



2 do 4 graczy  
Wiek 10+  
45 minut

# ekö

**Ta historia rozgrywa się w mrocznych czasach, z których pochodzą legendy...**

**Z**ył niegdyś potężny władca, cieszący się szacunkiem Ekö, który panował nad rozległym, cesarstwem pełnym magii i wspaniałych miast. Bogowie pobłogosławili go czworgiem dzieci, które objęły władzę nad prowincjami kraju.

Nadeszły jednak czasy, gdy król Ekö przeżywszy bogate życie dłuższe od kilku ludzkich istnień, zmarł. Każdy z jego potomków chciał rządzić niepodzielnie i wszyscy oni dali dowód swej chciwości. Nakazali podwładnym chwycić za broń i zwrócić się przeciw swym braciom. I tak kraj pogrążył się w tragicznej i krwawej wojnie, po której już nigdy się nie odbudował. Ziemię, dawniej żyzną, zniszczył ogień wojennej pożogi.

Cesarz Ekö, którego odwieczny duch żył po śmierci, rzucił na swoje dzieci straszną klątwę: zamknął

ich dusze w pustynnych ruinach, w które zamieniło się jego imperium, i skazał ich na to, by walczyli ze sobą bez końca, nigdy nie znajdując wytchnienia.

Od tego czasu minęły wieki, a czterej potomkowie wciąż toczą walkę w więzieniu, którym stała się pustynia cesarstwa Ekö. Pozbawieni podwładnych, ożywiają skały, piasek i wiatr, by niosty porporce utraconych wojsk, i odbudowały umarte imperium, raz po raz wszczynając bitwy, które oni już niejednokrotnie przegrali.

Jesteś jednym z tych czterech przeklętych dowódców, potomkiem Cesarza Ekö. Na koniec tej historii tylko jeden spośród was zostanie niepodzielnym władcą pustyni... zanim wszystko zacznie się od nowa i trwać będzie bez końca, po wsze czasy.

# ELEMENTY GRY

- 64 drewniane dyski wojowników w 4 kolorach (16 dla każdego z graczy, w tym 1 dysk Cesarza)



- 36 drewnianych budynków w 4 kolorach (9 dla każdego z graczy: 1x zamek, 3x wieża, 5x obóz)

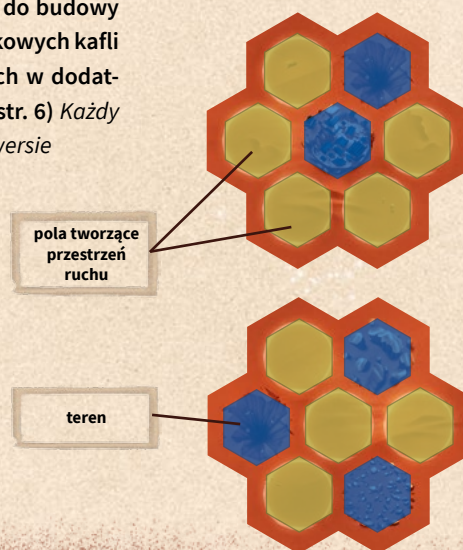


- 13 dużych kafli (z szarym, niebieskim i czerwonym rewersem); służą do budowy modułowej planszy + 14 dodatkowych kafli (11 małych i 3 duże) używanych w dodatkowych wariantach gry (patrz str. 6) *Każdy kafel jest oznaczony literą na rewersie*
- 4 plansze gracza
- Zasady gry

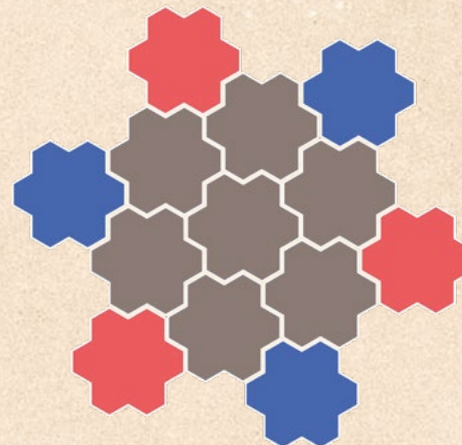
## PLANSZA GRACZA



## KAFEL



## UŁOŻENIE PLANSZY



## CEL GRY

Gracze walczą o dominację na planszy. Wygrywa ten, który:  
- zdobędzie co najmniej 12 punktów zwycięstwa (z budynków wybudowanych na planszy i/lub pojmanych wrogich Cesarzy) i kontroluje co najmniej jedną stolicę

### LUB

- jako jedyny będzie posiadał swoje dyski wojowników na planszy.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY:

11 małych kafli oznaczonych literami od P do T (patrz rewers) odłóż do pudełka; używa się ich wyłącznie w rozszerzonych wariantach gry (patrz str. 6).

W zależności od liczby graczy, przygotuj planszę w sposób pokazany na ilustracji obok. Kolory rewersów kafli informują, które z nich używane są w grze 2-, 3- lub 4-osobowej.

- Gra 2-osobowa: weź szare kafle, przemieszaj je i ułóż stroną widoczną tak, jak pokazano na rysunku.
- Gra 3-osobowa: weź szare i niebieskie kafle, przemieszaj je razem i ułóż stroną widoczną tak, jak pokazano na rysunku.

- Gra 4-osobowa: weź szare, niebieskie oraz czerwone kafle, przemieszaj je razem i ułóż stroną widoczną tak, jak pokazano na rysunku.

Każdy pojedynczy kafel może być ułożony w dowolną stronę, ale upewnij się, że wszystkie pola na utworzonej planszy (zaznaczone okręgami) łączą się ze sobą.

Przemieszaj wszystkie dyski wojowników łącznie z Cesarzami, a następnie losowo umieść po jednym dysku (stroną z ilustracją) na każdym polu, tak aby zapełnić wszystkie dostępne pola. Następnie każdy gracz losuje 1 planszę gracza oraz pobiera budynki w tym samym kolorze co wylosowana plansza i kładzie je na odpowiednim miejscu w rezerwie. Losowo wybierzcie pierwszego gracza.

Przed rozpoczęciem rozgrywki, kolejno każdy z graczy (zaczynając od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) może zmienić położenie swojego dysku Cesarza, zamieniając go miejscem z innym własnym dyskiem.

# SKRÓT ZASAD

## PRZEBIEG TURY

Gracze wykonują tury po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze **musisz** wykonać obie fazy: najpierw fazę Działania, a następnie fazę Zbrojenia.

# 1

### FAZA DZIAŁANIA (WYBIERZ JEDNĄ AKCJĘ)

OBOWIĄZKOWO

#### RUCH

PORUSZ SIĘ, O ILE NIE MA ŻADNYCH PRZESZKÓD

LUB

#### BUDOWA

ZBUDUJ OBÓZ, POTEM WIEŻĘ, A NASTĘPNIE ZAMEK:  
TYLKO NA OKREŚLONYM TERENIE

PORUSZ SIĘ

LUB

PORUSZ SIĘ  
I PRZEGRUPOJ

MAKSIMUM  
4 DYSKI

LUB

PORUSZ SIĘ  
I ZAATAKUJ  
MNIJSZY STOS

WYJĄTEK:  
KAMIKADZE  
I CESARZ

JEŚLI TO KONIECZNE,  
NATYCHMIAST DOKONAJ  
WYMIANY POJMANYCH  
CESARZY

BUDUJ NA  
NIEZAJĘTYM  
TERENIE

LUB

ULEPSZ  
JEDEN ZE  
SWOICH  
BUDYNKÓW

LUB

ZASTĄP BUDYNEK  
PRZECIWNIKA SWOIM  
= +1 DYSK

TAKIM SAMYM BUDYNKIEM  
LUB  
CENNIJSZYM BUDYNKIEM

**WYMUSZONY PRZEMARSZ = POŚWIĘĆ 3 DYSKI Z REZERWY I WYKONAJ 1 DODATKOWĄ AKCJĘ:  
RUCH LUB BUDOWĘ NIEOBOWIĄZKOWO, MAKSYMALNIE 1 RAZ NA TURĘ**

# 2

### FAZA ZBROJENIA

OBOWIĄZKOWO

UMIEŚĆ PONOWNIE NA PLANSZY CO NAJMNIEJ 1 DYSK - W PIERWSZEJ KOLEJNOŚCI CESARZA  
NA SWOIM STOSIE, MAKSYMALNIE 3 DYSKI

NIGDY NA NIEZAJĘTYM POLU



NIE NA POLU SĄSIADUJĄCYM  
Z WROGIM BUDYNKIEM



ZAWSZE NA JEDNYM POLU

**NASTĘPNIE TURĘ ROZGRYWA KOLEJNY GRACZ**

### ZAKOŃCZENIE GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

ZDOBĄDŹ CO NAJMNIEJ 12 PZ   
ORAZ KONTROLUJ STOLICĘ

LUB

BĄDŹ JEDYNYM GRACZEM, KTÓRY  
MA DYSKI NA PLANSZY

**WYJAŚNIENIE:** w trakcie gry dyski układa się w stosy. Dla ułatwienia, w dalszej części instrukcji termin „stos” oznacza zarówno pojedynczy dysk jak również kilka dysków (dwa, trzy albo cztery) ułożone jeden na drugim.



# TURA GRY

## FAZA DZIAŁANIA OBOWIĄZKOWO PODZAS TEJ FAZY MUSISZ WYKONAĆ JEDNĄ AKCJĘ: RUCH LUB BUDOWĘ


### RUCH

**W**ybierając tę akcję możesz zmienić położenie jednego ze swoich stosów na planszy. Stos może poruszać się swobodnie na planszy o dowolną liczbę pól, także zmieniać kierunek (nawet kilkakrotnie), o ile nie ma żadnych przeszkód na swojej drodze. Przeszkody to inne stosy (przyjazne lub wrogie) oraz jakiegokolwiek pola inne (bez zaznaczonych okręgów) niż pola, na których znajdują się okręgi.

Są trzy sposoby ruchu, w jaki możesz przemieszczać swoje stosy:

-  **Porusz się** na niezajęte pole.
-  **Porusz się i przegrupuj:** przejdź stosem na pole, na którym znajduje się inny należący do ciebie stos i umieść go na nim.

**Uwaga:** pojedynczy stos nie może zawierać więcej niż 4 dyski. Jeśli w wyniku przegrupowania powstałby stos o większej liczbie dysków, nie można wykonać tego ruchu.

-  **Porusz się i zaatakuj:** przejdź stosem na pole, na którym znajduje się stos przeciwnika, aby go zniszczyć i zająć jego miejsce. Można atakować tylko wrogie stosy, które zawierają **mniej dysków**, niż stos atakującego (wyjątek stanowi stos z Cesarzem, patrz str. 5). Zwróć dyski ze zniszczonego stosu do rezerwy właściciela; mogą one być ponownie użyte już w trakcie jego nadchodzącej fazy Zbrojenia.

**Kamikadze:** stos składający się dokładnie z 4 dysków (i tylko tytu!) może zostać zaatakowany i zniszczony przez pojedynczy dysk (stos składający się z 1 dysku). Taki samotny napastnik to Kamikadze. Po zakończonym ataku, wszystkie 4 dyski z zaatakowanego stosu **oraz** dysk Kamikadze powracają do rezerwy swoich właścicieli. *Stosy zawierające 4 dyski wojowników są najsilniejsze, ale zagrażają im samotnie atakujący Kamikadze!*



### HENRI KERMARREC, PROJEKTANT

Henri Kermarrec jest twórcą gier planszowych, który wyrósł na grach fabularnych oraz takich tytułach jak: Magic: The Gathering, Talisman czy Valley of the Mammoths. Z czasem poczuł potrzebę tworzenia nieco bardziej złożonych mechanizmów i wymyślenia gier skierowanych zarówno do rodzin, jak i do zaawansowanych graczy. W swoim portfolio może pochwalić się różnorodnymi tytułami: Wiraqocha, Sushi Dice, które nie ograniczają się do wąskiej grupy graczy czy tematu. Henri Kermarrec chciałby podziękować Fayçal Lalmi za wsparcie i wiarę w projekty będące nawet w początkowej fazie tworzenia; Anti of Mordelles, Atemporels za ich pomoc w testowaniu kolejnych prototypów; Erwanowi Berthou, a także całemu zespołowi CNJ i jury konkursu projektowego w Boulogne, które przyznało grze Ekö nagrodę.





**Nie wolno dzielić stosu dysków, aby poruszyć się tylko częścią z nich, a także nigdy nie można atakować własnych stosów.**






**Przykłady ruchów, które są dozwolone (na zielono) i zabronione (na czerwono):**

*Ilona, która gra niebieskim kolorem, chce poruszyć się należącym do niej stosem A.*

**Może:**

-  przejść nim na jedno z niezajętych pól B,
-  przegrupować go ze stosem C, aby utworzyć stos 3 dysków,
-  przegrupować go ze stosem D, aby utworzyć stos 4 dysków,
-  zaatakować nim jeden z wrogich stosów E i zająć jego miejsce.

**Nie może:**

-  zaatakować nim żadnego ze stosów F, gdyż posiadają one równą lub większą liczbę dysków niż jej własny stos A,
-  przegrupować go ze stosem G, ponieważ liczba dysków w stosie przekroczyłaby dozwolone 4 dyski,
-  przejść nim na jedno z pól H, ponieważ są to tereny, a nie pola po których można się poruszać.

### LUKY, ILUSTRATORKA

Luky jest niezależną autorką i ilustratorką komiksów. Pracę w branży wydawniczej łączy z dodatkowymi zleceniami, szczególnie na rzecz Galerii Nucleus w Los Angeles jak również dla osób indywidualnych, magazynów i agencji reklamowych.

Oto niektóre z jej prac: Poèmes Érotiques (Erotic Poems) (Petit f Petit), La Danseuse Papillon (Butterfly Dancer) wraz z Alwett (Soleil), Le Petit Prince, tom 3 (The Little Prince, Book 3) wraz z Elyum (Glénat), Les Dieux de l'Olympe (The Gods of Olympus) wraz z Béatrice Bottet (Casterman), Communardes!, tom 1 (Communards!, Book 1) wraz z Wilfridem Lupano (Glénat/Vents d'Ouest). Luky chciałaby podziękować Zedowi za nieskończoną cierpliwość.

# Tura gry

## FAZA DZIAŁANIA OBOWIĄZKOWO PODZAS TEJ FAZY MUSISZ WYKONAĆ JEDNĄ AKCJĘ: RUCH LUB BUDOWĘ

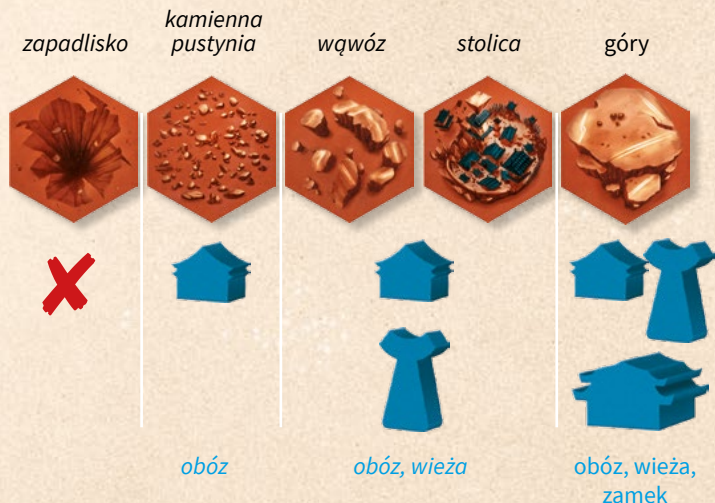
### BUDOWA

**W**ybierając tę akcję możesz zbudować jeden budynek na planszy. Budynki stawia się wyłącznie na określonych terenach – kamiennych pustyniach, wąwozach, górach lub w stolicach – dzięki czemu przynoszą one ich właścicielowi Punkty Zwycięstwa (PZ) przybliżające do wygrania. Każdy typ budynku posiada inną wartość PZ (od 1 do 3). Na pojedynczym terenie może znajdować się tylko jeden budynek. Kolejny budynek postawiony na zajętej już polu **zastępuje** istniejący obiekt. Poprzedni budynek jest zdejmowany z planszy i wraca do rezerwy właściciela na jego planszę. Jeśli w rezerwie nie masz konkretnego typu budynku, nie możesz go zbudować, do czasu gdy nie wróci na planszę gracza.

Na planszy znajduje się pięć rodzajów terenów. Każdy z nich posiada swoje ograniczenia związane z budową:

- Zapadliska** są niedostępne i **nie można na nich budować**,
- Kamienna pustynia** pozwalają na budowę jedynie **obozu**,
- Wąwozy i stolice** pozwalają zbudować **obóz**, a następnie ulepszyć go w **wieżę**,
- Góry** pozwalają zbudować **obóz**, ulepszyć go w **wieżę**, a następnie w **zamek**.

**Uwaga:** Aby zwyciężyć w grze na Punkty Zwycięstwa, **gracz musi kontrolować co najmniej jedną stolicę** (czyli zbudować na niej budynek) - patrz Zakończenie Gry, str. 6



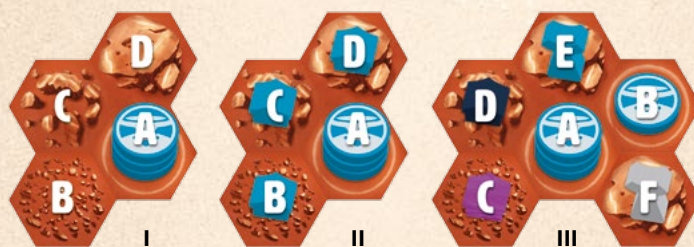
Aby zbudować budynek (na niezajętym terenie lub na terenie z budynkiem), musisz **poświęcić jeden lub więcej własnych dysków z pojedynczego stosu sąsiadującego** z tym terenem i odłożyć je do własnej rezerwy. Koszt budowy zależy od rodzaju wznoszonego budynku:

- poświęć 1 dysk i umieść go w rezerwie, aby zbudować **obóz**,
- poświęć 2 dyski i umieść je w rezerwie aby ulepszyć obóz w **wieżę**,
- poświęć 3 dyski i umieść je w rezerwie aby ulepszyć wieżę w **zamek**.

Dyski, które poświęcisz będziesz mógł użyć w nadchodzącej fazie Zbrojenia. Następnie weź odpowiedni budynek i umieść go na właściwym terenie na planszy, przestrzegając zasad opisanych poniżej.

Pierwszy budynek postawiony na niezajętym terenie **musi zawsze być obozem**. Następnie, jeśli chcesz zastąpić swój budynek innym, możesz zbudować wyłącznie budynek, którego **wartość PZ jest dokładnie o 1 większa**. Jeśli chcesz **zastąpić budynek przeciwnika** budynkiem swojego koloru, możesz wznieść **taki sam** budynek lub budynek którego **wartość PZ jest dokładnie o 1 większa**.

**Aby zastąpić wrogi budynek** jednym ze swoich budynków, musisz poświęcić z tego samego stosu **o 1 dysk więcej**, niż wymaga tego reguła budowy. Ten dodatkowy dysk musi nadal pochodzić z tego samego pojedynczego stosu sąsiadującego z terenem, na którym znajduje się budynek przeciwnika.



#### Przykłady:

**W przykładzie I:** Ilona (niebieski) może zdjąć dysk ze stosu A, aby zbudować obóz na terenie B, C lub D. Ponieważ te tereny są puste, Ilona nie może od razu zbudować wieży na polu C ani D, ani zamku na polu D.

**W przykładzie II:** Ilona może zdjąć dwa dyski ze stosu A, aby ulepszyć jeden z obozów na terenie C lub D i zastąpić go wieżą. Nie może ulepszyć obozu na terenie B, ponieważ teren na którym się on znajduje nie pozwala na budowę cenniejszego budynku. Nie wolno jej także zastąpić obozu na terenie D budynkiem zamku.

#### W przykładzie III:

- Ilona może zastąpić fioletowy obóz na terenie C swoim niebieskim obozem, zdejmując dwa dyski ze stosu A. Nie może ulepszyć fioletowego obozu na wieżę, ponieważ teren, na którym się on znajduje nie nadaje się pod budowę wieży.
- Ilona może zastąpić granatowy obóz na polu D swoim niebieskim obozem, zdejmując dwa dyski ze stosu A lub zastąpić je swoją wieżą, zdejmując wszystkie trzy dyski ze stosu A.
- Ilona może ulepszyć swoją niebieską wieżę na polu E i zastąpić ją niebieskim zamkiem, zdejmując wszystkie trzy dyski ze stosu A. Nie może tego zrobić zdejmując dyski z różnych stosów (np. 1 dysk ze stosu B i 2 dyski ze stosu A), musi w tym celu użyć dyski z pojedynczego stosu.
- Ilona mogłaby zastąpić szarą wieżę na polu F swoją niebieską wieżą, zdejmując 3 dyski ze stosu A. Mimo, iż ten teren pozwala zastąpić wieżę zamkiem, Ilona nie może tego zrobić, ponieważ musiałaby użyć aż 4 dysków z pojedynczego stosu sąsiadującego z tym terenem (stos A nie wystarczy, a stosu B nie można łączyć ze stosem A).

# WYMUSZONY PRZEMARSZ

**Maksymalnie raz na turę, tuż przed fazą Zbrojenia**, możesz wykonać dodatkową akcję ruchu lub budowy, poświęcając 3 dyski wojowników z **rezerwy** (inne niż Cesarz). Dyski odtóż do pudełka; nie będziesz mógł ich używać do końca gry.



## CESARZ

Każdy gracz posiada jeden dysk Cesarza. Choć w większości przypadków dysk ten obowiązują te same reguły, co wszystkie pozostałe dyski wojowników, istnieje kilka różnic:

- 🍷 Dysk Cesarza zawsze musi znajdować się na wierzchu stosu.
- 🍷 Stos z Cesarzem może **zaatakować stos przeciwnika z taką samą co on liczbą dysków** – także wtedy, gdy jest wśród nich wrogi Cesarz. Oznacza to, że samotny Cesarz może pokonać stos składający się z 1 dysku, nawet jeśli jest nim Cesarz przeciwnika.
- 🍷 Gdy stos z Cesarzem zostanie zaatakowany przez inny stos, dyski wojowników przegranego stosu wracają do właściciela zgodnie ze zwykłymi zasadami. **Wyjątkiem jest Cesarz**, którego uważa się za „przechwyconego” i pojmanego w niewolę przez napastnika. Wrogich Cesarzy pojmanych na polu walki umieść w więzieniu na swojej planszy gracza. **Każdy wrogi Cesarz, którego trzymasz w niewoli jest wart 3 PZ** 🌟.

Stos z Cesarzem może zostać zaatakowany przez:

- wrogi stos zawierający co najmniej jeden dysk więcej,
- wrogi stos z taką samą liczbą dysków, o ile jest wśród nich Cesarz,
- wrogiemu Kamikadze, jeśli zaatakowany stos z Cesarzem składa się z 4 dysków.

Kiedy twój Cesarz zostanie pojmany przez przeciwnika, **jedynym sposobem na jego odzyskanie jest wymiana na innego schwytanego Cesarza** (dowolnego gracza). Jeśli twój Cesarz jest w niewoli, a ty przejmiesz wrogiego Cesarza (bez względu na to do kogo on należy), musisz wymienić go na własnego Cesarza. Przeciwnik, który więzi twój Cesarz nie może odmówić tej wymiany i natychmiast musi ci go oddać. Odzyskanego Cesarza umieść w swojej rezerwie. Wymiana Cesarzy jest działaniem dodatkowym, które nie jest akcją.

Możesz użyć Cesarza i zdjąć go z planszy, aby zbudować budynek. W takiej sytuacji Cesarz jest traktowany jak każdy inny dysk (koszt budowy pozostaje bez zmian, patrz „Budowa” na str. 4). Fakt, że twój Cesarz znajduje się na wierzchu stosu, nie oznacza, że musisz go użyć w pierwszej kolejności. Sam decydujesz, które dyski chcesz zdjąć z planszy podczas budowy.

Nigdy nie możesz użyć dysku Cesarza, by wykonać wymuszony przemarsz.

Samotny Cesarz (gdy nie ma innych dysków w stosie) może być używany jako Kamikadze.

## FAZA ZBROJENIA OBOWIĄZKOWO

**T**ę fazę rozpatruje się w każdej turze, bezpośrednio po zakończeniu fazy Działania. Jeśli nie masz żadnych dysków w swojej rezerwie, pomiń ją. Gdy posiadasz dyski w rezerwie, musisz użyć co najmniej 1 dysku jako wzmocnienie armii i umieścić go na planszy, zgodnie z następującymi zasadami:

- 🍷 **Wszystkie dyski muszą być dołożone do pojedynczego stosu, który znajduje się już na planszy.** Nie wolno umieszczać dysków na niezajętym polu.
- 🍷 **Dyski nie mogą być dołożone do stosu, który sąsiaduje z wrogiem budynkiem.** To ograniczenie obowiązuje także wtedy, gdy taki stos graniczy jednocześnie z jednym z twoich budynków.

**Wyjątek:** w szczególnych przypadkach jedynie Cesarz może zignorować tę zasadę. W sytuacji, gdy jedyne miejsca dostępne do zbrojenia sąsiadują z budynkiem lub budynkami przeciwnika, i tylko wtedy, możesz dołączyć Cesarza do stosu znajdującego się w sąsiedztwie wrogiemu budynku, ale nadal nie wolno ci go umieścić na niezajętym polu.










**Pamiętaj:** w stosie nigdy nie mogą znajdować się więcej niż 4 dyski! To oznacza, że do jednego stosu podczas fazy zbrojenia można dołożyć maksymalnie 3 dyski.

Jeśli nie możesz spełnić warunków zbrojenia armii opisanych powyżej, nie wolno ci umieścić dysków z powrotem na planszy. W takiej sytuacji pomiń fazę Zbrojenia.

Jeśli twój Cesarz znajduje się w rezerwie (np. w wyniku odzyskania Cesarza z niewoli lub akcji budowy), to w fazie Zbrojenia **musisz, o ile to możliwe, w pierwszej kolejności umieścić go z powrotem na planszy.**

# ZAKOŃCZENIE GRY




## ISTNIEJĄ DWA SPOSOBY NA WYGRANIE GRY:

-  Każdy obóz warty jest 1 .
  -  Każda wieża warta jest 2 .
  -  Zamek wart jest 3 .
  -  Każdy pojmany wrogi Cesarz wart jest 3 .
- Gra kończy się **natychmiast**, gdy któryś z graczy zdobędzie co najmniej 12  (suma PZ za budynki wzniesione na planszy i PZ za pojmany Cesarzy), a ponadto posiada **dowolny budynek w co najmniej jednej stolicy**. Gracz spełniający powyższe warunki zostaje zwycięzcą.

### LUB

Jeśli na planszy znajdują się dyski tylko jednego gracza, natychmiast wygrywa on grę.

**SZCZEGÓLNE PRZYPADKI:** Dwie rzadkie sytuacje, w których rozgrywka kończy się remisem, gdy na planszy znajdują się dyski tylko dwóch graczy:

-  Jeśli użyjesz swojego ostatniego dysku jako Kamikadze, aby wyeliminować ostatnie dyski przeciwnika, a w efekcie na planszy nie pozostanie **ani jeden dysk żadnego z was** (nie licząc budynków), obaj przegrywacie, podobnie jak każdy gracz wyeliminowany wcześniej.
-  Jeśli użyjesz swojego **ostatniego dysku jako Kamikadze**, aby pojmać w niewolę Cesarza przeciwnika, uzyskując w ten sposób (co najmniej) 12 punktów oraz posiadasz dowolny budynek w co najmniej jednej stolicy, lecz **twój przeciwnik ma nadal dyski na planszy**, obaj wygrywacie. Ty, ponieważ uzyskałeś 12 , a przeciwnik dlatego, że wszyscy pozostali gracze zostali wyeliminowani (ich dysków nie ma już na planszy).

## WARIANTY ROZGRYWKI

**W** pudełku znajdziesz 11 matych kafli, które wzbogacają rozgrywkę o nowe opcje i wprowadzają dodatkowe reguły gry. Sam zdecyduj, które i ile z nich chcesz dołączyć do zestawu podstawowego. Najpierw weź z podstawowej wersji gry odpowiednią liczbę kafli właściwą dla liczby graczy (zobacz „Przygotowanie do gry” na str. 1), a potem dobierz kafle dla wybranego wariantu, zgodnie z zasadami opisanymi poniżej. Następnie przygotuj planszę, układając kafle w dowolnej konfiguracji tak, aby pola łączyły się ze sobą tworząc jedną przestrzeń ruchu. Kontynuuj przygotowanie do gry w zwykły sposób, opisany dla podstawowej wersji gry.

### PORTALE 2 KAFLE R


Dwa specjalne kafle wprowadzają nowy rodzaj terenu: portal. Umożliwiają one teleportację stosu pomiędzy portalami znajdującymi się na planszy. Podczas przygotowania do gry weź kafle portali i dodaj je do pozostałych kafli tworzących planszę. Kafle portali dołoż w dowolny sposób do planszy pamiętając, że wejście i wyjście do portalu musi sąsiadować z polem (zaznaczone okręgiem). Nie jest możliwe wejście do portalu z tyłu, bowiem jest on zablokowany przez zapadlisko. Można wejść lub wyjść stosem jedynie przez pole, które bezpośrednio sąsiaduje z portalem.

Podczas gry, jeśli stos zostanie przeniesiony na portal, to natychmiast pojawia się on na polu wyjścia sąsiadującym z drugim portalem - a jeśli to możliwe - ma prawo kontynuować ruch na niezajęte pole, przegrupować się lub zaatakować. Stos nigdy nie może zatrzymać się na portalu. Nawet jeśli pole sąsiadujące z wyjściem z portalu jest zajęte, nadal można przez taki portal przejść, o ile:

- na takim polu znajduje się stos przeciwnika - wówczas możesz użyć portalu, aby go zaatakować
- takie pole jest zajęte przez twój własny stos - wówczas możesz użyć portalu, aby się przegrupować.

Jeśli wyjście z portalu jest zablokowane (nie jest możliwy ani atak, ani przegrupowanie stosu), to nie wolno ci z niego korzystać. Portal nie jest terenem, na którym można stawiać budynki.

### PIRAMIDY 2 KAFLE S

Kafle piramid zawierają pola burz (zobacz „Labyrinth Burz”). Piramida znajdująca się w centrum nie wpływa na ruch stosów. Każda piramida jest warta 2  - punkty te otrzymuje tylko ten gracz, który zajmuje większość z trzech pól wokół piramidy (posiada na nich swoje stosy). W razie remisu nikt nie dostaje punktów. W grze 2-osobowej zalecamy używać tylko jednej piramidy, a w grze 3- i 4-osobowej dwóch piramid.

### ŚWIĄTYNIA WIATRU KAFEL T

Podczas przygotowania do gry weź kafel Świątyni Wiatru i dodaj go do pozostałych kafli tworzących planszę. Kafel Świątyni Wiatru to teren, który posiada takie same ograniczenia budowy jak kamienne pustynie. Jeśli posiadasz swój budynek na Świątyni Wiatru, to podczas fazy Zbrojenia możesz umieścić dyski na planszy nie na jednym, a na kilku różnych stosach. W dalszym ciągu obowiązują cię wszystkie pozostałe zasady określone dla fazy Zbrojenia.

# WARIANTY ROZGRYWKI

## LABIRYNT BURZ KAFLE: P I Q

Podczas przygotowania do gry nie umieszczajcie dysków na polach burz. Trzy pola burz znajdujące się na tym kafle to specjalne pola, z których możecie korzystać w trakcie gry, przestrzegając następujących zasad:

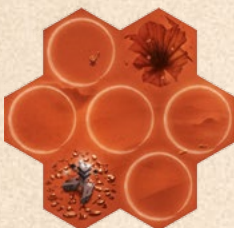


- Podczas ruchu, stos pomniejsza się o jeden dysk (do wyboru aktywnego gracza – może to być dysk Cesarza) za każdą strefę burz, którą przemierzy (kilka ciągłych pól burz tworzy jedną strefę burz). Inaczej mówiąc dotyczy to sytuacji, w której stos porusza się przez taką strefę, lub na niej zatrzyma podczas ruchu. Jeśli podczas pojedynczej tury kilkakrotnie poruszysz się przez pojedynczą strefę burz, tracisz tylko jeden dysk z takiego stosu. Wszelkie dyski utracone w ten sposób wracają do twojej rezerwy.
- Stos, który zaczyna swój ruch na polu burzy, traci dysk na początku ruchu.
- Jeśli poruszysz się do strefy burz w celu zaatakowania stosu przeciwnika, tracisz dysk zanim dojdzie do ataku.
- W fazie Zbrojenia nie możesz wzmocnić swojego stosu, który znajduje się na polu burzy.

## ŚWIĄTYNIA KSIĘŻYCA KAFEL D

Usuń kafel E i zastąp go kaflem Świątyni Księżycy. Świątynia Księżycy to teren, który posiada takie same ograniczenia jak kamienne pustynie.

Jeśli posiadasz swój budynek na Świątyni Księżycy, to podczas swojej fazy Zbrojenia możesz poświęcić dwa dyski z rezerwy (odłóż



je do pudełka), aby móc umieścić pojedynczy dysk gdziekolwiek na planszy jako wzmocnienie armii, ignorując zwykłe zasady określone dla fazy Zbrojenia. Oznacza to, że możesz położyć dysk na niezajętym polu, na polu sąsiadującym z wrogim budynkiem i/ lub na polu burzy. Nie wolno ci poświęcić własnego Cesarza, aby skorzystać ze Świątyni Księżycy.

## ŚWIĄTYNIA PIASKU KAFEL N

Usuń kafel E i zastąp go kaflem Świątyni Piasku. Świątynia Piasku to teren, który posiada takie same ograniczenia jak kamienne pustynie. Jeśli posiadasz swój budynek na Świątyni Piasku, to raz w swojej turze, przed fazą Działania, możesz poświęcić dwa dyski z rezerwy (odłóż je do pudełka), aby usunąć jeden dysk przeciwnika (inny niż Cesarz) z planszy i przenieść go do rezerwy właściciela. Nie wolno ci poświęcić własnego Cesarza, aby używać Świątyni Piasku.



## LATARNIA MORSKA KAFEL U

Kafel Latarni Morskiej używany jest w wariantach gry, które wprowadzają do rozgrywki strefy burz. Podczas przygotowania do gry umieść Latarnię Morską w dowolnym miejscu na planszy. Kafel Latarni Morskiej zawiera pola burz (zobacz „Labirynt Burz”). Gracz, który zajmuje większość z trzech pól wokół Latarni (posiada na nich swoje dyski) może ignorować efekty działania burzy (w przypadku remisu, nikt nie korzysta z tej zdolności). Taki gracz traktuje pola burz jak zwykłe pola: nie traci dysku, kiedy jego stos przechodzi lub zatrzymuje się na nich, a podczas fazy Zbrojenia może wzmocniać znajdujące się na nich stosy.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.  
Al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa  
© 2017 Grupa Wydawnicza Foksal  
www.foxgames.pl  
f /FOXGAMESpl

Wydawca: Wojciech Rzadek  
Tłumaczenie: Viola Kijowska  
Redakcja: Grupa MV  
Korekta: Anna Kolak  
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz  
Opracowanie graficzne i DTP: Przemysław Kasztelaniec



rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgium  
info@sitdown-games.com  
www.sitdown-games.com  
© 2015 Sit Down!

Autor.....**Henri Kermarrec**  
Ilustracje.....**Luky**



Wszelkie prawa zastrzeżone. Produkt na wyłącznej licencji Sit Down! / Megalopole sarl.

**OSTRZEŻENIE:** produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 roku życia. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Zachowaj informacje z tej instrukcji. Ilustracje przedstawione w instrukcji nie są wiążące. Kształt i kolor produktu finalnego może ulec zmianie. Tej gry nie wolno kopiować w całości ani w części, bez względu na typ nośnika, bez pisemnej zgody Wydawcy Sit Down! / Megalopole. Wyprodukowano w Niemczech.