



RULEBOOK



HISTORIA

Witaj w Mezopotamii – krainie międzyrzecza, gdzie imperia powstają z gliny i walą się skąpane we krwi. Od 5000 do 1000 roku p.n.e. ta kolebka cywilizacji pulsowała ambicją, wiarą i ogniem, podczas gdy świat, jaki znamy, dopiero zaczynał się budzić. To tutaj, na żyznych brzegach Tygrysu i Eufratu, powstawały potężne państwa-miasta. Wybierz swój lud. Poprowadź go od skromnych początków do wielkości w jednej z pierwszych i najbardziej niebezpiecznych kolebek władzy.

Czy staniesz na czele Sumerów, pionierów urbanizacji i innowacji, mistrzów pisma, biurokracji i delikatnej sztuki irygacji? A może skrzykniesz pod sobą Akadów, groźnych unifikatorów państw-miast, by stworzyć pierwsze w historii imperium dzięki podbojom, daninom i bezlitosnym ambicjom?

Postanowisz przewodzić Babilończykom, mistrzom prawa i astronomii, których zigguraty pną się ku niebu, zaś kodeksy prawne istnieją po dziś dzień? Czy też ruszysz w bój u boku Asyryjczyków, których żelazna dyscyplina i zdolności walki wzbudzają strach w przeciwnikach?

Poprowadź Elamitów, tajemniczy i starożytny lud zamieszkujący tereny za górami Zagros, przekazujący sobie wiedzę i spryt z pokolenia na pokolenie. Albo zostań władcą Eblaitów, niezwykle skrupulatnych mędrców i dyplomatów, tworzących sojusze i szlaki handlowe zza murów swoich pałaców.

Zjednocz Marijczyków, mistrzów negocjacji i strategii, dla których balansowanie między wojną a dyplomacją to gra o przetrwanie. Albo dowódź Hetytami, mistrzami żelaza i rydwanów, których zaradność i oddanie bogom pozwoliło im zyskać władzę nad wyżyną anatolijską.

Nie daj się jednak zwieść, ambitny władco – to nie jest złota era pokoju. Pola dotyka nieurodzaj. Rzeki wylewają albo wysychają bez ostrzeżenia. Ze wzgórz atakują łupieżcy. Nawet największe imperium może upaść w jednej chwili. To twoja szansa, by zmienić bieg historii albo zginąć w pomroce dziejów.

**Wybierz swoją cywilizację. Zbuduj własne imperium. Stań na czele armii.
Twórz historię na nowo.**



SPIS TREŚCI

HISTORIA	2
SPIS TREŚCI	3
ELEMENTY PODSTAWOWE	4
ELEMENTY DODATKOWE	6
PRZYGOTOWANIE	8
PRZYGOTOWANIE DLA DWÓCH I TRZECH GRACZY	12
RUNDY, FAZY I TURZY	13
CZYM SĄ AKCJE W GRZE „MESOPOTAMIA”	14
AKCJE	14
AKCJA EKSPLOKACJI.....	16
STATKI	17
PRZYGOŻDŻENIE.....	18
AKCJA BUDOWY	19
BUDOWA WISZĄCYCH OGRODÓW.....	20
AKCJA BADANIA.....	21
AKCJA ZBIERANIA I HANDLU	22
AKCJA ZBIERANIA.....	22
AKCJA HANDLU	24
AKCJA WOJSKA.....	25
AKCJA WZROSTU.....	26
KOLEJNOŚĆ WALK I PORZĄDEK ICH ROZPATRYWANIA	26
WALKA	27
JAK DZIAŁA WALKA	27
KROK 1: DOBIERANIE KART WALKI	27
KROK 2: LICYTACJA NA SZTANDARZE Z UR	28
KROK 3: ROZPATRYWANIE SIŁY	29
KROK 4: ROZPATRYWANIE TAKTYKI.....	29
KROK 5: ROZPATRYWANIE MOBILNOŚCI	30
KROK 6: STARCIA.....	32
KROK 7: WIELOKROTNE WALKI	33
STATKI W WALCE.....	34
NEUTRALNE PLEMIONA.....	35
MURY I TARAN	36
ATAKOWANIE OSAD.....	37
ATAKOWANIE OBSZARU STARTOWEGO.....	37
OŚIĄGNIĘCIE ZWYCIĘSTWA	38
WYDARZENIA W „MESOPOTAMII”	38
DWA TORY	40
KARTY ZADAŃ	42
OSTATECZNA PUNKTACJA.....	43
TRYB SOŁO	44
TRZY TRYBY ROZGRYWKI.....	44
TRYB POJEDYŃKU KRÓLÓW	44
KOŃCZENIE TURZY	46
WALKA W TRYBIE SOŁO	48
TRYB OBLĘŻENIA UR	50
TRYB OBROŃCÓW ASZURU	52
INDEKS	54
SPECJALNE PODZIĘKOWANIA	55



ELEMENTY PODSTAWOWE



1 Pudełko



1 Instrukcja



4 Plansze graczy



4 Sztandary z Ur



1 Mapa



26 kart Walki



3 figurki Jeźdźców Plemienia



9 figurek Włóczyków Plemienia



6 figurek Łuczników Plemienia



15 żetonów Wiszących Ogrodów



30 kart Wydarzeń



3 figurki Elamickich Łuczników



3 figurki Akadyjskich Łuczników



3 figurki Babilońskich Łuczników



20 żetonów Handlu



9 żetonów Blokady



18 kart Zadań



3 figurki Sumeryjskich Łuczników



6 żetonów Zigguratów



12 żetonów Wydarzeń Równinnych



1 karta Skrótu Zasad Sumerów



23 karty Cywilizacji Akadów



23 karty Cywilizacji Elamitów



1 karta Skrótu Zasad Babilończyków



23 karty Cywilizacji Babilończyków



23 karty Cywilizacji Sumerów



8 żetonów Wydarzeń Górskich



10 żetonów Wydarzeń Pustynnych



1 karta Skrótu Zasad Akadów



7 kart Akcji Trybu Solo



1 bloczek punktacji (54 dwustronne kartki)



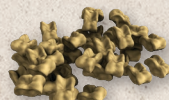
40 drewnianych znaczników Drewna



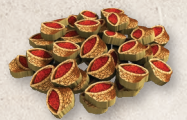
40 drewnianych znaczników Pożywienia



40 drewnianych znaczników Kamienia



40 plastikowych elementów w kształcie Kostek



40 drewnianych znaczników Gliny



40 drewnianych znaczników Tabliczek



1 karta Skrótu Zasad Elamitów



18 kart Strategii Trybu Solo



4 drewniane znaczniki Wyboru Akcji

ELEMENTY PODSTAWOWE



2 figurki Akadyjskich Rydwanów



2 figurki Babilońskich Rydwanów



2 figurki Akadyjskich Taranów



2 figurki Elamickich Taranów



3 Akadyjskie kości Wydarzeń



3 Elamickie kości Wydarzeń



2 figurki Elamickich Rydwanów



2 figurki Sumeryjskich Rydwanów



2 figurki Babilońskich Taranów



2 figurki Sumeryjskich Taranów



3 Sumeryjskie kości Wydarzeń



3 Babilońskie kości Wydarzeń



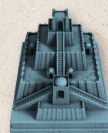
2 figurki Sumeryjskich Jeźdźców



2 figurki Akadyjskich Jeźdźców



1 figurka Akadyjskiego Zigguratu (7 części)



1 figurka Babilońskiego Zigguratu (7 części)



8 białych kości Dingir



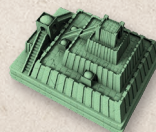
2 figurki Elamickich Jeźdźców



2 figurki Babilońskich Jeźdźców



1 figurka Sumeryjskiego Zigguratu (7 części)



1 figurka Elamickiego Zigguratu (7 części)



8 srebrnych kości Dingir



8 czarnych kości Dingir



6 Akadyjskich Amfor



6 Elamickich Amfor



3 figurki Akadyjskich Włóczników



3 figurki Sumeryjskich Włóczników



3 figurki Akadyjskich Statków



3 figurki Sumeryjskich Statków



6 Babilońskich Amfor



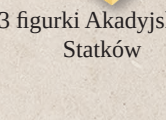
6 Sumeryjskich Amfor



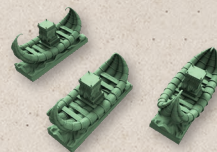
3 figurki Babilońskich Włóczników



3 figurki Elamickich Włóczników



3 figurki Elamickich Statków



3 figurki Elamickich Statków



2 Drewniane Babilońskie Pieczęcie



2 Drewniane Elamickie Pieczęcie



3 figurki Akadyjskich Murów



3 figurki Elamickich Murów



3 figurki Babilońskich Statków



3 figurki Akadyjskich Osad



2 Drewniane Sumeryjskie Pieczęcie



2 Drewniane Akadyjskie Pieczęcie



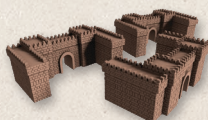
3 figurki Sumeryjskich Osad



3 figurki Akadyjskich Osad



3 figurki Elamickich Osad



3 figurki Sumeryjskich Murów



3 figurki Babilońskich Murów

ELEMENTY DODATKOWE

DODATEK: ASYRYJCZYCY I HETYCI



2 Plansze graczy



6 kart Zadań



6 kart Wydarzeń



6 kart Walki



1 Sztandar z Ur



5 żetonów
Wiszących
Ogrodów



8 żetonów
Handlu



2 żetony Wydarzeń
Równinnych



2 żetony Wydarzeń
Górných



2 żetony Wydarzeń
Pustynnych



20 drewnianych
znaczników
Drewna



20 drewnianych
znaczników
Pożywienia



20 drewnianych
znaczników
Kamienia



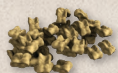
3 figurki Hetyckich
Łuczników



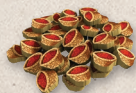
3 figurki Asyryjskich
Włóczników



3 figurki Hetyckich
Włóczników



20 plastikowych
elementów w
kształcie
Kostek



20 drewnianych
znaczników
Gliny



20 drewnianych
znaczników
Tabliczek



3 figurki Asyryjskich
Łuczników



2 figurki Hetyckich
Jeźdźców



2 figurki Asyryjskich
Jeźdźców



2 drewniane znaczniki
Wyboru Akcji



24 karty Cywilizacji
Hetytów



23 karty Cywilizacji
Asyryjczyków



1 figurka Asyryjskiego
Zigguratu (7 części)



1 figurka Hetyckiego
Zigguratu (7 części)



2 karty Skrótu
Zasad



2 figurki Asyryjskich
Rydwanów



2 figurki Hetyckich
Rydwanów



3 figurki Asyryjskich
Statków



3 figurki Hetyckich
Statków



2 figurki Hetyckich
Taranów



2 figurki Asyryjskich
Taranów



3 figurki Hetyckich
Murów



3 figurki Asyryjskich
Murów



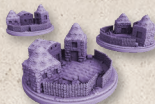
2 Drewniane
Hetyckie
Pieczone



2 Drewniane
Asyryjskie
Pieczone



4 czarne kości Dingir



3 figurki
Hetyckich
Osad



3 figurki
Asyryjskich
Osad



6 Hetyckich
Amfor



6 Asyryjskich
Amfor



4 srebrne kości Dingir



3 Asyryjskie
kości Wydarzeń



3 Hetyckie
kości Wydarzeń



4 białe kości Dingir



ELEMENTY DODATKOWE

DODATEK: MARIJCZYCY I EBLAICI



2 Plansze graczy



6 kart Zadań



6 kart Wydarzeń



6 kart Walki



1 Sztandar z Ur



5 żetonów
Wiszących
Ogrodów



8 żetonów
Handlu



2 żetony Wydarzeń
Równinnych



2 żetony Wydarzeń
Górskich



2 żetony Wydarzeń
Pustynnych



20 drewnianych
znaczników Drewna



20 drewnianych
znaczników
Pożywienia



20 drewnianych
znaczników
Kamienia



3 figurki Eblaickich
Łuczników



3 figurki Marijskich
Włóczników



3 figurki Eblaickich
Włóczników



20 plastikowych
elementów w
kształcie Kostek



20 drewnianych
znaczników
Gliny



20 drewnianych
znaczników
Tabliczek



3 figurki Marijskich
Łuczników



2 figurki Eblaickich
Jeźdźców



2 figurki Marijskich
Jeźdźców



2 drewniane znaczniki
Wyboru Akcji



23 karty Cywilizacji
Eblaitów



18 kart Cywilizacji
Marijczyków



1 figurka Marijskiego
Zigguratu (7 części)



1 figurka Eblaickiego
Zigguratu (7 części)



2 karty Skrótu
Zasad



2 figurki Marijskich
Rydwanów



2 figurki Eblaickich
Rydwanów



3 figurki Eblaickich
Statków



3 figurki Marijskich
Statków



2 figurki Eblaickich
Taranów



2 figurki Marijskich
Taranów



3 figurki Marijskich
Murów



3 figurki Eblaickich
Murów



2 Drewniane
Marijskie
Pieczęcie



2 Drewniane
Eblaickie
Pieczęcie



3 figurki
Eblaickich Osad



3 figurki
Marijskich Osad



6 Marijskich
Amfor



6 Eblaickich
Amfor



4 czarne kości Dingir



4 srebrne kości Dingir



3 Marijskie
kości Wydarzeń



3 Eblaickie
kości Wydarzeń



4 białe kości Dingir

PRZYGOTOWANIE



WAŻNE MIEJSCA NA PLANSZY

- A Tor Wydarzeń:** Gracze przesuwają swoją Pieczęć Imperium na torze Wydarzeń poprzez rozpatrywanie Wydarzeń. Wyższa pozycja zapewnia określone przewagi w czasie walki. Więcej informacji na stronach 40-41.
- B Tor Populacji:** Przesuwaj swoją Pieczęć Imperium po torze Populacji, używając akcji Wzrostu. Wyższe wartości zwiększają limit Jednostek, określają kolejność w Turze i pozwalają na budowę wyższych poziomów Zigguratu. Więcej informacji na stronach 40-41.
- C Poziom Sekcji Handlu:** Każda sekcja ma określony poziom. W danej sekcji należy umieszczać tylko żeton Handlu odpowiadające poziomowi sekcji. Więcej informacji na stronie 24.
- D Strefa Amfory:** Wykonując akcję Handlu, należy umieścić żeton Amfory w strefie nad wybranym żetonem Handlu. Więcej informacji na stronie 24.
- E Ikona zasobu:** Te ikony pokazują, który zasób można zebrać z danego obszaru przy użyciu akcji Zbierania. Więcej informacji na stronie 22.

KROKI PRZYGOTOWANIA ROZGRYWKI

- 1 Plansza gry:** Umieść główną planszę gry na środku stołu w zasięgu wszystkich graczy.
- 2 Obszary Startowe Imperiów:** Postępuj zgodnie z zasadami wyboru Imperium i umieść poszczególne Imperia na wybranych Obszarach Startowych na mapie. Umieść na danym obszarze dolną część swojego Zigguratu. Więcej informacji na stronie 10.
- 3 Pieczęć Imperium na Torze Wydarzeń:** Umieść na torze wyłącznie Pieczęć Imperiów wybranych przez graczy, układając je w kolejności od najwyższej do najniższej. Umieść Pieczęć Asyryjską na pozycji 2 toru. Wszystkie pozostałe Pieczęć zaczynają na pozycji 1 w następującej kolejności: Akadowie, Elamici, Sumerowie, Babilończycy, Hetyci, Marijczycy i Eblaici.
- 4 Pieczęć Imperium na Torze Populacji:** Umieść na torze wyłącznie Pieczęć Imperiów wybranych przez graczy, układając je w kolejności od najwyższej do najniższej. Umieść Pieczęć Babilońską na pozycji 2 toru. Wszystkie pozostałe Pieczęć zaczynają na pozycji 1 w następującej kolejności: Sumerowie, Elamici, Akadowie, Eblaici, Marijczycy, Hetyci i Asyryjczycy.

PRZYGOTOWANIE



5 **Żeton Handlu:** Przemieszczaj wszystkie żetony Handlu zakryte. W każdej sekcji umieść 3 losowe żetony właściwego poziomu, a następnie je odkryj. Więcej informacji na stronie 24.

6 **Trójkątna Strefa na żeton Wydarzenia Górskiego:** Przemieszczaj wszystkie trójkątne żetony Wydarzeń Górskich zakryte. Umieść losowy żeton w każdej z trójkątnych stref. Więcej informacji na stronie 38.

7 **Kwadratowa Strefa na żeton Wydarzenia Pustynnego:** Przemieszczaj wszystkie kwadratowe żetony Wydarzeń Pustynnych zakryte. Umieść losowy żeton w każdej z kwadratowych stref. Więcej informacji na stronie 38.

8 **Okrągła Strefa na żeton Wydarzenia Równinnego:** Przemieszczaj wszystkie okrągłe żetony Wydarzeń Równinnych zakryte. Umieść losowy żeton w każdej z okrągłych stref. Więcej informacji na stronie 38.

9 **Ikony dla żetonów Blokady i Neutralnych Plemion:** Ikony na planszy wskazują, gdzie należy umieszczać żetony Blokady, a gdzie Neutralne Plemiona.

Blokady: Na stronie 12 znajdziesz zasady umieszczania Blokad w rozgrywkach dla 2 albo 3 graczy.

Neutralne Plemiona: Umieść figurki Neutralnych Plemion tak, jak wskazują ikony na planszy. Neutralne Plemiona strzegą lokacji z Wydarzeniami. Więcej informacji na stronach 35-36.

10 **Żetony Wiszących Ogrodów:** Losowo wybierz jeden żeton Wiszących Ogrodów z każdego z pięciu poziomów, a następnie ułóż je zakryte. Odwróć najniższy żeton (poziomu 1). Więcej informacji na stronie 20.

11 **Talia Wydarzeń:** Talia Wydarzeń powinna być cały czas zakryta. Służy ona do dobierania kart Wydarzeń wskazanych przez odkryte żetony Wydarzeń. Więcej informacji na stronie 38.

12 **Talia Zadań:** Przetasuj talię Zadań i rozdaj każdemu graczowi po 4 losowe karty Zadań. Każdy gracz wybiera 3 karty, które zachowa, i zwraca pozostałą kartę do talii. Talia nie będzie używana ponownie do czasu aktywacji przez Wydarzenie. Więcej informacji na stronie 42.

13 **Talie Walki:** Wszystkie talie Walki powinny być zakryte. Podczas walki dobierz po jednej karcie Walki na uczestniczącą Jednostkę. Więcej informacji na stronie 27.

14 **Zasoby:** Umieść wszystkie zasoby we wspólnej puli w zasięgu wszystkich graczy. Zasoby z puli dobiera się po ich zebraniu i zwraca się je do puli po ich wykorzystaniu.

PRZYGOTOWANIE



Wybór Imperium

W rozgrywce czteroosobowej gracze otrzymują role od gracza A do gracza D. Te role określają kolejność, w jakiej gracze wybierają swoje Imperia i Obszary Startowe.

Kiedy gracze zasiadają przy stole, wybierają rolę dla siebie – gracza A, B, C albo D – w kolejności przybycia. Pierwszy przybyły gracz wybiera dowolną dostępną rolę, następnie robi to gracz drugi, trzeci i czwarty.

Po przydzieleniu wszystkich ról, gracze wybierają swoje Imperia w następującej kolejności: gracz A wybiera pierwszy, następnie wybiera gracz B, potem gracz C, a na końcu gracz D.

Gdy wszystkie Imperia zostaną wybrane, gracze wybierają swoje Obszary Startowe w odwrotnej kolejności: gracz D wybiera pierwszy, następnie wybiera gracz C, potem gracz B, a na końcu gracz A.

Na planszy znajdują się cztery Obszary Startowe (od 1 do 4). Każdy gracz wybiera jeden z tych obszarów w swojej Turze podczas Fazy wyboru Obszaru Startowego.

Umieść żetony Zigguratu na obszarach 5 i 6 tak, by liczba była zakryta.






Powtórz tę samą procedurę dla wszystkich układów z inną liczbą graczy.

Jeśli na danym Obszarze Startowym nie ma gracza, umieść tam odpowiedni żeton Zigguratu.

Przygotowanie rozgrywki dla pięciu i sześciu graczy przebiega tak samo jak przygotowanie gry dla czterech graczy.

Unikalne przygotowania Imperiów




Wszystkie Imperia zaczynają grę z następującymi zasobami i Jednostkami:

- 1 Kamień  1 Drewno  1 Glina  1 Pożywienie 
- 1 Włócznik  umieszczony na Obszarze Startowym

Każde Imperium zaczyna grę z unikalnymi atutami i dodatkowymi elementami:




Imperium Sumeryjskie

- Zaczyna z Technologią Badawczą  poziomu 2: Matematyka
- Zaczyna z 1 zasobem Tablic 
- Zaczyna z już wybudowanym pierwszym poziomem swojego Zigguratu  i otrzymuje kość Dingir.







Imperium Babilońskie

- Zaczyna z Technologią Wzrostu  poziomu 2: Irygacja
- Zaczyna z Pieczęcią Imperium na poziomie 2 toru Populacji






Imperium Akadyjskie

- Zaczyna z Technologią Wojskową  poziomu 2: Łucznictwo
- Zaczyna z 1 zasobem Kostek 
- Zaczyna z Łucznikiem  na Obszarze Startowym zamiast Włócznika 



Imperium Elamickie

- Zaczyna z Technologią Zbierania  poziomu 2: Wagi i miary
- Może umieścić 1 figurkę Osady  i 1 figurkę Murów  na pojedynczym obszarze sąsiadującym z jego Obszarem Startowym
- Nie należy odkrywać Wydarzenia z tego obszaru


PRZYGOTOWANIE



PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY



Imperium Asyryjskie

- Zaczyna z Technologią Eksploracji poziomu 2: Astronomia 
- Zaczyna z Pieczęcią Imperium na poziomie 2 toru Wydarzeń



Imperium Hetyckie

- Zaczyna ze wszystkimi Technologiami na poziomie 1
- Raz na Turę może przetrzucić dowolną liczbę swoich kości Dingir




Imperium Marijskie

- Zaczyna ze wszystkimi Technologiami na poziomie 2



Imperium Eblaickie

- Zaczyna z Technologią Budowy poziomu 2: Stolarka 
- Zaczyna ze Statkiem na rzece obok swojego Obszaru Startowego

- 1 Sztandar z Ur
- 2 Figurki Murów
- 3 Figurki Taranów
- 4 Figurki Rydwanów
- 5 Figurka Zigguratu (7 części)
- 6 Figurki Osad
- 7 Figurki Jeźdźców
- 8 Figurki Statków
- 9 Figurki Włóczników
- 10 Figurki Łuczników
- 11 Strefa kości Dingir
- 12 Początkowe zasoby Imperium
- 13 Drewniane Amfory
- 14 Kości Dingir
- 15 Kości Wydarzeń
- 16 Plansza gracza
- 17 Karty Cywilizacji
- 18 Karty Zadań
- 19 Karta Skrótu Zasad

PRZYGOTOWANIE

PRZYGOTOWANIE GRY DLA TRZECH I DWÓCH GRACZY

Przy rozgrywce na mniej niż czterech graczy przygotowanie należy dostosować w następujący sposób:

Żetony Handlu

- W grze trzyosobowej wykorzystuje się tylko 9 żetonów Handlu.
- W grze dwuosobowej wykorzystuje się tylko 6 żetonów Handlu.

Przygotowanie gry trzyosobowej:

Przemieszczaj wszystkie dostępne żetony Handlu zakryte. Następnie losowo wybierz:

- 2 żetony z każdego poziomu (poziom 1, 2, 3 i 4)
- 1 dodatkowy żeton poziomu 4

Umieść wybrane żetony odkryte w wyznaczonych sekcjach Handlu, jak pokazano na przykładowej ilustracji.

Przygotowanie gry dwuosobowej:

Przemieszczaj wszystkie dostępne żetony Handlu zakryte. Następnie losowo wybierz:

- 1 żeton z każdego poziomu (poziom 1, 2, 3 i 4)
- 1 dodatkowy żeton poziomu 2
- 1 dodatkowy żeton poziomu 4



Przygotowanie gry trzyosobowej

Blokady

Blokady należy rozmieścić, by zablokować niektóre obszary na mapie. Na obszarach z żetonem Blokad nie można wykonać żadnej akcji. Nie można tam odkrywać Wydarzeń, zbierać zasobów ani umieszczać Osad lub Murów. Na takim terytorium jednostki mogą jedynie poruszać się albo walczyć.

W rozgrywce trzyosobowej należy rozmieścić łącznie 4 takie żetony na obszarach wskazanych ikoną 3☒

W rozgrywce dwuosobowej należy rozmieścić łącznie 8 takich żetonów na obszarach wskazanych ikoną 3☒ lub ikoną 2☒

Żetony Blokad ograniczają przydatność niektórych obszarów mapy, tworząc nieaktywne regiony.

Kiedy na danym obszarze znajduje się żeton Blokad:

- Nie należy odkrywać Wydarzeń na tym obszarze
- Nie można wykonywać na nim akcji Zbierania
- Nie można umieszczać na nim Osad lub Murów
- Jednostki mogą poruszać się przez dany obszar i wdawać na nim w potyczki.



Przygotowanie gry dwuosobowej



RUNDY, FAZY I TURY

RUNDY, FAZY I TURY

Rozgrywka podzielona jest na Rundy, podczas których każdy gracz wykonuje swoją Turę pozwalającą na wykonanie dowolnej liczby akcji umożliwionych przez ich kości Dingir. Każda Runda podzielona została na dwie Fazy:

1. Faza Akcji
2. Faza Walki

Gra trwa do momentu ukończenia Wiszących Ogrodów. Po zakończeniu Rundy, w której do tego dojdzie, gra się kończy.

Faza Akcji

W Fазie Akcji wszyscy gracze wykonują swoje Tury zgodnie z kolejnością na torze Populacji. Zaczyna gracz z najwyższą pozycją na torze, a następnie pozostali gracze w kolejności malejącej. W swojej Turze każdy gracz może wykonać dowolną liczbę dostępnych akcji, wykorzystując standardowe Zasady Akcji.

Choć kośćmi Dingir należy zgodnie z zasadami rzucić na początku Tury gracza, akceptowalne jest, a często nawet wskazane, żeby gracze rzucili nimi na koniec swojej Tury. Dzięki temu zyskają dodatkowy czas na zaplanowanie ruchów i zapewnią większą płynność rozgrywki. Gdy wszyscy gracze zakończą swoje Tury, Faza Akcji kończy się.

PODPOWIEDŹ

Bycie pierwszym graczem może zdecydować o zwycięstwie bądź porażce. Zawsze staraj się być pierwszym graczem na torze Populacji.

Faza Walki

Po Fазie Akcji zaczyna się Faza Walki. Gracze sprawdzają wszystkie odcinki rzeki i obszary, na których znajdują się Jednostki różnych Imperiów. Na każdym z tych spornych terytoriów dochodzi do Walki.

Gracz z najwyższą pozycją na torze Wydarzeń wybiera kolejność, w jakiej walki będą rozpatrywane, nawet jeśli sam nie bierze w nich udziału – pozwala to na działanie zgodnie z własnymi interesami strategicznymi. Po rozpatrzeniu wszystkich walk, Faza Walki dobiega końca.

Koniec Rundy

Na koniec każdej Rundy:

- Wydarzenia trwające przez kilka Rund (np. Wydarzenia 6-Rundowe) przechodzą do kolejnego kroku.
- Wszystkie kości Wydarzeń należy obrócić na kolejną liczbę, potencjalnie aktywując konieczność rozpatrzenia niektórych Wydarzeń.

Po wykonaniu tych kroków dana Runda się kończy i zaczyna kolejna.

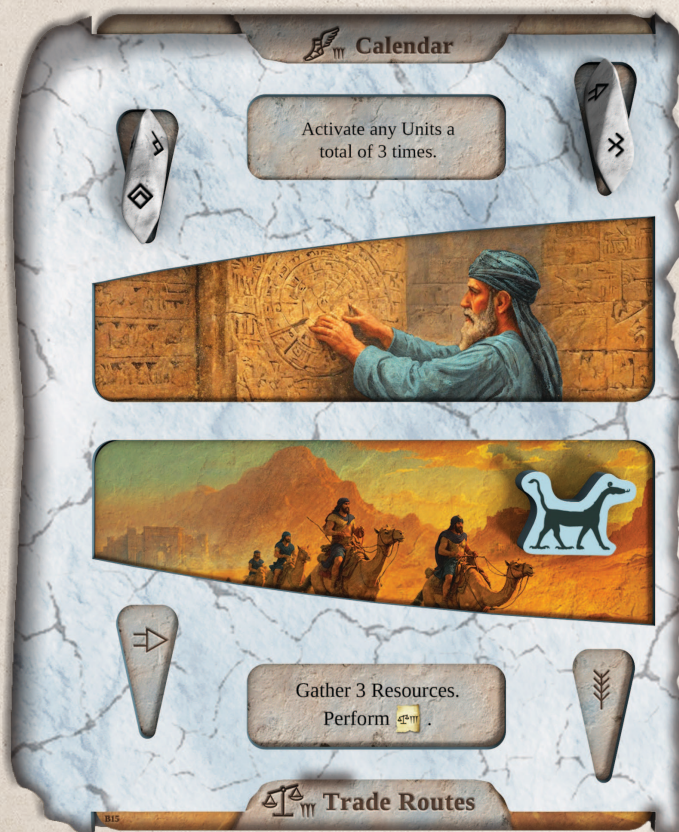


AKCJE

CZYM SĄ AKCJE W GRZE „MESOPOTAMIA”

„Mesopotamia” to gra o wybieraniu akcji, co oznacza, że w swojej Turze wybierasz jedną lub więcej akcji do wykonania. W każdej Turze masz gwarantowaną przynajmniej jedną akcję. Wystarczy umieścić drewniany znacznik Wyboru Akcji na Akcji, którą chcesz aktywować.

Co więcej, twoje kości Dingir – co z grubsza można przetłumaczyć z pisma klinowego na „boskie kości” – pozwalają wykonywać dodatkowe akcje z wykorzystaniem mechaniki rozmieszczania kości.



Wykonywanie akcji



W tym przykładzie Imperium Babilońskie aktywuje akcję Szlaków handlowych poprzez umieszczenie drewnianego znacznika Wyboru Akcji na odpowiednim polu akcji. Wykorzystuje również dwie kości Dingir, żeby dopasować ikony widniejące na akcji Eksploracji, co pozwoli mu wykonać drugą akcję w swojej Turze.

Zasady akcji







- W swojej Turze każdy gracz może wykonać dowolną liczbę różnych akcji, w zależności od dostępnych zasobów i warunków.
- Tej samej akcji nie można wykonać więcej niż jeden raz w danej Turze. Nie możesz wykonać dwóch akcji Badania, nawet jeśli w pierwszej akcji ulepszysz akcję Badania do kolejnej.
- Gracze mogą wykonać jedną akcję, by zyskać zasoby, a następnie natychmiast użyć tych zasobów do wykonania innej akcji w tej samej Turze.
- Dopuszczalne jest ulepszenie Technologii w ramach jednej akcji, a następnie użycie nowej akcji jako drugiej w tej samej Turze.

Rodzaje akcji

Dla wszystkich graczy dostępnych jest sześć rodzajów akcji. Inspiracją dla tych akcji były starożytne mezopotamskie technologie i są one dostępne dla wszystkich Imperiów od początku rozgrywki.


Przykładowo, jeśli chcesz przesunąć Jednostki po mapie, użyj akcji Eksploracji . Akcję Eksploracji  poziomu 1 reprezentuje starożytna Technologia Tworzenia map, którą wszystkie Imperia znają na początku gry. Oznacza to, że każde Imperium może użyć tej akcji do przesuwania Jednostek.


Sześć dostępnych rodzajów akcji to:

- Eksploracja  – Porusz swoje jednostki po mapie.
- Budowa  – Wznos budynki, konstrukcje i inne ulepszenia.
- Badanie  – Odkrywaj zaawansowane Technologie, żeby ulepszać swoje akcje.
- Zbieranie i handel  – Gromadź zasoby z mapy i handluj nimi.
- Wojsko  – Rekrutuj Jednostki wojskowe i wzmacniaj swoją armię.
- Wzrost  – Zwiększaj swoją Populację.



AKCJE

Każda akcja jest powiązana z czterema poziomami Technologii. Wyższe poziomy Technologii wzmacniają efekty akcji. Przykładowo, akcja Eksploracji  poziomu 1 (Tworzenie map) pozwala ci aktywować jedną Jednostkę. Po ulepszeniu jej do poziomu 2 (Astronomia), możesz aktywować dowolne Jednostki dwa razy.

Jako że każde Imperium jest wyjątkowe, ich Technologie oraz sposób ich wykorzystania mogą się różnić. Przykładowo, Sumerowie znani są ze swoich badaczy i lepiej niż inne Imperia radzą sobie z ulepszeniem Technologii podczas wykonywania akcji Badania .

Startowe Technologie również odzwierciedlają tę unikatowość. Niektóre Imperia zaczynają grę z akcjami na poziomie 2.

Kości Dingir

W starożytnej Mezopotamii religia odgrywała znaczącą rolę. W grze odzwierciedlają to kości Dingir, które można zyskiwać poprzez budowę Zigguratu.

- Grę rozpoczynasz z bazowym poziomem Zigguratu umieszczonym na planszy.
- Pozostałe sześć części Zigguratu można zbudować na nim.
- Za każdy wzniesiony poziom Zigguratu otrzymasz 1 kość Dingir, a maksymalnie możesz mieć ich 6.
 - Kiedy zbudujesz pierwszy poziom Zigguratu, wybierz kość Dingir w dowolnym kolorze i weź ją.
 - Kiedy zbudujesz drugi lub trzeci poziom, wybierz kość Dingir w kolorze, którego jeszcze nie masz.
 - Kiedy zbudujesz czwarty poziom, wybierz kość Dingir w dowolnym kolorze.
 - Kiedy zbudujesz piąty poziom, wybierz kość Dingir w kolorze innym niż ten, który wybrano na czwartym poziomie.
 - Kiedy zbudujesz szósty poziom, musisz wybrać kość Dingir w kolorze innym niż te, które otrzymano na czwartym i piątym poziomie.
 - Po zbudowaniu wszystkich sześciu poziomów Zigguratu, będziesz mieć po dwie kości Dingir w każdym kolorze.
- Na ściankach kości Dingir widnieją symbole pisma klinowego.

Symbole te odpowiadają ikonom umieszczonym na kartach Akcji. Celem aktywowania akcji z użyciem kości Dingir:

1. Znajdź ikonę na karcie Akcji, której chcesz użyć.
2. Umieść kość Dingir wskazującą odpowiadającą jej ikonę w strefie Dingir na karcie Akcji.
3. Możesz teraz aktywować tę akcję.


Technologie i złożoność ikon

- Technologie poziomu 1 wymagają tylko jednej kości do aktywacji.
- Technologie na wyższych poziomach wymagają dwóch ikon, a do tego coraz rzadszych.
- Odzwierciedla to równowagę między mocą akcji a trudnością jej aktywacji. Technologie wyższego poziomu są potężniejsze, ale trudniejsze do aktywowania.


PODPOWIEDŹ

Aby przyspieszyć rozgrywkę i umożliwić planowanie do przodu, zalecamy rzucanie kośćmi Dingir na koniec swojej Tury. Pozwoli ci to obmyślić strategię działania i zapewni większą płynność gry dla wszystkich graczy.

Ikona gwiazdy

Każda kość Dingir ma jedną ściankę z ikoną gwiazdy . Symbol ten to joker i może zastąpić dowolną ikonę przy aktywacji akcji.

Przerzucanie kości Dingir

- Możesz przerzucić dowolną liczbę kości Dingir, wydając 1 Tablicę .
- Możesz przerzucić kości maksymalnie trzy razy w Turze i jest to maksymalna dopuszczalna liczba przerzutów w jednej Turze. Musisz zaakceptować nowy wynik po przerzucie albo użyć kolejnej Tablicy, by rzucić ponownie.


Tryb Nielosowy

W grze „Mesopotamia” wszystkie akcje są ważne. Nawet jeśli kości Dingir nie pozwalają wykonać określonej akcji, pozostałe akcje wciąż będą przydatne. Wydawanie Tablic celem przerzucania kości Dingir również pozwala zmniejszyć wpływ szczęścia na rozgrywkę.

Jeśli jednak wolisz rozgrywkę bez losowości, możesz zastosować następujące zasady: Nie rzucaj kośćmi Dingir. Zamiast tego wszyscy gracze mogą ustawić swoje kości na dowolny wynik za wyjątkiem ikony gwiazdy. Następnie możesz umieścić je na swoich kartach Akcji, by normalnie otrzymać dodatkowe akcje.

AKCJE


AKCJA EKSPLORACJI

Gdy gracz wybierze akcję Eksploracji , może aktywować Jednostki na całej mapie. Każda aktywowana Jednostka może poruszyć się tyle razy, ile wynosi jej Szybkość.

Jednostka	Ikona	Szybkość
Włócznik		1
Łucznik		1
Jeździec		2
Rydwan		2
Statek		3

Mapa podzielona jest na wyraźne obszary oddzielone białymi granicami. Jednostka porusza się ze swojego bieżącego obszaru do obszaru sąsiadującego. Przykładowo, Jednostka o Szybkości 2 może poruszyć się na sąsiadujący obszar, a następnie uczynić to ponownie.

Technologie akcji Eksploracji

Akcję Eksploracji  można ulepszyć z wykorzystaniem następujących poziomów Technologii:

poziom	Technologia
1	Tworzenie map
2	Astronomia
3	Kalendarz
4	Żeglarstwo

Definicja akcji Eksploracji







„Aktywuj dowolne Jednostki łącznie 2 razy”.

Pozwala to graczowi:

- Aktywować dwie różne Jednostki po jednym razie albo
- Aktywować tę samą Jednostkę dwukrotnie

Przykłady


- Włócznik  aktywowany dwukrotnie może się poruszyć 2 razy (1 Szybkości x 2 aktywacje)
- Jeździec  aktywowany dwukrotnie może się poruszyć 4 razy (2 Szybkości x 2 aktywacje)
- Włócznik  i Jeździec  mogą zostać aktywowani jednocześnie i poruszyć się odpowiednio 1 raz i 2 razy



AKCJE



Do czego służy Eksploracja?

Eksploracja to kluczowa akcja umożliwiająca graczom:

- **Zabezpieczanie zasobów:** Porusz Jednostki na obszary zawierające zasoby, by zebrać je później przy użyciu akcji Zbierania .
- **Rozpoczynanie Walki:** Wejźdź na obszar kontrolowany przez wroga, by rozpocząć walkę na koniec Rundy i potencjalnie podbić dane terytorium. Gdy Jednostka wejdzie na obszar z wrogimi Jednostkami, jej ruch może zostać przerwany. W takich wypadkach Jednostka nie może kontynuować ruchu podczas tej aktywacji. Więcej na temat Przygwożdżenia wrogich Jednostek na stronie 18.
- **Odkrywanie Wydarzeń:** Jeśli Jednostka zakończy swój ruch na obszarze z nieodkrytym Wydarzeniem, należy natychmiast odkryć i rozpatrywać to Wydarzenie. Więcej na temat Wydarzeń na stronie 38.



Kontrolowanie obszaru

Gracz kontroluje obszar, jeśli ma na tym obszarze Ziggurat , Jednostkę lub Osadę . Nie można utracić kontroli nad Obszarem Startowym.

Jeśli dowolny gracz poruszy swoje Jednostki na obszar kontrolowany przez Jednostki innego gracza, dochodzi do walki. Żaden z graczy nie kontroluje danego obszaru do czasu rozstrzygnięcia walki. Walka zakończy się, gdy jeden z graczy ucieknie albo straci swoje Jednostki.



Gracz, którego Jednostki pozostaną na danym obszarze, kontroluje ten obszar.


PODPOWIEDŹ

Istnieje ograniczona liczba Wydarzeń. Równie łatwo stracić punkty na torze Wydarzeń, co je zyskać.

STATKI


Rozmieszczanie Statków


Statków  nie umieszcza się na obszarach. Zamiast tego rozmieszcza się je na odcinkach rzecznych reprezentowanych przez białe granice oddzielające sąsiadujące obszary. Na potrzeby zasad gry uznaje się, że Statek  zajmuje oba obszary oddzielone odcinkiem rzeki.

Oznacza to, że Statek  może:

- Zbierać zasoby z obu sąsiadujących obszarów.
- Brać udział w walce toczony na obu sąsiadujących obszarach.

Ruch Statku

Statki  poruszają się po rzece, przemieszczając się z jednego odcinka rzeki (białej granicy) na kolejny. Rzeka podzielona jest na odcinki przez węzły, czyli punkty przecięcia białych linii (z reguły są to miejsca, w których spotykają się pionowe i poziome granice).

Uznaje się, że Statek  poruszył się, jeśli minął węzeł łączący jeden odcinek rzeki z innym, jak pokazano na poniższym przykładzie.



Tylko 1 Statek może przebywać na danym odcinku rzeki. Gracz nie może umieścić drugiego Statku na odcinku rzeki, gdzie znajduje się już jeden z jego Statków. Jeśli ruch Statku sprawi, że dwa Statki różnych Imperiów znajdą się na tym samym odcinku rzeki na koniec Rundy, oba zostaną zniszczone na początku Fazy Walki. Więcej informacji o walkach Statków znajdziesz na stronie 34.

PRYGWOŹDZENIE

Przygwożdżenie wrogiej Jednostki

Gdy Jednostka poruszy się na obszar zajęty przez wrogą Jednostkę, z reguły musi się zatrzymać. Jeśli na koniec Rundy wrogie sobie Jednostki zajmują ten sam obszar, dochodzi do walki.

Zasada Przygwożdżania

Zanim dojdzie do walki, zasada Przygwożdżania określa, czy Jednostki mogą kontynuować ruch po wejściu na obszar zajęty przez wroga.

Przygwożdżenie działa następująco:

- Jeśli Jednostka wejdzie na obszar z wrogimi Jednostkami, musi natychmiast przerwać swój ruch. obrońcy na tym obszarze również zostają przygwożdżeni.
- **Wyjątek:** Jeśli liczba przyjaznych Jednostek obecnych na danym obszarze jest równa bądź większa niż liczba wrogich Jednostek wszystkich wrogich imperiów, wchodząca na ten obszar Jednostka nie jest przygwożdżona i może ruszać się dalej.

Przykład: Przygwożdżenie w akcji



Dwie Sumeryjskie Jednostki poruszają się na sąsiadujący obszar, żeby zaatakować trzy Babilońskie Jednostki.

- Sumeryjski Jeździec 🐎 z Szybkością 2 wkracza na dany obszar. Jako że Sumerowie są w mniejszości (2 kontra 3), Jeździec 🐎 zostaje przygwożdżony i nie może wykonać drugiego ruchu.

Na późniejszym etapie Rundy Babiloński gracz aktywuje swojego Jeźdźca 🐎 i Łucznika 🏹:


- Babiloński gracz wybiera, którą Jednostkę poruszy jako pierwszą. Pierwsza Jednostka może się poruszać dowolnie, gdyż nie jest jeszcze przygwożdżona.
- Dwie Jednostki Sumeryjskie mogą przygwoździć maksymalnie dwie Jednostki Babilońskie. Zatem trzecia Jednostka Babilońska nie jest przygwożdżona i może się poruszyć dowolnie.
- W tym przykładzie Babiloński Jeździec 🐎 opuszcza dany obszar. Jeśli gracz następnie spróbuje poruszyć Łucznika 🏹, będzie to niemożliwe. Wynika to z faktu, że pozostałe Jednostki Babilońskie są teraz przygwożdżone przez dwie Jednostki Sumeryjskie.

PODPOWIEDŹ

Przygwoźdź swoich wrogów, zanim oni przygwożdżą ciebie. Mądrze wybieraj swoje bitwy.

AKCJE

AKCJA BUDOWY

Wykonanie akcji Budowy  pozwala graczowi tworzyć dostępne Budowle i Jednostki, przy założeniu, że posiada odpowiednią ilość zasobów, które są zużywane w wyniku tej akcji.



Na początku gry wszyscy gracze dysponują Technologią Murarstwo. Pozwala ona budować:










- Mury 
- Poziomy Zigguratów 

W miarę rozwijania Technologii Budowy, gracze będą zwiększać swoją wiedzę od Murarstwa aż do odkrycia Architektury. Każdy nowy poziom odblokowuje dodatkowe możliwości budowy, poszerzając możliwości strategiczne.

poziom	Technologia	Nazwa	Ikona	Zasób
1	Murarstwo	Mury		
1	Murarstwo	Ziggurat		
2	Stolarka	Taran		
2	Stolarka	Statek		
3	Urbanizacja	Osada		
4	Architektura	Wiszące Ogrody		

Zasady Budowania

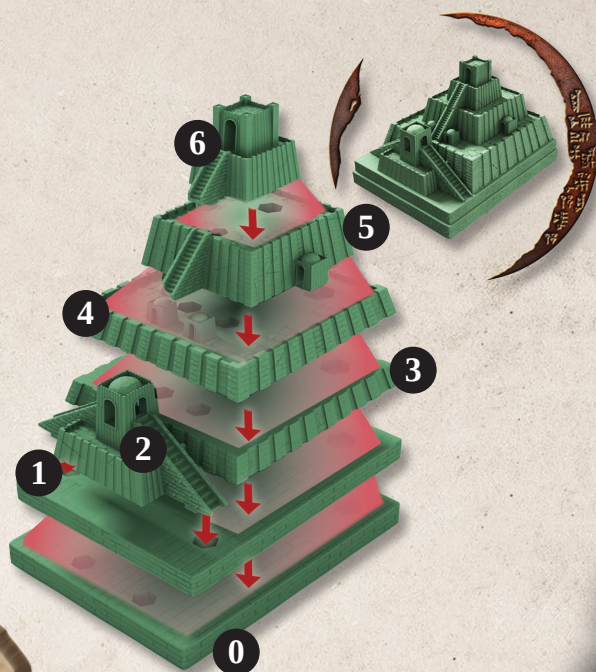
Każdy element budowlany ma określone zasady rozmieszczania:

- **Mury**  i **Osady** : Mogą być wznoszone na dowolnym obszarze, gdzie masz przynajmniej jedną Jednostkę. Nie można ich budować na Obszarze Startowym.
- **Taran** : Można go zbudować na Obszarze Startowym albo w dowolnej kontrolowanej Osadzie.
- **Statek** : Można go zbudować na dowolnym odcinku rzeki sąsiadującym z Obszarem Startowym albo obszarem z kontrolowaną Osadą .
- **Ziggurat** : Można go zbudować wyłącznie na Obszarze Startowym swojego Imperium. Ziggurat  składa się z 6 poziomów, które buduje się od podstawy wwyż. Za każdym razem, gdy zbudujesz nowy poziom, możesz otrzymać dodatkową kość Dingir w dowolnym kolorze, którego jeszcze nie masz. Jeśli masz już kości we wszystkich trzech kolorach, możesz wybrać dowolny kolor. Gracze nie mogą wybudować poziomu Zigguratu , który przekracza ich obecny poziom na torze Populacji. Wszyscy gracze zaczynają grę z Populacją na poziomie 1. Aby wybudować drugi poziom, gracz musi najpierw rozwinąć swoją Populację do poziomu 2. To ograniczenie ma zastosowanie również dla każdego kolejnego poziomu Zigguratu .


Premie Technologii Budowy



Niektóre Imperia dysponują zaawansowanymi możliwościami budowy. Jeśli karta Technologii Imperium ma zapis „Zbuduj 2”, dany gracz może:


- Zbudować dwa różne elementy albo
- Zbudować ten sam element dwukrotnie



BUDOWA WISZĄCYCH OGRODÓW


Prawdziwe umiejscowienie, a nawet istnienie Wiszących Ogrodów  pozostaje jedną z największych tajemnic przeszłości. Przez długi czas sądzono, że był to jeden z cudów babilońskich, jednak współcześni badacze poddają to w wątpliwość. Wielu sugeruje, że Ogrody nie były własnością żadnego z wielkich imperiów starożytnego świata. Zamiast tego wzniesiono je w neutralnym albo mało znanym regionie, a ich prawdziwa lokalizacja zaginęła w pomroce dziejów.

W grze „Mesopotamia” Wiszące Ogrody  są unikalnym Cudem, który kolektywnie budują wszystkie Imperia. Wszyscy gracze mogą przyczynić się do ich rozwoju, a darczyńcy otrzymają sowitą nagrodę w postaci Punktów Zwycięstwa (PZ) .


Wiszące Ogrody  składają się z pięciu części. Każda część może zostać wybudowana przez dowolnego gracza.




Budowa Wiszących Ogrodów




Wiszące Ogrody  składają się z pięciu unikalnych żetonów ułożonych w tajnej sekwencji. Na początku gry odkryty jest tylko najniższy żeton. Gdy gracze wybudują jedną część, odkryty zostanie kolejny żeton, na którym widnieją wymagania dla kolejnego etapu.

Budowa części


Gdy gracz buduje część Wiszących Ogrodów :

- Musi zużyć wymaganą liczbę zasobów wskazanych na odkrytym żetonie.
- Otrzymuje żeton i zachowuje go jako przypomnienie o Punktach Zwycięstwa , które zdobędzie na koniec gry.


Niektóre żetony mogą zawierać dodatkowe wymagania, takie jak:

- Minimalny poziom Populacji 
- Minimalny poziom Wydarzeń 
- Określoną liczbę Osad 

(Uwaga: Te warunki należy spełnić, jednak nie są one używane.)

Żaden gracz nie może przyczynić się do rozbudowy Wiszących Ogrodów , dopóki nie odkryje Technologii **Architektura**.

Warunki zakończenia gry

Gdy gracze wybudują wszystkie pięć części Wiszących Ogrodów , a bieżąca Runda dobiegnie końca (umożliwiając wszystkim dokończenie swoich Tur), gra natychmiast się kończy.

PODPOWIEDŹ

Nigdy nie kończ gry, chyba że masz pewność, że zwycięstwo będzie twoje.

AKCJE

AKCJA BADANIA

Gdy gracz wybierze akcję Badania, może wykonać dwie kluczowe czynności:

- Przerobić Glinę na Tablice
- Ulepszyć Technologię na swojej planszy gracza

Możesz wykonać jedną z tych czynności lub obie. Jeśli skorzystasz z obu efektów, należy je wykonać w sekwencji, jeden po drugim, bez żadnych dodatkowych akcji pomiędzy.

Akcję Badania można ulepszyć z wykorzystaniem następujących poziomów Technologii:

poziom	Technologia
1	Pismo klinowe
2	Matematyka
3	Literatura
4	Kodeksy prawne



Przerabianie Gliny na Tablice

Glina to bazowy zasób, który można pozyskać na mapie, z kolei Tablice to zasób specjalny, którego nie można zebrać. Podstawowym sposobem pozyskiwania Tablic jest przerabianie podczas akcji Badania. Przykładowo, podczas gdy wczesne Pismo klinowe pozwala przerobić 2 jednostki Gliny na 1 Tablicę, możesz ulepszyć Technologię do Kodeksów prawnych, by przerabiać 2 jednostki Gliny na 4 Tablice.

Tablice to najcenniejszy zasób, gdyż pozwala on dokonywać Odkryć, jak również przetrzącać kości Dingir.

Dokonywanie Odkryć

Odkrycia reprezentują Technologiczne przełomy. Aby dokonać Odkrycia, musisz:

- Wybrać Technologię na swojej planszy gracza.
- Usunąć ją z jej strefy.
- Zastąpić ją kolejnym poziomem tego samego rodzaju Technologii.
- Wydać 1 Tablicę za każdą ulepszoną Technologię.

Przykład: Jeśli ulepszasz Matematykę (poziom 2), musisz zastąpić ją Literaturą (poziom 3).

Zasady Odkryć

- Możesz ulepszyć Technologię na swojej planszy, w tym również tę, której obecnie używasz do dokonania Odkrycia.
- Możesz też najpierw ulepszyć Technologię, by następnie aktywować jej nową wersję na późniejszych etapach tej samej Tury, zakładając, że masz wymagane kości Dingir albo dostępny znacznik Wyboru Akcji.
- Możesz odkryć Technologię (np. poziom 2 Budowania), a następnie natychmiast odkryć jej kolejny poziom (tj. poziom 3 Budowania).

Przykład:


Aktywujesz Literaturę (poziom 3), wykorzystując znacznik Wyboru Akcji. Literatura pozwala ci dokonać maksymalnie dwóch Odkryć.


- Masz tylko 1 Tablicę, zatem postanawiasz dokonać jednego Odkrycia.
- Ulepszasz Literaturę do Kodeksów prawnych (poziom 4), mimo iż obecnie używasz akcji Literatury.



AKCJE


AKCJA ZBIERANIA I HANDLU

Gdy gracz wybierze akcję Zbierania i handlu , może wykonać dwie kluczowe czynności:

- Zebrać zasoby z mapy.
- Wykonać akcję Handlu .



Możesz wykonać jedną z tych czynności lub obie. Jeśli skorzystasz z obu efektów, należy je wykonać w sekwencji, jeden po drugim, bez żadnych dodatkowych akcji pomiędzy.

Akcję Zbierania i handlu  można ulepszyć z wykorzystaniem następujących poziomów Technologii:

poziom	Technologia
1	Zbieractwo
2	Wagi i miary
3	Szlaki handlowe
4	Waluta


PODPOWIEDŹ

Zasoby istnieją po to, by ich używać.

Nie kolekcjonuj ich.

Zamiast tego wydawaj je w strategiczny sposób.





AKCJA ZBIERANIA



Akcja Zbierania  pozwala zebrać zasoby z mapy zgodnie z instrukcjami zawartymi na obecnej karcie Technologii Zbierania.

Przykładowo, jeśli twoja Technologia pozwala „Zebrać 1 zasób”, możesz wybrać jeden zasób do zebrania i jedno dostępne źródło, z którego chcesz go pozyskać.

Dostępne zasoby









Istnieją cztery podstawowe zasoby, które można zebrać z mapy:

- Kamień 
- Drewno 
- Gлина 
- Pożywienie 

Zasoby specjalne, takie jak Tablice  i Kostki , nie mogą zostać zebrane z mapy. Należy je pozyskać z wykorzystaniem innych akcji lub efektów.

Dostępne źródła zasobów

Istnieją cztery sposoby na zbieranie zasobów:

- 1. Obszar Startowy:**
 - Możesz wybrać swój Obszar Startowy, który zapewni ci jeden wybrany zasób (Kamień , Drewno , Glinę  albo Pożywienie .
- 2. Osady :**
 - Jeśli Osadę  zbudowano na obszarze z nadrukowaną ikoną zasobu, możesz zebrać ten zasób z Osady .
- 3. Jednostki:**
 - Jednostka zajmująca obszar z nadrukowaną ikoną zasobu, może zebrać ten zasób.
 - Nie ma znaczenia, czy na tym samym obszarze są obecne wrogie Jednostki.
 - Statek  może zebrać zasób z dowolnego z dwóch obszarów przylegających do danego odcinka rzeki.
- 4. Sekcja Handlu:**
 - Możesz pozyskać zasoby z żetonu handlu, jak opisano na stronie 24.

Ograniczenia Zbierania

- Każdy Obszar Startowy, Osada 🏠, Jednostka i każdy Statek 🚤 mogą zostać wybrane tylko raz na akcję Zbierania 📁.
- Nie możesz wybrać tej samej Jednostki albo tego samego Statku 🚤 kilkakrotnie, żeby zebrać ten sam zasób.
- Jeśli jednak kilka Jednostek zajmuje ten sam obszar, każdą z nich można wybrać do zebrania zasobu z tego obszaru.



Zielony gracz (Elamici) aktywuje Technologię pozwalającą mu: „Zebrać 3 zasoby”.

Przykładowe cztery sposoby na zbieranie zasobów:

1. **Obszar Startowy (dowolny zasób):** Gracz Elamicki wybiera swój Obszar Startowy, który pozwala zebrać jeden z czterech podstawowych zasobów: Kamień 🪨, Drewno 🌲, Glinę 🏺 albo Pożywienie 🍲.
2. **Osada 🏠:** Elamicka Osada 🏠 znajduje się na obszarze z ikoną Drewna 🌲. Z tego obszaru gracz może zebrać wyłącznie Drewno 🌲.
3. **Jednostki:** Wszystkie jednostki, poza Statkami 🚤 mogą zbierać zasoby wyłącznie z lokacji, w których przebywają. Przykładowo, Elamicki Włócznik 🏹 przebywa na obszarze z ikoną Drewna 🌲, więc może zebrać Drewno 🌲.

Statki mogą zbierać zasoby z obu obszarów, z którymi sąsiadują. Przykładowo, Elamicki Statek 🚤 stacjonuje na odcinku rzeki, który sąsiaduje z obszarem produkującym Drewno 🌲 i obszarem produkującym Pożywienie 🍲. Gracz może wybrać dowolny z tych zasobów.

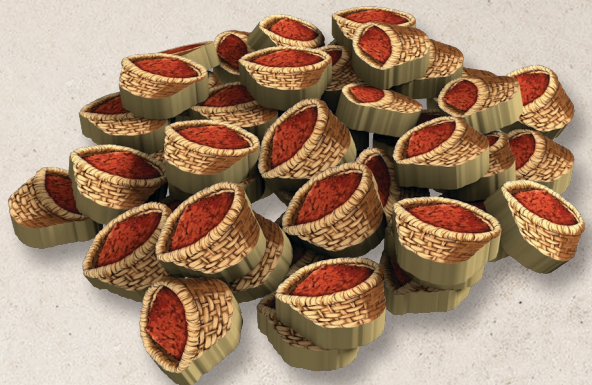
3. Sekcja Handlu:

Górna część planszy to obszar Handlu. Podzielono go na cztery sekcje reprezentujące możliwe poziomy Handlu. Możesz zyskać dostęp do dowolnej z tych sekcji, zakładając, że używasz Technologii z dostępem do odpowiedniego poziomu. Przykładowo, musisz użyć Technologii Waluty (poziom 4), by zyskać dostęp do najdalej wysuniętej na prawo sekcji Handlu.





Sekcja Handlu ma strefy na żetony Handlu. W zależności od ich rozkładu niektóre strefy mogą być zajęte, a inne nie. Niektóre strefy mają poniżej ikonę Statku 🚤. Oznacza to, że dostęp do danego żetonu Handlu wymaga posiadania przynajmniej jednego Statku 🚤 na planszy.

Nad każdym żetonem Handlu znajduje się strefa, w której dowolny gracz może umieścić swoją Amforę. Umieszczenie Amfory nad żetonem Handlu oznacza, że gracz, który umieścił Amforę był pierwszym graczem, który dokonał danej wymiany handlowej, i wskazany żeton zostaje przez niego zajęty, jak opisano na stronie 24.





AKCJE

AKCJA HANDLU

Gdy gracz wybierze akcję Handlu , może wykonać działanie względem jednego z dostępnych żetonów Handlu. Każdy żeton Handlu przedstawia unikatową możliwość wymiany i może zapewnić zasoby oraz Punkty Zwycięstwa .

Dostęp do żetonu Handlu

Aby użyć żetonu Handlu, należy spełnić następujące warunki:

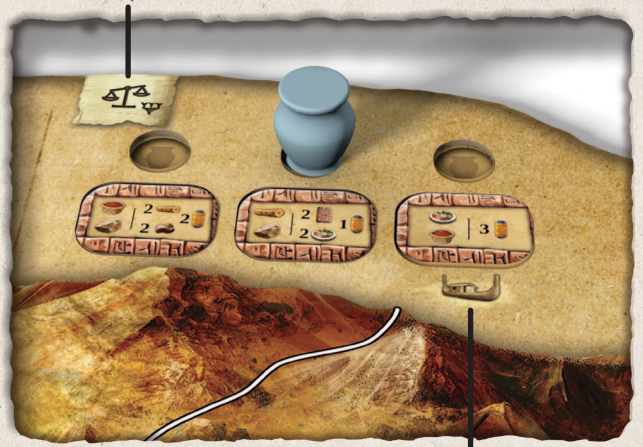
- **Wymagany poziom Handlu:** Musisz używać Technologii o poziomie Handlu równym lub wyższym od sekcji Handlu, w której znajduje się żeton.
- **Wymagany Statek:** Jeśli pod żetonem Handlu widnieje ikona Statku , musisz mieć przynajmniej jeden wybudowany Statek  na planszy.



PODPOWIEDŹ

Umieść swoją Amforę jak najwcześniej, by zapewnić sobie stały przychód pasywny od swoich rywali.



Wymagany poziom handlu



Wymagany Statek


Używanie żetonu Handlu


Istnieją dwa możliwe scenariusze interakcji z żetonem Handlu:

1. **Żeton nie został zajęty albo został zajęty przez siebie**
 - Jeśli na żetonie nie leży Amfora albo znajdująca się tu Amfora należy do ciebie:
 - ♦ Umieść jedną swoją Amforę na żetonie (chyba że już tam jest).
 - ♦ Zużyj zasoby pokazane po lewej stronie żetonu.
 - ♦ Zyskaj zasoby pokazane po prawej stronie żetonu.
 - ♦ Jeśli żeton przedstawia Punkty Zwycięstwa , otrzymasz je na koniec gry.
2. **Żeton został zajęty przez innego gracza**
 - Jeśli żeton ma już na sobie Amforę należącą do innego gracza:
 - ♦ Nie zużywasz zasobów pokazanych po lewej stronie żetonu.
 - ♦ Zamiast tego przekazujesz te zasoby właścicielowi Amfory.
 - ♦ Wciąż jednak otrzymujesz z ogólnej puli zasoby pokazane po prawej stronie.
 - ♦ Z tej wymiany handlowej nie otrzymasz jednak żadnych Punktów Zwycięstwa .

AKCJE


AKCJA WOJSKA


Gdy gracz wybierze akcję Wojska , może wykonać dwie kluczowe czynności:

- Otrzymać Kostkę 
- Stworzyć Jednostkę









Możesz wykonać jedną z tych czynności lub obie. Jeśli skorzystasz z obu efektów, należy je wykonać w sekwencji, jeden po drugim, bez żadnych dodatkowych akcji pomiędzy.

Akcję Wojska  można ulepszyć z wykorzystaniem następujących poziomów Technologii:


poziom	Technologia	Jednostka	Ikona	Liczba
1	Wytapianie brązu	Włócznik		3
2	Łucznictwo	Łucznik		3
3	Hodowla zwierząt	Jeździec		2
4	Koło rydwanu	Rydwan		2

Otrzymywanie Kostki

Kiedy wykonasz akcję Wojska  zapewniającą Kostki , otrzymujesz ich tyle, ile wskazano na karcie Technologii. Kostki  reprezentują siłę militarną twojego Imperium. Używa się ich do licytacji podczas walki, co wpływa na twoje zdolności pokonywania przeciwników i obrony własnych terytoriów.


- Technologie Wojskowe wyższych poziomów zapewniają dodatkowe Kostki 
- Kostek  nie można pozyskać na mapie i można je zdobyć wyłącznie poprzez akcję Wojska  albo handel.

Strategiczne przypomnienie:




Zawsze należy mieć zapas Kostek . Walki są częste, a osłabione armie zachęcają innych do agresywnych działań. Jeśli przeciwnicy poczują, że brakuje ci tego zasobu, mogą wykorzystać sposobność do ataku.


Tworzenie Jednostek

Aby stworzyć Jednostkę, wykonaj następujące kroki:

- **Zapłać Koszt:** Najpierw musisz zużyć 1 Drewna , by stworzyć dowolną Jednostkę.
- **Wybierz rodzaj Jednostki:** Wybierz Jednostkę dostępną na twoim bieżącym albo dowolnym niższym poziomie Technologii Wojskowej.
- **Utworzona Jednostka** zostaje umieszczona na twoim obszarze startowym lub na obszarze z twoją osadą.

Przykład:

Jeśli używasz Hodowli zwierząt (poziom 3), możesz stworzyć Jeźdźca  (poziom 3) albo dowolną Jednostkę z niższych poziomów, taką jak Włócznik  (poziom 1) czy Łucznik  (poziom 2).


Nie możesz stworzyć Rydwanu  (poziom 4), dopóki nie odblokujesz odpowiedniej Technologii.

Szczegółowe opisy poszczególnych Jednostek i ich zdolności bojowych znajdziesz w rozdziale poświęconym Walce na stronie 27.








AKCJE


AKCJA WZROSTU

Akcja Wzrostu  pozwala zwiększyć Populację twojego Imperium.

Aby zwiększyć swoją Populację, musisz:

- **Zużyć Pożywienie** : Wydadz liczbę żetonów Pożywienia  widniejącą na bieżącej karcie Technologii Wzrostu.
- **Zwiększyć Populację** : Po zapłaceniu wskazanej ilości Pożywienia  twoja Populacja  wzrośnie o jeden poziom.



Technologie Wzrostu wyższego poziomu zmniejszają ilość wymaganego Pożywienia , zapewniając szybszy wzrost w miarę rozwoju cywilizacji.


poziom	Technologia
1	Rolnictwo
2	Irygacja
3	Garncarstwo
4	Warzelnictwo




KOLEJNOŚĆ WALK I PORZĄDEK ICH ROZPATRYWANIA

Kolejność Walk

Na koniec każdej Rundy, po tym jak wszyscy gracze zakończą swoje Tury, dochodzi do walk na wszystkich obszarach, na których przebywają Jednostki dwóch lub większej liczby Imperiów.



Do walki może dojść na wielu obszarach jednocześnie. Kolejność, w jakiej rozpatrywane będą te walki, może mieć znaczenie strategiczne, a decyduje o niej tor Wydarzeń .

Porządek Rozpatrywania Walk

- Gracz, którego Imperium zajmuje najwyższą pozycję na torze Wydarzeń , wybiera kolejność, w której walki są rozpatrywane.
- Gracz może wybrać dowolną sekwencję walk, niezależnie od tego, które Imperia biorą udział w każdym konflikcie.
- Nawet jeśli gracze zmieniają się pozycjami na torze Wydarzeń w wyniku walki z Neutralnymi Plemionami, co doprowadzi do odkrycia Wydarzenia, walki wciąż będą rozgrywane w kolejności określonej, zanim doszło do jakichkolwiek starć.
- Jeśli walka zakończy się remisem, należy wyłonić zwycięzcę poprzez sprawdzenie, który z remisujących graczy zajmuje wyższą pozycję na torze Wydarzeń w chwili rozpatrywania walki.

Przykład: Strategiczna Kolejność Walk

Przypuśćmy, że dochodzi do walk na dwóch obszarach mapy i w obu biorą udział Elamici.

- W jednej z tych potyczek stroną są Akadowie, którzy obecnie zajmują najwyższą pozycję na torze Wydarzeń .
- Jako wiodące Imperium Akadowie wybierają kolejność rozpatrywania walk.
- Mogą zatem zdecydować, że Elamici w pierwszej kolejności rozpatrzą swoją inną potyczkę i potencjalnie wydadzą część Kostek , zanim dojdzie do starcia z Akadami.
- Dzięki temu Akadowie stawia czoła osłabionym Elamitom w drugiej walce, zyskując przewagę taktyczną.

WALKA

Parowanie Walk w starciach wielu Imperiów

Na obszarach, gdzie obecnie znajdują się Jednostki więcej niż dwóch Imperiów, należy rozpatrzyć kilka bitew w sekwencji, do momentu aż na danym obszarze pozostanie tylko jedno Imperium.

- Imperium zajmujące najwyższą pozycję na torze Wydarzeń określa nie tylko kolejność walk na mapie, ale także decyduje, które dwa Imperia zmierzą się ze sobą jako pierwsze w konflikcie obejmującym kilka Imperiów.
- Po każdej bitwie przegrane Imperium usuwa się z danego obszaru.
- Proces ten należy kontynuować aż na danym obszarze pozostanie tylko jedno Imperium, które przejmie nad nim kontrolę.

JAK DZIAŁA WALKA

Walkę w grze „Mesopotamia” rozstrzyga się poprzez połączenie kart Walki, Licytacji i przydziału Siły. W przypadku remisu w dowolnej Fazie walki należy go rozstrzygnąć w odniesieniu do toru Wydarzeń . Imperium zajmujące najwyższą pozycję na torze Wydarzeń uznawane jest za zwycięzcę remisowej Fazy. Zasady te dotyczą wszystkich kroków rozpatrywania walki. Wyjaśnimy zasady walki szczegółowo na przykładzie.



Żałujemy, że 3 Babilońskie Jednostki atakują 2 Sumeryjskie Jednostki.

PODPOWIEDŹ

Nie wdawaj się w potyczki tylko dlatego, że możesz wygrać. Walcz tylko wtedy, gdy coś jest warte twojej wygranej.

KROK 1: DOBIERZ KARTY WALKI

Na początku walki każda uczestnicząca w niej Jednostka dobiera jedną kartę Walki odpowiadającą swojemu rodzajowi.

Przykładowo:

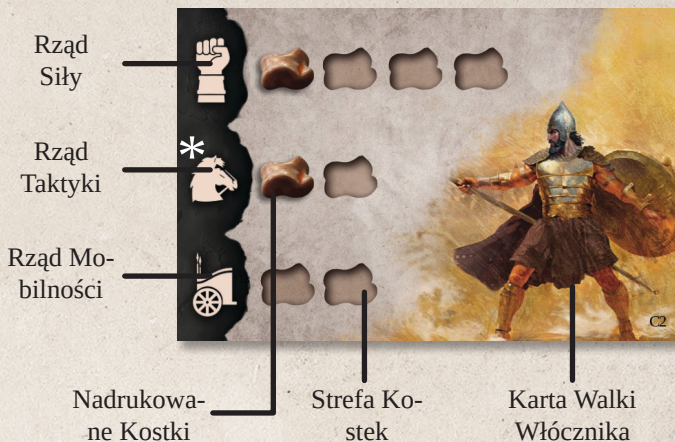
- Włócznik dobiera kartę Walki z talii Włócznika .
- Jeździec dobiera kartę Walki z talii Jeźdźca i tak dalej.

Umieść dobraną kartę odkrytą obok właściwej Jednostki albo ułóż je w widoczny sposób na stole tak, by ich pozycja odzwierciedlała wrogie siły.



Każda karta Walki może zawierać:


- Ilustrację przedstawiającą rodzaj Jednostki.
- Nadrukowane Kostki : Reprezentują one bazową wartość bojową albo przewagę taktyczną, jaką dana Jednostka zapewnia w walce.
- Puste strefy na Kostki : To strefy, w których gracze mogą umieścić dodatkowe Kostki w wyniku licytacji, by zwiększyć zdolności Jednostki.



*Rodzaj Jednostki, przeciwko której ta Jednostka ma przewagę

WALKA


KROK 2: LICYTUJ NA SZTANDARZE Z UR

Podczas Fazy licytacji w walce każdy gracz w tajemnicy wybiera dowolną liczbę dostępnych Kostek  od 0 do wszystkich. Wszyscy gracze mogą zapytać o łączną liczbę Kostek posiadanych przez każdego gracza przed rozpoczęciem licytacji.



Sztandar z Ur podzielono na trzy sekcje



Siła: Licytuj tutaj, żeby bezpośrednio wzmocnić swoje Jednostki. Im więcej Kostek  umieścisz na Siłę, tym potężniejsze będą twoje Jednostki w walce.



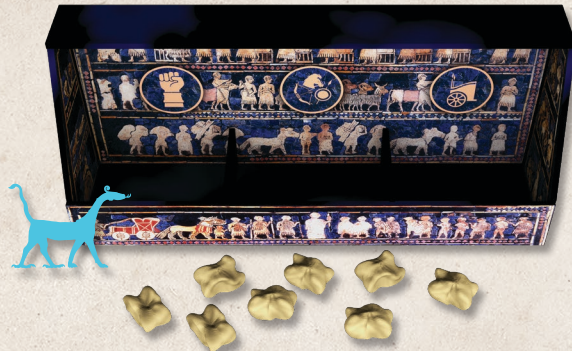
Taktyka: Licytuj tutaj, by wpłynąć na formacje bojowe i zyskać przewagę nad innymi rodzajami Jednostek. Przewaga taktyczna może odmienić losy bitwy, nawet jeśli Jednostki mają równą siłę.




Mobilność: Licytuj tutaj, żeby określić rezultat po walce: Dogoń i zniszcz uciekające Jednostki wroga, jeśli wygrasz, albo ucieknij i przetrwaj, jeśli przegrasz.




PODPOWIEDŹ

Podpuść przeciwnika, żeby przelicytował.
Poświęć jedną bitwę, by zwyciężyć w wojnie.




W naszym przykładzie Babilończycy mają 8 Kostek  którymi mogą licytować w walce.



Postanawiają zalicytować 5 Kostkami  w Siłę, 2 Kostkami  w Taktyce i 1 Kostką  w Mobilności.



Jednocześnie Sumerowie mogą licytować maksymalnie 6 Kostkami .



Decydują się postawić je w połowie na Siłę i w połowie na Taktykę.

WALKA

KROK 3: ROZPATRZ SIŁĘ

Gdy obaj gracze ujawnią swoje zakłady, w pierwszej kolejności rozpatruje się sekcję Siły Sztandaru z Ur.

Porównanie Siły

- Babilończycy postawili 5 Kostek
- Sumerowie postawili 3 Kostki

Babilończycy wygrywają test Siły.



Oblicz Margines Siły, odejmując najniższy zakład od najwyższego zakładu: $5 - 3 = 2$

Różnica wynosząca 2 to liczba dodatkowych Kostek które zwycięzca może przydzielić swoim Jednostkom. Zwróć Kostki przegranemu.

Przegraną gracz (Sumerowie) odzyskuje połowę swojego zakładu (zaokrąglając w dół): $3 : 2 = 1$

Sumerowie odzyskują 1 Kostkę którą mogą wykorzystać w kolejnych walkach.

Przydziel dodatkowe Kostki

Zwycięski gracz (Babilończycy) przydziela 2 dodatkowe Kostki swoim Jednostkom.



Przykład:

Babiloński gracz umieszcza 1 Kostkę na Włóczęgu i 1 Kostkę na Łuczniku , wykorzystując ich strefy Siły dostępne na kartach Walki.

KROK 4: ROZPATRZ TAKTYKĘ

Po rozpatrzeniu Siły, należy przejść do sekcji Taktyki na Sztandarze z Ur.

Taktyka przedstawia strategię na polu walki oraz przewagi wynikające z formacji. Zwycięstwo w teście Taktyki może zapewnić potężne premie albo pokrzyżować plany wroga.



Porównaj zakłady Taktyki:

- Babilończycy: 2 Kostki
- Sumerowie: 3 Kostki

Sumerowie wygrywają test Taktyki.

Zwycięzca może natychmiast zmienić kolejność wszystkich sojusznicznych i wrogich Jednostek podług swojego uznania. Przeciwstawne Jednostki będą się ze sobą ścierać.



Następnie oblicz Margines Taktyki:

- $3 - 2 = 1$

Sumerowie zyskują 1 Kostkę w Taktyce.



Zwróć Kostki przegranemu:

- Babilończycy odzyskują połowę swojego zakładu Taktyki (zaokrąglając w dół): $2 : 2 = 1$ Kostka zostaje zwrócona do ich puli.

WALKA







Remisy w Kostkach

Jeśli dwóch graczy obstawi taką samą liczbę Kostek w danej kategorii, obaj gracze tracą pełną pulę zakładu i przydzielają 0 Kostek swoim Jednostkom w danej kategorii.

Przewagi Jednostek




Niektóre Jednostki w naturalny sposób kontrują inne w oparciu o ich rolę na polu bitwy i taktykę. Stosunki te zostały odzwierciedlone w grze poprzez ikony Przewagi Taktycznej oraz Taktyczną Premię Szeregu na kartach Walki.

Trójkąt Przewag Jednostek







- Łucznicy  mają przewagę nad Włócznikami  (Mogą ich ostrzelać z dystansu, zanim Włócznicy się zbliżą).
- Jeźdźcy  mają przewagę nad Łucznikami  (Mogą zaszarżować na nich i utrudnić im ostrzał).
- Włócznicy  mają przewagę nad Jeźdźcami  (Mogą przygotować włócznie przeciwko szarzy kawalerii).
- Rydwany mają przewagę nad wszystkimi trzema pozostałymi Jednostkami.

Układ karty Walki i Premie Taktyczne

Każdą kartę Walki podzielono na trzy rzędy:

- Rząd Siły:** Tu przydziela się dodatkowe Kostki  z Fazy Siły. Te Kostki  liczy się zawsze, niezależnie od rodzaju Jednostki przeciwnika.
- Rząd Taktyki:** Ten rząd przedstawia ikonę rodzaju Jednostki, nad którą dana karta ma przewagę. Gracze mogą tu przydzielać Kostki  Taktyki, ale tylko jeśli przeciwna Jednostka odpowiada widniejącej tu ikonie.

Przykład:


- Karta Sumeryjskiego Włócznika  ma ikonę Jeźdźcy  w Rzędzie Taktyki.
- Jeśli ten Włócznik  stanie naprzeciwko Jeźdźcy , należy wziąć pod uwagę wszelkie nadrukowane i przydzielone Kostki  w Rzędzie Taktyki.
- Jeśli stanie do walki przeciwko Łucznikowi  albo innemu Włócznikowi , premia z Rzędu Taktyki ignoruje się.

Ten system nagradza strategiczne pozycjonowanie i wykorzystanie Fazy Taktyki do tworzenia sprzyjających par.


KROK 5: ROZPATRZ MOBILNOŚĆ


Ostatnia Faza walki to Mobilność, która decyduje o losie Jednostek po bitwie. Od niej zależy, czy mogą podjąć pościg, uciec, czy też zostaną wyeliminowane.

Porównaj zakłady Mobilności:

Każdy gracz ujawnia liczbę Kostek  postawionych w sekcji Mobilności Sztandaru z Ur. Tę Fazę wygrywa gracz z wyższym zakładem w sekcji Mobilności.



W naszym przykładzie tylko Babilończycy mają 1 Kostkę  w Mobilności.

Mogą ją zatem przydzielić Jeźdźcowi .



PODPOWIEDŹ

Uciekaj, żeby uniemożliwić wrogowi osiągnięcie pełnego zwycięstwa, i ścigaj przeciwników, by twoje własne zwycięstwo miało jakąś wartość.
Mobilność jest kluczowa.



WALKA


Wyniki Mobilności

- Jeśli zwyciężysz bitwę i wygrasz Fazę Mobilności: Możesz ruszyć w pościg za uciekającymi Jednostkami wroga i je zniszczyć. Te Jednostki usuwa się z gry i uznaje za wyeliminowane.
- Jeśli przegrasz bitwę, ale wygrasz Fazę Mobilności: Możesz bezpiecznie uciec, zachowując ocalałe Jednostki na potrzeby kolejnych starć. Tym sposobem unikniesz dalszych strat i przegrupujesz swoje siły.
- Jeśli przegrasz bitwę i Fazę Mobilności: Twoje Jednostki zostają pokonane, a następnie schwyte bądź zniszczone. Należy usunąć je z gry i będą one niedostępne do czasu odbudowania ich w akcji Wojska.

Zasady ucieczki:



Atakujący wybiera sąsiadujący obszar dla uciekających Jednostek. Wybrany obszar nie może zawierać wrogich Jednostek.

Jeśli taki obszar jest niedostępny, uciekające Jednostki zostają zniszczone i usunięte z gry. Jeśli Jednostki uciekły na obszar z nieodkrytym Wydarzeniem, nie odkrywaj go. Pozostaną one na tym obszarze nieświadome Wydarzenia do czasu, aż inna Jednostka, przyjazna bądź nie, zakończy swój ruch na tym obszarze i odkryje Wydarzenie.

Gdy testy Siły, Taktyki i Mobilności zostaną rozpatrzone, a wszystkie Kostki  będą przydzielone, rozpoczyna się walka.

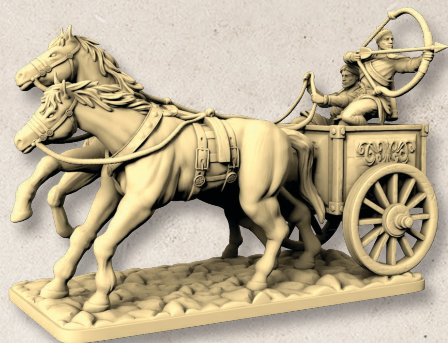
Rozstrzygnij wynik walki

Dla każdej pary wrogich Jednostek:

1. Zsumuj Siłę oraz stosowne wartości Taktyki każdej Jednostki.
 - Siła obejmuje nadrukowane, jak i przydzielone Kostki .
 - Taktyka ma zastosowanie wyłącznie wtedy, gdy Jednostka ma przewagę nad swoim przeciwnikiem.
2. Porównaj ostateczne wartości:
 - Jednostka z wyższym łącznym wynikiem wygrywa starcie.
 - Jeśli wyniki są równe, remis zostaje rozstrzygnięty z użyciem toru Wydarzeń . Imperium zajmujące najwyższą pozycję na torze wygrywa.

PODPowiedź

Prowadzenie na torze Wydarzeń może odwrócić los większej liczby walk niż się spodziewasz.





WALKA

KROK 6: STARCIA







Zastosuj rezultat


- Przegrana Jednostka musi uciec albo zostanie zniszczona, w zależności od rezultatu Fazy Mobilności.
- Jeśli zwycięski gracz wygrał test Mobilności, przegrana Jednostka zostaje dogoniona i zlikwidowana.
- Jeśli przegrany gracz wygrał test Mobilności, Jednostka może uciec zgodnie z zasadami ucieczki.





W poniższym przykładzie przejdziemy krok po kroku przez walkę między Sumeryjskim Łucznikiem  a Babilońskim Włócznikiem .

I. Określ wartości Siły i Taktyki


Sumeryjski Łucznik :

- Nadrukowana Siła: 2
- Przewaga Taktyczna: Łucznicy  mają przewagę nad Włócznikami .
- Rząd Taktyki: Brak nadrukowanych lub przydzielonych Kostek .
- Łączna Wartość Bojowa: Siła (2) + Taktyka (0) = 2


Babiloński Włócznik :

- Nadrukowana Siła: 0
- Przydzielone Kostki  Siły: 1
- Przewaga Taktyczna: Włócznicy  nie mają przewagi nad Łucznikami .
- Nadrukowane Kostki  Taktyki: 1 (należy je zignorować, gdyż nie ma przewagi)
- Łączna Wartość Bojowa: Siła (0 + 1) + Taktyka (0) = 1


II. Określ zwycięzcę

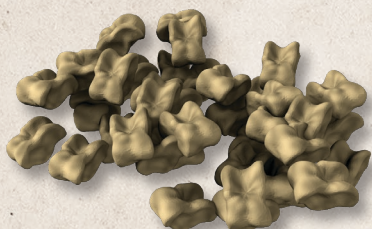
- Sumeryjski Łucznik  ma wyższą łączną Wartość Bojową (2 do 1) i wygrywa to starcie.

III. Rozpatrz Mobilność

- Obie Jednostki mają 0 Mobilności.
- Remis rozstrzyga tor Wydarzeń : Sumerowie są wyżej na torze, zatem uznaje się ich za zwycięzców.

Rezultat:

Babiloński Włócznik  zostaje zniszczony i usunięty z gry.



KROK 7: WIELOKROTNE WALKI

Walka w szeregu może obejmować więcej niż jedno starcie. Gdy tylko walka między dwiema Jednostkami zostanie zakończona, należy przeprowadzić następującą sekwencję:

1. Usuń pokonaną Jednostkę

- Przegrana Jednostka zostaje natychmiast usunięta z pola bitwy.

2. Oznacz Zmęczenie zwycięskiej Jednostki

- Zwycięska Jednostka staje się zmęczona w wyniku walki.
- Kontrolujący ją gracz musi usunąć jedną przydzieloną Kostkę z tej Jednostki.
- Jeśli nie przydzielono jej żadnych Kostek, nic się nie usuwa.
- Zmęczenie nigdy nie wpływa na nadrukowane Kostki.

3. Porusz następną Jednostkę

- Jeśli w sąsiedztwie pokonanej Jednostki jest kolejna (w tym samym szeregu), porusza się ona, by zająć jej miejsce.
- Ta nowa Jednostka podejmuje walkę ze zmęczonym zwycięzcą poprzedniego starcia.

4. Powtarzaj te kroki, aż zostanie jedna Jednostka

- Walka trwa do momentu, aż w danym szeregu zostanie tylko jedna Jednostka.
- Jeśli mamy kilka zwycięskich Jednostek w różnych szeregach należących do różnych graczy, ten, który wygrał licytację w Taktyce, ustawia nowe szeregi i walka trwa do czasu, aż na obszarze pozostaną tylko Jednostki jednego gracza.

Ten system symuluje przebieg bitwy, podczas której Jednostki toczą kolejne starcia i bardzo ważne jest pozycjonowanie.

Zaraz po poprzednim starciu dochodzi do kolejnej potyczki między Sumeryjskim Łucznikiem a Babilońskim Łucznikiem.

I. Określ wartości Siły i Taktyki

Sumeryjski Łucznik:

- Nadrukowana Siła: 2
- Brak przewagi Taktycznej (obie Jednostki to Łucznicy)
- Łączna Wartość Bojowa: 2

Babiloński Łucznik:

- Nadrukowana Siła: 1
- Przydzielone Kostki Siły: 1
- Brak przewagi Taktycznej
- Łączna Wartość Bojowa: 2

II. Określ zwycięzcę

- Obie Jednostki mają taką samą Wartość Bojową (2 do 2).
- Remis rozstrzyga tor Wydarzeń.
- Sumerowie są wyżej na torze Wydarzeń, zatem uznaje się ich za zwycięzców.

III. Rozpatrz Mobilność

- Obie Jednostki mają 0 Mobilności.
- Znów remis rozstrzyga tor Wydarzeń.
- Sumerowie wygrywają test Mobilności.

Rezultat:

Babiloński Łucznik zostaje zniszczony i usuwa się go z gry.

Kolejne starcie ma miejsce w drugim szeregu pomiędzy Babilońskim Jeźdźcem a Sumeryjskim Włócznikiem.

I. Określ wartości Siły i Taktyki

Sumeryjski Włócznik:

- Nadrukowana Siła: 1
- Nadrukowana Taktyka: 1
- Przydzielone Kostki Taktyki: 1
- Przewaga Taktyczna: Łucznicy mają przewagę nad Jeźdźcami.
- Łączna Wartość Bojowa: Siła (1) + Taktyka (1 + 1) = 3

Babiloński Jeździec:

- Nadrukowana Siła: 2
- Nadrukowana Taktyka: 1 (nie bierze się jej pod uwagę ze względu na brak przewagi nad Włócznikiem)
- Łączna Wartość Bojowa: Siła (2) + Taktyka (0) = 2

II. Określ zwycięzcę


- Sumeryjski Włócznik ma wyższą łączną Wartość Bojową (3 do 2) i wygrywa to starcie.

III. Rozpatrz Mobilność

- Babiloński Jeździec ma 1 Kostkę przydzieloną do Mobilności.
- Sumeryjski Włócznik ma 0 Mobilności.
- Zatem Babiloński gracz wygrywa Fazę Mobilności.

WALKA

Rezultat:

Babiloński Jeździec  zostaje pokonany, ale ucieka bezpiecznie ze względu na wygraną w teście Mobilności.



Atakujący (gracz Babiloński) wybiera sąsiadujący obszar bez wrogich Jednostek do uciezki.

Gdyby nie było takiego obszaru, Jednostka zostałaby zniszczona.

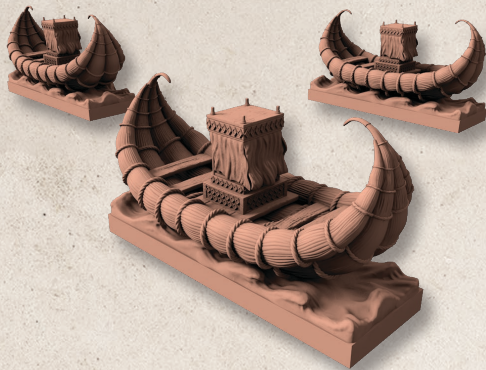


Tak wygląda rezultat tej walki.

Żadne dwie potyczki nie będą takie same.


Jedna Kostka  podczas licytacji na Sztandarze z Ur albo zmyślnie umiejscowiona Kostka  na karcie Walki Jednostki może niespodziewanie zmienić równowagę sił. Coś, co może się wydawać trywialną decyzją, potrafi zaważyć o losach bitwy.


Zwycięstwo nie zawsze przypada silniejszej armii, lecz najsprytniejszemu dowódcy. Przebiegłość, przewidywanie i myślenie strategiczne to prawdziwy oręż.







STATKI W WALCE

Wsparcie wodne w bitwach lądowych





Statki  nie kontrolują jedynie rzeki. Mogą też odegrać kluczową rolę w bitwach lądowych.

Wsparcie walki Statkami 

- Dowolny Statek  sąsiadujący z obszarem walki kontrolowanym przez Imperium biorące udział w walce, może wesprzeć tę walkę.
- Za każdy wspierający Statek  gracz otrzymuje 1 dodatkową Kostkę  do wykorzystania w Fазie licytacji na Sztandarze z Ur.
- Tę dodatkową Kostkę  otrzymuje się natychmiast przed rozpoczęciem licytacji i należy ją wykorzystać w danej licytacji.



Przykład:

Elamicki Włócznie  prowadzi walkę z Babilońskim Włócznie . Elamicki Statek  jest na pozycji sąsiadującej z obszarem walki. Elamicki gracz otrzymuje 1 dodatkową Kostkę  przed rozpoczęciem licytacji i musi ją przydzielić do jednej z trzech sekcji na Sztandarze z Ur.



Nie lekceważ siły rzecznych flot.

Ich obecność na pobliskich wodach może znacząco wpłynąć na przebieg walki.





Podczas wojen w starożytnej Mezopotamii wsparcie floty często potrafiło przesądzić o zwycięstwie, głównie ze względu na możliwość podciągnięcia linii zaopatrzeniowych.

WALKA

Walka wodna


Choć starcia flot nie stanowiły częstej praktyki w starożytnej Mezopotamii, kontrola nad rzeką stanowiła kluczowy element. Statków  nie atakowano z lądu, jednak były one wrażliwe na ataki innych Statków  działających na tym samym odcinku rzeki.



Walka między Statkami

- Statków  nie można atakować Jednostkami lądowymi ani w żaden inny sposób niż innymi Statkami .
- Jeśli dwa Statki  różnych Imperiów znajdują się na tym samym odcinku rzeki na koniec Rundy, zostaną zniszczone na początku Fazy Walki, zanim zapewnią Kostki  którejkolwiek ze stron.
- Do ich zniszczenia dochodzi, zanim walka na danym obszarze zostanie rozpatrzona.

Ta zasada odzwierciedla kruchą naturę jednostek rzecznych i gwałtowność przebiegu potyczek wodnych.

Przygwożdżenie na rzece

W przeciwieństwie do Jednostek lądowych Statki  nie przygwożdżają się.


- Różne Statki  mogą przepływać przez ten sam odcinek rzeki bez żadnych ograniczeń.
- Jeśli ruch doprowadzi do obecności dwóch wrogich Statków  na tym samym odcinku rzeki, oba zostaną zniszczone zgodnie z zasadami walki wodnej.

Umożliwia to płynniejsze nawigowanie po rzece, jednocześnie podkreślając jej strategiczne znaczenie.



NEUTRALNE PLEMIONA

Neutralne Plemiona: Strażnicy nieznanego

W „Mesopotamii” szybkie pięcie się po torze Wydarzeń  to rozsądne posunięcie strategiczne. Każde odkryte Wydarzenie nie tylko zapewnia ci lepszą pozycję, ale również odbiera przeciwnikom taką sposobność. Jednak nie wszystkie Wydarzenia są łatwo dostępne – niektórych strzegą Neutralne Plemiona.



Czym są Neutralne Plemiona?

Neutralne Plemiona to siły nienależące do graczy, zajmujące określone obszary na mapie. Służą jako strażnicy, uniemożliwiając graczom odkrywanie Wydarzeń, dopóki nie zostaną pokonane.

- Gdy gracz zakończy swój ruch na obszarze strzeżonym przez Neutralne Plemię, musi rozpocząć walkę z tym Plemieniem.
- Wydarzenia nie odkrywa się do czasu, aż Neutralne Plemię zostanie usunięte z danego obszaru.




Jak działa walka z Neutralnymi Plemionami

Walka z Neutralnymi Plemionami przebiega według tego samego schematu co walka z innym graczem, ale jest jedna kluczowa różnica:


Neutralne Plemię kontroluje inny gracz:


- Jeśli nie jesteś ostatnim graczem na torze Wydarzeń, Plemię kontroluje gracz bezpośrednio za tobą.
- Jeśli jesteś ostatnim graczem, kontrolę nad Plemieniem przejmuje gracz bezpośrednio przed tobą.
- Neutralne Plemiona zawsze przegrywają remisy.

Kontrolujący gracz podejmuje wszystkie decyzje za Neutralne Plemiona:



- Licytowanie na Sztandarze z Ur
- Przydzielanie Kostek  do kart Walki

Określanie Siły Neutralnych Plemion

Aby obliczyć liczbę dostępnych Kostek  Neutralnego Plemienia:

- Rzuć jedną kością Wydarzenia.
- Dodaj 2 za każdą Jednostkę Neutralnego Plemienia.
- Oto łączna liczba Kostek  jaką Neutralne Plemię otrzyma w walce.

Ważne:

Neutralne Plemiona zawsze licytują WSZYSTKIMI dostępnymi Kostkami  w walce. Neutralne Plemiona dodają element nieprzewidywalności do eksploracji. Spowalniają nadmiernie agresywną ekspansję i zmuszają graczy do decydowania, czy ryzyko będzie opłacalne w kontekście korzyści wynikających z pozycji na torze Wydarzeń .

PODPOWIEDŹ


Uderz pierwszy, żeby odkryć Wydarzenie. Jeśli się zawahasz, zrobią to twoi przeciwnicy.



Odkrywanie Wydarzeń po walce z Neutralnymi Plemionami


Jeśli ma dojść do kilku starć z Neutralnymi Plemionami, najpierw rozpatrz wszystkie walki. Następnie odkryj Wydarzenia w dowolnej kolejności.

MURY I TARAN

Mury : Umacnianie obszaru

Mury  reprezentują budowle obronne wzniesione celem ochrony strategicznych miejsc.

- Kiedy zbudujesz Mury  umieść je na dowolnym obszarze, gdzie masz przynajmniej 1 Jednostkę albo kontrolowaną przez siebie Osadę .
- Od tej chwili wrogie Jednostki nie mogą wchodzić na obszar chroniony Murami, chyba że towarzyszy im Taran.



Mury  zapewniają pozycje obronne, zmuszając przeciwników do wykorzystania machin oblężniczych przed przeprowadzeniem natarcia.

Tarany: Burzenie murów

Tarany to wyspecjalizowane Jednostki oblężnicze służące do szturmowania umocnionych obszarów.


- Gdy zbudujesz Taran, umieść go na dowolnym obszarze ze swoją Osadą lub na Obszarze Startowym. Aby poruszyć Taran, należy go dołączyć do Jednostki. Jednostka może wejść na obszar Tarana, by go dołączyć, albo jeśli Jednostka jest już obecna w miejscu budowy Tarana, można go dołączyć natychmiast.
- Taran dołączony do Jednostki porusza się z nią automatycznie.
- Taran można w dowolnym momencie dołączyć do innej Jednostki.
 - ♦ Nie wymaga on aktywacji.
 - ♦ Nie może się poruszać niezależnie.
 - ♦ Porusza się z taką samą szybkością co Jednostka, do której jest przydzielony.

Funkcje w walce



- Taran pozwala:
 - ♦ Dołączonej Jednostce oraz
 - ♦ Wszystkim pozostałym jednostkom tego samego Imperium wchodzić na obszary chronione Murami .
- Na koniec walki na obszarze otoczonym Murem:
 - ♦ Taran zostaje usunięty z gry.
 - ♦ Mury  również są niszczone, niezależnie od rezultatu potyczki.

WALKA



ATAKOWANIE OSAD

Osady  reprezentują kontrolę nad danym regionem, ale bez ochrony są narażone na ataki.



Osady nie mogą się bronić

- Osada  nie ma żadnego sposobu na obronę.
- Jeśli wroga Jednostka pozostanie na obszarze z Osadą  na koniec Rundy, po rozpatrzeniu Fazy Walki, okupujący gracz musi wybrać jedną z dwóch opcji:

1. Zniszczyć Osadę :

Gracz może postanowić zniszczyć wrogą Osadę . Należy usunąć tę Osadę  z planszy i zwrócić jej figurkę właścicielowi.

2. Podbić Osadę :

Gracz może zdecydować się podbić Osadę . Zastęp figurkę wrogiej Osady  własną.

ATAKOWANIE OBSZARU STARTOWEGO

Nie można atakować Obszaru Startowego innego gracza ani poruszać się przez niego.

Uproszczony tryb walki

Czasami możesz chcieć uprościć walkę, żeby rozgrywka była łatwiejsza, szybsza lub bardziej skupiona na rozwoju. W takich wypadkach sugerujemy wykorzystanie uproszczonego trybu walki. W tym trybie nie używasz trzech sekcji Sztandaru z Ur i nie korzystasz z kart Walki. Możesz postawić dowolną liczbę Kostek w dowolnej sekcji Sztandaru z Ur.

Łączna wartość bojowa armii równa jest postawionym Kostkom plus:

- 1 za każdego Włócznika
- 2 za każdego Łucznika
- 3 za każdego Jeźdźca
- 4 za każdy Rydwan

Gracz, który zwycięży daną walkę, traci wszystkie postawione Kostki i musi wybrać jedną z uczestniczących w walce własnych Jednostek do zniszczenia, jednak zachowuje pozostałe Jednostki.

Przeegrany otrzymuje z powrotem połowę postawionych Kostek (zaokrąglając w dół) i usuwa wszystkie Jednostki, które brały udział w walce.



PODPOWIEDŹ

Mury mogą działać odstraszaająco, gdyż koszty budowy Tarana w akcjach i zasobach mogą skłonić twoich wrogów do poszukiwania łatwiejszych celów.

OSIĄGNIĘCIE ZWYCIĘSTWA

WYDARZENIA W „MESOPOTAMIA”

Jednym z najciekawszych elementów „Mesopotamii” jest system dynamicznych i nieprzewidywalnych Wydarzeń, który ma na celu tchnąć życie w grę i zmusić graczy do podejmowania decyzji.



Odkrywanie Wydarzenia

Wydarzenia są ukryte na mapie i czekają na odkrycie. Gdy Jednostka eksploruje obszar z zakrytym żetonem Wydarzenia, dochodzi do odkrycia tajemnicy.

Jak odkryć Wydarzenie

- Gdy Jednostka zakończy swój ruch na obszarze z nieodkrytym Wydarzeniem, należy natychmiast odkryć to Wydarzenie.
- Odwróć żeton, żeby zobaczyć jego ikonę i numer.
- Jeśli na obszarze przebywają Neutralne Plemiona, Wydarzenia nie można odkryć do czasu pozbycia się tych Plemion.
- Rozpatrz Wydarzenie natychmiast po pokonaniu Neutralnego Plemienia i odkryciu Wydarzenia, zanim przejdziesz do kolejnych walk.

Odszukaj właściwą kartę Wydarzenia

- Każdy żeton Wydarzenia odpowiada unikalnej karcie Wydarzenia.
- W zakrytej talii Wydarzeń wyszukaj kartę pasującą ikoną i numerem do odkrytego żetonu.
- Dobierz tę kartę Wydarzenia i rozpatrz ją zgodnie z instrukcjami.



Identyfikator

Nazwa

EV1

Village with Ancient Wisdom

Opcja 1

Protect the Village
Gain per Round from protecting the Village. After 6 Rounds, the Village joins your civilization as a settlement. You discover .

Opcja 2

Raid the Village
Gain per Round from enslaving the Village. After 6 Rounds, the Village is destroyed and you gain a Quest Card.

Opis

“Deep in the desert, a village remains untouched by time. Its people, guardians of ancient wisdom, speak in whispers, their knowledge a silent force that stirs the air with untold power.”

Nagroda na torze Wydarzeń za opcję 1

Nagroda na torze Wydarzeń za opcję 2

Ilustracja

OSIĄGNIĘCIE ZWYCIĘSTWA

Układ karty Wydarzenia



Wydarzenia są ukryte na mapie i czekają na odkrycie. Gdy Jednostka eksploruje obszar z zakrytym żetonem Wydarzenia, dochodzi do odkrycia tajemnicy.

Rozpatrywanie Wydarzenia

Po odkryciu Wydarzenia dochodzi do ważnego momentu w grze. Każde Wydarzenie stawia przed odkrywającym go graczem znaczący wybór, który może wpłynąć na jego strategię oraz otaczający go świat.

Odczytywanie Wydarzenia na głos



Po dobraniu karty Wydarzenia odkrywający je gracz musi przeczytać na głos wszystkim graczom:

1. Nazwę Wydarzenia
2. [Opcjonalne, ale zalecane] Tekst fabularny
3. Opcję pierwszą oraz nagrodę na torze Wydarzeń 
4. Opcję drugą oraz nagrodę na torze Wydarzeń 


Decyzja

Kartę Wydarzenia następnie wręcza się graczowi, który ją odkrył. Musi on wybrać między opcją 1 a opcją 2. Wybrana opcja określa sposób rozstrzygnięcia Wydarzenia.

Rodzaje opcji Wydarzenia




1. **Opcja natychmiastowego efektu**
 - Wydarzenie rozpatruje się natychmiast.
 - Gracz z reguły otrzymuje zasoby albo premie.
 - Gracz przesuwa swój znacznik na torze Wydarzeń  o wskazaną liczbę pól (z reguły 1 ).
 - Karta Wydarzenia jest odrzucana i usuwana z gry.
 - Żeton Wydarzenia usuwa się z planszy.

PODPOWIEDŹ

Wybranie tej opcji sprawi, że dany obszar stanie się cenny. Spodziewaj się konfliktów. Umocnij go Murami  i obsadź Jednostkami. Inni na pewno spróbują go przejąć.


2. Opcja z Punktami Zwycięstwa na koniec gry



- Wydarzenie rozpatruje się natychmiast, przyznając zasoby lub premie.
- Gracz przesuwa swój znacznik na torze Wydarzeń  o wskazaną liczbę pól (z reguły 2 ).
- Kartę Wydarzenia należy odrzucić, ale żeton Wydarzenia pozostaje odkryty na planszy.
- Na koniec gry gracz, który kontroluje ten obszar otrzymuje Punkty Zwycięstwa  w liczbie wskazanej na żetonie.






3. Kontroluj to Wydarzenie przez 6 Rund




- To Wydarzenie rozpatruje się w czasie, nie od razu.
- Gracz bierze kartę Wydarzenia i umieszcza ją przed sobą.
- Umieść jedną ze swoich kości Wydarzeń obok żetonu Wydarzenia tak, by wskazywała 1 .
- Na koniec każdej Rundy przekręć kość na następną liczbę i rozpatrz efekt przewidziany dla danej Rundy.

OSIĄGNIĘCIE ZWYCIĘSTWA


Przykład: Chronić wioskę

- Na koniec Rundy 1 otrzymaj 1 Tablicę .
- Przekręć kość, by pokazywała 2 .
- Powtarzaj tę czynność w każdej Rundzie.
- Na koniec Rundy 6:
 - ♦ Otrzymujesz ostateczną nagrodę (np. 1 Osadę  i Odkrycie Badawcze).
 - ♦ Usuń kartę i żeton Wydarzenia z gry.
 - ♦ Prześuń swój znacznik na torze Wydarzeń  o wskazaną liczbę pól (z reguły 3 .

Utrata kontroli

- Jeśli inne Imperium przejmie kontrolę nad danym obszarem w ciągu tych 6 Rund:
 - ♦ Wydarzenie się resetuje.
 - ♦ Kartę Wydarzenia należy przekazać nowemu właścicielowi.
 - ♦ Nowy właściciel wybiera jedną z dwóch opcji Wydarzenia.
 - ♦ Jeśli nowy właściciel wybierze opcję 6-Rundową, musi umieścić własną kość Wydarzenia obok żetonu tak, by wskazywała 1 .
- Jeśli pierwotny gracz odzyska kontrolę nad obszarem, Wydarzenie resetuje się do Rundy 1.



Wydarzenia zapewniające Technologie


Niektóre Wydarzenia zapewniają Odkrycia Technologiczne oznaczone ikonami rodzaju akcji .

W takim przypadku gracz awansuje na kolejny dostępny poziom wskazanej Technologii.

Jeśli gracz ma już maksymalny poziom danej Technologii, może zamiast tego wybrać dowolną inną Technologię, którą ulepszy.

Wydarzenia zapewniające Jednostki




Niektóre Wydarzenia zapewniają Jednostki (np. Włóczęgów , Łuczników .

Jeśli gracz nie może otrzymać Jednostki ze względu na limit Populacji albo brak figurek: Zamiast tego otrzymuje 1 Kostkę .




DWA TORY




Dwa tory

W „Mesopotamii” dwa tory znacząco wpływają na rozgrywkę i końcową punktację: tor Wydarzeń  i tor Populacji . Każdy tor wpływa na ważny aspekt gry i zapewnia strategiczne okazje do rozwoju i zdobywania Punktów Zwycięstwa .





Tor Wydarzeń

Gracze przesuwają znaczniki na torze Wydarzeń , rozpatrując Wydarzenia. Każde Wydarzenie daje graczom wybór, zaś wybór każdej z opcji pozwala przesunąć znacznik o 1 do 3 pól na torze.

Głównie wpływa to na kwestie wojskowe oraz mechanikę związaną z konfliktami:

- **Remis:** W przypadku remisów w walce gracz z najwyższą pozycją na torze Wydarzeń  rozstrzyga remis na swoją korzyść.
- **Kolejność walk:** Wiodący gracz na torze Wydarzeń  określa kolejność rozpatrywania walk w różnych regionach, a także w obrębie jednego regionu, gdzie dojdzie do kilku potyczek.
- **Kontrolowanie Neutralnych Plemion:** Tor Wydarzeń  określa również, który gracz kontroluje akcje Neutralnych Plemion w walce.

Tor Populacji


Znacznik na torze Populacji  przesuwają się dzięki akcji Wzrostu , która wymaga zużycia Pożywienia . Każda akcja Wzrostu  z reguły pozwala przesunąć znacznik o jedno pole.

Populacja wpływa na dwa krytyczne aspekty gry:

1. Kolejność rozgrywki:

W Fazie Akcji gracze wykonują swoje tury w oparciu o pozycję na torze Populacji, zaczynając od gracza z najwyższym poziomem Populacji. Kolejność Tur określa się na początku każdej Rundy i pozostaje ona niezmienną w danej Rundzie. Wszelkie zmiany w poziomach Populacji w danej Rundzie wpłyną na kolejność Tur w kolejnej Rundzie.






2. Budowa Zigguratu

Gracze nie mogą wybudować większej liczby poziomów swojego Zigguratu  niż wynosi ich obecny poziom Populacji. Wszyscy gracze zaczynają z Populacją na poziomie 1. Aby wybudować drugi poziom i otrzymać drugą kość Dingir, gracz musi rozwinąć swoją Populację do poziomu 2.

OSIĄGNIĘCIE ZWYCIĘSTWA

Limit Jednostek:

Populacja wpływa również na maksymalną liczbę Jednostek, jaką gracz może mieć na planszy.

- Jednostki obejmują wszystkie ruchome, plastikowe figurki (np. Statki , Tarany, Włóczników )
- Budowle takie jak Zigguraty , Osady  i Mury  nie są uznawane za Jednostki.
- Limit Jednostek znajduje się obok każdego poziomu Populacji. Przykładowo, na poziomie 1 gracz może mieć maksymalnie 2 Jednostki. Po awansowaniu na poziom 2 limit ten zwiększa się do 4 Jednostek.

4. Remis:

W przypadku remisu grę wygrywa gracz o wyższym poziomie Populacji.

Przesuwanie znaczników po torach

Na początku gry gracze umieszczają swoje Pieczęcie Imperium na najniższej pozycji toru, jak wskazano w przygotowaniu. W miarę rozwoju przesuwają Pieczęcie na kolejne dostępne pozycje powyżej.



- Jeśli następna pozycja jest już zajęta, gracz przesuwający Pieczęć kładzie ją **na wierzchu** już się tam znajdującej.
- Gracza, którego Pieczęć jest **na wierzchu**, należy traktować jakby miał **wyższą** pozycję na torze.

Przykład:

Ty i twój przeciwnik macie Populację na poziomie 1. Twój przeciwnik jako pierwszy awansuje na poziom 2 i umieszcza swoją Pieczęć na tym poziomie. Jakiś czas później ty również osiągasz poziom 2 i umieszczasz swoją pieczęć na wierzchu jego Pieczęci, tym samym obejmując rolę nowego lidera toru.


Blokowanie najwyższej pozycji




Najwyższa pozycja na każdym torze może zawierać tylko jedną Pieczęć. Gdy któryś z graczy zajmie tę pozycję, zostaje ona zablokowana i żaden inny gracz nie może wejść na to pole.

Ta mechanika wprowadza presję strategiczną:

- Gracze muszą decydować, czy wolą się ścigać o miejsce na samym szczycie, czy też zadowolą się pozycją tuż poniżej.
- Kilku graczy może zajmować drugą pozycję, ale tylko jedna osoba może się wdrapać na sam szczyt.

Punktacja na koniec gry

Na koniec gry gracze zdobywają Punkty Zwycięstwa  w oparciu o swoje pozycje na obu torach.

- **1. miejsce:** 9 Punktów Zwycięstwa 
- **2. miejsce:** 6 Punktów Zwycięstwa 
- **3. miejsce:** 3 Punkty Zwycięstwa 

PODPOWIEDŹ


O zwycięstwie w poszczególnych rozgrywkach często stanowi różnica zaledwie kilku punktów. Każdy punkt się liczy, więc staraj się ich nie tracić.





OSIĄGNIĘCIE ZWYCIĘSTWA

KARTY ZADAŃ

Karty Zadań





Na początku gry wszyscy gracze wybierają 3 karty Zadań. Karty te reprezentują określone cele, których ukończenie zapewni na koniec gry Punkty Zwycięstwa .

Wykonywanie Zadań

Aby zdobyć Punkty Zwycięstwa  z karty Zadania, gracz musi spełnić wszystkie wymagania z danej karty. Każde ukończone Zadanie jest warte 2 Punkty Zwycięstwa , co oznacza, że można zdobyć maksymalnie 6 ukrytych punktów z Zadań.






Przykłady wymagań Zadań:

- Kontroluj 3 Osady  i miej 1 Kamień  na koniec gry.
- Odkryj Technologie poziomu 3: Literatura i Garncarstwo oraz miej 2 Tablice .
- Osiągnij poziom 7 Populacji i miej 1 Pożywienie .



Pokrywające się wymagania

Niektóre karty Zadań mogą zawierać podobne albo identyczne wymagania. W takich wypadkach każdy warunek musi być spełniony oddzielnie dla każdego Zadania.

Przykładowo, jeśli dwie karty Zadań wymagają po 1 Kamieniu , gracz musi mieć łącznie 2 Kamienie , a nie tylko 1, żeby otrzymać Punkty Zwycięstwa  za oba Zadania.

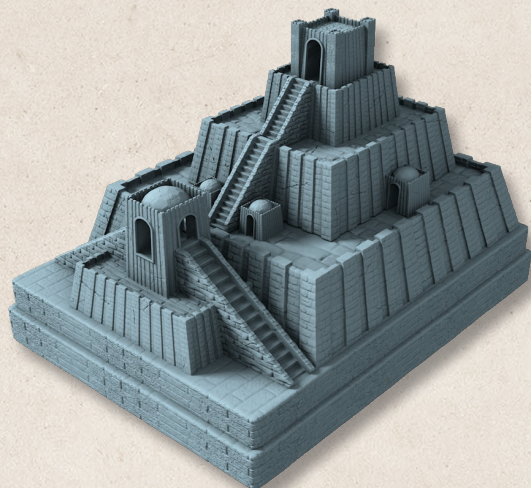
Wymagania Technologiczne

Niektóre Zadania wymagają od graczy odkrycia poziomu 3 Technologii określonego rodzaju. Jeśli gracz odkrył poziom 4 Technologii tego samego rodzaju, uznaje się, że spełnia również wymaganie poziomu 3.

Przykładowo, jeśli Zadanie wymaga Literatury (poziom 3 Badań), a gracz ma już Kodeksy prawne (poziom 4 Badań), wymaganie uznaje się za spełnione.



PODPOWIEDŹ




Wybierz karty z pokrywającymi się wymaganiami. Musisz wykonać wszystkie trzy Zadania ze swoich kart. Z góry załóż, że przeciwnicy mają ten sam cel.










OSIĄGNIĘCIE ZWYCIĘSTWA


OSTATECZNA PUNKTACJA

Na koniec gry każdy gracz podlicza swoje Punkty Zwycięstwa  poprzez zsumowanie wszystkich zdobytych punktów z różnych źródeł. Punkty Zwycięstwa  są przyznawane w następujący sposób:


- **Tor Wydarzeń** 
Punkty w oparciu o ostateczną pozycję:
 - ♦ 1. miejsce: 9 PZ
 - ♦ 2. miejsce: 6 PZ
 - ♦ 3. miejsce: 3 PZ
- **Tor Populacji** 
Punkty w oparciu o ostateczną pozycję:
 - ♦ 1. miejsce: 9 PZ
 - ♦ 2. miejsce: 6 PZ
 - ♦ 3. miejsce: 3 PZ
- **Wiszące Ogrody** 
Otrzymujesz PZ za każdą sekcję Wiszących Ogrodów, którą udało ci się wybudować, zgodnie z posiadanymi żetonami.

- **Żetony Handlu**
Otrzymujesz PZ za każdą Amforę umieszczoną na żetonach Handlu, które zapewniają Punkty Zwycięstwa .
- **Żetony Wydarzeń na mapie**
Otrzymujesz PZ za każdy żeton Wydarzenia, który zapewnia Punkty Zwycięstwa  na obszarze przez ciebie kontrolowanym.
- **Osady** 
Każda kontrolowana przez ciebie Osada  na koniec gry warta jest 1 Punkt Zwycięstwa .
- **Karty Zadań**
Ujawnij swoje ukończone Zadania. Każde ukończone Zadanie zapewnia 2 Punkty Zwycięstwa .
- **Kontrola nad obszarami**
Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa  za każdy zajmowany obszar, za wyjątkiem twojego Obszaru Startowego. Obszar zajmujesz, jeśli masz tam Jednostkę albo Osadę. Statki nie mogą zajmować obszarów.

Zwycięstwo

Gracz z największą łączną liczbą Punktów Zwycięstwa  zostaje ogłoszony zwycięzcą.

Remis

W przypadku remisu grę wygrywa gracz o wyższym poziomie Populacji .

PODPOWIEDŹ

Graj dla przyjemności, bo wtedy każda rozgrywka sama w sobie będzie wygraną.



TRYB SOŁO

TRZY TRYBY ROZGRYWKI

TRYB POJEDYNKU KRÓLÓW

1. Tryb Pojedynku Królów

Ten tryb symuluje standardową rozgrywkę rywalizacyjną poprzez wprowadzenie Automatu jako gracza. Gracze mogą wykorzystać Automat nawet w grze wieloosobowej, jako jednego z przeciwników, albo sprzymierzyć się, by zagrać przeciwko niemu w kooperacji.

2. Tryb Oblężenia Ur

Ten tryb stawia na wyścig z czasem. Poprowadzisz oblężenie przeciwko jednemu z najbardziej zaawansowanych i ufortyfikowanych miast Ery Brązu. W międzyczasie Automat będzie starał się zgromadzić cenne zasoby, odciąć cię od Wydarzeń i prześcignąć na torach Wydarzeń oraz Populacji, by odnieść zwycięstwo.

3. Tryb Obrońców Aszuru

Ten tryb wykorzystuje rozgrywkę polegającą na obronie zamku. Nadciąga bezlitosna horda i musisz stawić czoła sześciu falom przeciwników, z których każda kolejna jest potężniejsza niż poprzednia. Włóczyńcy maszerują, konie galopują, rydwany się toczą, a tarany grzmia o twoje mury. Tylko prawdziwy lider zdoła utrzymać szyki obronne.

Przyjrzyjmy się tym trybom bardziej szczegółowo.

Omówienie

Jednoosobowa rozgrywka w „Mesopotamii” to ciekawe doświadczenie. Pozwala symulować dwuosobową rozgrywkę rywalizacyjną, jednak jednego z graczy kontroluje sama gra. Gracz kontrolowany przez grę będzie nazywany Automatem.

Możesz wykorzystać Automat również w rozgrywce wieloosobowej. Przykładowo, możecie mieć trzech ludzkich graczy i jeden Automat.

Ludscy gracze grają przeciwko sobie tak samo jak zawsze.

Automat zaś kontrolowany jest przez dwie talie kart: Karty Strategii i karty Akcji.

Przyjrzyjmy się funkcjom obu tych talii.

Talia Strategii

Talia Strategii składa się z 10 podstawowych kart Strategii i 2 specjalnych kart każdego z Imperiów. Każda karta specjalna Imperium zastępuje podstawową kartę o tej samej nazwie.

Przykładowo, karta Sumeryjski Postęp zastępuje podstawową kartę Postępu.

Aby stworzyć talię Strategii:

- Użyj 8 podstawowych kart Strategii.
- Dodaj 2 specjalne karty Imperium, przeciwko któremu grasz.

Umieść 10 kart Strategii obok planszy.

Jak działają karty Strategii

W Turze Automatu:

1. Dobierz 3 karty Strategii i rozłóż je odkryte.
2. Każda karta Strategii ma Warunek Priorytetowy.
 - Jeśli ten warunek jest spełniony, dana karta otrzymuje Wysoki Priorytet.
 - Jeśli nie, otrzymuje Niski Priorytet.
3. Ułóż te trzy karty w kolejności od najwyższego do najniższego priorytetu. System ten pozwala Automatowi traktować priorytetowo określone taktyki w zależności od bieżącego stanu gry.

TRYB SOLO

Warunek określający Priorytet karty

Priorytet, jeśli warunek jest prawdziwy

Umiejscowienie Amfory, jeśli akcja zostanie wykonana

Nazwa karty Strategii

Priorytet, jeśli warunek jest nieprawdziwy

Akcja, którą można wykonać

Opis akcji, którą można wykonać

Ikona Imperium, do którego należy karta

Ikona akcji, którą można wykonać

Przykład: Strategia – Sumeryjski Postęp

- Warunek: „Jeśli Automat nie odkrył jeszcze Kodeksów prawnych”
- Jeśli prawda → Wysoki Priorytet: 3
- Jeśli nieprawda → Niski Priorytet: 13

Oznacza to, że Automat sprawdza, czy zostaje w tyle w kwestii Technologii, i jeśli tak jest, stawia rozwój jako priorytetowy. Przy rozpatrywaniu ta karta pozwala Automatowi odkryć kolejną Technologię Badawczą. Następnie wykonuje on akcję Wzrost i dobieranie, co zwiększa jego Populację, a na koniec dobiera karty, dopóki nie znajdzie kolejnej karty Strategii z akcją Badania.

Karty Akcji

Karty Akcji reprezentują zdolność Automatu do wykonywania akcji wymaganych kartami Strategii. Można je porównać do kości Dingir rzucanych przez graczy. Czasami ich ikony będą się pokrywać z Technologiami, a czasami nie. Od czasu do czasu trafi się też karta z gwiazdą, której można użyć jako dowolnej akcji.



Jak działają karty Akcji

Liczba dobieranych kart Akcji zależy od poziomu Zigguratu Automatu:

Imperator – Niski poziom trudności

Poziom Zigguratu	Dobierane karty Akcji + Akcja Najwyższego Priorytetu
0	0 + Akcja Najwyższego Priorytetu
1	0 + Akcja Najwyższego Priorytetu
2	1 + Akcja Najwyższego Priorytetu
3	1 + Akcja Najwyższego Priorytetu
4	2 + Akcja Najwyższego Priorytetu
5	2 + Akcja Najwyższego Priorytetu
6	3 + Akcja Najwyższego Priorytetu

Igigi – Średni poziom trudności

Poziom Zigguratu	Dobierane karty Akcji + Akcja Najwyższego Priorytetu
0	0 + Akcja Najwyższego Priorytetu
1	1 + Akcja Najwyższego Priorytetu
2	1 + Akcja Najwyższego Priorytetu
3	2 + Akcja Najwyższego Priorytetu
4	2 + Akcja Najwyższego Priorytetu
5	3 + Akcja Najwyższego Priorytetu
6	4 + Akcja Najwyższego Priorytetu

TRYB SOŁO

Anunnaki – Wysoki poziom trudności

Poziom Zigguratu	Dobierane karty Akcji + Akcja Najwyższego Priorytetu
0	0 + Akcja Najwyższego Priorytetu
1	1 + Akcja Najwyższego Priorytetu
2	2 + Akcja Najwyższego Priorytetu
3	2 + Akcja Najwyższego Priorytetu
4	3 + Akcja Najwyższego Priorytetu
5	3 + Akcja Najwyższego Priorytetu
6	4 + Akcja Najwyższego Priorytetu

Automat dobiera wskazaną liczbę kart Akcji i próbuje wykonać te akcje, jeśli może.

Przy dobieraniu karty Akcji:

- Jeśli Akcja odpowiada jednej z widocznych na odkrytych kartach Strategii:
 - a. Umieść Amforę (w kolorze nieużywanym przez żadnego gracza) na tej strefie akcji.
 - b. Wykonaj tę akcję na planszy gracza Automatu.
- Jeśli akcja nie odpowiada żadnej akcji, którą Automat mógłby wykonać na podstawie kart Strategii, ta akcja przepada, podobnie jak w przypadku gracza, który wyrzucił nieużyteczne symbole na kości Dingir.
- Jeśli kilka kart Strategii zawiera tę samą akcję, rozpatrz je w kolejności od najwyższego do najniższego priorytetu.
- Automat nigdy nie może wykonać tej samej akcji dwa razy w tej samej Turze.

Po dobraniu wszystkich kart Akcji umieść je obok pasujących kart Strategii, układając karty Strategii w kolejności od najwyższego do najniższego priorytetu. Następnie Automat wykonuje jedną dodatkową akcję: pierwszą z lewej, nierozpatrzoną akcją na karcie Strategii o najwyższym priorytecie.



Karta Akcji z gwiazdą służy jako joker i pozwala wykonać dowolną akcję z karty Strategii. Jest to zawsze ostatnia karta Akcji, którą należy przydzielić i wykorzystać przy pierwszej z lewej, nierozpatrzonej akcji na karcie Strategii w kolejności od najwyższego do najniższego priorytetu. Dzieje się to, zanim Automat wykona dodatkową akcję.

KOŃCZENIE TURY

1. Odrzuć wykorzystane karty Strategii
 - Wszystkie karty Strategii z obiema wykonanymi akcjami (w obu strefach znajduje się Amfora) należy odrzucić awersami do góry na oddzielny stos.
2. Dobierz nowe karty Strategii
 - Dobieraj karty Strategii, aż w grze znajdą się 3 takie odkryte karty.
 - Dokonaj ponownych obliczeń i poprzestawiaj karty zgodnie z priorytetami.
 - Jeśli talia Strategii jest pusta, przetasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię.
3. Przetasuj karty Akcji

Wtasuj wszystkie użyte karty Akcji z powrotem do talii Akcji.

Przykład:

W przykładzie na następnej stronie Automat nie odkrył jeszcze Kodeksów prawnych, nie zbudował 2 Osad  , a gracz nie zajmuje żadnych Wydarzeń ani Osad  . Oznacza to, że karta Strategii Sumeryjski Postęp ma priorytet 3, karta Strategii Rozwój ma priorytet 8, a Atak ma priorytet 19. Automat uszereguje je od góry do dołu, jak pokazano na ilustracji.

Następnie Automat dobiera dwie karty Akcji. Okazuje się, że to karty Badania oraz Zbieranie i handel. W pierwszej kolejności przydziela kartę Akcji Badania do karty Strategii Sumeryjski Postęp, gdyż ma ona najwyższy priorytet. Następnie przydziela kartę Akcji Zbieranie i handel do karty Strategii Rozwój, gdyż jest to kolejny najwyższy priorytet. Na koniec Automat wykonuje dodatkową standardową akcję, którą będzie Wzrost i dobieranie z karty Strategii Sumeryjskiego Postępu, gdyż jest to pierwsza z lewej, nierozpatrzone akcja na karcie z najwyższym priorytetem.

TRYB SOLO


SUMERIAN PROGRESS

3 13

If the Automaton has not yet discovered Code of Laws.

RESEARCH
Discover the next Research Technology at the least up to 3 technologies.

GROW AND DRAW
Increase your Population by 1. Draw and discard Strategy cards until you find one with the Research action.



SC11



DEVELOPMENT

8 20

If the Automaton has less than 2 Settlements.

BUILD
Complete the following in order: 6 levels of Ziggurat, 2 Settlements, Hanging Gardens.

GATHER TRADE
Place your Amphora on the Trade token offering the most VP. Otherwise, place it on the next best free slot.



SC9



ATTACK

9 19

If your human opponent occupies a Settlement or Event.

WARFARE
Complete the following in order: 6 levels of Ziggurat, 2 Battering Rams, Hanging Gardens.

EXPLORE
Move towards the nearest enemy Wall. If none, move towards the nearest enemy unit.



SC5

TRYB SOLO

WALKA W TRYBIE SOLO

Walka w trybie solo jest inna. W grze solo nie ma licytacji, zaś Automat wykorzystuje kilka innych zasad:

Wykonaj następujące kroki:

1. Dobierz 1 losową kartę Walki awerssem do góry za każdą ze swoich Jednostek.
2. Umieść dowolną liczbę Kostek w dostępnych strefach na kartach Walki.
3. Dobierz karty Automatu. Dobierz 1 losową kartę Walki dla każdej Jednostki Automatu i odkryj je.
4. Przydziel Jednostki do walki
 - Ty wybierasz, które Jednostki walczą i w jakiej kolejności.
5. Odpowiedź Automatu
W każdej walce:
 - A. Jeśli Automat ma wystarczającą liczbę Kostek, żeby wygrać, przydziela je do Taktyki i Siły. Automat traktuje Taktykę priorytetowo, tylko jeśli rodzaj Jednostki ma przewagę nad wszystkimi Jednostkami w tym samym szeregu.
 - B. Jeśli zostaną mu dodatkowe Kostki po licytacji w Taktyce i Sile, przydziela je do Mobilności. Należy to zrobić wyłącznie wtedy, gdy Automat ma dość Kostek, żeby zniszczyć twoją Jednostkę.
 - C. Jeśli nie może wygrać, nigdy nie będzie przydzielać Kostek do Taktyki i Siły.
 - D. Jeśli nie może wygrać, ale może uciec, przydziela Kostki do Mobilności, po rozpatrzeniu Taktyki i Siły celem określenia zwycięzcy, żeby uciec.
 - E. Jeśli nie może uciec, nie przydziela żadnych Kostek do Mobilności, zamiast tego odrzuca 1 Kostkę, a jego Jednostka zostaje pokonana.

Automat zawsze stara się wykorzystać Kostki w najbardziej optymalny sposób i nigdy nie marnuje Kostek, jeśli nie może wygrać.

Powtórz ten proces dla wszystkich Jednostek w walce. Walka kończy się, gdy zwyciężysz ty albo Automat.

Po walce

- Tracisz wszystkie Kostki przydzielone w walce.
- Następnie za każdą przegraną kategorię (Siła, Taktyka lub Mobilność), zwracasz po 1 Kostkę na kartę do swojej puli, ale tylko jeśli jakieś przydzielono.

Przykład:

- Gracz kontroluje 1 Łucznika i 1 Włócznika i ma dostępnych 7 Kostek.
- Gracz wyprzedza Automat na torze Wydarzeń.
- Automat kontroluje 1 Łucznika i 1 Włócznika i ma dostępne 4 Kostki.



- Gracz stawia 6 Kostek, przydzielając je do swoich Jednostek, jak pokazano na ilustracji.



*Łucznik ma 3 Siły, 2 Taktyki i 1 Mobilności.



*Włócznik ma 4 Siły i 1 Taktyki.



- Automat odkrywa swoje karty Walki.
- Gracz wybiera pary do starć.
- Postanawia, że Łucznik będzie walczyć przeciwko Włócznikowi Automatu.





TRYB SOŁO

Walka 1: Łucznik gracza kontra Włóczyk Automatu

- Łucznik gracza : Łączna Wartość Bojowa: 3 Siły + 2 Taktyki = 5
- Włóczyk Automatu : Teoretyczna Maksymalna Wartość Bojowa = 4



Automat umieszcza 0 Kostek  na Sile i Taktyce, gdyż nie ma szans na wygraną. Może jednak uciec, dlatego umieszcza 1 Kostkę  na Mobilności, żeby się wycofać.







Włóczyk  z powodzeniem ucieka, a gracz odrzuca 1 Kostkę  z Taktyki ze względu na zmęczenie.

Walka 2: Łucznik gracza kontra Łucznik Automatu





- Łucznik gracza : Łączna Wartość Bojowa: 3 Siły
- Automat umieszcza 2 Kostki  na Sile, żeby zwyciężyć w tej walce.






- Jako że została mu tylko 1 Kostka , Automat nie może umieścić wystarczającej liczby dodatkowych Kostek  na Mobilności, dzięki czemu Łucznik  gracza może uciec.
- Łucznik Automatu traci 1 Kostkę  z Siły ze względu na zmęczenie.





Walka 3: Włóczyk gracza kontra Łucznik Automatu

- Włóczyk gracza : Łączna Wartość Bojowa: 4 Siły
- Łucznik Automatu : Łączna Wartość Bojowa: 3 Siły



- Automat:
 - ♦ Ma jeszcze 1 dostępną Kostkę 
 - ♦ Gracz wyprzedza Automat na torze Wydarzeń.
 - ♦ Nawet jeśli Automat zużyje ostatnią Kostkę  na Taktykę, nie ma szans zwyciężyć w remisowej sytuacji.
 - ♦ Zamiast tego stawia Kostkę  na Mobilności i ucieka.

Rezultat:

Gracz wygrywa tę walkę i przejmuje kontrolę nad obszarem. Gracz odrzuca wszystkie 6 użytych Kostek . Gdyby Automat był na czelu toru Wydarzeń  albo miał dodatkową Kostkę , mógłby to wykorzystać, żeby wygrać walkę przeciwko Włóczykowi .







TRYB SOŁO

TRYB OBLĘŻENIA UR

W tym trybie solo wcielasz się w rolę generała przewodzącego Imperium w śmiałej próbie podbicia wspaniałego miasta Ur. Twoim zadaniem jest przebić się przez zasieki obronne i zwyciężyć w starciu z potężnymi wrogimi siłami.




Możesz wykorzystać dowolne Imperium, by reprezentowało Obrońców Ur, jednak zignoruj wszystkie standardowe zasady przygotowania danego Imperium. Zamiast tego skorzystaj z zasad przygotowania i rozgrywki opisanych w tym trybie solo.


Cel:

Dotrzyj do obszaru z Zigguratem Obrońców Ur  przynajmniej jednym Taranem, zanim Obrońcy Ur dotrą do pozycji  na torze Wydarzeń  bądź torze Populacji .

Jeśli zdołasz dotrzeć do miasta Ur, wygrywasz natychmiast – podlicz punktację.


Przegrasz, jeśli:

Jeśli Obrońcy Ur dotrą do pozycji  na torze Wydarzeń  bądź torze Populacji , natychmiast przegrywasz oblężenie.

























Obrońcy mogą dotrzeć na pozycję , nawet jeśli zajmujesz ją na danym torze.



Jak przygotować swoje Imperium:

1. Wybierz swoje Imperium.
2. Rozpocznij grę na obszarze .
3. Postępuj zgodnie z zasadami unikalnego przygotowania swojego Imperium, zgodnie z sekcją Unikalne przygotowania Imperiów.
4. Pieczęć twojego Imperium zawsze zaczyna na wierzchu Pieczęci Obrońców Ur.
5. Dobierz 3 karty Zadań i wybierz 2, które zachowasz.

Jak przygotować miasto Ur

1. Przetasuj wszystkie karty Wydarzeń i umieść je zakryte na odpowiednich obszarach mapy, za wyjątkiem obszarów  i .
2. Umieść ukończony wrogi Ziggurat na obszarze .
3. Umieść Pieczęć Imperium Obrońców Ur na pierwszej pozycji toru Wydarzeń .
4. Umieść drugą Pieczęć Imperium Obrońców Ur na pierwszej pozycji toru Populacji .
5. Stwórz talię Akcji, wykorzystując następujące karty Akcji: Zbieranie i handel , Wojsko , Eksploracja , Wzrost  i Gwiazda .
6. Umieść figurki Włóczników  obok pierwszej strefy toru Populacji .
7. Umieść figurki Łuczników  obok trzeciej strefy toru Populacji .
8. Umieść figurkę Jeźdźca  obok piątej strefy toru Populacji .
9. Umieść figurkę Rydwanu  obok siódmej strefy toru Populacji .
10. Umieść 3 Mury , 3 Osady , 2 Statki , 1 Włócznika , 1 Łucznika  i 1 Jeźdźca , jak pokazano na Mapie:



TRYB SOLO

Porządek Tury i rozgrywka

1. Podobnie jak w standardowej grze w „Mesopotamię” gracz zajmujący najwyższą pozycję na torze Populacji 🏘️ rozgrywa pierwszą Turę.
2. W swojej Turze rzuć kośćmi Dingir (jeśli jakies masz) i wykonuj akcje tak samo jak w zwykłej grze wieloosobowej.
3. W Turze Obrońców Ur odkryj dwie karty Akcji z talii Akcji i wykonaj przypisane do nich akcje. Następnie wtasuj odkryte karty Akcji z powrotem do talii Akcji.
4. Kiedy zarówno ty, jak i Obrońcy Ur wykonacie swoje Tury, rozpatrz wszelkie bitwy na planszy, stosując się do zasad Walki w Trybie Solo.
5. Kontynuuj naprzemienne rozgrywanie Tur do chwili, aż:
 - Dotrzesz do miasta Ur albo
 - Obrońcy Ur dotrą do pozycji 🏰 na torze Wydarzeń bądź torze Populacji 🏘️.

Jak używać kart Akcji

Zbieranie i handel 🏪: Obrońcy Ur umieszczają Amfore w pierwszej od prawej dostępnej lokacji w sekcji Handlu. Mogą umieścić swoją Amforę w sektorze o jeden poziom wyższym niż twój poziom Technologii Zbierania i handlu.

Nie możesz wybrać opcji handlu, jeśli blokuje ją Amfora Obrońców Ur.

Wojsko 🏹: Obrońcy Ur otrzymują Kostki 🎲 w liczbie równej ich pozycji na torze Populacji podzielonej przez 3 (zawsze zaokrąglając w górę). Następnie rozmieszczają jedną dostępną Jednostkę, której rodzaj odpowiada tej samej lub niższej pozycji na torze Populacji 🏘️. Zawsze wybierają najlepszą możliwą Jednostkę, do której mają dostęp.

- Włócznicy 🏹 rozmieszczani są na obszarach z Osadami 🏠.
- Łucznicy rozmieszczani są na obszarach z Murami 🧱.
- Jeźdźcy 🐎 i Rydwany 🏠 rozmieszczani są na pierwszym od prawej obszarze mapy sąsiadującym z Jednostkami wroga, by blokować drogę do miasta Ur.

Przykład: Obrońcy Ur są na pozycji 🏰 toru Populacji i mają dostępny jeden Rydwan. Otrzymują 3 Kostki ($7 : 3 = 2,3$, czyli po zaokrągleniu w górę 3), a następnie rozmieszczają figurkę Rydwana 🏠 na mapie w pierwszym od prawej obszarze sąsiadującym z wrogimi Jednostkami.

Eksploracja 🦋: Obrońcy Ur próbują eksplorować Wydarzenia. Zobacz paragraf poświęcony Eksploracji i Wydarzeniom, by zapoznać się z zasadami ruchu i eksploracji.

Wzrost 🦋: Obrońcy Ur przesuwają się o jedną pozycję do przodu na torze Populacji 🏘️.

Gwiazda ✨: Obrońcy Ur nie wykonują akcji.

Eksploracja i Wydarzenia

Obrońcy Ur chcą eksplorować Wydarzenia, ale wolą się nie rozpraszać. Skupiają się na obronie swoich ziem i eksplorowaniu pobliskich Wydarzeń.

Kiedy podejmą akcję Eksploracji 🦋, wykonaj następujące kroki:

1. Sprawdź, czy na obszarach z Jednostkami Obrońców Ur są jakieś Wydarzenia. Jeśli Jednostka Obrońców Ur znajduje się na obszarze z nieodkrytym Wydarzeniem, eksploruje je. Obrońcy Ur w pierwszej kolejności rozpatrują Wydarzenia najbliższe obszarze z twoimi Jednostkami. Jeśli jest remis, wybierz pierwsze Wydarzenie od lewej do prawej i od góry do dołu mapy.
2. Jeśli nie ma żadnych Wydarzeń na obszarze z ich Jednostkami, przesuną Jednostkę Obrońców na sąsiedni obszar z nieodkrytym Wydarzeniem. Wybierz obszar, który znajduje się jak najwyżej i jak najbardziej w lewo.
3. Obrońcy nigdy nie wkroczą na obszar sąsiadujący z twoim Obszarem Startowym, nawet jeśli jest tam Wydarzenie.
4. Jeśli wszystkie Wydarzenia zostały eksplorowane, przesunij jedną z Jednostek Obrońców w kierunku miasta Ur (obszar 🏰).



TRYB SOŁO

TRYB OBROŃCÓW ASZURU

Cel: Przetrwaj 6 fal ataków wroga.

Pokonanie każdej fali możesz oznaczyć poprzez wzięcie kolejnego żetonu Wiszących Ogrodów. Po pokonaniu szóstej fali wygrywasz i możesz podliczyć Punkty Zwycięstwa 🍌.

Porażka:

Przegrywasz, jeśli jedna lub więcej Jednostek wejdzie na twój obszar Zigguratu 🏛️, a ty nie będziesz tam mieć żadnych Jednostek.



PODPOWIEDŹ

Warto zwodzić i opóźnić wczesne fale, gdyż da ci to czas na rozbudowanie Imperium i przygotowanie się na późniejsze, o wiele trudniejsze wyzwania.



Przygotowanie

- Przygotuj Blokadę 🚫, Wydarzenia i Neutralne Plemiona jak w grze 2-osobowej.
- Umieść swój Ziggurat 🏛️ na obszarze Ⅱ.
- Umieść wrogi Ziggurat 🏛️ na obszarze Ⅶ. Wszystkie Jednostki kontrolowane przez wroga zaczynają z tego obszaru.
- Wybierz swoje Imperium i przygotuj je, korzystając ze zwyczajowych instrukcji unikalnego przygotowania Imperium.
- Dobierz 3 karty Zadań i wybierz dwie, które zachowasz.
- Wróg ignoruje wszystkie instrukcje dotyczące unikalnego przygotowania Imperium, nie podejmuje żadnych akcji, produkuje Jednostki i otrzymuje Kostki 🎲 na początku każdej fali, jak opisano poniżej.




TRYB SOŁO







Zasady wroga:



- Zaczyna na pozycji  na torze Wydarzeń i jest nieobecny na torze Populacji.
- Wróg zawsze działa po tobie i porusza swoje Jednostki zgodnie z zasadami Ruchu.
- Podczas walki, jeśli dojdzie do remisu, wróg rozstrzyga remis na swoją korzyść, dopóki wyprzedza cię na torze Wydarzeń .

Ruch

W każdej Rundzie wrogie oddziały poruszają się o jeden obszar bliżej miasta, unikając Neutralnych Plemion, jeśli to możliwe. Wróg będzie unikać Murów, tylko jeśli nie ma Tarana .

Jeśli dostępnych jest kilka ścieżek o identycznej długości:





- W pierwszej kolejności wróg wybiera ścieżkę z aktywnym Wydarzeniem 6-Rundowym.
- Jeśli na mapie nie ma Wydarzeń 6-Rundowych, Jednostki obierają następującą ścieżkę:
 - ♦ **Łucznicy**  i **Włóczykiewy** : Od góry do dołu mapy
 - ♦ **Rydwany**  i **Jeźdźcy** : Od dołu do góry mapy
 - ♦ **Tarany** : Zawsze wybierają najkrótszą ścieżkę do Muru  i muszą poruszać się z inną Jednostką.

Jeśli wszystkie ścieżki blokują Mury  albo Neutralne Plemiona, a wróg nie ma Taranów , wrogie Jednostki przejdą przez obszary Neutralnych Plemion, natychmiast wygrywając wszystkie bitwy – usuń Neutralne Plemiona bez walki i zniszcz Wydarzenia.

Interakcja z Wydarzeniami:

- Wróg nie może eksplorować Wydarzeń. Jeśli wroga Jednostka przejdzie przez obszar zawierający nieodkryte Wydarzenie, zostaw to Wydarzenie nieodkryte.
- Jeśli wróg przejdzie przez obszar z aktywnym Wydarzeniem 6-Rundowym, które kontrolujesz, zniszcz je. Usuń zarówno Wydarzenie, jak i powiązaną z nim kość z mapy.
- Jeśli wróg przejdzie przez obszar Neutralnego Plemienia, należy zniszczyć Neutralne Plemię oraz Wydarzenie z tego obszaru.

Kostki i fale:

- Na początku każdej fali wróg otrzymuje Kostki w liczbie równej 2 + numer fali. W pierwszej fali są to 3 Kostki , w drugiej 4 Kostki  i tak dalej.
- Kiedy wrogowi zostanie 0 Kostek  albo wszystkie Jednostki wroga zostaną pokonane, przejdź do kolejnej fali.
- Pozostałe Kostki  przechodzą do kolejnej fali.

Liczebność fal

(Wszystkie fale zaczynają z Obszaru)

Fale	Włóczykiewy	Łucznicy	Tarany	Jeźdźcy	Rydwany
1	1	1	-	-	-
2	2	1	1	-	-
3	2	2	1	-	-
4	2	2	1	1	-
5	2	2	2	1	1
6	2	2	2	2	2

Walka i inne Zasady

- Walka funkcjonuje na tych samych zasadach co w trybie solo z Automatem, ale z jedną zmianą: Wróg nie używa Mobilności, żeby uciekać, i zawsze pozwala zniszczyć swoją Jednostkę, jeśli przegra.
- Jeśli o jakichś zasadach nie wspomniano tu szczegółowo, należy stosować standardowe zasady gry wieloosobowej „Mesopotamii”.



INDEKS

KARTY AKCJI.....	45	WALKA WODNA.....	35
FAZA AKCJI.....	13	NEUTRALNE PLEMIONA.....	35-36
DREWNIANE ZNACZNIKI WYBORU AKCJI.....	14	PRZYGWOŹDZENIE	18
AMFORA.....	24	ŻETONY WYDARZEŃ RÓWNINNYCH.....	38
ŁUCZNIK.....	25	POPULACJA.....	40
OBSZAR.....	8-9	TOR POPULACJI.....	40-41
TARAN.....	19, 36	KARTY ZADAŃ.....	42
LICYTACJA.....	28	BADANIA.....	21
ŻETON BLOKADY.....	12	ZASOBY.....	22
BUDOWA.....	19-20	UCIECZKA.....	31
RYDWAN.....	16, 25	RZEKA.....	17
KARTY CYWILIZACJI.....	11	RUNDA.....	13
GLINA.....	22	PUNKTACJA.....	43
KARTY WALKI.....	27	PIECZĘCIE.....	8
KONTROLA.....	17	OSADA.....	19,37
FAZA WALKI.....	13	STATEK.....	17
ŻETONY WYDARZEŃ PUSTYNNYCH.....	38	SOLO.....	44-53
KOŚCI DINGIR.....	15	WŁÓCZNIK.....	25
ODKRYCIE.....	21	SZTANDAR Z UR.....	28
IMPERIUM.....	10	IKONA GWIAZDY.....	15
PIECZĘĆ IMPERIUM.....	8	OBSZAR STARTOWY.....	8-11
KONIEC RUNDY.....	13	KAMIEŃ.....	22
KARTY WYDARZEŃ.....	38	TALIA STRATEGII.....	44
KOŚCI WYDARZEŃ.....	39	SIŁA.....	28
OPCJE WYDARZEŃ.....	39	TABLICE.....	21
ŻETON WYDARZENIA.....	38	TAKTYKA.....	28
TOR WYDARZEŃ.....	40-41	SEKCJA HANDLU.....	24
WYDARZENIA.....	38-40	ŻETONY HANDLU.....	24
EKSPLORACJA.....	16-18	PLEMIĘ.....	35-36
POŻYWIEŃ.....	22	TURA.....	13
ZBIERANIE I HANDEL.....	22-24	TRÓJKĄT PRZEWAG JEDNOSTEK.....	30
WZROST.....	26	PUNKTY ZWYCIĘSTWA.....	43
WISZĄCE OGRODY.....	20	MUR.....	19,36
JEŹDZIEC.....	25	WOJSKO.....	25
KOSTKI.....	27-31	DREWNO.....	22
MOBILNOŚĆ.....	28	ZIGGURAT.....	19
ŻETONY WYDARZEŃ GÓRSKICH.....	38		

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Pragniemy ogromnie podziękować wszystkim niesamowitym ludziom, którzy pomogli nam odkryć tajemnice cudów Mezopotamii i stworzyć grę, którą teraz masz przed sobą.

W pierwszej kolejności dziękujemy oddanym graczom, których ekscytujące Wydarzenia stały się częścią ostatecznej wersji gry: Marco S, Raoul S, Virgile I, Sophjen H, Wouter S, Spyros M, Pawel G, Michael R, Pariss Ortiz E, Jiří V, Andrés U, Stephen F, Adán P, Danny McA, Wouter S, Angelo B, Andrew F, Marcus C, Jackson H, Jaakko L, Björn F, Michal, Streiff F, Nina J, Karel van H, Máté M, Liran D, Javier G, Mitch de V, Angelo B, Michal H, Jan M, Thomas D, Ricardo C, Scott F, Alexander S, Mazin Al J, Francisco J G, Andrew F, Tomasz S, Ricardo C, Raoul S, Stefano R.

Nasza wiecznie czujna menadżerka produkcji: Ioanna „Ember” Ouzouni

Nasi oddani projektanci graficzni: Mattheos Savvinopoulos, Geps i Charis Papadimitriou

Nasz pomysłowy rzeźbiarz 3D: Alexis Rydas

Nasza ukochana menadżerka społeczności: Marianthi Papanastasopoulou

Nasze wspaniałe menadżerki mediów społecznościowych: Olympia, Chrysa, Xenia i Ina

Nasi oddani testerzy gry:

Nikos Taloumis, Antonis Voultios, Konstantina Faka, Paulos Georgiadis, Diana, Anna, Konstantina, Jordan, Maria, Popi Antali, Vaggelis Theodoridis, Ismini Kiose, Giorgos Giarlos, Meimaridis Stelios, Nikolaos „Marios” Karatarakis, Gannis Kotsifos, Elina, Sofia Tsahoulidou, Alexandros Altalikus, Kona Sparrow, Eleni Dalampira, Marina Sidiropoulou, Dimitris Palaskas, Chris oraz wielu, wielu innych.

Nasi ciężko pracujący partnerzy: Antonia Birniou, Dimitrios Bilios, Giannis Birnios, Filippova Anna

Kreatywni fotografowie z „Just Flow – Creative Agency”

Ekspresyjni ilustratorzy cyfrowi z „The Creation Studio”

Nasz młody specjalista ds. marketingu: Ioannis Laskaris

Nasz wierny towarzysz: Wookiee

Na koniec chcemy podziękować wszystkim naszym przyjaciółom i rodzinom, którzy wspierali nas i dopingowali przez całą tę podróż.

No i przede wszystkim dziękujemy tym, którzy trzymają tę instrukcję w swoich dłoniach, naszym ukochanym wspierającym, bez których pomocy nie bylibyśmy w stanie powołać „Mesopotamii” do życia. Bez was ten monumentalny projekt nie byłby możliwy.

A teraz idźcie i poprowadźcie swoją cywilizację do wiecznej chwały!

DZIĘKUJEMY!

