ERA INNOWACJI

GRA OSADZONA W ŚWIECIE TERRA MYSTICA

HELGE OSTERTAG

ALVARO CALVO ESCUDERO

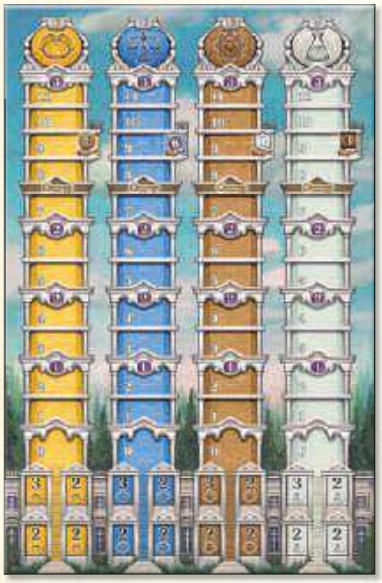
FEUERLAND

KOMPONENTY

1 plansza Główna

6 różnych żetonów Akcji Księgi (szczegóły na str. 23)

rewers



1 plansza Nauki

21 żetonów Miasta
(7 różnych, po 3 z każdego) (szczegóły na str. 23)

rewers

2 dodatkowe sekcje planszy Innowacji
(dostosowane do liczby graczy)

1 podstawowa plansza Innowacji

1 plansza
Kolejności Tury

48 Ksiąg (po 12 w każdym kolorze)

56 żetonów Terenu (dwustronnych)
z 7 różnymi rodzajami terenu

12 różnych Frakcji
(szczegóły na str. 20)

7 plansz Planowania (po 1 na każdy rodzaj terenu)
(szczegóły na stronie 19)

5 kart Opisu Akcji

7 kart Planowania

rewers

10 żetonów Premii Rundy (szczegóły na str. 23)

rewers

rewers

4 żetony Punktowania Obszaru dla rozgrywki dwuosobowej

48 żetonów Kompetencji
(12 różnych, po 4 z każdego) (szczegóły na str. 24)

zwykły rewers

rewers żetonu początkowego

12 różnych żetonów Punktowania Rundy (szczegóły na str. 24)

4 żetony Punktowania Rundy Finałowej

rewers

rewers

18 różnych żetonów Innowacji
(szczegóły na str. 21)

rewers

17 różnych żetonów Pałacu
(szczegóły na str. 22)

rewers

rewers specjalny żetonu nr 17

7 żetonów Zastępczych Pałacu

5 żetonów Punktów (100/200)
(awers/rewers)

125 Monet
(64× 1, 35× 2, 26× 5)

20 żetonów X

Komponenty drewniane w neutralnych kolorach

65 znaczników Mocy

8 Pawilonów

65 Narzędzi

1 Warsztat

1 Gildia

1 Szkoła

1 Uniwersytet

1 Pałac

5 Wież

1 Monument

Komponenty drewniane w 7 kolorach. W każdym kolorze.

9 Warsztatów

4 Gildie

1 Pałac

3 Szkoły

1 Uniwersytet

7 Uczonych

3 Mosty

2 znaczniki Toru

5 znaczników Stanu

1 znacznik Kolejności Tury

Komponenty wariantu Solo z Automą są wymienione w osobnej instrukcji.

CEL GRY

Zajmij tak duży obszar mapy, jak to tylko możliwe. Będzie to jednak wymagało przekształcania terenu tak, aby nadawał się do zamieszkania przez twoją frakcję. Staraj się być blisko innych frakcji, ale nie dopuść do tego, by cię ograniczały. Zbieraj wiedzę, wprowadzaj innowacje i zdobywaj kompetencje. Dostosowuj sposób prowadzenia rozgrywki do zmiennych celów rundy i umiejętności swojej frakcji. Na koniec gry wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Znasz Terra Mystica?

Jeśli znasz już zasady gry **Terra Mystica**, możesz przeczytać tylko sekcje zaznaczone za pomocą: .
Zawierają one zasady, które zostały zmienione lub są całkowicie nowe.

Spis treści

Przygotowanie rozgrywki 04
Główne założenia 07
Zdobywanie Punktów 07
Przemieszczanie Mocy 07
Preferowany Teren i Przekształcanie Terenu 07
Sąsiadowanie i Zasięg 08
Zyskiwanie Mocy z Budowy 08
Zakładanie Miasta 09
Budynki Neutralne 09
Plansza Nauki 10
Przebieg rozgrywki 10
Faza I: Faza Dochodu 10
Faza II: Faza Akcji 11
- Przekształcenie Terenu i Budowa 11
- Rozbudowa Budynku 13
- Postęp na Torze Żeglugi 14
- Obniżenie Trudności Przekształcania Terenu 14
- Wprowadzenie Innowacji . . . 14
- Wysłanie Uczonego. 15
- Rzucanie Zaklęć i Akcje Księgi . . 15
- Akcje Specjalne. 15
- Pasowanie 16
- Opcjonalnie: Zamiana Zasobów . 16

Faza III: Premia za Naukę i przygotowanie do następnej Rundy . 17
Koniec gry i Ostateczna Punktacja 18
Warianty przygotowania rozgrywki . 18
Rozgrywka dwuosobowa 19
Dodatki 19
Dodatek I: Plansze Planowania 19
Dodatek II: Frakcje 20
Dodatek III: Żetony Innowacji. 21
Dodatek IV: Żetony Pałacu 22
Dodatek V: Żetony Premii Rundy . . . 23
Dodatek VI: Zaklęcia i Akcje Księgi . . 23
Dodatek VII: Żetony Miasta. 23
Dodatek VIII: Żetony Kompetencji . . 24
Dodatek IX: Żetony Punktowania Rundy 24

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

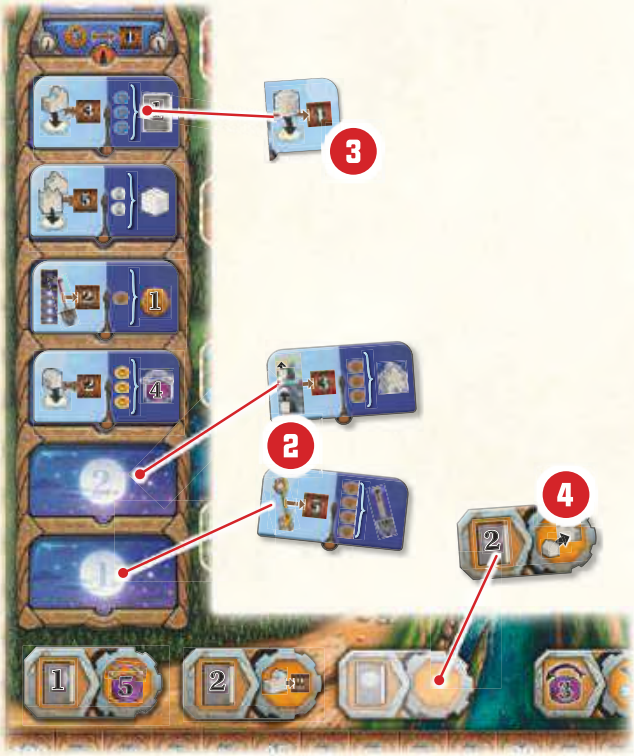
Przygotowanie ogólne

(1) Umieśćcie **planszę Główną** na środku obszaru gry, stroną odpowiadającą liczbie graczy ku górze. Ikona widoczna po prawej wskazuje, której strony planszy powinniście użyć.

Uwaga:

- **rozgrywka dwuosobowa** wymaga dodatkowych kroków podczas przygotowania. Znajdziecie je na stronie 19 w rozdziale *Rozgrywka dwuosobowa*.
- w swoich pierwszych **rozgrywkach trzyosobowych** użyjcie planszy na stronie dla 3-5 graczy. W kolejnych rozgrywkach możecie użyć strony dla 1-3 graczy, jeśli zechcecie większego wyzwania.

2 Potasujcie ze sobą **12 zakrytych żetonów Punktowania Rundy** i losowo wybierzcie 6 z nich. Umieśćcie je odkryte **od góry do dołu** (od 6 do 1) na odpowiednich polach Punktowania Rundy na planszy. Pozostałe żetony Punktowania Rundy należy odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.



Lewa strona żetonu wskazuje, w jaki sposób można zdobywać punkty w każdej Rundzie. Jeśli jako jeden z dwóch pierwszych żetonów odkryjecie ten widoczny po lewej, odłóżcie go na bok i zapełnijcie dwa górne pola (dla Rund 5 i 6). Następnie, przed dołożeniem kolejnych żetonów, wtasujcie go z powrotem do pozostałych żetonów. Nie może się on znajdować na żadnym z dwóch górnych pól.

Prawa strona żetonów przedstawia korzyści wynikające z osiągniętych przez gracza Poziomów w 4 różnych Dyscyplinach (kolorach). Każda Dyscyplina pojawia się 3 razy.

Jeśli odkryjecie trzeci (ostatni) żeton danej Dyscypliny i **żaden** z żetonów tej Dyscypliny nie znajduje się na **górnym** polu Punktowania Rundy (w Rundzie 6), **nie** umieszczajcie tego żetonu. Odłóżcie go na bok i zamiast tego odkryjcie kolejny żeton. Nie można umieścić wszystkich 3 żetonów tej samej Dyscypliny na polach Punktowania Rundy dla Rund od 1 do 5.

3 Potasujcie ze sobą **4 zakryte żetony Punktowania Rundy Finałowej**, a następnie wylosujcie 1 z nich i umieśćcie odkryty na wierzchu żetonu Punktowania Rundy 6 tak, aby zakrył Premię Dyscypliny po prawej stronie żetonu (która nie jest wykorzystywana w Rundzie finałowej).

Jeśli na żetonie Punktowania Rundy Finałowej wskazany jest ten sam rodzaj budynku, co na żetonie Punktowania Rundy 6, odłóżcie go na bok i zamiast tego umieśćcie inny. Pozostałe żetony Punktowania Rundy Finałowej należy odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

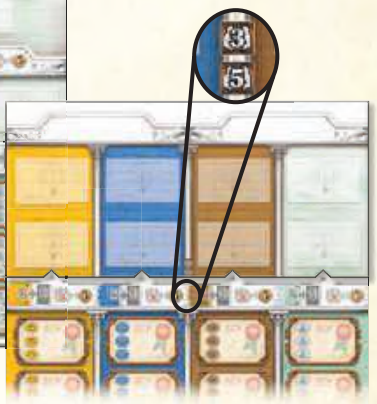
4 Potasujcie ze sobą **6 zakrytych żetonów Akcji Księgi**, a następnie wylosujcie 3 z nich i umieśćcie odkryte na odpowiednich polach Akcji Księgi na planszy Głównej. Pozostałe żetony Akcji Księgi należy odłożyć z powrotem do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

(5) Obok planszy Głównej umieśćcie **planszę Kolejności Tury** oraz **planszę Nauki**.

6 Umieśćcie podstawową **planszę Innowacji** obok planszy Głównej. W zależności od liczby graczy dodajcie 1 lub 2 dodatkowe sekcje planszy Innowacji, aby powiększyć podstawową planszę Innowacji.

Zwróćcie uwagę na ikony wskazujące liczbę graczy, które znajdują się na przedniej i tylnej części dodatkowych sekcji.

Przygotowanie dla dwóch graczy



Przygotowanie dla trzech graczy

Przygotowanie dla czterech graczy

Przygotowanie dla pięciu graczy

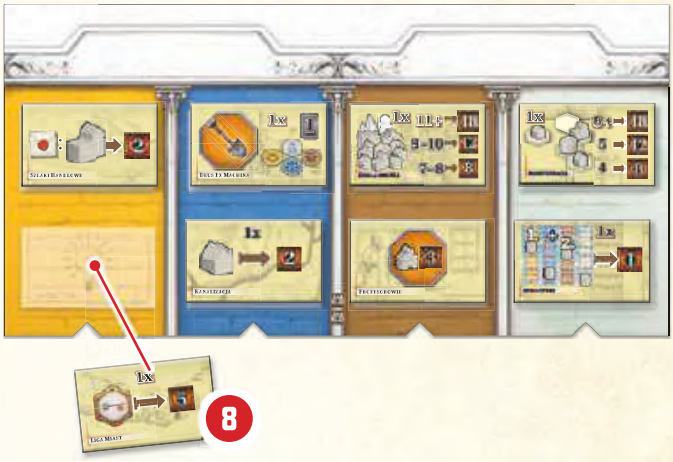
7 Odwróćcie **żetony Kompetencji** rewersem ku górze, dobierzcie 12 z ikoną wskazaną po prawej, a następnie losowo umieśćcie je odkryte na polach Kompetencji u dołu planszy Innowacji. Następnie umieśćcie pozostałe żetony Kompetencji odkryte, na pasujących żetonach Kompetencji, które już znajdują się na polach. W ten sposób utworzycie 12 stosów, każdy z 4 żetonami Kompetencji tego samego typu.

8 Potasujcie ze sobą **18 zakrytych żetonów Innowacji** i umieśćcie losowo po 1 odkrytym na odpowiednich polach Innowacji na górze planszy Innowacji. Pozostałe żetony Innowacji należy odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

9 Żetony X, żetony Miasta, żetony Księgi, znaczniki Mocy, żetony Terenu, Narzędzia i Monety należy umieścić w pobliżu planszy, w zasięgu graczy jako pula zasobów ogólnych. Za każdym razem, gdy zdobywacie lub wydajecie żetony Księgi, znaczniki Mocy, Narzędzia lub Monety, zabierzcie je albo zwróćcie, wykorzystując tę pulę zasobów ogólnych.

10 Umieśćcie budynki Neutralne obok planszy Głównej.

11 Znajdźcie **żeton Pałacu nr 17** ze wskazanym czerwonym rewersem i umieśćcie odkryty obok planszy Głównej. Potasujcie pozostałe zakryte żetony Pałacu i umieśćcie losowe odkryte żetony Pałacu w liczbie równej liczbie graczy +1 obok żetonu Pałacu nr 17. Wszystkie pozostałe żetony Pałacu i kafle Frakcji należy odłożyć z powrotem do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.



Rozdzielenie Frakcji i plansz Planowania

Rozłóżcie **7 kart Planowania** 1. Dodajcie do każdej karty odkryte: **1 losowy żeton Premii Rundy** 2 oraz **1 losowy kafel Frakcji** 3 tak, aby mieć 7 zestawów (poniżej widoczne są 2 losowe zestawy).

Pozostałe 3 żetony Premii Rundy umieśćcie obok planszy Głównej. Umieśćcie po 1 Monecie na każdym z nich.

Losowo wybierzcie gracza Początkowego.

Następnie, zaczynając od gracza siedzącego na prawo od gracza Początkowego i kontynuując przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera jeden z dostępnych zestawów, składający się z 1 karty Planowania, 1 kafla Frakcji oraz 1 żetonu Premii Rundy. Każdy umieszcza taki zestaw przed sobą. Następnie każdy bierze planszę Planowania pasującą do swojej karty Planowania. Aby zapoznać się ze specjalnymi funkcjami plansz Planowania, zapoznajcie się z Dodatkiem I na stronie 19.

Możecie rozpoznać pasującą planszę Planowania po terenie na karcie Planowania, który jest wskazany na górze oraz jest największym terenem na planszy Planowania.

Przykład: *Ta karta Planowania pasuje do żółtej planszy Planowania.*

Wszystkie karty Planowania oraz pozostałe: plansze Planowania, kafle Frakcji i żetony Premii Rundy odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

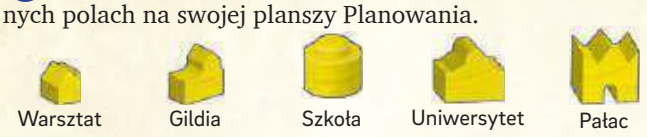
Zalecamy tę metodę podziału podczas **kilku pierwszych rozgrywek**.

Jeśli jednak chcielibyście mieć większy wybór i elastyczność podczas podziału, istnieje też alternatywna metoda oparta na dobieraniu, opisana w rozdziale *Wariant: Dobieranie Plansz Planowania i Frakcji* na stronie 18.

Przygotowanie gracza

Weź wszystkie drewniane elementy w kolorze twojej planszy Planowania oraz 12 znaczników Mocy.
Umieść je w opisany poniżej sposób.

1 Umieść wszystkie **budynki** każdego rodzaju, na dostępnych polach na swojej planszy Planowania.



2 Umieść **żeton Zastępczy Pałacu** obok swojego Pałacu w wyznaczonym miejscu tak, aby Pałac się nie przesunął.

3 Umieść swoje **znaczniki Toru** na dolnych polach torów Żeglugi i Przekształcania Terenu, na swojej planszy Planowania.

4 3 Naczynia Mocy znajdują się w prawym dolnym rogu planszy Planowania. Umieść swoich **12 znaczników Mocy** w Naczyniach Mocy I i II, zgodnie ze wskazanymi na nich wartościami.

5 Swoich **7 Uczonych** oraz swoje **3 Mosty** umieść w pobliżu planszy Planowania jako swoją pulę. Zabierz swoich Uczonych z tej puli albo zwróć ich do puli za każdym razem, gdy jednego zdobędziesz albo wydasz. Musisz pozyskać Uczonego z puli, zanim będziesz mógł użyć go do jakiejkolwiek akcji.

6 Weź **początkowe zasoby** wskazane w prawym górnym rogu kafla Frakcji i planszy Planowania.

7 Na planszy Nauki umieść **po 1 znaczniku Stanu** na każdym polu toru Dyscypliny oznaczonym „0”. Następnie przesuń swoje znaczniki o 1 pole za każdą ikonę danej Dyscypliny, przedstawioną na twoim kaflu Frakcji i planszy Planowania..

Przykład: *Frakcja Kretów posiada 2 ikony Dyscypliny w Dyscyplinie Inżynierii. W ten sposób zaczyna na polu „2” tej Dyscypliny na planszy Nauki.*

8 Umieść swój ostatni **znacznik Stanu** na polu „20” na torze Punktacji na planszy Głównej.

9 Na koniec umieść swój **znacznik Kolejności Tury** na planszy Kolejności Tury. Gracz Początkowy umieszcza swój znacznik Kolejności Tury na najwyższym polu lewej kolumny, a pozostali gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, umieszczają swoje znaczniki Kolejności Tury pod umieszczonymi wcześniej, jeden pod drugim.

Umieszczanie swoich pierwszych Warsztatów

Zaczynając od gracza Początkowego i kontynuując zgodnie z kolejnością tur, każdy gracz umieszcza 1 ze swoich Warsztatów **na polu Terenu na planszy Głównej, który odpowiada kolorowi jego planszy Planowania**. Następnie w odwrotnej kolejności (tj. zaczynając od gracza, który umieścił Warsztat jako ostatni), każdy gracz umieszcza w ten sam sposób swój drugi Warsztat. Oznacza to, że ostatni gracz w kolejności umieści 2 Warsztaty jeden po drugim, a gracz Początkowy umieści swoje Warsztaty jako pierwszy i ostatni.

GŁÓWNE ZAŁOŻENIA

Zdobywanie Punktów

Będziesz zdobywać punkty zarówno w trakcie gry, jak i podczas Ostatecznej Punktacji.
Za każdym razem, gdy widzisz tę ikonę, zdobywasz punkty.

Szczegóły dotyczące poszczególnych komponentów zostały wyjaśnione w Dodatkach (str. 19).

A Na planszy umieszczono **6 żetonów Punktowania Rundy**, po jednym na każdą Rundę gry. W każdej Rundzie, zawsze, kiedy wykonasz wskazaną na nim akcję, będziesz zdobywać punkty.
W finałowej Rundzie możesz również użyć dodatkowego **żetonu Punktowania Rundy Finałowej**, aby zdobyć punkty za każdym razem, gdy wykonasz drugą wskazaną akcję

B Za każdym razem, gdy podczas gry założysz **Miasto**, zdobędziesz za nie punkty i zasoby.

C Większość **Innowacji**, które wprowadzisz podczas gry, zapewni ci punkty.

D Niektóre **Pałace**, **Premie Rundy** oraz **Kompetencje** pozwolą ci zdobywać punkty w trakcie gry.

E Ostateczna Punktacja daje **3 możliwości punktowania** za:

- Najliczniejszą grupę połączonych ze sobą budynków.
- Postęp w każdej z 4 Dyscyplin na planszy Nauki.
- Pozostałe zasoby.

Przemieszczanie Mocy

W trakcie gry często będziesz zdobywać **Moc**, którą wydasz na różne akcje i zasoby. Moc jest reprezentowana przez **znaczniki Mocy**, które przemieszczają się pomiędzy twoimi 3 Naczyniami Mocy.

Właściwe zarządzanie Przemieszczaniem Mocy stanowi podstawę i klucz do sukcesu w grze *Era Innowacji*.

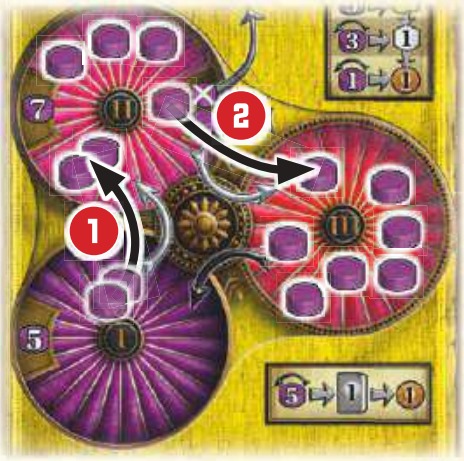
Na twojej **planszy Planowania** znajdują się 3 połączone ze sobą Naczynia Mocy, przez które będą przemieszczać się twoje znaczniki Mocy. Na początku gry wszystkie twoje znaczniki Mocy znajdują się w Naczyniach I i II. Naczynie Mocy III jest puste. Znaczniki Mocy zawsze przemieszczają się przez Naczynia Mocy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Kiedy zyskujesz Moc, przemieść znaczniki Mocy w następujący sposób:

- Jeśli w Naczyniu I znajdują się jakieś znaczniki Mocy, zdobycie 1 znacznika Mocy oznacza, że możesz przemieścić znacznik Mocy z Naczynia Mocy I do Naczynia Mocy II.
- Jeśli Naczynie I jest puste, zdobycie 1 znacznika Mocy oznacza, że możesz przemieścić znacznik Mocy z Naczynia Mocy II do Naczynia Mocy III.
- Jeśli zarówno Naczynie I jak i II są puste, nie możesz przemieścić żadnych znaczników Mocy, a tym samym nie możesz już zyskać Mocy.

Kiedy chcesz wydać Moc, możesz użyć tylko znaczników Mocy z Naczynia Mocy III. Podczas wydawania Mocy przemieść wymaganą liczbę znaczników Mocy z Naczynia Mocy III do Naczynia Mocy I.

Przykład: *Zyskujesz 3 Moce.*
1 *Najpierw przemieszczasz 2 znaczniki Mocy z Naczynia Mocy I do Naczynia Mocy II.*
2 *Naczynie I jest teraz puste. Zatem trzeci znacznik Mocy przemieszczasz z Naczynia Mocy II do Naczynia Mocy III.*



Biała strzałka nad znacznikiem Mocy, skierowana w prawą stronę oznacza, że zyskujesz wskazaną liczbę Mocy.

Czarna strzałka nad znacznikiem Mocy, skierowana w lewą stronę oznacza, że musisz wydać wskazaną liczbę Mocy (przemieszczając znaczniki Mocy z Naczynia Mocy III do Naczynia Mocy I).

Preferowany Teren i Przekształcanie Terenu

Każda Frakcja jest powiązana z określonym, **Preferowanym terenem** (przedstawionym jako duży teren na górze Kręgu Przekształcenia Terenu na planszy Planowania). Może ona budować budynki tylko na heksach z Preferowanym przez nią typem terenu. Niezależnie od tego, czy są to Pustynie, Równiny, Bagna, Jeziora, Lasy, Góry czy Pustkowia, każda Frakcja stara się dostosować teren na planszy do własnych potrzeb.

Krąg Przekształcania terenu przedstawia poziom złożoności procesu Przekształcania terenu. Duży teren na górze Kręgu to twój Preferowany teren (tu: Pustynia). Im dalej na Kręgu Przekształcania znajduje się dany teren od twojego Preferowanego terenu, tym więcej musisz wydać na Przekształcenie go w swój Preferowany teren.

Sąsiadowanie i zasięg

Możesz rozprzestrzeniać swoją Frakcję na planszy Głównej poprzez Przekształcanie terenu na heksie, który sąsiaduje bezpośrednio z heksem na którym znajduje się jeden z twoich budynków. Możesz także rozprzestrzeniać się wzdłuż rzek, korzystając z Żeglugi i Mostów. Miasta są zakładane przy użyciu grupy własnych budynków. Budowa Gildii będzie tańsza, jeśli jakiś budynek innej Frakcji (inny gracz) z nią sąsiaduje. Możesz także zdobyć Moc, gdy inne Frakcje budują na heksie sąsiadującym z twoimi budynkami.

Istnieją dwa ważne rozróżnienia dla wszystkich tych przypadków:

Sąsiadowanie

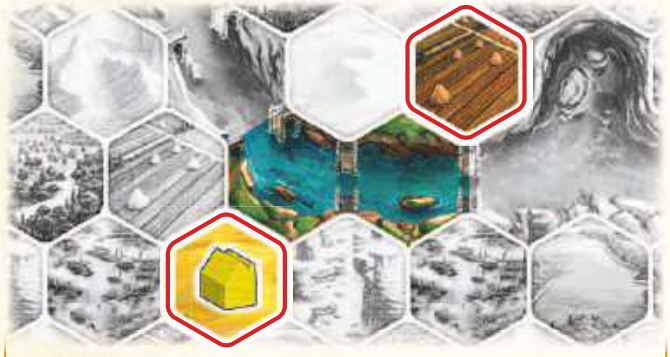
Wszystkie pola terenu i budynki, których boki heksów są ze sobą bezpośrednio połączone, uważa się za sąsiadujące ze sobą. Ponadto heksy i budynki połączone **Mostem** przez rzekę również uważa się za sąsiadujące. (Zobacz Rzucanie Zaklęcia: *Budowa Mostu* w Dodatku VI na stronie 23).

Przykład: *Heksy te sąsiadują ze sobą za sprawą Mostu. Gdy budynek zostanie zbudowany na drugim heksie terenu, oba budynki będą również uważane za sąsiadujące.*

Zasięg

Za znajdujące się w swoim **zasięgu** uważa się:

- Wszystkie **sąsiadujące** heksy terenu i budynki.
- Wszystkie heksy terenu i budynki połączone ze sobą heksami rzeki w liczbie mniejszej bądź równej twojej **wartości Żeglugi**.



Przykład: *Te dwa heksy (Pustynia i Łąka) znajdują się w swoim zasięgu, jeśli wartość Żeglugi Żółtego to co najmniej 2.*

Zyskiwanie Mocy z Budowy

Za każdym razem, gdy budujesz w sąsiedztwie przynajmniej jednego budynku należącego do innej Frakcji, ta Frakcja zyskuje Moc. W ten sam sposób będziesz zyskiwać Moc, gdy inne Frakcje będą budować w sąsiedztwie budynków twojej Frakcji. Podstawowym założeniem tej gry jest znalezienie właściwej równowagi między bliskością innych Frakcji, a posiadaniem wystarczającej ilości miejsca na swobodną ekspansję.

Liczba zyskanej Mocy zależy od rodzaju sąsiadujących budynków, ponieważ mają one różne wartości:

Budynki w górnym rzędzie twojej planszy Planowania (Pałac i Uniwersytet) posiadają Moc o wartości 3.

Budynki w środkowym rzędzie twojej planszy Planowania (Gildie i Szkoły) posiadają Moc o wartości 2.

Budynki w dolnym rzędzie twojej planszy Planowania (Warsztaty) posiadają Moc o wartości 1.

Za każdym razem, gdy wznosisz lub rozbudowujesz budynek (zobacz akcje *Przekształcanie Terenu i Budowa oraz Rozbudowa Budynku* na stronach 11–13), inne Frakcje mogą w zamian zyskać Moc. Każda z **innych Frakcji** oblicza **sumę wartości** Mocy wszystkich swoich budynków **sąsiadujących** z nowo wybudowanym lub rozbudowanym budynkiem. Następnie każda Frakcja, która miałaby zyskać Moc, może zdecydować, **czy chce zdobyć dokładnie tyle Mocy, czy nie**. Zyskanie Mocy wiąże się z koniecznością wydania przez daną Frakcję punktów w liczbie o 1 mniejszej od łącznej liczby zyskanej Mocy.

Aby zyskać 1/2/3/4 Mocy Frakcja musi wydać odpowiednio 0/1/2/3 punkty. Z wyższymi wartościami odbywa się to w ten sam sposób.

Przykład: *Czerwony buduje Warsztat. Dzięki temu Żółty może zyskać łącznie 3 Moce: 1 Moc za swój Warsztat i 2 Moce za Szkołę. Jego Gildia nie jest sąsiadująca.*
Żółty postanawia zyskać te 3 Moce, więc wydaje 2 punkty.

Szczegóły:

- Za każdym razem, gdy budujesz lub rozbudowujesz, a inne Frakcje mogą w rezultacie zdobyć Moc, musisz zwrócić im uwagę na tę możliwość.
- Wartość Mocy nowego lub rozbudowanego budynku nie odgrywa roli podczas zdobywania Mocy przez inne Frakcje.
- Nie możesz wydać więcej punktów niż posiadasz (zejść poniżej 0 na torze Punktacji).

- Nie możesz zyskać tylko części z sumy Mocy, aby kontrolować koszt. Musisz zyskać całą Moc albo żadnej. Istnieją dwa wyjątki:
  a. Jeśli nie masz wystarczającej liczby znaczników mocy w Naczyniach Mocy I i II, aby zyskać całą Moc, możesz zyskiwać Moc, dopóki nie zgromadzisz wszystkich swoich znaczników Mocy w Naczyniu Mocy III. Następnie musisz zapłacić o 1 punkt mniej od liczby zyskanej Mocy.
  b. Jeśli koszt obniżyłby Twój wynik poniżej 0, możesz wydać tylko tyle punktów, aby osiągnąć 0. Zyskasz wtedy Moc równą liczbie wydanych punktów plus 1.
- Punkty za Moc musisz wydać tylko wtedy, gdy zyskujesz ją dzięki akcjom budowy innych Frakcji. **Nie musisz wydawać punktów za Moc pochodzącą z innych źródeł.**

Zakładanie Miasta

W trakcie gry możesz założyć 1 lub więcej Miast. Automatycznie zakładasz Miasto, gdy:

- masz grupę **co najmniej 4 sąsiadujących** ze sobą budynków,
- **nie są one jeszcze częścią istniejącego Miasta**,
- a **ich łączna wartość Mocy wynosi co najmniej 7**.

Wyjątek: Miasto z Uniwersytetem 1 wymaga tylko 3 budynków. Miasto z Monumentem 2 wymaga tylko 2 budynków.

Wybierz 1 żeton Miasta z zasobów ogólnych i umieść go obok jednego z budynków w nowo założonym Mieście (zobacz Dodatek VII na stronie 23, aby zapoznać się ze wszystkimi żetonami Miasta).

Po założeniu Miasta otrzymujesz 3 premie:

1. Natychmiast zdobywasz **punkty** w liczbie wskazanej na wybranym żetonie Miasta. Jeśli na żetonie Punktowania Rundy widoczny jest Klucz, zdobędziesz dodatkowe punkty.

   Dzięki temu żetonowi Punktowania Rundy otrzymujesz dodatkowe 5 punktów za każde założone w tej Rundzie Miasto.

2. Natychmiast zyskujesz jednorazową premię w postaci **zasobów** lub innych **korzyści** wskazanych na wybranym żetonie Miasta.
3. Każdy żeton Miasta zapewnia ci **Klucz**. Klucze są niezbędne do awansu na wyższe poziomy na planszy Nauki (zobacz *Plansza Nauki* na stronie 10).

***Przykład:** Te budynki wspólnie tworzą Miasto (4 sąsiadujące ze sobą budynki, Moc 7). Bierzesz wskazany żeton Miasta i otrzymujesz za niego 8 punktów oraz zyskujesz 8 Mocy.*

Budynki Neutralne

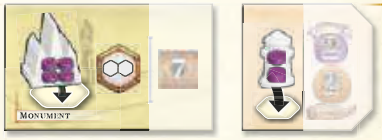
Niektóre budynki w grze mają neutralny kolor, bez przynależności do Frakcji. Mogą być budowane przez dowolną Frakcję i są wtedy zaliczane jako budynki tej Frakcji. Są one najczęściej zdobywane za sprawą Innowacji (zobacz Dodatek III na stronie 21). Z kolei Wieże są zdobywane za sprawą Kompetencji (zobacz Dodatek VIII na stronie 24). Ponadto Frakcja Arystokratów rozpoczyna grę z 1 Wieżą (a dzięki Kompetencji może zdobyć drugą).

Poniższe zasady odnoszą się do budynków Neutralnych:

- Gdy otrzymujesz budynek Neutralny, musisz natychmiast umieścić go na planszy Głównej. Umieść go na pustym heksie (nie zajętym przez inny budynek) w swoim zasięgu. Jeśli heks nie jest twoim Preferowanym terenem, musisz go najpierw Przekształcić tak, by stał się Preferowanym terenem (zobacz *Przekształcanie Terenu i Budowa* na stronie 11). Jednakże wymagane do tego Łopaty możesz zdobyć **tylko** poprzez zwrócenie Narzędzi, a nie poprzez jakąkolwiek inną akcję, która zapewniłaby ci darmowe Łopaty (zobacz *Przekształcanie Terenu i Budowa* na stronie 11). Jeśli nie możesz go od razu umieścić w ten sposób, nie możesz go w ogóle zbudować (nawet później).
- Umieszczenie budynku liczy się jako budowanie go (pozostałe Frakcje mogą zyskać Moc za swoje sąsiadujące budynki).
- Tylko w ten sposób (poza zdolnością początkową Mnichów) możesz zbudować budynek inny niż Warsztat na pustym heksie.
- Teren, na którym stoi budynek Neutralny, określa, do której Frakcji należy.

***Przykład:** Wiesz, że ta Wieża należy do Frakcji grającej czarnymi, ponieważ stoi na czarnym heksie Bagna.*

- Neutralne budynki, które odpowiadają budynkom w kolorze gracza, traktuje się tak, jakby były odpowiednimi budynkami (np. pod względem wartości Mocy). Nie można ich jednak rozbudowywać. Twój dochód, jeśli taki istnieje, jest określany na podstawie żetonu, za sprawą którego otrzymujesz ten budynek.
- W przypadku budynków Neutralnych, które nie występują w kolorach Frakcji, wartość Mocy budynku jest wskazana na żetonie, za sprawą którego otrzymujesz ten budynek.



***Przykład:** Monument (po lewej) ma Moc o wartości 4, Wieża (po prawej) ma Moc o wartości 2.*

Plansza Nauki

Poza budowaniem i rozbudową budynków, Frakcje mogą śledzić swoje postępy w każdej z czterech Dyscyplin na planszy Nauki.

Te Dyscypliny to:

Bankowość, Prawo, Inżynieria i Medycyna

Awansowanie na planszy Nauki pozwoli ci również zyskać dodatkową Moc i inne Premie.

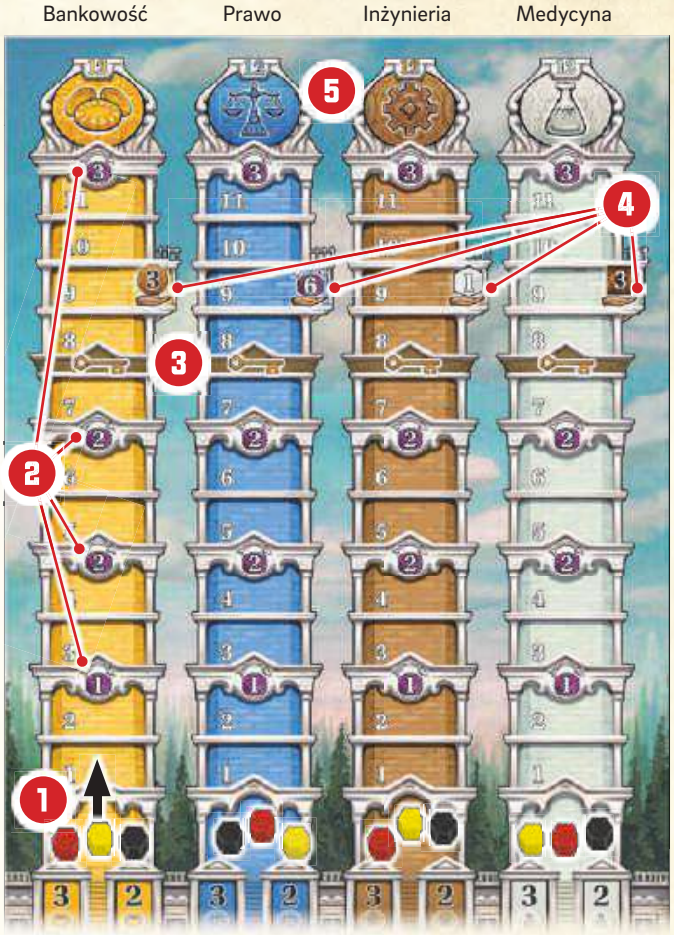
1 Za każdy Poziom osiągnięty w danej Dyscyplinie przesuń swój znacznik Stanu o 1 Poziom wyżej w tej Dyscyplinie na planszy Nauki.

2 Kiedy jeden z twoich znaczników Stanu osiągnie w danej Dyscyplinie Poziom 3, 5, 7 lub 12 (także podczas przygotowania rozgrywki), natychmiast zyskujesz jednorazowe przemieszczenie Mocy równe wskazanej liczbie Mocy.

3 Aby twój znacznik Stanu mógł osiągnąć Poziom 8 w Dyscyplinie, musisz już posiadać Klucz z Miasta (każda Dyscyplina będzie wymagać oddzielnego Klucza). Jeśli nie chcesz lub nie możesz użyć Klucza, wszelkie dodatkowe Poziomy powyżej 7, które masz szansę zdobyć, przepadają.

4 Jeśli twój znacznik Stanu znajduje się w danej Dyscyplinie na Poziomie 9 lub wyższym, w każdej Rundzie w Fazie I (Dochód) otrzymujesz wskazany w tej Dziedzinie dodatkowy dochód.

5 W każdej Dyscyplinie **tylko 1** znacznik Stanu może awansować na **Poziom 12**. Gdy Poziom 12 zostanie osiągnięty, żaden inny gracz nie może awansować na Poziom 12 w tej Dyscyplinie.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka w *Erę Innowacji* trwa 6 Rund.
Każda Runda składa się z 3 następujących po sobie Faz:

Faza I: **Faza Dochodu**

Faza II: **Faza Akcji**

Faza III: **Premie za Naukę i przygotowanie do następnej Rundy**

Faza I: Dochód

Na początku każdej Rundy (również pierwszej) otrzymujesz **Dochód** w postaci nowych Zasobów. Ikoną Dochodu jest otwarta dłoń. Otrzymujesz wszystko, co wskazano powyżej otwartej dłoni.

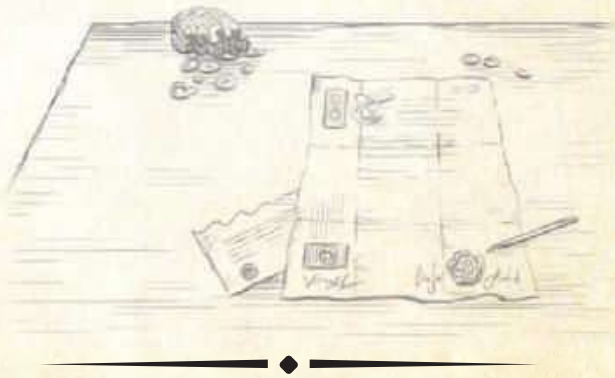
Dochód pochodzi głównie z twojej planszy Planowania. Otrzymujesz jednak tylko **widoczny** Dochód, co oznacza, że nie może być on zakryty przez budynek. Możesz również uzyskać Dochód z żetonu Premii Rundy, swoich Kompetencji, Innowacji oraz z planszy Nauki.

Przykład: *Ze swojej planszy Planowania otrzymujesz Dochód w postaci 1 Mocy, 2 Monet i 3 Narzędzi za widoczne ikony.*

Weź z puli **Uczonych**, **Monety** i **Narzędzia**.

Twoja pula Uczonych jest ograniczona.

Pula Monet i Narzędzi jest nieograniczona. (W rzadkich przypadkach, gdy skończą się te żetony, użyj dowolnego zamiennika).



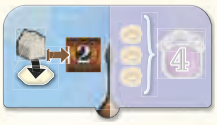
Faza II: Akcje

Zgodnie z kolejnością tur wskazaną na planszy Kolejności Tury (zaczynając od góry i przechodząc w dół, a następnie rozpoczynając znów od góry itd.), gracze rozgrywają swoje tury, wykonując dokładnie po 1 akcji, dopóki nie wykonają akcji Pasowania. Kiedy wszyscy gracze spasują, Faza *Akcji* dobiega końca.

Z wyjątkiem akcji *Pasowania*, możesz wykonywać wszystkie akcje w dowolnej kolejności i tak często, jak chcesz (ale tylko 1 akcję na turę). Gdy wybierzesz akcję *Pasowania*, twoje tury w bieżącej Rundzie dobiegają końca. Nie rozgrywasz już tur do końca Fazy, dopóki wszyscy inni gracze również nie spasują.

Możesz także, bezpośrednio przed lub po dowolnej ze swoich akcji, skorzystać z dodatkowej opcji, jaką jest *Zamiana Zasobów*. Jest ona wyjaśniona bezpośrednio po wszystkich poniższych akcjach (zobacz na str. 16).

W każdej Rundzie będzie obecny co najmniej 1 żeton Punktowania Rundy, który pozwoli ci zdobyć punkty za określoną akcję. Za każdym razem, gdy wykonasz akcję przedstawioną po lewej stronie żetonu Punktowania Rundy dla bieżącej Rundy, otrzymasz wskazaną liczbę punktów. Opis wszystkich żetonów Punktowania Rundy można znaleźć w Dodatku IX na stronie 24.



Dzięki temu żetonowi Punktowania Rudny otrzymujesz 2 punkty za każdym razem, gdy w trakcie Rundy zbudujesz Warsztat.

Dostępne akcje to:

PRZEKSZTAŁCENIE TERENU I BUDOWA

Ta akcja pozwala na Przekształcenie terenu na heksie w Preferowany teren i zbudowanie tam Warsztatu. Alternatywnie, możesz użyć tej akcji do zbudowania 1 Warsztatu bez Przekształcania (jeśli heks na którym chcesz budować jest już twoim Preferowanym terenem) lub do Przekształcenia terenu bez budowania Warsztatu.

Przekształcenie Terenu

Aby zbudować Warsztat, często trzeba najpierw Przekształcić heks terenu na planszy Głównej w swój Preferowany teren.

Aby Przekształcić teren, docelowy heks, który chcesz Przekształcić, musi:

- być **niezabudowany** (bez budynku),
- znajdować się **w Zasięgu** jednego z twoich istniejących budynków,
- nie **być twoim Preferowanym terenem**.

Dodatkowo musisz opłacić **koszt** w Łopatach za Przekształcenie.

Krąg Przekształcenia na twojej planszy Planowania wskazuje, jak złożone będzie Przekształcenie terenu. Przekształcenie typu terenu, który sąsiaduje z twoim Preferowanym typem terenu na Kręgu Przekształcenia kosztuje 1 Łopatę. Przekształcenie typu terenu, który nie sąsiaduje na Kręgu, będzie kosztować 2 lub 3 Łopaty w zależności od tego, ile kroków dzieli od siebie te dwa typy terenu na Kręgu Przekształcenia.

Koszt Przekształcenia heksa z Bagnem w heks Pustyni to 2 Łopaty.

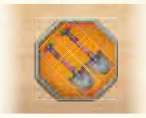
Zawsze musisz Przekształcać teren, używając **najkrótszej** ścieżki wiodącej od tego typu terenu do Preferowanego terenu. Poza tym nie możesz przejść dalej niż twój Preferowany teren.

Łopaty potrzebne do Przekształcenia można zdobyć na wiele sposobów.

Można zwracać Narzędzia, aby zdobyć Łopaty. Tor Przekształcenia na twojej planszy Planowania wskazuje, ile Narzędzi musisz wydać za każdy Łopatę. Na początku gry zazwyczaj trzeba wydać 3 Narzędzia za 1 Łopatę. Możesz jednak obniżyć ten koszt w trakcie gry (zobacz *Obniżenie Trudności Przekształcenia Terenu* na str. 14).

Możesz zdobywać Łopaty (lub możliwość *Przekształcenia Terenu i Budowy*) za pomocą różnych akcji, takich jak Rzucanie Zaklęć, akcje Specjalne lub akcje Księgi.

Te rodzaje akcji zostaną wyjaśnione później.



Korzystając z nich, możesz użyć Łopat do Przekształcenia terenu tylko na **pojedynczym heksie terenu**.

Mogą wystąpić **3 szczególne przypadki**:

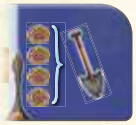
- **Zakup brakujących Łopat:** Wtedy i tylko wtedy, gdy zdobyte (darmowe) Łopaty nie wystarczą do Przekształcenia danego terenu w Preferowany, możesz zyskać dodatkowe, niezbędne Łopaty, płacąc Narzędziami (zgodnie z kosztem wskazanym na twoim torze Przekształcenia).
- **Przekształcanie etapami:** Możesz też zmienić typ terenu wybranego heksa na inny typ terenu niż Preferowany. Innymi słowy, możesz wykonać krok pośredni na Kręgu Przekształcania, ale tylko w kierunku swojego Preferowanego terenu. W takim przypadku nie możesz zbudować Warsztatu na tym „pośrednim" heksie (ponieważ nie jest to twój Preferowany teren).
- **Używanie 2 lub 3 Łopat:** Jeśli równocześnie zyskasz 2 Łopaty, ale potrzebujesz tylko 1, aby Przekształcić teren na wybranym heksie w swój Preferowany, możesz użyć drugiej Łopaty na terenie innego heksa w swoim zasięgu. Możesz jednak zbudować tylko 1 Warsztat, na pierwszym terenie.

Jeśli w tym samym czasie zdobędziesz 3 Łopaty, możesz Przekształcić nawet do 3 heksów terenu, o ile zawsze najpierw Przekształcisz jeden z nich do swojego Preferowanego terenu. Następnie możesz użyć pozostałych Łopat na innym heksie (lub heksach).

W obu przypadkach: Musisz zużyć wszystkie Łopaty, **zanim** zbudujesz Warsztat. **Nie możesz** Przekształcić heksa, budować nowego Warsztatu, a następnie Przekształcać nowego heksa, który znajdzie się teraz w Zasięgu dzięki zbudowaniu tego Warsztatu.

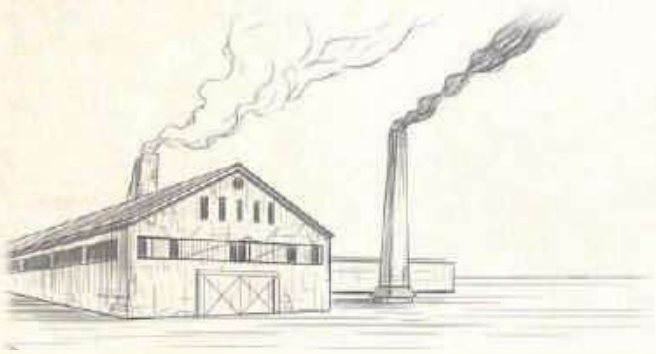
Po wydaniu Łopat umieść żeton nowego typu terenu na heksie (lub heksach).

Nie możesz zachować Łopat na przyszłe Przekształcanie terenu. Łopaty zawsze muszą być wykorzystane natychmiast.



Łopaty można zdobyć też w ramach Premii za Naukę (zobacz opis Fazy III na str. 17). Ponieważ Łopaty te są zdobywane poza fazą Akcji, nie możesz budować Warsztatów natychmiast po użyciu tych Łopat. (Aby wybudować Warsztaty, musisz zaczekać na Fazę II: *Akcje* w następnej Rundzie).

Nie musisz budować Warsztatu na heksie po jego Przekształceniu. Jeśli go nie zbudujesz, heks pozostaje niezabudowany i może zostać ponownie poddany Przekształceniu przez dowolną Frakcję. Żeton terenu, na którym nie ma żadnych budynków, można ponownie poddać Przekształceniu.



Zbuduj 1 Warsztat

Aby zbudować Warsztat, teren, na którym ma on zostać zbudowany, musi być:

- twoim **Preferowanym terenem**,
- **niezabudowany**,
- w **Zasięgu** co najmniej 1 z twoich budynków.

Musisz także:

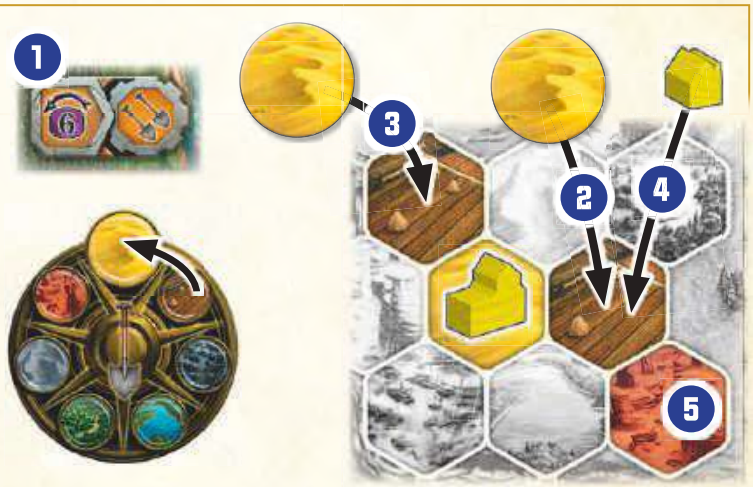
- posiadać na swojej planszy Planowania co najmniej 1 dostępny Warsztat,
- zapłać wskazany koszt 1 Narzędzia i 2 Monet.

Po spełnieniu wszystkich tych wymagań, weź z twojej planszy Planowania **pierwszy z lewej** Warsztat i umieść go na wybranym heksie terenu.

Może to pozwolić innym Frakcjom zyskać Moc, jeśli mają budynki sąsiadujące z nowym Warsztatem (zobacz *Zyskiwanie Mocy z Budowy* na str. 8). **Pamiętaj:** podczas budowania gracze powinni zawsze przypominać innym o możliwości zyskania przez nich Mocy.

Przykład: *Chcesz Przekształcić teren i budować. Każda Łopata kosztuje 3 Narzędzia. Aby Przekształcić Górę w Pustynię, musisz zapłacić 2 Łopaty, czyli 6 Narzędzi. Wykorzystujesz te Narzędzia i umieszczasz żeton Pustyni na heksie. Teraz płacisz koszt Warsztatu, który wynosi 1 Narzędzie i 2 Monety. Następnie umieszczasz Warsztat na nowym heksie Pustyni.*

Przykład: *Żółty wykorzystuje wskazane Zaklęcie* (1) *(zobacz na str. 15) i może natychmiast Przekształcić i Budować, wykorzystując 2 darmowe Łopaty. Żółty decyduje się na Przekształcenie Łąki po prawej* (2)*. Ponieważ Przekształcenie w Pustynię, jego Preferowany teren, kosztuje tylko 1 Łopatę, Żółty może użyć drugiej Łopaty na innym heksie. Żółty decyduje się też na Przekształcenie Łąki po lewej* (3)*. Zaraz po Przekształceniu Żółty buduje Warsztat* (4) *na pierwszej Przekształconej Łące.*
Żółty nie mógł Przekształcić Pustkowia u dołu po prawej (5)*, ponieważ na początku akcji nie sąsiadowało ono jeszcze z żółtym budynkiem.*



ROZBUDOWA BUDYNKU

Korzystając z tej akcji, możesz podczas gry stopniowo rozbudowywać swoje budynki.

Koszt rozbudowy jest wskazany po lewej stronie każdego nowego budynku na twojej planszy Planowania.

Rozbudowę traktuje się jako budowę nowego budynku. Może to pozwolić innym Frakcjom zyskać Moc, jeśli posiadają budynki sąsiadujące z rozbudowanym budynkiem (zobacz *Zyskiwanie Mocy z Budowy* na str. 8).

Poniższe zasady dotyczą każdej rozbudowy:

- Jeśli nie masz budynku w typie, do którego chcesz go rozbudować, nie możesz tego zrobić.
- Każdy nowy budynek, który stawiasz (umieszczasz na planszy Głównej), musisz zawsze wziąć z pierwszego pola od lewej ze twojej planszy Planowania.
- **Ważne:** W przypadku każdej rozbudowy musisz wymienić stary budynek na nowy. Zdejmij stary budynek z pola terenu na planszy Głównej i umieść go z powrotem na pierwszym pustym polu od prawej na odpowiednim torze Budynków na twojej planszy Planowania. Zmniejsza to Dochód z danego typu budynku. Następnie umieść nowy budynek na zwolnionym polu na planszy Głównej.

W grze występują **4 różne możliwości rozbudowy** (dwie z nich B i D mogą zostać wykonane tylko raz podczas rozgrywki).

A

Rozbudowa **Warsztatu do Gildii** kosztuje 2 Narzędzia i 6 Monet. Jeśli z rozbudowanym Warsztatem sąsiaduje co najmniej 1 budynek **innej Frakcji**, koszt Rozbudowy zmniejsza się z 6 Monet do 3.

Przykład: *Grasz jako* ***Czerwony****. Rozbudowa Warsztatu po lewej* 1 *do Gildii kosztowałaby 2 Narzędzia i 3 Monety, ponieważ sąsiaduje z nim budynek innej Frakcji. Rozbudowa Warsztatu po prawej* 2*, kosztowałaby 2 Narzędzia i 6 Monet (twój własny sąsiadujący budynek nie obniża kosztu).*

B

Rozbudowa **Gildii do Pałacu** kosztuje 4 Narzędzia i 6 Monet. Wraz z budową Pałacu zyskujesz również unikalną Zdolność lub akcję Specjalną (zobacz Dodatek IV na stronie 22, aby zapoznać się ze wszystkimi żetonami Pałacu). Kiedy budujesz swój Pałac, musisz najpierw wybrać żeton Pałacu, który umieścisz na miejscu żetonu Zastępczego Pałacu na twojej planszy Planowania. Możesz wybrać dowolny żeton Pałacu, spośród umieszczonych obok planszy Głównej podczas przygotowania rozgrywki (poza tymi, które zostały już zbudowane przez inne Frakcje). Oznacza to, że im później zbudujesz swój Pałac, tym mniejszy będziesz mieć wybór żetonów Pałacu.

C

Rozbudowa **Gildii do Szkoły** kosztuje 3 Narzędzia i 5 Monet. Za każdym razem, gdy wykonujesz rozbudowę do Szkoły, natychmiast wybierasz żeton Kompetencji z planszy Innowacji i umieszczasz odkryty przed sobą. (Wszystkie żetony Kompetencji są opisane w Dodatku VIII na stronie 24).

Obowiązują następujące zasady, za każdym razem, gdy otrzymujesz żeton Kompetencji

- Nie możesz wziąć duplikatu żetonu Kompetencji.
- W zależności od miejsca, z którego weźmiesz żeton Kompetencji, zyskasz awans na planszy Nauki i/albo Księgi dla przedstawionej Dyscypliny (łącznie zawsze 3).

Przykład: *Jeśli wybierzesz żeton Kompetencji* 1*, zyskasz 3 awanse na planszy Nauki w Dyscyplinie Prawa (niebieska). Jeśli wybierzesz żeton Kompetencji* 2*, zyskasz 2 awanse na planszy Nauki w Dyscyplinie Inżynierii (brązowa) i 1 brązową Księgę z puli zasobów ogólnych.*

D

Rozbudowa **Szkoły do Uniwersytetu** kosztuje 5 Narzędzi i 8 Monet. Rozbudowa do Uniwersytetu umożliwia również natychmiastowy wybór żetonu Kompetencji przy użyciu tych samych zasad dotyczących żetonów, jak w przypadku rozbudowy do Szkoły.

POSTĘP NA TORZE ŻEGLUGI

Ta akcja pozwala ci przesunąć znacznik Toru na twojej planszy Planowania o 1 pole w górę na **torze Żeglugi** (chyba, że już znajduje się na szczycie).

Zwiększa to Zasięg Żeglugi.

Koszt awansu jest wskazany pod ikoną Nawigacji.

W ramach jednorazowej Premii natychmiast zdobędziesz punkty albo Księgi z wybranej przez siebie Dyscypliny, zgodnie ze wskazaniem na nowym polu.

Przykład: *Wydajesz 1 Uczonego i 4 Monety, co pozwala ci zwiększyć Zasięg Żeglugi z 1 do 2. W ramach premii natychmiast zyskujesz 2 Księgi z dowolnej Dyscypliny (Dyscyplin).*

OBNIŻENIE TRUDNOŚCI PRZEKSZTAŁCANIA TERENU

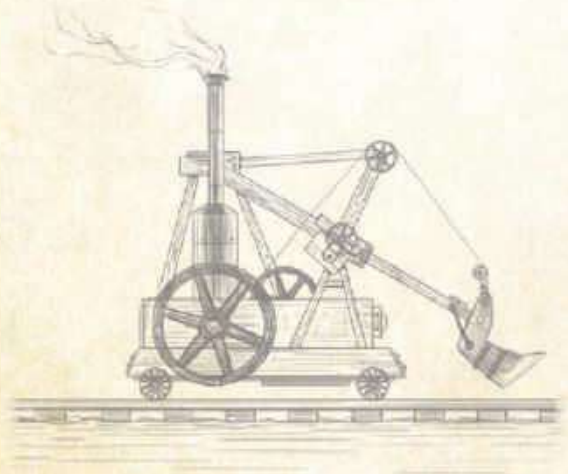
Ta akcja pozwala ci przesunąć znacznik Toru na twojej planszy Planowania o 1 pole w górę na **torze Przekształcania terenu** (chyba, że już znajduje się na szczycie).

Zmniejsza to liczbę Narzędzi jaką musisz zapłacić za Łopatę podczas Przekształcenia typu terenu (zobacz akcję *Przekształcenie Terenu i Budowanie na str. 11*).

Koszt awansu wskazany jest pod torem Przekształcenia terenu.

W ramach jednorazowej Premii natychmiast zdobędziesz punkty albo Księgi z wybranej przez siebie Dyscypliny (Dyscyplin), zgodnie ze wskazaniem na nowym polu.

Przykład: *Wydajesz 5 Monet, 1 Narzędzie i 1 Uczonego, aby obniżyć koszt Narzędzi za 1 Łopatę z 2 do 1. Jako premię natychmiast otrzymujesz 6 punktów.*



WPROWADZENIE INNOWACJI

Ta akcja pozwala ci wziąć żeton Innowacji, płacąc koszt jej wprowadzenia. Aby wziąć Innowację, musisz zawsze wydać co najmniej 5 Ksiąg, a niektóre wymagają, by te Księgi były z określonych Dyscyplin.

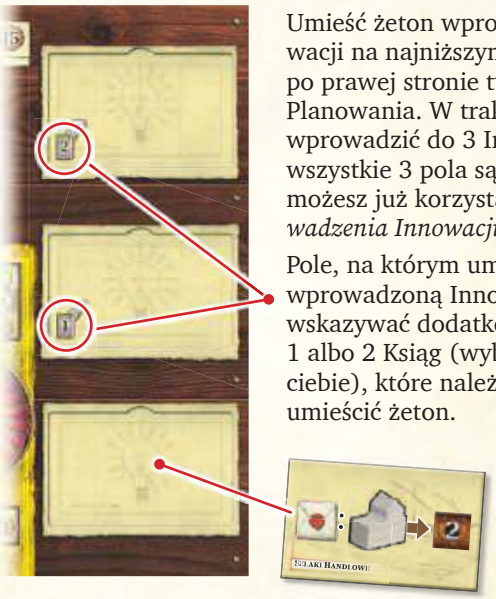
Dodatkowo, jeśli nie masz jeszcze zbudowanego Pałacu, musisz zapłacić 5 Monet.

Dostępne żetony Innowacji znajdują się w górnej części planszy Innowacji. Są one podzielone na kolumny, a ich koszt widoczny jest na dole kolumny.

Przykład: *Żetony Innowacji w tej kolumnie kosztują 2 Księgi Dyscypliny Bankowości oraz 3 kolejne, wybrane przez ciebie Księgi. Ponadto musisz zapłacić 5 Monet, jeśli nie masz jeszcze zbudowanego Pałacu.*

Podczas rozgrywki dla dwóch lub czterech graczy, dwa górne żetony Innowacji będą miały inny koszt.

Przykład: *Za żetony Innowacji powyżej tej ikony musisz zapłacić 2 Księgi Dyscypliny Bankowości, 1 wybraną przez ciebie Księgę i 2 Księgi Dyscypliny Prawa (oraz 5 Monet, jeśli nie masz zbudowanego Pałacu).*



Umieść żeton wprowadzonej Innowacji na najniższym pustym polu po prawej stronie twojej planszy Planowania. W trakcie gry możesz wprowadzić do 3 Innowacji. Gdy wszystkie 3 pola są zajęte, nie możesz już korzystać z akcji *Wprowadzenia Innowacji*.

Pole, na którym umieszczasz wprowadzoną Innowację, może wskazywać dodatkowy koszt 1 albo 2 Ksiąg (wybranych przez ciebie), które należy zapłacić, aby umieścić żeton.

Istnieją 3 różne rodzaje żetonów Innowacji:

Zdolności Specjalne, natychmiastowe punkty i dodatkowe budynki.

Opis wszystkich żetonów Innowacji znajduje się w Dodatku III na str. 21.

WYSŁANIE UCZONEGO

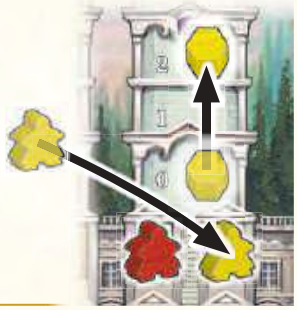
Plansza Nauki składa się z 4 torów Dyscyplin. Pod każdym z tych torów znajdują się 4 pola, z których każde może pomieścić 1 Uczonego (każde pole ma wartość 2 albo 3).

Bankowość Prawo Inżynieria Medycyna

Akcja ta pozwala umieścić 1 Uczonego na dowolnym pustym polu, co z kolei pozwala przesunąć znacznik Stanu o 2 albo 3 Poziomy w odpowiedniej Dyscyplinie (w zależności od tego, czy umieścisz Uczonego na polu z 2 czy 3).

Nigdy nie możesz odzyskać żadnego ze swoich Uczonych, którego wyślesz na planszę Nauki. Pamiętaj, że łącznie masz tylko 7 Uczonych do wykorzystania podczas gry. Korzystaj z nich z rozwagą.

Przykład: *Wysyłasz Uczonego do Dyscypliny Medycyny. Ponieważ pole 3 jest już zajęte, umieszczasz go na wolnym polu 2. Następnie przesuwasz swój znacznik Stanu o 2 Poziomy w Dyscyplinie Medycyny.*



Alternatywnie możesz zwrócić 1 ze swoich Uczonych do puli, aby awansować o 1 Poziom w wybranej przez ciebie Dyscyplinie.

Pamiętaj: Najpierw musisz pozyskać Uczonego z puli, zanim będziesz mógł użyć go do wykonania jakiejkolwiek akcji.

Aby uzyskać więcej informacji na temat planszy Nauki, zajrzyj do rozdziału o *Planszy Nauki* na str. 10.

RZUCANIE ZAKLĘĆ I AKCJE KSIĘGI

Pola na Rzucanie Zaklęć i akcje Księgi znajdują się przy dolnej krawędzi planszy Głównej (pomarańczowe ośmiokąty). Zaklęcia są dostępne podczas każdej rozgrywki, podczas gdy akcje Księgi są zmienne i mogą się różnić w kolejnych rozgrywkach.

Każda z tych akcji u dołu planszy może być użyta tylko przez 1 gracza w każdej Rundzie. Za każdym razem, gdy wykonujesz jedną z tych akcji, musisz umieścić żeton X, aby zakryć pomarańczowy ośmiokąt, zaznaczając, że ta akcja nie może zostać wykonana ponownie w tej Rundzie.

Gdy wybierzesz jedno z Zaklęć, musisz wydać Moc, przesuwając wskazaną liczbę znaczników Mocy z Naczynia Mocy III do Naczynia Mocy I.

Kiedy wybierasz jedną z akcji Księgi, musisz zapłacić jej koszt, zwracając wskazaną liczbę Ksiąg z dowolnej kombinacji Dyscyplin. Szara Księga reprezentuje Księgę z dowolnej Dyscypliny.

Opis Zaklęć i akcji Księgi znajduje się w Dodatku VI na str. 23.

Przykład: *Aby aktywować akcję Księgi po lewej stronie, musisz zwrócić 2 dowolne Księgi, co pozwoli rozbudować Warsztat do Gildii. Aby aktywować Zaklęcie widoczne po prawej stronie, musisz przemieścić 3 znaczniki Mocy z Naczynia Mocy III do Naczynia Mocy I, co pozwala natychmiast zbudować Most. Decydujesz się rzucić Zaklęcie, więc umieszczasz żeton X na odpowiednim pomarańczowym ośmiokącie.*

AKCJE SPECJALNE

Akcje Specjalne są dostępne na różnych komponentach i można je rozpoznać po pomarańczowym ośmiokącie, podobnie jak przy Zaklęciach i akcjach Księgi. Tak jak pozostałe, te również należy po wykorzystaniu zakryć żetonem X, ponieważ można ich użyć tylko raz na Rundę.

W przeciwieństwie do Zaklęć i akcji Księgi, akcje Specjalne są dostępne tylko dla ich posiadacza i nie mogą być używane przez innych graczy. Korzystanie z nich nie wiąże się również z żadnymi kosztami.

Przykład: *Posiadasz żeton Innowacji „Profesorowie" widoczny po lewej stronie. W swojej turze możesz użyć tej akcji Specjalnej, aby otrzymać 1 Uczonego z puli oraz 2 punkty, a to wszystko bez żadnych kosztów. Następnie musisz zakryć tę akcję Specjalną żetonem X, aby zaznaczyć, że nie możesz jej ponownie użyć aż do następnej Rundy.*

PASOWANIE

Kiedy nadejdzie twoja tura i nie możesz lub nie chcesz wykonać żadnych innych akcji, musisz *Spasować*. To kończy twój udział w Fazie II: *Akcje* bieżącej Rundy.

Aby *Spasować*, wykonaj poniższe kroki (w ostatniej, szóstej Rundzie, wykonaj tylko krok 1 i pomiń pozostałe):

1. Sprawdź czy na twoim żetonie Premii Rundy nie ma ikony *Pasowania*. Jeśli się tam znajduje, natychmiast uzyskasz przedstawioną jednorazową premię gdy *Spasujesz* (zwykle będą to punkty). Działa to w ten sam sposób w przypadku wszystkich innych komponentów, które posiadasz, a na których znajduje się ikona *Pasowania*.

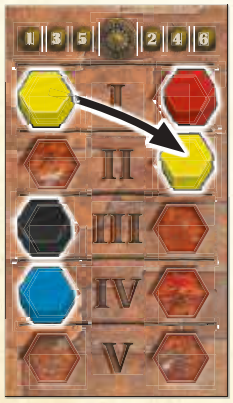
Przykład:

Jeśli posiadasz przedstawiony żeton Premii Rundy, w momencie Pasowania zyskujesz 4 punkty za każdy Pałac i Uniwersytet, które posiadasz na planszy Głównej.

Jeśli posiadasz przedstawiony żeton Innowacji, w momencie Pasowania zyskujesz 4 punkty za każdą Gildię, którą posiadasz na planszy Głównej.

2. Weź jeden z 3 odkrytych żetonów Premii Rundy dostępnych obok planszy Głównej. Może to być żeton Premii Rundy, który został wykorzystany i zwrócony przez innego gracza, który Spasował przed tobą. Jeśli na żetonie Premii Rundy znajdują się Monety, weź je teraz. Umieść swój nowy żeton Premii Rundy zakryty przed sobą, aby zaznaczyć, że nie bierzesz już udziału w bieżącej fazie.
Uwaga: Zawsze musisz wziąć nowy żeton Premii Rundy, ponieważ nie możesz użyć tego samego żetonu przez dwie kolejne Rundy.

3. Odłóż swój stary żeton Premii Rundy **odkryty** obok pozostałych dwóch niedobranych żetonów Premii Rundy.
4. Przesuń swój znacznik Kolejności Tury na najwyższe wolne pole w kolumnie następnej Rundy na planszy Kolejności Tury.
Kolumna po lewej na planszy Kolejności Tur wskazuje kolejność tur dla Rund nieparzystych, kolumna po prawej dla Rund parzystych.



Przykład: *Jest Runda I, a ty jesteś drugim graczem, który Pasuje. Przesuwasz swój znacznik Kolejności Tury z obecnego pola w kolumnie po lewej na pole „II" w kolumnie po prawej.*

Gdy tylko **wszyscy gracze** Spasują, Faza *Akcji* dla bieżącej Rundy dobiega końca, a gra przechodzi od **Fazy III: Premia za Naukę i przygotowania do następnej Rundy**.

DODATKOWA OPCJA: ZAMIANA ZASOBÓW

Oprócz swojej akcji możesz w swojej turze dowolnie zamieniać zasoby.

Możesz to robić tak często, jak chcesz, zarówno **przed jak i po** swojej akcji.

Nie możesz zamieniać zasobów w żaden inny sposób oraz możesz je zamieniać tylko w swojej turze.

Dostępne są następujące Zamiany:

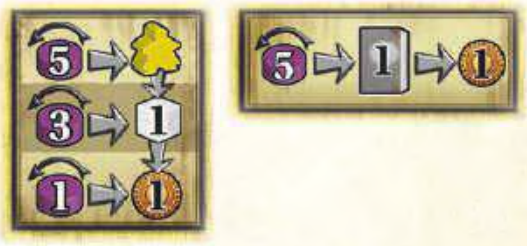
Poświęcenie Mocy
Jeśli masz co najmniej 2 znaczniki Mocy w Naczyniu Mocy II, możesz zwrócić 1 z nich do puli, aby przemieścić kolejny znacznik Mocy z Naczynia Mocy II do Naczynia Mocy III.

Zamiana Mocy/Zasobów
Możesz zamienić Moc na Zasoby. Opłać koszt, przesuwając odpowiednią liczbę znaczników Mocy z Naczynia Mocy III do Naczynia Mocy I.

Możesz też zapłacić określonymi zasobami za inne zasoby.

Oto jakie masz opcje:

- Wydaj 5 Mocy, aby otrzymać Uczonego albo wybraną Księgę.
- Wydaj 3 Moce, aby otrzymać 1 Narzędzie.
- Wydaj 1 Moc, aby otrzymać 1 Monetę.
- Wydaj 1 Uczonego, aby otrzymać 1 Narzędzie.
- Wydaj 1 Narzędzie albo 1 Księgę, aby otrzymać 1 Monetę.



Faza III: Premia za Naukę i przygotowanie do następnej Rundy

Faza III rozpoczyna się, gdy wszyscy gracze *Spasują* w fazie *Akcji*.

W Rundach **od 1 do 5** możesz zdobywać Premie za Naukę i przygotowywać się do następnej Rundy.
Należy jednak pominąć tę Fazę w **Rundzie 6** i przejść od razu do *Końca Gry i Ostatecznej Punktacji* na stronie 18.

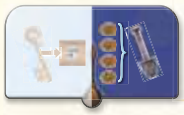
Wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

1. Zyskaj Premię za Naukę

Premia za Naukę jest widoczna po prawej stronie każdego żetonu Punktowania Rundy (i jest zakryta dla żetonu Punktowania Rundy 6, ponieważ nie jest wykorzystywana).

W bieżącej Rundzie każdy gracz otrzymuje teraz Premię za Naukę, jeśli osiągnął w danej Dyscyplinie Poziom co najmniej równy wskazanej wartości. Jeśli gracz osiągnął Poziom dwukrotnie lub trzykrotnie wyższy od wskazanej wartości, otrzymuje nagrodę za każdą wielokrotność tej wartości.

Będąc na Poziomie 3 w Dyscyplinie Medycyny zyskujesz 1 wybraną przez ciebie Księgę.



Będąc na Poziomie 8 w Dyscyplinie Inżynierii zyskujesz 2 Łopaty.

Poniższe zasady mają zastosowanie do *Łopat* pozyskiwanych dzięki Premii za Naukę:

- Zdobądź swoje premie w nowej Kolejności Tury obowiązującej kolejności dla następnej Rundy. (Jest to ważne w przypadku Łopat).
- Jeśli zdobywasz Łopaty w ramach Premii za Naukę, nie możesz zdobyć żadnych dodatkowych Łopat.
- Nie możesz zachować Łopat na następną Rundę.
- Łopaty zdobyte w ramach Premii za Naukę mogą być użyte na jednym lub kilku heksach terenu, które znajdują się w Zasięgu.
- Nie możesz *Zbudować Warsztatu* podczas Fazy III.

2. Usuńcie żetony X

Usuńcie wszystkie użyte żetony X z pól, które są nimi zakryte:

- Pola Zaklęć i akcji Księgi u dołu planszy Głównej.
- Akcje Specjalne na żetonach Pałacu, Innowacji i Kompetencji.
- Żetony Premii Rundy.

3. Umieśćcie Monety na żetonach Premii Rundy

Umieśćcie po 1 Monecie z puli na każdym z 3 żetonów Premii Rundy leżącym obok planszy Głównej. (Jeśli żeton nie został przez nikogo zabrany przez dwie Rundy, będą na nim teraz 2 Monety).

4. Odkryjcie swoje żetony Premii Rundy

Odkryjcie żetony Premii Rundy, jakie wybraliście podczas ostatniego Pasowania.

5. Odwróćcie żeton Punktowania Rundy

Odwróćcie rewersem ku górze żeton Punktowania Rundy, który właśnie został wykorzystany tak, aby odkryte były tylko przyszłe żetony Punkowania Rundy.

Edycja polska

Tłumaczenie: Paweł Imperowicz, **Wersja polska:** zespół Portal Games
Skład: Bartosz Makświej

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Elżbiety Ferdynand-Wiśniewskiej, Małgorzaty Bernatowicz, Wojciecha Gołowkowa.

© 2023 Portal Games sp. z o.o. (edycja polska)

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
www.portalgames.pl

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 nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: https://sklep.portalgames.pl/era-innowacji

Twórcy

Projekt gry: Helge Ostertag

Ilustracje: Alvaro Calvo Escudero, Lukas Siegmon

Projekt graficzny: Christof Tisch

Redakcja: Frank Heeren, Bastian Winkelhaus, Christof Tisch, Inga Keutmann

Tłumaczenie na język angielski: Ralph H Anderson

Korekta w języku angielskim: Mike Martins, Nathan Morse

Chcielibyśmy podziękować Annie Christinie Hucke za wsparcie przy składzie i Andreasowi Reschowi za stworzenie scen z gry w 3D.

Reprezentującym wielu testerów i sympatyków, dziękujemy Chris Bizzell, James Ataei, Christian Rossmann, Mike Assante, Reuben Hazelby, Christopher Ho, Alexander Bobrov, Dave Edwards, Francis Birck, Moreira, DocCool, George Galuska, E. Gökce Cimen, Fadi El-Riachi, Allan Jiang, Radhanath Housden, Matthew French.

© 2023 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Straße 37
65817 Eppstein
www.feuerland-spiele.de

Wersja 1.0

KONIEC GRY I OSTATECZNA PUNKTACJA

Gra kończy się natychmiast po Fazie II: *Akcje* w Rundzie 6, gdy wszyscy Spasują. (Za Rundę 6 nie przyznaje się żadnej Premii za Naukę, ponieważ jest ona zakryta dodatkowym żetonem Punktowania Rundy Finałowej).

Teraz przeprowadzicie Ostateczną Punktację (za Obszar, Naukę i Zasoby). Gracze zdobywają teraz dodatkowe punkty, które mogą dodać do tych już zdobytych na torze Punktacji w trakcie rozgrywki. Po zakończeniu wszystkich punktacji gracz z największą liczbą punktów wygrywa! W przypadku remisu pod względem największej liczby punktów - remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Punktowanie Obszaru

Znajdź swoją największą grupę budynków, które są w swoim zasięgu (zobacz *Sąsiadowanie i Zasięg* na stronie 8). Oznacza to, że każdy budynek z tej grupy jest w zasięgu co najmniej jednego innego budynku z tej grupy. Brana jest pod uwagę tylko liczba budynków. Rodzaj lub wartość Mocy budynków nie mają znaczenia.

- Gracz, który ma **największą liczbę** budynków w swojej największej grupie, otrzymuje **18 punktów**.
- Gracz, który ma **drugą największą liczbę** budynków w swojej największej grupie, otrzymuje **12 punktów**.
- Gracz, który ma **trzecią największą liczbę** budynków w swojej największej grupie, otrzymuje **6 punktów**.

Punkty te są również wskazane w lewym górnym rogu planszy Głównej.

Jeśli gracze remisują pod względem posiadania takiej samej liczby budynków w swoich grupach, dzielą się punktami z kolejnych miejsc w liczbie równej liczbie remisujących graczy, rozpoczynając od remisującego miejsca (zaokrąglając w dół).

Przykład: *Jeden gracz ma 10 budynków w swojej największej grupie, a 3 pozostałych graczy ma po 9 budynków w swoich największych grupach. Gracz z największą liczbą budynków w swojej grupie otrzymuje 18 punktów. Trzej remisujący gracze zdobywają sumę za drugie i trzecie miejsca podzieloną przez liczbę graczy (3): (12+6)÷3 = 6 punktów każdy.*

Punktowanie za Naukę

Poniższe zasady odnoszą się do **każdego z 4 torów Dyscypliny**:

- Gracz, który ma swój znacznik Stanu **na najwyższym Poziomie** w stosunku do pozostałych, otrzymuje **8 punktów**.
- Gracz, który ma swój znacznik Stanu **na drugim najwyższym Poziomie** w stosunku do pozostałych, otrzymuje **4 punkty**.
- Gracz, który ma swój znacznik Stanu **na trzecim najwyższym Poziomie** w stosunku do pozostałych, otrzymuje **2 punkty**.

Punkty te są również wskazane w lewym górnym rogu planszy Głównej. Nie zdobywasz żadnych punktów, jeśli nadal jesteś na Poziomie 0, nawet podczas gier dla 2 lub 3 graczy.

W przypadku remisu na tym samym Poziomie, punkty za ten Poziom i punkty za niższy (niższe) są dzielone po równo (zaokrąglając w dół).

Przykład: *Ponieważ znacznik Stanu **Niebieskiego** znajduje się najwyżej ze wszystkich, na torze Dyscypliny Bankowości, **Niebieski** otrzymuje 8 punktów. **Żółty** i **Czerwony** remisują na drugim miejscu na tym torze, więc dodają punkty za drugie i trzecie miejsce, a następnie dzielą się nimi po równo. Każdy z nich otrzymuje (4+2)÷2 = 3 punkty.*
***Czarny** nie zdobywa żadnych punktów.*

Punktowanie Zasobów

Pozostałe na koniec gry zasoby są zamieniane na Monety za pomocą dodatkowej opcji *Zamiany Zasobów* (zobacz na str. 16).

Każdy zestaw 5 Monet warty jest 1 punkt.

WARIANT: DOBIERANIE PLANSZ PLANOWANIA I FRAKCJI

Jeśli chcecie zwiększyć różnorodność podczas rozdzielania plansz Planowania, Frakcji i innych komponentów gry podczas przygotowania, możecie zastąpić zasady opisane w części *Rozdzielanie plansz Planowania i Frakcji* następującymi krokami:

1. Potasujcie 7 kart Planowania, a następnie losowo umieśćcie 6 z nich odkrytych na stole (pozostawiając 1 kartę Planowania niedostępną).
2. Losowo wybierzcie kafle Frakcji w liczbie równej liczbie graczy plus 1 i umieśćcie je odkryte na stole.
3. Losowo wybierzcie żetony Pałacu w liczbie równej liczbie graczy plus 1 i umieść je odkryte na stole. Nie używajcie Pałacu nr 17 z czerwonym rewersem .
4. Losowo wybierzcie żetony Premii Rundy w liczbie równej liczbie graczy plus 3 i umieśćcie je odkryte na stole.
5. Niewylosowane komponenty gry z wymienionych powyżej odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
6. Wybierzcie losowo gracza Początkowego.
7. Zaczynając od gracza Początkowego i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (trzykrotnie wokół stołu), każdy gracz wybiera w dowolnej kolejności 1 z poniższych komponentów i kładzie go przed sobą: kartę Planowania, kafel Frakcji albo żeton Pałacu, za każdym razem wybierając komponent, którego jeszcze nie posiada. Następnie każdy gracz bierze odpowiednią planszę Planowania, a kartę Planowania odkłada do pudełka.
8. Zaczynając od gracza siedzącego po prawej stronie gracza Początkowego i kontynuując w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera 1 żeton Premii Rundy i kładzie go przed sobą. Następnie 3 pozostałe żetony Premii Rundy umieśćcie odkryte obok planszy Głównej i połóżcie po 1 Monecie na każdym z nich.
9. Karty Planowania oraz wszystkie pozostałe plansze Planowania, kafle Frakcji i żetony Pałacu należy odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
10. Umieśćcie swój żeton Pałacu na planszy Planowania. (Nie będziecie potrzebować żetonów Zastępczych Pałacu, ponieważ nie wybierzecie żetonu Pałacu podczas jego budowy; zamiast tego użyjecie już wybranego żetonu Pałacu).

GRA DWUOSOBOWA (ORAZ ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA PRZECIWKO AUTOMIE)

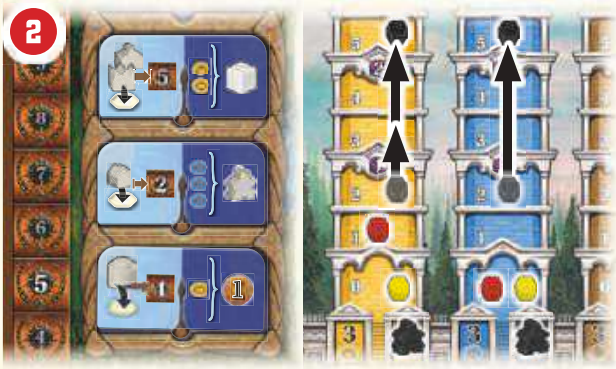
Podczas rozgrywki dwuosobowej oraz rozgrywki jednoosobowej przeciwko Automie, obowiązują poniższe dodatkowe zasady. (Grając w pojedynkę przeciwko Automie, musisz skorzystać także z zasad Automy z osobnej instrukcji).

Zmiany w przygotowaniu

① Weźcie **4 żetony Punktowania Obszaru**, potasujcie je zakryte i umieśćcie 1 z nich zakryty na odpowiednim polu na planszy Głównej (stroną dla 1–3 graczy). Pozostałe trzy żetony odłóżcie z powrotem do pudełka, nie ujawniając ich; nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

② Weźcie **4 Uczonych** i **4 znaczniki Stanu** w nieużywanym przez graczy kolorze, jako Frakcja niezależna i umieśćcie je na planszy Nauki w następujący sposób:

- Umieśćcie po **1 Uczonym na polu „2"** każdej Dyscypliny.
- Umieśćcie **po 1 znaczniku Stanu** na Poziomie 2 w każdej z 4 Dyscyplin. Następnie, korzystając z Premii za Naukę znajdujących się po prawej stronie Premii Punktowania dla Rund 1–5, przesuńcie w górę znaczniki Stanu o liczbę Poziomów, zgodnie z liczbą symboli danej Dyscypliny. W tym przypadku żaden Klucz nie jest potrzebny do awansu na Poziom 8 lub wyższy.



Zmiany w rozgrywce i Ostatecznej Punktacji

Na początku **Rundy 6** odkryjcie żeton Punktowania Obszaru.

Na koniec gry należy przeprowadzić Punktację Obszaru i Nauki tak, jakby w grze istniała dodatkowa (niezależna) Frakcja. Ta Frakcja nie otrzymuje żadnych punktów. Jeśli jednak Frakcja niezależna zajmie pierwsze lub drugie miejsce w którejkolwiek z tych punktacji, pozostałe Frakcje zdobędą odpowiednio mniej punktów. Punkty za Remisy są rozdzielane na standardowych zasadach.

Punktowanie za Naukę: Znaczniki Frakcji niezależnej określają jej miejsce w punktacji dla każdej z 4 Dyscyplin.

Punktacja Obszaru: Liczba na żetonie Punktowania Obszaru wskazuje, ile połączonych budynków posiada Frakcja niezależna w swojej największej grupie.

Przykład: *Żeton Punktowania Rundy 1 zapewnia Premię za Naukę za każdy 1 Poziom Dyscypliny Bankowości (żółtej). Przesuńcie neutralny znacznik (tutaj* ***Czarny****) odpowiednio o 1 Poziom w górę.*

Żeton Punktowania Rundy 2 zapewnia Premię za Naukę za każde 3 Poziomy Dyscypliny Prawa (Niebieskiej). Przesuńcie neutralny znacznik odpowiednio o 3 Poziomy w górę.

Postępujcie w ten sam sposób w przypadku Premii za Naukę w Rundach od 3 do 5. (W Rundzie 6 nie ma Premii za Naukę, więc znaczniki Frakcji niezależnych nie zostaną przesunięte).

DODATKI

Dodatek I: Cechy Specjalne plansz Planowania

Pustynia

Na początku gry, po umieszczeniu wszystkich budynków, otrzymujesz 1 darmową Łopatę. (Jeśli kilku graczy zdobędzie w tym momencie Łopatę, wykorzystajcie je w kolejności tury. W tym momencie nie można budować żadnych Warsztatów).

Las

Na początku gry awansuj o 1 Poziom w każdej Dyscyplinie.

Rozpoczynasz grę z 8 znacznikami Mocy w Naczyniu II i 4 znacznikami Mocy w Naczyniu I (zamiast 7 i 5).

Jezioro

Rozpoczynasz grę z Zasięgiem Żeglugi 1.

Góra

Masz dodatkowy Dochód w wysokości 2 Monet.

Twoja pierwsza Gildia zapewnia ci Dochód w wysokości 3 Monet (zamiast 2).

Łąka

Akcja *Obniżenia Trudności Przekształcenia Terenu* (str. 14) kosztuje cię mniej.

Bagno

Na początku gry otrzymujesz 1 Uczonego.

Rozpoczynasz grę z 9 Znacznikami Mocy w Naczyniu II i 3 znacznikami Mocy w Naczyniu I (zamiast 7 i 5).

Pustkowie

Na początku gry otrzymujesz 1 wybraną przez ciebie Księgę i 1 Narzędzie.

Kiedy *Wprowadzasz Innowację*, nie musisz płacić dodatkowego kosztu Księgi za swoją drugą Innowację. (Nadal musisz opłacić trzecią).

Dodatek II: Frakcje

Błogosławieni

Na początku gry Błogosławieni awansują o 1 Poziom w każdej Dyscyplinie.

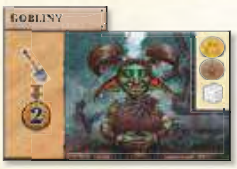
W **Fazie III** Błogosławieni zyskują Premię za Naukę tak, jakby ich Poziom tej Dyscypliny był o 3 wyższy. Dotyczy to również Poziomu powyżej 12.

Przykład: *Znacznik Błogosławionych w Dyscyplinie Prawa znajduje się na Poziomie 6. Premia za Naukę zapewnia 1 Uczonego za każde 3 Poziomy Dyscypliny Prawa. Błogosławieni otrzymują 3 Uczonych, ponieważ ich znajomość Prawa jest uważana za wyższą o 3 Poziomy (6+3).*

Kotołaki

Na początku gry Kotołaki awansują o 1 Poziom w Dyscyplinie Bankowości i Medycyny.

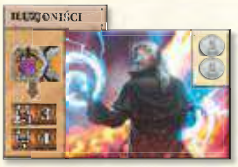
Za każdym razem, gdy Kotołaki założą Miasto, mogą awansować o łącznie 3 Poziomy na planszy Nauki (w 1 Dyscyplinie lub w kilku) i zyskują wybraną przez siebie Księgę.



Gobliny

Na początku gry Gobliny awansują o 1 Poziom w Dyscyplinie Bankowości oraz Inżynierii i zyskują 1 Narzędzie.

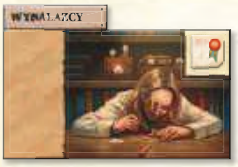
Za każdym razem, gdy Gobliny używają Łopaty, zyskują 2 Monety (za każdą Łopatę).



Iluzjoniści

Na początku gry Iluzjoniści awansują o 2 Poziomy w Dyscyplinie Medycyny.

Za każdym razem, gdy Iluzjoniści Rzucają Zaklęcie, mają zniżkę w wysokości 1 Mocy (przemieszczają o 1 Moc mniej do Naczynia Mocy I, niż wymaga tego akcja). Zdobywają również 3 dodatkowe punkty lub 4 punkty w grze pięcioosobowej.



Wynalazcy

Po umieszczeniu swoich pierwszych Warsztatów i wybraniu **na początku gry** żetonu Premii Rundy, Wynalazcy wybierają również żeton Kompetencji (zyskując z niego odpowiednie awansowania na Poziomy na planszy Nauki i/albo Księgi). Jeśli ten żeton Kompetencji zapewnia Dochód, jest on pobierany po raz pierwszy w Rundzie 1. Jeśli ten żeton Kompetencji zapewnia Łopaty, należy ich użyć natychmiast. (Jeśli więcej graczy zdobywa Łopaty w tym momencie, należy użyć ich w kolejności tury. Nie można budować Warsztatów w tym momencie).

Jaszczury

Na początku gry Jaszczury awansują o 2 Poziomy w 1 wybranej przez siebie Dyscyplinie albo o 1 Poziom w 2 wybranych przez siebie Dyscyplinach.

Za każdym razem, gdy Jaszczury zakładają Miasto, zyskują 1 akcję *Przekształcenia Terenu i Budowy* z darmową Łopatą i 1 darmowym Warsztatem. Warsztat ten nie musi być zbudowany na heksie nowo Przekształconego terenu, lecz można go umieścić na dowolnym heksie Preferowanego terenu, który znajduje się w Zasięgu. W innym przypadku obowiązują standardowe zasady budowy Warsztatu.

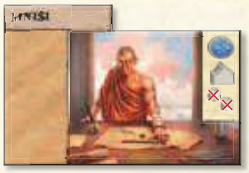
Krety

Na początku gry Krety awansują o 2 Poziomy w Dyscyplinie Inżynierii.

Za każdym razem, gdy Krety wykonują akcję *Przekształcenia Terenu i Budowy*, mogą zapłacić 1 Narzędzie, aby ominąć heks terenu lub rzeki (Tunel). Otrzymują 4 punkty za każdym razem, gdy użyją Tunelu. Pominięcie 1 heksa terenu oznacza, że docelowy heks nie musi sąsiadować z twoimi budynkami. Zamiast tego, tylko 1 z sąsiednich heksów musi być sąsiadujący. Docelowy heks **nie może** sąsiadować z innym budynkiem Kretów. Krety mogą tworzyć Tunele, nawet jeśli mogłyby dotrzeć do docelowego heksa za pomocą Żeglugi.

Podczas Punktacji Obszaru na koniec gry, budynki Kretów uznawane są za połączone, jeśli dzięki Tunelom znajdują się w Zasięgu (Narzędzia nie mają tu znaczenia).

Faza Akcji II: W ramach akcji Krety mogą zapłacić 1 Narzędzie, aby zbudować 1 Most. Ten Most może zostać zbudowany na heksie terenu, co oznacza, że jeden lub oba heksy po obu końcach Mostu mogą być heksami terenu.



Mnisi

Na początku gry Mnisi awansują o 1 Poziom w Dyscyplinie Prawa. Dodatkowo, podczas umieszczania pierwszych Warsztatów na początku gry, Mnisi nie korzystają z Warsztatów. Zamiast tego umieszczają tylko swój Uniwersytet. Umieszcza się go po tym, jak wszystkie pozostałe Frakcje zakończyły umieszczanie swoich Warsztatów. Mnisi otrzymują też wybrany przez siebie żeton Kompetencji (zyskując z niego odpowiednie awansowania na Poziomy na planszy Nauki i/albo Księgi) za budowę swojego Uniwersytetu. Jeśli ten żeton Kompetencji zapewnia Dochód, jest on pobierany po raz pierwszy w Rundzie 1. Jeśli ten żeton Kompetencji zapewnia Łopaty, należy ich użyć natychmiast. (Jeśli więcej graczy zdobywa Łopaty w tym momencie, należy użyć ich w kolejności tury. Nie można budować Warsztatów w tym momencie).

Nawigatorzy

Na początku gry Nawigatorzy awansują o 3 Poziomy w Dyscyplinie Prawa.

Za każdym razem, gdy Nawigatorzy budują Warsztat w sąsiedztwie pola rzeki, zdobywają 2 punkty.

Arystokraci

Na początku gry Arystokraci awansują o 1 Poziom w Dyscyplinie Bankowości i Inżynierii.

Dodatkowo podczas umieszczania pierwszych Warsztatów umieszczają też trzeci budynek: Neutralną Wieżę. Wieża ma wartość Mocy równą 2. Arystokraci stawiają swój pierwszy i drugi budynek zgodnie ze standardowymi zasadami. Następnie, gdy wszystkie inne Frakcje postawią swoje Warsztaty (i zanim Mnisi postawią swój Uniwersytet), umieszczają swój trzeci budynek. Mogą wybrać kolejność, w jakiej umieszczą swoje 3 budynki.

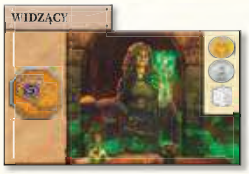
Faza Dochodu I: Arystokraci zyskują 2 Moce i 2 Monety.

Filozofowie

Na początku gry Filozofowie awansują o 2 Poziomy w Dyscyplinie Bankowości.

Za każdym razem, gdy Filozofowie zdobywają żeton Kompetencji, zyskują również 1 dodatkową Księgę z tej samej Dyscypliny (nawet jeśli żeton Kompetencji nie zapewnia Księgi).

Faza Akcji II: Filozofowie mają akcję Specjalną, która pozwala im zyskać 1 wybraną przez siebie Księgę. Zakryj akcję Specjalną żetonem X, gdy już ją wykonasz.



Widzący

Na początku gry Widzący awansują o 1 Poziom w Dyscyplinie Bankowości i Medycyny oraz zyskują 1 Narzędzie.

Faza Akcji II: Widzący mają akcję Specjalną, która pozwala im najpierw zyskać 5 Mocy, a następnie natychmiast wykonać drugą akcję. Zakryj akcję Specjalną żetonem X, gdy już ją wykonasz.

Dodatek III: żetony Innowacji

1. Zdolności Specjalne

Deus Ex Machina

Faza Akcji II: Masz akcję Specjalną, która pozwala ci wykonać akcję *Przekształcenia Terenu i Budowy* za pomocą darmowej Łopaty. (Możesz zapłacić Narzędziami, aby dokupić brakujące Łopaty, których potrzebujesz do Przekształcenia w swój Preferowany teren). Zakryj akcję Specjalną żetonem X, gdy już ją wykonasz.

W ramach jednorazowej Premii **natychmiast** otrzymujesz 1 wybraną przez ciebie Księgę i awansujesz o 1 Poziom w każdej z 4 Dyscyplin na planszy Nauki.

Szlaki Handlowe

Kiedy Pasujesz: Otrzymujesz 2 punkty za każdą Gildię, którą masz na planszy Głównej.

Profesorowie

Faza Akcji II: Masz akcję Specjalną, która pozwala ci zyskać 1 Uczonego i 3 punkty. Zakryj akcję Specjalną żetonem X, gdy już ją wykonasz.

2. Natychmiastowe Punkty lub Premie

Architektura

Za każdy różny **kształt** budynku, który masz na planszy Głównej, **natychmiast** awansujesz za darmo o 1 Poziom w wybranej Dyscyplinie na planszy Nauki. Możesz awansować w tej samej lub w różnych Dyscyplinach.

Dodatkowo **natychmiast** zyskujesz jednorazową Premię w postaci 10 punktów.

Spis ludności

Natychmiast zyskujesz jednorazową Premię w postaci punktów w liczbie zależnej od liczby twoich budynków na planszy Głównej:
za 7–8 budynków otrzymujesz 8 punktów;
za 9–10 budynków otrzymujesz 12 punktów; za 11 lub więcej budynków otrzymujesz 18 punktów.

Jeśli zbudowałeś mniej niż 7 budynków, nie otrzymujesz żadnych punktów za tę Innowację.

Kolegia

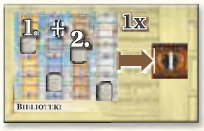
Natychmiast zyskujesz jednorazową Premię w postaci 5 punktów za każdą Szkołę, którą masz na planszy Głównej.

Komunikacja

Natychmiast zyskujesz jednorazową Premię w postaci punktów, w liczbie zależnej od liczby **grup budynków**, które masz na planszy Głównej. Grupa składa się z 1 lub większej liczby sąsiadujących ze sobą budynków (zobacz Sąsiadowanie i Zasięg na stronie 8).
Za 4 grupy otrzymujesz 8 punktów; za 5 grup otrzymujesz 12 punktów; za 6 lub więcej grup otrzymujesz 18 punktów.
Jeśli masz mniej niż 4 grupy budynków, nie otrzymujesz żadnych punktów za tę Innowację.

Liga Miast

Natychmiast zyskujesz jednorazową Premię w postaci 5 punktów za każdy żeton Miasta, który posiadasz.



Biblioteki

W ramach jednorazowej Premii **natychmiast** zyskujesz punkty w oparciu o swoje dwie Dyscypliny najwyższego Poziomu na planszy Nauki. Otrzymujesz 1 punkt za każdy osiągnięty Poziom.

Przykład: *Twoje znaczniki Stanu znajdują się na Poziomie 9 Bankowości, Poziomie 7 Prawa i Medycyny oraz na Poziomie 2 Inżynierii. Otrzymujesz 16 punktów (9+7).*

Kanalizacja

Natychmiast zyskujesz jednorazową Premię w postaci 2 punktów za każdy ze swoich Warsztatów na planszy Głównej.

Potęga pary

Natychmiast zyskujesz jednorazową Premię w postaci 1 Uczonego, 1 darmowego Obniżenia Trudności Przekształcania Terenu oraz 1 darmowego Postępu na torze Żeglugi. Zyskujesz nagrody za powyższe postępy wg standardowych zasad.

Stal

Natychmiast zyskujesz jednorazową Premię w postaci punktów w liczbie zależnej od liczby **Mostów**, jakie posiadasz na planszy Głównej: za 1 Most otrzymujesz 8 punktów; za 2 Mosty otrzymujesz 12 punktów; za 3 Mosty otrzymujesz 18 punktów. Mosty muszą być połączone tylko z jednym z twoich budynków.

3. Dodatkowe Budynki

W ramach jednorazowej Premii, każda z poniższych Innowacji pozwoli ci natychmiast postawić określony budynek Neutralny.

Premia ta liczy się jako Budowa, więc może zapewniać punkty i/albo zapewnić możliwość zdobycia Mocy przez inne Frakcje. Liczą się również podczas *Pasowania* lub na potrzeby innych Innowacji. Obowiązują standardowe zasady dotyczące budynków Neutralnych (zobacz *Budynki Neutralne* na str. 9).

Warsztat

W ramach jednorazowej Premii **natychmiast** zbuduj Neutralny Warsztat.

Faza Dochodu I: Otrzymujesz 3 Narzędzia.

Gildia

W ramach jednorazowej Premii **natychmiast** zbuduj Neutralną Gildię.

Faza Dochodu I: Otrzymujesz 5 Monet.

Szkoła

W ramach jednorazowej Premii **natychmiast** zbuduj Neutralną Szkołę.

W ramach jednorazowej Premii natychmiast otrzymujesz 1 wybrany przez siebie żeton Kompetencji (zyskując z niego odpowiednie awansowania na Poziomy na planszy Nauki i/albo Księgi).

Uniwersytet

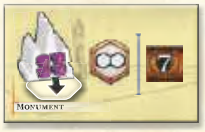
W ramach jednorazowej Premii **natychmiast** zbuduj Neutralny Uniwersytet. **Nie** zdobywasz Kompetencji. Ten Uniwersytet pozwala ci założyć Miasto z tylko 3 budynków (ale nadal o wartości Mocy 7).

Faza Dochodu I: Otrzymujesz 2 punkty.

Pałac

W ramach jednorazowej Premii **natychmiast** zbuduj Neutralny Pałac. **Nie** otrzymujesz żetonu Pałacu. Dodatkowo, w ramach jednorazowej Premii, **natychmiast** dodaj 2 znaczniki Mocy do Naczynia Mocy III.

Faza Dochodu I: Zyskaj 4 Moce.

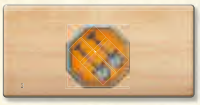


Monument

W ramach jednorazowej Premii **natychmiast** zbuduj Neutralny Monument.
Monument ma Moc równą 4. Monument pozwala ci założyć Miasto z tylko 2 budynków (ale wciąż o wartości Mocy 7). Dodatkowo, w ramach jednorazowej Premii, **natychmiast** zyskujesz 7 punktów.

Dodatek IV: Żetony Pałacu

① **Faza Dochodu I:** Zyskaj 5 Mocy.
Faza Akcji II: Masz akcję Specjalną, która daje ci 2 Narzędzia. Zakryj Akcję Specjalną żetonem X, gdy już ją wykonasz.

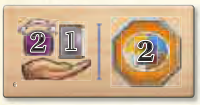


② **Faza Akcji II:** Masz akcję Specjalną, która pozwala ci wykonać akcję *Przekształcenia Terenu i Budowy* za pomocą 2 darmowych Łopat. (Możesz zapłacić Narzędziami, aby dokupić brakujące Łopaty, których potrzebujesz do Przekształcenia w swój Preferowany teren). Zakryj akcję Specjalną żetonem X, gdy już ją wykonasz.

③ **Faza Dochodu I:** Zyskaj 2 Moce.
Faza Akcji II: Masz akcję Specjalną, która pozwala ci bezpłatnie zamienić Szkołę na Gildię, a w zamian otrzymać 3 punkty i 1 Narzędzie. Oznacza to, że odkładasz Szkołę z powrotem na twoją planszę Planowania, a Gildię umieszczasz na jej miejscu. Liczy się to jako *Budowa*, więc może zapewniać punkty i/albo zwiększać Moc innych Frakcji. Zakryj akcję Specjalną żetonem X, gdy już ją wykonasz. Nie możesz użyć tej akcji Specjalnej, jeśli nie masz Gildii na swojej planszy Planowania.

④ **Faza Dochodu I:** Zyskaj 2 Moce.
Faza Akcji II: Masz akcję Specjalną, która pozwala ci bezpłatnie rozbudować Warsztat do Gildii. Liczy się to jako *Budowa*, więc może zapewniać punkty i/albo zwiększać Moc innych Frakcji. Zakryj akcję Specjalną żetonem X, gdy już ją wykonasz.

⑤ **Faza Dochodu I:** Zyskaj 4 Moce.
W ramach jednorazowej Premii **natychmiast** otrzymujesz za darmo 1 wybrany przez siebie żeton Kompetencji (zyskując z niego odpowiednie awansowania na Poziomy na planszy Nauki i/albo Księgi).



⑥ **Faza Dochodu I:** Zyskaj 2 Moce i 1 wybraną przez ciebie Księgę.
Faza Akcji II: Masz akcję Specjalną, która pozwala ci awansować do 2 Poziomów w **jednej** wybranej przez siebie Dyscyplinie na planszy Nauki. Zakryj akcję Specjalną żetonem X, gdy już ją wykonasz.

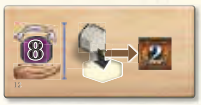
⑦ **Faza Dochodu I:** Zyskaj 4 Moce.
Kiedy Pasujesz: Otrzymujesz 3 punkty za każdą Szkołę, którą masz na planszy Głównej.

⑧ **Faza Dochodu I:** Zyskaj 2 Monety, 2 Moce i 1 Narzędzie.
Możesz **zakładać Miasta** z grupą budynków o łącznej wartości Mocy 6 (zamiast 7), ale liczba wymaganych budynków pozostaje taka sama (zobacz *Zakładanie Miasta* na str. 9).

⑨ **Faza Dochodu I:** Zyskaj 1 Uczonego.
Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję *Przekształcenia Terenu i Budowy*, możesz przelecieć nad 1 lub 2 heksami terenu i/albo rzeki, wydając 1 Uczonego (Lot). Otrzymujesz 5 punktów za każdy Lot.
Lot nad 1 lub 2 heksami Terenu oznacza, że docelowy heks, który jest Przekształcany, nie musi sąsiadować z jednym z twoich budynków. Zamiast tego tylko 1 z sąsiednich heksów musi sąsiadować (jeśli przelatujesz nad 1 heksem) lub sąsiadujący heks obok 1 z sąsiednich heksów docelowych musi sąsiadować (jeśli przelatujesz nad 2 heksami).
Docelowy heks nie może sąsiadować z jednym z twoich budynków podczas Lotu. (Nawet jeśli docelowy heks znajduje się w Zasięgu, nadal możesz używać Lotu). Podczas Ostatecznej Punktacji Obszaru na koniec gry, twoje budynki nadal liczą się jako połączone, jeśli możesz do nich dotrzeć Lotem. (Uczeni nie mają tu znaczenia).

⑩ **Faza Dochodu I:** Otrzymujesz 6 Monet.
Natychmiast po zbudowaniu tego Pałacu, zyskaj jednorazową Premię w postaci 12 Mocy i 2 wybrane przez siebie Księgi.

⑪ **Faza Dochodu I:** Otrzymujesz 1 Narzędzie.
Natychmiast po zbudowaniu tego Pałacu, otrzymujesz jednorazową Premię w postaci 1 wybranego przez siebie żetonu Miasta. Umieść go na tym żetonie Pałacu. Ten żeton Miasta nie wpływa na założenie Miasta na planszy Głównej. Nadal możesz założyć Miasto ze swoim Pałacem (lub może on już być częścią Miasta). W przypadku wszystkich innych efektów, ten żeton Miasta jest traktowany tak samo, jak każdy inny żeton Miasta na planszy Głównej.



⑫ **Faza Dochodu I:** Zyskaj 8 Mocy.
Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy budujesz Warsztat, zdobywasz 2 punkty.

⑬ **Faza Akcji II:** Masz akcję Specjalną, która pozwala ci zdobyć 1 wybraną przez siebie Księgę oraz 3 Monety. Zakryj akcję Specjalną żetonem X, gdy już ją wykonasz.
Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy budujesz Gildię, otrzymujesz 3 punkty.

⑭ **Faza Dochodu I:** Zyskaj 6 Mocy.
Natychmiast, jako jednorazową Premię, otrzymujesz 2 darmowe awanse na torze Żeglugi.
Za każdym razem, gdy **zakładasz Miasto**, możesz zignorować 1 heks rzeki między swoimi budynkami, aby stworzyć swoją grupę. (To od ciebie zależy czy i kiedy użyjesz tej zdolności. Za każdym razem, gdy użyjesz tej zdolności, umieść żeton Miasta na zignorowanym heksie rzeki).

⑮ **Faza Dochodu I:** Zyskaj 6 Mocy.
Natychmiast, jako jednorazową Premię, wykonaj akcję *Przekształcenia Terenu i Budowy* z 2 darmowymi Łopatami (możesz zapłacić Narzędziami, aby uzupełnić wszystkie brakujące Łopaty, których potrzebujesz do Przekształcenia Terenu w swój Preferowany Teren), zbuduj 2 darmowe Mosty (zobacz Zaklęcie *Zbuduj Most* na stronie 23) i zyskaj 2 wybrane przez siebie Księgi. Księgi nie muszą należeć do tej samej Dyscypliny.
Możesz wybrać kolejność otrzymywania Premii, ale nie możesz ich mieszać (np. Przekształć, Zbuduj Most, Przekształć).

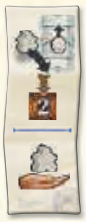
⑯ **Faza Dochodu I:** Zyskaj 2 Moce i 1 wybraną przez siebie Księgę.
Natychmiast, jako jednorazową Premię, umieść za darmo 1 Gildię ze swojej planszy Planowania na dowolnym pustym heksie z Preferowanym Terenem na planszy Głównej. Heks nie musi znajdować się w twoim Zasięgu, ale nie możesz go w tej turze Przekształcać. Liczy się to jako *Budowa*, więc może zapewniać punkty i/albo zwiększać Moc innych Frakcji.

⑰ **Faza Dochodu I:** Zyskaj 2 Moce.
Natychmiast po zbudowaniu tego Pałacu, jako jednorazową Premię, zdobywasz 10 punktów.

Ten żeton ma czerwony rewers, dzięki czemu można go łatwiej znaleźć podczas przygotowania do gry.

Dodatek V: Żetony Premii Rundy

Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy budujesz Warsztat obok heksa z rzeką, zdobywasz 2 punkty.
Faza Akcji II: Twój Zasięg zostaje zwiększony o 1 (nie przesuwaj znacznika na torze Żeglugi).
Jeśli posiadasz ten żeton Premii Rundy dla Rundy 6, zwiększony Zasięg nie ma zastosowania podczas Ostatecznej Punktacji.



Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy *Wysyłasz Uczonego*, zdobywasz 2 punkty. Dotyczy to również sytuacji, gdy użyjesz Uczonego, aby awansować o 1 Poziom na planszy Nauki i zwracasz go do puli.
Faza Dochodu I: Zyskaj 1 Uczonego.

Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy budujesz Gildię, zdobywasz 3 punkty.
Faza Dochodu I: Zyskaj 3 Moce.

Kiedy Pasujesz: Zdobywasz 4 punkty za każdy Uniwersytet i/albo Pałac, który posiadasz na planszy Głównej.
Faza Dochodu I: Otrzymujesz 1 Narzędzie.

Faza Akcji II: Masz akcję Specjalną, która pozwala ci wykonać akcję *Przekształcenia Terenu i Budowy* za pomocą darmowej Łopaty. (Możesz zapłacić Narzędziami, aby dokupić brakujące Łopaty, których potrzebujesz do Przekształcenia w swój Preferowany Teren). Zakryj akcję Specjalną żetonem X, gdy już ją wykonasz.
Faza Dochodu I: Otrzymujesz 1 wybraną przez siebie Księgę.

Faza Akcji II: Masz akcję Specjalną, która pozwala za darmo zbudować Most (podobnie jak w przypadku Zaklęcia). Zakryj akcję Specjalną żetonem X, gdy już ją wykonasz.
Faza Dochodu I: Otrzymujesz 1 wybraną przez siebie Księgę.

Faza Akcji II: Masz akcję Specjalną, która pozwala ci awansować za darmo o 1 Poziom w wybranej przez siebie Dyscyplinie na planszy Nauki. Zakryj akcję Specjalną żetonem X, gdy już ją wykonasz.
Faza Dochodu I: Otrzymujesz 2 Narzędzia.

Kiedy Pasujesz: Awansuj o 1 Poziom w wybranej Dyscyplinie za każdą Szkołę, którą posiadasz na planszy Głównej. Jeśli posiadasz więcej niż jedną Szkołę, możesz awansować w tej samej lub różnych Dyscyplinach.
Faza Dochodu I: Zyskaj 4 Monety.

Faza Dochodu I: Zyskaj 4 Moce i 2 Monety.

Faza Dochodu I: Zyskaj 6 Monet.

Dodatek VI: Rzucanie Zaklęć i Akcje Księgi

Wydaj 1 Księgę z dowolnej Dyscypliny, aby zyskać 5 Mocy.

Wydaj 2 Księgi z dowolnych Dyscyplin, aby otrzymać 6 Monet.

Wydaj 2 Księgi z dowolnych Dyscyplin, aby otrzymać 2 punkty za każdą Gildię, którą masz na planszy Głównej.

Wydaj 1 Księgę z dowolnej Dyscypliny, aby awansować o 2 Poziomy w **jednej** wybranej Dyscyplinie na planszy Nauki.

Wydaj 2 Księgi z dowolnych Dyscyplin, aby zadarmo rozbudować Warsztat do Gildii. Liczy się to jako *Budowa*, więc może zapewnić punkty i/albo zwiększać Moc innych Frakcji.

Wydaj 3 Księgi z dowolnych Dyscyplin, aby natychmiast wykonać 1 akcję *Przekształcenia Terenu i Budowy* z 3 darmowymi Łopatami.

Wydaj 3 Moce, aby zbudować Most prowadzący z jednego brzegu rzeki na drugi.
Musisz posiadać budynek na co najmniej jednym z dwóch heksów terenu, które chcesz połączyć i nie może znajdować się tam już inny Most. Ten Most sprawia, że dwa połączone heksy terenu sąsiadują ze sobą (zobacz *Sąsiadowanie i Zasięg* na stronie 8). Możliwe miejsca umieszczania Mostów są wskazane na planszy Głównej przez niedokończone Mosty.

Przykład: *Oto możliwe miejsca na umieszczenie Mostu. Ponieważ lewe i środkowe miejsce znajduje się obok twojej Gildii, możesz umieścić tam Most.*

Wydaj 3 Moce, aby zyskać 1 Uczonego.

Wydaj 4 Moce, aby otrzymać 2 Narzędzia.

Wydaj 4 Moce, aby otrzymać 7 Monet.

Wydaj 4 Moce, aby natychmiast wykonać 1 akcję *Przekształcenia Terenu i Budowy* z 1 darmową Łopatą. (Możesz zapłacić Narzędziami, aby uzupełnić brakujące Łopaty potrzebne do Przekształcenia na Preferowany teren).

Wydaj 6 Mocy, aby natychmiast wykonać 1 akcję *Przekształcenia Terenu i Budowy* z 2 darmowymi Łopatami. (Możesz zapłacić Narzędziami, aby uzupełnić brakujące Łopaty potrzebne do Przekształcenia na Preferowany teren).

Dodatek VII: Żetony Miasta

Kiedy bierzesz ten żeton Miasta, zdobywasz 4 punkty i zyskujesz 3 Narzędzia.

Kiedy bierzesz żeton Miasta natychmiast zdobywasz 5 punktów i możesz wykonać 1 akcję *Przekształcenia Terenu i Budowy* z 2 darmowymi Łopatami. (Możesz zapłacić Narzędziami, aby uzupełnić brakujące Łopaty potrzebne do Przekształcenia na Preferowany teren).

Kiedy bierzesz ten żeton Miasta, zdobywasz 5 punktów i 2 wybrane przez siebie Księgi.

Kiedy bierzesz ten żeton Miasta, zdobywasz 6 punktów i 6 Monet.

Kiedy bierzesz ten żeton Miasta, zdobywasz 7 punktów i awansujesz o 1 Poziom w każdej Dyscyplinie.

Kiedy bierzesz ten żeton Miasta, zdobywasz 8 punktów i 8 Mocy.

Kiedy bierzesz ten żeton Miasta, zdobywasz 8 punktów i zyskujesz 1 Uczonego.

Dodatek VIII: Żetony Kompetencji

Faza Dochodu I: Otrzymujesz 1 Narzędzie i awansujesz o 1 Poziom w wybranej przez siebie Dyscyplinie (jeśli awansujesz na Poziom 9, zyskaj bezpośrednio po tym odpowiedni dochód).

Faza Dochodu I: Zdobywasz 3 punkty i 2 Monety.

Faza Dochodu I: Otrzymujesz 1 wybraną przez siebie Księgę i 1 Moc.

Natychmiast: Otrzymujesz jednorazową Premię w postaci 1 Narzędzia, 5 punktów i 2 Monet.

Natychmiast: Zdobywasz jednorazową Premię w postaci akcji *Przekształcenia Terenu i Budowy* z 2 darmowymi Łopatami. (Możesz zapłacić Narzędziami, aby uzupełnić brakujące Łopaty potrzebne do Przekształcenia w Preferowany teren).

Za każdym razem, gdy w **Fazie II** korzystasz z akcji *Wysłania Uczonego*, zdobywasz 2 punkty. Dotyczy to również sytuacji, gdy zwracasz Uczonego do puli, aby awansować o 1 Poziom w wybranej Dyscyplinie.

Za każdym razem, gdy budujesz Warsztat na heksie granicznym na planszy Głównej, zdobywasz 3 punkty. Heksy graniczne posiadają co najmniej 1 „przerywany" bok.

Natychmiast: W ramach jednorazowej Premii otrzymujesz 2 Neutralne Pawilony.
W Fazie II możesz jako akcję umieścić 1 Pawilon (nie liczy się to jako *Budowa*) obok jednego ze swoich budynków bez Pawilonu (dotyczy to również dowolnego z twoich Neutralnych Budynków). Pawilon zwiększa wartość Mocy budynku o 1 (do celów zdobywania Mocy i zakładania Miasta). Ponadto budynek i Pawilon liczą się jako 2 budynki potrzebne do założenia Miasta (na poczet standardowego wymogu 4 Budynków).

Natychmiast: W ramach jednorazowej Premii zbuduj Neutralną Wieżę. Liczy się to jako Budowa do celu zyskiwania Mocy przez inne Frakcje. Obowiązują standardowe zasady Budowania budynków Neutralnych (zobacz *Budynki Neutralne* na stronie 9). Wartość Mocy Wieży to 2.
Faza Dochodu I: Zyskaj 2 Moce i 2 Monety.

Faza Akcji II: Masz akcję Specjalną, która pozwala ci zyskać 4 Moce. Zakryj akcję Specjalną żetonem X, gdy już ją wykonasz.

Kiedy pasujesz: Zdobywasz 2 punkty za każdy ze swoich żetonów Miasta.

Kiedy pasujesz: Zdobywasz punkty w zależności od twoich Poziomów na planszy Nauki. Zdobywasz 1 punkt za każdy posiadany Poziom w Dyscyplinie, w której masz najniższy Poziom.

Przykład: *Twoje znaczniki Stanu znajdują się na Poziomie 9 Bankowości, Poziomie 7 Prawa i Medycyny oraz na Poziomie 2 Inżynierii. Zdobywasz 2 punkty.*

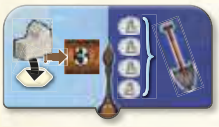
Dodatek IX: Żetony Punktowania Rundy

Każdy żeton Punktowania Rundy na planszy Głównej reprezentuje 1 rundę gry. Lewa strona żetonu wskazuje, w jaki sposób można zdobywać punkty za określone akcje podczas Fazy II. Prawa strona żetonu przedstawia Premie za Naukę przyznawane na koniec tej Rundy w Fazie III. Aby otrzymać te Premie, musisz osiągnąć wyższy Poziom Dyscypliny, celem spełnienia wymagania.

Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy budujesz Warsztat, zdobywasz 2 punkty.
Koniec rundy: Zyskujesz 1 Uczonego za każde 3 Poziomy, które posiadasz w Dyscyplinie Prawa.

Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy budujesz Warsztat, zdobywasz 2 punkty.
Koniec rundy: Zyskaj 4 Moce za każde 3 Poziomy, które posiadasz w Dyscyplinie Bankowości.

Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy budujesz Gildię, zdobywasz 3 punkty.
Koniec rundy: Otrzymujesz wybraną Księgę za każde 3 Poziomy, które posiadasz w Dyscyplinie Prawa.

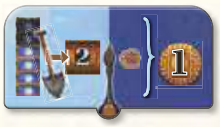


Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy budujesz Gildię, zdobywasz 3 punkty.
Koniec rundy: Natychmiast użyj 1 Łopaty za każde 4 Poziomy, które posiadasz w dyscyplinie Medycyny. (Jeśli kilku graczy używa Łopat, użyjcie ich w kolejności graczy dla następnej rundy. Nie możesz zbudować Warsztatu).

Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy budujesz Szkołę, zdobywasz 4 punkty.
Koniec rundy: Otrzymujesz 1 Monetę za każdy Poziom, który posiadasz w Dyscyplinie Bankowości.

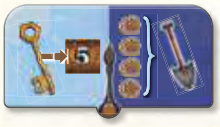
Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy budujesz Pałac lub Uniwersytet, zdobywasz 5 punktów.
Koniec rundy: Otrzymujesz 1 Narzędzie za każde 2 Poziomy, które posiadasz w Dyscyplinie Medycyny.

Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy budujesz Pałac lub Uniwersytet, zdobywasz 5 punktów.
Koniec rundy: Otrzymujesz 1 Narzędzie za każde 2 Poziomy, które posiadasz w Dyscyplinie Bankowości.



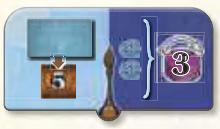
Przygotowanie: Ten żeton nie może znajdować się na polu Rundy 5 lub 6.
Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy wydasz 1 Łopatę, bez względu na to, jak została zdobyta, zdobywasz 2 punkty. Jeśli wydasz wiele Łopat, zdobędziesz punkty za każdą wydaną.
Koniec rundy: Otrzymujesz 1 Monetę za każdy Poziom, który posiadasz w Dyscyplinie Inżynierii.

Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy awansujesz w Dyscyplinie na planszy Nauki, zdobywasz 1 punkt. Jeśli podczas jednej akcji awansujesz kilka razy, otrzymasz 1 punkt za każdy Poziom, który awansujesz.
Koniec rundy: Otrzymujesz 1 wybraną przez siebie Księgę za każde 3 Poziomy, które posiadasz w Dyscyplinie Medycyny.



Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy bierzesz żeton Miasta, zdobywasz 5 punktów.
Koniec rundy: Natychmiast użyj 1 Łopaty za każde 4 Poziomy, które posiadasz w Dyscyplinie Inżynierii. (Jeśli kilku graczy używa Łopat, użyjcie ich w kolejności graczy dla następnej Rundy. Nie możesz zbudować Warsztatu).

Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy awansujesz na torze Żeglugi lub Przekształcenia terenu, zdobywasz 3 punkty.
Koniec rundy: Zyskujesz 1 Uczonego za każde 3 Poziomy, które posiadasz w Dyscyplinie Inżynierii.



Faza Akcji II: Za każdym razem, gdy bierzesz płytkę Innowacji, zdobywasz 5 punktów.
Koniec rundy: Zyskujesz 3 Moce za każde 2 Poziomy, które posiadasz w Dyscyplinie Prawa.

Żetony Punktowania Rundy Finałowej

W Rundzie 6 podczas **Fazy Akcji II** będziecie mieć żeton **Punktowania Rundy Finałowej**, który pozwoli wam zdobywać dodatkowe punkty, zamiast Premii za Naukę na Koniec rundy. Pozostałe żetony Punktowania Rundy Finałowej zapewniają punkty w taki sam sposób, jak żetony Punktowania Rundy z taką samą ikonografią.

Przedstawiona tutaj premia pozwala zdobyć 3 punkty za każdym razem, gdy budujesz Warsztat na heksie znajdującym się na granicy planszy Głównej. Heksy graniczne posiadają co najmniej 1 „przerywany" bok.