

ZAŁOŻYCIELE IMPERIUM

INSTRUKCJA



G3



Autorzy: Alexey Kalinin, Petr Tyulenev
Wiek: od 12 lat Liczba graczy: 2-4 Czas: 30-45 min.

WPROWADZENIE

Jest III wiek przed naszą erą. Nad Morzem Śródziemnym istnieje wiele różnych cywilizacji, ale tylko jedna z nich da początek imperium rozciągającemu się od Egiptu aż po Brytanię. Udowodnij, że właśnie ty jesteś jedyną osobą, która potrafi zjednoczyć połowę świata i zawładnąć nią! Dodawaj nowe terytoria, zbieraj plony, handluj z sąsiadami, zatrudniaj wykwalifikowanych rzemieślników i wznosź świątynie – przychylność bogów będzie niezbędna do zbudowania najpotężniejszego imperium.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

97 kafli:



24 kafle natury



24 kafle wsi



24 kafle miasta



25 kafli zwycięstwa

24 żetony:



6 żetonów
wojny



6 żetonów
monet



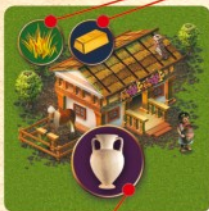
6 żetonów
wozów



6 żetonów
rzemieślników

OPIS KAFLA

Wymagane zasoby



Produkowane zasoby



Punkty zwycięstwa

PRZYGOTOWANIE

1. Kafle trzeba podzielić na rodzaje (według kolorów rewersów), a następnie potasować każdy z nich oddzielnie. Zakryte stosy zielonych, niebieskich i fioletowych kafli należy umieścić w kolumnie – jeden obok drugiego. Po prawej stronie stosów powinno być miejsce na wykładanie odkrytych kafli.
2. Ze stosu kafli zwycięstwa (czerwone) odkrywa się odpowiednią liczbę kafli, tak aby były widoczne dla wszystkich. W rozgrywce 2-osobowej wyklada się 8, a w 3 i 4-osobowej 12 kafli. Pozostałe kafle zwycięstwa odkładane są do pudełka, nie wezmą udziału w aktualnej rozgrywce.
3. W dowolny sposób wybiera się gracza rozpoczynającego, który ze stosu kafli natury (zielony stos), w zależności od liczby graczy, odkrywa odpowiednią liczbę kafli:
 - 5 w przypadku gry 2-osobowej,
 - 7 w przypadku gry 3-osobowej,
 - 9 w przypadku gry 4-osobowej.Odkryte kafle wyklada się w rzędzie po prawej stronie danego stosu.
4. Gracze wybierają początkowe zasoby w swoim imperium. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara (począwszy od gracza rozpoczynającego) każdy bierze po jednym z odkrytych kafli natury. Gdy ostatnia osoba

weźmie kafel, rozpoczyna się druga kolejka dobierania, tym razem jednak w przeciwną stronę (gracz rozpoczynający wybiera swój drugi kafelek jako ostatni). Każdy gracz kładzie swoje 2 kafle odkryte przed sobą, tak aby stykały się ze sobą jednym dowolnym bokiem (tworzą one terytorium gracza).

- Gracz, który jako ostatni wziął swój kafelek bierze 2 wierzchnie kafle ze stosu natury i kładzie je odkryte w rzędzie po prawej stronie tego stosu, obok kafła pozostałego z poprzedniego etapu. Odkrywa również 2 kafle ze stosu kafli wsi (niebieski stos) oraz 1 kafelek ze stosu kafli miasta (fioletowy stos) i kładzie je odkryte po prawej stronie odpowiednich stosów.
- Żetony należy podzielić na rodzaje i umieścić w czterech oddzielnych stosach. Następnie trzeba przetasować żetony rzemieślników i odwrócić rewersem do góry.
- Gracz rozpoczynający przeprowadza swoją turę. Dalej obowiązuje kolejność zgodna z ruchem wskazówek zegara.

Przykładowe rozłożenie dla dwóch graczy



ROZGRYWKA

Gra składa się z tur graczy, rozgrywanych zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze można wykonać maksymalnie trzy akcje:

1. Odsłonięcie kafła

Na początku swojej tury gracz **musi** odsłonić wierzchni kafel z dowolnego stosu, a następnie umieścić go w rzędzie po **prawej** stronie danego stosu.

Uwaga: W rzędzie po prawej stronie stosu nie może znajdować się więcej niż 5 kafli. Gdyby gracz odkrył **szósty**, musi odłożyć wszystkie odkryte kafle z tego rzędu do **pudełka** (nie biorą one udziału w grze). Nowo odkryty kafel będzie pierwszym w rzędzie.

Przykład 1



Filip wybiera niebieski stos (po jego prawej stronie znajdują się trzy kafle). Odkrywa górny kafel i dodaje jako czwarty do rzędu.

Przykład 2



Olek wybiera fioletowy stos. Ponieważ po prawej stronie stosu jest już 5 kafli, to odkłada je do pudełka. Następnie odkrywa górny kafel i umieszcza go po prawej stronie fioletowego stosu.

2. Zagrywanie żetonu

Gracz, dokładając do swojego terytorium fioletowy kafel miasta, otrzymuje odpowiadający mu żeton – wojny, monet, wózów lub rzemieślników. Każdy dołożony kafel miasta daje graczowi **tylko jeden żeton** w ciągu całej rozgrywki. Zdobyte żetony są jawne i widoczne dla pozostałych graczy.

Gracz może (lecz nie musi) zagrać żeton w jednej z następujących swoich tur. Każdy niewykorzystany żeton, który mu pozostanie, daje 1 punkt zwycięstwa na koniec gry.

Uwaga: Gracz nie może użyć żetonu w tej samej turze, w której go otrzymał. W ciągu jednej tury wolno zagrać tylko jeden żeton.

Żetony występujące w grze

Żeton wojny



Pozwala graczowi zaatakować terytorium przeciwnika. Żeton wojny można położyć na którymkolwiek **najbardziej wysuniętym do góry** kaflu w każdej kolumnie terytorium przeciwnika. Od tego momentu zaatakowany kafel jest nieaktywny – niczego już nie produkuje i nie daje punktów zwycięstwa do końca gry.

Uwaga:

- Jeśli na zaatakowanym kaflu znajduje się żeton rzemieślników, żeton wojny kładzie się na żeton rzemieślników. Właściciel nie otrzyma za niego punktów zwycięstwa (patrz – *Żeton rzemieślników*).
- Zaatakowany kafel może być zastąpiony innym. W takim przypadku gracz umieszcza wszystkie żetony z kafla w pudełku. Zastąpiony kafel powoduje utratę 1 punktu zwycięstwa na koniec gry (patrz – *Zastąpienie kafla*).
- Jeżeli zaatakowany kafel połączony jest z innymi przy pomocy żetonu wozów (patrz – *Żeton wozów*), może nadal otrzymać zasoby, lecz sam już ich nie produkuje.

Przykład 3



Na rysunku zostały zaznaczone kafle, które można zaatakować.

Żeton monet



Wykorzystując żeton monet, gracz może **nabyć jeden** produkowany zasób od swojego przeciwnika. W tym celu trzeba zagrać żeton monet na **dowolny należący do przeciwnika** kafel, z którego chce się zabrać zasób. Do końca swojej tury, gracz który zagrał żeton, może korzystać z produkowanego zasobu kafla, tak jakby był on wyprodukowany gdziekolwiek na jego własnym terytorium.

Żeton monet nie tylko daje graczowi produkowany zasób, ale także zabiera go przeciwnikowi. Jeśli na początku tury przeciwnika, na jednym z jego kafla leży żeton monet, to kafel ten nie produkuje zasobów w obecnej turze. Na koniec swojej tury przeciwnik zabiera wszystkie żetony monet, które leżą na jego kaflach – będzie mógł je wykorzystać w następnych turach.

Uwaga:

- Zakupiony w ten sposób zasób, nie jest produktem żadnego z kafla kupującego gracza. Kafel nie musi graniczyć z dwoma kaflami, które umożliwiłyby jego stworzenie – wystarczy, że będzie graniczył tylko z jednym kaflem z terytorium gracza.
- Zakupiony zasób **trzeba** użyć w tej samej turze, w której został on nabyty (inaczej przepada).
- W momencie zagrania żetonu monet na kafel natury (zielony) gracz wybiera **jeden** z dwóch produkowanych przez kafel zasobów.
- Nie można zagrywać żetonu monet na kafel, który nic nie produkuje (kafel zwycięstwa bądź zaatakowany kafel).
- Jeśli kafel, na którym leży żeton monet jest połączony z innymi kaflami żetonem wozów (patrz – *Żeton wozów*), to nadal pozwala on na transport zasobów z innych kafla. Sam jednak nie produkuje już swoich zasobów.
- Kiedy zastępowany jest kafel, na którym znajduje się żeton monet, gracz może zachować żeton (patrz – *Zastąpienie kafla*).
- Przed liczeniem punktów trzeba zabrać wszystkie żetony monet ze swoich kafla. Gracze otrzymują za nie po 1 punkcie zwycięstwa.

Przykład 4



Filip kupuje konie od Olka – zagrywa żeton monet na odpowiedni kafel.

Przykład 5



Filip umieszcza koszary obok kafla wodospadu, na którym znajduje się kamień – zasób potrzebny do budowy koszar.

Żeton wozów



Łączy 4 kafle i pozwala na transport produkowanych zasobów pomiędzy nimi (jeśli gracz nie ma 4 kafli w kwadracie, nie może użyć tego żetonu). Każdy z tych kafli może w danym momencie produkować jeden dowolny zasób z czterech dostępnych na połączonych kafkach.

Uwaga:

- Używając większej liczby żetonów wozów, można połączyć więcej niż 4 kafle lub tworzyć oddzielne połączenia.
- Przy zastępowaniu jednego z połączonych kafli, żeton wozów pozostaje na swoim miejscu, nowy kafel łączy się ze starymi.
- Można „dostarczać” produkowane zasoby do kafli, które nic nie produkują (zwycięstwa, zaatakowanych lub z żetonem rzemieślników).

Przykład 6



Filip połączył kafle: kłifu, lasu, winiarni i warsztatu żetonem wozu. Dodaje kopalnię do warsztatu (1), ponieważ połączone kafle produkują wymagane zasoby.

W kolejnej turze dokłada plac targowy (2) – z kopalni ma żelazo, a rośliny zostały dostarczone z kłifu.

Przykład 7



Po lewej stronie znajdują się dwa żetony wozu łączące siedem kafli. Z kolei po prawej stronie – dwa żetony wozu łączą oddzielnie po 4 kafle.

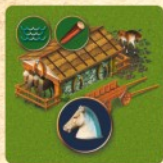
RODZAJE KAFLI

Kafle natury



Zielone kafle natury można kłaść przy dowolnym kafle, ponieważ do ich dołożenia niepotrzebne są żadne zasoby. W każdej turze zielone kafle produkują jeden z dwóch możliwych zasobów. Przed dołożeniem nowego kafła, gracz musi zdecydować, z którego zasobu będzie korzystał.

Kafle wsi



Niebieskie kafle wsi produkują zasoby potrzebne do wybudowania kafli miasta i kafli zwycięstwa.

Kafle miasta



Po dodaniu fioletowych kafli miasta, gracz natychmiast otrzymuje określoną na nich żeton – wojny, monet, wóz, rzemieślników.

Kafle zwycięstwa



Czerwone kafle zwycięstwa nie produkują żadnych zasobów, ale za to dają graczowi punkty zwycięstwa.

POMIJANIE DODAWANIA KAFLA

Jeżeli w zielonym stosie **nie ma więcej kafli**, a gracz nie może dodać żadnego z odsłoniętych kafli natury, wsi, miasta lub zwycięstwa, kończy swoją turę **bez dodawania** jakiegokolwiek nowego kafla do swojego imperium.

ZASTĄPIENIE KAFLA

Gracz może dodać nowy kafel w miejsce innego znajdującego się na jego terytorium. W tym przypadku **usuwa stary kafel** i kładzie go rewersem do góry **przed sobą**. Następnie dodaje dowolny nowy kafel – upewniając się, że sąsiadujące kafle (poziomo, pionowo lub na ukos) produkują wszystkie wymagane zasoby potrzebne do wystawienia nowego kafla. Pod koniec gry gracz **traci jeden punkt zwycięstwa** za każdy kafel, który został w ten sposób zastąpiony. Czasami to działanie ma swoje korzyści i jest opłacalne. Gracz nie musi dokonywać zastąpienia, nawet jeśli nie może dodać nowego kafla.

KONIEC TURY GRACZA

Po dodaniu kafla (i otrzymaniu żetonu, jeśli był to kafel miasta) gracz kończy swoją turę. W tym momencie powinien usunąć żetony monet ze swoich kafli, jeśli jakieś się tam znajdowały. Następnie swoją turę rozpoczyna osoba siedząca po lewej stronie gracza, który zakończył swoją turę.

Uwagi ogólne:

- Gracz nie może przestawiać kafli w obrębie swojego terytorium.
- Dodany kafel pozostaje na miejscu, na które został dołożony, nawet jeśli sąsiadujący kafel nie produkuje już jednego z wymaganych zasobów.

KONIEC GRY

Gra kończy się, jeśli pod koniec tury dowolnego gracza, co najmniej **jeden z poniższych warunków** został spełniony:

- Nie można już zdobyć czerwonych kafli zwycięstwa (nie ma ich wyłożonych na stole).
- W żadnym z 3 stosów na środku stołu nie ma kafli.
- Ze względu na okoliczności – żaden z graczy nie może zdobyć więcej punktów zwycięstwa.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Każdy gracz otrzymuje:

- 2 punkty zwycięstwa za każdy żeton rzemieślników na swoim terytorium.
- 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton, który graczowi pozostał.
- -1 punkt zwycięstwa za każdy zastąpiony kafel (leżący rewersem przed graczem).
- Tyle punktów, ile wskazuje kafele (lub kafle) zwycięstwa na jego terytorium.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. Jeżeli jest remis, wygrywa ten, kto ma najwięcej kafli zwycięstwa w swoim terytorium.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2015.

Wersja 1.0