

ŪPADEK IMPERIUM



INSTRUKCJA

Wprowadzenie

*„Spójrz w przeszłość,
na rosnące i upadające
imperia, a przewidzisz
również przyszłość”*

- Marek
Aureliusz

„Upadek Imperium” jest grą o zachowaniu świetności w obliczu klęsk i katastrof. Twoje imperium, które przez wieki wiodło prym, chyli się teraz ku upadkowi. Twój lud nawiedził głód, miasta borykają się z plagą szczurów, a u granic stoją hordy barbarzyńców. Czy w tych trudnych czasach będziesz potrafił mądrze władać swoim państwem? Uratuj, co się da. Ale pamiętaj, że mądry władca wie nie tylko, jak wygrywać, ale także jak przegrywać. I co najważniejsze – wie, jak przekuć katastrofę... w sukces.

Cel

Rozgrywka trwa szereg faz.
Po rozegraniu fazy gracze przesuwają klepsydrę o 1 pole na torze upadku i rozpoczyna się następna faza.
Po dotarciu na pole KONIEC gra dobiega końca.
Gracze podliczają swoje punkty i ten, kto zdobył ich najwięcej, zostaje zwycięzcą.

W trakcie gry gracze zdobywają punkty za wygrane konflikty i zbudowane usprawnienia. Na końcu rozgrywki gracze dodają punkty za niezniszczone lokacje oraz usprawnienia ze zdolnością końca gry.

Aby odnieść sukces, należy umiejętnie równoważyć utratę lokacji i pozyskiwanie cennych usprawnień. Jeśli utracisz zbyt wiele lokacji wskutek katastrof, nie zdobędziesz punktów niezbędnych do zwycięstwa. Jeśli jednak zagrasz zbyt zachowawczo, zabraknie ci środków na rozgrywanie kolejnych faz.

Komponenty



plansza



44 płytki lokacji (4 zestawy po 11)



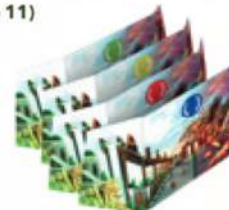
11 kart konfliktów



88 kart katastrof



12 drewnianych
znaczników wyczerpania



4 zasłonki graczy



4 znaczniki
punktacji



10 znaczników gry


8 płomieni (znaczników katastrofy), 1 świątynia (znacznik pierwszego gracza) i 1 klepsydra (znacznik fazy)



122 żetony zasobów

36 zboża, 30 toporów, 30 młotków i 26 monet

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Połóżcie planszę pośrodku obszaru gry. W rozgrywce 2-osobowej użyjcie strony z oznaczeniem dla 2 graczy. W rozgrywce 3- lub 4-osobowej użyjcie strony z oznaczeniem dla 3-4 graczy. Zignorujcie oznaczenie  - jest ono używane jedynie w trybie gry błyskawicznej (patrz: str. 19).



2. Umieściecie klepsydry na polu POCZĄTEK.

3. Rozdzielcie żetony zasobów i połóżcie w stosach w zasięgu graczy. Obok połóżcie znaczniki wyczerpania. W razie potrzeby utwórzcie po 2 stosy każdego typu zasobu.

4. Przetasujcie karty katastrof i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.

5. Przetasujcie karty konfliktów i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.

6. Przekażcie świątynię (znacznik pierwszego gracza) osobie, która jako ostatnia rozpałała ogień.

7. Każdy gracz otrzymuje:

- zasłonkę,
- 2 płomienie (znaczniki katastrof),
- 2 żetony zasobów każdego typu (2 monety, 2 zboża, 2 młotki i 2 topory - gracz umieszcza je za swoją zasłonką, tak aby inni gracze ich nie widzieli),
- 4 losowe karty z wierzchu stosu katastrof (gracze mogą oglądać treść swoich własnych kart),
- zestaw 11 płytek lokacji (każda o innej wartości punktowej).

8. Ułóżcie w stos znaczniki punktacji wszystkich graczy (odpowiadające kolorom ich zasłonek) na polu „0” toru punktacji.

9. Pierwszy gracz tasuje swoje płytki lokacji i układa je w rzędzie w losowym porządku niezniszczoną stroną ku górze (z czarną wartością punktową w lewym górnym rogu płytki). Pozostali gracze układają swoje płytki w takim samym porządku jak pierwszy gracz.

Przykład: Pierwszy gracz ułożył swoje płytki w losowej kolejności. Każdy z pozostałych graczy układa swoje płytki dokładnie w tej samej kolejności.



PRZEBIEG GRY

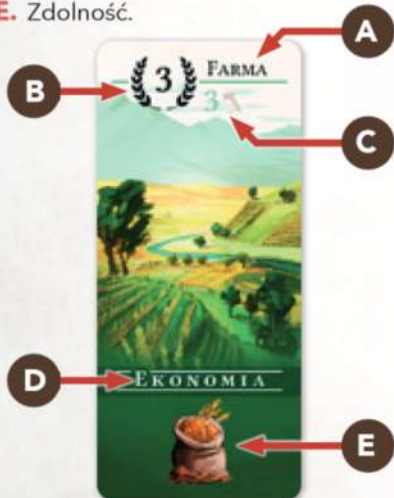
Twoje imperium

Każdy gracz ma swoje własne imperium składające się z 11 płytek lokacji: 1 miasta, 2 wiosek, 2 obozów, 3 dróg i 3 farm. Każda niezniszczona lokacja przyniesie na koniec gry inną wartość punktową.

Każda płytka lokacji zawiera podobne elementy.

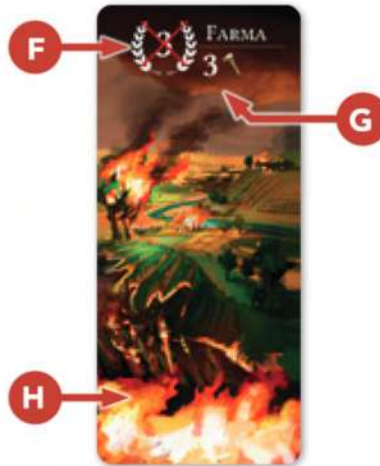
Niezniszczona lokacja:

- A. Rodzaj lokacji.
- B. Wartość punktowa na koniec gry, jeśli lokacja nie będzie zniszczona.
- C. Koszt odbudowy zniszczonej lokacji.
- D. Faza gry, w której zdolność lokacji staje się aktywna.
- E. Zdolność.



Zniszczona lokacja:

- F. Nie zapewnia punktów na koniec gry.
- G. Koszt odbudowy.
- H. Nie ma zdolności.



Zasoby

W trakcie gry każde imperium wykorzystuje swoje zasoby, aby odsunąć od siebie widmo katastrof, odbudowywać zniszczone lokacje, walczyć w konfliktach oraz budować usprawnienia. Zasoby te są reprezentowane przez żetony.

W grze występują 4 typy zasobów: topory, młotki, zboże i monety. Pierwsze 3 typy reprezentują zasoby, odpowiednio militarne, przemysłowe i ekonomiczne. **Natomiast monety są uniwersalne - mogą zostać użyte zamiast dowolnego innego zasobu.** Każdy gracz rozpoczyna grę z 2 żetonami każdego zasobu, w tym monet.



Każdy gracz rozpoczyna grę z płytkami ułożonymi w tym samym porządku, ale w trakcie gry płytki te mogą zmieniać swoje położenie oraz ulegać zniszczeniu. Sytuacja każdego gracza będzie więc się zmieniać na swój własny sposób.



Fazy gry

Rozgrywka toczy się przez szereg faz widniejących na planszy w postaci toru upadku. Na początku gry przesunąć klepsydrę z pola POCZĄTEK na pierwsze pole toru.



Wszyscy gracze przeprowadzają fazę, którą wskazuje klepsydra (pierwsza jest zawsze faza katastrofy).

Gdy wszyscy gracze ukończą bieżącą fazę, należy przesunąć klepsydrę na następne pole i rozegrać kolejną fazę (w tym przykładzie ekonomii). Gracze kontynuują ten proces do momentu, aż klepsydra dotrze na pole KONIEC. Gra dobiega wtedy końca i gracze podliczają swoje punkty.



W grze są następujące fazy:



KATASTROFA

W fazie katastrofy odkryta zostaje karta katastrofy zagrażająca określonej lokacji. Gracze licytują się za pomocą swoich zasobów o uniknięcie katastrofy (niewzięcie karty katastrofy). Szczegóły dotyczące fazy katastrofy znajdują się na str. 6.



PODWÓJNA KATASTROFA

W rozgrywkach 3- lub 4-osobowych występują fazy podwójnej katastrofy, w trakcie których rozgrywane są 2 katastrofy i gracze licytują się o uniknięcie każdej z nich z osobna. Szczegóły dotyczące fazy podwójnej katastrofy znajdują się na str. 8.



EKONOMIA

W fazie ekonomii wszyscy gracze równocześnie aktywują wszystkie swoje zdolności ekonomiczne (zielone), produkując i przerabiając zasoby. Szczegóły dotyczące fazy ekonomii znajdują się na str. 8.



PRZEMYSŁ

W fazie przemysłu gracze odbudowują zniszczone lokacje i budują usprawnienia z ręki. Ponadto aktywują swoje wszystkie zdolności przemysłowe (brązowe). Szczegóły dotyczące fazy przemysłu znajdują się na str. 10.



KONFLIKT

W fazie konfliktu odkrywana jest karta konfliktu i gracze w sekrecie licytują topory i monety, aby wyłonić zwycięzcę i przegranych konfliktu. W tej fazie gracze będą zdobywać punkty i zasoby, usuwać znaczki wyczerpania oraz przenosić płytki lokacji. Szczegóły dotyczące fazy konfliktu znajdują się na str. 13.



EKONOMIA / PRZEMYSŁ FAZA ŁĄCZONA

W rozgrywkach 3- lub 4-osobowych gracze przeprowadzają całą fazę ekonomii i całą fazę przemysłu w dowolnej kolejności. Gracz musi całkowicie ukończyć jedną fazę, zanim przejdzie do następnej. Szczegóły dotyczące łączonej fazy ekonomiczno-przemysłowej znajdują się na str. 15.

Gra równoczesna

W fazach ekonomii, przemysłu i konfliktu gracze przeprowadzają swoje działania równocześnie. Jednak w swoich pierwszych rozgrywkach gracze powinni rozgrywać te fazy po kolei, aby upewnić się, że każdy z nich przeprowadza je prawidłowo.

Faza katastrofy

Faza katastrofy to najczęstszy rodzaj fazy. Reprezentuje ona wyzwania stojące przed upadającymi imperiami graczy. Karta katastrofy wygląda następująco:



- A.** Nazwa katastrofy. Jest 8 typów katastrof (po 11 kart każdej).
- B.** Numer lokacji, której zagraża katastrofa. Wskazuje on, która z kolei płytki w rzędzie każdego gracza jest celem tej katastrofy. Każdy gracz odlicza płytki lokacji w swoim imperium (zarówno zniszczone, jak i niezniszczone) od lewej do prawej i kładzie płomień na wskazanym miejscu. W trakcie gry, gdy płytki w imperiach graczy zmieniają położenie, numer na karcie katastrofy może wskazywać inną lokację dla każdego gracza.



- C.** Zasoby, jakimi gracze mogą licytować. To mogą być młotki, topory, zboże albo ich kombinacja. Monety mogą zastępować dowolne zasoby.
- D.** Koszt (w młotkach) budowy tej karty z ręki jako usprawnienia w fazie przemysłu. Koszt niektórych kart wynosi 2 młotki zamiast 1.

- E.** Faza, w której aktywuje się zdolność usprawnienia.
- F.** Zdolność usprawnienia pozyskiwana wraz z kartą.

Rozpatrywanie fazy katastrofy:

1. Gracze odkrywają wierzchnią kartę ze stosu katastrofy i kładą pośrodku obszaru gry.
2. Każdy gracz kładzie płomień na zagrożonej lokacji w swoim imperium. Wszyscy gracze widzą zagrożone lokacje w imperiach innych graczy.
3. Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz decyduje, czy płaci, czy bierze kartę katastrofy. Aby nie wziąć karty, gracz musi umieścić 1 zasób dowolnego typu wskazanego na karcie obok karty katastrofy. Gracze licytują zgodnie z ruchem wskazówek zegara do momentu, aż któryś z graczy zdecyduje się wziąć kartę katastrofy.

Gdy tylko któryś z graczy weźmie kartę katastrofy, licytacja dobiega końca.

Niektóre zdolności usprawnień mogą być użyte jedynie w fazie katastrofy. Użycie takiej zdolności „wyczerpuje” ją. Gracz nie może z niej skorzystać ponownie, dopóki nie zostanie ona „zregenerowana”.




ZDOLNOŚCI FAZY KATASTROFY

Aby użyć zdolności fazy katastrofy, gracz bierze drewniany znacznik wyczerpania i kładzie go na polu kostki na tej zdolności. Zdolność jest od tej chwili wyczerpana.

Uwaga: Wyczerpane zdolności nie regenerują się automatycznie. Ich regenerację powodują określone działania. Podstawowym sposobem na regenerację jest użycie zdolności dróg (patrz: ramka „Zdolności ekonomiczne lokacji” na str. 8).

Najpowszechniejszym typem zdolności fazy katastrofy jest zdolność „Pominięcie tury licytacji”, jak ta pokazana po lewej stronie.

Treść zdolności zawiera symbol  i wizerunek jednego typu zasobu. Gracz może użyć tej zdolności, aby pominąć jedną swoją turę licytacji, która wymaga tego typu zasobu, bez faktycznego pozbywania się żetonu. Używając tej zdolności, można pominąć tylko 1 turę licytacji 1 karty. Jeśli licytacja przy tej samej karcie katastrofy powróci do gracza, musi on znowu licytować, by jej uniknąć.

Gracz, który wziął kartę katastrofy, przeprowadza 4 czynności:

1. Bierze świątynię (znacznik pierwszego gracza).
2. Bierze WSZYSTKIE zasoby zalicytowane przy tej karcie i umieszcza je za swoją zasłonką.
3. Niszczy zagrożoną lokację w swoim imperium, obracając jej płytkę na zniszczoną stronę. Jeśli zagrożona lokacja była już wcześniej zniszczona, gracz niszczy jedną z sąsiednich lokacji. Jeśli obie sąsiadujące lokacje są już zniszczone, gracz musi zniszczyć lokację najbliższą zagrożonej lokacji.
4. Gracz pozyskuje usprawienie widniejące u dołu karty katastrofy, wsuwając je pod dowolną z niezniszczonych lokacji. Szczegóły dotyczące pozyskiwania usprawień znajdują się na str. 11.

Po przeprowadzeniu tych czynności faza katastrofy dobiega końca.

Zbyt mało zasobów

Jeśli po zakończeniu licytacji gracz, który wziął kartę, ma mniej niż 5 zasobów, może odkryć zasłonkę i pokazać współgraczom swoje zasoby. Następnie może stracić 2 punkty, aby zyskać 1 monetę. Gracz może powtarzać to działanie, aż będzie mieć w sumie 5 zasobów. W ten sposób dorobek punktowy gracza może być ujemny.



PRZYKŁAD:

- A. Trwa druga faza katastrofy. Imperia odwiedził pożar. W imperiach obu graczy zagrożoną 9. lokacją jest farma warta 3 punkty. Obaj gracze umieszczają płomień (znacznik katastrofy) na swojej zagrożonej farmie.
- B. Gracz B wziął ostatnio kartę katastrofy, więc teraz rozpoczyna licytację. Decyduje się zalicytować 1 zboże.
- C. Gracz A nie chce stracić farmy, więc licytuje 1 topór i tym samym licytacja wraca do gracza B.
- D. Ten decyduje się na stratę farmy. Odwraca płytkę farmy na zniszczoną stronę.
- E. Otrzymuje też wszystkie zalicytowane zasoby (swoje zboże i topór gracza A) ORAZ wsuwa kartę katastrofy pod jedną ze swoich niezniszczonych lokacji, tak aby widoczna była jej brązowa część z usprawieniem.

”

Wielkie czyny są zazwyczaj wykute z wielkiego ryzyka
- Herodot

”

Faza podwójnej katastrofy

Fazy podwójnej katastrofy występują jedynie w rozgrywkach 3- i 4-osobowych. W fazie podwójnej katastrofy gracze odkrywają 2 karty katastrof. Wszyscy gracze zaznaczają obie zagrożone lokacje za pomocą płomieni.

Następnie, począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz decyduje, czy „płaci”, czy „bierze” każdą kartę katastrofy z osobna (w dowolnej kolejności).

W swojej turze gracz może zalicytować obie karty katastrof albo może wziąć obie karty, albo może zalicytować jedną i wziąć drugą.

Zasoby pozyskane za wzięcie jednej z kart mogą zostać użyte do licytowania drugiej, ale gracz musi zawsze podjąć w swojej turze działania wobec obu kart.

Świątynia wędruje do gracza, który wziął drugą kartę katastrofy.

Możliwe jest, że obie katastrofy będą zagrażały tej samej lokacji. W takim wypadku, jeśli obie karty weźmie ten sam gracz, będzie musiał zastosować zasady sąsiedztwa opisane na str. 7 do wskazania drugiej zniszczonej lokacji.



Faza ekonomii

W fazie ekonomii każdy gracz może użyć wszystkich swoich zdolności ekonomicznych z niezniszczonych lokacji i ich usprawnień.

Gracze równocześnie aktywują swoje ekonomiczne zdolności w dowolnej kolejności. Gdy wszyscy zakończą swoje działania, należy przejść do następnej fazy.

WAŻNE: Gracz NIE może używać zdolności usprawnień dołączonych do zniszczonych lokacji, aczkolwiek nie są one odrzucane. Po odbudowaniu lokacji gracz będzie mógł znów z nich korzystać.

Usprawnienia ekonomiczne zapewniają różnorodne zdolności, w tym pozyskiwanie i wymianę zasobów. Opisy zdolności i usprawnień znajdują się na str. 12 i 16.

ZDOLNOŚCI EKONOMICZNE LOKACJI



Weź 1 zboże.



Weź 1 młotek.



Weź 1 topór.



Możesz wymienić 1 zboże na 1 młotek ALBO 1 topór. Możesz dokonać takiej wymiany do 2 razy.



Zregeneruj wszystkie wyczerpane zdolności dołączone do lokacji sąsiadujących z tą zdolnością.

Niektóre zdolności wyczerpują się po użyciu i można z nich skorzystać ponownie dopiero po ich regeneracji. Wyczerpanie oznacza się drewnianą kostką umieszczaną na karcie. Gdy gracz regeneruje kartę, zdejmuje kostkę.



PRZYKŁAD:

1. Trwa faza ekonomii. Gracz aktywuje wszystkie zielone zdolności w swoim imperium na niezniszczonych lokacjach i ich usprawnieniach.
2. Gracz otrzymuje 1 młotek z 11-punktowej farmy i 1 topór z 8-punktowej farmy. Nie otrzymuje niestety zboża z 3-punktowej farmy, bo ta lokacja jest zniszczona.
3. Gracz ma także możliwość aktywowania różnych zdolności wymiany, jak np. wymianę zboża na młotki ALBO topory dzięki swojej 14-punktowej drodze (3a), a także wymiany zboża na topory ORAZ młotki dzięki usprawnieniu tej drogi (3b).
4. Gracz nie korzysta ze zdolności swojej 9-punktowej drogi, bo nie sąsiaduje z nią żadna wyczerpana zdolność.



”
Pośród chaosu kryje się szansa
 - Sun Zi


”

Faza przemysłu

W fazie przemysłu każdy gracz może przeprowadzić poniższe działania w dowolnej kolejności. Gracz musi rozpatrzyć całkowicie jedno działanie, zanim przejdzie do kolejnego.

A. Budowa lub sprzedaż 2 kart z ręki

W fazie przemysłu gracz może zbudować do 2 kart spośród 4 kart katastrof na ręce. Standardowo koszt budowy jednej karty wynosi 1 młotek , jednak niektóre usprawnienia kosztują 2 młotki . Koszt widnieje nad zdolnością. Budowa karty oznacza pozyskanie usprawnienia, które gracz dołącza do jednej z lokacji w swoim imperium (patrz: „Pozyskiwanie i umieszczanie usprawnień” na str. 11). Jak zawsze gracz może użyć monet zamiast młotków.

Każda niezniszczona wioska w imperium gracza zmniejsza koszt budowy 1 karty o 1 młotek. Jeśli gracz ma dwie niezniszczone wioski, może zbudować obie karty za darmo. Gracz, używając obu wiosek, nie może zbudować karty o koszcie  za darmo. Zdolności wiosek muszą być zastosowane do różnych kart.

Zamiast budować kartę, gracz może ją sprzedać. Odrzuca kartę, by otrzymać 1 monetę z banku. Podsumowując, gracz może wybudować 2 karty, sprzedać 2 karty za 2 monety albo wybudować 1 kartę, a drugą sprzedać za 1 monetę. Po zbudowaniu lub sprzedaniu 2 kart gracz może odrzucić wszystkie karty, jakie pozostały mu na ręce.

Gracz nie może odrzucić jednej karty, a drugiej zatrzymać. Musi zatrzymać obie albo obie odrzucić. Na koniec gracz dobiera taką liczbę kart katastrof ze stosu, aby mieć na ręce 4 karty.

B. Odbudowa 1 zniszczonej lokacji

Koszt odbudowy zniszczonej lokacji widnieje pod jej nazwą na płytce. Gracz musi zapłacić wskazaną liczbę młotków lub monet do banku, aby odwrócić płytkę z powrotem na niezniszczoną stronę.

UWAGA: W każdej fazie przemysłu gracz może odbudować tylko 1 lokację. Jeśli gracz odbudował lokację ze zdolnością fazy przemysłu, może z niej skorzystać jeszcze w tej samej fazie, podobnie jak z ewentualnych usprawnień dołączonych do tej lokacji.

C. Aktywacja zdolności przemysłowych

Niektóre lokacje i usprawnienia zapewniają zdolności przemysłowe.

Na początku gry tylko miasto i wioski mają zdolność przemysłową.

Jeśli gracz zbudował usprawnienia przemysłowe w tej turze, może ich użyć jeszcze w tej samej fazie.


Zdolności przemysłowe zapewniają różnorodne korzyści (patrz str 11 i 16-17).



ZDOLNOŚCI PRZEMYSŁOWE LOKACJI



Ta zdolność zmniejsza koszt budowy jednego usprawnienia w tej fazie o 1 młotek (patrz punkt A na poprzedniej stronie).

Uwaga: Na początku gry gracz ma 2 takie zdolności, więc dopóki nie są zniszczone, będzie mógł budować usprawnienia za darmo. Wyjątkiem są usprawnienia o koszcie .



Gracz zamienia miejscami 2 dowolne lokacje w swoim imperium, przenosząc wraz z nimi dołączone do nich usprawnienia.



POZYSKIWANIE I UMIESZCZANIE USPRAWNIEŃ

Gracze mają możliwość pozyskiwania usprawnień w dwóch fazach. W fazie katastrofy gracz może pozyskać usprawnienie z karty katastrofy.

W fazie przemysłu gracz może zbudować usprawnienie spośród swoich 4 kart katastrof na ręce.

Zasady dotyczące usprawnień:

1. Gdy gracz pozyskuje usprawnienie, umieszcza je pod swoją niezniszczoną lokacją tak, aby widoczna była tylko dolna część karty ze zdolnością.
2. Usprawnienia nigdy nie mogą być umieszczane pod zniszczonymi lokacjami.
3. Gracz może wsunąć usprawnienie pod dowolną niezniszczoną lokację z aktualnie najmniejszą (albo na równi najmniejszą) liczbą usprawnień. To znaczy, że gracz nie może umieścić drugiego usprawnienia pod daną lokacją, dopóki pod wszystkimi niezniszczonymi lokacjami nie będzie co najmniej 1 usprawnienia.
4. Jeśli pod niezniszczoną lokacją jest kilka usprawnień, wszystkie są aktywne.
5. Jeśli lokacja zostanie zniszczona i potem odbudowana, usprawnienia do niej dołączone ponownie stają się aktywne.
6. Każde usprawnienie zapewnia zdolność, o ile lokacja, do której jest dołączone, nie jest zniszczona. Odnosi się to też do zdolności końca gry.
7. Usprawnienia zawsze przemieszczają się wraz z lokacją, nawet jeśli jest ona zniszczona. Jeśli gracz zamienia miejscami 2 lokacje dzięki zdolności miasta lub wskutek przewrotu podczas konfliktu, musi uważać, aby nie zapomnieć o dołączonych do nich usprawnieniach. Jest jednak zdolność przemysłowa, która pozwala przenieść samo usprawnienie do innej lokacji.



Zdolności usprawnień

Katastrofy tego samego typu zapewniają podobne usprawnienia, co pozwala na szybką orientację co do ich przydatności w imperium gracza.



POŻARY niszczą budynki i farmy, ale równocześnie są powodem do stawiania nowych konstrukcji i remontów już istniejących. Usprawnienia na kartach pożarów pozwalają graczom w fazie przemysłu na regenerację zdolności, odbudowę lokacji i zmianę ich kolejności. Pozwalają także podczas licytacji oszczędzać młotki, których gracze mogą w zamian użyć do odbudowy.



ZARAZY zabijają mieszkańców, dziesiątkują żywy inwentarz i całkowicie niszczą uprawy. W obliczu tego horroru rosną w siłę religie, a zniszczone miasta i farmy stają się pomnikami przeszłości. Wszelakie zachowane zasoby zostają przeznaczone na dary dla nowych panteonów. Usprawnienia z kart zarazy zapewniają punkty zwycięstwa w fazach przemysłu i ekonomii albo na koniec gry.



REWOLTY obalają dyktatury, ale mogą także mobilizować zwolenników rządu do obrony imperium. Siły zbrojne powiększają się, gdy młodzi ludzie odpowiadają na patriotyczny zew. Usprawnienia na kartach rewolt zwiększają siłę militarną na potrzeby fazy konfliktu oraz zapewniają punkty za pozostałe topory gracza na koniec gry.



BARBARZYŃCY przynoszą ze sobą wojnę, ale także nowe perspektywy handlowe, sojusze i technologie. Usprawnienia z kart barbarzyńców zapewniają różnorodne kombinacje zdolności. Pozwalają powtórnie aktywować zdolności ekonomiczne, wymieniać zboże, zmieniać bieżącą katastrofę na nową i oszczędzać topory.



GŁÓD prowadzi do masowego cierpienia, ale ci, którzy przeżyją, stają się silniejsi. Mieszkańcy uczą się magazynować jedzenie i wykorzystywać je w jak najefektywniejszy sposób. Usprawnienia na kartach głodu zapewniają punkty na koniec gry za pozostałe zboże gracza i pozwalają pominąć kolejkę w licytacji zbożem w fazie katastrofy.



PLAGI SZCZURÓW niszczą wszystko na swojej drodze, ale w sytuacji, gdy trzeba polegać na swoich sąsiadach, zacieśniają się więzi społeczne. Usprawnienia z kart plag zależą od swojego położenia w imperium i zapewniają siłę militarną i punkty w zależności od tego, z jakimi lokacjami sąsiadują.



POWÓDŹ niszczy wioski i miasta, ale zawarte w wodzie minerały i osady użyźniają glebę. Usprawnienia na kartach powodzi pozwalają na produkcję większej liczby zasobów w fazie ekonomii.



TRZĘSIENIA ZIEMI grzebią pod gruzami nie tylko mury i zabytki, ale po prostu całe miasta. Jednak nie tylko zabierają, ale ofiarują też coś w zamian. Gdy trzęsie się ziemia, odkryte zostają bezcenne skarby i pozostałości po starożytnych cywilizacjach, a to zmienia kierunek rozwoju imperium. Wszystkie usprawnienia z kart trzęsień ziemi zapewniają bonus, gdy lokacja, pod którą się znajdują, zostaje zniszczona.

**Gdzie pycha, tam będzie i hańba,
a gdzie pokora, tam mądrość**
- Salomon


Faza konfliktu

W fazie konfliktu gracze przeprowadzają następujące działania w podanej kolejności:

1. Odkrywają wierzchnią kartę ze stosu konfliktów i kładą ją pośrodku obszaru gry.
2. Każdy gracz oblicza swoją wyjściową siłę ze swoich niezniszczonych lokacji i usprawnień. W tym celu sumuje wartości czerwonych zdolności, które zapewniają **X**. Na przykład każdy obóz zapewnia siłę o wartości 2.
3. Następnie bierze do ręki (w sekrecie) dowolną liczbę swoich toporów (lub monet) zza zasłonki i wyciąga zaciśniętą dłoń przed siebie. Gdy wszyscy gracze są gotowi, odkrywają swoje zalicytowane topory i monety. Liczba zalicytowanych toporów i monet gracza zostaje dodana do jego siły wyjściowej, a suma ta stanowi jego ostateczną siłę w tym konflikcie.
4. Następnie każdy gracz porównuje swoją ostateczną siłę z wartościami na odkrytej karcie konfliktu i ewentualnie zdobywa (albo traci) punkty i inne wskazane bonusy. Gracze odnotowują zdobywane punkty na torze punktacji biegnącym wokół planszy. Gracz bądź gracze o największej ostatecznej sile otrzymują dodatkowy bonus dla zwycięzcy.
5. Na koniec wszyscy gracze, którzy nie mieli największej ostatecznej siły, muszą zamienić miejscami 2 lokacje wskazane u dołu karty konfliktu. Jedną z nich będzie zawsze niezniszczona lokacja, która jest aktualnie 1., 2. albo 3. w imperium gracza pod względem wartości punktowej. Druga natomiast zostaje wskazana przez numer miejsca w rzędzie.
6. Gracze zwracają wszystkie zalicytowane topory i monety do banku. Należy także odrzucić odkrytą kartę konfliktu. Faza konfliktu dobiega końca.

OPIS KARTY KONFLIKTU



- A. Zwycięstwo:** Te punkty i żeton zasobu są przyznawane graczowi bądź graczom (w przypadku remisu) o największej ostatecznej sile w tym konflikcie. Punkty te przyznawane są dodatkowo do tych zdobywanych za przedziały (patrz punkt B poniżej).
- B.** Trzy przedziały punktowe określają nagrody i kary za siłę o określonej wartości. Gracz może otrzymać nagrodę / karę tylko za jeden z tych przedziałów. Gdy gracz traci punkty, jego znacznik może zejść poniżej „0” na torze punktacji. Gdy ostateczna siła gracza nie znajduje się w żadnym przedziale, niczego nie zdobywa, ale też nie traci.
- C.** Liczba punktów, jaką gracz zdobywa (bądź traci) w danym przedziale.
- D.** Liczba zasobów, jaką gracz zdobywa w danym przedziale. Karty konfliktów mogą również regenerować wyczerpane zdolności. Widnieje wtedy na nich symbol . Ten symbol pozwala graczowi usunąć tylko 1 znacznik wyczerpania w swoim imperium.
- E.** Przewrót w dolnej części karty określa konsekwencje dla graczy, którzy nie osiągnęli najwyższej ostatecznej siły w tym konflikcie. Gracze ci zostają ukarani koniecznością zamiany miejscami 2 lokacji wraz z ich usprawieniami.



PRZYKŁAD PRZEBIEGU FAZY KONFLIKTU:

1. Gracz A dysponuje wyjściową siłą o wartości 5 (ze swoich obozów i jednego usprawnienia), a gracz B wyjściową siłą o wartości 3.
2. Obaj gracze unikną utraty punktów za nieosiągnięcie siły większej niż 2, więc wynik ich licytacji zadecyduje tylko o podziale nagród.
3. Gracz A licytuje w sekrecie 2 topory, co daje mu ostateczną siłę równą 7. Zdobywa więc nagrodę za przedział „7+”, czyli 7 punktów i 2 zboża.
4. Gracz B licytuje aż 4 topory i 1 monetę. To daje mu ostateczną siłę o wartości 8. Także zdobywa nagrody za przedział „7+”, ale też 3 punkty i monetę za zwycięstwo w konflikcie.
5. Gracz A staje w obliczu przewrotu w swoim imperium, co w tym konflikcie oznacza zamianę miejscami niezniszczonej lokacji o najwyższej wartości punktowej z 11. lokacją w rządzie. Gracz zamienia miejscami miasto z farmą, co, na szczęście, nie wyrządza mu zbyt wielkiej szkody.
6. Na koniec obaj gracze zwracają zaliczywane zasoby do banku i przechodzą do kolejnej fazy.

Faza przemysłu / ekonomii

W końcowej części toru upadku w grze 3- i 4-osobowej znajduje się faza łączona: przemysłu i ekonomii. Każdy gracz osobno decyduje o kolejności, w jakiej rozegra te dwie fazy. Gracz musi wpierw zakończyć jedną fazę, aby móc przejść do realizacji drugiej. Nie może mieszać działań z obu tych faz.

Koniec gry

Gdy klepsydra dotrze na pole KONIEC, gra dobiega końca. Gracze podliczają swoje punkty, zaznaczając je na torze punktacji biegnącym wokół planszy.

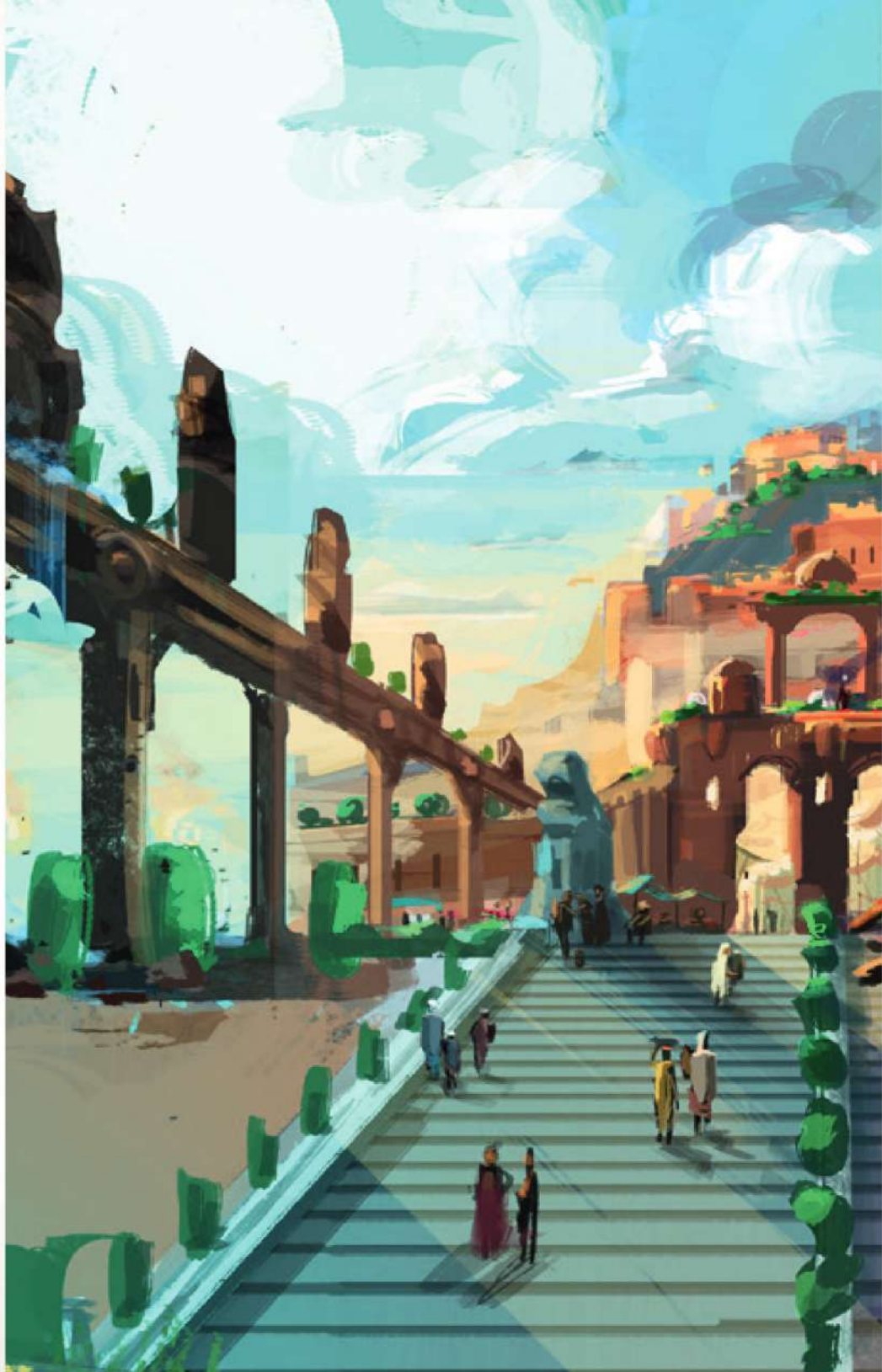
Gracze sumują punkty ze swoich niezniszczonych lokacji i dodają do nich punkty ze zdolności końca gry dołączonych do niezniszczonych lokacji w swoich imperiach.

Suma tych punktów to końcowy wynik gracza.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Rozstrzygnięcie remisów

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma więcej niezniszczonych lokacji w swoim imperium. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.



Opis zdolności i wyjaśnienia

WYMIENIĆ 1 ZBOŻE NA 1 MONETĘ



W każdej fazie ekonomii możesz dokonać takiej wymiany do 3 razy.

W grze występuje kilka zdolności o podobnym działaniu, pozwalających na wymianę określonego zasobu (monety albo zboża) na inny zasób wraz ze wskazaniem maksymalnej dozwolonej liczby takich wymian w każdej fazie ekonomii. Znak „+” oznacza pozyskanie obu zasobów.



AKTYWUJ PONOWNIE ZDOLNOŚĆ EKONOMICZNĄ

Aktywuj ponownie inną swoją zdolność ekonomiczną.

Możesz wybrać dowolną inną zdolność fazy ekonomicznej w swoim imperium i aktywować ją jeszcze raz. Może to być zdolność niezniszczonej lokacji lub przypisanego do niej usprawnienia.

PUNKTY ZA ZNISZCZONE SĄSIEDNIE LOKACJE



W fazie ekonomii otrzymujesz wskazaną liczbę punktów za każdą zniszczoną lokację sąsiadującą z tą zdolnością.

WEŹ 1 ŻETON ZASOBU



Weź 1 zboże za każdą niezniszczonej farmę sąsiadującą z tą zdolnością. W zależności od położenia tej zdolności może ona zapewnić 0, 1 lub 2 zboża w każdej fazie ekonomii.

Inne podobne w działaniu zdolności zapewniają zasoby lub punkty w zależności od różnych typów niezniszczonych lokacji sąsiadujących z nimi.



ZDOBĄDŹ PUNKTY



W fazie ekonomii zdobywasz wskazaną liczbę punktów. Odnotuj je na torze punktacji.

SĄSIEDZKA POMOC PRZY ODBUDOWIE



W fazie przemysłu odbudowa sąsiednich lokacji kosztuje o 1 młotek mniej.

PRZENIESIENIE USPRAWNIENIA



Wybierz dowolne usprawnienie z dowolnej swojej lokacji (nawet zniszczonej) i przenieś je do innej lokacji. Nadal musisz przestrzegać wszystkich zasad umieszczania usprawnień. Zauważ, że przenosisz tylko 1 usprawnienie. To nie jest zamiana.

USUNIĘCIE SĄSIEDNICH ZNACZNIKÓW WYCZERPANIA



Ta zdolność ma identyczne działanie jak zdolność regeneracji z fazy ekonomii, jest jednak aktywowana w fazie przemysłu.

POMINIĘCIE TURY LICYTACJI



Wyczerp tę zdolność, aby bez używania żetonu pominąć jedną swoją turę licytacji toporami.

Więcej szczegółów na temat tej zdolności znajduje się na str. 6. Inne zdolności o podobnym działaniu pozwalają na pominięcie tury podczas licytacji zbożem i młotkami.



WAŻNE: Aby aktywować jakąkolwiek zdolność, lokacja, do której ona sama jest dołączona, także musi być niezniszczona.

ZASTĄPIENIE BIEŻĄCEJ KATASTROFY




W dowolnym momencie fazy katastrofy (nawet po kilku turach licytacji) możesz wyczerpać tę zdolność, aby odrzucić bieżącą kartę katastrofy (lub 1 z bieżących katastrof w fazie podwójnej katastrofy) i zastąpić ją nową kartą katastrofy z wierzchu stosu. Następnie przetasuj stos.

Wszystkie zalicytowane zasoby pozostają przy nowej karcie. Może się natomiast zmienić numer lokacji zagrożonej tą katastrofą.

Użycie tej zdolności nie uprawnia cię do pominięcia swojej tury licytacji. Musisz zalicytować albo wziąć kartę przed albo po zastąpieniu katastrofy.

SILA W KONFLIKCIE



W fazie konfliktu każda lokacja i usprawnienie z symbolami  dodają 1 do twojej siły wyjściowej za każdy symbol.

SILA W KONFLIKCIE ZA SĄSIADUJĄCE ZNISZCZONE LOKACJE



W fazie konfliktu dodajesz 1  za każdą zniszczoną lokację sąsiadującą z tą zdolnością.

PUNKTOWANIE ZNISZCZONYCH LOKACJI



Na koniec gry zdobywasz 2 punkty za każdą zniszczoną lokację w swoim imperium.

PONOWNE PUNKTOWANIE ZDOLNOŚCI KOŃCA GRY

Zapunktuj ponownie inną swoją zdolność końca gry.

Na koniec gry zapunktuj ponownie inną zdolność końca gry (dołączoną do niezniszczonej lokacji).

PUNKTY ZA ZNISZCZONE SĄSIEDNIE LOKACJE



Na koniec gry zdobywasz wskazaną liczbę punktów za każdą zniszczoną lokację sąsiadującą z tą zdolnością.

Trudności wzmacniają umysł, tak jak praca ciała

- Seneka Młodszy

”

”

PUNKTOWANIE ZASOBÓW



Na koniec gry zdobywasz wskazaną liczbę punktów za każdy posiadany żeton określonego typu zasobu. Podczas końcowego punktowania monety są traktowane tylko jako monety. Nie są już zamiennikami innych zasobów.

PUNKTY ZA SĄSIEDNIE LOKACJE



Na koniec gry zdobywasz wskazaną liczbę punktów za każdą lokację określonego typu sąsiadującą z tą zdolnością.

PUNKTY ZA NAJWIĘCEJ ZNISZCZONYCH LOKACJI



Na koniec gry zdobywasz 13 punktów, jeśli masz najwięcej zniszczonych lokacji spośród wszystkich graczy (lub remisujesz pod tym względem).

AKTYWACJA W MOMENCIE ZNISZCZENIA LOKACJI



Wszystkie usprawnienia z kart trzęsień ziemi mają zdolności aktywowane w momencie zniszczenia lokacji, do której są dołączone. Jeśli odbudowana lokacja zostanie ponownie zniszczona, zdolność znowu się aktywuje. Większość z tych zdolności zapewnia określoną liczbę zasobów lub punktów w momencie zniszczenia lokacji. Niektóre regenerują WSZYSTKIE wyczerpane znaczniki w twoim imperium w momencie zniszczenia lokacji, do której są dołączone.



”
Wolę, by się ludzie pytali, czemu nie mam pomnika, niż czemu go mam

- Kato Starszy
”

TRYB GRY BŁYSKAWICZNEJ

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Klepsydrę należy umieścić na polu oznaczonym błyskawicą, a nie na polu POCZĄTEK.
2. Każdy gracz otrzymuje 4 losowe karty katastrof. Każdy gracz może jeden raz odrzucić wszystkie 4 karty i dobrać nowy komplet.
3. Każdy gracz wybiera 2 z nich, które od razu nawiedzają jego imperium. Wybrane przez gracza katastrofy niszczą lokacje na wskazanych miejscach w rzędzie, a następnie gracz umieszcza usprawnienia z tych kart pod dowolnymi niezniszczonymi lokacjami. Obie katastrofy nawiedzają imperium równocześnie.
4. Po tym kroku wszyscy gracze powinni mieć 2 zniszczone lokacje i 2 usprawnienia dołączone do niezniszczonych lokacji. Początkowe rozstawienie graczy będzie się w związku z tym różnić.
5. Gracze odrzucają pozostałe na ręce 2 karty i dobierają 2 nowe (a nie 4, jak w grze standardowej).

PRZEBIEG GRY:

Rozgrywka toczy się w taki sam sposób jak gra standardowa, ale krócej. Pula kart na ręce gracza wynosi 2 karty zamiast 4. W fazie przemysłu gracze nadal mogą zbudować lub sprzedać 2 karty, ale nie pozostaną im żadne niewykorzystane karty na ręce.

TWÓRCY

Projekt gry
John D Clair

Rozwój
Hayden Dillard

Ilustracje
Kwanchai Moriya

Projekt graficzny
Matt Paquette & Co.

Zespół ds. rozwoju gry
Andy Myers, Daniel Chance, James Ayres, David Lueders, Ethan Reid, Giovanni Di Rauso, Matt Chapman, Jacob Gaines, Wade Bates, Alesandra Bell, Christopher Spenner, Jacob De Hoyos, John Mistretta, Brad Weiler, Jaison Binu, Noah Bemont

Tytuł i logo „Upadek Imperium” są znakiem towarowym; Brotherwise Games, LLC, 2023. Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 2023 Brotherwise Games, LLC. Brotherwise Games, LLC; Redondo Beach, CA.

www.brotherwisegames.com

Edycja polska

Tłumaczenie
Zespół Lucky Duck Games

Korekta
Marta Kania

Redakcja
Patrik Blok

Skład i opracowanie graficzne
Marek Baranowski

Wydawca
Michał Herman
© 2023 Lucky Duck Games

Lucky Duck Games
ul. Zielińskiego 11
30-320 Kraków

www.luckyduckgames.com



Szybki start

PRZYGOTOWANIE DO GRY (STR. 3)

1. Przetasujcie osobno stos kart katastrof oraz stos kart konfliktów i połóżcie je obok planszy. Znaczniki punktacji połóżcie na polu „0” toru punktacji. Połóżcie klepsydre na polu POCZĄTEK. Gracz, który ostatnio rozpałał ogień, otrzymuje świątynię (znacznik pierwszego gracza).



2. Każdy gracz otrzymuje zestaw 11 płytek lokacji, po 2 żetony każdego zasobu (które umieszcza za swoją zastłonką), 2 płomienie i 4 losowe karty katastrofy.

3. Pierwszy gracz w sposób losowy układa w rzędzie wszystkie swoje lokacje. Pozostali gracze kopiuje jego układ.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka toczy się przez szereg faz widniejących na planszy w postaci toru upadku. Na początku gry przesuniecie klepsydre z pola POCZĄTEK na pierwsze pole toru. Po zakończeniu każdej fazy klepsydre należy przesunąć na pole kolejnej fazy, po czym ją rozegrać.

FAZA KATASTROFY (STR. 6)

1. W każdej fazie katastrofy odkrycie losową kartę katastrofy. Liczba w prawym górnym rogu wskazuje położenie lokacji w twoim imperium, której zagraża katastrofa (licząc od lewej). Począwszy od pierwszego gracza, gracze mogą zaliczyć 1 żeton zasobu (typu wskazanego na karcie), aby uniknąć katastrofy w swoim imperium. Gracze płacą zasobami w kolejności rozgrywania, aż któryś gracz weźmie kartę.



2. Jeśli gracz weźmie kartę, katastrofa niszczy wskazaną lokację w jego imperium.



3. W zamian gracz otrzymuje wszystkie zasoby zaliczone przez wszystkich graczy oraz usprawnia za jej pomocą jedną z niezniszczonych lokacji w swoim imperium.



FAZA EKONOMII (STR. 8)

1. W fazie ekonomii aktywujecie zielone zdolności, aby pozyskać zasoby i zregenerować wyczerpane zdolności.



FAZA PRZEMYSŁU (STR. 10)

1. W fazie przemysłu używajecie brązowych zdolności i budujecie usprawnienia spośród kart na ręce.



2. Gracz może wydać wskazaną liczbę młotków, by odbudować 1 lokację.
3. Gracz może zbudować do dwóch usprawnień z ręki, płacąc za każde 1-2 młotki. Umieszcza je pod niezniszczonymi lokacjami w swoim imperium. Każda niezniszczona wioska zmniejsza koszt budowy 1 usprawnienia o 1 młotek.

FAZA KONFLIKTU (STR. 13)

1. W fazie konfliktu dobraćcie kartę konfliktu i w sekrecie licytujecie zasoby i płomienie.
2. Dodajcie liczbę zaliczonych zasobów do liczby w swoim imperium.
3. Przyznajcie nagrody i kary w zależności od przedziałów na karcie konfliktu oraz premię dla zwycięzcy.



KONIEC GRY (STR. 15)

1. Zsumujcie wartość punktową wszystkich niezniszczonych lokacji w swoim imperium.
2. Dodajcie punkty z usprawnień ze zdolnością końca gry oraz z toru punktacji.
3. Imperium z najwyższym wynikiem wygrywa!

