



IVAN LASHIN

ANDREY PERVUKHIN, TIMOFEY MAZURENKO, HIRTENMAINA, JANE KATSUBO

SKYTOPIA

W KRĘGU CZASU

INSTRUKCJA

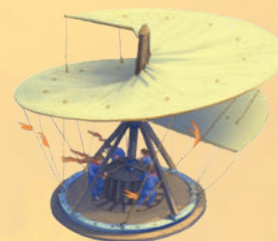




**MIASTA SKYTOPII UNOSZĄ SIĘ LENIWIE WŚRÓD OBŁOKÓW, NAPĘDZANE
ODKRYCIAMI TECHNOLOGICZNYMI I WYSIŁKIEM NIESTRUDZONYCH
GOLEMÓW. CO STO LAT PODNIEBNE MIASTA STAJĄ DO RYWALIZACJI
O ZASZCZYTNY TYTUŁ STOLICY PRZESTWORZY. ABY UDOWODNIĆ
SWĄ WARTOŚĆ, PRZYWÓDCY MIAST WZBUDZAJĄ SIŁY NATURY I WZYWAJĄ
NA POMOC GOLEMY, BY BUDOWAĆ WSPANIAŁE SZYBUJĄCE WIEŻE.**

**JAKO PRZYWÓDCA JEDNEGO Z MIAST SKYTOPII, MUSISZ DOGLĄDAĆ
KONSTRUKCJI TYCH PIĘKNYCH WIEŻ, RYWALIZOWAĆ O PRESTIŻOWE
UDOSKONALENIA, KIEROWAĆ PRACĄ TWOICH GOLEMÓW I ZDOBYWAĆ
PRZYCHYLNOŚĆ MISTRZÓW GILDII.**

**CZY UDOWODNISZ SWOJĄ WARTOŚĆ I ZOSTANIESZ PRZYWÓDCĄ
NOWEJ STOLICY PRZESTWORZY?**



KOMPONENTY



- | | | |
|---|-----------------------------------|--|
| 1 Podniebne Miasta (plansze Graczy) | 4 12 kafelków Mistrzów Gildii | 9 4 znaczniki Miast do oznaczania Punktów Prestiżu |
| 2 4 dwustronne kafelki Zdolności | 5 1 Chronometr | 10 1 znacznik Pierwszego Gracza |
| 3 48 kart Wież (po 12 w każdym kolorze) | 6 1 dwustronny Tor Punktacji | 11 4 karty Pomocy |
| | 7 20 kości Golemów (w 4 kolorach) | 12 Instrukcja, którą właśnie czytasz |
| | 8 45 monet (w kształcie zębatek) | |

CEL GRY

Każdy gracz zostaje przywódcą jednego z Podniebnych Miast Skytopii. Twoim celem jest zdobycie jak największej liczby **Punktów Prestiżu** (w skrócie **PP**), by dowieść, że to twoje miasto zasługuje na tytuł Stolicy Przesławy. Punkty Prestiżu zdobywa się na 3 główne sposoby:

- Aktywując karty Wież w twoim mieście w trakcie rozgrywki. (Nie zapomnij zaznaczać tych punktów na Torze Punktacji!).
- Zdobywając uznanie Mistrzów Gildii, którzy nagradzają PP na koniec gry.
- Gromadząc bogactwo: każde 5 monet, które będziesz posiadać na koniec gry, jest warte 1 PP.

PODNEIBNE MIASTA

Twoja plansza Podniebnego Miasta pokazuje miasto, za które jesteś odpowiedzialny.

Każde z Podniebnych Miast zawiera cztery obszary, w których w trakcie gry będziesz budować swoje Wieże. Zazwyczaj Wieże będziesz mógł umieszczać tylko na obszarach w ich kolorze.

W grze znajdują się **4 dwustronne kafelki Zdolności**, na których wskazano unikatowe zdolności graczy. Kafelki Zdolności są opisane na str. 15.

W prawej części twojego Podniebnego Miasta znajduje się rysunek Golema. Zalecamy przechowywanie tam twoich nieaktywnych kości Golemów.



KARTY WIEŻ

Początkowo karty Wież leżą na Rynku. Kiedy przypisujesz Golema do karty, rozpoczyna się jej budowa i możesz natychmiast użyć efektu tej karty. Gdy budowa jest ukończona, dodajesz kartę Wieży do Wieży w tym samym kolorze w twoim Podniebnym Mieście. W grze występują cztery kolory Wież, od których zależą przyniesione przez nie korzyści:



Niebieskie Wieże
dostarczają
Punktów Prestiżu



Złote Wieże
przynoszą monety



Czerwone Wieże
umożliwiają
przyspieszanie pracy
Golemów lub zmianę
ich miejsca pracy



Fioletowe Wieże
oferują
specjalne efekty

Każda karta składa się z 3 istotnych części:

- A** Herb (🛡️) rodu szlacheckiego (który może dać ci PP na koniec gry, dzięki kafelkom Mistrzów Gildii). W grze występują 4 różne Herby: 🛡️, 🦇, 🌿, 🐉.
- B** Efekt karty (wszystkie efekty opisano na str. 14 Instrukcji).
- C** Cyfra na rewersie wskazuje, które karty są używane w grach z mniejszą liczbą graczy (patrz str. 7).

GOLEMY

Twoje kości reprezentują Golemy, których możesz używać do budowy projektów w twoim Podniebnym Mieście.

Kiedy przypisujesz Golema do pracy, musisz umieścić kość na karcie Wieży na Rynku wybraną wartością (ścianką) do góry.

Wartość na wierzchniej ścianie kostki wyznacza, jak długo zajmie Golemowi ukończenie projektu, do którego go przypisano. Czas potrzebny do ukończenia pracy mierzony jest w „krokach”, a ich liczba zależy od wskazań Chronometru.

Jeśli jakaś karta lub efekt nakazuje ci obrócić kość Golema o 1 lub 2 kroki, musisz obrócić wybraną kość na odpowiednią wartość - o wskazaną liczbę kroków w kierunku symbolu budowy ⚙️ na Chronometrze. Spowoduje to, że Golem szybciej ukończy swój projekt!

Pamiętaj: Nie możesz umieścić kości o wartości (lub obrócić kość na wartość) równej innej kości Golema na tej karcie ani wartości ⚙️ wskazanej na Chronometrze.

CHRONOMETR

Kiedy przypisujesz Golema do pracy, możesz umieścić jego kość, tak by wskazywała dowolną wartość (od 1 do 6).

Wybrana przez ciebie wartość wskazuje, ile rund zajmie Golemowi ukończenie projektu, w zależności od pozycji tarczy Chronometru.

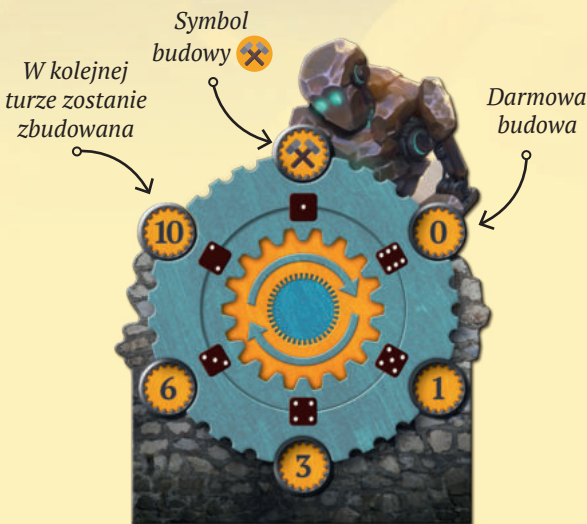
W każdej rundzie, Pierwszy Gracz obraca tarczę Chronometru o 1 krok zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Karty Wież, na których leżą kości o wartościach równych pozycji ⚙️ na Chronometrze, zostaną w tej rundzie ukończone, a gracze dodadzą te Wieże do swoich Podniebnych Miast.

Chronometr wskazuje liczbę monet, którą trzeba zapłacić, by przypisać kość Golema o wybranej wartości do pracy.

Możesz wybrać, czy chcesz zapłacić więcej monet, by ukończyć budowę szybciej, czy zapłacić mniej i poczekać trochę dłużej (albo nie płacić wcale, ale czekać aż 5 tur do ukończenia budowy).

MISTRZOWIE GILDII

Kafelki Mistrzów Gildii działają zupełnie inaczej niż karty Wież: gracze nie mogą przemieszczać ich na swoje plansze Gracza, ani przypisywać do nich Golemów. Na koniec gry wszyscy gracze mogą zdobyć Punkty Prestiżu dzięki każdemu z Mistrzów Gildii.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

(na kolejnej stronie przedstawiono, jak zazwyczaj wygląda rozłożona gra)

- 1 **Wybierzcie Pierwszego Gracza** w dowolnie wybrany sposób. Na przykład, może to być ten gracz, który ostatnio cokolwiek zbudował. Chociażby zamek z piasku! Dajcie mu znacznik Pierwszego Gracza.
- 2 **Umieście Chronometr** na środku stołu. *Jeśli jest to wasza pierwsza rozgrywka, musicie złożyć Chronometr zgodnie z instrukcją na boku denka pudełka z grą.*
- 3 **Obróćcie tarczę** Chronometru tak, by kość z wartością  wskazywała na **symbol budowy** .
- 4 **Przygotujcie talie Wież:** sprawdźcie cyfry na rewersach kart Wież. Niektóre z kart mają wydrukowany symbol „3+”. Jeśli w grze bierze udział tylko 2 graczy, odłóżcie karty z takim symbolem do pudełka.

Podzielcie karty na cztery jednokolorowe talie (niebieską, złotą, czerwoną i fioletową). Potasujcie każdą talię oddzielnie i połóżcie je zakryte obok Chronometru.
- 5 **Dobierzcie z każdej talii tyle kart Wież**, ilu jest graczy i umieśćcie je odkryte na stole. Odkryte karty Wież tworzą Rynek. Karty Wież układajcie na Rynku w kolumnach, poniżej talii tego samego koloru.
 - **2 graczy:** po 2 karty z każdej talii
 - **3 graczy:** po 3 karty z każdej talii
 - **4 graczy:** po 4 karty z każdej talii
- 6 **Umieście Tor Punktacji nad Rynkiem.** Możecie wybrać dowolną stronę Toru Punktacji, w zależności od tego, która jest dla was wygodniejsza.
- 7 **Podzielcie kafelki Mistrzów Gildii** na 3 stosy, w zależności od ilustracji na rewersie. Potasujcie każdy stos oddzielnie, następnie wybierzcie z każdego po 1 losowym kafelku i umieśćcie je awerssem do góry pod Torem Punktacji. Tylko ci prominentni dostojnicy będą dostępni w trakcie tej rozgrywki. Pozostałe kafelki odłóżcie do pudełka.
- 8 **Każdy gracz bierze jedno Podniebne Miasto** (planszę Gracza) oraz pasujące do niego **5 kości Golemów**.
- 9 **Każdy gracz otrzymuje po 1 kafelku Zdolności.** W trakcie pierwszej rozgrywki, rozdajcie kafelki losowo i użyjcie strony oznaczonej literą A. W kolejnych rozgrywkach, możecie stosować się do zaawansowanych zasad, opisanych na str. 13. Umieść swoje kafelki u dołu waszych planszy Graczy.
- 10 **Umieście znaczniki Miast w kolorach graczy na polu „0” na Torze Punktacji** (upewnijcie się, że są ułożone stroną „+50” do dołu). Pamiętajcie, by zawsze oznaczać na Torze Punktacji wszystkie zdobywane Punkty Prestiżu. Jeśli któryś z graczy zdobędzie 50 PP, odwraca swój znacznik Miasta i kładzie go na polu „0”.
- 11 **W pobliżu Rynku połóżcie wszystkie monety tworząc Bank.** Każdy gracz otrzymuje z Banku po 5 monet. W trakcie gry wszystkie wydawane monety są zwracane do Banku. Gracze mogą rozminiać monety w Banku w dowolnym momencie gry, według własnych potrzeb.
- 12 **Zanim rozpocznie się pierwsza runda, każdy gracz umieszcza jedną** swoją kość Golema na pierwszej (najbliższej talii kart Wież) karcie Wieży na Rynku, której kolor odpowiada kolorowi jego kafelka Zdolności, **co nie aktywuje tej karty.** Kość Golema musi zostać umieszczona stroną  do góry.




Kiedy umieszczasz ścianką odpowiadającą 6 do góry
Otrzymujesz 1

Przykład: Maciek ma złoty kafelek Zdolności, więc na koniec przygotowania do gry musi umieścić swoją kość Golema na pierwszej od góry karcie Złotej Wieży na Rynku.

PRZEBIEG GRY

PRZEBIEG RUNDY

W każdej rundzie każdy z graczy wykonuje jedną turę, rozpoczynając od Pierwszego Gracza i kontynuując w lewo.

Kiedy wszyscy gracze wykonają swoje tury, Pierwszy Gracz obraca tarczę Chronometru o **jeden krok zgodnie z ruchem wskazówek zegara**, zmieniając układ wartości kości. Następnie znacznik Pierwszego Gracza jest przekazywany kolejnemu graczowi w **kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara**. Rozpoczyna się kolejna runda.

Rozgrywajcie kolejne rundy do momentu, gdy **jedna** z talii kart Wież zostanie wyczerpana. Dokończcie bieżącą rundę, a następnie rozegrajcie jeszcze jedną finałową rundę. Kiedy finałowa runda zostanie zakończona, gra kończy się, a gracze podliczają zdobyte punkty.

TURA GRACZA

Każda tura składa się z 3 faz, które musisz kolejno rozpatrzyć:

- 1 Ukończenie Projektów (o ile to możliwe) i Aktywacja Wież.
- 2 Przypisanie Golema do pracy (akcja obowiązkowa).
- 3 Uzupełnienie Rynku (jeśli potrzeba).

Po rozpatrzeniu wszystkich trzech faz, twoja tura kończy się, a kolejny gracz rozpoczyna swoją turę. W trakcie tury nie zapomnij zaznaczać wszystkich zdobywanych PP na Torze Punktacji za pomocą znacznika Miasta!

FAZA 1: Ukończenie Projektów i Aktywacja Wież

W tej fazie, twoje Golemy mogą ukończyć swoje projekty. Zwróć uwagę, że nie wydarzy się to nigdy w pierwszej rundzie gry i zazwyczaj także nie w drugiej rundzie.

Ukończenie Projektów

Najpierw sprawdź, czy którykolwiek z twoich Golemów zakończył budowę karty Wieży, do której był przypisany. Jeśli posiadasz kość Golema na karcie Wieży na Rynku, a wartość jego kości odpowiada wartości  na Chronometrze, ten Golem zakończył swoją pracę!

Musisz wziąć wszystkie karty Wież, których budowa została ukończona i dodać je do Fundamentów Wież w odpowiadających im kolorach w twoim Podniebnym Mieście.

Dobrą praktyką jest dodawanie nowych kart Wież nieco przesuniętych, tak by nie zapomnieć o ich aktywowaniu. Po aktywacji ułóżysz je równo z pozostałymi kartami.

Jeśli którykolwiek inny gracz również ma kość Golema na ukończonej Wieży, odkłada ją na swoją planszę Gracza i otrzymuje w zamian z Banku 3 monety. Twój Golem, który ukończył ten projekt, również wraca na twoją planszę Gracza, ale nie otrzymujesz za to 3 monet.

Aktywacja Wież

Wieże, do których w tej turze dodano nowe karty, mogą zostać aktywowane. Każda Wieża może zostać aktywowana tylko **raz na turę**, niezależnie od liczby kart jakie do niej dodano.

Wieże mogą być aktywowane w dowolnej kolejności, ale w obrębie Wieży obowiązuje **stała kolejność aktywacji kolejnych kart**. Musisz zacząć od aktywacji Fundamentu, a następnie aktywujesz kolejne karty, zaczynając od tej położonej najniżej.

Jeśli chcesz, możesz pominąć aktywację wybranych efektów kart.



Przykład: Maciek ma 1 kość Golema o wartości  na karcie Wieży, która odpowiada wartości kości pod  na Chronometrze. Bierze tę kartę Wieży i odkłada swoją kość na planszę gracza. Magda i Łukasz też mają kości na tej karcie Wieży. Każde z nich zabiera swoją kość i otrzymuje z Banku po 3 monety.



Przykład: W tej turze Magda ukończyła budowę 3 kart Wież: 2 kart Niebieskich Wież i 1 karty Czerwonej Wieży.

Dodaje 2 karty Wież na wierzch Niebieskiej Wieży w jej Podniebnym Mieście i 1 kartę Wieży na wierzch Czerwonej Wieży. Może teraz aktywować kolejno zdolności wszystkich kart w tych dwóch Wieżach.

Magda decyduje się aktywować najpierw Niebieską Wież. Zaczyna od Fundamentu i może pominąć zdolności wybranych kart.

Następnie aktywuje w ten sam sposób Czerwoną Wież.

FAZA 2: Przypisanie Golema do pracy

W każdej turze **musisz** przypisać **dokładnie jednego** ze swoich Golemów do pracy nad wybranym projektem.

Jeżeli nie masz żadnych dostępnych Golemów, **musisz** zabrać jednego swojego Golema z Rynku, a następnie przypisać go do pracy nad dowolnym projektem (także tym, z którego go przed chwilą zabrano). **Nie otrzymujesz za to żadnej rekompensaty!**

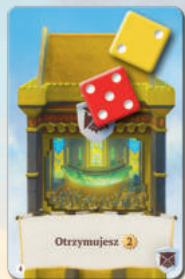
Kość Golema możesz umieścić na dowolnej karcie Wieży na Rynku. Zawsze możesz **wybrać**, jaką wartością do góry (od ■ do ■■■) chcesz położyć Golema. Istnieją jednak dwa ograniczenia:

- **Nie możesz** wybrać wartości odpowiadającej wartości ⚡ na Chronometrze.
- **Nie możesz** wybrać wartości identycznej z wartością innej kości Golema, znajdującej się na tej karcie. Nigdy nie możesz także obrócić kości Golema, tak by jej wartość była równa wartości innej kości na tej samej karcie.

Wybrana przez ciebie wartość wskazuje, ile rund zajmie Golemowi ukończenie projektu, w zależności od pozycji tarczy Chronometru.

Kiedy umieszczasz Golema musisz zapłacić do Banku tyle monet, ile wskazano na Chronometrze przy wybranej wartości kości. **Jeżeli nie możesz zapłacić wymaganej liczby monet, nie możesz wybrać tej wartości!**

Aktywacja karty: Kiedy umieszczasz kość Golema na karcie Wieży, **możesz** natychmiast ją aktywować (zgodnie z opisem na niej efektem). Efekty żadnej karty Wieży **nie mogą** wpłynąć na Golemy, które się na niej znajdują!



Przykład: dwaj gracze przypisali swoje Golemy do tej samej karty w tej samej rundzie.

Jerzy, żółty gracz za darmo umieszcza swojego Golema i aktywuje efekt karty. W tej samej rundzie, w swojej turze Magda płaci 6 monet za swojego Golema i także aktywuje efekt tej karty.

Dwie rundy później, symbol  na tarczy Chronometru wskazuje . W tej rundzie Golem Magdy kończy swoją pracę, więc Magda dodaje tę kartę do swojego Podniebnego Miasta i aktywuje Żółtą Wieżę.

Jerzy odkłada swojego Golema na swoją planszę Gracza i otrzymuje z Banku 3 monety w ramach rekompensaty.

FAZA 3: Uzupełnienie Rynku

Jeżeli w Fazie 1 zabrano z Rynku karty Wież, musisz go teraz uzupełnić. Odkryj karty Wież z odpowiednich talii, i połóż je w miejsce kart, które zabrano.

W tym momencie twoja tura zostaje zakończona i rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

ZAKOŃCZENIE RUNDY

Po tym jak wszyscy gracze wykonają swoje ruchy, Pierwszy Gracz obraca tarczę Chronometru **o jeden krok, zgodnie z ruchem wskazówek zegara**. Spowoduje to zmianę liczby monet, którą trzeba płacić za umieszczanie Golemów o różnych wartościach oraz wartość .

Następnie znacznik Pierwszego Gracza bierze następny gracz w kolejności **przeciwnej do ruchu wskazówek zegara**. Rozpocznijcie kolejną rundę od nowego Pierwszego Gracza.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra zbliża się do końca, gdy jedna z talii kart Wież zostanie wyczerpana. Dokończcie normalnie bieżącą rundę, a następnie rozegrajcie jeszcze jedną pełną rundę (dzięki temu wszyscy gracze rozegrają tyle samo tur).

Nadszedł czas na podliczenie wyników!

Aby sprawdzić swój wynik końcowy, zsumuj:

- Wszystkie Punkty Prestiżu zdobyte w trakcie gry, zgodnie z **Torem Punktacji**.
- Punkty Prestiżu otrzymane dzięki **kafelkom Mistrzów Gildii**. Przy podliczaniu punktów nie zapomnij o swoich Fundamentach Wież!
- 5 Punktów Prestiżu za każdą **kartę Laboratorium** (każda karta Laboratorium daje po 5 PP na koniec gry).
- 1 Punkt Prestiżu za każde **5 monet**, które posiadasz na koniec gry.
- 1 Punkt Prestiżu za **każdego twojego Golema na kartach Wież** na Rynku.

Gracz, który zdobył w sumie najwięcej Punktów Prestiżu zostaje zwycięzcą, a jego miasto otrzymuje tytuł nowej Stolicy Przesławy! W przypadku remisu, zwycięża ten z remisujących graczy, który posiada mniej kart Wież w swoim mieście. Jeśli nadal jest remis, zwycięża ten z nich, który posiada najwięcej monet (nie licząc monet wymienionych wcześniej na PP). Jeżeli i to nie przyniosło rozstrzygnięcia – dzielą się zwycięstwem!



Przykład: W trakcie gry Magda zdobyła 45 PP. Aby określić swój wynik końcowy, dodaje do tych PP:

- 1 PP zapewniane przez kafelki Mistrzów Gildii (Fundamenty Wieży też są brane pod uwagę!).

W tej rozgrywce użyto 3 kafelków Mistrzów Gildii: Gildia Mechaników daje 3 PP za każdą parę Niebieskich i Żółtych kart Wież – Magda ma 2 takie zestawy, więc otrzymuje 6 PP.

Gildia Budowniczych daje każdemu graczowi 1PP za każdą kartę w jego najwyższej Wieży – Magda ma Wieżę złożoną z 4 kart (w tym Fundamentu Wieży), więc otrzymuje 4 PP.

Gildia Kupców daje 3 PP za każdy rodzaj Herbów w Żółtej Wieży – Magda ma 2 różne Herby w swojej Żółtej Wieży, więc otrzymuje 6 PP.

W sumie kafelki Mistrzów Gildii dają jej 16 PP.

- 2 PP zapewniane przez karty Laboratoriów: Magda ma 1 kartę Laboratorium, więc otrzymuje 5 PP (tak jak opisano na karcie).
- 3 PP otrzymywane za posiadane monety (1PP za każde 5 monet): Magda ma 22 monety, zatem otrzymuje 4 PP.
- 4 PP otrzymywane za kości Golemów (1 PP za każdego Golema na Rynku): Magda posiada na Rynku 2 kości Golemów, więc otrzymuje 2 PP.

W sumie w tej rozgrywce Magda zdobyła 72 Punkty Prestiżu.

GILDIA MECHANIKÓW

Za każdą parę i (wliczając Fundamenty)

GILDIA BUDOWNICZYCH

Za każdą w twojej najwyższej (wliczając Fundamenty)

GILDIA KUPCÓW

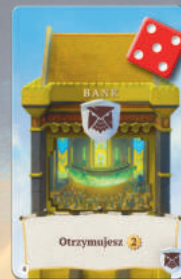
Za każdy rodzaj w twojej (wliczając Fundamenty)

DODATKOWE WARIANTY GRY

WSTĘPNA TURA DLA ZAAWANSOWANYCH GRACZY

Zamiast rozpatrywać punkt 12 Przygotowania do gry, rozegrajcie dodatkową Wstępną Turę. Zanim zacznie się pierwsza tura, rozpoczynając od ostatniego gracza i przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, po kolei gracze umieszczają po **jednej** swojej kości Golema na dowolnej **niezajętej** karcie Wieży na Rynku, niezależnie od koloru posiadanego kafelka Zdolności (efekt wybranej karty nie jest aktywowany). Kość Golema musi zostać umieszczona stroną  do góry.

Po zakończeniu Wstępnej tury rozpocznijcie zwykłą rozgrywkę. **Nie obracajcie** tarczy Chronometru po zakończeniu Wstępnej tury!



DOBÓR KAFELKÓW ZDOLNOŚCI

Doświadczeni gracze mogą zdecydować się na dobór kafelków Zdolności: Rozpoczynając od **ostatniego** gracza, każdy gracz wybiera jeden kafelek Zdolności, z którego będzie korzystał w trakcie gry, a następnie przekazuje pozostałe kafelki graczowi po swojej **prawej stronie**.

Następnie wybierzcie, z której strony kafelków (A lub B) będziecie korzystać. Na każdej stronie jest opisana inna Zdolność. Musicie wybrać jedną z nich, ponieważ nie wolno jej zmieniać w trakcie gry.

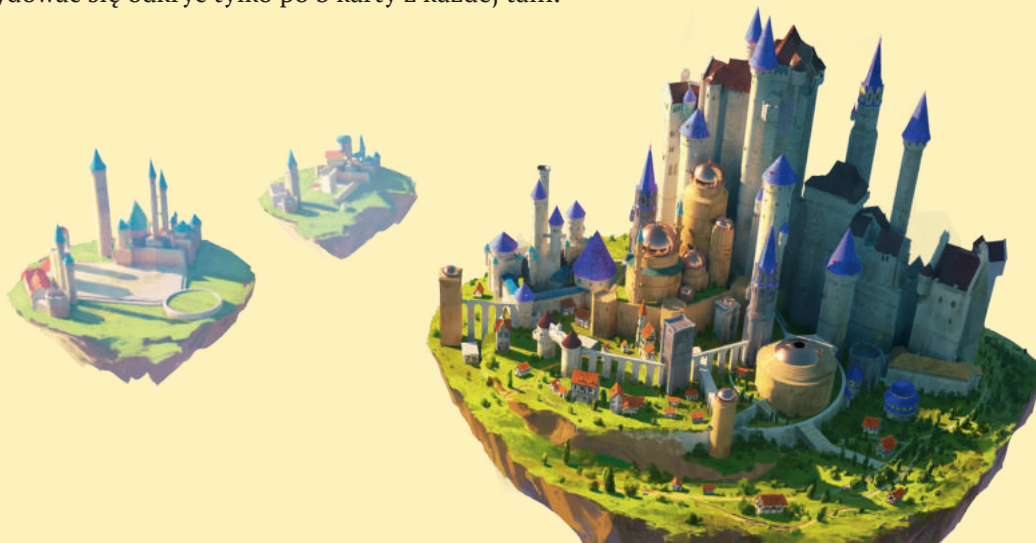
Są dwa sposoby na wybór strony:

- Wszyscy gracze wspólnie decydują, z której strony kafelków będą korzystać (wszyscy gracze będą używać A lub B) ALBO
- Każdy gracz indywidualnie decyduje, której strony kafelek Zdolności użyje.

Kafelki są następnie umieszczane u dołu Planszy Graczy, wybraną stroną do góry.

TRUDNIEJSZY WARIANT ROZGRYWEK CZTEROOSOBOWYCH

Jeżeli chcielibyście zwiększyć rywalizację pomiędzy graczami, możecie zmniejszyć liczbę kart na Rynku. Na przykład, możecie zdecydować się odkryć tylko po 3 karty z każdej talii.



LEGENDA



Punkty Prestiżu



Kość Golema



Karta Wieży (może znajdować się na Rynku lub na twojej planszy Gracza)



Aktywacja Karty



Pozostali Gracze



Moneta



Plansza Gracza



Wieża (w tym także Fundament na planszy Gracza oraz wszystkie karty umieszczone nad Fundamentem Wieży)



Budowa



Herb rodziny szlacheckiej



Możesz użyć tej zdolności tylko pod koniec Fazy 1.



Możesz użyć tej zdolności tylko pod koniec Fazy 2.



Możesz korzystać z tej Zdolności w dowolnym momencie gry (także w trakcie tury innego gracza).

1 — Możesz użyć tej zdolności tylko raz w każdej swojej turze.

X — Możesz użyć tej zdolności za każdym razem gdy spełniasz podany warunek.

EFEKTY KART WIEŻ

Mogą zostać aktywowane, gdy umieszczasz Golema na karcie (znajdującej się na Rynku) lub kiedy jest aktywowana Wieża zawierająca tę kartę.

Zabierz swoją  z 
↓
Otrzymujesz 

Otrzymujesz 

Wszyscy  otrzymują 
↓
Dodatkowo otrzymujesz 

Zapłać  /  / 
↓
Otrzymujesz  /  / 

Zabierz swoją  z 
↓
Otrzymujesz 

Otrzymujesz 

Wszyscy  otrzymują 
↓
Dodatkowo otrzymujesz 

Otrzymujesz  za każdą  na twojej 

Obróć swoją  do 2 kroków w kierunku 

Obróć dowolne swoje  o 1 krok w kierunku 

Przenieś swoją  na inną  bez 

Położ swoją  na dowolnej wartości odpowiadającą  do góry bez 

Zabierz swoją  z 
↓
Dodaj 1 niezajętą  do swojej  bez 

 1 wierzchnią ze swojej  /  / 

Otrzymujesz  na koniec gry

Wszyscy  otrzymują 
↓
 1  /  /  z tego samego rzędu co ta 

Korzystając z efektu tej karty, możesz dodać inną kartę do Wieży, ale nie wywołuje to aktywacji Wieży. Jeżeli natomiast dodasz do Wieży jeszcze inną kartę, w trakcie aktywacji Wieży możesz standardowo skorzystać z efektów wszystkich kart w tej Wieży.

Ten efekt aktywuje jedynie wierzchnią kartę wybranej Wieży (lub Fundament, jeśli w wybranej Wieży nie ma żadnych kart) na twojej planszy Gracza.

Otrzymujesz 5 PP na koniec gry. W trakcie gry nie możesz aktywować efektu tej karty, ale umieszczenie jej w Wieży normalnie aktywuje całą Wieżę (możesz aktywować w ten sposób wszystkie inne karty we Fioletowej Wieży).

Aktywuj jedną z kart, które znajdują się poziomo w tym samym rzędzie, co ta karta. Jeśli używasz tej Zdolności na karcie na Rynku, po prostu aktywuj jedną kartę z tego samego rzędu kart Rynku. Jeżeli natomiast karta ta znajduje się na planszy Gracza, aktywuj kartę na planszy Gracza.

KAFELKI MISTRZÓW GILDII

Efekty kafelków Mistrzów Gildii zależą od posiadanych przez ciebie Herbów (🐉) rodzin szlacheckich na kartach Wież.

W Królestwie Skytopii mieszkają 4 rodziny szlacheckie: 🐉 🐉 🐉 🐉.

Pamiętaj: na koniec gry Fundamenty Wież są również traktowane jako karty Wież!

I	GILDIA BUDOWNICZYCH Za każdą 🏠 w twojej najwyższej (wliczając Fundament)	GILDIA ARCHITEKTÓW Za każdą 🏰 z co najmniej 4 🏠 (wliczając Fundamenty)	GILDIA MECHANIKÓW Za każdą parę 🧠 i 🧠 (wliczając Fundamenty)	GILDIA INŻYNIERÓW Za każdą parę 🧠 i 🧠 (wliczając Fundamenty)
	GILDIA AERONAUTÓW Za każdy rodzaj 🏠 w twojej (wliczając Fundament)	GILDIA KUPCÓW Za każdy rodzaj 🏠 w twojej (wliczając Fundament)	GILDIA NAUKOWCÓW Za każdy rodzaj 🏠 w twojej (wliczając Fundament)	GILDIA KRONIKARZY Za każdy rodzaj 🏠 w twojej (wliczając Fundament)
	GILDIA KAPŁANÓW Za każdą 🏠 z 🏠 (wliczając Fundamenty)	GILDIA RZEMIEŚNIKÓW Za każdą 🏠 z 🏠 (wliczając Fundamenty)	GILDIA ARTYSTÓW Za każdą 🏠 z 🏠 (wliczając Fundamenty)	GILDIA ALCHEMIKÓW Za każdą 🏠 z 🏠 (wliczając Fundamenty)

KAFELKI ZDOLNOŚCI PODNIEBNYCH MIAST

A Otrzymujesz 1 PP za każdym razem, gdy w wyniku akcji innego gracza lub efektu karty odkładasz Golema na twoją planszę Gracza (nawet jeśli to ty aktywowałeś ten efekt). <i>Możesz użyć tej zdolności w dowolnym momencie swojej tury lub tury innego Gracza, za każdym razem, gdy zostanie spełniony opisany warunek.</i>	A Otrzymujesz 1 PP za każdym razem, gdy za umieszczenie Golema musisz zapłacić 6 monet.	A Otrzymujesz 1 PP, jeśli masz kości Golemów na co najmniej 3 kartach Wież z takim samym Herbem. Zwróć uwagę, że liczona jest liczba kart Wież, a nie kości Golemów! <i>Możesz użyć tej zdolności raz na każdą swoją turę, pod koniec Fazy 2 („Przypisanie Golema do pracy”).</i>	A Otrzymujesz 1 PP, jeśli w tej turze dodałeś co najmniej 2 karty Wież do swojej planszy Gracza, nawet jeśli użyłeś przy tym zdolności innych kart. <i>Możesz użyć tej zdolności raz na każdą swoją turę, pod koniec Fazy 1 („Ukończenie Projektów i Aktywacja Wież”).</i>
B Otrzymujesz 3 monety, jeśli nie posiadasz żadnych monet. <i>Możesz użyć tej zdolności raz na każdą swoją turę, pod koniec Fazy 1 („Ukończenie Projektów i Aktywacja Wież”).</i>	B Otrzymujesz 2 monety za każdym razem, gdy inny gracz przeniesie lub umieści kość Golema na karcie Wieży z twoją kością.	B Zapłać 1 monetę, aby obrócić swoją dowolną kość Golema o 1 krok w kierunku 🏠.	B Otrzymujesz 5 monet, jeśli posiadasz wszystkie swoje kości Golemów na swojej planszy Gracza. <i>Możesz użyć tej zdolności raz na każdą swoją turę, pod koniec Fazy 1 („Ukończenie Projektów i Aktywacja Wież”).</i>

EFEKTY FUNDAMENTÓW WIEŻ



TWÓRCY



AUTOR

Ivan Lashin, twórca Skytopii, zainteresował się grami planszowymi podczas studiów, gdy znajomy pokazał mu Carcassonne. Następnie pojawił się na spotkaniu twórców gier planszowych i całkowicie dał się pochłoniąć, gdy odkrył, że sam potrafi pracować nad grami. Prócz projektowania z radością także gotuje.

Do jego projektów należą *Smartphone^{Inc}* oraz *Skytopia*. Pracował także nad rozwojem gier: *Inuit*, *Aquatica*, *Squire*, *Pandorum* i *First Contact*.

ILUSTRATORZY: Andrey Pervukhin,
Jane Katsubo, Hirtenmaina, Timofey Mazurenko

EDYTOR: Anna Karpova

ROZWÓJ GRY: Ivan Tuzovsky

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY: Victor Zaburdaev

PRODUKCJA: Sergei Morozov

PROJEKT GRAFICZNY: Aleksandr Kiselev

PODZIĘKOWANIA:

D. Akamsina, N. Fedorchuk, A. Ivakin, I. Tuzovsky.

A. Abdulin, V. Aristarkhova, K. Domashev, I. Ganzha, D. Gross, M. Gushchin,

Y. Il'inskaya, A. Kalinkin, A. Kolupaev, A. Korobeinikov, K. Kostinov, M. Krotov, V. Kruzhalov, S. Latyshev, K. Malygin,
A. Mironova, N. Noriak, N. Penkrat, M. Pershukov, M. Pyshmintceva, V. Redinskij, I. Stepanov, G. Tikhomirov, Y. Yamshchikov.

D. Arieri, A. Aristov, A. Chapurin, E. Ibragimova, S. Kaptcov, D. Kolobaev, A. Kravchenko,

L. Meflizh, E. Nikolaeva, E. Schlecker, T. Schlecker, M. Tonkikh.

Yuliya Stepanova.

WERSJA POLSKA:

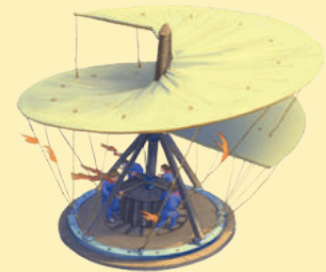
Zespół Portal Games



PORTAL GAMES SP. Z O.O.

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/reklamacje/>