

TŁO FABULARNE

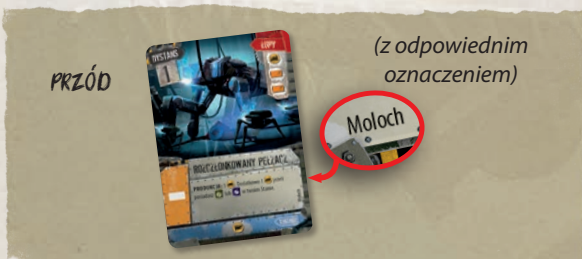
Kiedy starałeś się połączyć pobliskie enklawy w nowy Stan, maszynki Molocha powoli zajmowały północ. Jednak teraz ich skanery sięgnęły twojej okolicy. Będziesz musiał o nią walczyć i modlić się, by Moloch zmienił kierunek ataku.

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 świetnej przyszłości.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Dostajesz 50 nowych kart:

27 kart z dodatku „Moloch”



23 dwustronne karty Maszyn (do użycia z tym dodatkiem)



ZASADY GRY Z DODATKIEM MOŁOCH

Niniejszy dodatek zawiera zestaw kart, którego możesz używać podczas rozgrywki z podstawową wersją gry **51. Stan: Master Set**.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY

Przygotuj grę zgodnie z podstawową instrukcją 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

Na twoim miejscu nie siedłbym z marszu na Weterana, te przerośnięte mikrofalówki potrafią wywołać efekt kuli śnieżnej, gdy się namnożą...

DODATKOWE FAZY

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

1. Wypatrywanie
2. Produkcja
3. Atak
4. Wystawianie
5. Akcji
6. Czyszczenie

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!



NA PRZYKŁAD: 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 Maszyny
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: Mołoch nie przyznał ci dostępu do spoglądania na Zhakowaną stronę wystawionych Maszyn.

FAZA AKCJI

W grze dostępne są dwie nowe Akcje:

- Zhakowanie Maszyny
- Zniszczenie Maszyny

ZHAKOWANIE MASZINY



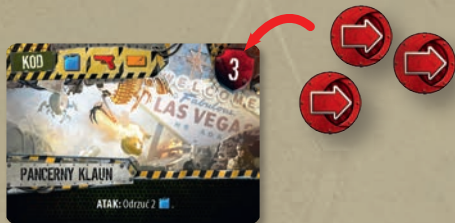
Maszyny w lewym górnym rogu posiadają Kod, którego złamanie pozwala ci je Zhakować.

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!

ZNISZCZENIE MASZYN



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

Aby Zniszczyć wystawioną Maszynę odrzucić 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 1 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 Płądrowania wynosi 3.

X TO LICZBA WYSTAWIONYCH MASZYN



Warunek „X to liczba wystawionych Maszyn (min. 1 wystawiona)” oznacza, że gracz otrzymuje 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.

ZHAKOWANA POŻOGA



Nie można wybierać kart Produkcyjnych posiadających Cechę.

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 🟡.

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 🟡 lub 1 ★.

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek
AUTORKA DODATKU: Joanna Kijanka
ILUSTRACJE: M81 Studio
INSTRUKCJA: Joanna Kijanka
SKŁAD I PROJEKT GRAFICZNY: Maciej Mutwil
TESTERZY: Paweł, Marcin, Ignacy, Miłosz, Mariusz, Robert
- dzięki za pomoc w tych wymagających czasach.

© 2020 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-100 Knurów
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie:
www.portalgames.pl/pl/reklamacje/

