



## RISE OF EMPIRES – Narodziny Imperiów

### Wariant „Cuda Świata”

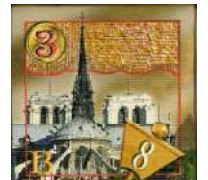
Wariant ten nadaje budowanym cudom świata dodatkowego znaczenia. Jest on skierowany do graczy lubiących zaciętą walkę na mapie świata.

Przed rozgrywką wydrukuj i wycinaj trzy znajdujące się na dole żetony, będą one służyły do oznaczenia na mapie świata miejsca budowy cudów świata (tzw. żetony zastępcze). Warto nakleić je na karton, by wygodniej operować nimi podczas rozgrywki.



#### Rozstawienie na mapie:

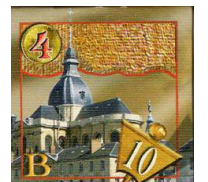
Gracze budują cuda świata zgodnie z normalnymi zasadami gry. Jeśli gracz wybuduje któryś z cudów świata 1 bądź 2 Ery, zachowuje w swojej puli znaczników jego żeton po doliczeniu sobie punktów zwycięstwa (czyli nie odrzuca go z gry, jak to ma miejsce według oryginalnych zasad). Natychmiast po wybudowaniu takiego cudu, gracz umieszcza na mapie gry odpowiadający mu żeton zastępczy.



Gracz może umieścić żeton zastępczy w dowolnym regionie spełniającym następujące kryteria:

- cud świata z Tury 1B musi być umieszczony w regionie Ery 1,
- cuda świata z Tury 2B muszą być umieszczone w regionach Ery 1 bądź 2, wyłącznie w obszarze Europy, Afryki i Bliskiego Wschodu.

Po wyłożeniu żetonu zastępczego na mapę gracz oznacza go własną kostką populacji pochodzącą z jego Magazynu Populacji. Ta kostka populacji nie spełnia żadnej funkcji poza oznaczeniem w czyjej władzy znajduje się dany cud świata.



#### Wojny:

Podczas rozgrywki cud świata oznaczony na mapie żetonem zastępczym może zmienić właściciela.

By przejąć cud świata należący do innego gracza, trzeba za pomocą wojny zniszczyć jego kostkę populacji leżącą na żetonie zastępczym tego cudu. Jeśli dotychczasowy właściciel cudu ma w tym regionie także inne swoje kostki populacji, one również muszą być zniszczone by przejąć kontrolę nad cudem świata (gracz ściągający kostki w wyniku wojny sam decyduje w jakiej kolejności usuwa je z mapy). Może więc dojść do sytuacji, że stoczenie jednej wojny nie wystarczy do przejścia cudu (np. gracz ma w regionie 5 kostek – 1 na zastępczym żetonie cudu i 4 obok niego).

Gracz, który zdobył kontrolę nad cudem, musi oznaczyć jego żeton zastępczy własną kostką populacji pochodzącą ze swojego Magazynu Populacji. Ponadto umieszcza w swojej puli znaczników właściwy żeton cudu świata, zabrany z puli znaczników pokonanego gracza. Gracz może nie umieścić na zdobytym żetonie zastępczym swojej kostki gracza – wtedy cud zostaje zniszczony. W tej sytuacji należy natychmiast odrzucić z gry żeton cudu oraz jego żeton zastępczy.

### Faza Dochodu:

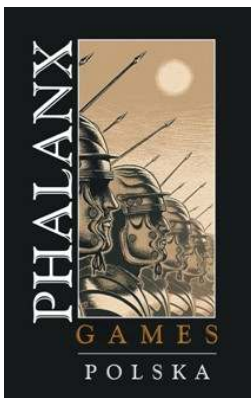
Po zebraniu przez graczy całego dochodu, właściciel cudu świata musi opłacić złotem koszt utrzymania wskazany na żetonie zastępczym tego cudu. Jeśli gracz opłacił w bieżącej turze koszt budowy tego cudu świata, nie musi w niej płacić już nic więcej (z kolei płacić musi gracz, który cudu nie zbudował, ale go przejął i kontroluje w fazie dochodu!). Jeśli gracz nie chce bądź nie może zapłacić kosztu utrzymania cudu, jest on natychmiast odrzucany z gry razem z żetonem zastępczym.

### Faza Punktów Zwycięstwa:

Gracz kontrolujący cud świata (ma żeton tego cudu świata w swojej puli i swoją kostkę gracza na jego żetonie zastępczym na mapie świata) zdobywa wskazywane przez niego Punkty Zwycięstwa, chyba że już zdobył w tej turze za niego Punkty Zwycięstwa (podczas jego budowy). Cud świata w jednej turze może więc tylko raz przysporzyć Punkty Zwycięstwa jednemu graczowi. Jednakże jest możliwe, że dany cud dwukrotnie da Punkty Zwycięstwa – najpierw jednemu graczowi podczas jego budowy, a potem innemu graczowi, który zdobędzie kontrolę nad cudem i utrzyma go do fazy Punktów Zwycięstwa.

### Pomysł, wykonanie, zasady

Wariant zaprojektował **Graham Lockwood**. Grafika żetonów pochodzi z gry Rise of Empires.



Wersja polska

**Phalanx Games Polska**

[www.phalanxgames.pl](http://www.phalanxgames.pl)

Marka Rise of Empires jest własnością Mayfair Games Inc. i Phalanx Games b.v.

