

# TAPESTRY

Gra cywilizacyjna

1–5 graczy; 90–120 minut; wiek 14+; rywalizacja

projekt gry: Jamey Stegmaier

grafika: Andrew Bosley • modele: Rom Brown

**Stwórz cywilizację o najwspanialszej historii, rozpoczynając u zarania ludzkości i sięgając daleko w przyszłość. Droga, którą wybierzesz, będzie się znacznie różnić od prawdziwej historii świata – ponieważ twoja cywilizacja jest wyjątkowa!**

W grze Tapestry będziesz przesuwać się na 4 torach rozwoju (nauka, technologia, eksploracja i wojsko), aby otrzymywać różnorakie profity. Po drodze zwiększysz także swoje przychody, zbudujesz stolicę, wykorzystasz wyjątkowe zdolności, zdobędziesz punkty zwycięstwa i zyskasz karty arrasów, które opowiedzą historię twojej cywilizacji.



## PRZYGOTOWANIE GRY

- 1. PLANSZA:** Umieść planszę na stole (duża mapa dla 4–5 graczy, a mała dla 1–3).
- 2. KARTY TECHNOLOGII (x33):** Potasuj karty technologii. Umieść zakrytą talię obok planszy, a następnie odstoń 3 karty.
- 3. KARTY ARRASÓW (x50):** Potasuj karty arrasów i umieść zakrytą talię obok planszy.
- 4. KAFELKI TERYTORIÓW (x48) i KOSMOSU (x15):** Potasuj kafelki terytoriów i umieść je w zakrytym stosie obok planszy. Zrób to samo z kafelkami kosmosu.
- 5. WIELKIE BUDOWLE (x18):** Umieść figurki wielkich budowli na pasujących miejscach maty wielkich budowli. Dodatkowe wielkie budowle umieść obok talii kart technologii.
- 6. KOŚCI (jedna 12-ścienna i dwie 6-ścienne):** Umieść kość nauki (zieloną) obok toru nauki, zaś kości podboju (czerwoną i czarną) obok toru wojska.

## PRZYGOTOWANIE GRACZY

- 1. MATY STOLICY (x6):** Weź losową matę stolicy\*. Umieść 2 posterunki (sześcioboczne znaczniki w twoim kolorze gracza) na terytorium na mapie pasującym do numeru twojej stolicy. Odłóż swoje pozostałe 8 znaczników posterunków obok maty przychodu.  
*\* W rozgrywce dla 1–3 osób przygotuj po dwie maty stolicy na gracza, w oparciu o numery na planszy. Weź losową parę. Wybierz jedną matę i odrzuć drugą.*
- 2. MATY PRZYCHODU (x5):** Zapełnij każdy tor zasobów na swojej macie przychodu odpowiednimi budynkami (5 brązowych farm, 5 szarych domów, 5 żółtych targowisk i 5 czerwonych zbrojowni). **Skrajne lewe pole w każdym rzędzie jest odstońnięte.** Umieść 1 znacznik każdego zasobu na polu 0 toru śledzenia zasobów u dołu twojej maty.
- 3. MATY CYWILIZACJI (x16):** Weź 2 losowe maty cywilizacji. Wybierz jedną i odrzuć drugą. Stwórz talię z nieużywanych i odrzuconych mat cywilizacji i umieść ją zakrytą obok planszy.
- 4. ZNACZNIKI GRACZA (x13):** Umieść 1 znacznik gracza na każdym z 4 startowych pól na torach rozwoju (skrajne lewe pola na planszy) i 1 znacznik na polu 0 PZ. Pozostałe znaczniki trzymaj z boku.

Losowo wybierz pierwszego gracza i rozpocznijcie grę. Pierwsza tura każdego gracza to tura przychodu (patrz *Przychód*).

# ROZGRYWKA

W twojej turze możesz zebrać PRZYCHÓD, rozpoczynając w ten sposób nową epokę, albo dokonać ROZWOJU, przesuując twój znacznik gracza o jedno pole dalej na jakimś torze postępu (jeden z 4 torów na bokach planszy), płacąc koszt i otrzymując odpowiednie profity. Następnie gra jest kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

## PRZYCHÓD

Kiedy wykorzystasz swoją turę, aby zebrać PRZYCHÓD, rozpoczynasz nową epokę dla twojej cywilizacji. Poza pierwszą turą przychodu rozpoczynającą grę, gracze będą wykonywać kolejne tury przychodu w różnym czasie.

Wykonaj po kolei następujące akcje (w tabeli na macie przychodu pokazano, jakie akcje są dostępne w poszczególnych turach przychodu 1–5):



1. Aktywuj zdolność cywilizacji (w miarę możliwości).
2. Zagraj kartę arrasu na pierwsze puste pole po lewej stronie twojej maci przychodu (jeśli jest to możliwe w obecnej epoce).  
**Musisz zagrać kartę arrasu z ręki.\***



**WAŻNE:** Jeśli rozpoczynasz nową epokę przed twoimi sąsiadami, otrzymujesz zasoby widoczne na własnie zakrywanym polu.

\* W rzadkiej sytuacji, gdy nie posiadasz w ręce karty arrasu, weź górną kartę z talii arrasów i umieść ją zakrytą na twojej macie przychodu.



3. Ulepsz 1 kartę technologii (opcjonalnie; patrz Technologia) i otrzymaj punkty zwycięstwa ze wszystkich odsłoniętych ikon PZ na torach twojej maci przychodu.
- Zyskaj 1 PZ za każdą kartę technologii obok twojej maci przychodu.
- Zyskaj 1 PZ za każdy wypełniony rząd i kolumnę w stolicy (patrz Budynek i Stolica).
- Zyskaj PZ równe widocznej wartości.
- Zyskaj 1 PZ za każde terytorium na mapie, które aktualnie kontrolujesz.



4. Zyskaj przychód ze wszystkich odsłoniętych ikon za zasoby, kafelki terytoriów i karty arrasów na twoich torach zasobów. Możesz posiadać maksymalnie 8 jednostek każdego zasobu (zasobami są monety, robotnicy, żywność i kultura).



- 1 UŻYJ CYWILIZACJI ( ? )  
*w miarę możliwości*
- 2 ZAGRAJ KARTĘ ARRASU ( )
- 3 ULEPSZ KARTĘ TECHNOLOGII ( ↑ )  
I OTRZYMAJ PUNKTY ZWYCIĘSTWA ( ? )
- 4 ZYSKAJ PRZYCHÓD ( )



ODBIERZ PROFIT



Jeśli na karcie arrasu jest zdolność „po zagranium”, użyj jej teraz. Jeśli jest na niej zdolność „ta epoka”, karta działa od teraz do początku twojej następnego tury przychodu.

Jeśli wykonujesz drugą turę przychodu przed twoimi sąsiadami, to zanim zagraż kartę arrasu na tę ikonę, otrzymujesz 1 dowolny zasób.

Ulepsz kartę technologii Sterowców do środkowego rządu, a następnie odbierz profity widoczne w okręgu.

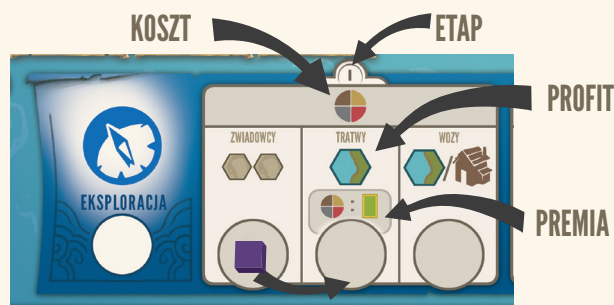
Zyskaj 1 PZ za każdą swoją kartę technologii (x2), 1 PZ za każdy wypełniony rząd i kolumnę w stolicy (x3), a także 1 PZ za każde kontrolowane przez ciebie terytorium (x1).

Zyskaj 3 monety, 4 robotników, 1 żywność, 1 kafelek terytorium, 2 kultury i 1 kartę arrasu

## ROZWÓJ

Większość tur w grze polega na przesuwaniu się na torze rozwoju. Wykonaj po kolei następujące kroki:

1. Zapłać koszt (zasób widoczny pod etapem na torze, na którym się przesuwasz).
2. Przesuń twój znacznik gracza o 1 pole dalej na torze, a następnie odbierz z niego **profit**.
3. Jeśli dostępna jest taka opcja, możesz zapłacić, aby otrzymać jednorazową **premię** (na przykład : oznacza „zapłać 1 dowolny zasób, aby otrzymać 1 kartę arrasu”).



Zapłać 1 dowolny zasób, aby przesuwać twój znacznik gracza. Otrzymujesz profit z eksploracji, a następnie możesz zapłacić 1 dowolny zasób, aby otrzymać kartę arrasu.

Każdy tor rozwoju podzielony jest na etapy. Jeśli jesteś pierwszym graczem, który w dowolny sposób wchodzi do nowego etapu rozwoju (II–IV), otrzymujesz odpowiedni wielki budynek i umieszczasz go w twojej stolicy (patrz Budynek i Stolica).

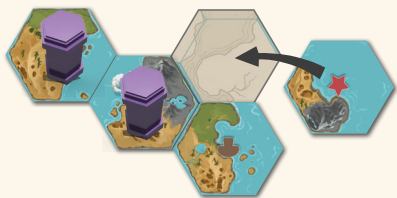
Podstawowe profity związane z każdym torem są przedstawione na stronie 3, zaś wszystkie profity szczegółowo opisano na karcie referencyjnej. W przypadku nowych graczy sugerujemy nauczenie ich podstawowych profitów przed rozpoczęciem rozgrywki, zaś pozostałych – dopiero wtedy, gdy zostaną osiągnięte.

## EKSPLOKACJA



### ODKRYWANIE

Po pierwsze, wybierz 1 kafelek terytorium ze swoich zasobów i umieść go, skierowanego w dowolną stronę, na nieodkrytym polu sąsiadującym z kontrolowanym przez ciebie terytorium.



Po drugie, otrzymujesz 1 PZ za każdy bok odkrywanych terytorium, który ma co najmniej 1 pasujący teren (**woda, góry, pustynia itp.**; maksymalnie 6 PZ). Zignoruj „rzeki” pomiędzy ładami i krańcami kafelka – mają jedynie wartość estetyczną.

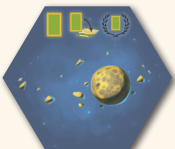
Na tym przykładzie 2 boki nowo odkrytego terytorium posiadają co najmniej 1 pasujący teren, zatem otrzymujesz 2 PZ.



Po trzeciej, otrzymujesz profit z danego terytorium (np. 1 kulturę).



Kiedy osiągniesz IV etap toru eksploracji, wyruszasz poza Ziemię. Kafelki kosmosu zapewniają większe profity niż kafelki terytoriów. Kiedy odkrywasz kafelek kosmosu, umieść go obok swojej maty przychodu i weź widniejące na nim profity (nie dopasowujesz go do innych kafelków kosmosu). Istnieje ograniczona liczba kafelków kosmosu, zatem mogą się wyczerpać.



## NAUKA



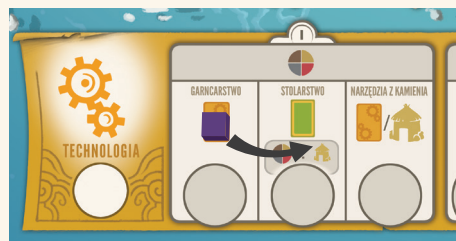
### BADANIE

Po pierwsze, rzuć kością nauki. Wypadnie na niej jakaś ikona widoczna na torze rozwoju:



Po drugie, możesz za darmo przesunąć twój znacznik gracza na wskazanym przez kostkę torze rozwoju (możesz też nie przesunąć znacznika). Jeśli jesteś pierwszym graczem, który przejdzie do nowego etapu (II–IV), otrzymujesz odpowiednią wielką budowlę.

Jeśli na skutek badań twój znacznik gracza miałby wyjść poza tor (czyli za 12 pole), nic się nie dzieje.



Po trzeciej, jeśli na ikonie badań jest X (X), nie otrzymujesz profitu ani premii (jeśli takowa jest).

Jeśli na ikonie badań nie ma symbolu X (X), otrzymujesz profit i możesz zapłacić, aby otrzymać premię (jeśli takowa jest).

Oprócz badań istnieją także profity, które pozwalają ci przesunąć się do przodu na określonym torze:



Kiedy zdobędziesz jeden z takich profitów, przesuń się za darmo na odpowiednim torze, a następnie – jeśli nie ma tam X – otrzymujesz profit i możesz zapłacić, aby otrzymać premię (jeśli takowa jest).

## TECNOLOGIA



### WYNAJDYWANIE

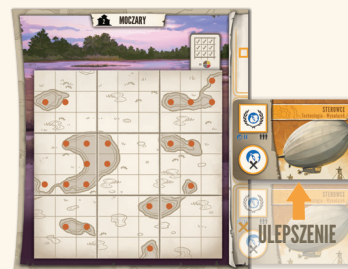


Po pierwsze, weź kartę technologii, wybierając ją spośród trzech odsłoniętych kart albo z góry talii. Gdy zabierzesz kartę spośród odsłoniętych, natychmiast je uzupełnij. Jeśli talia jest pusta, przetasuj karty odrzucone i stwórz nową talię.



Po drugie, umieść kartę w dolnym rzędzie, po prawej stronie twojej maty stolicy. Nie ma limitu liczby kart w każdym rzędzie i nie otrzymujesz też natychmiastowych profitów z kart technologii.

Karty technologii zapewniają profity, kiedy zostaną ulepszone (↑). Kiedy dokonujesz ulepszenia, wybierz kartę z dolnego lub środkowego rzędu i przesuń ją do wyższego rzędu. Karty w górnym rzędzie nie mogą zostać ulepszone.



Profit uzyskany z ulepszenia karty do środkowego rzędu widoczny jest w **okręgu** (np. przesunięcie się na torze eksploracji bez otrzymywania profitu lub premii).



Profit uzyskany z ulepszenia karty do górnego rzędu widoczny jest w **kwadracie**. Aby ulepszyć kartę do górnego rzędu, ty lub jeden z twoich sąsiadów musicie spełniać wymagania widoczne na karcie (np. musicie być na II lub wyższym etapie na torze eksploracji).



## WOJSKO



### PODBÓJ

Po pierwsze, umieść posterunek z twoich zasobów na terytorium, na którym znajduje się nie więcej niż 1 znacznik i które sąsiaduje z kontrolowanym przez ciebie terytorium.

**Kontrola** odnosi się do terytorium, na którym pionowo stoi jedynie twój posterunek. Nie możesz podbijać terytoriów, które już kontrolujesz.



Po drugie, rzuć 2 kośćmi podboju i weź profit widoczny na jednej z nich. Czerwona posiada ikonę (●), która oznacza „1 PZ za każde terytorium, które kontrolujesz”, zaś czarna kość posiada ikonę (⊞), która oznacza „profit na tym kafelku terytorium (jeśli takowy jest)”.



Jeśli podbijesz terytorium przeciwnika, „przewróć” jego znacznik posterunku (połóż go na boku). Ponieważ na tym terytorium są od teraz 2 znaczniki, nie może zostać podbite ponownie.



Jeśli próbujesz podbić terytorium kontrolowane przez przeciwnika, uważaj na **karty pułapek**! Karty pułapek wyglądają jak karty arrasów, ale jeśli przeciwnik zagra taką kartę z ręki, zachowuje kontrolę nad danym terytorium (nadal otrzymujesz profit z kości podboju).

Możesz zawierać i tamać układy z przeciwnikami („Nie zaatakuję cię, jeśli zostawisz mnie w spokoju”), ale nie możecie się wymieniać zasobami. Kiedy umieścisz na mapie wszystkie swoje posterunki, nie możesz dokonywać dalszych podbojów.

# BUDYNKI I STOLICE

Budynki są na stałe umieszczane w twojej stolicy, aby pomóc ci w (1) ukończeniu dzielnic i natychmiastowym zdobyciu zasobów oraz (2) zapełnieniu rzędów i kolumn w celu otrzymania punktów zwycięstwa. Możesz umieszczać budynki na dowolnej pustej działce twojej stolicy. Niektóre działki są **niedostępne** (●) – nie możesz na nich budować, ale liczą się do zapełnienia dzielnic, rzędów i kolumn.

## ISTNIEJĄ DWIE KATEGORIE BUDYNKÓW:

**BUDYNKI ZAPEWNIAJĄCE PRZYCHÓD** (🏠 🏭 🏡 🏢): Kiedy otrzymujesz farmę, dom, targowisko albo zbrojownię, zabierz skrajny lewy budynek danego rodzaju z twojej maty przychodu (odstawiając różne ulepszenia) i umieść go w twojej stolicy.



**WIELKIE BUDOWLE:** Wielkie budowle pokazują, która cywilizacja jako pierwsza weszła na nowy etap rozwoju lub pierwsza dokonała jakiegoś wynalazku (np. określoną kartę technologii). Każdy wielki budynek to specjalny model o wyjątkowym kształcie, który umieszczasz w twojej stolicy na wolnym polu. Istnieje tylko 1 wielki budynek każdego rodzaju, zatem nawet jeśli znajdziesz sposób na ponowne jego zdobycie, nie możesz tego zrobić.

## POZOSTAŁE INFORMACJE O BUDYNKACH

- Kiedy ukończysz **dzielnice**, wypełniając wszystkie działki w jednym z dziewięciu obszarów 3x3, natychmiast otrzymujesz 1 zasób.
- Kiedy punktujesz swoją **stolicę** (🏰), otrzymujesz 1 PZ za każdy wypełniony rząd i kolumnę.
- Możesz zdobywać i umieszczać budynki i wielkie budowle, nawet jeśli będą częściowo wystawać poza działki twojej stolicy, ponieważ mogą nie mieścić się w coraz bardziej zatłoczonym mieście.



W tej stolicy są 3 pełne rzędy i kolumny, zatem przy każdym punktowaniu stolicy otrzymasz 3 PZ.

## POZOSTAŁE WAŻNE ZASADY

**CYWILIZACJE:** Można zdobyć dodatkowe cywilizacje (koniec toru wojskowego, karty technologii itp.). Jeśli tak się stanie, umieść je po lewej stronie twojej aktualnej maty cywilizacji. Jeśli skończą ci się znaczniki gracza, użyj zamienników.

**NACHODZĄCE NA SIEBIE TURY:** Jeśli twoja tura nie zależy od decyzji podejmowanych przez poprzedniego gracza, możesz ją rozegrać. Jest to szczególnie przydatne podczas tury przychodu gracza, po tym jak zagra swoją kartę arrasu.

**OPCJONALNE I OBLIGATORYJNE NAGRODY:** Wszystkie premie w grze są opcjonalne. Przyjęcie profitów i wielkich budowli jest obowiązkowe.

**SĄSIEDZI** (👤 lub 👤): Czasami w grze występują sytuacje zależne od twoich sąsiadów. Sąsiadami są gracze siedzący obok ciebie po lewej i prawej stronie.

**OSIĄGNIĘCIA:** Na planszy znajdują się 3 osiągnięcia. Kiedy po raz pierwszy zdobędziesz każde z nich, umieść twój znacznik gracza na najwyższym dostępnym polu PZ pod danym osiągnięciem. Nie możesz stracić osiągnięć ani zdobyć tego samego osiągnięcia ponownie.

**TOR PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA:** Jeśli przekroczysz 100 PZ, umieść twój znacznik PZ na polu 100, a drugi znacznik gracza na 0. Jeśli przekroczysz 200 PZ, przesunij znacznik wyżej (to samo dotyczy 300 i 400).

**ZMIENNA DŁUGOŚĆ:** Choć każdy gracz wykona tyle samo tur przychodu (5), to liczba wykonanych tur rozwoju może być różna.

**OSOBLIWOŚĆ:** Ten profit powoduje, że możesz mieć 2 znaczniki na tym samym torze technologii. W turze rozwoju możesz przesuwać dowolny z nich. Przy ocenie twojej pozycji na tym torze liczy się wyżej stojący znacznik.



Nie możesz dwukrotnie zdobyć tego samego osiągnięcia. W przypadku środkowego osiągnięcia 2 przewrócone posterunki (podbojem lub pułapką) mogą należeć do jednego lub różnych przeciwników. Nie zdobywasz osiągnięcia po prawej stronie, jeśli przeciwnik zagra kartę pułapki w momencie, gdy próbujesz podbić środkową wyspę.

## KONIEC GRY

Gra kończy się w innym momencie dla każdego gracza. Twoja rozgrywka dobiega końca, gdy zakończysz swoją ostatnią (piątą) turę przychodu. Zyskujesz profity twojej cywilizacji, 1 ulepszenie oraz punkty zwycięstwa widoczne na macie przychodu, ale nie możesz zagrać karty arrasu ani otrzymać przychodu. Jeśli pozostali gracze przeprowadzają swoje tury po zakończeniu przez ciebie rozgrywki, możesz nadal otrzymywać punkty zwycięstwa z pasywnych zdolności cywilizacji, ale nic poza tym.

Kiedy wszyscy zakończą swoje ostatnie tury przychodu, zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz posiadający w zapasie najwięcej zasobów. W innym przypadku gracze wspólnie świętują zwycięstwo. Świetnym końcowym wynikiem jest 300 PZ.

Możesz zapisać swój zwycięski wynik na witrynie [stonemaiergames.com/games/tapestry](http://stonemaiergames.com/games/tapestry). Jeśli okaże się, że jakaś cywilizacja ma znaczną przewagę, będziemy mogli dzięki temu zaproponować startowy handicap punktowy.



PHALANX

Edycja polska:

© 2019 Vertima Sp. z o.o. Sp. k.  
Al. Przyjaźni 59L/7, 45-572 Opole  
[www.phalanxgames.pl](http://www.phalanxgames.pl)

STONEMAIER  
GAMES

© 2019 Stonemaier LLC. Tapestry jest znakiem towarowym Stonemaier LLC.  
Wszystkie prawa zastrzeżone.