

GAME DESIGN BY
MADELEINE COLE & JOSEPH ADAMS

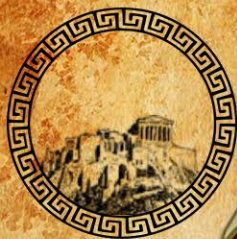
PHILOSOPHIA

DARE TO BE WISE

GUIDEBOOK



COGITO
ERGO MEEPLE



Acknowledgements



Ogromne podziękowania dla wszystkich naszych testerów; za wasz czas, cierpliwość i odwagę w przekazywaniu nam szczerych opinii. Bez Was ta gra by nie powstała. W szczególności chcielibyśmy wspomnieć następujące osoby:

Carolyn Adams - Alison Jones - Luca Jones-Ayeh - Aaron and Sally from Whatz Games - Gianni Cottogni - Felipe Suarez Peradones - Steve Adams - Scott Thompson - Darren White - Jorge Zhang - Stefanos Pallas - K & B Walton with @BGRulesReview - Carole Cole - Ray Cole - Daniel Cole - Oliver Murray (and Diogenes of course!) - Charles Dudgeon - Thomas Stead - Dave DeBruyne - Aidan McClory - Federico - Richard Reilly - Mark Streed of the Dice Tower - Francesco Bavastro - Michael J Wright "Unfiltered Gamer" - Derek and Liz Funkhouser from Board Game Spotlight - Juston Spicer from Casual Game Revolution - Dallas Caldwell and Nick Shipley from 90 Second Nerd - Ryan Schoon from ManVsMeeple - Alex Rosenwald of BoardGameQuest.com - Jonathan Estis and Will Keeler from Roll for Crit - Isaac Villa of Gaming with Sidekicks - Lorenzo Gentile - Kick Agency - Sue and Makoto - Christian Thompson - Błażej Olżewski - Jean-Philippe Delpomdor - Felipe Suarez - Nicholas Corcoran Jones - Janet Corcoran - Rosa Corcoran-Jones - Alastair Solomon-Ayeh - Corey Thompson from the Dice Tower News



Zawartość instrukcji



- 1) Podziękowania
- 2) Zawartość instrukcji (bieżąca strona)
- 3) Zawartość pudełka
- 4) Wprowadzenie i informacje ogólne
- 5) Przygotowanie gry
- 6) Zasady: ruch i akcje, Akcja Mistrza
- 7) Akcje podstawowe: Zdobyć Poparcia, Zatrudnienie Budowniczego, Budowa Szkoły
- 8) Akcje podstawowe: Zatrudnienie Sofisty, Użycie Sofisty, Pozyskanie Żetonu Labiryntu
- 9) Akcje specjalne: Zgłębianie Wiedzy, Pozyskanie Karty Wyroczni
- 10) Akcje Akropolu: Śledzenie Debaty, Upływ Czasu, Złożenie Ofiary Atenie
- 11) Akcje Akropolu: Publiczna Debata
- 12) Warunki zwycięstwa: Żetony Labiryntu
- 13) Zakończenie gry
- 14) Wariant rozgrywki: Filozofia
- 15) Rozgrzywka w trybie solo: Karty Mojr
- 16) Filozofowie: Opis zdolności specjalnych
- 17) Objasnienia ikon





What's in the Box



6 figurek starożytnych greckich myślicieli



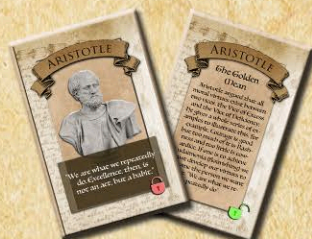
6 różnych
Plansz Gracza



1 dwustronna Plansza Główna



38 monet



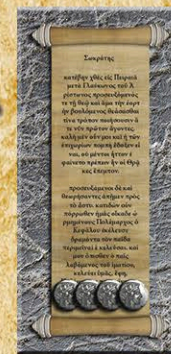
18 Kart Mądrości



12 Dysków
Ofiarowania Ateny



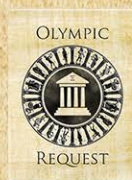
18 Żetonów Labiryntu
(12 zwykłych,
6 ponumerowanych)



6 Płytek
Zgłębiania Wiedzy



12 Kart Podpowiedzi



6 Kart
Rozkazów Bogów



24 Żetonów
Budowniczych



19 Żetonów
Sofistów

1 Figurka Klepsydry



24 Znaczniki Szkół
(w 6 kolorach)



22 Karty Mojr
(do wariantu solo)



19 Kart Wyroczni
(6 x delficka, 6 x dodońska,
7 x Trofoniosa)



96 Kart Argumentów (54 kart
sofizmatów, 40 kart syllogizmów)



18 Żetonów
Zwycięskiej Debaty



27 Żetonów Lokacji
(7 czarnych, 7 żółtych, 6 niebieskich,
4 czerwone, 3 zielone)

PHILOSOPHIA



INFORMACJE OGÓLNE

„To, co po sobie zostawisz, nie będzie wyrzeźbione w kamiennych pomnikach, ale pozostanie wpisane w życie innych”.

Perykles (495-429 przed Chr.)

Przeżyj, fascynującą, epicką podróż, wcielając się w postać jednego z sześciu wielkich myślicieli starożytnej Grecji. Wypełnij swoje przeznaczenie w czasach polisa i rozkwitu starożytnej myśli filozoficznej. W Filozofii będziesz budował szkoły, walczył z przeciwnikami w publicznych debatach; będziesz zgłębiał ezoteryczną wiedzę i układał się z bogami Olimpu, a wszystko po to, aby udowodnić swoją wartość jako najznakomitszy umysł swoich czasów.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie 3 Żetonów Labiryntu zanim świat greckiego Antyku zostanie wyparty przez Rzymian. Istnieje wiele ścieżek, które mogą Cię do tego celu doprowadzić: od budowania szkół, w których głoszone będą twoje nauki, aż do odseparowania się od ludzi poprzez zamknięcie się w świątyni, aby pracować i rozwijać swe idee. Wszystkie ścieżki opisane są na stronie 13. Wszyscy gracze, którzy zdobędą 3 Żetony Labiryntu będą zamykać rozgrywkę biorąc udział w końcowej debacie publicznej; będą przerywać się argumentami, mnożyć sofistyczne i sylogistyczne dowody, aż tylko jeden z myślicieli zdobędzie laur zwycięstwa i zostanie okrzyknięty Największym Umysłem Starożytnej Grecji. Powodzenia!



Jak korzystać z instrukcji



Białe ramki

Znajdują się w nich zasady gry. Znajdziesz w nich treści, które pomogą ci rozegrać pierwszą partię tak szybko, jak to tylko możliwe. Jeżeli dany tekst znajduje się w innej ramce oznacza to, że jego znajomość nie jest konieczna, aby z powodzeniem zagrać w Filozofię.

Niebieskie ramki

Mieszczą się na końcu instrukcji i zawierają zasady alternatywnych wariantów rozgrywki. Jeżeli na przykład chcesz rozegrać wariant solo, oprócz lektury zawartości białych ramek, powinieneś poznać zawartość niebieskich.

Zielone ramki

Większość z nich znajduje się pod koniec instrukcji. Nie musisz ich czytać, aby zacząć grać w Filozofię, zawierają one jednak dodatkowe wyjaśnienia przydatne podczas rozgrywki, szczególnie podczas pierwszych partii.

Szare ramki

Zawierają informacje niezwiązane z zasadami gry. Przemyśleliśmy w nich za to garść informacji o tym, w jaki sposób gra była projektowana oraz odniesienia do historii starożytnej Grecji. Jeśli chcesz po prostu jak najszybciej rozpocząć pierwszą rozgrywkę, możesz zignorować te informacje.

Przygotowanie gry

Przykład rozgrywki trzysobowej



Jak przygotować rozgrywkę?

Aby przygotować rozgrywkę w Filozofię, rekomendujemy postępowanie zgodne z poniższymi krokami, we właściwej kolejności.

- 1) Umieśćcie na stole planszę główną, stroną właściwą dla liczby graczy ku górze. Stosowna informacja znajduje się w lewym dolnym rogu planszy.
- 2) Każdy otrzymuje planszę gracza, odpowiadającą jej figurkę oraz drewniane znaczniki. Połóżcie na wyznaczonych miejscach planszy gracza 4 Znaczniki Szkół i 9 Znaczników Zwolenników (kostki) w swoim kolorze. Zapoznajcie się ze specjalną umiejętnością swojej postaci.
- 3) Weźcie po 3 Karty Mądrości swojego myśliciela i połóżcie je w pobliżu swojej planszy gracza stroną z czerwoną kłódką do góry. W tej chwili karty są zablokowane.
- 4) Każdy stawia swoją figurkę na polu startowym, wskazanym na planszy gracza.
- 5) Potasujcie talie Kart Sofizmatów i Sylogizmów (każda talia oddzielnie) i umieśćcie je na planszy głównej we wskazanych miejscach.
- 6) Rozdzielcie Karty Wyroczni na trzy stosy: delficka (6 kart), dodońska (6 kart), Trofoniosa (7 kart).

- 7) Potasujcie Dyski Ateny i umieśćcie je awersami do góry na oznaczonym polu u dołu planszy.
- 8) Potasujcie Żetony Lokacji i umieśćcie je stroną z bonusem do dołu na planszy głównej, na obszarach lokacji w odpowiadającym im kolorze (żetony, które zostały, włóżcie z powrotem do pudełka). Żetony lokacji nie są umieszczane na obszarach Akrolopu. (Warto tę czynność wykonać po kroku 4, bowiem Żetony lokacji nie są umieszczane także na polach startowych graczy).
- 9) Rozdajcie każdemu graczowi losowo wybraną Kartę Rozkazu Bogów. Karty tej gracz nie powinien ujawniać.
- 10) Każdy gracz ma do dyspozycji własną Kartę Podpowiedzi.
- 11) Rozłóżcie w zasięgu graczy pogrupowane żetony: Zgłębiania Wiedzy, Sofistów, Labiryntu, Zwycięskiej Debaty, Budowniczych oraz monety. Wszystkie one stanowić będą wspólną pulę.
- 12) Umieśćcie klepsydrę na polu z rokiem 1194 przed.Chr. (pierwsze od lewej) na osi czasu w prawym górnym rogu planszy głównej.
- 13) Każdy gracz otrzymuje karty i/lub żetony wskazane na swojej planszy gracza.
- 14) Wyznaczcie gracza rozpoczynającego. Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio odbyła debatę filozoficzną. Możecie również wyznaczyć go losowo.



Zasady gry



W swojej turze musisz podjąć dwa działania: najpierw wykonujesz ruch przechodząc do nowej lokacji, następnie wykonujesz akcję. Tury przebiegają w podobny sposób aż do końca gry.

Ruch

Rozpoczynasz turę przemieszczając się do nowej lokacji. Przez lokację rozumie się okrągłe pola na mapie z odpowiednim podpisem. Lokację możesz zająć pod warunkiem, że nie jest ona aktualnie zajęta przez innego gracza. Możesz pozostać na Akropolu, jeżeli znajdujesz się na nim na początku swojej tury, jednak nie może to być to samo pole (na planszy są 4 różne pola Akropolu).

Jeżeli przemieszczasz się do lokacji, w której znajduje się szkoła innego gracza, płacisz mu jedną monetę. Jeżeli cię na to nie stać, unikasz opłaty.

Jeżeli uiścisz opłatę za wejście na teren szkoły przeciwnika, a na polu tym znajduje się żeton lokacji, podnosisz go i odwracasz na drugą stronę. Znajduje się na niej bonus.

Musisz podjąć decyzję:

a) możesz z niego skorzystać, ale jeśli to zrobisz, odkładasz żeton lokacji z powrotem, stroną bonusową do dołu. Godzisz się tym samym, aby w przyszłych turach inni gracze mogli z niego skorzystać. Po odłożeniu żetonu, wykonujesz akcję;

b) możesz zabrać żeton i umieścić go na dedykowanym polu swojej planszy gracza. W tym wypadku nie korzystasz z bonusu. Następnie wykonujesz akcję.

Wszystkie akcje zostały szczegółowo opisane w kolejnej części zasad.

Przykład ruchu:

Kasia gra Sokratesem i na początku swojej tury znajduje się na terenie Itaki. Posiada jedną monetę. Przemusza się do Samos, gdzie leży kafelek lokacji i stoi wybudowana szkoła Alberta. Ponieważ Kasia posiada monetę, musi uiścić zapłatę Albertowi zanim podejmie jakiegokolwiek działania. Następnie Karolina odwraca kafelek lokacji i odkrywa bonus w postaci Karty Sofizmu. Decyduje, że skorzysta z bonusu. Pobiera zatem Kartę Sofizmu i z talii leżącej na planszy, a kafelek lokacji odkłada w to samo miejsce stroną z bonusem do dołu. Następnie wykonuje akcję.



Akcje

Podstawą całej rozgrywki są akcje. Gracze muszą wykonywać po jednej akcji na turę. W grze dostępnych jest 13 różnych akcji, jednak niektóre z nich można wykonać tylko w wybranych lokacjach. Zasady wykonywania akcji są szczegółowo opisane na kolejnych stronach instrukcji, a ich skrócony opis znajduje się w lewym dolnym rogu planszy głównej oraz na Kartach Pomocy.

Akcje podstawowe

1. Akcja Mistrza
2. Zdobywanie Poparcia
3. Zatrudnienie Budowniczego
4. Wybudowanie Szkoły
5. Zatrudnienie Sofisty
6. Użycie Sofisty
7. Pozyskanie Żetonu Labiryntu

Akcje specjalne

8. Zgłębianie Wiedzy (dostępna tylko w świątyni)
9. Pozyskanie Karty Wyroczni (dostępna tylko w wyroczni)

Acciones de la Acrópolis

10. Śledzenie Debaty
11. Upływ Czasu
12. Złożenie Ofiary Atenie
13. Rozpoczęcie Publicznej Debaty

Akcje podstawowe

Akcję podstawową możesz wykonać jeśli znajdujesz się w innej lokacji, niż lokacja Akropolu (na żadnej z czterech lokacji Akropolu akcje podstawowe nie działają) oraz posiadasz wymagane do wykonania danej akcji zasoby. Pamiętaj, że Akcja Mistrza również jest akcją podstawową.

Akcja Mistrza (akcja podstawowa)

Możesz wykorzystać swoją turę na zarobienie pieniędzy. W tym celu wykonaj Akcję Mistrza: pobierz jedną monetę i dodatkowo po jednej monecie za każdą Kartę Mądrości, jaką udało Ci się odblokować w trakcie gry.

Uwaga: W Filozofii nie ma limitu posiadanych monet. Jeżeli ich pula się wyczerpie, zastąpce je innymi znacznikami.

Przykład:

Kasia wykonuje Akcję Mistrza i pobiera dwie monety ze wspólnej puli. Przysługuje jej dodatkowo druga moneta, jeśli odblokowała dotychczas jedną ze swoich Kart Mądrości.





Akcje podstawowe



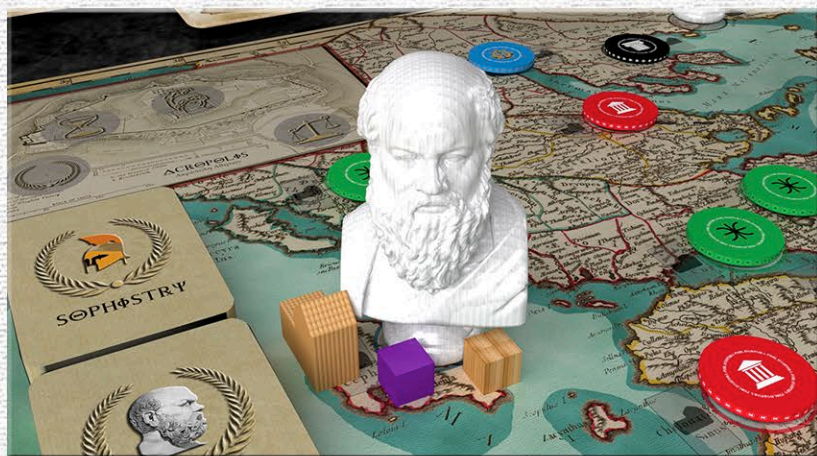
Kontynuacja poprzedniej strony

Zdobycie Poparcia

Turę możesz spożytkować na zdobycie poparcia dla swoich idei na obszarze, na którym się aktualnie znajdujesz. Weź Znacznik Zwolenników ze swojej planszy gracza i umieść ją w swojej lokacji. Akcja jest darmowa. Możesz ją wykonać pod dwoma warunkami: nie masz jeszcze Znacznika Zwolenników w tej lokacji oraz masz wolne znaczniki na swojej planszy gracza.

Przykład:

Kasia wkracza do Itaki, gdzie znajduje się znacznik zwolenników Alberta. Kasia decyduje się na wykonanie akcji zdobycia poparcia i umieszcza znacznik zwolenników na tym obszarze, nie będzie już jednak mogła umieścić tam kolejnego znacznika.



Zatrudnienie Budowniczego

Jeżeli chcesz budować szkoły, potrzebujesz budowniczych. Aby ich pozyskać, musisz wykonać akcję Zatrudnienia Budowniczego. Zapłać dwie monety, aby otrzymać Żeton Budowniczego z puli wspólnej. Nie możesz posiadać więcej niż 4 takie żetony.



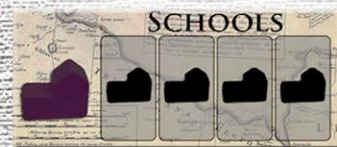
Wybudowanie Szkoły

Budowanie szkół przybliży Cię do realizacji warunków zwycięstwa w grze oraz pomoże zarobić pieniądze. Za każdym razem, kiedy inny gracz wkracza na obszar, na którym znajduje się wzniesiona przez Ciebie szkoła, musi uiścić opłatę w wysokości 1 monety (jeżeli ją posiada). Aby wykonać tę akcję wydaj 1 Żeton Budowniczego do puli wspólnej i umieść jeden ze swoich czterech Znaczników Szkoły w lokacji, w której się znajdujesz.

Uwaga: Jeżeli nie posiadasz żadnego Żetonu Budowniczego lub jeśli w danej lokacji znajduje się już Znacznik Szkoły w dowolnym kolorze, wykonanie tej akcji nie będzie możliwe.

Przykład:

Kasia chce wznieść gmach szkoły na obszarze, na który właśnie wkroczyła – Knossos. Wydaje zatem jeden ze swoich Żetonów Budowniczego, zwracając go do puli głównej i przenosi Znacznik Szkoły ze swojej planszy gracza na obszar Knossos.



Na początku gry Znaczniki Szkół trzymaj na swojej planszy gracza w wyznaczonym miejscu. Kiedy wzniesiesz wszystkie 4 budynki szkół, w swojej przyszłej turze otrzymasz Żeton Labiryntu.

Wzmianka historyczna

Słynni greccy filozofowie często zakładali własne szkoły. Najbardziej znanymi przykładami są Akademia Platońska, czy Ogród Epikura.

Zatrudnienie Sofisty

Sofiści to profesjonalni mówcy, sprawni dyskutanci, którzy korzystając ze swej wiedzy będą odbierać zwolenników innym graczom i przeciągać ich na swoją stronę, przekonując do własnych nauk. Aby pozyskać sofistę z puli ogólnej, zapłać 1 monetę. Jeżeli w puli ogólnej nie ma już żadnego Żetonu Sofisty, wykonanie akcji nie będzie możliwe – wszyscy znaleźli już zatrudnienie.

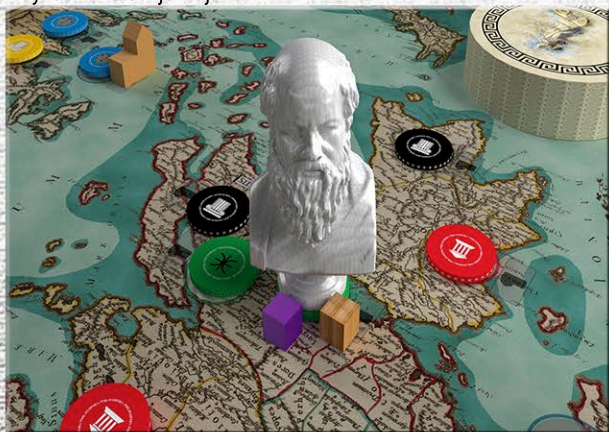


Użycie Sofisty

Możesz użyć Sofisty w lokacji, w której aktualnie się znajdujesz. Wydadz 1 Żeton Sofisty odkładając go do puli ogólnej i zamień wybrany Znacznik Zwolenników na tym obszarze należący do przeciwnika, na swój znacznik. Znacznik przeciwnika powraca na jego planszę gracza. Tę akcję możesz wykonać tylko, jeżeli na obszarze, na którym znajduje się twój filozof, znajduje się Znacznik Zwolenników innego gracza.

Przykład:

Kasia wkracza do nowej lokacji - Wyroczni Delfijskiej, gdzie znajdują się zwolennicy Alberta symbolizowani znacznikiem w jego kolorze. Kasia w ramach akcji wydaje Żeton Sofisty, odkładając go do puli głównej, a znacznik zwolenników Alberta odkłada z powrotem na jego planszę gracza. Znacznik swoich zwolenników umieszcza na obszarze Wyroczni Delfijskiej.



Na początku gry Znaczniki Zwolenników trzymaj na swojej planszy gracza w wyznaczonym miejscu. Jeżeli wszystkie 9 umieścisz na planszy głównej, w kolejnej turze otrzymujesz żeton labiryntu.

Fioletowy Znacznik Zwolenników Kasi zastępuje beżowy znacznik Alberta. Albert odkłada go na swoją planszę gracza.

Wzmianka historyczna

Sofiści byli zawodowymi mówcami w Starożytnej Grecji. Wykorzystywali swoje oratorskie i erystyczne umiejętności, aby zwyciężać w licznych polemikach. Na zlecenie mogli toczyć spory na dowolny temat w imieniu każdego, kto dobrze zapłacił. W związku z tym, termin „sofistyczny” zaczął oznaczać argumentację sprytną, acz fałszywą. Filozofem znanym z tego, że potrafił demaskować fałszywość rozumowań sofistów, wskazując w nich luki, był Sokrates.

Pozyskanie Żetonu Labiryntu

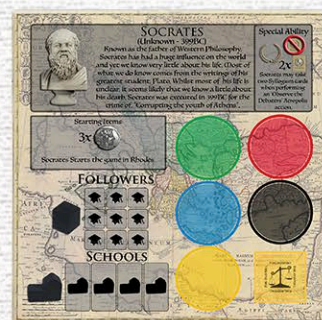
Jeżeli spełnisz jeden z 6 warunków uprawniających cię do pozyskania Żetonu Labiryntu lub warunek Karty Rozkazu Bogów możesz wykonać tę akcję. W ten sposób jednak możesz pozyskać tylko jeden taki żeton.

Kiedy raz zdobędziesz Żeton Labiryntu, nie możesz go stracić, nawet, jeśli utraciłeś zasoby, które umożliwiły ci spełnienie warunku pozyskania go. Jeśli jednak utraciłeś te zasoby zanim zdążyłeś pozyskać Żeton Labiryntu, nie pozyskasz go, dopóki nie odzyskasz zasobów pozwalających spełnić wymagany warunek.

Uwaga: Jeżeli wypełnisz wszystkie warunki na twojej karcie rozkazu bogów, od razu otrzymujesz 3 Żetony Labiryntu, jeśli wykonasz akcję ich pozyskania. Poza tym wyjątkiem, jednorazowo możesz pozyskać tylko jeden Żeton Labiryntu.

Przykład:

Kasia wzniosła budynki swoich szkół oraz umieściła znaczniki zwolenników w różnych lokacjach. Może zatem pozyskać 2 Żetony Labiryntu. Zgodnie z zasadami jednak, w trakcie jednej tury możliwe jest pozyskanie tylko jednego żetonu. Kasia bierze zatem jeden żeton i oznajmia, że jest on za zbudowanie szkół. Kasia będzie musiała poczekać do następnej tury, aby otrzymać drugi żeton, pod warunkiem rzecz jasna, że wciąż będzie spełniała wymagane warunki.



Są dwa rodzaje Żetonów Labiryntu: zwykłe i z numerami.

Jako pierwsze dwa, pozyskujesz zwykłe żetony.

Jako trzeci, pozyskujesz żeton z najniższym dostępnym numerem, aby oznaczyć kolejność graczy kończących rozgrywkę. Będzie to istotne dla przebiegu Finałowej Debaty.

Plansza gracza, jak na ilustracji obok, pozwala kontrolować ważne aspekty rozgrywki. Widzisz ile Znaczników Zwolenników oraz Znaczników Szkół wciąż musisz umieścić na planszy głównej, aby pozyskać Żeton Labiryntu. Trzymasz tutaj również swoje Kafelki Lokacji oraz Żetony Zwycięskiej Debaty.



Więcej na temat Żetonów Labiryntu oraz warunków zwycięstwa przeczytasz na karcie pomocy oraz na stronie 12 niniejszej instrukcji.

Wzmianka historyczna

W mitologii greckiej, Labirynt był złożonym i przebiegle zaprojektowanym systemem korytarzy, zbudowanym jako miejsce zamieszkania przerażającego Minotaura. Labirynt był tak skomplikowany, iż mówiło się, że jego twórca – Dedal – sam ledwie zdołał się z niego wydostać. Miał on zostać wybudowany w Knossos dla króla Minosa. Labirynt stanowi metaforę zawiłych, lecz prowadzących do celu ścieżek, dlatego też doskonale współgra z niniejszą grą.

Akcje specjalne

Istnieją dwa typy lokacji, pozwalające graczowi na wykonanie akcji specjalnych. Są to Świątynie (lokacje z czerwoną otoczką) i Wyrocznie (otoczka zielona). Akcje, które można w nich wykonać są opisane poniżej.

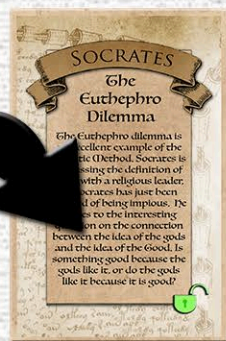
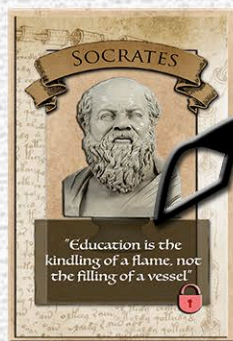
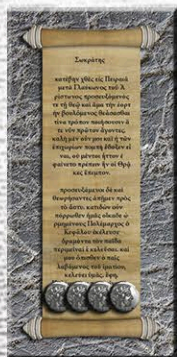
Zgłębianie wiedzy (Akcja specjalna w Świątyni)

Jesteś wielkim myślicielem i potrzebujesz czasu na rozwinięcie swojego systemu filozoficznego. Przebywając w spokojnym zaciszu świątyni, możesz zapłacić 4 monety, aby wykonać akcję Zgłębiania Wiedzy. Oznacza to, że otrzymujesz Płytkę Zgłębiania Wiedzy jako potwierdzenie czasu, jaki spędziłeś na studiowaniu największych tajemnic bytu. Kiedy posiadasz już Płytkę Zgłębiania Wiedzy, następną akcją Zgłębiania Wiedzy, jaką wykonasz, będzie polegała na wymianie tej płytki na jedną z trzech Kart Mądrości, które posiadasz na swojej planszy gracza. Zwróć Płytkę Zgłębiania Wiedzy do puli wspólnej i odblokuj jedną ze swoich Kart Mądrości, odwracając ją zieloną kłódką do góry.

Uwaga: Możesz posiadać jednorazowo tylko jedną Płytkę Zgłębiania Wiedzy. Jeżeli takową posiadasz, twoja akcja zgłębiania wiedzy będzie polegała na odblokowaniu Karty Mądrości.



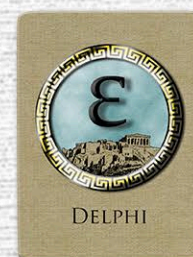
OR



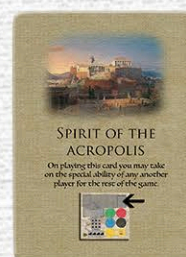
Pozyskanie Karty Wyroczni (Akcja specjalna w wyroczni)

Jeśli znajdujesz się w lokacji Wyroczni (obszar oznaczony zieloną otoczką), oprócz akcji podstawowych, możesz dodatkowo wykonać akcję Pozyskania Karty Wyroczni. W tym celu weź Kartę Wyroczni odpowiadającą lokacji, w której aktualnie jesteś. Jeśli na przykład znajdujesz się w Wyroczni Delfijskiej, obejrzyj pozostałe Karty Wyroczni Delfijskiej, wybierz jedną z nich i zatrzymaj. W każdej z lokacji wyroczni, możesz wykonać tę akcję tylko raz. Kiedy już wybierzesz swoją kartę, nie możesz więcej oglądać pozostałych kart z Talii Wyroczni. Możesz za to zawsze wrócić do tej lokacji i wykonać akcję podstawową.

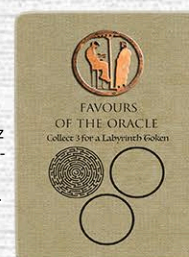
Uwaga: Umiejętność specjalna Heraklita oraz niektóre z Dysków Akropolu, pozwalają na wzięcie drugiej Karty Wyroczni.



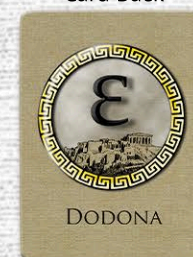
Oracle of Delphi
Card Back



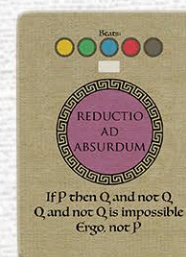
Na większości Kart Wyroczni znajduje się krótki opis oraz ikona wyjaśniająca specjalne działanie karty.



Karty Wyroczni posiadają trzy Łaski. Po jednej na kartach z 3 różnych talii. Jeśli zgromadzisz wszystkie 3, zdobywasz Żeton Labiryntu.



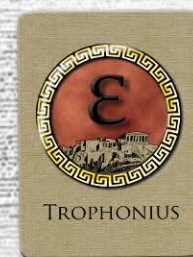
Oracle of Dodona
Card Back



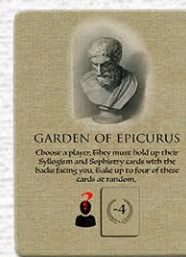
Na ilustracji obok znajduje się Karta Argumentu. Pokonuje ona wszystkie karty Sofizmu i Sylogizmu. Postępuje się z nią tak samo, jak ze zwykłymi Kartami Argumentów i odrzuca po jej użyciu



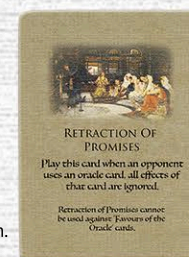
Zainteresowany szczegółami dotyczącymi Kart Wyroczni? Pod tym linkiem znajdziesz szczegółowy opis każdej z nich.



Oracle of Trophonius
Card Back



W Wyroczni Trofoniusza znajdziesz wiele kart w rodzaju „Take That”, które pomogą ci przeszkadzać przeciwnikom.



Ta karta pozwala ci anulować efekt Karty Wyroczni zagranej przez innego gracza. Musi zostać zagrana natychmiast po karcie wyroczni twojego oponenta

Uwaga: Karta „Złamanej Obietnicy” nie anuluje Karty „Łaski Wyroczni”.

Wzmianka historyczna

W Wyroczni Delfijskiej zasiadała Pytia, kapłanka Świątyni Apolla w Delfach. Była ona bez wątpienia najpotężniejszą kobietą w całym antycznym świecie. Była znana z przekazywania proroctw i mądrości, które miały niebagatelny wpływ na działania tych, którzy je otrzymywali. To właśnie Pytia określiła Sokratesa mianem najmądrzejszego człowieka w Atenach

Akcje Akropolu

Istnieją 4 ważne różnice pomiędzy lokacjami Akropolu, a innymi lokacjami.

- 1) Kiedy wchodzisz na obszar Akropolu w Atenach, nie możesz wykonać tu ani akcji podstawowych, ani specjalnych. Możesz za to wykonać akcję właściwą jednej z czterech lokacji Akropolu, na której się znajdujesz.
 - 2) Na lokacjach Akropolu nie umieszczasz żetonów lokacji podczas przygotowania gry.
 - 3) Nie możesz na ich terenie wybudować szkoły.
 - 4) Nie możesz umieszczać na nich umieszczać Znaczników Zwolenników
- Poza powyższymi różnicami, lokacje Akropolu powinny być traktowane tak samo jak inne lokacje.

Śledzenie Debaty

Możemy się bardzo wiele nauczyć przysłuchując się, jak inni prowadzą filozoficzne spory. Umieść tu swoją postać, aby zabrać z planszy głównej: 2 Karty Sofizmatów, albo 1 Kartę Sylogizmu. Pomogą Ci one odnieść zwycięstwo w Debacie Publicznej – akcji szczególnie opisanej na stronie 11.

Uwaga: Jeżeli nie ma już dostępnych Kart Sofizmatów i Sylogizmów, wykonanie tej akcji nie będzie możliwe.



Upływ czasu

Umieść tu swoją postać aby wykonać akcję symbolizującą upływ czasu w Starożytnej Grecji. Przesuń klepsydrę o jedno pole w prawo na osi czasu na planszy głównej (prawy górny róg planszy). Dopóki nie zdobędziesz trzeciego Żetonu Labiryntu, nie możesz jej jednak przesunąć na ostatnie pole (146 r. przed Chr.).



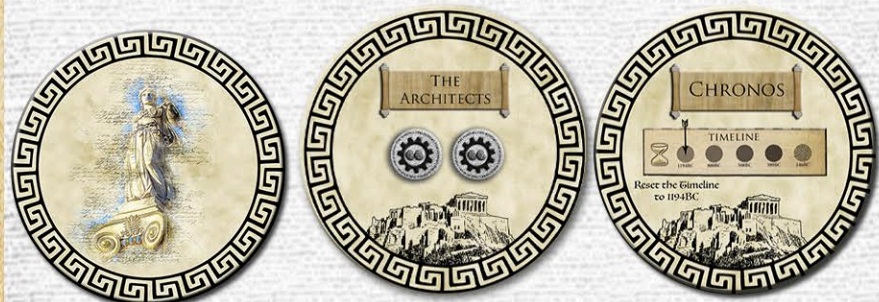
Uwaga: Jeśli klepsydra znajdzie się na roku 146 przed Chr., a tylko jeden gracz jest w posiadaniu trzech Żetonów Labiryntu, to ten gracz wygrywa grę. Jeśli jednak takich graczy jest kilku, o zwycięstwie decyduje Finałowa Debata. Jej zasady opisane są na stronie 13.

Złożenie Ofiary Atenie



Atena, bogini mądrości i protektorka Aten jest szczególnie czczona przez filozofów. Złożenie jej ofiary może przynieść spore korzyści. Ta akcja pozwala ci na rozpoczęcie licytacji Dysku Ateny. Dysk Ateny zapewnia jednorazowo wartościową nagrodę. Aby ją otrzymać, gracz musi wykonać akcję Złożenia Ofiary Atenie znajdując się na terenie Akropolu. Najczęściej dyskiem, który będziecie licytować, będzie ten z wierzchu stosu Ateny, jednakże gracz, który podejmuje się wykonania akcji może zdjąć wierzchni Dysk, umieścić go na spodzie stosu i licytować ten, który został właśnie odstąpiony. Niedozwolone jest przy tym oglądanie drugiego Dysku przed podjęciem decyzji o takiej zamianie.

Licytacja przebiega w następujący sposób: na początku każdy z graczy w tajemnicy ustala taką liczbę monet, jaką chcą przeznaczyć na pozyskanie Dysku. Następnie bierze ustaloną liczbę monet w do ręki i trzyma nad stołem w zaciśniętej dłoni. Gracze mogą ze sobą rozmawiać, prowadzić negocjacje, ale wcale nie muszą zawierać żadnych wiążących umów. Kiedy wszyscy są już gotowi, jednocześnie otwierają dłonie i tym samym ujawniają cenę, jaką gotowi byli zapłacić. Gracz oferujący najwyższą cenę natychmiast otrzymuje nagrodę wyznaczoną przez licytowany Dysk. Sama Dysk wędruje na spód stosu i tym samym ujawniany jest następny. Pozostali gracze zatrzymują swoje pieniądze, a zwycięzca licytacji płaci wyznaczoną kwotę, odkładając monety do puli wspólnej. W wypadku remisu, licytację wygrywa gracz, który ją zainicjował. Jeżeli remis jest nierozstrzygnięty, wszyscy zatrzymują pieniądze, a Dysk zostaje odłożony na spód stosu.



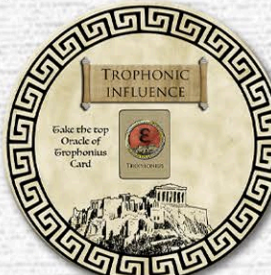
Rewers Dysku Akropolu
(Wizerunek Ateny, bogini mądrości oraz patronki miasta Ateny)

Nagrodą cenne Dysk Akropolu zapewnił bóg wprost z puli wspólnej. „Architekci” dla przykładu, dają zwycięzcy licytacji dwa Żetony Budowniczych.

Chronos pozwala zwycięzcy na cofnięcie klepsydry na osi czasu do po 8 z rokiem 1194 przed Chr., dając graczom więcej czasu na pozyskanie Żetonów Labiryntu.



Jeżeli jesteś zainteresowany szczegółami dotyczącymi Dysków Akropolu, zeskanuj kod i zapoznaj się ze szczegółowymi opisami.



W grze są trzy Dyski Akropolu umożliwiające zwycięzcy licytacji natychmiastowo wzięcie karty z wierzchu talii Osnej Wyroczni.



„Nieznana Wyrocznia” daje zwycięzcy licytacji szansę na uzyskanie trzech wymaganych i ask Wyroczni, potrzebnych do otrzymania Żetonu Labiryntu.

Przykład:

Kasia w swojej turze wchodzi do lokacji „Athena Offering Acropolis”. Jedyna akcja, jaką może tutaj wykonać, to rozpocząć licytację Dysku Ateny. Kasia postanawia usunąć Dysk z wierzchu stosu („Wpływ Trofoniusza”) i umieścić go na spodzie (awersem do góry), ujawniając tym samym dysk Athenas Silver Acropolis. Kasia postanawia, że będzie licytować trzema monetami, lecz kiedy ujawnia ich ilość, okazuje się, że Albert oferuje taką samą cenę. Ponieważ oferty są równe, to Kasia, a nie Albert otrzymuje nagrodę (7 monet). Wynika to z faktu, że Kasia była inicjatorką licytacji, więc z zasady wygrywa remis. Kasia płaci 3 monety do wspólnych zasobów, a Albert swoje odkłada z powrotem na swoją planszę gracza.

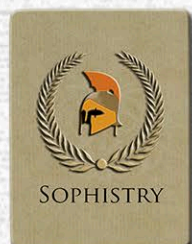
Rozpoczęcie Publicznej Debaty

Akcja ta ma wykazać wyższość twoich filozoficznych koncepcji nad koncepcjami twoich przeciwników. Wykonując tę akcję, inicjujesz debatę z jednym, wybranym przez ciebie graczem. Gracz ten nie może odmówić. Rozpoczynasz zgodnie z poniższymi zasadami.

Na początku gracz, który rozpoczął debatę musi zagrać kartę Sofizmu lub Sylogizmu awersem do góry, w miejscu dostępnym dla obu graczy. Gracz, który został wyzwany na ten intelektualny pojedynek, ma teraz dwie możliwości: zagrać swoją kartę lub zakończyć debatę.

Jeżeli gracz decyduje się na zagranie karty, należy rozstrzygnąć czy pobita ona kartę zagrana przez pierwszego gracza. Jest to wskazane na górze obu kart. Zwycięzca rundy zabiera obie karty i odkłada je na stos kart odrzuconych obok swojej planszy gracza.

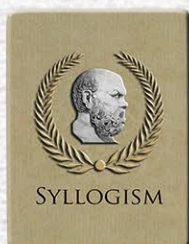
Wyzwany gracz ma następnie możliwość zagrania kolejnej karty lub zakończenia debaty. Jeśli zagrywa kartę, powtarza się opisana wyżej procedura, z tym że w odwrotnej kolejności graczy. Debatę jest prowadzona w ten sposób, aż do momentu, gdy obaj gracze postanowią nie zagrywać więcej kart. Wówczas debata się kończy. Gracz z największą ilością kart w swoim stosie kart odrzuconych zostaje zwycięzcą. Otrzymuje on Żeton Zwycięskiej Debaty i umieszcza go na swojej planszy gracza. Jeżeli po zakończeniu debaty wszyscy gracze mają taką samą ilość kart w swoich stosach, wygrywa gracz, który debatę zainicjował. Kiedy wszystko już zostanie rozstrzygnięte, wszystkie wykorzystane karty należy z powrotem wtasować odpowiednio do talii Sofizmatów i Sylogizmów. Karty Wyroczni użyte w debacie wracają do pudełka.



Sophistry Card
Back



Public Debate
Acropolis
Location



Sylogism Card
Back

Każda Karta Sofizmu przegrywa z każdą Kartą Sylogizmu oraz remisuje z pozostałymi Kartami Sofizmatów. Jest to widoczne na każdej Karcie Sofizmu.

Uwaga: Karta Sylogizmu remisuje tylko wtedy, kiedy zostanie zagrana przeciwko identycznej Karcie Sylogizmu.

Beaten by:

POST HOC ERGO PROPTER HOC

Claiming that because an event occurred after something, then that thing must have been the cause.

1/2

Beats:

Beaten by:

MODUS TOLLENS

If P then Q, not Q, Ergo not P

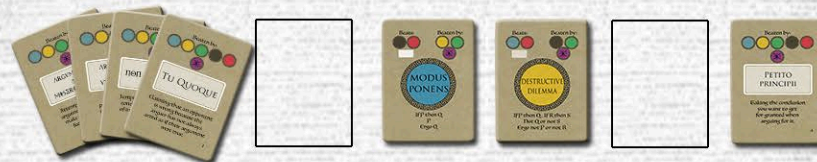
Centralny obszar Kart Argumentu zawiera nazwę karty, jej kolor i symbol.

Każda Karta Sylogizmu zawiera krótkie objaśnienie zasady rachunku zdań, do której się odnosi.

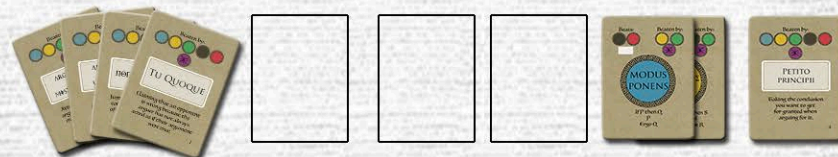
Każda Karta Sofizmu zawiera krótkie objaśnienie błędu logicznego, do którego się odnosi.

Przykład Publicznej Debaty:

Kasia wkracza do lokacji Debaty Publicznej na obszarze Akropolu. Wzywa Alberta do Publicznej Debaty. Ponieważ to Kasia wykonała tę akcję, ona jako pierwsza zagrywa kartę. Rozpoczyna z Kartą Sylogizmu Modus Ponens, którą kładzie na stole pomiędzy graczami. Albert widzi, że posiada Dylemat Destraktywny, który pokona argument przeciwnika, więc zagrywa go.



Oznacza to, że Albert wygrał rundę. Otrzymuje obie karty i tworzy swój stos kart odrzuconych. Ilość kart w tym stosie będzie decydowała o zwycięstwie w debacie.



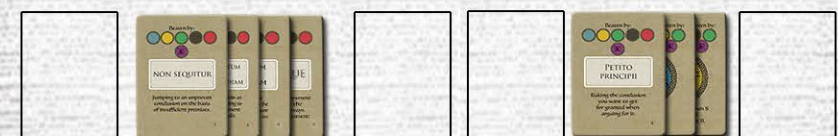
Ponieważ pierwszeństwo gracza zmienia się z rundy na rundę, teraz to Albert zaczyna. Dysponuje tylko jedną kartą, więc zagrywa Kartę Sofizmu. Kasia posiada 3 Karty Sofizmu, więc zagrywa jedną z nich. Zagrane karty mają równą moc, zatem runda kończy się remisem, a uczestnicy debaty zabierają swoje karty i umieszczają je na swoim stosie kart odrzuconych.



Ponownie rozpoczyna Kasia. Zagrywa Kartę Sofizmu. Albert nie ma już żadnej karty, więc musi spasować.

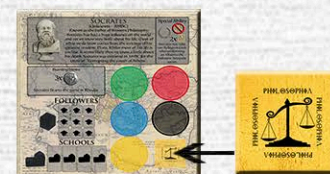


Kasia wygrywa rundę, zatem umieszcza zagrana kartę na swoim stosie kart odrzuconych. Ponieważ ma jeszcze jedną kartę na ręce, a Albert spasował, może zagrać bezpośrednio na swój stos tyle kart z ręki, ile chce. Widząc, że Albert w swoim stosie ma 3 karty, a sama ma jeszcze jedną kartę, umieszcza swoje wszystkie karty w stosie kart odrzuconych.



Debatę jest zakończona, a jej uczestnicy mogą teraz policzyć karty w swoich stosach. Mając 4 karty, Kasia zostaje ogłoszona zwycięzcą. Otrzymuje Żeton Zwycięskiej Debaty z puli wspólnej i umieszcza go na swojej planszy gracza. Jeżeli zdobędzie 3 takie żetony, będzie uprawniona do wykonania akcji Pozyskania Żetonu Labiryntu w kolejnej turze. Wszystkie karty ze stosów kart odrzuconych zostają z powrotem wtasowane do talii kart Sofizmatów i Sylogizmów.

Uwaga: Maksymalnie możesz posiadać tylko 3 Żetony Zwycięskiej Debaty. Jeśli zwyciężysz w debacie już posiadając 3 takie żetony, nie bierzesz kolejnego.





Warunki zwycięstwa



Grając w Filozofię bierzesz udział w rywalizacji pomiędzy starożytnymi pisarzami i filozofami, starając się udowodnić, że to ty jesteś a priori największym umysłem wszystkich czasów. Dokonasz tego zdobywając 3 Żetony Labiryntu, zanim znacznik na osi czasu osiągnie kres starożytnej cywilizacji i nastanie rok 146 przed Chrystusem. Jeżeli ta sztuka uda się większej liczbie graczy, co zazwyczaj będzie miało miejsce, o zwycięstwie decyduje finałowa Debatą z wykorzystaniem Kart Sofizmatów i Sylogizmów, które do tej pory zgromadzili gracze.

Warunki pozyskania Żetonów Labiryntu

Aby wygrać musisz zdobyć trzy Żetony Labiryntu, zanim znacznik na osi czasu dojdzie do roku 146 przed Chrystusem. Jest kilka różnych dróg, aby to osiągnąć. Szczegóły opisane są poniżej.

Uwaga: Każdy z tych warunków może zostać spełniony tylko raz na grę.

Ważne! Kiedy pozyskasz swój 3 Żeton Labiryntu, otrzymujesz żeton z najniższym dostępnym numerem. Pomoże to zapamiętać kolejność graczy podczas Finałowej Debaty. Zdobывая pierwszy i drugi żeton, weź zwykle żetony (nieponumerowane).



Numbered Labyrinth Token



Regular Labyrinth Token

Zwolennicy

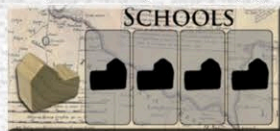
Możesz rozpocząć szerzenie swoich idei w miastach, portach, wyroczniach i świątyniach. Zdobądź poparcie na terenie 9 odrębnych lokacji, aby pozyskać Żeton Labiryntu. Umieść wszystkie 9 Znaczników Zwolenników w 9 różnych lokacjach poprzez wykonywanie akcji Zdobywania Zwolenników (taką akcję możesz wykonać w każdej lokacji z wyjątkiem 4 lokacji Akropolu oraz tych lokacji, w których już masz zwolenników).



Znaczniki Zwolenników na początku gry znajdują się w wyznaczonym obszarze na twojej planszy gracza, kiedy więc obszar ten opustoszeje, jak na ilustracji, w kolejnej turze możesz wziąć Żeton Labiryntu.

Szkoły

Najwięksi myśliciele Starożytnej Grecji często budowali szkoły aby dzielić się swoimi ideami. Zbuduj 4 szkoły w 4 różnych lokacjach za pomocą przeznaczonej do tego akcji. Będziesz wówczas uprawniony do pozyskania Żetonu Labiryntu. Szkoły mogą powstawać we wszystkich lokacjach, z wyjątkiem 4 lokacji Akropolu oraz tych, w których któryś z graczy wznosił już gmach swojej szkoły. W jednej lokacji może znajdować się tylko 1 szkoła.



Znaczniki Szkół na początku gry znajdują się w wyznaczonym obszarze na twojej planszy gracza, kiedy więc obszar ten opustoszeje, jak na ilustracji, w kolejnej turze możesz wziąć Żeton Labiryntu.

Uwaga: To, że zdobywasz prawo do pozyskania Żetonu Labiryntu, nie oznacza, że rzeczywiście to zrobisz. Jeżeli utracisz któryś z elementów składających się na warunek pozyskania go, zanim go otrzymasz, musisz ten element odzyskać. Kiedy jednak już pozyskasz Żeton Labiryntu, nie możesz już go stracić.

Podróż

Podróże poszerzają myślowe horyzonty. Zdobądź wszystkie żetony danego typu (koloru) lokacji, aby pozyskać Żeton Labiryntu. Istnieje 5 typów lokacji. Miasta Zachodu (czarne), Miasta Wschodu (żółte), Wyrocznie (zielone), Świątynie (czerwone) i Porty (niebieskie). Wystarczy, że przybędziesz do danej lokacji, a będziesz mógł zabrać żeton we właściwym jej kolorze i umieścić go na swojej planszy gracza. To najszybszy sposób na pozyskanie Żetonu Labiryntu, ale bądź ostrożny; ta taktyka może zostać łatwo zablokowana przez innych graczy. Jeśli nie zdobędziesz wszystkich żetonów wybranego typu, nie będziesz mógł otrzymać Żetonu Labiryntu.

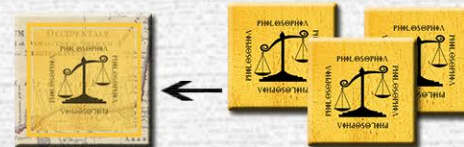


Przykład:

Kasia planuje zdobyć wszystkie czarne żetony Miast Zachodu. Na planszy są 4 lokacje z takimi żetonami. Kasia pozyskała już 3 czarne żetony w ciągu 3 pierwszych tur przemieszczając się i zgarniając kolejne, zamiast innych dostępnych akcji. Albert szybko to zauważył i przechwytuje ostatni czarny żeton, blokując Kasi szansę na pozyskanie Żetonu Labiryntu.

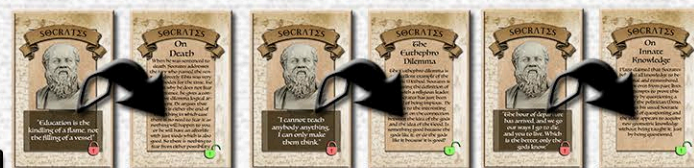
Debat

Możesz pozyskać Żeton Labiryntu zwyciężając w 3 Publicznych Sebatach. Zdobądź umiejętności polemiczne kolekcjonując Karty Sofizmatów i Sylogizmów, po czym rozpocznij debatę na Akropolu wyzywając innego gracza na intelektualny pojedynek. Jeżeli zwyciężysz, zdobywasz Żeton Zwycięskiej Debaty. Posiadając takie trzy żetony, jesteś uprawniony do wzięcia Żetonu Labiryntu w kolejnej turze.



Zgłębianie Wiedzy

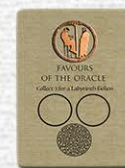
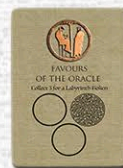
Każda z postaci w grze posiada po 3 unikalne Karty Mądrości. Na początku rozgrywki, karty leżą przed graczami stroną z cytatem do góry. Czerwona zamknięta kłódka w prawym górnym rogu wskazuje, że karty są zablokowane. Możesz je odblokować wykonując akcję Zgłębiania Wiedzy, gdy znajdujesz się w Świątyni. Otrzymujesz wówczas Płytke Zgłębiania Wiedzy (koszt 4 monety), a w następnej turze możesz powtórzyć akcję używając tej płytki. Możesz wówczas odwrócić Kartę Mądrości na stronę z symbolem zielonej, otwartą kłódki. Kiedy uda ci się odblokować wszystkie 3 Karty Mądrości swojej postaci, w następnej turze możesz pozyskać Żeton Labiryntu. Same karty zawierają prawdziwe nauki myśliciela, którym grasz i warto je przeczytać.



Odblokuj swoje 3 unikatowe karty mądrości, aby zdobyć żeton labiryntu.

Wyrocznie

W grze znajdują się 3 karty o nazwie "Łaska Wyroczni", po jednej w każdej Talii Wyroczni. Jeżeli zdobędziesz je wszystkie, będziesz mógł w kolejnej turze pozyskać Żeton Labiryntu. Możesz także trafić na Dysk Akropolu "Nieznana Wyrocznia", który działa, jak czwarta opcja zdobycia Karty "Łaska Wyroczni", lecz nie ma gwarancji, że pojawi się w grze.



Zdobycie Żetonu Labiryntu za sprawą Rozkazu Bogów

Istnieje także 7 opcja, różniąca się nieco od pozostałych. Na początku gry otrzymujesz Kartę Rozkazu Bogów, która wskazuje ci twoje indywidualne warunki, po których spełnieniu możesz otrzymać 3 Żetony Labiryntu. Jeśli wypełnisz rozkaz zawarty na karcie, w kolejnej turze możesz wykonać akcję pozyskania wszystkich 3 Żetonów.



W ramce na każdej z Kart Rozkazu Bogów wskazane jest co da ci 3 Żetony Labiryntu. Posejdon żąda:

2 żetonów portu 8 obszarów ze zwolennikami, 10 monet w twoim posiadaniu i 3 wybudowanych szkół. Szczegółowe opisy wszystkich kart znajdziesz na naszej stronie internetowej.



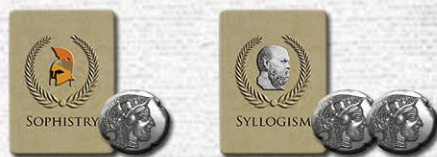
Kiedy zbierzesz już potrzebne elementy (możesz zgromadzić większą lub wymaganą ilość każdego z nich), masz możliwość wykonania akcji Pozyskania Żetonu Labiryntu w kolejnej turze. W tym wypadku, ujawniasz Kartę Rozkazu Bogów pozostałym graczom i zgarniasz od razu 3 Żetony. Pamiętaj, że twój 3 Żeton Labiryntu musi mieć najniższy dostępny numer.

End of the Game

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy przesunie znacznik klepsydry na pole roku 146 przed Chr. na osi czasu znajdującej się w prawym górnym rogu planszy głównej. Może to zrobić poprzez wykonanie akcji Upływu Czasu (akcja Akropolu). Pamiętaj, że wykonanie tej akcji przez gracza jest dopuszczalne tylko wtedy, gdy posiada on już 3 Żetony Labiryntu. Kiedy akcja zostanie wykonana, wszyscy gracze posiadający po 3 takie żetony, stają do walki w Finałowej Debacie, aby wyłonić zwycięzcę. Zanim debata się rozpocznie, gracze, za monety, które zostały im w posiadaniu, mogą zakupić dodatkowe Karty Argumentów. Cennik kart przedstawia się następująco:

Karta Sofizmu - 1 moneta

Karta Sylogizmu - 2 monety



Jeżeli nie ma tylu kart, ile chcieliby kupić gracze, wówczas dokonują oni po jednym zakupie, jeden gracz po drugim, zaczynając od posiadacza Żetonu Labiryntu z najniższym numerem. Zakupy odbywają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż do ostatniej karty.

Finałowa Debata

Finałowa Debata przebiega w podobny sposób, jak debaty prowadzone w trakcie rozgrywki, z niewielkimi zmianami opisanymi poniżej. W Finałowej Debacie może brać udział więcej, niż 2 gracze.

Gracz z najwyższym numerem na swoim Żetonie Labiryntu zaczyna. „Atakuje” ona gracza z drugim najwyższym numerem. Runda jest rozpatrywana zgodnie z normalnymi zasadami, a karty zostają umieszczone na stosie kart odrzuconych zwycięzcy bieżącej rundy.

Następnie gracz z drugim najwyższym numerem rozpoczyna konfrontację z graczem z trzecim najwyższym numerem, i tak dalej.

W końcu gracz z najniższym numerem zamyka cykl, podejmując walkę z graczem o najwyższym numerze. Gra przebiega w ten sposób aż do momentu, kiedy wszyscy gracze spասują. Ten z graczy, który na w swoim stosie ma najwięcej kart, zostaje ogłoszony Największym Myślicielem Starożytnej Greckiej Cywilizacji i tym samym zwycięzcą!

Uwaga: Jeżeli dany gracz spասuje, pozostali kontynuują rozgrywkę na opisanych powyżej zasadach.

Jeżeli debata kończy się remisem, zostaje on rozstrzygnięty na korzyść gracza z niższym numerem na swoim Żetonie Labiryntu i to ten gracz zostaje zwycięzcą.

Zapoznaj się z poniższym przykładem, aby mieć wyobrażenie, jak ta część rozgrywki przebiega w praktyce.

Uwaga od Autorów

Wszystkie nazwy Kart Argumentów są po łacinie, który to język nie był powszechnie znany w starożytnej Grecji. Zdecydowaliśmy się nie tłumaczyć ich na Grekę z dwóch powodów. Po pierwsze, wspomniane nazwy to poprawne terminy używane w dzisiejszych czasach, a nie chcielibyśmy, aby nasza gra uczyła graczy używania terminów niepoprawnych. Po drugie, pomimo ogromnego wpływu, jaki Grecy wywarli na retorykę, terminy te w większości pochodzą od Rzymian, a zatem zmiana ich byłaby historycznie nieuzasadniona.

Przykład: Finałowa Debata

Kasia, Albert i Teofil zdobyli po 3 Żetony Labiryntu, zanim znacznik klepsydry dotarł do roku 146 przed Chr. Muszą w związku z tym rozegrać Finałową Debata, aby wyłonić zwycięzcę. Ponieważ Kasia zdobyła swój 3 żeton jako pierwsza, a Teofil ostatni, to on rozpoczyna debatę zagrywając kartę między sobą i Albertem. Zagrywa Kartę „Dylematu Destrukcyjnego” (sylogizm). Albert odpowiada „Dylematem Konstruktywnym” i tym samym wygrywa. Zabiera obie karty na swój stos kart odrzuconych.



Uwaga: Ponieważ Kasia nie uczestniczy w tej rundzie debaty, nie ujawnia swoich kart.

Teraz Albert zagrywa Kartę Argumentu do Kasi; w tym wypadku ostatnią kartę – sofizmat Petitio Principii. Kasia zwalcza ją zagrywając Kartę Sylogizmu Modus Ponens i zabiera obie na swój stos kart odrzuconych.



Uwaga: Jako że tym razem Teofil nie uczestniczy w rozgrywce, nie ujawnia swoich kart.

Kasia zagrywa swoją ostatnią kartę do Teofila – sofizmat Non Sequitur. Teofil pokonuje ją swoją ostatnią Kartą Sylogizmu – Modus Ponens i zabiera obie.



Uwaga: Albert że tym razem Teofil nie uczestniczy w rozgrywce, nie ujawnia swoich kart.

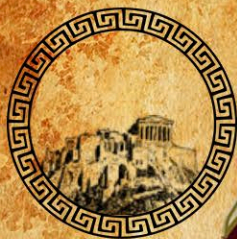
Teofil powinien teraz zagrać kartę do Alberta, lecz więcej kart już nie posiada, więc pasuje. Albert powinien zagrać kartę do Kasi, ale ponieważ również nie ma już niczego na ręce, także pasuje. Kasia, jako jedyna pozostała w grze i może odłożyć wszystkie pozostałe karty na swój stos, jednak również nie ma już czego odkładać. Debata jest zakończona i wszyscy gracze mają po dwie karty w swoich stosach.



Debata kończy się remisem, więc zwycięzcą zostaje gracz z najniższym numerem na swoim 3 Żetonie Labiryntu. W tym przypadku jest to Kasia i to ona wygrywa.

Uwaga: Przebieg opisanej debaty to jedynie przykład. W faktycznych rozgrywkach, gracze będą mieli zazwyczaj prawdopodobnie więcej kart.

Uwaga 2: Aby zbudować napięcie przed Finałową Debata, ważne jest, aby trzymać karty zakryte przed innymi graczami, także sama ich liczba powinna pozostać w tajemnicy.



Wariant rozgrywki



Tryb "Prawdziwy Filozof"

W fazie testów Filozofii wyłaniało nam się wiele wariantów rozgrywki, lecz chcemy zaproponować tę najlepszą. W tym wariantcie nacisk położony jest na nauki filozofii Starożytnej Grecji oraz rozwój takich umiejętności, jak posługiwanie się logicznym rachunkiem zdań i prowadzenie debaty. Należy ostrzec, że wariant ten czyni grę trudniejszą i wpływa na jej zbalansowanie utrudniając znacząco drogę do zwycięstwa przy pomocy Kart Mądrości. Należy jednak potraktować go jako świetne wyzwanie dla graczy i możliwość różnicowania rozgrywek, jak również istotne wsparcie w zdobyciu ważnej wiedzy i umiejętności. Jeżeli jesteś nauczycielem, który w Filozofii upatruje narzędzia nauczania, sugerujemy przejście na ten wariant po kilku pierwszych rozgrywkach.

Zmiana zasad nr 1 (Dowiedź swojej wiedzy)

Jeżeli spełniłeś warunek zdobycia Żetonu Labiryntu w postaci odblokowania 3 Kart Mądrości, nie możesz go pobrać jeśli nie przejdziesz poniższego testu. Musisz oddać wszystkie swoje Karty Mądrości innemu graczowi, on zaś powinien trzymać je stroną z cytatem i symbolem czerwonej, zamkniętej kłódki w twoim kierunku. Strona z symbolem zielonej kłódki powinna być dla ciebie niewidoczna. Twoim zadaniem jest streszczenie treści zapisanych na każdej z kart. O tym czy twoje streszczenie jest adekwatne i wystarczające, decyduje twój przeciwnik. Jeżeli oceni je pozytywnie, pobierz Żeton Labiryntu na normalnych zasadach, wykonując akcję w swojej turze. Jeśli ocena będzie negatywna, pobierz monetę i zabierz z powrotem swoje Karty Mądrości. Powinieneś je uważnie przestudiować, aby przejść test następnym razem. Jeżeli jesteś nauczycielem i gracie w uczniowskiej lub studenckiej grupie, to ty oceniasz jakość streszczeń.

Jeżeli karty się powtarzają, aby urozmaicić rozgrywkę, możesz zastąpić je innymi, stworzonymi przez siebie.

Uwaga Autorów

Chociaż nie jest to niezbędne, podstawowa wiedza na temat rachunku zdań oraz błędów logicznych z pewnością będzie pomocna w tym wariantcie. Gra została zaprojektowana tak, aby gracze mogli tę wiedzę zdobyć, jeśli z uwagą przestudiują Karty Argumentów.



Zmiana zasad nr 2 (Prawdziwa Debata)

Kiedy podejmujesz się uczestnictwa w Publicznej Debacie, musisz najpierw wybrać jej temat, na przykład „Każdy powinien zostać wegetarianinem”. Kto rozpoczyna debatę, jest za. Kto jest drugi, jest przeciw. Kiedy zagrywasz Kartę Argumentu, uważnie przeczytaj jej treść i zbuduj argument na rzecz twojej strony w dyskusji, na bazie sylogizmu lub sofizmat sformułowanego na karcie. Zwykle będziecie to robili tylko dla zabawy i aby rozwijać umiejętności związane z posługiwanym się rachunkiem zdań, lecz jeśli chcecie wzniesić swoją rozgrywkę na wyższy poziom, możecie zastosować dodatkową zasadę mówiącą, że gracz nie może zagrać karty dopóki nie sformułuje argumentu opartego na niej. (Należy mieć na uwadze, że jest to zasada czyniąca grę bardzo trudną i spowalniającą rozgrywkę, dla graczy, którzy gają z nią po raz pierwszy, warto wprowadzić ograniczenie czasowe, np. 10 sekund na sformułowanie argumentu).

Przykład:

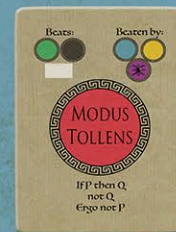
Kasia wykonuje akcję Debaty Publicznej i wyzywa na pojedynek Alberta. Inicjuje debatę, a więc to ona jako pierwsza zagrywa kartę. Zanim jednak to zrobi, wybiera temat, jaki będzie dyskutowany: „Czy ogrody zoologiczne powinny być zlikwidowane?” Kasia wchodzi w rolę zwolennika tej tezy, ponieważ zaczyna. Zamierza zagrać Kartę Sofizmu. Posiada poniższą kartę, tak więc odpowiada.



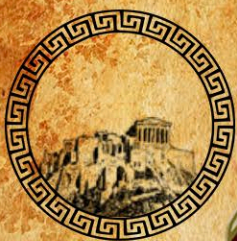
Kasia: „Kiedy idziesz do Zoo, płacisz pieniądze za krzywdzenie uroczych zwierzątek; powinieneś przestać”

Albert postanawia pobić kartę Kasi swoją Kartą Sylogizmu; ma na ręce Modus Tollens. Jako przeciwnik tezy Kasi, zagrywa swoją kartę i wygłasza zgodną z nią antytezę.

Albert: „Jeżeli ogrody zoologiczne są złym miejscem dla zwierząt, to długość życia zwierząt, które tam przebywają powinna być poniżej średniej. Tymczasem długość życia takich zwierząt jest powyżej średniej, zatem ogrody zoologiczne nie mogą być złym dla nich miejscem”.



Albert wygrywa rundę i rozpoczyna kolejną jako pierwszy gracz. Jak można zauważyć, debata przebiega dokładnie w ten sam sposób, co w zwykłej rozgrywce, lecz z innym poziomem interakcji.



Solo Play: The Moirai



Przygotowanie i zasady gry

W trybie solo grasz przeciwko Mojrycznemu Filozofowi. To wirtualny przeciwnik którego akcje kontrolowane są za pomocą 22 Kart Mojr. Aby rozpocząć grę solo, przygotuj rozgrywkę dla dwóch graczy, uwzględniając następujące zmiany:

- Wybierz jedną postać filozofa, którą ty będziesz grał oraz drugą, którą grał będzie twój wirtualny przeciwnik (ów drugi filozof będzie od tej chwili traktowany jako Mojryczny Filozof). Specjalną umiejętność Mojrycznego Filozofa zignoruj.
- Usuń z gry następujące Dyski Akropolu: „Wpływ Ateny”, „Kontemplacja”, „Wpływ Delf”, „Wpływ Dodony”, „Wpływ Trofoniusza”, „Architekci”, „Nieznana Wyrocznia”.
- Pomiń startowe przedmioty Mojrycznego Filozofa, a w zamian rozdaj mu następujące: „Wyrocznia Trofoniusza”, żeton lokacji Wyroczni Trofoniusza, żeton lokacji Olimpi, jedna moneta, jedna Karta Sofizmu. Umieść żetony lokacji na planszy Mojrycznego Filozofa.
- Usuń 3 karty Łask Wyroczni (po jednej z każdej Talii Wyroczni) i odłóż je do pudełka.
- Odłóż na bok jedną dwustronną kartę Mojr (znajdują się na niej tytuły „Wingless Victory” oraz „Herodes Atticus na odwrocie”). Potasuj pozostałe z kart Mojr i ułóż talię rewersem do góry. Wspomniana karta będzie użyta tylko wówczas, gdy Mojryczny Filozof pozyska 3 Żeton Labiryntu.
- Zdecyduj czy chcesz zagrać na poziomie łatwym (Nous), średnim (Logos), czy trudnym (Sophia). Możesz zaczynać.

Swoje tury przeprowadzasz zgodnie z normalnymi zasadami. Po twojej każdej zakończonej turze, odstoń jedną kartę z talii Mojr, przekaże ci ona instrukcje działań w turze Mojrycznego Filozofa. Na każdej karcie znajdują się 4 pola: białe, zielone, żółte i czerwone.

Białe pole wskazuje lokację, do której udaje się twój przeciwnik.

Przeczytaj instrukcję lub kieruj się ikonami w polach właściwych poziomowi trudności, na jakim grasz.



Mapa podpowie ci gdzie przesuwa się Mojryczny Filozof.



Wolisz wideoinstrukcję? Kliknij w ten link!

Wzmianka historyczna

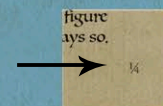
Mojry były uosobieniem losu. Te trzy boginie kontrolowały życie i przeznaczenie każdego. Nazywały się Kłoto, Lachesis i Atropos. Grecy ukuli metaforę, w której jedna z Mojr przędzie, druga odmierza, a trzecia przecina nić ludzkiego życia.

Odczytaj nazwę lokacji na białym polu, po czym umieść w niej Mojrycznego Filozofa. Następnie, jeśli jest na niej żeton lokacji, rzuć monetą. Jeśli wypadnie stroną z ilustracją głowy ku górze, połóż ten żeton na planszy twojego wirtualnego przeciwnika. Jeśli stroną z wizerunkiem sowy, wręcz oponentowi wskazany bonus i odłóż żeton. Na koniec przekaż Mojrycznemu Filozofowi przedmioty wskazane w polu poziomu trudności, na jakim grasz i odłóż kartę na stos odrzuconych Kart Mojr.

Kiedy wirtualny przeciwnik zdobywa 3 Żeton Labiryntu, nie pobierasz już kart z Talii Mojr. Zamiast tego użyj dwustronnej karty, którą odłożyłeś na początku rozgrywki. To jedyna karta, której powinieneś od tego momentu używać. Rozpocznij od strony „Wingless Victory” i z każdą turą odwracaj aż do zakończenia Finałowej Debaty, postępując zgodnie z zamieszczonymi na niej wytycznymi.

Istotne różnice

Informacje znajdujące się w lewym dolnym rogu Kart Sofizmatów są rozpatrywane przy okazji licytacji związanej z ofiarą składaną Atenie.



Licytacje Dysku Ateny przebiegają w normalny sposób (strona 10) z wyjątkiem następujących zmian: wyznaczasz swoją stawkę, a następnie odstawiasz wierzchnią kartę z Talii Sofizmatów umieszczonej na na planszy głównej. Wartość wskazana w prawym dolnym rogu oznacza wysokość stawki proponowanej przez Mojrycznego Filozofa. Jeżeli ta wartość wyrażona jest przez ułamek, odnosi się on do ilości wszystkich aktualnie posiadanych przez twojego przeciwnika monet, zaokrąglając w górę. Kiedy Mojryczny Filozof nie posiada już monet, jego stawka w licytacji zawsze będzie wynosiła 0.

Zasady publicznej debaty

Podczas debaty z Mojrycznym Filozofem, postępujesz według zwykłych zasad, przy czym będziesz wiedział jaką kartę zagra twój oponent kierując się poniższymi regułami:

W każdej debacie, również finałowej, w pierwszej rundzie to ty zagrywasz kartę jako pierwszy. Wybierasz swoją kartę, po czym przeglądasz Talię Sofizmatów i Sylogizmów przeciwnika. Jeżeli znajduje się w niej karta, która przebija twoją, musisz ją zagrać. Jeżeli takich kart jest więcej, zagrywasz tę, która znajduje się najbliżej wierzchu talii.

Kiedy następuje tura Mojrycznego Filozofa, w której jako pierwszy ma zagrać kartę, zawsze zagrywa kartę sofizmu. Jeśli posiada ich więcej, zagrywa najbliższą wierzchu talii. Jeżeli nie ma kart sofizmatów, zagrywa wierzchnią kartę.

Mojryczny Filozof kontynuuje debatę, dopóki nie skończą mu się karty lub dopóki nie zagra wystarczającej ich ilości, aby z tobą zwyciężyć. Dla przykładu: jeśli decydujesz się na spasowanie, a twoja talia składa się z 5 kart, twojego oponenta zaś z 3, zagrywa on 3 karty do stosu kart odrzuconych i pasuje. Robiąc to, w pierwszej kolejności w stosie umieszcza Karty Sofizmatów, następnie Karty Sylogizmów idąc od wierzchniej karty w talii, aż się wyczerpią.

Pozostałe uwagi

- Jeśli Mojryczny Filozof nie może przemieścić się do lokacji wskazanej na Karcie Mojr, niezależnie od przyczyny, na przykład twoja postać zajmuje tę lokację, odrzuć kartę i odstoń nową.
- Jeśli Karty Mojr się skończyły, przetasuj je i utwórz nową talię.
- Jeżeli Karta Mojr mówi „dowolna dostępna lokacja”, to ty wybierasz gdzie powstanie szkoła lub gdzie umieszczony zostanie Znacznik Zwolenników.
- Jeżeli Mojryczny Filozof zdobędzie elementy wymagane do pozyskania Żetonu Labiryntu, jego następną akcją będzie pobranie go, i jedynie sekcja lokacji na Karcie Mojr jest w tej turze rozpatrywana.
- Jeśli Mojryczny Filozof zdobywa zasób, który już wcześniej, nic się nie dzieje.

Wzmianka historyczna



Nous, Logos i Sophia to 3 poziomy wiedzy. Nous oznacza intuicję, Logos to poziom poznania rozumowego, a Sophia jako najwyższy poziom - oznacza mądrość.

The Philosophers

Uwaga Autorów

Umiejętności specjalne graczy oznaczają zazwyczaj możliwość postępowania wbrew którejś z zasad przez daną postać. Zaprojektowaliśmy to w ten sposób z dwóch powodów. Po pierwsze zwiększa to regrywalność gry dzięki możliwości grania 6 różnymi postaciami, po drugie pomaga zapamiętać zasady, które postacie mogą przekraczać

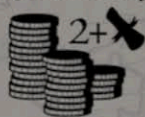


ARISTOTLE

(384BC - 322BC)

Raised as an orphan, Aristotle joined Plato's Academy at the age of eighteen. He quickly became the great Philosopher's top student. After the death of Plato, Aristotle became the tutor of a young man who would later become Alexander the Great. After this he returned to Athens to found his school, the Lyceum. His philosophy is known for being practical and useful to everyday life.

Special Ability



Aristotle takes an extra coin when performing a tutor action

Umiejętność specjalna

Arystoteles otrzymuje dodatkową monetę za każdym razem kiedy wykonuje Akcję Mistrza. Jeśli więc nie ma dotychczas odblokowanej żadnej Karty Mądrości, otrzymuje 2 monety zamiast 1. Jeśli udało mu się odblokować wszystkie 3 karty, otrzymuje 5 monet zamiast 4.



PLATO

(428BC - 348BC)

Plato is very possibly the most important philosopher in human history. Taught by Socrates, Plato wrote all his works with his teacher's voice, making it unclear which ideas belong to which Philosopher. He himself was the teacher of Aristotle. Plato travelled extensively before founding 'The Academy', one of the first institutes of higher learning in the Western world.

Special Ability



Plato does not have to pay when visiting a location containing an opponent's school

Uwaga od Autorów

To popiersie Platona jest rzymską kopią greckiego oryginału. Zostało odkryte w Herkulanum i również dobrze jak Platona, może przedstawiać boga Dionizosa czy nawet Posejdona. Tak bardzo się nam jednak spodobało, że tak czy inaczej postanowiliśmy użyć go w grze

Umiejętność specjalna

Zgodnie z zasadami, gracze muszą zapłacić jedną monetę każdorazowo, kiedy wkroczą do lokacji, w której znajduje się wybudowana szkoła przeciwnika. Platon jest zwolniony z tych opłat.

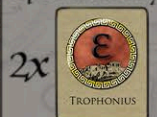


HERACLITUS

(535BC - 475BC)

Heraclitus is known as, 'The Weeping Philosopher' due to the lonely life he led and his pessimistic Philosophy. He is said to have hated thinkers such as Archilochus and Homer, claiming that they should be 'beaten'. Accounts of his life are varied, but there have been suggestions he lived as a hermit to avoid other people and that he once covered himself in cow manure in an attempt to cure a severe skin disease.

Special Ability



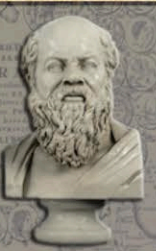
Heraclitus may perform the 'Take Oracle Card' action twice in the Oracle of Trophonius.

Uwaga Autorów

Muskulatura tego popiersia prawdopodobnie sugeruje przynależność do póstoga Herkulesa, a nie Heraklita. Wszelako piękno tej rzeźby oraz jej melancholijna poza doskonale współgra z filozofią Heraklita.

Umiejętność specjalna

Zgodnie z ogólnymi zasadami, wykonując akcję Pozyskania Karty Wyroczni, gracze mogą wziąć tylko jedną z nich, właściwą danej lokacji wyroczni. Heraklit może wykonać tę akcję dwukrotnie znajdując się w lokacji Wyroczni Trofoniusza.



SOCRATES

(Unknown - 399BC)

Known as the father of Western Philosophy, Socrates has had a huge influence on the world and yet we know very little about his life. Most of what we do know comes from the writings of his greatest student, Plato. Whilst most of his life is unclear, it seems likely that we know a little about his death. Socrates was executed in 399BC for the crime of, 'Corrupting the youth of Athens'.

Special Ability



Socrates may take two Sylogism cards when performing an 'Observe the Debaters' Acropolis' action.

Umiejętność specjalna

Sokrates znany był z niechęci do Sofistów. Aby dać temu wyraz, nie może wziąć kart sofizmatów kiedy wykonuje akcję Śledzenia Debaty, zamiast tego bierze dwie Karty Sylogizmów. W innych przypadkach poza tą akcją, zabiera Kartę Sofizmu zgodnie z zasadami.



HOMER

(Unknown, between 1200-800BC)

Homer's influence on Ancient Greek thought is perhaps greater even than that of Socrates. Plato referred to him simply as 'En Hellada Pepaideuten', or 'The Teacher of Greece'. Whilst he is really from a pre-philosophic age, the ideas within his great works, the Odyssey and the Iliad contain great insights into the human Condition.

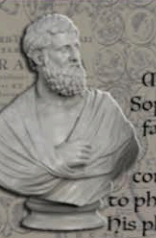
Special Ability



Homer may perform an 'Observe the Debaters' action from any location.

Umiejętność specjalna

Zgodnie z ogólnymi zasadami, aby wykonać akcję Śledzenia Debaty, gracz musi znajdować się we właściwej lokacji Akropolu. Homer może pozyskać Karty Argumentów z poziomu którejkolwiek lokacji na planszy. Oznacza to, że gracz kierujący postacią Homera może w tej samej turze pozyskać Kartę Argumentu i żeton lokacji.

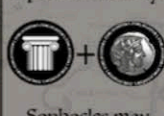


SOPHOCLES

(497BC - 406BC)

More famous as a playwright than a Philosopher, Sophocles' plays include Ajax, Antigone and his most famous, Oedipus Rex. His plays were so successful in their own time that the philosophical ideas contained within them have been hugely influential to philosophers and even psychologists over the millennia. His plays consider ideas such as Fate, Law and Mortality.

Special Ability



Sophocles may take Western City location tiles as well as taking their bonus.

Umiejętność specjalna

Zgodnie z zasadami, gracze muszą decydować czy skorzystać z bonusu lokacji, czy umieścić żeton lokacji na swojej planszy gracza zawsze, gdy znajdują się na obszarach miast Zachodu (czarne kafelki lokacji). Sofokles, nie ma tego dylematu, może skorzystać z obu opcji; oczywiście jeśli żetonu już tam nie ma, nie może skorzystać z tej umiejętności.

Ikony występujące w grze

Krótkie objaśnienie wszystkich symboli zastosowanych w Filozofii. Zawiera numery stron, na których znajdziesz szczegóły.



Study Action (Temple):
Pages 9 and 12



Tutor Action:
Page 6



Eastern City Location Symbol:
Pages 6 and 12



Game Timeline:
Pages 10 and 12



Take Oracle Card Action (Oracle):
Page 9



Observe the Debaters Action (Acropolis):
Page 10



Port Location Symbol:
Pages 6 and 12



Collect Labyrinth Token Action:
Pages 8 and 12



Progress the Timeline Action (Acropolis):
Page 10



Temple Location Symbol:
Pages 6 and 12



Argument Card Symbols:
Pages 11 and 13



Build School Action:
Page 7



Athena Offering Action (Acropolis):
Page 10



Oracle Location Symbol:
Pages 6, 9 and 12



Hire a Sophist Action:
Page 8



Public Debate Action (Acropolis):
Pages 11 and 13



Western City Location Symbol:
Pages 6 and 12



Labyrinth Tokens:
Pages 8 and 12



Use Sophist Action:
Page 8



Sophistry Card Symbol:
Pages 10 and 11



Builder Token:
Page 7



Study Token:
Page 9



Create Following Action:
Page 7



Syllogism Card Symbol:
Pages 10 and 11



Converter Token:
Page 8



Hire a Builder Action:
Page 7



Wisdom Cards, Locked and Unlocked Symbols:
Pages 9 and 12



Public Debate Victory Token:
Pages 11 and 12



Coin Token (Drachma):
Pages 6, 7, 8, 9 and 13



School Placement Area:
Pages 7 and 12

Game Design by Madeleine Cole and Joseph Adams

Graphic Design by Joseph Adams

With thanks to:

SMK - Statens Museum for Kunst - Fairway 3 Games - Raphael - Jacques-Louis David - Leo von Klenze
- Jean-Léon Gérôme - Philipp Foltz - Salvator Rosa - CNG



*"Good people do not need rules
to tell them to act responsibly,
while wicked people will find a
way around them."*

~ Plato

