

# FIRST GIANTS

## ◆ INSTRUKCJA ◆



W grze **FIRST GIANTS** gracze wcielają się w paleontologów, których celem jest wyeksponowanie najbardziej imponujących skamielin na wystawie w swoim muzeum.

Wybierz objekty badań i skorzystaj z ich zdolności, zanim trafią na wystawę.

Musisz dobrze wyczuć moment, w którym wyeksponujesz swoje okazy. Gdy przeniesiesz skamieliny na wystawę, stracisz dostęp do ich zdolności, ale jeśli będziesz trzymać je zbyt długo w obszarze badań, może Ci zabraknąć czasu na zdobycie za nie punktów!

# PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Potasujcie karty i stwórzcie z nich odkryty **stos** (A).
- 2 Umieśćcie **4 plansze wykopalisk** (B) na środku stołu. Połóżcie po 2 losowe odkryte karty ze stosu na każdej planszy wykopalisk.
- 3 Umieśćcie żetony **nagłówków** (C), **bursztynów** (D) i **punktów** (E) obok **plansz wykopalisk**. To pula ogólna.
- 4 Każdy gracz wybiera kolor, a następnie bierze **4 znaczniki** (F) w tym kolorze, **1 planszę muzeum** (G) i **2 żetony bursztynów**. Znaczniki i żetony bursztynów należy umieścić na odpowiadających im polach na **planszy muzeum**.

- 5 W zależności od liczby graczy dodajcie do puli ogólnej odpowiednią liczbę **żetonów zestawów** (H) (z symbolem skierowanym ku górze).

- 2 : 14 żetonów zestawów
- 3 : 20 żetonów zestawów
- 4 : 24 żetony zestawów
- 5 : 24 żetony zestawów

Pozostałe żetony zestawów należy włożyć z powrotem do pudełka.

- 6 Gracz, który jako ostatni napotkał dinozaura, otrzymuje żeton pierwszego gracza (I) i rozpoczyna grę.

*W trakcie rozgrywki może Wam się przydać Kompendium, miejcie je pod ręką.*

## KARTY SKAMIELIN

AWERS

REWERS



### OBSZAR BADAŃ

Obszar badań jest miejscem, w którym gracz bada i selekcjonuje swoje skamieliny, zanim wyeksponuje je na wystawie.



### WYSTAWA

Wystawa jest przestrzenią muzealną gracza, w której świat może podziwiać jego eksponaty.

*przykładowe przygotowanie gry dla 3 graczy*

# PRZEBIEG GRY

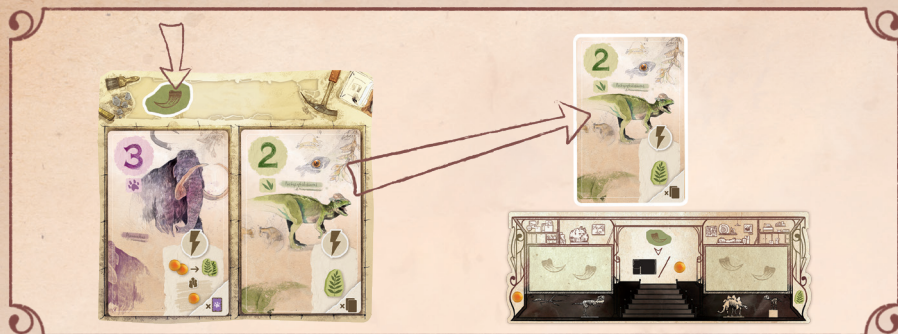
Począwszy od pierwszego gracza i dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, gracze rozgrywają swoje tury. W swojej turze musisz wykonać 1 z poniższych akcji:

## ZAGRANIE 1 ZNACZNIKA

By wykonać tę akcję, musisz mieć co najmniej 1 znacznik na swojej planszy muzeum.

*Jeśli na Twojej planszy muzeum nie ma znaczników, musisz wykonać akcję „odzyskanie znaczników”.*

- 1 Weź 1 ze swoich znaczników znajdujących się na planszy muzeum i umieść go na planszy wykopalisk, na której **nie ma Twojego znacznika**.
- 2 Pozyskaj 1 z 2 kart znajdujących się na tej planszy wykopalisk i umieść ją w swoim obszarze badań (nad swoją planszą muzeum).



- 3 Rozpatrz efekt dobranej karty oraz ewentualne efekty wielokrotne:



Niektóre karty mają efekty **wielokrotne**. Taki efekt jest rozpatrywany za każdym razem, gdy zostanie spełniony warunek podany na karcie (wliczając w to moment, w którym karta została pozyskana).



Większość kart ma efekty **jednorazowe**, które są rozpatrywane tylko raz, gdy dana karta została pozyskana.

*Jeśli w Twoim obszarze badań zostanie aktywowanych kilka efektów jednocześnie, rozpatrz je w dowolnej kolejności.*

*Jeśli zostaną jednocześnie aktywowane efekty kart znajdujących się w obszarach badań różnych graczy, należy rozpatrywać je w kolejności wykonywania tur (zaczynając od gracza, który właśnie rozgrywa swoją turę, i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).*

- 4 Uzpełnij puste miejsca na planszy wykopalisk wierzchnią kartą ze stosu.

*(Szczegółowa lista efektów kart znajduje się na stronie 8 i w Kompendium).*

## ODZYSKANIE ZNACZNIKÓW

By wykonać tę akcję, musisz mieć znacznik na co najmniej 1 planszy wykopalisk.

*Jeśli na żadnej z planszy wykopalisk nie masz znacznika, musisz wykonać akcję „zagranie 1 znacznika”.*

- 1 Zabierz **wszystkie** swoje znaczniki z plansz wykopalisk i umieść je z powrotem na swojej planszy muzeum.
- 2 Za każdy odzyskiwany znacznik **otrzymaj 1 żeton bursztynu ALBO wyeksponuj 1 skamielinę** (zob. str. 6).

Dokonujesz wyboru osobno dla każdego odzyskiwanego znacznika, nie musisz wybierać tego samego efektu dla wszystkich.

ALBO

*Lucyna odzyskuje swoje 3 znaczniki.*



*Decyduje się otrzymać 2 żetony bursztynów i wyeksponować 1 skamielinę.*



**Po rozpatrzeniu do końca tej akcji rozpoczyna się tura następnego gracza.**

## WYEKSPONUJ 1 SKAMIELINĘ

Aby wyeksponować skamielinę, musisz opłacić jej koszt w żetonach bursztynów. Koszt zależy od rozmiaru skamieliny (1, 2 albo 3 żetony bursztynów). Po wydaniu żetonów bursztynów przenieś kartę z obszaru badań na wystawę (poniżej planszy muzeum).

Wyeksponowanie skamielin jest najlepszym sposobem na zdobycie punktów.

*Jeśli nie jesteś w stanie opłacić kosztu skamieliny, nie możesz jej wyeksponować.*

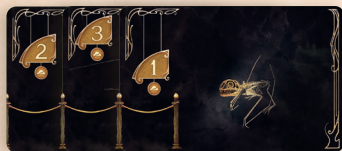
**Wyeksponowana skamielina nie zapewnia żadnych efektów.**

Wyeksponowana skamielina może zostać przypisana do już istniejącego zestawu (rozszerzyć go) albo rozpocząć nowy zestaw.

Aby rozpocząć nowy zestaw, umieść ją w nowym rządzie pod planszą muzeum. Nowy zestaw (składający się z 1 karty) nie zapewnia jeszcze punktów. **Punkty zdobywa się za rozszerzanie zestawów.** Gdy skamielina zostanie wyeksponowana, musi zostać tam, gdzie została wyłożona. Nie można przypisać jej później do innego zestawu.

Aby rozszerzyć istniejący zestaw, należy dołożyć do niego kartę. W grze występują 2 rodzaje zestawów:

**Ukończony zestaw KATEGORII**  
ta sama kategoria + różne rozmiary



**Ukończony zestaw ROZMIARU**  
ten sam rozmiar + różne kategorie



Dołożenie drugiej skamieliny do zestawu określi jego rodzaj. Raz określonego rodzaju zestawu nie można zmienić.

*Do zestawu kategorii nie można dołożyć karty innej kategorii ani karty z rozmiarem, który już jest w tym zestawie.*

*Do zestawu rozmiaru nie można dołożyć karty innego rozmiaru ani karty kategorii, która już jest w tym zestawie.*

Lucyna dołożyła małego roślinożercę do małego mięsożercy wyeksponowanego wcześniej. Te skamieliny tego samego rozmiaru (i różnych kategorii), więc tworzą zestaw rozmiaru.



## PUNKTACJA

**Ilekość rozszerzasz zestaw o kolejną kartę, weź 1 żeton zestawu z zasobów i umieść go stroną ku górze tak, aby nachodził na właśnie dołożoną kartę i wcześniejszą kartę (jak na ilustracji po prawej).**



Jeśli jesteś pierwszym graczem, który rozszerzył zestaw konkretnego rodzaju, natychmiast otrzymujesz odpowiadający mu żeton nagłówka.

Jeśli inny gracz stworzy zestaw tego samego rodzaju, w skład którego będzie wchodziła **większa liczba kart**, musisz oddać mu żeton nagłówka.

*Ukończony zestaw kategorii składa się z 3 kart, a ukończony zestaw rozmiaru z 5 kart. Pierwszy gracz, który ukończy zestaw danego rodzaju, na stałe zatrzymuje odpowiadający temu zestawowi żeton nagłówka (już nikt nie stworzy większego).*



**Po ukończeniu zestawu** należy obrócić wszystkie znajdujące się na nim znaczniki zestawów stroną ku górze.



## KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy **dobierze ostatni żeton zestawu** albo **wyczerpie stos kart**, uzupełniając planszę wykopaliisk, zostaje zainicjowany koniec gry. Należy wtedy dodać do puli ogólnej żetony zestawów odłożone do pudełka podczas przygotowywania do gry. Gra jest kontynuowana do momentu, w którym każdy z graczy rozegrał tę samą liczbę tur (kończy się na graczu na prawo od pierwszego gracza). Następnie gracze przechodzą do liczenia punktów.



Żetony nagłówków zapewniają 3 punkty albo 5 punktów (zależnie od wartości na żetonie).



Każdy znacznik na nieukończonym zestawie jest wart 2 punkty, a na ukończonym – 3 punkty.




Należy też policzyć wszystkie zdobyte podczas gry żetony punktów.

**Gracz, który uzyskał największą liczbę punktów, wygrywa!**  
W przypadku remisu remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

# SYMBOLE I EFEKTY KART

Otrzymywane żetony bursztynów i punktów zawsze bierze się z puli ogólnej.  
Wydane żetony bursztynów odkłada się z powrotem do puli ogólnej.



Ilekoć **dowolny gracz** pozyska kartę z symbolem  ...



Jednorazowo podczas tej tury...



Ilekoć **Ty** pozyskasz kartę **mięsożercy**...



...za każdą kartę **mięsożercy**, którą masz w obszarze badań.



Ilekoć **Ty** pozyskasz kartę z kategorii, której nie masz w obszarze badań...



...za każdą kategorię, którą masz w obszarze badań.



**Każdy przeciwnik** stosuje się do tego efektu...



...za każdą parę kart, którą masz w obszarze badań (kategorie i rozmiary nie mają znaczenia).



Otrzymujesz 1 punkt.



Otrzymujesz 1 żeton bursztynu.



Możesz wyeksponować 1 skamielinę.



Możesz wyeksponować 1 skamielinę bez płacenia kosztu.



Możesz wyeksponować do 2 skamielin z różnych kategorii.



Możesz wyeksponować do 2 skamielin z tej samej kategorii.



Możesz wydać 3 żetony bursztynów, by otrzymać 2 punkty.



Możesz wyeksponować 1 skamielinę ALBO otrzymać 1 punkt.



Karta jaja należy do wskazanej kategorii, ale po przypisaniu do zestawu uznaje się ją za kartę dowolnego rozmiaru (1–3). Wyeksponowanie karty jaja kosztuje 2 żetony bursztynów.

Więcej informacji o efektach kart znajdziecie w Kompendium.