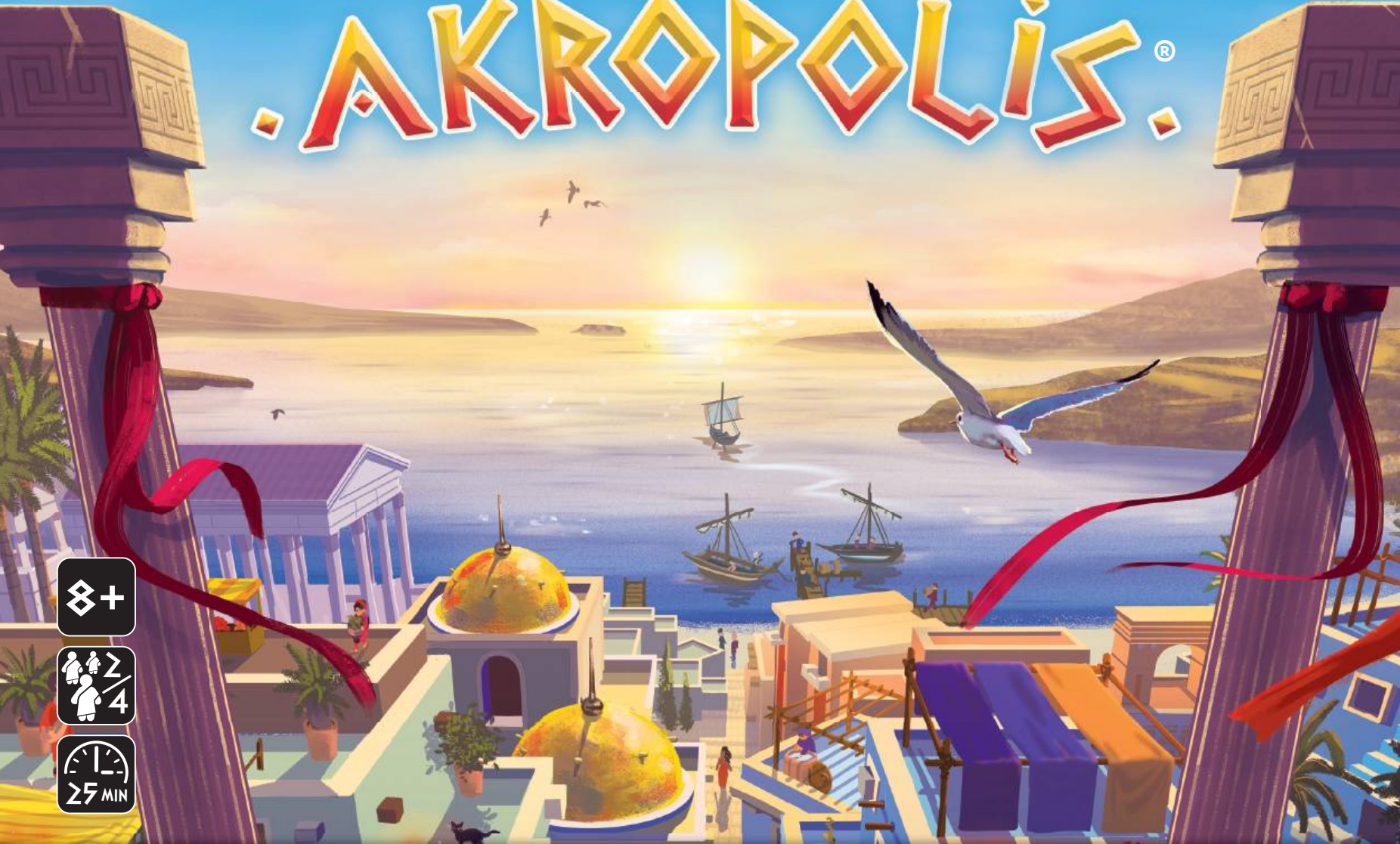


AKROPOLIS.®



OPIS I CEL GRY



Na wybrzeżach Morza Śródziemnego wrze zawzięta rywalizacja pomiędzy miastami łaknącymi bogactw i chwały.

Jesteś architektem w starożytnej Grecji, którego wzywano do stworzenia najwspanialszego polis. Czy rzucisz swoją reputację na szalę, by zdobyć sławę i bogactwo? Stawiaj domy, świątynie, targi, ogrody i koszary, aby miasto rosło w siłę i zatriumfowało nad rywalami. Zwiększaj prestiż dzięki przemysłowemu planowaniu i podkreśl go miejskimi placami.

Kamień jest podstawowym surowcem – dzięki kamieniołomom będziesz miał go pod dostatkiem, a twoje miasto wespnie się ku niebu!

ELEMENTY GRY



61 kafli miasta



4 kafle startowe



4 pomoce gracza



notatnik



znacznik głównego architekta



40 kostek kamienia

PRZYGOTOWANIE GRY

- Dobierzcie kafle miasta z oznaczeniami (patrz na rewersy), które odpowiadają liczbie uczestniczących w rozgrywce graczy.



2 graczy

≥+

3 graczy

≥+ / ≥+

4 graczy

≥+ / ≥+ / 4





- Stwórzcie 11 identycznych zakrytych stosów ① (patrz ilustracja po prawej).

Uwaga! Możecie wydłużyć gry 2- i 3-osobowe poprzez użycie wszystkich kafli. Jeśli się na to zdecydujecie, w grze 2-osobowej stwórzcie 19 stosów, a w grze 3-osobowej – 15.

2 graczy:
3 kafle w stosie

3 graczy:
4 kafle w stosie

4 graczy:
5 kafli w stosie

- Pozostałe kafle umieśćcie pośrodku stołu w jednej linii . Ta linia kafli zwana będzie rynkiem.
- Każdy gracz – zwany architektem – dobiera kafel startowy  i umieszcza go przed sobą.
- Architekt, który jako ostatni wspiął się na wzgórze, dobiera znacznik głównego architekta  i zostaje 1. graczem.
- Rozpoczynając od 1. gracza, a następnie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy architekt dobiera odpowiednią liczbę kamieni :

1. gracz



2. gracz




3. gracz



4. gracz



- Pozostałe kamienie umieśćcie w pobliżu .



Przykład przygotowania gry 4-osobowej

Podpowiedź: Na początku każdej rundy liczba kafli na rynku musi być większa o 2 od liczby architektów. Na ilustracji widać 6 kafli wyłożonych dla 4 graczy.

Rozgrywka rozpoczyna się od głównego architekta, a następnie toczy w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Architekci rozgrywają tury do momentu, w którym na rynku pozostał tylko 1 kafel (patrz *Uzupełnianie rynku* na str. 7).

Ważne! Ostatni kafel z rynku nie jest zagrywany.

TURA ARCHITEKTA



Rozpoczynając od głównego architekta, gracze rozgrywają swoje tury, wykonując 2 poniższe akcje:

- Dobranie kafła.
- Dodanie kafła do miasta.

DOBRANIE KAFLA

W swojej turze architekt wybiera 1 kafel z rynku i dodaje go do swojego miasta. Każdy architekt tworzy swoje własne odrębne miasto.

Musi zapłacić 1 kamień za każdy kafel, który poprzedza wybrany kafel na rynku, licząc od prawej do lewej. Dobranie 1. kafła z rynku jest darmowe.

Wydane kamienie wracają do rezerwy.

Uwaga! Jeśli architektowi skończy się kamienie, musi dobrać 1. kafel z rynku.



Maks wybrał 4. kafel,
zatem wydaje 3 kamienie.

DODANIE KAFLA DO MIASTA

Wybrany kafel musi zostać dodany do miasta. Można go umieścić na 1. albo na wyższym poziomie.

Kafel dodany do 1. poziomu musi łączyć się z innym kaflem miasta co najmniej 1 bokiem.

Kafel dodany do wyższego poziomu musi być umieszczony na 3 obszarach (nie może się pod nim znajdować pusta przestrzeń) i co najmniej 2 różnych kaflach.

Kafel miasta składa się z 3 obszarów.

W grze występują 3 rodzaje obszarów:

- **Kamieniołomy** – są źródłem kamienia;
- **Place** – pomnażają wartości dzielnic;
- **Dzielnice** – przy odpowiedniej lokalizacji przynoszą punkty.

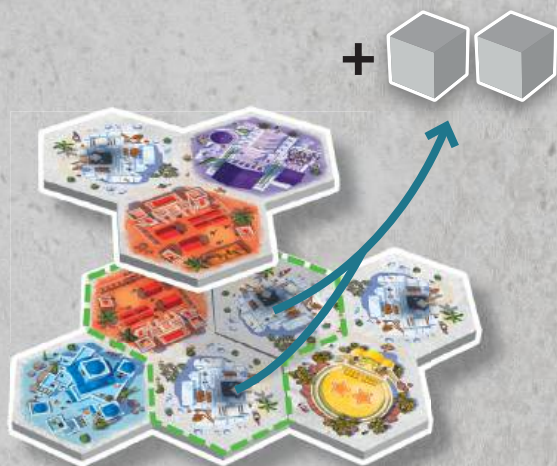


Uwaga! Obszar przykryty innym kaflem przestaje być częścią miasta.

Podpowiedź: Liczbę poszczególnych obszarów w grze 2-, 3- i 4-osobowej znajdziesz na pomocy gracza.

Kamieniołomy

Kamieniołomy nie przynoszą punktów na koniec gry, ale pozwalają na zdobycie kamienia. Kiedy architekt **przykrywa kamieniołom** innym kaflem, dobiera z rezerwy 1 kamień.



Maks dodaje kafel do 2. poziomu i przykrywa 2 obszary kamieniołomów. Natychmiast dobiera z rezerwy 2 kamienie.

Place

Każdy plac pomnoży na koniec gry wartość pasujących do niego dzielnic. Mnożniki są reprezentowane przez gwiazdki. Jeśli posiadasz kilka placów tego samego rodzaju, gwiazdki się sumują.

Plac nie musi sąsiadować z dzielnicą tego samego rodzaju.



Uwaga! Grę rozpoczynasz z placem przydomowym na kafle startowym.

Dzielnice

W grze występuje 5 rodzajów dzielnic.

Dzielnice **można dodawać bez ograniczeń**, jednak by przyniosły punkty, muszą spełniać **2 warunki**:

- Lokalizacji (zależne od rodzaju dzielnicy);
- Obecności co najmniej 1 pasującego placu w mieście (patrz *Place* na str. 5).

WARUNKI LOKALIZACJI DZIELNIC



Domy

Obywatele twojego miasta lubią przebywać razem. Zdobywasz punkty tylko za te domy, które stanowią część największej grupy domów.



Targowiska

Kupcy nie lubią konkurencji, starają się zatem trzymać od niej z daleka. Targowisko nie może sąsiadować z innym targowiskiem.



Koszary

Żołnierze stoją na straży granic miasta. Koszary muszą znajdować się na krawędzi miasta.



Świątynie

Łątlani przyciągają wiernych z okolicy. Świątynie muszą być w całości otoczone.



Ogrody

Zieleń zawsze wzbogaca twoje miasto. Ogrody nie mają wymogów.

WARTOŚCI DZIELNIC

Dzielnica dodana do wyższego poziomu miasta **może przynieść więcej punktów**.

Wartość dzielnicy zależy od poziomu, na którym się znajduje. Dzielnica na 1. poziomie jest warta 1 punkt, na 2. poziomie 2 punkty, na 3. poziomie 3 punkty itd. (patrz *Punktacja końcowa* na str. 7).

Ważne! W przeciwieństwie do dzielnic place dodane do wyższych poziomów **nie przynoszą większej liczby punktów**.



Gdy na rynku pozostanie **tylko 1 kafel**, wykonajcie poniższe kroki:

- Umieście ostatni kafel na 1. pozycji, a następnie dobraćcie 1 ze stosów kafli i rozłóżcie je odkryte obok siebie, uzupełniając w ten sposób rynek.
- Główny architekt przekazuje znacznik graczowi po lewej.

Gra toczy się dalej, rozpoczynając od nowego głównego architekta.

Jeśli stosy kafli skończyły się i nie można uzupełnić rynku, należy przejść do *Końca gry*.



Ważne! Ostatni kafel nie jest używany.

KOŃCZĄCY GRY

Gra kończy się, gdy na rynku pozostał tylko 1 kafel i skończyły się stosy.



PUNKTACJA KOŃCOWA

Przy pomocy notatnika każdy architekt oblicza zdobyte punkty zwycięstwa za każdy rodzaj dzielnic:

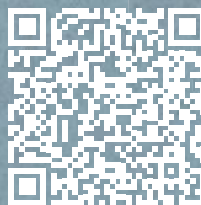
- zsumuj **wartości wszystkich dzielnic** spełniających warunki lokalizacji,
- zsumuj **liczbę gwiazdek** na pasujących placach,
- pomnóż te sumy.

Dodatkowo otrzymujesz 1 punkt za każdy niewykorzystany kamień.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma więcej kamieni.

Podpowiedź: W aplikacji Gigamic Adds znajduje się kalkulator punktacji.



Maks podlicza punkty za kafle z domami. W jego największej grupie domów znajduje się 5 dzielnic na 1. poziomie i 2 dzielnice na 2. poziomie. Ich łączna wartość to 9 ($5 \times 1 + 2 \times 2 = 9$).

Na pasujących placach widnieją 3 gwiazdki, zatem za domy otrzymuje $3 \times 9 = 27$ punktów.

WARIANTY

Jeśli chcecie zwiększyć poziom trudności gry, możecie zagrać z poniższymi wariantami.

Przygotowanie gry i rozgrywka pozostają bez zmian. Każdy wariant dodaje 1 dodatkowy warunek lokalizacji dzielnic. Jeśli dzielnica go spełni, punktowana jest podwójnie. W przeciwnym razie punktowana jest normalnie.

Te dodatkowe warunki nie zastępują podstawowych. Aby zapunktować, dzielnica musi spełniać podstawowy warunek lokalizacji, a w mieście musi znajdować się co najmniej 1 pasujący plac.

W tej samej grze można skorzystać z kilku wariantów jednocześnie, ale na początek sugerujemy rozegrać po 1 partii z każdym z osobna.



= 12 x2

Domy

Jeśli grupa dzielnic domów ma wartość 10 albo większą, punktowana jest podwójnie.

Targowiska

Jeśli targowisko znajduje się obok placu targowego, punktowane jest podwójnie.



Koszary

Jeśli koszary sąsiadują z 3 albo 4 pustymi miejscami, punktowane są podwójnie.

Świątynie

Jeśli świątynia znajduje się na wyższym poziomie, punktowana jest podwójnie.



Ogrody

Jeśli ogrody sąsiadują z jeziorem (pustym miejscem otoczonym w całości), punktowane są podwójnie.

Od autora

Na szczególne podziękowania zasługuje Benoit Turpin, który jako pierwszy uwierzył w tę grę i podzielił się wartościowymi spostrzeżeniami. Raoul, dziękuję ci za wszystkie wspaniałe gry. Louison i Luce – dziękuję wam za wasze wsparcie i miłość. Dziękuję Delphine za wiarę w ten projekt i za doprowadzenie go do końca. MALT, Lola, Gaspard, Martin i Jocelyn – wam również dziękuję za testy i komentarze.

Autor: Jules Messaud / Ilustracje: Pauline Détraz

Edycja polska

Tłumaczenie i skład:
Marek Baranowski

Korekta:
Marta Kania

Redakcja:
Patrik Blok

Wydawca:
Michał Herman

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt:
info@luckyduckgames.com

©2022 Lucky Duck Games

© & © Gigamic 2022



Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska
www.luckyduckgames.com



ZAL Les Garennes
F 62930 WIMEREUX
FRANCJA
www.gigamic.com