



Do gry z rozszerzeniem *Atena* wymagana jest podstawowa gra *Akropolis*

OPIS I CEL GRY

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

Wiara w moc Ateny, potężnej bogini wiedzy, wojny i artystów, pcha architektów do tworzenia wspaniałych budowli. Każdy liczy, że to właśnie jemu łaska Ateny pozwoli zabłysnąć na kartach historii.

Tylko twoje umiejętności dadzą ci przewagę w tym wiekopomnym zadaniu. Pamiętaj: od tego zależy przyszłość twoja i twojego miasta!

ZAWARTOŚĆ



18 kart budowli



4 posągi Ateny,
każdy składający się z 4 części

30 małych kafli:



10 placów



10 dzielnic



10 podwójnych dzielnic

PRZYGOTOWANIE

Przygotuj rozgrywkę tak jak do gry podstawowej *Akropolis* zgodnie z normalnymi zasadami.

- Niezależnie od liczby biorących udział w rozgrywce architektów przetasuj 18 kart budowli i dobierz 4.

Umieść je obok obszaru gry w zasięgu wszystkich graczy. ❶

Pozostałe karty odłóż do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

- Umieść 4 losowe odkryte małe kafle pod każdą wyłożoną kartą budowli. ➤

Pozostałe kafle odłóż do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

- Umieść tyle identycznych części posągu nad każdą kartą budowli, ilu graczy bierze udział w rozgrywce.

Na przykład, jeśli w grze uczestniczy 3 architektów, umieść nad kartami 3 głowy, 3 torsy, 3 pary nóg i 3 postumenty. ➤

Przykład przygotowania rozgrywki 3-osobowej

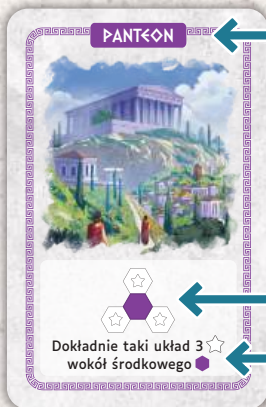


W rozgrywce z rozszerzeniem *Atena* podstawowe zasady gry pozostają niezmienione, ale pojawia się nowa możliwość: **zdobycie łaski Ateny** poprzez ukończenie niektórych lub wszystkich kart budowli.

Architekci **mogą** ukończyć kartę budowli dzięki zrealizowaniu w swoim mieście schematu wskazanego na takiej karcie. Karty nie trzeba ukończyć w tej samej turze, w której udało się schemat zrealizować – można to zrobić w następnych turach, o ile układ widocznych kafelków w mieście architekta nadal pasuje do karty.

Każdy architekt może zrealizować każdą z kart budowli tylko **raz**.

OPIS KARTY BUDOWLI



nazwa budowli

schemat do ukończenia

słowny opis schematu



dowolna dzielnica
albo kamieniołom



dowolny plac



dzielnica
odpowiedniego koloru



plac
odpowiedniego koloru

Gdy ukończysz kartę budowli:

- 1 Weź część posągu Ateny znad tej karty budowli.
- 2 Wybierz 1 z małych kafli spod tej karty budowli i natychmiast umieść go w swoim mieście. Możesz go umieścić na dowolnym poziomie. Jeśli przykryjesz kamieniołom, weź 1 kamień.

Ważne:

- Małe kafle po dobraniu nie są uzupełniane. Jeśli chcesz sobie zagwarantować jak największy wybór, postaraj się ukończyć karty budowli jak najszybciej.
- Nie możesz umieścić małego kafła na górze innego małego kafła.

W jednej turze możesz ukończyć więcej niż jedną kartę budowli.

Po dodaniu kafła do miasta sprawdź, czy w mieście nie znajdują się układy, które pasują do 1 lub kilku kart budowli. Jeśli odnajdziesz kilka takich układów, możesz wybrać kolejność, w której je rozpatrzysz. Kartę musisz rozpatrzyć w całości, zanim przejdziesz do kolejnej.

Rozpatrując kartę, bierzesz mały kafel spod tej karty i dodajesz go do swojego miasta.



Gdy zagrywasz kafle podwójnej dzielnicy, zwróć uwagę, w którą stronę je układasz.



Zachowaj połączenie pomiędzy dzielnicami domów.

W tym przykładzie mały kafel pozwala połączyć w 1 grupę 2 różne grupy domów.



Upewnij się, że nie połączysz oddzielnych targowisk.

W tym przykładzie ani jedna z 3 stron targowiska na małym kafle nie styka się z innym targowiskiem.



Ustaw koszary w taki sposób, by chociaż jedna strona części z koszarami znajdowała się na krawędzi miasta.

W tym przykładzie koszary na małym kafle są na krawędzi.



Wykorzystaj fakt, że świątynia na małym kafle z jednej strony od razu sąsiaduje z drugą dzielnicą na tym kafle.

W tym przykładzie świątynia jest w całości otoczona przez 2 ogrody, dom i targowisko.

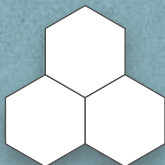
KONIEC GRY

Gra kończy się w tym samym momencie co gra podstawowa: jeśli na rynku pozostał tylko jeden kafel i wszystkie stosy są wyczerpane. Przy podliczaniu punktów każdy architekt, który oddał cześć Atenie poprzez ukończenie jej posągu, otrzymuje od niej dary. Wszyscy tacy gracze otrzymują po **5 punktów** (zamiast 1) za każdy niewykorzystany kamień.

WYJAŚNIENIA

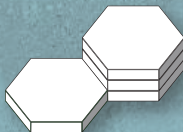
Karty budowli zawierają schemat ustawienia kafli, który trzeba zrealizować, by je ukończyć. Teksty na kartach dodatkowo objaśniają działanie schematów.

Schematy mogą być pokazane w rzucie z góry albo w izometrii.



Na kartach budowli z **RZUTEM Z GÓRY** poziom kafelków nie ma znaczenia.

Na kartach budowli z **IZOMETRIĄ** poziom kafelków może różnić się od tego na schemacie. Schemat tylko pokazuje warunki dla tej karty budowli.



*Dla Luce, która jest tak mądra i twórcza jak Atena.
I dla Henriego, który był mistrzem budownictwa od samego początku.*



Autorzy

Projekt: Jules Messaud
Ilustracje: Pauline Détraz

Redakcja: Alain Mihranyan
Grafika: Grégoire Allemand

**Nie zapomnijmy o entuzjazmie
pracowników Gigamic!**

Edycja polska

Opracowanie: Marek Baranowski
Korekta: Marta Kania
Redakcja: Patryk Blok
Marketing: Tomasz Siwek,
Daria Stachurska

Obsługa klienta: Maryla Wolska
Wydawca: Michał Herman
Koordynacja produkcji: Mateusz Szupik

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



Lucky Duck Games
ul. Bohdana Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska



TRYB 1-OSOBOWY

OPIS I CEL GRY

Każdy w mieście zna twoje imię, od kiedy zdobyłeś laury najbardziej utalentowanego architekta w Grecji. Zazdrośni o twoją rosnącą chwałę, sławni architekci powrócili, by rzucić ci kolejne wyzwanie. Tak jak w trybie 1-osobowym gry podstawowej stawisz czoła wirtualnemu przeciwnikowi: sławnemu architektowi. Korzystasz ze wszystkich zasad gry 1-osobowej z gry podstawowej, jak również z zasad gry 1-osobowej z dodatku *Atena*. To rozszerzenie jest w pełni zgodne z 3 poziomami trudności opisanymi w zasadach podstawowej gry 1-osobowej. Czy uda ci się zjednać potężną Atenę i otrzymać jej dary?

PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę jak do rozgrywki 2-osobowej:

Jesteś pierwszym graczem.

- Dobierz 1 kafel startowy, 1 kamień i znacznik głównego architekta.
- Sławny architekt rozpoczyna grę z 1 kaflem startowym i 2 kamieniami.

Możesz dodać rozszerzenie *Atena*, tak jak byś to robił w grze 2-osobowej:

- Dobierz i umieść **4 karty budowli** wzdłuż krawędzi stołu.
- Dobierz **16 małych kafli** i umieść 4 odkryte pod każdą kartą budowli.
- Nad każdą kartą budowli umieść **2 identyczne części posągu** (2 głowy, 2 torsy, 2 pary nóg, 2 postumenty).

Uwaga! Upewnij się, że kafle z obszaru sławnego architekta nie pomieszczone są z twoim miastem.

ROZGRYWKA

W swojej turze postępuj jak w rozgrywce 1-osobowej gry podstawowej.

Gdy ukończysz kartę budowli w celu zdobycia łaski Ateny, w pierwszej kolejności musisz przekazać sławnemu architektowi jeden z małych kafli znajdujących się pod ukończoną kartą.

Sławny architekt ma swoje preferencje i musisz się nimi kierować. Najbardziej chciałby otrzymać **plac**. Jeśli nie ma placu, chciałby **podwójną dzielnicę**. Jeśli i jej nie ma, przekaz mu **pojedynczą dzielnicę**. Jeśli możesz wybrać spośród kilku kafli, sam podejmij decyzję.

Sławny architekt również otrzymuje część posągu Ateny, gdy ukończysz odpowiednią kartę budowli. Na koniec gry, jeśli jego posąg Ateny jest ukończony, sławny architekt otrzymuje 5 punktów za każdy swój niewykorzystany kamień.



Powodzenia!
Καλή τύχη! Καλή τύχη!

