Автор: Jan Zalewski

Ілюстрації: Piotr Socha

CVлїзація

Настільна гра для 2-5 гравців

Дизайн: Małgorzata Parczewska

GRANNA
EXPERT

МЕТА ГРИ:

Переможцем стає той гравець, який накопичить найбільше балів щастя.

КОМПОНЕНТИ ГРИ:

В коробці ви знайдете наступні елементи:

Ігрове поле

2 допоміжні карти

5 кольорових комплектів карт замовлень:

1 комплект = 8 карт замовлень

1 головний шолом

Дерев'яні маркери:

Їжа
20

Деревина
20

Каміння
20

Бали щастя
36

Множник x 3
6

32 карти ідей для Епох I + II

16 карт ідей для Епохи III

1 корона

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Гравці готують гру до початку відповідно до вказівок нижче.
Увага: опис гри для двох гравців знаходиться наприкінці інструкції.

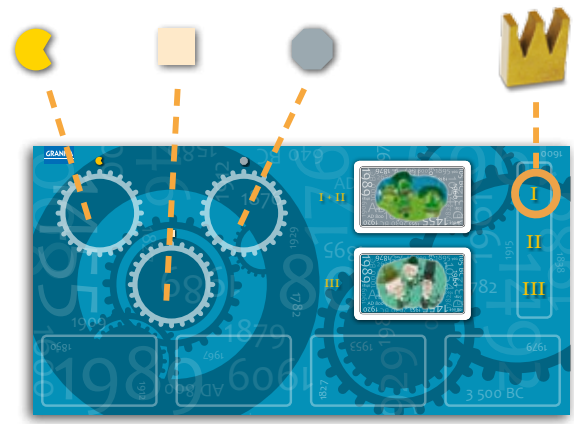
- Покладіть **ігрове поле** в центрі стола.

  Маркери їжі, каміння та деревини покладіть купками на позначені місця на полі.

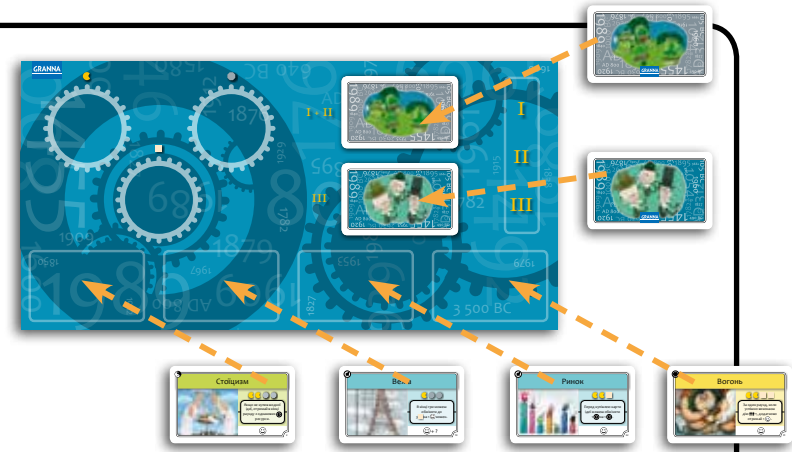
  Корону покладіть на полі на позначку I епохи.

- **Бали щастя** покладіть поруч з ігровим полем – так, аби всім гравцям було зручно їх брати.

- **Розкладіть карти на окремі стоси** – відповідно до малюнку на сорочках, а потім



перетасуйте карти в кожному стосі. Дві колоди карт ідей покладіть на відповідні місця на полі.



- Відкрийте з колоди карт ідей для епох I та II 4 випадкові карти і покладіть їх на трасі ідей.
- Кожен гравець отримує:
  - Комплект з 8 карток замовлень обраного кольору,
  - По одному маркеру їжі, деревини та каміння.
- Гравець, який останнім тримав в руках який -небудь інструмент, отримує головний шолом та розпочинає гру.

ХІД ГРИ

Тривалість гри охоплює три епохи. Кожна епоха складається з трьох раундів, кожен раунд - з чотирьох послідовних фаз: **фаза замовлень → фаза дії → фаза розробки → фаза упорядкування**

1. Фаза замовлень

Гравець з **головним шоломом** починає гру. З усіх карт, які отримав, вибирає дві карти замовлень та кладе перед собою одну **лицевою стороною догори**, другу – **сорочкою догори**.

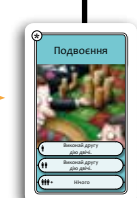
За стрілкою годинника всі гравці викладають так само по дві карти. Коли всі гравці закінчили рух, відкривають закриті карти.

2. Фаза дії

Гравці розкладають карти замовлень у порядку від карти з найменшим номером до карт з найбільшим номером. Нумерація карт наступна:

1. **Крадіжка**
2. **Збиральництво**
3. **Полювання**
4. **Обробка каменю**
5. **Хитрість**
6. **Байдикування**
7. **Торгівля**

Карта **Подвоєння** *не є самостійною картою. Вона показує коли гравець виконує дію двічі.*



Коли дії виконують декілька гравців, завжди починають з того, хто має головний шолом, а рух до наступного гравця відбувається за стрілкою годинника.

Ефект цього замовлення (він позначений в опису карти) залежить від кількості гравців, які його обрали.

Найкращі результати приносить ситуація, коли карткою зіграли 2 гравці.
Ефект карти слабший, коли її обрав один гравець. І коли карту обрали три гравця – найменший або взагалі відсутній.

Пояснення маркування на картах:

Гравець отримує ефект карти, якщо він **єдиний**, хто обрав цю карту в раунді.

Гравець отримує ефект карти, якщо він **один з двох гравців**, хто обрав цю карту в раунді.

\+ Гравець отримує ефект карти, якщо її обрали **три або більше гравців**.

Виконання ефекту карти є обов'язковим.

Частина карт замовлень не приносить жодного ефекту, якщо її обрали три та більше гравців.

Приклад:

Ігор зіграв двома картками замовлень: Крадіжка та Подвоєння. Крадіжку ніхто не обрав, а карткою Подвоєння зіграла Дарина. Обидва замовлення Ігоря ефективні. Він двічі виконує Крадіжку – забирає два рази по одному ресурсу у будь-якого кравця.

Сировина:

Є три види ресурсів: Їжа деревина каміння

Гравці отримують сировину за допомогою карт замовлень. Немає обмежень на кількість сировини, яку може мати гравець. Але у випадку, коли вже немає дерев'яних маркерів сировини, можна використовувати жетони **множник x 3**. Один такий жетон зараховується за 3 елементи сировини.

Наприкінці цієї фази кожен гравець закриває обидва замовлення та кладе перед собою на столі.
В наступних раундах вони залишаються недоступними для нього. Тільки в кінці епохи гравці забирають зі столу всі карти замовлень.

3. Фаза розробки

Починаючи з гравця, який має головний шолом, **всі гравці за стрілкою годинника мають змогу купити одну карту ідей**, що знаходяться на доріжці ігрового поля.

Тип:

- Будинки
- Інструменти
- Винаходи
- Ідеологія

Назва карти

Вартість:

Вказує на кількість сировини, яку має заплатити гравець, аби отримати карту.

Опис:

Тлумачить спеціальне правило, пов'язане з конкретною ідеєю.

Рахування балів щастя:

Гравець отримає бали щастя за картку ідеї в кінці гри. **Увага!** Бали щастя нараховуються саме в кінці гри, а не в кінці епохи.

Аби купити ідею, гравець повинен поставити на поле власні ресурси, які позначені, як вартість ідеї.

Після купівлі карту викладають перед собою лицьовою стороною догори. До кінця гри ідеї дозволяють гравцеві робити спеціальні дії, або приносять бали щастя. Карта ідеї стає активною з **наступного** раунду після її отримання.

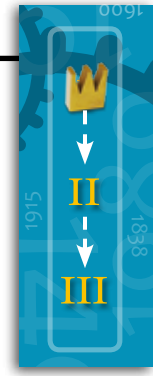
Після кожної купівлі картки ідей треба відкрити та викласти на поле одну картку, аби завжди було відкрито 4 картки для наступного гравця.

Золоте правило

Якщо ефект карти ідеї опиниться у протиріччі з правилами, описаними в інструкції, або принципами, застосованими на картках замовлень, пріоритетом буде те, що передбачається карткою ідеї.

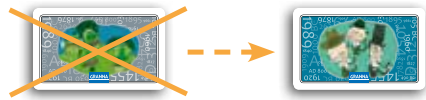
4. Фаза впорядкування

Тримач головного шолому передає його гравцеві, що сидить ліворуч.



Коли у гравців залишилося в руках тільки по 2 карти замовлень, наступає кінець епохи (це відбувається після III, VI та IX раундів гри). Гравці забирають всі свої картки замовлень зі столу. Зміну епохи треба зазначити пересуванням корони на наступну позначку на ігровому полі.

Увага! Після закінчення II епохи треба прибрати з поля всі картки ідей, які не були куплені гравцями. На їхнє місце треба викласти картки з другого стосу карток ідей, який призначений для епохи III.



ПРИКЛАД РАУНДУ:

Ганна, Ігор, Гордій та Дарина розпочали гру вчотирьох. Перший хід робила Ганна. Вона виклала дві картки: Збиральництво та одну картку поклала закритою. Ігор зробив так само. Гордій виклав картку Торгівля та одну закриту. Дарина – Обробка каменю та закриту. Тепер всі одночасно відкривають закриті картки:

Ганна: Збиральництво (2) та Полювання (3)
Ігор: Збиральництво (2) та Подвоєння (*)
Гордій: Торгівля (7) та Полювання(3)
Дарина: Обробка каменю (4) та Полювання(3)

Картки Збиральництво мають найменший номер, тому вони розглядаються в першу чергу.

Ганна бере з поля 3 маркери деревини, тому що карткою Збиральництво зіграли двоє гравців. Ігор зіграв карткою Подвоєння, що дозволяє йому отримати з картки Збиральництво подвійний результат – він бере з поля аж 6 маркерів деревини.

Наступною розглядається картка Полювання. Дарина, Гордій та Ганна отримують по 1 маркеру їжі, тому що цією карткою зіграло троє гравців. Потім Дарина – вона єдина зіграла карткою Обробка каменю – отримує 2 маркери каміння. І, нарешті, Гордій обмінює 1 маркер їжі на 3 маркери деревини, бо він зіграв карткою Торгівля. **Тепер гравці переходять до фази розробки.**

КІНЕЦЬ ГРИ:

Гра закінчується наприкінці III епохи. Гравці підраховують здобуті бали щастя шляхом додавання балів з карток ідей та балів, здобутих протягом гри. Переможцем стає той, хто здобув найбільше балів щастя. Коли декілька гравців мають однакову кількість балів, перемагає той, у кого більше маркерів сировини. Якщо і це не визначає переваги, обидва гравці святкують перемогу.

Варіант для двох гравців

Коли прийняти участь у грі може тільки два гравці, команда гравців посилюється віртуальним гравцем – **Граннолюди**. Впроваджуються наступні зміни:

1. Під час підготування треба виділити один з невикористаних комплектів для віртуального гравця – Граннолюди.

2. Граннолюди отримують головний шолом та починають гру.

3. Граннолюди викладають карти замовлень у такий самий спосіб, як і решта гравців (одна відкрита, друга – закрита), але картки вибираються випадковим чином. На початку епохи треба перетасувати картки замовлень Граннолюдей. Кожного разу вам треба буде відкривати 2 картки замовлень для Граннолюдей.

4. Граннолюди не виконують дії, не здобувають та не крадуть ресурси, не купують картки ідей. Їх замовлення враховуються тільки для того, аби перевірити скільки гравців обрали дане замовлення.

5. Коли виконується Крадіжка під час гри двох гравців, ресурси можна брати з ігрового поля.

6. Головний шолом передається звичайним чином. В цьому випадку Граннолюди виступають у ролі звичайного гравця.

Ускладнений варіант гри для двох

Цей варіант призначений для досвідчених гравців та тих, хто знайомий з особливостями гри вдвох. Гра триває у звичайний спосіб з наступними відмінностями:

1. Кожен гравець отримує два стоси карт замовлень. Один з них відноситься до власної CVлізації, другий – до нейтральної, яку контролює гравець.

2. У фазі замовлень гравці викладають картки у наступній послідовності:

- **a)** CVлізація нейтральна гравця I
- **b)** CVлізація нейтральна гравця II
- **c)** CVлізація гравця I
- **d)** CVлізація гравця II

3. CVлізація нейтральна не виконує жодних дій, не краде ресурси, не купує ідеї. Вона лише показує скільки гравців обрало те чи інше замовлення.

4. Якщо Крадіжку мають виконати обидва гравці, вони отримують ресурси з ігрового поля.

5. Головний шолом переходить до наступного гравця як описано у варіанті для двох гравців. Нейтральні CVлізації не мають впливу на порядок руху, адже їхні картки завжди відкриваються першими, ніж картки реальних гравців.

Додаток – опис деяких карток ідей

1. Оптимізм: якщо гравець виконає 2 дії + (або ефективно подвоїть дію), отримає 2 ресурси.
5. Гуманізм: гравець отримає бали тільки за картку, яка генерує бали щастя (напр. **Самотність, Кинджал**).
8. Споживання: гравець отримає 2 бали щастя, якщо наприкінці гри не матиме ресурсів.
11. Кинджал: гравець не отримає балів, якщо **Крадіжку** виконали + .
13. Ворожіння: гравець, який знаходиться у фазі розробки, підглядає верхню картку в стосі та вирішує, чи слід реалізовувати цю ідею чи одну з чотирьох відкритих. Якщо ні, повертаєте картку на вершину стосу.
25. Відпустка: **Подвоєння** не працює, гравець отримує додатковий (другий) бал щастя.
26. Закон: Коли гравець втрачає один з власних ресурсів, жоден з гравців в цьому раунді у нього нічого більше вкрасти не може. Гравець з карткою **Закон** стійкий до картки **Меч**.
28. Приручення кішки: дії, за які можна отримати бали: **Крадіжка, Хитрість, Байдикування, Подвоєння**. Невдала дія картки **Подвоєння** однак може принести бали, якщо її виконали + . Якщо гравець успішно подвоює невдалу дію, отримує тільки один бал.
29. Коло: отриманий ресурс має бути того самого типу, що і ресурс, набутий шляхом обміну.
30. Спільна мова: обидві ідеї мають вартість. Додаткова ідея не є безкоштовною.
35. Раціоналізм: гравець наприкінці гри отримає стільки балів, скільки типів карток ідей здобув протягом всієї гри (від 1 до 4). Картка **Раціоналізм** зараховується як картка ідеології, коли потрібно врахувати її ефект.
40. Кінематографія: гравець отримає один бал щастя на кожні дві картки ідей, які здобув протягом гри. (Картка **Кінематографія** теж враховується в цьому рейтингу).
42. Фондова біржа: один комплект з трьох ресурсів: їжі, деревини та каміння дають гравцеві 2 бали щастя. Максимально можна скласти три таких комплекти.

* * *

19. Вежа, **21.** Замок, **23.** Комора: ці картки надають право наприкінці гри обміняти до 3-х вказаних ресурсів на бали щастя.
Приклад: Гравець, що має картку **Комора** може обміняти максимально 3 маркери їжі. Він отримує за це 3 бали щастя.
9. Вудка, **14.** Порох, **15.** Кирка, **16.** Сокира,
29. Коло: **Подвоєння,** яким зіграли разом з дією, що надає тип сировини, також подвоює ефект цієї картки. **Приклад**: Гравець обирає картку **Кирка**, зігравши картками **Подвоєння** та **Обробка каменю**. В результаті цієї дії отримає 2 додаткових маркери каміння завдяки картці **Кирка**.
43. Автострада, **44.** Науково-дослідний інститут,
47. Туризм: якщо наприкінці гри гравець має на своєму рахунку багато реалізованих ідей даного типу, отримає 2 бали щастя.
В разі нічиєї з іншим гравцем, бали не отримує.

Якщо ви бажаєте отримати 3 додаткові картки до гри, надішліть своє замовлення та адресу на: bville@bville.kiev.ua

www.granna.pl

Дистриб'ютор: ТОВ «Бельвіль»
вул. Боткіна, 4 оф. 54 м. Київ Україна 03056
www.bville.com.ua

Зроблено в Польщі.
Granna Sp. z o.o., вул. Князя Земовіта 47,
03-788 Варшава

GRANNA EXPERT

08272/3