

CIRCADIANŚCI: NOWY ŚWIAT

SPECJALIŚCI

ROZSZERZENIE



PROJEKT GRY: S J MACDONALD
ILUSTRACJE I PROJEKT GRAFICZNY: SAM PHILLIPS
ROZWOJ GRY: SHEM PHILLIPS
EDYCJA POLSKA PORTAL GAMES
SKŁAD: MICHAŁ KULASEK
TŁUMACZENIE: PAWEŁ IMPEROWICZ

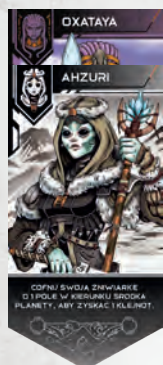
EDYCJA POLSKA:
© 2023 PORTAL GAMES SP. Z O.O.
UL. H. SIENKIEWICZA 13
44-190 KNURÓW
WWW.PORTALGAMES.PL



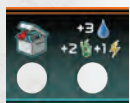
WPROWADZENIE

Dni na Ryh są dłuższe niż na Ziemi. Jednak musiały minąć 33 obroty, zanim spotkaliśmy Oxataya, a później kolejne 12, nim natrafiliśmy na Ahzuri. Jak dotąd nasze negocjacje przebiegały bezproblemowo. Oxataya to starożytny klan związany z wodą. Miłuje mądrość, wiedzę i rozum. Z kolei Ahzuri to ascetyczne plemię górskie, o którym nadal wiemy bardzo mało. Zrozumieliśmy wiele dzięki Oxataya i ich świątyniom, ale wciąż pozostaje dużo do odkrycia. Jak dotąd nasze nowe posterunki badawcze i specjaliści pozwalają mieć nadzieję. Ale z oceną musimy poczekać.

KOMPONENTY



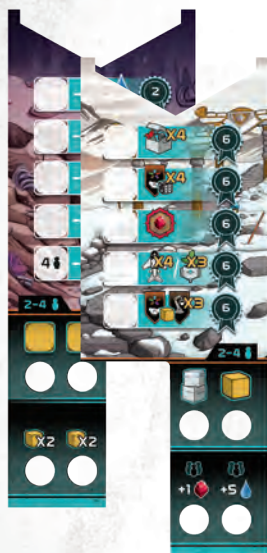
2 plansze
Fracji



1 żeton
Micheli Swan



26 kart
Kontraktów



2 rozszerzenia planszy
Negocjacji



6 kart
Schematów



6 kart
Wydarzeń



4 plansze
Posterunku



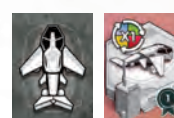
1 plansza
Posterunku
Corey Ahrens



12 kart Liderów



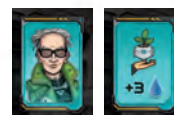
4 Znaczniki
Incydentu



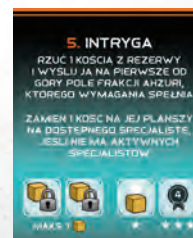
3 żetony
Statków



3 żetony Farm



1 żeton Amosa
Tullana



1 plansza
Intrygi



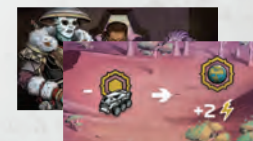
1 plansza Świątyni



1 plansza Charlene
Fortin



12 Specjalistów
(po 3 na gracza)



8 żetonów
Posterunku

PRZYGOTOWANIE

Przygotujcie grę Circadians: Nowy Świt zgodnie z opisem w instrukcji gry podstawowej, stosując następujące zmiany:

1. Umieście rozszerzenia planszy Negocjacji po obu stronach planszy Negocjacji, stroną odpowiadającą liczbie graczy biorących udział w grze ku górze. Frakcja Oxataya powinna znajdować się po lewej, a Ahzuri po prawej.
2. Odwróćcie każdą planszę Frakcji Oxataya i Ahzuri wybraną stroną ku górze i wsuńcie je od góry w odpowiednie rozszerzenia plansz Negocjacji.
3. Umieście 4 dodatkowe znaczniki Incydentów w otworach na rozszerzeniu planszy Negocjacji po lewej.
4. Przygotowując talię Wydarzeń, potasujcie 6 nowych kart Wydarzeń razem z kartami Wydarzeń z gry podstawowej.
5. Umieście planszę Świątyni obok pozostałych 6 plansz Stanowisk tą stroną ku górze, która odpowiada liczbie graczy biorących udział w rozgrywce.
6. Przygotowując żetony Farm i Statków, potasujcie nowe żetony razem z tymi z gry podstawowej. Po zakończeniu Przygotowania w każdym stosie będzie o 1 żeton więcej, niż w przypadku rozgrywki bez tego rozszerzenia.
7. Przygotowując talię Kontraktów, potasujcie 26 nowych kart Kontraktów razem z kartami Kontraktów z gry podstawowej.
8. Przygotowując obszary dla graczy, rozdajcie każdemu graczowi po 1 planszy Posterunku, po 2 żetony Posterunku i po 3 Specjalistów w kolorze graczy.
9. Każdy gracz umieszcza swoją planszę Posterunku po lewej stronie swojej Bazy Badawczej i Zasłonki.
10. Każdy gracz umieszcza 3 swoich Specjalistów na wskazanych polach na swojej planszy Posterunku.
11. Przed rozdaniem każdemu graczowi po 3 Liderów do wybrania jednego, potasujcie 12 nowych kart Liderów z kartami Liderów z gry podstawowej.
12. Każdy gracz wybiera jeden ze swoich dwóch żetonów Posterunku, który umieszcza nad swoją planszą Posterunku. Drugi żeton należy odłożyć do pudełka. Gracze mogą kartę Lidera i żeton Posterunku wybierać jednocześnie.

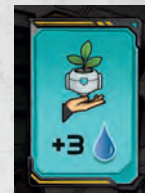
Specjalna zasada Przygotowania: Jeśli Tariq jest jednym z obecnych w grze Liderów, przekażcie Radio (znacznik pierwszego gracza) graczowi siedzącemu po jego lewej stronie.



KARTY LIDERÓW



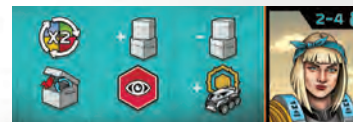
Amos musi wykorzystać jedną ze swoich tur w fazie Wykonania na zbieranie zasobów ze wszystkich swoich Farm. Oznacza to, że zamiast wysłać Kość, odwraca swój żeton, zbiera zasoby ze wszystkich swoich Farm i zyskuje dodatkowe 3 jednostki Wody. Nie zbiera zasobów ze swoich Farm po raz drugi podczas Fazy Zbiorów, ale zbiera zasoby z planszy Planety, a następnie odwraca swój żeton z powrotem na drugą stronę. Ponadto Amos zaczyna grę z 1 dodatkową Kością w swoich zasobach, lecz z 2 jednostkami Alg mniej.



Britta, za każdą Kość, której brakuje jej do limitu, zyskuje 1 jednostkę Energii i 1 jednostkę Alg podczas Fazy Odpoczynku. Na przykład, jeśli jej limit Kości wynosił 5, a miała 3 Kości w swoich zasobach, zyskałaby 2 jednostki Energii i 2 jednostki Alg.



W Fazie Planowania Charlene może zwiększyć wartość 1 Kości maksymalnie o 2 albo 2 Kości o 1. Robi to w sekrecie za Zasłonką. Posiada ona również specjalną planszę, którą należy umieścić pod Obozem Górniczym, stroną odpowiadającą liczbie graczy. Kiedy Charlene (ale nie inni gracze) wysłała Kości do Obozu Górniczego, zyskuje Klejnoty tak jak zazwyczaj i może skorzystać ze zdolności na swojej planszy znajdującej się w tej samej kolumnie, w której umieściła swoją Kość (przed lub po zdobyciu Klejnotów). Rozpatrywanie wszystkich zdolności jest opcjonalne. Jeśli jednak, aby poruszyć swoją Żniwiarkę, chce użyć zdolności znajdującej się najbardziej po prawej stronie, musi również odrzucić 2 karty Kontraktów. Podczas rozgrywki w trybie solo może też wybrać alternatywną zdolność ze swojej planszy, zamiast zdolności poniżej miejsca, w którym umieściła swoją Kość.



Corey zyskuje 1 Klejnot, jeśli podczas Fazy Zbiorów w jego Posterunku nie ma Kości. Oznacza to, że żaden gracz nie wysłał tam Kości podczas Fazy Wykonania. Ma też swoją własną, unikalną planszę Posterunku. Zastępuje się nią zwykłą planszę Posterunku tego gracza. Warto zwrócić uwagę na kilka drobnych zmian na jego planszy Posterunku. Najważniejszą jest to, że do jego Posterunku można wysłać maksymalnie 2 Kości. Dodatkowo, za każdym razem, gdy gracz (w tym Corey) wysła Kość do tego Posterunku, gracz ten natychmiast zyskuje 1 jednostkę Alg przed rozpatrzeniem zdolności żetonu Posterunku.



Eden może odrzucić 1 kartę Kontraktu, aby w Fazie Planowania dobrać 2 nowe karty Kontraktu. Może to zrobić tylko raz na Rundę. Poza tym rozpoczyna grę z 1 Klejnotem, 2 jednostkami Energii i 4 jednostkami Alg więcej.



Garmon zawsze może wydać 6 jednostek Wody zamiast 1 Klejnotu. Może to zrobić dowolną liczbę razy. Np. podczas negocjacji z Frakcją Jayek mógłby wydać 18 jednostek Wody zamiast 3 Klejnotów. Zyskuje również 6 jednostek Wody w każdej Rundzie podczas Fazy Zbiorów, jeśli nie zbiera Wody z Planety, ani ze swoich Farm.

KARTY LIDERÓW



Hikaru może podczas negocjacji rozpatrzyć zdolność drugiej Frakcji. Może to zrobić przed lub po rozpatrzeniu zdolności Frakcji, dokąd wysłał swoją Kość. Na przykład, jeśli wysłał Kość, aby negocjować z Leyrien, mógłby użyć zdolności tej Frakcji, a także zdolności Oxataya. Może ich użyć w dowolnej kolejności. Rozpoczyna również grę z dodatkowymi 5 jednostkami Wody.



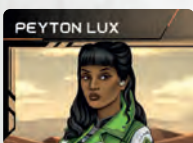
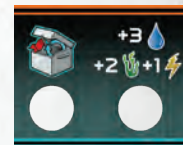
Luna zyskuje 1 Klejnot, gdy negocjuje z Frakcją Ahzuri, i 3 jednostki Wody, gdy robią to jej przeciwnicy. Podczas przygotowania musi przesunąć swoją Żniwiarkę o 1 pole w dowolnym kierunku na planszy Planety. Należy pamiętać, że można to zrobić po dobraniu karty Kontraktu.



Limit Specjalistów Melvana zostaje zwiększony do 2. Oznacza to, że może mieć w swoich zasobach do 2 aktywnych Specjalistów. Ponadto rozpoczyna grę z 1 aktywnym Specjalistą. Może to być dowolny z 3 dostępnych Specjalistów. Ten Specjalista liczy się jako 1 z jego początkowych Kości. Dlatego też zaczyna grę posiadając w zasobach 1 Kość Specjalisty i 2 zwykłe Kości. Jeśli odblokuje zdolność, dzięki której aktywni Specjaliści nie liczą się już do limitu Kości, będzie to dotyczyć wszystkich jego aktywnych Specjalistów.



Limit Kości Micheli zostaje zmniejszony o 2. Oznacza to, że najczęściej będzie ograniczona do 3 Kości, ale inne efekty mogą tę liczbę zwiększyć. Może również otrzymać korzyści z niezdobyczego Postępu w każdej Fazie Zbiorów (przed lub po zbieraniu). Oznacza to, że może rozpatrzyć 1 dowolny Postęp, pod którym nie ma znacznika Incydentu. Robiąc to, nie przesuwając znacznika Incydentu. Podczas Przygotowania umieść jej unikalny żeton po prawej stronie planszy Negocjacji. Zapewnia to 2 nowe Postępy, z których mogą skorzystać wszyscy gracze. Ponadto rozpoczyna grę posiadając o 5 jednostek Wody mniej.



Wysyłając Kości na Targowisko lub do Laboratorium, Peyton może dobrać 2 karty Kontraktu albo odrzucić 1 kartę Kontraktu, aby otrzymać 1 Klejnot. Można to zrobić przed lub po rozpatrzeniu zdolności Stanowiska. Ponadto po tym, jak wszyscy gracze dobrali swoją początkową rękę podczas przygotowania do gry, otrzymuje ona 2 dodatkowe karty Kontraktów z wierzchu talii.



W każdej Rundzie Tariq może dwukrotnie rozpatrzyć akcję pierwszej Kości, którą wysłał z Kwatery Głównej. Jeśli zrealizuje karty Kontraktów, które korzystają z jego akcji, one również aktywują się dwukrotnie (raz na akcję, którą rozpatruje). Na przykład, mógłby wysłać Kość do Laboratorium wraz z pasującą Kością i kupić 2 żetony Farmy. Gdyby miał Pancerny Ryh-zu (zyskuje Kości w Laboratorium), wtedy zyskałby również 2 Kości. Inny przykład - mógłby wysłać Kość do Magazynu, aby zrealizować Kontrakt i otrzymać nagrodę za dostawę, a następnie wypełnić kolejny Kontrakt i ponownie otrzymać nagrodę za dostawę. Jeśli pierwszą wypełnioną kartą Kontraktu był Statek Desantowy (zniżka na Klejnoty przy wysyłaniu Kości z Kwatery Głównej), może z tego skorzystać, wypełniając swoją drugą kartę Kontraktu. Podczas przygotowania do gry musi rzucić 1 Kością Tariqa z jego zasobów i umieścić ją na pierwszym polu Kwatery Głównej, za co normalnie otrzymuje nagrody.

SPECJALIŚCI



Specjaliści to nowy rodzaj Kości, do których gracze mogą uzyskać dostęp. Mają pewne zasady specjalne, które odnoszą się tylko do nich, ale mogą być też używani jak każda inna Kość. Należy pamiętać o kilku kluczowych regułach:

- Gdy gracze używają ich zamiast zwykłych Kości, mogą traktować je jako dowolną wartość z przedziału 1-6.
- Wszystko, co wpłynęłoby na zwykłą Kość, może również wpłynąć na Specjalistę (np. karta Kontraktu - Statek Desantowy).
- Specjaliści liczą się jako Kości w zasobach gracza (na przykład zapewniłoby punkty za kartę Kontraktu - Kapsuły Hibernacyjne).
- Zyskanie zwykłej Kości, niezależnie od sposobu jej uzyskania, nie pozwala graczom zamiast tego zyskać Specjalisty. Można go zyskać tylko wtedy, gdy jest to wyraźnie określone.

PRYZDZIELANIE SPECJALISTÓW PODCZAS FAZY PLANOWANIA

Podczas Fazy Planowania gracze muszą przydzielać swoich aktywnych Specjalistów do Garaży i Farm, tak jak ma to miejsce w przypadku zwykłych Kości. Gracze mogą mieć tylko jednego aktywnego Specjalistę (zobacz stronę 8, aby zapoznać się z definicją „aktywnego”).

Uwaga: Zasłonki nie mogą zasłaniać Posterunków. W tej Fazie Kości i Specjaliści nie mogą być przydzielani do Posterunków.

WYSYŁANIE SPECJALISTÓW Z GARAŻY

Specjalistów wysłanych z Garaży obowiązują te same zasady, co zwykłe Kości, z kilkoma wyjątkami:

1. Specjaliści mogą być wysyłani w dowolnej kolejności. Oznacza to, że mogą zostać wysłani przed innymi Kośćmi lub pominięci, aby umieścić ich później. Wysyłając Kość z Garażu (lub wysyłając ostatnią Kość z Kwatery Głównej) do Laboratorium, gracze mogą wysłać ją razem ze Specjalistą, niezależnie od tego, z którego Garażu pochodzi ten Specjalista.
2. Specjaliści mogą być wysyłani do Farm na Bazy Badawcze swoich właścicieli. Robiąc to, gracze nadal muszą płacić wszelkie koszty Alg związane z Garażem. Specjaliści wysłani na Farmy nadal aktywują się tylko podczas Fazy Zbiorów, tak jakby zostali tam przydzieleni podczas Fazy Planowania.
3. Specjaliści mogą być wysyłani do Posterunków należących do dowolnych graczy. Skutki tego są dokładnie wyjaśnione na stronie 9.

WYSYŁANIE SPECJALISTÓW Z KWATERY GŁÓWNEJ

W przeciwieństwie do wysyłania Specjalistów z Garaży, wszyscy Specjaliści i Kości w Kwaterze Głównej muszą zostać wysłane w normalnej kolejności (od pierwszej do czwartej). Innymi słowy, gracz, którego Kość jest na pierwszej pozycji, a Specjalista na trzeciej, nie ma możliwości wysłania tego Specjalisty przed swoją zwykłą Kością. Poza tym Specjalistów dotyczą te same zasady co podczas wysyłania z Garaży.

SPECJALIŚCI

WYSYŁANIE SPECJALISTÓW DO KWATERY GŁÓWNEJ

Specjaliści wysłani do Kwatery Głównej zachowują się tak samo, jak każda inna wysłana tam Kość.

WYSYŁANIE SPECJALISTÓW NA PLANSZE STANOWISKA

Specjaliści wysłani na te plansze mogą być traktowani jak z dowolną wartością z przedziału od 1 do 6.

WYSYŁANIE SPECJALISTÓW NA PLANSZE NEGOCJACJI

Wysłani tu Specjaliści nie mają żadnej wartości i dlatego nie przyczyniają się do żadnego z 6 Postępów ani 6 Komplikacji z gry podstawowej. Istnieją jednak 2 nowe Postępy i 2 nowe Komplikacje, właściwe dla Specjalistów.

- 1 Pierwsi 2 Specjaliści wysłani na planszę Negocjacji zyskują Postęp.
- 2 Jeśli gracz umieści Specjalistę w kolumnie, w której znajduje się już przynajmniej 1 inny Specjalista, będzie musiał rozpatrzyć 1 z tych Komplikacji.



WYSYŁANIE SPECJALISTÓW DO MAGAZYNU

Specjaliści wysłani do Magazynu mogą być traktowani jak z dowolną wartością z przedziału od 1 do 6, mogą być więc umieszczani na dowolnym dostępnym polu.

ZBIERANIE Z FARM

Specjalista na Farmie zawsze powinien być traktowany jak z wartością 6.

SPECJALIŚCI

FAZA ODPOCZYNKU

Wszyscy Specjaliści na 7 planszach Stanowiska (w tym na nowej planszy Świątyni) oraz wszyscy wysłani do Posterunków, wracają do zasobów graczy, tak jak zwykłe Kości. Domyślnie Specjalistów wlicza się do limitu Kości każdego gracza. Dotyczy to wszystkich Specjalistów w Kwaterze Głównej. Jeśli gracze muszą zwrócić Kości, aby zejść do swojego limitu, zawsze zwracają zwykłe Kości.

ZYSKIWANIE SPECJALISTÓW

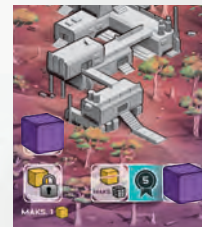
Gracze mogą zyskiwać Specjalistów na kilka sposobów. Za każdym razem, gdy gracz zyskuje Specjalistę, musi, w zależności od sytuacji, wykonać poniższe kroki. Jeśli ma już 3 Specjalistów, zyskiwanie kolejnych nie wywołuje żadnego efektu.

- Jeśli gracz nie ma aktywnego Specjalisty, bierze 1 z 3 Specjalistów umieszczonych na swoim Posterunku podczas Przygotowania i zastępuje nim dowolną zwykłą Kość ze swoich zasobów. Zwykła Kość, która jest zastępowana, wraca do rezerwy. Należy zauważyć, że zamiana zwykłej Kości na Specjalistę na planszy Stanowiska lub w Kwaterze Głównej nie wywołuje natychmiastowych korzyści.
- Jeśli gracz ma już aktywnego Specjalistę, przenosi 1 z 3 Specjalistów umieszczonych na jego Posterunku podczas przygotowania do 1 z zablokowanych pól w lewym dolnym rogu na swojej planszy Posterunku.

ODBLOKOWYWANIE SPECJALISTÓW

Jak opisano powyżej, czasami Specjaliści mogą zostać przeniesieni na zablokowane pola. Jeśli gracz wykona akcję, w wyniku której aktywny Specjalista opuści jego zasoby (na przykład zostanie wysłany na planszę Negocjacji lub do Magazynu), spowoduje to natychmiastowe odblokowanie 1 Specjalisty z zablokowanego pola. Jeśli na zablokowanym polu nie ma żadnych Specjalistów, nie wywołuje to żadnego efektu.

Odblokowując w ten sposób Specjalistę, gracz musi zastąpić tym Specjalistą 1 zwykłą Kość w swoich zasobach. Zwykła Kość, która jest zastępowana, wraca do rezerwy.



ZWROT „AKTYWNY”

Specjaliści są uważani za „aktywnych” tylko wtedy, gdy znajdują się w zasobach gracza. Uważa się, że Specjaliści i zwykłe Kości znajdują się w zasobach gracza tylko wtedy, gdy są w jego Bazie Badawczej, Kwaterze Głównej lub dowolnej planszy Stanowiska. Specjaliści na planszach Posterunków nie są uważani za aktywnych, z wyjątkiem tych, którzy zostali tam wysłani podczas Fazy Wykonania.

Chociaż wymiana zwykłych Kości na Specjalistów w Bazach Badawczych jest często bardziej korzystna, gracze nadal, jeśli chcą, mogą wymienić je w Kwaterze Głównej lub na planszach Stanowiska.

POSTERUNKI

KORZYSTANIE Z POSTERUNKÓW

Gracz może wysłać Specjalistów do Posterunku dowolnego gracza, w tym do swojego. Aby to zrobić, musi umieścić swojego Specjalistę na najwyższym polu przeznaczonym dla Kości, z ikoną Posterunku, o ile to jest dostępne (nie jest jeszcze zablokowane przez innego Specjalistę).

Następnie musi wykonać akcję widoczną na żetonie Posterunku powyżej. Jeśli jego Specjalista został wysłany do Posterunku przeciwnika, ten gracz również otrzymuje korzyść. Tą korzyścią jest 1 karta Kontraktu i 2 jednostki Wody, ale może zostać to ulepszone (patrz poniżej). Gracze nie otrzymują tej dodatkowej korzyści, gdy korzystają z własnych Posterunków. Specjaliści wysłani do Posterunków są zawsze zwracani podczas każdej Fazy Odpoczynku (nie są traktowani jako wydani).

ZDOLNOŚĆ FRAKCJI OXATAYA

Istnieje nowa zdolność Frakcji, która pozwala graczom na użycie niezajętego Posterunku bez wysłania tam Specjalisty. Chociaż Specjalista nie jest wysyłany, to jeśli właścicielem wybranego Posterunku jest przeciwnik, wtedy nadal otrzymuje on nagrody tak, jakby ktoś wysłał Specjalistę do jego Posterunku.

ZDOLNOŚCI SPECJALISTY

Gdy gracze zyskują Specjalistów, odblokowują dodatkowe korzyści dla swoich aktywnych Specjalistów i ich Posterunków. Korzyści te stają się dostępne natychmiast, niezależnie od tego, czy Specjalista został dodany do zasobów, czy też przeniesiony na zablokowane pole. Te zdolności to:

- 1** Za każdym razem, gdy przeciwnik korzysta z Posterunku, jego właściciel zyskuje albo 2 jednostki Alg albo 1 jednostkę Energii, poza standardowymi 2 jednostkami Wody oraz 1 kartą Kontraktu. Zapewnia to również 2 punkty na koniec gry.
- 2** Aktywni Specjaliści nie liczą się do limitu Kości właściciela.
- 3** Wydadź o 1 jednostkę Alg mniej, kiedy wyślesz Specjalistów z Garaży. Może to dotyczyć kosztu Garażu lub innej części akcji.

Jeśli odblokowany jest drugi i trzeci Specjalista, to na koniec gry zapewniają oni razem 5 punktów. Jeśli tylko 1 z nich zostanie odblokowany, nie zyskuje się żadnych punktów.



ŻETONY POSTERUNKU



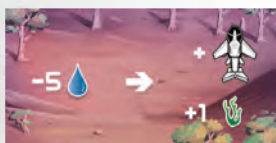
Gracz, który to rozpatruje, musi poruszyć swoją Żniwiarkę na planszy Planety o 1 pole w tył (w kierunku środka). Następnie zyskuje zasoby z aktualnej pozycji swojej Żniwiarki na planszy Planety oraz dodatkowe 2 jednostki Energii. Nie może korzystać z tego Posterunku, jeśli jego Żniwiarka znajduje się już na środku planszy Planety.



Gracz, który to rozpatruje, może zajrzeć do 1 dowolnej Skrytki na Klejnoty, a następnie musi poruszyć swoją Żniwiarkę o 1 pole w dowolnym kierunku na planszy Planety.



Gracz, który to rozpatruje, natychmiast bierze z rezerwy 1 Kość w swoim kolorze, rzuca nią i umieszcza na pierwszym dostępnym polu w Kwaterze Głównej. Traktuje się to tak, jak zwykle wysłanie tam Kości, co oznacza, że otrzyma 2 karty Kontraktu lub 5 jednostek Wody. Nie może skorzystać z tego Posterunku, jeśli Kwatera Główna jest już zapełniona.



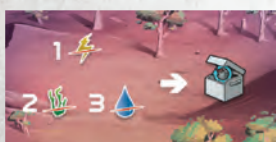
Gracz, który to rozpatruje, musi wydać 5 jednostek Wody. Następnie otrzymuje za darmo 1 żeton Statku z wierzchu dowolnego stosu oraz 1 jednostkę Alg.



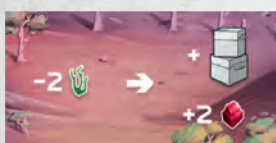
Gracz, który to rozpatruje, musi odrzucić 1 kartę Kontraktu ze swojej ręki i wydać 1 jednostkę Energii. Następnie otrzymuje za darmo 1 żeton Farmy z wierzchu dowolnego stosu.



Gracz, który to rozpatruje, musi zrealizować kartę Kontraktu związaną z końcem gry (czerwona flaga). Kiedy to robi może wydać o 1 Klejnot i do 2 jednostek Wody mniej.



Gracz, który to rozpatruje, musi zrealizować kartę Kontraktu odnoszącą się do rozgrywki (niebieska okrągła strzałka). Kiedy to robi może wydać o 1 jednostkę Energii, do 2 jednostek Alg i do 3 jednostek Wody mniej.



Gracz, który to rozpatruje, musi wydać 2 jednostki Alg. Następnie dobiera 2 karty Kontraktów na rękę i zyskuje 2 Klejnoty.

ŚWIĄTYNIA / ŻETONY

ŚWIĄTYNIA

Wysłanie Kości do Świątyni umożliwia graczom zyskanie Specjalistów lub zapewnia inne korzyści. Kości tam wysłane mogą być kładzione na dowolne z dostępnych pól. Wartość Kości decyduje o tym, która z 3 możliwych akcji zostanie rozpatrzona. Koszt tej akcji to 1 Klejnot albo 10 jednostek Wody.

3 możliwe akcje to:

1: Zyskaj 1 Specjalistę i opcjonalnie zrealizuj 1 dowolną kartę Kontraktu, płacąc jej całkowity koszt.

2-3: Zyskaj 1 Specjalistę i dobierz na rękę 3 karty Kontraktów.

4-6: Zyskaj 1 Specjalistę i 1 Kość.



ŻETONY FARM



Pasywnie produkuje 1 kartę Kontraktu i zapewnia 1 punkt na koniec gry.



Wymaga 6, aby zyskać 1 Specjalistę.

ŻETONY STATKÓW



Kości wysłane z tego Garażu pozwalają graczom na dokonanie 1 Wymiany przy użyciu opcji wskazanych na planszy Targowiska. Ta Wymiana może zostać dokonana przed wysłaniem Kości lub po rozpatrzeniu jej akcji.



Kości wysłane z tego Garażu mogą zostać wysłane do Posterunków. Tylko w ten sposób zwykle Kości mogą być wysłane do Posterunków. Obowiązują te same zasady, co w przypadku wysłania Specjalisty do Posterunku.

ROZPATRYWANIE NAGRÓD DLA NOWYCH POSTĘPÓW I KAR DLA KOMPLIKACJI

Po prawej stronie planszy Negocjacji dodano 2 nowe nagrody. Pierwsza polega na dobraniu 2 kart Kontraktów. Druga to zyskanie Specjalisty. Po prawej stronie planszy Negocjacji dodano również 2 nowe kary. Pierwsza nagradza wszystkich pozostałych graczy 1 Klejnotem (wariant solo: tracisz 2 jednostki Alg i 1 jednostkę Energii). Druga nagradza wszystkich pozostałych graczy 5 jednostkami Wody (wariant solo: tracisz 5 jednostek Wody). W przypadku Lysiasa zwrot „wszyscy pozostali gracze” obejmuje również i jego podczas rozpatrywania tych kar.

PUNKTOWANIE / AHZURI

PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY

Oprócz obszarów punktacji opisanych w instrukcji gry podstawowej, gracze podliczają punkty również za swoje Posterunki: 2 punkty, jeśli odblokowali swojego Specjalistę znajdującego się u góry. 5 punktów, jeśli odblokowali obu swoich Specjalistów znajdujących się niżej (7 punktów, jeśli odblokowali wszystkich 3).

NEGOCJACJE Z FRAKCJĄ AHZURI

Występują teraz 2 nowe Frakcje, z którymi gracze mogą negocjować. Frakcja Oxataya wymaga od graczy po prostu wydawania jednostek Wody, podczas gdy Frakcja Ahzuri jest bardziej wyjątkowa. Aby negocjować z Frakcją Ahzuri, gracze muszą spełnić wymagania wskazane na konkretnym polu, na którym chcą umieścić swoją Kość. Wymagania te muszą zostać spełnione przed wysłaniem Kości. Te wymagania to:

- 1 Posiadaj przynajmniej 4 zrealizowane Kontrakty.
- 2 Posiadaj przynajmniej 4 Kości na planszy Negocjacji (mogą w tym być Specjaliści).
- 3 Posiadaj Żniwiarkę znajdującą się na Skrytce na Klejnoty.
- 4 Posiadaj 4 żetony Statków albo 3 żetony Farm.
- 5 Posiadaj 3 Specjalistów na planszy Negocjacji lub w Magazynie (w dowolnej kombinacji w jednym lub obu obszarach).



NEGOCJACJE Z FRAKCJĄ AHZURI (ZMIANY W WARIANCIE SOLO)

Wymagania do negocjacji z FRAKCJĄ Ahzuri w wariancie solo to:

- 1 Posiadaj przynajmniej 4 Kości na planszy Negocjacji (mogą w tym być Specjaliści).
- 2 Posiadaj przynajmniej 4 wypełnione Kontrakty (albo 4 Kości w Magazynie dla SI).
- 3 Posiadaj 3 żetony Statków albo 3 żetony Farm (albo wszystkie 3 żetony Postępu dla SI).
- 4 Posiadaj 3 Specjalistów na planszy Negocjacji lub w Magazynie (w dowolnej kombinacji w jednym lub obu obszarach).



PRZYGOTOWANIE GRY SOLO

Przygotuj rozgrywkę solo Circadians: Nowy Świt zgodnie z opisem w instrukcji gry podstawowej, stosując następujące zmiany:

- 1 Po wybraniu przeciwnika SI umieść jego planszę Posterunku po lewej stronie jej planszy.
- 2 Daj SI 1 losowy żeton Posterunku SI i umieść go nad jej planszą Posterunku. Możesz to zrobić przed wybraniem żetonu Lidera i Posterunku.
- 3 Umieść planszę Intrygi na prawo od planszy SI.
- 4 Umieść 1 Specjalistę w kolorze SI na wskazanym polu planszy Posterunku, a pozostałych 2 na wskazanych polach planszy Intrygi.
- 5 Wtasuj 6 nowych kart Schematów do talii Schematów.

2

1

4

5

3

4

1

2B. EKSPLOATACJA
ROZPATRZ NATYCHMIAST
PO KWATERZE GŁÓWNEJ

1. PLAN
BRAK AKCJI

2. WYKONANIE
KWATERA GŁÓWNA
Z KARTY SCHEMATU
AKCJE GRACZA

3. ZBIORY
ZWRÓC KOŚCI
ZYSKAJ KLEJNOTY

4. ODPOCZYNEK
ZYSKAJ KOŚCI
ZNISZCZ 1 FARMĘ
ZNISZCZ 1 STATEK

5. INTRYGA
RZUC 1 KOŚCIĄ Z REZERWY
I WYŚLIJ JĄ NA PIERWSZE OD
GÓRY POLE FRAKCJI ANHURI,
KTÓREGO WYMAGANIA SPEŁNIA

ZAMIEN 1 KOŚCIĄ NA JEJ PLANSZY
NA DOSTĘPNEGO SPECJALISTĘ,
JEŚLI NIE MA AKTYWNYCH
SPECJALISTÓW

MAKS. 1

4

ROZGRYWKA SOLO

OPIS ZASAD

Nadal obowiązują wszystkie zasady gry solo z instrukcji gry podstawowej. Istnieje kilka nowych kluczowych zasad, których należy przestrzegać:

- Za każdym razem, gdy wysyłasz Specjalistę do Posterunku SI, zyskuje ona 1 Klejnot.
- Za każdym razem, gdy SI wyśle Specjalistę do twojego Posterunku, otrzymasz wskazane nagrody, tak jak w grze wieloosobowej.
- Kiedy SI zyskuje Specjalistę, zostaje on natychmiast przeniesiony na zablokowane pole na jej planszy Intrygi. Trafia do jej zasobów tylko podczas Fazy Intrygi, jeśli nie ma ona innego aktywnego Specjalisty.
- SI ma w każdej rundzie do rozegrania 2 nowe Fazy: Eksploatacja i Intryga.

EKSPLOATACJA

Natychmiast po rozpatrzeniu jakichkolwiek Kości w Kwaterze Głównej, SI, jeśli ma aktywnego Specjalistę, przeprowadzi Eksploatację. Następnie przejdź do Fazy Wykonania dla SI, jak opisano w instrukcji gry podstawowej. Pomiń Fazę Eksploatacji, jeśli SI nie ma aktywnego Specjalisty.

Aby rozpatrzyć Fazę Eksploatacji SI, rzuć dowolną Kością z rezerwy i sprawdź jej wynik. W oparciu o ten wynik, SI wykona 1 z 3 akcji, tak jak opisano to na planszy Posterunku:

1: Wyślij aktywnego Specjalistę SI do jej Posterunku, wydaj 1 Klejnot z jej zasobów i odblokuj kolejny dostępny żeton Postępu. Jeśli SI nie ma Klejnotu do wydania lub jeśli jej plansza Posterunku jest już zajęta, zamiast tego postępuj tak, jakby na Kości wypadło 2-3 i wykonaj tę akcję.

2-3: Wyślij aktywnego Specjalistę SI do twojego Posterunku i dodaj 2 Klejnoty do jej zasobów. Otrzymujesz również wszystkie korzyści ze swojej planszy Posterunku (podobnie jak wtedy, gdy przeciwnik korzysta z twojego Posterunku w grze wieloosobowej). Jeśli pole na Kość w twoim Posterunku jest już zajęte, zamiast tego postępuj tak, jakby na Kości wypadło 4-6 i wykonaj tę akcję.

4-6: Odkryj wierzchnią Kartę Schematu z talii i umieść ją w miejscu na kartę Specjalisty pod jej planszą Posterunku. Wyślij aktywnego Specjalistę SI, korzystając ze wskazówek na karcie Schematu, tak jak każdą zwykłą Kość podczas Fazy Wykonania. Wartość tego Specjalisty jest określana przez wartość widoczną na górze karty Schematu. Ta karta Schematu nie wlicza się do liczby kart Schematu, które zostaną odkryte podczas Fazy Wykonania.



ROZGRYWKA SOLO

INTRYGA

Ta nowa Faza powinna zostać przeprowadzona dopiero po tym, jak ty i SI zakończycie Fazę Odpoczynku.

Pierwsza część pozwala SI negocjować z Frakcją Ahzuri. Należy to rozpatrzyć tylko wtedy, gdy spełnia przynajmniej jedno z wymagań potrzebnych do negocjacji. Jeśli może negocjować z Frakcją Ahzuri, rzuć 1 Kością z rezerwy w kolorze SI i wyślij ją na pierwsze pole od góry, którego wymagania spełnia, poniżej planszy Frakcji Ahzuri.

Drugą część należy wykonać tylko wtedy, gdy na zablokowanym polu czeka Specjalista, a w jej zasobach nie ma żadnych aktywnych Specjalistów. Pozycja Specjalistów u góry jej Planszy nie ma znaczenia. Pamiętaj tylko, aby zawsze zapełniać pola na Kości od lewej do prawej, przesuując Kości w lewo, jeśli zajdzie taka potrzeba.

ZDOLNOŚCI SPECJALISTY

W miarę jak SI będzie zdobywać Specjalistów, będą oni odblokowywać dodatkowe korzyści. Należy je odblokowywać w odpowiedniej kolejności (1 gwiazdka, 2 gwiazdki, 3 gwiazdki). Korzyści te stają się dostępne natychmiast, niezależnie od tego, czy Specjalista został dodany do jej zasobów, czy też przeniesiony na zablokowane pole. Te zdolności to:

- 1 Od tej pory, jeśli SI ma aktywnego Specjalistę, rozpatrzy Fazę Eksploatacji.
- 2 SI zyskuje 1 dodatkowy Klejnot, gdy korzystasz z jej Posterunku. Zapewnia to również wskazaną liczbę punktów na koniec gry.
- 3 Zapewnia to wskazaną liczbę punktów na koniec gry.

PUNKTOWANIE

Oprócz obszarów punktacji opisanych w instrukcji do gry podstawowej, SI zyskuje również punkty za swoich Specjalistów, tak jak opisano to powyżej.



KARTY KONTRAKTÓW

AKUMULATOR ZCHARO	Zyskujesz 1 jednostkę Energii, gdy korzystasz z Posterunku dowolnego gracza.	PANCERZ OXATAYA	Zyskujesz 1 Kość podczas negocjacji z Frakcją Oxataya.
AKWALUNG	Płacisz o 5 jednostek Wody mniej, wysyłając Kości do Świątyni.	PANCERZ RYH-ZU	Zyskujesz 1 Kość, wysyłając Kości do Laboratorium.
KANU LEYRIEN	Zyskujesz 2 jednostki Alg, gdy korzystasz z Posterunku dowolnego gracza.	PANCERZ RYNARIAN	Zyskujesz 1 Kość, wysyłając Kości do Świątyni.
KAPLICZKA AHZURI	Zyskujesz 1 Specjalistę (koniec gry).	PELERYNA EIDO	Zyskujesz 1 Klejnot, wysyłając Kości do Akademii.
KORONA KHYZERY	Zyskujesz 2 punkty za każdą posiadaną parę 1 żetonu Statku i 1 żetonu Farmy.	PELERYNA OXATAYA	Zyskujesz 1 kartę Kontraktu, wysyłając Kości na Targowisko.
KSIĘŻYCOWA PRZYPINKA	Zyskujesz 1 punkt za każdego Specjalistę, którego udało ci się zdobyć w trakcie gry.	RAHKA	Zyskujesz za darmo żeton Statku z wierzchu dowolnego stosu (koniec gry).
LASKA AHZURI	Zyskujesz 2 punkty za każdą Kość, którą umieścisz w kolumnie Frakcji Ahzuri na planszy Negocjacji.	STARA MAPA	Porusz swoją Żniwiarkę maksymalnie o 2 pola na planszy Planety (koniec gry).
MANIERKA OXATAYA	Zyskujesz 5 jednostek Wody, gdy korzystasz z Posterunku dowolnego gracza.	STATEK DESANTOWY	Zapłać o 1 Klejnot mniej za swoją akcję, wysyłając Kości z Kwatery Głównej.
MŁOT RYH-ZU	Zyskujesz 1 kartę Kontraktu, wysyłając Kości do Obozu Górniczego.	STATEK RYNARIAN	Zapłać o 1 Klejnot mniej za swoją akcję, wysyłając Kości z Kwatery Głównej.
MONETA KHYZERY	Zyskujesz 2 punkty za każdego Specjalistę, którego masz na planszy Negocjacji lub w Magazynie.	TRÓJZĄB OXATAYA	Zyskujesz 2 punkty za każdą Kość, którą umieścisz w kolumnie Frakcji Oxataya na planszy Negocjacji.
NAMIOT RYH-ZU	Twój limit Kości jest zwiększony o 1.	WÓZEK RYH-ZU	Dokonujesz maksymalnie 5 wymian, korzystając z opcji wskazanych na planszy Targowiska (koniec gry).
NARZĘDZIA SUDROMA	Zyskujesz za darmo żeton Farmy z wierzchu dowolnego stosu (koniec gry).	ZESTAW DO TATUAŻU EIDO	Zyskujesz 1 Klejnot, wysyłając Kości do Sterowni.
PAŁKA EIDO	Zyskujesz 1 Klejnot, wysyłając Kości do Odlewni.	ZWOJE OXATAYA	Limit kart na twoim ręku jest zwiększony o 2.