51. Stan ULTIMATE EDITION

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 2
CO ZNAJDUJE SIĘ NA KARCIE 4
ZARZĄDZANIE LOKACJAMI 5
PRZYGOTOWANIE DO GRY 6
ZASADY GRY 7
» **Zasady Podstawowe** 7
» **Zasady Gry** 7
1. Faza Wypatrywania 7
2. Faza Produkcji 7
3. Faza Akcji 8
4. Faza Czyszczenia 11
ZAKOŃCZENIE GRY 12
» **Zakończenie Gry** 12
ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA 13
DODATKOWE WARIANTY ROZGRYWKI JEDNOOSOBOWEJ 15
BORGO AUTOMA 16
SZCZEGÓŁOWY OPIS KART 18
» **Gra Podstawowa** 18
» **Zima** 19
» **Nowa Era** 19
ZGLISZCZA PAKIET STANOWY 1 20
SOJUSZNICY PAKIET STANOWY 2 22
MOLOCH PAKIET STANOWY 3 24
ZIEMIA NICZYJA PAKIET STANOWY 4 28
PROMKI 32
SKRÓT REGUŁ 36

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 ŻETON PIERWSZEGO GRACZA

INSTRUKCJA

1 TOR PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

4 ŻETONY PUNKTACJI

4 PLANSZE FRAKCJI

DWUSTRONNE

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

KOMPONENTY POZOSTAŁYCH ROZSZERZEŃ I PROMEK
są szczegółowo wyjaśnione w poświęconych im sekcjach:

ZGLISZCZA str. 20
SOJUSZNICY str. 22
MOLOCH str. 24
ZIEMIA NICZYJA str. 28
PROMKI str. 32

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

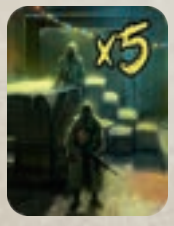
20 CZERWONYCH ŻETONÓW KONTAKTU

20 NIEBIESKICH ŻETONÓW KONTAKTU

30 SZARYCH ŻETONÓW KONTAKTU

7 UNIWERSALNYCH ŻETONÓW KONTAKTU

4 ŻETONY MNOŻENIA



ŻETON BONUSOWY

Właściciel gry może napisać na tym żetonie swoje imię i położyć go przed sobą podczas gry. Nie ma to żadnego wpływu na rozgrywkę, ale może się przydać, jeśli jakaś szuja będzie utrzymywała, że ta gra należy do niej. No więc nie należy.

1 ZNACZNIK RUNDY BORGO

1 ŻETON PUNKTACJI BORGO

UŻYWANE TYLKO W WARIANCIE BORGO 2.0

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.

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

KATEGORIA (Produkcja, Cecha lub Akcja)

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

IKONY ZASOBÓW

PALIWO
ŻELAZO
BROŃ
BUDULEC
} 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

UNIWERSALNY 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

ZDOBYWANIE RUIN

Aby zdobyć Ruiny (na przykład dzięki lokacji Produkcyjnej), dobierasz kartę z talii i umieszczasz ją zakrytą w swoim stanie (możesz ją umieścić w dowolnym miejscu swojego stanu). W każdej chwili możesz oglądać awersy swoich Ruin.

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 to się nie pogubisz. Lokacje Produkcyjne ustaw w górnym rzędzie, Lokacje z Cechami — pośrodku, 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!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Połóż Tor Punktów Zwycięstwa na stole tak, by każdy gracz miał go w zasięgu. Piszemy to w razie, gdyby ktoś tego nie ogarnął.

2. Następnie połóż wszystkie Surowce, Robotników i wszelkie inne żetony obok toru Punktów Zwycięstwa, by stworzyć Pulę Ogólną (Pula to bardzo ładne miasto w Chorwacji).

A teraz żarty na bok.

3. W grze znajdziesz:
– 88 kart z Zestawu Podstawowego,
– 50 kart z rozszerzenia Nowa Era,
– 50 kart z rozszerzenia Zima,
– 50 kart z rozszerzenia Zgliszcza (opisanych szczegółowo na stronie 20),
– 50 kart z rozszerzenia Sojusznicy (opisanych szczegółowo na stronie 22),
– 50 kart z rozszerzenia Moloch (opisanych szczegółowo na stronie 24),
– 50 kart z rozszerzenia Ziemia niczyja (opisanych szczegółowo na stronie 28),
– 12 kart Połączeń.

Podczas kilku pierwszych gier zbuduj Talię tylko z kart Zestawu Podstawowego. W kolejnych grach zbuduj Talię tasując karty zawarte w Zestawie Podstawowym wraz z kartami z **jednego** rozszerzenia.

4. I wracamy do nudnych spraw. Przetasuj Talię i połóż ją zakrytą obok toru Punktów Zwycięstwa.

Obok niej zrób trochę wolnego miejsca na stos kart odrzuconych.

5. Rozdziel karty Połączeń w zależności od koloru, przetasuj je i ułóż z nich dwie talie. Połóż te talie zakryte obok Talii, która – jak być może pamiętasz – znajduje się obok Toru Punktów Zwycięstwa, który z kolei znajduje się obok Surowców i innych żetonów...

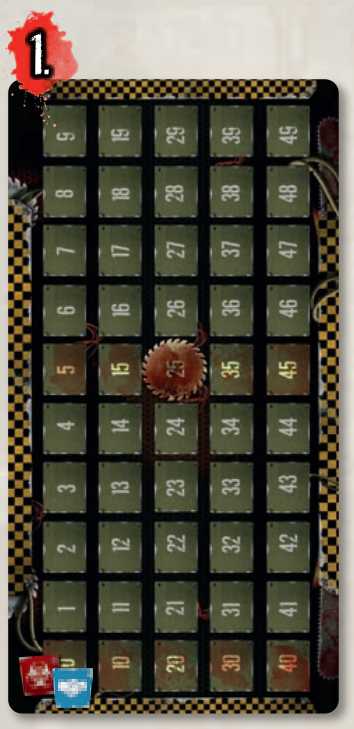
6. Rozdaj wszystkim graczom po jednej Planszy Frakcji i wyjaśnij im, że to nie prezent urodzinowy, więc muszą je oddać po ukończeniu gry.

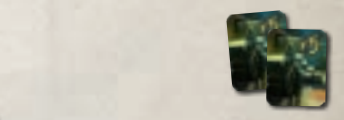
7. Każdy gracz kładzie swoją Planszę Frakcji przed sobą, a swój znacznik punktacji na polu „0" na torze Punktów Zwycięstwa.

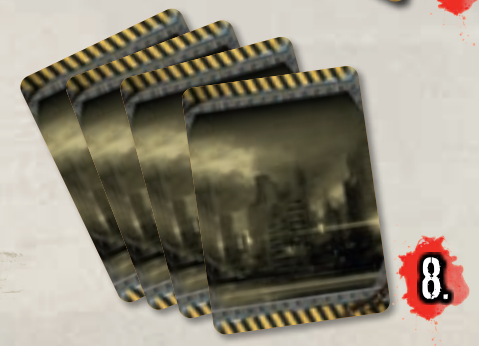
8. Rozdaj wszystkim graczom po 6 kart z Talii. Każdy z graczy zachowuje wybrane 4 z nich, a pozostałe 2 odrzuca.

9. Ustalcie, kto zacznie – szczerze mówiąc, mało nas obchodzi, jak to zrobicie. Po prostu to zróbcie. Dajcie tej osobie żeton pierwszego gracza i zacznijcie wreszcie grać!

Jeśli chcesz grać z najbardziej wyrafinowanym przeciwnikiem – sobą samym – zasady rozgrywki jednoosobowej znajdziesz na stronie 13.







ZASADY GRY

ZASADY PODSTAWOWE

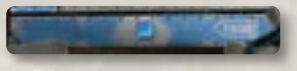
3 RODZAJE INTERAKCJI Z KARTAMI LOKACJI

Wszystkie karty w grze odzwierciedlają Lokacje ze świata Neuroshimy.

Lokację możesz Wybudować. Połóż kartę przed sobą i w każdej turze będziesz mógł użyć jej 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. Splądruj. Zawsze splądruj! 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 polegniesz. 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 zajmiemy 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. Faza Wypatrywania
2. Faza Produkcji
3. Faza Akcji
4. Faza Czyszczenia

1. FAZA WYPATRYWANIA

- Odkryj wierzchnią 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 kierunkiem ruchu 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 kierunku 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 kierunkiem ruchu 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!

Produkcja z niektórych kart zależy od posiadanych przez ciebie Zasobów. Zawsze rozstrzygaj ich Produkcję jako pierwszą, przed zdobyciem Zasobów z jakichkolwiek innych źródeł. Nie ma sensu tłumaczyć, dlaczego jest to ważne. Po prostu zaufaj mi i rób to, co mówię.

ZASADY GRY

Pobieranie Zasobów odbywa się w następujący sposób:

Karty pobierasz na rękę z talii.

Punkty Zwycięstwa oznaczasz, przesuwając znacznik na torze Punktów zwycięstwa.

Wszystkie pozostałe Zasoby pobierasz z Puli Ogólnej 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 i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz po kolei wykonuje po jednej dowolnej Akcji spośród dostępnych.

Dostępne Akcje:

- Budowa Lokacji
- Podpisanie Umowy
- Plądrowanie Lokacji
- Wykonanie Akcji opisanej na zbudowanej Lokacji
- Wykonanie Akcji zawartej na planszy Frakcji
- Wykorzystanie Lokacji z Otwartą Produkcją należącej 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. Lokacje gracza, który spasował nie mogą być Splądrowane.

Nie licząc pasowania, w fazie Akcji można wykonać dowolną liczbę dowolnych Akcji w dowolnej kolejności. Gracze muszą jednak wykonywać je jeden po drugim i dysponować wymaganą liczbą odpowiednich Zasobów.

Po tym jak wszyscy gracze Spasują 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 połóż 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 odrzucić 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 opisana 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 następną stronę – Plądrowanie Lokacji) są uznawane za Lokacje bez Typu. Można je Przebudować z użyciem Lokacji dowolnego Typu.*

UWAGA 4: *Jeśli na Przebudowanej Lokacji znajdowały się jakieś Zasoby, zwróć je do Puli Ogólnej (jeśli zostały użyte do aktywacji) lub umieść w swojej Puli Osobistej (jeśli były na niej przechowywane).*

PAMIĘTAJ: ***Każda Przebudowa Lokacji daje 1 Punkt Zwycięstwa!***

Wydaj 1 .

PRZYKŁAD PRZEBUDOWY: RUINY BIBLIOTEKI oraz KNAJPA MORDERCÓW mają jeden wspólny Typ. Możesz wydać 1 , 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 jedne 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 , odrzuca Ruiny i umieszcza SZKOŁĘ w górnym rzędzie w swoim Stanie. Natychmiast bierze też 2 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 , 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 . Wsuwa tę kartę pod swoją planszę Frakcji, aby widać było tylko niebieskie pole z . Natychmiast bierze też 1 z Puli Ogólnej.

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 LOKACJI Z RĘKI – odrzuć kartę i tyle żetonów , ile wynosi Dystans Lokacji. Pobierz Zasoby widoczne w polu Łupy.

PLĄDROWANIE LOKACJI PRZECIWNIKA – odrzuć tyle żetonów , ile wynosi wartość Obrony 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 spasuje, inni gracze nie mogą Plądrować jego Lokacji do końca tury.*

UWAGA 2: *Wszystkie żetony ze Splądrowanej Lokacji (pochodzace z aktywacji) są zwracane do Puli Ogólnej. Jeśli na karcie przechowywano żetony, właściciel zatrzymuje je. To nie fair, prawda? Czemu ty ich nie dostajesz?! Kto wymyślił takie porąbane 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. Na 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, Penelope odrzuca 4 żetony i z Puli Ogólnej pobiera 2 . Salma zabiera 1 z Puli Ogólnej 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 Lokacji, należy wydać wskazane na niej Zasoby, czyli pobrać je z własnej Puli i umieścić na Lokacji. Dzięki temu nie zapomnisz, że ta Lokacja już została wykorzystana w tej turze. Cwane, nie?

Ważne: *Akcję opisaną na 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 Lokacjach — Akcje opisane na planszy Frakcji można wykonać tylko 1 raz w turze, o ile w opisie nie zawarto innych informacji.

Po rozpatrzeniu Akcji z planszy Frakcji, oznacz ją wydanymi Zasobami (w ten sam sposób, w jaki oznacza się użyte Akcje Lokacji).

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

WYSYŁANIE 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 produkowane przez nią Zasoby. Następnie przeciwnik pobiera 1 z Puli Ogólnej.

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 każdej Lokacji 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 Ogólnej. Megan również pobiera 1 z Puli Ogólnej.

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

UWAGA 2: *Jeśli gracz spasuje, inni gracze nie mogą wysyłać Robotników do 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, nie możesz wykonać tej Akcji. Nie możesz też pobrać karty Połączenia ze stosu kart odrzuconych.

Aby użyć kartę Połączenia zagrywasz ją 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.

W danym momencie na Lokacji może się znajdować tylko 1 żeton .

Kiedy Lokacja z jest **Plądrowana** lub **Przebudowywana**, zwróć ten do Puli Ogólnej.

PASOWANIE

Jeśli nie chcesz lub nie możesz wykonać żadnej Akcji podczas swojej tury, to Pasujesz. Po spasowaniu 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 ich Splądrować, używać Otwartych Produkcji, korzystać z twoich Lokacji przy pomocy swoich Akcji itd. Twoja Frakcja zaszywa się w bazie jak tchórzliwe jamniki.

Poważnie. Twoje Lokacje nie mogą być celem Plądrowania. 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 Ogólnej. Wszystkie, czyli: Surowce, Robotnicy, Kontakty, żetony, tarcze. Wszystkie. Do następnej tury przechodzisz tylko z kartami na ręce.

Wszystkie odkryte karty Połączeń, które nie zostały pobrane podczas tury, odrzuć na stos odrzuconych 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

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 ★, który należy doliczyć.

Ruiny są warte 0 ★. Dajcie spokój, dlaczego mielibyście punktować za kupę gruzu?

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 z 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.
- Kiedy karta wskazuje, że należy zrobić coś z /🟦/⚙/▬, możesz użyć tyle tych Zasobów w dowolnej kombinacji, na ile wskazuje liczba widoczna na karcie.
- Surowce z założenia nie są limitowane. W przypadku większości rozgrywek żetonów wystarczy dla każdego. Jeśli jednak zabraknie jakichś Surowców, należy użyć żetonu 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 jej karty odrzucone i utworzyć z nich nową talię.
- Każdej Lokacji z Otwartą Produkcją można użyć 1 raz podczas tury. Aby uniknąć pomyłek, pozostawiaj Robotników przeciwnika na swoich Lokacjach do końca tury.
- Plądrować można tylko własne Lokacje 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 takiej samej nazwie.
- Na ręce można mieć dowolną liczbę kart.
- Jeśli okradana Lokacja przeciwnika (np. karta DOSTAWCY) zapewnia liczbę Zasobów uzależnioną od liczby Lokacji danego Typu, należy przeliczyć Lokacje należące do właściciela okradanej Lokacji.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

CEL

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

Faza zakończenia gry rozpoczyna się, gdy wirtualny przeciwnik lub gracz uzyska 25 Punktów Zwycięstwa. Należy wtedy dokończyć fazę Akcji w rozpoczętej turze, 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 i zaczyna bez kart. Obydwa znaczniki punktów umieść obok pola "1" przy torze Punktów Zwycięstwa. Żeton pierwszego gracza jest Twój. Zasługujesz na niego.

Rozgrywka przebiega następująco:

FAZA WYPATRYWANIA

1. Odkryj wierzchnią kartę z każdej talii 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 fazy Produkcji nie otrzymuje Zasobów. Ty jednak otrzymujesz... Zrealizuj to tak, jak w rozgrywce dla wielu graczy.

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, a wirtualny przeciwnik nie otrzymuje żadnych Zasobów z umowy.

- W turze wirtualnego przeciwnika otrzyma on kartę Połączenia, jeśli jakaś jest dostępna. Nic go to nie kosztuje i daje mu 2 ★. Odrzuć kartę Połączenia. Jeśli wirtualny przeciwnik może wybrać spośród kilku kart Połączeń, należy wybrać czerwoną.
- Kiedy w turze już nie będzie kart Połączeń do wyboru, 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 tury, 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, i 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. Odrzuć wtedy 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, ta Lokacja w twoim Stanie zostanie Splądrowana. 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 Lokację o Typie odpowiadającym atakującej Lokacji wirtualnego przeciwnika? To proste: Splądrowana 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 Splądrowaniu Lokacji. Priorytety są następujące: , , , , , , , , , , , oraz . Karta z największą liczbą Zasobów o najwyższym priorytecie jest Plądrowana 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 Plądrowania, 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 Splądrowana, to tylko odrzuć i Plądrowanie 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 zamiast 1 .
- Jeśli wirtualny przeciwnik Plądruje Twoją Lokację, to nie otrzymuje Zasobów, bo dostał punkty. Pamiętasz, prawda?

PRZYKŁAD ROZGRYWKI

Monika rozgrywa wariant solo. Oto jak wygląda jedna runda jej rozgrywki.

Monika odkrywa 4 wierzchnie karty z talii. Wybiera 1, którą zatrzymuje i losowo wybiera 1 z pozostałych 3 kart, którą umieszcza w polu gry wirtualnego przeciwnika. Następnie wybiera kolejną 1 kartę dla siebie i daje ostatnią 1 kartę wirtualnemu przeciwnikowi. Na koniec dobiera jeszcze 1 kartę i umieszcza ją przed wirtualnym przeciwnikiem.

Monika rozstrzyga swoją fazę Produkcji jak zwykle, ale wirtualny przeciwnik nie otrzymuje żadnych Zasobów.

Monika w swojej pierwszej Akcji wysyła 2 i dobiera 1 kartę Połączenia.

Wirtualny przeciwnik dobiera pozostałą kartę Połączenia.

Monika buduje Lokację Produkcyjną i otrzymuje dostarczane przez nią Zasoby.

Wirtualny przeciwnik atakuje Monikę! Monika dobiera jedną kartę z talii i kładzie ją w pobliżu. Sprawdza typy Lokacji, ale żaden z nich nie pasuje do żadnej Lokacji w jej Stanie. Miała szczęście.

Monika aktywuje jedną z Akcji ze swojej planszy Frakcji.

Wirtualny przeciwnik ponownie atakuje. Monika dobiera kartę z talii i umieszcza ją na wierzchu poprzedniej. Tym razem nie ma tyle szczęścia, bo jedna z jej Lokacji zostaje splądrowana. Odwraca ją, tworząc z niej Ruiny. Wirtualny Przeciwnik zdobywa 2 .

Monika wysyła 1 Robotnika do Lokacji z Otwartą Produkcją wirtualnego przeciwnika. Wirtualny przeciwnik nie dostaje , ale otrzymuje .

Wirtualny przeciwnik przeprowadził już jeden udany atak, więc pasuje.

Monika może teraz wykonać dowolną liczbę kolejnych Akcji, ale nie może już wchodzić w interakcję z wirtualnym przeciwnikiem.

Monika przechodzi do fazy Czyszczenia, ale zachowuje żeton Pierwszego Gracza, bo jest niesamowita.

FAZA CZYSZCZENIA

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

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra się kończy, gdy albo Ty, albo wirtualny przeciwnik uzyska **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 on wygrał. Postaraj się bardziej następnym razem. Wirtualny przeciwnik będzie na ciebie czekał.

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

TABELA OSIĄGNIĘĆ

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

DODATKOWE WARIANTY ROZGRYWKI JEDNOOSOBOWEJ

Przygotowując się do rozgrywki jednoosobowej możesz zagrać przeciwko jednej z czterech poniższych Frakcji. Wybierz jedną z nich i graj zgodnie z jej zasadami podanymi poniżej.

SOJUSZ MUTANTÓW

Dzicy i srodzy Mutanci zrobią wszystko, by Splądrować każdą twoją Lokację!

Zasady: Wirtualny przeciwnik spróbuje zaatakować do 5 razy w każdej rundzie, zanim spasuje.

NOWY JORK

Mistrzowie odbudowy, próbują wskrzesić Stany Zjednoczone w ich dawnej chwale. Spróbuj dotrzymać im tempa!

Zasady: Podczas 7 kroku fazy Wypatrywania połóż 2 karty przed wirtualnym przeciwnikiem, zamiast 1.

GILDIA KUPCÓW

Najlepsi handlarze w tym zrujnowanym świecie. Nie znoszą, gdy ktoś próbuje ubić interes za ich plecami!

Zasady: Po próbach Splądrowania Gildia Kupców weźmie za cel twoje umowy. Odkryj wierzchnią kartę z głównej talii i utwórz nowy stos Ataku. Następnie porównaj ikonę Zasobów z pola Umowy dobranej karty z twoimi Umowami. Jeżeli to możliwe odrzuć jedną swoją Umowę ze wskazanym Zasobem. W przeciwnym wypadku Atak uznaje się za nieudany. Gildia Kupców spasuje po pierwszym udanym lub trzecim nieudanym Ataku. Odrzuć wszystkie karty ze stosu Ataku.

FEDERACJA APPALACHÓW

Federacja przebudowuje. Nie przerwą tylko dlatego, że przydarzyła się jakaś tam apokalipsa.

Zasady: Przed próbami Splądrowania Federacja rozpocznie akcje Przebudowy. Przeprowadź je w następujący sposób: odkryj wierzchnią kartę z głównej talii i połóż ją obok tworząc stos kart Przebudowy. Następnie porównaj typ odkrytej karty z kartami w Stanie wirtualnego przeciwnika. Jeśli choć jeden typ się pokrywa, akcja Przebudowy kończy się sukcesem – wirtualny przeciwnik zdobywa 1 ★. Jeśli nie, Przebudowę uznaje się za nieudaną. Federacja Appalachów przestanie próbować po pierwszej udanej lub trzeciej nieudanej Przebudowie. Odrzuć wszystkie karty ze stosu Przebudowy i przejdź do prób Plądrowania.

WIRTUALNY PRZECIWNIK: BORGO

AUTOR TRYBU: JOE LEONE

Na granicy twojego stanu podniesiono flagę zagrożenia biologicznego. Po raz kolejny szalony Borgo zgromadził wokół siebie tłum mutantów i cyborgów Molocha. Przygotuj swoich ludzi do walki z tymi wysoce zmutowanymi i sztucznie zmodyfikowanymi istotami. Czy uda ci się przetrwać atak?

Jak wiadomo przetrwanie jest wyjątkiem, zaś regułą śmierć. Ten tryb solo jest bardziej złożony i trudniejszy niż standardowa rozgrywka jednoosobowa. Różnica polega na tym, że działania wirtualnego przeciwnika są nieprzewidywalne. Akcje Borgo są określane poprzez losowo dobierane karty oraz zmieniającą się liczbę jego awanturników. Borgo jest skuteczny i bezwzględny. Polecamy najpierw zagrać w zwykły tryb jednoosobowy, a dopiero potem przeciwko Borgo.

Tryb ten można łączyć z dowolnymi dodatkami, ale najlepiej poznać jego zasady w rozgrywce z samą grą podstawową. Wszelkie zmiany, jakie wnoszą określone dodatki, są wyraźnie zaznaczone różnymi kolorami.

KOMPONENTY

1 ZNACZNIK RUNDY

1 ZNACZNIK PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA BORGO

UWAGA: *Zasady zaznaczone na niebiesko są stosowane tylko podczas gry z dodatkiem Moloch. Zasady zaznaczone na brązowo są stosowane tylko podczas gry z dodatkiem Ziemia Niczyja.*

ZASADY SPECJALNE BORGO

- Aktywując Borgo z Otwartą Produkcją, dodaj 1 Awanturnika do Stanu Borgo.
- Gdy Borgo aktywuje twoją z Otwartą Produkcją, umieść na niej 1 z puli i zyskaj 1 z puli, a następnie dodaj 1 Awanturnika do Stanu Borgo.
- Jeśli Splądrowałeś Lokację Borgo, odwróć ją na stronę Ruin. Borgo nie zyskuje żadnych Zasobów.
- Kiedy Borgo Plądruje Posterunek, automatycznie Buduje Posterunek poziomu 2 na tym Obszarze.
- Borgo musi przestrzegać zasad sąsiedztwa, aby Budować lub Plądrować Posterunki.
- Jeśli w dowolnym momencie Borgo musi usunąć Awanturnika, a żaden nie jest dostępny, Borgo natychmiast pasuje.
- Kiedy ty pasujesz, Borgo w swojej kolejnej turze również pasuje.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę w standardowy sposób dla rozgrywki jednoosobowej, z poniższymi zmianami.

Borgo nie używa planszy Frakcji.

- Umieść znacznik Rundy na polu "1" na Torze Punktów Zwycięstwa.
- Wybierz stopień trudności – zignoruj póki co Borgo, ponieważ nie będzie on w żaden sposób wchodził w interakcję z Molochem.
- Przydziel Borgo zestaw znaczników Posterunku.

1. FAZA WYPATRYWANIA

Faza Wypatrywania jest rozpatrywana jak w grze dla dwóch graczy. **Borgo** wybiera swoje karty losowo i natychmiast buduje je za darmo.

Umieść w Stanie Borgo liczbę równą numerowi aktualnej Rundy. Robotnicy Borgo to **Awanturnicy**.

Na koniec fazy Wypatrywania Borgo Buduje jeden Posterunek. Umieść jego pierwszy Posterunek w narożniku po przeciwnej stronie od twojego Posterunku w pionie (np.: jeśli Budujesz Posterunek w południowo-zachodnim narożniku, Borgo Buduje w północno-zachodnim narożniku). W kolejnych fazach Wypatrywania buduje w kierunku twojego najbliższego Posterunku.

Jeśli interesuje cię bardziej wymagające wyzwanie, przydziel Borgo 1 dodatkowego Awanturnika w trakcie fazy Wypatrywania.

2. FAZA PRODUKCJI

Standardowo Produkujesz Zasoby. Borgo nie otrzymuje żadnych Zasobów.

3. FAZA ATAKU

Rozpatrz efekty Ataku rozmieszczonych Maszyn. Rozmieszczone Maszyny ignorują Borgo.

4. FAZA ROZMIESZCZENIA

Rozmieść nowe Maszyny zgodnie z wybranym poziomem trudności.

WIRTUALNY PRZECIWNIK: BORGO

AUTOR TRYBU: JOE LEONE

5. FAZA AKCJI

Wykonuj swoje Akcje na przemian z Borgo, rozpatrując je w standardowy sposób.

AKCJE BORGO

W każdej turze Borgo dobiera wierzchnią kartę z talii i wykonuje Akcję zgodnie z Typem dobranej karty.

Brak , , lub .				Dowolna kombinacja , , lub .
Wykonaj **Standardową Akcję Borgo**.	Wykonaj **Akcję Ataku Borgo**.	Wykonaj **Akcję Budowy Lokacji Borgo.**	Wykonaj **Akcję Rozwoju Borgo.**	Wykonaj wskazane Akcje po kolei od góry do dołu.

STANDARDOWA AKCJA BORGO

Jeśli dostępna jest karta Połączenia, odrzuć ją. Borgo otrzymuje 2 .

W przeciwnym razie odrzuć 1 Awanturnika. Borgo otrzymuje 1 .

AKCJA ATAKU BORGO

1. Odrzuć 1 Awanturnika.

2. Dobierz wierzchnią kartę z talii. Zgodnie z Typem(-ami) dobranej karty, określ która twoja Lokacja albo Posterunek stanie się celem Ataku Borgo. Borgo w pierwszej kolejności Plądruje Lokację albo Posterunek, z większą liczbą pasujących Typów.

   Jeśli jest remis, to priorytetem celu są kolejno: największy Dystans, Lokacje z Akcjami (najpierw niewykorzystane), Lokacje z Cechami, Lokacje Produkcyjne i Posterunki. Jeśli nadal jest remis, sam wybierasz spośród remisujących Lokacji lub Posterunków.

   a. Jeśli nie ma pasującej Lokacji ani Posterunku, Borgo otrzymuje 1 .

   b. Jeśli na celu znajduje się , odrzuć ją. Borgo otrzymuje 0 .

   c. W przeciwnym razie Borgo Plądruje docelową Lokację albo Posterunek i otrzymuje 2 . Odwróć splądrowaną Lokację i otrzymaj Zasoby z jej Umowy lub odrzuć żeton Posterunku.

AKCJA BUDOWY LOKACJI BORGO

Dobierz wierzchnią kartę z talii. Borgo natychmiast buduje ją za darmo.

AKCJA ROZWOJU BORGO

Borgo aktywuje dostępną Lokację z Otwartą Produkcją, a następnie wykonuje Akcję zależną od użytego dodatku.

Gra podstawowa – brak efektu

Zima – dodaj 1 Awanturnika do stanu Borgo.

Nowa Era – połóż na Lokacji z największym Dystansem w Stanie Borgo. Jeśli jest kilka dostępnych kart, wybierz Lokację z Akcją, następnie Lokację z Cechą, a na końcu Lokację Produkcyjną.

Zgliszcza – Borgo odrzuca 1 Awanturnika. Następnie Borgo Buduje wierzchnią kartę ze swojego osobistego stosu kart odrzuconych (jeśli to możliwe).

Sojusznicy – rozpatrz Atak Borgo, ale Borgo może wybrać za cel tylko Lokacje dowolnego Sojuszu. Jeśli nie masz takiej Lokacji, Borgo otrzymuje 1 .

Moloch – Borgo odrzuca 1 Awanturnika. Hakuje losową rozmieszczoną Maszynę i umieszcza ją w swoim Stanie zhakowaną stroną ku górze. Jeśli nie ma żadnych rozmieszczonych Maszyn, Borgo otrzymuje 1 .

Ziemia Niczyja – Borgo odrzuca 1 Awanturnika i Plądruje sąsiadujący Posterunek najniższego poziomu. Jeśli wybrany Posterunek posiada , usuń ją. Jeśli nie ma sąsiadujących Posterunków, Borgo Buduje Posterunek poziomu 2 w twoim kierunku.

Jeśli Borgo Splądrował Posterunek, otrzymuje 2 . W przeciwnym razie otrzymuje 1 .

6. FAZA CZYSZCZENIA

Postępuj zgodnie z zasadami gry podstawowej. Dodatkowo:

- Przekaż żeton pierwszego gracza.
- Borgo nie odrzuca ze swoich kart.
- Przesuń znacznik Rundy o 1 pole na torze Punktów Zwycięstwa.

KONIEC GRY

Gra kończy się jak zwykle, kiedy którykolwiek z graczy osiągnie 25 . Zakończ bieżącą turę i oblicz swój ostateczny wynik.

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART

GRA PODSTAWOWA

PODZIEMNY MAGAZYN

Nie możesz przechowywać na tej karcie żadnych .

KARAWANA ZŁODZIEI

Ta akcja nie ma efektu, jeśli żaden inny gracz nie ma żadnych Zasobów (np. w rozgrywce jednoosobowej).

FAQ

Czy za Przebudowę Lokacji oprócz / muszę wydać także żetony Kontaktu?

Nie, nie ma żadnego innego kosztu za Przebudowę poza /.

Czy Dystans Lokacji mojego przeciwnika wpływa na koszt Plądrowania?

Nie, koszt jest stały. Plądrowanie Lokacji Produkcyjnej kosztuje 3 , Lokacji z Cechą kosztuje 4 , a Lokacji z Akcją kosztuje 5 .

Czy mogę użyć kartę Połączenia w tej samej turze, w której ją pobrałem?

Nie. Do zdobycia i użycia karty Połączenia potrzebne są dwie oddzielne tury.

Czy mogę wydać kartę Połączenia zamiast żetonów Kontaktu?

Nie, musisz najpierw użyć kartę Połączenia, aby zdobyć żetony Kontaktu, a następnie wydać żetony podczas kolejnych tur.

Czy mogę wykonać wszystkie akcje w jednej turze, jeśli Akcja Lokacji lub Akcja Frakcji może być aktywowana więcej niż raz na rundę?

Tak, mogą być aktywowane wielokrotnie podczas jednej tury lub raz podczas wielu tur (jak chcesz).

Czy karta może być przebudowana przez dowolną kartę, skoro może być użyty jako dowolny Zasób?

Nie, aby przebudować musisz zagrać inną lub użyć .

Czy Lokacje z Otwartą Produkcją przynoszą Zasoby natychmiast po Zbudowaniu?

Tak, produkują Zasoby natychmiast po Zbudowaniu, tak jak każda inna lokacja Produkcyjna.

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART

ZIMA

BIURO SZERYFA

MAŁA FABRYKA

CYSTERNA

PLAC BUDOWY

Te karty nie zapewniają żadnych natychmiast, ale będą produkować podczas kolejnych faz Produkcji.

DOSTAWCY

Możesz wybrać dowolną Produkcyjną niezależnie od tego, czy rozgrywacie fazę Produkcji gracz po graczu, czy jednocześnie. Kiedy budujesz tę kartę jej Produkcja nie jest aktywowana, ponieważ karty Produkcji innych graczy nie produkują niczego w tym momencie. Aktywujesz jedynie jej Bonus za zbudowanie.

ŁOWCY SKÓR

Łowcy Skór nie mogą być celem ich własnej akcji.

NOWA ERA

UKRYTA KUŹNIA

Jeśli ta karta ma zostać splądrowana przez wirtualnego przeciwnika, nie możesz odrzucić , ponieważ jest on nadrukowany. Atak jednak jest uważany za udany, dlatego wirtualny przeciwnik w następnej turze spasuje.

RADIOAKTYWNA KOLONIA

FUNDAMENTY

Te Lokacje nie posiadają żadnego Typu. Można je Przebudować w dowolną Lokację oraz dowolna Lokacja może zostać Przebudowana w nie.

ZGLISZCZA

PAKIET STANOWY 01

TŁO FABULARNE

Cień dawnej świetności spowija całe miasta Stanów Zjednoczonych. Po horyzont rozciągają się ruiny budynków dawnej cywilizacji. Większość uważa, że wypełnione są tylko kurzem i niebezpieczeństwem. Jednak te spowite radiacją ziemie przemierzają jednostki, które potrafią wycisnąć z nich wiele dobrego. Ten stary magazyn pokryty mchem? Po kilku godzinach doświadczony zbieracz uczyni z niego bezpieczne schronienie z odrobiną żarcia, ciepłych koców i kilku innych cennych rzeczy do przehandlowania.

Myślisz, że uda ci się nauczyć od tych szperaczy paru sztuczek i doprowadzić twoją Frakcję do zwycięstwa?

KOMPONENTY DODATKU

Dostajesz 50 nowych kart:

44 karty z dodatku „Zgliszcza” (z odpowiednim oznaczeniem)

6 żółtych kart Połączeń (do użycia z tym dodatkiem)

NOWE MECHANIKI WYSTĘPUJĄCE W DODATKU

OSOBISTE STOSY KART ODRZUCONYCH

W podstawowej wersji odkładasz karty na wspólny stos kart odrzuconych. W tym dodatku każdy ma swój odkryty Osobisty Stos kart odrzuconych. Wprowadzają one nowy sposób interakcji z przeciwnikami za pomocą zdolności odnoszących się do Stosów kart odrzuconych pozostałych graczy. Brzmi prawie tak kusząco, jak Plądrowanie!

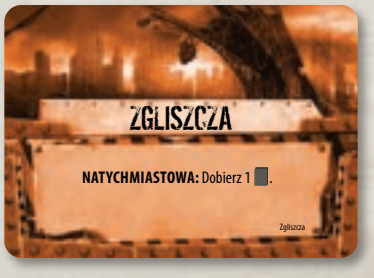
PASUJĄCE DOBRA

Ikony Typu pozwalają ci teraz korzystać z kart na dodatkowe sposoby. Jakie? O tym porozmawiamy później.

ŻÓŁTE KARTY POŁĄCZEŃ

Z nowych kart Połączeń stworzysz dodatkowy, osobny stos dostępny dla wszystkich graczy. Działa on na tej samej zasadzie co stos niebieski i czerwony. Nic prostszego, tylko pamiętaj, że najpierw chcesz przejąć czerwony stos: pamiętasz, jak kończą ci uprzejmi?

Wiem, pewnie wciąż masz mnóstwo pytań. Dalej znajdziesz wszystkie odpowiedzi. Ruszajmy.



ZASADY GRY Z DODATKIEM ZGLISZCZA

Niniejszy dodatek zawiera zestaw kart, którego możesz używać podczas rozgrywki z podstawową wersją gry.

Przy przygotowywaniu gry z dodatkiem „Zgliszcza” stosuj się do następujących zasad:

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

Przygotuj grę zgodnie z podstawowymi zasadami oraz następującymi zmianami:

3. 88 kart 51. Stanu potasuj z 44 kartami „Zgliszczy”, tworząc z nich talię do tej rozgrywki.

5. Potasuj żółte karty Połączeń i ułóż je w stos obok pozostałych stosów kart Połączeń – niebieskiego i czerwonego.

8. Każdy z graczy zaklepuje kawałek stołu i przeznacza go na swój przyszły Osobisty Stos kart odrzuconych. Przy wyborze startowej ręki dwie niechciane karty na dzień dobry trafiają na twój nowo utworzony stos. Już na starcie masz dostęp do kilku miejsc, które możesz przeszukać. Zadowolony?

Najgorsze za nami, czas poznać nasze nowe zabawki.

PRZEBIEG TURY

Tu wciąż obowiązuje cię podstawowa instrukcja, a z nowości:

1. FAZA WYPATRYWANIA

- Odkryj wierzchnią kartę z żółtej talii kart Połączeń.
- Podczas Wypatrywania ostatnia karta trafia na **Osobisty Stos kart odrzuconych** obecnego Pierwszego Gracza.

3. FAZA AKCJI

- W każdej sytuacji, podczas której musisz **odrzucić** kartę z ręki lub **usunąć** ją z twojego Stanu (np. gdy Plądrujesz lub Przebudowujesz Lokację), trafia ona na twój **Osobisty Stos kart odrzuconych**.

POBRANIE LUB UŻYCIE KARTY POŁĄCZENIA

Masz teraz do dyspozycji nowy, żółty stos, z którego za 2 możesz pobrać odkrytą kartę – jeżeli jest dostępna. W ramach swojej akcji możesz także oczywiście zagrać wcześniej pobraną żółtą kartę Połączenia z ręki.

4. FAZA CZYSZCZENIA

- Odrzuć również odkrytą żółtą kartę Połączenia, jeżeli nie została pobrana w tej rundzie.

W bardzo rzadkim przypadku, gdy w talii zabraknie kart, każdy gracz zatrzymuje 3 wierzchnie karty ze swoich osobistych stosów odrzuconych, a następnie tasuje wszystkie pozostałe karty ze swoich osobistych stosów odrzuconych, aby stworzyć nową talię.

EFEKTY NOWYCH KART

IKONA

Ikona oznacza **Osobisty Stos kart odrzuconych** innego gracza. Sam wybierasz, który gracz będzie celem efektu twojej karty.

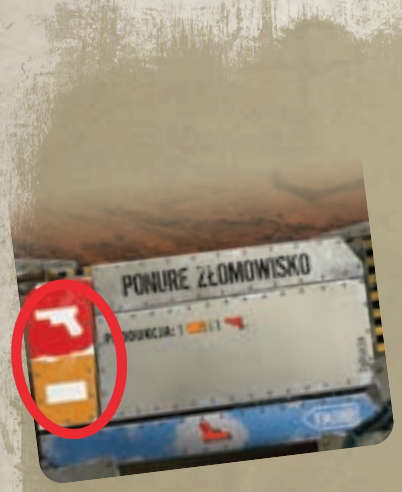
Ikona ta występująca w polu *Łupów*, *(Otwartej) Produkcji*, *Bonusu za Zbudowanie*, Umowy lub tekstu karty, może posiadać dodatkowe znaczenie:

1 : Możesz wziąć na swoją rękę kartę z wierzchu Osobistego Stosu kart odrzuconych innego gracza. Nawet nie patrz na swój stos kart odrzuconych – jest tylko dla innych graczy i kropka.

UWAGA: *Nawet jeśli wszystkie Osobiste Stosy kart odrzuconych innych graczy są puste, nie masz dostępu do własnego Osobistego Stosu.*

IKONY TYPU I PASUJĄCE ZASOBY

Każda ikona Typu na karcie odpowiada Zasobowi, który możesz z niej uzyskać.



– 1
– 1
– 1
– 1
– 1
– 1 (jeśli dobierasz, to z talii; jeśli odrzucasz, to z ręki)
– 1
– 1
– brak efektu

W przypadku, gdy tekst na karcie nakazuje ci wybrać ikonę z możesz wskazać 1 ikonę przedstawioną na wierzchniej karcie Osobistego Stosu kart odrzuconych wybranego gracza (nie ciebie!). Powyżej pokazano, za jaką ikonę dostaniesz jaki prezencik od twojego przeciwnika, więc pamiętaj, aby z dumą obwieścić, czyje Ruiny wykorzystujesz do swoich ambitnych celów!

PRZYKŁAD: Marek ma w swoim Stanie kartę *Przeszukanie Ruin*, której tekst brzmi: „AKCJA: Wybierz 1 ikonę z . Wydaj pasujący Zasób, aby otrzymać 1 .” Na szczęście Justyna na wierzchu swojego Osobistego Stosu kart odrzuconych ma kartę „Szkoła”. Marek wybiera symbol z karty Justyny, aby wydać 1 i otrzymać za niego 1 .

OTRZYMYWANIE RUIN

Jeszcze parę kwestii. Zanim rozpoczniesz budować swój Stan, musisz wiedzieć, jak pozyskiwać nowe Ruiny. Kiedy w wyniku efektu karty otrzymujesz Ruiny, bierzesz wierzchnią kartę z talii i kładziesz ją rewersem do góry obok innych twoich Lokacji. Możesz zawsze podejrzeć tę kartę, aby sprawdzić, jakie Ruiny udało ci się zdobyć (ale nie musisz ich kłaść od razu we właściwym rzędzie).

ODBUDOWA RUIN

Zbliżamy się już do końca, więc zdradzę ci dobrą wiadomość. Możesz **odbudować** swoje Ruiny, jeśli efekt gry ci na to pozwala. Aby to zrobić, po prostu odwracasz Ruiny na stronę Lokacji. Od teraz możesz jej normalnie używać. Połóż kartę we właściwym rzędzie (zob. „Zarządzanie Lokacjami”, str. 5). Jeśli jest to Lokacja Produkcyjna, weź produkowane przez nią Zasoby.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Zasady gry jednoosobowej pozostają bez zmian z pewnym wyjątkiem: Podczas przygotowania do gry weź około 1/3 talii i umieść ją w pobliżu stanu wirtualnego przeciwnika, aby stworzyć Osobisty Stos kart odrzuconych wirtualnego przeciwnika.

OBJAŚNIENIA KART

PONY EXPRESS

Zasoby pochodzą z Puli Ogólnej. Na każdej Ruinie (do 3) możesz umieścić 1 Zasób dowolnego rodzaju (każdy może być inny). Na te Zasoby nie wpływa żaden efekt gry.

ZBIERACZE ZŁOMU

Dobieraj karty po kolei z tych samych lub różnych Osobistych Stosów kart odrzuconych.

RED ANJA

Jeśli na wybranych Ruinach znajdują się jakieś Zasoby, weź je również.

ZALĄŻEK NOWEJ OSADY

Możesz wybrać dowolne Ruiny, niezależnie od tego, jak je pozyskałeś.

DEMOLITION MIKE
DEMOLITION TOMMY

Kiedy używasz którejkolwiek z tych kart, weź Zasoby zarówno z Łupów, jak i z pola Umowy. Następnie odwróć wybraną Lokację. Jest ona teraz Ruiną.

SOJUSZNICY

PAKIET STANOWY 02

TŁO FABULARNE

Postapokaliptyczna Ameryka wciąż tętni życiem i kipi różnorodnością. Przemierzające pustkowia grupki ocalałych na swój unikalny sposób zaadaptowały się do surowego środowiska. Jako gubernator nowego Stanu dobrze wiesz, że w twoim najlepszym interesie leży utrzymanie dobrych stosunków z każdą z tych grup.

Doniesiono ci, że w okolicy kręcą się grupki obiecujących sojuszników. Inteligentni Szczuroludzie, skryci w mroku tuneli i piwnic. Inżynierowie z Uranopolis, pokonujący podziurawione autostrady w swoich wielkich maszynach. Palący gumę motocykliści z Iron Gangu, bezwzględnie polujący na osamotnione pojazdy.

Zanurz się w nieustannych konfliktach, umiejętnie pociągaj za sznurki władzy, zdobywając zaufanie jednych i obracając ich przeciwko tym, którzy nie chcą się podporządkować.

KOMPONENTY DODATKU

50 kart Sojuszników:

(z odpowiednim oznaczeniem)

24 nowe żetony Wpływu:

8 żetonów Iron Gangu

8 żetonów Sharrash

8 żetonów Uranopolis

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

Podążaj za instrukcją z gry podstawowej, 88 kart 51. Stanu potasuj z 44 kartami „Sojuszników", tworząc z nich talię do tej rozgrywki. Nie zapomnij dorzucić żetonów Wpływu do Puli Ogólnej!

NOWE MECHANIKI WYSTĘPUJĄCE W DODATKU

ŻETONY WPŁYWU

Nowe karty zapewniają wam nowy sposób na Budowę Lokacji, podpisywanie Umów oraz (co najważniejsze) Plądrowanie kart będących **Sojusznikiem** przynależnym do: Sharrash, Uranopolis lub Iron Gangu. Karty te zawsze posiadają żetony Wpływu w polu Umowy. Żetony Wpływu można również pozyskać w inny sposób, np. wyprodukować lub otrzymać w wyniku wykonania odpowiedniej Akcji.

Gdy już uzyskasz Wpływy, czas dobrze je wykorzystać! Do wyboru masz 3 opcje:

1. Możesz Zbudować Lokację dowolnego Sojusznika za **odpowiadające** mu żetony Wpływu – tak, jakbyś wydawał w tym celu . Możesz również w dowolnej kombinacji łączyć je z .

   PRZYKŁADOWO: Jeśli posiadasz na ręce kartę Sojusznika przynależącego do Sharrash o Dystansie 3, a w twoich zasobach 3 żetony oraz 3 , możesz wybudować tę kartę wydając:

   3 żetony ;
   2 żetony i 1 żeton ;
   1 żeton i 2 żetony ;
   3 żetony .

   I to w sumie tyle, mówisz jakimi Kontaktami i/lub Wpływami płacisz, odrzucasz odpowiednie żetony do Puli Ogólnej, a następnie stawiasz nową Lokację w twoim Stanie.

2. Dzięki wpływom możesz również podpisać Umowę z kartą **odpowiadającą** danemu Sojusznikowi tak, jakbyś wydawał żetony . W tym przypadku, tak samo jak podczas Budowy, używasz dowolnej kombinacji. Bułka z masłem.

3. Przejdźmy do ostatniej (najciekawszej) opcji. Czas porozmawiać o Plądrowaniu. Tak, tutaj również do gry wchodzą nasze wpływy, jednak z jedną różnicą. Więc skup się teraz i słuchaj uważnie. Możesz wydawać żetony Wpływu, aby Splądrować Lokację przeciwnika lub kartę z ręki przynależną do **innego Sojusznika**. Uprzedzając twoje pytanie – tak, możesz w dowolny sposób łączyć żetony z żetonami Wpływu innych Sojuszników.

   PRZYKŁADOWO: Twój biedny oponent posiada w swoim Stanie, niczego sobie Lokację z Cechą przynależącą do Uranopolis. Normalnie potrzebowałbyś aż 4 żetonów , ale i tutaj sięgają twoje wpływy u znajomych szczuroludzi i motocyklistów. Zakładamy, że w swoich zasobach posiadasz: 2 żetony , 2 żetony oraz 2 żetony . Aby splądrować tę Lokację grupy Uranopolis w Stanie przeciwnika możesz wydać:

   2 żetony i 2 żetony ;
   2 żetony i 2 żetony ;
   2 żetony i 2 żetony ;
   2 żetony , 1 żeton i 1 żeton itd.

Możliwości jest wiele, ale wyglądasz jakbyś już załapał zasadę, więc przejdźmy dalej.

SOJUSZNICY

PAKIET STANOWY 02

NOWE TYPY LOKACJI

Na kartach znajdują się również nowe Typy Lokacji – każda z kart Sojuszników posiada Typ odpowiadający temu Sojusznikowi.

Możesz, zgodnie ze standardowymi regułami Przebudować ją wydając 1 i odrzucając Lokację o tym samym Typie. I nie zapomnij dodać sobie 1 po tej Przebudowie.

OTRZYMYWANIE RUIN

Kiedy w wyniku efektu karty otrzymujesz Ruiny, bierzesz wierzchnią kartę z talii i kładziesz ją rewersem do góry obok innych twoich Lokacji. Możesz zawsze podejrzeć tę kartę, aby sprawdzić, jakie Ruiny udało ci się zdobyć (ale nie musisz ich kłaść od razu we właściwym rzędzie).

OBJAŚNIENIA KART

TOKSYCZNA PRZEŁĘCZ

TECHNOLOGIA SHARRASH

Zarówno Konstrukcja jak i Przebudowa liczą się jako Zbudowanie Lokacji.

BRUDNY TIMMY

Produkuje tylko albo tylko . Nie możesz rozdzielić tej Produkcji na 1 i 1 .

POLOWANIE NA SZCZURY

Połóż na wybranej karcie 1 z Puli Ogólnej, aby oznaczyć, że jest zablokowana. W fazie Czyszczenia jest on zwracany do Puli Ogólnej.

GALWANICZNY PROROK

SZCZURZA MATRONA

Karty te nie zapewniają dodatkowych Typów w drugą stronę (czyli: nie liczy się jako).

TECHNOLOGIA SHARRASH

Po Zbudowaniu natychmiast otrzymujesz 1 z efektu jej Cechy.

TOKSYCZNE ODPADY

Po użyciu tej akcji weź 1 z Puli Ogólnej i połóż go na tej karcie, aby zaznaczyć, że została ona wykorzystana.

PRZYKŁADOWO: W swoim Stanie masz wystawioną SZKOŁĘ oraz GALWANICZNEGO PROROKA, a na ręce masz REZERWY. Możesz Przebudować SZKOŁĘ w REZERWY, gdyż REZERWY są typu , a więc liczą się także jako .

CZERWONA MASKA

SZCZURZA NORA

Możesz aktywować je dowolną liczbę razy (o ile stać cię na opłacenie kosztu aktywacji) podczas jednej Akcji.

SZYBKI NAPAD

Wybrany przeciwnik musi odrzucić jak najwięcej (maks. 3).

MOLOCH

PAKIET STANOWY 03

TŁO FABULARNE

Kiedy starałeś się połączyć pobliskie enklawy w nowy Stan, maszynki Molocha powoli zajmowały północ. Jednak teraz ich skanery sięgnęły twojej okolicy. Będziesz musiał o nią walczyć i modlić się, by Moloch zmienił kierunek ataku.

Z pomocą prężnych umysłów programistów z twojego sztabu zamierzasz skorzystać z technologicznej wyższości Molocha, przejmując ją do swoich własnych celów. Być może przejęta technologia poprowadzi cię ku światłej przyszłości.

KOMPONENTY DODATKU

Dostajesz 50 nowych kart:
27 kart z dodatku „Moloch”

23 dwustronne karty Maszyn (do użycia z tym dodatkiem)

ZASADY GRY Z DODATKIEM MOLOCH

Niniejszy dodatek zawiera zestaw kart, którego możesz używać podczas rozgrywki z podstawową wersją gry.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY

Przygotuj grę zgodnie z podstawowymi zasadami oraz następującymi zmianami:

- 88 kart *51. Stanu* potasuj z 27 kartami *Molocha*, tworząc z nich talię do tej rozgrywki.
- Potasuj wszystkie karty Maszyn, tworząc z nich talię Maszyn i połóż ją na środku stołu. Zostaw też trochę miejsca obok na stos odrzuconych Maszyn.
- Wybierzcie poziom trudności:
  a) Rekrut
  b) Szeregowy
  c) Weteran

DODATKOWE FAZY

Tak, maszynki wprowadzają zamieszanie nie tylko na stole, ale również w kolejności faz. Wredna kupa żelastwa...

1. Faza Wypatrywania
2. Faza Produkcji
3. Faza Ataku
4. Faza Wystawiania
5. Faza Akcji
6. Faza Czyszczenia

FAZA ATAKU

UWAGA: **W pierwszej rundzie pomiń fazę Ataku.**
Każdy gracz rozpatruje efekt Ataku dla wszystkich wystawionych Maszyn. Jeżeli kilka Maszyn atakuje, rozpatrz je tak, aby jak najwięcej efektów zostało rozpatrzonych. Jeżeli jakiś efekt nie może zostać rozpatrzony, to nic się nie dzieje – tym razem zakute puszki cię nie dopadły!

PRZYKŁADOWO: Kasia ma w swoim Stanie *Dostawcę Cegieł* oraz *Skład Cegieł*. W fazie Ataku *Matka* oraz *Juggernaut* Plądrują – Kasia powinna splądrować obie ze swoich (nie może najpierw za pomocą *Juggernauta* splądrować *Dostawcy Cegieł*, a następnie założyć że nie ma już do Splądrowania). Kasie odwraca *Dostawcę Cegieł* oraz *Skład Cegieł* na stronę Ruin i otrzymuje po 1 z obu pól Umów.

FAZA WYSTAWIANIA

Wystaw (wyłóż na środek stołu) odpowiednią liczbę Maszyn, w zależności od wybranego poziomu trudności oraz liczby graczy:

	1 Gracz	2 Graczy	3 Graczy	4 Graczy
Rekrut	1 Maszynę	2 Maszyny	3 Maszyny	4 Maszyny
Szeregowy	2 Maszyny	3 Maszyny	4 Maszyny	5 Maszyn
Weteran	3 Maszyny	4 Maszyny	5 Maszyn	6 Maszyn

Aby wystawić Maszynę, weź kartę ze spodu talii Maszyn i połóż ją na stole, stroną Maszyny ku górze.

Jeżeli talia Maszyn się wyczerpie, potasuj stos odrzuconych Maszyn, aby utworzyć z nich nową talię.

UWAGA: **Moloch nie przyznał ci dostępu do spoglądania na Zhakowaną stronę wystawionych Maszyn.**

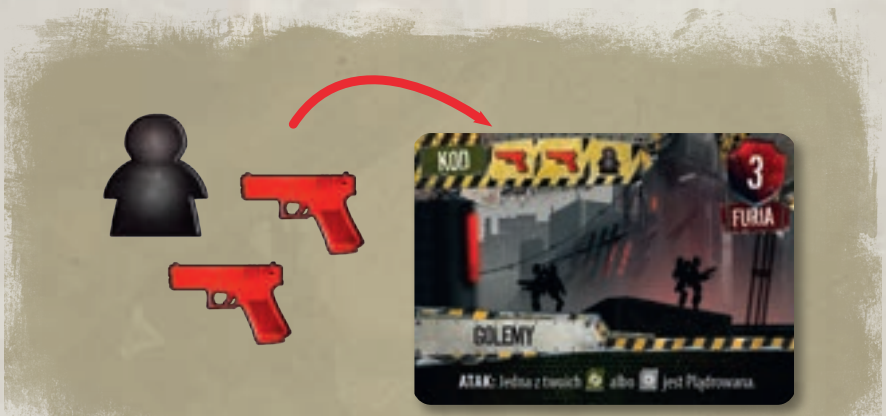
FAZA AKCJI

W grze dostępne są dwie nowe Akcje:

a) Zhakowanie Maszyny

b) Zniszczenie Maszyny

ZHAKOWANIE MASZYNY



Maszyny w lewym górnym rogu posiadają Kod, którego złamanie pozwala ci je Zhakować.

Aby Zhakować wystawioną Maszynę wydaj wszystkie Zasoby wskazane w polach Kodu. Następnie weź tę kartę na rękę Stroną Zhakowaną ku sobie.

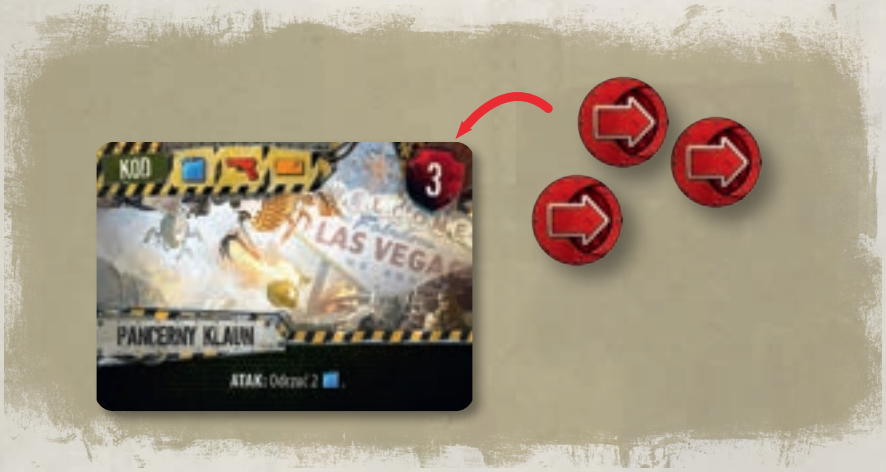
Zhakowaną kartę możesz standardowo Wybudować, Splądrować, bądź podpisać z nią Umowę, płacąc odpowiadający żeton Kontaktu (Zhakowane karty mają zawsze Dystans 1).

Znajomy Haker przekazał mi ostatnio pewną ciekawostkę – pierwszy Surowiec w Kodzie pozwoli ci określić typ Zhakowanej karty. Korzystaj mądrze z tej wiedzy!

MOLOCH

PAKIET STANOWY 03

ZNISZCZENIE MASZYNY



Maszyny w prawym górnym rogu posiadają wartość Obrony, oznaczającą grubość jej pancerza.

Aby Zniszczyć wystawioną Maszynę odrzuć tyle , ile wynosi wartość Obrony Maszyny. Następnie otrzymujesz 1 i odrzucasz Zniszczoną Maszynę na stos odrzuconych Maszyn.

FURIA

Maszyny z tym oznaczeniem mają plus 1 do wartości Obrony, jeżeli liczba wystawionych Maszyn jest mniejsza lub równa liczbie graczy.

KONIEC GRY

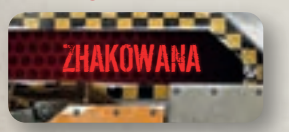
Na koniec gry, przed podliczeniem punktów za , gracz z największą liczbą traci 2 za każdą wystawioną Maszynę.

OBJAŚNIENIA EFEKTÓW

OTRZYMYWANIE RUIN

Musisz wiedzieć jak pozyskiwać nowe Ruiny. Kiedy w wyniku efektu karty otrzymujesz Ruiny, bierzesz wierzchnią kartę z talii podstawowej i kładziesz ją rewersem do góry obok innych twoich Lokacji. Możesz zawsze podejrzeć tę kartę, aby sprawdzić, jakie Ruiny udało ci się zdobyć (ale nie musisz ich kłaść od razu we właściwym rzędzie). Ruiny zaliczają się do Zasobów.

ZHAKOWANE KARTY



W dowolnym momencie, gdy Zhakowana karta ma trafić na stos kart odrzuconych, trafia na stos odrzuconych Maszyn.

Splądrowana Zhakowana Lokacja trafia na stos odrzuconych Maszyn, a Ruiny dobierasz z talii podstawowej.

OBJAŚNIENIA KART

DOBIERZ JEDNĄ ZHAKOWANĄ

Kiedy efekt karty nakazuje dobranie Zhakowanej karty, weź kartę ze spodu talii Maszyn i dodaj ją do swojej ręki, stroną Zhakowaną ku sobie.

ZASOBY POŁOŻONE NA

Zasoby położone na , służące jedynie do Niszczenia Maszyn / Hakowania Maszyn, przepadają, jeżeli , na której leżą, zostaje Splądrowana / Przebudowana / usunięta ze Stanu.

KARTY Z PRODUKCJĄ ORAZ CECHĄ

Karty z Produkcją oraz Cechą liczą się na potrzeby efektów kart jako należące do obu rzędów, jednak są wykładane w rzędzie Produkcji, a koszt ich Plądrowania wynosi 3.

X TO LICZBA WYSTAWIONYCH MASZYN

Warunek „X to liczba wystawionych Maszyn (min. 1 wystawiona)” oznacza, że gracz wydaje różną liczbę Zasobów w zależności od liczby Maszyn wystawionych w momencie rozpatrywania efektu karty oraz, że musi być wystawiona co najmniej jedna Maszyna, aby móc wykonać tę Akcję.

MOLOCH

PAKIET STANOWY 03

ZHAKOWANA *POŻOGA*

Gdy zostanie wybrana karta, której Produkcja zależy od liczby określonego typu, należy policzyć tego typu w Stanie posiadacza wybranej karty.

POŻOGA

Kiedy grasz Federacją Appalachów możesz położyć , aby wskazać że nie możesz wykonać Akcji zapewniającej .

PRZECHWYCONY SKANER

PIWNICA Z HI-TECHEM

ODZYSKANY KASPAROV

Zasoby przechowywane na tych kartach nie mogą być wykorzystane do innych Akcji, niż te przedstawione na kartach.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA:

Nie ma interakcji pomiędzy Molochem a wirtualnym przeciwnikiem. Na koniec gry tracisz za wystawione maszyny jak zwykle, jeśli masz więcej niż wirtualny przeciwnik.

ALTERNATYWNY WARIANT: WSPÓŁPRACA

Jeżeli chcesz bardziej kooperacyjnej rozgrywki podczas walki z Maszynami, stosuj się do poniższych zasad.

Gracze mogą jako Akcję częściowo Zhakować / Zniszczyć Maszynę. Jako akcję możesz położyć dowolną liczbę / Surowców i/lub (odpowiadających Kodowi) na Maszynie, niewystarczających do jej Zniszczenia / Zhakowania. Gracze mogą jako Akcję Zniszczyć / Zhakować Maszynę płacąc brakujący koszt w czy Surowcach i/lub . Jeżeli gracz Zhakuje Maszynę z leżącymi na niej Zasobami nie otrzymuje za to Zhakowanej do ręki – karta ta jest odrzucana. Jeżeli gracz Zniszczy Maszynę z nie otrzymuje za to 1, jest ona standardowo odrzucana. Natomiast jeżeli gracz Zhakuje częściowo Zniszczoną Maszynę lub Zniszczy częściowo Zhakowaną Maszynę, to otrzymuje odpowiednio Zhakowaną albo 1.

ZIEMIA NICZYJA

PAKIET STANOWY 04

TŁO FABULARNE

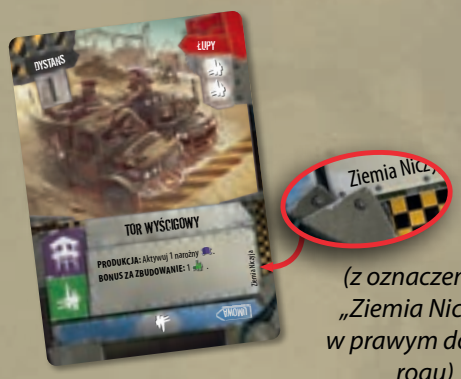
Na zewnątrz panuje chaos. Spalona ziemia, na której nikt nie przetrwa. Skulony wewnątrz garbisz się nad starą mapą, pośród swoich sojuszników. W słabym blasku czerwonej żarówki przesuwacie małe żołnierzyki, obmyślając plan. Nagle dowódca uderza pięścią w blat, zrzucając żołnierzyki ze stołu. Decyzja została podjęta. Rzucacie na ścianie długie cienie w czerwonej poświacie, wychodząc w kierunku ostatniego posterunku – waszej ostatniej nadziei…

KOMPONENTY DODATKU

50 nowych kart, obejmujących:

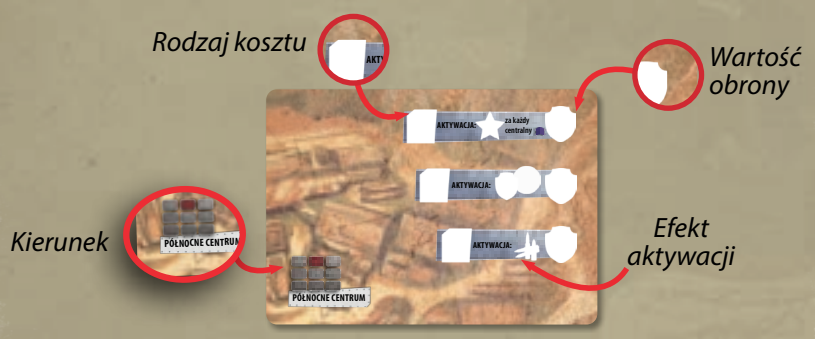
41 kart Ziemi Niczyjej

PRZÓD

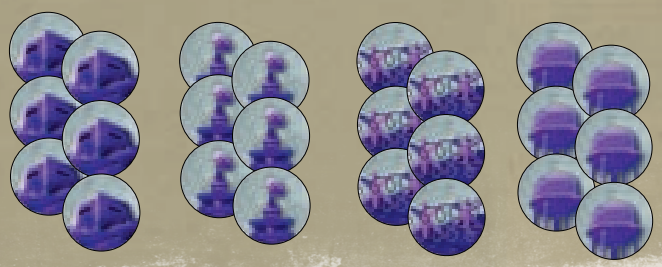


(z oznaczeniem „Ziemia Niczyja" w prawym dolnym rogu)

9 kart Obszaru:



24 znaczniki Posterunku (4 zestawy po 6 żetonów dla każdego gracza).



ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY

Przygotuj grę zgodnie z podstawową instrukcją oraz poniższymi zmianami.

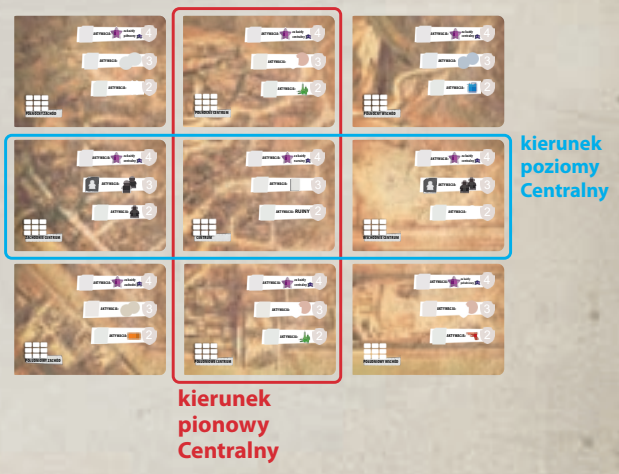
- 88 kart 51. Stanu potasuj z 41 kartami „Ziemi Niczyjej", tworząc z nich talię do tej rozgrywki.

- Weź wszystkie 9 karty Obszaru i umieść je pod torem Punktów Zwycięstwa, tworząc plan Obszaru. Umieść je obok siebie, zgodnie z ich kierunkiem w lewym dolnym rogu każdej karty.
- Każdy gracz dobiera 1 zestaw znaczników Posterunku.

NOWE MECHANIKI WYSTĘPUJĄCE W DODATKU

MAPA

Mapa składa się z 9 kart Obszaru, z których każda ma 3 poziomy. Na każdej karcie Obszaru może znajdować się tylko 1 znacznik Posterunku, umieszczany na jednym z 3 poziomów. Dolne pole to poziom 1, środkowe to poziom 2, a górne to poziom 3. Każda karta Obszaru posiada również oznaczenie dwóch kierunków, istotne dla wielu efektów gry. Istnieje 6 kierunków: Północ, Południe, Zachód, Wschód i dwa Centralne. Jeśli efekt gry każe ci wybrać kierunek Centralny, musisz wybrać pionowo Centralny albo poziomo Centralny.



ZIEMIA NICZYJA

PAKIET STANOWY 04

BUDOWA POSTERUNKU

Jako akcję możesz Zbudować Posterunek, odrzucając z . Możesz zbudować Posterunek tylko na karcie Obszaru bez żadnego Posterunku, która sąsiaduje w linii prostej z inną kartą Obszaru, na której znajduje się już twój Posterunek. Po odrzuceniu karty połóż swój znacznik Posterunku na poziomie 1 i aktywuj jego efekt.

PRZYKŁAD: Odrzucasz Doki, aby zbudować na Południowym Obszarze (sąsiadującym z twoim Posterunkiem na Obszarze południowo-zachodnim). Umieszczasz swój znacznik Posterunku na poziomie 1 i otrzymujesz 1 .

UWAGA: Liczba znaczników Posterunku jest ograniczona – jeśli nie masz już żadnego, a chcesz zbudować nowy Posterunek, musisz usunąć Posterunek z innej karty Obszaru.

FAZY WYPATRYWANIA

Podczas pierwszej fazy Wypatrywania musisz pominąć pierwszy albo drugi etap wyboru kart, aby zbudować Posterunek (bez ponoszenia żadnych kosztów) na dowolnej narożnej karcie Obszaru bez znacznika Posterunku.

W kolejnych fazach Wypatrywania możesz pominąć pierwszy albo drugi etap wyboru kart, aby zbudować Posterunek (bez ponoszenia kosztów) na karcie Obszaru bez znacznika Posterunku, sąsiadującej w linii prostej z Obszarem, na którym znajduje się już jeden z twoich Posterunków. Wybudowany Posterunek aktywujesz jak zwykle.

UWAGA: Jeśli będziesz nieostrożny i nie będziesz chonić swoich Obszarów, możesz zostać całkowicie usunięty z kart Obszaru!

ULEPSZENIE POSTERUNKU Z POZIOMU 1 NA 2

Jako akcję, możesz Ulepszyć swój do poziomu 2, odrzucając określonego typu. Aby to zrobić, musisz posiadać znacznik Posterunku na poziomie 1 na karcie Obszaru. Gdy ulepszasz swój , przesuń swój znacznik Posterunku na poziom 2 karty Obszaru i aktywuj efekt poziomu 2 albo **niższego**.

UWAGA: Jeśli będziesz nieostrożny i nie będziesz chonić swoich Obszarów, możesz zostać całkowicie usunięty z kart Obszaru!

PRZYKŁAD: Odrzucasz z ręki Kamieniołom, aby ulepszyć swój na Południowo-Zachodnim Obszarze. Przesuwasz swój znacznik Posterunku na Poziom 2 i otrzymujesz 1 (mogłeś zamiast tego wybrać 2).

ULEPSZENIE POSTERUNKU Z POZIOMU 2 NA 3

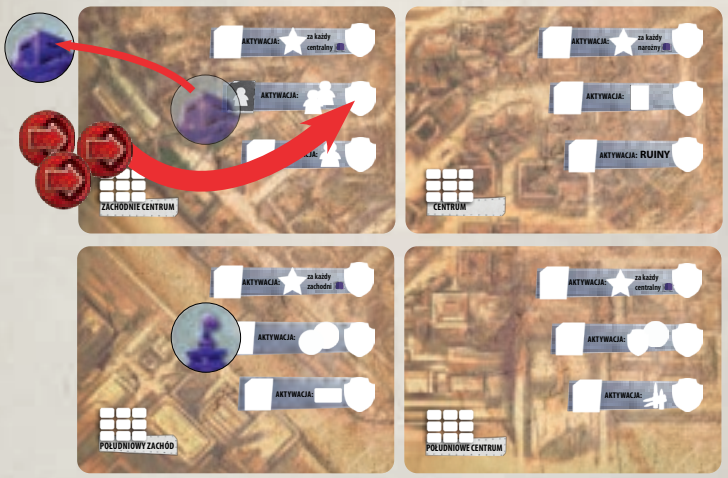
Jako akcję, możesz ulepszyć swój do poziomu 3, odrzucając z . Aby to zrobić, musisz posiadać znacznik Posterunku na poziomie 2 na karcie Obszaru. Gdy ulepszasz swój , przesuń swój znacznik Posterunku na poziom 3 i aktywuj efekt poziomu 3 albo **dowolnego niższego**.

PLĄDROWANIE WROGIEGO POSTERUNKU

Jako akcję możesz Splądrować wrogi Posterunek, wydając w liczbie równej wartości obrony poziomu Posterunku, który chcesz splądrować. Aby to zrobić, musisz posiadać na Obszarze sąsiadującym w linii prostej. Gdy zniszczysz wrogi , aktywuj efekt jego poziomu lub dowolnego niższego. Na koniec usuń znacznik Posterunku z karty Obszaru i zwróć go właścicielowi. Możesz natychmiast zbudować na karcie Obszaru, na której właśnie splądrowałeś wrogi .

UWAGA: W swojej turze możesz umieścić 1 na każdej karcie Obszaru ze swoim , aby zwiększyć wartość jego obrony o 1. jest standardowo usuwany w fazie Czyszczenia.

UWAGA: Jeśli gracz spasował, jego Posterunki nie mogą być Plądrowane do końca tury.



PRZYKŁAD: Chcesz Splądrować na Obszarze Zachodnim. Możesz to zrobić, ponieważ na sąsiadującym w linii prostej Obszarze masz (Południowy Zachód). Zgodnie z wartością obrony atakowanego Posterunku wydajesz 3 . Usuwasz znacznik wrogiego Posterunku i otrzymujesz 2 .

ZDOBYWANIE RUIN

Aby zdobyć Ruiny (np. z karty Produkcji), dobierz kartę z talii i połóż ją zakrytą w twoim Stanie (nie ma znaczenia, gdzie w swoim Stanie położysz Ruiny). Zawsze możesz podejrzeć awers Ruin, aby sprawdzić jej treść.

WYJAŚNIENIA

POSTERUNKI

Jeśli efekt kart pozwala na zbudowanie/ulepszenie/aktywowanie , dotyczy to tylko twoich własnych Posterunków (o ile nie zaznaczono inaczej). Odrzucenie , nic cię nie kosztuje, ale musisz spełnić konkretne wymogi: aby ulepszyć musi on być już na poziomie 1 lub 2; aby zbudować ,musisz mieć pustą kartę Obszaru, sąsiadującą w linii prostej z twoim . Możesz Splądrować tylko wrogi który sąsiaduje w linii prostej z twoim Posterunkiem.

AKTYWOWANIE POSTERUNKU

Wiele efektów kart pozwala ci na aktywowanie twojego . W takich przypadkach możesz aktywować efekt aktualnego albo dowolnego niższego poziomu .

GRA SOLO

Podczas przygotowania gry, wirtualny przeciwnik również otrzymuje 1 zestaw znaczników Posterunku. Podczas pierwszej fazy Wypatrywania, umieść znacznik Posterunku wirtualnego przeciwnika na karcie Obszaru przeciwnej (w pionie) do Obszaru z twoim . W kolejnych fazach Wypatrywania, wirtualny przeciwnik zawsze buduje za darmo 1 (jeśli to możliwe).

Podczas fazy Akcji, gdy nie pozostaną już żadne karty Połączenia, wirtualny przeciwnik buduje , jeśli istnieje karta Obszaru bez żetonu Posterunku, sąsiadująca z jego .

Po tym, jak wirtualny przeciwnik dokona wszystkich ataków na twoje Lokacje, w swojej kolejnej rundzie będzie próbował Splądrować twój dostępny na najniższym poziomie. Po tym, gdy z powodzeniem Splądruje 2 (lub wcześniej, jeśli nie będzie miał dostępnych Posterunków do Plądrowania) pasuje, przechodzi do następnej tury.

WAŻNE

- Wirtualny przeciwnik musi przestrzegać zasady sąsiedztwa, aby móc Budować lub Plądrować.
- Wirtualny przeciwnik zawsze Buduje swój na poziomie 2 (zamiast na poziomie 1), ale nigdy go nie ulepsza.
- Jeśli to możliwe, wybudowany wirtualnego przeciwnika musi sąsiadować z kartą Obszaru z twoim .

WKROCZ DO ŚWIATA NEUROSHIMY

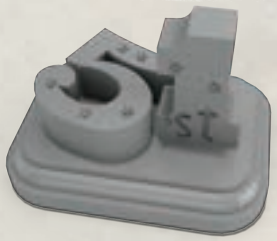
NOWY DODATEK: PIRACI

PROMKI

4 ZADRUKOWANE DREWNIANE ZNACZNIKI PUNKTACJI

Zamień swoje zwykłe żetony punktacji na te wypasione drewniane znaczniki.

1 PLASTIKOWY ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA



Zamień swój zwykły żeton pierwszego gracza na ten plastikowy znacznik. Niech twoi przeciwnicy poczują lęk, nim zrównasz ich Lokacje z ziemią.

ZESTAW GRAWEROWANYCH ZNACZNIKÓW ZASOBÓW

Zestaw drewnianych znaczników Budulca, Broni, Paliwa, Żelaza i Robotników. Znaczniki mają niestandardowy kształt i wygrawerowane szczegóły, dzięki czemu świetnie wyglądają na stole.

4 NOWE FRAKCJE Z ZADRUKOWANYMI DREWNIANYMI ZNACZNIKAMI PUNKTACJI

Frakcje Texas i Hegemonia były częścią przedsprzedaży do *51. Stan: Master Set*. Później były dostępne do kupienia osobno w naszym sklepie internetowym.

Uwaga: *Akcja z planszy Frakcji Teksasu pozwala ci ponownie aktywować inną, wcześniej użytą Akcję z planszy Frakcji. Jednak nadal jesteś ograniczony do 1 Akcji na turę, więc potrzebujesz 2 tur, aby aktywować Akcję Frakcji dwukrotnie.*

Uniwersytet i Missisipi były dodawane w trakcie przedsprzedaży dodatku Sojusznicy. Później były dostępne do kupienia osobno w naszym sklepie internetowym.

URANOPOLIS – NOWA FRAKCJA Z ZADRUKOWANYM DREWNIANYM ZNACZNIKIEM PUNKTACJI

Ta Frakcja była dostępna podczas kampanii 51. Stan: Ultimate Edition.

PROMKI

ZESTAW PROMO 1

Dodaj 6 nowych kart do swojej gry podstawowej i odwiedź wrak samolotu, splądruj ośrodek propagandowy i podpisz umowę z przyjaznym sklepikiem z bronią.

Karta PRZYJAZNY SKLEPIK Z BRONIĄ była dostępna jako promka podczas kampanii Watch It Played 2016.

Pozostałe karty były dostępne w sklepie internetowym Portal Games.

ZESTAW PROMO 2

Zestaw zupełnie nowych kart. I zupełnie nowe kategorie. Odkryj nowe Lokacje, Maszyny i poznaj Siedziby.

Nowe Lokacje można wtasować do talii niezależnie od rozszerzenia, z którym gracie. Jeśli gracie z rozszerzeniem Moloch, dodatkowo wtasujcie karty Maszyn do talii Maszyn.

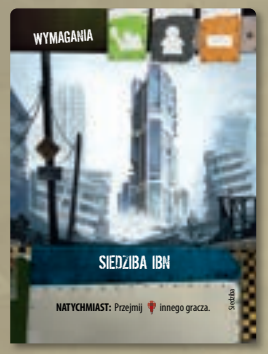
Te karty były dostępne jako promki w ramach kampanii 51. Stan: Ultimate Edition.

CWANIAK

Możesz wydać 1 , aby użyć z Otwartą Produkcją innego gracza, na której znajduje się już . Jej właściciel jak zwykle otrzymuje 1 z puli ogólnej.

PUB NA POGRANICZU

Jeśli produkujesz wszystkie rodzaje Zasobów, nie otrzymujesz nic.



SIEDZIBA IBN

Jeśli na skradzionej , leżą jakieś Zasoby, pozostają na niej.

KARTY SIEDZIBY

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Połóż tyle kart Siedziby obok toru Punktów Zwycięstwa, ilu jest graczy w grze.

FAZA AKCJI

Gdy gracz posiada w swoim Stanie Lokacje ze wszystkimi typami wymienionymi na karcie Siedziby, może w swojej turze dobrać tę kartę Siedziby, żeby natychmiast rozpatrzeć jej efekt. Każda Lokacja może być użyta w celu zapewnienia tylko jednego typu Lokacji dla każdej z Siedzib. Podczas jednej tury gracz może zdobyć tylko 1 kartę Siedziby.

Karty Siedziby w Stanie któregoś gracza, nie mogą już zdobyć inni gracze.

KONIEC GRY

Karty Siedziby nie przynoszą żadnych na koniec gry.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Jeżeli wirtualny przeciwnik Wybudował Lokację i spełnia wymagania karty Siedziby, natychmiast dobiera ją i umieszcza w swoim obszarze gry, ale ignoruje jej efekty.

PROMKI

4 KAFELKI GRANICY

Ludzie z terenów przygranicznych to twardziele. Dobre stosunki z nimi będą dla nas korzystne w przyszłości. Jeśli w ogóle możemy liczyć na jakąś przyszłość...

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Połóż 1 kafelek Granicy pomiędzy każdą parą graczy – kafelki Granicy reprezentują Frakcje żyjące w pobliżu Stanów tych graczy. Połóż je losową stroną do góry.

PRZYKŁADOWO: W grach 2-osobowych będzie tylko jeden kafelek Granicy, w grach 3-osobowych będą 3 kafelki Granicy – jeden pomiędzy każdą parą graczy.

W grze 2-osobowej nie należy używać kafelka Granicy Borgo!

ZASADY GRY

Podczas swojej tury jako Akcję możesz aktywować kafelek Granicy umieszczony w pobliżu. Po wykonaniu akcji, odwróć kafelek. Jego inna (teraz widoczna) Akcja jest dostępna dla Ciebie i Twojego sąsiada.

PRZYKŁADOWO: W grze dla 3 graczy w pobliżu Ciebie znajdują się dwa kafle Granicy – *Handel ludźmi* Frakcji Hegemonia po Twojej lewej stronie i *Wyprawa w głąb Molocha* Frakcji Moloch po Twojej prawej. W swojej turze decydujesz się aktywować kafelek Hegemonii – musisz wydać 1 ze swoich zasobów, aby otrzymać 2 . Po wykonaniu Akcji, odwracasz kafelek Granicy Hegemonii. Następnie gracz po lewej stronie wykonuje swoją turę – mógłby użyć kafelka Hegemonii *Chudego oddam za byle co*, ale wybiera inną Akcję. Następny w kolejce jest gracz po twojej prawej – aktywuje kafelek Granicy Molocha *Wyprawa w głąb Molocha* i odwraca go. W kolejnej turze możesz aktywować kafelki Granicy Hegemonii *Chudego oddam za byle co* albo Molocha *Starcie z Molochem*.

Kafelki Granicy były dostępne jako promki w kampanii Secret Cabal Gaming Podcast 2017. Później pojawiły się do kupienia osobno w sklepie internetowym Portal Games.

KAFELEK PROMOCYJNY „ARENA"

Pora zacząć śmiertelną grę! Gladiatorzy, gotowi! Pora na trochę szaleństwa!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Połóżcie kafelek Areny na środku obszaru gry.

NOWE ZASADY

Arena nie jest Lokacją. Jest to nowy obszar w grze, do którego każdy z graczy może wysłać 1 Robotnika, aby ten toczył tam walkę na śmierć i życie .

Aby grać z wykorzystaniem Areny, wprowadźcie do gry poniższe zmiany:

FAZA AKCJI

W swojej turze podczas fazy Akcji gracz może zdecydować się na wykorzystanie Areny.

Jako Akcja: Umieść 1 na ikonie swojej Frakcji widocznej na kafelku Areny.
UWAGA: Nigdy nie możesz mieć na Arenie więcej niż 1 Robotnika.

FAZA CZYSZCZENIA

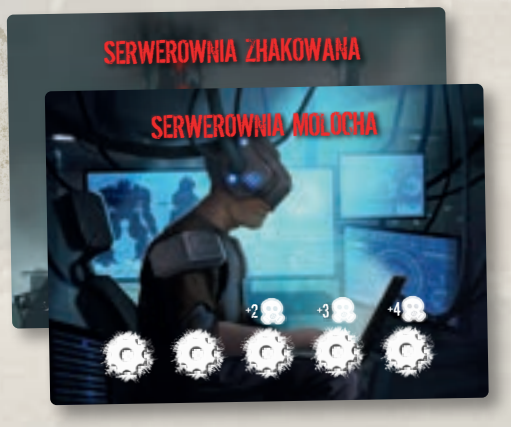
Na początku fazy Czyszczenia możesz uzbroić swojego znajdującego się na Arenie. Aby uzbroić swojego , możesz przy nim umieścić 1 ALBO 1 ALBO 1 ze swoich (jeszcze nie odrzuconych) zasobów. Każdy element uzbrojenia jest wart określoną liczbę punktów Areny (zob. punktacja na kafelku Areny). W ten sposób możesz uzbroić swojego na początku każdej fazy Czyszczenia – ale tylko raz w trakcie jednej fazy.

KONIEC GRY

Na koniec gry każdy gracz mający na Arenie swojego dozbrojonego liczy, ile punktów Areny uzyskał. Gracz z największą liczbą punktów Areny zwyciężył w tych brutalnych zmaganiach i zdobywa 5 . Jeśli jest remis, tłum czuje się zawiedziony – nie przyznaje się .

Kafelek Areny był częścią kalendarza adwentowego Brettspiel 2017. Później pojawił się do kupienia osobno w sklepie internetowym Portal Games.

KAFELEK SERWEROWNIA MOLOCHA



Po co hakować Maszyny, skoro można iść prosto do źródła? Zhakuj serwerownię Molocha, aby spowolnić natarcie jego sił.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas rozgrywek z dodatkiem *Moloch*, połóżcie kafelek Serwerowni Molocha na środku obszaru gry.

ZASADY GRY

Za każdym razem, gdy Hakujesz Maszynę, zamiast brać ją na rękę, możesz umieścić na Serwerowni Molocha (zhakowana karta trafia na stos odrzuconych Maszyn). Gdy umieścicie na Serwerowni Molocha tyle , ile wynosi liczba graczy +1, zostaje ona Zhakowana i odwrócona.

Promocyjny kafelek Serwerownia Molocha był dostępny w ramach przedsprzedaży dodatku Moloch. Później pojawił się do kupienia osobno w sklepie internetowym Portal Games.

PROMKI

3 MIASTA

Mówi się, że kiedyś były zatłoczone i tętniły życiem, ale teraz... Teraz są czymś innym. Czy odważysz się wejść?

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieść płytki 3 Miast na środku stołu w dogodnym miejscu. Następnie połóż na nich Zasoby wskazane przez poszczególne Bonusy za zbudowanie.

Daj każdemu graczowi żetony Frakcji, którą gra, niewykorzystane żetony odłóż do pudełka.

ZASADY OGÓLNE

Możesz Podpisać Umowę lub Splądrować płytkę Miasta, zgodnie z podstawowymi zasadami Lokacji. Dystans i Obrona widoczne na płytce Miasta, działają zgodnie z zasadami dotyczącymi Lokacji.

FAZA PRODUKCJI

Podczas każdej fazy Produkcji, każde Miasto produkuje widoczne na płytce Zasoby. Umieść je na niej. Pamiętaj – nie odrzucasz ich w fazie Czyszczenia, zostają na kolejną rundę.

FAZA AKCJI

Podczas fazy Akcji możesz wejść w interakcję z Miastem na dwa sposoby:

PODPISZ UMOWĘ – odrzuć tyle , ile wynosi Dystans Miasta, a następnie połóż na płytce żeton swojej Frakcji. Na potrzeby gry jest to traktowane jako podpisanie Umowy, Miasto dostarcza więc wskazane Zasoby w momencie podpisania Umowy oraz w każdej kolejnej fazie Produkcji, o ile nie zostało Splądrowane.

Każdy z graczy może podpisać tylko jedną umowę z każdą płytką Miasta.

SPLĄDRUJ– odrzuć tyle ile wynosi wartość Obrony Miasta. Usuń płytkę Miasta z gry. Otrzymujesz wszystkie Zasoby, które się na niej znajdowały.

Minidodatek 3 Miasta był dostępny jako promka w ramach przedsprzedaży do 51. stanu: Master Set. Później pojawił się do kupienia osobno w sklepie internetowym Portal Games.

NEOPRENOWA MATA DO GRY

Wreszcie Twoje Lokacje będą chronione i nie wpadną w ręce wroga.

Mata Neoprenowa była dostępna jako dodatek w ramach kampanii 51. Stan: Ultimate Edition.

NEOPRENOWA MATA TERENU

Przyzwoite pole bitwy dla godnych wojowników.

Neoprenowa Mata Terenu była dostępna jako promka do dodatku Ziemia Niczyja w ramach kampanii 51. Stan: Ultimate Edition.

OPOWIADANIE „SYGNAŁ"

Jeśli sądzisz, że w dobie komputerów sztuka czytania zanikła, zwłaszcza wśród geeków, to niezawodny znak, że jesteś MOLOCHEM!

Powieść Sygnał była dostępna jako promka w ramach przedsprzedaży do 51. stanu: Master Set.

SKRÓT REGUŁ

ZASADY DODATKÓW:

- **Zasady gry z dodatkiem Zgliszcza**
- **Zasady gry z dodatkiem Sojusznicy**
- **Zasady gry z dodatkiem Moloch**
- **Zasady gry z dodatkiem Ziemia Niczyja**

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka składa się z szeregu rund, z których każda jest podzielona na następujące fazy:

1. WYPATRYWANIA – Otrzymujesz nowe karty.
2. PRODUKCJI – Otrzymujesz Zasoby produkowane przez twój Stan.
3. ATAKU – Rozstrzygnij efekty Wystawionych Maszyn.
4. WYSTAWIENIA – Dobierz i wystaw karty Maszyn.
5. AKCJI – Główna faza rundy. Używasz swoich kart i Zasobów, by wykonywać Akcje i uzyskiwać Punkty Zwycięstwa.
6. CZYSZCZENIA – Odrzucasz wszystkie zużyte i niezużyte Zasoby i żetony.

FAZA WYPATRYWANIA

Odkryj wierzchnią kartę każdej **talii kart Połączeń.**

Z talii podstawowej odkryj tyle kart, ilu graczy bierze udział w grze plus 1. Pierwszy gracz wybiera jedną z odkrytych kart i dokłada do swoich kart na ręce, następnie kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara dobierają po jednej karcie. Powtórzcie tę czynność, ale tym razem z kolejką przechodzącą odwrotnie do kierunku ruchu wskazówek zegara. Szczegółowy opis tej fazy znajduje się na stronie 7.

Po dobieraniu zostanie 1 karta. Umieść ją na stosie kart odrzuconych aktualnego Pierwszego Gracza.

Zamiast dobierania karty gracz może za darmo wybudować Posterunek na sąsiadującej karcie Obszaru.

FAZA PRODUKCJI

Każdy gracz otrzymuje Zasoby ze swojej Planszy Frakcji, Umów, i Lokacji Produkcyjnych.

FAZA ATAKU

UWAGA: *W pierwszej rundzie faza Ataku jest pomijana.*

Każdy gracz rozstrzyga efekty Ataku Wystawionych Maszyn.

FAZA WYSTAWIENIA

Wystaw odpowiednią liczbę Maszyn w zależności od wybranego poziomu trudności oraz liczby graczy.

FAZA AKCJI

MOŻLIWE AKCJE:

- **Konstrukcja:** Odrzuć żetony o łącznej liczbie równej Dystansowi Lokacji.
- **Przebudowa:** Odrzuć 1 i wybraną Lokację. Wybuduj nową Lokację o przynajmniej jednym takim samym Typie Lokacji co ta, którą odrzuciłeś. Otrzymujesz 1 .
- **Podpisz Umowę:** Odrzuć żetony o łącznej liczbie równej Dystansowi Lokacji.
- **Plądruj:** Możesz Splądrować Lokację przeciwnika, Lokację na ręce lub Posterunek przeciwnika.

  Lokację na Ręce: Odrzuć żetony o łącznej liczbie równej Dystansowi Lokacji.

  Lokację Przeciwnika: Odrzuć żetony o łącznej liczbie równej Obronie Lokacji (1 zwiększa Obronę o 1).

  Posterunek Przeciwnika: Odrzuć żetony o liczbie równej Obronie Posterunku Przeciwnika (1 zwiększa Obronę o 1). Następnie możesz na jego miejscu wybudować swój Posterunek.
- **Wykonaj Akcję opisaną na karcie Lokacji.**
- **Pobranie lub użycie karty Połączenia:** Odrzuć 2 i w zamian pobierz 1 odkrytą kartę Połączenia, lub odrzuć z ręki kartę Połączenia, by pobrać wskazane na niej żetony Kontaktu.
- **Zhakuj Maszynę:** Wydaj wszystkie Zasoby wskazane w polach Kodu. Następnie weź tę kartę na rękę Stroną Zhakowaną ku sobie.
- **Zniszcz Maszynę:** Odrzuć tyle ile wynosi wartość Obrony Maszyny. Następnie otrzymujesz 1 i odrzucasz Zniszczoną Maszynę na stos odrzuconych Maszyn.
- **Wybuduj Posterunek**: Odrzuć kartę z i połóż swój Posterunek na poziomie 1 karty sąsiadujacej z kartą z twoim Posterunkiem. Następnie aktywuj efekt wybudowanego Posterunku.
- **Ulepsz Posterunek**: Odrzuc kartę ze wskazanym typem i przesuń swój Posterunek na wyższy poziom. Następnie aktywuj efekt tego lub dowolnego niższego poziomu.
- **Wykonaj Akcję opisaną na Planszy Frakcji.**
- **Spasuj:** Ta Akcja kończy rundę gracza.

FAZA CZYSZCZENIA

Odrzuć wszystkie niezużyte Zasoby oprócz kart. Odrzuć żetony użyte do Aktywacji Lokacji. Odrzuć odkryte karty Połączeń.

SKRÓT REGUŁ

IKONY

IKONY ZASOBÓW

PALIWO
ŻELAZO
BROŃ
BUDULEC
} Surowce

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

WIERZCHNIA KARTA Osobistego Stosu kart odrzuconych innego gracza

żetony KONTAKTU

UNIWERSALNY żeton KONTAKTU – jeśli chcesz użyć żetonu Kontaktu, możesz wykorzystać żeton Uniwersalny jako zamiennik jednego z trzech podstawowych żetonów Kontaktu.

ŻETONY WPŁYWU

żeton PRZEBUDOWY

żeton OBRONY

PUNKT ZWYCIĘSTWA

INNE IKONY

LOKACJA

itd. – ikony Typu *LOKACJI*.

POSTERUNEK

Każda ikona kategorii w grze jest przypisana do Zasobu:

– 1
– 1
– 1
– 1
– brak efektu
– 1 (dobrana – ze stosu; wydana – z ręki)

– 1
– 1
– 1
– 1

RODZAJE LOKACJI

Lokacje Produkcyjne – Pobierasz dobra NATYCHMIAST po wybudowaniu Lokacji i w trakcie każdej fazy Produkcji w kolejnych rundach.

Lokacje z Cechą– Ich zdolności aktywne są od razu po zbudowaniu i działają dopóki Lokacja z Cechą jest w grze.

Lokacje z Akcją – Po użyciu połóż wymagane Zasoby na wybranej Lokacji, by zaznaczyć że jej Akcja została wykonana.

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.

Na koniec gry, przed podliczeniem za , gracz z największą liczbą traci 2 za każdą wystawioną Maszynę.

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.

OTRZYMYWANIE RUIN

Aby otrzymać Ruiny (na przykład z karty Produkcji), dobierz kartę z talii i połóż ją zakrytą w swoim stanie (możesz położyć ją w dowolnym miejscu swojego stanu). W każdej chwili możesz sprawdzić awers swoich Ruin.

Kiedy otrzymasz polecenie przebudowy Ruin, odwracasz kartę z powrotem na jej awers. W tym momencie karta przestaje być Ruinami i staje się Lokacją.

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek

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

ZASADY GRY JEDNOOSOBOWEJ BORGO 2.0: Joe Leone

AUTORZY ROZSZERZENIA ZGLISZCZA: Ignacy Trzewiczek, Joanna Kijanka

AUTORZY ROZSZERZENIA SOJUSZNICY: Ignacy Trzewiczek, Joanna Kijanka

AUTORZY ROZSZERZENIA MOLOCH: Joanna Kijanka

PROJEKT GRAFICZNY: Maciej Mutwil, Mateusz Kopacz, Gaba Palicka

ILUSTRACJE: Mateusz Bielski, Grzegorz Bobrowski, Piotr Cieśliński, Sandra Duchiewicz, Ербол Булентаев Eksrey, Piotr Foksowicz, Łukasz Gandzel, Tomasz Górnicki, Daniel Grzeszkiewicz, Tomasz Jędruszek, Hanna Kuik, Maciej Simiński, M81 Studio (Maksym Hnatyk, Iryna Moroz, Tatiana Razumna, Dmytro Tiuftin), Michał Oracz, Agnieszka Osipa, Michał Sztuka, Galina Zhurkina. William R. Liberto,Daniel Vorotnikov, Sergey Zabelin

INSTRUKCJA: Chevee Dodd, Joanna Kijanka, Yiannis Strigkos, Ignacy Trzewiczek

PRACA NAD INSTRUKCJĄ: Grzegorz Polewka, Matt, Merry, Marek, Roman, Paul, Tony, Matt, Gunter, Kirdy, Anthony, Luke & Zara Otfinowski, Tyler Brown, Jan Maurycy, Zuzanna i Marcin Zalewscy

PRODUKCJA: Grzegorz Polewka, Damian Mazur

MANAGER PROJEKTU: Rafał Szyma

PODZIĘKOWANIA: Yiannis, Cierń, Senior, Gloomy, Jagódka, Marcin, Piotr, Basia, Mattias Andersson, Donald, Paweł, Ben, Eric.

Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: https://portalgames.pl/pl/51-stan-ultimate-edition/

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

Portal Games Sp. z o.o., ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Polska.

© 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

Wszystkie prawa zastrzeżone..

MICHAŁ ORACZ

NEUROSHIMA HEX! APP 3.0

POBIERZ NA Google Play

Pobierz na App Store

Dune © 2021 Legendary. All rights reserved.