

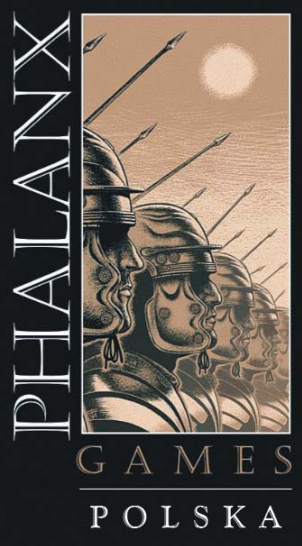
RISE OF EMPIRES



Narodziny Imperiów

Gra Martina Wallace'a

Dla 2-5 osób, w wieku od 12 lat.





SPIS TREŚCI

- 1.0 Wstęp
- 2.0 Komponenty gry
- 3.0 Przygotowanie do gry
- 4.0 Przebieg rozgrywki
- 5.0 Nowe żetony
- 6.0 Akcje
- 7.0 Żywność
- 8.0 Dochód
- 9.0 Punkty zwycięstwa
- 10.0 Określenie kolejności ruchów
- 11.0 Koniec Ery, Koniec gry
- 12.0 Przykładowa rozgrywka

1.0 WSTĘP

Grając w *Rise of Empires* kontrolujesz jedną z wielkich cywilizacji, która rozwija się i ewoluje w drodze przez wieki historii ludzkości. Niech nie zmyli Cię jej początkowa słabość – dzięki przemyślanej grze Twoja cywilizacja zgromadzi bogactwa i ziemię, które pozwolą jej stać się jednym z wielkich Imperiów. Cała rozgrywka w *Rise of Empires* dzieli się na trzy Ery. Na każdą z er składają się dwie Tury Gry.

Podstawowym mechanizmem gry jest Tor Akcji, na którym gracze zaznaczają wykonane przez siebie akcje w danej turze gry. Pierwsza tura gry w danej erze nazywa się turą „A”, druga tura to tura „B”. Kolejność ruchów graczy w turze B będzie rozgrywana w lustrzanym odbiciu kolejności z tury A.

Twoim celem jest posiadanie jak największej ilości Punktów Zwycięstwa (PZ) pod koniec gry. Punkty zwycięstwa zdobywa się dzięki budowie miast, handlowi towarami i posiadaniu jak największego imperium.

Gra *Rise of Empires* ma przystępny czas rozgrywki, pełną partię można rozegrać w mniej niż trzy godziny. Niniejsza instrukcja zawiera opis przykładowej tury gry, tak by ułatwić mniej doświadczonym graczom zrozumienie zasad gry.

2.0 KOMPONENTY GRY

Każde pudełko *Rise of Empires* zawiera:

- 1 dużą kartonową planszę (z naniesionym Torem Akcji)
- 1 małą kartonową Kartę Żetonów
- 40 dysków zasobów (czarne)
- 150 kostek populacji (po 30 sztuk w 5 kolorach)
- 45 dysków akcji (po 9 sztuk w 5 kolorach)
- 8 żetonów imperium
- 40 żetonów terytoriów
- 48 żetonów rozwoju
- 36 żetonów miast
- 104 żetony złota (76 jedynek i 28 piątek)
- 5 pionów sojuszy
- 5 kart pomocy (po jednej dla każdego gracza)
- 1 książkę zasad producenta
- 1 książkę zasad w polskiej wersji językowej



Gra została wyprodukowana z najwyższą starannością, jeśli jednak brakuje któregoś z jej elementów, prosimy o kontakt w celu wymienienia go na nowy. Korespondencję prosimy kierować na poniższy adres, lub do sklepu w którym kupiliście Państwo grę.



Phalanx Games Polska
Rynek 23/7
45-015 Opole
kontakt@phalanxgames.pl

2.1 Plansza do gry

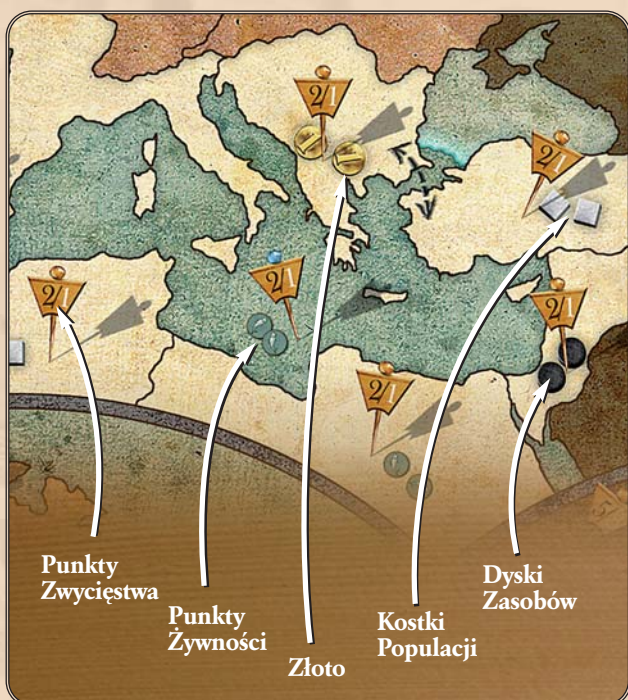
Większą część powierzchni planszy zajmuje Mapa Świata. Mapa ta jest podzielona na Regiony. Kolory tła regionów określają ich dostępność w poszczególnych erach gry.



W pierwszej erze gry (czyli od samego początku rozgrywki) gracze mogą korzystać z regionów koloru Ery-I. W drugiej erze gracze mogą wkroczyć również na regiony koloru Ery-II. Na regiony koloru Ery-III gracze mogą wkroczyć dopiero w ostatniej erze gry.

Uwaga: Graczom nie wolno wkraczać na region Skandynawii, dlatego został on zacieniowany.

Każdy z regionów jest oznaczony znakiem (sztandarem) zawierającym dwie wartości punktów zwycięstwa (zob. 9.0). Ponadto każdy region Ery-I i Ery-II zawiera dodatkowe symbole. Gracz, który kontroluje taki region pod koniec tury gry otrzymuje określone przez ten symbol profity: dodatkowe kostki populacji, złoto, zasoby albo żywność.



Gracze układają swoje kostki populacji (zob. 2.4) na regionach mapy świata, które zawierają już ich kostki populacji, lub na regionach, które z nimi sąsiadują. Regiony sąsiadują ze sobą, jeśli mają wspólną granicę lub są połączone strzałkami. Zauważ, że region Ameryka Północna nie sąsiaduje z regionem Ameryka Południowa, a region Morze Śródziemne nie sąsiaduje z Morzem Czarnym.



Planszę gry otacza Tor Punktów Zwycięstwa, na którym gracze zaznaczają aktualną ilość własnych punktów zwycięstwa.

Na Torze Akcji gracze oznaczają każdą wykonaną akcję i jej rodzaj. Na Torze Kolejności Ruchów gracze oznaczają kolejność w jakiej wykonują swoje ruchy w turze gry - który gracz rusza się pierwszy, który drugi itd.

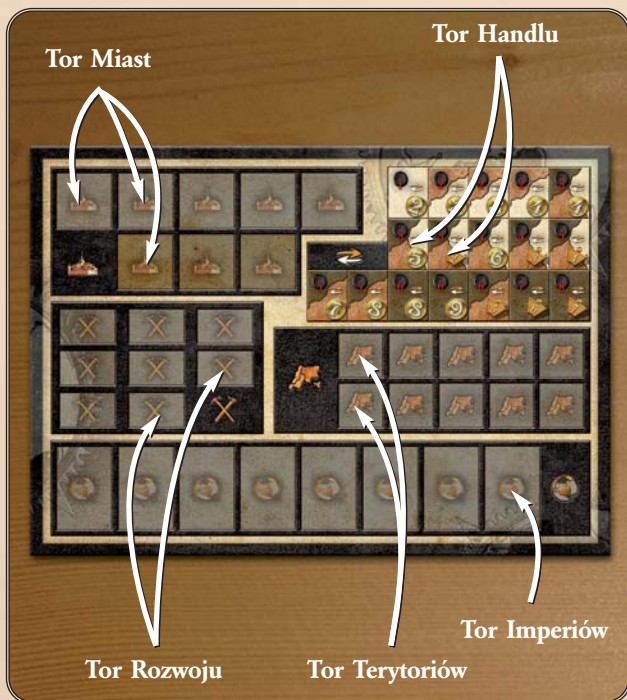
Na Torze Żywności gracze oznaczają swoją aktualną ilość zgromadzonych punktów żywności.





2.2 Karta Żetonów

Na początku rozgrywki gracze rozstawiają żetony rozwoju, terytoriów, miast i imperiów na Karcie Żetonów. Na Karcie Żetonów znajduje się również Tor Handlu.



2.3 Karty graczy

Każdy gracz otrzymuje swoją Kartę Pomocy, na której znajdują się rozpisana sekwencja gry i opis wszystkich żetonów rozwoju.



2.4 Kostki populacji graczy



Każdy gracz otrzymuje 30 kostek populacji w jednym wybranym przez siebie kolorze (biały, czerwony, zielony, żółty, niebieski). Gracze używają swoich kostek populacji do zajmowania regionów mapy i do toczenia wojen.

2.5 Żetony

W grze występują cztery różne rodzaje żetonów: rozwoju, terytoriów, miast i imperiów.

2.5.1 Żetony Rozwoju

Gra zawiera 48 żetonów rozwoju (zob. 6.1). Za ich pomocą gracze zaznaczają postęp technologiczny, jaki wykonała ich cywilizacja w trakcie gry.



Uwaga: Kolory żetonów rozwoju oznaczają ich dostępność w poszczególnych erach gry. Żetony Ery-I będą dostępne od początku rozgrywki, żetony Ery-II od drugiej ery rozgrywki, a żetony Ery-III będą dostępne w trzeciej erze gry.

2.5.2 Żetony Terytoriów

Gra zawiera 40 żetonów terytoriów (zob. 6.2). Każdy z nich przedstawia jeden z różnorodnych rodzajów terenu. Posiadane



przez graczy żetony terytoriów dają im nowe kostki populacji (albo inne profity) i dodają albo zabierają im żywność.

2.5.3 Żetony Miast

Gra zawiera 36 żetonów miast (zob. 6.3). Zdobycie większości z nich wymaga opłacenia przez graczy ich kosztu w złocie (cyfra w lewym górnym rogu żetonu). Gracze otrzymują punkty zwycięstwa za każde miasto, które kontrolują (w ilości oznaczonej na żetonie miasta). Posiadanie niektórych miast kosztuje graczy żywność lub zasoby.

Uwaga: Kolory żetonów miast odpowiadają erom, w których są one dostępne. Ponadto każde miasto jest oznaczone symbolem „A” lub „B”, określającym, w której turze danej ery miasto jest dostępne.



2.5.4 Żetony Imperium

Gra zawiera 8 żetonów imperium (zob. 6.4). Awers żetonu reprezentuje Erę-I (jeden kolor). Rewers żetonu reprezentuje Erę-II i Erę-III (dwa kolory). Duża cyfra w górnej części żetonu oznacza ilość regionów, w których gracz może umieścić swoje kostki populacji przy wykorzystaniu danego żetonu imperium. Kostki populacji z dolnej części żetonu oznaczają ilość wylimnowanych kostek populacji w trakcie ewentualnej wojny wywołanej za jego pomocą (zob. 6.4.4).



2.6 Dyski Zasobów

Gra zawiera 40 czarnych dysków zasobów. Gracze zdobywają dyski zasobów dzięki kontroli określonych regionów lub żetonów terytorium. Gracze mogą umieszczać dyski zasobów na Torze Handlu (zob. 6.6) w celu wymiany ich na punkty zwycięstwa albo złoto.



2.7 Złoto

Gra zawiera dwa rodzaje żetonów złota: monety o nominale „1” i monety o nominale „5”. W trakcie gry gracze zdobywają złoto na wiele sposobów, a wydają je w celu opłacania różnorodnych akcji.

2.8 Dyski Akcji

Gra zawiera 45 dysków akcji. Każdy gracz otrzymuje 9 dysków w jednym kolorze. Gracz wykorzystuje 6 z nich do oznaczania wykonanych akcji na Torze Akcji oraz po 1 do oznaczenia swojej pozycji na Torze Punktów Zwycięstwa, Torze Żywności i Torze Kolejności Ruchów.



2.9 Piony Sojuszy

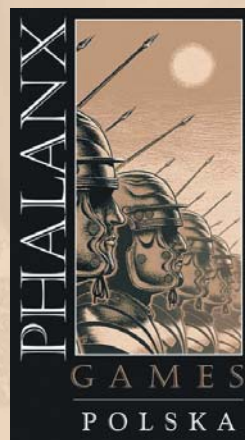
Gra zawiera 5 pionów sojuszy. Gracze używają pionów sojuszy do oznaczania sojuszy, które powstały w wyniku wyboru żetonu rozwoju „Dyplomacja” (zob. karta pomocy).



Premiera
1 października
2009

Do nabycia w dobrych sklepach
z grami planszowymi

Wersja polska: Phalanx Games Polska
www.phalanxgames.pl



Autor: **Martin Wallace**

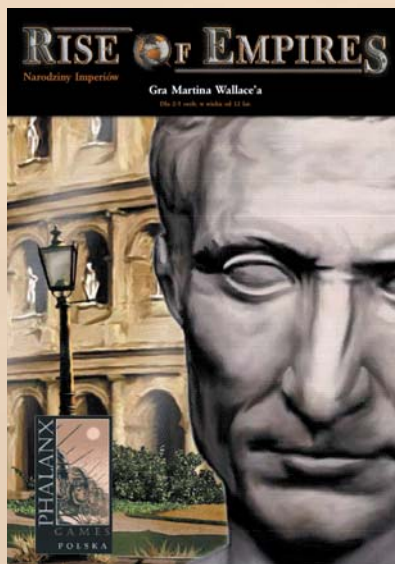
Rozwój i produkcja: **Uli Blennemann, Henning Kröpke**

Grafika: **Czarné**

Skład: **Lin Lütke-Glanemann**

Tłumaczenie polskiej wersji językowej: **Michał Ozon**

Skład polskiej wersji językowej: **Krzysztof Klemiński**



PRZYKŁADOWA TURA GRY

W tej części instrukcji przedstawiona jest przykładowa tura czteroosobowej gry w *Rise of Empires*. Jest to pierwsza gra tych graczy, więc nie wykonują oni „idealnych” posunięć.

Mamy nadzieję, że po przeczytaniu tej sekcji będzie Państwu łatwiej zrozumieć zasady gry.

Sandra gra białym kolorem, Lucyna zielonym, Tomek czerwonym, a Piotr niebieskim. Jest to ich pierwsza gra, więc przy roz-

stawieniu gry uważnie śledzili reguły punktu 3.0 na 5 stronie instrukcji.

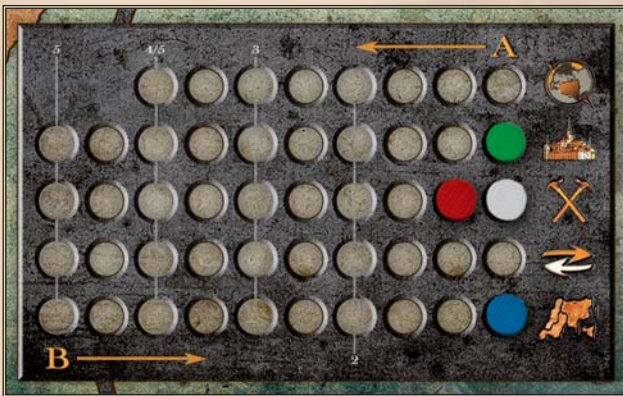
Po rozstawieniu i odkryciu górnych żetonów awersem do góry, karta żetonów wyglądała w następujący sposób:

W wyniku losowania pierwszym graczem została Sandra. Po niej będą się ruszać kolejni gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara (oczywiście tylko w pierwszej turze „A” gry).



Pierwsza akcja

Sandra uważa, że na początku warto powiększyć swoją bazę populacji. Na Karcie Żetonów jest wiele żetonów terytoriów Góry oraz żeton rozwoju Górnictwo (dający dodatkowy 1 dysk zasobów za każdy żeton terytorium Góry podczas fazy Dochodu). Sandra kładzie więc swój dysk akcji w pierwszym wolnym od prawej polu Toru Akcji w rzędzie odpowiadającym akcji: weź żeton rozwoju i kładzie przed sobą zabrane z Karty Żetonów żeton rozwoju Górnictwo. Lucyna w swojej akcji wybrała akcję: weź żeton miasta. Kładzie przed sobą żeton miasta, który nie wymaga opłacania kosztu utrzymania w punktach żywności czy dyskach zasobów, a daje 1 punkt zwycięstwa. Opłaca jego koszt, oddając do banku 2 złota. Następny rusza się Tomek. Lubi on agresywną grę, więc wybiera akcję: weź żeton rozwoju i bierze z Karty Żetonów żeton rozwoju Broń z Żelaza, umieszczając swój dysk akcji na lewo od dysku akcji, który wcześniej umieściła na torze akcji Sandra. Ostatni rusza się Piotr. Wybiera jedyny żeton terytorium Równiny jaki jest dostępny na Karcie Żetonów. Dzięki niemu uzyska 2 punkty żywności i jedną kostkę populacji w każdej turze gry.



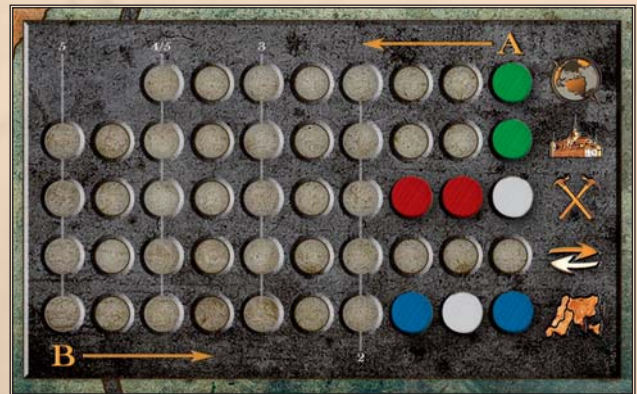
Druga akcja

Sandra chce wykorzystać zabrane wcześniej żeton rozwoju Górnictwo, więc za pomocą akcji: weź żeton terytorium, bierze z Karty Żetonów żeton terytorium Góry. Lucyna chce rozpocząć ekspansję na mapie świata. Wybiera akcję: weź żeton imperium i za pomocą żetonu imperium z cyfrą „2” na tle wody umieszcza 2 kostki populacji w regionie Morze Śródziemne i 2 kostki populacji w regionie Bałkany. Ostatnią kostkę ze swej bazy populacji zachowuje na później.



Tomek bierze żeton rozwoju Przystań, dzięki któremu będzie mógł w przyszłości wymieniać swoje zasoby.

Piotr chce zwiększyć swoją bazę populacji, wybiera więc żeton terytorium Lasy.



Trzecia akcja

Sandra konsekwentnie realizuje swoją strategię i bierze drugi żeton terytorium Góry.

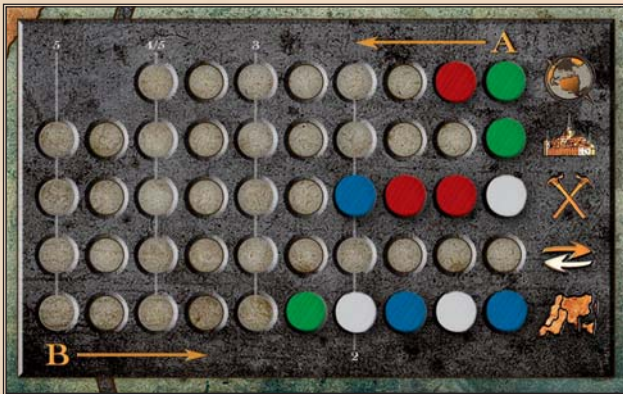
Lucyna także bierze żeton terytorium Góry. Pod koniec tury będzie on ją kosztował 3 punkty żywności, ale uzyska dzięki niemu 3 kostki populacji.

Tomek również kontynuuje wybraną strategię. Wybiera żeton imperium z cyfrą „2” na tle wody. Najpierw umieszcza dwie swoje kostki populacji w regionie Morze Śródziemne, a następnie 2 kolejne kostki w regionie Europa Zachodnia. Następnie wszczyna wojnę z Lucyną i usuwa z Morza Śródziemnego jedną z jej kostek populacji. Na końcu odwraca na drugą stronę żeton rozwoju Broń z Żelaza i usuwa z Morza Śródziemnego drugą kostkę populacji Lucyny. Obie ściągnięte z mapy świata kostki Lucyny trafiają do jej magazynu populacji.





Piotr wybiera żeton rozwoju Narzędzia z Żelaza.



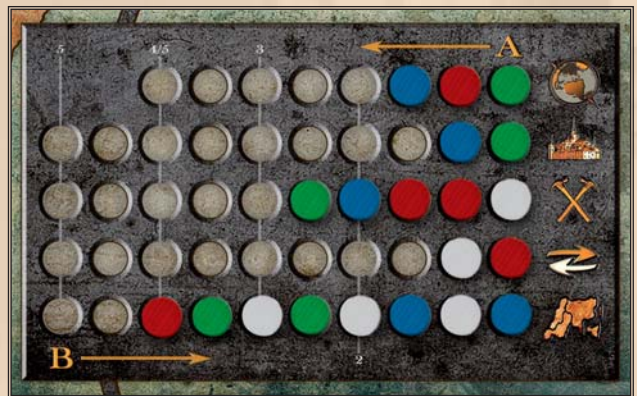
Czwarta akcja

Sandra wybiera ostatni dostępny żeton terytorium Góry. Ma już trzy takie żetony.

Lucyna, niechętna wojnom, nie oddaje ciosu Tomkowi, lecz wybiera żeton rozwoju Rolnictwo.

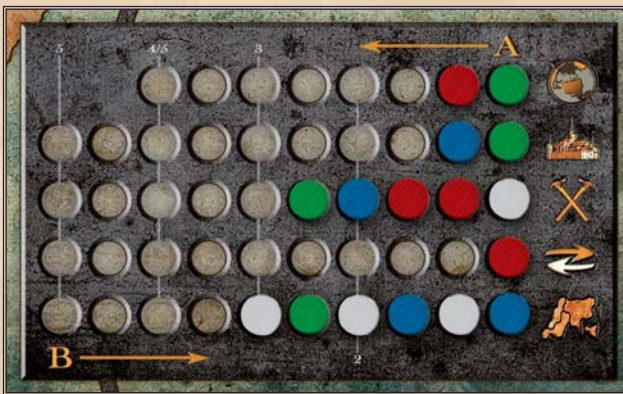
Tomek decyduje się na akcję: handel. Najpierw odwraca na drugą stronę żeton rozwoju Przystań i zamienia 1 złoto na 1 dysk zasobów. Następnie umieszcza na Torze Handlu 3 dyski zasobów, zamieniając je na 2 punkty zwycięstwa. Tomek przesuwa swój dysk akcji o dwa pola na Torze Punktów Zwycięstwa.

Piotr również chce zdobyć w tej turze punkty zwycięstwa. Zabiera z karty żetonów żeton miasta o wartości 2 punktów zwycięstwa, płaci za niego do banku 4 złota.



Szósta akcja

Sandra nie ma jeszcze kostek populacji na mapie świata. Wybiera więc żeton imperium z cyfrą „2” i kostkami wojny w układzie 0-1. Umieszcza 3 kostki populacji w Europie Zachodniej oraz 2 w Afryce Północno - Zachodniej. Wszczytna też wojnę z Tomkiem i usuwa z mapy jedną z jego kostek leżących w Europie Zachodniej.



Piąta akcja

Sandra zaczyna handlem. Za odłożone na Tor Handlu 2 dyski zasobów pobiera z banku 4 złota.

Lucyna wybiera żeton terytorium Wyspy.

Tomek bierze żeton terytorium Las. To ósmy wybrany przez graczy żeton terytorium, tak więc do końca tury żadnemu z nich nie będzie już wolno wziąć terytorium (limit w grze czteroosobowej to osiem akcji tego samego rodzaju).

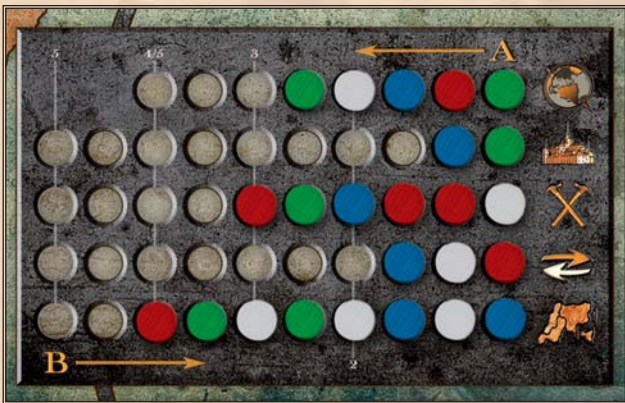
Piotr wybiera żeton imperium z cyfrą „3” i umieszcza wszystkie 5 swoich kostek populacji w trzech wschodnich regionach (2 w Azji Mniejszej, 2 na Bliskim Wschodzie i 1 w Mezopotamii).



Lucyna ma w swojej bazie populacji jeszcze jedną kostkę, więc również wybiera żeton imperium. Wybiera ten z cyfrą „2” i kostkami wojny 2-3 i umieszcza swoją jedyną kostkę w regionie Azji Mniejszej.



Tomek bierze żeton rozwoju Rolnictwo.
Piotr kończy fazę akcji poprzez akcję: handel, wymieniając 2 dyski zasobów na 3 złota.



Podliczenie żywności

Sandra traci aż 9 punktów żywności – po trzy za każde terytorium Góry. Przesuwa swój dysk akcji w dół Toru Żywności na pole „7”. Będzie musiała koniecznie podreperować swoją sytuację żywieniową w następnej turze gry! Lucyna ma tylko jedno terytorium Góry (-3), ale ma również Wyspy (+1) i żeton rozwoju Rolnictwo (+2). Jej dysk akcji pozostaje więc na swoim miejscu.

Las Tomka (-2) i jego Rolnictwo (+2) równoważą się. Co więcej, kontroluje on region Morze Śródziemne, który daje mu z tego tytułu 2 punkty żywności, więc jego dysk akcji przesuwają się o dwa pola w górę Toru Żywności – na pole „18”.

Piotr traci 3 żywności za posiadane miasto i 2 za terytorium Lasy, ale dostaje 2 punkty żywności za terytorium Równiny. Traci więc 3 punkty żywności i jego dysk akcji trafia na pole „13” Toru Żywności.



Zebranie dochodu

Sandra otrzymuje z magazynu populacji do swojej bazy populacji 9 kostek populacji za 3 terytoria Góry, 2 kostki populacji za kontrolę Afryki Północno – Zachodniej i 2 kostki populacji za kontrolę Europy Zachodniej. Dzięki żetonowi rozwoju dostaje jeszcze 3 dodatkowe kostki populacji – po jednej za każde terytorium Góry. Lucyna otrzymuje 1 kostkę populacji za terytorium Wyspy oraz 3 za terytorium Góry (razem 4 kostki). Otrzymuje także z banku 2 złota za kontrolę nad regionem Bałkany.

Tomek dostaje 2 kostki populacji za terytorium Lasy.
Piotr dostaje 2 kostki populacji za terytorium Lasy, 1 kostkę za Równiny i 2 za kontrolę regionu Azja Mniejsza (razem 5 kostek). Za kontrolę Bliskiego Wschodu otrzymuje 2 dyski zasobów, a za żeton rozwoju Narzędzia z Żelaza kolejny taki dysk (jeden za każde posiadane terytorium Lasy). Kontrola nad Mezopotamią daje mu 2 złota.

Punkty zwycięstwa

Sandra otrzymuje 4 punkty zwycięstwa, po dwa za kontrolę Europy Zachodniej i Afryki Północno – Zachodniej.

Lucyna dostaje 2 punkty zwycięstwa za kontrolę Bałkanów, 1 punkt za drugie miejsce w Azji Mniejszej oraz czwarty punkt za żeton miasta.

Tomek otrzymuje 2 punkty zwycięstwa za kontrolę Morza Śródziemnego i 1 punkt za drugie miejsce w Europie Zachodniej. Razem z 2 punktami zwycięstwa zarobionymi wcześniej na handlu ma teraz 5 punktów zwycięstwa.

Piotr kontroluje trzy regiony (6 punktów zwycięstwa). Razem z jego miastem daje mu to prowadzenie z 8 punktami zwycięstwa.



Określenie kolejności ruchów

Sandra i Lucyna mają najmniej punktów zwycięstwa, ale Lucyna ma mniej złota, dysków zasobów i kostek populacji, więc jako pierwsza wybiera swoją pozycję. Ma wiele dysków akcji na pierwszej lub drugiej pozycji na Torze Akcji dla tury „B”, decyduje więc, że pozostaje druga w kolejności ruchów.

Sandra decyduje się na pierwszą pozycję. Ma aż 9 złota i chce mieć możliwość wykupienia wartościowych żetonów zanim zrobi to ktokolwiek inny.

Tomek chce grać z pozycji ostatniego gracza, więc wybiera czwartą pozycję Toru Kolejności Ruchów.

Piotr nie ma więc wyboru i umieszcza swój dysk akcji na trzecim polu.

Koniec tury „A” i początek tury „B”

Zaczyna się następna tura gry, czyli tura „B” Ery-I.

Wszystkie żetony imperiów wracają na Kartę Żetonów. Gracze odwracają awersem do góry wykorzystane w zeszłej turze żetony rozwoju. Dyski zasobów z Toru Handlu wracają do banku. Nie wybrane przez graczy żetony miast, terytoriów oraz rozwoju są odkładane obok Karty Żetonów. Gracze będą mogli z nich korzystać w kolejnych turach gry. Następnie gracze odwracają awersem do góry wierzchnią warstwę żetonów miast, terytoriów i rozwoju i mogą rozpocząć wykonywanie akcji w kolejności właściwej dla tury „B”.

