

TABANNUSI

BUDOWNICZOWIE UR



INSTRUKCJA

TABANDUSI

BUDOWNICZOWIE UR



DAVID SPADA I DANIELE TASCINI PREZENTUJĄ
STRATEGICZNĄ GRĘ DLA 1-4 GRACZY



Witajcie w Wielkim Mieście Ur, nadbrzeżnej kolebce cywilizacji! Ujrzyście tu największe cuda późnej epoki brązu! Jako wielcy architekci przemierzycie pięć dzielnic miasta i pozostawicie po sobie trwały ślad w historii ludzkości. Wasze dłonie nakreślą plany budowy domów w dzielnicach Rzemieślników, Rolników i Skrybów, a pielęgnowane wspaniałe ogrody okryją chwałą miasto - i Was samych. Kontrolujcie port w dzielnicy Kupców, aby uzyskać niespotykane wcześniej bogactwo lub budujcie świątynie na szczytach zigguratów w luksusowej dzielnicy Kapłanów, aby zyskać przychyłność Bogów. Korzystajcie z wielkich barek handlowych, aby zapewnić nieustanny dopływ cennych surowców oraz wykorzystać ich możliwości.

**Przede wszystkim jednak, przechytźcie swoich przeciwników,
ponieważ tylko jedno z was zostanie największym budowniczym w historii Ur!**

KOMPONENTY

Komponenty do rozgrywek jednoosobowych są dokładnie opisane w sekcji Tryb Solo na stronie 22.

PLANSZA GŁÓWNA



1 DWUSTRONNA PLANSZA GŁÓWNA

PLANSZE GRACZY

4 x



KAFLE BAREK

(nie używajcie ich w waszej pierwszej rozgrywce)



KAFLE KOSZTU WŁASNOŚCI

(nie używajcie ich w waszej pierwszej rozgrywce)

5 KAFLI KOSZTU WŁASNOŚCI



KAFLE AKCJI

6 KAFLI AKCJI



KAFLE STATKÓW



5 BRĄZOWYCH KAFLI STATKÓW

5 ŻÓŁTYCH KAFLI STATKÓW



5 BIAŁYCH KAFLI STATKÓW

KAFLE PRZYSTANI

9 x

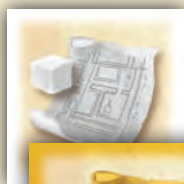


KARTY DEKRETÓW

16 x



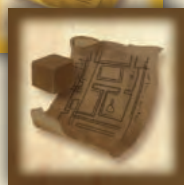
KAFLE PROJEKTÓW



20 BIAŁYCH KAFLI PROJEKTÓW



20 ŻÓŁTYCH KAFLI PROJEKTÓW



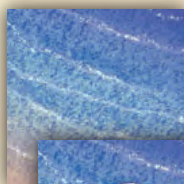
20 BRĄZOWYCH KAFLI PROJEKTÓW

KARTY MIASTA

15 x



KAFLE WODY



20 ZWYKŁYCH KAFLI WODY



10 SPECJALNYCH KAFLI WODY

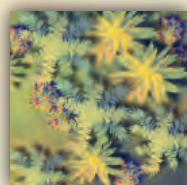
KAFLE ZIGGURATU

10 x



KAFLE OGRODÓW

25 x



KAFLE SKRZYŃ

4 x



4 x



4 x



4 x



4 x



KOMPONENTY

4

KAFLE I KARTY

ŻETONY ZŁOTA

32 x



POMOCNICY



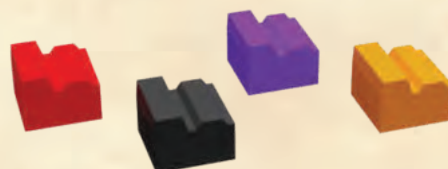
ZNACZNIKI KONTROLI

po 15 znaczników kontroli
we wszystkich kolorach



DOMY

po 14 domów we wszystkich kolorach



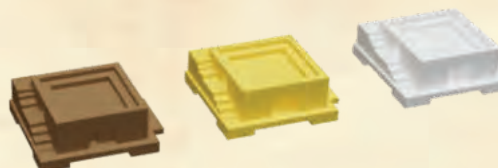
ZNACZNIKI RZEMIOSŁA

po 3 znaczniki rzemiosła
we wszystkich kolorach



FIGURKI BUDOWLI

po 25 figurek budowli
we wszystkich kolorach



ZNACZNIKI PUNKTOWANIA



KOŚCI SUROWCÓW

po 7 kości we wszystkich kolorach



ARCHITEKCI



ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA



Liczba żetonów Złota nie jest ograniczona – jeśli zabraknie ich we Wspólnych Zasobach, skorzystajcie z dowolnych zamienników. Liczba kafli Projektów i wszystkich pozostałych komponentów jest ograniczona i nie należy korzystać z ich zamienników.

KOMPONENTY

ŻETONY, ZNACZNIKI, FIGURKI, KOŚCI

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed naszą pierwszą rozgrywką w Tabannusi delikatnie wypchnijcie z wypraski wszystkie kartonowe komponenty, kafle i żetony.

1. Umieście Planszę Główną na środku stołu, wybierając stronę odpowiednią do liczby graczy.
2. (W pierwszej rozgrywce pomińcie ten krok). Potasujcie 5 kafli Berek i umieście po 1 losowym kafli na każdym polu Barki nadrukowanej na Planszy Głównej. Następnie w każdej Dzielnicy zakryjcie nadrukowany kafel Kosztu Własności kaflem Kosztu Własności w kolorze Barki tej Dzielnicy. Umieszczając kafle, upewnijcie się, że kładziecie je tą stroną, która odpowiada ilustracji nadrukowanej na tym polu.



Kolor kości na kafli i Barce musi być taki sam.

3. Weźcie po 5/6/7 kości Surowców każdego koloru (odpowiednio w rozgrywkach dla 2/3/4 graczy), a następnie rzućcie nimi i umieście na Barkach zgodnych z kolorem kości. Zwróćcie wszystkie pozostałe kości Surowców do pudełka.



Rzucone kości zostały umieszczone na Barkach w odpowiadających im kolorach.

4. Umieście po 1 żetonie Złota na każdym polu toru Czasu. Pozostałe żetony Złota odłóżcie obok Planszy Głównej.



Tor Czasu przed rozpoczęciem rozgrywki.

5. Potasujcie wszystkie kafle Statków i umieście po 1 na każdym z 7 pustych pól Statków na Planszy Głównej. Pozostałe kafle Statków odłóżcie obok Planszy Głównej.



6. Potasujcie wszystkie kafle Przystani i umieście po 1 na każdym z sześciu pól na Planszy Głównej. Pozostałe kafle Przystani odłóżcie obok Planszy Głównej.
7. Potasujcie wszystkie kafle Skrzyń i umieście po 1 na każdym z 6 pól Skrzyni na Planszy Głównej. Pozostałe kafle Skrzyń odłóżcie obok Planszy Głównej.



Kafle Statków (5), kafle Przystani (6) i kafle Skrzyń (7) umieszczone na Planszy Głównej.

8. Podzielcie kafle Wody na dwa stosy: zwykłe (identyczne z obu stron) oraz specjalne (z „?” na rewersie). Potasujcie wszystkie specjalne kafle Wody (stroną „?” do góry) i umieśćcie je na wskazanym polu na Planszy Głównej (1). Następnie odkryjcie i umieśćcie trzy specjalne kafle Wody na polach na kafle Wody na Planszy Głównej (2). Zwykłe kafle Wody ułóżcie w stos i umieśćcie go na wskazanym polu na Planszy Głównej (3). Kafle Ogrodów ułóżcie w stos i umieśćcie go na wskazanym polu na Planszy Głównej (4).



9. Potasujcie wszystkie 6 kafli Akcji i rozmieśćcie je losowo na odpowiednich polach na Planszy Głównej.



1 losowy kafel Akcji umieszczony na każdym pustym polu Akcji na Planszy Głównej.

10. Potasujcie wszystkie kafle Zigguratu. Umieśćcie po 1 odkrytym kafle na każdym z pól Zigguratu na Planszy Głównej. Pozostałe kafle Zigguratu zwróćcie do pudełka.



Kafle Zigguratu umieszczone na Planszy Głównej.

11. Umieśćcie na wskazanych polach na Planszy Głównej tyle kart Dekretów, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Wybierzcie je losowo, upewniając się, że wśród nich znajdzie się co najmniej 1 karta z symbolem każdego typu (w grze 2-osobowej, karty dwóch różnych typów). Pozostałe karty Dekretów zwróćcie do pudełka.



Symbole kart Dekretów



W grze 4-osobowej umieśćcie 4 odkryte karty Dekretów na Planszy Głównej.

12. Potasujcie wszystkie karty Miasta i połóżcie je w zakrytym stosie obok Planszy Głównej tworząc talię dobierania.
13. Podzielcie wszystkie kafle Projektów według koloru i stwórzcie z nich 3 stosy. Następnie umieśćcie je na odpowiednich polach w lewym dolnym rogu Planszy Głównej.
14. Umieśćcie figurki Budowli obok Planszy Głównej.
15. Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje Architekta, Pomocnika oraz wszystkie Domy i znaczniki w tym kolorze.

16. Każdy gracz umieszcza swoje Domy na odpowiednich polach na swojej planszy Gracza.
17. Każdy gracz zachowuje 5 znaczników Kontroli, a resztę umieszcza we Wspólnych Zasobach obok Planszy Głównej.
18. Każdy gracz otrzymuje 2 żetony Złota, 1 losowy kafel Skrzyni oraz dobiera 1 kartę Miasta. W trakcie rozgrywki możecie oglądać swoje karty Miasta, ale nie ujawniać ich innym graczom. Zwróćcie do pudełka wszystkie nieużywane kafle Skrzyni.



19. Każdy gracz umieszcza po 1 znaczniku Rzemiosła u dołu każdego z trzech torów Rzemiosła.



20. Umieście wszystkie znaczniki Punktowania na polu „10” toru Punktów Zwycięstwa obiegającego Planszę Główną wzdłuż jej krawędzi. W trakcie rozgrywki możliwa jest utrata punktów, ale nigdy nie możecie ich mieć mniej niż 0.



21. Za pomocą dowolnej metody wybierzcie gracza rozpoczynającego. Otrzymuje on znacznik Pierwszego Gracza, który zachowuje aż do końca rozgrywki. Rozpoczynając od ostatniego gracza (siedzącego na prawo od gracza rozpoczynającego) i kontynuując w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jedną figurkę Budowli i umieszcza ją w dowolnej zwykłej Dzielnicy (Dzielnice 1, 2 i 3) oraz otrzymuje ewentualną premię nadrukowaną na zajmowanym polu (wyjątkowo nie otrzymuje natomiast odsłoniętej premii przedstawionej na Planszy Gracza). Na koniec zdejmuje ze swojej planszy Gracza pierwszy od lewej Dom z toru w kolorze zgodnym z wybraną figurką Budowli i umieszcza go na jej szczycie.



**JESTEŚCIE GOTOWI DO GRY
W TABANNUSI: BUDOWNICZOWIE URI!**

KLUCZOWE POJĘCIA

Aby dobrze zrozumieć przebieg tury, najpierw zapoznajcie się z kilkoma kluczowymi pojęciami.

▣ OBSZAR GRACZA ▣

Obszar Gracza składa się z planszy Gracza i jej najbliższego otoczenia. Kiedy zdobywasz kafle Skrzyń, umieszczaj je na odpowiednich polach na swojej planszy Gracza. (Nie możesz mieć więcej niż cztery kafle Skrzyń). Żetony Złota, kości Surowców, znaczniki Kontroli oraz kafle Wody i Ogrodów przechowuj w swoim obszarze obok planszy Gracza.



▣ ZNACZNIKI KONTROLI ▣

Rozpoczynasz grę z 5 znacznikami Kontroli w swoim obszarze Gracza. W trakcie gry będziesz ich używać, aby oznaczać swoje kafle Projektów, kafle Ogrodów i kafle Statków na Planszy Głównej, a także swoją pozycję na kafłach Zigguratu. Gdy jakiś efekt gry pozwala ci zyskać dodatkowy znacznik Kontroli, weź znacznik Kontroli w twoim kolorze ze Wspólnych Zasobów i umieść go w twoim obszarze Gracza.



Liczba znaczników Kontroli jest ograniczona - jeśli we Wspólnych Zasobach nie ma już twoich znaczników, nie możesz w żaden sposób ich otrzymać, dopóki nie wrócą do Wspólnych Zasobów. Nigdy nie możesz posiadać w swoim obszarze Gracza znaczników Kontroli w kolorach innych graczy.

Jeżeli w swoim obszarze Gracza nie masz żadnych znaczników Kontroli, nie możesz wykonać żadnej Akcji, która wymagałaby umieszczania ich na Planszy Głównej.

Pamiętaj: W sumie masz do dyspozycji tylko 15 znaczników Kontroli, więc używaj ich rozsądnie. Jeśli wszystkie twoje znaczniki Kontroli znajdują się na Planszy Głównej, musisz zaczekać, aż wrócą do twojego obszaru Gracza lub do Wspólnych Zasobów, aby móc je pozyskać.

▣ DOMY I BUDOWLE ▣

W grze znajduje się 14 Domów w twoim kolorze. Przed rozpoczęciem gry 13 z nich znajduje się na twojej planszy Gracza, a ostatni w jednej z Dzielnic na Planszy Głównej. Dom w twoim kolorze zawsze należy do ciebie niezależnie od tego, gdzie się znajduje.

Budowle to plastikowe figurki w jednym z trzech kolorów: białym, żółtym i brązowym. Budowla zawsze należy do tego gracza, którego Dom jest na jej szczycie, niezależnie od koloru tej Budowli.



Budowle mogą składać się z 1, 2 lub 3 figurek Budowli w jednym kolorze sąsiadujących ze sobą. (Maksymalna wielkość Budowli to 3). Bez względu na wielkość Budowli (1, 2 czy 3 figurki) jest ona zawsze liczona jako jedna Budowla, a jej właściciel oznacza ją tylko 1 Domem.



Trzy oddzielne Budowle: biała Budowla wielkości 1 należąca do Czarnego gracza, żółta Budowla wielkości 2 należąca do Fioletowego gracza oraz brązowa Budowla wielkości 3 należąca do Pomarańczowego gracza.

Za każdym razem, gdy umieszczasz Dom na brązowej/białej/żółtej Budowli lub kaflu Zigguratu, musisz użyć Domu z rzędu w tym samym kolorze na twojej planszy Gracza. Jeżeli dany rząd jest już pusty, możesz użyć Domu z dolnego (bezbarwnego) rzędu. Domy zawsze dobieraj zaczynając od lewej strony rzędu. Umieszczając Domy na Planszy Głównej, możesz odsłonić premie przedstawione na planszy Gracza. Musisz skorzystać z tych premii natychmiast po tym, jak zabierzesz Dom ze swojej planszy Gracza (z wyjątkiem premii Domu umieszczanego w trakcie Przygotowania do gry). Kiedy zabierzesz wszystkie Domy z kolorowych rzędów z jednej kolumny, natychmiast otrzymujesz dodatkową premię za tę kolumnę (dotyczy dwóch ostatnich kolumn).

DZIELNICE

Plansza Główna jest podzielona na 5 Dzielnic (ponumerowanych od 1 do 5). Dzielnice 1, 2 i 3 to zwykłe Dzielnice, w których gracze mogą budować Budowle. Dzielnice 4 i 5 pełnią inne funkcje. W Dzielnicy 4 mieści się Port, w którym gracze zyskują dostęp do Statków i będą pozyskiwać kafle Skrzyń. Z kolei Dzielnica 5 to Dzielnica Zigguratu, w której gracze zyskują dodatkowe możliwości zdobywania Punktów Zwycięstwa dzięki kaflom Zigguratu.



Dzielnica 3 (tak samo jak 1 i 2) jest zwykłą Dzielnicą. Gdy twój Pomocnik znajdzie się w jednej z tych Dzielnic, zyskasz możliwość umieszczania w niej kaflów Projektów, Wody i Ogródów oraz Budowli.

KLUCZOWE POJĘCIA



W Dzielnicach 4 i 5 nie ma siatki pól Budowli. Nie można w nich budować Budowli, ale gracze będą mogli w nich umieszczać znaczniki Kontroli oraz Domy, aby uzyskać różne premie.

W każdej Dzielnicy są dostępne 3 lub 4 Akcje oraz Barka z kośćmi Surowców odpowiednimi dla tej Dzielnicy (zwanymi **lokalnymi Surowcami**). Wykonywanie Akcji i otrzymywanie kości Surowców jest dokładnie wyjaśnione w dalszej części instrukcji.



Surowce i Akcje dostępne w Dzielnicy 2.

Siatka pól Budowli w Dzielnicy 2 graniczy po lewej i prawej stronie z grupą pól Wody. Dostęp do pól Wody tworzących granicę między dwiema Dzielnicami jest możliwy z obu tych Dzielnic.

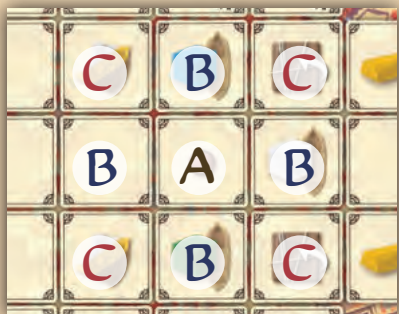


Dostęp do 3 pól Wody znajdujących się pomiędzy Dzielnicą 1 i 2 jest możliwy z obu tych Dzielnic.

KLUCZOWE POJĘCIA

SĄSIADOWANIE PÓL

Dwa pola siatki Budowli sąsiadują ze sobą, gdy mają wspólną krawędź. Pola, które stykają się tylko narożnikiem nie są uważane za sąsiadujące.



Pole A sąsiaduje z wszystkimi polami B, ale nie sąsiaduje z żadnym z pól C.

ARCHITEKCI, POMOCNICY I OBECNOŚĆ

Do swojej dyspozycji masz dwóch robotników: Architekta (czyli wyższego z dwóch pionków w twoim kolorze) oraz Pomocnika (niższego z dwóch pionków w twoim kolorze).



*Pomocnik (po lewej) i Architekt (po prawej)
Fioletowego gracza.*

Poza samym początkiem gry, Architekt i Pomocnik przebywają na Planszy Głównej i przemieszczają się pomiędzy Dzielnicami. Umieszczajcie robotników w taki sposób, by zawsze było jasne, w której Dzielnicy znajduje się figurka robotnika. Pozycja Pomocnika w każdej turze wskazuje, w której Dzielnicy gracz jest obecny i może wykonywać jej Akcje. Pozycja Architekta wskazuje Dzielnicę, do której przemieści się Pomocnik pod koniec tury.

Nie ma żadnych ograniczeń dotyczących przebywania w tej samej Dzielnicy przez Architektów i Pomocników należących do różnych graczy.



Pomarańczowy gracz jest obecny w Dzielnicy 3. To w niej będzie wykonywał swoje Akcje w tej turze. Na koniec tury przemieści się do Dzielnicy 4 i to w niej rozegra kolejną turę.



Czerwony gracz jest obecny w Dzielnicy 2. Znajduje się w niej zarówno jego Pomocnik, jak i Architekt, zatem w kolejnej turze również będzie obecny w Dzielnicy 2.

Przemieszczanie się pomiędzy Dzielnicami jest dokładnie omówione w sekcji Przebieg Tury na stronie 13.

KOŚCI SUROWCÓW

Kości symbolizują Surowce. Ich wartość jest istotna tylko do ustalenia numeru Dzielnicy dla kolejnej tury gracza. Kiedy kość Surowców znajdzie się w twoim obszarze Gracza, jej wartość przestaje mieć znaczenie.



*Te kości, znajdujące się w obszarze Gracza, symbolizują 1 niebieski i 1 brązowy Surowiec.
Liczba oczek kości nie jest już istotna.*

Po tym jak wydasz Surowce, nie zwracaj kości Surowców na Planszę Główną. Zamiast tego umieść je obok Planszy Głównej, tworząc Wspólne Zasoby Surowców. Niektóre efekty w trakcie gry umożliwią ci pobranie kości Surowców z tej puli.

ZŁOTO ZASTĘPUJE INNE SUROWCE

Złoto zastępuje dowolny Surowiec. Możesz zapłacić 1 żetonem Złota zamiast dowolnego Surowca, ale nie możesz płacić innymi Surowcami zamiast Złota.

KAFLE SKRZYŃ

Na twojej planszy Gracza znajdują się pola na kafle Skrzyni. Każdy kafel Skrzyni przedstawia jeden z pięciu występujących w grze Surowców. Gdy podczas jakiegokolwiek Akcji wydajesz Surowiec przedstawiony na twoim kafle Skrzyni, możesz odwrócić (zakryć) ten kafel Skrzyni, aby opłacić ten koszt (zamiast wydawać jeden ze swoich Surowców). Nawet jeśli fizycznie nie posiadasz odpowiednich kości, możesz opłacić koszt w Surowcach, używając jednego lub więcej kafli Skrzyni.



Na przykład zamiast wydawać żółty Surowiec, możesz odwrócić trzeci kafel Skrzyni, aby opłacić ten koszt.

Możesz odwrócić (odkryć) wybrany zakryty kafel Skrzyni, raz na turę, wydając dowolny Surowiec (kolor kości Surowca nie musi odpowiadać Surowcowi z odkrywanego kafła Skrzyni).



Na przykład możesz wydać brązową kość Surowca, aby odwrócić biały, niebieski lub żółty kafel Skrzyni.

TORY RZEMIOSŁA

W trakcie Przygotowania do gry umieśćcie swoje znaczniki Rzemiosła u dołu każdego z torów Rzemiosła. W trakcie gry różne efekty będą przesuwały wasze znaczniki w górę po polach torów Rzemiosła. W wyniku niektórych ruchów otrzymacie różne premie.

Zawsze gdy przesuwasz swój **najniższy** (także jeden z najniższych) znacznik Rzemiosła o 1 pole do góry, otrzymujesz premię przedstawioną na **prawo** od torów (mogą to być żetony Złota, znaczniki Kontroli ze Wspólnych Zasobów, Punkty Zwycięstwa, a czasem nic). Za każdym razem, gdy **dowolny** z twoich znaczników Rzemiosła dotrze do pola z nadrukowaną premią, natychmiast ją otrzymujesz.



Gdy Pomarańczowy gracz przesunie swój najniższy znacznik Rzemiosła, natychmiast otrzyma 1 żeton Złota. Gdy Czarny gracz przesunie swój znacznik Rzemiosła na brązowym torze, natychmiast otrzyma 1 znacznik Kontroli.

Punkty Zwycięstwa, przedstawione po **lewej** stronie torów Rzemiosła, otrzymujecie w trakcie Punktowania Dzielnicy. Jest to dokładnie opisane na stronie 20.

OTRZYMYWANIE SUROWCÓW

Gdy dowolny efekt każe ci otrzymać Surowiec w konkretnym kolorze, musisz wziąć kość o najwyższej wartości dostępnej na Barce w tym kolorze (a nie ze Wspólnych Zasobów!). Jeśli ta Barka jest pusta - nie możesz otrzymać Surowca w tym kolorze.



W wyniku efektu gry Fioletony gracz może otrzymać 1 białą kość Surowca. Musi wziąć z białej Barki kość o najwyższej wartości, zatem do swojego obszaru Gracza zabiera kość o wartości 5.

Gdy dowolny efekt umożliwia ci otrzymanie Surowca dowolnego koloru, oznacza to, że musisz wziąć kość w wybranym kolorze ze Wspólnych Zasobów. Nie możesz jednak wybrać koloru, którego nie ma wśród kości Surowców we Wspólnych Zasobach.

PRZEBIEG TURY

Aktywny gracz to ten, który w danym momencie rozgrywa swoją turę. Wszystkie poniższe zasady odnoszą się do aktywnego gracza (o ile nie wskazano inaczej).

W swojej turze wykonaj następujące kroki:

1. Weź kość Surowca i przenieś swojego Architekta do Dzielnicy o numerze wskazanym przez liczbę oczek tej kości.
2. Wykonaj maksymalnie 2 Akcje w Dzielnicy z twoim Pomocnikiem (i ewentualne Dodatkowe Akcje).
3. Sprawdź czy zostaje aktywowane Punktowanie, a następnie przenieś swojego Pomocnika do Dzielnicy z twoim Architektem.

OTRZYSKANIE SUROWCA I RUCH ARCHITEKTA

W swojej pierwszej turze umieść Architekta i Pomocnika w dowolnie wybranej Dzielnicy.

W tym kroku musisz wziąć dowolną kość Surowca z Barki z Dzielnicy z twoim Architektem i Pomocnikiem. Wartość na wybranej kości wskazuje, do której Dzielnicy musisz następnie przenieść swojego Architekta (czyli w której Dzielnicy wykonywać będziesz Akcje w kolejnej turze).



Czerwony gracz rozpoczyna swoją turę w Dzielnicy 3. Znajdują się tu zarówno jego Architekt, jak i Pomocnik.



Czerwony gracz bierze kość o wartości 4 i umieszcza ją w swoim obszarze Gracza.



Następnie natychmiast przemieszczasz swojego Architekta do Dzielnicy 4. Zwróć uwagę, że Czerwony gracz jest wciąż obecny w Dzielnicy 3 i to w niej będzie wykonywał swoje Akcje.

Jeśli wybierzesz kość o wartości odpowiadającej numerowi twojej aktualnej Dzielnicy, nie przemieszczaj swojego Architekta.

Po dobraniu kości Surowca, ale przed przemieszczeniem swojego Architekta, możesz zapłacić 1 żeton Złota, aby zignorować wartość kości i przemieścić go do dowolnej Dzielnicy.

Po dobraniu kości Surowca o wartości 6 możesz przenieść swojego Architekta do dowolnej Dzielnicy, której numer nie odpowiada wartości żadnej z kości na tej Barce.



Ważne: Czerwony gracz może wziąć kość o wartości 6, tylko aby przenieść się do Dzielnicy 2, 4 lub 5, ponieważ na tej Barce nie ma kości Surowców o odpowiadających im wartościach. Jeśli Czerwony gracz chciałby przenieść swojego Architekta do Dzielnicy 1 lub pozostawić go w aktualnej Dzielnicy (Dzielnicy 3), musi wziąć odpowiednio kość o wartości 1 lub 3.

Niektóre efekty mogą przemieścić twojego Architekta nawet po zakończeniu kroku „Otrzymanie Surowca i ruch Architekta”. Dokładnie opisano je w Suplemencie.

WYKONANIE AKCJI

W tym kroku możesz wykonać 0, 1 lub 2 Akcje wybrane spośród Akcji dostępnych w twojej Dzielnicy (tej, w której znajduje się twój Pomocnik). Wszystkie dostępne Akcje są zawsze przedstawione na Dzielnicy na Planszy Głównej. Jeśli zdecydujesz się wykonać dwie Akcje, mogą być one różne lub takie same.

UMIEŚĆ KAFEL PROJEKTU W ZWYKŁEJ DZIELNICY



Umieść kafel Projektu w zwykłej Dzielnicy, w której znajduje się twój Pomocnik (Dzielnice 1, 2 lub 3).

Kafle Projektów umieszcza się zgodnie z następującymi sześcioma krokami:

1. Wybierz kafel Projektu z jednego ze stosów w rogu Planszy Głównej. Możesz wybrać dowolny kafel Projektu, pod warunkiem, że będziesz w stanie go umieścić w Dzielnicy (patrz na warunki poniżej).
2. Nie możesz wybrać koloru, jeżeli w tej Dzielnicy znajdują się już 3 kafle Projektu w tym kolorze.
3. Jeśli w Dzielnicy znajduje się już kafel Projektu w wybranym kolorze, musisz nowy kafel umieścić tak, aby z nim sąsiadował.
4. Nie możesz umieścić kafła Projektu tak, aby sąsiadował z Budowlą w tym samym kolorze.
5. Musisz umieścić jeden ze swoich znaczników Kontroli na kafle Projektu. Jeżeli nie masz żadnych dostępnych znaczników Kontroli, nie możesz wykonać tej Akcji.
6. Na niektórych polach znajdują się nadrukowane premie, które zdobywasz natychmiast po położeniu na nich kafła Projektu.

Zwróć uwagę, że niektóre pola w zwykłych Dzielnicach są używane tylko w grach 4-osobowych. W rozgrywkach 3-osobowych te pola nie są w żaden sposób dostępne dla graczy. Na drugiej stronie Planszy Głównej zwykle Dzielnice są ponumerowane. Numery te są istotne jedynie w rozgrywkach w Trybie Solo.



Czerwony gracz chce umieścić brązowy kafel Projektu w Dzielnicy 3. Musi go umieścić w sąsiedztwie pozostałych brązowych kafli Projektu w tej Dzielnicy (na jednym z pól oznaczonych „A”).



Następnie oznacza go znacznikiem Kontroli ze swojego obszaru Gracza. Umieszczając kafel Projektu, Czerwony gracz zakrył premię, więc otrzymuje białą kość Surowca (spójrz na poprzednią ilustrację) o najwyższej wartości spośród dostępnych na białej Barce.

ZBUDUJ BUDOWŁĘ W ZWYKŁEJ DZIELNICY



Zbuduj Budowlę w zwykłej Dzielnicy z twoim Pomocnikiem (Dzielnice 1, 2 lub 3).

Figurki Budowli umieszcza się zgodnie z następującymi siedmioma krokami:

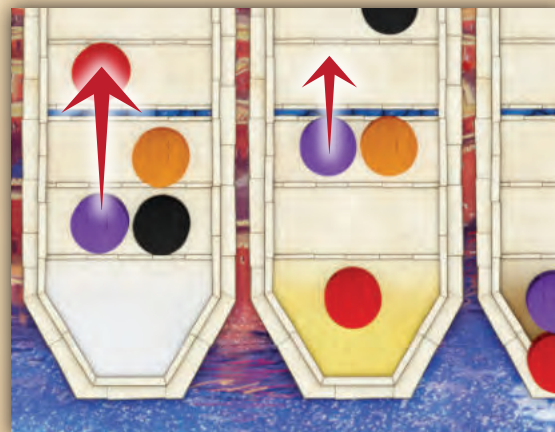
1. Wybierz wszystkie kafle Projektu w jednym kolorze w danej Dzielnicy. Jeżeli w Dzielnicy nie ma żadnych kafli Projektów, nie możesz wykonać tej Akcji.
2. Zapłać 2 lokalne Surowce (kolor "lokalnego" Surowca jest wskazany przez Akcję na kafle Kosztu Własności oraz przez kości Surowców leżące na Barce w tej Dzielnicy) i dodatkowo, za każdy **twój** znacznik Kontroli leżący na wybranych kafłach Projektu, po 1 Surowcu w kolorze tego Projektu.
3. Odłóż na bok wszystkie znaczniki Kontroli z wybranych kafli Projektu.
4. Zamień wszystkie kafle Projektu na Budowlę (składającą się z co najmniej jednej figurki Budowli) w kolorze i kształcie odpowiadającym tej grupie kafli Projektu. Zwróć wszystkie kafle Projektu do odpowiedniego stosu.
5. Umieść jeden z Domów z twojej planszy Gracza na szczycie nowo powstałej Budowli: weź pierwszy od lewej Dom z rzędu w kolorze Budowli lub (jeśli ten rząd jest pusty) pierwszy od lewej Dom z dolnego (bezbarnego) rzędu. Jeśli w ten sposób odkryjesz jakąś premię z twojej planszy Gracza, natychmiast ją zyskujesz.
6. Zwróć do Wspólnych Zasobów wszystkie **swoje** odłożone na bok znaczniki Kontroli.
7. Zwróć pozostałe odłożone na bok znaczniki Kontroli **innych** graczy do ich obszarów Gracza. Gracze ci, jak również gracze kontrolujący Ogrody sąsiadujące z tą Budowlą, otrzymują nagrody opisane poniżej.

Gracze, których znaczniki Kontroli zostały usunięte w wyniku zbudowania Budowli, przesuwają swoje znaczniki Rzemiosła o 1 pole w górę, za każdy usunięty znacznik Kontroli w ich kolorze, na torze Rzemiosła w kolorze tej Budowli.



Fioletowy gracz buduje Budowlę, usuwając czerwony znacznik Kontroli z żółtego kafła Projektu. Czerwony gracz umieszcza ten znacznik Kontroli z powrotem w swoim obszarze Gracza i przesuwa swój znacznik Rzemiosła o jedno pole do góry na żółtym torze Rzemiosła.

Gdy zbudujesz Budowlę na polu sąsiadującym z kaflem Ogrodu kontrolowanym przez innego gracza, w nagrodę przesuwa on swój znacznik Rzemiosła o 1 pole w górę na dowolnym torze Rzemiosła.



Fioletowy gracz posiada 3 kafle Ogrodów sąsiadujące z Budowlą, którą właśnie zbudował inny gracz, może więc przesunąć swoje znaczniki Rzemiosła o 3 pola na dowolnych torach. Decyduje się przesunąć dwukrotnie swój znacznik Rzemiosła na białym torze Rzemiosła oraz jednokrotnie na żółtym.

Natychmiast po zbudowaniu Budowli możesz wydać 1 żeton Złota, aby umieścić jeden ze swoich znaczników Kontroli na kafle Statku. Wielkość Budowli określa dokładny rozmiar Statku, na którym możesz położyć znacznik Kontroli. Nie możesz umieścić znacznika Kontroli na mniejszym ani na większym Statku niż wskazuje to wielkość Budowli.



Kontrolowanie Statków jest dokładnie opisane w sekcji "Kontroluj Statki w Dzielnicy Portowej" na stronie 17.

STWÓRZ OGRÓD



Zdobывaj i umieszczaj kafle Wody i Ogródów w Dzielnicy z twoim Pomocnikiem.

Ta Akcja umożliwia ci wykonanie jednej lub wielu spośród poniższych opcji w dowolnej kolejności:

- ▣ **Zdobądź kafle:** Możesz kupić dowolną liczbę kafli Ogródów i/lub zwykłych kafli Wody. Każdy kafel Ogródu kosztuje 1 zielony Surowiec, a kafel Wody 1 niebieski Surowiec. Weź zakupione kafle Ogródów i Wody z Planszy Głównej.
- ▣ **Umieść kafle:** Możesz umieścić dowolną liczbę kafli Wody, tak aby sąsiadowały z innymi kafłami Wody lub kafłami Ogródów w Dzielnicy z twoim Pomocnikiem. Możesz także umieścić do 3 kafli Ogródów na wierzchu kafli Wody w tej Dzielnicy. Musisz umieścić po jednym znaczniku Kontroli na każdym umieszczanym kafelu Ogródu.

Kafle Wody musisz umieszczać tak, aby sąsiadowały z wcześniejszymi kafłami Wody lub Ogródów (umieszczonymi lub nadrukowanymi). Kiedy umieszczasz kilka kafli Wody naraz, możesz umieszczać kolejne kafle Wody obok tych, które umieściłeś wcześniej w tej samej turze.



Pomocnik znajduje się w Dzielnicy 2 (graniczącej z nadrukowanymi kafłami Wody), zatem gracz może umieścić kafel Wody na dowolnym polu oznaczonym „A”. Nie może ich położyć na żadnym z pól oznaczonych „B”, mimo że sąsiadują one z kafłami Wody, ponieważ te pola znajdują się w Dzielnicy 1.

Kiedy umieszczasz kafel Wody na polu z nadrukowaną premią - zignoruj ją.

Możesz umieścić kafel Ogródu na kafelu Wody wyłącznie w Dzielnicy z twoim Pomocnikiem. Dotyczy to także granicznych kafli Wody nadrukowanych na Planszy Głównej. Gdy umieszczasz kafel Ogródu na kafelu Wody z nadrukowaną na nim premią, natychmiast otrzymujesz tę premię.



W Dzielnicy 2 gracz może umieścić kafel Ogródu na każdym z tych kafli Wody. Jeśli umieści go na kafłach oznaczonych „A”, otrzyma również przedstawioną na nich premię. Na kafłach oznaczonych „B” nie ma żadnych premii.

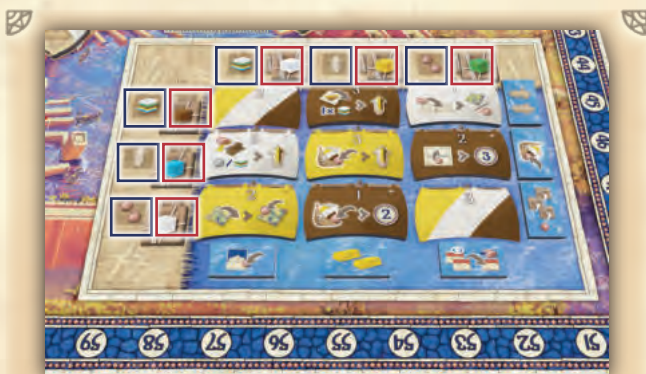
Nie możesz umieścić kafela Ogródu, jeżeli nie masz dostępnych znaczników Kontroli.

UMIEŚĆ DOM W DZIELNICY PORTOWEJ



Możesz umieścić Dom w Dzielnicy Portowej, jeśli jest w niej twój Pomocnik.

Aby umieścić Dom w Dzielnicy Portowej (Dzielnicy 4), musisz zapłacić 2 lokalne Surowce i umieścić jeden ze swoich Domów z dolnego (bezbarwnego) rzędu twojej planszy Gracza na jednym z pól Domów w Dzielnicy Portowej.



Wszystkie pola w Dzielnicy Portowej, na których można umieścić Dom, są zaznaczone na poniższej ilustracji. Umieszczenie Domu na niebieskim polu (lewym w każdej parze) pozwala ci skorzystać z jednej z premii: otrzymać znaczniki Kontroli ze Wspólnych Zasobów, przesunąć swój znacznik Rzemiosła lub otrzymać Surowiec ze Wspólnych Zasobów. Każde czerwone pole (prawe w każdej parze) umożliwia ci wzięcie leżącego na nim kafla Skrzyni. Nie możesz umieścić Domu na polu zajętym przez inny Dom i nie możesz zająć prawego pola (ze Skrzynią), jeśli już posiadasz 4 kafle Skrzyni na swojej planszy Gracza.

Nie wolno ci również posiadać Domów na obu polach w jednej parze pól.



W swojej turze Fioletowy gracz umieszcza w Dzielnicy Portowej (w której jest jego Pomocnik) Dom ze swojej planszy Gracza. Aby to zrobić najpierw płaci 2 niebieskie Surowce (zwraca kości Surowców do Wspólnych Zasobów obok Planszy Głównej), umieszcza Dom z dolnego rzędu ze swojej planszy Gracza na jednym z pól w Dzielnicy Portowej, a następnie bierze zielony kafel Skrzyni i umieszcza go na jednym z wolnych miejsc na Skrzyni na swojej planszy Gracza.

KONTROLUJ STATKI W DZIELNICY PORTOWEJ



Możesz umieścić jeden ze swoich znaczników Kontroli na kaflu Statku w Dzielnicy Portowej, jeśli jest w niej twój Pomocnik.

Zapłać 2 żetony Złota, aby umieścić swój znacznik Kontroli na dowolnym Statku w Dzielnicy Portowej. Możesz umieszczać znaczniki Kontroli na Statkach, na których znajdują się już znaczniki Kontroli innych graczy. Jeśli po umieszczeniu znacznika Kontroli posiadasz znaczniki Kontroli na wszystkich trzech Statkach w rzędzie lub kolumnie, natychmiast weź kafel Przystani leżący na końcu tego rzędu/kolumny (jeśli jest nadal dostępny). Jeśli umieszczając znacznik Kontroli ukończysz równocześnie rząd i kolumnę, weź oba kafle Przystani.

Każdy kafel Statku z twoim znacznikiem Kontroli daje ci stałą zdolność, z której możesz korzystać zaczynając od twojej kolejnej tury. Kafle Statków opisano dokładnie na stronie 34.



Pomarańczony gracz umieszcza jeden ze swoich znaczników Kontroli na kaflu Statku i jako pierwszy posiada znaczniki Kontroli na wszystkich Statkach w tej kolumnie. Dzięki temu natychmiast otrzymuje odpowiedni kafel Przystani i umieszcza go w swoim obszarze Gracza.

Możesz użyć kafla Przystani w dowolnym momencie w trakcie swojej tury. Po użyciu odłóż kafel Przystani do pudełka. Każdy kafel Przystani, którego nie użyjesz w trakcie rozgrywki, będzie wart 3 Punkty Zwycięstwa w trakcie Punktacji Końcowej (tak jak wskazano na jego rewersie).

Pamiętaj, że możesz także umieszczać znaczniki Kontroli na Statkach natychmiast po zbudowaniu Budowli. Niezależnie od sposobu ukończenia rzędu lub kolumny, posiadanie znaczników Kontroli na wszystkich Statkach pozwala ci zdobyć odpowiedni kafel Przystani.

UMIEŚĆ DOM W DZIELNICY ZIGGURATU



Możesz umieścić Dom w Dzielnicy Zigguratu, jeśli jest w niej twój Pomocnik.

Domy w Dzielnicy Zigguratu (Dzielnicy 5) umieszcza się zgodnie z następującymi czterema krokami:

1. Wybierz pole w brązowej, białej lub żółtej sekcji Zigguratu.
2. Zapłać 2 lokalne Surowce.
3. Weź z planszy Gracza pierwszy od lewej Dom z rzędu w kolorze odpowiadającym sekcji Zigguratu (lub dolnego rzędu, jeśli rząd w odpowiednim kolorze jest pusty) i umieść go na jednym z sześciu pól w tej sekcji.
4. Jeśli kładąc Dom zakrywasz premię, natychmiast ją otrzymujesz.
5. Umieść znacznik Kontroli na odpowiednim kaflu Zigguratu na pierwszym od lewej polu Kontroli, na którym nie ma jeszcze twojego znacznika Kontroli. (Wielu graczy może posiadać znaczniki na tym samym polu Kontroli jednego kafla Zigguratu).

Jeżeli nie możesz wykonać któregoś z powyższych kroków, nie możesz wykonać tej Akcji.



Fioletony gracz bierze Dom z białego rzędu ze swojej planszy Gracza i umieszcza go na polu w prawym dolnym rogu białej sekcji Zigguratu. Natychmiast otrzymuje premię (1 żeton Złota) i umieszcza znacznik Kontroli na odpowiednim kaflu, na pierwszym od lewej polu Kontroli.

POZOSTAŁE AKCJE



Otrzymujesz 2 Punkty Zwykłości i 2 znaczniki Kontroli ze Wspólnych Zasobów.



Otrzymujesz 1 żeton Złota i 1 znacznik Kontroli ze Wspólnych Zasobów.



Otrzymujesz 1 specjalny kafel Wody (weź go spośród dostępnych odkrytych kaflów, a następnie odkryj w jego miejsce kolejny kafel), 1 kafel Ogrodu i 1 znacznik Kontroli ze Wspólnych Zasobów. Jeśli nie ma już żadnych specjalnych kaflów Wody, otrzymujesz zwykły kafel Wody.



Przenieść swojego Architekta do dowolnej Dzielnicy i zyskaj 1 dowolny Surowiec ze Wspólnych Zasobów.



Napełnij do 2 Skrzyni (odwróć ich kafele) i zyskaj 1 znacznik Kontroli ze Wspólnych Zasobów.



Stracić 2 Punkty Zwycięstwa i przesunąć się o 1 pole na dowolnym torze Rzemiosła. (Możesz wykonać tę Akcję, nawet gdy posiadasz mniej niż 2 Punkty Zwycięstwa, ale nigdy nie możesz spaść poniżej „0”).

DODATKOWE AKCJE

W swojej turze możesz dodatkowo wykonać dowolne Dodatkowe Akcje:

- ❖ Napełnij Skrzynię (każdy kafel możesz odwrócić maksymalnie raz na turę) płacąc dowolną kością Surowca.
- ❖ Zapunktuj dowolną liczbę kart Dekretów.

Aby napełnić Skrzynię, zwróć do Wspólnych Zasobów dowolną kość Surowca. Kolor tej kości nie musi odpowiadać kolorowi kafela Skrzyni. Odwracając (zakrywając) jeden kafel Skrzyni, nie można napełnić innej Skrzyni.

Aby zdobyć Punkty Zwycięstwa za odkrytą kartę Dekretu musisz spełnić wszystkie wymagania wskazane na tej karcie. Następnie zabierz tę kartę z Planszy Głównej i natychmiast zyskaj przedstawione na niej premie. Na koniec umieść tę kartę w swoim obszarze Gracza. (W Suplemencie na stronie 36 dokładnie opisano wszystkie wymagania i premie kart Dekretów).

Możesz wykonać tyle Dodatkowych Akcji, ile chcesz (uwzględniając ich ograniczenia), w dowolnej kombinacji, w dowolnej kolejności, w dowolnym momencie swojej tury.

PUNKTOWANIE I RUCH POMOCNIKA

Jeżeli dowolna Barka jest pusta, rozpatrz w jej Dzielnicy Punktowanie Dzielnicy. Jeżeli więcej niż jedna Barka jest pusta, aktywny gracz wybiera kolejność, w której zostaną rozpatrzone Punktowania tych Dzielnic.

Na koniec przenieść swojego Pomocnika do Dzielnicy z twoim Architektem. Twoja tura kończy się i rozpoczyna się tura następnego gracza w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



PUNKTOWANIE I ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli w danej turze zostanie zabrana ostatnia kość Surowca z Barki w danej Dzielnicy, to na koniec tury następuje Punktowanie tej Dzielnicy. Wszystkie Punktowania Dzielnic przebiegają według tego samego schematu, ale Dzielnice 4 i 5 (odpowiednio Dzielnice: Portowa i Zigguratu) są punktowane w inny sposób niż Dzielnice 1, 2 i 3 (zwykle Dzielnice).

SCHEMAT PUNKTOWANIA DZIELNICY

Wykonajcie po kolei następujące kroki:

1. Aktywny gracz otrzymuje 1 żeton Złota z toru Czasu.
2. Wszyscy gracze tracą ze swojego obszaru Gracza wszystkie kości lokalnego Surowca danej Dzielnicy i otrzymują rekompensatę.
3. Wszyscy gracze otrzymują Punkty Zwycięstwa za swoje Budowle w danej Dzielnicy.
4. Lokalne Surowce wracają do danej Dzielnicy.

1. AKTYWNY GRACZ OTRZYMUJE ZŁOTO

Weź 1 żeton Złota z toru Czasu. (Jeżeli był to ostatni żeton Złota na torze Czasu, wywoływane jest Zakończenie Gry).

2. UTRATA LOKALNYCH SUROWCÓW

Wszyscy gracze muszą zwrócić wszystkie lokalne Surowce do Wspólnych Zasobów ("lokalne" odnosi się do punktowanej Dzielnicy). W związku z utratą kości Surowców gracze otrzymują rekompensatę.



Gracze, którzy stracili co najmniej jedną żółtą kość Surowca, przesuwają się o 1 pole na żółtym torze Rzemiosła.



Gracze, którzy stracili co najmniej jedną białą kość Surowca, przesuwają się o 1 pole na białym torze Rzemiosła.



Gracze, którzy stracili co najmniej jedną brązową kość Surowca, przesuwają się o 1 pole na brązowym torze Rzemiosła.



Gracze, którzy stracili co najmniej jedną niebieską kość Surowca, otrzymują 1 zwykły kafel Wody.



Gracze, którzy stracili co najmniej jedną zieloną kość Surowca, otrzymują 1 kafel Ogrodu.

Niezależnie od liczby utraconych kości Surowców, gracze zawsze przesuwają się tylko o 1 pole danego toru Rzemiosła albo otrzymują 1 kafel Wody lub Ogrodu.

3. PUNKTOWANIE DZIELNICY

Jeżeli punktowana jest zwykła Dzielnica (1, 2 lub 3), każdy gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za swoje Budowle w danej Dzielnicy.

Liczbę Punktów Zwycięstwa za każdą Budowlę podlicza się następująco: Sprawdź wartość przedstawioną na lewo od torów Rzemiosła, odpowiadającą pozycji twojego znacznika Rzemiosła w kolorze podliczanej Budowli. Następnie przemnoż tę wartość przez wielkość Budowli (1, 2 lub 3 pola). Każdy kafel Ogrodu sąsiadujący z podliczaną Budowlą jest uważany za dodatkowe pole tej Budowli (niezależnie od tego, kto kontroluje ten Ogród).



Punktowana jest Dzielnica 3, a Czerwony gracz jako jedyny posiada tu swoje Budowle. Otrzymuje 4 PZ za swoją żółtą Budowlę: wielkość 1 plus 1 sąsiadujący kafel Ogrodu przemnożone przez 2 (pozycja czerwonego znacznika Rzemiosła na żółtym torze Rzemiosła). Czerwony gracz otrzymuje także 6 PZ za swoją białą Budowlę (wielkość 2 razy 3) oraz 6 PZ za dwie brązowe Budowle (pierwsza: wielkość 2 plus 3 kafele Ogrodu, druga: wielkość 1, wszystko to razem przemnożone przez 1). W sumie Czerwony gracz zdobywa 16 Punktów Zwycięstwa.

Jeżeli punktowana jest Dzielnica Portowa (Dzielnica 4), każdy gracz otrzymuje po 1 Punkcie Zwycięstwa za każdy ze swoich znaczników Kontroli w rzędzie lub kolumnie, w której posiada Dom. (Znacznik Kontroli znajdujący się w rzędzie i kolumnie, w których obu są Domy gracza, jest wart 2 Punkty Zwycięstwa).



Punktowana jest Dzielnica Portowa. Pomarańczowy gracz otrzymuje 6 PZ, (4 PZ za 2 znaczniki Kontroli w kolumnie i rzędzie z jego Domami oraz 2 PZ za 2 znaczniki Kontroli w kolumnie lub rzędzie z jego Domami). Fioletowy gracz otrzymuje 1 PZ. Czarny gracz nie otrzymuje żadnych PZ, ponieważ nie ma Domów w rzędzie ani kolumnie ze swoim znacznikiem Kontroli.

Jeżeli punktowana jest Dzielnica Zyguratu (Dzielnica 5), każdy z graczy otrzymuje punkty za każdy kafel Zyguratu z co najmniej jednym swoim znacznikiem Kontroli. Każdy gracz otrzymuje punkty za swój pierwszy od prawej znacznik Kontroli na każdym kafelu. Każdy kafel Zyguratu ma swoje własne zasady punktowania, dokładnie opisane w Suplemencie na stronie 32.



Punktowana jest Dzielnica Zyguratu. Fioletowy gracz otrzymuje 5 PZ za każdy swój zestaw 3 Budowli w różnych kolorach i każdy zestaw 3 różnokolorowych Statków z jego znacznikami Kontroli. Czerwony gracz otrzymuje 3 PZ za każdy taki zestaw, a także po 2 PZ za każdy posiadany Dom i po 1 PZ za każdy Statek z jego znacznikiem Kontroli.

4. UZUPEŁNIENIE LOKALNYCH SUROWCÓW W DZIELNICY

Po zakończeniu Punktowania Dzielnicy, aktywny gracz bierze ze Wspólnych Zasobów wszystkie kości lokalnych Surowców danej Dzielnicy, rzuca nimi i odkłada je na Barke w tej Dzielnicy.

ZAKOŃCZENIE GRY

Zabranie ostatniego żetonu Złota z toru Czasu wywołuje Zakończenie Gry. Gdy to się stanie, kontynuujcie grę dopóki wszyscy gracze nie rozegrają równej liczby tur (do zakończenia tury przez gracza siedzącego na prawo od Pierwszego Gracza), a następnie wszyscy rozegrajcie jeszcze jedną, finałową rundę.

Jeśli po wywołaniu Zakończenia Gry, na koniec tury aktywnego gracza na jakiejś Barce nie będzie już kości Surowców, wykonajcie Punktowanie tej Dzielnicy pomijając kroki 1 (Aktywny gracz otrzymuje złoto) i 3 (Punktowanie Dzielnicy) Schematu Punktowania Dzielnicy, a rozpatrując wyłącznie kroki 2 (Utrata Lokalnych Surowców) oraz 4 (Uzupełnienie Lokalnych Surowców w Dzielnicy).

Po rundzie finałowej podliczcie punkty:

1. Każda Dzielnica (od 1 do 5) jest jeszcze ostatni raz punktowana zgodnie ze standardowymi zasadami.
2. Każdy gracz ujawnia swoje karty Miasta i zdobywa Punkty Zwycięstwa za te, których wymagania spełnił.

Wygrywa gracz posiadający najwięcej Punktów Zwycięstwa. W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada więcej żetonów Złota. Jeśli nie przynosi to rozstrzygnięcia, remisujący gracze dzielą się wygraną.

TRYB SOLO

Zanim spróbujesz rozegrać partię w Trybie Solo, koniecznie dobrze zapoznaj się z zasadami gry wieloosobowej. Wszystkie te zasady nadal obowiązują, a w Trybie Solo

opisane są wyjątki od nich. W opisie zasad Trybu Solo, "ty" będzie się odnosiło do gracza, a "Bot" do wirtualnego przeciwnika (Automy), z którym przyjdzie ci się zmierzyć.

KOMPONENTY



4 KARTY KRÓLA



4 KARTY MIASTA AUTOMY



15 KART AUTOMY



3 ŻETONY KOLEJNOŚCI



1 BAWELNIANY WORECZEK

TRYB SOLO

KOMPONENTY

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wybierz kartę Króla i weź odpowiednią kartę Miasta Automy. Zalecamy, żeby w pierwszej rozgrywce solo użyć karty Króla Gilgabota.



GILGABOT



SARBOT



BOTMUZI



BOT-BABA

Przygotuj grę jak do rozgrywki 2-osobowej, stosując się do standardowych zasad z następującymi modyfikacjami:

- ❖ Nie dawaj Botowi jego początkowego kafla Skrzyni, zamiast tego daj mu 1 dodatkowy żeton Złota (Bot rozpoczyna rozgrywkę z 3 żetonami Złota);
- ❖ Nie odkrywaj losowych kart Dekretów, zamiast tego losowo wybierz jedną kartę Dekretu spośród tych przypisanych do wybranej karty Króla:
 - Gilgabat: D04, D08
 - Bot-baba: D05, D06, D07
 - Sarbot: D13, D14, D15, D16
 - Botmuzi: D09, D10, D11, D16
- ❖ Następnie odkryj jedną dodatkową kartę Dekretu spośród wszystkich pozostałych Dekretów. Umieść obie wybrane karty na odpowiednich polach na Planszy Głównej.

Przygotuj Bota w następujący sposób:



- ❖ Umieść kartę Króla i kartę Miasta Automy odkryte u góry obszaru Bota. Na każdej z pięciu Dzielnic przedstawionych na karcie Miasta Automy znajduje się cyfra w kółku, która oznacza liczbę znaczników Kontroli Automy, które musisz na niej położyć.
- ❖ Potasuj 15 kart Automy i stwórz zakrytą talię Automy. Dobierz dwie wierzchnie karty i umieść je odkryte w rzędzie na prawo od talii Automy.
- ❖ Spójrz na odkryte karty Dekretów na Planszy Głównej i porównaj liczbę niezbędnych Budowli w każdym kolorze. Z każdej pary wybierz wyższą wartość i odłóż na bok tyle kafl Projektów w danym kolorze. Umieść je wszystkie w bawełnianym Woreczku i dodaj jeszcze po jednym kaflu Projektu w każdym kolorze. Dalsze zasady nazywają te kafle **kaflami Projektów Automy**. Zignoruj wszystkie wymagania kart Dekretów dotyczące Statków i Ogródów.



Na pierwszej z dwóch powyższych kart Dekretów przedstawiono 3 białe, 3 żółte i ani jednej brązowej Budowli. Druga karta przedstawia po 2 Budowle w każdym kolorze. Oznacza to, że musisz odłożyć na bok 3 białe, 3 żółte i 2 brązowe kafle Projektów. Włóż je wszystkie do woreczka, a następnie dodaj do nich jeszcze po 1 kaflu każdego koloru. W sumie w woreczku będą zatem 4 białe, 4 żółte i 3 brązowe kafle Projektów.

- ❖ Umieść 3 żetony Kolejności na prawo od kart Automy i wylosuj z woreczka 3 losowe kafle Projektów, umieszczając je obok żetonów Kolejności.
- ❖ Bot zostaje graczem rozpoczynającym, więc ty jako pierwszy musisz umieścić swoją początkową Budowlę.

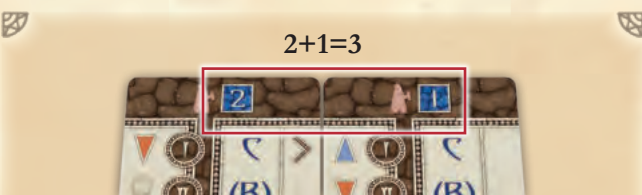
❖ Aby ustalić Dzielnicę, w której Bot umieści swoją pierwszą Budowlę, spójrz na numer odkrytej lewej karty Automy (wartość „0” traktuj tak jak „3”). Umieść tę Budowlę zgodnie z poniższymi zasadami:

- Kolor tej Budowli odpowiada kolorowi kafła Projektu znajdującego się obok tego żetonu Kolejności, na który strzałka na lewej karcie Automy wskazuje na prawej karcie Automy.
- Następnie spójrz na strzałkę w Akcji C na karcie Króla: jeśli strzałka wskazuje w dół – umieść Budowlę na wolnym polu o najniższym numerze w tej Dzielnicy, jeśli wskazuje w górę - na wolnym polu o najwyższym numerze w tej Dzielnicy.
- Następnie usuń 1 znacznik Kontroli z karty Miasta Automy z Dzielnicy, w której została zbudowana ta Budowla.
- Na sam koniec Bot otrzymuje premię wskazaną po prawej stronie Akcji C na karcie Króla, zamiast ewentualnej premii wskazanej na zajmowanym polu na Planszy Głównej.



Bot buduje brązową Budowlę na polu o najwyższym numerze w Dzielnicy 2 (usuń 1 znacznik Kontroli z Dzielnicy 2 z karty Miasta Automy) i przesuną się o 1 pole w górę na brązowym torze Rzemiosła.

❖ Aby ustalić Dzielnicę, w której rozpoczną grę Architekt i Pomocnik Bota, dodaj do siebie liczby znajdujące się w górnej części obu odkrytych kart Automy. Następnie rozpoczynając od Dzielnicy 1 odliczaj w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Wskazana w ten sposób Dzielnica będzie początkową lokacją Architekta i Pomocnika Bota.



Odlicz trzy Dzielnice w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara od Dzielnicy 1 (5... 4... 3...). Architekt i Pomocnik Bot zaczyną grę w Dzielnicy 3.

TRYB SOLO

OPIS KARTY AUTOMY



1. Liczby, które wskazują kolejne wybierane przez Bota Dzielnice.
2. Akcja, którą Bot próbuje wykonać jako pierwszą, wraz z alternatywnymi Akcjami, gdyby pierwsza Akcja nie była dostępna. Litery A, B, C i D odpowiadają możliwym do wykonania Akcjom w Dzielnicach, tak jak pokazano na Planszy Głównej.
3. Trzy pary złożone z symbolu i numeru.
4. Duża pozioma strzałka wskazuje jedną z par symbol+numer (zwaną odpowiednio **Bieżącym Symbolem** i **Bieżącym Numerem**) na kolejnej karcie oraz Akcję. Bieżący Symbol określa pozycję kafła Projektu lub Budowli budowanej przez Bota, a Bieżący Numer wskazuje kolor tego kafła Projektu lub Budowli. Wskazana Akcja określa jaką **drugą Akcję** podejmie Bot w swojej turze.
5. Premia, którą otrzymuje Bot zamiast premii nadrukowanych na planszy Głównej.

OGÓLNE ZASADY AUTOMY

Bot gra zgodnie z zasadami rozgrywek wieloosobowych, w każdej swojej turze dobierając kość Surowca i wydając Surowce, by wykonywać Akcje, z następującymi modyfikacjami:

- ❖ Za każdym razem, gdy Bot dobiera kość, robi to zgodnie z regułą Preferencji Wartości Kości (opisaną poniżej).
- ❖ Liczba znaczników Kontroli Bota jest nieograniczona. Bot umieszcza je za darmo ze Wspólnych Zasobów. Jeśli we Wspólnych Zasobach zabraknie znaczników Kontroli w kolorze Bota, użyj znaczników nieużywanego koloru.
- ❖ Gdy Bot musi wydać Surowce, robi to, ignorując kolor kości Surowców. Liczba wydawanych kości Surowców pozostaje bez zmian.
 - Bot również traktuje Złoto jako „jokera” i płaci nim, gdy zabraknie mu innych Surowców lub gdy Akcja wymaga wydania Złota.
 - Gdy Bot wydaje Surowce, robi to zgodnie z regułą Preferencji Koloru Kości (opisaną poniżej).

Reguła Preferencji Wartości Kości:

Następna Dzielnica Bota (określona przez sumę liczb u góry odkrytych kart Automy) > najwyższa wartość

Reguła Preferencji Koloru Kości:

Kolor, w którym Bot ma najwięcej kości > niebieski > zielony > losowy kolor

Reguła Preferencji Statków:

Statek, który jest zarówno w kolumnie, jak i rzędzie z co najmniej jednym Domem Bota > w rzędzie z co najmniej jednym Domem Bota > w kolumnie z co najmniej jednym Domem Bota > pierwsze dostępne pole (patrząc od góry do dołu i od prawej do lewej)

Reguła Bieżącej Dzielnicy:

Bieżąca Dzielnica Bota to ta, w której przebywa jego Pomocnik (tak samo jak u zwykłego gracza). Każda Akcja i efekt działań Bota dotyczy tej Dzielnicy.



OTRZYMYWANIE PREMII



PLANSZA GRACZA

- ❖ Za każdym razem, gdy Bot zabiera Dom ze swojej planszy Gracza,
 - jeśli pole pod nim przedstawia żeton Złota, Bot go otrzymuje;
 - jeśli pole przedstawia znacznik Kontroli, ta premia jest ignorowana;
 - gdy w ten sposób odblokuje premię za kolumnę, natychmiast ją otrzymuje.

ZWYKŁE DZIELNICE

- ❖ Za każdym razem, gdy Bot miałby otrzymać premię nadrukowaną na polu w zwykłej Dzielnicy na Planszy Głównej, umieszczając kafel Projektu lub zakrywając kaflem Ogrodu pole Wody:
 - Jeśli Bieżący Symbol nie jest symbolem Króla, Bot otrzymuje premię przedstawioną u dołu lewej karty Automy.
 - Jeśli Bieżący Symbol jest symbolem Króla, Bot otrzymuje premię przedstawioną w nawiasie kwadratowym po prawej stronie odpowiedniej Akcji (B - Projektów, D - Ogródów) na karcie Króla.
- ❖ Gdy budujesz Budowlę obok Ogródów Bota, przesuwaj swój znacznik Rzemiosła na dowolnie wybranym torze o 1 pole za każdy swój Ogród.
- ❖ Bot nigdy nie otrzymuje kafli Wody, ani za nie nie płaci. Za każdym razem, gdy do wykonania Akcji niezbędny jest kafel Wody, Bot bierze go ze stosu i umieszcza zgodnie z Bieżącym Symbolem.

DZIELNICA PORTOWA

- ❖ Bot nie otrzymuje kafli Skrzyń, ani ich nie używa. Za każdym razem, gdy miałby otrzymać kafel Skrzyni, zamiast tego odkłada go do pudełka i otrzymuje żeton Złota.
- ❖ Gdy Bot umieszcza Dom na polu bez kafela Skrzyni, otrzymuje premię przedstawioną u dołu lewej karty Automy.
- ❖ Bot ignoruje wszystkie zdolności i korzyści zapewniane przez Statki. Za każdym razem, gdy Bot miałby umieścić znacznik Kontroli na jednym ze Statków, robi to zgodnie z regułą Preferencji Statków.

- ❖ Za każdym razem, gdy Bot miałby otrzymać kafel Przystani, natychmiast go odrzuca i otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa.

DZIELNICA ZIGGURATU

- ❖ Gdy Bot umieszcza swój Dom, otrzymuje premię przedstawioną na zakrywanym polu.

TORY RZEMIOSŁA

- ❖ Bot otrzymuje premię za przesuwanie swojego najniższego znacznika Rzemiosła zgodnie z następującymi zasadami:

- Jeśli ta premia to żeton Złota lub Punkty Zwycięstwa, Bot je otrzymuje.
- Jeśli ta premia to znacznik Kontroli, Bot zamiast niego otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa. (To ogólna zasada, którą należy stosować zawsze, gdy Bot otrzymuje znaczniki Kontroli, o ile nie napisano inaczej).
- Jeśli ta premia to kość Surowca ze Wspólnych Zasobów, zignoruj tę premię.

PRZEBIEG TURU AUTOMY

1. Przesuń lewą odkrytą kartę Automy na wierzch prawej odkrytej karty Automy. Odkryj w jej miejsce kolejną kartę Automy z talii Automy.
2. Dodaj do siebie liczby znajdujące się w górnej części obu odkrytych kart Automy. Przenieść Architekta o otrzymaną liczbę Dzielnic w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara (odliczając pominięte Dzielnice, na których, na karcie Miasta Automy, nie ma znaczników Kontroli).
3. Weź kość z Barki w bieżącej Dzielnicy Bota, zgodnie z regułą Preferencji Wartości Kości.
4. **Pierwsza Akcja:** Bot wykonuje górną Akcję przedstawioną na lewej karcie Automy. Jeśli nie jest to możliwe, Bot wykonuje pierwszą od góry możliwą do wykonania Akcję. Jeżeli żadna Akcja nie jest możliwa do wykonania, Bot zamiast tego wykonuje Akcję A.
5. **Druga Akcja:** Strzałka na lewej karcie Automy wskazuje Akcję na prawej karcie Automy. Bot próbuje wykonać tę Akcję, zgodnie z powyższymi regułami, a jeśli nie jest to możliwe, Bot zamiast tego wykonuje pierwszą od góry możliwą do wykonania Akcję. Jeżeli żadna Akcja nie jest możliwa do wykonania, Bot zamiast tego wykonuje Akcję A.

6. Sprawdź, czy Bot spełnia warunki którejkolwiek karty Dekretu. Jeśli tak, Bot zabiera ją z Planszy Głównej zgodnie ze zwykłymi zasadami.
7. Jeżeli Akcje Bota wywołają Punktowanie, postępuj według zwykłych zasad punktowania. Po pierwszym i trzecim Punktowaniu, zresetuj talię Automy i kafle Projektów Automy (tak jak opisano poniżej).
8. Przenieść Pomocnika Bota do Dzielnicy z jego Architektem.

RESETOWANIE TALII AUTOMY I KAFLI PROJEKTÓW AUTOMY

Zresetuj talię Automy za każdym razem, gdy zostanie wyczerpana. Aby zresetować talię Automy, przetasuj wszystkie karty Automy i umieść je w zakrytym stosie w obszarze Bota. Następnie odkryj dwie wierzchnie karty Automy, tak jak w trakcie Przygotowania do gry.

Zresetuj kafle Projektów Automy, gdy miałbyś dobrać kafel z pustego woreczka. Aby zresetować kafle Projektów Automy, zwróć wszystkie kafle Projektów Automy do woreczka, a następnie wylosuj 3 kafle Projektów i umieść je obok żetonów Kolejności, tak jak w trakcie Przygotowania do gry. W niezwykle rzadkich przypadkach, gdy pozostały mniej niż 3 kafle Projektów, uzupełnij puste miejsca przy żetonach Kolejności dodatkowymi losowymi kaflami Projektów.

UMIESZCZANIE I WYBÓR KOLORU PROJEKTÓW I BUDOWLI

Gdy Bot ma umieścić kafelek Projektu lub Budowle, sprawdź Bieżący Symbol i Bieżący Numer na prawej karcie Automy, wskazany przez dużą strzałkę znajdującą się na lewej karcie Automy.

- ❖ W zależności od jej wskazań Bot postępuje zgodnie z poniższymi zasadami:
- Jeśli Bieżącym Symbolem jest strzałka w dół, Bot wybiera dostępne pole o najniższym numerze w tej Dzielnicy;
 - jeśli Bieżącym Symbolem jest strzałka w górę, Bot wybiera dostępne pole o najwyższym numerze w tej Dzielnicy;
 - jeśli Bieżącym Symbolem jest symbol Króla, postępuj zgodnie z Akcją odpowiadającą literze z karty Króla.

- Wybrany kolorem jest kolor kafła Projektu Automy, który znajduje się obok kafła Bieżącego Numeru (dokładnie opisano to w sekcji „Akcja B”).



Jeżeli Bieżącym Symbolem nie jest symbol Króla, Bot otrzymuje 4 Punkty Zwycięstwa zamiast wykonywać Akcję A. W innym przypadku, Bot wykonuje Akcję A przedstawioną na karcie Króla.



- Jeśli Bot wykonuje Akcję B w zwykłej Dzielnicy, może umieścić w niej kafel Projektu zgodnie ze standardowymi zasadami z następującymi modyfikacjami:

- Jeśli Bieżącym Symbolem nie jest symbol Króla:
 - Kolor Projektu zależy od Bieżącego Numeru, tak jak to opisano powyżej w sekcji „Umieszczanie i wybór koloru Projektów i Budowli”. Jeżeli w tej Dzielnicy znajdują się już 3 kafle Projektów tego koloru, zamiast tego Bot wybiera kolor kafła Projektu obok kolejnego żetonu Kolejności (w razie potrzeby wracając po „III” do „I”).
 - Jeżeli w Bieżącej Dzielnicy Bota znajduje się już jakiś kafel Projektu w tym kolorze, Bot musi umieścić nowy kafel Projektu na sąsiadującym polu (zgodnie ze standardowymi zasadami), którego pozycję określono w sekcji „Umieszczanie i wybór koloru Projektów i Budowli”.
 - Jeżeli w Bieżącej Dzielnicy Bota nie ma kafli Projektu w tym kolorze, Bot musi umieścić nowy kafel Projektu na pustym polu, którego pozycję określono w sekcji „Umieszczanie i wybór koloru Projektów i Budowli”.
- Jeżeli Bieżącym Symbolem jest symbol Króla, postępuj zgodnie z priorytetami przedstawionymi na karcie Króla.
- Bot umieszcza znacznik Kontroli za darmo ze Wspólnych Zasobów.
- Jeżeli kładąc kafel Projektu Bot zakrywa premię nadrukowaną na Planszy Głównej, ignoruje ją i otrzymuje:
 - premię wskazaną u dołu lewej karty Automy, jeśli Bieżącym Symbolem nie jest symbol Króla

LUB

- premię wskazaną w nawiasie kwadratowym po prawej stronie Akcji B na karcie Króla, jeśli Bieżącym Symbolem jest symbol Króla.

- Po tym jak Bot umieści kafel Projektu, dobierz nowy kafel Projektu Automy z woreczka i umieść go na wierzchu kafła Projektu znajdującego się obok żetonu Kolejności Bieżącego Numeru.

- Jeżeli Bot wykonuje Akcję w Dzielnicy Portowej, płaci zwykły koszt (2 żetony Złota) i kładzie znacznik Kontroli na Statku zgodnie z regułą Preferencji Statków.
- Jeżeli Bot wykonuje Akcję w Dzielnicy Zigguratu, zamiast niej wykonuje Akcję C.



- Jeżeli Bot wykonuje Akcję w zwykłej Dzielnicy, buduje Budowlę zgodnie ze standardowymi zasadami i opłaca jej koszt.

Jeżeli Bot ma kilka możliwości zbudowania Budowli, a Bieżącym Symbolem nie jest symbol Króla, wybiera najpierw:

- największą Budowlę (złożoną z największej liczby kafli Projektu);
- w dalszej kolejności Budowlę w tym kolorze, na którego torze Rzemiosła znacznik Rzemiosła Bota jest najwyżej;
- następnie Budowlę w kolorze kafła Projektu znajdującego się obok żetonu Kolejności o Bieżącym Numerze, tak jak opisano w sekcji „Umieszczanie i wybór koloru Projektów i Budowli”. Jeżeli żadna Budowla w tym kolorze nie może zostać zbudowana, Bot wybiera kafel Projektu obok następnego żetonu Kolejności (w razie potrzeby wracając po „III” do „I”).

Jeżeli Bieżącym Symbolem jest symbol Króla, postępuj zgodnie z priorytetami przedstawionymi na karcie Króla.

Po zbudowaniu Budowli usuń znacznik Kontroli z tej Dzielnicy z karty Miasta Automy. Następnie zwróć do Wspólnych Zasobów kafel Projektu w kolorze Budowli spośród kafli Projektów Automy (zwracaj w pierwszej kolejności kafle z woreczka, a w dalszej odkryte kafle). Jeżeli Bot posiada wymaganą liczbę żetonów Złota, wydaje je i kładzie znacznik Kontroli na Statku zgodnie z regułą Preferencji Statków.

2. Jeśli Bot wykonuje Akcję w Dzielnicy Portowej, umieszcza Dom zgodnie ze standardowymi zasadami z następującymi modyfikacjami:

- Aby określić pozycję Domu, dodaj do siebie liczby znajdujące się w górnej części obu odkrytych kart Automy. Następnie,
 - jeśli jest to pierwszy Dom, odliczaj pola zgodnie z otrzymaną wartością począwszy od najniższego pola Domu (każdą parę Dom/pole Skrzyni w kolumnie/rzędzie traktuj jako jedno pole) i umieść ten Dom na wskazanym polu.
 - Jeżeli jest to drugi lub kolejny Dom, wykonuj powyższą procedurę, rozpoczynając odliczanie od pierwszego (licząc od góry od prawej) Domu (wciąż licząc każdą parę Dom/pole Skrzyni jako jedno pole).

Bot zawsze w pierwszej kolejności wybiera pole Skrzyni, a w dalszej pole bez Skrzyni.

Jak napisano powyżej Bot nie używa kafli Skrzyń. Gdy Bot ma otrzymać kafel Skrzyni, usuń go z gry i daj mu w zamian 1 żeton Złota.

Po umieszczeniu Domu w Dzielnicy Portowej usuń znacznik Kontroli z Dzielnicy Portowej z karty Miasta Automy.

3. Jeżeli Bot wykonuje Akcję w Dzielnicy Zigguratu, umieszcza Dom w jednej z sekcji Zigguratu zgodnie ze standardowymi zasadami z następującymi modyfikacjami:

- Kolor sekcji Zigguratu jest określany przez kolor kafła Projektu, znajdującego się obok żetonu Kolejności Bieżącego Numeru, tak jak opisano w sekcji „Umieszczanie i wybór koloru Projektów i Budowli”.
- W obrębie sekcji Bot najpierw wybiera pola umożliwiające mu ruch na torach Rzemiosła, a w dalszej kolejności zdobywanie Złota.

Po zbudowaniu Domu w Dzielnicy Zigguratu, usuń znacznik Kontroli z Dzielnicy Zigguratu z karty Miasta Automy.

AKCJA D

1. Jeżeli Bot wykonuje Akcję w zwykłej Dzielnicy, a nie ma żadnego kafła Ogródu, nie może wykonać tej Akcji. Jeżeli Bot posiada co najmniej 1 kafel Ogródu, może umieścić do 3 kafli Ogródów zgodnie ze standardowymi zasadami (w razie potrzeby umieszczając najpierw za darmo kafle Wody). Jeżeli to możliwe i Bot posiada jakiegokolwiek Surowce lub Złoto oraz 1 lub 2 kafle Ogródów, może kupić i umieścić kafle Ogródów jako część Akcji "Stwórz Ogród".

Jeżeli Bieżący Symbol nie jest symbolem Króla, Bot umieszcza kafel Ogródu w pierwszej kolejności na:

- nadrukowanym polu Wody na Planszy Głównej o najniższym numerze;
- na polu, obok którego znajduje się jego Budowla, o ile może to zrobić wykładając na planszę maksymalnie 3 kafle Wody (jeśli wiele pól spełnia te warunki, Bot wybierze to o najniższym numerze);
- na polu o najniższym numerze, które będzie dostępne po wyłożeniu najmniejszej liczby kafli Wody.

Jeśli Bieżącym Symbolem jest symbol Króla, Bot wykonuje Akcję D opisaną na karcie Króla.

2. Jeżeli Bot wykonuje Akcję w Dzielnicy Portowej lub Dzielnicy Zigguratu, zamiast Akcji D wykonuje Akcję C.

PUNKTOWANIE I ZAKOŃCZENIE GRY

Zarówno Punktowanie, jak i Zakończenie Gry rozpatrz standardowo, postępując zgodnie z zasadami gry wieloosobowej. Odnosisz zwycięstwo tylko jeśli zdobędziesz więcej Punktów Zwycięstwa niż Bot.



KARTY KRÓLA



GILGABOT



Akcja A: Bot zdobywa 1 żeton Złota i 2 Punkty Zwycięstwa.

Akcja B: Bot kładzie kafel Projektu. Jeżeli ma kilka możliwości wybiera najpierw:

- pole sąsiadujące z największą grupą kafli Projektu,
- w kolorze wskazanym przez Bieżący Numer, a w dalszej kolejności
- dostępne pole o najwyższym numerze.

Jeżeli została zakryta premia, Bot przesuwą swój najniższy znacznik Rzemiosła o 1 pole.

Akcja C: Bot buduje Budowlę zgodnie ze standardowymi zasadami. *Tylko w trakcie Przygotowania do gry, Bot wybiera pole o najniższym numerze.*

Jeżeli Bot może budować, przesuwą się o 1 pole na torze Rzemiosła w odpowiadającym kolorze.

Akcja D: Bot umieszcza kafel Ogrodu zgodnie ze standardowymi zasadami.

SARBOT



Akcja A: Bot zdobywa 2 kafle Ogrodu.

Akcja B: Bot umieszcza kafel Projektu zgodnie ze standardowymi zasadami, wybierając dostępne pole o najniższym numerze. Jeżeli zostanie zakryta premia, Bot przesuwą się o 1 pole na torze Rzemiosła w odpowiadającym kolorze.

Akcja C: Bot buduje Budowlę zgodnie ze standardowymi zasadami. *Tylko w trakcie Przygotowania do gry, Bot wybiera pole o najniższym numerze.*

Jeżeli Bot może budować, otrzymuje dodatkowo kafel Ogrodu.

Akcja D: Bot umieszcza kafle Ogrodów. Jeżeli ma kilka możliwości wybiera najpierw:

- pole znajdujące się obok jego Budowli (używając maksymalnie 3 kafli Wody), w dalszej kolejności
- pole o najniższym numerze (używając maksymalnie 3 kafli Wody).

Bot kładzie tyle kafli Ogrodu, na ile go stać (**NIE JEST** ograniczony limitem 3 kafli).

Jeżeli w tej Akcji zostanie zakryta jakkolwiek premia, Bot przesuwą swój najniższy znacznik Rzemiosła o 1 pole.

BOTMUZI



Akcja A: Bot przesuwą swój najniższy znacznik Rzemiosła o 1 pole.

Akcja B: Bot umieszcza kafel Projektu zgodnie ze standardowymi zasadami, wybierając dostępne pole o najwyższym numerze.

Jeżeli w tej Akcji zostanie zakryta jakkolwiek premia, Bot otrzymuje 1 żeton Złota.

Akcja C: Bot buduje Budowlę zgodnie z normalnymi zasadami. *Tylko w trakcie Przygotowania do gry, Bot wybiera pole o najwyższym numerze.*

Jeżeli Bot może budować, otrzymuje dodatkowo 1 żeton Złota.

Akcja D: Bot umieszcza kafel Ogrodu zgodnie ze standardowymi zasadami.

BOT~BABA



Akcja A: Bot przesuwą swój najwyższy znacznik Rzemiosła o 1 pole.

Akcja B: Bot kładzie kafel Projektu. Jeżeli ma kilka możliwości wybiera najpierw:

- kolor kafa, w którym Bot posiada najwięcej kafli Projektów Automy (licząc kafle w woreczku i poza nim),
- w kolorze wskazanym przez Bieżący Numer, a w dalszej kolejności
- dostępne pole o najwyższym numerze.

Jeżeli została zakryta premia, Bot przesuwą swój najwyższy znacznik Rzemiosła o 1 pole.

Akcja C: Bot buduje Budowlę. Jeżeli ma kilka możliwości wybiera najpierw:

- kolor Budowli, w której kolorze Bot posiada najwięcej kafli Projektu Automy (licząc kafle w woreczku i poza nim),
- największą Budowlę (złożoną z największej liczby kafli Projektu), w dalszej kolejności
- w kolorze wskazanym przez Bieżący Numer.

Tylko w trakcie Przygotowania do gry, Bot buduje na polu o najniższym numerze. Dodatkowo przesuwą się o 1 pole na torze Rzemiosła w odpowiadającym kolorze.

Akcja D: Bot umieszcza kafle Ogrodu. Jeżeli ma kilka możliwości wybiera najpierw:

- pole znajdujące się obok jego Budowli (używając maksymalnie 3 kafli Wody), w dalszej kolejności
- pole o najniższym numerze (używając maksymalnie 3 kafli Wody).

Jeżeli w tej Akcji zostanie zakryta jakkolwiek premia, Bot otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa.



**CZĘŚĆ I: PREMIE PÓL ZWYKŁYCH DZIELNIC
I SPECJALNYCH KAFLI WODY**

Te premie otrzymuje się po umieszczeniu kafla Projektu w zwykłej Dzielnicy lub kafla Ogrodu na polu Wody (ale nigdy po umieszczeniu kafla Wody).

	Otrzymujesz kość Surowca we wskazanym kolorze z Planszy Głównej (z odpowiedniej Barki, a nie ze Wspólnych Zasobów). Musisz wybrać kość o najwyższej wartości, ale nie przemieszczaj Architekta.
	Otrzymujesz kość Surowca w dowolnym kolorze ze Wspólnych Zasobów. Jeśli we Wspólnych Zasobach nie ma żadnych kości Surowców, ta premia nic ci nie daje.
	Otrzymujesz 1 żeton Złota.
	Otrzymujesz 1 zwykły kafel Wody.
	Weź 1 specjalny kafel Wody spośród dostępnych odkrytych kafli, a następnie odkryj w jego miejsce kolejny kafel.
	Otrzymujesz 1 kafel Ogrodu.
	Przemieść swojego Architekta do dowolnej Dzielnicy.
	Napelnij wybraną Skrzynię (odwróć jej kafel).
	Otrzymujesz wskazaną liczbę znaczników Kontroli ze Wspólnych Zasobów. Jeśli we Wspólnych Zasobach pozostało ich mniej, otrzymujesz wszystkie pozostałe znaczniki (jeśli nie ma żadnych, nie otrzymujesz nic).
	Przesuń się o 1 pole na wybranym torze Rzemiosła.
	Przesuń się o 1 pole na torze Rzemiosła w kolorze kafla Projektu umieszczonego na polu z tą premią.
	Natychmiast umieść kolejny kafel Projektu w tym samym kolorze i zyskaj ewentualną premię. Korzystając z tej premii musisz przestrzegać wszystkich ograniczeń umieszczania kafli Projektów.
	Otrzymujesz wskazaną liczbę Punktów Zwycięstwa.
	Zapłać 1 biały/żółty/brązowy Surowiec, aby przesunąć się o 1 pole na torze Rzemiosła w tym kolorze.

CZĘŚĆ 2: PREMIE DZIELNICY PORTOWEJ

Te premie otrzymujesz po umieszczeniu Domu.

	Otrzymujesz 2 znaczniki Kontroli ze Wspólnych Zasobów. Jeśli we Wspólnych Zasobach pozostało ich mniej, otrzymujesz wszystkie pozostałe znaczniki (jeśli nie ma żadnych, nie otrzymujesz nic).
	Przesuń się o 1 pole na wybranym torze Rzemiosła.
	Otrzymujesz kość Surowca w dowolnym kolorze ze Wspólnych Zasobów. Jeśli we Wspólnych Zasobach nie ma żadnych kości Surowców, ta premia nic ci nie daje.
	Weź leżący na tym polu kafel Skrzyni i umieść odkryty na swojej planszy Gracza. Jeżeli nie masz już wolnych miejsc na kafle Skrzyń, nie możesz umieścić Domu na tym polu.

CZĘŚĆ 3: PREMIE DZIELNICY ZIGGURATU

Te premie otrzymujesz po umieszczeniu Domu na jednym z pól w Dzielnicy Zigguratu.

	Umieść 1 znacznik kontroli na kafle w sekcji Zigguratu tego samego koloru, na pierwszym od lewej polu bez twojego znacznika Kontroli.
	Umieść 1 znacznik kontroli na kafle w sekcji Zigguratu tego samego koloru, na pierwszym od lewej polu bez twojego znacznika Kontroli. Przesuń się o 1 pole na torze Rzemiosła w kolorze strzałki.
	Umieść 1 znacznik kontroli na kafle w sekcji Zigguratu tego samego koloru, na pierwszym od lewej polu bez twojego znacznika Kontroli. Otrzymujesz 1 żeton Złota.

CZĘŚĆ 4: KAFLE ZIGGURATU

Kiedy punktujesz Dzielnicę Zigguratu, otrzymujesz Punkty Zwycięstwa zgodnie z położeniem twojego pierwszego od prawej znacznika Kontroli na każdym z kafli Zigguratu.



Z01

Otrzymujesz 2/3/4 Punkty Zwycięstwa za każdy z twoich Domów w zwykłych Dzielnicach (Dzielnice 1, 2 i 3).



Z02

Otrzymujesz 0/1/2 Punkty Zwycięstwa za każdy z twoich Domów w Dzielnicy Zigguratu.



Z03

Otrzymujesz 0/1/2 Punkty Zwycięstwa za każdą niebieską linię, jaką przekroczył twój znacznik Rzemiosła. Podlicz w ten sposób Punkty Zwycięstwa osobno dla każdego toru Rzemiosła.



Z04

Otrzymujesz 1/2/3 Punkty Zwycięstwa za każdy Statek z twoim znacznikiem Kontroli.



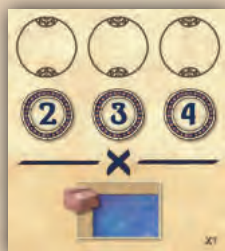
Z05

Otrzymujesz 1/2/3 Punkty Zwycięstwa za każdą z twoich Budowli w zwykłych Dzielnicach (Dzielnice 1, 2 i 3), które sąsiadują z co najmniej jednym kaflem Ogrodu.



Z06

Otrzymujesz 1/1/2 Punkty Zwycięstwa za każdy z twoich kafli Ogrodów.



Z07

Otrzymujesz 2/3/4 Punkty Zwycięstwa za każdy z twoich Domów w Dzielnicy Portowej.



Z08

Otrzymujesz 0/5/10 Punktów Zwycięstwa.



Z09

Otrzymujesz 3/5/7 Punktów Zwycięstwa za każdą swoją zrealizowaną kartę Dekretu lub Miasta.

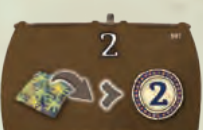


Z10

Otrzymujesz 3/5/7 Punktów Zwycięstwa za każdy zestaw 3 Budowli w różnych kolorach z twoimi Domami w zwykłych Dzielnicach oraz za każdy zestaw 3 Statków w różnych kolorach z twoimi znacznikami Kontroli.

CZĘŚĆ 5: KAFLE STATKÓW

Kafle Statków dają graczom specjalne zdolności, z których Gracze mogą korzystać po umieszczeniu na nich znaczników Kontroli.

Statki wielkości 1	
	S01 Gdy umieszczasz znacznik Kontroli na Statku, otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa.
	S02 Gdy umieszczasz Dom, otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa.
	S03 Gdy wydajesz Surowiec, aby napelnić Skrzynię (odwrócić 1 kafel Skrzyni), możesz zamiast tego napelnić 2 Skrzynie.
	S04 Gdy umieszczasz kafel Projektu, otrzymujesz 1 zwykły kafel Wody.
	S05 Gdy umieszczasz Dom w Dzielnicy Zigguratu, otrzymujesz 1 kafel Ogrodu lub 1 znacznik Kontroli ze Wspólnych Zasobów.
	S06 Gdy budujesz Budowlę, otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa za każdy znacznik Kontroli przeciwników odkładany na bok.
Statki wielkości 2	
	S07 Gdy umieszczasz kafel Ogrodu, otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa.
	S08 Gdy umieszczasz Dom, możesz natychmiast wykonać dodatkową Akcję „Stwórz Ogród”.
	S09 Gdy umieszczasz Dom w Dzielnicy Portowej, możesz zapłacić 1 niebieski Surowiec, aby wziąć ten Dom z jednego z kolorowych rzędów (zamiast z dolnego, bezbarwnego rzędu) swojej planszy Gracza.



S10

Gdy przesuwasz dowolny ze swoich znaczników Rzemiosła przez niebieską linię na torze Rzemiosła, otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa.



S11

Gdy umieszczasz znacznik Kontroli na Statku w Dzielnicy Portowej, możesz (tylko raz) zapłacić 1 niebieski Surowiec zamiast żetonu Złota.



S12

Gdy umieszczasz kafel Ogrodu, możesz umieścić na nim znacznik Kontroli ze Wspólnych Zasobów (zamiast z twojego obszaru Gracza).

Statki wielkości 3



S13

Po umieszczeniu kafla Projektu, możesz zapłacić 1 dowolny Surowiec, aby przesunąć się o 1 pole na torze Rzemiosła w kolorze tego kafla Projektu. Wydawany Surowiec nie musi być w kolorze tego kafla Projektu.



S14

Gdy budujesz Budowlę, za każdy znacznik Kontroli pozostałych graczy możesz zapłacić po 1 dowolnym Surowcu, aby przesunąć swój znacznik Rzemiosła o 1 pole na torze Rzemiosła w kolorze tej Budowli.



S15

Gdy umieszczasz znacznik Kontroli na kaflu Statku, przesuń swój znacznik Rzemiosła o 1 pole na torze Rzemiosła w kolorze tego Statku.



Te kafle Statków są nadrukowane na Planszy Głównej i nie zapewniają specjalnych zdolności. Każdy z nich może być traktowany jak Statek wybranego przez ciebie koloru.

CZĘŚĆ 6: KARTY MIASTA

Kiedy punktujesz karty Miasta, aby otrzymać wskazaną liczbę Punktów Zwycięstwa, musisz spełnić przedstawione na nich wymagania: konkretną liczbę twoich Domów w każdej z 3 różnych Dzielnic. Kolor lub wielkość Budowli, na których znajdują się twoje Domy nie ma znaczenia. W przypadku Dzielnicy Portowej po prostu podlicz w niej swoje Domy. Karty Miasta nigdy nie wymagają posiadania Domów w Dzielnicy Zigguratu.

Jeśli masz w ręku więcej niż jedną kartę Miasta, możesz zapunktować jedną lub więcej z nich, ale każdy Dom liczy się tylko do spełnienia wymagań jednej z kart Miasta. (Możesz tego pilnować w dowolny sposób - na przykład przewracając zapunktowane Domy na bok).



Otrzymujesz 10 Punktów Zwycięstwa, jeśli posiadasz trzy Budowle w Dzielnicy 1, jedną Budowlę w Dzielnicy 2 i jedną Budowlę w Dzielnicy 3.

CZĘŚĆ 7: KARTY DEKRETÓW

Aby zapunktować jedną z odkrytych kart Dekretu, musisz wykazać, że spełniasz wymagania przedstawione na tej karcie. Następnie zabierz tę kartę z Planszy Głównej, otrzymaj jej premie i umieść ją w swoim obszarze Gracza.

Karta	Wymagania	Premia
D01	Posiadasz co najmniej 3 białe i 3 brązowe Budowle w dowolnych zwykłych Dzielnicach.	Natychmiast umieść za darmo Dom w Dzielnicy Portowej i otrzymaj odpowiednią premię. Otrzymujesz 8 Punktów Zwycięstwa.
D02	Posiadasz co najmniej 3 białe i 3 żółte Budowle w dowolnych zwykłych Dzielnicach.	Napełnij do 3 Skrzyń. Otrzymujesz 1 znacznik Kontroli. Otrzymujesz 10 Punktów Zwycięstwa.
D03	Posiadasz co najmniej 3 żółte i 3 brązowe Budowle w dowolnych zwykłych Dzielnicach.	Dwukrotnie przesunąć jeden ze znaczników Rzemiosła. Otrzymujesz 8 Punktów Zwycięstwa.

Karta	Wymagania	Premia
	D04 Posiadaj co najmniej 2 białe, 2 żółte i 2 brązowe Budowle w dowolnych zwykłych Dzielnicach.	Otrzymujesz 2 żetony Złota. Otrzymujesz 10 Punktów Zwycięstwa.
	D05 Posiadaj co najmniej 5 białych i 1 brązową Budowlę w zwykłych Dzielnicach lub odpowiadające Domy w Dzielnicy Zigguratu.	Dobierz 2 karty Miasta, zachowaj jedną, a drugą zwróć na spód talii. Na koniec gry podczas sprawdzania wymagań twoich kart Miasta, możesz zignorować 1 wymagany Dom na każdej z kart. Otrzymujesz 8 Punktów Zwycięstwa.
	D06 Posiadaj co najmniej 5 żółtych i 1 białą Budowlę w zwykłych Dzielnicach lub odpowiadające Domy w Dzielnicy Zigguratu.	Otrzymujesz 1 znacznik Kontroli. Umieść znacznik Kontroli na dowolnym kaflu Zigguratu (zgodnie z normalnymi zasadami). Nie umieszczaj Domu. Otrzymujesz 10 Punktów Zwycięstwa.
	D07 Posiadaj co najmniej 5 brązowych i 1 żółtą Budowlę w zwykłych Dzielnicach lub odpowiadające Domy w Dzielnicy Zigguratu.	Otrzymujesz 1 znacznik Kontroli. Umieść znacznik Kontroli na dowolnym kaflu Statku. Otrzymujesz 10 Punktów Zwycięstwa.
	D08 Posiadaj co najmniej 1 białą Budowlę, 1 żółtą Budowlę i 1 brązową Budowlę w dowolnych zwykłych Dzielnicach. Posiadaj co najmniej jeden znacznik Kontroli na każdym z kaflów Zigguratu.	Otrzymujesz 12 Punktów Zwycięstwa.
	D09 Posiadaj co najmniej 3 brązowe Budowle w dowolnych zwykłych Dzielnicach. Posiadaj znacznik Kontroli na co najmniej 2 białych i 2 żółtych Statkach.	Otrzymujesz 1 żeton Złota. Przesuń się o 1 pole na wybranym torze Rzemiosła. Otrzymujesz 8 Punktów Zwycięstwa.
	D10 Posiadaj co najmniej 3 białe Budowle w dowolnych zwykłych Dzielnicach. Posiadaj znacznik Kontroli na co najmniej 2 żółtych i 2 brązowych Statkach.	Możesz przesunąć 2 Domy z kolorowych rzędów na twojej planszy Gracza do dolnego rzędu i zyskać odpowiednie premie. Otrzymujesz 10 Punktów Zwycięstwa.

Karta	Wymagania	Premia
 D11	Posiadaj co najmniej 3 żółte Budowle w dowolnych zwykłych Dzielnicach. Posiadaj znacznik Kontroli na co najmniej 2 białych i 2 brązowych Statkach.	Weź 2 specjalne kafle Wody spośród dostępnych odkrytych kafli, a następnie odkryj w ich miejsce kolejne kafle. Dodatkowo otrzymujesz 1 kafel Ogrodu. Otrzymujesz 8 Punktów Zwycięstwa.
 D12	Posiadaj co najmniej 1 białą Budowlę, 1 żółtą Budowlę i 1 brązową Budowlę w dowolnych zwykłych Dzielnicach. Posiadaj 4 Domy w Dzielnicy Portowej.	Otrzymujesz 12 Punktów Zwycięstwa.
 D13	Posiadaj Budowle sąsiadujące z co najmniej 6 kafłami Ogrodów. Posiadaj 2 Domy w Dzielnicy Portowej.	Przesuń się o 1 pole na dwóch różnych torach Rzemiosła. Otrzymujesz 10 Punktów Zwycięstwa.
 D14	Posiadaj znaczniki Kontroli na co najmniej 1 białym, 1 żółtym i 1 brązowym Statku. Posiadaj co najmniej 1 białą Budowlę, 1 żółtą Budowlę i 1 brązową Budowlę w dowolnych zwykłych Dzielnicach. Każda z nich musi sąsiadować z kaflem Ogrodu.	Otrzymujesz 2 znaczniki Kontroli. Otrzymujesz 2 dowolne Surowce ze Wspólnych Zasobów (o ile to możliwe). Otrzymujesz 10 Punktów Zwycięstwa.
 D15	Posiadaj znaczniki Kontroli na co najmniej 8 kafłach Ogrodów.	Otrzymujesz losowy kafel Przystani (spośród tych, które nie zostały użyte w trakcie Przygotowania do gry). Otrzymujesz 10 Punktów Zwycięstwa.
 D16	Posiadaj znacznik Kontroli na co najmniej 2 białych, 2 żółtych i 2 brązowych Statkach. Posiadaj znaczniki Kontroli na co najmniej 2 kafłach Ogrodów.	Otrzymujesz 12 Punktów Zwycięstwa.

CZĘŚĆ 8: KAFLE PRZYSTANI



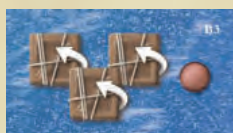
B1

Dwukrotnie przesun jeden ze znaczników Rzemiosła lub jednokrotnie przesun dwa dowolne znaczniki Rzemiosła.



B2

Weź 1 specjalny kafel Wody spośród dostępnych odkrytych kafli, a następnie odkryj w jego miejsce kolejny kafel. Dodatkowo otrzymujesz 1 kafel Ogrodu i 2 znaczniki Kontroli.



B3

Napełnij do 3 Skrzyń (odwróć ich kafle) i zyskaj 1 znacznik Kontroli ze Wspólnych Zasobów.



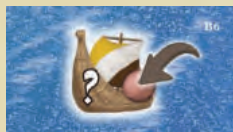
B4

Otrzymujesz 2 żetony Złota.



B5

Wykonaj Akcję przedstawioną na dowolnym kafle Akcji.



B6

Umieść znacznik Kontroli na dowolnym kafle Statku.



B7

Umieszczając Dom w zwykłej Dzielnicy możesz zapłacić o 1 Surowiec mniej.



B8

Umieść znacznik Kontroli na dowolnym kafle Zigguratu (na pierwszym od lewej polu, na którym nie ma twojego znacznika Kontroli). Nie umieszczaj Domu.



B9

Dobierz 2 karty Miasta, zachowaj jedną, a drugą zwróć na spód talii. Na koniec gry podczas sprawdzania wymagań twoich kart Miasta, możesz zignorować 1 wymagany Dom na każdej z kart.



Tabannusi: Budowniczość Ur

Autorzy gry: David Spada i Daniele Tascini

Tryb solo: Daniele Tascini

Rozwój gry: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Małgorzata Mitura, Noralie Lubbers

Ilustracje: Zbigniew Umgelter, Aleksander Zawada

Projekt graficzny i DTP: Zbigniew Umgelter

Instrukcja DTP: Zuzanna Kołakowska

Instrukcja: Błażej Kubacki, Andrei Novac, Rainer Åhlfors, Małgorzata Mitura

Korekta: Emanuela i Robert Pratt

Konsultanci ds. kultury: "Fatima", Ahmed al-Husseini

Wersja polska: Zespół Portal Games



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
Wszystkie prawa zastrzeżone

Podziękowania dla niezastąpionych testerów, za ich czujne oko oraz szczere i konstruktywne uwagi.

Testerzy: Anna Czarnacka, Bartosz Bajda, Daniel Dubel, Dariusz Szypuła, Dominik „Vykk” Pańczyk, Iwona Jaworowska, Jan Skornowicz, Janusz Smoła, Julia Gauza, Kinga Ślusarczyńska, Konrad Sass, Konrad Sulżycki, Krzysztof Widera, Maciej „mat_eyo” Matejko, Maciej Prostack, Maria Józwick, Marta Szpaderska, Marek Mańko, Mateusz Myrcha, Michał „Szerszeń-Killjoy” Cieślowski, Michał Górecki, Michał Mazurek, Rafał Szymaszek, Sebastian Borowczyk, Weronika Nogaś, Wiktoria Matyja i Youry Ivanov, Adam Hehl, Andrew Paulson, Alex Johnson, Benjamin Seipert, Casey Diane, Landon Call, Lane Russel, McKenna Aikens, Rick Maloy, Tommy Aikens, Tyler Ellingson oraz cały zespół testerów z Game Grid z Lehi w Utah.

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/pl/reklamacje/>

