

DAITOSHI

INSTRUKCJA



W końcu udoskonaliśmy moc Pary i teraz możemy wykorzystać ją na swoją korzyść! Żyjemy w bezprecedensowej erze postępu, a nowe wynalazki napędzane parą powstają szybciej niż kiedykolwiek. Miasta się rozrastają, handel kwitnie, a my opracowujemy naszą najbardziej ambitną maszynę w historii: gigantyczne urządzenie, które zapewni miastu jeszcze szybszy postęp, ponieważ uwolni nas od ciężaru polegającego na pracy zwierząt. Owszem, niektóre drzewa są wycinane, a rzeka nie płynie tak obficie jak wcześniej, ale wciąż jest tam mnóstwo drzew i wody, a dodatkową przestrzeń możemy wykorzystać do rozbudowy naszego miasta. Bajki i mity nie powinny stać na drodze postępu!

Rozgrywka w Daitoshi podzielona jest na tury. W swojej turze gracz produkuje w swoich fabrykach lub przenosi magnata do nowego dystryktu w poszukiwaniu nowych możliwości biznesowych. W tym drugim przypadku będziesz mógł wysłać swoich pracowników do warsztatów, kierować eksploatacją środowiska, aby zaspokoić swoje niekończące się zapotrzebowanie na parę, a także wykonać akcje, aby rozbudować miasto i zademonstrować swoją wielkość.

Działania te nie tylko pomogą ci w zdobywaniu uznania, ale także pomogą wszystkim mieszkańcom Daitoshi. Będziesz rozbudowywać miasto i elektryfikować jego dystrykty, odkrywać i rozwijać nowe wynalazki napędzane parą oraz handlować z odległymi miastami. Możesz nawet pomóc Uniwersytetowi Daitoshi zbudować ich gigantyczny projekt, Mega-Maszynę. Niektóre lasy będą musiały zostać wycięte, a niektóre rzeki mogą wyschnąć, ale w swojej hojności pomożesz wysiedlonym pracownikom z tych obszarów, dając im nowe miejsca pracy w twojej służbie. Legendy sugerują, że tutejsze Środowisko jest strzeżone przez duchy lasu, Yōkai, ale postęp nie może zostać zatrzymany z powodu starych legend. Na wszelki wypadek rozsądne może być jednak ofiarowanie pewnych darów świątyniom, które organizują projekty odbudowy, próbując uzdrowić nadużywanie zasobów naturalnych.

Gracze będą starali się zdobywać punkty zwycięstwa [PZ] podczas gry. Zwycięzcą zostanie ten, kto na koniec będzie miał ich najwięcej.



KOMPONENTY



1 plansza Główna



15 kafelków Dystryktu (5 Wewnętrznego, 5 Środkowego, 5 Zewnętrznego)
★ To jest kafelek Dystryktu Ratusza



64 heksy Środowiska
(19x Rzeka + po 15 z każdego typu terenu: Las, Góry i Podziemia)



18 kafelków Miasta



2 dwustronne plansze Mega-Maszyny
i 1 pionek Mega-Maszyny



20 Zwykłych Wynalazków



32 Innowacyjne Wynalazki



20 Wspaniałych Wynalazków



24 Uniwersyteckie Wynalazki
(po 6 dla każdej Mega-Maszyny)



4 Podstawowe Wynalazki



60 Pracowników
(15 w każdym kolorze)



36 znaczników Pary
(12 o wartości 3 i 24 o wartości 1)



3 żetony Ulepszeń
Mega-Maszyny



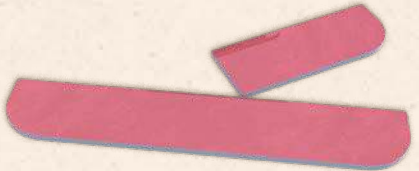
16 znaczników Zasobów
(Jedzenie, Energia, Materiały
Konstrukcyjne i Dobra Luksusowe -
po 1 na gracza)



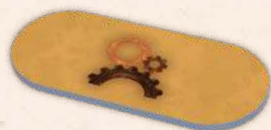
25 znaczników Bogactwa



1 znacznik
Pierwszego Gracza



Żetony Blokad dla 2/3 graczy



1 kafelek Łapówki
(do trybu Solo)



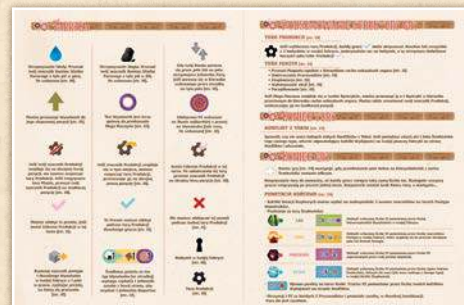
16 kart talii Burmistrza
(dla trybu Solo)



10 kart talii Doradcy
(karty poziomu trudności trybu Solo)



4 plansze gracza (Fabryka)
(po 1 na gracza)



4 Pomoce Gracza
(po 1 na gracza)



4 Emblematy Fabryk
(żetony +100 PZ)



4 znaczniki Punktów Zwycięstwa (PZ)
(po 1 na gracza)



4 znaczniki Komina silnika parowego
(po 1 na gracza)



16 znaczników Pielgrzymia
(po 4 na gracza)



32 znaczniki Postępu Wynalazku
(po 8 na gracza)



4 znaczniki Prestiżu
(po 1 na gracza)



4 znaczniki Reputacji
(po 1 na gracza)



4 znaczniki Czerwobusa
(po 1 na gracza)



20 Flag Partnerstwa
(po 5 na gracza)



4 znaczniki Produkcji
(po 1 na gracza)



8 pionków Magnata
(po 2 na gracza)



16 kafelków Wydajności
(po 4 na gracza)



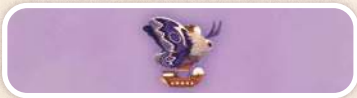
4 kafelki Dotacji Rządowych
(po 1 na gracza)



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przykład przedstawia przygotowanie rozgrywki dla 3 graczy.

- 1** Umieśćcie planszę Główną na środku obszaru gry.
- 2** Losowo umieśćcie 5 kafelków Wewnętrznych Dystryktów na 5 polach Wewnętrznych Dystryktów, wszystkie niezelektryfikowaną stroną do góry.
- 3** Potasujcie kafelki Środkowych Dystryktów i ułóż je w stosie w pobliżu planszy, niezelektryfikowaną stroną do góry. Powtórzcie to samo dla kafelków Zewnętrznych Dystryktów.
- 4** Losowo umieśćcie 5 kafelków Miasta na ich polach. Niewykorzystane kafelki Miasta odłóżcie do pudełka.



- 5** Potasujcie kafelki Zwykłych Wynalazków i utwórzcie z nich zakryty stos w pobliżu planszy. Powtórzcie to osobno dla kafelków Innowacyjnych i Wspaniałych Wynalazków. Jeśli chcecie, możecie rozdzielić te stosy na kilka mniejszych stosów tej samej wielkości, aby mieć do nich łatwiejszy dostęp. Dobierzcie 2 Zwykłe, 2 Innowacyjne i 1 Wspaniały Wynalazek z ich stosów i umieśćcie je odkryte na Rynku Wynalazków na planszy Głównej.



Zwykłe Wynalazki



Innowacyjne Wynalazki



Wspaniałe Wynalazki

- 6** W zależności od liczby graczy, uzupełnijcie 4 torry Środowiska na północ od Daitoshi heksami odpowiedniego typu (stroną bez konfliktu do góry). W grach 3- lub 4-osobowych należy utworzyć stosy z 2 heksami na niektórych polach 3 najwyższych torów, podczas gdy niektóre pola Rzeki pozostaną puste przy liczbie graczy mniejszej niż 4. Jeśli zatem gracie w:

4 osoby, umieśćcie po 2 heksy łądu tylko na polach oznaczonych ikonami i oraz umieśćcie heksy Rzeki, zakrywając wszystkie pola toru Rzeki.

3 osoby, umieśćcie po 2 heksy łądu tylko na polach oznaczonych ikoną oraz umieśćcie heksy Rzeki, zakrywając wszystkie pola toru Rzeki, za wyjątkiem 4 pól najbardziej po lewej stronie.

1 lub 2 osoby, zakryjcie wszystkie pola toru Rzeki z wyjątkiem 8 pól najbardziej po lewej stronie.

Następnie umieśćcie po 1 heksie na każdym innym polu torów łądu.

- 7** Użyjcie talii kart Doradcy, aby losowo wybrać 1 z plansz Mega-Maszyny. Potasujcie karty z numerami odpowiadającymi planszom Mega-Maszyn (numery nadrukowane w prawym dolnym rogu karty) i dobierzcie jedną, aby losowo wybrać jedną z plansz, odkładając pozostałe do pudełka. Umieśćcie planszę Mega-Maszyny na planszy Głównej.

- 8** Umieśćcie pionek Mega-Maszyny w losowym Dystrykcie: Dobierzcie 1 kartę z talii Burmistrza i umieśćcie pionek w Dystrykcie wskazanym na karcie. Jeśli dobrana karta wskazuje na Dystrykt Ratusza (oznaczony w przykładzie), dobierajcie ponownie, aż dobierzecie inny Dystrykt.

- 9** Umieśćcie Uniwersyteckie Wynalazki wskazane na tej Mega-Maszynie w odkrytym stosie na przeznaczonym dla nich polu, odkładając pozostałe 3 typy do pudełka.

- 10** W rozgrywkach 2- lub 3-osobowych zakryjcie wskazane pola Wynalazków na planszy Mega-Maszyny żetonem Blokadą dla 2 (zakrywającymi dwa pola) lub 3 graczy (zakrywającymi jedno pole).

- 11** Umieśćcie losowo 3 żetony Ulepszeń Mega-Maszyny na polach Ulepszeń na planszy Mega-Maszyny.

- 12** Utwórzcie pulę ogólną:



Para



Bogactwo



i Pracownicy
(podzieleni kolorami)





PRZYGOTOWANIE GRACZA

13 Losowo rozdzielcie Pomoce Gracza, upewniając się, że widoczna obok ikona Pierwszego Gracza jest obecna. Gracz, który otrzyma Pomoc Gracza z tą ikoną, otrzymuje również znacznik Pierwszego Gracza (zostanie on umieszczony w prawym górnym rogu jego Fabryki). Następnie każdy gracz musi wykonać poniższe kroki:

14 Weź Fabrykę (planszę gracza) i wszystkie komponenty jednego koloru wraz z odpowiadającym im Emblematem Fabryki, zgodnie z kolorem na twojej planszy gracza. Umieść go na nadrukowanej na twojej Fabryce wartości 200, stroną z 100 PZ do dołu. Zachowaj jeden pionek Magnata w twoim kolorze, a drugi odłóż do pudełka.

15 Umieść po 1 znaczniku Postępu na skrajnym lewym polu każdego toru Postępu Wynalazku. Umieść znacznik Komina silnika parowego na polu „0” toru Silnika Parowego.

16 Umieść znacznik Reputacji na skrajnym lewym polu poziomu Reputacji.

17 Umieść po 1 znaczniku Jedzenia, Materiałów Konstrukcyjnych, Energii i Dóbr Luksusowych na polu „1” odpowiednich torów w twoim magazynie i weź 1 znacznik Bogactwa z puli zasobów.

18 Weź po 1 z każdego z 4 kafelków Wydajności i umieść je tak, aby zakrywały pasujące części Fabryki, stroną z Konfliktem do dołu.

19 Umieść znacznik Produkcji na środkowym polu obszaru Produkcji twojej Fabryki.

20 Weź 7 jednostek Pary z puli ogólnej i umieść je w swojej Fabryce, tworząc w ten sposób swoją pulę osobistą. Weź również twoje Flagi Partnerstwa.

21 Umieść twój kafelek Dotacji Rządowych na odpowiednim polu twojej Fabryki.

22 Umieść twój Czerwioabus na najwyższej położonej strzałce na planszy Głównej, a twój znacznik Prestiżu na bramie w żywopłocie, tuż pod Czerwioabusem (preferowaną stroną do góry). Umieść 1 znacznik Pielgrzyma na Świątyni przy torze Rzeki i 3 znaczniki Pielgrzymów na Świątyni przy 3 torach Łądu w obszarze Środowiska na planszy Głównej.

23 Losowo dobierz kafelek Wynalazku Podstawowego i umieść go odkryty na niższej pozycji w lewym dolnym polu twojej Fabryki. Następnie, w oparciu o środkowy zasób wskazany na tym Wynalazku, umieść twojego Magnata na środkowym polu Magnata w danym Dystrykcie, według poniższych zasad:

 Umieść go w Dystrykcie z akcją Handlu z innymi Miastami.	 Umieść go w Dystrykcie z akcją Elektryfikacji Dystryktu.
 Umieść go w Dystrykcie z akcją Rozbudowy Dystryktu.	 Umieść go w Dystrykcie z akcją Odkrycia Wynalazku.

24 Umieść twój znacznik PZ w pobliżu pola numer 1 na torze Punktów Zwycięstwa na planszy Głównej.

STREFA EKSPLOATACJI



The diagram illustrates the 'STREFA EKSPLOATACJI' (Exploitation Area) of the game. It features several vertical tracks and a central area. Key elements include:

- Track 1 (Left):** A vertical track with a white line and a blue arrow pointing down. It has a blue gear icon at the top and a blue arrow pointing up at the bottom.
- Track 2 (Middle):** A vertical track with a white line and a blue arrow pointing down. It has a blue gear icon at the top and a blue arrow pointing up at the bottom.
- Track 3 (Right):** A vertical track with a white line and a blue arrow pointing down. It has a blue gear icon at the top and a blue arrow pointing up at the bottom.
- Central Area:** A large area with a blue background and a white line. It contains a blue gear icon at the top and a blue arrow pointing up at the bottom.
- Bottom Area:** A large area with a blue background and a white line. It contains a blue gear icon at the top and a blue arrow pointing up at the bottom.
- Markers:** Numbered markers 15, 18, 19, and 17 are placed at various points along the tracks and in the central area.

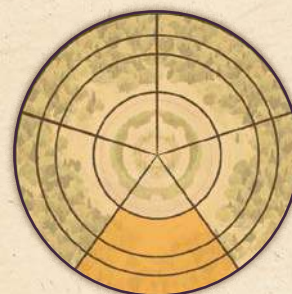
WARIANT ZAAWANSOWANY: Jeśli rozegraliście już kilka partii, zamiast losowo przydzielać Podstawowe Wynalazki, dobraćcie ich tyle, ilu jest graczy, i w kolejności tur każdy gracz wybiera 1 z nich.

Tylko w grach 2-osobowych: Dobierzcie kolejną kartę z talii Burmistrza i umieśćcie Magnata, w niewybranym przez żadnego z graczy kolorze, na środkowym polu Magnata w Dystrykcie wskazanym na tej karcie. Jeśli jest tam już Magnat, dobraćcie kolejną kartę.



DYSTRYKTY

Niniejsza instrukcja często odnosi się do Dystryktów. Miasto Daitoshi jest podzielone na 5 Dystryktów, z których każdy ma kształt kawałka pizzy, a wszystko w każdym „kawałku” jest uważane za część tego Dystryktu, nawet jeśli jego większość jest niezabudowana na początku gry.



21

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

13

1

7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

16

14

15

23

15

18

Rozgrywka przebiega w sposób ciągły: gracze wykonują tury jeden po drugim, bez podziału na rundy i fazy. Począwszy od Pierwszego Gracza, każdy gracz może w swojej turze **wykonać turę Produkcji** (patrz strona 10) albo **turę Miasta** (patrz strona 13). Podczas kroku Końca tury gracz musi sprawdzić czy ma jakieś trwające **Konflikty** z Yōkai. Gdy gracz zakończy swoją turę, następuje tura gracza siedzącego po jego lewej stronie.



Zaczynając od Pierwszego Gracza, gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż przedostatnie pole na dowolnym z torów Środowiska będzie widoczne (patrz strona 24).

 Jeśli wybierzesz turę Produkcji, **wszyscy gracze**  mogą aktywować dowolne lub wszystkie z 3 budynków w swoich Fabrykach, maksymalnie raz na budynek, a ty, jako **Lider Produkcji** , otrzymasz dodatkowe korzyści.

Jeśli wybierzesz turę Miasta, **musisz** najpierw **1** przesunąć swojego Magnata o 1 lub 2 Dystrykty zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Możesz wydać Pare, aby przesunąć go dalej. Następnie, w podanej kolejności:

- **2** Możesz wysłać Pracowników odpowiedniego typu do Warsztatów w twoim Dystrykcie.
- **3** Musisz wykonać Eksploatację wskazaną w twoim Dystrykcie.
- **4** Możesz wykonać akcję wskazaną w twoim Dystrykcie lub na Mega-Maszynie, jeśli ona również znajduje się w twoim Dystrykcie.

Po wykonaniu poprzednich kroków, jeśli Mega-Maszyna znajduje się w twoim Dystrykcie, **musisz** przesunąć ją o 1 Dystrykt w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara. Musisz także zresetować swój znacznik Produkcji, umieszczając go na środkowej pozycji.

➤ **KONIEC TURU** (str. 23)



 Musisz sprawdzić, czy masz jakieś trwające **Konflikty** z Yōkai na podstawie Strefy Eksploatacji w twojej Fabryce. Następnie sprawdź warunki Końca Gry (patrz str. 24).



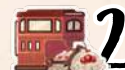
ZASADY OGÓLNE



Gdy obok ikony znajduje się czerwona liczba, oznacza to, że musisz wydać tyle jednostek. Gdy obok ikony znajduje się czarna liczba, oznacza to, że zyskujesz tyle jednostek.



Zwróć znacznik 1 jednostki Pary do puli ogólnej.



Awansuj swój Czerwobus o 2 pola.



Jeśli jeden symbol nakazuje ci zdobyć pewną wartość jednostek w znacznikach Pary z puli ogólnej (w tym przykładzie 7 jednostek Pary), możesz wziąć tę łączną wartość w nominalach 1 lub 3, w zależności od potrzeb (np. 1 znacznik 3 jednostek Pary plus 4 znaczniki 1 jednostki Pary), a w razie potrzeby możesz dokonywać wymiany w dowolnym momencie.



Ikony te wskazują, że dany efekt będzie miał miejsce tylko na koniec gry.



Jeśli jest to koniec gry, przesun swoje znaczniki Postępu łącznie o 3 pola w prawo.



Szary to uniwersalny kolor, który pozwala na wybór spośród wszystkich dostępnych opcji. W tym przypadku szary Pracownik oznacza, że możesz umieścić dowolnego 1 wybranego Pracownika na tym polu, niezależnie od tego, czy jest on żółty, niebieski, różowy czy zielony.



Ta ikona oznacza Punkty Zwycięstwa. Jeśli ikona jest pomarańczowa, wskazane PZ zdobywasz natychmiast. Jeśli jest fioletowa, wskazane PZ zdobywasz na koniec gry. Jeśli liczba obok ikony jest czarna, zdobywasz te PZ, ale jeśli jest czerwona, tracisz je. Ikona na torze Postępu Wynalazku wskazuje, że zdobywasz (raz lub dwa razy) liczbę PZ wskazaną w prawym skrajnym polu danego Wynalazku.



Zdobądź natychmiast 2 PZ.



Tracisz 10 PZ na koniec gry.

Gdy osiągasz to pole na Torze Postępu Wynalazku 1, natychmiast zdobywasz 3 PZ. Jeśli osiągniesz ostatnie pole 2, natychmiast zdobywasz 3 PZ dwukrotnie (łącznie 6 PZ).



Gracze śledzą wszystkie punkty zwycięstwa (PZ) zdobyte podczas gry, przesuwając swoje znaczniki na torze PZ. Jeśli gracz zdobędzie ponad 100 PZ, odwraca swój Emblemat Fabryki na stronę 100 PZ. Jeśli komuś uda się wykonać drugą pętlę na torze PZ, wystarczy, że usunie swój Emblemat Fabryki, odstawiając 200 PZ nadrukowane na jego Fabryce. Wygrywa gracz, który na koniec gry będzie miał najwięcej PZ.



KAFELKI DYSTRYKTÓW MIASTA MAJĄ NASTĘPUJĄCE POLA:

- 1 POLA MAGNATÓW** - najbardziej wysunięte na lewo miejsce dla Magnata 1a umożliwia ci usunięcie wszystkich Pracowników znajdujących się w tym Dystrykcie poprzez zapłacenie 2 jednostek Pary i jest ograniczone do 1 Magnata naraz. Środkowe pole 1b ma koszt 1 jednostki Pary i jest również ograniczone do 1 Magnata. Najbardziej wysunięte na prawo pole 1c może pomieścić do 4 Magnatów, ale gracze udający się tam nie mogą korzystać ze swoich Pracowników w tej turze.
- 2 WARSZTATY** - jeśli wyślesz Pracownika wskazanego koloru do Warsztatu, otrzymasz wskazaną tam premię. Nowe pola Warsztatów staną się dostępne w każdym Dystrykcie, gdy nowe kafelki Dystryktów zostaną ujawniane w trakcie gry, a wysyłani tam Pracownicy będą musieli pasować kolorem do koloru Pracownika na kafelku Dystryktu Wewnętrzznego. Pole Warsztatu zawiera niewielką wskazówkę dotyczącą tego, co znajduje się na odwrocie tego kafelka po jego zelektryfikowaniu, bez wpływu na grę w tym momencie.
- 3 EKSPLOATACJA** - musisz wykonać wskazaną operację Eksploatacji, biorąc pierwszy dostępny (najbliższy Świątyni) heks ze wskazanego toru Środowiska, umieszczając go na odpowiednim polu w Strefie Eksploatacji w twojej Fabryce i otrzymując górną z dwóch premii znajdujących się obok tego pola.
- 4 AKCJE** - możesz wykonać wskazaną akcję.
- 5 SEKCJA ELEKTRYFIKACJI** - to miejsce wskazuje koszt elektryfikacji kafelka Dystryktu podczas wykonywania tej akcji (patrz strona 19). Jeśli to zrobisz, otrzymasz wskazane premie i odkryjesz mocniejszą wersję Warsztatu w tej części Dystryktu.



TURA PRODUKCJI

Moja fabryka ma budynki przygotowane do przechowywania nowych wynalazków napędzanych parą, które wymyślili nasi naukowcy, i wystarczającą ilość pary, aby je uruchamiać bez końca, abyśmy mogli zbierać to, co nam dają. W miarę korzystania, będziemy znajdować sposoby na zwiększenie ich wydajności, doskonaląc je, abyśmy mogli jak najlepiej wykorzystać użytą parę. Wszystko dla większego dobra, oczywiście. Chociaż to ja dostarczam parę, więc to ja zdecyduje, jak ją wykorzystać.

Każdy gracz ma w swojej Fabryce 3 budynki, w których może zastosować Wynalazki, aby otrzymywać premię podczas Produkcji. Wynalazki te mogą być również rozwijane w celu poprawy ich wydajności. Każdy gracz rozpoczyna z 1 Podstawowym Wynalazkiem na pierwszym piętrze swojego lewego budynku, a kolejne Wynalazki będą mogły zostać dodawane w trakcie rozgrywki. Aktywowanie budynków to główny sposób na zdobywanie zasobów potrzebnych do wykonywania akcji, ale w ten sposób możesz zdobyć także inne przydatne premie.



budynek

budynek

budynek



Abyś mógł rozpocząć turę Produkcji, twój znacznik Produkcji musi znajdować się na środkowej pozycji. **1** Jeśli go tam nie ma, przesuń się z powrotem na środkową pozycję podczas twojej następnej tury Miasta, ale nie możesz ogłosić tury Produkcji, dopóki to się nie stanie.

Gdy zdecydujesz się wykonać turę Produkcji, przesun twój znacznik Produkcji na skrajną prawą pozycję **2** i głośno ogłosz, że Produkujesz. Jesteś Liderem Produkcji w tej turze. **Wszyscy pozostali gracze również mogą jednocześnie Produkcować**, niezależnie od aktualnej pozycji ich znaczników Produkcji, które nie poruszają się w tej turze.



Każdy gracz (w tym Lider Produkcji), który chce Produkcować w tej turze, może aktywować **jednokrotnie** każdy ze swoich 3 budynków, w którym ma choć jeden Wynalazek, w dowolnej kolejności, płacąc koszt w Parze **3** wskazany pod danym budynkiem (zwracając jednostki Pary do puli ogólnej).

Raz na grę, podczas dowolnej tury Produkcji (twojej lub innego gracza), możesz aktywować **wszystkie** swoje budynki z choć 1 Wynalazkiem bez wydawania Pary, zwracając twój **kafelek Dotacji Rządowych** **4** do pudełka. Jeśli nadal posiadasz ten kafelek w swojej Fabryce na koniec gry (patrz strona 24), będziesz mógł przesunąć swoje znaczniki Postępu łącznie o 3 pola.



PRODUKCJA



Gdy budynek jest aktywowany, wszystkie piętra z Wynalazkami w tym budynku zapewniają premie. Premie muszą zostać wykorzystane i/albo zastosowane natychmiast, jeśli to możliwe. Każda premia, której nie można wykorzystać z jakiegokolwiek powodu, po prostu przepada.

Każde piętro budynku ma 2 połączone miejsca na Wynalazek. Nowy Wynalazek umieszcza się na niższej, **podstawowej pozycji**, która zapewnia mniejsze premie, ale może zostać podniesiony do wyższej, **ulepszonej pozycji**, aby zwiększyć te premie.

Gdy aktywujesz budynek:

- Otrzymujesz nagrody z każdego Wynalazku w tym budynku, które znajdują się przy niebieskich znaczkach ✓.
- Jeśli jesteś **Liderem Produkcji**, otrzymujesz również premie wskazane przy różowych znaczkach ✓ (sprowadza się to do tego, że otrzymujesz te nagrody dwukrotnie). Każda nagroda przy ✗ jest po prostu ignorowana.
- Jeśli to możliwe, awansuj raz znacznik Postępu **każdego Wynalazku**, który aktywowałeś (patrz Konflikt na stronie 23). Jeśli jesteś Liderem Produkcji, awansujesz swoje znaczniki **dwukrotnie**. W każdym z tych przypadków zdobywasz również wszelkie premie, które osiągniesz podczas awansowania znaczników.



W takim przypadku gracz zyskałby 1 jednostkę Bogactwa, 1 jednostkę Energii i 1 PZ oraz dodatkowo, jeśli byłby Liderem Produkcji, otrzymałby 1 jednostkę Bogactwa.

Następnie Lider Produkcji będzie:

- Awansować po 1 znaczniku Pielgrzyma na wybranym przez siebie torze Środowiska za każdy **budynek**, który aktywował. Każde awansowanie znacznika Pielgrzyma może odbyć się na tym samym lub innym torze Środowiska.
- Na koniec swojej tury przesuwając swój znacznik Produkcji na lewe pole.



Zwróć uwagę, że jeśli kafelki produkcji lub Wydajności budynków są odwrócone stroną Konflikty do góry, koszty akcji lub premii mogą być inne. Patrz Konflikt z Yokai na stronie 23.

OBNDAROWYWANIE PREZENTAMI ŚWIĄTYN ŚRODOWISKA

Mnisi i pielgrzymi w świątyniach opiekują się środowiskiem, a ich działania mogą pomóc uspokoić rozgniewane duchy Yokai, które widzą, jak ich domy są dewastowane przez ludzką chciwość.

W górnej części planszy znajdują się 4 tory Środowiska: 1 tor Rzeki i 3 tory Łądu - Lasu, Gór i Podziemi. Gracze będą Eksploatować te zasoby, w postaci wody i węgla, do ulepszania swoich silników parowych, a także do nauczania mieszkających tam ludzi, którzy staną się wyspecjalizowanymi Pracownikami, których można wysłać do pracy w miejskich Warsztatach.

Ale Yokai, dawne duchy, żyją w tych miejscach i nie mają ochoty na to, by pozbawić ich ziemi. Mnisi mieszkający w świątyniach wiedzą jak uspokoić ich gorący temperament, ale potrzebują twojej pomocy, aby wykonać swoją pracę. Niewielka świątynia znajduje się przy torze Rzeki, a większa w pobliżu torów Łądu.

Niektóre efekty w grze pozwalają ci przesunąć się na określonym torze Środowiska albo w niektórych przypadkach, jak nagroda Lidera Produkcji, sam wybierasz, na co chcesz mieć wpływ.

Jeśli jest to twoje pierwsze Obdarowanie Prezentami (przesunięcie) na torze, przesun 1 z twoich Pielgrzymów ze Świątyni na pierwsze puste pole tego toru (najbliżej Świątyni). W przeciwnym razie awansuj Pielgrzyma znajdującego się już na odpowiednim torze Środowiska o 1 krok na zewnątrz. **Nigdy nie możesz** umieścić ani awansować Pielgrzyma na pole, na którym wciąż znajduje się heks Środowiska, a jeśli znajdziesz się w takiej sytuacji, musisz zrezygnować z premii.

Postępy reprezentują twoją pracę którą wkładasz w próby zregenerowania szkód wyrządzonych środowisku. Zostaniesz za nie nagrodzony podczas punktacji końcowej. Na każdym polu Środowiska może znajdować się dowolna liczba Pielgrzymów.

Przesuń swojego Pielgrzyma o 1 pole na torze Gór.

Przesuń swojego Pielgrzyma o 1 pole na wybranym torze.

ZWRACANIE ŚRODOWISKA

Niektóre akcje i premie pozwalają ci odrzucić hekсы Środowiska z twojej Strefy Eksploatacji. Kiedy wykorzystujesz taką premię, odrzuć 1 dowolny heks Środowiska z twojej Fabryki na stopy (podzielone wg koloru) w pobliżu planszy.

Tylko jeśli ikona wskazuje czerwony heks Konflikty, otrzymujesz również premię za Konflikt nadrukowaną obok odrzuconego heksa Środowiska.

ROZWIJANIE WYNAŁAZKÓW - TOR POSTĘPU

Każdy Wynalazek ma pod sobą tor Postępu, który reprezentuje postęp na drodze do jego pełnego opracowania. Tory Postępu różnią się od siebie długością oraz zapewnianymi premiami. Głównym sposobem na awansowanie znaczników Postępu na tych torach jest produkcja przy użyciu Wynalazków znajdujących się nad nimi, choć nie jest to jedyny sposób. Za każdym razem, gdy znacznik Postępu wylądował na ikonie lub przesunie się przez nią, natychmiast otrzymasz wskazaną premię. Większość z tych premii jest dostępna wyłącznie na tych torach i działa w następujący sposób:



- 1 Rozwijanie Wynalazków:** Natychmiast przesun Wynalazek w górę w jego miejscu, zwiększając liczbę premii, które zdobędziesz w przyszłości, aktywując ten Wynalazek.
- 2 Gotowy wynalazek dla Mega-Maszyny:** Wynalazek można teraz przekazać do Mega-Maszyny (patrz strona 22).
- 3 Zapunktuj Wynalazek:** Zdobądź PZ wskazane na prawym polu kafelka Wynalazku.
- 4 Zwróć Środowisku:** Usuń 1 wybrany heks ze swojej Strefy Eksploatacji.
- 5 Zapunktuj Wynalazek dwukrotnie:** Zdobądź dwukrotnie PZ wskazane na prawym polu kafelka Wynalazku.



Zielony gracz przesun swój znacznik Produkcji ze środkowej pozycji na prawą, aby rozegrać turę Produkcji. Teraz każdy gracz, jeśli chce, może Produkcować w swojej Fabryce.

Zielony gracz aktywuje swój lewy budynek, wydając 2 jednostki Pary, zwracając je do puli ogólnej. Jest Liderem Produkcji, więc zyskuje 2 znaczniki Bogactwa (zamiast 1), 1 jednostkę Jedzenia i 1 PZ z Wynalazku na pierwszym piętrze budynku oraz 1 jednostkę Energii z Wynalazku na drugim piętrze. Wydaje również 1 jednostkę Pary, aby aktywować swój środkowy budynek, awansując swój znacznik Pielgrzyma dwa razy na torze Lasu (zamiast tylko raz). Co więcej, jako Lider Produkcji, awansuje znaczniki Postępu na każdym z tych Wynalazków dwukrotnie (zamiast tylko raz), zdobywając wszystkie osiągnięte premie, a następnie zyskuje 2 postępy Pielgrzymów na dowolnych torach Środowiska (mogą to być 2 na tym samym torze lub po 1 na 2 różnych torach), ponieważ aktywował 2 budynki.



WYDAWANIE I ZYSKIWANIE ZASOBÓW



Swoje zasoby możesz śledzić w magazynie twojej Fabryki. Za każdym razem, gdy zdobędziesz jednostkę danego zasobu (Jedzenie **1**, Energię **2**, Materiały Konstrukcyjne **3** lub Dobra Luksusowe **4**), przesun w górę odpowiedni znacznik w twojej Fabryce. Za każdym razem, gdy musisz je wydać, przesun znacznik w dół. Nie możesz mieć jednocześnie więcej niż 9 jednostek zasobu danego typu i nie możesz wydać jednostek danego zasobu, jeśli jego znacznik znajduje się na pozycji „0” (najniższej).

Bogactwo **5** to uniwersalny zasób, który można wydać w zamian za dowolny inny. Gdy jako zasób zdobywasz Bogactwo, weź znacznik Bogactwa z puli ogólnej i przechowuj go w twojej Fabryce. Gdy go wydajesz, zwróć żeton do puli ogólnej.



Para **nie** jest zasobem, więc Bogactwo nie może zostać wykorzystane do opłacenia kosztów Pary.



TURA MIASTA

Nasza rodzinna firma inwestuje w mieście Daitoshi od momentu jego założenia wieki temu. Nasze barwy są łatwe do rozpoznania, a kiedy odwiedzam różne dystrykty naszego ukochanego miasta, pojawiają się nowe możliwości. Biznes kwitnie w mieście jak dzikie chwasty między brukiem naszych dróg.

Magnaci odwiedzają centrum miasta Daitoshi, aby zwiększyć swoje wpływy w Ratuszu. Udają się do różnych Dystryktów i wysyłają swoich Pracowników do Warsztatów, aby rozwijać wielkie Miasto i zapewniać mu postęp.

Tury Miasta są rozgrywane poprzez wykonywanie następujących kroków, wskazanych na kafelkach Dystryktów, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara:



- Poruszenie swojego Magnata naprzód **1** (str. 13)
- Umieszczanie Pracowników **2** (str. 14).
- Eksploatacja **3** (str. 15).
- Wykonywanie akcji **4** (str. 16).
- Porządkowanie (str. 16).

Następnie przesunąć znacznik Produkcji na jego środkową pozycję (jeśli jeszcze się tam nie znajduje).

PORUSZENIE SWOJEGO MAGNATA NAPRZÓD

Rozpoczynając turę Miasta, musisz przesunąć swojego Magnata o 1 lub 2 Dystrykty zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Możesz wydać 1 jednostkę Pary za każdy dodatkowy Dystrykt, o który chcesz go poruszyć, maksymalnie do 3 jednostek Pary (co pozwoliłoby na wykonanie pełnego okrążenia).

Po przybyciu do danego Dystryktu, twój Magnat musi zostać umieszczony na polu Magnata w tym Dystrykcie. Jeśli wykonasz pełne okrążenie, aby przenieść się do tego samego Dystryktu, w którym znajdowałeś się wcześniej, Twój Magnat musi przenieść się na inne pole - nie możesz powtórzyć tego samego pola. Każde pole ma inne efekty:



NAJBARDZIEJ Z LEWEJ

Musisz wydać 2 jednostki Pary i zwrócić wszystkich Pracowników z tego Dystryktu do puli ogólnej, w tym wszystkich Pracowników z Mega-Maszyny, jeśli aktualnie znajduje się ona w tym Dystrykcie.

Następnie wykonaj krok Umieszczania Pracowników. Twój Magnat nie może przenieść się na to pole, jeśli nie możesz zapłacić kosztu w Parze. Tylko jeden Magnat może przebywać na tym polu w tym samym czasie.



ŚRODKOWE POLE

Musisz wydać 1 jednostkę Pary i przejść do etapu Umieszczania Pracowników.

Twój Magnat nie może przenieść się na to pole, jeśli nie możesz zapłacić kosztu w Parze.

Tylko jeden Magnat może przebywać na tym polu w tym samym czasie.



NAJBARDZIEJ Z PRAWEJ

W tej turze musisz pominąć krok Umieszczania Pracowników. Dowolna liczba Magnatów może zajmować to pole.

Po przesunięciu swojego Magnata wykonaj pozostałe kroki twojej tury w odpowiedniej kolejności.

Uwaga: Dystrykt, w którym znajduje się twój Magnat, uważany jest za „twój Dystrykt” w tej turze, a wszystkie opisane dalej kroki odnoszą się do niego. W ten sposób ruch twojego Magnata będzie wyznaczał dostępne opcje na resztę twojej tury.



Tylko w grze 2-osobowej: Po umieszczeniu swojego Magnata, jeśli Magnat w kolorze innym niż kolor dowolnego gracza znajduje się na dowolnym polu w twoim Dystrykcie, przesunąć tego Magnata o 3 Dystrykty zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i umieścić go na środkowym polu Magnata w tym Dystrykcie lub na polu najbardziej z lewej, jeśli środkowe jest już zajęte. Jeśli Mega-Maszyna również znajduje się w tym Dystrykcie, przesunąć Mega-Maszynę o 1 Dystrykt w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara.



UMIESZCZANIE PRACOWNIKÓW

Rozwój Miasta zapewnia wiele nowych miejsc pracy dla naszych współobywateli. Wszyscy mogą dotrzeć do pracy, korzystając z naszych starych, dobrych Czerwioibusów, które wygodnie ich przewiozą. Mądrze jest dać ludziom coś do roboty, a oni muszą od czasu do czasu zakasać rękawy, aby zapewnić byt swoim rodzinom. Tak, otrzymam premię za wykonaną pracę, ale robię to głównie dla nich. Każdy doświadczony Kowalski powie ci, że „bezczytność prowadzi do złego”.

Gracze będą zdobywać Pracowników w trakcie rozgrywki, głównie za każdym razem, gdy umieszczą heks Środowiska w swojej Strefie Eksploatacji, ale są też inne sposoby na to. W zależności od typu heksa Środowiska, Pracownicy będą mieli określony kolor. Możesz mieć do 6 Pracowników w twojej Fabryce, gotowych do wysłania do Warsztatów w twoim Dystrykcie.

W każdym Dystrykcie może być zatrudniony tylko 1 typ (kolor) Pracownika, z wyjątkiem **Dystryktu Ratusza**, gdzie można zatrudniać dowolnego Pracownika. Każdy Dystrykt zaczyna z 1 Warsztatem, ale nowe Warsztaty będą mogły zostać dodane w trakcie rozgrywki, w miarę odkrywania nowych kafelków Dystryktu. Jeśli Mega-Maszyna znajduje się w danym Dystrykcie, jej Warsztat jest również uważany za część Dystryktu i jest dostępny dla Pracowników, którzy pasują do koloru wskazanego dla tego Dystryktu.



Umieszczając Pracowników, weź ich ze swojej Fabryki, upewniając się, że **pasują do koloru Dystryktu** (lub w przypadku **Dystryktu Ratusza** można umieścić dowolny kolor, niezależnie od tego, co zostało użyte wcześniej) i przenieś ich do dowolnego pustego Warsztatu w twoim Dystrykcie, a następnie zdobądź premię tam przedstawioną. Możesz wysłać dowolną liczbę Pracowników do Dystryktu i w dowolnej kolejności, pod warunkiem, że wszyscy pasują do koloru Dystryktu i każdy z nich jest wysyłany do innego pustego Warsztatu.



Mega-Maszyna (patrz strona 22) oferuje dodatkowy Warsztat w Dystrykcie, w którym się znajduje. Warsztat ten można ulepszyć maksymalnie 3 razy w trakcie rozgrywki. Ulepszenia te nie są dostępne na początku, ale będą działać po umieszczeniu żetonu Ulepszeń. Jeśli umieścisz Pracownika typu wymaganego przez twój Dystrykt w Warsztacie Mega-Maszyny, otrzymasz jego premie oraz nagrody za wszystkie Ulepszenia, które aktualnie posiada, w dowolnej kolejności.



Fioletowy gracz chce przenieść swojego Magnata do tego Dystryktu, mając 2 niebieskich Pracowników w swojej Fabryce.	Ponieważ nie ma tam pustych Warsztatów, decyduje się umieścić swojego Magnata na polu najbardziej z lewej, wydając 2 jednostki Par, aby usunąć wszystkich Pracowników z Dystryktu i umieścić swoich.	Decyduje się umieścić 1 na tym Warsztacie, zyskując 3 ruchy Czerwiobusa, a drugiego na Mega-Maszynie, zyskując PZ z poziomu Reputacji, 2 PZ i 1 premię za Odbudowę.

Pracujemy bardzo ciężko, aby uzyskać Parę, której potrzebujemy w imię postępu; nie rośnie ona na drzewach. Właściwie to tak, dlatego musimy ścinać drzewa i pozyskiwać wodę. Niektórzy będą musieli zmienić swój styl życia i przenieść się z tych dzikich stref do miasta, ale jestem na tyle hojny, by ich przyjąć i znaleźć im nową pracę. A gdyby te stworzy Yōkai nie były tak uparte, mógłbym też i dla nich znaleźć coś do roboty.

Musisz wykonać Eksploatację wskazaną w twoim Dystrykcie. W większości Dystryktów Eksploatacja wskazuje konkretne Środowisko: heks Rzeki albo jeden z heksów Łądu (Las, Góry lub Podziemia), co określa dokładny typ heksa Środowiska, który musisz Eksploatować. Dystrykt Ratusza jest ponownie wyjątkiem, ponieważ wskazuje heks Rzeki oraz heks Środowiska, co oznacza, że musisz Eksploatować **heks Rzeki i wybrany heks Łądu**, w dowolnej kolejności. Gdy Eksploatujesz heks, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:



1 Weź pierwszy heks (najbliżej Świątyni) z toru Środowiska, pasujący do Eksploatacji, pamiętając o poniższych szczególnych przypadkach:

- ⚙ Jeśli na torze nie ma już żadnych heksów, weź jeden ze stosu odrzuconych.
- ⚙ W rozgrywkach na 3 lub 4 osoby, niektóre pola Łądu będą miały 2 heksy ułożone na sobie. Jeśli musisz wziąć heks z jednego z takich stosów, weź tylko wierzchni.



2 Umieść ten heks na odpowiednim polu Eksploatacji **1**, po lewej stronie twojej Fabryki, na polu odpowiadającym typowi terenu. Jeśli masz więcej niż 1 heks tego samego typu, odwróć go na stronę Yōkai i umieść na poprzednich heksach tego samego typu. Dzięki temu możesz śledzić typy i liczbę heksów, które Eksploatowałeś, co może mieć negatywne konsekwencje (patrz Konflikt na stronie 23).

3 Następnie zdobądź nagrody wskazane w twojej Fabryce obok heksa, który właśnie umieściłeś **2** (powyżej nagrody za Konflikt). Nagrodami są:

- ⚙ **1 Pracownik określonego typu** **3** - umieść go na polu Pracownika twojej Fabryki. Jeśli wszystkie twoje miejsca na Pracowników są zajęte, możesz go odrzucić lub usunąć jednego z już obecnych, aby przechować nowego Pracownika.
- ⚙ 2 jednostki Wody na heksach Rzeki lub 1 jednostka Węgla na heksach Łądu - odpowiednio dopasuj Komin silnika parowego **4** (patrz tor Silnika Parowego na stronie 16).



TOR SILNIKA PAROWEGO

Tor Silnika Parowego w twojej Fabryce wskazuje liczbę surowców, jakie posiadasz i automatycznie przekształca każdą parę składającą się z Wody i Węgla w jednostkę Pary. Za każdym razem, gdy z jakiegokolwiek powodu zyskasz Wodę lub Węgiel, przesun swój Komin na torze Silnika Parowego o tyle pól, ile wynosi uzyskana liczba, przesuwając go w górę, gdy zyskujesz Wodę, i w dół, gdy zyskujesz Węgiel. Wszelkie nadmiarowe ruchy, gdy Komin osiągnie górną lub dolną krawędź toru, przepadają.

Każde pole na torze Silnika Parowego zawiera strzałkę w górę, strzałkę w dół lub obie te strzałki. Za każdym razem, gdy twój Komin porusza się przez pole lub na pole, zyskujesz jednostkę Pary, jeśli porusza się **w kierunku wskazanym przez strzałkę** na tym polu (zatem zawsze zyskujesz jednostkę Pary, gdy poruszasz Komin w kierunku pola „0”). Liczba jednostek Pary, które zyskujesz z puli ogólnej, jest wskazana na kafelku Wydajności przy torze. Wartość ta zwykle wynosi 3 jednostki Pary za aktywowaną strzałkę, choć może ulec zmianie w trakcie rozgrywki. Para nie jest uważana za zasób.



Ten gracz posiada 3 jednostki Węgla w swojej Fabryce. Zyskuje 2 jednostki Wody, więc jego Komin przesuwa się o 2 pola w górę, co daje mu 6 jednostek Pary.



Zwróć uwagę, że jeśli kafelek Wydajności jest odwrócony stroną Konflikty do góry, jego premia dotycząca Pary będzie inna. Patrz Konflikt z Yokai na stronie 23.

WYKONYWANIE AKCJI

Jest wiele sposobów, na które mogę coś zmienić: pozyskiwanie nowych wynalazków, rozbudowa miasta, elektryfikacja jego najważniejszych części, handel z innymi miastami... Wszystko to powinno pokazać każdemu, że korzenie tej rodziny są głęboko w tym mieście, a nasze wysiłki pchają naszą cywilizację naprzód. Jest to w istocie obowiązek najistotniejszej postaci naszych czasów. Chociaż robię to oczywiście tylko dla naszego ukochanego miasta i jego mieszkańców.

Możesz wykonać 1 akcję w twojej turze. Każdy Dystrykt wskazuje 1 akcję **1**, którą możesz wykonać, gdy się w nim znajdujesz. Jeśli Mega-Maszyna **2** również znajduje się w twoim Dystrykcie, akcja Wkładu do Mega-Maszyny również staje się dla ciebie dostępna i możesz ją wykonać **zamiast** głównej akcji Dystryktu. Dystrykt Ratusza posiada Uniwersalną Akcję **3**, która pozwala ci na wykonanie jednej dowolnej akcji. Wszystkie akcje zostały szczegółowo opisane w następnym rozdziale.



PORZĄDKOWANIE

Przesuń Mega-Maszynę i znacznik Produkcji: Po wykonaniu poprzednich kroków, jeśli Mega-Maszyna **2** znajduje się w twoim Dystrykcie, **musisz** przenieść ją do następnego w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, po zakończeniu twojej tury. Musisz również przesunąć swój znacznik Produkcji na środkową pozycję (jeśli jeszcze się tam nie znajduje), abyś mógł rozpocząć turę Produkcji w twojej następnej turze, jeśli zechcesz.



Tylko w grze 2-osobowej: Jeśli Mega-Maszyna przesunie się do Dystryktu w którym znajduje się Magnat w kolorze innym niż kolor dowolnego gracza, przesun Mega-Maszynę o 1 Dystrykt więcej.

AKCJE

W grze dostępne są 4 główne akcje oraz specjalna akcja Mega-Maszyny. Twój Dystrykt określa, jaką akcję możesz wykonać w danej turze. Wszystkie Akcje, aby je wykonać, wymagają wydania określonej liczby zasobów, co oznacza, że **nie możesz wykonać Akcji**, jeśli nie możesz opłacić jej kosztu.



UNIWERSALNA AKCJA



Znam wszystkich w tym mieście. Muszę tylko skontaktować się z nimi, gdy będę czegoś potrzebować.

Dystrykt Ratusza oferuje Uniwersalną Akcję, która pozwala wykonać 1 dowolną z innych akcji: Praca nad **Wynalazkiem**, **Rozbudowa Dystryktu**, **Elektryfikacja** Dystryktu, **Handel** z innymi Miastami albo Wkład w **Mega-Maszynę**.

PRACA NAD WYNALAZKIEM



Jeśli para zmieniła nasz styl życia, to dzięki tym wszystkim innowacyjnym wynalazkom z Uniwersytetu, którzy znaleźli nowe sposoby jej wykorzystania. Dlatego też sprawiedliwe jest, abym odpowiednio im to wynagrodził, sponsorując ich badania. Zrobię dobry użytek z tego wynalazku i wszyscy na tym skorzystamy.

Ta akcja pozwala ci pobrać Wynalazki z rynku Wynalazków (na planszy Głównej) i umieszczać je w budynkach twojej Fabryki, zwiększając liczbę premii, które otrzymasz za aktywację tych budynków.

W ramach tej akcji możesz:

- 1 Wziąć 1 Wynalazek ORAZ zdobyć wszystkie jego premie i PZ **albo**
- 2 Wziąć 2 Wynalazki, ale nie zdobywać premii natychmiast.



Musisz zapłacić za każdy wzięty Wynalazek, w zależności od jego jakości. Musisz wydać 1 jednostkę Jedzenia za każdy Zwykły Wynalazek, 2 jednostki Jedzenia za Innowacyjny Wynalazek lub 3 jednostki Jedzenia za Wspaniały Wynalazek.

Następnie umieść twój nowy Wynalazek (Wynalazki) na podstawowym polu (**dolna pozycja**) **najniższego pustego piętra** dowolnego budynku w twojej Fabryce. Jeśli wzięłeś 2 Wynalazki, możesz umieścić je w tym samym lub w różnych budynkach, w dowolnej kolejności. Po zainstalowaniu nowych Wynalazków uzupełnij rynek Wynalazkami tej samej jakości z ich stosów (chyba że stos jest pusty).

Nie możesz wykonać tej akcji, jeśli wszystkie piętra w twojej Fabryce są zajęte lub jeśli nie możesz zapłacić kosztu w Jedzeniu.



Brazowy gracz wydaje 4 jednostki Jedzenia, aby zabrać z rynku Wspaniały Wynalazek i 1 Zwykły Wynalazek. Ponieważ wzięł 2, nie otrzyma żadnej premii natychmiast, więc może przystąpić do umieszczenia ich na najniższych piętrach 2 swoich budynków. Gdyby wzięł tylko Wspaniały Wynalazek, otrzymałby 1 jednostkę Jedzenia, 1 awans Pielgrzymia na wybranym torze i 3 PZ.

ROZBUDOWA DYSTRYKTU



Postęp oznacza ekspansję, a czy jest lepszy sposób na jej pokazanie, niż rozbudowa naszego ukochanego miasta? Stworzę nowe miejsca pracy, a także coraz więcej mieszkań dla wspaniałych mieszkańców Daitoshi, w których będą mogli mieszkać i powiększać swoje rodziny. Będziemy szczęśliwi, jeśli zrobimy to w harmonii z lasami i rzekami, z których wyrosliśmy, a świątynie zawsze pomogą nam pamiętać o naszym miejscu w naturze.

Ta akcja pozwala ci **Rozbudować** jeden z Dystryktów Miasta, co przyniesie korzyści wszystkim graczom, poprzez zwiększenie liczby Warsztatów dostępnych w danym Dystrykcie, ale także da ci możliwość na Zwrócenie Środowisku, aby zmniejszyć twoją Strefę Eksploatacji i uniknąć konfliktów z Yōkai (patrz strona 23).

Aby Rozbudować Dystrykt:

- 1 Wybierz dowolne niezabudowane pole Dystryktu (pole, na którym nie ma kafelka Dystryktu) i zapłać wskazany na nim koszt, który będzie wynosił 2 lub 4 Materiały Konstrukcyjne. Nie można wybrać miejsca w Zewnętrznym Dystrykcie, chyba że miejsce środkowe w tym Dystrykcie zostało już zabudowane.
- 2 Weź wierzchni kafelek Środkowego albo Zewnętrznego Dystryktu ze stosu (pasujący do wybranego obszaru) i umieść go tak, aby zakrywał obszar, który chcesz Rozbudować, nieelektryfikowaną stroną do góry.
- 3 Zwróć Środowisku, tworząc w Dystrykcie świątynie i naturalne schronienia: Umieść 1 (jeśli rozbudowałeś Środkowy Dystrykt) lub 2 (jeśli rozbudowałeś Zewnętrzny) wybrane przez ciebie hekсы z twojej Strefy Eksploatacji na pustych polach wskazanych na kafelku, który właśnie zbudowałeś, wskazujące stronę Konflikty. Jeśli nie masz wystarczającej liczby hekсов w Strefie Eksploatacji, nie możesz Rozbudować tego Dystryktu. Następnie zdobywasz premie za Konflikt wskazane przez te hekсы w twojej Fabryce.



Jeśli ty lub jakikolwiek inny gracz wykona akcję Elektryfikacji Dystryktu na tym polu w późniejszej turze, otrzyma również premie za Konflikt z hekсов, które tu umieściłeś.

Zauważ, że choć jedyną **bezpośrednią** premią, jaką otrzymasz za ten wkład w Miasto, jest ta z hekсов, które tu umieścisz, to akt oddania naturze ma kojący wpływ na Yōkai, a to w dłuższej perspektywie może być jeszcze bardziej korzystne, ponieważ odciążysz swoją Strefę Eksploatacji (patrz Konflikt na stronie 23).

Od tego momentu Warsztat na tym kafelku staje się jednym z pól Warsztatu danego Dystryktu i wszyscy gracze mogą z niego korzystać podczas odwiedzania tego Dystryktu.

Żółty gracz wydaje 4 jednostki Materiałów Konstrukcyjnych, aby Rozbudować ten Dystrykt, biorąc wierzchni kafelek Dystryktu Zewnętrznego ze stosu i umieszczając go w tym miejscu. Następnie wybiera te 2 hekсы ze swojej Strefy Eksploatacji, umieszczając je w Dystrykcie i otrzymuje za nie premie za Konflikt: 1 jednostka Jedzenia i 2 ruchy Czerwionusa.





ODNOWA DYSTRYKTU

Zamiast Rozbudowywać Dystrykt podczas wykonywania tej Akcji, możesz **Odnówić Dystrykt** wydając 3 Materiały Konstrukcyjne, aby odrzucić 1 heks ze swojej Strefy Eksploatacji i otrzymać Nagrodę za Konflikt. Ta opcja jest jednak zwykle używana tylko wtedy, gdy nie ma lepszych dostępnych opcji.



ELEKTRYFIKACJA DYSTRYKTU



Wygląda na to, że istnieje nowa technologia, która może doprowadzić do tego, że para stanie się przestarzała: elektryczność. To wciąż nowość, więc lepiej wypróbujmy ją najpierw w mieście, by upewnić się, że jest bezpieczna. Mówi się, że może to zwiększyć produktywność pracowników, co oznacza, że zyskam więcej korzyści, a oni będą mogli dłużej pracować. Jest to sytuacja w której każdy wygrywa!

Ta akcja pozwala na Elektryfikację Dystryktu, co ulepszy Warsztat na kafelku Dystryktu, z korzyścią dla wszystkich graczy. Za swoje wysiłki otrzymasz między innymi Prestiż, ponieważ mieszkańcy Daitoshi szczególnie cenią sobie nowoczesne technologie zainstalowane w ich mieście.



Musisz wybrać niezelektryfikowany kafelek Dystryktu, na którym chcesz wykonać akcję Elektryfikacji. Możesz wybrać dowolny kafelek na planszy spośród tych, które nie są zelektryfikowane - nie musisz przestrzegać żadnej kolejności ani nie jesteś ograniczony do twojego Dystryktu, jeśli nie chcesz. Jeśli nie ma żadnych niezelektryfikowanych kafelków, nie można wykonać tej akcji.

Aby Zelektryfikować kafelek, musisz opłacić koszt wskazany na tym kafelku, który wynosi 2, 3 lub 4 jednostki Energii. Następnie:

- 1 Zdobądź wszystkie premie z sekcji Elektryfikacji na tym kafelku. Premie te zawsze będą zawierać co najmniej 1 punkt Prestiżu i 1 inną premię. Gdy Elektryfikujesz Środkowy lub Zewnętrzny kafelek Dystryktu, otrzymujesz premie za Konflikt z umieszczonych tam heksów oraz z wszelkich innych nadrukowanych ikon, w kolejności od lewej do prawej.
- 2 Odwróć Zelektryfikowany kafelek tak, aby pokazywał swoją Zelektryfikowaną stronę i umieść go na tym samym polu. Zwróć wszystkich znajdujących się na nim Pracowników do puli ogólnej i odrzuć wszystkie znajdujące się na nim heksy Środowiska, ale zachowaj wszystkich Magnatów na tych samych polach, na których się znajdowali.

Nowa strona kafelka wskazuje ulepszoną wersję Warsztatu. Od tego momentu wszyscy gracze mają dostęp do ulepszonego Warsztatu podczas umieszczania Pracowników w tym Dystrykcie.

Zielony wydaje 4 jednostki Energii, aby zelektryfikować ten Dystrykt, zyskując 1 jednostkę Bogactwa, 1 jednostkę Jedzenia, 2 ruchy Czerwiorusa i 2 punkty Prestiżu. Następnie zwraca Pracownika z kafelka do puli ogólnej, odrzuca heksy Środowiska, a na koniec odwraca kafelek na jego Zelektryfikowaną stronę.



ZDOBYWANIE REPUTACJI , PRESTIŻU I RUCHY CZERWIOBUSA



Za każdym razem, gdy zdobędziesz punkt **Prestiżu** 1, przesun swój znacznik na planszy Głównej o 1 krok zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i zdobądź premie z każdego pola, przez które się przemieszczisz.

Za każdym razem, gdy **zwiększysz swój poziom Reputacji** 2, przesun znacznik na twojej Fabryce o 1 pole w prawo. Jeśli Twój poziom Reputacji znajduje się już na czwartym polu, nie zwiększaj już więcej Reputacji. Kiedy **punktujesz swój aktualny poziom Reputacji** 3, zdobywasz PZ wskazane pod twoim znacznikiem Reputacji.

Niektóre premie pozwalają ci przesunąć twojego **Czerwiorusa** o określoną liczbę kroków, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara 4, natychmiast zdobywając premie, przez które się przemieszcza. Twój Czerwiorus jest jednym z głównych sposobów na zdobywanie PZ z poziomu Reputacji, więc im dalej jest twój znacznik Reputacji w twojej Fabryce, tym potężniejszy staje się twój Czerwiorus.



HANDEL Z INNYMI MIASTAMI



Kyodaina-Ga to wspaniałe latające ćmy, które znacznie ułatwiły handel z odległymi miastami. Przy pomocy naszych prymitywnych kabin pilotażowych, mogą z łatwością przewozić ludzi i towary, wzbijając się w powietrze. Obcokrajowcom łatwo zaimponować, a jeśli pokażę im, co jesteśmy w stanie wyprodukować, może nawet pozwolą mi korzystać z ich bardziej zaawansowanych technologii. Każda smuga czarnego dymu wydobywająca się z tych pilotowanych maszyn na niebie nad naszym miastem, to znak kolejnego udanego handlu.

Ta akcja pozwala ci zaangażować się w Handel z odległymi Miastami, co nagrodzi cię PZ i może pozwolić ci nawiązać partnerstwo z tymi Miastami, uzyskując dostęp do opracowanych przez nie nowych technologii.



Aby Handlować, wybierz jedno z miast znajdujących się w dolnej części plan-
szy i opłać wskazany **koszt Pary**, który reprezentuje ilość energii potrzebnej
Kyodaina-Ga na dotarcie do Miasta za pomocą kabiny pilotażowej. Następnie
możesz wydać od 1 do 5 jednostek **Dóbr Luksusowych**, aby otrzymać pre-
mie za każdą wydaną jednostkę Dóbr Luksusowych. Premie zdobywane są od lewej do prawej, zatem jeśli dostarczysz 3 jednostki Dóbr
Luksusowych, zdobędziesz pierwsze 3 premie poniżej tego miasta, zaczynając od lewej. Premiami mogą być: PZ, awansowanie na torze
Reputacji, Zwracanie Środowisku, tworzenie Partnerstwa lub aktywowanie Partnerstwa. Posiadanie Flag Partnerstwa w miastach daje ci
dostęp do ich unikalnych technologii jednorazowego użytku, zapewniając ci specjalną premię pod pewnymi warunkami, które możesz
spełnić podczas twojej tury, np. wykonując określoną akcję lub Eksploatując określony heks Środowiska. Premię z Flagi Partnerstwa
możesz odebrać tuż przed lub po zakończeniu akcji, w której spełniłeś warunek tej premii.



Ikona **Zawrzyj Partnerstwo** ze strzałką w górę umożliwia umieszczenie 1 Flagi Partnerstwa w Mieście, z którym Handlujesz, o ile **jeszcze nie masz** tam Flagi.



Możesz również znaleźć szarą ikonę Partnerstwa (bez strzałki) jako premię w niektórych innych częściach gry. W takim przypadku możesz umieścić swoją Flagę **w dowolnym wybranym przez siebie Mieście**, w którym obecnie **nie** posiadasz Flagi.



W każdym Mieście, w którym posiadasz Flagę, za każdym razem, gdy spełnisz warunek po lewej stronie, możesz ją zwrócić do twojej puli osobistej (wskazanej przez ikonę anulowanego Partnerstwa), aby otrzymać premię wskazaną po prawej stronie.

UWAGA: Jeśli warunkiem jest wykonanie akcji Handlu, **nie możesz** wydać Flagi, którą właśnie umieściłeś, używając tej samej akcji Handlu - Flaga, którą wydajesz, musi już znajdować się w Mieście w momencie rozpoczęcia akcji Handlu.



Jeśli **Aktywujesz Partnerstwo** Miasta w ramach premii za akcję Handlu, natychmiast otrzymujesz premię za to Miasto, ignorując podany warunek i nie usuwając z niego swojej Flagi.

Fioletowy gracz wydaje 5 jednostek Pary na Handel z tym Miastem, gdzie dostarcza 4 jednostki Dóbr Luksusowych. Zdobyna premie od lewej do prawej: 6 PZ, dodaje swoją Flagę Partnerstwa do tego Miasta, zdobywa 1 punkt Prestiżu i aktywuje Partnerstwo, natychmiast zdobywając 4 jednostki Pary bez usuwania Flagi, którą właśnie tam umieścił. W dalszej części gry, za każdym razem, gdy wykona akcję Pracy nad Wynalazkiem, może usunąć swoją Flagę z tego Miasta, aby zyskać 4 jednostki Pary.





POKAZ MEGA-MASZYN

Uniwersytet Daitoshi intensywnie pracuje nad projektem Mega-Maszyny i potrzebuje na to funduszy! Marzenie o całkowitej niezależności od konieczności pracy zwierząt jest na wyciągnięcie ręki. Uniwersytet organizuje pokazy objeżdżając miasto z prototypem Mega-Maszyny, oferując swoje usługi i prosząc o darowizny i datki na jej rozwój.

Jeśli Mega-Maszyna znajduje się w twoim Dystrykcie, daje ci to kilka ciekawych możliwości:

- 1 Pole Warsztatu:** Warsztat będzie się zmieniał w każdej rozgrywce, w zależności od Mega-Maszyny, która jest w grze. Możesz do niego wysyłać Pracowników tylko wtedy, gdy Mega-Maszyna znajduje się w twoim Dystrykcie, a wysyłany Pracownik musi pasować do koloru twojego Dystryktu. 4 możliwe Warsztaty Mega-Maszyny to:



**Otrzymujesz tyle PZ
ile wynosi twój poziom
Reputacji + 2 PZ.**



Otrzymujesz 1 punkt Prestiżu.



**Awansuj swojego
Pielgrzyma na wybranym
torze Środowiska (patrz
strona 11).**



**Zdobądź dwukrotnie premię
za Konflikt z 1 z heksów
Środowiska w twojej Strefie
Eksploracji.**

Ponadto, umieszczając Pracownika w Warsztacie Mega-Maszyny, zyskujesz korzyść z każdego odblokowanego do tej pory Ulepszenia. **1**



- 2** Zamiast wykonywania akcji twojego Dystryktu, możesz wykonać akcję dostępną na Pokazie: Wkład w **Mega-Maszynę** (patrz następna strona).

Mega-Maszyna przemieszcza się do następnego Dystryktu w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara za każdym razem, gdy Magnat zakończy swoją turę w Dystrykcie, w którym w danym momencie znajduje się Mega-Maszyna. Każdy Pracownik znajdujący się obecnie na Mega-Maszynie, zostaje przenoszony wraz z nią. Są oni zwracani do puli ogólnej, jeśli jakkolwiek Magnat zajmuje pole najbardziej z lewej w Dystrykcie, w którym znajduje się Mega-Maszyna (patrz strona 13).



WKŁAD W MEGA-MASZYNĘ



Daitoshi poświęciło większość swoich zasobów na ten gigantyczny projekt, a teraz potrzebuje naszej pomocy, aby go ukończyć. Cieszę się, że mogę pomóc wspaniałemu uniwersytetowi w tym mieście (czy wspominałem, że jedną z jego sal ozdobi herb mojej rodziny?) i wysiłkom Ratusza. Jak wspominałem, jestem bardziej niż szczęśliwy, że mogę pomóc, jak zwykle. Ale to sprawiedliwe, że otrzymam rekompensatę za wysiłek w postaci wczesnego dostępu do ich odkryć, prawda?

Ta akcja specjalna pozwala ci przekazać 1 ze swoich Wynalazków na rzecz Mega-Maszyny finansowanej przez Ratusz Daitoshi. W nagrodę otrzymasz Uniwersytecki Wynalazek, z którego będziesz mógł korzystać przez pozostałą część rozgrywki, a także kilka innych premii natychmiastowych.

Ta akcja jest dostępna, jeśli twój Magnat znajduje się w Dystrykcie Ratusza (przy użyciu Uniwersalnej Akcji) lub w tym samym Dystrykcie co Mega-Maszyna. W drugim przypadku akcja ta może zostać wykonana zamiast akcji danego Dystryktu. Aby wykonać tę akcję, musisz wydać po 1 jednostce zasobów każdego typu plus 1 jednostkę Bogactwa **1** oraz przekazać 1 ze swoich Wynalazków, gotowych do użycia w Mega-Maszynie (tj. dowolny Wynalazek z odblokowaną ikoną **2** na jego torze Postępu). Jeśli nie masz żadnych Wynalazków gotowych do przekazania lub jeśli wszystkie miejsca na Wynalazki w Mega-Maszynie są zajęte, nie możesz wykonać tej akcji.



Weź z twojej Fabryki 1 dowolny Wynalazek gotowy do użycia w Mega-Maszynie i umieść go zakryty na dowolnym pustym polu na planszy Mega-Maszyny **3**, następnie zdobądź premie wskazane na tym polu.

Na koniec weź wierzchni kafelek Uniwersyteckiego Wynalazku ze stosu i umieść go w twojej Fabryce **4**, w tym samym miejscu, z którego zabrałeś przekazany Wynalazek, zachowując znacznik Postępu na swoim miejscu. Od tego momentu będziesz otrzymywać premie za ten Wynalazek, gdy aktywujesz jego budynek, tak jak zwykle. **Nie możesz** przekazać Wynalazku Uniwersyteckiego do Mega-Maszyny, nawet jeśli jego znacznik Postępu znajduje się na odpowiedniej ikonie lub po jej prawej stronie.

Gdy na wszystkich polach powiązanych z Ulepszeniem znajdują się Wynalazki, weź żeton Ulepszenia z planszy i umieść go na polu Ulepszenia Mega-Maszyny **5**. Od tego momentu każdy gracz, który skorzysta z Warsztatu Mega-Maszyny, otrzyma również premie z odblokowanego żetonu Ulepszenia.



Ponieważ brązowy Magnat znajduje się w tym samym Dystrykcie co Mega-Maszyna, decyduje się wykonać tę akcję, zamiast akcji Elektryfikacji w tym Dystrykcie. Brązowy wydaje po 1 jednostce Jedzenia, Energii i Dobra Luksusowego oraz 2 jednostki Bogactwa **1** (w tym 1 na pokrycie brakujących Materiałów Konstrukcyjnych). Wybiera ten Wynalazek ze swojej planszy, wymieniając go na Uniwersytecki Wynalazek ze stosu **2** i umieszcza go w tym miejscu na planszy Mega-Maszyny, zyskując w ten sposób 5 PZ i 2 punkty Reputacji. **3** Ponieważ na każdym polu połączonym z tym Ulepszeniem znajduje się Wynalazek **4**, instaluje Ulepszenie na Mega-Maszynie **5** i teraz wszyscy gracze mogą z niego korzystać, wysyłając tam Pracownika.



KONIEC TURY - KONFLIKT Z YŌKAI

Każdy Yōkai jest obrońcą lasu, rzeki lub czegośkolwiek innego i skupi się na tobie, jeśli uzna, że nadużywasz zasobów naturalnych, które chroni. Tysiące lat życia w jakimś zakątku świata chyba cię do niego przywiązuje...



Na koniec twojej tury, niezależnie od tego, czy była to tura Produkcji, czy tura Miasta, musisz sprawdzić czy masz trwające Konflikty z Yōkai.



W tym momencie, jeśli posiadasz więcej niż 1 heks Środowiska tego samego typu, musisz odwrócić odpowiadające mu kafelki Wydajności na twojej planszy Fabryki na stronę Konfliktu. Jeśli posiadasz mniej niż 2 hekсы danego typu, odwróć odpowiadający mu kafelek Wydajności znajdujący się na stronie Konfliktu z powrotem na zwykłą stronę.

Kafelki Wydajności wpływają na koszt niektórych Akcji i możliwość zatrudniania Pracowników. Poniższa tabela przedstawia obie wersje każdego kafelka:

YŌKAI	KAFELKI WYDAJNOŚCI ZWYKŁA STRONA	KAFELKI WYDAJNOŚCI STRONA KONFLIKTU
 1	Otrzymujesz 3 jednostki Pary za aktywowanie strzałki na twoim torze Silnika Parowego.	Otrzymujesz 2 jednostki Pary za aktywowanie strzałki na twoim torze Silnika Parowego.
 2	Koszt Pary do aktywacji środkowego i skrajnego prawego budynku podczas Produkcji wynosi odpowiednio 1 i 4 jednostki.	Koszt Pary do aktywacji środkowego i skrajnego prawego budynku podczas Produkcji wynosi odpowiednio 3 i 7 jednostek.
 3	Możesz posiadać do 6 Pracowników w twojej Fabryce.	Możesz posiadać maksymalnie 2 Pracowników w twojej Fabryce. Jeśli po odwróceniu tego kafelka na stronę Konfliktu masz ich więcej, wybierz 2, których chcesz zatrzymać, a resztę odrzuć do puli ogólnej.
 4	Podczas Produkcji awansuj jeden raz znaczniki Postępu dla każdego Wynalazku, który aktywujesz. Zamiast tego zrób to dwukrotnie, jeśli jesteś Liderem Produkcji.	Podczas Produkcji nie awansuj znaczników Postępu Wynalazków, które aktywujesz. Zrób to tylko raz, jeśli jesteś Liderem Produkcji.



2



3



4





KONIEC GRY



Koniec gry następuje, gdy przedostatnie pole hekza na którymkolwiek z torów Środowiska zostanie odkryte, ukazując tę ikonę nadrukowaną na planszy. Gdy tak się stanie:

- 1 Rozgrywajcie tury do momentu, aż każdy gracz rozegra taką samą liczbę tur. Użyjcie znacznika Pierwszego Gracza jako przypomnienia, kto rozpoczął rozgrywkę.
- 2 Następnie każdy gracz rozgrywa jeszcze jedną turę. Rozpatrzenie ostatni krok Końca tury, a następnie...
- 3 Przejdźcie do punktacji końcowej.



PUNKTACJA KOŃCOWA

Tak, być może ściałem o kilka zakrętów za dużo... właściwie to drzew... Ale spójrz na te wszystkie prezenty dla świątyni, które przekazałem. To kadzidło nie jest tanie, wiesz? Powinni być wdzięczni! Nie, nie ma jeszcze zaplanowanej daty rozpoczęcia projektów. Niebawem, obiecuję.



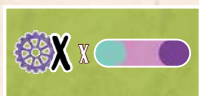
Przed punktacją końcową gracze, którzy nadal posiadają kafelek Dotacji Rządowych, mogą wydać go, aby przesunąć do 3 razy znacznik Postępu Wynalazku, uzyskując wszelkie premie. Mogą to rozdzielić w dowolny sposób.

Następnie każdy gracz podlicza punktację końcową w zależności od jego pozycji w obdarowywaniu dokonywanym podczas gry, w następujący sposób:

- 1 Każdy z torów Środowiska jest powiązany z określonym sposobem punktacji. Każdy sposób zapewni ci pewną liczbę PZ, w zależności od pozycji twojego Pielgrzyma na powiązanim z nim torze. Zdobądź tyle PZ, ile wskazuje pole, na którym znajduje się twój Pielgrzym, pomnożone przez liczbę wymagań danego toru, które udało ci się spełnić.



LAS



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę Uniwersyteckich Wynalazków w twojej Fabryce.



GÓRA



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę znaczników Postępu w twojej Fabryce, które znajdują się na prawym skrajnym polu ich Ścieżek Postępu.



PODZIEMIE



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę PZ zapewnianych przez twój poziom Reputacji.



RZeka



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę typów heksov Środowiska, których nie masz (nie masz żadnego z danego typu) w twojej Strefie Eksploatacji (plansza gracza).

- 2 Tor Rzeki jest również powiązany z negatywnym warunkiem punktacji: Tracisz PZ w liczbie wskazanej na hekście, na którym znajduje się twój Pielgrzym (lub 10 PZ, jeśli twój Pielgrzym nadal znajduje się w Świątyni) pomnożone przez liczbę kafelków Wydajności na stronie Konflikty w twojej Fabryce.
- 3 Zdobądź 1 PZ za każdych 2 Pracowników i pozostałe zasoby, jakie posiadasz, w dowolnej kombinacji. Pamiętaj, że Para nie jest zasobem.

Gracz z największą liczbą PZ po punktacji końcowej zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, sprawdźcie w kolejności:

1. Gracz z najmniejszą liczbą kafelków Wydajności na stronie Konflikty w jego Fabryce wygrywa remis.
2. Gracz z największą liczbą Wynalazków w jego Fabryce wygrywa remis.
3. Gracz z najdłuższą drogą przebytą łącznie przez wszystkich jego znaczniki Pielgrzymów wygrywa remis.
4. Gracze dzielą się zwycięstwem.



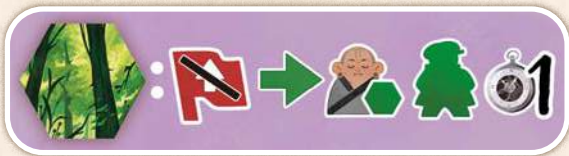
Na koniec gry żółty gracz punktuje:

- 20 PZ za Las (10 PZ za każde 2 Uniwersyteckie Wynałazki).
- 24 PZ za Góry (6 PZ za każdy z 4 znaczników Postępu na prawym skrajnym polu ich torów).
- 5 PZ za Podziemia (1 PZ razy wartość wskazana pod jego znacznikiem Reputacji, czyli 5 PZ).
- 16 PZ za Rzekę (9 PZ za każde 2 typy heksów Środowiska brakujące w jego Strefie Eksploatacji).
- Traci 5 PZ za Rzekę (-5 PZ za każdy 1 kafelek Wydajności na stronie Konfliktu).
- 7 PZ za pozostałych Pracowników i Zasoby (łącznie 15 Pracowników i jednostek Zasobów, podzielone przez 2, zaokrąglone w dół).

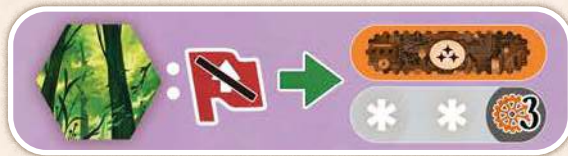


MIASTA

Efekty Miast są uzyskiwane albo po tym, jak spełnisz warunek Miasta, w którym znajduje się twoja Flaga Partnerstwa, która jest następnie usuwana, albo gdy zyskujesz premię za aktywację Partnerstwa (patrz strona 20).



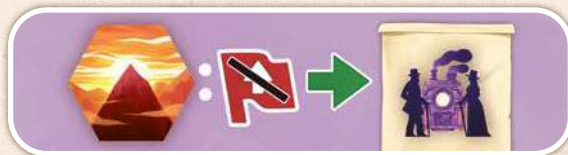
Gdy zdobywasz (Eksploracja, str. 15) heks Lasu: zyskujesz 1 jednostkę Dóbr Luksusowych, zielonego Pracownika i awansujesz swojego Pielgrzyma o 1 pole na torze Lasu.



Gdy zdobywasz (Eksploracja, str. 15) heks Lasu: zyskujesz lewą i środkową premię oraz 3 PZ ze Wspaniałego Wynalazku na Rynku, bez zabierania go.



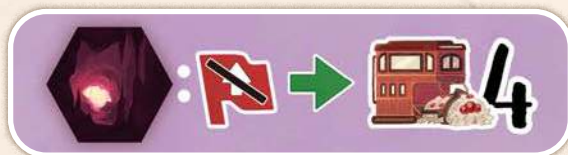
Gdy zdobywasz (Eksploracja, str. 15) heks Góry: zyskujesz 1 jednostkę Energii, żółtego Pracownika i awansujesz swojego Pielgrzyma o 1 pole na torze Gór.



Gdy zdobywasz (Eksploracja, str. 15) heks Góry: zyskujesz premię z Warsztatu Mega-Maszyny, w tym z wszelkich ulepszeń, które posiada.



Gdy zdobywasz (Eksploracja, str. 15) heks Podziemi: zyskujesz 1 jednostkę Materiałów Konstrukcyjnych, różowego Pracownika i awansujesz swojego Pielgrzyma o 1 pole na torze Podziemi.



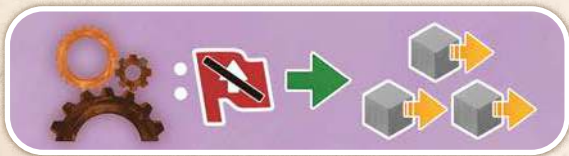
Gdy zdobywasz (Eksploracja, str. 15) heks Podziemi: przesunij swój Czerwioabus o 4 kroki do przodu.



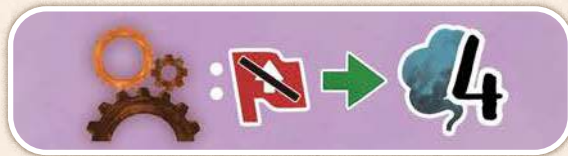
Gdy zdobywasz (Eksploracja, str. 15) heks Rzeki: zyskujesz 1 jednostkę Jedzenia, niebieskiego Pracownika i awansujesz swojego Pielgrzyma o 1 pole na torze Rzeki.



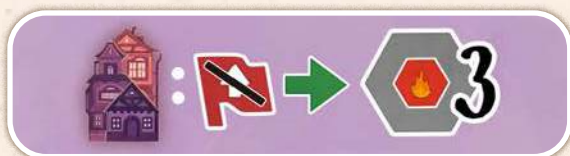
Gdy zdobywasz (Eksploracja, str. 15) heks Rzeki: zdobywasz 9 PZ.



Gdy Pracujesz nad Wynalazkiem: awansuj znacznik postępu dowolnego Wynalazku w twojej Fabryce, maksymalnie 3 razy. Możesz rozdzielić je pomiędzy różne Wynalazki.



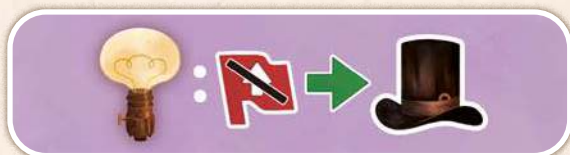
Gdy Pracujesz nad Wynalazkiem: zyskujesz 4 jednostki Pary.



Gdy Rozbudujesz lub Odnawiasz Dystrykt: zyskujesz 3 razy premię za Konflikt z 1 z heksów Środowiska w twojej Strefie Eksploatacji.



Gdy Rozbudowujesz lub Odnawiasz Dystrykt: zyskujesz premię z 1 Warsztatu w twoim bieżącym Dystrykcie, nawet jeśli znajduje się w nim Pracownik. Nie wysyłaj tam Pracownika. Nie możesz wybrać Warsztatu Mega-Maszyny.



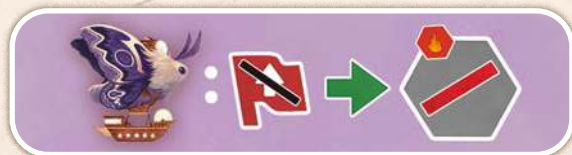
Gdy Elektryfikujesz Dystrykt: awansuj swój znacznik Reputacji o 1 pole.



Gdy Elektryfikujesz Dystrykt: zapunktuj za swój poziom Reputacji dwukrotnie.



Gdy Handlujesz z innymi Miastami: zyskaj efekt dowolnego innego Miasta w grze.



Gdy Handlujesz z innymi Miastami: odrzuć 1 heks Środowiska ze swojej Strefy Eksploatacji, otrzymując za ten heks premię za Konflikt.



Gdy jesteś Liderem w turze Produkcji: zyskujesz 1 jednostkę Bogactwa, 1 wybranego Pracownika i awansujesz swojego Pielgrzyma o 1 pole na wybranym torze Środowiska.



Gdy jesteś Liderem w turze Produkcji: awansujesz swojego Pielgrzyma o maksymalnie 3 pola na wybranym torze Środowiska (musi to być na tym samym torze).



TRYB SOLO

Czy wspominaliśmy, że burmistrz Daitoshi jest wybierany spośród najbardziej wpływowych rodzin z miasta? Oczywiście, jest to naturalne, że mają oni interesy w swojej rodzinnej firmie i często przysmykają oko na pewne kwestie, gdy chodzi o wspieranie własnych interesów.

W trybie solo zagrasz przeciwko Burmistrzowi Daitoshi. Rozgrywka wygląda tak samo, jak w grze wieloosobowej, ale Burmistrz wykorzysta swoje wpływy polityczne, aby chodzić na skróty. O ile jednak nie określono inaczej, Burmistrz przestrzega tych samych zasad, co gracz.

Zacznij od przygotowania gry dla 2 graczy, z tobą jako Pierwszym Graczem. Wybierz kolor dla Burmistrza i zastosuj następujące zmiany podczas przygotowania gracza Burmistrza:

- **Burmistrz nie otrzymuje początkowych jednostek Pary.**
- **Nie umieszczaj znacznika Komina na torze Silnika Parowego Burmistrza.**
- **Nie dobieraj kafelków Wydajności dla Burmistrza, za wyjątkiem tego z polami na Pracowników.**
- **Burmistrz nie otrzymuje znacznika Produkcji.**
- **Potasuj talię Burmistrza i umieść ją zakrytą obok jego planszy, stroną z mapą do góry.**
- **Zamiast otrzymać kafelek Dotacji Rządowych, Burmistrz otrzymuje kafelek Łapówki. Umieść go powyżej talii Burmistrza.**

Musisz także wybrać poziom trudności dla Burmistrza, tasując talię Doradcy i układając pewną liczbę kart obok jego planszy: im więcej kart, tym wyższy poziom trudności. Zalecana liczba kart to od 3 (łatwy) do 7 (bardzo trudny), choć możesz wybrać liczbę spoza tego zakresu. Niektóre z tych kart dodają dodatkowe kroki przygotowania dla Burmistrza, które należy natychmiast zastosować, a karty odrzucić, podczas gdy inne dają mu dodatkowe premie w trakcie gry lub po jej zakończeniu, które należy przechowywać obok jego planszy jako przypomnienie. Każda karta została opisana na stronie 35.



PARA: Ogólna zasada jest taka, że Burmistrz nigdy nie zyskuje ani nie wydaje jednostek Pary. Traktuj wszelkie akcje lub efekty wymagające Pary tak, jakby były darmowe dla Burmistrza. Z tego samego powodu Burmistrz zignoruje również wszelkie premie za wodę i węgiel.



TURA BURMISTRZA

Podczas gdy ty będziesz rozgrywać swoje tury w taki sam sposób, jak w grze wieloosobowej, to za każdym razem, gdy Burmistrz musi wykonać turę, wykonaj następujące czynności:

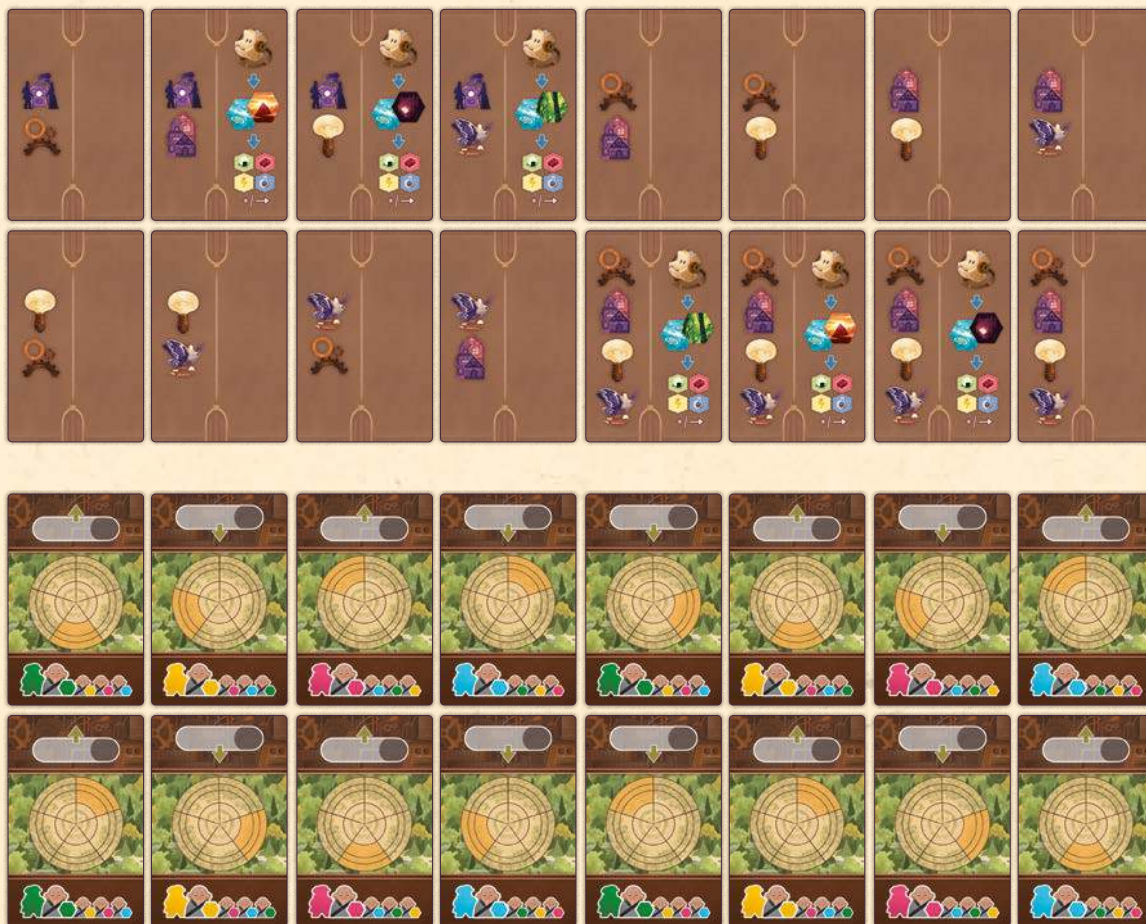
- 1** Odkryj i umieść kartę z talii Burmistrza na stosie obok talii. Jeśli dobierzesz ostatnią kartę z talii, potasuj stos (bez tej karty), aby utworzyć nową talię, a następnie umieść ostatnią dobraną kartę na polu stosu.
- 2** Sprawdź, czy Burmistrz może przenieść się do któregoś Dystryktu ze wskazanych na karcie i wykonać tam akcję:
 - 2a.** Porusz Burmistrza i, jeśli to możliwe, Burmistrz rozpatruje turę Miasta, **albo**
 - 2b.** zamiast tego Burmistrz rozpatruje turę Produkcji.



Jeśli Burmistrz nadal posiada swój kafelek Łapówki, każda odkryta karta jest traktowana tak, jakby posiadała również ikonę Pracy nad Wynalazkiem.

TALIA BURMISTRZA

Po odkryciu nowej karty, para utworzona z właśnie odkrytej karty i rewersu wierzchniej karty w talii określi, jakie działania podejmie Burmistrz w tej turze. Odkryta karta będzie przedstawiać główną akcję i ikonę Mega-Maszyny lub do 4 innych akcji. Ważne jest tylko jakie ikony znajdują się na karcie, a nie ich kolejność.



Odszukaj Magnata Burmistrza na planszy i nie przesuwając go, znajdź pierwszy Dystrykt w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara od jego obecnego Dystryktu, który spełnia poniższe 2 kryteria:

KRYTERIUM 1 Jedno z poniższych jest prawdziwe:

- 1a.** Na karcie znajduje się akcja obecna w sprawdzanym Dystrykcie innym niż Ratusz, **albo**
- 1b.** Akcja Mega-Maszyny znajduje się na karcie, a Mega-Maszyna znajduje się w sprawdzanym Dystrykcie innym niż Ratusz, **albo**
- 1c.** Na karcie znajduje się ikona Uniwersalnej Akcji, a sprawdzanym Dystryktem jest Ratusz.

KRYTERIUM 2 Burmistrz ma obecnie wystarczającą liczbę zasobów i żadne zasady nie zabraniają mu wykonania jednego z poniższych:

- 2a.** Wykonanie akcji w tym Dystrykcie, **albo**
- 2b.** Wykonanie akcji Mega-Maszyny, jeśli Mega-Maszyna znajduje się w tym Dystrykcie, **albo**
- 2c.** Wykonanie dowolnej akcji, w tym akcji Mega-Maszyny, jeśli sprawdzany jest Dystrykt Ratusza.

Sprawdź każdy Dystrykt, aż znajdziesz taki, który spełnia oba kryteria, a następnie przenieś do niego Magnata Burmistrza i Burmistrz wykonuje turę Miasta. Jeśli żaden Dystrykt nie spełnia obu kryteriów, Burmistrz wykonuje zamiast tego turę Produkcji.

Przykład oceny karty. ŻÓŁTY PIONEK PONIŻEJ TO BURMISTRZ

W tej turze karta ma Akcję Rozbudowy Dystryktu i Akcję Handlu ¹. Ponieważ Burmistrz nadal posiada kafelek Łapówki, akcja Praca nad Wynalazkiem jest również uważana za znajdującą się na karcie. Podczas sprawdzania kryteriów:

- ⚙ Pierwszy Dystrykt w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara od Magnata Burmistrza ma akcję Elektryfikacji Dystryktu ², więc jest on pomijany, ponieważ karta nie wskazuje tej akcji (Kryterium: 1a).
- ⚙ Kolejny jest Dystrykt Ratusza ³ i on również jest pomijany, ponieważ na karcie nie ma ikony Uniwersalnej Akcji (Kryterium: 1c).
- ⚙ Kolejny ma akcję Rozbudowy Dystryktu, która znajduje się na karcie (Kryterium: 1a), ⁴ ale Burmistrz ma tylko 1 Materiał Konstrukcyjny i żadnych znaczników Bogactwa ⁵, zatem nie ma wystarczających zasobów, aby wykonać tę akcję (Kryterium: 2a), więc ten Dystrykt jest również pomijany.
- ⚙ Kolejny posiada akcję Pracy nad Wynalazkiem, która jest również uważana za znajdującą się na karcie ⁵, zatem pierwsze kryterium jest spełnione (Kryterium: 1a). Mega-Maszyna również znajduje się w tym Dystrykcie, ale Burmistrz nie ma żadnych Wynalazków gotowych do przekazania Mega-Maszynie, ani wystarczających zasobów, aby to zrobić (Kryterium: 2b). Ma on 1 jednostkę Jedzenia i co najmniej 1 puste pole na Wynalazek na swojej planszy, co pozwala mu na wykonanie akcji Pracy nad Wynalazkiem, a zatem drugie kryterium jest również spełnione (Kryterium: 2a) i ten Dystrykt zostaje wybrany.



TURY PRODUKCJI



Jeśli Burmistrz nie znajdzie żadnego Dystryktu spełniającego oba kryteria, rozpatrzy turę Produkcji. Podczas tury Produkcji zawsze aktywuje wszystkie swoje budynki, które mają co najmniej 1 Wynalazek, zdobywając premie za Wynalazki i standardowo awansując znaczniki postępu. Burmistrz rozpatruje Wynalazki w swojej Fabryce od lewej do prawej i od dołu do góry. Otrzyma on również korzyści z bycia Liderem, jeśli to on spowoduje turę Produkcji tak, jak w przypadku graczy. Burmistrz nie ma znacznika Produkcji i zawsze może rozpocząć turę Produkcji, jeśli jego karty tego wymagają.

Jeśli to ty rozpoczniesz turę Produkcji, Burmistrz również będzie produkował, bez otrzymywania nagród za bycie Liderem.

Ponieważ w trybie solo nie możesz wykonać tego kroku jednocześnie dla ciebie i Burmistrza, za każdym razem, gdy Burmistrz wykonuje turę Produkcji, wykonaj całkowicie jego turę Produkcji przed produkcją w twojej Fabryce (jeśli chcesz), a następnie rozpocznij swoją następną turę. Jeśli to ty rozpoczynasz turę Produkcji, przed rozpoczęciem produkcji na planszy Burmistrza, wykonaj w całości własną produkcję, a następnie rozpocznij następną turę Burmistrza.

TURY MIASTA

Jeśli Burmistrz znajdzie Dystrykt, w którym może wykonać turę Miasta, wykonuje te same kroki co gracz, zaczynając od umieszczenia swojego Magnata na polu Magnata w tym Dystrykcie w następujący sposób:

- ⚙️ Jeśli nie posiada Pracowników w kolorze wymaganym przez jego aktualny Dystrykt, umieszcza swojego Magnata na polu najbardziej z prawej. **1**
- ⚙️ Jeśli posiada Pracowników danego typu i w Dystrykcie jest wystarczająco dużo pustych Warsztatów (wliczając Mega-Maszynę, jeśli jest obecna) dla wszystkich jego Pracowników pasującego typu, umieszcza swojego Magnata na środkowym polu **2** lub na polu najbardziej z lewej, jeśli środkowe jest zajęte.
- ⚙️ Jeśli ma on Pracowników danego typu, ale w Dystrykcie nie ma wystarczającej liczby pustych Warsztatów (w tym Mega-Maszyny, jeśli jest obecna) dla wszystkich jego Pracowników pasującego typu, umieszcza swojego Magnata na polu najbardziej z lewej **3** lub na środkowym, jeśli lewe jest zajęte.



Następnie przesunąć Magnata nienależącego do gracza, jeśli znajduje się w tym samym Dystrykcie co Burmistrz, i standardowo usunąć wszystkich Pracowników z Dystryktu, jeśli Burmistrz zajął pole najbardziej z lewej.

KROK 1: UMIESZCZANIE PRACOWNIKÓW

Jeśli Burmistrz umieścił swojego Magnata na polu środkowym lub najbardziej z lewej, będzie umieszczał Pracowników do momentu wypełnienia wszystkich Warsztatów lub gdy nie będzie miał już Pracowników odpowiedniego typu, otrzymując premie za każdego umieszczonego Pracownika. Zawsze, gdy ma więcej niż jedną opcję:

- ⚙️ Wybiera spośród dostępnych opcji w następującej kolejności: Mega-Maszyna, Dystrykt Zewnętrzny, Dystrykt Środkowy, Dystrykt Wewnętrzny. Jeśli Mega-Maszyna posiada Ulepszenia, Burmistrz otrzymuje najpierw główną premię, a następnie Ulepszenia, w kolejności.
- ⚙️ Spośród Pracowników odpowiedniego typu wybiera ich od lewej do prawej i od góry do dołu w swojej Fabryce.

KROK 2: EKSPLOATACJA

Po ukończeniu kroku Umieszczania Pracowników, Burmistrz będzie Eksploatował w oparciu o jego obecny Dystrykt. Bierze heks wskazany na Dystrykcie lub, jeśli Burmistrz znajduje się w Dystrykcie Ratusza, heks Rzeki i heks wskazany na jego karcie. Za każdy wzięty heks:

- 1.** Otrzymuje Pracownika w kolorze odpowiadającym temu heksowi i umieszcza go na pierwszym pustym miejscu w jego Fabryce, od lewej do prawej i od góry do dołu.
- 2.** Odwraca heks i umieszcza go na pierwszym pustym polu Strefy Eksploatacji w jego Fabryce, od góry do dołu. Jeśli ma już 4 hekсы, odrzuć nowy heks (nigdy nie zgromadzi więcej niż 4 hekсы).

KROK 3: WYKONANIE AKCJI

W oparciu o jego obecne zasoby i o ile nie zabraniają mu tego inne zasady, Burmistrz wybierze 1 akcję do wykonania, zgodnie z kolejnością:

- 1.** Akcja Mega-Maszyny, jeśli Mega-Maszyna znajduje się w jego Dystrykcie lub jeśli znajduje się on w Dystrykcie Ratusza.
- 2.** Akcja Dystryktu. Jeśli gracz znajduje się w Dystrykcie Ratusza, Burmistrz wykona akcję, na którą ma najwięcej zasobów; w przypadku remisu - akcję, na którą wyda najbardziej wysunięty na lewo zasób spośród remisujących opcji, jak pokazano w prawym dolnym rogu jego odkrytej karty.

AKCJE (TRYB SOLO)

Burmistrz zawsze wydaje tyle zasobów, ile może, aby każda akcja była tak potężna, jak to tylko możliwe, wydając najpierw zasoby potrzebne do akcji, a następnie tyle Bogactwa, ile potrzeba. Wszystkie akcje są wykonywane tak samo, jak w przypadku standardowego gracza, z wyszczególnionymi poniżej zmianami dla każdej akcji:

PRACA NAD WYNALAZKIEM



Burmistrz nie może wykonać tej akcji, jeśli nie posiada co najmniej 1 jednostki Jedzenia lub Bogactwa i pustego miejsca na Wynalazek w jego Fabryce. **Za pierwszym razem**, gdy Burmistrz wykona tę akcję, odrzuć jego kafelek Łapówki.

W pierwszej kolejności bierze 2 Wynalazki, jeśli ma na nie wystarczająco dużo miejsca, kierując się przy tym priorytetem w oparciu o jednostki Jedzenia, które może wydać:



5: 1 Wspaniały i 1 Innowacyjny Wynalazek.



4: 1 Wspaniały i 1 Zwykły Wynalazek



3: 1 Innowacyjny i 1 Zwykły Wynalazek



2: 2 Zwykłe Wynalazki

Jeśli może wziąć tylko 1 Wynalazek, weźmie najdroższy (pod względem jednostek Jedzenia) z możliwych, zdobywając za niego premie i PZ, jak zwykle.

Wybierając między 2 Innowacyjnymi lub 2 Zwykłymi Wynalazkami, strzałka na wierzchniej karcie talii wskazuje mu, którą z nich ma wybrać (górną lub dolną, gdy strzałka jest skierowana odpowiednio w górę lub w dół).

Wynalazki są umieszczane na jego planszy natychmiast po ich dobraniu, wypełniając miejsca w kolejności od lewej do prawej i od dołu do góry, więc zapełni swój dolny rząd przed rozpoczęciem środkowego rzędu.



ROZBUDOWA DYSTRYKTU



Burmistrz nie może wykonać tej akcji, jeśli nie posiada co najmniej 2 jednostek Materiałów Konstrukcyjnych i/albo Bogactwa (lub 3 jednostek, jeśli wszystkie Środkowe Dystrykty zostały już zbudowane) oraz co najmniej 1 heksa Środowiska.

Jeśli to możliwe, priorytetowo traktuje budowę Dystryktów Zewnętrznych, następnie Środkowych, a Odnówę Dystryktu wybiera jako ostatnią opcję. Wybierając miejsce, w którym umieści nowy kafel Dystryktu, najpierw spróbuje umieścić go w Dystrykcie zaznaczonym na wierzchniej karcie jego talii, a jeśli to miejsce nie będzie dostępne, będzie szukał zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara od tego miejsca, aż znajdzie legalne miejsce, w którym umieści kafel.

Następnie zapełni Dystrykt heksami Środowiska z jego Strefy Eksploatacji, biorąc je od góry do dołu i otrzymując za nie premie, jak zwykle (w oparciu o typy kafelków, a nie ich położenie na planszy).

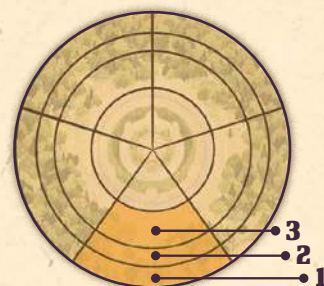
ELEKTRYFIKACJA DYSTRYKTU



Burmistrz nie może wykonać tej akcji, jeśli nie posiada co najmniej 2 jednostek Energii i/albo Bogactwa (lub więcej, jeśli wszystkie Dystrykty wewnętrzne zostały już Zelektryfikowane) i jeśli nie ma co najmniej 1 pola do Zelektryfikowania.

Priorytetem jest dla niego Elektryfikacja najbardziej oddalonej sekcji, za którą może zapłacić. Jeśli jest więcej niż jedna opcja, wybiera tę, która znajduje się w obszarze zaznaczonym na wierzchniej karcie talii, w razie potrzeby szukając zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż znajdzie odpowiednią opcję.

Zdobywa wszystkie premie z sekcji Zelektryfikowanej i standardowo odwraca kafelek.



HANDEL Z INNYMI MIASTAMI



Burmistrz nie może wykonać tej akcji, jeśli nie posiada co najmniej 1 jednostki Dóbr Luksusowych lub Bogactwa.

Wybiera najbardziej **wysunięte na lewo Miasto, w którym nie posiada Flagi**, lub najbardziej wysunięte na prawo miasto, jeśli ma już wszystkie swoje Flagi w Miastach. Następnie wydaje do 5 jednostek Dóbr Luksusowych, zdobywając wszystkie premie, za które zapłaci w tym Mieście, standardowo, od lewej do prawej.

Po umieszczeniu Flag Partnerstwa, Burmistrz nigdy ich nie usuwa, więc nigdy nie aktywuje premii Miasta w reakcji na jego działania podczas jego tury.

WKŁAD W MEGA-MASZYNĘ



Burmistrz nie może wykonać tej akcji, jeśli nie posiada co najmniej 1 jednostki zasobu każdego typu (lub Bogactwa na pokrycie brakujących) plus 1 dodatkowej jednostki Bogactwa i co najmniej 1 Wynalazku gotowego do użycia w Mega-Maszynie.

Jeśli ma możliwość przekazania więcej niż 1 Wynalazku gotowego do użycia w Mega-Maszynie, wybierze ten, który ma najwięcej ikon PZ widocznych na prawo od jego znacznika Postępu. W przypadku remisu wybiera ten, któremu pozostało mniej kroków do końca na jego torze Postępu. Jeśli nadal jest remis, wybiera opcję najbardziej prawą, najniższą.

Następnie wykonuje akcję w taki sam sposób, w jaki zrobiłby to gracz.



Burmistrza nigdy nie dotyczą żadne Konflikty, niezależnie od tego, ile heksów Środowiska ma w swojej Strefie Eksploatacji. Możesz więc pominąć ten etap jego tury.



PUNKTACJA KOŃCOWA

Gra kończy się tak samo, jak w grze wieloosobowej, zatem Burmistrz zawsze rozegra ostatnią turę, ponieważ zawsze jest drugim graczem.

Burmistrz przeprowadza punktację końcową gry, wykonując następujące kroki w podanej kolejności:

- 1 Rozpatruje efekty „koniec gry” na jego kartach Doradcy.
- 2 Zdobywa dodatnie PZ za każdego z jego Pielgrzymów.
- 3 Wykonuje pierwszy i trzeci krok punktacji końcowej gry wieloosobowej (punktując tak samo jak gracz, ale ignorując wszelkie ujemne PZ z toru Rzeki).

Jeśli masz więcej PZ niż Burmistrz, wygrywasz. W przeciwnym wypadku, przegrywasz.

1

KONIEC GRY

Przed rozpoczęciem Punktacji Końcowej, Burmistrz wykonuje 3 akcje awansowania dowolnego Pielgrzyma.



3

2



3



Zdobądź 1 PZ za każdym 2 Pracowników i pozostałe zasoby, jakie posiadasz, w dowolnej kombinacji. Pamiętaj, że Para nie jest zasobem.



IKONY (TRYB SOLO)

Chociaż Burmistrz zdobywa większość premii w taki sam sposób jak gracz, kilka z nich wymaga dodatkowych wyjaśnień. Jeśli ikony nie ma na tej liście, należy zastosować standardowe zasady gry wieloosobowej.



Te premie są ignorowane, choć może się to zmienić w zależności od Doradców w grze.



Dodaj wskazanego Pracownika na jego planszę Fabryki, wypełniając pola od lewej do prawej i od góry do dołu. Pracownicy, którzy mają być przez niego pozyskani, gdy plansza Burmistrza jest pełna, są odrzucani.



Dodaj na jego planszę Fabryki Pracownika odpowiadającego kolorowi Pracownika na wierzchniej karcie jego talii, wypełniając pola od lewej do prawej i od góry do dołu. Pracownicy, którzy mają być przez niego pozyskani, gdy plansza Burmistrza jest pełna, są odrzucani.



Awansuj Pielgrzyma Burmistrza na wskazanym torze. Jeśli nie może awansować na tym torze, potraktuj tę ikonę jako ikonę Obdarowania prezentami dowolnej Świątyni Środowiska  i postępuj zgodnie z poniższymi wyjaśnieniami.



Awansuj Pielgrzyma Burmistrza na torze odpowiadający kolorowi skrajnego lewego heksa na wierzchniej karcie jego talii. Jeśli nie może awansować na tym torze, sprawdź inne tory w kolejności wskazanej na karcie (od lewej do prawej), aż znajdzie się taki, na którym może awansować.



Awansuj znacznik Postępu na jego torze Wynalazku, któremu pozostało najwięcej kroków do końca tego toru. W przypadku remisu, wybierz spośród remisujących opcji, od dołu do góry i od lewej do prawej.



Usuń heks ze Strefy Eksploatacji Burmistrza znajdujący się najwyżej.



Usuń znajdujący się najwyżej heks ze Strefy Eksploatacji Burmistrza, który otrzymuje za to premię (zależną od rodzaju kafelka, a nie jego położenia na planszy).



Burmistrz otrzymuje premię za położony najwyżej heks w jego Strefie Eksploatacji dwa lub trzy razy, w zależności od wskazanej liczby, jeśli go posiada (w oparciu o typ heksa, a nie jego położenie na planszy).



Burmistrz dodaje Flagę Partnerstwa do najbardziej wysuniętego na lewo Miasta bez jego Flagi, jeśli to możliwe.



Burmistrz zyskuje 3 awanse Pielgrzyma, ale nie muszą one być na tym samym torze, jeśli nie jest to możliwe. Awansuj Pielgrzyma Burmistrza na torze odpowiadający kolorowi skrajnego lewego heksa na wierzchniej karcie jego talii. Jeśli nie może awansować na tym torze, sprawdza inne tory w kolejności wskazanej na karcie (od lewej do prawej), aż znajdzie taki, na którym może awansować.



Burmistrz otrzymuje premię z Miasta po lewej stronie tego miasta (lub Miasta po prawej stronie, jeśli to Miasto znajduje się na skrajnym lewym polu).



Burmistrz otrzymuje premię za najbardziej oddalony Warsztat w Dystrykcie, w którym znajduje się jego Magnat, ignorując Warsztat Mega-Maszyny.



KARTY DORADCY

Im więcej kart Doradcy dobierzesz na początku gry, tym będzie ona trudniejsza.

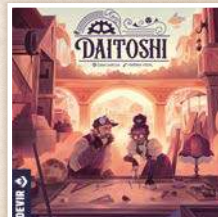
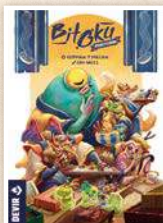


Ten numer pomaga wybrać podczas przygotowania rozgrywki Mega-Maszynę, która znajdzie się w grze.





CHRONOLOGIA SAGI KEMUSHI



TWÓRCY

 **AUTOR:** 
Dani Garcia

 **ILUSTRACJE:** 
Marina Vidal

 **REDAKCJA:** 
David Esbrí

 **KOREKTA:** 
William Niebling

 **PROJEKT GRAFICZNY:** 
Meeple Foundry

WERSJA POLSKA:

 **TŁUMACZENIE:** 
Damian Mazur

 **REDAKCJA:** 
Marcin Zalewski

 **SKŁAD:** 
Bartosz Makświej

Specjalne podziękowania
za pomoc w przygotowaniu
polskiej edycji kierujemy do:
Kuby Jarosza i Marcina Kupca.



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
Wszystkie prawa zastrzeżone.



www.devirgames.com
DEVIR CONTENIDOS S.L.
Via Augusta 153-157
Entl. Local 4
08021 Barcelona

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



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. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/daitoshi>