

## 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.

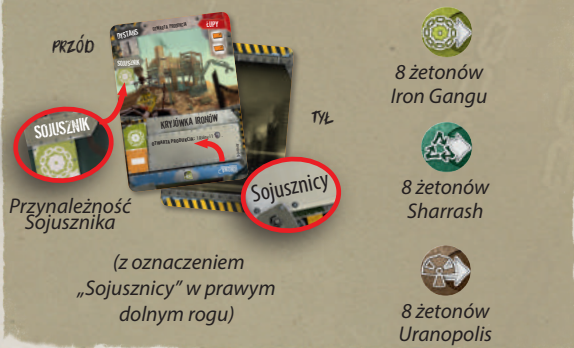
Doniesiono ci, że w okolicy kręcą się grupki obiecujących sojuszników. Inteligentni Szczuroludzie, skryci w mroku tuneli i piwnic. Inżynierowie z Uranopolis, pokonujący podziurawione autostrady w swoich wielkich maszynach. Pałacy gumę motocykliści z Iron Gangu, bezwzględnie polujący na osamotnione pojazdy.

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

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

50 kart Sojuszników:

24 nowe żetony Wpływu:



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

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

**NA PRZYKŁAD:** 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

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

- 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.
- Przejdźmy do ostatniej (najciekawszej) opcji. Czas porozmawiać o Płądrowaniu. Tak, tutaj również do gry wchodzi nasze wpływy, jednak z jedną różnicą. Więc skup się teraz i słuchaj uważnie. Możesz wydawać żetony Wpływu, aby Spłądrować 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.

**NA PRZYKŁAD:** 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 spłądrować 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.

## ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

Podążaj za instrukcją z gry podstawowej, weź karty z dodatku „Sojusznicy” i wtasuj je do kart z Zestawu Podstawowego. Nie zapomnij dorzucić żetonów Wpływu do Puli Ogólnej!

## NOWE MECHANIZMY WYSTĘPUJĄCE W DODATKU

### ŻETONY WPŁYWU

Nowe karty zapewniają wam nowy sposób na Budowę Lokacji, podpisywanie Umów oraz (co najważniejsze) Płądrowanie 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.



## 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.



**GALWANICZNY PROROK, SZCZURZA MATRONA** - Karty te nie zapewniają dodatkowych Typów w drugą stronę (czyli: nie liczy się jako ).

**NA PRZYKŁAD:** 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.



**BRUDNY TIMMY** - Produkuje tylko albo tylko . Nie ma możliwości rozdzielenia tej Produkcji na 1 i 1 .



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



**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.

### TWÓRCY

AUTORZY GRY: Ignacy Trzewiczek, Joanna Kijanka  
 ILUSTRACJE: Piotr Foksovicz, Mateusz Bielski, M81 Studio (Maksym Hnatyk, Dmytro Tiuftin, Tatiana Razumna, Iryna Moroz), Galina Zhurkina, Sandra Duchiewicz  
 INSTRUKCJA: Joanna Kijanka  
 TŁUMACZENIE: Joanna Kijanka  
 KOREKTA: Robert Deninis, Joanna Kijanka  
 SKŁAD I PROJEKT GRAFICZNY: Maciej Mutwil  
 TESTERZY: Gloomy, Jagódka, Marcin, Piotr, Basia, Merry, Marek, Matt, Mattias Andersson, Donald.

© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice. Wszystkie prawa zastrzeżone.

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

[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)  
[www.facebook.com/wydawnictwoportal](https://www.facebook.com/wydawnictwoportal)  
[www.twitter.com/trzewik](https://www.twitter.com/trzewik)

