podczas końca Er należy potasować wykorzystane karty Akcji Hefajstosa i umieścić je na spodzie talii.
2. Na koniec 2 Ery Hefajstos zabiera znacznik drugiej **Akcji Łańcuchowej** z wierzchu toru Ery i przenosi go na planszę trybu Solo. Teraz może wykonać do 2 **Akcji Łańcuchowych**. Pod koniec 4 Ery, staje się dostępny trzeci znacznik **Akcji Łańcuchowej**.
3. Na koniec Er 1–4 Chronos umieszcza w Regionie jeden ze swoich żetonów Wpływu. Znajduje swój Filar Okresu i przesuwając go do następnego Regionu, w którym nie ma jeszcze żetonu Wpływu, umieszczając jeden ze swoich żetonów na pustym polu najbardziej z lewej. Następnie zdobywa PP wskazane na polu o najwyższej wartości w Regionie, nawet jeśli jest ono zajęte.
4. Pod koniec Er 2–4 Chronos bierze nowy Kamień Milowy i awansuje w Erach. Najpierw przesuwając swój obecny Kamień Milowy na obszar Wiedzy Powszechnej, następnie bierze Kamień Milowy znajdujący się najbardziej na prawo z obszaru Eureka, umieszcza go w swoim obszarze Kamienia Milowego i umieszcza na nim jednego ze swoich Obywateli. Następnie przesuwając swój znacznik Ery na pierwsze puste pole z prawej w nowej Erze. Na koniec, jeśli on (lub Hefajstos) umieścił swój żeton nad korzyścią Zmiany Kolejności Tury, podczas wykonywania kroków Zmiany Ery przesunie się na pierwsze miejsce w kolejności tury. Następnie, jeśli w obszarze Eureka wciąż znajduje się przynajmniej jeden Kamień Milowy, przesunie Osobisty Kamień Milowy, który nie należy do żadnego gracza na obszar Wiedzy Powszechnej, a następnie zastąpi go Kamieniem Milowym znajdującym się najbardziej z prawej w obszarze Eureka. Jeśli w obszarze Eureka nadal znajduje się Kamień lub Kamienie Milowe, umieści je w obszarze Wiedzy Powszechnej. Następnie należy uzupełnić obszar Eureka zgodnie ze standardowymi zasadami.
5. Podczas kroku powrotu Mędrców na planszę, Hefajstos otrzymuje 2 PP za każdego zwróconego Mędrcę.

WPŁYW:

- Hefajstos nie zyskuje ani nie traci punktów Wpływu.
- Jeśli umieścisz dowolny ze swoich Filarów na polu Akcji Forum z Filarami Hefajstosa lub odwiedzi jego Kamień Milowy, gdy jest on w bardziej zaawansowanej Erze, zyskuje on 2 PP.
- Jeśli Hefajstos umieści dowolny ze swoich Filarów na polu Akcji Forum obok któregoś z twoich Filarów lub odwiedzi twój Kamień Milowy, gdy jesteś w bardziej zaawansowanej Erze, zyskujesz punkty Wpływu zgodnie ze standardowymi zasadami.



AKCJE CHRONOSA



Przedstawienie Idei: Jeśli w tym Regionie jest już Idea, pomini tę akcję (Chronos spróbuje Wynaleźć Ideę).

Weź pierwszą z prawej Ideę z obszaru Idei i umieść ją w Regionie. Następnie umieść jego Obywateli w wymaganej liczbie (1 albo 2) na kaflu Specjalisty. Chronos nie otrzymuje korzyści z kaflu Specjalisty, na którym Przedstawia Ideę.



Wynalezienie: Jeśli w tym Regionie jest już Wynalazek, pomini tę akcję (Chronos spróbuje Udostępnić Wynalazek).

Wszyscy Obywatele Chronosa to Uczni, a on potrzebuje tylko 1 do Wynalezienia Idei (ignoruje dodatkowe wymagane wyczerpywanie). Następnie zabiera z obszaru płytkę Postępu, która odpowiada rodzajowi Wynalezionej przez siebie Idei i numerowi Regionu. Różni się to od standardowego postępowania.

Jednak może Wynaleźć Ideę tylko wtedy, gdy wymagany Kamień Milowy znalazł się już na planszy. Jeśli nie może tego zrobić, Chronos przemieszcza swój Filar do następnego Regionu i ponownie przegląda listę Akcji, zaczynając od początku.

Jeśli nie ma już płytek Postępu z tym numerem Regionu lub jeśli Chronos ma już płytkę o tym samym numerze, szuka płytki odpowiadającej kolejnemu numerowi Regionu, a następnie kolejnego, aż będzie mógł jedną wziąć. Następnie umieści płytkę Postępu na polu Chronosa na planszy trybu Solo.



Udostępnienie Wynalazku: Jeśli Chronos nie może Udostępnić Wynalazku w tym Regionie, pominię tę akcję (Chronos spróbuje Wprowadzić Innowację).

Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami Udostępnienia Wynalazku. Jeśli wynalazł go Chronos lub Hefajstos, umieść kartę obok planszy trybu Solo na wspólnym stosie. Chronos przejmuje płytkę **Bogactwa** znajdującą się obok karty, chyba że już posiada taką płytkę. Jeśli już taką posiada, zamiast tego przejmuje płytkę Postępu o numerze tego Regionu, która odpowiada specjalizacji udostępnionej karty. Następnie zdobywa PP za Udostępnienie.



Innowacja: Jeśli Chronos nie może wprowadzać Innowacji, pominię tę akcję; przenieś jego Filar do kolejnego Regionu, zgodnie ze ścieżką migracji i jeszcze raz przejrzyj listę akcji, aż znajdziesz taką, którą może wykonać.

Umieść Obywatela z zasobów Chronosa na polu Innowacji, zgodnie ze standardowymi zasadami. Chronos nigdy nie wykonuje **Akcji Łańcuchowej** z akcji Innowacji.

Gdy Chronos wykona jedną z powyższych Akcji, jego tura dobiega końca.



AKCJE HEFAJSTOSA



Przedstawienie Idei: Przenieś Hefajstosa do następnego Regionu w kolejności rosnącej, gdzie nie ma karty Idei. Weź pierwszą z prawej Ideę z obszaru Idei i umieść ją w Regionie.

Następnie umieść wymaganą liczbę jego Obywateli (1 lub 2) na kaflu Specjalisty. Hefajstos nie otrzymuje korzyści z kaflu Specjalisty.



Udostępnienie Wynalazku: Przenieś Hefajstosa do następnego Regionu, w którym może Udostępnić Wynalazek.

Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami Udostępnienia Wynalazku. Jeśli wynalazł go Chronos lub Hefajstos, umieść kartę obok planszy trybu Solo na wspólnym stosie. Hefajstos przejmuje płytkę **Bogactwa** znajdującą się obok karty, chyba

że już taką posiada. Jeśli już ją posiada, zamiast tego przejmuje płytkę Postępu z numerem tego Regionu, która odpowiada specjalizacji udostępnionej karty. Następnie przedstawiający zdobywa PP jak zwykle.



Wynalezienie: Przenieś Hefajstosa do następnego Regionu, w którym nie została jeszcze Wynaleziona karta Idei. Jednak, podobnie jak w przypadku Chronosa, jeśli wymagany Kamień Milowy nie znalazł się jeszcze na planszy, nie może Wynaleźć Idei i szuka następnego Regionu.

Wszyscy obywatele Hefajstosa to Uczni, a on potrzebuje tylko 1 do Wynalezienia Idei (ignoruje dodatkowe wymagane wyczerpanie). Następnie zabiera z **obszaru płytkę Postępu, która odpowiada rodzajowi Wynalezionej przez siebie Idei i numerowi Regionu**. Różni się to od standardowego postępowania.

Jeśli nie ma już płytek Postępu z tym numerem Regionu lub Hefajstos ma już płytkę o tym samym numerze, szuka płytki odpowiadającej kolejnemu numerowi Regionu, a następnie kolejnego, aż będzie mógł jedną wziąć. Następnie umieść płytkę Postępu na polu Hefajstosa na planszy trybu Solo.

Uwaga: Wszystkie następne 4 akcje zapewniają **Akcję Łańcuchową**. Hefajstos ignoruje **Akcję Łańcuchową** wskazaną na karcie Idei, płytce lub żetonie. Zamiast tego próbuje wykonać następną akcję w dół na karcie Akcji jako **Akcję Łańcuchową**, jeśli posiada dostępny znacznik **Akcji Łańcuchowej**. Jeśli poniżej nie znajduje się żadna akcja, wraca na początek karty. Jeśli następna akcja na karcie nie jest możliwa do wykonania, kończy swoją turę, nawet jeśli nadal ma dostępne znaczniki **Akcji Łańcuchowej**. Nie patrzy na następną akcję na karcie.



Innowacja: Przenieś Hefajstosa do następnego Regionu, w którym może umieścić Obywatela, aby wykonać akcję Innowacji.

Następnie, jeśli nadal posiada on znacznik **Akcji Łańcuchowej**, próbuje wykonać następną akcję z dobranej przez niego karty Akcji.



Podróżowanie: przenieś Hefajstosa do następnego Regionu z Mędrce, umieść Obywatela z jego zasobów, odwróć kafel Wiedzy i przenieś Mędrca na planszę trybu Solo.

Jeśli nadal posiada znacznik **Akcji Łańcuchowej**, podejmuje próbę wykonania następnej akcji ze swojej dobranej karty. Jeśli jednak na kaflu Wiedzy w tym Regionie wskazane są 2 PP, Hefajstos otrzymuje 2 PP za każdy kafelek Wiedzy z PP, odwraca je na stronę akcji i pomija kolejną akcję karty, kończąc swoją turę.

Zyskuje płytkę Postępu odpowiadającą Idei/ Wynalazkowi w tym Regionie lub karcie z obszaru Idei (pierwszej z prawej), jeśli w Regionie nie ma żadnej karty.



Wezwanie Specjalisty: przenieś Hefajstosa do następnego Regionu, w którym znajduje się co najmniej 1 jego Obywatel. Zabiera 1 Obywatela z powrotem do swoich zasobów. Otrzymuje płytkę Postępu odpowiadającą Idei/ Wynalazkowi w tym Regionie lub karcie znajdującej się najbardziej z prawej w obszarze Idei, jeśli w Regionie nie ma żadnej karty.

Następnie, jeśli nadal posiada znacznik **Akcji Łańcuchowej** próbuje wykonać następną akcję z dobranej przez niego karty Akcji.



Pozyskanie Wpływu: Przesuń Hefajstosa do pierwszego Regionu, w którym może umieścić żeton Wpływu (pomijając Regiony, w których już posiada żeton Wpływu).

Nie musi mieć w tym Regionie Obywateli. Jeśli jednak są jacyś w Regionie, sprowadź 1 obywatela z powrotem do jego zasobów.

Umieść jeden z jego żetonów Wpływu, zakryty, na pustym polu skrajnie z lewej i zyskaj PP wskazane na polu o najwyższej wartości w Regionie, nawet jeśli jest ono zajęte.

Następnie, jeśli nadal posiada on znacznik **Akcji Łańcuchowej**, próbuje wykonać następną akcję z dobranej przez niego karty Akcji.



Eureka: Przenieś jego Kamień Milowy do obszaru Wiedzy Powszechnej, weź Kamień Milowy z obszaru Eureka (pierwszy z prawej) i wybierz pierwsze dostępne miejsce po prawej stronie w Erze wskazanej przez Kamień Milowy. Zignoruj korzyść.

Hefajstos otrzymuje PP równe Erze Kamienia Milowego i umieszcza na nim Obywatela.



Wysłanie Dyplomaty: umieść jego Dyplomatę na Kamieniu Milowym gdzie nie ma innych jego Dyptomatów. Wybierz pierwszy w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, zaczynając od jego osobistego Kamienia Milowego. Zignoruj akcję na kaflu.

Hefajstos otrzymuje PP równe Erze Kamienia Milowego. Jeśli jest to Kamień Milowy gracza, a gracz znajduje się w późniejszej Erze, gracz otrzymuje 1 punkt Wpływu.



Wezwanie Dyplomaty: usuń jego Dyplomatę z pierwszego Kamienia Milowego z jednym z jego Dyptomatów, szukając przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, zaczynając od jego osobistego Kamienia Milowego. Zignoruj akcję na kaflu.

Hefajstos otrzymuje PP równe Erze Kamienia Milowego.

Przykład

Hefajstos dobrał 1 kartę. Karta znajduje się na drugiej pozycji na planszy trybu Solo. Druga akcja, Zaprezentuj Ideę, jest zablokowana przez jego Filar na forum. Spogląda na trzecią akcję, Innowację i umieszcza tam swój Filar. Następnie przenosi się do pierwszego Regionu z dostępną akcją Innowacji i podejmuje ją. Z pomocą pozostałego znacznika **Akcji Łańcuchowej** sprawdza następną akcję (Wezwanie Specjalistów), aby wezwać Obywatela z planszy. Jednak obecnie nie ma żadnego i Hefajstos kończy swoją turę.



PUNKTOWOWANIE TRYBU SOLO:

Zbierz wszystkie płytki Postępu i **Bogactwa** Chronosa i Hefajstosa, aby podliczyć końcowe punkty. W trybie Normalnym każda posiadana karta Wynalazku daje im 3 PP, każda płytką Postępu daje 3 PP, a każda płytką Bogactwa daje 4 PP.

Istnieją 2 sposoby na wygraną w rozgrywce w trybie solo:

1. Po prostu zdobądź więcej PP od łącznej sumy PP obu botów.
2. Postaraj się zdobyć co najmniej 8 z 12 Wyróżnień, za które zdobywasz Punkty Wyróżnień (PW). Zdobyte PW są sumowane, aby określić rangę twojego Społeczeństwa.

Wyróżnienia to:

1. Zdobądź więcej punktów od botów: **2 PW**
2. Pokonaj boty po Udostępnieniu na planszy wszystkich Wynalazków, które zaprezentowały: **1 PW**
3. Zdobądź o 20 lub więcej PP od botów: **2 PW**
4. Posiadaj 10 lub więcej Wynalazków: **2 PW**
5. Posiadaj przynajmniej 2 Wynalazki z 5 Ery: **1 PW**
6. Zdobądź punkty za 6 lub więcej płytek Bogactwa: **1 PW**
7. Posiadaj wszystkie 7 płytek Postępu jednego rodzaju: **1 PW**
8. Wypełnij Ideami wszystkie 7 pól na planszy głównej: **1 PW**
9. Wszystkie Przedstawione przez ciebie karty znajdujące się obecnie na planszy głównej muszą być Wynalazkami: **1 PW**
10. Posiadaj w grze wszystkich swoich Obywateli: **1 PW**
11. Wypełnij wszystkie pola na Mapie Postępu na swojej planszy Społeczeństwa: **2 PW**
12. Posiadaj 8 lub więcej punktów Wpływu na koniec gry: **1 PW**

Ranga twojego Społeczeństwa:

1-2 PW – Neandertalczycy

3-5 PW – Średniowiecze

6-8 PW – Zaawansowane Technologicznie

9-11 PW – Sztuczna Inteligencja

12-14 PW – Geniusze

15-16 PW – Kosmici

TRYBY ROZGRYWKI



• Tryb Łatwy:

Wynalazki dają po 2 PP, płytki Postępu po 2 PP, a płytki Bogactwa po 3 PP.

• Tryb Normalny:

Wynalazki dają po 3 PP, płytki Postępu po 3 PP, a płytki Bogactwa po 4 PP.

• Tryb Trudny:

Wynalazki dają po 4 PP, płytki Postępu po 4 PP, a płytki Bogactwa po 5 PP.