

51. stan.

CEL GRY

Twoim zadaniem jest stworzenie nowego Stanu w tym postapokaliptycznym świecie. Możesz dowodzić bezlitosnymi Mutantami lub dzielnymi Nowojorczykami, ale cel masz zawsze taki sam: musisz podbijać nowe ziemie, anektować terytoria i pozbywać się mięczaków. W jaki sposób osiągnąć cel? To dość proste.

Wiele kart z talii zapewni ci Punkty Zwycięstwa (PZ). Używaj ich, kiedy tylko się da, bo kiedy jeden z graczy zgromadzi 25 Punktów Zwycięstwa, zaczyna się Sekwencja końcowa. Na koniec gry za każdą kartę w swoim Stanie otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa.

Teraz najważniejsze — gracz, który ma najwięcej Punktów Zwycięstwa, wygrywa. Niesamowite, nie?



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 TOR PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA



4 ŻETONY PUNKTACJI



1 ŻETON PIERWSZEGO GRACZA



4 PLANSZE FRAKCJI



200 KART (63X88)

88 KART 51. STANU



PRZÓD

TYŁ

12 KART POŁĄCZEŃ
(6 KART KAŻDEGO KOLORU)



PRZÓD

TYŁ

50 KART
Z ROZSZERZENIA NOWA ERA



PRZÓD

TYŁ

50 KART
Z ROZSZERZENIA ZIMA



PRZÓD

TYŁ

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

ZNACZNIKI I ŻETONY ZASOBÓW

MIN. 30 DREWNIANYCH
ZNACZNIKÓW BUDULCA



MIN. 30 DREWNIANYCH
ZNACZNIKÓW BRONI



MIN. 30 DREWNIANYCH
ZNACZNIKÓW PALIWA



MIN. 30 DREWNIANYCH
ZNACZNIKÓW ŻELAZA



MIN. 38 DREWNIANYCH
ZNACZNIKÓW ROBOTNIKÓW



10 ŻETONÓW TARCZY



13 ZNACZNIKÓW NABOI



9 ŻETONÓW PRZEBUDOWY



20 CZERWONYCH
ŻETONÓW KONTAKTU



20 NIEBIESKICH
ŻETONÓW KONTAKTU



30 SZARYCH
ŻETONÓW KONTAKTU



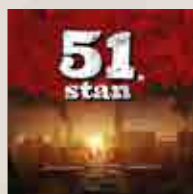
7 UNIWERSALNYCH
ŻETONÓW KONTAKTU



4 ŻETONY MNOŻENIA



INSTRUKCJA



CO ZNAJDUJE SIĘ NA KARCIE?

ANATOMIA KARTY

DYSTANS do Lokacji.

Czyli, jak daleko musisz targać dupsko, aby cokolwiek zrobić z tą kartą.

ŁUPY.

Zasoby, które otrzymasz po Splądrowaniu tej Lokacji.

TYP Lokacji.

Jest to ważne, gdy Przebudowujesz tę Lokację, aby stworzyć nową, lepszą Lokację.

Domyśl się...

Zdolność karty.

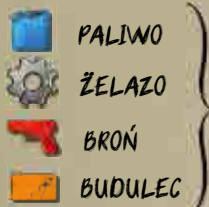
KATEGORIA

(Produkcja, Cecha lub Akcja)

UMOWA. Zasoby, które otrzymasz po podpisaniu Umowy z tą Lokacją.

Ten symbol informuje, czy karta pochodzi z zestawu podstawowego 51. Stanu czy z rozszerzenia. Tak, staramy się dla ciebie, bo cię uwielbiamy.

IKONY ZASOBÓW



} czyli Surowce podstawowe.

NABOJE to Surowce uniwersalne, które zastępują dowolne z czterech Surowców podstawowych. Za Akcje wymagające opłaty określonymi Surowcami podstawowymi można płacić Nabojami, ale Surowców podstawowych nie można używać, gdy wymagana jest płatność Nabojami.



ROBOTNIK



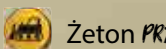
KARTA



Żetony KONTAKTU



UNIWEKSALNY żeton KONTAKTU. Jeśli chcesz użyć żetonu Kontaktu, to możesz wykorzystać żeton Uniwersalny jako zamiennik jednego z trzech podstawowych żetonów Kontaktu.



Żeton PRZEBUDOWY



Żeton OBRONY



PUNKT ZWYCIĘSTWA

INNE IKONY



LOKACJA



itd. ikony Typu LOKACJI

ZARZĄDZANIE LOKACJAMI



ZARZĄDZANIE LOKACJAMI

Po tej ilustracji już widzisz, że będziesz budować wiele Lokacji! Aby ci się nimi łatwiej zarządzało (wcale nie umniejszam twojej inteligencji), to Lokacje podzieliłem na trzy kategorie: **Produkcyjne**, z **Cechą** i z **Akcją**. Lokacje układaj obok siebie w rzędach wg kategorii i się nie pogubisz. Lokacje **Produkcyjne** ustaw w górnym rzędzie, Lokacje z **Cechami** — po środku, a Lokacje z **Akcjami** — na dole. No i super.

Jeszcze jedno!

Jeśli z jakąś Lokacją podpiszesz Umowę, to tę Lokację wsuń pod planszę Frakcji tak, aby wystawała tylko jej niebieska część dotycząca Umowy. Patrz na ilustrację!

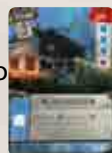
ZASADY GRY

ZASADY PODSTAWOWE

3 RODZAJE INTERAKCJI Z KARTAMI LOKACJI

Wszystkie karty w grze odzwierciedlają Lokacje ze świata Neuroshimy.

Lokację możesz Wybudować. Połóż kartę przed sobą i w każdej turze będziesz mógł użyć Zdolności. Więcej wybudowanych Lokacji to więcej Zdolności zwiększających twoją potęgę. Nieźle, nie?



Lokację możesz Splądrować. Odrzuć kartę z ręki i pobierz Zasoby widoczne w polu Łupy. Splądrowana Lokacja jest całkowicie niszczona, a Ty zabierasz wszystko, co znajdziesz. Takie życie.



Z Lokacją możesz podpisać Umowę. Jeśli podpisujesz Umowę, to wsuń kartę Lokacji pod swoją planszę Frakcji tak, aby wystawała tylko jej niebieska część dotycząca Umowy. Taka Lokacja jest teraz częścią twojego Stanu i nie możesz korzystać już z jej Zdolności. Jednak zapewnia Ci ona Zasoby przedstawione w części karty dotyczącej Umowy. Nie narzekam, ale właśnie tak się to kończy, kiedy chcesz być uprzejmy i nie Plądrujesz Lokacji. Plądruj. Zawsze plądruj! Wszystkich!



DZIAŁANIA W LOKACJI ZA POMOCĄ ŻETONÓW KONTAKTU



Budowanie, Plądrowanie i podpisywanie Umów wymaga użycia żetonów Kontaktu. Żetony te pozwalają na interakcję z Lokacjami. Niebieskie żetony Kontaktu to kupcy, którzy podpisują Umowy. Szare żetony Kontaktu to umiejętności budowlane pozwalające Budować Lokacje. Czerwone żetony Kontaktu to gangi, mutanci i najemnicy, którzy Plądrują Lokacje.

Same fajne żetony, ale pamiętaj, że do Najeżdżania potrzebujesz czerwonych! Bo przecież UWIELBIASZ najeżdżać!!

ROZERWIJ ICH NA STRZĘPY!

Podczas gry możesz też Plądrować Lokacje należące do innych graczy. Taki już jest 51. Stan — zniszczysz wroga albo polegiesz. To nie jest stan dla miękkich ludzi.

Każda Lokacja znajdująca się w Stanie Twojego przeciwnika ma określoną wartość Obrony. Dla wszystkich Lokacji Produkcyjnych wynosi ona 3. Lokacje z Cechami mają wartość Obrony równą 4, a Lokacje z Akcjami — 5. Jeśli twoja liczba czerwonych żetonów Kontaktu jest równa wartości Obrony Lokacji innego gracza, która Ci działa na nerwy, to możesz wydać swoje czerwone żetony Kontaktu i Splądrować tę Lokację. Tym zajmujemy się za chwilę. Teraz Ci tylko podpowiadam, bo coś czuję, że będziesz fanem Plądrowania. Mam rację?

ZASADY GRY

PRZEBIEG TURY

Tura składa się tylko z 4 faz, więc ciężko się w tym pogubić (bez urazy oczywiście).

1. Wypatrywanie
2. Produkcja
3. Akcja
4. Czyszczenie

1. FAZA WYPATRYWANIA

- Odkryj pierwszą kartę z obydwu talii kart Połączeń. Umieść ją na wierzchu talii albo obok niej — jak wolisz.
- Z talii podstawowej odkryj tyle kart, ilu graczy bierze udział w grze plus 1, (czyli przy 3 graczach odkrywasz 4 karty) i połóż je odkryte pośrodku obszaru gry. Pierwszy gracz wybiera jedną z odkrytych kart i dokłada do swoich kart na ręce, następnie kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara zabierają po jednej karcie. Ostatnia karta jest odkładana odkryta na stos kart odrzuconych.
- Ponownie z talii podstawowej odkryj tyle kart, ilu graczy bierze udział w grze plus 1, i połóż je odkryte pośrodku obszaru gry. Jednak teraz ostatni gracz jako pierwszy wybiera kartę, a następne karty są pobierane przez graczy w kolejności odwrotnej do ruchu wskazówek zegara. Ostatnia pozostała karta ponownie jest odrzucana na stos kart odrzuconych.

WAŻNE: Na ręce można mieć dowolną liczbę kart.

2. FAZA PRODUKCJI

Nadszedł czas na prezenty! Czuję, że się wciągasz... Teraz z trzech źródeł otrzymujesz Zasoby.

Plansza Frakcji — na planszy Frakcji widać, co produkuje dana Frakcja. Mutanci produkują Broń, a Kupcy — Paliwo. Nie ma w tym żadnej wielkiej filozofii.

Umowy — wszystkie Umowy podpisane w poprzednich turach dają teraz opisane w nich Zasoby. To twój dodatkowy dochód!

Lokacje Produkcyjne — każda Lokacja Produkcyjna wytwarza Zasoby. Masz stację benzynową? No to dostaniesz Paliwo. Proste jak drut.

Jeśli lubisz porządek, to wykonaj fazę Produkcji w kolejności od pierwszego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli szanujesz swój czas, to pozwól wszystkim graczom wykonać tę fazę jednocześnie. To nic trudnego: rzuć okiem na planszę Frakcji, sprawdź Umowy, przyjrzyj się Lokacjom Produkcyjnym, pobierz Zasoby i gotowe!

ZASADY GRY

Pobieranie Zasobów odbywa się w następujący sposób:

Pobierasz na rękę **karty** z talii głównej.

Punkty zwycięstwa oznaczasz, przesuując znacznik na ścieżce Punktów zwycięstwa.

Wszystkie pozostałe Zasoby pobierasz z puli głównej i umieszczasz przed sobą.



PRZYKŁADOWO: Angelina gra Sojuszem mutantów. Ma również SZKOŁĘ, PUB i dwie podpisane Umowy. Dzięki swojej Frakcji otrzymuje więc:

3 , 1 , 1  i 1 . Z racji podpisanych Umów otrzymuje: 1  i 1 . Lokacje zapewniają jej: 1  i 1 . W sumie Angelina otrzymuje: 2 , 4 , 2 , 1  i 1 .

3. FAZA AKCJI

Począwszy od pierwszego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje po kolei swoje Akcje. Możesz wykonać dowolne dostępne Akcje.

Dostępne Akcje:

- Budowa Lokacji
- Podpisanie Umowy
- Plądrowanie Lokacji
- Wykonanie Akcji opisanej na karcie
- Wykonanie Akcji zawartej na planszy Frakcji
- Wykorzystanie Lokacji z Otwartą Produkcją należącą do innego gracza
- Pobranie lub użycie karty Połączenia
- Pas

Gdy gracz spasuje w fazie Akcji, nie może już w tej turze wykonywać Akcji.

Ponadto nie może być celem Akcji innego gracza, np. Lokację gracza, który spasuwał nie mogą być Splądrowane.

Nie licząc pasowania, w fazie Akcji można wykonać dowolną liczbę dowolnych Akcji w dowolnej kolejności. Należy jednak wykonywać je jedna po drugiej i dysponować wymaganą ilością odpowiednich Zasobów.

Po zakończeniu ostatniej Akcji ostatniego gracza faza Akcji się kończy.

BUDOWA LOKACJI

Lokacje można umieszczać w Stanie na dwa sposoby.

KONSTRUKCJA: Wybierz kartę z ręki i odrzuć tyle żetonów  ile wynosi Dystans karty. Wybraną kartę połącz przed sobą w odpowiednim rzędzie (Produkcja, Cecha, Akcja). Uśmiechnij się i powiedz coś miłego przeciwnikom.

Nowe karty Lokacji są umieszczane obok planszy Frakcji zgodnie z kategoriami:

- Lokacje Produkcyjne ustaw w górnym rzędzie,
- Lokacje z Cechami ustaw w środkowym rzędzie,
- Lokacje z Akcjami ustaw w dolnym rzędzie.

PRZEBUDOWA: Wybierz kartę z ręki oraz jedną Lokację, która już znajduje się w twoim Stanie. Minimum jeden Typ Lokacji wybranej z ręki i Lokacji znajdującej się w Stanie muszą być takie same. Zapłać 1 Budulcem* i usuń Lokację ze Stanu, odkładając ją na stos kart odrzuconych. Umieść kartę z ręki przed sobą w odpowiednim rzędzie. W nagrodę dostajesz 1 Punkt zwycięstwa. Voila! Dobra robota. Przebudowałeś starą Lokację w coś zupełnie nowego i wspaniałego...

* Zamiast 1 Budulca możesz oddać 1 żeton . Jeśli wybierasz tę opcję, to Lokacje nie muszą być tego samego Typu. Żetony Przebudowy są świetne.

ZASADY GRY

UWAGA 1: Większość kart jest opisanych za pomocą 2 Typów. Aby Przebudować Lokację, wystarczy 1 zgodny Typ.

UWAGA 2: Kategorie karty nowej i zastępowanej mogą się różnić, więc nową kartę można umieścić w innym rzędzie.

UWAGA 3: Ruiny (rzuć okiem na stronę obok - Plądrowanie Lokacji) są uznawane za Lokacje bez Typu. Można je zbudować z użyciem Lokacji dowolnego Typu.

PAMIĘTAJ: Każda Przebudowa Lokacji daje 1 Punkt zwycięstwa!



PRZYKŁAD PRZEBUDOWY: RUINY BIBLIOTEKI oraz KNAJPA MORDERCÓW mają jeden wspólny Typ. Możesz wydać 1 [red star] by przebudować Lokację.

Po wybudowaniu Lokacji Produkcyjnej **natychmiast** daje ona Zasoby. Budujesz i dostajesz. Pobierz odpowiednie Zasoby z puli ogólnej. Tyle.

Niektóre Lokacje dają **bonus za zbudowanie**. Są to Zasoby otrzymywane po wybudowaniu Lokacji. Ten bonus otrzymujesz tylko raz. Budujesz, dostajesz bonus i koniec. Taka sama zasada jak z pierwszym pocałunkiem — tylko raz jest pierwszy.

UWAGA 1: Jeśli Lokacja Produkcyjna daje również bonus za zbudowanie, to po wybudowaniu Lokacji otrzymujesz obydwie premie.

UWAGA 2: Jeśli karta daje bonus za zbudowanie Lokacji określonego Typu lub Kategorii, to dotyczy również karty, na której opisano ten bonus.

PRZYKŁADOWO: Scarlett ma jedno Ruiny (Splądrowaną Lokację) w swoim Stanie (cierpliwości, za chwilę się dowiesz, jak plądrować), a teraz chce zbudować SZKOŁĘ i decyduje się Przebudować Ruiny. Płaci 1 [red star], odrzuca Ruiny i umieszcza SZKOŁĘ w górnym rzędzie w swoim Stanie. Natychmiast bierze też 2 [person icon] z puli ogólnej: 1 otrzymuje dzięki bonusowi za zbudowanie i 1 dzięki Produkcji w SZKOLE. Dostaje też Punkt zwycięstwa.

Mam dosyć. Koniec z budowaniem.

PODPISANIE UMOWY

Możesz podpisać Umowę z Lokacją wyłożoną z ręki. Musisz wtedy odrzucić tyle żetonów [blue circle icon] ile wynosi Dystans karty. Wsuń tę kartę pod planszę Frakcji, aby widać było tylko pole Umowa, i natychmiast pobierz określone Zasoby. Podpisujesz Umowę — dostajesz Zasoby. Zadowolony?



PRZYKŁADOWO: jeśli Charlize chce podpisać Umowę ze SZKOŁĄ, musi odrzucić 1 znacznik [blue circle icon]. Wsuwa tę kartę pod swoją planszę Frakcji, aby widać było tylko niebieskie pole z [person icon]. Natychmiast bierze też 1 [person icon] z puli głównej.

ZASADY GRY

PLĄDROWANIE LOKACJI

Możesz Splądrować Lokacje z ręki lub Lokacje przeciwnika. Nic nie sugeruję, ale przyłożyłbym się do plądrowania wrogów... W każdym przypadku po Splądrowaniu otrzymujesz Zasoby widoczne w polu Łupy.

PLĄDROWANIE KART Z RĘKI - odrzuć kartę i tyle żetonów , ile wynosi Dystans karty. Pobierz Zasoby widoczne w polu Łupy.

PLĄDROWANIE LOKACJI PRZECIWNIKA - odrzuć tyle żetonów , ile wynosi wartość Obrona Lokacji, którą chcesz Splądrować (Obrona zależy od Kategorii). Pobierz Zasoby widoczne w polu Łupy. Jako zadośćuczynienie Splądrowany przeciwnik pobiera Zasoby widoczne w polu Umowa na Splądrowanej Lokacji. Splądrowaną Lokację odwróć rewersem do góry. Teraz to są Ruiny. Dobra robota! Z tej Lokacji nic nie zostało, więc wyśmiej przeciwnika.

UWAGA 1: Jeśli gracz spsuje, inni gracze nie mogą Plądrować jego Lokacji do końca tury.

UWAGA 2: Wszystkie żetony ze Splądrowanej Lokacji (pochodzące z aktywacji) są zwracane do puli głównej. Jeśli na karcie przechowywano żetony, właściciel zatrzymuje je. To nie fair, prawda? Czemu Ty ich nie dostajesz?! Kto wymyślił takie porqbane zasady?!

UWAGA 3: Żetony  zwiększają Obronę Lokacji o 1. Nie zapomnij o tym, kiedy się wybierasz na Plądrowanie. Aby Splądrować Lokację z Tarczą musisz wydać 1 żeton  więcej niż wynosi wartość Obrony. W Lokacji może się znajdować tylko 1 żeton .



PRZYKŁADOWO: W Stanie Salmy jest 1 SZKOŁA, którą Penelope chce Splądrować. SZKOŁA, to Lokacja Produkcyjna ustawiona w górnym rzędzie, więc jej Obrona wynosi 3. Na karcie SZKOŁA znajduje się również żeton . Aby Splądrować SZKOŁĘ, Penelopa odrzuca 4 żetony  i z puli głównej pobiera 2 . Penelope zabiera 1  i odwraca SZKOŁĘ rewersem do góry. SZKOŁA stała się Ruinami.

WYKONANIE AKCJI OPISANEJ NA KARCIE LOKACJI LUB PLANSZY FRAKCJI

Niektóre Lokacje pozwalają na wykonanie **Akcji**. Dają one Punkty zwycięstwa lub żetony Kontaktu albo inne cuda, które wymyślił projektant. Aby użyć Akcji opisanej na karcie, należy wydać Zasoby wskazane na karcie, czyli pobrać je z własnej puli i umieścić na karcie. Dzięki temu nie zapomnisz, że ta Lokacja już została wykorzystana w tej turze. Cwane, nie?

Ważne: Akcję opisaną na karcie Lokacji można wykonać tylko 1 raz w jednej turze, o ile w opisie karty nie ma innych informacji.

Na planszy Frakcji również opisano Akcje. To są zagrania, które możesz wykonać, nawet jeśli nie masz żadnych Lokacji. Podobnie jak w przypadku Akcji na kartach Lokacji — Akcje opisane na planszy Frakcji można wykonać tylko 1 raz w turze, o ile w opisie nie zawarto innych informacji.

PRZYKŁADOWA AKCJA Z PLANSZY FRAKCJI: Odrzuć 2 , aby pobrać jeden wybrany Surowiec; zagranie można dowolnie powtarzać, tak jak opisano to na planszy Frakcji. Więc, gracz może odrzucić 4  i pobrać 1  oraz 1 .

WYSYLANIE ROBOTNIKA DO LOKACJI Z OTWARTĄ PRODUKCJĄ NALEŻĄCEJ DO INNEGO GRACZA

Swoich Robotników możesz wysyłać do Lokacji przeciwnika, o ile wybrana Lokacja jest opisana jako Otwarta Produkcja. Wysłany Robotnik jest ustawiany na danej karcie, a gracz pobiera przedstawione na niej Zasoby. Następnie przeciwnik pobiera 1  z puli głównej.

Że jak? Tak, wiem, że możesz po prostu dać swojego Robotnika przeciwnikowi, ale ta zasada ma swój sens, uwierz mi. Umieszczasz swojego Robotnika na karcie przeciwnika, ponieważ każdą Lokację z Otwartą Produkcją można użyć tylko 1 raz w każdej turze. W ten sposób nie zapomnisz, że dana Lokacja już została użyta. Teraz jasne?

PRZYKŁADOWO: Megan ma Lokację KOTŁOWNIA. Eva chce użyć tej Lokacji. Ustawia na niej swojego . Pobiera 2  puli głównej. Ola również pobiera 1  z puli głównej.

UWAGA 1: Nie można wysyłać Robotnika do własnej Lokacji z Otwartą Produkcją.

UWAGA 2: jeśli gracz spsuje, inni gracze nie mogą używać jego Lokacji z Otwartą Produkcją.

UWAGA 3: Karta Otwartej Produkcji jest kartą Produkcyjną, więc w momencie wystawienia produkuje Dobra.

ZASADY GRY

POBRANIE LUB UŻYCIE KARTY POŁĄCZENIA

Możesz odrzucić 2  i w zamian pobrać jedną z odkrytych kart Połączenia. Jeśli żadne karty Połączenia nie są odkryte, to nie możesz wykonać tej Akcji. Nie możesz też pobrać karty Połączenia ze stosu kart odrzuconych.



Zagrywasz kartę z ręki, umieszczasz ją na stosie odrzuconych kart Połączenia i pobierasz odpowiednie Zasoby. Tyle.

WAŻNE: Jeśli użycie karty wymaga wydania jakichś Zasobów, to określone Zasoby odrzucasz podczas używania karty, a nie podczas jej pobierania.

INNE OPCJE

W dowolnym momencie podczas własnej tury można umieścić 1 żeton  na własnej Lokacji. Umieszczenie żetonu  nie jest liczone jako Akcja, raz położony zostaje na danej Lokacji do fazy Czyszczenia. Żeton  na Lokacji zwiększa wartość Obrony tej Lokacji o 1. Jeśli nie pamiętasz, dlaczego Obrona jest ważna, to wracaj do opisu Plądrowania Lokacji i czytaj jeszcze raz. Kłopoty z pamięcią to nie przelewki. Na Lokacji jednocześnie może się znajdować tylko 1 żeton .

PASOWANIE

Jeśli nie chcesz lub nie możesz wykonać żadnej Akcji podczas swojej tury, to Pasujesz. Po pasowaniu w tej turze nie możesz już wykonać żadnej Akcji.

Jeśli Pasujesz, to żaden gracz nie może Ci nic zrobić — twoje Lokacje są odporne na wszelkie działania. Gracze nie mogą Cię Splądrować, używać Otwartych Produkcji, korzystać z twoich Lokacji przy pomocy swoich Akcji itd. Twoja Frakcja zaszywa się w bazie jak tchórzliwe jamniki.

Poważnie. Nie można Cię wtedy Splądrować. Nie bierzesz udziału w turze. Przeciwnicy muszą sobie znaleźć inne cele i przestać marudzić.

Gdy wszyscy już skończą swoje Akcje, faza Akcji się kończy i zaczyna się faza Czyszczenia.

4. FAZA CZYSZCZENIA

Jeśli gracz dysponuje Lokacjami pozwalającymi na magazynowanie Zasobów, to w takich Lokacjach można przechować Zasoby opisane na karcie. Wszystkie pozostałe Zasoby są zwracane do puli głównej. Wszystkie, czyli: Surowce, Robotnicy, Kontakty, żetony, tarcze. Wszystkie. Poza Zasobami w puli gracza do następnej tury przechodzisz tylko z kartami na ręce.

Wszystkie odkryte karty Połączeń, które nie zostały pobrane podczas tury, odrzuc na stos zużytych kart Połączeń. Znowu szansa przeszła obok.

Żeton pierwszego gracza podaj graczowi po lewej stronie i zacznijcie nową turę.

PRZYKŁADOWO: Megan wykorzystała swoje Akcje, ale nadal ma 3 , 1  oraz 1 . Na szczęście w jej Stanie są KOMORY HIBERNACYJNE, więc nie musi odrzucać swoich . Pozbywa się znaczników  oraz . Usuwa także wszystkie Zasoby z wykorzystanych Lokacji z Akcjami oraz Robotników przeciwnika ze swoich kart z Otwartą Produkcją.



ZAKOŃCZENIE GRY

ZAKOŃCZENIE GRY

Faza zakończenia gry rozpoczyna się, gdy dowolny gracz uzyska 25 Punktów zwycięstwa. Wtedy należy standardowo dokończyć aktualną fazę Akcji, ale pominąć fazę Czyszczenia. Jeśli gracz zgromadzi 25 Punktów zwycięstwa podczas fazy Produkcji, należy standardowo rozegrać fazę Akcji. Po zakończeniu fazy Akcji należy pominąć fazę Czyszczenia i obliczyć wynik każdego gracza.

Każda Lokacja w Stanie to 1 Punkt zwycięstwa, który należy doliczyć.

Wygrywa gracz z największą liczbą Punktów zwycięstwa. To chyba jasne.

W przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą Zasobów. Jeśli podliczenie Zasobów nie wyłania zwycięzcy, to wygrywa gracz z największą liczbą Lokacji.

Jeśli nadal jest remis, to gracze wspólnie wygrywają. Buziaczek. Słodko się zrobiło.

WYJAŚNIENIA I PRZYPOMNIENIA

Najważniejsza zasada: Wszelkie zasady opisane na planszy Frakcji i kartach są ważniejsze od zasad ogólnych w instrukcji.

PRZYKŁADOWO: większość Akcji można wykonać 1 raz podczas tury, ale w opisie karty WRAK STATKU jest informacja, że można jej użyć 2 razy. Więc informacja na karcie WRAK STATKU jest ważniejsza — należy pominąć zasadę główną z instrukcji i wykonać działanie 2 razy.

- Jeśli Lokacja Produkcyjna lub z Cechą daje Zasoby za budowę określonych Typów Lokacji, daną kartę również należy uwzględnić, nawet jeśli została dopiero zbudowana.
- Surowce z założenia nie są limitowane. W przypadku większości rozgrywek żetonów wystarczy dla każdego. Jeśli jednak zabraknie jakichś Surowców, to należy użyć należy uzyć zetonu x5.
- Liczba kart, Surowców, żetonów itd. należących do gracza nie jest tajemnicą i tych informacji nie można ukrywać przed innymi graczami.
- Jeśli karty w talii głównej się skończyły, należy przetasować karty odrzucone i utworzyć z nich nową talię.
- Lokacji z Otwartą Produkcją można używać 1 raz podczas tury. Aby uniknąć pomyłek, pozostawiaj Robotników przeciwnika na swoich Lokacjach do końca tury.
- Plądrować można tylko własne Lokacje wystawiane z ręki oraz Lokacje wybudowane w Stanach przeciwników. Nie można Plądrować Lokacji wybudowanych we własnym Stanie.
- Można mieć dowolną liczbę Lokacji i podpisanych Umów.
- W jednym Stanie może się znajdować wiele Lokacji o tej samej nazwie.
- Na ręce można mieć dowolną liczbę kart.
- Jeśli okradana Lokacja przeciwnika (np. karta DOSTAWCY) zapewnia ilość Zasobów uzależnioną od liczby Lokacji danego Typu, należy przeliczyć Lokacje należące do właściciela Lokacji.

CEL

Na koniec gry uzyskać więcej Punktów zwycięstwa niż wirtualny przeciwnik. Wirtualny przeciwnik uzyskuje punkty za Plądrowanie Lokacji gracza i budowanie Lokacji.

Faza zakończenia gry rozpoczyna się, gdy wirtualny przeciwnik lub gracz uzyskają 25 Punktów zwycięstwa. Należy wtedy dokończyć fazę Akcji w rozpoczętej turze,



ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

a następnie do uzyskanych już punktów dodać punkty za Lokacje w Stanie każdego gracza.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Do gry przygotuj się w standardowy sposób. Jedyna różnica polega na tym, że wirtualny przeciwnik nie otrzymuje planszy Frakcji. Obydwa znaczniki punktów umieść na ścieżce Punktów zwycięstwa na polu „0”. Żeton pierwszego gracza jest Twój. Zaslugujesz na niego.

Rozgrywka przebiega następująco:

FAZA WYPATRYWANIA

1. Odkryj górną kartę z każdego stosu kart Połączeń.
2. Weź 4 wierzchnie karty z głównej talii i wybierz jedną z nich.
3. Potasuj pozostałe 3 karty i wylosuj 1. Połóż ją odkrytą przed wirtualnym przeciwnikiem.
4. Spośród pozostałych 2 kart wybierz 1 i weź na rękę.
5. Ostatnią kartę połóż odkrytą przed wirtualnym przeciwnikiem.
6. Z głównej talii weź jeszcze jedną kartę i połóż przed wirtualnym przeciwnikiem.

FAZA PRODUKCJI

Wirtualny przeciwnik podczas Produkcji nie otrzymuje Zasobów. Ty jednak otrzymujesz... Zrealizuj to tak jak w pełnej wersji gry.

FAZA AKCJI

W fazie Akcji zawsze grasz pierwszy. Masz przecież żeton pierwszego gracza.

Jeśli Splądrujesz Lokację wirtualnego przeciwnika, jest ona odrzucana i nie staje się Ruinami.

- W turze wirtualnego przeciwnika otrzyma on kartę Połączenia, jeśli jakaś jest dostępna. Nic go to nie kosztuje i daje mu 2 ☆. Odrzuć kartę. Jeśli wirtualny przeciwnik może wybrać spośród kilku kart Połączeń, należy wziąć czerwoną.
- Kiedy w turze już nie będzie kart Połączeń do wzięcia, wirtualny przeciwnik przystępuje do ataku. Gotowy? Będzie boleć.
- Wirtualny przeciwnik przestaje atakować gdy pomyślnie Splądruje jedną z twoich Lokacji. Ponadto, Wirtualny przeciwnik będzie próbował atakować maksymalnie trzy razy w trakcie tej samej rundy, nawet jeśli żaden atak nie skończy się powodzeniem. Po wykonaniu trzech ataków Wirtualny przeciwnik spasuje. Fajnie, co?.

- Ponadto jeśli Spasujesz, nie można Cię już zaatakować, a wirtualny przeciwnik pasuje.
- Aby przeprowadzić atak wirtualnego przeciwnika, odkryj jedną kartę z głównej talii i umieść ją w pobliżu talii, tworząc stos ataku. Każdy atak wirtualnego przeciwnika w turze dodaje kolejną kartę do tego stosu. Gdy na stosie będą 3 karty, wirtualny przeciwnik pasuje w kolejnej Akcji. Teraz odrzuć karty ze stosu ataku na stos kart odrzuconych.
- Aby zaatakować wirtualnym przeciwnikiem, porównaj Typy Lokacji na odkrytej karcie z Typami w swoim Stanie. Jeśli nie masz żadnej karty Lokacji o takim samym Typie, atak kończy się niepowodzeniem. Dotrwasz do następnego poranka.
- Jeśli jednak masz Lokację, w której co najmniej jeden Typ jest zgodny z Typem Lokacji na atakującej karcie, twoja Lokacja zostanie Splądrawana. Daj wirtualnemu przeciwnikowi 2 punkty, a sam pobierz Zasoby widoczne w niebieskim polu Umowa. Odwróć swoją kartę Lokacji rewersem do góry — staje się ona Ruinami.
- A co, jeśli masz więcej niż 1 kartę o Typie odpowiadającym Lokacji wirtualnego przeciwnika? To proste: Splądrawana zostanie Lokacja zawierająca więcej odpowiadających Typów.

A co jeśli kilka kart ma tyle samo odpowiadających Typów? Jest na to sposób! Po kolei testuj rozwiązania:

1. Karta o większym Dystansie
 2. Nieużyte Akcje
 3. Użyte Akcje
 4. Cechy
 5. Produkcja
 6. No bez jaj... Nadal twierdzisz, że masz remis? Dobra, sprawdź Zasoby uzyskiwane po Splądrawaniu Lokacji. Priorytety są następujące: , , , , , , ,  oraz . Karta z największą liczbą Zasobów o najwyższym priorytecie jest niszczona jako pierwsza. Sprawdzaj kolejne pozycje na liście, aż określisz wynik.
 7. Dobra, jeśli dotarłeś aż tutaj, to zrób zdjęcie i prześlij mi je, bo nie wierzę, że to możliwe. Jeśli dwie Lokacje zapewniają taką samą liczbę Zasobów podczas Plądrawania, możesz wybrać, która zostanie zniszczona. Prawdopodobnie będą to dwie takie same Lokacje, więc wybór jednej z nich raczej nie będzie trudny.
- Jeśli karta z  ma zostać Splądrawana, to tylko odrzuć  i Plądrawanie już nie grozi tej Lokacji. Upiekło Ci się.
 - Odrzuć kartę użytą do zaatakowania.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

- Do momentu Spasowania przez wirtualnego przeciwnika gra z nim przebiega normalnie, a wyjątki od tej reguły są następujące:
 - Jeśli wysyłasz  do Lokacji z Otwartą Produkcją, wirtualny przeciwnik otrzymuje 1  a nie .
 - Jeśli wirtualny przeciwnik Plądruje Twoją Lokację, to nie otrzymuje Zasobów, bo dostał punkty. Pamiętaj, prawda?

PRZYKŁAD WIRTUALNEGO ATAKU: Sharon rozgrywa wariant solo. Oto jak wygląda jedna runda.

Podczas Fazy Wypatrywania ciągnie ona cztery karty z talii i bierze jedną. Następnie kładzie losową kartę przed wirtualnym graczem. Wybiera jeszcze jedną kartę i ostatnią kładzie na polu wirtualnego gracza. Potem ciągnie następną kartę i kładzie ją przed wirtualnym graczem.

Sharon normalnie rozgrywa swoją fazę Produkcji, wirtualny gracz nie dostaje żadnych Dóbr w tej fazie.

Sharon: Jako swoją pierwszą Akcję Sharon wysyła 2  i dobiera jedną odkrytą kartę Połączenia.

Wirtualny Gracz: Dobiera ostatnią kartę Połączenia.

Sharon: Buduje Lokację Produkcyjną i otrzymuje wytwarzane przez nią Dobra.

Wirtualny Gracz: Czas na atak zmyślonego gracza! Sharon dobiera jedną kartę z talii i kładzie ją odkrytą na środku stołu. Sprawdza następnie czy posiada w swoim Stanie Lokację, której co najmniej jeden Typ pokrywa się z Typem odkrytej karty. Tym razem, nic się pokrywa. Miała szczęście.

Sharon: Wykonuje Akcję z planszy Frakcji.

Wirtualny Gracz: Wykonuje drugi Atak. Sharon ciągnie kolejną kartę z talii i kładzie ją na poprzedniej. Tym razem nie dopisało jej szczęście i jedna z jej Lokacji została spalona. Odwraca ją by powstały Ruiny, jednocześnie dodając wirtualnemu graczowi dwa punkty.

Sharon: Wysyła 1  do Lokacji z Otwartą Produkcją należącej do wirtualnego gracza. Wirtualny gracz nie dostaje  ale otrzymuje 1 PZ.

Wirtualny gracz: Wykonał już pomyślny atak, więc pasuje w tej turze.

Sharon może teraz wykonać tyle Akcji ile chce, ale nie może wejść w interakcję z Lokacjami wirtualnego gracza.

Sharon wykonuje fazę Czyszczenia, lecz nie przekazuje żetonu pierwszego gracza - ponieważ jest super.

FAZA CZYSZCZENIA

Standardowo przeprowadź fazę Czyszczenia, ale zostaw sobie żeton pierwszego gracza. To taka Twoja mała supermoc.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra się kończy, gdy wirtualny przeciwnik lub Ty uzyskacie **25 Punktów zwycięstwa**. W tym momencie standardowo dokończ fazę Akcji i dodaj po 1  do swojego wyniku za każdą Lokację w swoim stanie. Tak samo potraktuj wirtualnego przeciwnika. Nie cwaniakuj bracie!

Jeśli masz więcej punktów niż wirtualny przeciwnik, to wygrywasz!

Jeśli masz tyle samo lub mniej punktów, to przegrałeś. Postaraj się bardziej następnym razem. Wirtualny na Ciebie będzie czekał.

Jeśli wygrasz, to porównaj swój wynik z tabelą i sprawdź, jak Ci poszło.

TABELA OSIĄGNIĘĆ

30 >	MUTANT
30 +	OCALAŁY
40 +	CZŁOWIEK
50 +	HANDLARZ
60 +	ŻOŁNIERZ
70 +	CYBORG
80 +	WIELKI MISTRZ





NEUROSHIMA HEX! 3.0

Planszowa gra taktyczna
w postapokaliptycznym świecie
mutantów i bezwzględnych maszyn.

- Cztery różne armie, każda o unikatowej strategii
- Zestaw łamigłówek dla jednego gracza
- Idealny wybór dla fanów gier strategicznych



KONWÓJ

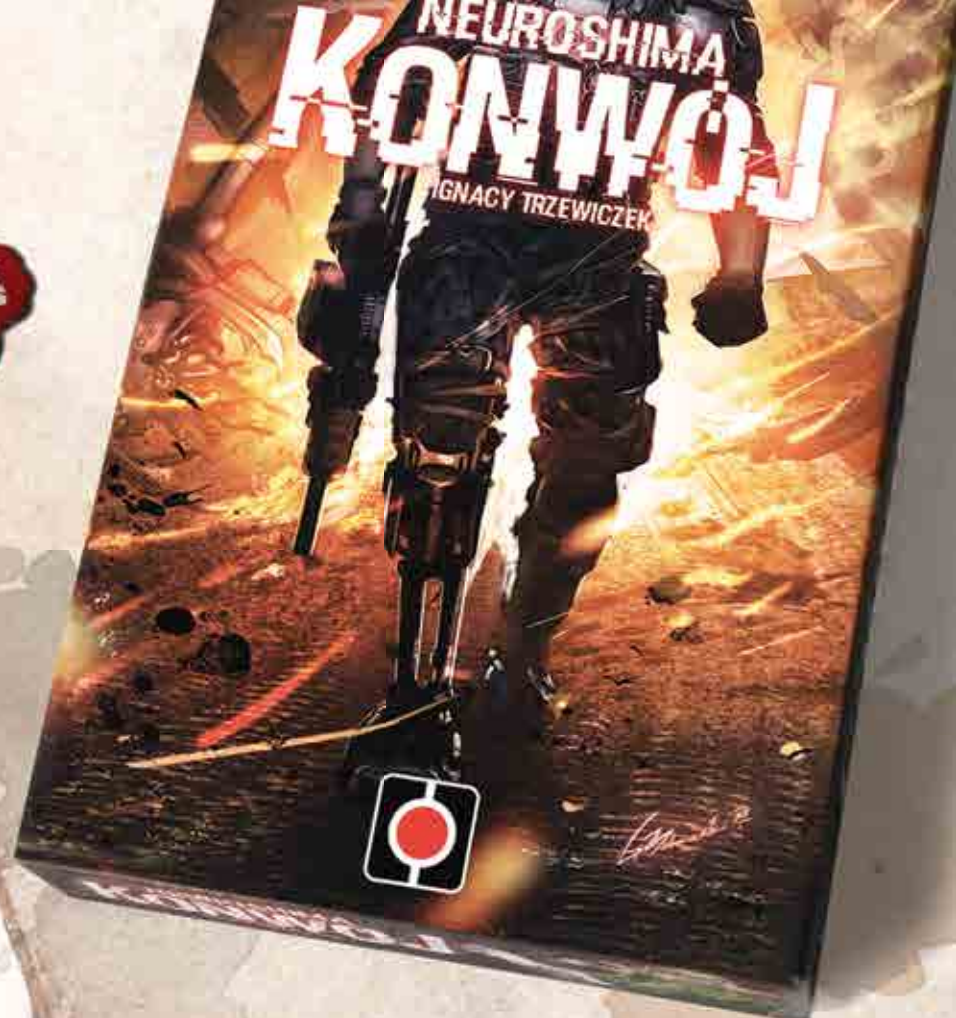
Zniszcz lub obroń Nowy Jork, zależnie którą stronę konfliktu wybierzesz!

- Dwie unikatowe talie dla Molocha i Posterunku
- Jednostki i zdolności znane z gry Neuroshima Hex!
- Ogromna regrywalność

DODATKOWE ARMIE

Odkryj dodatkowe armie, które zwiększą regrywalność Neuroshimy Hex!

- Nowe umiejętności i moce
- Armie stworzone przez fanów gry teraz dostępne w oficjalnej linii produktów
- Ponad 10 armii do wyboru



SZCZEGÓŁOWY OPIS KART



ŁOWCY SKÓR

Karty Akcyjne, z których usunięto Zasoby mogą zostać użyte ponownie w tej rundzie.



FUNDAMENT

Ta Lokacja nie posiada żadnego Typu. Można ją Przebudować w dowolną Lokację oraz dowolna Lokacja może zostać przebudowana w Fundament.



DOSTAWCY

Po Zbudowaniu tej Lokacji, jej zdolność Produkcyjna nie jest aktywowana, gdyż inni gracze nic w tym momencie nie Produkuja. Otrzymujesz tylko Bonus za Zbudowanie.



UKRYTA KUŹNIA

Ta Lokacja jest traktowana tak jak Lokacja z położonym na niej żetonem.



RADIOAKTYWNA KOLONIA

Ta Lokacja nie posiada żadnego Typu. Można ją Przebudować w dowolną Lokację oraz dowolna Lokacja może zostać przebudowana w Radioaktywną Kolonię.

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek

ZASADY GRY JEDNOOSOBOWEJ: oparte o zasady gry jednoosobowej gry Osadnicy: Narodziny Imperium

ILUSTRACJE: Piotr Foksowicz, Grzegorz Bobrowski, Agnieszka Osipa, Mariusz Gandzel, Michał Oracz, Ербол Булентаев Eksrey, Mateusz Bielski, Daniel Grzeszkiewicz, Tomasz Jędruszek, Tomasz Górnicki

PROJEKT GRAFICZNY: Maciej Mutwil

PROJEKT PUDEŁKA: Rafał Szyma, Maciej Mutwil

INSTRUKCJA: Janis Strigkos, Chevee Dodd, Ignacy Trzewiczek

PRACA NAD INSTRUKCJĄ: Grzegorz, Matt, Merry, Marek, Chevee, Roman, Paul, Tony, Matt, Gunter, Kirdy, Anthony

TŁUMACZENIE: Sławomir Kuciński, Samuel Staniurski, Joanna Kijanka

Szanowny kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jednak jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: wsparcie@portalgames.pl



© 2016 PORTAL GAMES Sp. z O.O.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

51. Stan Master Set & Portal Games Sp. z O.O. (publisher). All rights reserved, Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

PODZIĘKOWANIA: Asia, Yiannis, Cierń, Merry and Senior.

INSTRUKCJA v1.0