

CYWILIZACJA

POPURZEZ WIEKI

Postanowiłam popełnić samouczek do gry w oślawioną Cywilizację: Poprzez Wieki. Ten tytuł to klasyka. Klasyka opatrzona zupełnie niepotrzebną etykietką gry skomplikowanej, ciężkiej, trudnej i długiej. No dobrze, to ostatnie to najczęściej prawda. Jednak co do reszty, gra posiada nader logiczne i spójne zasady, które po opanowaniu wydają się naprawdę proste, a po rozegraniu kilku partii pamiętamy bez większego problemu także drobiazgi. Szkoda byłoby, wskutek niepotrzebnych lęków i uprzedzeń (to przesuwanie kosteczek ma być takie fascynujące?) tej genialnej gry nie poznać.

Niemniej, przyznać trzeba, że zdecydowanie lepiej uczy się jej z „pokazu” niż z instrukcji, która swoim wyglądem może odstraszyć. Uwierzcie mi, nie jest jednak taka straszna i w zasadzie trudno wytłumaczyć rozgrywkę jakoś diametralnie inaczej niż uczynili to autorzy. Postaram się jednak OPOWIEDZIEĆ Wam jak grać w Cywilizację możliwie najprostszym językiem. Napiszę swoją wersję instrukcji, przede wszystkim opatrzoną zdjęciami, która – daj Boże (!!), będzie choć trochę krótsza od oryginału ;)

Niniejszy samouczek rozjaśnia mroki wersji ZAAWANSOWANEJ, gdyż w Cywilizację można grać na trzech poziomach: początkowym, zaawansowanym i pełnym, z czego w początkowy grać absolutnie nie należy. Rodzi on błędne pojęcie o grze i więcej bólu sprawia późniejsze przystosowywanie się do wersji wyższych. Natomiast poziom PEŁNY można swobodnie poznać po 2, 3 rozgrywkach Zaawansowanych i można z powodzeniem poznać samemu z jednej strony instrukcji, która o nim traktuje. Człek będzie już wiedział co czyta i sam sobie te kilka drobiazgów pododaje.

Samouczek składa się z trzech części:

1. wprowadzenie oraz runda pierwsza
2. przebieg gry od rundy drugiej (z wyłączeniem akcji politycznej)
3. akcja polityczna i rundy przykładowe.

Na końcu znajdzie się jeszcze lista najczęściej zapomnianych elementów.

WPROWADZENIE

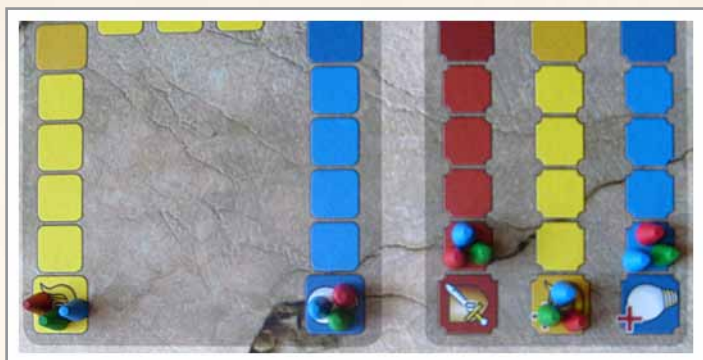
W miarę czytania proszę, szanowny czytelniku, oglądać i układać wszystko razem ze mną. Niestety, nie da rady tłumaczyć Cywilizacji w toku gry (chyba, żebyśmy siedzieli vis a vis), trzeba na początek zrozumieć czym dysponujemy na starcie, jak wygląda rozwój i dlaczego te śmieszne małe znaczniki stoją tam gdzie stoją.

Otwieramy pudełko i... co my tu mamy?

Weź do rąk pudełko z grą, tak jak ja to właśnie robię i zajrzyjmy wspólnie do środka. Niezbyt imponujący jak na klasykę heh. Wyciągamy i układamy na stole wszystko mniej więcej jak na zdjęciu. Na środku twarde plansze ze znacznikami graczy, oddzielamy też wszystkie talie od siebie. Obie talie (jasną i ciemną) z epoki III odłożysz zaraz do pudełka, w grze Zaawansowanej nie biorą bowiem one udziału. Wcześniej jednak z ciemnej talii III wyciągnij losowo 4 zielone karty i połóż obok planszy, aby każdy je widział. Z ciemnej talii A połóż natomiast na planszy losowo wybrane karty w liczbie równej liczbie graczy PLUS 2.



Przygotowanie do gry



Początkowe położenie znaczników

Od lewej: bieżący tor kultury, bieżący tor nauki, siła, przyrost kultury, przyrost nauki. Przyrost = ile produkujemy co turę.

Każdy z graczy częstuje się jedną planszą gracza w wybranym kolorze. Następnie, bierze garść żółtych i niebieskich kostek i rozmieszcza je mozolnie na wszystkich białych polach swojej planszy. Bierze też kilka kostek białych i czerwonych... Co ja tu będę opisywać, weź do ręki instrukcję i po prostu doprowadź planszę do stanu z *ilustracji ze strony 1*.

Kolory graczy mają przełożenie jedynie na kolory znaczników na torach (zdjęcie powyżej) i plansz własnych. Zbieżność innych kolorów przypadkowa.

Podsumowanie przygotowania gry znajdziesz jeszcze później, przed opisem pierwszej rundy.

Co to wszystko znaczy?

Spójrz na swoją planszę gracza. Żółte znaczniki to generalnie Ludki, niebieskie to z grubsza rzecz ujmując Zasoby. Ludki w żółtym banku to jakby terytorium, z którego będziemy czerpać nową siłę roboczą do naszej Cywilizacji. Kolejne Ludki z banku będą w trakcie gry pokonywać prostą górę z nizin na wyżyny: w pierw na pole „wolnego robotnika”, a następnie na kartę, gdzie zostaną przekształcone w Budynek lub Jednostkę wojskową.

To, jak przygotowaliśmy planszę do rozgrywki pokazuje początkowy stan naszej małej cywilizacji, którą chcemy jak najbardziej rozbudować, by w ostatecznym rozrachunku przyniosła nam najwięcej punktów KULTURY spośród wszystkich graczy. Cywilizacja to jednak gra karciana, więc oprócz opisanych znaczników nasz rozwój będzie odzwierciedlony głównie przez karty.

Przyjrzyjmy się więc kartom

Karty są podzielone na talie różnych wielkości. Kolejne talie symbolizują rozwój ludzkości, myśli technicznej i zwiększony potencjał w różnych dziedzinach. Do gry będą kolejno wchodzić talie: A (antyczna), z Epoki I i II. Na razie odłóż na bok wszystkie CIEMNE talie i skoncentruj się na JASNYCH. To z nich będziesz budować cywilizację. To one będą się pojawiać

na torze kart, to wśród nich kryją się technologie, liderzy, cuda. Na swojej planszy masz już kilka kart technologicznych. Zostały dla ułatwienia narysowane i są częścią JASNEJ TALII „A”. Rozpoczynasz bowiem grę w epoce Antyku...

Obejrzyj je teraz razem ze mną:

- **karta pomarańczowa** to karta Ustroju – to ona decyduje ILE akcji możesz podjąć. Na początku gry Ustrój Tyranii oferuje nam do wykonania w swojej turze 4 akcje cywilne (białe kostki) i 2 akcje militarne (czerwone). Kostki są po to, aby po pierwsze się nie pogubić, ile akcji posiadamy (bo na ich liczbę mogą jeszcze wpływać różne modyfikatory) i aby nie odliczać kolejnych wykonywanych akcji na palcach tylko przesuwając kosteczki na bok.

- **czerwona karta** z lewej strony to karta technologii militarnej (generalnie czerwony kolor jest zarezerwowany dla militariów). W Antyku posiadasz już słabe wojsko i Ludki na tej karcie oznaczają, iż posiadasz 1 Wojownika. Jako, że na karcie widnieje liczba „1” oznacza to, że ów Wojownik posiada taką siłę i dlatego Twój znacznik na torze siły militarnej (na planszy głównej) rozpoczyna grę na wartości „1”. Gdy w trakcie gry stworzysz kolejnego Wojownika na tej karcie to będziesz dysponował sumaryczną siłą „2” itd.

- kolejne **dwie brązowe karty** to technologie produkcyjne – to na nich będą pojawiać się niebieskie Zasoby. Na Farmach będą symbolizować Żywność, na Kopalniach Surowce. Żywność będzie potrzebna, aby pozyskać Ludka z żółtego banku na pole wolnych robotników, a Surowce, aby z tego Ludka wybudować Budynek/Jednostkę na karcie. Prosty proces, prosta droga. Na początku gry posiadasz 2 Farmy (każda będzie produkować „1” Żywność) i 2 Kopalnie (każda przynosi „1” Surowiec).

- **2 szare karty** to pierwsze Budynki Publiczne. Masz więc 1 Laboratorium (w czasach antycznych nauką zajmowali się filozofowie) i ... nie masz Świątyni. Twój lud organizuje już spotkania w grupach religijnych („wyłożona” karta pokazuje, że Twój lud już na to wpadł :), ale jeszcze nie wznosił żadnego Budynku religijnego.

Jak karty mają się do siebie, czyli „drzewka”

Dobrze sobie uświadomić, że to, co być może widziałeś już na cudzych stołach nie było kupką kart rozrzuconą w nieładzie, tylko misternie skonstruowaną cywilizacją. W toku rozgrywki będziesz pozyskiwał coraz lepsze technologie w ramach każdej dziedziny oraz pozyskiwał także zupełnie nowe. W praktyce będzie to oznaczało tworzenie tzw. drzewek technologicznych, gdzie kolejne karty w górę pochodzą z wyższych talii.

Każda karta w prawym górnym rogu ma nazwę drzewka, do którego należy, tak więc łatwo się w tym rozeznać i taką nową kartę dobrze umieścić. Drzewko może mieć „dziury” (np. karta z epoki A i nad nią II), ale nie może powtarzać żadnej

karty. W Epoce I znajdziesz pierwsze karty innych technologii, nieobecnych w antyku. Najlepiej gdybyś sobie wszystkie technologie przed rozgrywką przejrzał. Generalnie, w ramach każdej talii znajdziesz JEDNĄ nową technologię dla każdego drzewka. Ile ich będzie na sztuki zależy od liczby graczy.

Przed rozgrywką usuń z każdej jasnej talii karty opatrzone liczbą wyższą od liczby graczy. W grze 2osobowej usuń zatem karty „3+” i „4+”, a w 3osobowej usuń „4+”.

Praktycznie, celem gry jest rozwój, czyli wystawianie coraz lepszych kart i stawianie na nich coraz lepszych Budynków/Jednostek wojskowych.



I tu od razu wytłumaczenie sprawy, o której ŁATWO ZAPOMNIEĆ. Na karcie Ustroju widnieje DOMEK z liczbą (patrz: zdjęcie). Liczba ta określa ile maksymalnie Budynków (czyli żółtych kostek) może się znajdować na całym JEDNYM „DRZEWKU” każdej z technologii PUBLICZNYCH (szarych). Początkowo więc na drzewku np. Laboratoriów możesz wznieść sumarycznie 2 Budynki. Monarchia pozwala już na 3. Jeśli nie będziesz dbał o rozwój Ustroju to pomimo posiadania wielu kart dobrych technologii nie będziesz mógł na nich budować ze względu na to ograniczenie.

Wskaźniki i symbole

Po co wykładać karty kolejnych technologii i budować kolejne budynki? Ano po to, aby nasza Cywilizacja posiadała coraz większy potencjał naukowy (symbol żarówki), militarny (tarcza), kulturowy (harfa), a ludzie byli szczęśliwi (buźki na Twojej osobistej planszy).

Każdy Budynek/Jednostka wybudowana na karcie (**może być ich dowolna liczba, ale uwaga na limit budynków w drzewkach Publicznych!**) podnosi potencjał tej dziedziny, której symbol widnieje na karcie. Tak więc Twoje początkowe Laboratorium będzie co turę „produkować” 1 Żarówkę. Aby Ci o tym przypomnieć Twój znacznik na torze przyrostu nauki (na planszy głównej) znajduje się już na wartości „1”. Podobnie działa tor przyrostu kultury. Zlicza, jaki potencjał kulturowy posiada Twoja Cywilizacja, a że na początku gry nie masz żadnego Budynku na karcie z symbolem harfy to też przyrost ten wynosi ZERO. Te dwa tory nie mają żadnej innej funkcji jak zliczenie, jaki sumarycznie potencjał posiadają Twoje Budynki na różnych kartach z tymi symbolami. Zamiast co turę mozolnie to liczyć patrzysz na wartość na torze i wiesz. Bo wartości na torze modyfikujesz NA BIEŻĄCO, gdy tylko coś wybudujesz, zburzysz itd.

Każde drzewko modyfikuje konkretne wskaźniki. Tak więc wszystkie karty np. z drzewka Laboratorium wpływają na potencjał naukowy (Żarówki). Im wyższa epoka, z której pochodzi karta tym większą wartość Żarówek przynosi wybudowany na niej Budynek. Tyczy się to wszystkich drzewek. Każda Farma na wyższej karcie będzie produkować więcej Żywności itd. Na tym ostatecznie polega rozwój :)

Popatrz jeszcze raz na zdjęcie obok. Ile żarówek co turę produkują laboratoria gracza? Odp: 5 (1 x 1Ż + 2 x 2Ż). W tym momencie gry jego znacznik na torze przyrostu nauki powinien wskazywać właśnie taką wartość.

O pozostałych torach na planszy głównej opowiem za chwilę.

Słów kilka o „buźkach”, czyli torze zadowolenia, który wyjątkowo znajduje się na Twojej własnej planszy. Dzieje się tak dlatego, iż jego wartość bezpośrednio jest związana z liczbą pozostałych Ludków w żółtym sektorze i dzięki temu położeniu jest to lepiej widoczne. Na początku gry Twój lud nie jest za szczęśliwy. Jak spojrzysz na „narysowane” karty zobaczysz, że sytuacja jednak się polepszy, gdy wybudujesz pierwszą Świątynię, gdyż niesie ona ze sobą symbol buźki.

Teraz już wiesz jak na bieżąco modyfikować wartość wskaźników na planszy głównej. Przy różnych akcjach będę Ci o tym przypominąć, ale już przynajmniej wiesz, o co kaman...

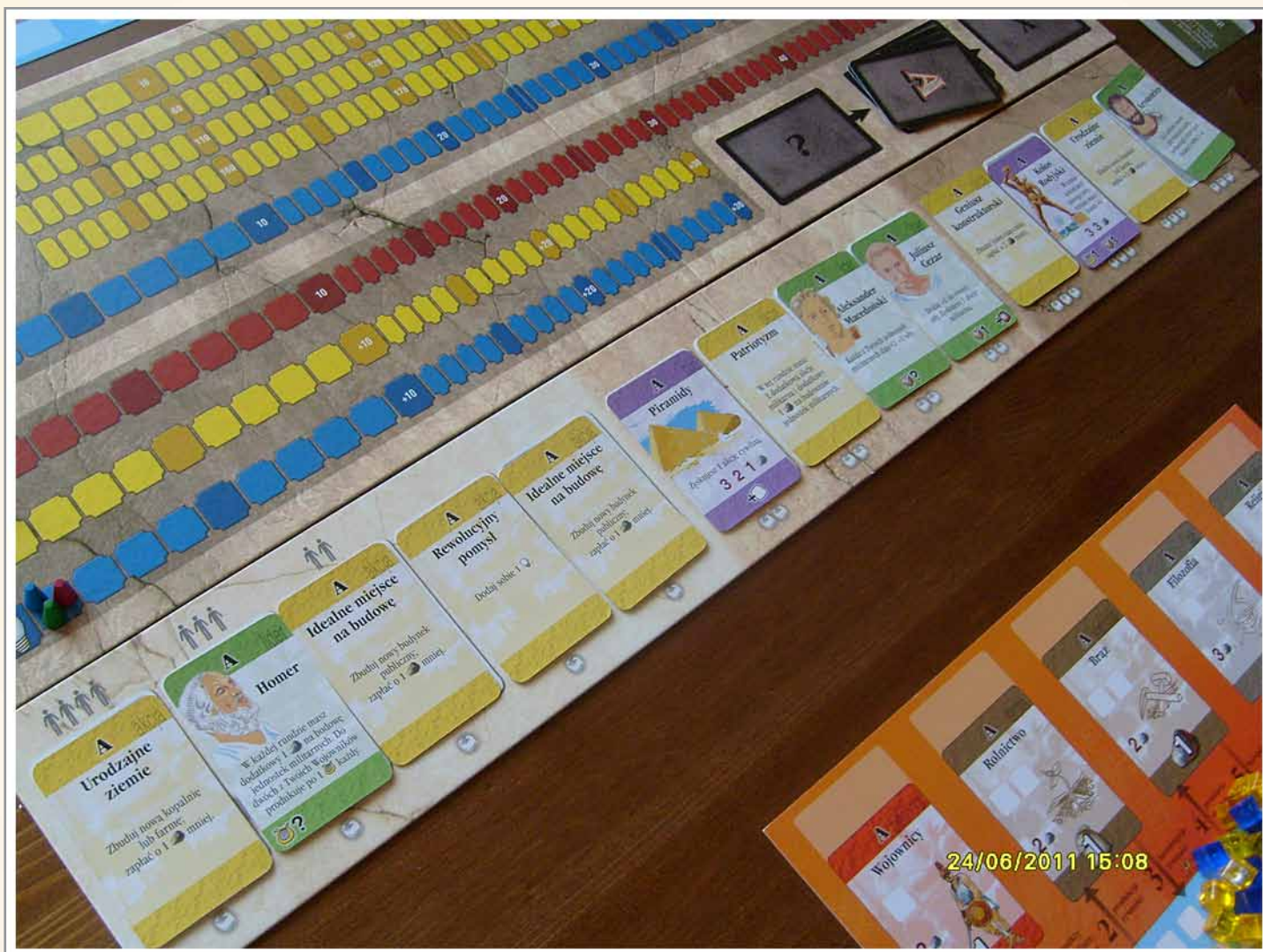
RUNDY GRY

Gra toczy się przez około 20 rund. W każdej rundzie każdy z graczy wykonuje jedną turę. Kolejność w grze się nie zmienia. Począwszy od gracza startowego (przypada mu ten fajny owalny znacznik z tłumem) w kolejności wskazówek zegara gracze wykonują swoje tury do momentu – z grubsza rzecz biorąc – aż skończą się wszystkie karty.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. przygotuj planszę główną, z torem kart oraz plansze graczy
2. przygotuj talie kart zależnie od liczby graczy (3+, 4+)
3. przygotuj 4 odkryte losowe karty wydarzeń z ciemnej talii III
4. przygotuj zakryte losowe karty wydarzeń z ciemnej talii A (l. graczy + 2)
5. wyłóż na cały tor odkryte karty z JASNEJ talii A

Zasiądź teraz ze mną czytelniku przy swojej planszy do testowej pierwszej Rundy.



Początek gry: na torze jasne karty talii A. Żółte karty akcji, zielone - liderzy, fioletowe - cuda.

Pierwsza runda przebiega inaczej od pozostałych, zdecydowanie krócej.

Gracz obrany jako startowy ma do dyspozycji tylko JEDNĄ AKCJĘ CYWILNĄ (czyli 1 białą kostkę), którą może przeznaczyć na wybór JEDNEJ karty z toru i to z sektora oznaczonego JEDNĄ białą akcją. Cały tor jest bowiem podzielony na 3 sektory: w jednym każda karta kosztuje 1 AKCJĘ, w drugim każda kosztuje 2 AKCJE, w trzecim karty kosztują aż 3 AKCJE. Tak więc gracz startowy wybiera kartę z najtańszego sektora. Teraz gracz drugi w kolejności ma do dyspozycji 2 AKCJE (2 białe kostki), za które może zakupić albo 2 karty z sektora za 1 AKCJĘ, albo 1 kartę z sektora za 2 AKCJE. Trzeci gracz posiada 3 białe kostki, za które w analogiczny sposób kupuje karty z toru i czwarty gracz 4 kostki i też dokonuje takich zakupów, na jakie go stać.

Jeśli którykolwiek z Was wybierze z toru fioletową kartę Cudu kładzie ją natychmiast obok swojej planszy. Każdą inną zakupioną kartę bierzecie po prostu do ręki.

Tak więc pierwsza runda gry polega na zakupach kart. Na końcu tej rundy następuje Faza Utrzymania, która będzie kończyła KAŻDĄ rundę już do końca rozgrywki. Przebiega ona wedle schematu opisanego na Twojej planszy.

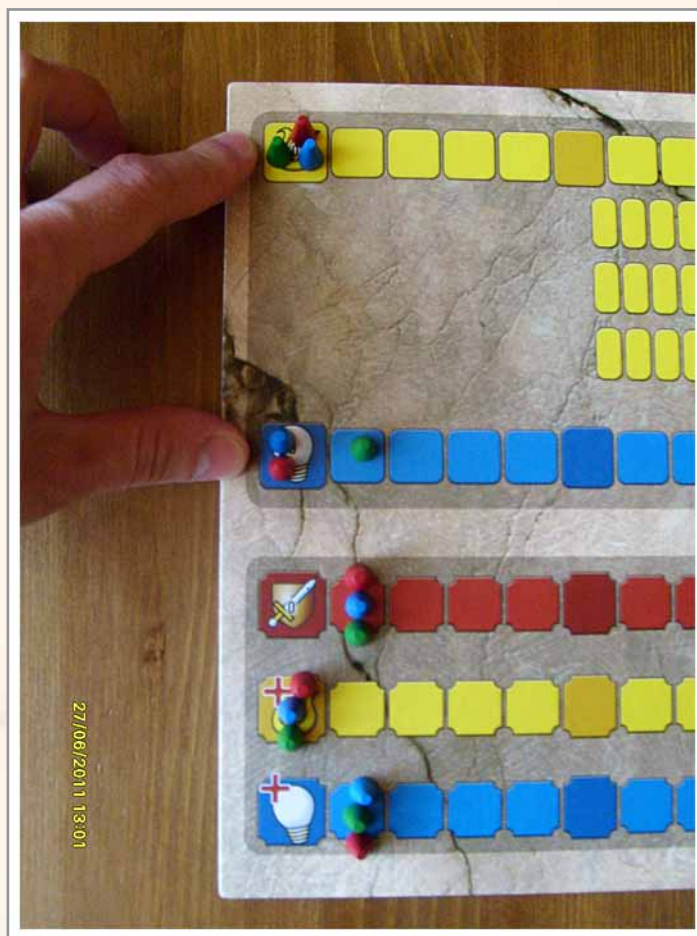


Faza utrzymania jest opisana w 5 punktach na planszy gracza.

FAZA UTRZYMANIA

Przeprowadźmy więc fazę utrzymania na koniec pierwszej rundy.

- dodaj punkty kultury i nauki. W tym momencie Twoja cywilizacja produkuje, co może. Po pierwsze produkuje kulturę, czyli przesuwasz się na tym górnym długim torze oznaczonym harfą o tyle pól, ile wynosi Twój przyrost kultury (oznaczony na tym krótszym torze z harfą, o którym już wcześniej wspominaliśmy). Na początku gry, jak już wiesz, nie masz przyrostu kultury, więc siłą rzeczy po pierwszej rundzie nic sobie tutaj nie dodasz. Teraz to samo robisz dla nauki, przesuwając znacznik na dłuższym torze z żarówką o tyle pól, ile wynosi przyrost nauki, a wynosi na razie „1” (dzięki początkowemu Laboratorium). Te dwa dłuższe torze to Liczniki bieżące posiadanych przez Ciebie punktów kultury i nauki. Tutaj zdradzę Ci pewną tajemnicę – grę wygrywa ten z graczy, który na koniec gry będzie najdalej właśnie na tym długim górnym torze kultury ;) ale nie daj się zmylić – nie możesz w swych poczynaniach skoncentrować się tylko na tym wskaźniku, gdyż być może na początku trochę odskoczysz przeciwnikom, jednak szybko przyjdzie moment, że Twoja cywilizacja zatrzyma się w rozwoju poprzez zaniedbany rozwój naukowy, a przeciwnicy nagle wystartują do przodu i będziesz oglądał jedynie ich plecy.

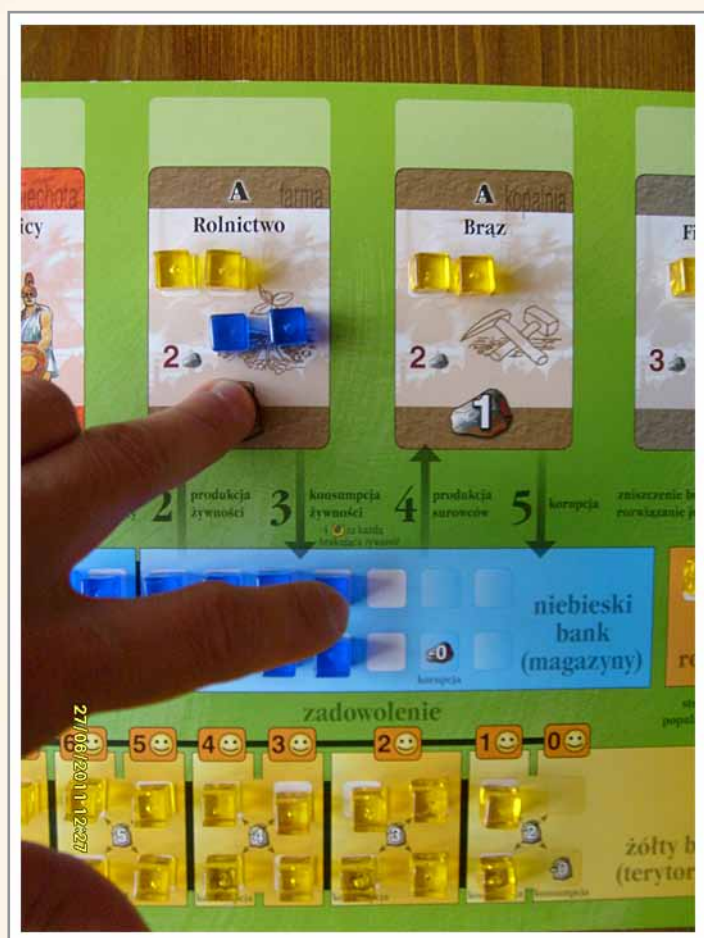


Punkt 1: dodajemy punkty nauki i kultury.

- dobieranie kart militarnych. Za każdą nieużytą akcję militarną (czerwoną kostkę) dobierz z CIEMNEJ talii aktualnie rozgrywanej epoki jedną kartę, ale nie więcej niż 3.

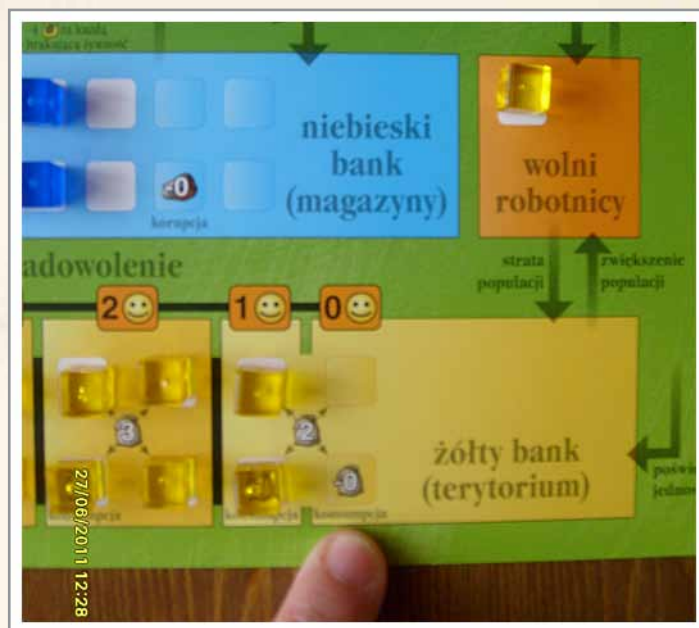
W pierwszej rundzie NIE POSIADAŁEŚ akcji militarnych, więc NIE DOBIERASZ żadnej ciemnej karty.

- produkcja Żywności. Każda Farma (żółta kostka) produkuje teraz 1 niebieską kostkę, którą pobierasz z niebieskiego banku począwszy od prawej strony. Taka niebieska kostka liczy się za tyle Żywności, ile wskazuje karta technologiczna danej Farmy. Na początku gry oznacza to 1 Żywność. Po pierwszej rundzie wyprodukowałeś zatem w sumie 2 Żywności.



Punkt 2: do każdej farmy dokładamy jeden niebieski znacznik.

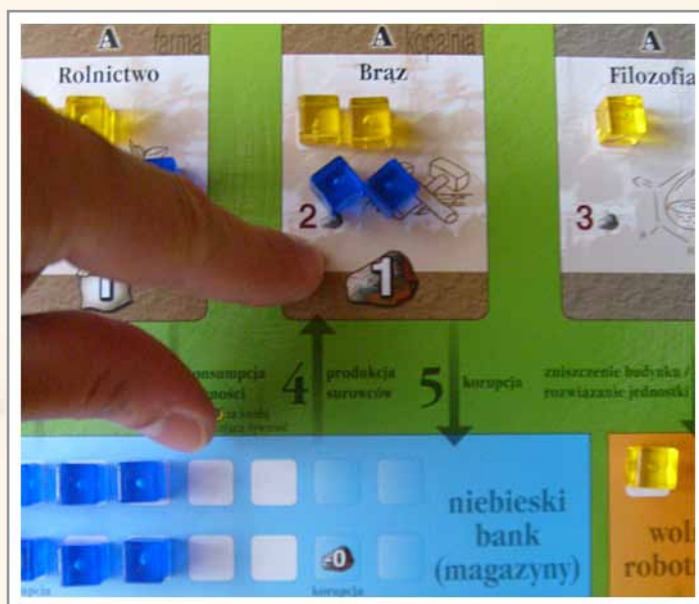
- konsumpcja Żywności. Twój lud musi jeść. Im więcej Ludków będziesz posiadał tym bardziej będzie odślaniał się dolny żółty bank, z którego je pobierasz. A tam czyhają takie minusowe woreczki z jedzeniem. Zerknij no tam teraz pod te ludki... Na początku gry żaden woreczek się jeszcze nie odślonił, ale potem musisz tego pilnować i Twój lud zje tyle z wyprodukowanej właśnie Żywności, ile wynosi najwyższa wartość odśloniętego woreczka, czyli tego odśloniętego najbardziej na lewo. Dokładnie tyle Żywności będziesz musiał zwrócić z kart Farm do niebieskiego banku. Pamiętaj w toku rozgrywki, że na różnych kartach w drzewku Farm, 1 niebieska kostka liczy się za inną ilość Żywności!



Punkt 3: sprawdzamy, ile żywności zostaje przeżartej, czyli zwróconej z Farm do niebieskiego banku

Jeśli w tym momencie nie byłbyś w stanie wyżywić swojej populacji to następuje GŁÓD i za każdą brakującą jednostkę żywności tracisz 4 pkt. kultury (z licznika bieżącego)! Ale to się raczej nie zdarza. Na ponad 50 rozgrywek zdarzyło mi się raz :)

- produkcja surowców. Teraz podobnie do Farm produkują Kopalnie. Obok każdej żółtej kostki połów niebieską wziętą ponownie z prawej strony niebieskiego sektora. Wartość każdej kostki jest ponownie określona przez wskazania karty technologicznej danej Kopalni, która ją wyprodukowała.



Punkt 4: do każdej kopalni dodajemy jeden niebieski znacznik.

- korupcja. Im więcej w toku gry będziesz produkował tym więcej znaczników będzie też ubywało z niebieskiego banku. I tam niestety też będą się odstawiały nefajne symbole korupcji. Postępujesz z nimi dokładnie w taki sam sposób jak z woreczkami w żółtym banku, z tą różnicą, że zwracasz do niebieskiego banku niebieskie kostki z kart Kopalni. Chyba jasne.

PO PIERWSZEJ RUNDZIE na szczęście, ani Twój lud nie chciał dodatkowo jeść, ani niczego nie rozkradł, więc pełni optymizmu możemy przejść do...

Rundy DRUGIEJ i kolejnych

Druga część samouczka traktuje o przebiegu gry od rundy drugiej do końca rozgrywki. Większość część tekstu to opis dostępnych akcji, kluczowego, ale prosto zbudowanego serca gry. Bez dalszych wstępów przejdźmy do rozgrywki... A Ty, człowieku, ćwicz, ćwicz, ćwicz! I nie marudź, że trudne, że dużo i ... po prostu nie marudź.



Punkt 5: sprawdzamy korupcję i zwracamy ewentualne Surowce do banku.

PRZEBIEG RUNDY

Tak więc jesteśmy po pierwszej rundzie, którą przećwiczyłeś w poprzedniej części. Teraz, przez kilka godzin gra będzie przebiegała wedle jednego schematu, acz każda kolejna runda będzie dłuższa, gdyż Twoja cywilizacja będzie się rozrastać i dawać Ci więcej możliwości. A przynajmniej powinna ;)

Przed każdą swoją turą połącz na karcie Ustroju pełną pulę przysługujących Ci kostek akcji (w rundzie drugiej są to 4 białe i 2 czerwone wynikające z Tyranii).

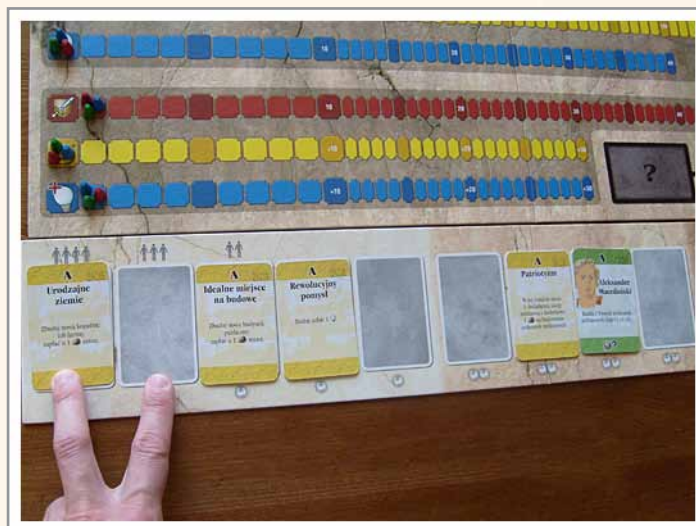
Tura każdego gracza będzie odtąd przebiegała wedle schematu:

1. Przygotowanie toru kart
2. Akcja polityczna
3. Faza akcji
4. Faza utrzymania

Ad. 1) Przygotowanie toru kart

W pierwszej rundzie zakupiliście kilka kart z toru i jest na nim trochę dziur. Od tej pory – gdy gracz (KAŻDY gracz!!!) rozpoczyna swoją turę na torze musi być komplet kart (za wyjątkiem końca gry, gdy się skończą talie). Na początku gry na ten komplet składały się, jak pamiętasz, karty z talii A. Gracz, gdy przyjdzie jego kolej, przygotowuje tor w ten sposób, że wpierv USUWA z niego karty pozostałe na miejscach oznaczonych liczbą graczy (zdj.1), następnie PRZESUWA wszystkie karty, aby zapewnić wolne miejsca i DOKŁADA nowe karty, aby zapewnić cały tor. Gracz startowy rozpoczynając DRUGĄ rundę gry dokłada nowe karty na tor dalej z talii A, jednakże każdy kolejny gracz dokłada już karty z Epoki I, nawet jeśli talia A nie została w całości wykorzystana.

To jedyny wyjątek przy dokładaniu kart. Od tego momentu dopiero gdy skończy się cała talia, należy po prostu dobierać karty z kolejnej numerycznej talii.



Przykład rozgrywki na 3 osoby.

Ad. 2) Akcja polityczna

To dla mnie osobiście najgenialniejszy patent w tej grze. Dotyczy jednak talii ciemnych kart i zasadniczo nie łączy się z pozostałą „częścią” mechaniki, więc omówię ją w trzecim odcinku. Na razie przećwiczmy rozwój Cywilizacji, interakcje zostawmy sobie na później.

Ad. 3) Faza akcji

To serce rozgrywki, najdłuższa faza i oczywiście kluczowa. Przede wszystkim PAMIĘTAJ: jeśli wykładasz nową kartę lub wznosisz nowy Budynek/Jednostkę wojskową – zastanów się, czy nie należy natychmiast zaktualizować znaczników na torach przyrostu kultury, przyrostu nauki, siły bądź zadowolenia oraz czy może przysługują Ci nowe kostki akcji lub zasobów.



Przykładowe dobra z kart: górny rząd (+1 siły i dodatkowa akcja militarna; +1 przyrostu kultury i 2pkt. zadowolenia; +2 dodatkowe znaczniki do niebieskiego banku i zwiększona produkcja, o której trzeba po prostu pamiętać w fazie produkcji). Na dole (+2 siły; dodatkowa akcja cywilna; +2 przyrostu nauki)

Zerknij teraz na Pomoc Gracza

(strona: rozgrywka zaawansowana i pełna). Jest tam lista akcji (pkt.5), jakie możesz podjąć. Z lewej strony każdego punktu widzisz, ile akcji cywilnych (białych kostek) kosztuje dana czynność. Tak więc z Pomocą w dłoni tłumaczę jak możesz rozwijać swoją cywilizację:

Wzięcie kart

Możesz wydać akcje cywilne na zakupy kart tak jak to uczyniłeś w pierwszej rundzie gry. Zależnie od sektora na torze karta kosztuje Cię 1, 2 lub 3 akcje cywilne (zsuwasz kostki z karty Ustroju odliczając zużyte akcje). Zasadniczo, możesz sobie kupić tyle kart, ile chcesz i na ile Cię stać.

Uwaga na Cuda!

- Nie możesz wziąć karty Cudu, jeśli posiadasz nieukończony jeszcze Cud na stole (*patrz: dalej*)
- Jeśli bierzesz z toru kolejną kartę Cudu (fioletowa) to kosztuje Cię ona standardową cenę za sektor PLUS 1 akcję za KAŻDY Cud, który masz już wybudowany w swojej Cywilizacji. Twój lud jest już po prostu coraz bardziej zmęczony wznoszeniem kolejnych budowli ku chwale.. ;)



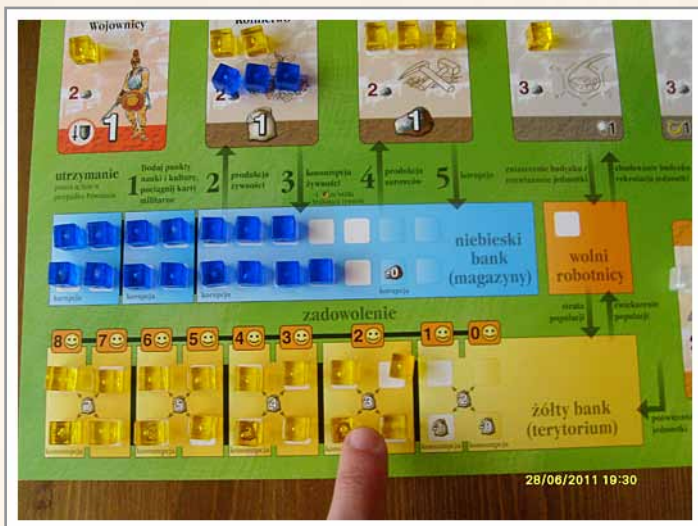
Liderzy, ustroje, technologie specjalne, militarne lub publiczne (2 ostatnie po wybudowaniu budynku/jednostki na nich) wymagają natychmiastowego zaktualizowania wartości na tych trzech torach (licznikach): przyrostu nauki, przyrostu kultury lub siły. Bądź zadowolony (ale to już na Twojej planszy).

WAŻNE: nie możesz wziąć karty z toru, jeśli miałbyś przekroczyć LIMIT kart na ręce, który wynosi tyle kart ile posiadasz AKCJI CYWILNYCH do swojej dyspozycji. Czyli w tym momencie limit wynosi 4 karty (za 4 akcje cywilne wynikające z Ustroju). Oczywiście mowa tu o liczbie przysługujących Ci akcji w OGÓLE (czyli użyte+nieużyte). Jeśli w trakcie tury powiększysz liczbę przysługujących Ci akcji (np. zmienisz ustrój, wybudujesz Piramidy) to natychmiast możesz skorzystać ze zwiększonego limitu. Wystarczy też zagrać jakąś kartę, aby zwolnić miejsce na ręce i znów móc dobrać nową :)

Zwiększenie populacji

Tak nazywa się pozyskanie Ludka z żółtego banku i wcielenie go do swojego państewka. Czyni się to poprzez wyżywienie delikwenta: musisz oddać do niebieskiego banku tyle Żywności z kart Farm ile wskazuje sektor, z którego pochodzi Ludek. Następnie przesuwasz go na pole „wolnych robotników” (na tym polu może stać dowolna liczba ludków). Oznacza to, że ludek wkroczył na Twoje tereny, ale jeszcze nie podjął pracy.

Kostki z żółtego i niebieskiego banku zawsze należy brać od prawej strony, od góry kolumny, aby symbole korupcji i konsumpcji odstaniały się jak najpóźniej. Zwracać je zaś należy dokładnie w przeciwnej kolejności.



Wcielenia tego ludka w poczet wolnych robotników wymaga wyżywienia 3 jednostkami Żywności, które należy zwrócić z kart Farm do niebieskiego banku

Budowa Farmy, Kopalni lub Budynku

Ludek właśnie podejmuje pracę. Oddajesz do niebieskiego banku tyle Surowców z kart Kopalni, ile wskazuje KOSZT budowy na danej karcie technologicznej i przesuwasz tam ludka z pola wolnych robotników. Ludek może zostać nową Farmą, nową Kopalnią lub nowym budynkiem Publicznym.

Natychmiast zwiększ wartość znaczników na torach odpowiadających symbolom na karcie Budynku Publicznego, na której wzniosłeś nowy Budynek!!



Budowa nowej Kopalni (przesunięcie ludka) na tej karcie kosztuje 2 Surowce, które oddajesz z kart Kopalni do niebieskiego banku.

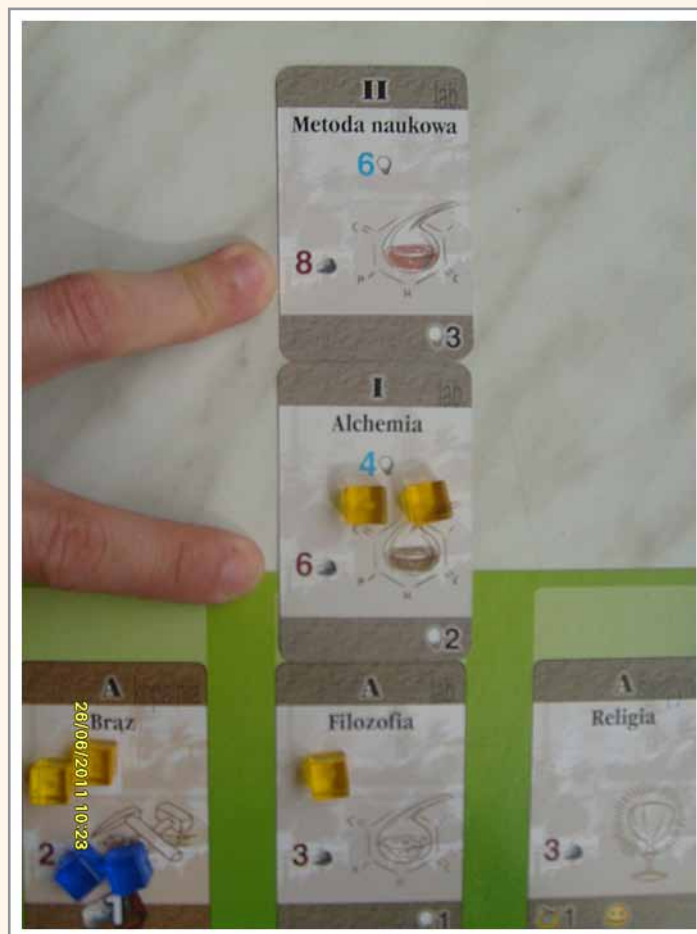
Przećwicz to teraz, bo jest to w zasadzie podstawowa para akcji, proces, który najczęściej będziesz powtarzał, rdzeń mechaniki: karmisz Ludka Żywnością i przesuwasz na pole wolnych robotników (biała kostka akcji na bok), teraz oddajesz

Surowce i przesuwasz go na docelową kartę (druga biała kostka akcji na bok). No i przesuwasz wskaźniki na torach. Przećwiczone?

Ulepszenie...

Możesz się rozwijać nie tylko poprzez budowę nowych obiektów, ale i poprzez ulepszanie już istniejących. Ulepszenie zachodzi w ramach danego drzewka i polega na przesunięciu Budynku z niższej karty na dowolną wyższą pokrywając różnicę w KOSZTACH budowy.

Natychmiast zwiększ wartość znaczników (O RÓŻNICĘ) na torach odpowiadających symbolom na karcie!!



Zapłać różnicę w koszcie Surowców. Uaktualnij znaczniki na odpowiednim torze (tutaj: naukowym).

Zniszczenie...

Czasem będzie Ci koniecznie potrzebny wolny Ludek, tymczasem nie będziesz miał możliwości pozyskać nowego np. z powodu braku Żywności. Wtedy rozwiązaniem jest zniszczenie jakiegoś Budynku. Zsuwasz zatem Ludka z wybranej karty z powrotem na pole wolnych robotników i masz go do dyspozycji, niestety, nie odzyskujesz żadnych Surowców.

Natychmiast zmniejsz wartość znaczników na torach odpowiadających symbolom na karcie, z której usunąłeś Budynek!!

Budowa etapu Cudu świata

Na każdym cudzie widnieją co najmniej 2 duże liczby. Każda z nich określa ile SUROWCÓW musisz zużyć, aby wybudować symbolizowany przez tę liczbę etap cudu. Np. cud na zdjęciu wymaga kolejno 4 i 4 SUROWCÓW dostarczonych w 2 etapach. Za jedną akcję przesuwasz więc 4 SUROWCE z kart Kopalni z powrotem do niebieskiego banku, ALE jedną z tych niebieskich kostek umieszczasz nie w banku, a na karcie cudu zakrywając nią wybudowany etap. Oba etapy można wybudować w jednej turze, albo możesz taki cud budować dłuuuuuugo, albo i jeszcze dłużej. Są też karty pozwalające oszczędzać akcje i budować w ramach jednej więcej etapów. Dopiero jak WYBUDUJESZ cały cud, zdejmujesz leżące na nim znaczniki i zwracasz je do niebieskiego banku. I też DOPIERO WTEDY cud zaczyna działać i to zaczyna natychmiast.

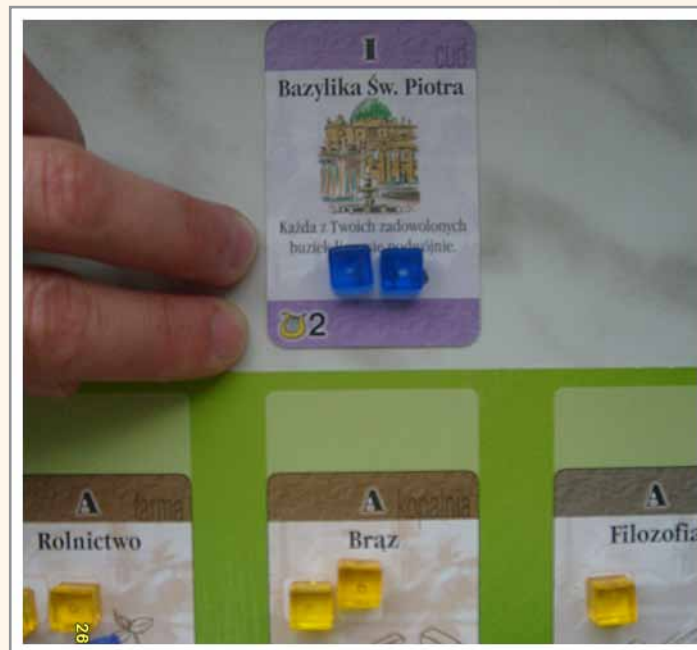
Natychmiast zmień wartość znaczników na torach odpowiadających symbolom na karcie wybudowanego cudu!!

Cud może przynieść Ci także korzyści inne niż zmiana wartości znaczników, np. dodatkowe akcje, tak jak Kreml, który oferuje Ci dodatkową akcję cywilną i militarną, (ale zmniejsza za to poziom Zadowolenia). Dokładasz wtedy po jednym znaczniku białym i czerwonym na swoją kartę Ustroju i od razu możesz z tych akcji skorzystać!

Generalnie, zawsze po otrzymaniu czegoś możesz tego NATYCHMIAST używać (za wyjątkiem żółtych kart akcji, patrz: dalej).



3 surowce wracają do banku, jeden zakrywa wybudowany właśnie etap cudu.



Po ponownym uzbieraniu 4 surowców i wybudowaniu drugiego etapu cud ukończony! Dwie niebieskie kostki wrócą zaraz do banku a gracz zwiększy przyrost kultury i zadowolenia (zgodnie z tekstem)



Bazylikę budujemy w dwóch etapach, każdy wymagający 4 surowców.

Wprowadzenie lidera do gry

To najbardziej skomplikowana akcja w grze. Polega na wyłożeniu karty lidera obok swojej planszy. Uff...

Natychmiast wprowadź w życie zmiany, które przyniósł ze sobą lider! A o tych mniej konkretnych (specjalne działanie w określonych sytuacjach) musisz po prostu pamiętać :)

UWAGA: Z każdej epoki możesz WZIĄĆ z toru kart tylko jednego lidera. Tak więc, nie tylko nie możesz zmienić jednego lidera na innego z tej samej epoki, ale nawet jeśli masz lidera na ręce to nie możesz wziąć innego z tej samej epoki, bo np. wolisz jednak tego niż tamtego wziętego wcześniej. Koniec kropka, pozamiatane, przepadło...

Zagranie karty technologii

Karty technologii to wszystkie karty, które posiadają KOSZT W ŻARÓWKACH. Brzmi nielogicznie? Sam zobaczysz, że będziesz tak mówić już po pierwszej rozgrywce ;) Aby zagrać taką kartę nie wystarczy więc zużyć białą kostkę akcji, musisz jeszcze za wystawienie karty zapłacić odejmując wskazaną liczbę punktów nauki na tym dłuższym (bieżącym) torze naukowym. Większość kart technologii to karty będące częścią drzewek (szare, brązowe, czerwone). Są jednak jeszcze technologie specjalne (niebieskie) no i jakże ważne Ustroje.



Drzewka technologii specjalnych: określają je rysunki, a nie nazwy.



Za WYSTAWIENIE tych kart płacimy żarówkami :) dlatego żarówki są tak ważne!

Niebieskie technologie specjalne

Teoretycznie istnieją 4 drzewka specjalnych technologii, zupełnie jak z każdym innym rodzajem. Praktycznie różnią się tym, że nie buduje się z nich drzewek tylko starszą ZAMIENIA na nowszą. Tak więc, modyfikując wskaźniki na torach pamiętaj, aby nie dodać sobie całości wartości z nowej karty, a jedynie RÓŻNICĘ pomiędzy nimi! Druga istotna różnica to fakt, że technologie działają OD RAZU po wyłożeniu i NIE BUDUJE się na nich budynków. Tak więc wartość na karcie jest jednokrotna.

Pomarańczowe karty Ustrojów

Po pierwsze, gdy wprowadzasz do gry nowe Ustrój, usuwasz stary. Pamiętaj o zmianie wskaźników! Podobnie jak wyżej, uważaj na różnice w wartościach, liczbie akcji itp. Nowy ustrój wprowadzasz przede wszystkim po to, aby zwiększyć liczbę dostępnych akcji w turze i zwiększyć limit budynków w szarych drzewkach Publicznych. Ale niektóre ustroje oferują też inne zmiany. Ustrój zmienia się na 2 sposoby:

- typowy, bardziej preferowany – płacąc za nowy liczbą żarówek w nawiasie (większa wartość) i już. Kosztuje to zwyczajową jedną akcję.
- Przeprowadzając REWOLUCJĘ – mniej preferowana, ale czasem konieczna – gdy płacisz za nowy ustrój mniejszą liczbą żarówek (hura!), ale kosztuje Cię to WSZYSTKIE posiadane akcje cywilne. Innymi słowy, jest to wtedy jedna jedyna akcja jaką wykonasz na całą swoją fazę akcji (ale kiszka...). nie możesz zrobić nic innego, bo po prostu zużyłeś na to wszystkie przysługujące Ci w tej turze białe kostki.



Monarchia pozwoli Ci zwiększyć liczbę akcji oraz budynków na drzewkach technologii publicznych



Zapanowała monarchia, od razu masz do dyspozycji nowe kostki akcji i większy limit budynków

Zagranie karty akcji

Żółte karty akcji oferują konkretne namacalne jednorazowe korzyści. Po zagranie karty po prostu ją odrzucasz. W grze występuje tylko kilka rodzajów kart akcji, z epoki na epokę coraz lepszych. Niektóre z nich ZAWIERAJĄ w sobie INNĄ akcję, np. Zapasy Żywności „Zwiększ swoją populację za pełną cenę; następnie wyprodukuj 3 żywności”. Zagrywając taką kartę nie musisz dodatkowo wykonywać akcji zwiększenia populacji (co normalnie kosztuje białą kostkę). Po prostu za jedną akcję wykonujesz zmodyfikowaną przez żółtą kartę akcję zwiększenia populacji. Podobnie działają karty: Przełom Technologiczny, Szybka Modernizacja, Urodzajne Ziemie, Geniusz Konstruktorski, Idealne Miejsce na Budowę.

UWAGA: Żółtej karty nie możesz zagrać w turze, w której wzięłeś ją z toru kart!!



Po lewej „zwykła” akcja, po prawej akcja „zawierająca w sobie inną akcję”. I jedna i druga wymaga zużycia jednej białej kostki akcji.

*Ech, zaschło mi w gardle... Tylko kilka akcji, a ile pisania!
No to jeszcze ...*

AKCJE MILITARNE

To będzie krótka piłka. Cóż można począć z czerwonymi kostkami akcji? Kilka podobnych rzeczy do tych, które perfekcyjnie opanowałeś z samego opisu powyżej. Za każdą czerwoną kostkę możesz przeprowadzić:

Rekrutację jednostki wojskowej – to nic innego jak „zbudowanie budynku” tylko że na czerwonej karcie i odbywa się dokładnie jak opisałam gdzieś kilometr wyżej w akcjach cywilnych...

Ulepszenie jednostki – jak ulepszenie budynku, no more comments...

Rozwiązanie jednostki – jak zniszczenie...

Po każdej z powyższych akcji natychmiast zmień wartość swojej siły militarnej na torze!!

Zagranie karty taktyki – jak... a nie, to nowe jest ;)

Ciemnoczerwone karty taktyki

To jedyne karty z CIEMNEJ talii, jakie zagrywa się w fazie akcji, a nie w ramach akcji politycznej. To między innymi karty taktyki będziesz pozyskiwał dobierając ciemne karty militarne w fazie utrzymania.

Twoja armia może być silniejsza niż sumaryczna wartość siły poszczególnych jednostek. Jeśli twoje wojsko pójdzie w bój w jakimś szyku innym niż „kupą mości panowie” to po prostu zastosowana „taktyka” przełoży się na większą skuteczność. W praktyce wygląda to tak, że na karcie widnieją symbole określonych formacji. Jeśli posiadasz grupę Jednostek (żółtych kostek) odpowiadającą tym symbolom to możesz zastosować taką kartę taktyki i DODACЬ sobie do siły militarnej na torze wartość karty. Jeśli posiadasz więcej takich grup to każda walczy w tej taktyce, więc dodajesz sobie wielokrotność wartości karty.

Musisz jednak uważać na karty taktyki z epoki II (posiadają dwie wartości siły), gdyż za modernizacją organizacją Twojego wojska musi jeszcze iść modernizacja sprzętu (patrz zdjęcia). No bo jak, z widłami na czołgi? ;)

Kartę taktyki, podobnie jak kartę Ustroju czy lidera możesz mieć tylko JEDNĄ na stole w danym momencie. Jeśli zagrasz nową taktykę starą usuwasz automatycznie z gry. Jeśli ubył Ci wojska to nie musisz usuwać karty z pola gry, po prostu taktyka „nie działa” i zmień jedynie wartość siły na torze. Gdy odzyskasz wojsko bonus z karty zacznie ponownie działać. Co więcej! Możesz zagrać kartę taktyki nie posiadając jeszcze wymaganej formacji! Ot tak po prostu, na przyszłość :)

POPRZEZ WIEKI



Dwie pary piechur-konny walczą jako "armia średniowieczna", czyli gracz dolicza sobie podwójny bonus do siły: 2x2



3 jednostki piechoty walczą jako "legion". Gracz zyska dodatkową siłę +2.



Żadna jednostka nie jest starsza od samej taktyki więcej niż o 1 epokę. Gracz otrzymuje więc większy bonus do siły (+6).



Wystarczy jedna jednostka starsza od taktyki o więcej niż 1 epokę, aby gracz mógł skorzystać już tylko z mniejszego bonusu (+3).

Ad.4) Faza utrzymania

W której przeprowadzasz wszystko jak po pierwszej rundzie, włączając DOBRANIE tyłu kart z ciemnej talii aktualnej epoki, ile czerwonych kostek akcji militarnych NIE UŻYŁEŚ, ale nie więcej niż 3. Jest jednak pewien problem. Nie chcesz być despota. Despotyzm się nie sprawdza na dłuższą metę. Zmuszanie ludzi do pracy, nie dając im w zamian niczego w końcu skończy się źle. Twój lud musi być szczęśliwy, aby pracować. Jeśli nie będzie – będzie strajkował, co w grze nosi nazwę Powstania.

A podczas powstania POMIJA SIĘ fazę utrzymania. Lud zamiast pracować wyszedł na ulice...

Kiedy następuje powstanie? Miejmy nadzieję, że w Twojej cywilizacji nigdy. Bo jest to absolutna katastrofa. Wyobraź sobie – na nową turę Twoje farmy i kopalnie nie wyprodukowały żadnych zasobów, na torach nie przybyło Ci ani punktów nauki ani kultury. Nie możesz do tego dopuścić! A żeby nie dopuścić musisz dbać o odpowiedni poziom Zadowolenia na torze „buziek” na Twojej planszy.

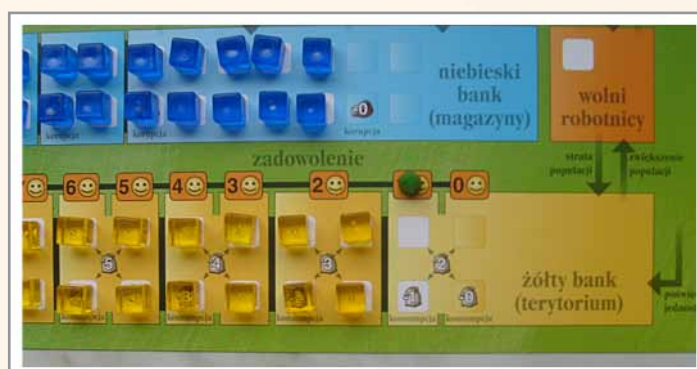
POZIOM ZADOWOLENIA

Nad żółtym bankiem na Twojej planszy znajduje się tor poziomu zadowolenia. Na początku gry wynosi ZERO i wzrasta o 1 za każdy symbol „buzki” na kartach, dokładnie tak samo jak inne wskaźniki. Tor odzwierciedla po prostu bieżący poziom zadowolenia (tak jak wskaźnik Siły) i zadowolenia „nie produkuje” się co turę, ani nic z tych rzeczy :)

Zasada jest taka: poziom zadowolenia w momencie GDY PRZYSTĘPUJESZ DO FAZY UTRZYMANIA musi być przynajmniej w tej samej linii co skrajna lewa całkowicie opustoszała kolumna ludków. Może być oczywiście większy (bardziej na lewo), ale raczej nie mniejszy.



Tak już nie jest okey.



Tak znowu jest okey.



Tak jest jeszcze bardziej okey.

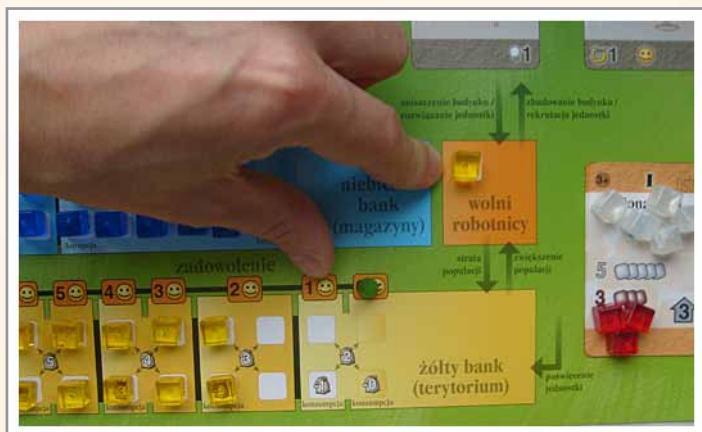


Tak jest okey.



Poziom 2 obejmuje 2 kolumny, więc tak jest wciąż okey.

Napisałam „raczej nie mniejszy”, gdyż jest pewna alternatywa: możesz umieścić wolnego robotnika na torze buziek nad odsoniętą kolumną. Jest on tzw. Zabawiaczem, który dostarcza rozrywki ludowi i dzięki temu nie dojdzie do powstania. Możesz tak zrobić nawet z kilkoma robotnikami, jeśli poziom zadowolenia jest drastycznie niski w porównaniu z pustkami w żółtym banku. Zabawiacze są nadal traktowani jako wolni robotnicy w każdym rozumieniu tego określenia i w kolejnej turze np. mogą zostać „budynkiem”.



Wolny robotnik chwilowo parający się zabawianiem populacji

Jeśli jednak nie uda się utrzymać zadowolenia na odpowiednim poziomie i na dodatek nikt Twego ludu nie zabawia to NIE PRZYSTĘPUJESZ do fazy utrzymania. Pomijasz wszystkie 5 punktów. Strrrrrrrrraszne.....

Tyle na temat rozwoju Cywilizacji. I jak, bolało? Mówiłam, że Cywilizacja to prosta gra. Zapewne miałeś okazję widzieć grupę pochylonych nad stołem nieogolonych mężczyzn i kobiet, którzy przez kilka godzin w skupieniu przesuwali kosteczki... Od teraz będziesz jednym z nich!

Odetchnij głęboko, rozprostuj plecy, zjedz coś wreszcie (!) i idź do ubikacji, bo na koniec, trochę przydługi, ale jednak koniec – opowiem Ci o mojej ukochanej ... **akcji politycznej**.

Ostatnia część samouczka uczy rozgrywania Akcji Politycznej oraz prezentuje początek przykładowej rozgrywki, listę niezapominajek (czyli, o czym wypadłoby pamiętać) oraz kilka ogólnych uwag strategicznych.

Akcja polityczna to druga faza tury gracza. Po przygotowaniu toru kart (faza 1) możesz wykonać JEDNĄ i tylko jedną akcję polityczną (za długie, niech będzie – AP). Tu kryje się główna interakcja w grze. I nie słuchaj tych, którzy twierdzą, że w Cywilizacji interakcji nie ma. ONI się mylą. W ramach AP zazwyczaj zagrywasz jedną ciemną kartę militarną z ręki.



Rodzaje kart militarnych

Widoczna na zdjęciu czarna karta wojny jest jedną z kilku, które w rozgrywce ZAAWANSOWANEJ należy USUNAĆ z gry. Toczenie wojen to jedna z tych rzeczy, których nauczysz się za niedługo sam rozpoczynając przygodę z rozgrywką na poziomie pełnym.

Nie musisz czytać całego poniższego opisu. Po dociągnięciu ciemnych kart zerknij na opis tych, które dociągnąłeś, abyś wiedział, co możesz z nimi zrobić. Opisy dotyczą w kolejności zagrywania:

1. Zielonych kart
2. Brązowych kart
3. Niebieskich kart

PRZYPOMNIENIE: karty militarne dobierasz w Fazie Utrzymania (patrz: Przykładowa Rozgrywka poniżej).

Jeśli dociągnąłeś ciemnoczerwoną kartę taktyki – przypomnij sobie jak jest używana w Fazie Akcji

Jeśli dociągnąłeś dwukolorową kartę obrony/kolonizacji – na razie nie zawracaj sobie nią głowy. Gracz, który zagra agresję (brązową) lub odkryje Terytorium (zielone) powie Ci, co możesz z nią zrobić.

Proponuję, aby każdy z graczy otrzymał wydrukowaną następną sekcję i sam sprawdzał, co może zrobić z dociągniętą ciemną kartą. Jeśli będzie to angażowało innych graczy – wytłumaczy im, o co chodzi w momencie, gdy zdecyduje się ją zagrać.

Akcja polityczna jest opcjonalna. Czasem nie będziesz mógł, lub po prostu nie będziesz chciał jej zagrać.

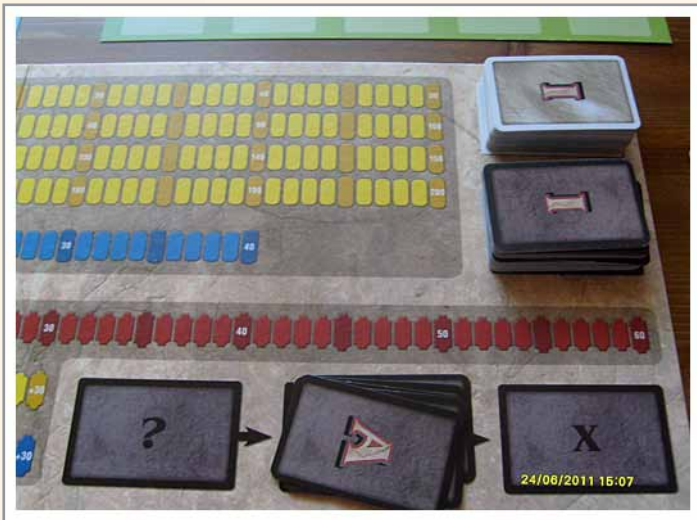
AKCJA POLITYCZNA

1) Zagranie (zielonej karty) Wydarzenia lub Terytorium

Na planszy głównej znajdują się 3 ciemne pola symbolizujące przyszłość, terażniejszość i przeszłość. Karty wydarzeń działają przechodząc na kolejne pola (ostatecznie czas płynie) i fabularnie rzecz ujmując polegają na tym, że Twój lud podjął pewne działania, które w przyszłości zaowocują (dobrze lub źle...). Innymi słowy: kładziesz kartę, żeby za jakiś czas ją rozegrać. Wydarzenia działają więc z opóźnieniem.

PRZYPOMNIENIE: Na początku gry policz graczy, dodaj 2 i tyle zakrytych, losowo dobranych, ciemnych kart z talii A umieść na środkowym polu (to terażniejszość = pole wydarzeń aktualnych). Zauważysz, że akurat w Antyku spadała na ludzi sama manna nieba... Ale to tylko w Antyku.

Jeśli w ramach AP chcesz zagrać zieloną kartę to kładziesz ją zakrytą na pole Przyszłych wydarzeń (lewe pole).



Pola od lewej: przyszłych wydarzeń, aktualnych wyd., przeszłych wyd.

Dzięki temu tylko Ty wiesz, co w niedalekiej przyszłości się wydarzy. Za ten cenny wkład w rozwój ludzkości natychmiast otrzymujesz liczbę punktów kultury (czyli na dłuższym torze) odpowiadającą numerowi EPOKI, z której pochodziła karta (z Epoki I zatem 1 pkt., z Epoki II – 2 pkt.). Następnie, OD RAZU ODKRYWASZ WIERZCHNIĄ KARTĘ z pola Aktualnych wydarzeń, odczytujesz ją i rozgrywasz. Jeśli odkryłeś:

Wydarzenie

(po rozegraniu odłóż kartę na pole wydarzeń Przeszłych)

- wydarzenia mogą dotyczyć wszystkich, np. nakazując nagłą produkcję żywności, czy surowców
- wydarzenia mogą dotyczyć najsilniejszych/najslabszych cywilizacji (oj, często to się zdarza, więc nie

warto być najslabszym!). Przez naj... rozumiemy cywilizację o aktualnie naj... sile militarnej (wartość na torze). Jeśli jest remis uznaje się, że silniejsza jest cywilizacja gracza rozgrywającego aktualnie turę lub tego z remisujących, który swoją turę będzie rozgrywał szybciej. W grze 2osobowej jest tylko jedna cywilizacja naj...

- jeśli wydarzenie nakazuje Ci „zwiększyć populację” to oznacza to przesunięcie ludka z żółtego banku na pole wolnych robotników, ot tak, za frico

- jeśli wydarzenie nakazuje Ci „zmniejszyć populację” robisz dokładnie odwrotnie. Gorzej, jeśli nie masz wolnego robotnika. Wtedy musisz zniszczyć jakiś budynek/jednostkę, aby zwrócić żółtą kostkę do banku.

Populacja – to wszystkie żółte kostki, które znajdują się poza żółtym bankiem (budynki, jednostki, wolni robotnicy)

Terytorium

(kartę zdobywa jeden z graczy lub – jeśli żaden nie reflektuje – zostaje odłożona na pole wyd. Przeszłych)

Jeśli z pola Aktualnych wydarzeń odkryłeś Terytorium odbywa się LICYTACJA. Gracz, który licytację wygra (i tylko on) MUSI ponieść wylicytowane koszty i dodać Terytorium do swojej cywilizacji (położyć obok planszy). Skorzysta na tym dwójako: każde Terytorium oferuje stały bonus (zmień natychmiast wskaźniki, dodaj znaczniki itp!!) oraz bonus jednorazowy w momencie jej zdobycia. Jeśli kiedykolwiek miałbyś stracić Terytorium to tracisz już tylko ów stały bonus (zmień... Ty już wiesz co ;)

Przebieg licytacji:

począwszy od gracza, który odkrył Terytorium licytujecie



Terytorium: gracz zwiększa populację (na środku karty - bonus jednorazowy) oraz dodaje do żółtego banku 2 nowe ludki (na dole - stały bonus).

się w standardowe kóleczko na siłę wysyłanych na to Terytorium Jednostek wojskowych. Czyli deklarujecie sumaryczną siłę, na jaką jesteście skłonni poświęcić (= zdjąć z kart) posiadane Jednostki. Możecie do deklarowanej siły dodać BONUSY m.in. z ciemnych kart obrony/kolonizacji (korzystacie wtedy z tej drugiej funkcji karty). Podczas licytacji nie musicie pokazywać, co do licytowanej siły wliczacie, jakie karty bonusowe macie na ręce itp. Gracze kolejno przebijają (deklarują większą siłę) lub pasują, aż zostanie jeden (jak to licytacja). Musi on zwrócić do żółtego banku Jednostki i odrzucić ewentualne karty BONUSU kolonizacyjnego o sumarycznej sile (równej lub większej), jaką wylicytował. Uważaj, czy zlikwidowane Jednostki nie zniwelowały taktyki i w ogóle, jak zwykle, zmień wartości wskaźników na torze siły militarnej.

UWAGA:

- jeśli poświęcane jednostki spełniają wymagania karty taktyki, to wyruszają na kolonizację razem z bonusem z niej wynikającym

- bonusy kolonizacyjne mogą także pochodzić z technologii specjalnych, liderów lub cudów

- gracz może zaliczyć nawet większość siły bonusami kolonizacyjnymi, ale zawsze musi wysłać co najmniej JEDNĄ JEDNOSTKĘ (jedną żółtą kostkę). Ostatecznie, ktoś na to terytorium musi pojechać... Nie ma zatem bata, zwycięzca terytorium zawsze osłabi swoją siłę militarną, a to bywa ryzykowne, szczególnie jeśli stało się to nie w jego turze!

Fajny przykład z licytacją o to samo terytorium co na zdjęciu poniżej znajdziesz w oryginalnej instrukcji na str. 13.



Gracz wygrywa licytację deklarując 12 siły kolonizacyjnej. Uzyskał ją poświęcając 2 piechurów i konnego (+5), którzy wyruszyli "falangą" (+3). Gracz użył karty bonusu (+1) oraz wliczył stałe posiadane bonusy z Kolosa (+1) oraz Kartografii (+2). Graczowi pozostał więc tylko 1 piechur o sile 1, gdyż reszta wróciła do żółtego banku, a taktyka przestała działać.

Jeśli rozegraliście ostatnią kartę z pola Aktualnych wydarzeń to przetasujecie karty z pola wydarzeń przyszłych i połóżcie na polu Aktualnych. W ten sposób wydarzenia i terytoria, które potajemnie zagraliście zaczną od tej chwili pojawiać się w grze. Jeśli wśród nich znajdują się karty z różnych epok to po przetasowaniu należy ułożyć je chronologicznie, czyli te z epok wcześniejszych na górze.

2) Zagranie (brązowej karty) agresji

Jeśli nie jesteś silniejszy chociaż o 1 punkt siły militarnej od jakiegoś gracza, to zagranie agresji jest bez sensu...

Ale jeśli jest ktoś słabszy to:

Wybierasz przeciwnika, płacisz zaznaczony na karcie koszt w akcjach militarnych (czerwone kostki na bok) i atakujesz! Polega to na jednokrotnym zadeklarowaniu siły, z jaką atakujesz, a na tę siłę składa się:

(atak) Twoja siła militarna na torze + siła z poświęcanych Jednostek (tak jak podczas licytacji o Terytorium, ale oczywiście bez bonusów kolon. bo to już inna wyprawa :).

Fabularnie można by rzec, że takie poświęcane Jednostki to żołnierze, którzy atakują z taką dziką samobójczą furją, że oprócz iż wliczają się jako siła armii (na torze) to dodatkowo przybywa im siły kamikaze. Gdy zadeklarujesz siłę ataku obrońca musi co najmniej ją WYRÓWNAĆ aby się obronić. Ma jednak większe pole manewru. Zlicza bowiem:

(obrona) jego siłę militarną na torze + siłę z poświęcanych Jednostek + BONUSY z kart obrony/kolonizacji (biorąc tym razem pod uwagę ich pierwszą funkcję).

Jeśli zaatakowany się obronił NIC się nie dzieje. Jeśli się nie obronił – realizujesz swoje Victory zgodnie z opisem na karcie. Bez względu na wynik wszystkie poświęcane jednostki po obu walczących stronach muszą wrócić do żółtego banku, a siła militarna zostać skorygowana na torach.

3) Zagranie (niebieskiej karty) paktu

W grze dwuosobowej NIE MA paktów i należy je usunąć z ciemnych talii przed rozgrywką.

W ramach AP możesz zaproponować konkretnemu graczowi zawiązanie paktu. Obejrzyj sobie kilka kart paktów. Jeśli pakt określa różne role graczy (A i B) musisz zaproponować także konkretną rolę. Nie ma żadnych negocjacji, gracz albo się zgadza na Twoją propozycję, albo nie i kartę zatrzymujesz na ręce, a cała AP się w tym momencie kończy.

Jeśli jednak gracz zgodził się zawrzeć pakt, kładziesz kartę przed sobą, a na niej małe znaczki A i B w odpowiednich kolorach graczy, aby przypominały kto zawiązał pakt i jaką przyjął rolę.

Gracz może mieć przed sobą tylko jeden pakt, ale równocześnie może się zgodzić na propozycje innych graczy, gdyż zaproponowane przez nich paki będą leżeć przed nimi.

Mając przed sobą pakt możesz zaproponować jakiemuś graczowi kolejny, lecz w przypadku jego akceptacji natychmiast przestaje obowiązywać dotychczasowy (odrzucaś go na stos kart zużytych). Jeśli nowy nie zostanie zaakceptowany to stary pakt nadal obowiązuje.

4) Zerwanie paktu

Możesz wykorzystać AP, aby zerwać jakikolwiek pakt, którego jesteś częścią. Natychmiast przestaje on obowiązywać i kartę odrzuca się na stos kart zużytych obok planszy.

Z akcji politycznej możesz, jak wiesz, zrezygnować. Niemniej, zawsze w tym momencie (na koniec FAZY 2) musisz sprawdzić, czy liczba posiadanych na ręce kart militarnych (ciemnych) nie przewyższa LIMITU. Tak, tak, tu też jest limit i obowiązuje właśnie w tej chwili – PO AKCJI POLITYCZNEJ, przeprowadzonej bądź nie. Do tego momentu limit Cię nie interesował, mogłeś go swobodnie przekraczać. Limit jest równy liczbie przysługujących Ci w tej rundzie akcji, ale tym razem MILITARNYCH (czerwonych). Nadwyżkę kart po prostu odrzucaś na stos kart zużytych.

Jeśli w trakcie epoki skończą się karty militarne należy przetasować stos kart zużytych (bez kart na polu wyd. Przeszłych) i uformować nową talię. Ale nie zdarza się to często.

I to wszystko, co możesz zrobić ze swoją akcją polityczną. Być może wyda Ci się, że to niewiele, ale uwierz mi – z każdą rozgrywką będziesz ją bardziej doceniał i wykorzystywał.

Przede wszystkim, uważaj, aby nie pozostawać w tyle za innymi graczami jeśli chodzi o siłę militarną. Narażasz się wtedy na Agresję, ale i na działanie negatywnych Wydarzeń.

KONIEC EPOKI

I tak sobie gracze, budujecie te swoje cywilizacje, rywalizujecie, napadacie i bronicie, aż w pewnym momencie na tor kart wjeżdża OSTATNIA karta z jasnej talii Epoki I. w tym momencie robicie STOP, gdyż nadszedł zmierzch pewnego fragmentu historii i trzeba odrzucić starocie, wszak nie lubim się babrać w przeszłości ;)

W tym momencie gracze odrzucają:

- karty z jasnej talii A, które mają na ręce
- rządzących liderów Antycznych
- oraz niedokończone cuda z epoki A

Ponadto, należy wymienić leżące talie na planszy (jasną

i ciemną) na nowe talie z Epoki II i dokończyć uzupełnianie toru kartami z nowej talii. Od tej chwili także gracze dobierają karty militarne z Epoki II.

Podobnie rzecz się ma, gdy na torze pojawia się OSTATNIA karta z epoki II. Zmierzch historii spowija ziemię raz jeszcze i gracze natychmiast grzebią w mrokach przeszłości:

- karty z jasnej talii I, które zostały na ręce
- karty z ciemnej talii I, które zostały na ręce
- rządzących liderów z I epoki
- paki z I epoki
- oraz niedokończone cuda z epoki I

Na planszy nie lądują nowe talie, bo w grze Zaawansowanej gra się taliami do Epoki II (zdejmijcie stare talie!), tor nie jest już uzupełniany nowymi kartami, ale gracze nadal przygotowują tor w swojej turze usuwając i przesuwając karty. Nie dobierają też kart militarnych, gdyż do gry nie wchodzi ciemna talia III.

Jakby nie było, koniec epoki też jest w pewnych sytuacjach jakimś wentylem bezpieczeństwa, gdy zapchamy sobie rękę jasnymi kartami do granic limitu, a żadnej od dłuższego czasu nie dało rady zagrać.

KONIEC GRY

Koniec gry zbiega się z końcem Epoki II. Runda, w której to nastąpiło dogrywana jest jednak do końca, tak aby wszyscy gracze rozegrali w sumie taką samą liczbę tur i następnie gracze doliczają sobie punkty kultury wynikające z 4 kart wydarzeń z epoki III, znanych od początku. Może to dać niezły zastrzyk punktowy.

Zwycięzcą zostaje gracz, który nazbierał przez te kilka godzin najwięcej PUNKTÓW KULTURY (czyli, rzecz jasna, zaszedł najdalej na górnym, długim, żółtym torze na planszy :)

I to już naprawdę wszystko :) Jeśli na bieżąco ćwiczyłeś akcje i oglądałeś karty to sama rozgrywka nie powinna nastroić większych trudności. Wystarczy karta pomocy gracza w dłoni (która już nie jest gęsto zapisaną w nieznanym języku przerażającą płachtą) i dużo wolnego czasu :) Na pewno największym problemem będzie podjęcie decyzji przy ogromie możliwości, jakie gra stwarza. Ażeby więc choć trochę Ci to ułatwić poniżej znajdziesz początek przykładowej rozgrywki, listę niezapominajek oraz kilka – udających obiektywne – uwag strategicznych.

Tak więc życzę Ci MIŁEJ ZABAWY i budowy SUPERMOCARSTWA!! :)))

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

Przygotowanie rozgrywki 3osobowej:

1. przygotuj plansze główne oraz plansze graczy (5 kart wydarzeń, karty na torze z talii A, obie talie I na miejscach, znaczniki na torach, kostki)
2. obok planszy połóżcie odkryte losowo dobrane 4 zielone karty z ciemnej talii epoki III
3. z talii jasnych usuń karty „4+”
4. z talii ciemnych usuń karty wojen (a w grze 2osobowej także karty paktów)
5. ustalcie gracza startowego i ... GRAJCIE!



Przygotowanie rozgrywki 3 osobowej:

1 runda

----- GRACZ #1 -----

wydaje 1 akcję cywilną na zakup żółtej karty akcji „Idealne miejsce na budowę”, którą bierze do ręki. Następnie, przeprowadza fazę utrzymania:

- dodaje 1 pkt. nauki
- nie dobiera kart militarnych, gdyż nie posiadał w 1 rundzie akcji militarnych
- produkuje 2 żywności (0 konsumpcji)
- produkuje 2 surowce (0 korupcji).

----- GRACZ #2 -----

wydaje 2 akcje cywilne na zakup Juliusza Cezara, którego bierze do ręki. I przeprowadza fazę utrzymania identycznie jak gracz #1.

----- GRACZ #3 -----

wydaje 3 akcje cywilne na zakup Piramid (2 akcje), które kładzie obok planszy inicjując budowę cudu oraz na Homera (1 akcja), którego bierze do ręki. Przeprowadza fazę utrzymania jak poprzednicy.

2 runda

----- GRACZ #1 -----

1. Gracz przygotowuje tor kart, usuwając z toru kartę „Urodzajne ziemie”, przesuwając pozostałe karty w lewo i uzupełniając tor kartami z talii A (w tym momencie skończyła się epoka Antyku).

2. Gracz pomija akcję polityczną, gdyż nie dobierał jeszcze kart militarnych.

3. Gracz wykonuje akcje (ma do dyspozycji 4 cywilne i 2 militarne):

- (1 akcja) zagrywa kartę „Idealne miejsce na budowę” i buduje Laboratorium (odrzuca kartę, przesuwa ludka z pola wolnych robotników na kartę Filozofii, zwraca 2 niebieskie surowce z karty Kopalni do banku, przesuwa wskaźnik przyrostu nauki na „2”)

- (1 akcja) zwiększa populację (przesuwa ludka z żółtego banku na pole wolnych robotników, zwraca 2 niebieskie żywności z karty Farm do banku)

- (2 akcje) bierze Arystotelesa z toru kart do ręki

4. Gracz przeprowadza fazę utrzymania

- dodaje 2 pkt. nauki, dobiera 2 karty militarne (nie użył żadnej czerwonej kostki), produkuje 2 żywności (0 konsumpcji), produkuje 2 surowce (0 korupcji).

----- GRACZ #2 -----

1. Gracz przygotowuje tor kart, usuwając z toru karty z dwóch pierwszych miejsc, przesuwając pozostałe karty w lewo i uzupełniając tor kartami z EPOKI I.

2. Gracz pomija akcję polityczną, gdyż nie dobierał jeszcze kart militarnych.

3. Gracz wykonuje akcje (ma do dyspozycji 4 cywilne i 2 militarne):

- (1 akcja) zagrywa Juliusza Cezara (kładzie kartę lidera obok planszy, przesuwa wskaźnik siły na „2”, dodaje sobie 1 czerwoną akcję militarną)

- (1 akcja) buduje nową kopalnię (przesuwa ludka z pola wolnych robotników na kartę Kopalni, zwraca 2 niebieskie surowce z karty Kopalni do banku)

- (1 akcja) zwiększa populację (przesuwa ludka z żółtego banku na pole wolnych robotników, zwraca 2 niebieskie żywności z karty Farm do banku)

- (1 akcja) bierze kartę Kolosa Rodyjskiego i kładzie obok planszy

4. Gracz przeprowadza fazę utrzymania

- dodaje 1 pkt. nauki, dobiera 3 karty militarne (nie użył żadnej czerwonej kostki), produkuje 2 żywności (0 konsumpcji), produkuje 3 surowce (0 korupcji).

----- GRACZ #3 -----

1. Gracz przygotowuje tor kart, usuwając z toru karty z dwóch pierwszych miejsc, przesuując pozostałe karty w lewo i uzupełniając tor kartami z epoki I.

2. Gracz pomija akcję polityczną, gdyż nie dobierał jeszcze kart militarnych.

3. Gracz wykonuje akcje (ma do dyspozycji 4 cywilne i 2 militarne):

- (1 akcja) zagrywa Homera (kładzie kartę lidera obok planszy, przesuwa wskaźnik przyrostu kultury na „1”, gdyż posiada 1 Wojownika)

- (1 akcja militarna) buduje jednostkę (przesuwa ludka z pola wolnych robotników na kartę Wojownika, zwraca tylko 1 niebieski surowiec z karty Kopalni do banku, gdyż Homer ofiaruje mu drugi, zwiększa wskaźnik siły do „2” i przyrost kultury także do „2” – wpływ lidera)

- (1 akcja) zwiększa populację (przesuwa ludka z żółtego banku na pole wolnych robotników, zwraca 2 niebieskie żywności z karty Farm do banku)

- (1 akcja) kupuje z toru kartę „Geniusz konstruktorski”

- nie zużywa 4tej akcji cywilnej (choć to raczej marnotrawstwo)

4. Gracz przeprowadza fazę utrzymania

- dodaje 1 pkt. nauki, 2 pkt. kultury, dobiera 1 kartę militarną (użył 1 czerwoną kostkę), produkuje 2 żywności (0 konsumpcji), produkuje 2 surowce (0 korupcji).

3 runda

----- GRACZ #1 -----

1. Gracz przygotowuje tor kart, usuwając z toru 2 pierwsze karty, przesuując pozostałe karty w lewo i uzupełniając tor kartami z talii I.

2. Gracz wykonuje akcję polityczną: zagrywa na pole przyszłych wydarzeń zakrytą zieloną kartę, dodaje sobie 1 pkt. kultury (na bieżącym dłuższym torze) i odkrywa wierzchnią kartę z pola wydarzeń aktualnych. Okazała się nią być „Rozwój nauki”.

Zgodnie z zapisem na karcie każdy z graczy dodaje sobie 2 pkt. nauki (na dłuższym bieżącym torze).

3. Gracz wykonuje akcje (ma do dyspozycji 4 cywilne i 2 militarne):

- (1 akcja) zagrywa Arystotelesa.

- (1 akcja) gracz buduje nową kopalnię (przesuwa ludka z pola wolnych robotników na kartę Kopalni, zwraca 2 niebieskie surowce z karty Kopalni do banku).

- (1 akcja) bierze kartę technologii specjalnej Murarstwo z toru kart do ręki (dodaje sobie 1 bieżący punkt nauki dzięki Arystotelesowi)

- (1 akcja) zagrywa kartę Murarstwo (odejmuje 3 pkt. nauki z bieżącego toru i musi pamiętać o jej działaniu podczas budowy budynków publicznych)

4. Gracz przeprowadza fazę utrzymania

- dodaje 2 pkt. nauki, dobiera 2 karty militarne (nie użył żadnej czerwonej kostki), produkuje 2 żywności (0 konsumpcji), produkuje 3 surowce (0 korupcji).

----- GRACZ #2 -----

1. Gracz #2 przygotowuje tor kart, usuwając z toru karty z dwóch pierwszych miejsc, przesuując pozostałe karty w lewo i uzupełniając tor kartami z EPOKI I.

2. Gracz rozgrywa akcję polityczną: zagrywa agresję Grabież na Gracza #1 (płaci za akcję – przesuwa 2 czerwone kostki na bok; deklaruje 2 pkt. ataku (wynikające z 2 pkt. siły na torze). Broniący się ma 1 pkt. siły i bardzo mu zależy, aby nie stracić zasobów, co zdarzy się w przypadku porażki. Nie posiada kart obrony, więc poświęca 1 Wojownika (o sile 1), aby wyrównać siłę ataku i odeprzeć agresję (zwraca żółtą kostkę Wojownika do banku, obniża swoją siłę na torze do „0”).

3. Gracz wykonuje akcje (ma do dyspozycji 4 cywilne i 1 militarną, gdyż 2 militarne zużył na agresję):

- (1 akcja) buduje 1 etap cudu (zwraca 3 surowce z karty Kopalni: 2 do banku i 1 na kartę cudu).

- (2 akcje) bierze kartę technologii Żelazo z toru kart do ręki

- (1 akcja) bierze kartę akcji Złoza Mineratów

4. Gracz przeprowadza fazę utrzymania

- dodaje 1 pkt. nauki, dobiera 1 kartę militarną, produkuje 2 żywności (0 konsumpcji), produkuje 3 surowce (0 korupcji).

----- GRACZ #3 -----

1. Gracz przygotowuje tor kart, usuwając z toru karty z dwóch pierwszych miejsc, przesuwając pozostałe karty w lewo i uzupełniając tor kartami z epoki I.

2. Gracz rozgrywa akcję polityczną: zagrywa zakrytą zieloną kartę na pole przyszłych wydarzeń, dodaje sobie 1 pkt. kultury, odkrywa wierzchnie wydarzenie aktualne Rozwój Religii. Każdy z graczy z wolnym robotnikiem może wybudować za darmo świątynię z epoki A. Z tej okazji natychmiast korzystają ci, co mogą, czyli Gracz #3 i Gracz #2. Obaj zwiększają swój przyrost kultury i poziom zadowolenia o 1.

3. Gracz wykonuje akcje (ma do dyspozycji 4 cywilne i 2 militarne):

- (1 akcja) zagrywa kartę „Geniusz konstruktorski” i buduje 1 etap Piramid (1 surowiec z karty Kopalni kładzie na kartę cudu).

- (1 akcja) zwiększa populację (przesuwa ludka z żółtego banku na pole wolnych robotników, zwraca 2 niebieskie żywności z karty Farm do banku).

- (1 akcja militarna) buduje jednostkę (przesuwa ludka z pola wolnych robotników na kartę Wojownika, zwraca tylko 1 niebieski surowiec z karty Kopalni do banku, gdyż Homer ofiaruje mu drugi, zwiększa wskaźnik siły do „3”)

- (1 akcja militarna) zagrywa kartę taktyki Legion (kładzie obok planszy, dodaje 2 pkt. siły na torze, dzięki czemu ma już 5!)

- (1 akcja) bierze z toru kartę technologii Alchemia

- (1 akcja) bierze z toru kartę ustroju Teokracja

4. Gracz przeprowadza fazę utrzymania

- dodaje 1 pkt. nauki, 2 pkt. kultury, nie dobiera kart militarnych (wszystkie zużył), produkuje 2 żywności (-1 konsumpcji, więc zwraca 1 znacznik do niebieskiego banku), produkuje 2 surowce (0 korupcji).

Niezapominajki, czyli LISTA NAJCZĘŚCIEJ ZAPOMINANYCH ZASAD

- jasne karty z toru i ciemne karty militarne (w Fazie Utrzymania) bierzesz wpieryw do ręki, nie kładziesz na stół (za wyjątkiem cudu)

- jeśli bierzesz kartę z toru to sprawdź czy nie przekraczasz limitu kart na ręce, który jest równy aktualnie przysługującej Ci liczbie akcji cywilnych (białych)

- po akcji politycznej nie możesz mieć więcej kart militarnych niż wynosi liczba przysługujących Ci akcji militarnych (czerwonych)

- jeśli bierzesz z toru kart Cud to kładziesz go od razu obok planszy (nie wlicza się on do limitu kart na ręce!) i płacisz za niego o 1 akcję więcej za każdy już wybudowany cud jaki posiadasz. Nie możesz też wziąć nowego cudu dopóki nie ukończysz budowy poprzedniego

- po zagranie zielonej karty na pole przyszłych wydarzeń dodaj sobie punkty kultury

- za agresję natychmiast płacisz akcjami militarnymi

- na koniec epoki I: odrzuć z ręki karty z jasnej talii A, liderów Antycznych oraz niedokończonych cudów z epoki A

- na koniec epoki II: odrzuć z ręki karty z jasnej i ciemnej talii I, liderów z I epoki, pakty z I epoki oraz niedokończone cuda z epoki I

- przed przystąpieniem do Fazy Utrzymania sprawdź, czy masz wystarczający poziom zadowolenia

- żółtych kart akcji nie możesz zagrywać w turze, w której je wzięłeś z toru

- Terytoria się licytuje, a nie przywłaszcza! ;)

- za wystawianie kart technologicznych płacisz żarówkami

- po każdej akcji, zastanów się, czy nie trzeba zmienić jakichś wskaźników

- przed swoją turą ogarnij teksty na swoich kartach: liderów, cudów, technologii specjalnych, abyś nie pominął ich działania

RADY STRATEGICZNE

- większość twierdzi, żeby nie budować trzeciej Farmy, a przynajmniej nie budować za szybko

- większość uważa, żeby w ogóle nie budować czwartej Kopalni

- wszyscy wiedzą, że żarówki są najważniejsze! punkty kultury można nadrobić szybko, na potencjał naukowy trzeba sobie zapracować

- większość nie przepada za Mojżeszem, gdyż powoduje on zaleganie żywności na farmach

- poluj na pasujący Ci cud z III epoki, bo przynoszą one

wiele punktów

- nigdy nie odstawaj militarnie, bo zjedzą Cię albo współgracze, albo wydarzenia

- zachowuj na koniec tury wolnego robotnika (szczególnie na początku gry), bo wydarzenia antyczne pozwalają ich zagospodarować, a późniejsze poświęcić w ramach „zmniejszenia populacji”.

autor: **Monika 'Veridiana' Żabicka**
skład: Krzysztof 'matoozik' Matusik