

BARRAGE

INSTRUKCJA

POŁĄCZENIE KOLORADO

To rozszerzenie jest przeznaczone dla rozgrywek od 2 do 4 graczy, zarówno z wykorzystaniem rozszerzenia Projekt Leeghwatera, jak i bez niego.

Czarny Kanion, 16 maja 1927 r.

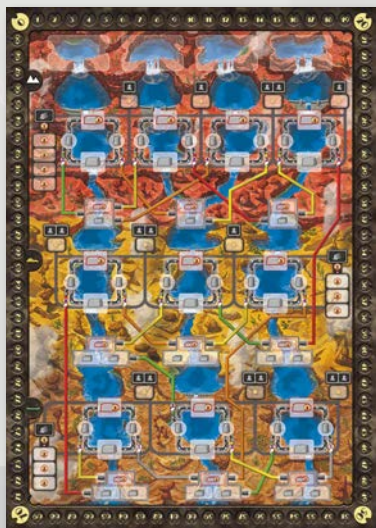
Marguerite Grant nie mogła wymarzyć sobie lepszego dnia na tę podróż helikopterem. Choć uznawała użyteczność tych nowoczesnych środków transportu, sama nie lubiła latać. Zwłaszcza eksperymentalnymi prototypami. Lubiła twardo stąpać po ziemi i do pojazdów latających wsiadała tylko wtedy, gdy było to absolutnie konieczne, jak na przykład tego dnia.

To była zbyt ważna sprawa, żeby myśleć o oddelegowaniu kogokolwiek, nawet zaufanego dyrektora wykonawczego, który zaproponował, że wypełni to zadanie. Marguerite śledziła ten projekt od lat i była przekonana, że jego zatwierdzenie jest już blisko. Zwłaszcza po rozmowie z Herbertem Hooverem, Sekretarzem Handlu, z którym jadła lunch w zeszłym tygodniu.

Gdy w zasięgu jej wzroku znalazła się rzeka Kolorado, dała znać pilotowi, by skierował się w jej kierunku. Z góry mogła cieszyć się niezrównanym widokiem. Zafascynowana mocą i kolorami rzeki, która wpływała między skały, jej umysł wygenerował obraz olbrzymiej betonowej konstrukcji, który nakładał się na to, co widziała na własne oczy.

Tam, gdzie teraz nie było niczego, w jej myślach powstawała już tama, która nie miałaby sobie równych w całych Stanach Zjednoczonych. Można by też zbudować drogi, które wykorzystując tego giganta jako most, łączyłyby oba brzegi rzeki. Była to wizja, która trwała zaledwie chwilę, ale dała jej pewność, jaka będzie przyszłość Czarnego Kanionu.

KOMPONENTY



1 nowa Mapa



3 nowe Kontrakty
Prywatne



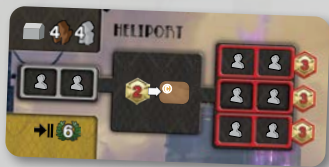
10 kafli Mostów



24 kafle Osad
Produkcyjnych
(8 kafli A, 8 kafli B, 8 kafli C)



1 kafel Premii



1 nowa Prywatna Inwestycja
Heliport



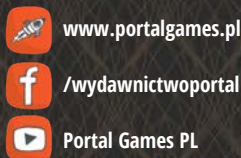
1 kafel Celu



3 nowe kafle
Zagranicznych
Zleceń



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
e-mail: portal@portalgames.pl
© 2023 Cranio Creations S.r.l.
© 2023 (edycja polska) PORTAL GAMES Sp. z o.o.
Wszystkie prawa zastrzeżone.



UWAGA!
GRA DLA GRACZY
OD 14. ROKU ŻYCIA



Połączenie Kolorado to rozszerzenie do gry Barrage. Potrzebujesz gry podstawowej, aby móc z niego skorzystać. Możesz także użyć rozszerzenia Projekt Leeghwater w połączeniu z tym rozszerzeniem.

To rozszerzenie zawiera specjalną Mapę przedstawiającą obszar Kolorado, zawierającą nową mechanikę: Mosty.

Mapa Kolorado zawiera kilka nowych elementów: Plac Budowy Mostów oraz obszary Osad Produkcyjnych.

Rzeki przedstawione na Mapie płyną wzdłuż głębokich kanionów, tworząc wyraźne fizyczne oddzielenie wyznaczonych regionów: obecność Mostów zbudowanych na grzbietach Tam, umożliwi łatwiejsze połączenie między Osadami Produkcyjnymi w każdym regionie; z drugiej jednak strony Tamy z Mostem na niej do końca gry nie

można podnosić. Wybieraj więc ostrożnie, kiedy budować Mosty!

Osady Produkcyjne to nowe pola akcji (4 w Górach, 3 na Wzgórzach, 3 na Równinach), które można aktywować poprzez umieszczenie wymaganej liczby inżynierów. Aktywacja Osady Produkcyjnej wiąże się z kosztem w Kredytach, zależnym od obecności lub braku Mostów na trasie z Placu Budowy (znajdującego się po lewej stronie na obszarach Gór i Równin oraz po prawej stronie na obszarze Wzgórz) do Osady Produkcyjnej, którą zamierzasz aktywować.

Podczas rozgrywki w Barrage: Połączenie Kolorado, obowiązują zasady gry podstawowej wraz z ich modyfikacjami oraz nowymi zasadami, które znajdziesz w tej instrukcji.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj wszystkie komponenty zgodnie ze standardowymi zasadami, uwzględniając następujące zmiany:

- 1 Użyj nowej **Mapy Kolorado** zamiast Mapy z gry podstawowej.
- 2 Dodaj 3 **nowe kafle Kontraktów Prywatnych** do odpowiedniego stosu.
- 3 Dodaj **nowy kafel Premii** do tych z gry podstawowej, a następnie losowo dobierz 5 kafli, których użyjesz podczas gry. Odlóż pozostałe kafle do pudełka.
- 4 Dodaj **nowy kafel Celu** do tych z gry podstawowej, a następnie wylosuj ten, którego użyjesz podczas gry. Odlóż pozostałe kafle do pudełka.

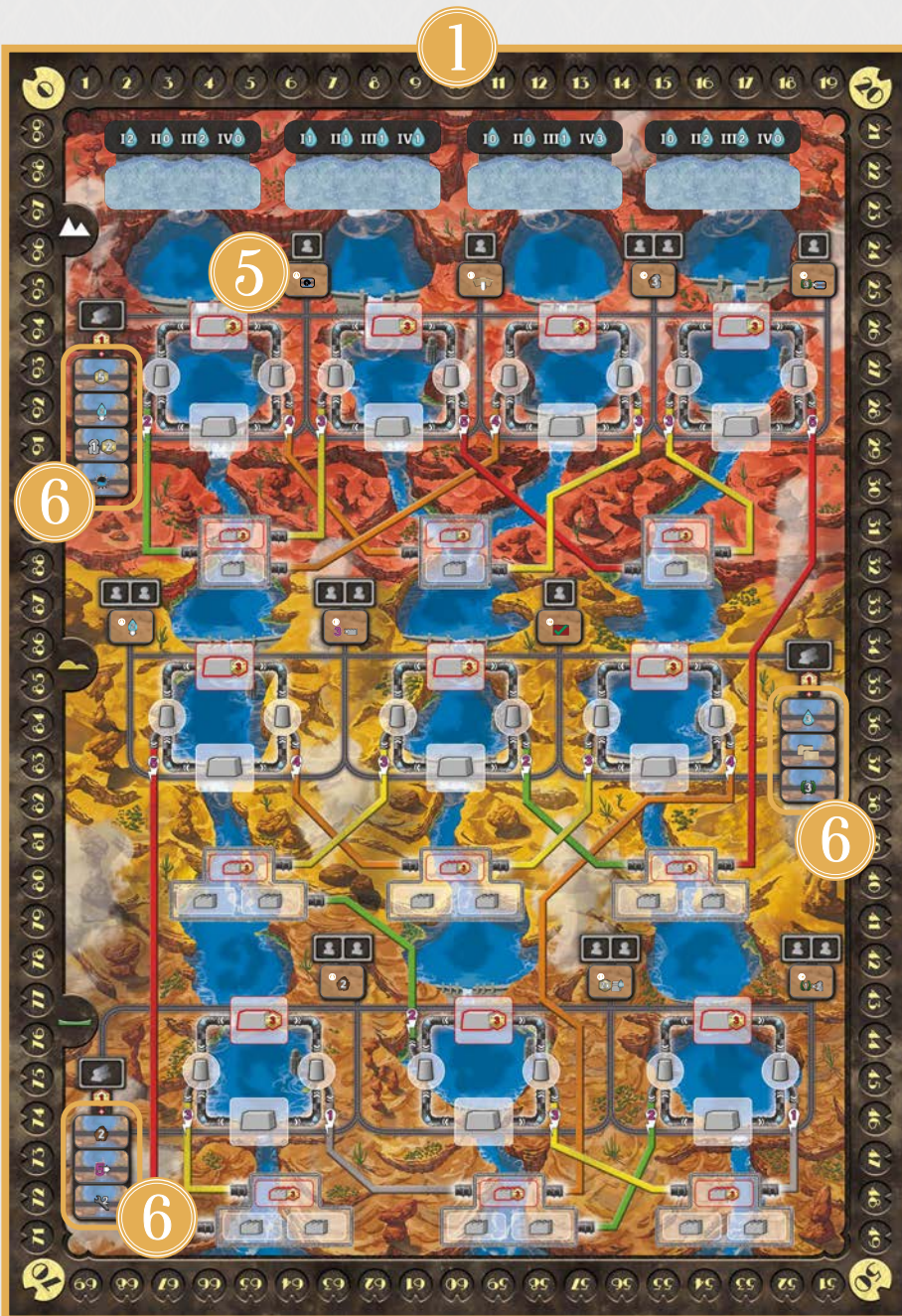
Po zakończeniu przygotowania do gry:

- 5 Podziel **kafle Osad Produkcyjnych** według ich rodzaju (A, B i C) i losowo umieść je odkryte na wyznaczonych polach na Mapie. Odlóż pozostałe kafle do pudełka.
- 6 Losowo umieść 10 **kafli Mostów** na wyznaczonych obszarach Placu Budowy na Mapie (4 Mosty na obszarze Gór, 3 Mosty na obszarze Wzgórz, 3 Mosty na obszarze Równin).

Jeśli grasz z rozszerzeniem Projekt Leeghwater:

- 7 Dodaj **nowy kafel Prywatnej Inwestycji** do kafli z Projektu Leeghwater, przed wylosowaniem 5 kafli do wykorzystania w tej rozgrywce.
- 8 Dodaj **nowe kafle Zagranicznych Zleceń** do tych z Projektu Leeghwater. Podziel kafle według ich rewersów i osobno potasuj stosy. Losowo dobierz po jednym kafle z każdego stosu i odlóż je z powrotem do pudełka (w ten sposób będziesz mieć inny układ kafli Zagranicznych Zleceń w każdej rozgrywce).





DODATKOWE ZASADY

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami z gry podstawowej, z następującymi zmianami.

FAZA AKCJI

Nowa akcja: Budowa Mostu

Na Mapie znajdują się 3 nowe, **wspólne** pola akcji Placu Budowy (po 1 polu na każdym Obszarze). Te pola akcji umożliwiają wykonanie nowej akcji: Budowa Mostu. Aby wykonać tę akcję, musisz wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

- 1 **Umieść 1 Inżyniera** na polu akcji Placu Budowy na obszarze, na którym chcesz budować (możesz umieścić Inżyniera na tym polu nawet, jeśli są tam już inni Inżynierowie, twoi lub innych graczy).
- 2 Zapłać Kredyty w liczbie równej sumie kosztu podstawowego (1 Kredyt) i wszystkich dodatkowych kosztów, które zostały odkryte (2 Kredyty za każdy Most, który został wcześniej zbudowany na tym Placu Budowy).
- 3 **Wybierz kafel Mostu** z Placu Budowy, na którym umieściłeś Inżyniera i umieść ten kafel na jednej ze swoich Tam w tym samym obszarze. (Tama może składać się z samej Podstawy lub może mieć dowolną liczbę Podwyższeń). Nie można zbudować Mostu:
 - na Tamie neutralnej lub Tamie przeciwnika;
 - na Tamie, na której znajduje się już kafel Mostu;
 - w zbiorniku, w którym znajduje się już kafel Mostu (w każdym zbiorniku może znajdować się tylko jeden most).
- 4 **Natychmiast zyskaj premię** wskazaną na kaflu Mostu (szczegółowy opis premii znajdziesz na stronie 5).



Tomasz (zielony) decyduje się zbudować Most na obszarze Gór, na Podstawie, którą już zbudował. Umieszcza 1 Inżyniera na polu akcji Placu Budowy i płaci 3 Kredyty (podstawowy koszt 1 Kredyt + 2 Kredyty za Most zbudowany wcześniej przez czerwonego gracza). Umieszcza kafel Mostu na swojej Podstawie i zdobywa 3 PZ. Nie będzie mógł budować Podwyższeń na tej Podstawie.

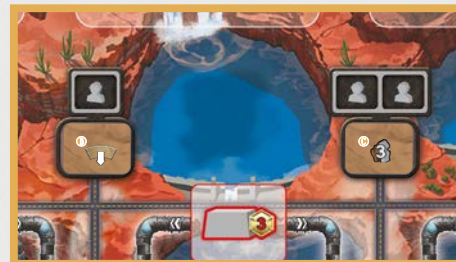


Nie możesz zbudować Podwyższenia na Tamie na której znajduje się kafel Mostu.

Nowa akcja: Aktywacja Osady Produkcyjnej

Na Mapie znajduje się 10 nowych, **ekskluzywnych** obszarów akcji Osady Produkcyjnej (4 na obszarze Gór, 3 na obszarze Wzgórz i 3 na obszarze Równin). Te pola akcji umożliwiają wykonanie nowej akcji: Aktywacja Osady Produkcyjnej. Aby wykonać tę akcję, musisz wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

- 1 **Umieść wymaganą liczbę Inżynierów** (1 lub 2) na polu akcji Osady Produkcyjnej, którą chcesz aktywować.
- 2 **Zapłać określoną liczbę Kredytów** za każdy zbiornik, który przekroczysz, aby dotrzeć do pola akcji, zaczynając od Placu Budowy tego samego obszaru (wszystkie pola akcji są połączone drogami, od lewej do prawej w obszarze Gór i Równin, oraz od prawej do lewej w obszarze Wzgórz). Łączny koszt oblicza się w następujący sposób:



- zapłacić 3 Kredyty do zasobów ogólnych za każdy zbiornik bez kafla Mostu, który przekraczasz;
- zapłacić 0 Kredytów za każdy zbiornik który przekroczysz, na którym znajduje się twoja Tama z kaflem Mostu;
- zapłacić Kredyty innym graczom za każdy zbiornik, który przekroczysz, na którym znajduje się Tama z kaflem Mostu tego gracza: zapłacić 1 Kredyt, jeśli Most znajduje się na pierwszym zbiorniku, który

przekraczasz, zaczynając od Placu Budowy; 2 Kredyty, jeśli znajduje się na drugim zbiorniku; 3 Kredyty, jeśli znajduje się na trzecim zbiorniku; 4 Kredyty, jeśli znajduje się na czwartym zbiorniku. Ten gracz zdobywa również 1 PZ.

- 3 **Natychmiast zyskaj premię** wskazaną na aktywowanej Osadzie Produkcyjnej (szczegółowy opis wszystkich premii znajdziesz na stronie 6).



Tomasz (zielony) decyduje się wykonać akcję „Aktywacja Osady Produkcyjnej” na obszarze Gór, znajdującej się na trzecim polu akcji, zaczynając od Placu Budowy. Umieszcza 2 wymaganych Inżynierów. Płaci 0 Kredytów za pierwszy zbiornik, ponieważ na jego Tamie znajduje się kafl Mostu. Płaci 2 Kredyty Emilii (czerwonej) za drugi zbiornik, ponieważ na Tamie Emilii znajduje się kafl Mostu. Płaci 3 Kredyty do zasobów ogólnych za trzeci zbiornik, ponieważ nie ma na nim kafla Mostu. Tomasz zyskuje premię z Osady Produkcyjnej, a Emilia zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa.

W poniższej tabeli wyjaśniono szczegółowo efekty **kaflów Mostów**:

	Obróć Koło Budowy o 2 segmenty.		Przesuń swój znacznik Energii na torze Energii o 5 pól.
	Otrzymujesz 5 Kredytów.		Umieść do 3 Kropli Wody na jednym lub więcej kaflach Źródeł.
	Umieść do 2 Kropli Wody na jednym lub dwóch kaflach Źródeł. Te Krople Wody natychmiast spływają.		Weź z dostępnych 2 wybrane przez siebie kafle Kontraktów Prywatnych.
	Otrzymujesz 2 Koparki.		Zdobywasz 3 Punkty Zwycięstwa.
	Otrzymujesz 1 Betoniarkę i 2 Kredyty.		Wykonaj akcję Produkcji.

W poniższej tabeli wyjaśniono szczegółowo efekty **kafli Osad Produkcyjnych**:

Kafle typu A	Kafle typu B	Kafle typu C
 <p>Obróć Koło Budowy o 2 segmenty.</p>	 <p>Otrzymujesz 2 wybrane Maszyny.</p>	 <p>Zdobywasz 1 Punkt Zwycięstwa za każde 2 Kredyty w swoich zasobach.</p>
 <p>Otrzymujesz 2 Koparki.</p>	 <p>Wykonaj akcję Budowy bez umieszczania Inżynierów.</p>	 <p>Otrzymujesz 3 wybrane Maszyny.</p>
 <p>Otrzymujesz 5 Kredytów.</p>	 <p>Możesz umieścić po 1 Kropli Wody przy każdej ze swoich Tam, która jest w stanie ją zgromadzić.</p>	 <p>Wykonaj akcję Produkcji z premią +3.</p>
 <p>Przesuń swój znacznik Energii na torze Energii o 5 pól.</p>	 <p>Przesuń swój znacznik Energii na torze Energii o X pól. X jest równe sumie wartości produkcji wszystkich Kanałów, które zbudowałeś. (Przykład: Tomasz zbudował 3 Kanały o wartościach: 2, 4 i 5, zatem przesuwa swój znacznik o 11 pól).</p>	 <p>Zbuduj Kanał o wartości 4 (lub mniejszej). Nie musisz umieszczać Inżynierów ani płytek Technologii, Maszyn na Kole Budowy.</p>
 <p>Weź po 1 Maszynie z każdego segmentu swojego Koła Budowy (umieść je z powrotem w swoich zasobach).</p>	 <p>Otrzymujesz 2X kredytów. X jest równe liczbie Kropli Wody aktualnie zgromadzonych przy twoich Tamach. (Przykład: Emilia ma 3 Krople Wody zgromadzone przy swoich Tamach, otrzymuje więc 6 Kredytów).</p>	 <p>Zdobywasz 1 Punkt Zwycięstwa za każde 2 Maszyny w swoich zasobach (Maszyny na twoim Kole Budowy się nie liczą).</p>
 <p>Uzyskaj efekt jednego z kafli Mostu zbudowanego na jednej z twoich Tam.</p>	 <p>Zdobywasz 1 Punkt Zwycięstwa za każdy Kontrakt, który wypełniłeś.</p>	 <p>Zdobywasz 3 Punkty Zwycięstwa za każdy zbudowany przez ciebie kafel Mostu.</p>
 <p>Wypełnij 1 zielony Kontrakt Prywatny ze swoich zasobów. Nie musisz produkować Energii, aby zyskać premię.</p>	 <p>Wypełnij 1 żółty Kontrakt Prywatny ze swoich zasobów. Nie musisz produkować Energii, aby zyskać premię.</p>	 <p>Wypełnij 1 czerwony Kontrakt Prywatny ze swoich zasobów. Nie musisz produkować Energii, aby zyskać premię.</p>
 <p>Umieść do 2 Kropli Wody na jednym lub dwóch kaflach Źródeł. Te Krople Wody natychmiast sphywają.</p>	 <p>Przesuń swój znacznik Energii na torze Energii o 3 pola za każdą Elektrownię, którą zbudowałeś. Możesz wykorzystać zgromadzoną liczbę jednostek Energii do realizacji Kontraktów. (Przykład: Tomasz zbudował 2 Elektrownie i przesuwa swój znacznik na torze Energii o 6 pól. Posiada w swoich zasobach Kontrakt Prywatny wymagający 5 jednostek energii, zatem decyduje się go wypełnić).</p>	 <p>Zdobywasz 2 Punkty Zwycięstwa za każdą sekcję toru Energii, którą osiągnął twój znacznik Energii. (Przykład: Emilia ma swój znacznik na 14. polu toru Energii, zatem dotarła do drugiej sekcji. Zdobywa 4 PZ).</p>

NOWE KAFLE

Nowe Kontrakty Prywatne

3 nowe Kontrakty Prywatne (po 1 z każdego poziomu):



Zbuduj Most za darmo.



Uzyskaj efekt dwóch różnych kafli Mostów zbudowanych na twoich Tamach.



Zdobądź za darmo premię wybranej Osady Produkcyjnej typu C. Nie musisz umieszczać Inżynierów ani płacić Kredytów za przekraczane zbiorniki.

Nowe Zagraniczne Zlecenia

2 nowe Zagraniczne Zlecenia (po 1 z każdego poziomu):



Zbuduj Podstawę i Most na niej. Nie musisz umieszczać Inżynierów ani płytek Technologii, Maszyn na swoim Kole Budowy.



Zdobywasz 6 Kredytów i premię wybranej Osady Produkcyjnej typu B. Nie musisz umieszczać Inżynierów ani płacić Kredytów za przekraczane zbiorniki.



Zdobywasz 7 PZ i zbuduj Podwyższenie. Możesz zbudować to Podwyższenie na Tamie z kaflem Mostu na niej (przełóż kafel Mostu na Podwyższenie). Nie musisz umieszczać Inżynierów ani płytek Technologii, Maszyn na swoim Kole Budowy.

Nowa Prywatna Inwestycja



Zapłać 2 Kredyty, aby zdobyć premię wybranej Osady Produkcyjnej typu C. Nie musisz umieszczać Inżynierów ani płacić Kredytów za przekraczane zbiorniki.

Nowy kafelek Punktacji



Wszystkie Podstawy i Podwyższenia tworzące twoje Tamy z Mostem.

Nowy kafel Premii



Zdobywasz 5 PZ za każdy zbudowany przez ciebie Most.



TWÓRCY



Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italy
www.craniocreations.it/en



Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
www.portalgames.pl

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 nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

Projekt Gry: Tommaso Battista oraz Simone Luciani
Ilustracje: Alex Galbero
Wstęp: Stefania Niccolini
Opracowanie graficzne i redakcja instrukcji: Arianna Santini
Redakcja: Giuliano Acquati

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Marcina Kupca.



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: www.portalgames.pl/pl/barrage/