

Autor: Jan Zalewski

Ilustracje: Piotr Socha



CVL[∞]LIZACJE

Gra planszowa dla 2-5 osób



Projekt graficzny: Malgorzata Parczewska

GRANNA
EXPERT

CEL GRY:

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadzi najwięcej punktów zadowolenia.

KOMPONENTY GRY:

W pudełku z grą znajdują się następujące elementy:



plansza

Drewniane znaczniki:



jedzenie
20



drewno
20



kamień
20




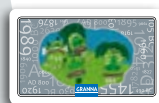
punkty
zadowolenia
36



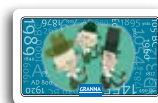
mnożnik x 3
6



5 kompletów kart rozkazów
w kolorach: 
1 komplet = 8 kart rozkazów



32 karty pomysłów
dla epok I + II



16 kart pomysłów
dla epoki III



2 karty
pomocy



1 hełm wodza



1 korona

PRZYGOTOWANIE GRY:

Gracze przygotowują grę zgodnie z przedstawionymi niżej zasadami.

Uwaga: Opis wariantu dla dwóch graczy znajduje się na końcu instrukcji.

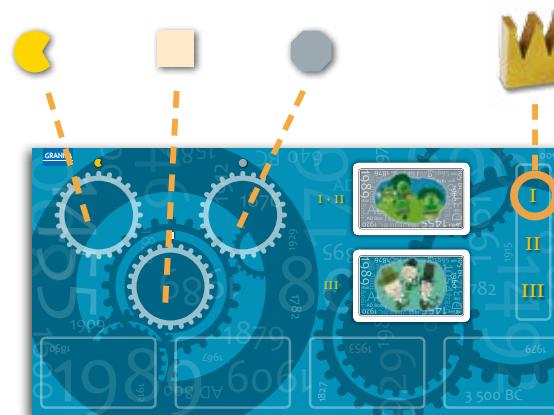
⚙ Rozłóżcie **planszę** na środku stołu.

Znaczniki jedzenia, drewna i kamienia ułóżcie w osobnych stosach i umieśćcie je na właściwych polach planszy.

Znacznik korony połóżcie na torze epok na polu I, oznaczającym pierwszą epokę.

⚙ **Żeton punktów zadowolenia** połóżcie obok planszy – tak, by znajdowały się w zasięgu wszystkich graczy.

⚙ **Podzielcie karty na osobne talie** – zgodnie z obrazkami na ich rewersach, a następnie



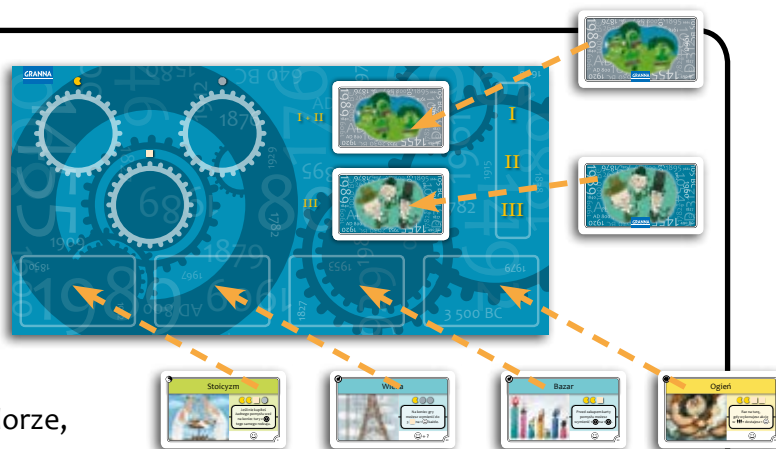
przetasujcie każdą z nich. Dwie talie kart pomysłów połóżcie zakryte na właściwych polach planszy.

⚙️ Z talii kart pomysłów dla epok I i II wyciągnijcie 4 losowe karty i połóżcie je odkryte na planszy, na torze pomysłów.

⚙️ Każdy z graczy otrzymuje:

- zestaw 8 kart rozkazów w wybranym przez siebie kolorze,
- po jednym znaczniku drewna, jedzenia i kamienia.

⚙️ Gracz, który jako ostatni trzymał w ręku dowolne narzędzie, otrzymuje hełm wodza i rozpoczyna grę.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka toczy się przez trzy epoki. Każda epoka składa się z trzech tur, a każda tura – z następujących po sobie czterech faz: **fazy rozkazów** → **fazy akcji** → **fazy rozwoju** → **fazy porządkowania**

1. Faza rozkazów

Gracz posiadający **hełm wodza** rozpoczyna grę. Spośród wszystkich posiadanych kart rozkazów wybiera dowolne dwie i umieszcza je na stole przed sobą – jedną **odkrytą**, a drugą **zakrytą**.

Zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejni gracze wybierają swoje 2 karty rozkazów. Gdy wszyscy gracze wybiorą po dwa rozkazy, należy odsłonić zakryte karty.



2. Faza akcji

Gracze rozpatrują karty rozkazów, rozpoczynając od kart z najniższym numerem, a kończąc na tych z numerem najwyższym. Kolejność jest następująca:

1. Kradziejstwo
2. Zbieractwo
3. Łowiectwo
4. Kamieniarstwo
5. Cwaniactwo
6. Nicnieróbstwo
7. Handlarstwo



Podwajactwo *nie* jest rozpatrywane indywidualnie. Karta ta sprawia, że drugi zagrany rozkaz gracz wykonuje dwa razy.



W przypadku gdy ten sam rozkaz został zagrany przez kilka osób, jego wykonanie rozpoczyna gracz z hełmem wodza, a ruchy kolejnych graczy odbywają się zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.

Efekt działania danego rozkazu (nazywany też w opisach kart **akcją**) jest uzależniony od tego, ilu graczy go wybrało.

Większość efektów rozkazów działa najlepiej, gdy wybiera je dokładnie dwóch graczy. Gdy dany efekt wybiera tylko jeden gracz, jego działanie jest słabsze, a gdy zagrywają go trzy osoby lub więcej, efekt jest naj słabszy lub żaden.

Wyjaśnienie oznaczeń na kartach:



Gracz korzysta z efektu, jeśli jest **jedyną** osobą, która wybrała dany rozkaz w turze.



Gracz korzysta z efektu, jeśli jest **jedną z dwóch osób**, które wybrały dany rozkaz w turze.



Gracz korzysta z efektu, jeśli dany rozkaz wybrały **trzy lub więcej osób**.

Wykonanie efektu rozkazu jest obowiązkowe.

Część rozkazów nie przynosi żadnego efektu, jeśli wybrało je trzech lub więcej graczy.

Przykład:

Bartek zagrał dwie karty rozkazów: Kradziejstwo i Podwajactwo. Kradziejstwo nie zostało wybrane przez nikogo innego, a Podwajactwo zostało zagrane również przez Darię. Obydwa rozkazy Bartka są więc skuteczne. Wykonuje on dwa razy Kradziejstwo – zabiera dwa razy po jednym zasobie od dowolnego gracza.



Surowce:

W grze występują trzy rodzaje surowców:  jedzenie  drewno  kamień

Gracze zdobywają surowce w wyniku działania kart rozkazów. Nie ma żadnego limitu liczby surowców, które gracz może posiadać. W rzadkich sytuacjach – gdy zabraknie znaczników któregoś z surowców – należy użyć żetonów **mnożnik x3**. Pojedynczy surowiec położony na takim żetonie liczony jest jako 3 znaczniki.



Na koniec tej fazy każdy z graczy zakrywa obydwa zagrane przez siebie rozkazy i kładzie je przed sobą na stole. W kolejnych turach nie będą one dla niego dostępne. Dopiero na koniec epoki gracze zabierają ze stołu wszystkie rozkazy.

3. Faza rozwoju

Rozpoczynając od gracza z hełmem wodza i kontynuując rozgrywkę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, **każdy z graczy może kupić jedną kartę pomysłu** spośród wszystkich kart dostępnych na torze pomysłów na planszy.

Rodzaj:

-  budynki
-  narzędzia
-  wynalazki
-  ideologie

Opis:

przedstawia specjalną zasadę związaną z danym pomysłem.



Nazwa karty

Koszt:

tyle surowców gracz musi zapłacić, aby kupić kartę.

Liczba punktów zadowolenia:

tyle punktów dostaje właściciel tego pomysłu na koniec gry. **Uwaga!** Punkty zadowolenia przyznawane są na koniec gry, a nie na koniec każdej epoki.

Aby kupić pomysł, gracz musi odłożyć na planszę właściwe zasoby, oznaczone jako koszt danego pomysłu.

Po zakupieniu karty gracz kładzie ją przed sobą – odkrytą. Do końca gry pomysł będzie pozwalał graczowi na jedno ze specjalnych zagrań, lub przyniesie mu punkty zadowolenia wynikające ze specjalnego działania karty. Kupiona karta pomysłu jest aktywna począwszy od **kolejnej** tury po jej zdobyciu.

Po każdym zakupie karty należy odkryć kolejną kartę z talii pomysłów – tak, aby na torze pomysłów na planszy zawsze znajdowały się 4 odkryte karty.

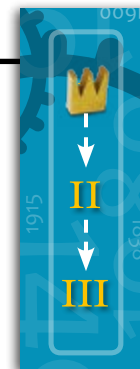
Złota zasada

Jeśli efekt karty pomysłu stoi w sprzeczności z zasadami opisanymi w niniejszej instrukcji lub zasadami znajdującymi się na kartach rozkazów, wówczas pierwszeństwo ma reguła opisana na karcie pomysłu.

4. Faza porządkowania

Posiadacz hełmu wodza przekazuje go osobie siedzącej po jego lewej stronie.

Jeśli graczom zostały w ręku tylko po 2 karty rozkazów, następuje koniec epoki (ma to miejsce po III, VI i IX turze gry). Gracze zabierają wówczas wszystkie swoje karty rozkazów ze stołu. Zmianę epoki należy zaznaczyć, przesuwaną koronę na kolejne pole na planszy.



Uwaga! Po zakończeniu II epoki należy usunąć z planszy wszystkie niekupione karty pomysłów z pierwszej talii. Na tor pomysłów na planszy należy wyłożyć 4 karty z drugiej talii pomysłów, przeznaczonej dla epoki III.

PRZYKŁADOWA TURA:



Ania, Bartek, Czarek i Daria rozpoczynają rozgrywkę czteroosobową. Ania zaczyna. W swojej turze wyklada dwie akcje: Zbieractwo i jedną zakrytą akcję. Bartek robi to samo. Czarek wyklada Handlarstwo i zakrytą akcję, a Daria – Kamieniarstwo oraz zakrytą akcję. Teraz wszyscy odkrywają swoje karty:

Ania: Zbieractwo (2) i Łowiectwo (3)

Bartek: Zbieractwo (2) i Podwajactwo (*)

Czarek: Handlarstwo (7) i Łowiectwo (3)

Daria: Kamieniarstwo (4) i Łowiectwo (3)



Zbieractwo to rozkaz z najniższym numerem, więc będzie on rozpatrywany jako pierwszy.

Ania bierze z planszy 3 znaczniki drewna, ponieważ rozkaz Zbieractwa został zagrany przez dwie osoby. Bartek zagrał Podwajactwo, co pozwala mu wykonać Zbieractwo dwukrotnie – bierze więc z planszy aż 6 znaczników drewna.

Następnie rozgrywane jest Łowiectwo. Daria, Czarek i Ania biorą po 1 znaczniku jedzenia, ponieważ rozkaz został zagrany przez trzy osoby. Potem Daria – dzięki samodzielnie zagraniemu rozkazowi Kamieniarstwa – bierze 2 znaczniki kamienia. Na koniec Czarek wymienia 1 znacznik jedzenia na 3 znaczniki drewna, ponieważ jako jedyny zagrał Handlarstwo. **Teraz gracze przechodzą do fazy rozwoju.**

KONIEC GRY:

Koniec gry następuje wraz z końcem III epoki. Gracze podliczają zdobyte punkty zadowolenia poprzez dodanie punktów z kart pomysłów i punktów zdobytych w trakcie gry.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zebrał najwięcej punktów zadowolenia. W sytuacji gdy jest remis, wygrywa gracz z większą liczbą surowców. W przypadku dalszego remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT DWUOSOBOWY

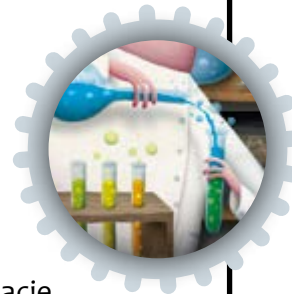
W wariantcie dwuosobowym rozgrywka jest rozszerzona o dodatkowe plemię – oprócz graczy biorą w niej udział wirtualne **Grannoludy**. W grze wprowadzone są następujące zmiany:

1. Podczas przygotowania należy wziąć jeden z nieużywanych zestawów kart rozkazów – to talia Grannoludów.
2. Grannoludy otrzymują hełm wodza i rozpoczynają rozgrywkę.
3. Grannoludy wykładają karty rozkazów w taki sam sposób, jak zwykły gracz (jedną odsłoniętą, drugą zasłoniętą), ale akcje wybierają w sposób losowy. Na początku epoki należy przetasować talię Grannoludów. W każdej turze należy dobrać 2 karty rozkazów Grannoludów i wyłożyć je na stole.
4. Grannoludy nie wykonują swoich akcji, nie zdobywają ani nie kradną zasobów, nie realizują pomysłów, a ich rozkazy liczy się tylko w celu sprawdzenia, ile osób wykonało dany rozkaz.
5. W przypadku wykonania Kradzieżstwa w dwie osoby, gracz może kraść zasoby z puli na planszy.
6. Hełm wodza przekazywany jest w standardowy sposób – pod tym względem Grannoludy traktowane są jak normalny gracz.

ZAAWANSOWANY WARIANT DWUOSOBOWY

Wariant ten jest przeznaczony dla doświadczonych graczy oraz osób, które już zapoznały się z podstawową wersją gry dwuosobowej. Rozgrywka przebiega tak, jak w grze podstawowej, z następującymi różnicami:

1. Każdy z graczy otrzymuje po 2 talie kart rozkazów. Jedna z nich odpowiada za jego własną CVlizację, druga – za kontrolowaną przez niego CVlizację neutralną.
2. W fazie rozkazów gracze wykładają karty w następującej kolejności:
 - a) CVlizacja neutralna gracza I
 - b) CVlizacja neutralna gracza II
 - c) CVlizacja gracza I
 - d) CVlizacja gracza II
3. CVlizacje neutralne nie wykonują swoich akcji, nie zdobywają ani nie kradną zasobów, nie realizują pomysłów, a ich rozkazy są liczone tylko w celu sprawdzenia, ile osób wykonało dany rozkaz.
4. W przypadku wykonania Kradzieżstwa w dwie osoby, gracz może kraść zasoby z puli na planszy.
5. Hełm wodza przekazywany jest pomiędzy graczami tak, jak w podstawowej dwuosobowej wersji gry. CVlizacje neutralne nie mają wpływu na kolejność ruchów, jednak ich karty są wykładane zawsze przed CVlizacjami graczy.



- 1. Optymizm:** Jeśli gracz wykona 2 akcje w 🧑🧑🧑+ (lub skutecznie podwoi taką akcję) to otrzymuje 2 surowce.
- 5. Humanizm:** Gracz otrzymuje punkty tylko za karty, które generują punkty zadowolenia (np. **Samotnia, Sztylet**).
- 8. Konsumpcjonizm:** Gracz otrzymuje 2 punkty zadowolenia, jeśli na koniec gry nie posiada żadnego surowca.
- 11. Sztylet:** Gracz nie otrzymuje punktu, jeśli **Kradziejstwo** było wykonane w 🧑🧑🧑+.
- 13. Wróżbiarstwo:** Gracz, będąc w fazie rozwoju, podgląda w swoim ruchu wierzchnią kartę ze stosu i decyduje, czy chce zrealizować przedstawiony na niej pomysł, czy woli jeden z czterech pomysłów ogólnodostępnych. Jeśli nie chce zrealizować pomysłu z pobranej karty, odkłada ją z powrotem na wierzch stosu.
- 25. Urlop: Podwajactwo** nie sprawia, że gracz otrzymuje dodatkowy (drugi) punkt zadowolenia.
- 26. Prawo:** Gdy gracz zostaje ograbiony z jednego ze swoich zasobów, żaden z pozostałych graczy nie może już w tej turze nic mu ukraść. Gracz posiadający **Prawo** jest odporny na działanie **Miecza**.
- 28. Oswojenie kota:** Akcje, za które można otrzymać punkty, to: **Kradziejstwo, Cwaniactwo, Nicnieróbstwo** i **Podwajactwo**. Za nieudane **Podwajactwo** punkty można jednak otrzymać tylko wtedy, gdy zostało ono wykonane w 🧑🧑🧑+. Jeśli gracz pomyślnie podwaja nieudaną akcję, otrzymuje tylko 1 punkt.
- 29. Koło:** Pozyskiwany zasób musi być tego samego typu, co ten, który gracz otrzymał podczas wymiany.
- 30. Wspólna mowa:** Oba pomysły mają normalny

- koszt. Dodatkowy pomysł nie jest darmowy.
- 35. Racjonalizm:** Gracz na koniec gry otrzymuje tyle punktów, ile rodzajów kart pomysłów zdobył w trakcie całej gry (a więc od 1 do 4). Karta **Racjonalizm** liczy się jako ideologia na potrzeby rozpatrzenia jej efektu.
- 40. Kinematografia:** Gracz otrzymuje 1 punkt zadowolenia za każde dwie karty pomysłów, którymi dysponuje na koniec gry (**Kinematografia** również liczy się w tym zestawieniu).
- 42. Giełda Papierów Wartościowych:** Pojedynczy zestaw trzech surowców: jedzenie, kamień i drewno daje graczowi 2 punkty zadowolenia. Wymienić można maksymalnie 3 takie zestawy.

* * *

- 19. Wieża, 21. Zamek, 23. Spiżarnia:** Te karty pozwalają na koniec gry wymienić do 3 wskazanych surowców na punkty zadowolenia. **Przykład:** Gracz posiadający kartę **Spiżarnia** może na koniec gry wymienić maksymalnie 3 znaczniki jedzenia. Uzyska za to 3 punkty zadowolenia.
- 9. Wędką, 14. Proch, 15. Kilof, 16. Siekiera, 29. Koło:** **Podwajactwo** zagrane razem z akcją, która zapewnia dany rodzaj surowca, podwaja również działanie tej karty. **Przykład:** Gracz posiadający kartę **Kilof** zagrywa **Podwajactwo** i **Kamieniarstwo**. W efekcie tego ruchu otrzymuje łącznie 2 dodatkowe znaczniki kamienia – to podwójny wynik działania **Kilofa**.
- 43. Autostrada, 44. Instytut Badań, 47. Turystyka:** Jeśli na koniec rozgrywki gracz ma na swoim koncie najwięcej zrealizowanych pomysłów danego rodzaju, otrzymuje 2 punkty zadowolenia. W przypadku remisu z innym graczem, punktów tych nie otrzymuje.

Jeśli chcesz otrzymać 3 dodatkowe karty do gry CVIzacje prześlij swoje dane na adres: service@granna.pl

Pełna oferta gier GRANNY na sklep.granna.pl
Odwiedź nas na facebooku: www.facebook.com/grannagry

www.granna.pl