CIVILIZATION DUEL



1 vs 1 | 15–25 min

OFICJALNA INSTRUKCJA GRY

AUTOR GRY
Mateusz Michalik

1. Wprowadzenie do Gry

Przenieś się do świata starożytnego i obejmij rządy nad jedną z pięciu potęg: zdyscyplinowanym **Rzymem**, bogatym w rzemiosło **Egiptem**, mądrą taktycznie **Grecją**, waleczną **Persją** lub niestrudzonym **Izraelem**. Każda cywilizacja posiada odmienny styl gry, unikalną cechę pasywną oraz dedykowane bonusy za wznoszenie Cudu.

Pojedynek toczy się w **turach naprzemiennych**. Każda runda stawia Cię przed strategicznym wyborem: czy skupić się na ataku militarnym ⚔, by zniszczyć wroga, czy inwestować w gospodarkę 🪙 i gromadzić surowce 🪵🧱 na wznoszenie monumentalnego Cudu Świata 🏛.

2. Dwa Warunki Zwycięstwa

Gra toczy się do momentu spełnienia przez jednego z graczy jednego z dwóch warunków triumfu:

⚔ A. Zwycięstwo Militarne

Zredukuj pulę punktów życia wroga do **0** ❤. 💔 zadajesz z ⚔ lub z 🃏. Przed atakiem chroni 🛡, który pochłania **1** 💔.

🏛 B. Zwycięstwo Monumentalne

Wznieś kompletny Cud Świata składający się z **4** 🏛. Każdy 🏛 wymaga **4** 📦 (łącznie **16** 📦), wznoszonych z 🪵, 🧱 lub z 🃏. Ukończenie każdego 🏛 odblokowuje jednorazowy bonus nacji w kolejnej turze!

3. Przygotowanie do Gry i Komponenty

- **Zdrowie Graczy:** Każdy z graczy rozpoczyna pojedynek mając **9** ❤ (maksymalny pułap).
- **Początkowy Skarbiec i Dochód:** Na starcie otrzymujesz **2** 🪙, a na początku każdej własnej tury zyskujesz **+1** 🪙 **gwarantowanego dochodu** (w 1. turze dysponujesz **3** 🪙; Rzym: **4** 🪙). Złotem płacisz za karty i kości w trakcie gry (5 x 🪙 = 1 🪙).
- **Talia Kart:** Wspólna, dokładnie potasowana talia leży na środku stołu. Gracze nie trzymają kart na ręce – w każdej turze dobiera się je na bieżąco wprost ze wspólnego stosu.
- **Pula Kości:** Podstawowa pula rzutu każdego gracza to **5** 🎲 (wyjątek: Egipt rzuca na stałe **7** 🎲).
- **Kompensacja Drugiego Gracza:** Gracz rozpoczynający grę jako drugi otrzymuje w swojej pierwszej turze: **+3** 🪙 **oraz +2** 🎲 do puli rzutu.

4. Przebieg Tury Gracza (4 Fazy)

Faza 1: Dobór & Zakup Kart (wyłącznie PRZED rzutem 🎲):

• **Dobór z talii:** Odkrywasz **3** 🃏 z góry talii i zagrywasz **1 wybraną** 🃏 (Grecja wybiera 1 z 5 🃏; Egipt nie dobiera kart w Fazie 1). Niewybrane karty trafiają na stos odrzuconych.

• **Zakup Karty ze Sklepu (opcjonalnie):** 3 🪙 = 1 z 2 🃏 – płacisz 3 🪙, dobierasz 2 🃏 i zagrywasz 1 🃏 (zakup można powtarzać wielokrotnie w tej samej fazie!).

> 🪙 **Ważne:** Złoto 🪙 zdobyte z zagranych kart zasila skarbiec **natychmiast** – możesz je wydać jeszcze w tej samej Fazie 1 na kolejne zakupy lub w Fazie 3 na kości!

Faza 2: Rzut Główny Kośćmi: Rzucasz pełną pulą **5** (Egipt: 7) powiększoną lub zmniejszoną o modyfikatory z zagranych .

> **Zasada Kości:** Niezależnie od kar z własnych (np. *Rada Wojenna*, *Hazard*) czy efektów wroga (np. *Szpieg*), Twoja pula rzutu wynosi **zawsze minimum 1** !

Faza 3: Przerzut & Dokupowanie Kości: Przysługuje Ci 1 przerzut dowolnej liczby kości. Możesz także dokupić kości: 2 = (dokupiona kość nie podlega przerzutowi!).

Faza 4: Podliczenie & Rozpatrzenie Wyników: Łączysz uzyskane kości z bonusami z zagranych :

- **Atak, Obrona i Budowa (wymagają par):** 2 = 1 , 2 = 1 , 2 lub 2 = +1 .
- **Złoto (pojedyncze kości):** Każde 1 trafia wprost do skarbca na koniec tury (nie wymaga par!). Wszelkie niesparowane surowce i kości puste przepadają.

5. Przykłady Przebiegu Rozgrywki

A. Wczesna Faza Gry: Sklep, Kompensacja i Kontra

Tura 1: Gracz 1 (Rzym) – Agresywne Otwarcie (Stan: 9 , Start: 4 : 2 startowe + 1 dochodu pasywnego + 1 bonusu nacji)

- **Faza 1 (Dobór & Zakup):** Odkrywa z talii 3 : *Danina z Prowincji*, *Warta*, *Dostawa Kamienia*. Wybiera i zagrywa **Daninę z Prowincji (+3)**, dzięki czemu jego skarbiec rośnie do **7** . Decyduje się na zakup ze sklepu przed rzutem: płaci 3 , odkrywa 2 (*Szpieg*, *Szał*) i zagrywa **Szpiega** (osłabia wroga o −2 i zabiera mu −1 w jego 1. turze). W skarbcu zostaje mu 4 , więc dokupuje **+1** za 2 (zostaje 2).
- **Faza 2 (Rzut Kośćmi):** Rzuca pulą 6 (5 bazowych + 1 dokupiona). Uzyskany wynik: , , , , , .
- **Faza 3 (Przerzut):** Zostawia gotową parę , pojedynczą oraz . W ramach 1 przerzutu rzuca ponownie kością pustą oraz → dociąga drugą i drugie !
- **Faza 4 (Rozpatrzenie):**
  - Para 2 zadaje 1 (Grecja ma 8).
  - Para 2 tworzy 1 , który chroni przed 1 w turze Grecji.
  - 2 z kości + 2 zachowane = **4** przechodzi na kolejną turę.

Odpowiedź: Gracz 2 (Grecja) – Kompensacja i Kontra (Start: 4 : 2 startowe + 1 dochód + 3 kompensaty − 2 Szpieg)

- **Faza 1 (Dobór):** Dzięki cesze nacji odkrywa 5 (*Ostrzał*, *Dostawa Drewna*, *Cedry z Libanu*, *Danina z Prowincji*, *Szlaki Ofiru*) i zagrywa **Ostrzał (+1)**. Oszczędza .
- **Faza 2 (Rzut Kośćmi):** Rzuca pulą 6 (5 bazowych + 2 z kompensacji 2. gracza − 1 zabrana przez Szpiega). Wyrzuca: , , , , , .
- **Faza 3 (Przerzut & Dokupienie):** W przerzucie przerzuca pustą kość i trafia . Widząc szansę na dodatkowe , płaci 2 i dokupuje , na której wyrzuca kolejny !
- **Faza 4 (Rozpatrzenie):**
  - Posiada 3 z kości + 1 z karty Ostrzał = łącznie 4 (2 ataki). Pierwsze 1 zostaje w całości zablokowane przez Rzymu, a drugie 1 przechodzi (Rzym ma 8)!
  - Sparowane 2 wznoszą **+1** Cudu. Niesparowany kamień i tarcza przepadają.
  - W skarbcu pozostaje **2** na kolejną turę.

B. Zaawansowana Faza Gry: Budowa Cudu i Bonusy Nacji

Tura 11: Egipt – Ukończenie 2. (Stan: 7 ❤, 3/4 na 2., Start: 3)

- **Faza 1 (Zakup):** Z racji cechy narodowej Egipt nie dobiera z talii. Płaci 3 w sklepie, odkrywa *Głównego Architekta* oraz *Daninę z Prowincji*, po czym zagrywa **Głównego Architekta (+1 , +1).** Natychmiast zyskuje 4. żeton → **2. ukończony (4/4)** (na początku kolejnej tury otrzyma +2)! W skarbcu ma 1 .
- **Faza 2 (Rzut Główny):** Rzuca stałą pulą **7** (bonus nacji). Wynik rzutu: , , , , , , .
- **Faza 3 (Przerzut):** Zostawia 3 oraz . W przerzucie przerzuca 2 puste kości oraz → dociąga czwarty kamień oraz drugie !
- **Faza 4 (Rozpatrzenie):**
  – 4 wyrzucone kamienie tworzą 2 pary i dają **+2** (stan: 2/4 na 3.).
  – 2 z kości + 1 zachowane = **3** przechodzi na kolejną turę.

Tura 12: Persja – Aktywacja Bonusu z Cudu (Stan: 6 ❤, +1 z z poprz. tury, Start: 4)

- **Faza 1 (Dobór):** Odkrywa 3 (*Najemnicy, Warta, Dostawa Kamienia*) i zagrywa **Najemników (+2).**
- **Faza 2 (Rzut Główny):** Rzuca pulą aż **7** (5 bazowych + 2 z Najemników): , , , , , , .
- **Faza 3 (Bonus Nacji & Przerzut):** Używa bonusu nacji: płaci 1 (zostają 3) i zamienia pustą ściankę na miecz ! W przerzucie przerzuca i wyrzuca kolejny !
- **Faza 4 (Rozpatrzenie):**
  – Zlicza: 5 (z kości i bonusu nacji) + 1 (z Cudu) = **6** (3 ataki). Zadaje wrogowi **3** (wróg ma 4 ❤).
  – 2 z kości + 3 zachowane = **5** przechodzi na kolejną turę.

6. Symbole na Kościach i Sklep

Symbol	Zasada Łączenia i Działanie w Grze
	= **1** zadane wrogowi (redukuje ❤).
	= **1** . Chroni w turze wroga i pochłania 1 . Niewykorzystany znika na start Twojej tury.
	lub = **1** . Niesparowane surowce przepadają (wyjątek: Izrael).
	= **1** . Nie wymaga par! Zasila skarbiec i pozwala dokupować oraz ze sklepu (5 = 1).
	Brak efektu. Warto przerzucać (Persja: → za 1).

Cennik w Sklepie:

• **Karta:** wybór 1 z 2 *(Faza 1)*	3
• **Kość:** 1 do rzutu *(Faza 2 i 3)*	2

7. Starożytne Nacje i Rzadkość Kart

Każda nacja posiada unikalną cechę pasywną oraz **bonus za ukończenie etapu Cudu**, przyznawany jednorazowo w kolejnej turze po jego wybudowaniu:



Rzym – *Świątynia Jowisza Kapitolińskiego*
- **Bonus Pasywny:** +1 co turę.
- **Bonus :** Ukończenie etapu daje **+1** i **+1** jednorazowo w Twojej kolejnej turze!



Egipt – *Wielka Świątynia Amona w Karnaku*
- **Bonus Pasywny:** Rzuca aż **7** (+2), lecz nie dobiera darmowej w Fazie 1.
- **Bonus :** Ukończenie etapu daje **+2** jednorazowo do rzutu w Twojej kolejnej turze!



Grecja – *Partenon na Akropolu*
- **Bonus Pasywny:** Mistrzowie taktyki – wybierasz **1 z 5** w darmowym doborze oraz **1 z 4** przy zakupie ze sklepu.
- **Bonus :** Ukończenie etapu pozwala jednorazowo zagrać aż **2 z 5** w darmowym doborze na starcie kolejnej tury!



Persja – *Apadana w Persepolis*
- **Bonus Pasywny:** Raz na turę możesz zapłacić **1** , by zamienić na .
- **Bonus :** Ukończenie etapu daje **+1** jednorazowo jako gwarantowany symbol w Twojej kolejnej turze!



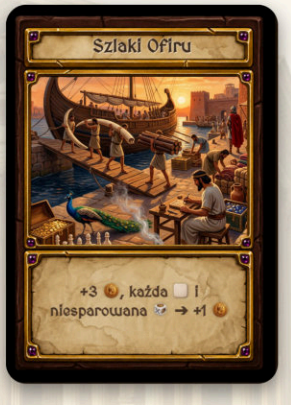
Izrael – *Świątynia Salomona w Jerozolimie*
- **Bonus Pasywny (Uniwersalna Budowa):** 1 + 1 łączą się w parę (**+1**).
- Brak bonusu z etapów.

Klasyfikacja Kart: Zwykłe (Common) vs Rzadkie (Rare): Karty zwykłe występują w **3 kopiach** w talii. Karty rzadkie oferują unikalne zdolności i występują tylko w **1 unikalnej kopii.**

ZWYKŁA • 3 KOPIE W TALII



RZADKA • 1 UNIKALNA KOPIA



8. Dodatkowe Porady & Wyjaśnienia

- **Skarbiec i Zasoby:** zachowujesz w skarbcu na kolejne tury. chroni w turze wroga i znika na początku Twojej kolejnej tury. Wszelkie niesparowane surowce (/) oraz niesparowane symbole (/) przepadają z końcem tury.
- **Pułapka Pasywnej Obrony:** Skupienie się wyłącznie na defensywie bywa ryzykowne – jeśli rywal w swojej turze skupi się na budowie lub gromadzeniu zamiast na ataku (choć czasami zmuszenie go do tego bywa korzystne), Twój przepadnie bezużytecznie na starcie Twojej kolejnej tury!
- **Sztuka Przerzutu:** Decyzja o przerzucie zależy od sytuacji na stole. Zazwyczaj warto przerzucać oraz pojedyncze, niesparowane symbole, lecz czasami opłaca się przerzucić nawet gotowe pary ze względu na aktywną , niski stan rywala lub tempo rozbudowy !
- **Elastyczność Zakupów:** Pamiętaj, że możesz kupować dowolną liczbę i , dopóki stać Cię na to. Dodatkowe możesz dokupić w Fazie 2 oraz w Fazie 3 (nawet po wykonaniu przerzutu), co bywa kluczowe, gdy brakuje jednego symbolu do pełnej pary!
- **Symbole z Kart:** Stałe symbole bonusowe z (np. +1 , +1) są **nieprzerzucalne** – łączą się z dopiero w Fazie 4 (bonusowe z trafia do skarbca natychmiast).
- **Talia Kart:** Zużyte trafiają na stos odrzuconych – po wyczerpaniu talii głównej są przetasowywane i służą jako nowy stos do dobierania.

- **Szlaki Ofiru:** Natychmiast daje +3 do skarbca. Efekt dodatkowy rozpatrywany <u>na samym końcu</u> tury (po innych kartach) – każda pozostała oraz każda niesparowana zamienia się w **+1** (np. rzucając , , , , zyskujesz 3 + 5 = **8** !).
- **Gwardia Skarbca:** Daje bazowo +2 . Każda (z i) na koniec tury przynosi dodatkowo **+1** (np. 4 tworzą 2 na turę wroga ORAZ generują +4 do skarbca)!
- **Rada Wojenna:** Podwaja z par kości walki (2 = **2** , 4 = **4** , 6 = **6**), kara: **−2** . <u>Nie podwaja płaskich obrażeń z !</u>
- **Miasto Warowne:** Rozpatrywane po podliczeniu symboli – każde 2 (z i) zamieniają się w **+1** postępu Cudu <u>zamiast</u> tworzyć (**tracisz cały** na turę wroga!).
- **Kontra:** Rozpatrywana po podliczeniu symboli – wszystkie Twoje (z i) <u>zamieniają się</u> w (**tracisz** – nie tworzysz żadnego na turę wroga!).
- **Embargo:** +2 . W Twojej i wrogiej turze każdy punkt budowy wymaga dopłaty **3** (jeśli gracza stać i ma parę surowców, **musi** opłacić i wykonać budowę – nie można anulować efektu, by oszczędzić ; blokuje budowę tylko przy braku !).
- **Szybka Decyzja:** +1 oraz natychmiastowe zagranie wierzchniej w ciemno (dobierasz i zagrywasz <u>bez wyboru</u>, a jej efekt jest w pełni obowiązkowy, co bywa ryzykowne).
- **Dzikie Hordy:** Zadają 5 razy **1** losowo Tobie lub wrogowi, ignorując ! *(W grze fizycznej wykonaj 5 rzutów : / / rani wroga, a / / Ciebie).* Świetna karta ostateczna przy przewadze życia (np. 7 vs 2)!

Niech Twoja Cywilizacja Przetrwa Próbę Wieków!

Planuj śmiało, zarządzaj skarbem i rzucaj kośćmi ku chwale swojej nacji! Udanej rozgrywki!