



INVENTIONS

Ewolucja Idei

Instrukcja

WPROWADZENIE

Od zarania dziejów ludzie szukali nowych pomysłów, nieustannie rozwijając je w jeszcze bardziej złożone koncepcje. To właśnie pomysłowość wyróżniała ich spośród innych zwierząt. Każdy nowy wynalazek to prawdziwy kamień milowy. Poziom wykorzystywania narzędzi przez ludzi przewyższa wszystkie inne gatunki, czyniąc z Homo sapiens prawdziwych "technologów" i to jeszcze przed wynalezieniem zapisów historycznych.

Gra **Inventions** opisuje najbardziej doniosłe wynalazki ludzkości i oddaje moc tych technologicznych osiągnięć w twoje ręce, pozwalając ci rozwijać swoje społeczeństwo na przestrzeni wieków.

W grze **Inventions** te nowe pomysły przedstawione są za pomocą kart. Są to idee, które ostatecznie stają się wynalazkami. Gdy już zostaną wynalezione, można podzielić się nimi ze światem, a wszyscy zaangażowani w ten proces rozpowszechniają ekscytujące wieści. Możesz nawet dzielić się nimi z innymi społecznościami, co zwiększa skuteczność wynalazków.

Inventions to gra taktyczna, która kręci się wokół długoterminowej strategii. Postępy każdego społeczeństwa będą mierzone w Punktach Pomysłowości (PP). Gracz z największą liczbą PP ma najprężniejsze społeczeństwo i wygrywa grę.



Spis Treści

Komponenty.....	3	Akcje.....	12	KROK 3: Dążenie zmienia się w Postęp.....	21
Różnice zależne od liczby graczy.....	4	Przedstawienie Idei.....	12	KROK 4: Budowa Postępu.....	21
Przygotowanie do gry.....	4-6	Wynalezienie.....	13	Następna Runda.....	22
Epoka Kamienia (Runda Przygotowawcza).....	7	Innowacja.....	14	Zmiana Ery.....	22
Trzon rozgrywki.....	7	Udostępnienie Wynalazku.....	15	Koniec gry.....	23
Główne założenia.....	8-9	Wezwanie Specjalistów.....	16	Era 6: Ostateczna Punktacja.....	23
Jak Idea kształtuje historię.....	10	Pozyskiwanie Wpływu.....	17	Zasady Rozgrywki Dwuosobowej.....	23-24
Przebieg rozgrywki.....	10	Podróżowanie.....	18	Poprzez Epoki.....	25
Rozgrywanie Rundy.....	10	Eureka.....	19	Kamienie Milowe.....	25
KROK 1: Przygotowanie znaczników Akcji		Wysłanie Dyplomaty.....	20	Wynalazki.....	25-27
Łańcuchowej.....	10	Wezwanie Dyplomaty.....	20	Ikonografia.....	28
KROK 2: Wykonywanie Akcji.....	11				
Przeprowadzenie Akcji Łańcuchowej.....	11				
Kafle Kamienia Milowego.....	11				
Karty Idei/Wynalazku.....	11				

Twórcy

Specjalne podziękowania należą się Shelley Danielle, Jonowi Deale, Januszowi Franasowi, Siddowi (ooba), Mirandzie Robinson i Scottowi Hillowi, którzy testowali i dyskutowali o tej grze przez więcej godzin, niż ktokolwiek może sobie wyobrazić.

Podziękowania dla Evana Sarafiana, Henrique Barbosa da Costy, Johna Auera, Scotta Campbella, Simona Ng i Thomasa Berggrena za rozegranie różnych wersji tej gry. Specjalne podziękowania dla Paula Incao.

Bez ich opinii, dyskusji i świetnych pomysłów, ta gra by nie powstała.

Podziękowania dla wszystkich, którzy prowadzili ślepe testy, za poświęcony czas oraz cierpliwość, czytanie i rozgrywki z niedokończoną instrukcją: Andrew Ko, Arc Crownover, Bobby Lam, Christoph Finke, Dennis Pousette, Edwin Karat, Emanuel Wendler, Fábio Gonçalves, Gonçalo Abreu, Grzegorz Polewka, Joshua Acosta, Kostas Vouvousas, Kyle Gormley, Olivier Proulx, Pedro Arteiro, Rachel Crownover, Ron Douglas, Scott Eddie, Vittorio Vagliani.

Wielkie podziękowania dla wszystkich testerów: Adrian Smith, Alex Arenas, Alex von Wirth, Alexandre Abreu, Ali Mersin, Andrew Ko, André Martins, Andrew Meachem, April Bull, Arunprasath Rajendran, Ash Dasuqi, Asier Vilanueva, Áxel Cisneros, Brittany Maia, Bruno Lopes, Carlos Barbosa, Carlos Ferreira, Chuck Case, Chuck Catalano, Conor Devine, Dan Morey, Dan Zilkha, David Watt, David, Dhivya Anandkrishnan, Dimitris Xenodochiaris, Dominick Salazar, Elsa Romão, Emanuel Diniz, Emanuel Wendler, Emil Patyna, Emily Adrulis, Felipe de Lima, Filipe Paszkiewicz, François Septier, Gonçalo Falcão, Ian O'Toole, Iga Turek, Ioanna Viktoria Kalampaka, Jake Blomquist, James Correia, James Newman, Jason Cannon, Jazzik, João Fonseca, João Quintela Martins, Joe Harrison, John Sinan Holmes, Josh Baldwin, Joze Reverente, Julián Pombo, Kaiwen Jiang, Kamila Koprowska, Karen Cooper, Ketan Deshpande, Kostas Vouvousas, Lee Stoneman, Luke Rensink, Marcos Felipe da Silva, Marco Vicente, Mark Maia, Marton Johnson, Márton Ferenci, Marty Connell, Matt Kury, Mike Gray, Morgan Deale, Nelson Torres, Nikola Stojanovski, Paul Dent, Paulo Renato, Pedro Freitas, Pedro Pacheco, Pedro Silva, Rafael Antunes, Rafaela Morris, Ran, Rickard Nilsson, Robb Rouse, Robert Hovakimyan, Ryan Schoon, Sam Luthor, Sarah Green, Simon Perkins, Steve Jones, Steve McCabe, Sofia Passinhas, Tomasz Kwiecinski, Timothy Williamson, Vasimir, Veronica Salm, William Aukes, Christophe Gaudin.

Największe wyrazy miłości dla mojego wspaniałego syna i córki – Alexa i Inês oraz dla mojej muzy i najlepszej przyjaciółki, mojej żony Sandry za wszystkie jej pomysły, cierpliwość, wsparcie i inspirację.



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: sklep.portalgames.pl/inventions

PROJEKTANT GRY: Vital Lacerda

GRAFIKI W GRZE: Ian O'Toole

PROJEKT GRAFICZNY I ILUSTRACJE 3D: Ian O'Toole

INSTRUKCJA I ILUSTRACJE 3D: Vital Lacerda

ROZWÓJ GRY: Shelley Danielle i Scott Hill

TRYB SOLO: Vital Lacerda

ROZWÓJ TRYBU SOLO: Shelley Danielle i John Alberston

ŁĘMACZENIE I REDAKCJA ZASAD W JĘZYKU

ANGIELSKIM: Nathan Morse

OFICJALNA WIDEOINSTRUKCJA: Gaming Rules!

KOREKTA: Ori Avtalion, Ken Hill, Scott Tepper, Alex Colby i wielu członków wielu moich serwerów Discord

MENADŻER PROJEKTU: Randal Lloyd, Rick Soued

TEKST WSTĘPU: Nathan Morse

ŁĘMACZENIE: : Paweł Imperowicz

REDAKTOR: Marcin Zalewski

WERSJA POLSKA: Zespół Portal Games

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji gry kierujemy do: Marcina Kupca, Karola Waszaka, Krystyny Lukoszek.



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/

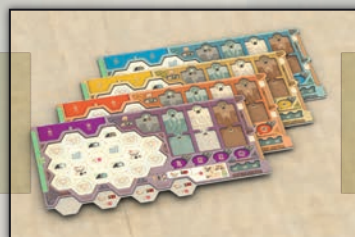
© 2023 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, Building #5, Leitchfield, KY 42754
All Rights Reserved.

Komponenty

LICZBA WSZYSTKICH KOMPONENTÓW JEST OGRANICZONA DO TYCH STANOWIĄCYCH ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA Z GRĄ.



1 PLANSZA GŁÓWNA



PO 1 PLANSZY SPOŁECZEŃSTWA
W 4 KOLORACH



1 INSTRUKCJA I 4 ARKUSZE POMOCY



2 KARTY POMOCY



1 CHRONOS



FILARY CZASU: PO 1 EPOCE (DUŻY)
I 2 OKRESACH (MAŁE) W 4 KOLORACH GRACZY



PO 30 OBYWATELI W 4 KOLORACH GRACZY



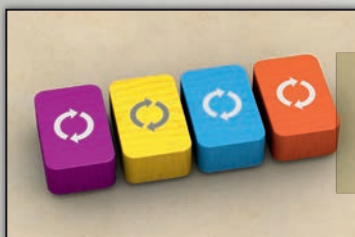
PO 3 ZNACZNIKI AKCJI ŁAŃCUCHOWEJ
W 4 KOLORACH GRACZY



PO 1 ZNACZNIKU WPŁYWU
W 4 KOLORACH GRACZY



PO 1 ZNACZNIKU PUNKTACJI
W 4 KOLORACH GRACZY



PO 1 ZNACZNIKU KOLEJNOŚCI TURU
W 4 KOLORACH GRACZY



PO 1 ZNACZNIKU ERY
W 4 KOLORACH GRACZY



PO 5 ZETONÓW WPŁYWU
W 4 KOLORACH GRACZY



12 ZNACZNIKÓW EKONOMII



7 MĘDRCÓW



7 KAFLI WIEDZY



7 KAFLI SPECJALISTY



21 KAFLI KAMIENI MIŁOWYCH
W 6 ZESTAWACH



48 KART IDEI W 6 TALIACH



21 KART CELU OSOBISTEGO W 3 TALIACH



16 PŁYTEK DĄŻENIA



21 PŁYTEK POSTĘPU TECHNOLOGII,
PO 3 Z KAŻDEJ OD 1 DO 7



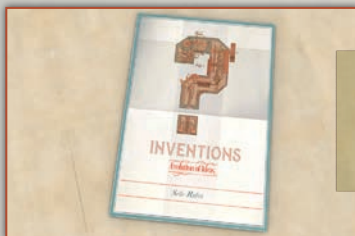
21 PŁYTEK POSTĘPU KULTURY,
PO 3 Z KAŻDEJ OD 1 DO 7



21 PŁYTEK POSTĘPU EKONOMII,
PO 3 Z KAŻDEJ OD 1 DO 7



25 PŁYTEK BOGACTWA – PO 4 Z LITERAMI
A, B, C, D ORAZ PO 3 Z LITERAMI E, F, G



1 INSTRUKCJA TRYBU SOLO



5 KART TRYBU SOLO
+ 1 KARTA PUNKTOWANIA



1 PLANSZA TRYBU SOLO

RÓŻNICE ZALEŻNE OD LICZBY GRACZY

W zależności od liczby graczy należy wprowadzić drobne zmiany w sposobie gry. Będą one wyraźnie oznaczone w przedstawiony poniżej sposób. Możecie pominąć zmiany, które nie mają zastosowania dla waszej liczby graczy:

- (rozgrywki dla 4 graczy), czyli domyślna liczba graczy, dla której napisano zasady.
- (rozgrywki dla 3 graczy)
- (rozgrywki dla 2 graczy)

Ponadto opiera się na zautomatyzowanym przeciwniku. Szczegóły na ten temat znajdziecie na końcu instrukcji wraz ze zbiorczym podsumowaniem zmian.

Przygotowanie do gry

PLANSZA GŁÓWNA

1. Umieście planszę Główną na środku stołu.
2. Każdy gracz wybiera kolor i bierze w tym kolorze: 1 znacznik Ery, 1 znacznik Wpływu, 1 znacznik Punktacji i 1 znacznik Kolejności Tury. Umieście swoje znaczniki Punktacji na polu „0” toru Punktów Pomysłowości (PP).
3. Gracz, który ostatnio coś wynalazł, będzie pierwszym graczem. Następnie kolejność tury jest zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od tego gracza. Umieście swoje znaczniki Kolejności Tury w tej kolejności na torze Kolejności Tury na planszy Główniej. Znacznik pierwszego gracza jest umieszczany na pierwszym polu od góry.
4. Umieście znaczniki Ery *wszystkich* graczy pod torem Ery na pierwszych czterech polach (w dowolnej kolejności).
5. Umieście znaczniki Wpływu *wszystkich* graczy na polu „1” na torze Wpływu.



6. Umieście Chronosa na skrajnym lewym polu toru Ery (tuż pod).
7. Umieście po 1 Mędrca na polu Mędrca w każdym Regionie.
8. Umieście po 1 losowym, odkrytym kaflu Wiedzy (stroną z PP do dołu) na polu Wiedzy w każdym Regionie.



9. Podzielcie kaflę Kamieni Milowych zgodnie ze znajdującymi się na nich literami. Potasujcie stos A i umieście z niego po 1 odkrytym kaflu na każdym polu obszaru Wiedzy Powszechnej.
10. Potasujcie stos Kamieni Milowych B i umieście z niego po 1 odkrytym kaflu na każdym z 4 pól obszaru Gracza na planszy, **nawet jeśli dany gracz nie bierze udziału w grze**. Nazywa się to obszarem Osobistym.
11. Umieście 3 odkryte Kamienie Milowe C obok planszy, tworząc obszar Eureka. Umieście stosy D, E i F nad obszarem Eureka.

12. Umieście po 1 losowym odkrytym kaflu Specjalisty na każdym obszarze Regionu, na lewo od pola Idei.
13. Podzielcie karty Idei/Wynalazków według ich Ery (1, 2, 3, 4, 5 i 6), tworząc talię dla każdej z nich. Odlóżcie na bok talie Ery 1 i 2.





UWAGA: AZJA ORAZ AMERYKA PÓŁNOCNA SĄ POŁĄCZONE ZGODNIE ZE WSKAZANIEM STRZAŁEK. W KOŃCU ZIEMIA JEST OKRĄGŁA.

PLYTKI POSTĘPU I BOGACTWA

16. Podzielcie płytki **Bogactwa** zgodnie z ich literami (po 3 lub 4 z każdej litery) i umieśćcie je odkryte, losowo na wskazanym polu każdego obszaru Regionu po lewej stronie pola Idei. Dla każdej płytki od A do G umieśćcie płytki w liczbie zależnej od liczby graczy:

👤👤👤👤 : Umieśćcie wszystkie 4 dla każdej od A do D oraz wszystkie 3 dla każdej od E do G.

👤👤 : Umieśćcie dowolne 3 dla każdej od A do D oraz dowolne 2 dla każdej od E do G.

👤 : Umieśćcie dowolne 3 dla każdej od A do D oraz dowolne 2 dla każdej od E do G.

Uwaga: Kolejność płytek w stosie ma znaczenie tylko w przypadku 👤 (zobacz str. 24).

17. Płytki Postępu **Ekonomii**, **Kultury**, oraz **Technologii** należy ułożyć oddzielnie. Dla każdego rodzaju płytek utwórzcie 7 stosów, po jednym dla każdego unikalnego numeru (od 1 do 7). Umieśćcie każdy stos odkryty na dowolnym polu obszaru danego rodzaju.

👤👤 : Ułóżcie tylko po 2 dla każdego numeru na każdym obszarze.

👤 : Ułóżcie tylko po 2 dla każdego numeru na każdym obszarze.

14. Każdy obszar Regionu zawiera kafel Specjalisty, na którym przedstawiona jest korzyść. Wśród kart Idei 2 Ery znajdźcie 5 kart Idei z literą A. Umieśćcie po jednej z nich, losowo w każdym Regionie, z wyjątkiem dwóch Regionów z kaflami Specjalistów przedstawionymi w lewym dolnym rogu ilustracji widocznej po prawej.

15. Potasujcie oddzielnie talie Idei 3, 4, 5 i 6 Ery, a następnie utwórzcie jedną odkrytą talię Idei, układając Idee 6 Ery na spodzie, następnie na nich 5 Ery, kolejno 4 Ery i ostatecznie, na szczycie 3 Ery. Nie tasujcie tej talii Idei. Umieśćcie ją obok planszy Głównej.





Każdy gracz bierze planszę Społeczeństwa oraz:

- 30 Obywateli
- 3 Filary Czasu: 1 Epoka i 2 Okresy
- 3 znaczniki Akcji Łańcuchowej
- 5 żetonów Wpływu
- 4 płytki Dążenia
- 3 znaczniki Ekonomii



IDEA Z NAZWĄ TWOJEGO KAMIENIA MIŁOWEGO NA OBSZARZE OSOBISTYM (BAWEŁNA - NA ILUSTRACJI „COTTON” W JĘZYKU ANGIELSKIM).

PRZYGOTOWANIE PLANSZY SPOŁECZEŃSTWA

- Umieść 2 Obywateli w swojej Akademii jako Uczonych i po 1 na (górnym) polu Domu każdego obszaru Specjalizacji (**Ekononii**, **Kultury** i **Technologii**) jako Specjalistów (*Handlarza*, *Rzemieślnika* i *Myśliciela*). Obszary Specjalizacji znajdują się w prawej górnej części twojej planszy Społeczeństwa. Umieść 1 swojego Obywatela jako Dyplomatę na swoim Osobistym Kamieniu Miłowym.
- Posortuj karty Celu Osobistego na 3 talie wg rodzaju. Weź 3 karty Celu Osobistego: po 1 losowej karcie Celu Osobistego każdego rodzaju. Trzymaj te karty w tajemnicy przed przeciwnikami, ale ty w każdej chwili możesz je obejrzeć.
- Odłóż na razie na bok swój żeton Wpływu +1 Wpływ. Umieść swoje pozostałe 4 żetony Wpływu (Przedstawienie Idei, Wynalezienie, Innowacja, Udostępnienie), na odpowiadających im polach Wpływu w prawej dolnej części swojej planszy Społeczeństwa.
- Umieść 1 ze swoich znaczników **Ekononii** na odpowiednim polu w prawym dolnym rogu swojej planszy Społeczeństwa, a pozostałe 2 znaczniki **Ekononii** na odpowiadających im heksach Postępu po lewej stronie swojej planszy Społeczeństwa.
- Weź Ideę ze stosu kart Idei 2 Ery, która w swoim prawym górnym rogu zawiera nazwę twojego Kamienia Miłowego (z literą **B** poniżej). Umieść ją po prawej stronie swojej planszy Społeczeństwa.
- Zgodnie z kolejnością tury, każdy gracz bierze kartę Idei 3 Ery z wierzchu talii Idei i kładzie ją po prawej stronie swojej planszy. Następnie umieśćcie po prawej stronie talii 3 odkryte karty z jej wierzchu, aby utworzyć obszar Idei obok planszy Głównej (zobacz ilustrację Przygotowania do gry, str. 5, 15).
- Weź 2 losowe Wynalazki z talii kart 1 Ery – Prehistorycznych Wynalazków (nie mają Idei po drugiej stronie). Umieść je na lewo od swojej planszy.
- Umieść swoje 3 znaczniki Akcji Łańcuchowej w lewym górnym polu swojej planszy Społeczeństwa.
- Umieść swoje 3 Filary Czasu (Epokę i 2 Okresy) obok swojej planszy Społeczeństwa.
- Umieść 4 płytki Dążenia i pozostałych Obywateli obok swojej planszy Społeczeństwa jako zasoby Obywateli.

Epoka Kamienia (Runda Przygotowawcza)

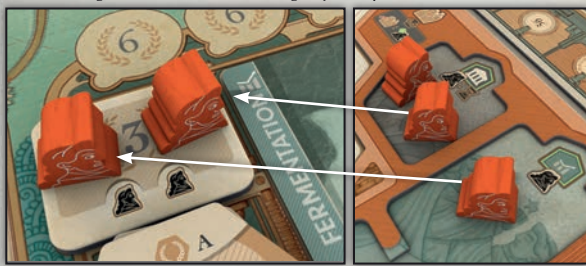
W odwrotnej kolejności tury (zaczynając od gracza na dole toru Kolejności Tury), każdy gracz wykonuje w swojej turze następujące czynności:

I. Wybierz Region.

Wskazówka: Jeśli jest to twoja pierwsza rozgrywka, możesz wybrać swój Region z karty Celu Osobistego lub kierując się premią na kafle Specjalisty. Jeśli czujesz, że nie potrafisz jeszcze wybrać odpowiednio, po prostu wybierz losowo.

II. W zależności od Regionu, umieść na kafle Specjalisty 1 lub 2* swoich Specjalistów odpowiadających karcie Idei umieszczonej po jego prawej stronie. (**Ekonomia:** Handlarz, **Kultura:** Rzemieślnik, **Technologia:** Myśliciel. Możesz też wykorzystać **Uczonych**, którzy potrafią robić dowolną z tych rzeczy).

*Jak pokazano na kafle Specjalisty na lewo od Idei.



III. Zyskaj korzyść przedstawioną na kafle Specjalisty.



IV. Umieść swój żeton Wpływu +1 Wpływ na pierwszym polu Wpływu od lewej, powyżej/poniżej wybranego Regionu (nie otrzymujesz PP, które zakrywasz).



V. Umieść w tym Regionie na mapie 1 Obywatela ze swoich zasobów.



Gdy wszyscy to zrobicie, odrzućcie wszystkie niepozyskane karty Idei, które pozostały na mapie.

Trzon Rozgrywki

Twoim celem jest przedstawienie światu swoich **Idei**, tak aby mogły stać się **Wynalazkami**, a następnie **udostępnienie** tego ludzkości. Są to trzy najważniejsze rzeczy, które dzieją się w grze, ponieważ pozwalają one zdobywać PP (Punkty Pomysłowości), zwiększać populację i rozwijać społeczeństwo.



PRZEDSTAWIENIE IDEI



WYNALEZIENIE IDEI



UDOSTĘPNIENIE WYNAŁAZKU

Uwaga: Te kroki nie muszą być wykonywane przez tego samego gracza (więcej o tym w dalszej części instrukcji)!



Główne założenia

Przed rozpoczęciem gry należy zrozumieć poniższe pojęcia.

A. CHRONOS, TOR ERY ORAZ KAMIENIE MIŁOWE:



Postęp Chronosa na torze Ery przedstawia nieustanny bieg czasu. Tor Ery wskazuje również na akumulację postępu technologicznego każdego Społeczeństwa. Jeśli znacznik Ery twojego Społeczeństwa wyprzedza Ery Chronosa, oznacza to, że twoje Społeczeństwo wyprzedza obecne czasy. Jeśli twój znacznik Ery nie nadąży za Chronosem, twoje Społeczeństwo nie nadąży za obecnymi czasami. Osiągnięte przez ciebie technologiczne Kamienie Miłowe określą Ery twojego Społeczeństwa, a tym samym to, czy wyprzedzasz czasy, czy pozostajesz w tyle.

SPOŁECZEŃSTWA WYPRZEDAJĄCE I POZOSTAJĄCE W TYLE ZA OBECNYMI CZASAMI.



POMARAŃCZOWY JEST W TYLE, FIOLETOWY WYPRZEDZA CZASY.

B. ZGROMADZENIA, FORA ORAZ POLA AKCJI:

Zgromadzenie po lewej stronie planszy Głównej zawiera panel Akcji, z którego mogą korzystać wszyscy. Zgromadzenie jest podzielone na 5 Forów; każde Forum składa się z 2 różnych pól Akcji. Aby wykonać akcję, umieszczasz Filar na polu Akcji.

FORUM ZGROMADZENIA.



<< ZŁOTA ZASADA >>

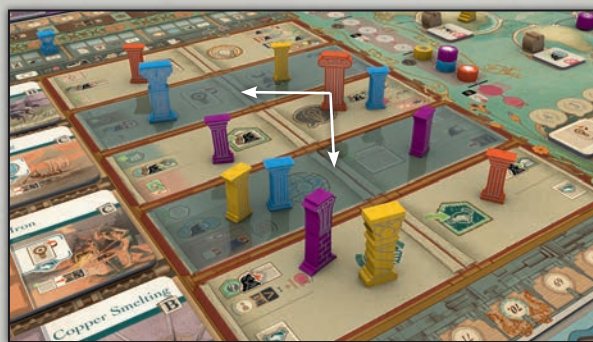
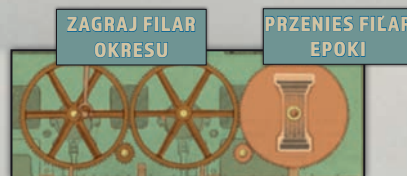
Każdy gracz może mieć tylko 1 Filar Czasu w każdym Forum (bez względu na to czy jest to Epoka, czy Okres).

- Oznacza to, że kiedy wybierzesz akcję w Forum, blokujesz sobie dostęp do obu akcji w tym Forum, aż do następnej Ery, kiedy znów staną się one dla ciebie dostępne.

Uwaga: Dostępne Forum to takie, w którym nie masz żadnych swoich Filarów Czasu.

C. AKCJA GŁÓWNA:

Podczas swojej tury musisz wykonać **Akcję Główną**. Oznacza to albo przeniesienie swojego Filaru Epoki (dużego) na pole Akcji w innym dostępnym Forum, albo zagranie jednego ze swoich Filarów Okresu (małego) na pole Akcji w dowolnym dostępnym Forum. Pozycja Chronosa na torze Ery wskaże, czy w tej rundzie musisz zagrać Filar Okresu, czy też przenieść swój Filar Epoki. Jeśli Chronos znajduje się na polu z kołem nad polem bieżącej Ery, musisz zagrać Filar Okresu. Jeśli Chronos znajduje się na polu z Filarem, musisz przenieść swój Filar Epoki do innego Forum.



Przykład

To trzecia runda Ery. W tej rundzie każdy musi zmienić Epokę. **Pomarańczowy** przynosi swój Filar Epoki do 1 z 2 dostępnych Forów (jego opcje są wyróżnione na niebiesko) i decyduje się na wykonanie akcji Wynalezienia. Nie mógł pozostawić Filaru w tym samym Forum (ani przenieść go tam na drugie pole Akcji), ponieważ ma już w tym Forum Filar Czasu (w tym przypadku Filar Epoki). Zauważ jednak, że Filary Czasu innych graczy nie wpływają na to, które Fora są dla ciebie dostępne.

D. AKCJA ŁAŃCUCHOWA:



Akcje Łańcuchowe to wszystkie akcje oznaczone ikoną **Akcji Łańcuchowej** i różowym tłem.

Liczba **Akcji Łańcuchowych** które możesz wykonać podczas swojej tury, jest ograniczona przez twój Wpływ, tak jak wskazano to na torze Wpływu na planszy Głównej. W związku z tym, liczba **Akcji Łańcuchowych** które możesz wykonać, będzie się zmieniać z tury na turę. Na początku każdej tury przygotowujesz pewną liczbę znaczników **Akcji Łańcuchowej** (od 1 do 3), których możesz użyć w tej turze.

PRZYGOTOWANIE ZNACZNIKÓW AKCJI ŁAŃCUCHOWEJ.



Przykład

Trwa tura **Niebieskiej**. Kiedy spogląda na tor Wpływu, zauważa, że obok jej znacznika Wpływu na torze Wpływu znajdują się 2 symbole znaczników **Akcji Łańcuchowej**. Rozpocznie więc swoją turę z przygotowanymi 2 znacznikami **Akcji Łańcuchowej**.

Niektóre Akcje, które podejmujesz, mogą również dawać ci możliwość wykonania **Akcji Łańcuchowej**. Będą one w widoczny sposób oznaczone ikoną **Akcji Łańcuchowej**. Za każdym razem, gdy wykonujesz **Akcję Łańcuchową**, obok ikony umieszczasz znacznik **Akcji Łańcuchowej**, co pozwala śledzić twoje **Akcje Łańcuchowe** podczas ich wykonywania. Nie musisz wykorzystywać wszystkich przydzielonych ci znaczników **Akcji Łańcuchowej**, ale kiedy skończą ci się te przydzielone na turę, nie możesz już wykonywać żadnych **Akcji Łańcuchowych**. Wykorzystane znaczniki odzyskasz po zakończeniu kroku Wykonywanie Akcji (zobacz na str. 10, Rozgrywanie Rundy), więc najlepiej jest ich użyć, jeśli masz ku temu sposobność!

AKCJA ŁAŃCUCHOWA



Główne założenia

E. WPŁYW:



Jak wspomniano wcześniej, twój Wpływ określa liczbę **Akcji Łańcuchowych**, które możesz wykonać podczas swojej tury.

F. WYCZERPANI OBYWATELE A DOSTĘPNI OBYWATELE:



Będziesz rozmieszczać swoich Obywateli, aby rozwijać swoje Społeczeństwo. Pamiętaj, że Filary Epoki i Okresu nie są Obywatelami. Czasami ikona przedstawia leżącego Obywatela, co oznacza, że jest on wyczerpany. Kiedy tak się dzieje, przenosisz swoich Obywateli na pole Wyczerpania (dolne) ich obszaru Specjalizacji, kładąc ich. Kiedy ikona przedstawia stojącego Obywatela, oznacza to, że jest on gotowy do pracy i należy go przenieść na pole Domu (górne) w obszarze jego Specjalizacji. Możesz rozmieszczać tylko Obywateli, którzy są w Domu!



Przykład

Obywatele w Domu (górną część ilustracji) są gotowi do pracy. Z kolei ci na dole są wyczerpani i nie można ich użyć, aż do następnej Ery.

G. SPECJALIŚCI:

Obywatele mogą specjalizować się w określonych umiejętnościach, stając się **Handlarzami**, **Rzemieślnikami** albo **Myślicielami**. Specjalizacje Obywateli są powiązane z trzema rodzajami kart Idei i płytkami Postępu: **Ekonomii**, **Kultury**, i **Technologii**. Gdy Obywatelowi zostanie przydzielona Specjalizacja, nazywa się go Specjalistą.

Istnieje silna zależność pomiędzy Specjalistami, Ideami a Postępem:



Handlarze napędzają **Ekonomię**.



Rzemieślnicy napędzają **Kulturę**.



Myśliciele napędzają **Technologię**.

RZEMIEŚLNIK, WYNAŁAZEK KULTURY I PŁYTKA POSTĘPU KULTURY.



<<< UWAGA OD PROJEKTANTA >>>

Połączenie w logiczny sposób każdego rodzaju Wynalazku ze Specjalizacją było zabawnym wyzwaniem. Na przykład **Koło** pojawia się jako karta **Technologii**, **Monety** jako karta **Ekonomii**, a **Pismo** jako karta **Kultury**. Tak więc każdy Wynalazek przynależy do odpowiedniej Specjalizacji, co wskazuje, jakiego rodzaju Specjalisty wymaga i jak wpłynie na Postęp twojego Społeczeństwa. Każdy Wynalazek jest również osadzony we właściwej Ery: nie wyndziejecie ognia w XVII wieku ani baterii elektrycznych w epoce kamienia.

H. AKADEMIA / UCZENI:



Twoja **Akademia** gości **Uczonych**, którzy są na tyle elastycznymi Obywatelami, że mogą pracować w dowolnej Specjalizacji. Numer Ery twojego Kamienia Milowego to maksymalna liczba Uczonych, których możesz mieć w swojej **Akademii**.

Uczony może pełnić rolę dowolnego Specjalisty, jednak, kiedy musisz wyczerpać Uczzonego, Uczony na stałe poświęca się Specjalizacji: przenieś Uczzonego na pole Wyczerpania (dolne) w obszarze wybranej Specjalizacji. Jeśli nie trzeba go wyczerpywać, Uczony pozostaje w **Akademii**, wciąż wszechstronny, gotowy do podjęcia każdego zadania.

I. PŁYTKI POSTĘPU I PŁYTKI BOGACTWA:

Istnieją 3 rodzaje płytek Postępu — **Ekonomia**, **Kultura** i **Technologia** — oraz płytki **Bogactwa**. Gdy zbudujesz je na mapie Postępu na swojej planszy Społeczeństwa, możesz z nich korzystać.



Każda płytka **Ekonomii** zapewnia korzyść, którą możesz aktywować raz na Ery, umieszczając na niej znacznik **Ekonomii**. Na koniec Ery odzyskujesz swoje znaczniki **Ekonomii**, aby móc korzystać z nich w następnej Ery. Rozpoczynasz grę z 1 znacznikiem **Ekonomii**, ale możesz zyskać więcej, budując płytki Postępu albo **Bogactwa** na polach swojej mapy Postępu, na których znajdują się znaczniki **Ekonomii**. Możesz mieć tylko 1 płytkę **Ekonomii** z danym numerem.



Każda płytka **Kultury** zapewnia trwałe ulepszenie Akcji przedstawionej na górze płytki. Za każdym razem, gdy wykonujesz tę Akcję, otrzymujesz korzyść wskazaną na środku. Możesz mieć tylko 1 płytkę **Kultury** z danym numerem.



Każda płytka **Technologii** zapewnia ci połączoną **Akcję Łańcuchową**, która przedstawia 2 akcje — nazwijmy je A i B. Jeśli wykonasz Akcję A, możesz przeprowadzić **Akcję Łańcuchową** Akcji B. Jeśli wykonasz Akcję B, możesz przeprowadzić **Akcję Łańcuchową** Akcji A. Tak więc masz pole manewru. Możesz użyć tylko 1 płytki **Technologii** na turę. Kosztuje cię to **1 punkt Wpływu**, a kiedy jej używasz, musisz ją odwrócić rewersem do góry, aby już nigdy nie mogła zostać użyta ponownie. Możesz mieć tylko 1 płytkę **Technologii** z danym numerem.



Każda płytka **Bogactwa** zapewnia cel dla ostatecznej punktacji, odnoszący się do płytek na twojej mapie Postępu. Możesz mieć tylko 1 płytkę **Bogactwa** z daną literą.

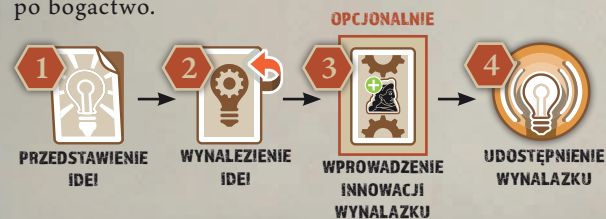
(Szczegółowe objaśnienie każdej płytki Postępu znajduje się w Arkuszu Pomocy).

Jak Idea kształtuje historię

Jest to szczegółowo opisany przykład, jak Idea ewoluuje w grze **Inventions**. Nie jest to bezpośredni opis każdej Akcji. Ma to raczej na celu uzmysłowienie charakteru **Akcji**, przed przejściem do dokładnego ich opisu.

Kamienie Milowe określają, jak zaawansowane jest twoje Społeczeństwo. Są budulcem świadomości twojego Społeczeństwa. Niektóre Wynalazki wymagają pewnej wcześniejszej znajomości Technologii (Kamienie Milowe). *Na przykład nie możesz upiec chleba, jeśli nie wiesz jeszcze, jak rozpaścić ogień.*

Po pierwsze, Społeczeństwo wymyśla i **Przedstawia Ideę**. W końcu ktoś zrealizuje tę Ideę, **Wynajdując ją**, przy założeniu, że ma już wiedzę w zakresie odpowiedniego Kamienia Milowego. Czasami inne Społeczeństwo wprowadzi **Innowacje Wynalazku**, już na zawsze go ulepszając. Ostatecznie jednak ktoś zaangażowany w ten proces **Udostępnia Wynalazek** światu i to Społeczeństwo podąża naprzód w wyścigu po bogactwo.



EWOLUCJA IDEI



Przykład

Żółta Przedstawia w Azji Ideę Koła (Wheel na ilustracji). W późniejszej turze **Niebieska** wynajduje tam Koło. Choć nie jest to konieczne, **Pomarańczowy** wprowadza Innowacje Koła (Innowacja jest opcjonalnym etapem „cyklu życia Idei”). Na koniec **Niebieska** Udostępnia Wynalazek światu, zwiększając **Bogactwo** swojego Społeczeństwa. Ponieważ **Niebieska** Wynalazła Ideę, sama staje się właścicielką Wynalazku. **Żółta** jako pomysłodawczyni Idei, otrzymuje Punkty Pomysłowości (PP). Populacja **Pomarańczowego** w Azji rośnie dzięki wysiłkom we wprowadzaniu Innowacji. Zaangażowanie na każdym etapie procesu przynosi korzyści! Wszystko to zostanie szczegółowo wyjaśnione później.

Przebieg Rozgrywki

Gra toczy się na przestrzeni 6 Er:

1. Epoka Kamienia (3,2 miliona lat temu)	1 runda
2. Neolit (12 tys. lat temu)	3 rundy
3. Epoka Metalu (3300 p.n.e.)	3 rundy
4. Epoka Klasyczna/Średniowiecze (500 p.n.e.)	3 rundy
5. Epoka Nowożytna (XVII wiek)	3 rundy
6. Epoka Komputerów (XXI wiek)	Runda Punktacji

Każda Era składa się z 3 rund: zagrywania swoich 2 Filarów Okresu, a następnie przesunięcia swojego Filaru Epoki. Wyjątkiem jest Epoka Kamienia (1 Era), która składa się tylko z 1 rundy, w której poruszasz tylko swoim Filerem Epoki, oraz Epoka Komputerów (6 Era), która obejmuje wyłącznie Ostateczną Punktację. Pod koniec każdej Ery (z wyjątkiem 5 Ery) odbywa się procedura zmiany Ery, która oznacza obrót koła czasu. Wszystko to jest przedstawione przez ikonografię wzdłuż toru Ery, aby można to łatwiej zapamiętać (zobacz na stronie 22, Zmiana Ery).

ERY



ROZGRYWANIE RUNDY

Na początku każdej rundy (z wyjątkiem 1 Ery) Chronos przesuwa się o 1 pole do przodu na torze Ery. Następnie każdy gracz rozgrywa swoją turę, która składa się z Akcji Głównej i opcjonalnie z jednej lub więcej **Akcji Łańcuchowych**.

ROZGRYWANIE SVOJEJ TURY

Twoja tura dzieli się na następujące kroki (są one przedstawione na twojej planszy Społeczeństwa w ramach przypomnienia):



1. PRZYGOTOWANIE ZNACZNIKÓW AKCJI ŁAŃCUCHOWEJ
2. WYKONANIE AKCJI
3. DAŻENIE ZMIENIA SIĘ W POSTĘP
4. BUDOWA POSTĘPU

Uwaga: na koniec kroku 2 odłóż wszystkie swoje znaczniki **Akcji Łańcuchowej** na pole z lewej w lewym górnym rogu swojej planszy Społeczeństwa.

KROK 1: PRZYGOTOWANIE ZNACZNIKÓW AKCJI ŁAŃCUCHOWEJ

Przenieś znaczniki **Akcji Łańcuchowej** (na twojej planszy Społeczeństwa), w liczbie wskazanej przez twoje pole na torze Wpływu, z lewego pola na prawe pole w lewym górnym rogu swojej planszy Społeczeństwa. Będziesz je wykorzystywać podczas wykonywania **Akcji Łańcuchowej**. Nie możesz wykonać więcej **Akcji Łańcuchowej** niż wynosi liczba znaczników **Akcji Łańcuchowej**, które zostały przez ciebie przygotowane w tej turze. Po zakończeniu **Kroku 2: Wykonanie Akcji**, odłóż je z powrotem na pole z lewej (zobacz **WYKONANIE AKCJI**) na następnej stronie).



Przykład

Fioletowy rozpoczyna swoją turę. Jego znacznik na torze Wpływu znajduje się na polu 5. Na tej części toru Wpływu widać po prawej stronie 2 znaczniki **Akcji Łańcuchowej**. Przenosi więc 2 ze swoich znaczników **Akcji Łańcuchowej** na prawe pole swojej planszy Społeczeństwa. W tej turze może wykonać 2 **Akcje Łańcuchowe**.

KROK 2: WYKONANIE AKCJI

Za każdym razem, gdy umieszczasz lub przenosisz jeden ze swoich Filarów Czasu, odciskasz swoje piętno na historii, tworząc ważny Kamień Milowy w historii Wynalazków. Wybieraj mądrze.

W tym kroku albo zagrasz Filar Okresu ze swojej planszy Społeczeństwa na dostępne pole Akcji, albo przeniesiesz swój Filar Epoki na pole Akcji w innym dostępnym Forum. Tak czy inaczej, pole Akcji nie może znajdować się w Forum, w którym znajduje się jeden z twoich Filarów Czasu. To, czy zagrasz Filar Okresu, czy przeniesiesz swój Filar Epoki, wskazane jest przez pole toru Ery, na którym stoi Chronos.

ZAGRAJ FILAR OKRESU ALBO PRZENIEŚ SWÓJ FILAR EPOKI.



Jeśli pole Chronosa przedstawia filar epoki, musisz przenieść swój filar epoki. W przeciwnym razie Chronos będzie na Polu Koła, więc musisz zagrać Filar Okresu.

Przypomnienie: W 1 Erze jest tylko 1 runda, w której umieszczasz swój Filar Epoki na planszy Głównej. W 6 Erze nie wykonujesz żadnych Akcji Głównych.

Poza tymi przypadkami każda Era składa się z 3 rund. W rundach 1-2 zagraj Filary Okresu; w rundzie 3 przenieś swój Filar Epoki do innego Forum. Wszystko to jest wskazane na torze Ery.

Po zagranie Filaru Okresu lub przeniesieniu Filaru Epoki, będziesz **wpływać na Filary Epoki innych graczy**, które znajdują się na wybranym polu Akcji (zobacz poniżej), a następnie **wykonywać akcję**.

A. Wpływanie na Filary Epoki (♁: lub Filary Okresu)

Każdy gracz, który na wybranym przez siebie polu Akcji posiada Filar Epoki (♁: lub Filary Okresu) otrzymuje 1 punkt Wpływu (przesuwa się o 1 pole do przodu na torze Wpływu). Maksymalny Wpływ jaki możesz mieć to 10 punktów.

WPŁYWANIE NA FILARY EPOKI



B. Wykonywanie akcji

Następnie wykonaj wybraną akcję (aby dowiedzieć się, co robi każda akcja i jak działa, zobacz **Akcje** na str. 12). Możesz także wykonać dowolną liczbę przygotowanych **Akcji Łańcuchowych** w danej turze.

PŁYTKI DĄŻENIA

Niektóre akcje zapewnią ci płytkę Dążenia w dziedzinie **Ekonomii**, **Kultury** lub **Technologii** albo nawet jedną wybraną przez siebie. Płytki Dążenia to elementy tymczasowe, które zastąpisz płytkami Postępu podczas **Kroku 3** swojej tury (zobacz str. 21).

Kiedy zdobywasz płytkę Dążenia, obróć ją tak, aby symbol odpowiadający rodzajowi nagrody znajdował się u góry, a następnie umieść ją na skrajnym lewym pustym polu obszaru płytek u dołu swojej planszy Społeczeństwa. Jeśli zdobędziesz więcej płytek Dążenia, niż masz pustych miejsc w obszarze płytek, na koniec swojej tury musisz wybrać, które nowe płytki chcesz zyskać. Nadmiarowe płytki Dążenia wracają do twoich zasobów.



Przykład

W obszarze płytek **Niebieska** ma już 3 płytki. W swojej turze otrzymuje płytkę Dążenia ustawioną na **Technologię** i płytkę Dążenia ustawioną na **Kulturę**. Ma miejsce tylko dla jednej. Decyduje się zatrzymać płytkę **Kultury**, drugą odkłada do swoich zasobów.

<<< PRZEPROWADZANIE AKCJI ŁAŃCUCHOWEJ >>>

Przeprowadzenie **Akcji Łańcuchowej** jest prawie identyczne, jak wykonanie Akcji Głównej. Jednak zamiast używać Filaru, umieszczasz znacznik **Akcji Łańcuchowej** obok symbolu **Akcji Łańcuchowej**, którego chcesz użyć.

KAFLE KAMIENI MIŁOWYCH



1. POLA DYPLOMATÓW
2. NAZWA
3. ERA KAMIENIA MIŁOWEGO
4. AKCJA DYPLOMATY
5. NOWA ERA SPOŁECZEŃSTWA

KARTY IDEI / WYNAŁAZKÓW



STRONA IDEI

1. NAZWA IDEI
2. RODZAJ SPECJALIZACJI
3. SPECJALIŚCI, KTÓRZY MAJĄ ZOSTAĆ WYCZERPANI
4. KAMIEŃ MIŁOWY KONIECZNY DO WYNALEZIENIA
5. AKCJA ŁAŃCUCHOWA ZA WPROWADZONĄ INNOWACJĘ NA STRONIE WYNAŁAZKU
6. PP ZA WYNALEZIENIE (TYLKO KARTY 6 ERY)



STRONA WYNAŁAZKU

1. NAZWA WYNAŁAZKU
2. DOSTĘPNA AKCJA UDOSTĘPNIENIA
3. ERA WYNAŁAZKU I PP PRZY UDOSTĘPNIENIU
4. AKCJA ŁAŃCUCHOWA

Akcje

Każdą akcję można wykonać jako Akcję Główną lub **Akcję Łańcuchową**.
Akcja obejmuje te same kroki, bez względu na to, czy wykonujesz ją jako Akcję Główną, czy jako **Akcję Łańcuchową**.



<<< WAŻNE >>>

Jeśli nie możesz wykonać żadnej z Akcji Głównych (i tylko w takim przypadku), po prostu zagraj swój Filar Okresu lub przenieś swój Filar Epoki i zyskaj 1 punkt Wpływu. Unikaj tego za wszelką cenę.




PRZEDSTAWIENIE IDEI

Przedstaw Idee, które mogą ostatecznie stać się Wynalazkami. Będziesz określany jako przedstawiający. Jest to jedna z podstawowych akcji w grze.

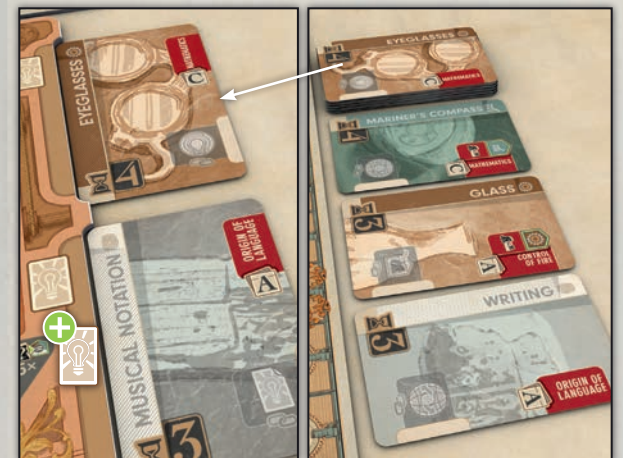
-  Umieść jedną ze swoich kart Idei znajdującą się po prawej stronie twojej planszy Społeczeństwa, na obszarze Regionu bez żadnej karty.
-  Kafel Specjalisty (po lewej stronie właśnie zagranej przez ciebie karty) wskazuje liczbę Specjalistów i/albo Uczonych wymaganych do przedstawienia twojej Idei w tym Regionie. Przenieś wymaganą liczbę (1 albo 2) dostępnych Specjalistów tego samego rodzaju (i/albo Uczonych), co zagrana karta ze swojej planszy

Społeczeństwa tak, aby stanęli na kaflu Specjalisty. Zyskaj korzyść przedstawioną na kaflu Specjalisty.

-  **Na koniec Kroku 2: Wykonanie Akcji** (zobacz str. 11), za każdą przedstawioną przez ciebie Ideę, wykonaj następujące kroki (możesz przedstawić wiele Idei podczas swojej tury; nie wykonuj poniższych kroków, dopóki wszystkie nie zostaną przedstawione):
 - Wybierz kartę Idei z obszaru Idei (3 karty plus górna karta z talii obok planszy Głównej)

i umieść ją po prawej stronie swojej planszy Społeczeństwa, aby wypełnić lukę powstałą po właśnie przedstawionej przez ciebie Idei.

- Przesuń karty z obszaru Idei w prawo (od talii), aby wypełnić luki i umieść następną kartę z talii na nowo powstałym pustym miejscu.



Przykład

Pomarańczowy zagrywa w Afryce kartę Idei **Karaweli** z 4 Ery (Caravel na ilustracji). Kafel Specjalisty w Afryce wskazuje, że 2 Specjalistów musi współpracować, aby urzeczywistnić tę Ideę.

Ponieważ **Karawela** jest kartą z dziedziny **Ekonomii** **Pomarańczowy** umieszcza **Handlarza** i **Uczonego** po lewej stronie karty Idei. Otrzymuje korzyść z kaflu Specjalisty (3 PP). Pod koniec kroku 2 bierze nową

kartę z obszaru Idei, wybierając kartę z wierzchu talii. Gdyby zdecydował się wybrać inną kartę, przesunąłby wszystkie karty w prawo, by wypełnić lukę i uzupełniłby obszar nową kartą.



WYNALEZIENIE

Wynajdywanie Idei rozwija Technologię twojego Społeczeństwa i pozwala dzielić się ze światem nowym Wynalazkiem. Jest to jedna z podstawowych akcji w grze.

1. Wybierz z planszy dowolną przedstawioną Ideę, dla której masz dostęp do wymaganego przez nią Kamienia Milowego (zobacz poniżej – **DOSTĘP DO KAMIENI MIŁOWYCH**). Wymagany Kamień Milowy jest przedstawiony w prawym górnym rogu karty.

<<< DOSTĘP DO KAMIENI MIŁOWYCH >>>

Posiadanie dostępu do Kamienia Milowego wymaganego do Wynalezienia Idei, zachodzi, gdy **dowolny** z poniższych warunków jest spełniony:

Obszar Osobisty: Kamień Milowy znajduje się na obszarze Osobistym graczy na planszy, a także spełniony jest jeden z poniższych warunków:

- Jest na twoim obszarze.
- Znajduje się u przeciwnika i znajduje się na nim jeden z twoich Obywateli.
- Znajduje się u przeciwnika i pochodzi z Ery wcześniejszej, niż obecna Era wskazywana przez Chronosa.

Wiedza Powszechna: Kamień Milowy znajduje się na planszy na obszarze Wiedzy Powszechnej lub został zdjęty z planszy i znajduje się na stosie kafli odrzuconych.

2. Umieść płytkę Dążenia na pierwszym od lewej pustym polu obszaru płytek u dołu twojej planszy Społeczeństwa. Obróć ją tak, aby **Technologia** znajdowała u góry (zobacz str. 11).

3. Przenieś dostępnego Specjalistę tej samej Specjalizacji co Idea (lub przemieść Uczonego) ze swojej planszy Społeczeństwa na pole Wynalazku na prawo od Idei (ta sama ikona co ta akcja). Idea może również wymagać wyczerpania **dodatkowych Specjalistów** (i/albo Uczonych), aby móc ją wynaleźć. Wymóg ten będzie wskazany po lewej stronie pola Wynalazku (na karcie), obok wymaganego Kamienia Milowego. Jeśli tak jest, wyczerp Specjalistów wskazanego rodzaju (i/albo Uczonych).

4. Odwróć kartę Idei na stronę Wynalazku.

<<< **ODWRÓĆ KARTĘ IDEI NA STRONĘ WYNALAZKU** >>>

Pamiętaj: aby wyczerpać Specjalistę, po prostu przenieś Obywatela z pola Domu (górnego) obszaru Specjalizacji na pole Wyczerpania (dolne) i połącz go. Ten Specjalista nie jest już dostępny, dopóki nie wróci do Domu.

WSKAZÓWKA: możesz łatwo stwierdzić, że karta na planszy nadal jest **Ideą**, jeśli po jej prawej stronie nie ma żadnych Obywateli.

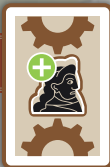


Przykład

Żółta chce wynaleźć **Parowiec** (Steamboat na ilustracji), fundamentalną Ideę 5 Ery, o której istnieniu plotkuje się w Azji. Aby wynaleźć **Parowiec**, musi już mieć wiedzę o **Żelazie** (Iron na ilustracji). **Żelazo** stało się Wiedzą

Powszechną, więc będzie mogła podążyć za tą Ideą i wynaleźć **Parowiec**. Wysłała 1 **Handlarza** do Azji, aby go Wynalazł, ale zgodnie ze wskazaniem na Parowcu, musi też zostać wyczerpany drugi Handlarz. Obaj Handlarze są wymagani podczas

procesu Wynajdywania. Wynajdywanie zapewnia Społeczeństwu **Żółtej** rozwój w **Technologii**, więc zabiera płytkę Dążenia ustawioną na **Technologię**. Na koniec **Żółta** odwraca kartę. Parowiec został wynaleziony!






INNOWACJA

Wprowadzanie Innowacji czyjeś Wynalazku zapewnia twojemu Społeczeństwu nowych Specjalistów. Ta akcja pozwala na wykonanie Akcji Łańcuchowej.



Uwaga: możesz wprowadzać Innowacje tylko Wynalazków. Nie możesz wprowadzać Innowacji samych Idei. Jeśli nie jest to jeszcze Wynalazek (brak Obywatela na górnym polu po prawej stronie karty) lub jeśli to ty jesteś wynalazcą, nie możesz wykonać tej akcji. Nad polem Innowacji na planszy znajdziesz przypomnienie w tym zakresie.

-  Przenieś ze swojej planszy Społeczeństwa dostępnego Specjalistę tej samej Specjalizacji co Wynalazek (lub przenieś Uczzonego) na pole Innowacji na prawo od Wynalazku (ta sama ikona co ta akcja).
-  Zyskaj 1 Specjalistę tego samego rodzaju co Wynalazek (weź Obywatela ze swoich zasobów). Umieść nowego Specjalistę na polu Domu (górnym) tego obszaru Specjalizacji na swojej planszy Społeczeństwa.
-  Jeśli nadal posiadasz znacznik Akcji Łańcuchowej, możesz wykonać Akcję Łańcuchową przedstawioną po lewej stronie pola Innowacji (na karcie). Jeśli to zrobisz, umieść na karcie znacznik Akcji Łańcuchowej.

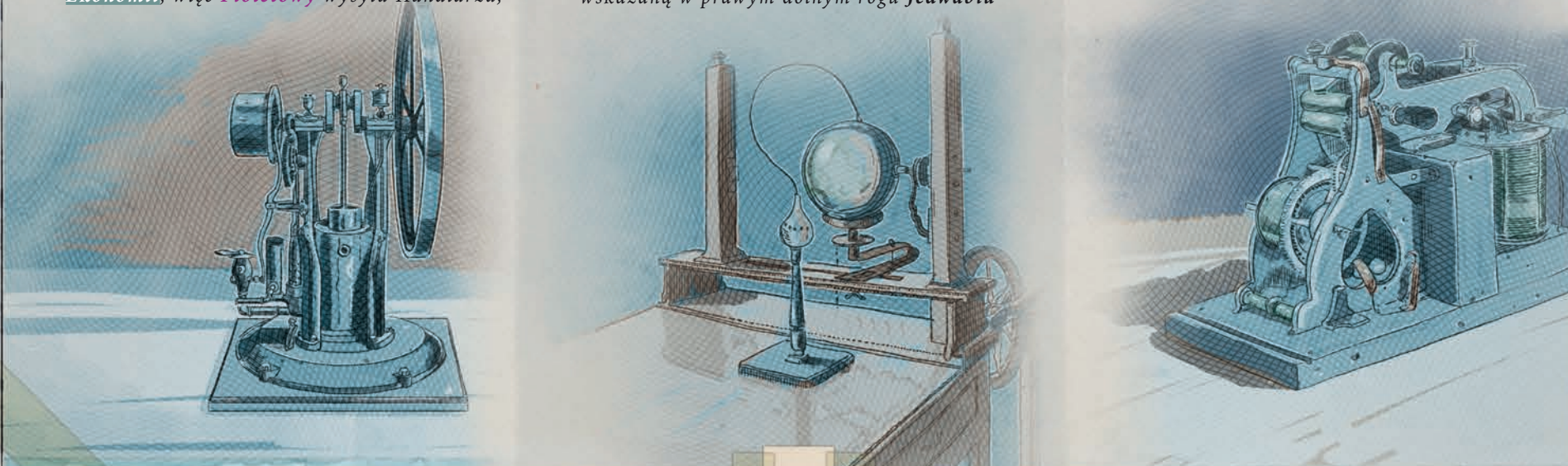


Przykład

Fioletowy chce wprowadzić Innowację **Opaski Brzegowej**, która została wynaleziona na Bliskim Wschodzie, ale nie może, ponieważ to on ją wynalazł. Jednak możliwe jest wprowadzenie Innowacji **Jedwabiu** (Silk na ilustracji) w Afryce. **Jedwab** jest Wynalazkiem z dziedziny **Ekonomii**, więc **Fioletowy** wysłał Handlarza,

aby wprowadził Innowację tego Wynalazku. Ponieważ **Jedwab** jest teraz ulepszony za sprawą Innowacji, **Fioletowy** zyskuje 1 nowego Specjalistę – **Handlarza**. Jako że wciąż ma do wykorzystania znacznik Akcji Łańcuchowej wykonuje Akcję Łańcuchową „Udostępnij Wynalazek” wskazaną w prawym dolnym rogu **Jedwabiu**

(obok **Handlarza**, którego właśnie umieścił), natychmiast Udostępniając go światu. Dzięki tej Akcji Łańcuchowej, **Fioletowy** mógł Udostępnić dowolny Wynalazek z planszy, którego jest częścią. Nie musiał to być **Jedwab** (zobacz str. 15).







UDOSTĘPNIENIE WYNALAZKU

Udostępnienie Wynalazku zwiększa bogactwo twojego Społeczeństwa oraz populację innowatora, zapewnia wynalazcy kartę Wynalazku i PP dla tego, kto początkowo przedstawił Ideę. Udostępnienie samej Idei nie robi na nikim wrażenia. Musisz udostępnić Wynalazek. Jest to jedna z podstawowych akcji w grze.


Uwaga: jeśli nie masz swoich Obywateli obok żadnego Wynalazku, nie możesz wykonać tej akcji. Pamiętaj, że na dole karty Wynalazku znajduje się **Akcja Łańcuchowa** i co najmniej 1 Obywatel po jej prawej stronie (jeśli tak nie jest, jest to jedynie Idea i nie możesz wykonać tej akcji). Musisz mieć Obywatela obok Wynalazku, aby go Udostępnić.


Wybierz z dowolnego obszaru Regionu Wynalezioną Ideę, obok której karty znajduje się twój Obywatel jako przedstawiający ją prezytera, jako wynalazca lub jako innowator.

-  Ten który **Przedstawił Ideę** (gracz, którego Obywatela znajdują się po lewej stronie Wynalazku) otrzymuje PP równe Erze Wynalazku, wskazanej w lewym dolnym rogu karty, za **każdego** swojego Obywatela po lewej stronie karty.

-  Wynalazca przenosi Wynalazek na lewą stronę swojej planszy Społeczeństwa.



-  **Innowator** (jeśli jest) umieszcza w tym samym Regionie na mapie Obywatela ze swoich zasobów.

-  Ty (czyli gracz Udostępniający Wynalazek) bierzesz 1 dowolną płytkę **Bogactwa** z tego Regionu albo płytkę Dążenia będącą Jokerem (zobacz po prawej) i umieszczasz ją na pierwszym od lewej pustym polu swojego obszaru płytek. Jeśli w twoim obszarze płytek nie ma pustych pól, wtedy albo wymień płytkę Dążenia w swoim obszarze płytek, albo w ogóle nie bierz płytki.

Wszyscy Obywatela, którzy znajdowali się obok Wynalazku, zostają przeniesieni do odpowiadającego Regionu na mapie.



Uwaga: możesz mieć tylko 1 płytkę **Bogactwa** z każdą z liter. Dlatego jeśli masz już płytkę **Bogactwa** z tą samą literą co płytkę, którą chcesz wziąć, lub jeśli w Regionie nie ma już płytek **Bogactwa** lub po prostu nie chcesz żadnej, możesz zamiast tego wziąć płytkę Dążenia będącą Jokerem. Umieść wtedy płytkę Dążenia na pierwszym od lewej pustym polu obszaru płytek na dole swojej planszy Społeczeństwa, ale obróć ją tak, aby znak zapytania znajdował się na górze (tzn. żaden pojedynczy kolor nie znajdował się na górze). Przypomina to, że możesz wybrać rodzaj płytki Postępu, która ją zastąpi (zobacz str. 11).

Przykład

Niebieska postanawia Udostępnić swoją Ideę **Kompasu Morskiego** (Mariner's Compass na ilustracji) z 4 Ery z Australii, która to Idea stała się Wynalazkiem. Ma 2 Obywateli, którzy Przedstawili Ideę. **Żółta** ma 1 Obywatela, który ją Wynalazł, a **Pomarańczowy** ma 1 Obywatela, który wprowadził Innowację. **Niebieska** otrzymuje 8 PP (4 za każdego Obywatela). **Pomarańczowy**, jako Innowator, dodaje Obywatela ze swoich zasobów do Regionu mapy. Ponieważ **Żółta** jest Wynalazczynią, przenosi Wynalazek na lewo od swojej planszy Społeczeństwa. Następnie **Niebieska** wybiera płytkę **Bogactwa** znajdującą się obok Wynalazku i dodaje ją do swojego obszaru płytek. Na koniec wszyscy 4 Obywatela zostają przeniesieni do odpowiadającego Regionu na mapie.



Przykład

Jeśli zamiast tego **Żółta** w swojej turze Udostępni **Kompas Morski**, sytuacja zmieni się w następujący sposób. Tak jak w przykładzie powyżej, **Niebieska** ma 2 Obywateli, którzy Przedstawili Ideę, **Żółta** ma 1 Obywatela, który ją Wynalazł, a **Pomarańczowy**

ma 1 Obywatela, który wprowadził Innowację. **Niebieska** zdobywa 8 PP. **Pomarańczowy**, jako Innowator, dodaje Obywatela ze swoich zasobów do Regionu mapy. Ponieważ **Żółta** jest Wynalazczynią, przenosi Wynalazek na lewo od swojej planszy




Społeczeństwa. Następnie **Żółta** wybiera płytkę **Bogactwa** znajdującą się obok Wynalazku i dodaje ją do swojego obszaru płytek. Teraz wszyscy 4 Obywatela zostają przeniesieni do odpowiadającego Regionu na mapie.



WEZWANIE SPECJALISTÓW

Wszystkie Społeczeństwa potrzebują specjalistów, aby dokonywać postępów i się rozwijać. Niezależnie od czasów, społeczeństwa zawsze szukają geniuszy, którzy pomogą im się powiększać i rozwijać gospodarkę. Ta akcja pozwala na wykonanie Akcji Łańcuchowej.

Akcja ta sprowadza Obywateli z jednego Regionu z powrotem do Domu, gdzie są gotowi do podjęcia pracy. W ten sposób rozwija się także **Ekonomia** twojego Społeczeństwa.

-  Umieść płytkę Dążenia na pierwszym od lewej pustym polu obszaru płytek na dole swojej planszy Społeczeństwa. Obróć płytkę tak, aby **Ekonomia** znajdowała się na górze.
-  Wybierz 1 Region i zwróć co najmniej 1 ze swoich Obywateli z tego Regionu mapy (nie z obszaru Regionu) do Domu na obszar Specjalizacji odpowiadający Idei/Wynalazkowi w Regionie, z którego powrócił. **Jeśli w Regionie nie ma żadnej karty, jego Specjalizację określa**
-  **Jeśli pozostały ci jakieś znaczniki Akcji Łańcuchowej, możesz wykonać Akcję Łańcuchową z dowolnego Wynalazku po lewej stronie twojej planszy Społeczeństwa. Jeśli to**

zrobisz, umieść na karcie znacznik Akcji Łańcuchowej.

Uwaga: Jeśli w jednej turze wykonasz więcej niż jedną akcję Wezwania Specjalistów, nie możesz dwukrotnie wykonać Akcji Łańcuchowej tego samego Wynalazku.

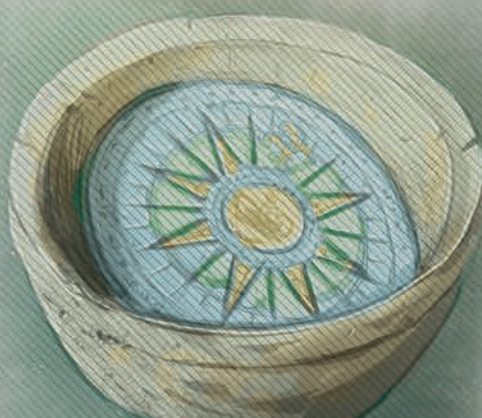


Przykład

Pomarańczowy właśnie wprowadził Innowację **Mikroskopu** (Microscope na ilustracji). **Akcja Łańcuchowa** na tej karcie to Wezwanie Specjalistów. Umieszcza 1 z 2 swoich posiadanych w turze znaczników **Akcji Łańcuchowej** na ikonie Łańcucha i wykonuje akcję Wezwania Specjalistów.

Najpierw dodaje do swojego obszaru płytkę Dążenia ustawioną na **Ekonomię**. Następnie wybiera Region i postanawia sprowadzić do Domu wszystkich obecnych tam swoich Obywateli. Ponieważ Wynalazkiem w tym regionie jest karta **Kultury**, wszyscy ci Obywatele wracają do Domu jako Rzemieślnicy. Następnie, w ostatnim kroku

Wezwania Specjalistów, używa swojego drugiego i ostatniego znacznika **Akcji Łańcuchowej**, aby wybrać jeden z Wynalazków po lewej stronie swojej planszy i wykonuje **Akcję Łańcuchową** z dołu tej karty. To dobra tura, w której nic się nie zmarnowało!








POZYSKIWANIE WPŁYWU

Na przestrzeni dziejów społeczeństwa na wiele sposobów poszerzały swoją władzę i zwiększały wpływ. Od wojny po dyplomację. Od małych zgromadzeń społeczności, po nowoczesne, globalne konferencje. Ta akcja reprezentuje te zdarzenia. Ta akcja pozwala na wykonanie Akcji Łańcuchowej.



Ta akcja pozwala ci zdobywać punkty Wpływu i PP dzięki pracy twoich Specjalistów w Regionie.

1.  Wybierz Region, w którym **nie posiadasz żetonu Wpływu** (żaden gracz nie może posiadać 2 żetonów Wpływu w tym samym Regionie) i w którym masz więcej Obywateli niż ktokolwiek inny oraz w którym masz co najmniej tylu Obywateli, ile wynosi liczba widniejąca na twojej planszy Społeczeństwa nad żetonem Wpływu, który chcesz umieścić w Regionie (może to być dowolny żeton Wpływu z twojej planszy Społeczeństwa, spełniający powyższy warunek).
2.  :  Obywatele, w liczbie widocznej nad wybranym

żetonem Wpływu, wracają z tego Regionu mapy do Domu (nie z obszaru Regionu) do obszaru Specjalizacji odpowiadającego Idei/Wynalazkowi w Regionie, z którego powracają. Jeśli w Regionie nie ma żadnej karty, ich Specjalizację określa karta znajdująca się najbardziej z prawej w obszarze Idei. W rzadkich przypadkach, gdy w obszarze nie ma kart Idei, samemu wybierasz ich Specjalizację (wszyscy muszą przejść do tej samej Specjalizacji). Trafiają do górnej części Domu w obszarze Specjalizacji, dzięki czemu są dostępni.

3.   x   Umieść wybrany żeton Wpływu na pierwszym od

lewej pustym polu Wpływu w Regionie (powyżej/poniżej pola karty) i zyskaj PP, które zakryjesz. Zyskaj punkty Wpływu w liczbie równej liczbie odkrytych żetonów Wpływu, które posiadasz na obszarach Regionu.

4.   Jeśli pozostały ci jakieś znaczniki Akcji Łańcuchowej, możesz wykonać Akcję Łańcuchową na jednym ze swoich odkrytych żetonów Wpływu w dowolnym Regionie. Jeśli to zrobisz, odwróć na stałe wykorzystany żeton Wpływu i umieść nad nim znacznik Akcji Łańcuchowej.

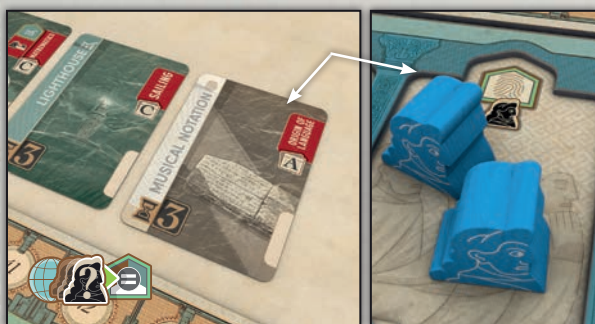


Przykład

Niebieska chce umieścić w Afryce żeton Wpływu, który pozwoli jej Przedstawić Ideę w ramach Akcji Łańcuchowej. Nie ma tam jeszcze żetonu

Wpływu, więc jest to dozwolone. Nad żetonem na jej planszy Społeczeństwa widnieje informacja, że potrzeba co najmniej 2 Obywateli w Regionie.

W Afryce posiada 3 Obywateli oraz ma większość: ma tam więcej Obywateli niż ktokolwiek inny. Może więc wykonać tę akcję.



Przykład (c.d.)

Niebieska musi sprowadzić do Domu 2 swoich Obywateli z Afryki na mapie. W Afryce nie jest przygotowywana żadna Idea, nie jest rozwijany żaden Wynalazek, **Niebieska** spogląda więc w kierunku karty wysuniętej najbardziej w prawo w obszarze Idei: to **Kultura**. A zatem ci dwaj

Obywatele wracają do Domu jako Rzemieślnicy i są gotowi do pracy. **Niebieska** umieszcza żeton Wpływu na pierwszym od lewej pustym polu Regionu i otrzymuje 6 PP. Ponieważ na Regionach mapy ma teraz 2 odkryte żetony Wpływu, zyskuje 2 punkty Wpływu na torze Wpływu. Następnie decyduje



się użyć swojego dostępnego znacznika Akcji Łańcuchowej, aby odwrócić żeton Wpływu, który właśnie umieściła i wykonać akcję Przedstawienie Idei. W ramach Akcji Łańcuchowej mogła odwrócić dowolny ze swoich innych dostępnych żetonów Wpływu.




PODRÓŻOWANIE

Przez tysiąclecia najlepszym sposobem na dzielenie się odkryciami, wynalazkami, kulturą i wiedzą między społeczeństwami było podróżowanie i odwiedzanie cywilizacji z całego świata. Ta akcja pozwala ci na wykonanie **Akcji Łańcuchowej**.

Podróżowanie poprawia **Kulturę** twojego Społeczeństwa i pozwala ci uczyć się od napotkanych Mędrców.

1.  Umieść płytkę Dążenia na pierwszym od lewej pustym polu obszaru płytek na dole swojej planszy Społeczeństwa. Obróć płytkę tak, aby była zwrócona **Kulturą** ku górze.
2.  Przenieś 1 swojego Obywatela z mapy (nie z obszaru Regionu) do sąsiedniego Regionu, podążając za niebieską linią łączącą Regiony.

Uwaga: Możesz przenieść się z Ameryki Północnej do Azji i odwrotnie (tzn. między Regionami 4 i 6).

3.  Jeśli w nowym Regionie znajduje się Mędrzec, a ty nadal masz znacznik **Akcji Łańcuchowej** umieść ten znacznik obok kafła Wiedzy i wykonaj **jedno** z poniższych jako **Akcję Łańcuchową**:
 - Jeśli kafel Wiedzy jest na stronie **Akcji Łańcuchowej**, wykonaj tę **Akcję Łańcuchową** na kafle Wiedzy nowego Regionu (poniżej Mędrcza), a następnie odwróć kafel Wiedzy na stronę punktacji.

ALBO

- Jeśli kafel Wiedzy jest na stronie punktacji, zdobądź PP z każdego kafła Wiedzy na mapie, na którym widoczna jest strona z 2 PP. Następnie odwróć **wszystkie** kafle Wiedzy na stronę bez PP (nie tylko te nad którymi jest Mędrzec).

Następnie po wykonaniu **Akcji Łańcuchowej**, w obu przypadkach, przenieś Mędrcza z tego Regionu do **Akademii** na swojej planszy Społeczeństwa.

<<< UWAGA PROJEKTANTA >>>

Regiony na mapie są ponumerowane zgodnie z powszechnym postrzeganiem prehistorycznej migracji ludzi. Chociaż nowe odkrycia nieustannie zmieniają nasze spojrzenie na rozprzestrzenianie się Homo sapiens na całym świecie, to podczas projektowania gry należało dokonać kilku uproszczeń i umowności.

Ten konkretny wybór sprawdza się bardzo dobrze, ponieważ w grze 2-osobowej te numery Regionów służą także jako trasa, po której wokół Ziemi porusza się wirtualny przeciwnik.

Przykład

Fioletowy może przenieść się z Ameryki Południowej do Ameryki Północnej albo Afryki.

Żółta może

przenieść się z Ameryki Północnej do Azji, Europy albo Ameryki Południowej zgodnie z liniami łączącymi te Regiony.

Fioletowy nie może przenieść się z Ameryki Południowej do Europy, ponieważ nie ma z nią połączenia.



Przykład

Fioletowy podróżuje z Europy do Afryki, gdzie czeka na niego Mędrzec. Po dodaniu do swojego obszaru płytek płytki Dążenia stroną **Kultury** do góry, używa swojego dostępnego znacznika **Akcji Łańcuchowej**, aby odwrócić kafel Wiedzy i zyskać oferowane przez niego korzyści. W późniejszej turze (nie wskazanej na ilustracji), **Niebieska** przemieszcza się do

tego samego Regionu, ale nie ma tam Mędrcza, więc nie może wykonać **Akcji Łańcuchowej**, z kafła Wiedzy. Otrzymuje jedynie płytkę Dążenia (stroną **Kultury** do góry).

W kolejnej Erze Mędrzec powraca do Afryki. **Niebieska** zauważa to i udaje się tam. Zyskuje płytkę Dążenia


i wykorzystuje jeden ze swoich znaczników **Akcji Łańcuchowej**, aby skorzystać z kafła Wiedzy. Ponieważ jest widoczna strona kafła z PP, odwraca wszystkie 4 kafle (tzn. w każdym Regionie), które leżą stroną PP do góry i otrzymuje 8 PP.



EUREKA

Chwile eureka są rzadkie, ale mogą popchnąć społeczeństwo w kierunku nowej ery, działając jako brama prowadząca do kolejnych wynalazków. Z okrzykiem „Eureka!” społeczeństwo wyprzedza swoje czasy.


Możesz wykonać tę akcję **tylko wtedy**, gdy Kamienie Milowe na obszarze Eureka pochodzą z Ery późniejszej niż twój Osobisty Kamień Milowy.


1.  Usuń kartę z obszaru Wiedzy Powszechnej, która jest najniżej i odłóż ją na stos kart odrzuconych. Następnie przenieś swój Osobisty Kamień Milowy na obszar Wiedzy Powszechnej wraz ze znajdującymi się na nim Dyplomatami. Umieść go nad wszystkimi kaflami Kamieni Milowych z tą samą lub wcześniejszą literą na nich (przesuń wcześniejsze w dół, aby zrobić miejsce).

Za każdym razem, gdy Kamień Milowy opuści obszar Wiedzy Powszechnej: wszyscy Obywatele, którzy się na nim znajdowali, wracają jako Uczeni na plansze Społeczeństwa swoich właścicieli.

Limit: Numer Ery twojego Kamienia Milowego to maksymalna liczba Uczonych, których możesz mieć w swojej Akademii. Wszystkich Uczonych powyżej tej liczby zwróć do swoich zasobów. Jednak w przypadku Eureka wykorzystujesz Erę nowego Kamienia Milowego jako limit swojej Akademii.

Jeśli litera twojego starego Kamienia Milowego jest wcześniejsza niż nawet najniższy Kamień Milowy w obszarze Wiedzy Powszechnej, odłóż go na stos kart odrzuconych. Nazwy wszystkich odrzuconych kafla powinny być stale widoczne.

2.  Wybierz Kamień Milowy z obszaru Eureka i przenieś go na swój obszar Osobisty Kamieni Milowych na planszy. Umieść Obywatela ze swoich zasobów po lewej stronie nowego Kamienia Milowego, ale **nie wykonuj widocznej na nim akcji.**

3.  Przesuń swój znacznik Ery do Ery nowego Kamienia Milowego, tak jak pokazano na dole kafla Kamienia Milowego, na jedno z niezajętych tam pól. Zyskaj korzyści z wybranego pola (zobacz str. 28), chyba że jest to akcja "kolejności tury", która ma miejsce podczas Zmiany Ery (zobacz str. 22).



Przykład

Pomarańczowy przenosi swój Kamień Milowy **Bawełny** (Cotton na ilustracji) na obszar Wiedzy Powszechnej, na którym wciąż znajduje się Dyplomata. Bawełna pochodzi z Ery B, a na obszarze Wiedzy Powszechnej znajduje się już **Żeglarstwo** (Sailing) –

Kamień Milowy z Ery C, więc Pomarańczowy przesuwając w dół wszystkie Kamienie Milowe z Er wcześniejszych niż C, aby zachować kolejność alfabetyczną. Następnie zabiera Kamień Milowy **Dźwigu** (Crane) i umieszcza go na swoim obszarze Osobistym z nowym Obywatелем


na górze. Teraz nowy Kamień Milowy popycha jego Społeczeństwo w nową Erę. Przemieszcza swój znacznik Ery na Erę wskazaną przez nowy Kamień Milowy. Wybiera z niego korzyść Przedstawienie Idei i natychmiast ją wykorzystuje.




WYSŁANIE DYPLOMATY

Wyślij dyplomatę do innego społeczeństwa, aby poznać ich nowe technologie.

Ta akcja pozwala wysłać dowolnego dostępnego Obywatela jako Dyplomatę. Obywatel może zostać wykorzystany do zdobycia wiedzy na temat Kamienia Milowego innego Społeczeństwa lub Kamienia Milowego Wiedzy Powszechnej. Niezależnie od zastosowanej metody, korzystasz z Kamienia Milowego na którym znajduje się twój Dyplomata.

1.  Przenieś **dowolnego** Specjalistę albo Uczonego ze swojej planszy Społeczeństwa na kafel Kamienia Milowego na planszy (w obszarze Osobistym lub obszarze Wiedzy Powszechnej), który ma co najmniej jedno

wolne miejsce po lewej stronie i na którym nie masz jeszcze Obywatela. Jeśli Kamień Milowy należy do innego gracza i pochodzi z **bardziej zaawansowanej Ery niż twoja**, ten gracz otrzymuje 1 punkt Wpływu.

2.  Zyskaj korzyści przedstawione nad ikoną uścisku dłoni na kafel Kamienia Milowego.



Przykład


Pomarańczowy wysłała jednego ze swoich Obywateli jako Dyplomatę na Kamień Milowy **Szczepień** (Vaccination na ilustracji) na obszarze Osobistym **Fioletowego**. Ponieważ jest to Osobisty Kamień Milowy pochodzący z bardziej zaawansowanego Społeczeństwa, **Fioletowy** otrzymuje 1 punkt Wpływu. **Szczepienie** pozwala **Pomarańczowemu** na natychmiastowe wykonanie Akcji Podróży.




WEZWANIE DYPLOMATY

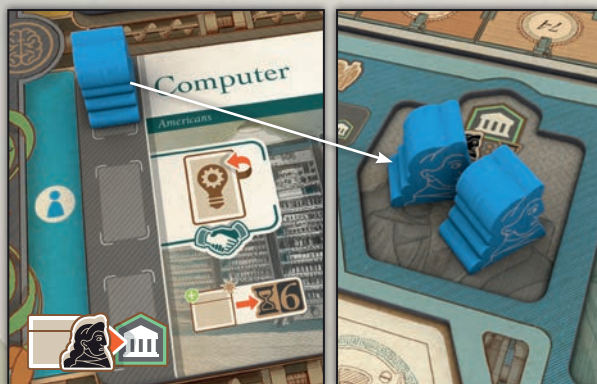
Sprowadź Dyplomatę z powrotem. Po wykonaniu zadania Dyplomata wraca jako pracownik naukowy chcąc zademonstrować, czego dowiedział się o nowej technologii podczas swojej nieobecności.

Dzięki temu możesz po raz ostatni skorzystać z akcji Kamienia Milowego, który poznał twój Dyplomata.

1.  Zabierz 1 ze swoich Obywateli z Kamienia Milowego do Domu jako Uczonego. Numer Ery **twojego** Kamienia Milowego to maksymalna liczba Uczonych, których możesz mieć w swojej **Akademii**. Wszyscy nadmiarowi są zwracani do twoich zasobów.

2.  Wykonaj akcję przedstawioną powyżej ikony uścisku dłoni na kafel Kamienia Milowego, z którego właśnie został zdjęty twój Dyplomata.

Uwaga: nigdy nie tracisz dostępu do swojego Osobistego Kamienia Milowego, ale jeśli Kamień Milowy pochodzi od innego gracza, nie możesz go już używać do Wynalezienia.



Przykład

Niebieska Wzywa swojego Dyplomatę z Kamienia Milowego **Komputera** (Computer na ilustracji) do swojej **Akademii**. Pozwala to **Niebieskiej** na natychmiastowe wykonanie akcji Wynalezienia.

ROZGRYWANIE SWOJEJ TURY

(ciąg dalszy ze str. 11)

<<< WSKAZÓWKA PROJEKTANTA >>>

Gdy wszyscy opanują tę procedurę, możesz wykonywać kroki 3 i 4 (opisane poniżej), gdy następny gracz będzie już rozpoczynać swoją turę. To przyspiesza rozgrywkę!



KROK 3: DĄŻENIE ZMIENIA SIĘ W POSTĘP

Podczas swojej tury każdy z graczy mógł zgromadzić kilka płytek Dążenia, które służą jako miejsca na określone rodzaje płytek Postępu. Nadszedł czas, aby zastąpić je prawdziwymi płytkami Postępu. (Szczegółowy opis każdej płytki Postępu znajduje się na Arkuszu Pomocy).



EKONOMIA

KULTURA

TECHNOLOGIA

JOKER

Zastąp każdą płytkę Dążenia, z obszaru płytek na dole swojej planszy Społeczeństwa, dowolną płytką Postępu tego samego rodzaju ze stosu płytek Postępu. Możesz zastąpić płytki Dążenia, które są Jokerami, dowolnymi płytkami Postępu. Płytki Dążenia, które zostały wymienione, należy odłożyć do swoich zasobów.

Pamiętaj, że możesz mieć tylko po 1 płytce z taką samą liczbą/literą.

Uwaga: to podejście z wymianianiem tymczasowych płytek minimalizuje przerwy w twojej turze i nie zaburza toku myślenia, ponieważ nie musisz za każdym razem przerywać tego, co robisz, aby wybrać spośród 7 rodzajów płytek Postępu.

KROK 4: BUDOWA POSTĘPU

Podczas tego kroku możesz użyć swoich dostępnych Specjalistów do zbudowania na swojej mapie Postępu dowolnych płytek ze swojego obszaru płytek, rozwijając swoje Społeczeństwo.

1. Jeśli chcesz w tej turze zbudować dowolne płytki, najpierw musisz zapłacić jednorazowy koszt w punktach Wpływu, zależny od liczby płytek na twoim obszarze płytek. Koszt ten nie ma związku z liczbą płytek, które faktycznie zamierzasz zbudować.
 - a. 4 płytki → nie musisz wydawać żadnych punktów Wpływu.
 - b. 3 płytki → musisz wydać 1 punkt Wpływu.
 - c. 2 płytki → musisz wydać 2 punkty Wpływu.
 - d. 1 płytka → musisz wydać 3 punkty Wpływu.

Dla przypomnienia, koszt punktów Wpływu jest wskazany na pierwszym od lewej pustym polu na twoim obszarze płytek.



2. Możesz zbudować tylko tyle płytek, ile wynosi numer Ery twojego Kamienia Milowego minus 1.



Przykład

Na początku gry znaczniki Ery i Kamienie Milowe wszystkich graczy należą do Ery 2, więc na początku każdy może zbudować po 1 płytce (Era 2 - 1 = 1).

3. Dla każdej płytki, którą chcesz zbudować, wykonaj następujące kroki:
 - a. Umieść płytkę na dowolnym polu swojej mapy Postępu, na którym nie ma żadnej płytki i natychmiast uzyskaj korzyść z tego pola.

Uwaga: ponieważ korzyść otrzymujesz natychmiast, możesz jej użyć do opłacenia kolejnego kroku.

- b. Zapłacić koszt umieszczenia w Specjalistach/ Uczonych:
 - I. Jeśli jest to płytka **Ekonomii**, **Kultury**, **Technologii**, musisz wyczerpać Specjalistów tego samego rodzaju (i/albo Uczonych). Jeśli jest to płytka **Bogactwa** możesz wyczerpać Specjalistów dowolnego rodzaju (i/albo Uczonych).
 - II. Koszt podstawowy to wyczerpanie 1 Specjalisty. Jeśli umieszczasz płytkę **Bogactwa**, musisz zamiast tego wyczerpać 2 Specjalistów.
 - III. Dodatkowo musisz wyczerpać o 1 Specjalistę więcej za każdą wcześniej umieszczoną płytkę, która bezpośrednio sąsiaduje z nową płytką.
 - IV. Zmniejsz całkowity koszt zbudowania tej płytki o 1 za każdą kartę Wynalazku, którą posiadasz po lewej stronie swojej planszy Społeczeństwa i która jest tego samego rodzaju, co ta płytka.

Uwaga: **Bogactwa** nie otrzymują takiej zniżki, ponieważ nie ma powiązanego z nimi Wynalazku!

Na twojej planszy Społeczeństwa znajduje się informacja przypominająca o tych krokach.



Przykład

Fioletowy postanawia zbudować swoje płytki. Ponieważ na swoim obszarze ma 3 płytki, budowa będzie go kosztować 1 punkt Wpływu. Znajduje się obecnie w 3 Erze, więc może zbudować do 2 płytek (3 - 1 = 2).



Przykład

Żółta decyduje się zbudować 1 płytkę **Technologii**. Umieszcza ją w sąsiedztwie 2 wcześniej zbudowanych płytek. Aby to zrobić, musiałaby standardowo wyczerpać 3 Myślicieli. 1 Myśliciela za płytkę **Technologii** którą buduje oraz 2 dodatkowych za 2 płytki, z którymi sąsiaduje (niezależnie od ich rodzaju). Jednak po lewej stronie swojej planszy Społeczeństwa ma 1 Wynalazek z dziedziny **Technologii**. Ponieważ Wynalazek jest tego samego rodzaju co płytka, którą umieszcza, zmniejsza on liczbę potrzebnych jej Myślicieli o 1. **Żółta** wyczerpuje 1 Myśliciela i 1 Uczonego, aby zbudować w tej turze Postęp swojego Społeczeństwa.



Przykład

Niebieska buduje płytkę na polu ze znacznikiem **Ekonomii**. Przenosi go na odpowiednie pole na swojej planszy Społeczeństwa. Teraz może użyć drugiego znacznika **Ekonomii** zarówno w tej Erze, jak i w każdej następnej.



NASTĘPNA RUNDA


Po tym, jak wszyscy gracze rozegrają 1 turę, przesuńcie Chronosa na kolejne pole toru Ery. Jeśli Chronos nadal znajduje się w tej samej Erze, rozegrajcie


kolejną rundę, jak opisano wcześniej. Jeśli Chronos właśnie wkroczył w nową Erę, przeprowadźcie procedurę Zmiany Ery (opisaną poniżej), aby przejść do nowej Ery.




: Zmiana Ery


Na koniec ostatniej rundy 2, 3 i 4 Ery (tj. po tym, jak wszystkie Filary Epoki zostały już przeniesione), wykonajcie poniższe kroki w podanej kolejności.


-  **Dostosowanie kolejności tury.** Jeśli znacznik Ery przynajmniej jednego gracza znajduje się na polu Zmiany Kolejności Tury na torze Ery, gracz, którego znacznik znajduje się najbardziej po prawej stronie pola Kolejności Tury, przenosi swój znacznik Kolejności Tury na wybrane przez siebie pole, następnie przesuwa pozostałe znaczniki Kolejności Tury tak, aby wypełnić lukę, zachowując ich kolejność względem siebie. Jeśli żaden gracz nie znajduje się na polu Kolejności Tury, pominięć ten krok.

-  **Dostosowanie Wpływu.** Zyskaj lub utrac punkt Wpływu, zgodnie ze wskazaniem po lewej stronie twojego pola na torze Wpływu:
 - 0 punktów Wpływu – zyskujesz 1 punkt Wpływu.
 - 1–3 punktów Wpływu – nic się nie dzieje.
 - 4–7 punktów Wpływu – tracisz 1 punkt Wpływu.
 - 8–10 punktów Wpływu – tracisz 2 punkty Wpływu.


Era 1 → 2: Jeśli przechodzicie z 1 Ery do 2 Ery, pominięć pozostałe kroki (ten wyjątek jest widoczny na torze Ery jako przypomnienie).


-  **Wszyscy wyczerpani Specjaliści stają się ponownie dostępni.** Przenieś wszystkich wyczerpanych Specjalistów do odpowiednich Domów.


-  **Odzyskanie Filarów Okresu.** Zbierz swoje Filary Okresu. Wasze Filary Epoki pozostają na planszy.

 **Mędrcy zachęcają do nauki.** Za każdego Mędrca na swojej planszy Społeczeństwa, umieść Obywatela ze swoich zasobów w twojej **Akademii** jako Uczonego. Pamiętaj, że numer Ery twojego Kamienia Milowego to Limit Uczonych, jakich możesz mieć.

Zwróć każdego Mędrca na puste pole Mędrca na planszy Głównej.

 **Odzyskanie znaczników Ekonomii.** Wszystkie twoje znaczniki Ekonomii, które zostały umieszczone na płytkach Postępu Ekonomii, wracają na ich pola w prawym dolnym rogu twojej planszy Społeczeństwa.


-  **Kamienie Milowe z poprzedniej Ery stają się powszechne.** Przenieście wszystkie kafle Kamieni Milowych, które pozostały w **obszarze Eureka** (jeśli są) na **obszar Wiedzy Powszechnej**. Każdy Kamień Milowy, który zostaje wypchnięty z obszaru, musi zostać umieszczony na stosie kafli odrzuconych, w taki sposób, aby nazwy odrzuconych Kamieni Milowych były cały czas widoczne. Wszyscy znajdujący się na nim Obywatele wracają jako Uczeni na plansze Społeczeństwa swoich właścicieli. Numer Ery twojego Kamienia Milowego to maksymalna liczba Uczonych, których możesz mieć w swojej **Akademii**. Wszyscy powyżej Limitu są zwracani do twoich zasobów. Odkryjcie następny zestaw Kamieni Milowych ze stosu następnej Ery.

 : Jeśli na obszarze Eureka pozostały jakieś kafle Kamieni Milowych, najpierw przesuńcie **Osobisty Kamień Milowy**, który nie należy do żadnego gracza na obszar Wiedzy Powszechnej, a następnie zastąpcie go Kamieniem Milowym znajdującym się najbardziej z prawej w obszarze Eureka.



Przykład

Podczas przechodzenia z 2 Ery do 3 Ery, na obszarze Eureka wciąż pozostaje 1 Kamień Milowy z 3 Ery. Tak więc wszystkie Kamienie Milowe w obszarze Wiedzy Powszechnej przesuwać się o 1 pole w dół, aby zrobić dla niego miejsce. Kafel, który poprzednio znajdował się na dole obszaru Wiedzy Powszechnej opuszcza planszę i ląduje na stosie kafli odrzuconych. Jest umieszczany tak, aby wszystkie nazwy odrzuconych Kamieni Milowych cały czas były widoczne. Następnie 3 Kamienie Milowe z 4 Ery (stos D) są układane odkryte, aby zappełnić obszar Eureka.

-  **Niektóre Idee, którymi nikt się nie zajął, zostają Wynalezione przez inne, „mniej znane” Społeczeństwa.** Odrzućcie wszystkie karty Idei z poprzedniej Ery, które znajdują się na obszarze Idei. W kolejności tury sprawdźcie karty Idei po prawej stronie swoich plansz Społeczeństwa i odrzućcie Idee z poprzedniej Ery. Za każdą odrzuconą w ten sposób kartę weź nową z obszaru Idei. Odrzucone karty Idei można usunąć z gry, nie będą miały wpływu na dalszą rozgrywkę.

Koniec gry

ERA 6: OSTATECZNA PUNKTACJA

1. Zdobywasz PP zgodnie z osiągniętym poziomem na torze Wpływu: 1, 5 albo 10 PP.
2. Podlicz punkty za każdą płytkę **Bogactwa** na swojej planszy Społeczeństwa (zobacz Arkusz Pomocy).
3. Zdobywasz punkty z 2 dowolnych ze swoich kart Celów Osobistych (zobacz Arkusz Pomocy).



Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą PP.

- W przypadku remisu, wygrywa go ten z remisujących graczy, który ma największą liczbę płytek na swojej mapie Postępu.
- Jeśli nadal jest remis, wygrywa go ten z remisujących graczy, który ma najwięcej Wynalazków po lewej stronie swojej planszy Społeczeństwa.
- Jeśli nadal jest remis, wygrywa go ten z remisujących graczy, którego populacja Społeczeństwa jest najwyższa (najmniej Obywateli pozostało w jego zasobach).



Przykład

Niebieska otrzymuje 10 PP za to, że jest na polu „8” na torze Wpływu, 39 PP za Postęp ze swojej planszy Społeczeństwa (A – 6 PP za **Ekonomię** –

płytki 1 i 4; B – 9 PP za **Kulturę** – płytki 3, 5 i 6; C – 6 PP za **Technologie** – płytki 5 i 7; D – 9 PP w **Bogactwie** – płytki A, B i D; F – 9 PP za pary

Ekonomii i Kultury), 16 PP za jej 2 najlepsze karty Celów Osobistych oraz 45 PP zdobytych podczas gry. Wygrywa grę, zdobywając łącznie 110 PP.

Zasady rozgrywki dwuosobowej

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gracie przeciwko Chronosowi, który traktowany jest jak trzeci gracz. Przygotujcie grę odpowiednio z następującymi zmianami dla Chronosa:

1. Wybierzcie kolor dla Chronosa i stwórzcie zasoby złożone z jego Obywateli, żetonów Wpływu, znacznika Ery, znacznika Kolejności Tury i 1 Filaru Okresu Początkową pozycję znaczników Kolejności Tury (Chronosa i graczy) ustalcie losowo.
- Nie korzysta on z Filaru Epoki (zawsze wykonuje 1 z 4 akcji podstawowych w rundzie) i nie wykonuje

Akcji Łańcuchowych.

- Nie używa on planszy Społeczeństwa, płytek Dążenia, znacznika Wpływu ani znacznika Punktacji.
 - Chronos zawsze będzie pobierał swoje Idee bezpośrednio z obszaru Idei, zamiast posiadać 2, które należą do niego.
2. Filar Okresu Chronosa należy umieścić w Afryce, chyba że Afryka jest już zajęta przez innego gracza lub nie ma tam karty Idei z 2 Ery. W takim przypadku Filar Okresu Chronosa należy umieścić

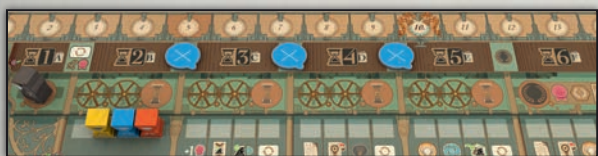
w kolejnym dostępnym Regionie po Afryce, zgodnie z numerami ścieżki migracji przedstawionymi w każdym Regionie.

3. Umieście standardowo 1 lub 2 wymaganych Specjalistów na lewo od jego początkowej Idei; umieście 1 Obywatela w tym Regionie na mapie oraz umieście jeden z jego żetonów Wpływu, zakryty, na skrajnym lewym polu (o najwyższej wartości) powyżej/poniżej karty.

Zasady rozgrywki dwuosobowej



4. Umieście dowolne 3 żetony Wpływu Chronosa, zakryte, na torze Ery pomiędzy Erami 2-3, 3-4 oraz 4-5.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Obowiązują te same zasady, co w rozgrywce dla trzech lub czterech osób, z wyjątkiem tego, że otrzymujesz punkty Wpływu, gdy przeciwnik wykonuje akcję Główną na tym samym polu Akcji, na którym znajduje się twój Filar Okresu (zobacz **A. Wpływanie na Filary Epoki**, str. 11).

Wszyscy Obywatele Chronosa to Uczni (nie ma limitu **Akademii**), a do Wynalezienia zawsze potrzebuje tylko 1 Uczonego, niezależnie od tego, ilu jest wydrukowanych na karcie. Chronos ma zawsze dostęp do wszystkich osobistych Kamieni Milowych na planszy, Kamieni Milowych w obszarze Wiedzy Powszechnej oraz odrzuconych Kamieni Milowych, nie tylko do własnych.

W turze Chronosa przemieść jego Filar Okresu do kolejnego Regionu zgodnie ze ścieżką migracji (np. jeśli jest w Regionie 4, przemieść go do Regionu 5, a z Regionu 7 przemieść go do Regionu 1) i spróbuj wykonać jedną z tych czterech Akcji, wybierając w kolejności:

Przedstawienie Idei > Wynalezienie > Udostępnienie > Innowacja:



PRZEDSTAWIENIE IDEI

- Jeśli w tym Regionie jest już Idea, pomini tę akcję (Chronos próbuje Wynaleźć Ideę).

Weź pierwszą z prawej Ideę z obszaru Idei i umieść ją w Regionie. Umieść wymaganego 1 lub 2 jego Obywateli na kafku Specjalisty po lewej stronie Idei.

Pamiętaj: Chronos zawsze ma odpowiedni rodzaj Specjalisty, ponieważ wszyscy jego Obywatele to Uczni.



WYNALEZIENIE

- Jeśli w tym Regionie jest już Wynalazek, pomini tę akcję (Chronos próbuje Udostępnić Wynalazek).

Wszyscy Obywatele Chronosa to Uczni oraz potrzebuje on tylko 1 z nich do Wynalezienia Idei (ignoruje on dodatkowe wymagane wyczerpywanie). Zabiera z obszaru płytkę Postępu, która **odpowiada rodzajowi Wynalezionej przez siebie Idei i numerowi Regionu**. Różni się to od zwykłej procedury.

Nie może jednak Wynaleźć Idei, jeśli wymagany Kamień Milowy nie znalazł się jeszcze na planszy. W takim przypadku Chronos przemieszcza swój Filar do następnego Regionu i ponownie przegląda listę Akcji, zaczynając od początku.

Jeśli nie ma już płytek Postępu z tym numerem Regionu lub jeśli Chronos ma już płytkę o tym samym numerze, wtedy szuka on płytki odpowiadającej kolejnemu numerowi Regionu, a następnie kolejnemu, aż będzie mógł jedną wziąć. Odrzuć płytkę Postępu.



UDOSTĘPNIENIE WYNALAZKU

- Jeśli Chronos nie może Udostępnić Wynalazku w tym Regionie, pomini tę akcję (Chronos próbuje wprowadzić Innowację).

Chronos może Udostępnić tylko takie Wynalazki, które sam Przedstawił, Wynalazł lub do których Wprowadził Innowację, zgodnie ze standardowymi zasadami. Nie zdobywa PP. Przemieść wszystkich Obywateli z Wynalazku do połączonego z nim Regionu, zgodnie z normalnymi zasadami. Następnie odrzuca on wierzchnią płytkę **Bogactwa** ze stosu. Jeśli nie ma już żadnych, bierze płytkę Postępu odpowiadającą rodzajowi Wynalazku, który Udostępnił oraz numerowi Regionu. Jeśli nie ma już żadnych płytek Postępu o tym numerze Regionu, szuka płytki odpowiadającej kolejnemu numerowi Regionu, a następnie kolejnemu, aż będzie mógł jedną wziąć.

- Jeśli był **Wynalazcą**, po prostu odrzuca kartę
- Jeśli był **Innowatorem**, umieszcza nowego Obywatela w Regionie mapy.



INNOWACJA

- Jeśli Chronos nie może wprowadzić Innowacji, pomini tę Akcję. Przenieś jego Filar do kolejnego Regionu zgodnie ze ścieżką migracji i jeszcze raz przejrzyj listę akcji, aż znajdziesz taką, którą może wykonać.

Umieść Obywatela z zasobów Chronosa na polu Innowacji, zgodnie z normalnymi zasadami. Chronos nigdy nie wykonuje **Akacji Łańcuchowej** z akcji Innowacji.


Gdy Chronos wykona jedną z powyższych Akcji, jego tura dobiega końca.

MODYFIKACJE W ZAKRESIE ZMIANY ERY

Przed wykonaniem któregokolwiek z kroków Zmiany Ery najpierw wykonajcie poniższe czynności.

1. Chronos umieszcza jeden ze swoich znaczników Wpływu na planszy Głównej. Aby określić, gdzie go umieścić, sprawdźcie gdzie na mapie znajduje się jego Filar Okresu. Nie przemieszczając jego Filaru Okresu, jeśli Chronos nie ma znacznika Wpływu w następnym Regionie na ścieżce migracji, umieście jeden ze znaczników Wpływu Chronosa na skrajnym lewym polu w tym Regionie. Jeśli Chronos ma już znacznik Wpływu w tym Regionie lub żadne pole nie jest puste, sprawdźcie następny Region i tak dalej, aż Chronos będzie mógł umieścić znacznik Wpływu. Przenieście Filar Okresu do tego Regionu.



2. Przy każdej zmianie Ery, z wyjątkiem po 1 Erze i przed 6 Erą, Chronos zdobędzie nowy Kamień Milowy i przemieści swój znacznik Ery na torze Ery. Weźcie aktualny Kamień Milowy Chronosa i umieście go w obszarze Wiedzy Powszechnej, przesuając pozostałe w dół, zgodnie z normalnymi zasadami. Weźcie najbardziej wysunięty na prawo Kamień Milowy w obszarze Eureka i umieście go na obszarze Osobistego Kamienia Milowego Chronosa. Przenieście znacznik Chronosa na torze Ery do Ery odpowiadającej jego Kamieniowi Milowemu, umieszczając go na pierwszym od prawej dostępnym polu. Postępujcie zgodnie ze standardowymi krokami Zmiany Ery (zobacz str. 22). Przesuwając Kamienie Milowe w kroku 5, użyjcie zasad dla .

POPRAZ EPOKI

KAMIEIE MILOWE

Kamienie Milowe Technologii określają stopień zaawansowania twojego Społeczeństwa, a także tworzą jego świadomość. Jednak Kamienie Milowe to również "trampolina". Niektóre wynalazki wymagają pewnej wcześniejszej wiedzy (Kamieni Milowych). Na przykład nie możesz upiec chleba, jeśli jeszcze nie wiesz, jak rozpala się ogień. Tutaj możesz dowiedzieć się nieco więcej o Kamieniach Milowych, które zawarliśmy w tej grze.

A: EPOKA KAMIENIA (ROZPOCZĘŁA SIĘ 3,2 MILIONA LAT TEMU)



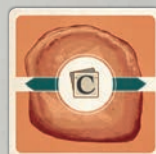
Australopitek, najwcześniejszy gatunek ludzki, nauczył się tworzyć narzędzia z kamienia i kości, podczas gdy człowiek wyprostowany (*Homo erectus*) odkrył, jak kontrolować ogień, a człowiek zręczny (*Homo habilis*) umiał przenosić rzeczy na swoich plecach. Człowiek myślący (*Homo sapiens*), czyli nasz własny gatunek, wynalazł język, tworząc rozpoznawalne dźwięki. Te Kamienie Milowe reprezentują ewolucję ludzkiej pomysłowości i inwencji na przestrzeni czasu.

B: NEOLIT (ROZPOCZĘŁ SIĘ 12 TYSIĘCY LAT TEMU)



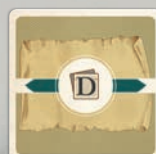
Gracze rozpoczynają grę z tymi Kamieniami Milowymi. Rolnictwo zostało wynalazone przez Sumerów między 12 a 11 tysiącami lat temu. Lud Indu uprawiał bawełnę w Mehrgarh, położonym we współczesnym Pakistanie, około 5000 lat p.n.e., a Anatolijczycy w tym samym czasie wytapiali miedź na terenach współczesnej Serbii. Egipcjanie rozpoczęli aktywne wydobywanie rud i kamienia jeszcze 3500 lat p.n.e. To wybrane przez nas odkrycia, które pomogą przenieść grę z czasów starożytnych do Epoki Metalu.

C: EPOKA METALU (ROZPOCZĘŁA SIĘ 3300 LAT P.N.E.)



Hetyci używali żelaza, podczas gdy Babilończycy i Egipcjanie stosowali arytmetykę, geometrię i algebrę do celów podatkowych i finansowych. Około 5500 roku p.n.e. Egipcjanie już żeglowali, tworząc podstawy dla licznych wynalazków epoki brązu i żelaza, które nastąpiły później.

D: EPOKA KLASYCZNA/ŚREDNIOWIECZE (ROZPOCZĘŁA SIĘ 500 LAT P.N.E.)



W epoce klasycznej poczyniono znaczne postępy w różnych dziedzinach, w tym w naukach przyrodniczych, filozofii i matematyce. W średniowieczu nastąpiło spowolnienie postępu, ale ten ponownie przeżywał swój rozkwit w okresie renesansu, kiedy nastąpiły znaczące przełomy w nauce i sztuce. Chińczycy stworzyli papier około 200 roku p.n.e., a Bizantyjczycy w VII wieku użyli materiałów wybuchowych znanych jako „ogień grecki”. Grecy byli pionierami w używaniu dźwigów, a Rzymianie rozwinęli ich pomysł.

E: EPOKA NOWOŻYTNA (POCZĄTEK XVII WIEKU)



Epoka nowożytna przyniosła wiele wynalazków i zaawansowanych technologii, w tym elektryczność, odkrytą w 1752 roku przez Benjamina Franklina i rozwiniętą przez naukowców takich jak Michael Faraday, Alexandro Volta, Thomas Edison i Nikola Tesla. Do przełomów komunikacyjnych należy telegraf wynaleziony przez Clauda Chappe w 1792 r., a później w 1837 r. zastąpiony telegrafem elektrycznym Samuela Morse'a. Wynalezienie szczepień przeciwko ospie w 1798 roku przez Edwarda Jennera jest uważane za kamień milowy w dziedzinie medycyny. Wreszcie silnik spalinowy Nikolausa Otto, stworzony w 1876 roku, był pierwszą alternatywą dla silnika parowego.

F: EPOKA KOMPUTERÓW (XXI WIEK)

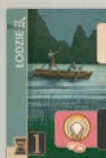


Tempo postępu technologicznego znacznie przyspieszyło wraz z pojawieniem się zaawansowanych technologii, takich jak internet, panele słoneczne, sztuczna inteligencja, rakiety wielokrotnego startu i komputery kwantowe. Podczas gdy niektórych to zniechęca, inni są zachwyceni oferowanymi możliwościami. Wynalazki i postęp technologiczny zawsze odgrywały kluczową rolę w kształtowaniu naszych społeczeństw, determinując kształt teraźniejszości i przygotowując grunt pod najbliższą przyszłość.

WYNALAZKI

Wynalazki wyznaczają tempo rozgrywki. Na poniższej liście znajdziesz informacje o wynalazkach, które możesz stworzyć podczas gry.

ERA 1: EPOKA KAMIENIA (ROZPOCZĘŁA SIĘ 3,2 MILIONA LAT TEMU)



ŁODZIE

Łodzie były używane już od czasów prehistorycznych, a dowody ich użycia odnaleziono w australijskich osadach sprzed ponad 40000 lat oraz we Flores sprzed 90000 lat.



TKANINA

Dowody archeologiczne sugerują, że ludzie nosili ubrania od setek tysięcy lat, a niektóre szacunki sięgają nawet 500000 lat wstecz.



POCISKI

Najstarsze znane pociski z kamiennymi grotami (oszczepy) odkryto w Etiopii. Pochodziły sprzed około 280000 lat.



MAPA GWIAZD

Najstarsza znana mapa gwiazdowa, sporządzona przez wczesne ludy z Azji, to artefakt sprzed 325000 lat. Znajduje się na niej rzeźbienie przypominające konstelację Oriona.



FLET

Flet z pięcioma otworami i ustnikiem w kształcie litery V, wykonany z kości skrzydła sępa, który odkryto w jaskini Hohle Fels w Niemczech, jest uważany za najstarszy znany instrument muzyczny. Jego historia sięga 40000 lat wstecz.



CHLEB

Najstarszy na świecie dowód wypieku chleba, datowany na 14500 lat temu, został znaleziony na terenie natufijskim na północno-wschodniej pustyni w Jordanii.



HANDEL

Handel i transport zasobów na duże odległości miały miejsce już w epoce paleolitu, około 320000 lat temu.



UDOMOWIENIE Psa

Pierwszym zwierzęciem domowym był pies, udomowienie jego przodka, wilka, datuje się co najmniej na 20000 lat wstecz.



CERAMIKA I GARNCARSTWO

Znane wyroby ceramiczne były wykonane z gliny i krzemionki. Intensywnie ogrzewano te materiały do ich stopienia i utworzenia materiałów ceramicznych. Pochodzą one sprzed co najmniej 26000 lat.

2: NEOLIT (ROZPOCZĄŁ SIĘ 12 TYSIĘCY LAT TEMU)



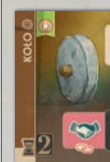
UDOMOWIENIE KONIA – A: TRANSPORT

Wielokrotnie spierano się w jaki sposób i kiedy zostały udomowione konie. Dowody zaczęły potwierdzać hipotezę, że zostały one udomowione na stepach eurazjatyckich około 3500 lat p.n.e.



OPASKA BRZEGOWA – A: NARZĘDZIA Z KAMIENIA I KOŚCI

Uważa się, że najstarszym znanym systemem umocnienia wybrzeża jest stumetrowy rząd głazów na Morzu Śródziemnym u wybrzeży Izraela, który miał chronić przybrzeżną osadę przed podnoszeniem się morza około 5000 lat p.n.e.



KOŁO – A: TRANSPORT

Solidne drewniane koło tarczowe zostało wynalezione w późnym okresie neolitu około 4000 lat p.n.e. Wynalazek ten stanowił znaczny postępem technologiczny, który przyczynił się do rozpoczęcia wczesnej Epoki Brązu. Jednak dokładne miejsce i czas wynalezienia koła nadal nie zostały określone.



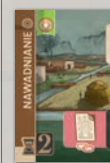
FERMENTACJA – A: KONTROLA OGNI

Odkryta w Jiahu w Dolinie Żółtej Rzeki w Chinach między 7000 a 6600 lat p.n.e. Był to silnie sfermentowany napój z dzikich winogron, głogu, ryżu i miodu.



GARBOWANA SKÓRA – A: NARZĘDZIA Z KAMIENIA I KOŚCI

Garbowanie to proces obróbki skór zwierzęcych w celu wytworzenia użytkowych skór. Garbowaniem zajmowali się mieszkańcy Mehrgarh we współczesnym Pakistanie między 7000 a 3300 rokiem p.n.e.



NAWADNIANIE – B: ROLNICTWO

Niektóre z najwcześniejszych znanych zastosowań tej technologii miały miejsce w Chuzestanie w południowo-zachodniej części dzisiejszego Iranu. Uważa się, że teren Choga Mami w Iraku jest najwcześniejszym przykładem działania kanałów irygacyjnych datowanych na około 6000 lat p.n.e.



JEDWAB – B: BAWELNA

Jedwabnictwo lub hodowla jedwabiu to uprawa jedwabników do produkcji jedwabiu. Uważa się, że jedwab został po raz pierwszy wyprodukowany w Chinach około 3600 roku p.n.e.



PRA-MIASTO – B: GÓRNICTWO

Pra-miasto to duża, gęsto zabudowana neolityczna osada wzniesiona na początku dziewiątego tysiąclecia p.n.e., z szacunkową populacją osady wahającą się od kilkuset do kilku tysięcy mieszkańców.



HYDRAULIKA – B: WYTAPIANIE MIEDZI

Hydraulika powstała w czasach starożytnych, kiedy rozwinęły się łaźnie publiczne i musiano zapewnić wodę pitną dla większej liczby ludzi. Mezopotamczycy przedstawili światu gliniane rury kanalizacyjne około 4000 lat p.n.e.

3: EPOKA METALU (ROZPOCZĘŁA SIĘ 3300 LAT P.N.E.)



MONETY – B: WYTAPIANIE MIEDZI

Monety stanowiły rozwinięcie systemów walutowych późnej Epoki Brązu, w których do przechowywania i przekazywania dóbr używano ustandaryzowanych sztabek. Najwcześniejszą monetą z inskrypcją była moneta Electrum Fanasa z Efezu, 625–600 lat p.n.e.



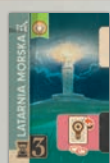
PISMO – A: POCHODZENIE JĘZYKA

Tabliczka Kisz znaleziona w starożytnym sumeryjskim mieście Kisz, na terenie współczesnego Iraku, prawdopodobnie jest najstarszym znanym zapisem. Nie został on jeszcze rozszyfrowany. Jest datowany na okres Uruk, 3500–3200 lat p.n.e.



SZKŁO – A: KONTROLA OGNI

Dowody archeologiczne sugerują, że pierwsze sztuczne szkło zostało wyprodukowane w Libanie, jednak czerwono-pomarańczowe szklane paciorki, wydobyte wśród dzieł cywilizacji doliny Indusu, są starsze niż stała produkcja szkła: rok 1600 p.n.e. w Mezopotamii i 1500 r.p.n.e. w Egipcie.



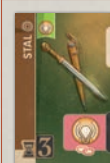
LATARNIA MORSKA – C: ŻEGLARSTWO

Według homeryckiej legendy Palamedes z Nauplionu wynalazł pierwszą latarnię morską. Jednak Temistokles zbudował wcześniej latarnię morską w porcie w Pireusie, połączonym z Atenami około 500 roku p.n.e. Zasadniczo była to mała kamienna kolumna z ogniem sygnalizacyjnym.



ZAPIS NUTOWY – A: POCHODZENIE JĘZYKA

Najwcześniejszą formę zapisu nutowego można znaleźć na tabliczce z pismem klinowym, która powstała w Nippur w Babilonii (dzisiejszy Irak). Datowana jest na około 1400 rok p.n.e.



STAL – C: ŻELAZO

Za najwcześnieją wyprodukowaną znaną stal uważa się kawałki wyrobów żelaznych wydobytych ze stanowiska archeologicznego w Anatolii z 1800 roku p.n.e. Stal produkowano w dymarkach i tyglach.

4: EPOKA KLASYCZNA/ŚREDNIOWIECZE (ROZPOCZĘŁO SIĘ 500 LAT P.N.E.)



KOMPAS MORSKI – C: MATEMATYKA

Pierwsza wzmianka o użyciu kompasu do celów nawigacyjnych pojawia się w tamilskich tekstach żeglarskich, gdzie określany jest jako „rybia maszyna”. Można to przypisać do południowych Indii w IV wieku.



KATAPULTA – D: DŹWIG

Wczesne zastosowania przypisywano Ajatashatru z Magadha w V wieku p.n.e. podczas wojny z Licchavis. Greckie katapulty zostały wynalezione w IV wieku p.n.e., a ich użycie w greckiej armii zostało potwierdzone przez Diodora Siculusa.



OKULARY – C: MATEMATYKA

Powstanie pierwszych okularów miało miejsce w północnych Włoszech w 1286 roku. Niektórzy twierdzą też, że szkła powiększające z pojedynczą soczewką były używane w Chinach za panowania północnej dynastii Song (w latach 960–1127).



KARAWELA – C: ŻEGLARSTWO

Najwcześniejsze karawele powstały w XIII wieku na wybrzeżach Galicji i Portugalii. Mogły być wzorowane na podobnych mużulmańskich konstrukcjach, które były używane w innych miejscach na Półwyspie Iberyjskim.



PRASA DRUKARSKA – D: PAPIER

Prasa drukarska została wynaleziona w Moguncji w Niemczech przez Jana Gutenberga przed 1440 rokiem. Wzorowana na konstrukcji istniejących już pras śrubowych, pojedyncza ruchoma prasa drukarska z epoki renesansu mogła wyprodukować do 3600 stron dziennie.



WIATRAK – D: DŹWIG

Jeden z najwcześnieją odnotowanych funkcjonujących wiatraków został wynaleziony około 650 roku n.e. w Persji. Pierwotnie został zbudowany do pompowania wody, a następnie zmodyfikowany do mielenia zboża.

5: EPOKA NOWOŻYTNA (ROZPOCZĘŁA SIĘ W XVII WIEKU)



PAROWIEC – C: ŻELAZO

Pyroscaphe (Ognisty statek), zbudowany we Francji w 1783 roku przez markiza Claude de Jouffroy'a, był pierwszym statkiem parowym. Był to parowiec z łopatkami, który wykorzystywał silnik parowy Thomasa Newcomena, co stanowiło znaczący postęp w dziedzinie transportu wodnego.



SAMOCHÓD – E: SILNIK SPALINOWY

Carl Benz złożył wniosek o patent na swój „pojazd napędzany silnikiem gazowym” 29 stycznia 1886 r., co jest uważane za akt urodzenia samochodu. W lipcu tego samego roku odbył się pierwszy publiczny pokaz trójkołowego samochodu Benz Patent Motor Car, model nr 1, co zostało opisane w gazetach.



SAMOLOT – E: SILNIK SPALINOWY

W 1903 roku Orville i Wilbur Wright wykonali pierwszy udany lot samolotem cięższym od powietrza. Lot odbył się w Kitty Hawk w Karolinie Północnej i został uznany przez Międzynarodową Federację Lotniczą za pierwszy trwały i kontrolowany lot tego rodzaju.



LOKOMOTYWA – E: SILNIK SPALINOWY

Richard Trevithick zademonstrował pierwszą działającą lokomotywę parową w Merthyr Tydfil w Walii 21 lutego 1804 roku. Prawie sto lat później firma Maudslay Motor Company zbudowała pierwszą lokomotywę spalinową, która przyniosła zyski. Była to konstrukcja benzynowo-mechaniczna, stworzona dla Deptford Cattle Market w Londynie w 1902 roku. Lokomotywy te odegrały kluczową rolę w rozwoju nowoczesnego transportu.



DYNAMIT – D: OGIEŃ GRECKI

Szwedzki chemik Alfred Nobel wynalazł dynamit w latach sześćdziesiątych XIX wieku. Był to pierwszy kontrolowany materiał wybuchowy silniejszy od czarnego prochu. Nobel opracował detonator, aby bezpiecznie wysadzić nitroglicerynę i uczynić dynamit łatwiejszym w obsłudze.



TELEFON – E: TELEGRAF

Patent Bella na telefon elektryczny, który został przyznany przez Urząd Patentów i Znaków Towarowych Stanów Zjednoczonych w marcu 1876 roku, jest uważany za pierwszy tego rodzaju. Było jednak kilku pionierów, którzy pracowali nad rozwojem telefonu przed Bellem.



TELEWIZJA – E: TELEGRAF

Georges Rignoux i A. Fournier dokonali pierwszej transmisji telewizyjnej w 1909 r., przysyłając obrazy natychmiastowo. W demonstracji wykorzystano rozdzielczość 8 na 8 pikseli, co pozwoliło na wyraźną transmisję poszczególnych liter alfabetu.



PENICYLINA – E: SZCZEPIENIA

Alexander Fleming, szkocki lekarz, odkrył antybakteryjne właściwości *Penicillium rubens* podczas pracy w Szpitalu św. Marii w Londynie. We wrześniu 1928 roku wykazał, że grzyb może zabijać bakterie w zakażonej kulturze. Rok później, w 1929 roku, opublikował swoje odkrycia i nazwał substancję przeciwbakteryjną „penicyliną”, która zrewolucjonizowała medycynę i uratowała wiele istnień.



KALKULATOR – C: MATEMATYKA

W 1642 roku Blaise Pascal wynalazł kalkulator oparty na przekładni z systemem przenoszenia. Zademonstrował możliwości maszyny do przeprowadzania obliczeń, które kiedyś uważano za leżące jedynie w zakresie możliwości człowieka.



ŻARÓWKA – E: ELEKTRYCZNOŚĆ

Edison zademonstrował żarówkę z włóknem węglowym w październiku 1879 roku i w tym samym roku stały się one dostępne na rynku. Złożył on swój pierwszy patent na „Poprawę Oświetlenia Elektrycznego” 14 października 1878 r.



MIKROSKOP – E: SZCZEPIENIA

Około 1620 roku w Europie pojawiły się pierwsze mikroskopy złożone, w tym jeden przedstawiony przez Cornelisa Drebbela w Londynie (około 1621 roku), a drugi w Rzymie w 1624 roku. Pomimo licznych roszczeń pojawiających się na przestrzeni lat, prawdziwy wynalazca mikroskopu złożonego pozostaje nieznany.



AKUMULATOR O DUŻEJ GĘSTOŚCI – E: ELEKTRYCZNOŚĆ

W 1800 roku Aleksander Volta wynalazł pierwszą baterię elektryczną, która magazynowała i uwalniała ładunki poprzez reakcję chemiczną znaną jako ogniwo Volty. Ten stabilny prąd był oparty na wcześniejszych badaniach Luigiego Galvaniego, ale był w stanie wytworzyć ciągły przepływ energii elektrycznej. Chociaż wczesne wersje nie mogły generować wystarczająco silnego napięcia dla iskier, to ogniwo Volty traciło tylko niewielki ładunek w czasie, gdy nie było używane.

6: EPOKA KOMPUTERÓW (ROZPOCZĘŁA SIĘ W XXI WIEKU)



SATELITA – F: OGNIWO SŁONECZNE

4 października 1957 roku Związek Radziecki wystrzelił pierwszego sztucznego satelitę, Sputnika 1, w ramach swojego programu Sputnik. Ten sukces zapoczątkował wyścig kosmiczny w okresie zimnej wojny. Pierwszy sztuczny satelita Stanów Zjednoczonych, Explorer 1, został wystrzelony 31 stycznia 1958 roku. Rozwój sztucznych satelitów zrewolucjonizował między innymi komunikację, prognozowanie pogody i teledetekcję.



ŻAGIEL SŁONECZNY – F: OGNIWO SŁONECZNE

Żagle słoneczne zapewniają unikalną metodę napędu statku kosmicznego, która polega na użyciu dużych zwierciadeł do wykorzystania ciśnienia promieniowania słonecznego. Pierwsza udana demonstracja tej technologii w przestrzeni międzyplanetarnej została przeprowadzona przez misję IKAROS Japońskiej Agencji Badań Lotniczych i Kosmicznych. 8 grudnia 2010 roku IKAROS przeleciał obok Wenus w odległości 80 800 km, osiągając tym samym cele misji.



UCZENIE MASZYNOWE – F: KOMPUTER

Uczenie maszynowe polega na szkoleniu komputerów do wykonywania zadań bez bezpośredniego ich programowania. Osiąga się to poprzez wprowadzanie danych do komputera, aby mógł nauczyć się, jak wykonywać określone zadania. Dzięki ciągłemu udoskonalaniu swoich algorytmów uczenie maszynowe może pomóc organizacjom zautomatyzować złożone procesy i podejmować bardziej świadome decyzje.



INTERNET – F: KOMPUTER

Internet to globalna sieć systemów komputerowych połączonych za pomocą sieci telekomunikacyjnych i optycznych. W latach sześćdziesiątych XX wieku Agencja Zaawansowanych Projektów Badawczych Departamentu Obrony Stanów Zjednoczonych wspierała badania nad komputerowym podziałem czasu. J.C.R. Licklider zaproponował uniwersalną sieć, a badania nad komutacją pakietów rozpoczęły się na początku lat 60. XX wieku. Sieć ta jest podstawową technologią funkcjonowania Internetu.



KOMPUTER KWANTOWY – F: SZTUCZNA INTELIGENCJA

Komputery kwantowe wykorzystują mechanikę kwantową do zaawansowanych obliczeń. IBM Q System One, wprowadzony na rynek w 2019 roku, skomercjalizował tę technologię. Integracja ze sztuczną inteligencją i uczeniem maszynowym może zmienić oblicze finansów, opieki zdrowotnej i innych branż. Wraz z rozwojem komputerów kwantowych prognozuje się odblokowanie nowych możliwości innowacji i odkryć.



RAKIETA WIELOKROTNIEGO STARTU – F: SZTUCZNA INTELIGENCJA

Obecnie trzy firmy są w trakcie opracowywania pojazdów nośnych przeznaczonych w pełni do wielokrotnego użytku. SpaceX, ze swoim SpaceX Starship, zamierzał wykonać pierwszy lot testowy do 2023 roku. Relativity Space, ze swoim Terran R, planuje przeprowadzić wstępną próbę wystrzelenia na orbitę do 2024 roku. Blue Origin rozpoczął prace rozwojowe nad Projectem Jarvis na początku 2021 roku, ale nie ogłosił jeszcze daty testów.

KAFLE SPECJALISTY

	Przedstaw Ideę.
	Wynajdź Ideę.
	Udostępnij Wynalazek.
	Zyskaj 3 PP.
	Zwiększ Wpływ o 1 punkt.
	Zdobądź Uczzonego, ale nie przekraczaj limitu Akademii .
	Umieść nowego Obywatela w dowolnym Regionie mapy świata.

ZMIANA ERY

	1: Dostosuj kolejność tury.
	2: Dostosuj Wpływ w oparciu o swoją pozycję na torze Wpływu.
	3: Wyczerpani Obywatele stają się dostępni.
	4: Zabierz swoje Filary Okresu, Mędrców i znaczniki Ekonomii .
	5: Przesuń Kamienie Miłowe. Najpierw przesuń wszelkie Osobiste Kamienie Miłowe, które nie należą do graczy, a następnie pozostałe w obszarze Kamieni Miłowych.
	6: Odrzuć niewynalezione Idee z poprzednich Er znajdujące się obok twojej planszy Społeczeństwa i z obszaru Idei.

KAFLE WIEDZY

	Przedstaw Ideę. Wymaga dostępnego znacznika Akcji Łańcuchowej .
	Wynajdź Ideę. Wymaga dostępnego znacznika Akcji Łańcuchowej .
	Udostępnij Wynalazek. Wymaga dostępnego znacznika Akcji Łańcuchowej .
	Wprowadź Innowację. Wymaga dostępnego znacznika Akcji Łańcuchowej .
	Wezwij Specjalistów. Wymaga dostępnego znacznika Akcji Łańcuchowej .
	Zyskaj Wpływ. Wymaga dostępnego znacznika Akcji Łańcuchowej .
	Umieść nowego Obywatela w dowolnym Regionie mapy świata. Wymaga dostępnego znacznika Akcji Łańcuchowej .
	Zyskaj 2 PP za każdą odwróconą płytkę. Wymaga dostępnego znacznika Akcji Łańcuchowej .

POZOSTAŁE IKONY

	Zbuduj płytki Postępu w liczbie o 1 mniejszej od twojej bieżącej Ery.
	Zbuduj płytki Postępu w liczbie o 1 mniejszej od twojej bieżącej Ery, za cenę 2 punktów Wpływu.
	Zbuduj tę płytkę Postępu obniżając jej koszt o 2 Obywateli.
	Zyskaj znacznik Ekonomii.
	Zwiększ Wpływ o 1 punkt (do maks. 10).
	Sprowadź Obywateli z Regionu do Domu, jako Specjalistów (Handlarzy/Rzemieślników/Myślicieli).
	Zyskaj nowego Specjalistę wskazanego rodzaju.
	Umieść nowego Obywatela w dowolnym Regionie mapy świata.
	Zyskaj Uczzonego.
	Akcja Łańcuchowa.

OSTATECZNA PUNKTACJA (PP)

Na początku 6 Ery przeprowadź Ostateczną Punktację.

Do (?) z twojej pozycji na torze Punktacji dodaj:

- 1: (?) z twojej pozycji na torze Wpływu.
- 2: (?) z twoich płytek **Bogactwa**.
- 3: (?) z dowolnych 2 twoich kart Celu Osobistego.

ROZSTRZYGANIE REMISÓW:

- 1: Najwięcej płytek na mapie Postępu.
- 2: Najwięcej Wynalazków po lewej stronie swojej planszy Społeczeństwa.
- 3: Największa łączna liczba Obywateli (nie w zasobach).

GRACZ Z NAJWIĘKSZĄ LICZBĄ (?) ZOSTAJE ZWYCIĘZCĄ!