

NOWY WSPANIAŁY ŚWIAT

INSTRUKCJA



1-5



14+



45'



CEL I OPIS GRY

W Nowym Wspaniałym Świecie gracze przejmują kontrolę nad rosnącymi w siłę imperiami. Każdy z nich musi wybrać własną ścieżkę rozwoju i prześcignąć konkurentów w walce o wpływy.

Gra toczy się przez **4 rundy**. W każdej rundzie gracze **wybierają** karty, które posłużą im do produkcji zasobów i rozwoju imperiów.

Po dokonaniu wyboru **karty** mogą zostać **przetworzone** na natychmiast uzyskiwane zasoby albo użyte jako podstawa pod przyszłe **konstrukcje**, które będą przynosiły zasoby co turę lub **punkty** na koniec gry. Na końcu 4. rundy zwycięża gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.



ZAWARTOŚĆ

- 1 pięcioczęściowa plansza
- 5 dwustronnych (A/B) kart imperiów
- 80 żetonów postaci (40 generałów 🎖 i 40 finansistów 📈)
- 150 kart rozwoju
- 170 kostek zasobów (35 materiałów budowlanych 🏠, 30 energii ⚡, 30 nauki 🧠, 30 złota 💰, 30 odkryć 🗺, 15 krystallium 💎)
- 1 notes punktacji



Obiekty



Pojazdy



Typy kart rozwoju

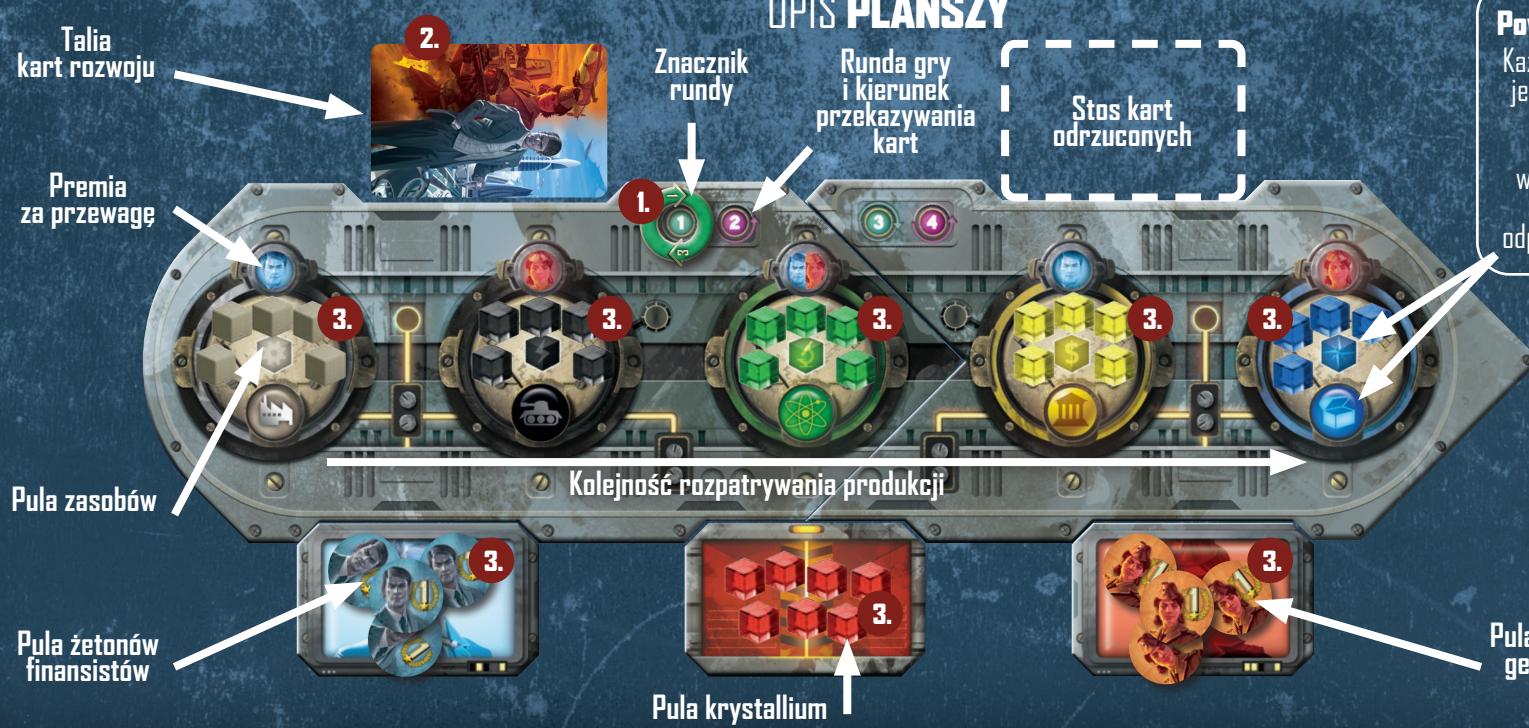


Projekty



Eksploracja





TRYBY GRY

Poniższe zasady obowiązują w grze od 3 do 5 graczy. Na końcu instrukcji znajdują się szczegółowe zasady dla trybu:

- jednoosobowego
- dwuosobowego

IV

PRZYGOTOWANIE

1. Przygotujcie planszę i połóżcie znacznik rundy na polu **rundy 1**.
2. Przetasujcie karty rozwoju i ułożcie je w zakrytym stosie obok planszy, tworząc **talię kart rozwoju**.
3. Połóżcie kostki zasobów oraz żetony postaci na odpowiednich polach.
4. Wybierzcie stronę kart imperiów (**A albo B**) – podczas kilku pierwszych gier zalecana jest strona A. Każdy gracz otrzymuje jedną losową kartę imperium i kładzie ją przed sobą, wybraną wcześniej stroną ku górze.

Uwaga: Wszyscy gracze muszą korzystać z tej samej strony kart imperium. Podczas pierwszej rozgrywki szczególnie zalecane jest korzystanie ze strony A.

5. Karty należy klaść tak, aby zachować pokazaną poniżej organizację obszaru gracza. Nad kartą imperium należy zostawić dostatecznie dużo miejsca, aby zmieściły się tam wszystkie skonstruowane karty rozwoju. Należy przygotować również miejsce na karty wybrane w danej rundzie oraz na karty wciąż konstruowane (oczywiście układ ten można odbić lustrzanie ku własnej wygodzie).

OBSZAR GRACZA



V

ROZGRYWKA

Gra toczy się przez 4 rundy. Każda runda składa się z 3 następujących po sobie faz:

- A. Faza wyboru
- B. Faza planowania
- C. Faza produkcji

Na końcu 4. rundy wszyscy gracze podliczają swoje punkty i wyłaniany jest zwycięzca.

Wskazówka: W trakcie każdej fazy wszyscy gracze wykonują swoje ruchy jednocześnie – nie ma podziału na tury.

A. FAZA WYBORU

Wybór w formie draftu: Sposób selekcji kart, który pozwala zminimalizować wpływ czynników losowych na pulę kart w ręce gracza. Każdy z graczy otrzymuje taką samą liczbę kart, zapoznaje się z nimi, a następnie jedną z nich wybiera i zatrzymuje. Resztę kart przekazuje graczowi po lewej lub po prawej stronie (w zależności od kierunku przeprowadzania draftu). Kroki te powtarza się z nowo otrzymanymi kartami tak długo, aż wszystkie karty zostaną wybrane. Draft pozwala gracjom na stworzenie puli kart dostosowanej do obranej strategii lub na zatrzymanie tych kart, które bardziej przydałyby się ich przeciwnikom.

- **Rozdajcie po 7 zakrytych kart rozwoju** każdemu z graczy.
 - Każdy gracz zapoznaje się ze swoimi kartami, **wybiera 1 z nich**, kładzie ją zakrytą przed sobą, a pozostałe karty przekazuje:
 - graczowi po lewej w 1. oraz 3. rundzie,
 - graczowi po prawej w 2. oraz 4. rundzie.
 - **Wszyscy gracze jednocześnie odkrywają wybrane przez siebie karty** i kładą je w swoich obszarach wyboru. Następnie biorą do ręki karty przekazane im przez sąsiadującego gracza.
- Powtarzajcie te kroki, za każdym razem wybierając 1 kartę **do momentu, w którym wszyscy gracze będą mieli w swoich obszarach wyboru po 7 odkrytych kartach**.

Wskazówka: Warto zwracać uwagę na karty, które przekazuje się sąsiadom – chociaż dla nas mogą się one wydawać nieistotne, inni gracze mogą z nich skorzystać dużo efektywniej, w zależności od obranej strategii. Warto pamiętać, że karty można zatrzymać, aby skorzystać z surowców wtórnego (szczegóły na następnej stronie).

Po tym, jak wszyscy gracze wybiorą swoje 7 kart, następuje przejście do **fazy planowania**.



RUNDA

A. FAZA WYBORU



B. FAZA PLANOWANIA



C. FAZA PRODUKCJI

ROZDAJ 7 KART



WYBIERZ 1



POŁÓŻ JĄ W SWOIM OBSZARZE WYBORU



OBSZAR WYBORU

PRZEKAŻ POZOSTAŁE 6 KART



WYBIERAJ, AŻ W TWOIM OBSZARZE WYBORU ZNADZIE SIĘ 7 KART

B. FAZA PLANOWANIA

Każdą kartę z **obszaru wyboru** należy wykorzystać na jeden z dwóch możliwych sposobów:

- **Użyć jako konstrukcji:** Gracz przesuwa kartę ze swojego obszaru wyboru do swojego obszaru konstrukcji (od teraz karta jest „w konstrukcji”).
- **Przetworzyć:** Gracz odrzuca kartę i pobiera z planszy surowce wtórne (zasób wskazanego rodzaju). Dobrany zasób gracz od razu kładzie albo na karcie w konstrukcji (zob. „Ukończenie konstrukcji”), albo na karcie imperium.

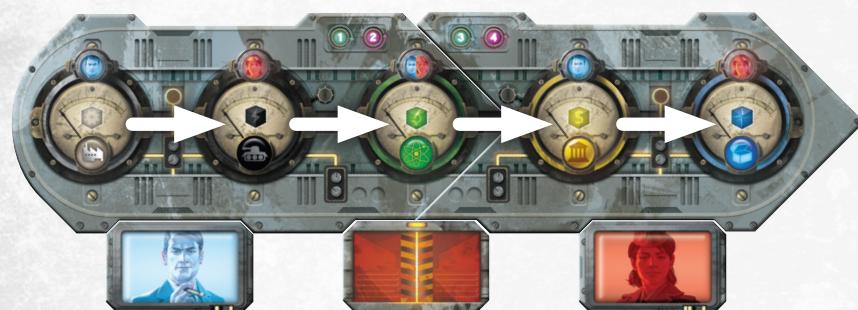
Uwaga: Jeżeli przetworzenie karty pozwoli na położenie ostatniego wymaganego zasobu na karcie znajdującej się w konstrukcji, karta ta zostaje ukończona (zob. C. Faza produkcji, 3. Konstrukcja). Ukończoną kartę połącz na swojej karcie imperium tak, aby widoczne były wszystkie ikony produkcji. Tak ukończona karta może wyprodukować zasoby jeszcze w tej rundzie (zgodnie z kolejnością rozpatrywania produkcji).

Faza produkcji kończy się, gdy wszyscy gracze podejmą decyzje odnośnie wszystkich kart w swoich obszarach wyboru - używając ich jako konstrukcji albo przetwarzając na surowce wtórne.

C. FAZA PRODUKCJI

Faza produkcji składa się z 5 następujących po sobie kroków, po jednym na każdy rodzaj zasobu.

Podczas każdego z kroków wszyscy gracze jednocześnie produkują odpowiedni zasób. Produkcja przebiega zgodnie z kolejnością wskazaną na planszy:



POJEDYNCZY KROK PRODUKCJI

1. Produkcja: Gracz podlicza wszystkie produkowane ikony właściwego zasobu. Liczą się wyłącznie ikony w imperium (na karcie imperium oraz na skonstruowanych kartach rozwoju). Karty w konstrukcji należy zignorować.

Przykład: Trwa produkcja materiałów budowlanych (), zatem każdy gracz podlicza ikony w swoim imperium. W tym przypadku gracz produkuje 5 materiałów budowlanych .



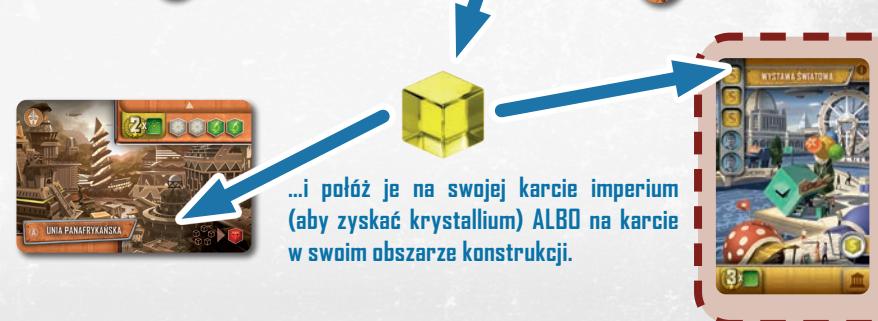
**WYBIERZ AKCJĘ DLA KAŻDEJ KARTY
W SWOIM OBSZARZE WYBORU**

UŻYJ JAKO KONSTRUKCJI
ALBO
PRZETWÓRZ

UŻYJ JAKO KONSTRUKCJI...



...ALBO JĄ PRZETWÓRZ



...i połącz je na swojej karcie imperium (aby zyskać krystallium) ALBO na karcie w swoim obszarze konstrukcji.

Uwaga: Niektóre karty posiadają ikonę produkcji będącą również typem karty (Factory, Tank, Science, Bank, Cube). Ta ikona reprezentuje liczbę kart danego typu, które są częścią twojego imperium. Jeżeli nie posiadasz kart tego typu, ta karta nic nie produkuje.



Supersonar produkuje x : oznacza to, że produkuje 1 za każdą kartą typu w twoim imperium.

2. Premia za przewagę: Porównaj swoją produkcję danego zasobu z pozostałymi graczami. Jeżeli to ty wyprodukowałeś go najwięcej (remisy się nie liczą), zdobywasz premię za przewagę i natychmiast dobierasz odpowiedni żeton postaci, który umieszczasz na swojej karcie imperium.



Gracz, który produkuje najwięcej , otrzymuje jeden żeton finansisty .

Uwaga: Premia za przewagę w produkcji nauki pozwala wybrać pomiędzy finansistą a generałem .



Wybierz albo .

3. Konstrukcja: Pobierz taką liczbę kostek zasobu, jaką określiłeś podczas produkcji. **Zasoby należy natychmiast położyć na kartach w konstrukcji oraz/lub na karcie imperium.**

- Nie możesz przemieszczać kostek, które już ułożyłeś.
- Nie możesz zachować kostek zasobów na później (za wyjątkiem krystallium .

Pamiętaj: Kostki zasobów mogą być położone tylko na kartach w konstrukcji lub na karcie imperium.

Uwaga: Zasoby nie są ograniczone liczbą komponentów. Jeżeli podczas gry zabraknie kostek, należy użyć dowolnego dostępnego zamiennika.

Po tym, jak wszystkie pola na karcie w konstrukcji zostaną zapełnione zasobami, karta jest skonstruowana:

- **Zwrć wszystkie kostki/żetony postaci do puli.**
- **Pobierz premię za skonstruowanie**, o ile taka występuje.
- **Dodaj kartę do swojego imperium** tak, aby wszystkie ikony produkcji były widoczne.

Uwaga: Nie ma ograniczeń w liczbie i typach kart. Możesz skonstruować kilka kopii karty o tej samej nazwie.

Przykład: Szymon produkuje 2 , które kładzie na swojej karcie Elektrowni wiatrowej i tym samym kończy jej konstrukcję. Kładzie tę kartę na karcie imperium, dzięki czemu podczas kolejnego kroku produkcji (energii) budynek ten wyprodukuje 1 .



Premia za konstrukcję: Niektóre karty przyznają premię za konstrukcję w postaci żetonów postaci albo kostek krystallium. Zdobyte postacie lub krystallium otrzymujesz natychmiast w chwili skonstruowania karty i umieszczasz je na swojej karcie imperium. Premia jest jednorazowa.





Przemiana kostek w krystallium: Kostki zasobów na karcie imperium nie przepadają pomiędzy rundami. Za każdym razem, gdy na swojej karcie imperium masz 5 kostek zasobów innych niż krystallium, natychmiast je odrzuć i dobierz 1 kostkę krystallium. Krystallium można przechowywać na karcie imperium bez ograniczeń i użyć go w dowolnym momencie jako dowolnego innego surowca albo by umieścić go na polu wymagającym krystallium.

PRZEMIANA KOSTEK W KRYSSTALLIUM



Uwaga: Kostki zasobów na karcie imperium mogą być użyte jedynie do przemiany w krystallium. Nie można ich odzyskać, aby położyć na kartach w konstrukcji.

Niektóre pola wymagają kostek krystallium albo żetonów postaci. Można je umieścić na karcie w dowolnym momencie – w przeciwieństwie do kostek zasobów. Oznacza to, że tego typu pola warto wypełnić dopiero wtedy, gdy zdecydujemy się skonstruować kartę.



Pamiętaj: Możesz wykorzystać kostkę krystallium jako zamiennika innego zasobu. Nie można jednak użyć jej jako zamiennika żetona postaci.

Odrzucenie karty w konstrukcji: Gracz może w dowolnym momencie odrzucić dowolną liczbę swoich kart w konstrukcji. Jeżeli tak zrobi, pobiera surowce wtórne (przedstawione na karcie zasób) i umieszcza je na karcie imperium. Wszystkie zasoby i postaci na odrzuconej karcie przepadają i należy je zwrócić na odpowiednie pola.

Ostrożnie: Odrzucenie karty w konstrukcji nie jest szczególnie opłacalne – efektywniejsze jest przetwarzanie kart podczas fazy planowania, ponieważ pozwala to na umieszczenie surowców wtórnego na kartach w konstrukcji. Odrzucenie karty jest opłacalne tylko wtedy, gdy chcesz zdobyć krystallium.

Uwaga: Karty w konstrukcji oraz znajdujące się na nich zasoby nie przepadają pomiędzy rundami.

Gdy wszyscy gracze rozmieszą wyprodukowane w tym kroku zasoby, należy przejść do kolejnego typu zasobu. Jeżeli był to ostatni krok (odkrycia), runda dobiera końca. Przesuńcie znacznik rundy i przejdźcie do kolejnej rundy.



Gra kończy się wraz z końcem 4. rundy. Każdy gracz podsumowuje punkty zwycięstwa w swoim imperium. Korzystając z notesu, podliczcie punkty za:

■ **Podstawowe punkty:** punkty zwycięstwa na kartach, które nie wynikają z liczby postaci ani typów kart.



■ **Mnożniki na kartach:** punkty zwycięstwa zależne od liczby kart danego typu w imperium.



■ **Liczba żetonów generalów:** domyślnie 1 generał = 1 punkt zwycięstwa, niektóre karty zwiększą mnożnik.

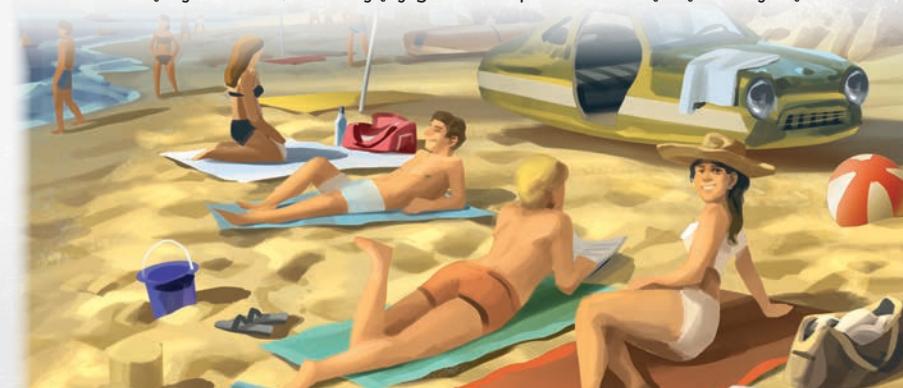


■ **Liczba żetonów finansistów:** domyślnie 1 finansista = 1 punkt zwycięstwa, niektóre karty zwiększą mnożnik.



Uwaga: Krystallium ani karty, które nie zostały skonstruowane, nie przynoszą ani nie odbierają punktów na koniec gry.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą skonstruowanych kart w swoim imperium. Jeżeli nadal jest remis, wygrywa gracz z największą liczbą żetonów postaci. Jeżeli i to nie rozwiązuje remisu, remisujący gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.



Punktowanie końcowe na przykładzie Szymona:

1. Podstawowe punkty:

Szymon ma dwie karty przynoszące mu bezpośrednio punkty zwycięstwa (PZ):

$$2+10 = 12 \text{ PZ}$$

2. Mnożniki na kartach:

Szymon ma 3 karty, które mnożą jego karty typu projekt (5 sztuk) o odpowiednio 1, 3 oraz 2:

$$[1+3+2] \times 5 = 30 \text{ PZ}$$

3. Punkty zwycięstwa za generałów:

Szymon ma 2 generałów (1):

$$1 \times 2 = 2 \text{ PZ}$$

4. Punkty zwycięstwa za finansistów:

Szymon ma 6 finansistów (1) oraz 2 karty, które zwiększą

$$\text{mnożnik za żeton finansisty o } 1 \text{ PZ: } [1(\text{podstawa})+1+1] \times 6 = 18 \text{ PZ}$$

5. Brak punktów zwycięstwa za krystallium (1)

6. Brak kar za nieskonstruowane karty w obszarze konstrukcji.

$$\text{RAZEM} = 62 \text{ PZ}$$



TRYB DWUOSOBOWY

W grze dwuosobowej niewielkiej zmianie ulega faza wyboru. Każdy gracz otrzymuje **10 kart rozwoju** zamiast 7. Kiedy graczom zostaną po 3 karty na ręku, przed przystąpieniem do fazy konstrukcji należy je odrzucić (bez pobierania surowców wtórnych). Tak jak w standardowej rozgrywce, na końcu fazy wyboru obaj gracze będą mieli przed sobą po 7 kart w swoich obszarach wyboru. Pozostałe zasady nie ulegają zmianom.

TRYB JEDNOOSOBOWY

W grze jednoosobowej przygotowanie i wszystkie fazy gry są zmienione:



Przygotowanie: Przetasuj karty rozwoju i ułóż z nich 8 zakrytych stosów, każdy powinien składać się z 5 kart. Te stosy będą dalej nazywane pulami rozwoju. Z pozostałych kart utwórz zakryty stos kart rozwoju.



Faza wyboru: Ponieważ jesteś jedynym graczem, pomiń tę fazę i przejdź od razu do fazy planowania.

Faza planowania: W każdej rundzie zagrzasz kolejno dwie sekwencje – łącznie w grze rozegrasz zatem 8 sekwencji. Sekwencja zaczyna się od **dobrania i zapoznania się z losową pulą rozwoju**, składającą się z 5 kart. Następnie możesz:

- Odrzucić 2 dowolne karty ze swojej ręki, aby dobrać 5 kart z talii rozwoju, zatrzymać 1 z nich, a pozostałe 4 odrzucić. Ten krok możesz powtarzać wielokrotnie, odrzucając również zatrzymane wcześniej karty. Dzięki temu będziesz miał szansę dobrać karty, które najlepiej pasują do obranej przez ciebie strategii.
- Położyć wszystkie lub część kart w swoim obszarze konstrukcji.
- Przetworzyć wszystkie lub część kart i dobrać za nie surowce wtórne.

Po tym, jak położyłeś lub przetworzyłeś wszystkie swoje karty z puli rozwoju, rozpoczęj drugą sekwencję, dobierając kolejną losową pulę. Po zakończeniu obu sekwencji przejdź do fazy produkcji.

Faza produkcji: Ponieważ jesteś jedynym graczem, premia za przewagę przyznawana jest na innych zasadach. Otrzymasz premię za przewagę tylko wtedy, gdy w tej rundzie wyprodukujesz co najmniej 5 kostek danego zasobu.

Koniec gry: Po zakończeniu rundy 4. policz zdobyte punkty, a swój wynik porównaj z poniższą tabelą. Jeżeli grałeś na stronie A, odejmij od swojego wyniku 15 punktów. Dowiedz się, jak dobrym jesteś przywódcą!

60-

60+

80+

100+

REKRUT

Nie każdy może być przywódcą imperium. Próbuj dalej.

NAMIESTNIK

Całkiem nieźle - o ile masz zamiar rządzić krajem wielkości miasteczka...

IMPERATOR

Pokolenia będą słaścić twoje imię!

WŁADCA ŚWIATA

Lud będzie pamiętać o tych czynach przez tysiąclecia.

SCENARIUSZE JEDNOOSOBOWE

Ten tryb pozwoli ci odkryć nowe strategie w czasie rozgrywki. Aby wygrać, **musisz skonstruować wszystkie wymagane karty**. Porównaj swój wynik z przedstawionymi niżej progami, aby przekonać się, jaką nagrodę zdobędziesz. Rozgrywka toczy się zgodnie z zasadami dla jednego gracza (sprawdź poprzednią stronę).

SCO1: PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI

- Naczelnego Wodzu, który olśniewasz swoją siłą i otaczasz opieką nasz pokorny lud! Właśnie otrzymaliśmy sprawozdanie od naszych dzielnych odkrywców z Arktyki. Meldują oni, że odnaleźli ukryty tunel do wnętrza Ziemi!
- Wspaniale! Niech jak najszybciej rozbiją obóz i uruchomią maszynę drążącą! Dajcie im także do dyspozycji supersonar. Mają dotrzeć do jądra Ziemi przed wszystkimi. To rozkaz!

ZASADY

Weź kartę imperium i umieść ją stroną B ku górze. Umieść poniższe karty w swoim obszarze konstrukcji: *Baza polarna, Maszyna drążąca, Supersonar i Jądro Ziemi*. Do końca rozgrywki wszystkie te karty muszą zostać skonstruowane.

Brązowy medal: 70+ PZ
Srebrny medal: 95+ PZ
Złoty medal: 115+ PZ

SCO2: NOWY LEPSZY ŚWIAT

- Ciągle przed oczami mam tłumy chorych dzieci, każdy oddech zatruwa moje płuca, a oceany zamieniliście w wielkie wysypiska śmieci. Jak w takich warunkach mam rozwijać swoją potęgę? Ten paskudny świat nie jest mnie godzien. Głównego Namiestnika, zajmij się tym!

ZASADY

Weź kartę imperium i umieść ją stroną B ku górze. Umieść poniższe karty w swoim obszarze konstrukcji: *Przetwórnia odpadów, Elektrownia wiatrowa, Uniwersalna szczepionka i Akwakultura*. Do końca rozgrywki wszystkie te karty muszą zostać skonstruowane.

Brązowy medal: 70+ PZ
Srebrny medal: 95+ PZ
Złoty medal: 115+ PZ

TWÓRCY

Autor: Frédéric Guérard
Ilustracje: Anthony Wolff
Dyrekcyja projektu: Benoit Bannier & Rodolphe Gilbart
Dyrekcyja artystyczna: Igor Polouchine

SCO3: ONI SĄ WŚRÓD NAS

Naczelnego Wózda nie był dziś w najlepszym humorze. Nerwowo zakręcił globusem, wskazując na niego palcem.

- A tutaj co mamy? - zapytał Głównego Namiestnika.

- To nasza kolonia, niedawno zdobyta.

- A tutaj? Nie ociągaj się!

- A to kolejne podległe nam państewko...

Naczelnego Wózda wpadł we wściekłość:

- Ziemia jest dla mnie za mała! Nadszedł czas poszerzyć nasze horyzonty. Głównego Namiestnika, przekaż Specjalnej Jednostce Badawczej, że jestem gotów, by nieść szczęście i nadzieję innym planetom!

ZASADY

Weź kartę imperium i umieść ją stroną B ku górze. Umieść poniższe karty w swoim obszarze konstrukcji: *Nieznaną technologią, Myśliwce 5P-OD3K, Baza księżycowej i Tajne laboratorium*. Do końca rozgrywki wszystkie te karty muszą zostać skonstruowane.

Brązowy medal: 70+ PZ
Srebrny medal: 90+ PZ
Złoty medal: 105+ PZ

SCO4: POWRÓT DO PRZYSZŁOŚCI

- Głównego Namiestnika, pokonałem wszystkich wrogów - nieprzyjaciół, rywali i zdrajców. Odkryłem wszystkie intygi i spiski oraz przewyższyłem dokonania dawnych wodzów. Czy istnieje coś, czego nie mogę pokonać?

Główny Namiestnik po dłuższym namyśle odpowiedział nieśmiało:

- Czas, Naczelnego Wodzu. To czas zawsze ma ostatnie słowo.

Naczelnego Wózda zmroził go wzrokiem.

- Sprawię więc, że czas przestanie istnieć!

ZASADY

Weź kartę imperium i umieść ją stroną B ku górze. Umieść poniższe karty w swoim obszarze konstrukcji: *Centrum badawcze, Neurobiologia i Podróże w czasie*. Do końca rozgrywki wszystkie te karty muszą zostać skonstruowane.

Brązowy medal: 65+ PZ
Srebrny medal: 85+ PZ
Złoty medal: 105+ PZ

SCO5: POD POWIERZCHNIĄ

Naczelnego Wózda spędzał całe dnie otoczony mapami, książkami i raportami. Pewnego razu Główny Namiestnik zobaczył błysk w jego oku. Ten sam błysk, który Naczelnego Wózda miał u szczytu swej potęgi. W jego gabinecie dało się słyszeć narzekania:

- Głupcy, niewdzięczni, zdrajcy! Zniszczyliście wszystko! Po tym wszystkim, co dla Was zrobiłem... Ale to nie koniec! Podporządkowałem sobie niebo i ziemię. Ale jest jeszcze cały nowy świat do podbicia. Jest tu, tuż pod moimi stopami!

ZASADY

Weź kartę imperium i umieść ją stroną B ku górze. Umieść poniższe karty w swoim obszarze konstrukcji: *Zagłębie Przemysłowe, Podziemne Miasto, Podwodne Miasto i Tajne Stowarzyszenie*. Do końca rozgrywki wszystkie te karty muszą zostać skonstruowane.

Brązowy medal: 75+ PZ
Srebrny medal: 95+ PZ
Złoty medal: 120+ PZ

SCO6: PIENIĄDZE NIE ŚMIERDZĄ

Naczelnego Wózda wezwał Głównego Namiestnika:
- To ja mam władzę nad życiem i śmiercią. A megakorporacje wciąż wydają się bardziej wpływowe niż ja. To musi się skończyć. Chcę zbudować największy pomnik ku mojej chwale (to znaczy, ku chwale imperium) a megakorporacje mają za to zapłacić!

ZASADY

Weź kartę imperium i umieść ją stroną B ku górze. Umieść poniższe karty w swoim obszarze konstrukcji: *Forum ekonomiczne, Ministerstwo propagandy i Pomnik potęgi narodu*. Do końca rozgrywki wszystkie te karty muszą zostać skonstruowane.

Brązowy medal: 60+ PZ
Srebrny medal: 85+ PZ
Złoty medal: 105+ PZ



Edycja polska

Wydawca: Marek Baranowski

Tłumaczenie: Marek Baranowski,

Arek Maj

Redakcja: Marek Baranowski,

Arek Maj

Korekta: Arek Maj, Renata Skrucha

Opracowanie graficzne:

Sławomir Bejda

Skład DTP: Sławomir Bejda,

Marek Baranowski

©2020 Grupa Wydawnicza Foksal

ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa

www.foxgames.pl