

# CYKLADY

AUTORZY: LUDOVIC MAUBLANC I BRUNO CATHALA, GRA DLA 2-5 GRACZY

*Na wyspach archipelagu Cyklady, u wybrzeży jeszcze nie zjednoczonej Grecji, wielkie rozwijające się miasta (Sparta, Ateny, Korynt, Teby i Argos) walczą ze sobą pod przychylnym okiem bogów o sławę i dominację*

## CEL GRY:

Zyskanie dominacji i sławy dla swego rodzimego miasta poprzez posiadanie na koniec cyklu 2 Metropolii.

## PRZYGOTOWANIE GRY:

Każdy z graczy otrzymuje elementy w wybranym przez siebie kolorze ❶, które umieszcza przed swoją zasłonką ❷ tak, aby były widoczne dla wszystkich graczy. Ponadto każdy gracz otrzymuje 5 JZ ❸, które chowa za zasłonką.

Położ plansze ❹, rozmieść na nich Oddziały i Floty odpowiednio do liczby graczy tak jak to pokazano na ilustracji na stronie 8 (liczba oznaczająca liczbę graczy znajduje się na dole każdej planszy).

Potasuj karty Mitologicznych Stworzeń i umieść je w postaci zakrytego stosu w przeznaczonym do tego miejscu ❺.

Położ 5 figurek obok miejsca na karty zużyte ❻.

Położ karty Filozofów ❼ i karty Kapłanów ❽ na przeznaczonych do tego miejscach na planszy.

Każdy z graczy otrzymuje tylko jeden znaczek ofiarowania. Znaczki te są w losowy sposób rozstawiane na pierwszych miejscach toru kolejności ❾ (drugi znaczek ofiarowania jest używany w grze 2osobowej).

Położ 4 płytki Bogów ❿ obok planszy.

Żetony budowli, żetony Metropolii, 2 kości specjalne, znaczki dobrobytu oraz JZ, które nie zostały rozdysponowane są odkładane na bok do czasu aż będą użyte w grze.

## KOMPONENTY

3częściowa plansza

2 specjalne kości

98 jednostek złota (JZ)

16 znaczników dobrobytu

5 figurek: Kraken, Minotaur, Meduza, Polifem, Chiron

17 kart Mitologicznych Stworzeń

17 kart Filozofów

18 kart Kapłanów

4 płytki Bogów

40 budowli:

10 Portów 10 Fortec  
10 Świątyń 10 Uniwersytetów

10 Metropolii

W każdym z 5 kolorów:

2 znaczki ofiarowania 8 Flot

3 znaczki terytorium 8 Oddziałów

1 zasłonka





## PRZEBIEG GRY:

Gra przebiega w serii cyklów, w czasie których gracze będą:

- Wpierw **zbierać dochód** w JZ (generowany przez wyspy + handel morski)
- Następnie **składać ofiary bogom** (licytacja). Czasem będą konieczne wielkie ofiary w celu pozyskania łaski wybranego boga
- Wreszcie, zależnie od boga, którego przychylności gracz pozyskał, **przeprowadzać akcje** związane z mocą tego boga (każdy bóg dysponuje „darmową” akcją, podczas gdy pozostałe akcje kosztują określoną ilość cennych JZ)

Celem każdego z graczy jest posiadanie dwóch Metropolii na koniec cyklu (albo poprzez budowę albo poprzez przejęcie). Gra się kończy na koniec cyklu, w którym przynajmniej jeden z graczy osiągnął ten cel. Jeśli kilku graczy spełni warunek zwycięstwa w tym samym cyklu wtedy wygrywa najbogatszy z nich (posiadający najwięcej JZ).

## SZCZEGÓŁY CYKLU:

### 1/ MITOLOGICZNE STWORY

Podczas każdego cyklu niektóre z Mitologicznych Stworów będą nawiedzać wyspy archipelagu. Na początku każdego cyklu aktualizuje się tor Mitologicznych Stworów (patrz: ilustracja) aby odsłonić 3 Stwory, po jednym na każdym polu. Liczba JZ znajdująca się pod każdym polem oznacza ilość złota, jaką należy zapłacić aby przejąć kontrolę nad Stworem podczas fazy wykonywania akcji (patrz dalej). Postępuj następująco:

- Odrzuć Stwora z miejsca oznaczonego „2 JZ” jeśli nie został użyty podczas poprzedniej rundy
- Następnie przesun wszystkie karty w prawo tak, aby zakryć puste miejsca
- Na końcu, dociągnij nowe karty i ułóż je na pustych miejscach

Kiedy stos kart się wyczerpie potasuj stos kart zużytych aby uformować nowy stos.

#### Wyjątek na początku gry:

- Podczas pierwszego cyklu połóż odkrytą kartę pierwszego Stwora na miejscu z lewej strony (4 JZ)
- Podczas drugiego cyklu, jeśli Stwór ten nie został użyty, przesun go o jedno miejsce w prawo i dociągnij nowego Stwora na zwolnione miejsce (jeśli natomiast Stwór został wykorzystany umieść dwie nowe karty Stworów na miejscach za 4 JZ i 3 JZ)

### 2/ BOGOWIE:

Kolejność w jakiej bogowie umożliwiają graczom przeprowadzanie akcji zmienia się na początku każdego cyklu.

4 płytki Bogów są tasowane i losowo rozmieszczane ponad Apollem. Podczas gry w 5 osób wszystkie płytki są odkryte.

Podczas rozgrywki na 4 graczy ostatni z czterech Bogów jest układany obrazkiem do dołu. Będzie on niedostępny w bieżącym cyklu. Podczas następnego cyklu umieszcza się go na pierwszym odkrytym polu a tasuje pozostałych trzech Bogów. I ponownie, Bóg na ostatnim polu pozostanie niedostępny dla graczy aż do następnego cyklu gdy to zostanie umieszczony na pierwszym miejscu.

Podczas rozgrywki na 3 graczy pierwszych dwóch Bogów umieszcza się odkrytych, kolejnych dwóch zakrytych. Podczas następnego cyklu zostaną użyci Bogowie zakryci w cyklu poprzednim. Jednakże w następnym cyklu wszyscy 4 Bogowie będą tasowani i zostaną losowo stworzone nowe pary.

*Zmiany zasad gry dla rozgrywki dwuosobowej są przedstawione na str.6.*

### 3/ DOCHÓD:

Każde miasto zarabia złoto ( JZ) stosownie do zamożności jego wysp i rozwoju handlu morskiego. Każdy z graczy otrzymuje **1 JZ za każdy znacznik dobrobytu** jaki posiada na swoich wyspach.

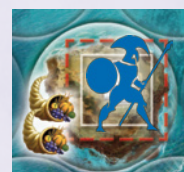
Znaczniki dobrobytu są narysowane na wielu wyspach a także pojawiają się na planszy w postaci znaczników dzięki łasce boga Apollo, jak opisano na str.6. Ponadto widnieją na niektórych polach mórz (narysowane na strzałkach symbolizujących handel z innymi nacjami).

Gracze chowają należące do nich złoto za zasłonką.

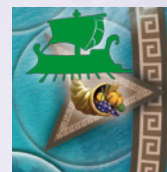


*Podczas poprzedniego cyklu gracz użył Stwora z pola oznaczonego „3 JZ”. Należy przygotować tor do następnego cyklu:*

- 1 Minotaur zostaje odrzucony (nie został użyty przez żadnego z graczy)
- 2 Pegaz zostaje przesunięty na pole 2 JZ
- 3 Pola 3 JZ i 4 JZ są wypełnione dwiema wierzchnimi kartami Stworów ze stosu



*Ta wyspa przynosi dochód 2 JZ Niebieskiemu graczowi.*



*To pole handlu przynosi dochód 1 JZ Zielonemu Graczowi.*



#### 4/ SKŁADANIE OFIAR:

Aby otrzymać wsparcie bogów i móc wykonywać akcje z nimi związane gracze muszą ofiarować im część swoich bogactw (JZ).

W kolejności rozgrywania każdy z graczy wybiera Boga i umieszcza swój znacznik ofiarowania na polu odpowiadającym ofercie, jaką chce mu złożyć.

Jeśli ofiara jest wyższa niż 10 gracz umieszcza jeden ze swoich znaczników terytorium na polu „10+” a znacznik ofiarowania na reszcie (przykład: aby ofiarować 13 gracz kładzie znacznik terytorium na „10+” a ofiarowania na „3”).

Bóg sprzyja tylko jednemu graczowi - temu, który zaoferował najwyższą sumę.

Jeśli gracz zabiegał o wpływy Boga wybranego wcześniej przez innego gracza:

- ofiara musi być wyższa od ofiary złożonej wcześniej
- gracz, który złożył wcześniejszą ofiarę zabiera swój znacznik i musi natychmiast zaliczyć złoto o łaskę u INNEGO Boga.

W ten sposób może się zdarzyć, że gracz właśnie przelicytowany przelicytuje innego gracza. Sytuacja ta musi zostać rozwiązana wedle powyższej zasady zanim kolejny gracz będzie mógł złożyć swoją ofiarę.

Każdy z graczy może umieścić swój znacznik ofiarowania na polu Apolla bez ponoszenia kosztów, jako że Apollo jest jedynym Bogiem nie wymagającym ofiary. Ponadto, w tym samym cyklu kilku graczy może umieścić przy nim swoje znaczniki. Pierwszy gracz umieszcza wtedy swój znacznik na polu „1”, kolejny na „2” itd.

Faza ofiarowania dobiega końca, gdy każdy z graczy umieścił znacznik przy jednym z Bogów. Każdy z graczy płaci ilość złota (JZ) równą swej ofercie biorąc równocześnie pod uwagę zniżki wynikające z posiadanych kart Kapłanów (patrz dalej).

*Ważne: chociaż każdy z graczy trzyma swoje złoto w tajemnicy przed innymi nie wolno składać ofiary wyższej od tej, na którą stać gracza. W przeciwnym razie straszliwy będzie gniew bogów!*

#### 5/ PRZEPROWADZANIE AKCJI:

Bogowie ruszają do akcji w kolejności określonej na początku cyklu.

Gracz, który wygrał licytację o przychylność pierwszego Boga może teraz wykonać akcje z nim związane. Wykonuje je w kolejności wedle swojego uznania. Może także użyć Mitologicznego Stwora. Akcje kosztują gracza określone ilości złota.

Dostępne akcje:

- Wezwanie jednego lub więcej Mitologicznych Stworów (z mocy wszystkich Bogów za wyjątkiem Apolla)
- Rekrutacja (z mocy wszystkich Bogów za wyjątkiem Apolla)
- Wznoszenie budowli (z mocy wszystkich Bogów za wyjątkiem Apolla)
- Akcja Specjalna (z mocy wszystkich Bogów za wyjątkiem Ateny i Apolla)
- Zwiększenie dochodu (Apollo)

4 główni Bogowie działają w taki sam sposób. Tylko sposób działania Apolla jest inny.

Akcje można wykonywać naprzemiennie (na przykład: rekrutacja, budowanie, znowu rekrutacja).

Gdy gracz skończy wykonywanie akcji kładzie swój znacznik ofiarowania na ostatnim dostępnym polu toru kolejności. Następnie wykonuje swoje akcje gracz, który wygrał licytację o przychylność następnego Boga w kolejności.

#### • WEZWANIE JEDNEGO/KILKU MITOLOGICZNYCH STWORÓW

Przez zapłacenie kosztu wskazanego pod kartą (2, 3 lub 4 JZ minus zniżki wynikające ze Świątyń) gracz może wziąć kartę Stwora i wdrożyć jej działanie. Karta zaraz po wykorzystaniu zostaje odłożona odkryta na stos kart zużytych.

Moce Stworów muszą zostać wykorzystane natychmiast. Gracz nie może zatrzymać karty Stwora, aby użyć jej później.

Moce każdego ze Stworów i użycie 5 figurek zostały wyjaśnione w 4-stronicowej książeczce, którą znajdziecie w pudełku.

*Należy pamiętać, że nowe karty Stworów są umieszczane na planszy na początku każdego cyklu. Tak więc, gracz który wygrał licytację o przychylność pierwszego Boga będzie tym, który będzie korzystał z nich pierwszy. I jako, że istnieje możliwość użycia kilku Stworów jest wielce prawdopodobne, że ostatni gracz*

*w danym cyklu nie będą mogli skorzystać ze Stworów, gdyż żadnego już nie będzie na torze w momencie gdy nadejdzie ich kolej.*

#### PRZYKŁADOWE OFIAROWANIA



Niebieski gracz wybiera się na wojnę, więc składa ofiarę Aresowi. Kładzie swój znacznik na wartości „5” licząc na to, iż taka ofiara odstraszy konkurentów.



Niestety Czerwony składa ofiarę w wysokości „6”! Niebieski musi natychmiast podjąć decyzję. Składa więc ofiarę Posejdonowi wartą „1” mając nadzieję, że inny gracz go przebije, aby móc ponownie starać się o taski Aresa.



I tak się właśnie dzieje. Żółty składa Posejdonowi ofiarę wartą 3 przebijając tym samym Niebieskiego. Niebieski natychmiast ofiaruje Aresowi „7” przebijając Czerwonego, który musi złożyć ofiarę innemu Bogu... Co zrobi?

#### PRZYKŁAD: ZAKOŃCZENIE AKCJI



Czerwony grał jako pierwszy: gdy skończył swoją fazę akcji umieszcza swój znacznik ofiarowania na polu 5. Następny gracz (Zielony) kładzie swój znacznik na polu 4 itd. W ten sposób, gracz, który przeprowadzał swoje akcje jako ostatni będzie jako pierwszy składał ofiary w następnym cyklu.



## ♦ REKRUTACJA

Główni Bogowie umożliwiają graczom darmową rekrutację, zależnie od swojej specjalizacji Oddziału, Floty, Kapłana lub Filozofa. Gracz może jednak otrzymać więcej w zamian za złoto (JZ).



POSEJDON

### Rekrutacja Floty

Rekrutację darmowej Floty umożliwia Posejdon.

Możliwe jest dokupienie dodatkowych jednostek w następujący sposób:

- druga Flota kosztuje 1 JZ
- trzecia kosztuje 2 JZ
- czwarta 3 JZ.

Gracz nie może zakupić więcej niż 3 dodatkowe Floty w jednej turze.

Gracz nie może posiadać więcej niż 8 Flot.

Flota może być zbudowana na polach morza sąsiadujących z wyspą należącą do gracza. Pole to musi być albo wolne albo zajęte przez Floty tego gracza.



ARES

### Rekrutacja Oddziałów

Rekrutację darmowego Oddziału umożliwia Ares.

Możliwe jest dokupienie dodatkowych jednostek w następujący sposób:

- drugi Oddział kosztuje 2 JZ
- trzeci kosztuje 3 JZ
- czwarty 4 JZ.

Gracz nie może zakupić więcej niż 3 dodatkowe Oddziały w jednej turze.

Gracz nie może posiadać więcej niż 8 Oddziałów.

Oddziały mogą być umieszczane na wyspach należących do gracza.



ZEUS

### Rekrutacja Kapłanów

Pozyskanie darmowego Kapłana umożliwia Zeus.

Możliwe jest pozyskanie jednego dodatkowego Kapłana za cenę 4 JZ.

*Kapłanów umieszcza się przed zastawką.*

#### Działanie Kapłanów:

Każdy Kapłan obniża koszty ofiary o 1 JZ.

Bez względu na to ilu Kapłanów gracz posiada MUSI zapłacić przynajmniej 1 JZ w ramach ofiary (za wyjątkiem Apolla, którego łaska jest darmowa).



ATENA

### Rekrutacja Filozofów

Pozyskanie darmowego Filozofa umożliwia Atena.

Możliwe jest pozyskanie jednego dodatkowego Filozofa za cenę 4 JZ.

*Filozofów umieszcza się przed zastawką.*

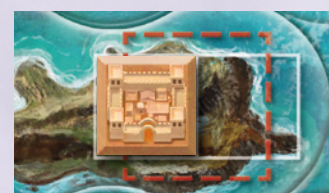
#### Działanie Filozofów:

W momencie pozyskania 4go Filozofa gracz natychmiast odrzuca wszystkich Filozofów aby stworzyć Metropolię (patrz dalej).

## ♦ BUDOWA

Do każdego Boga przypisany jest konkretny typ budowli z konkretnym działaniem. Podczas swojej kolejki gracz może zbudować nawet kilka budowli tego samego rodzaju, nawet na tej samej wyspie, o ile go na to stać. Każdy budynek kosztuje 2 JZ.

Jak tylko gracz znajduje się w posiadaniu 4 różnych budowli, na jednej lub kilku wyspach, automatycznie tworzy Metropolię (patrz dalej).



*Budowle są stawiane na każdej wyspie na polach z białą obwódką*

### POSEJDON



#### PORT

**Działanie:** Port daje graczowi bonus do obrony podczas morskich bitew, które będą się rozgrywać na polach sąsiadujących z tą wyspą (patrz dalej).

### ARES



#### FORTECA

**Działanie:** podczas bitew Forteca daje bonus do obrony Oddziałom gracza znajdującym się na tej wyspie (patrz dalej).

### ZEUS



#### ŚWIĄTYNIA

**Działanie:** każda Świątynia obniża koszt zakupu Mitologicznego Stwora o 1 JZ. Redukcja kosztów wynikająca z danej Świątyni może być użyta tylko raz podczas cyklu. Bez względu na ilość posiadanych Świątyń gracz musi zapłacić za Stwora co najmniej 1 JZ.

### ATENA



#### UNIwersYTET

**Działanie:** Uniwersytet nie ma żadnego specjalnego działania... ale jest jedną z 4 budowli, których potrzeba do stworzenia Metropolii.



## • AKCJA SPECJALNA

Niektórzy Bogowie umożliwiają przeprowadzenie akcji specjalnych.  
Podczas swojej tury gracz może przeprowadzić tyle akcji, na ile go stać.

### POSEJJDON

#### Ruch Floty

Za 1 JZ gracz może poruszyć Floty znajdujące się na jednym polu morza na odległość maksymalnie 3 pól. Podczas ruchu może dołączać nowe Floty a inne pozostawiać za sobą.

Jeśli Floty wejdą na pole zajmowane przez Floty innego gracza ich ruch natychmiast się kończy i rozpoczyna się bitwa morska.

### ARES

#### Ruch Oddziałów

Za 1 JZ gracz może przesunąć niektóre lub wszystkie Oddziały znajdujące się na jednej wyspie na inną wyspę połączoną z wyspą wyjściową łańcuchem Flot swojego koloru.

- Jeśli Oddziały wylądują na wyspie zajętej przez Oddziały innego gracza natychmiast rozpoczyna się bitwa.
- Jeśli Oddziały wylądują na wyspie, na której nie ma innych Oddziałów gracz przejmuje tę wyspę bez walki nawet, jeśli znajduje się na niej Forteca.
- Jeśli Oddziały pozostawiają wyspę, z której ruszają pustą gracz pozostawia na niej swój znacznik terytorium. Wyspa należy do niego dopóki nie zajmą jej Oddziały innego gracza. (Tym samym wyspa raz przejęta nigdy nie staje się neutralna).

**Ostatnia wyspa:** gracz NIE może zaatakować ostatniej wyspy danego gracza chyba, że udowodni, iż poprzez jej przejście mógłby wygrać grę.

*Jeśli, na przykład, gracz będący w łasce Aresa posiada jedną Metropolię ma prawo zaatakować ostatnią wyspę innego gracza jeśli znajduje się na niej Metropolia: jeśli atak się powiedzie wygra on grę*

### ZEUS

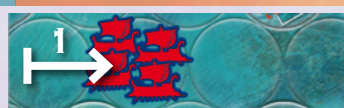
#### Zmiana Stwora

Za 1 JZ gracz może odrzucić dostępną kartę Stwora i zastąpić ją pierwszą kartą ze stosu.

*Tę akcję można wykorzystać, aby pozbyć się niebezpiecznego Stwora mniejszym kosztem albo w poszukiwaniu konkretnego Stwora jakiego gracz potrzebuje.*



**Przykład ruchu Floty**  
Powyżej znajduje się sytuacja wyjściowa.



**Pierwszy ruch:**  
Grupa 3 Flot łączy się z sąsiednią Flotą.



**Drugi ruch:**  
4 Floty razem przesuwną się o 1 pole.



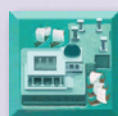
**Trzeci ruch:**  
2 Floty zostają w miejscu, a pozostałe 2 wykonują ruch końcowy.

## SZCZEGÓŁY BITWY:

1) Każdy gracz biorący udział w bitwie rzuca jedną kością i dodaje do wyniku ilość Oddziałów/Flot na polu bitwy.



Jeśli bitwa ma miejsce na wyspie, na której znajdują się Fortece obrońca do wyniku swego rzutu dodaje wartość „1” za każdą Fortecę.



Jeśli bitwa morska ma miejsce na polu sąsiadującym z wyspą (wyspami), na której wybudowano Port(y) obrońca do wyniku swego rzutu dodaje wartość „1” za każdy Port.

2) Gracz, którego wynik był niższy przegrywa pierwszy atak. Usuwa Oddział / Flotę z pola bitwy i umieszcza je w swojej rezerwie przed parawanem. Jeśli wynik był remisowy, obaj gracze usuwają po jednym Oddziale / Flocie (patrz: Uwaga w prawnym dolnym rogu tej strony).

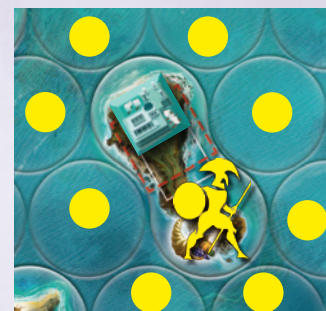
3) Jeśli obie strony nadal posiadają Oddziały/Floty obrońca może zdecydować się na wycofanie (patrz poniżej). Jeśli tego nie zrobi (nie chce albo nie może) atakujący może się wycofać. Jeśli żaden z nich się nie wycofa następuje drugi atak (patrz: krok 1).

4) Powyższe kroki są powtarzane dopóki tylko jeden z graczy pozostanie na polu bitwy. Gracz ten przejmuje kontrolę nad wyspą lub obszarem morza, o które toczyła się walka.

Jeśli bitwa toczyła się na wyspie zwycięzca przejmuje dodatkowo znajdujące się na niej budowle.

**Wycofanie się z bitwy na wyspie:** jeśli jeden z graczy chce się wycofać z walki musi wycofać swoje Oddziały na swoją wyspę poprzez nieprzerwane połączenie swoimi Flotami. Jeśli te warunki nie są spełnione Oddziały gracza nie mogą wycofać się z bitwy.

**Wycofanie się z bitwy na morzu:** jeśli jeden z graczy chce się wycofać z walki musi wycofać swoje Floty na sąsiednie pole, które albo jest puste albo kontrolowane przez tego gracza. Jeśli te warunki nie są spełnione nie może on wycofać się z bitwy.



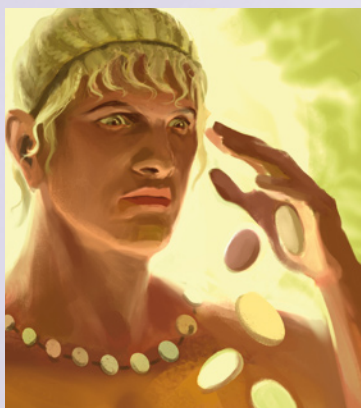
**Ważne:** wyspa zawsze jest traktowana jako pojedyncze pole, bez względu na swoją wielkość. Dlatego Port powyżej oddziałuje na wszystkie 8 pól sąsiadujących z wyspą. Obecne na niej Oddziały chronią zaś całą wyspę.

**Uwaga:** może się zdarzyć, iż dwie armie zniszczą się wzajemnie w tym samym czasie. W przypadku bitwy lądowej obrońca zachowuje kontrolę nad wyspą. Umieszcza na niej swój znacznik terytorium i nadal otrzymuje dochód oraz korzysta z budowli. Wyspa ta jednak nie jest broniona przed atakiem tak długo jak nie znajdą się na niej nowe zrekrutowane (z łaską Aresa) Oddziały.



## • APOLLO

Na koniec gracze, którzy poprosili Apolla o łaskę mają bardzo ograniczone możliwości akcji. Praktycznie rzecz biorąc zagranie Apollem to sposób na spasowanie kolejki połączone z profitem pieniężnym.



Gracz, który wybrał Apolla otrzymuje:

- 1 JZ jeśli posiada więcej niż jedną wyspę,
- 4 JZ jeśli posiada jedną wyspę.

Złoto otrzymane w ten sposób jest ukrywane za zasłonką.

Ponadto gracz otrzymuje jeden znacznik dobrobytu, który umieszcza na wybranej przez siebie wyspie (ta wyspa, pobłogosławiona przez Apolla będzie przynosić 1 JZ dodatkowego dochodu na początku każdego kolejnego cyklu). Na każdej wyspie może się znajdować kilka znaczników.

**Ważne:** jeśli więcej graczy wybrało łaskę Apolla w danym cyklu wszyscy oni otrzymują dodatkowe złoto, jednak tylko gracz, który wybrał Apolla jako pierwszy otrzyma znacznik dobrobytu.

Apollo nie umożliwia żadnych innych akcji.

## 6/ KONIEC CYKLU:

Jak tylko gracze rozegrali swoje akcje i ustawili znaczniki ofiarowania na torze kolejności cykl dobiega końca.

Jeśli jeden lub więcej graczy posiada 2 Metropolie gra się kończy. Jeśli nie, rozpoczyna się nowy cykl.

## KONIEC GRY I ZWYCIĘSTWO:

Gra kończy się wraz z końcem cyklu, po którym przynajmniej jeden z graczy posiada 2 Metropolie. Ten gracz zostaje zwycięzcą!

Jeśli warunek ten spełnia więcej graczy wygrywa gracz, który posiada więcej złota ( JZ) za swoją zasłonką.

## METROPOLIE:

Każda wyspa posiada miejsce przeznaczone pod Metropolię (czerwony kwadrat).

Istnieją dwa sposoby utworzenia Metropolii:

- **Rozwój ekonomiczny:** gracz posiadający wszystkie 4 typy budowli (Port, Forteca, Świątynia i Uniwersytet), nawet jeśli są one rozmieszczone na różnych jego wyspach, musi je natychmiast zdjąć z planszy w zamian umieszczając żeton Metropolii na wolnym miejscu na jednej ze swoich wysp.

Jeśli nie ma już wolnych miejsc gracz musi zburzyć jeden bądź więcej swoich budynków, aby zwolnić miejsce na wzniesienie Metropolii.

- **Rozwój intelektualny:** gracz posiadający 4 Filozofów musi natychmiast ich odrzucić, aby stworzyć Metropolię. Umieszcza wtedy żeton Metropolii na wolnym miejscu na jednej ze swoich wysp. Jeśli jedyne dostępne miejsce jest częściowo zabudowane innymi budowlami gracz musi je zniszczyć i w zamian wzniesić Metropolię.

Jeśli gracz posiada tylko jedną wyspę, na której już znajduje się Metropolia i tak jest zmuszony odrzucić 4 Filozofów (nowa Metropolia „wypiera” starą).

*Istnieje trzeci sposób na pozyskanie Metropolii: podbicie wyspy, na której znajduje się Metropolia innego gracza!*

**Metropolia to „super budowla” posiadająca moce wszystkich pozostałych typów budynków.**



## ROZGRYWKA 2 OSOBOWA

Przygotuj grę według ilustracji na str. 8. Każdy z graczy otrzymuje 2 znaczniki ofiarowania w swoim kolorze. Ułóż wszystkie 4 znaczniki losowo na pierwszych polach toru kolejności.

Rozgrywka toczy się według zasad gry dla 4 graczy, przy czym każdy z graczy musi złożyć ofiary dwóm Bogom zamiast jednemu (można przebijać swoją własną ofiarę).

*Uwaga: każdy z graczy musi być w stanie zapłacić obie ofiary złożone Bogom. Kapłan pozwala zaoszczędzić po 1 JZ na każdej ofierze.*

**Gra się kończy gdy jeden z graczy posiada 3 Metropolie na koniec cyklu (zamiast 2).**

Autorzy gry:  
Bruno Cathala  
i Ludovic Maublanc

Ilustracje:  
Miguel Coimbra



**MATAGOT**



## POCZĄTKOWE ROZSTAWIENIE DLA



### GRACZY

Każdy gracz posiada na planszy dwie Floty i dwa Oddziały tak jak na ilustracji po prawej.

Na początku gry gracze posiadają po dwie wyspy jak i dochód w wysokości 2 JZ (z wysp i ewentualnego handlu z obcymi nacjami).



## POCZĄTKOWE ROZSTAWIENIE DLA



### GRACZY

Każdy gracz posiada na planszy dwie Floty i dwa Oddziały tak jak na ilustracji po prawej.

Na początku gry gracze posiadają po dwie wyspy jak i dochód w wysokości 2 JZ (z wysp i ewentualnego handlu z obcymi nacjami).





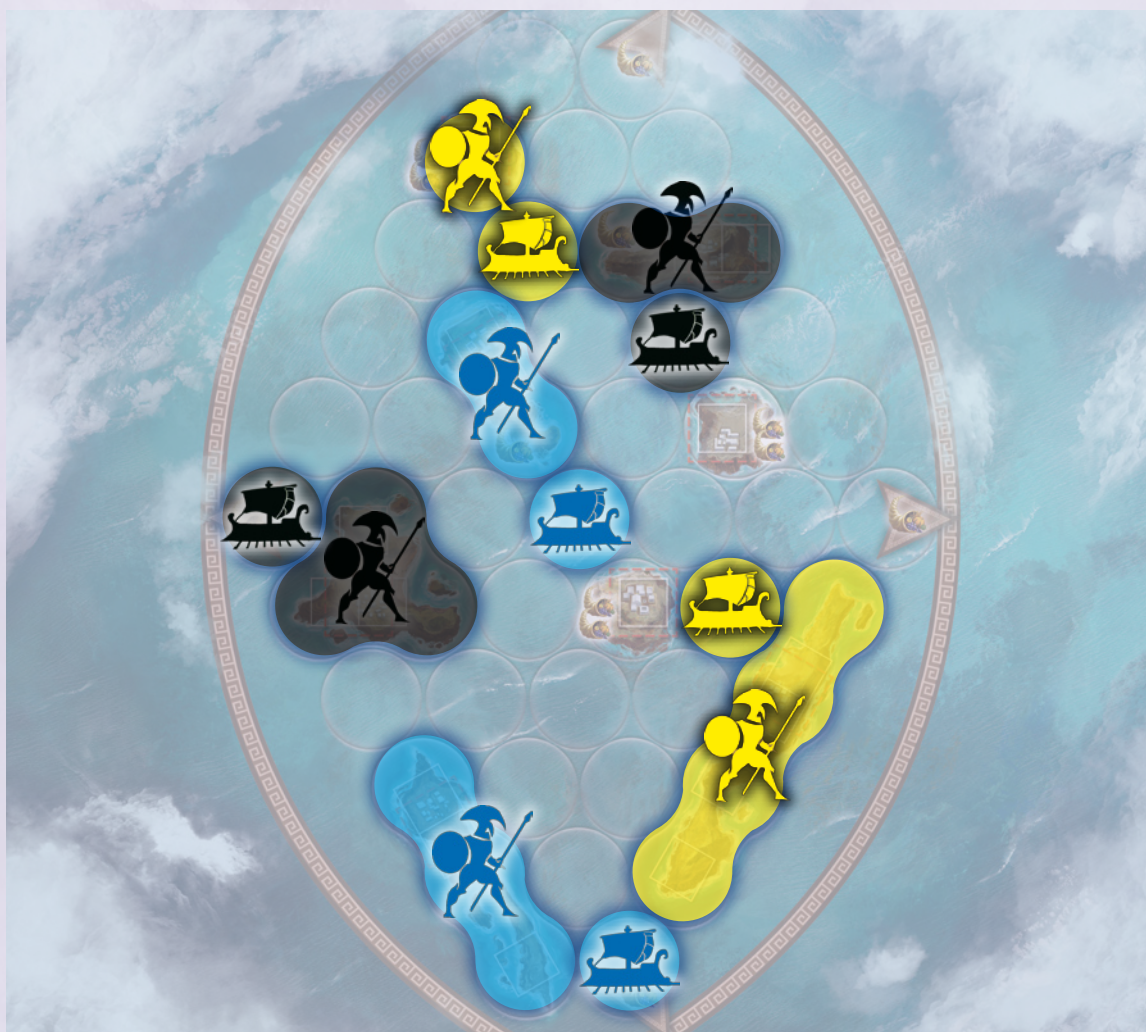
## POCZĄTKOWE ROZSTAWIENIE DLA



### GRACZY

Każdy gracz posiada na planszy dwie Floty i dwa Oddziały tak jak na ilustracji po prawej.

Na początku gry gracze posiadają po dwie wyspy jak i dochód w wysokości 2 JZ (z wysp i ewentualnego handlu z obcymi nacjami).



## POCZĄTKOWE ROZSTAWIENIE DLA



### GRACZY

Każdy gracz posiada na planszy dwie Floty i dwa Oddziały tak jak na ilustracji po prawej.

Na początku gry gracze posiadają po dwie wyspy jak i dochód w wysokości 2 JZ (z wysp i ewentualnego handlu z obcymi nacjami).

