



## INSTRUKCJA



Na Agorze plotki krążą od jednego obywatela do drugiego, a pełne zaskoczenia okrzyki wybijają się ponad wrzawę tłumu. Zgiełk narasta utrudniając rozmowy.

„Sparta? Ha! Sparta jest bezradna przeciwko nam. Niech przyjadą! Lepiej strzeż się Koryntu! Ustanawiają nowe szlaki handlowe na Wschodzie! Musimy działać.”

„Gdybyśmy tylko nie wydali wszystkiego co zebraliśmy w podatkach, nasze Polis funkcjonowałoby lepiej!”

„Nim wyruszymy na wojnę powinniśmy skupić się na rozbudowie! Świątynia Zeusa jest w ruinie”.

Uważnie przysłuchujesz się dyskusjom swojego ludu.

**Twoje miasto się rozrasta. Jaka będzie twoja decyzja?**

## OPIS I CEL GRY

W grze Khôra każdy z graczy stoi na czele rozkwitającego miasta-państwa starożytnej Grecji.

W swojej turze musisz wykonać 2 spośród 7 dostępnych akcji: Filozofii, Prawodawstwa, Kultury, Handlu, Wojska, Polityki lub Rozwoju. Wybierz akcje odpowiadające twojej strategii, które jednocześnie zadziałają z wynikiem twojego rzutu kośćmi.

Musisz bezustannie dostosowywać swoją strategię i wzmacniać swoje akcje awansując swoimi znacznikami na torach Ekonomii, Kultury i Wojska.

Awansuj na torze Podatków, by zbierać niezwykle potrzebne Drachmy, na torze Wojska by Eksplorować i zbierać żetony Wiedzy oraz na torze Chwały, by wykorzystać swoją Wiedzę.




Odblokowuj Osiągnięcia, lecz ponad wszystko, upewnij się, że na koniec 9-tej rundy będziesz mieć najwięcej punktów i zostaniesz nagrodzony laurem zwycięzcy!







# ELEMENTY I PRZYGOTOWANIE

## I KAŻDY Z GRACZY WYBIERA KOLOR I BIERZE ODPOWIADAJĄCE MU ELEMENTY:

**A** Jedną **Planszę miasta**: umieść ją przed sobą.

Twoja plansza Miasta składa się z czterech stref: po lewej z pola na twój kafel Miasta, na środku z trzech torów Postępu (Ekonomii , Kultury  i Wojska ) biegnących od 1 do 7, po prawej z opisu różnych faz Rundy oraz na dole ze skrótu trzech możliwych zastosowań żetonów Filozofii.

**B** Jeden losowo wybrany **Kafel miasta** z 7 dostępnych kafli: umieść go w strefie po lewej stronie swojej planszy Miasta. Każdy kafel Miasta posiada ilustrację znajdującą się ponad 4 Rozwinięciami. Obok każdego Rozwinięcia jest otwór, do którego pasuje drewniany znacznik, służący do śledzenia Rozwinięć po ich odblokowaniu.


**C** **Drewniane znaczniki, żetony Osiągnięć, kafel Punktów Zwycięstwa i kości** w swoim kolorze: umieść swoje znaczniki , ,  na polach poziomu 1. Umieść swój znacznik Rozwoju obok Rozwinięcia znajdującego się najniżej na twoim kafelu Miasta. Umieść jedną ze swoich kości na wolnym polu poniżej twojego toru .


Na razie umieść swoje **żetony Osiągnięć** i **kafel Punktów Zwycięstwa** przed sobą.


Będziesz używać tych znaczników na torach planszy głównej, twojej planszy Miasta oraz by oznaczyć Osiągnięcia, które odblokujesz.

Każdy gracz rozpoczyna grę z dwiema kośćmi i może zyskać trzecią podczas gry. Kości pozwalają wykonywać akcje.

Twoja trzecia kość rozpoczyna grę na polu poniżej twojego toru Postępu.

 Twój tor Ekonomii pozwala ci zyskiwać Drachmy podczas wykonywania akcji Handlu. Awansując na tym torze zyskujesz Obywateli i Punkty Zwycięstwa.

 Twój tor Kultury pozwala ci zyskiwać Punkty Zwycięstwa podczas wykonywania akcji Kultury. Awansując na tym torze zyskujesz Podatki lub twoją trzecią kość.

 Twój tor Wojska pozwala ci zyskiwać Żołnierzy podczas wykonywania akcji Wojska. Awansując na tym torze zyskujesz Chwałę.

**D** 7 kafli Akcji w swoim kolorze, umieszczonych przed tobą.

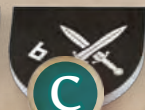
Kafle Akcji są ponumerowane od 0 do 6. Możesz zastosować opisane na nich efekty podczas fazy Akcji.



**D**



**C**





**E 5 kart Polityki** (🗳️): potasuj wszystkie karty Polityki i rozdaj każdemu z graczy 5 kart, rewersem do góry. Następnie każdy **przygotowuje** swoją rękę kart (zobacz ramkę po prawej). Obok planszy głównej, z pozostałych kart przygotuj zakrytą talię.

Występują trzy rodzaje kart Polityki: karty **żółte** mają efekt **natychmiastowy** (⚡), karty **fioletowe** mają efekt **trwały** (∞), a karty **czerwone** odnoszą efekt **na koniec gry** (🏆). Każda z nich ma nazwę, efekt i niekiedy koszt jaki musisz opłacić i/lub wymaganie, które musisz spełnić by ją zagrać.

## DOBÓR KART (DRAFT KART)

Wszyscy gracze jednocześnie wybierają jedną kartę ze swojej ręki, umieszczają ją zakrytą przed sobą, a następnie przekazują pozostałe karty graczowi po lewej. Postępuj tak z nowo otrzymanymi kartami, aż otrzymasz tylko jedną kartę, którą musisz zatrzymać. Na tym etapie dobór (draft) dobiega końca.



**F 4 Drachmy** (👁️). Stwórz rezerwę z pozostałych żetonów Drachm, w miejscu dostępnym dla wszystkich. W dowolnym momencie gry możesz wymienić 1 monetę o wartości 5 na 5 monet o wartości 1 i odwrotnie.

👁️ są wykorzystywane, by opłacić koszt niektórych kart Polityki i akcji Rozwoju lub by opłacić koszt awansu na torze podczas fazy Postępu.





## II PRZYGOTUJ RESZTĘ ELEMENTÓW TAK JAK OPISANO PONIŻEJ:

### A Rozłóż planszę główną i umieść ją na środku stołu.

Plansza ta składa się z kilku różnych elementów: po lewej z torów Obywateli, Podatków, Chwały i Żołnierzy, ponad Torami ze strefy Osiągnięć i po prawej ze strefy Eksploracji z miejscami na żetony Wiedzy. Plansza otoczona jest torem Punktacji.

### B Umieść 36 żetonów Wiedzy na odpowiadających im polach po prawej stronie planszy. Umieść pozostałe żetony Mniejszej Wiedzy obok planszy.

Występują 2 rodzaje żetonów Wiedzy: Mniejsza Wiedza, bez laurów i Większa Wiedza, z laurami.

Występują one w trzech kolorach: czerwona amfora, niebieski hełm i zielona lira. 3 spośród nich (po jednym z każdego koloru z symbolem lauru) należy umieścić w sekcji Persepolis, u dołu po prawej stronie planszy.

### C Wszyscy gracze umieszczają swój znacznik Obywateli na poziomie 3 toru, a znaczniki Podatków, Chwały i Żołnierzy na poziomie 0 odpowiednich torów.

Znaczniki te będą podczas gry awansować i obniżać się na tych torach, przedstawiając rozwój gracza w każdym z obszarów.

Obywatele pozwalają przeprowadzać silniejsze akcje, w przypadku kiepskiego wyniku na kości. Awansowanie na torze Ekonomii lub wykonywanie akcji Prawodawstwa zwiększa liczbę twoich Obywateli.

Dzięki Podatkom zyskujesz Drachmy podczas każdej fazy Podatków. Awansując na torze Kultury lub odblokowując Osiągnięcia zwiększasz Podatki.

Chwała związana jest z Punktami Zwycięstwa, które zyskujesz na koniec gry. Awansowanie na torze Wojska lub odblokowywanie Osiągnięć zwiększa twoją Chwałę.

Żołnierze potrzebni są by zyskiwać żetony Wiedzy podczas akcji Wojska. Akcja ta jest również głównym sposobem by zwiększyć ilość Żołnierzy.

### D Umieść swój znacznik Punktów Zwycięstwa na polu 0 toru Punktacji. Umieść swój kafel Punktów Zwycięstwa obok planszy w pobliżu pola 0 na torze Punktacji.

Znacznik ten wskazuje liczbę zdobytych Punktów Zwycięstwa podczas gry. Kafel używany jest kiedy przekroczysz pole 89 na torze Punktacji.

### E Przygotuj talię kart Wydarzeń:

- Weź wszystkie 16 kart Wydarzeń i wyjmij kartę *Rosnąca Populacja* i *Podbój Persów*.
- Umieść kartę *Podbój Persów* rewersem do góry obok planszy głównej.
- Potasuj pozostałe 14 kart, weź z nich 7 losowych i umieść rewersem do góry na karcie *Podbój Persów*.
- Następnie umieść kartę *Rosnąca Populacja* rewersem do góry na szczycie utworzonego stosu.

Nowe Wydarzenie będzie ujawniane w każdej Rundzie i może ono nagradzać lub karać określonych graczy zgodnie z opisanymi kryteriami. Wydarzenia dla pierwszej i ostatniej rundy są zawsze takie same przy każdej rozgrywce.





**PRZYKŁAD**

Milet otrzymuje na początku gry darmowy awans o 1 poziom na torze . Twój znacznik umieszczany jest na 2 poziomie tego toru, a dzięki temu zyskujesz 3

Na początku gry awansuj za darmo o 1 poziom na torze .



**F** Przygotuj rezerwę **żetonów Filozofii** w miejscu dostępnym dla wszystkich, razem z żetonami Drachm.

Żetony Filozofii mają wiele zastosowań. Pozwalają awansować o 3 poziomy na torze Obywateli, zyskać żeton Mniejszej Wiedzy lub awansować po raz drugi podczas fazy Postępu.

**G** Teraz wszyscy gracze postępują zgodnie z tekstem swojego pierwszego (odblokowanego) Rozwinięcia: niektóre miasta zapewniają natychmiastowe korzyści. Jeśli awansujesz na Torze zyskujesz również korzyści z nowego poziomu (zobacz **Korzyści** str.13).

**H** W dowolny sposób wybierzcie gracza rozpoczynającego.







## ROZGRYWKA

Khora rozgrywana jest na przestrzeni 9 rund. Na koniec 9 rundy, obliczcie swoją ostateczną punktację by wyłonić zwycięzcę (zobacz [Koniec gry](#), str.15).

### PRZEBIEG RUNDY

Każda runda podzielona jest na 7 faz, rozgrywanych w następującej kolejności:

- A. ZAPOWIEDŹ WYDARZENIA
- B. PODATKI
- C. KOŚCI
- D. AKCJA
- E. POSTĘP
- F. ROZPATRZENIE WYDARZENIA
- G. OSIĄGNIĘCIE





## A. ZAPOWIEDŹ WYDARZENIA

Gracz rozpoczynający odkrywa wierzchnią kartę z talii Wydarzeń, umieszcza awersem do góry na stole i czyta na głos jej tekst. To Wydarzenie nie wywołuje na razie żadnego efektu. Zostanie rozpatrzone podczas fazy **F. ROZPATRZENIE WYDARZENIA**. Istnieje jeden wyjątek: Wydarzenie *Rosnąca Populacja* ma swój efekt zawsze podczas fazy Kości w rundzie, w której jest ujawnione, zamiast w fazie Rozpatrywania Wydarzeń. Przejdź do fazy **PODATKÓW**.



Odkryj i przeczytaj kolejną kartę Wydarzeń z talii Wydarzeń.

## B. PODATKI

Każdy z graczy zyskuje 1 drachmę równą poziomowi, na którym znajduje się jego znacznik na torze. Weź 1 drachmę z rezerwy i umieść je przed sobą.

Przejdź do fazy **KOŚCI**.



Zyskaj 1 drachmę równą twojemu poziomowi.

## C. KOŚCI

Wszyscy gracze równocześnie wykonują następujące kroki w podanej kolejności:

### 1. Rzuć wszystkimi swoimi kośćmi.

Na początku gry będziesz posiadać 2 kości dostępne podczas tego kroku. Kiedy tylko osiągniesz 4 KULTUR, twoja 3 KOŚĆ zostanie odblokowana. Możesz wykonać rzut tylko raz w rundzie. Umieść swoje kości przed sobą po wykonaniu rzutu.

Gracz, który wyrzuci najmniejszy łączny wynik na 3 kościach będzie graczem rozpoczynającym w tej rundzie. Jeśli dochodzi do remisu pomiędzy graczami, graczem rozpoczynającym zostaje gracz najbliższy graczowi rozpoczynającemu z poprzedniej rundy, patrząc zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

### 2. Wybierz swoją Akcję.

Każdy gracz w tajemnicy przyporządkowuje po jednym ze swoich siedmiu kafli Akcji do każdej ze swoich 3 kości. Każdy z twoich kafli może być przyporządkowany do jednej z twoich 3 kości, a każda z twoich 3 kości może otrzymać tylko jeden kafel.

### 3. Ujawnij wybrane Akcje.

Kiedy wszyscy gracze przyporządkowali swoje kafle Akcji, ujawnijcie je.

### 4. Skoryguj położenie swojego znacznika Obywateli.

W dowolnej kolejności porównaj wartość każdego kafela z jego kością.

- Jeśli wartość widoczna na koście jest niższa niż cyfra na kafelu Akcji, musisz obniżyć swój znacznik na torze o liczbę pól równą różnicy między tymi dwiema wartościami. Skoryguj odpowiednio położenie swojego znacznika. Jeśli nie możesz stracić wymaganych pól, nie tracisz żadnych drachm za ten kafel, ale musisz odłożyć go do pozostałych nieużywanych kafli, tym samym tracąc możliwość wykonania jego akcji w tej rundzie.
- Jeśli wartość na koście jest większa lub równa cyfrze na kafelu Akcji, pozostaw kafel i kość przed sobą.

Przejdź do fazy **AKCJI**.

Rzuć swoimi kośćmi i przyporządkuj kafel Akcji do każdej kości. Odstońcie je równocześnie. Tracisz drachmy, jeśli kość ma niższą wartość niż cyfra na kafelu.

### PRZYKŁAD

Wyrzuciłeś 2 i 4 na swoich 3 kościach. Decydujesz by przyporządkować kafel Kultury (2) do 2 i kafel Rozwoju (6) do 4. Kiedy odkryjesz swoje kafle musisz w pierwszej kolejności obniżyć swój znacznik o 2, gdyż kafel Rozwoju ma wartość o 2 wyższą niż ta na 2 koście.



- Drachma
- Kość
- Kultura
- Obywateli
- Podatki



## D. AKCJA

Zastosuj efekty zagranych kafli Akcji w kolejności rosnącej.

Kafle Akcji są teraz rozpatrywane w kolejności rozpoczynając od Filozofii (0) i dalej zgodnie z wzrastającymi wartościami. Wszyscy gracze, którzy mają zagrany aktualny kafel stosują jego efekty.

By zaoszczędzić czas wszyscy gracze z aktywnym kaflem mogą równocześnie wykonać swoje Akcje. Tylko kafel Wojska 4 musi być rozpatrywany w kolejności rundy.

W tym wypadku gracze wykonują Akcje rozpoczynając od gracza rozpoczynającego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Efekty wybranych przez siebie Akcji są opcjonalne: nigdy nie musisz zastosować efektów, których nie chcesz.

### PRZYKŁAD

*Pomarańczowy, Czarny i Zielony są w trakcie rozgrywki.*

*Pomarańczowy wybiera Akcje Filozofii (0) i Wojska (4). Czarny ujawnia Wojsko (4) i Politykę (5). Zielony zaplanował Filozofię (0) i Handel (3).*

*Na początek Pomarańczowy i Zielony rozpatrują Akcję Filozofii (0) w tym samym czasie. Później Zielony wykonuje Akcję Handlu (3). Następnie Pomarańczowy i Czarny wykonują Akcję Wojska (4). Ta Akcja nie może być równocześnie wykonana przez obu graczy, gdyż wybory jednego gracza mogą wpłynąć na innych. Ponieważ Czarny jest, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, bliżej gracza rozpoczynającego, to on wykonuje Akcję jako pierwszy. Na koniec Czarny używa Polityki (5). Jeśli ktokolwiek wybrałby Akcję Rozwoju (6), rozpatrzyłby ją na końcu.*



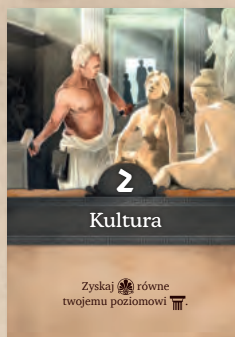
Oto kilka wyjaśnień dotyczących Akcji:

### 0 Filozofia



Nie ma ograniczenia liczby , które możesz posiadać. Istnieją trzy sposoby na ich użycie. (zobacz [zetyony Filozofii](#), str.15).

### 2 Kultura



Jeśli twój znacznik przekroczy pole 89 na torze Punktacji, umieść swój kafel Punktów Zwycięstwa przed sobą jako przypomnienie twojej pozycji. Teraz możesz mieć więcej niż 90 .

### 1 Prawodawstwo

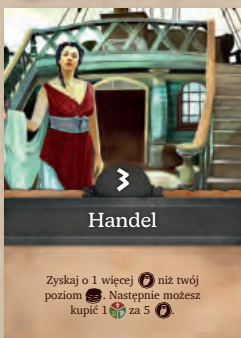


Możesz tymczasowo przekroczyć poziom 15 na torze i wydać tych dodatkowych na inne Akcje w tej rundzie. Odpowiednio skoryguj swoich , jeśli jakichś wydasz. Jeśli na koniec fazy Akcji nadal przekraczasz 15 poziom, musisz w tym momencie obniżyć go do 15. Nie ma ograniczenia liczby , które możesz posiadać na ręku.





### 3 Handel



Możesz kupić Mniejszą dowolnego koloru z rezerwy obok planszy płacąc 5 do rezerwy. Weź zeton i umieść go przed sobą.

Możesz kupić tylko jeden na Akcję, ale nie ma ograniczenia co do liczby zetonów Wiedzy, które możesz posiadać.

Rezerwy i zetonu Wiedzy są nieograniczone. Jeśli w którymkolwiek momencie zabraknie potrzebnych zetonów, użyj zamiennika.

### 4 Wojsko



Możesz tymczasowo przekroczyć poziom 15 na torze i Eksplorować przy użyciu dodatkowych . Po Eksploracji odpowiednio skoryguj swój poziom . Jeśli na koniec fazy Akcji nadal przekraczasz 15 poziom, musisz w tym momencie obniżyć go do 15.

By Eksplorować wykonaj następujące kroki w poniższej kolejności:

- Wybierz zeton Wiedzy, który jest nadal dostępny na planszy głównej.
- Twój poziom musi być większy lub równy wartości na prawo od zetonu Wiedzy. Jeśli twój poziom jest niewystarczający, nie możesz Eksplorować tego zetonu Wiedzy.
- Obniż swój poziom na torze o wartość równą .
- Weź zeton Wiedzy i umieść go przed sobą. Ponadto zyskaj wszelkie korzyści wskazane poniżej pola zetonu (zobacz **Korzyści**, str. 13). Możesz Eksplorować jedynie raz na Akcję by zyskać 1 zeton Wiedzy. Wyjątek: **Eksplorowanie Persepolis** pozwala ci wziąć stamtąd wszystkie 3 zetonu Większej Wiedzy.

### PRZYKŁAD

Wykonujesz Akcję Wojska. Na początku rundy masz 2 i jesteś na 4 poziomie na torze . Wykonując Akcję, zwiększasz do 6. Możesz następnie Eksplorować dowolny zeton Wiedzy z zaznaczonej poniżej strefy. Decydujesz się wziąć zeton Większej Wiedzy, który wymaga od ciebie 6 i utraty 3. Bierzesz zeton i zyskujesz 2 .

Rozpoczynając rundę z 13 i poziomem równym 4, wybierając tę Akcję będziesz mieć nawet 17 . Ponieważ przekracza to maksymalny poziom, na pewno po Eksploracji będziesz mieć nie więcej niż 15 .











- Zeton Filozofii
- Punkt Zwycięstwa
- Karta Polityki
- Obywatele
- Drachma
- Zeton Wiedzy w dowolnym kolorze
- Żołnierze
- Wojsko






## 5 Polityka



By zagrać kartę Polityki, wykonaj następujące kroki w poniższej kolejności:

- **Sprawdź, czy masz wymagane żetony Wiedzy**, wskazane w prawym górnym rogu karty. Nie ma znaczenia czy to żetony Większej czy Mniejszej Wiedzy. **Trzymaj te żetony przed sobą**. Żeton może spełniać wymagania wielu kart. Jeśli nie posiadasz żetonów wymaganych przez kartę, nie możesz jej zagrać.
- **Zapłać wymagane** , wskazane w lewym górnym rogu karty. **Zwróć**  do rezerwy. Niektóre karty nie mają kosztu . Jeśli nie masz wystarczająco  dla karty, nie możesz jej zagrać.
- **Umieść kartę awerssem do góry przed sobą**. Występują 3 rodzaje kart Polityki:
-  : Karty z żółtym tłem mają efekt natychmiastowy. **Kiedy tylko zagrasz kartę tego rodzaju, zastosuj jej efekt na tyle na ile jest to możliwe i pozostaw ją odkrytą przed sobą**.
-  : Karty z fioletowym tłem mają efekt trwały. **Po zagranie karty tego rodzaju umieść ją odkrytą przed sobą. Jej efekt pozostaje aktywny do końca gry** (chyba że z jakiegoś powodu karta opuści grę).
-  : Karty z czerwonym tłem odnoszą efekt na koniec gry. **Po zagranie karty tego rodzaju pozostaw ją przed sobą. Nie wywołuje ona żadnego efektu do czasu ostatecznej punktacji**, kiedy to otrzymasz za nią .

### PRZYKŁAD







Chcesz zagrać kartę *Rekrutacja Najemników* dzięki akcji Polityki. Ta karta nie ma kosztu , ale wymaga posiadania przynajmniej jednego czerwonego żetonu Wiedzy. Ponieważ masz jeden, możesz zagrać tę kartę umieszczając ją awerssem do góry przed sobą. Ta karta ma efekt natychmiastowy: Jesteś na poziomie 5 na torze  i dlatego zyskujesz 5 . Jednak docierasz tylko do maksymalnego poziomu 15, ponieważ masz już 13.



## 6 Rozwój



By odblokować kolejne Rozwinięcie na torze Rozwinięć na kafle twojego Miasta wykonaj następujące kroki w poniższej kolejności:

- **Sprawdź czy masz wymagane żetony Wiedzy**, wskazane ponad kolejnym Rozwinięciem. Nie ma znaczenia czy to żetony Większej czy Mniejszej Wiedzy. **Trzymaj te żetony przed sobą**. Pojedynczy żeton może spełnić wymagania wielu Rozwinięć. Jeśli nie masz wymaganych żetonów nie możesz odblokować Rozwinięcia.
- **Zapłać wymagane**  do rezerwy. Niektóre Rozwinięcia nie mają kosztu . Jeśli nie masz wystarczającej liczby , nie możesz odblokować Rozwinięcia.
- **Przesuń swój znacznik Rozwoju** na następne pole. Efekt po prawej od znacznika jest teraz aktywny, **na równi z efektami pod znacznikiem**. Występują 3 typy Rozwinięć, określane przez symbol na prawo od tekstu:
  -  : Zastosuj ten efekt, kiedy tylko odblokujesz Rozwinięcie.
  -  : Stosuj ten efekt do końca gry, kiedy tylko go wywołasz.
  -  : Zastosuj ten efekt podczas ostatecznej punktacji.
- **Możesz wykonać tę Akcję tylko 3 razy podczas gry**.

Przejdź do fazy **POSTĘPU**.



### PRZYKŁAD

Jako Argos wykonujesz swoją pierwszą Akcję Rozwoju. Musisz posiadać 2 niebieskie żetony Wiedzy i akurat je masz. Przesuwasz teraz swój znacznik do kolejnego Rozwinięcia. To nowe Rozwinięcie ma efekt natychmiastowy, więc stosujesz go od razu.



## E. POSTĘP

Zaczynając od gracza rozpoczynającego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy gracz może awansować na jednym z torów swojej planszy Miasta: lub .

By awansować na torze musisz zapłacić koszt za kolejny poziom tego toru wskazany w otworze następnego pola. Następnie przesunij swój znacznik w górę o jeden poziom i zyskaj korzyści wskazane pomiędzy poziomami (zobacz **Korzyści**, str. 13).

Pamiętaj, że żetony Filozofii, a także niektóre karty Polityki mogą pozwolić ci awansować na torze (czasami na różnych torach) o więcej niż 1 poziom w tej samej rundzie.

Przejdź do Fazy **ROZPATRZENIA WYDARZENIA**.

Zapłać koszt za kolejny poziom jednego z torów w twoim mieście i przesunij znacznik o jeden poziom w górę.

### PRZYKŁAD

Chcesz awansować na torze . Jesteś aktualnie na 2 poziomie, dlatego musisz zapłacić 2 , tak jak to wskazano na planszy. Przesuwasz swój znacznik na poziom 3 i zyskujesz 3 .

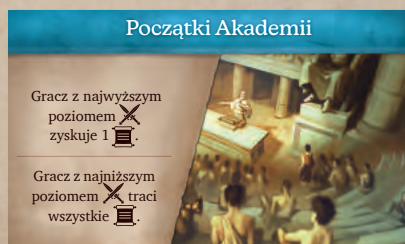


## F. ROZPATRZENIE WYDARZENIA

Zastosuj efekt karty Wydarzeń odkrytej podczas fazy **A. ROZPATRZENIE WYDARZENIA**.

- Jeśli efekt dotyczy gracza z największą lub najmniejszą wartością , efekt stosuje się tylko dla tego gracza. Jeśli kilku graczy remisuje w tym aspekcie, efekt stosuje się do nich wszystkich.
- Jeśli efekt dotyczy elementu innego niż , stosuje się go dla wszystkich graczy.

Przejdź do fazy **OSIĄGNIĘĆ**.



Zastosuj efekt karty Wydarzeń.

- Drachma
- Punkt Zwycięstwa
- Ekonomia
- Żołnierze
- Kultura
- Wojsko
- Obywatele



## G. OSIĄGNIĘCIE

Na planszy głównej znajduje się pięć pól Osiągnięć, a każde wskazuje inne osiągnięcie, które gracze mogą próbować zdobyć podczas gry. Każde Osiągnięcie może być zdobyte tylko raz i tylko podczas tej fazy rundy. Jednak jeśli kilku graczy spełni wymagania dla tego samego Osiągnięcia w tej samej rundzie, wszyscy oni zdobywają to Osiągnięcie.

Oto lista wymagań dla każdego z Osiągnięć:



Posiadaj przynajmniej **10 Punktów Zwycięstwa** na torze Punktacji.



Osiągnij przynajmniej **poziom 12** na torze Obywateli.




Osiągnij przynajmniej **poziom 6** na torze Żołnierzy.





Osiągnij przynajmniej **poziom 4** na torze Ekonomii.




Posiadaj przynajmniej **3 karty Polityki** w grze (umieszczone awerssem do góry przed tobą).

Symbole  na planszy głównej stanowią przypomnienia o wymaganiach dla większości Osiągnięć.

Podczas tej fazy, jeśli udało ci się w tej fazie zdobyć Osiągnięcie, **umieść jeden ze swoich znaczników Osiągnięć na odpowiadającym mu polu na planszy głównej**. Następnie otrzymujesz poniższe nagrody:

➤ Jeśli jesteś jedynym graczem, który w tej fazie zdobył to Osiągnięcie, wybierasz czy zyskujesz **1 **, czy **1 **. Przesuń swój znacznik w górę o 1 pole na odpowiednim torze.




➤ Jeśli wielu graczy zdobyło w tej fazie to Osiągnięcie, **każdy zyskuje 1 **. Przesuń swój znacznik w górę o 1 pole na odpowiednim torze podatków.

Raz zdobyte Osiągnięcie **nie może zostać utracone**, nawet jeśli przestajesz spełniać jego wymagania.

Kiedy Osiągnięcie zostanie ukończony i zostanie na nim umieszczony przynajmniej jeden żeton, żaden inny gracz w późniejszych rundach nie może już zdobyć tego Osiągnięcia.



### PRZYKŁAD

*W tej fazie twój poziom  wynosi 12, a twojego przeciwnika 14. Osiągnięcie  nie zostało zdobyte przez nikogo we wcześniejszych rundach. Ty i twój przeciwnik umieszczacie żeton Osiągnięcia na polu tego Osiągnięcia, a następnie obaj przesuwacie się o 1 pole w górę na torze .*





Jeśli właśnie zakończyła się 9-ta runda przejdź do **ZAKOŃCZENIA GRY**. W przeciwnym razie rozpocznij kolejną rundę, zaczynając od fazy **ZAPOWIEŹ WYDARZENIA**.




## KORZYŚCI

Oto lista korzyści lub strat i ich możliwych efektów podczas Rozpatrzenia Wydarzenia: Eksploracji, Rozwoju lub aktywacji karty Polityki



Strać lub zyskaj tyle , ile wskazano. Przesuń swój znacznik odpowiednio na torze . Jednakże nie możesz przekroczyć maksymalnej wartości 15 na tym torze.



Dobierz lub odrzuć tyle , ile wskazano. Jeśli nie masz wystarczającej liczby kart do odrzucenia, odrzuć całą rękę.





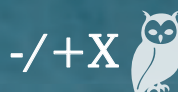
Strać lub zyskaj tyle , ile wskazano. Przesuń swój znacznik odpowiednio na torze .





Strać lub zyskaj tyle  dowolnego koloru, ile wskazano. Jeśli nie masz wystarczającej ilości nie tracisz żadnego.



Strać lub zyskaj tyle , ile wskazano. Przesuń swój znacznik odpowiednio na torze . Jednakże nie możesz przekroczyć maksymalnej wartości 10 na tym torze.



Strać lub zyskaj tyle , ile wskazano. Przesuń swój znacznik odpowiednio na torze . Jednakże nie możesz przekroczyć maksymalnej wartości 10 na tym torze.





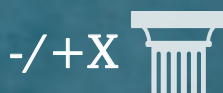
Strać lub zyskaj tyle , ile wskazano. Jeśli nie masz wystarczającej ilości, tracisz wszystkie swoje .





Możesz awansować o tyle pól na torze  płacąc normalny koszt .






Strać lub zyskaj tyle , ile wskazano. Jeśli nie masz wystarczającej ilości, tracisz wszystkie swoje .





Możesz awansować o tyle pól na torze  płacąc normalny koszt .




Strać lub zyskaj tyle , ile wskazano. Przesuń swój znacznik odpowiednio na torze . Maksymalny poziom na tym torze na koniec Akcji to 15, nawet jeśli możesz tymczasowo go przekroczyć (zobacz  Wojsko str. 9).



Możesz awansować o tyle pól na torze  płacąc normalny koszt .



Odblokuj swoją 3 kość. Od teraz zatrzymaj ją i wykonuj nią rzut razem z 2 pozostałymi kośćmi podczas fazy Kości.

 Obywatele


 Punkt Zwycięstwa


 Chwała

 Drachma

 Żeton Filozofii

 Żołnierze


 Karta Polityki

 Żeton Wiedzy w dowolnym kolorze

 Podatki

 Ekonomia

 Kultura

 Wojsko

 Kość





**PROWADŹ SWÓJ  
KLAN DO ZWYCIĘSTWA!**

GRA DLA CAŁEJ RODZINY  
MISTERNE ŚLEDZTWO  
CZAS ROZPOCZAĆ





## ŻETONY FILOZOFII

☞ mogą być wykorzystane na 3 różne sposoby w różnych momentach rozgrywki:



Podczas fazy C. KOŚĆ (krok 4. Skoryguj położenie swojego znacznika Obywateli.), możesz wydać tyle ☞, ile uważasz. Za każdy wydany żeton zyskaj 3 🧠. Przesuń swój znacznik odpowiednio na torze 🧠.

Możesz wydawać żetony, nawet jeśli nie wydasz żadnych Obywateli w tej Rundzie.



Podczas Akcji Polityki i Rozwoju w fazie D. AKCJA możesz wydać tyle par ☞ ile chcesz. Za każdą wydaną parę żetonów możesz, tylko podczas tej Akcji, tymczasowo zignorować wymagania dotyczące żetonu Wiedzy potrzebnego do zagrania karty lub odblokowania Rozwinięcia. Nie pobierasz tych żetonów Wiedzy.



Podczas fazy E. POSTĘP możesz wydać tyle ☞, ile chcesz. Za każdy wydany żeton, możesz awansować o jeden dodatkowy poziom na wybranym torze, nadal musisz opłacić wymagany koszt 🧠. W ten sposób możesz awansować o wiele poziomów na tym samym torze lub różnych torach w tej samej rundzie.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po 9 rundach. Nadchodzi czas Ostatecznej Punktacji.

### OSTATECZNA PUNKTACJA

Każdy gracz dodaje następujące 🧠 do swojej aktualnej pozycji na torze Punktacji:

- Wszystkie 🧠 z efektów 🧠 na swoich odblokowanych Rozwinięciach kafla Miasta.
- Wszystkie 🧠 z efektów 🧠 na kartach Polityki zagryanych przed nim.
- 🧠 równe jego poziomowi 🧠 pomnożonemu przez liczbę posiadanych przez niego żetonów Większej Wiedzy.

Gracz z największą liczbą 🧠 wygrywa! W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, który ma najwięcej 🧠. Jeśli nadal utrzymuje się remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

## TWÓRCY

**Pierwowzór gry:** Improvement of the Polis  
**Projektanci:** Head Quarter Simulation Game Club  
**Wydawca oryginalny:** Asobition Ltd.  
**Ilustratorzy:** David Chapoulet & Jocelyn Millet  
**Menadżer Projektu:** Ludovic Papaïs  
**Projekt Graficzny:** Vincent Mougenot  
**Wizualizacje 3D:** Lenaïg Bourgoïn

**Redakcja Zasad:** Xavier Taverne  
**Korektor:** William Niebling  
**Tłumaczenie:** Danni Loe  
**Edycja polska:**  
**Tłumaczenie:** Paweł Imperowicz  
**Redakcja:** Zespół Portal Games  
**Skład:** Bartosz Makświej

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

☞ Żeton Filozofii

🧠 Obywatele

🧠 Żeton Wiedzy  
w dowolnym  
kolorze

🏠 Ekonomia

🏛️ Kultura

🏹 Wojsko

🧠 Punkt  
Zwycięstwa

🧠 Drachma

🏆 Chwała



# KHÔRA: TEMAT I HISTORIA

Khôra to gra, która wymagała szczególnego podejścia podczas jej rozwoju. Korzystaliśmy z wielu prac dotyczących Starożytnej Grecji, aby prowadzić nas podczas całego procesu twórczego. Naginanie historii do naszych wyborów związanych z projektowaniem gry nie wchodziło w grę. Zamiast tego chcieliśmy by to historia dyktowała znaczenie kart i efektów w grze.

Oryginalna, japońska wersja gry nosiła tytuł „Improvement of the Polis.” Polis oznacza „Miasto” i pasowałoby jako tytuł angielskiej

edycji gry. Jednakże istniało już kilka gier o podobnym tytule i dodawanie kolejnej do tego zbioru, mogłoby sprawić że gra nie zyskałaby należytej uwagi, na którą zasługuje. Rozpoczęliśmy więc poszukiwaniu innej nazwy, co ostatecznie doprowadziło nas do Khôry. W starożytnej Grecji termin ten określał terytorium Polis, w tym otaczające je ziemie i wioski, co wydawało się szczególnie pasować do charakteru gry, którą chcieliśmy wydać.

## OKRES

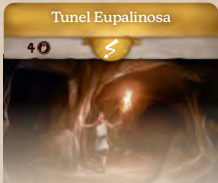
Khôra obejmuje okres starożytnej Grecji od V wieku p.n.e. (z powstaniem jońskim, wojną peloponeską...) do końca IV wieku p.n.e. Karty w grze odwołują się bezpośrednio do tego okresu we wszystkich jego politycznych, kulturalnych, ekonomicznych i militarnych aspektach.

## KARTY POLITYKI



### Perypter

Peryptery to typowe budynki, kojarzone ze starożytną Grecją, czyli te otoczone kolumnami.



### Tunel Eupalinos

Tunel ten został wybudowany w 6 wieku p.n.e. Wykorzystywany był jako akwedukt, który zaopatrywał w wodę miasto Samos (znajdujące się na wyspie o tej samej nazwie). Był nieco dłuższy niż kilometr i przebiegał pod górą Kastro. Ów akwedukt miał doniosłe znaczenie obronne, gdyż był niewykrywalny dla wrogów, którzy dodatkowo nie mogli zakłócić dostaw wody.



### Diolkos

Diolkos to utwardzone ścieżki, dzięki którym łodzie prowadzone pieszo mogły przekraczać ląd. Najbardziej znana znajdująca się w Koryncie pozwalała łodziom na przekraczanie przesmyku, a tym samym pokonanie drogi z Zatoki Korynckiej do Zatoki Saronijskiej w zaledwie 6 do 8 kilometrów.



### Kolumny Korynckie

Greckie kolumny w stylu korynckim to te z kapitelami ozdobionymi liśćmi akantu.



### Portyk Malowany

Odnosi się do zadaszonego przejścia wykorzystywanego jako miejsce publiczne (rynek, forum, miejsce świętowania...).



### Proskénion

Odnosi się do sceny, na której grali aktorzy teatrów greckich.



## KARTY WYDARZEŃ

### Trzydziestu Tyranów

Na zakończenie Wojny Peloponeskiej, Ateny negocjowały ze Spartą by nie trafić do niewoli. Po tych negocjacjach powołano rząd trzydziestu sędziów, na który duży wpływ miały spartańskie garnizony.



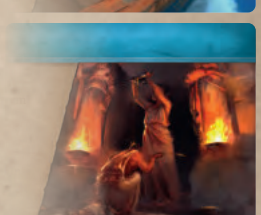
### Dostawy z Lidii

Lidia to kraj w Azji Mniejszej, który słynął ze względu na swoje bogactwo i był nazwany Krezusem, tak jak jego ostatni król. Została podbita przez Cyrusa Wielkiego i włączona w skład Imperium Perskiego.



### Misteria Eleuzyjskie

Była to ceremonia odprawiona przez kult w mieście Eleusis.



### Zaraza w Atenach

Pochodząca z Aten, rozprzestrzeniła się w całej Grecji w okresie od 430 r. do 426 r. p.n.e. Konsekwencje tej epidemii były bardzo poważne, dziesiątkując od jednej czwartej do jednej trzeciej populację, zwłaszcza w Atenach. Zaraza miała duży wpływ na wojnę peloponeską i zapewniła Sparcie wyraźną przewagę.



### Podbój Persów

Aleksandrowi Wielkiemu udało się zjednoczyć całą Grecję by pokonać jej starego wroga: Persów. Aleksander opuścił Grecję w 334 r. p.n.e i pozostał na terytorium Persji aż do swojej śmierci w 323 r. p.n.e. Dotarł do brzegów rzeki Indus na wschodzie i Egiptu na południu.

