



# BARRAGE DUEL

To rozszerzenie  
obejmuje wyłącznie  
rozwrywki  
2-osobowe, także  
z wykorzystaniem  
Projektu  
Leeghwatera.

Mont Blanc, 17 lipca 1926 r.

Joseph Fontaine od dzieciństwa poznawał francuskie góry, jednak żadna z nich nie zafascynowała go tak bardzo jak Król Alp. Jako młody człowiek wspiął się nawet na nią, zyskując wśród przyjaciół i krewnych przydomek Joseph du Mont Blanc, ale od tego czasu minęło zbyt wiele lat, aby nawet pomyśleć o powtórzeniu tego niesamowitego wyczynu. Musiał więc zadowolić się dotarciem do schroniska położonego na wysokości ponad 3000 metrów nad poziomem morza na pokładzie balonu na ogrzane powietrze; pozwoliło mu to cieszyć się wspaniałym widokiem z góry na lodowce na granicy Francji i Włoch.

Natychmiast jego myśli powędrowały do Enrico Oliviego, a szyderczy uśmiech pojawił się na jego twarzy niemal automatycznie. Temu chamowi zaschłoby w gardle, a nic nie cieszyło Fontaine'a bardziej niż świadomość, że to on go znokautował. Wyprzedził konkurencję, podpisał kontrakty i zapewnił sobie wyłączność na przetargi. Tym razem nikt nie stanął mu na drodze, a on mógł prowadzić swój biznes nie martwiąc się o rywali. Gdy zbliżyli się do schronienia, zaskoczyły go wyraźne znaki, że prace już się rozpoczęły; najwyraźniej jego dyrektor wykonawczy nie chciał tracić czasu i parł do przodu.

„Tym lepiej! Im szybciej zaczniemy, tym szybciej skończymy!” pomyślał. Dotarwszy do celu, skierował się do schronienia, gdy usłyszał za sobą wyraźny głos, który zwrócił jego uwagę:

„Bonjour Monsieur! Przyszedł Pan podziwiać sprawność moich ludzi?”

Fontaine odwrócił się i zobaczył Oliviego siedzącego przy stoliku, błogo popijającego coś, co wyglądało na doskonałą grappę. Zaskoczony, w pierwszej chwili nie zrozumiał znaczenia tych słów, ale gdy tylko tamten uniósł kieliszek w kierunku placów budowy, pojął sytuację i krew napłynęła mu do głowy.

„Co to za wymysły?” warknął, podchodząc do niego.

„Cóż, mon cher du Mont Blanc, czy wierzyłeś, że pozwolę ci samemu wykorzystać wspaniałe zasoby tego miejsca?” odpowiedział Włoch bez zająknięcia, przelitykając ostatni łyk trunku.

„Tu jest miejsce tylko dla jednego z nas!” – krzyknął wściekle Francuz, uderzając pięścią w stół.

„Choć raz się zgadzamy.” – odpowiedział stanowczo jego rywal, rzucając mu jawne wyzwanie.



Cranio Creations S.r.l.  
Via Ettore Romagnoli, 1  
20146 - Milano - Italy  
[www.craniocreations.it/en](http://www.craniocreations.it/en)

Wyprodukowano  
w Chinach



**WARNING!**

Not suitable for children under 3 years.  
Contains small parts that could be swallowed or inhaled.  
Please keep this information for further reference.

ENVIRONMENTAL  
**PACKAGING**  
PET 1 - PLASTIC

Please recycle  
use the proper  
container

CC559B0823



Duel to rozszerzenie dla gry Barrage. Potrzebujesz gry podstawowej, aby móc z niego skorzystać. Możesz także użyć rozszerzenia Projekt Leeghwater w połączeniu z tym dodatkiem.

Rozszerzenie to zawiera nową mapę zaprojektowaną specjalnie do rozgrywek 2-osobowych oraz planszę Pojedynku, która zapewnia nową mechanikę wzbogacającą rozgrywkę 2-osobową.

Barrage Duel oferuje dwa sposoby rozgrywki: można po prostu użyć nowej mapy, aby zwiększyć rywalizację w wyzwaniach dla 2 graczy, lub użyć planszy Duel wraz

z innymi dodatkowymi komponentami. Ta ostatnia opcja zmienia zasady gry!

Nowa mapa ma mniej zbiorników, a niektóre pola Budowy będą kosztować więcej. Pola te będą inne w każdej rozgrywce, zapewniając różnorodność na tej mapie.

Plansza Pojedynku dodaje trzy wymogi, względem których można rywalizować z przeciwnikiem, odmienne w każdej rozgrywce. Na koniec każdej rundy gracz, który najlepiej spełni dany wymóg, przesunie odpowiedni znacznik na swoją stronę. Uważnie obserwuj działania przeciwnika, w przeciwnym razie, uzyska on zdecydowaną przewagę!

## KOMPONENTY



— 1 nowa Mapa —



— 8 kafli Źródła Pojedynku —



— 8 żetonów Przygotowania —  
(1 Neutralna Podstawa, 1 Neutralna Podstawa+Podwyższenie, 2 Elektrownie, 2 Podstawy, 2 Kanaly)



— 1 plansza Pojedynku —



— 5 kafli Spółki —



— 8 kafli Nagród I —



— 6 kafli Nagród II —



— 6 kafli Wymogów —



— 8 żetonów Pozycji —



— 3 znaczniki Pojedynku —

# ZASADY NOWEJ MAPY

## Przygotowanie do gry

Jeśli chcesz korzystać tylko z nowej mapy Pojedynku, użyj wszystkich zasad przewidzianych dla przygotowania do gry podstawowej z następującymi zmianami:

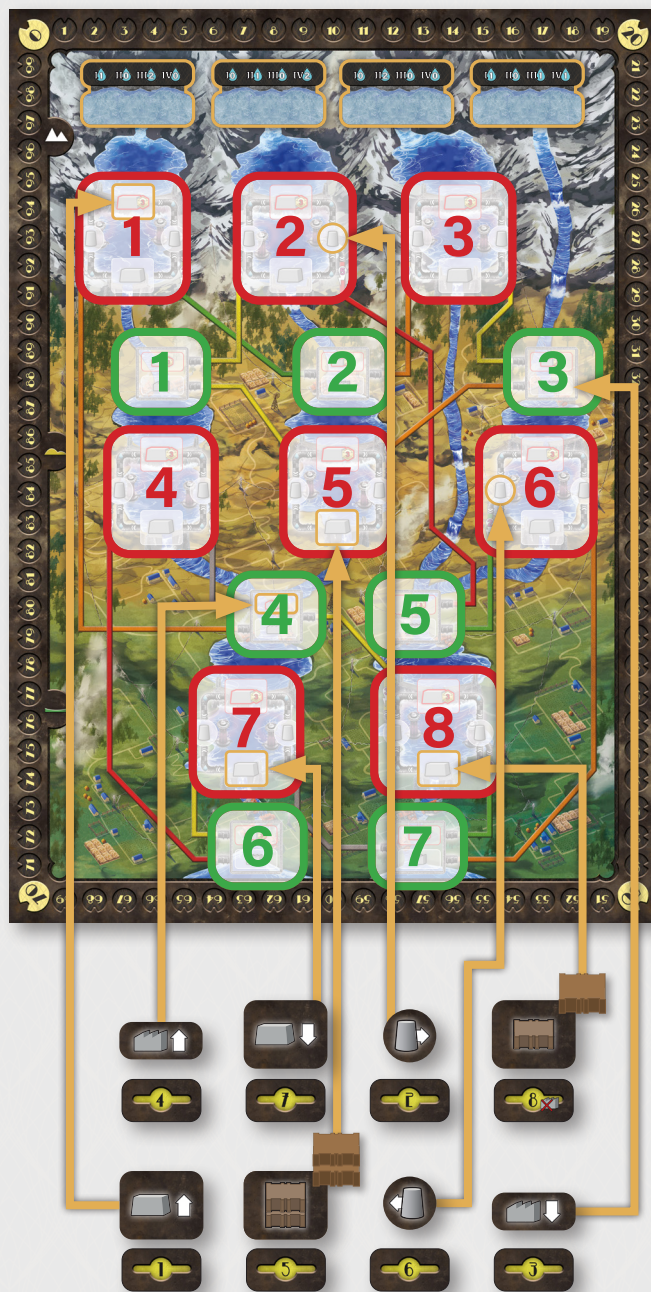
- 1 Użyj nowej **Mapy Pojedynku** zamiast standardowej Mapy z gry podstawowej.
- 2 Użyj **kafli Źródła Pojedynku** zamiast kafli Źródła z gry podstawowej. Wymieszaj je i rozmieść 4 z nich losowo na odpowiednich polach.
- 3 Połóż **8 zakrytych żetonów Przygotowania** (brązowym tłem do góry) na stole.
- 4 Wymieszaj **8 żetonów Pozycji** i losowo umieść po 1 żetonie obok każdego żetonu Przygotowania, awerssem do góry (z widoczną liczbą).
- 5 Każdy żeton Pozycji przedstawia liczbę, która reprezentuje pozycję na Mapie, zgodnie z liczbami przedstawionymi na ilustracji po prawej stronie. Pola Budowy Tam i Kanałów są zgrupowane na czerwonych obszarach; pola Budowy Elektrowni są zgrupowane na zielonych obszarach.

- Umieść Neutralną Podstawę na dolnym polu Budowy Tamy na obszarze wskazanym przez odpowiedni żeton Pozycji. Umieść Neutralną Podstawę na dolnym polu Budowy Tamy na obszarze wskazanym przez odpowiedni żeton Pozycji. Umieść po 1 Kropli Wody na każdej Neutralnej Tamie. Następnie odłóż żetony Przygotowania Neutralnych komponentów z powrotem do pudełka. Odłóż 1 Neutralną Podstawę i 2 Neutralne Podwyższenia z powrotem do pudełka. Nie będą one używane w tej grze.

- Umieść żetony Przygotowania Tamy i Kanału odkryte bezpośrednio na Mapie, na wskazanych polach Budowy (górze/dół, lewo/prawo) obszaru wskazanego przez odpowiadające im żetony Pozycji.

- Umieść żetony Przygotowania Elektrowni odkryte bezpośrednio na Mapie, na wskazanych polach Budowy (górze/dół) obszaru wskazanego przez odpowiadające im żetony Pozycji.

Przykład:



*Nie ma pozycji 8 dla Elektrowni. Jeśli żeton Przygotowania Elektrowni jest powiązany z żetonem Pozycji 8, nie umieszczaj go na Mapie i odłóż z powrotem do pudełka.*

## Dodatkowe zasady

Gra toczy się według dokładnie tych samych zasad, co gra podstawowa; jedyną różnicę wprowadza wykorzystanie żetonów Przygotowania.

Każdy żeton Przygotowania uniemożliwia budowę w jego polu Budowy. Nie można niczego zbudować na polu Budowy z zakrytym żetonem Przygotowania.

# ZASADY PLANSZY POJEDYNKU

## Przygotowanie do gry

Zastosuj wszystkie zasady przygotowania gry podstawowej i nowej Mapy.

Następnie:

- 1 Umieść **planszę Pojedynku** obok Toru Energii. (Można ją umieścić w innym miejscu, ale musi być dobrze widoczna dla obu graczy).
- 2 Potasuj kafle Wymogów i umieść po 1 kafel Wymogu na każdym z dedykowanych pól na planszy Pojedynku, awersem do góry. Jeśli gracie bez Projektu Leeghwatara, usuń kafel Wymogu związany z Zagranicznymi Zleceniami. Pozostałe kafle Wymogów odłóż z powrotem do pudełka.
- 3 Wymieszaj kafle Nagród "I" i umieść po 1 kafel Nagrody "I" na każdym z dedykowanych pól "I" na planszy Pojedynku, awersem do góry. Odłóż pozostałe kafle Nagród "I" z powrotem do pudełka.
- 4 Umieść po 1 żetonie Nagrody "II" na każdym z dedykowanych pól "II" na planszy Pojedynku, awersem do góry.
- 5 Umieść po 1 znaczniku Pojedynku na każdym środkowym polu na torach planszy Pojedynku.
- 6 Po wybraniu Spółki, umieść odpowiedni kafel Spółki po swojej stronie planszy Pojedynku.



## Dodatkowe zasady

Przebieg gry jest taki sam jak w grze podstawowej z następującymi modyfikacjami:

Nowa faza jest rozgrywana po fazie Spływu Wody i przed fazą Punktacji: to faza Kontroli.

Podczas tej fazy gracz, który lepiej spełnia warunki wskazane przez kafle Wymogów na planszy Pojedynku, może otrzymać znaczące premie.

## Faza Kontroli

Sprawdź każdy z trzech torów planszy Pojedynku, w kolejności od góry do dołu.

Aby sprawdzić tor, należy spojrzeć na warunek wskazany przez kafel Wymogu na środku toru.

Każdy gracz oblicza, ile razy spełnił ten warunek. Gracz z najwyższą wartością przesuwa znacznik Pojedynku w kierunku swojego kafela Spółki o liczbę pól równą różnicy między jego wartością a wartością przeciwnika.

W przypadku remisu znacznik nie jest przesuwany.

Jeśli znacznik dotrze do kafela Nagrody "I" lub "II", gracz, który przesunął znacznik, natychmiast otrzymuje premie wskazaną przez kafel Nagrody, a następnie usuwa kafel z gry.

Jeśli znacznik dotrze do końca toru, należy zignorować wszelkie dodatkowe kroki.



Przykładowa faza Kontroli podczas rozgrywki. Znaczniki Pojedynku zostały przesunięte wcześniej

Sprawdź pierwszy tor: Tommaso ma 5 Kredytów, podczas gdy Simone ma 10. Tommaso spełnia warunek 1 raz, a Simone 3 razy. Następnie Simone przesuwając znacznik o 2 kroki ( $3 - 1 = 2$ ) w swoim kierunku. Tym samym Simone przesuwając znacznik na kafel Nagrody, który daje 2 Maszyny; dodaje je do swoich zasobów i usuwa kafel. Sprawdź drugi tor: Simone ma (również dzięki nowo otrzymanej Nagrodzie) 3 Koparki i 2 Betoniarki,

a zatem 2 pary. Tommaso ma tylko 1 Betoniarkę, więc nie ma pary. Simone przesuwając drugi znacznik o 2 pola ( $2 - 0 = 2$ ). Sprawdź trzeci tor: Simone wypełnił tylko Kontrakt Początkowy (biały), który jest wart 1 punkt, podczas gdy Tommaso wypełnił Żółty i Czerwony Kontrakt, zdobywając w sumie 5 punktów! Tommaso przesuwając znacznik o 4 pola w swoją stronę ( $5 - 1 = 4$ ) i dociera do płytki Nagrody, która daje mu 5 Kredytów.

## Koniec gry

Na koniec gry, jeśli gracze posiadają znacznik Pojedynku po swojej stronie planszy Pojedynku, zdobywają Punkty Zwycięstwa wskazane na polu, na którym znajduje się znacznik. Jeśli znacznik znajduje się na środku toru, nikt nie zdobywa PZ za ten tor.



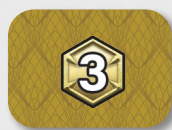
Przykład punktacji Pojedynku na koniec gry.

Tommaso, który kontroluje Włochy, ma znacznik Pojedynku na pierwszym torze po swojej stronie. Niestety, znajduje się on tylko na drugim polu, więc zdobywa 2 PZ.

Znacznik Pojedynku na drugim torze znajduje się w środku i nikt nie zdobywa PZ.

Trzeci znacznik jest jednak po stronie Simone, która kontroluje Francję. Znajduje się on na ostatnim polu, więc Simone zdobywa 15 PZ.

## Kafle Wymogów



Każde 3 posiadane Kredyty.



Każde 4 pola pokonane przez twój znacznik Energii na torze Energii.



Każda Kropła Wody znajdująca się przy twoich Tamach.



Każda para składająca się z 1 Koparki i 1 Betoniarki, które posiadasz i nie znajdują się na Kole Budowy.



Wartość Kontraktów zrealizowanych w bieżącej rundzie. Kontrakty Początkowe i Zielone są warte 1 punkt, Kontrakty Żółte są warte 2 punkty, Kontrakty Czerwone są warte 3 punkty, a Kontrakty Państwowe są warte 4 punkty. Jeśli ten kafel Wymogu jest w grze, możesz śledzić Kontrakty zrealizowane w danej rundzie, umieszczając je obok swojego kafła Spółki. Zabierz je z powrotem po fazie Kontroli.



Każda Maszyna wydana na realizację Zagranicznego Zlecenia w bieżącej rundzie. Jeśli ten kafel Wymogu jest w grze, możesz śledzić Zagraniczne Zlecenia wykonane w danej rundzie, umieszczając je obok kafła Spółki. Zabierz je z powrotem po fazie Kontroli.

## Kafle Nagród I



Przesuwasz swój znacznik Energii na torze Energii o 2 pola i otrzymujesz 1 Betoniarkę.



Zdobywasz 3 Punkty Zwycięstwa i otrzymujesz 1 Koparkę.



Otrzymujesz 1 Koparkę i 1 Betoniarkę.



Przesuwasz swój znacznik na torze Energii o 4 pola.



Obracasz swoje Koło Budowy o 2 segmenty.



Otrzymujesz 3 Kredyty i obracasz swoje Koło Budowy o 1 segment.



Umieszczasz 2 Krople Wody na wybranych przez siebie kafłach Źródła. Te Krople Wody natychmiast spływają.



Otrzymujesz 5 Kredytów.

## TWÓRCY



Cranio Creations S.r.l.  
Via Ettore Romagnoli, 1  
20146 - Milano - Italy  
[www.craniocreations.it/en](http://www.craniocreations.it/en)

Projekt gry: Tommaso Battista i Simone Luciani

Ilustracja nowej Mapy: Alex Galbero

Wstęp: Stefania Niccolini

Skład graficzny: Arianna Santini

Redakcja: Giuliano Acquati