

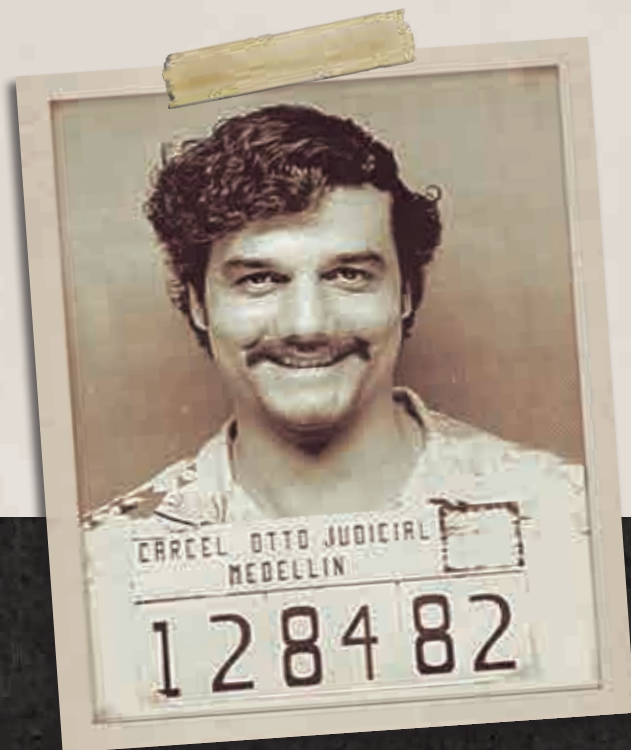
NARCOS

GRA PLANSZOWA



INSTRUKCJA

WPROWADZENIE



W *Narcos*: Grze planszowej wcielacie się w rolę głównych postaci w historii kolumbijskiej wojny narkotykowej, dołączając do polowania na najpotężniejszego barona narkotykowego świata.

Jeden z graczy wciela się w rolę bezwzględnego narkoterrorysty znanego jako *El Patrón* i z ukrycia rozbudowuje swoje imperium. Natomiast pozostali gracze prowadzą 4 Frakcje, które mimo wzajemnych animozji, wspólnie starają się go schwytąć. Gracze kontrolujący Frakcje nie wiedzą, w której ze swych licznych posiadłości ukrywa się *El Patrón*. Przeczesaują cały kraj w nadziei, że dopadną go w którymś z laboratoriów ukrytych głęboko w dżungli lub pochwycą w czasie jednego z wieców wyborczych. Za wszelką cenę starają się pokrzyżować misterne plany *El Patrón*, w których realizacji pomagają mu niezawodni *Sicario*.

Na nieszczęście dla *El Patrón*, nawet oddani *Sicario* bezwiednie pozostawiają za sobą ślady prowadzące do jego Kryjówki. Jeśli Tropiący wykorzystają te wskazówki w swoim dochodzeniu, wystarczy jeden błąd i *El Patrón* wpadnie prosto w ich ręce! DEA, kolumbijska Policja, Kartel z Cali oraz straż obywatelska zwana *Los Pepes*, zawierają ciche porozumienie mające na celu wyeliminowanie ich wspólnego wroga. Gracze dzielą się informacjami i ustalają wspólną strategię, aby położyć kres działalności "Króla Kokainy"!

KOMPONENTY GRY	4
CEL GRY	5
PODSTAWOWE POJĘCIA	6
PRZYGOTOWANIE DO GRY	10
PRZYGOTOWANIE <i>EL PATRÓN</i>	10
PRZYGOTOWANIE FRAKCJI.....	10
PIERWSZA KRYJÓWKA.....	11
WARUNKI ZWYCIĘSTWA.....	11
PRZEBIEG ROZGRYWKI	12
1. FAZA NOWYCH CELÓW	12
2. FAZA PRZYDZIELENIA OBRONY <i>SICARIO</i>	12
3. FAZA AKTYWACJI	12
3A. AKTYWACJA <i>EL PATRÓN</i>	12
3B. AKTYWACJA FRAKCJI	15
4. KONIEC SEZONU	20
ZDOLNOŚCI SPECJALNE FRAKCJI.....	22
TWÓRCY	23
PODSUMOWANIE ZASAD.....	24



KOMPONENTY GRY



13 FIGUREK

(1 Patrón, 10 Sicario, 8 Tropiących)



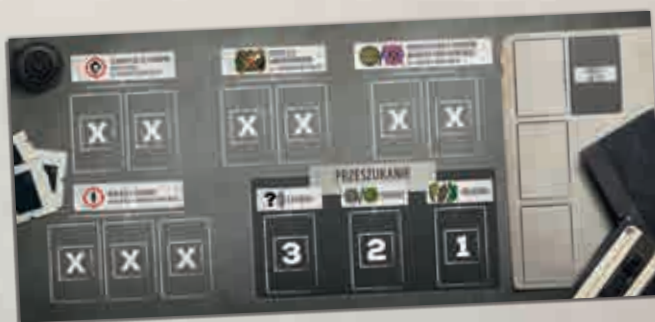
7 PODSTAWEK



1 BLOCZEK ARKUSZY
KRYJÓWKI



1 MAPA



1 PLANSZA AKCJI



1 PLANSZA EL PATRÓN

KOMPONENTY GRY

5



23 KARTY SICARIO



4 KARTY PLATA
O PLOMO



10 KART CELU



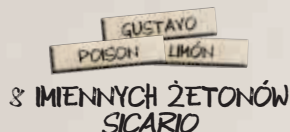
18 KART AKCJI



8 KART FRAKCJI



8 KART TROPIĄCYCH



8 IMIENNYCH ŻETONÓW
SICARIO



3 ŻETONY IMPREZY



15 KOSTEK KOKAINY



15 ŻACZNIKÓW
KRYJÓWKI



25 ŻETONÓW
PIENĘDZY



12 ŻETONÓW
LABORATORIÓW



7 ŻETONÓW OBRONY



1 ŻETON
OBRONY -
ZAKŁADNIK



1 ŻETON
OBRONY -
BOMBA



1 ŻETON
ZYSKÓW



1 ŻETON
EL PATRÓN



16 ŻETONÓW
BLOKADY/KONTROLI

CEL GRY

„Preferimos una tumba en Colombia a una cárcel en Estados Unidos”.* – El Patrón

Rozgrywka w *NARCOS* podzielona jest na Sezony. W każdym z nich *El Patrón*, ze starannie wybranej Kryjówki, będzie zęcznie operował na mapie w celu realizacji jednego ze sposobów osiągnięcia zwycięstwa. Może on wspiąć się na szczyt popularności w walce o prezydenturę albo zrealizować swoje ukryte cele i tym samym stworzyć potęgę, której nic nie zagrazi. W tym samym czasie pozostali gracze kontrolujący 4 Frakcje mają tylko jeden cel: gromadząc wszelkie wskazówki dotyczące Kryjówki *El Patrón*, mają go wytropić i aresztować!

W trakcie każdego Sezonu, swoje tury rozgrywają na przemian: *El Patrón*, następnie swoją turę rozgrywa wybrana Frakcja, później następuje kolejna tura *El Patrón*, a po niej tura kolejnej Frakcji i tak aż do momentu, kiedy wszystkie 4 Frakcje zostaną raz aktywowane.

Podczas swojej tury *El Patrón* umieszcza na planszy *Sicario*, którzy na różne sposoby pomagają nadzorować i rozkręcać narkotykowy biznes. Podczas tury Frakcji, aktywuje ona swoje 2 figurki Trociących wykonując nimi takie akcje jak: przeszukiwanie, walka z *Sicario*, stawianie Blokad, niszczenie Laboratoriów i oczywiście próba schwytania *El Patrón*!

Na koniec rozgrywki *El Patrón* albo wreszcie znajdzie się za kratkami, albo z wielką satysfakcją dalej będzie spoglądał na swoje imperium.

* Lepszy grób w Kolumbii niż cela w Stanach Zjednoczonych

PODSTAWOWE POJĘCIA

MAPA

INFRASTRUKTURA KOLUMBIJSKIEGO PODZIEMIA



TOR ZYSKÓW

KARTY Z EFEKTEM AKTYWOWANYM
NA KONIEC SEZONU

Plansza przedstawia Mapę Kolumbii, po której poruszają się figurki Tropiących, i na której *El Patrón* umieszcza swoich *Sicario* w celu wykonania Akcji. Mapa podzielona jest na 3 Regiony: *Región Caribe* (C) oznaczony kolorem jasnozielonym, *Región Andina* (A) oznaczony kolorem brązowym oraz ciemnozielony *Región Orinoquia* (O).

- **TOR UWIELBIENIA** – Na tym torze znajdują się pola ponumerowane od 0 do 20 (zdobycie 20 punktów oznacza, że *El Patrón* został *El Presidente*), pozwalające śledzić wzrost popularności *El Patrón* wśród Kolumbijczyków.
- **TOR ZYSKÓW** – Na tym Torze *El Patrón* śledzi możliwości produkcyjne swoich Laboratoriów i wielkość przynoszonych przez nie zysków.
- **KARTY Z EFEKTEM AKTYWOWANYM NA KONIEC SEZONU** – Efekt niektórych zagranych kart *Sicario* aktywuje się tylko pod warunkiem, że dany *Sicario* przetrwał do Końca Sezonu. Karty te umieszcza się na tym polu.



Na Mapie widoczne są 2 rodzaje pól:



MIASTO



FARMA

W 6 Miastach znajdują się Lotniska, umożliwiające Tropiącym szybsze poruszanie się, a *El Patrón* - przemysł narkotyków z granicę.

MIASTO
Z LOTNISKIEM

ARKUSZ KRYJÓWKI EL PATRÓN

MAPA POMOCNICZA

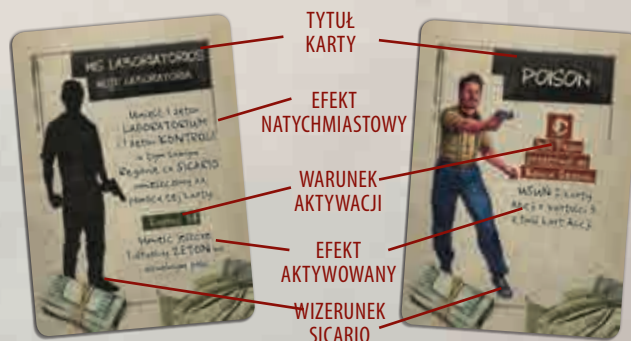
KRYJÓWKI EL PATRÓN



W każdej rozgrywce *NARCOS*, *El Patrón* posługuje się pojedynczym arkuszem Kryjówki z bloczka arkuszy.

- **MAPA POMOCNICZA** – Na arkuszu Kryjówki widnieje mała mapa, będąca kopią Mapy z planszy. *El Patrón* dyskretnie posługuje się nią pozyskując potrzebne informacje tak, aby przypadkowo nie dostarczyć Frakcjom dodatkowych wskazówek.
- **KRYJÓWKI EL PATRÓN** – W tych polach *El Patrón* zapisuje numer pola, na którym aktualnie się ukrywa (Kryjówka). Zaczynając od pola na górze, gdzie wpisuje swoją pierwszą Kryjówkę, podaje kolejno oznaczenia nowych pól wraz z kwotą [\$\$\$] jaką musiał zapłacić, aby się tam przemieścić (patrz: str. 20).

KARTY SICARIO

TYTUŁ
KARTYEFEKT
NATYCHMIASTOWYWARUNEK
AKTYWACJIEFEKT
AKTYWOWANYWIZERUNEK
SICARIO

Karty te przedstawiają *Sicario*, dzięki którym *El Patrón* utrzymuje swoje imperium.

- **TYTUŁ KARTY** – Każda karta *Sicario* ma swoją nazwę, która odwołuje się do konkretnego *Sicario* lub nawiązuje do jakiegoś wydarzenia.
- **EFEKT NATYCHMIASTOWY** – Tekst opisujący efekt rozpatrywany w momencie zagrania karty.
- **EFEKT AKTYWOWANY** – Opis znajdujący się poniżej warunku aktywacji, będzie rozpatrywany wyłącznie w przypadku spełnienia przez *El Patrón* warunku aktywacji, np: dokonania płatności, przetrwania *Sicario* do Końca Sezonu, itp.
- **WIZERUNEK SICARIO** – Niektóre karty *Sicario* przedstawiają konkretnych *Sicario*, którzy posiadają swoją figurkę. Karty przedstawiające jedynie czarny zarys postaci odnoszą się do dowolnych *Sicario*.



PLANSZA EL PATRÓN

W swojej turze *El Patrón* posiłkuje się Planszą *El Patrón*, aby śledzić wszystkie swoje dostępne Akcje.

1. **PUNKTY UWIELBIENIA** – Wartość ta wskazuje o ile pól wzrośnie pozycja *El Patrón* na Torze Uwielbienia, jeśli figurka danego *Sicario* będzie wciąż na Mapie na Koniec Sezonu (patrz: str. 20).
2. **ZASIĘG** – Ta wartość wskazuje maksymalną liczbę pól, o które dany *Sicario* może być oddalony od *El Patrón*, w momencie umieszczania jego figurki na Mapie (patrz: str. 13).
3. **POLA ZWYKŁYCH SICARIO** – 5 kolorowych pól odpowiadających kolorom podstawek wpiętych pod figurki *Sicario*.
4. **POLA LEÓNA I LA QUICA** – 2 pola odpowiadające kolorom podstawek 2 specjalnych *Sicario* pracujących dla *El Patrón*.
5. **POLE NA ŻETON OBRONY** – Wszystkie pola *Sicario* (zwykłych i specjalnych) mają miejsce na zakryty żeton Obrony z wartością obrony *Sicario*.
6. **POLE NA IMIENNY ŻETON SICARIO** – Na tych polach umieszcza się imienny żeton *Sicario* odpowiadający jego figurce.
7. **PODSUMOWANIE TURY/LISTA AKCJI** – Skrócony opis przebiegu tury w grze *NARCOS* wraz z listą akcji *Sicario*, jakie *El Patrón* wykonać może w swojej turze.
8. **POLA NA KARTY CELU** – Podczas przygotowania rozgrywki w tych miejscach umieszcza się zakryte karty Celu.
9. **POLE NA KARTY PLATA O PLOMO** – Na tym polu *El Patrón* umieszcza talię kart *Plata o Plomo*, z których korzysta La Quica.

KARTY PLATA O PLOMO

Tych specjalnych kart używa La Quica, zabójca pracujący dla *El Patrón*, aby postawić ultimatum graczowi, który ma 2 wyjścia – każde przysparzające znacznych kłopotów jego Frakcji.

WYBÓR PLATA



WYBÓR PLOMO

- **WYBÓR PLATA** – Ta sekcja symbolizuje łapówkę, której przyjęcie przez Tropiącego przyczyni się do rozbudowy imperium *El Patrón*.
- **WYBÓR PLOMO** – Ta sekcja jest związana z groźbami lub bezpośrednim atakiem na Tropiącego.

KARTY CELÓW



El Patrón ma do wyboru szereg Celów zapisanych na kartach Celu, których osiągnięcie może doprowadzić go do zwycięstwa. Cele odnoszą się do różnych aspektów rozgrywki i *El Patrón* może podejmować działania na rzecz ich realizacji w swoich turach na przestrzeni Sezonów.

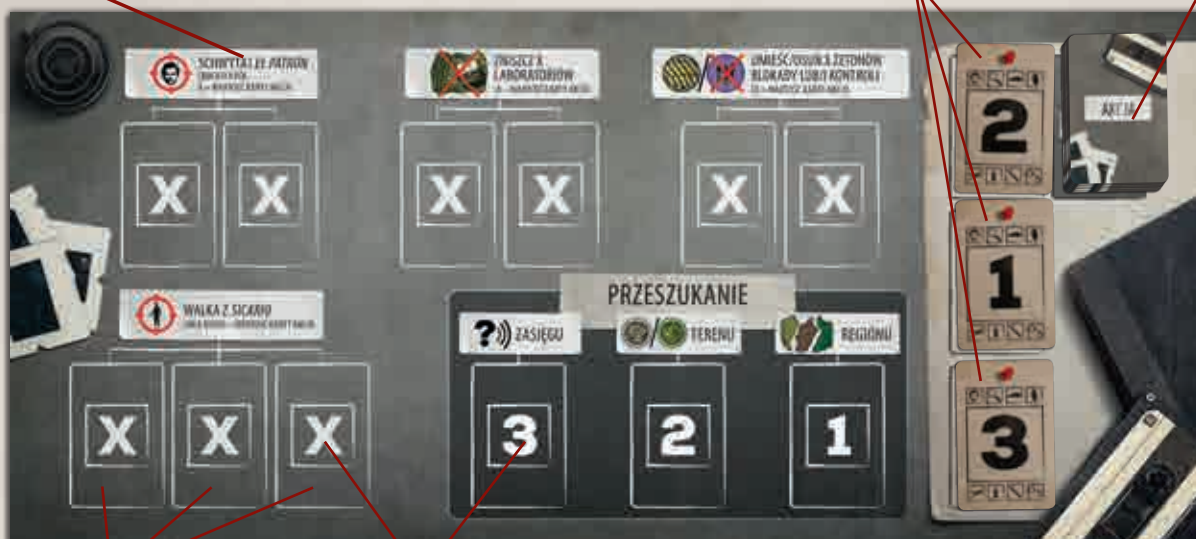
- **PRZYGOTOWANIE** – Na każdej karcie Celu znajduje się opis działań, jakie musi podjąć *El Patrón* w momencie odkrycia karty Celu lub kiedy pozostaje ona jego aktywnym Celem. Działania te zakładają użycie specjalnych żetonów, otrzymanie pewnych korzyści, przebywanie na określonym polu.
- **WARUNEK OSIĄGNIĘCIA CELU** – Na każdej karcie Celu dokładnie opisano, co *El Patrón* musi zrobić, aby osiągnąć dany Cel.
- **NAGRODA** – Po osiągnięciu danego Celu, *El Patrón* otrzymuje specjalną korzyść.

PODSTAWOWE POJĘCIA

RODZAJ AKCJI

DOSTĘPNE KARTY AKCJI

TALIA KART AKCJI

POLA NA
KARTY AKCJIWARTOŚĆ
KART AKCJI

PLANSZA AKCJI I KARTY AKCJI

W trakcie każdego Sezonu wszystkie Frakcje wspólnie korzystają z Planszy Akcji, by śledzić Akcje, które mogą wykonać Tropiący.

- **RODZAJ AKCJI** – W turze Frakcji, Tropiący mogą wybrać, co chcą robić. Ich Akcje są narzędziami, za pomocą których Frakcje chcą dopaść *El Patrón* i doprowadzić go przed oblicze sprawiedliwości.
- **POLA KART AKCJI** – Każdy rodzaj Akcji ma pewną liczbę pól na karty Akcji, wskazujących ile razy dana Akcja może być wykonana w Sezonie.
- **WARTOŚĆ KARTY AKCJI** – Na środku każdego pola na karty Akcji widnieje cyfra oznaczająca wartość, jaką musi mieć karta Akcji, aby móc aktywować daną Akcję, albo X oznaczający, że do jej aktywacji można użyć dowolnej karty Akcji (patrz: str.15).
- **DOSTĘPNE KARTY AKCJI** – Każda Frakcja w swojej turze ma do dyspozycji 3 odkryte karty Akcji.
- **TALIA KART AKCJI** – W tym miejscu umieszczane są pozostałe, przetasowane i zakryte, karty Akcji.



KARTY FRAKCJI I TROPIĄCYCH



KARTA TROPIĄCEGO

KARTA FRAKCJI



ZDOLNOŚĆ FRAKCJI

Każda z Frakcji ma swoje unikatowe karty.

- **TROPIĄCY** – Każda Frakcja posiada 2 karty Tropiących oraz odpowiadające im figurki Tropiących.
- **KARTY FRAKCJI** – *Los Pepes* i *Kartel z Cali* mają po jednej dużej karcie podsumowującej ich zdolność specjalną. Natomiast zdolności specjalne DEA i Policji kolumbijskiej są reprezentowane przez małe karty. Te małe karty są wykorzystywane w trakcie rozgrywki w sposób wyjątkowy dla Frakcji do której przynależą, a następnie odrzucane po wykorzystaniu. Duże karty przechodzą z jednego Sezonu na drugi, nie odrzuca się ich po wykorzystaniu zdolności.

Więcej informacji o kartach Frakcji znajduje się na stronie 22.

PATRÓN



**PLATA
O
PLOMO?**



**POTĘGA
MIERZONA
JEST
W GRAMACH**



W obszarze gry rozłóżcie Mapę, a w jej pobliżu połóżcie karty i żetony, tak aby wszyscy gracze mieli do nich swobodny dostęp. Przygotowanie podzielone jest na 2 części: przygotowanie *El Patrón* i przygotowanie Frakcji.

PRZYGOTOWANIE EL PATRÓN

„Mis ojos están en todos lados”.* – Patrón

Wspólnie zdecydуйте, kto wcieli się w rolę *El Patrón*. Jako *El Patrón* połóż przed sobą Planszę *El Patrón*. Z talii wyjmij 5 kart *Sicario* z czarnym zarysem postaci oraz karty o tytułach **León** i **La Quica**. Weź ich figurki i wepnij je odpowiednio w białą (przemysł) i czarną (zabójca) podstawkę. Współpracują oni z *El Patrón* na specjalnych zasadach, stąd inny kolor podstawek. Potasuj pozostałe 16 kart *Sicario* i odkrywaj kolejne karty dotąd, **aż będziesz miał 5 kart *Sicario* o różnych tytułach**. Za każdym razem gdy dobierzesz innego *Sicario*, wpinaj jego figurkę w odpowiednią kolorową podstawkę, zgodnie z kolejnością widoczną na Planszy *El Patrón* (patrząc od lewej: fioletowa podstawa, niebieska, zielona, pomarańczowa i czerwona).



UWAGA: W pierwszych rozgrywkach sugerujemy losową kolejność, jak opisano powyżej. W kolejnych rozgrywkach możecie już sami decydować o kolejności.

Po przygotowaniu 5 *Sicario*, wszystkie karty przedstawiające niewylosowanych *Sicario* (6 kart) wraz z ich figurkami (3 figurki) odłóż do pudełka. Nie będą one potrzebne w tej rozgrywce.



- 1 Figurki zwykłych *Sicario* z wpiętymi podstawkami umieść na Planszy *El Patrón* na odpowiadających im kolorystycznie polach *Sicario*. Specjalnych *Sicario*: **León** i **La Quica**, umieść na ich polach. Połóż imienne żetony *Sicario* poniżej każdej figurki.
- 2 Wybrane 17 kart *Sicario* stanowi talię *El Patrón*. Potasuj ją i połóż zakrytą przed sobą.
- 3 Talię kart *Plata o Plomo* umieść na odpowiednim polu na Planszy *El Patrón*.
- 4 Wszystkie żetony Blokad/Kontroli, Pieniędzy, Laboratoriów, Obrony, *El Patrón* oraz Imprezy umieść w pobliżu Planszy Akcji *El Patrón*.

- 5 Dobierz żetony Pieniędzy o wartości 10\$.
- 6 Dobierz na rękę 5 kart *Sicario* z zakrytej talii *El Patrón*.
- 7 Umieść figurkę *El Patrón* na polu 0 Toru Uwielbienia.
- 8 Umieść żeton Zysków na polu 0 Toru Zysków.
- 9 Potasuj wszystkie karty Celu i połóż je zakryte w pobliżu Planszy *El Patrón*.
- 10 Dobierz i obejrzyj 3 karty Celu. Następnie połóż je zakryte w dowolnej kolejności na odpowiednich polach na Planszy *El Patrón* (po 1 karcie Celu na pole).

PRZYGOTOWANIE FRAKCJI

- 11 Połóżcie Planszę Akcji przed sobą.
- 12 Potasujcie wszystkie 18 kart Akcji. Stanowią one talię kart Akcji. Zakrytą talię połóżcie na wskazanym miejscu na Planszy Akcji. Odkryjcie 3 pierwsze karty Akcji i połóżcie je na Planszy Akcji jako dostępne karty Akcji.

W tym momencie gracze kontrolujący Frakcje, zależnie od liczby graczy, muszą wybrać 1 lub więcej Frakcji, które będą kontrolować (pamiętajcie, że jeden z graczy będzie grał jako *El Patrón*).

LICZBA GRACZY - PRZYDZIAŁ FRAKCJI

2 GRACZY	Jeden gracz będzie kontrolował wszystkie 4 Frakcje.
3 GRACZY	Każdy z graczy będzie kontrolował 2 Frakcje.
4 GRACZY	1 gracz będzie kontrolował 2 Frakcje, pozostałych 2 graczy po 1 Frakcji.
5 GRACZY	Każdy gracz będzie kontrolował 1 Frakcję.

Gracze mogą wybrać bądź wylosować Frakcje, które będą kontrolować, ale pamiętajcie, że **tworzycie jeden zespół, który chce dorwać *El Patrón***.

- 13 Kiedy wszystkie Frakcje będą przypisane do graczy, każdy z graczy dobiera po 2 figurki Tropiących z odpowiednich Frakcji, wraz z ich wszystkimi kartami Frakcji i Tropiących.
- 14 Gracz kontrolujący Policję kolumbijską otrzymuje znaczniki KryjóWKi, aby mógł oznaczać pola, stanowiące potencjalne KryjóWKi *El Patrón*. Na karcie Frakcji *Los Pepes* połóżcie żeton 2\$. Więcej informacji o zdolnościach specjalnych poszczególnych Frakcji, znajdziecie na stronie 22.
- 15 Umieście na Mapie figurki swoich Tropiących. Figurki musicie umieścić na polach sąsiadujących z Miastami z Lotniskiem.



PIERWSZA KRYJÓWKA

Jedynym sposobem wspólnego zwycięstwa Frakcji jest schwytanie *El Patrón*. Musi on więc od samego początku uważać, aby nie dać się łatwo złapać. Weź 1 arkusz Kryjówki oraz coś do pisania.



Kryjówka *El Patrón* nie jest w żaden sposób oznaczona na Mapie. Zamiast tego *El Patrón* zapisuje oznaczenie swojej Kryjówki w arkuszu Kryjówki. Pierwszą Kryjówkę wybiera zaraz po tym jak Frakcje umieszczają wszystkich swoich Tropiących na Mapie. *El Patrón* wybiera dowolne pole - może ono nawet być zajęte przez Tropiącego. *El Patrón* nie może ujawnić swojej Kryjówki, chyba że zasady nakazują to zrobić (Koniec Sezonu/karty Celu).

El Patrón się ukrywa, więc jego figurka nie zajmuje żadnego pola na Mapie. Jednak położenie jego Kryjówki jest bardzo ważne, gdyż to z niej *El Patrón* będzie koordynował swoich *Sicario* i ich Akcje. Możecie zaczynać rozgrywkę!

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

W *NARCOS*: Grze planszowej warunki zwycięstwa zależą od tego, po której stronie walczysz!

ZWYCIĘSTWO *EL PATRÓN*

El Patrón wygrywa grę, jeśli spełni jeden z 2 warunków:

- osiągnie 3 Cele z kart Celu.
- zdobędzie 20 Punktów Uwielbienia i zostanie *El Presidente*.

ZWYCIĘSTWO FRAKCJI

- Frakcje wygrywają rozgrywkę, jeśli **dwukrotnie** schwytają *El Patrón*.

Rozgrywka w *NARCOS* trwa przez kilka Sezonów do momentu, aż jedna ze stron spełni warunki zwycięstwa!

Każdy Sezon podzielony jest na 4 Fazy:

1. NOWE CELE
2. PRYZDZIELENIE OBRONY SICARIO
3. FAZA AKTYWACJI (W SUMIE: 8 TUR AKTYWACJI)
4. KONIEC SEZONU

1. NOWE CELE (TYLKO 3 pierwsze Sezony)

El Patrón odkrywa kartę (karty) Celu dla aktualnego Sezonu. Następnie otrzymuje związane z tym korzyści lub/i podejmuje działania opisane w sekcji Przygotowania odkrytych kart. Każdy odkryty Cel staje się aktywnym Celem *El Patrón*.

UWAGA: Karty Celu dobiera i odkrywa się tylko w 3 pierwszych Sezonach.

2. PRYZDZIELENIE OBRONY SICARIO

El Patrón przydziela swoim *Sicario* 7 zakrytych żetonów Obrony umieszczając je na swojej Planszy. Jeśli żetony Zakładnika i Bomby wchodzi do gry po odkryciu karty Celu, zastępują one 1 z 7 początkowych żetonów Obrony.



Przykład: El Patrón odkrywa pierwszą kartę Celu. Nie wprowadza ona do gry specjalnego żetonu Obrony. El Patrón przydziela więc Sicario 7 początkowych żetonów Obrony umieszczając je zakryte zgodnie ze swoim planem na dany Sezon.

3. FAZA AKTYWACJI

Faza Aktywacji podzielona jest na 8 tur. *El Patrón* i Frakcje rozgrywają swoje tury naprzemiennie, w następującej kolejności:

- Pierwsza tura *El Patrón*
- Tura pierwszej Frakcji
- Druga tura *El Patrón*
- Tura drugiej Frakcji
- Trzecia tura *El Patrón*
- Tura trzeciej Frakcji
- Czwarta tura *El Patrón*
- Tura czwartej Frakcji

Poniżej znajdziecie dokładny opis przebiegu tury *El Patrón* i tury Frakcji.

3A. AKTYWACJA EL PATRÓN

El Patrón w swojej turze podejmuje następujące działania w podanej kolejności:

- MOŻE PORUSZYĆ 1 SICARIO
- MUSI ZAGRAĆ 1 SICARIO
- DOBIERA KARTY SICARIO TAK ABY MIEĆ 5 KART NA RĘKU

EL PATRÓN MOŻE PORUSZYĆ 1 SICARIO

El Patrón może zapłacić 1\$, aby poruszyć pojedynczą figurkę wybranego *Sicario* do 3 pól na Mapie.

Jeżeli *El Patrón* nie posiada na Mapie żadnego *Sicario*, lub po prostu nie chce poruszyć żadnego z nich, może pominąć ten krok.

Poruszanie Sicario podlega kilku ograniczeniom:

- Figurka *Sicario* NIE MOŻE wejść na pole zajęte przez figurkę *Trojącego*.
- Figurka *Sicario* NIE MOŻE wejść na pole Miasta, na którym znajduje się żeton *Blokady*.
- Sicario* NIE MOGĄ poruszać się, korzystając z *Lotnisk*.
- Sicario* MOGĄ poruszać się przez pola, na których znajdują się figurki innych *Sicario*, ale NIE MOGĄ zakończyć ruchu na polu z figurką innego *Sicario*.

PORUSZANIE SIĘ A KOSTKI KOKAINY

Za każdym razem, gdy ruch *Sicario* zaczyna, przechodzi przez lub kończy się na Farmie, na której znajduje się żeton *Laboratorium* z kostką *Kokainy*, *Sicario* zabiera kostkę (maks. 1) i odtąd porusza się razem z nią. Przemyt *Kokainy* powiedzie się tylko, jeśli *Sicario* na Koniec Sezonu znajduje się na polu Miasta z *Lotniskiem*. *El Patrón* otrzymuje wtedy 4\$. Więcej informacji znajdziecie na str.20.



Przykład: El Patrón wydaje 1\$, aby Gustavo poruszył się do 3 pól. Podczas tego ruchu Gustavo przechodzi przez pole A12, gdzie znajduje się Laboratorium z kostką Kokainy. Gustavo zabiera kostkę i kończy ruch na polu A14. Jeśli przetrwa do Końca Sezonu, będzie mógł przemieścić towar przez Lotnisko.

EL PATRÓN MUSI ZAGRAĆ 1 SICARIO

Podczas tego kroku, El Patrón musi przemieścić figurkę Sicario z Planszy El Patrón na Mapę. Natychmiast po umieszczeniu na Mapie Sicario wykonuje odpowiedni rodzaj Akcji.

Aby zagrać Sicario, El Patrón zagrywa z ręki 1 kartę Sicario:

- F** El Patrón zagrywa kartę **przedstawiającą jednego ze zwykłych Sicario**, jednocześnie umieszczając jego figurkę na Mapie, a następnie wykonuje zwykłą Akcję ORAZ korzysta z efektu karty.
- F** El Patrón zagrywa **kartę z zarysem postaci Sicario**, jednocześnie umieszczając dowolną figurkę zwykłego Sicario na Mapie, wykonuje zwykłą Akcję ORAZ korzysta z efektu karty.
- F** El Patrón zagrywa kartę **Leóna/La Quica** LUB odrzuca dowolną kartę Sicario, aby umieścić figurkę Leóna/La Quica na Mapie i wykonać odpowiadającą im specjalną Akcję.

UWAGA: ZAGRANE i ODRZUCONE karty Sicario odkładane są na stos kart odrzuconych, za wyjątkiem zagranych kart Sicario z symbolem , które należy umieścić na Mapie, na polu na karty z efektem aktywowanym na Koniec Sezonu.

ZASIĘG PODCZAS UMIESZCZANIA SICARIO

X Sicario umieszczani na Mapie przez El Patrón zostawiają drobne ślady prowadzące do jego Kryjówek. Każdy Sicario ma określony Zasięg. W momencie umieszczania figurki Sicario na Mapie **ZAWSZE MUSI** być on oddalony od aktualnej Kryjówek El Patrón (zapisanej na arkuszu Kryjówek) o liczbę pól **równą lub mniejszą niż wartość Zasięgu** danego Sicario. **Obliczając Zasięg należy zignorować wszystkie efekty Mapy** (figurki, żetony, itp.).



Przykład: El Patrón planuje umieścić na Mapie fioletowego Sicario o Zasięgu 2. Może go więc umieścić do 2 pól od swojej aktualnej Kryjówek (A11). Pole A16, z żetonem Blokad, jest niedozwolone. Pole A8, z figurką Tropiącego, jest niedozwolone.

Podczas umieszczania Sicario na Mapie, należy przestrzegać następujących zasad:

-  Figurka Sicario **NIE MOŻE** stać na polu zajęтым przez inną figurkę (dowolnego rodzaju).
-  Figurka Sicario **NIE MOŻE** stać na polu z żetonem Blokad.

ZWYKŁE AKCJE SICARIO PO UMIESZCZENIU NA MAPIE

Po umieszczeniu na Mapie zwykłego Sicario, El Patrón może wykonać 2 Akcje na polu z jego figurką i/lub na dowolnym sąsiadującym polu. Rodzaj Akcji zależy od rodzaju pola (Miasto/Farma):



UMIEŚĆ 1 ŻETON KONTROLI NA POLU MIASTA



USUŃ 1 ŻETON BLOKADY Z POLA MIASTA



UMIEŚĆ 1 ŻETON LABORATORIUM (+ KOSTKĘ KOKAINY) NA POLU FARMY

Żetony Laboratorium zawsze wchodzi do gry wraz z 1 kostką Kokainy i mogą być umieszczane wyłącznie na polach FARM. Żetony Blokad/Kontroli można umieszczać wyłącznie na polach MIAST.

Figurka znajdująca się na danym polu nie ma wpływu na umieszczanie/usuwanie żetonów. Na jednym polu może jednocześnie być umieszczony tylko 1 żeton dowolnego rodzaju (Blokady, Kontroli lub Laboratorium). Liczba żetonów Laboratorium i Blokad/Kontroli jest ograniczona. Jeśli pula żetonów Laboratorium i Blokad/Kontroli się wyczerpie, gracz może zdecydować o usunięciu żetonu z jego aktualnej pozycji i umieszczeniu go na nowym polu.



Przykład: El Patrón umieścił zwykłego Sicario na polu A2. Teraz może wykonać 2 Akcje na polu A2 lub/i na dozwolonych polach sąsiadujących (C14, A1, A3, i O5). Rodzaj Akcji zależy od rodzaju pola.

SPECJALNA AKCJA LEÓNA PO UMIESZCZENIU NA MAPIE

León to ulubiony przemytnik *El Patrón*. Bezpośrednio po umieszczeniu Leóna na Mapie, *El Patrón* może za darmo poruszyć figurkę Leóna o maksymalnie 4 pola.



Przykład: Zasięg Leóna wynosi 3, *El Patrón* umieszcza go 2 pola od swojej Kryjówki.

Podobnie jak w przypadku innych *Sicario*, za każdym razem, gdy ruch Leóna zaczyna, przechodzi przez lub kończy się na Farmie, na której znajduje się żeton Laboratorium z kostką Kokainy. León zabiera kostkę i porusza się razem z nią. Jeśli León transportujący kostkę Kokainy **zakończy swój ruch** na polu Miasta z Lotniskiem, **natychmiast dokonuje przemytu**. Kostkę Kokainy należy odłożyć do puli, a *El Patrón* otrzymuje 4\$. León może wykonać tę Akcję, zawsze kiedy jest poruszany z DOWOLNEGO powodu. León może transportować tylko 1 kostkę Kokainy, jak każdy inny *Sicario*.



Przykład: León porusza się o 4 pola. Po drodze zabiera kostkę Kokainy z pola A8 i kończy swój ruch na polu Miasta z Lotniskiem (A14). Przemyt się udał, *El Patrón* zdobywa 4\$!

SPECJALNA AKCJA LA QUICA PO UMIESZCZENIU NA MAPIE

La Quica to najskuteczniejszy zabójca pracujący dla *El Patrón*. Figurka La Quica jest umieszczana na Mapie zgodnie z zasadami umieszczania figurek *Sicario*. Jednakże powinna być umieszczana w sąsiedztwie przynajmniej 1 figurki Tropiącego, by go natychmiast zaszantażować za pomocą karty *Plata o Plomo*.

El Patrón musi przejrzeć wszystkie karty ze swojej talii *Plata o Plomo* (znajdującej się na Planszy *El Patrón*), **wybrać 1 kartę** i przekazać ją graczowi kontrolującemu Frakcję **Tropiącego**, z którym sąsiaduje **La Quica**. Wskazany gracz musi wybrać jedną z opcji: *PLATA* (KASA) albo *PLOMO* (KULA) i rozpatrzyć odpowiedni efekt z karty.

Po wybraniu i rozpatrzeniu efektu karty *Plata o Plomo*, karta trafia na stos kart odrzuconych. Kiedy talia kart *Plata o Plomo* się wyczerpie, *El Patrón* tasuje talie kart odrzuconych i kładzie ją zakrytą na Planszy *El Patrón*.

Efekt *Plomo* zawsze sprawia, że wybrany sąsiadujący Tropiący nie może zostać aktywowany w tym Sezonie. Kontrolujący go gracz przewraca jego figurkę i zakrywa jego kartę. Tropiący ten, nie wykonuje ani ruchu, ani Akcji w tym Sezonie. *El Patrón* musi więc uważać, aby nie przydzielić karty *Plata o Plomo* Tropiącemu, który już był aktywowany w danym Sezonie, ponieważ zmarnuje zdolność La Quica.

UWAGA: Kiedy zagrywasz kartę *Sicario* jako efekt z karty *Plata o Plomo*, postępuj tak, jak przy umieszczaniu zwykłego *Sicario* (wykonujesz zwykłe Akcje, rozpatrujesz efekty karty).

La Quica po zagranii swojej karty *Sicario* może przydzielić drugą kartę *Plata o Plomo* temu samemu Tropiącemu.



Przykład: La Quica (Zasięg 4) zostaje umieszczony o 2 pola od Kryjówki *El Patrón*. Jego pole (09) sąsiaduje z figurką Carlosa Castaño (A9), członka Los Pepes. *El Patrón* przekazuje graczowi kontrolującemu Los Pepes kartę *Plata o Plomo*. Gracz decyduje, że Carlos nie aktywuje się w tym Sezonie i kładzie jego figurkę bokiem na Mapie.

EL PATRÓN DOBIERA DO 5 KART SICARIO

Po zagranii lub/i odrzuceniu kart *Sicario*, *El Patrón* dobiera karty, tak długo, dopóki nie będzie mieć ich 5 na ręku.

Jeżeli w talii kart *Sicario* nie ma wystarczającej liczby kart, przetasuj stos kart odrzuconych i stwórz nową talię kart *Sicario*.

3B. AKTYWACJA FRAKCJI

Gracze kontrolujący Frakcje wspólnie decydują o kolejności aktywacji poszczególnych Frakcji. Pamiętajcie, że **każda Frakcja aktywowana jest tylko raz na Sezon**.

Podczas Tury Frakcji, gracz ją kontrolujący wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności:

-  MOŻE PORUSZYĆ PIERWSZEGO TROPIĄCEGO
-  MUSI WYKONAĆ AKCJĘ PIERWSZYM TROPIĄCYM
-  MOŻE PORUSZYĆ DRUGIEGO TROPIĄCEGO
-  MUSI WYKONAĆ AKCJĘ DRUGIM TROPIĄCYM
-  ODŚWIEŻA DOSTĘPNE KARTY AKCJI

FRAKCJA PORUSZA PIERWSZEGO TROPIĄCEGO

Podczas Tury Frakcji, obydwaj jej Tropiący będą aktywowani (o ile to możliwe). Gracz kontrolujący daną Frakcję aktywuje ich w wybranej przez siebie kolejności. Najpierw porusza (opcjonalnie) i wykonuje Akcję pierwszym Tropiącym, a następnie porusza (opcjonalnie) i wykonuje Akcję drugim Tropiącym.

Pierwszy Tropiący w swojej aktywacji **może poruszyć się po Mapie o maksymalnie 2 pola**, wzdłuż nadrukowanych ścieżek. Ruch odbywa się zgodnie z poniższymi zasadami:

-  *Figurka Tropiącego NIE MOŻE wejść na pole zajęte przez figurkę Sicario.*
-  *Figurka Tropiącego NIE MOŻE wejść na pole Miasta z żetonem Kontroli.*
-  *Figurka Tropiącego może poruszać się przez pola zajęte przez innego Tropiącego, ale NIE MOŻE zakończyć ruchu na polu zajęтым przez innego Tropiącego.*
-  *Efekty niektórych kart Sicario mogą sprawić, że dany Tropiący będzie Zablokowany. To oznacza, że Tropiący nie może się wtedy poruszyć, ale może normalnie wykonywać Akcje. (Nie może też poruszyć się w ramach Akcji Schwywanie El Patrón, ale może wykonać samą Akcję - podjąć próbę schwytania El Patrón). Przekręć kartę tego Tropiącego o 90°, by zaznaczyć, że przy następnej aktywacji NIE MOŻE on wykonać ruchu.*
-  *Tropiący mogą poruszać się z jednego Miasta z Lotniskiem do dowolnego innego Miasta z Lotniskiem, tak jakby te pola sąsiadowały ze sobą.*

FRAKCJA MUSI WYKONAĆ AKCJĘ PIERWSZYM TROPIĄCYM

Po wykonaniu opcjonalnego ruchu Tropiącym, gracz kontrolujący daną Frakcję MUSI tym Tropiącym **wykonać 1 z Akcji dostępnych** na Planszy Akcji.

Aby wykonać Akcję tym Tropiącym, aktywny gracz musi wybrać 1 z dostępnych kart Akcji na Planszy Akcji i umieścić ją na pustym polu na Karty Akcji. Wartość wybranej karty Akcji musi odpowiadać wartości widniejącej na wybranym polu Kart Akcji. Na polu ze znakiem X można umieścić dowolną kartę Akcji.

Karty Akcji umieszczone na polach na Planszy Akcji, pozostają na nich aż do Końca Sezonu, ograniczając kolejnym Frakcjom ich możliwości wyboru Akcji, aż do początku nowego Sezonu.

Standardowymi Akcjami dostępnymi do wykonania przez Tropiących są:

-  WALKA Z SICARIO
-  ZNISZCZENIE LABORATORIÓW
-  UMIESZCZENIE ŻETONU BLOKADY/ USUNIĘCIE ŻETONU KONTROLI
-  PRZESZUKANIE ZASIĘGU
-  PRZESZUKANIE TERENU
-  PRZESZUKANIE REGIONU
-  SCHWYTANIE EL PATRÓN

Więcej informacji o sposobie wykonania poszczególnych Akcji znajdziecie na następnej stronie.



WALKA Z SICARIO



"To jest wojna. I jedyny sposób, aby ją wygrać, to przestać udawać, że nie ma". – Murphy

Ta Akcja pozwala Tropięcemu zaatakować sąsiadującego z nim *Sicario*. Siła Ataku jest równa wartości na wybranej karcie Akcji.

Po wskazaniu przez gracza kontrolującego aktywną Frakcję wybranego *Sicario*, stanowiącego cel Ataku, *El Patrón* musi odkryć jego żeton Obrony:

☛ Jeśli siła Ataku **jest wyższa** niż wartość żetonu Obrony, *Sicario* został **schwyty**, musi być usunięty z Mapy. Jego figurkę należy umieścić w pobliżu Planszy *El Patrón* (ten *Sicario* będzie ponownie dostępny dopiero na początku kolejnego Sezonu). Jeśli transportował Kokainę, odłóż jej kostkę do puli. Specjalne żetony Obrony: Bomba i Zakładnik, mają wartość 2.

☛ Jeśli siła Ataku **jest niższa lub równa** wartości żetonu Obrony *Sicario*, atak został odparty i **nic się nie dzieje**.

Odkryty żeton Obrony pozostaje odsłonięty do końca Sezonu, chyba że efekt gry mówi inaczej.



Przykład: Tropięcy Javier Peña (C9) atakuje sąsiadującego z nim Limóna (C6). Z dostępnych kart Akcji, Peña wybiera tę o wartości 2, jego Atak ma więc siłę 2. El Patrón odkrywa żeton Obrony Limóna - ma on wartość 2! El Patrón wygrywa remis, więc nic się nie dzieje.



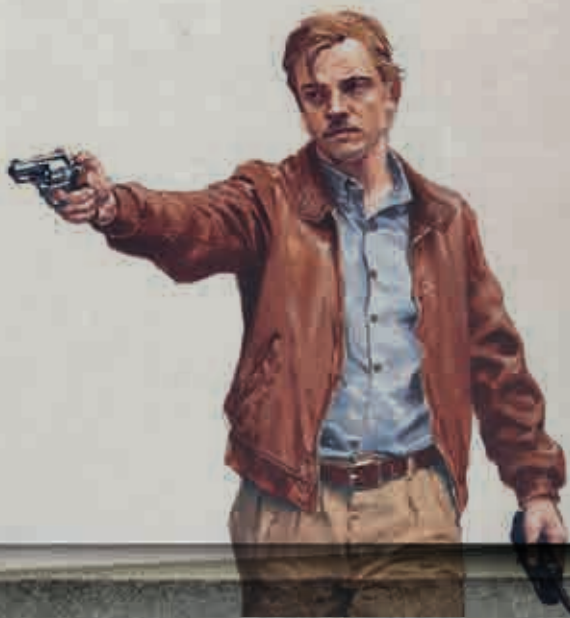
ZNISZCZENIE LABORATORIUM

Ta Akcja pozwala Tropięcemu zniszczyć X żetonów Laboratorium, z pola na którym aktualnie znajduje się Tropięcy i/ lub dowolnego sąsiadującego z nim pola. Tropięcy **może usunąć X żetonów Laboratoriów**, gdzie X odpowiada wartości zagranej karty Akcji. Żetony zniszczonych Laboratoriów należy odłożyć do puli wraz ze znajdującymi się na nich kostkami Kokainy.

Można zniszczyć Laboratorium, nawet gdy na tym samym polu znajduje się *Sicario*. Jeśli jednak na żetonie znajduje się kostka Kokainy, to jest ona w posiadaniu tego *Sicario* i nie jest odkładana do puli.



Przykład: Tropięcy Steve Murphy postanowił zniszczyć sąsiadujące Laboratorium. Używa dostępnej karty Akcji o wartości 1, usunie więc tylko 1 żeton Laboratorium. Do wyboru ma 2 opcje: pole C14 lub C12. Wybiera Laboratorium z kostką Kokainy (C14), a więc oba elementy należy odłożyć do puli.





UMIESZCZENIE ŻETONU BLOKADY/ USUNIĘCIE ŻETONU KONTROLI

Ta Akcja pozwala Tropiącemu na łącznie X działań polegających na **usunięciu żetonów Kontroli** i/lub **umieszczeniu żetonów Blokad**, na polu aktywnego Tropiącego lub na polach sąsiadujących, gdzie X odpowiada wartości zagranej karty Akcji. Liczba żetonów Blokad jest ograniczona. Jeśli ich pula się wyczerpie, aktywny gracz może zdecydować o usunięciu żetonu z jego aktualnej pozycji i umieszczeniu go na innym polu.



Przykład: Navegante chce zablokować kolejny ruch El Patrón, wybiera więc kartę Akcji o wartości 2. Pod uwagę bierze 4 pola: A9, D11, D12 i D14. Najpierw usuwa żeton Kontroli z A9. Następnie umieszcza żeton Blokad na polu sąsiadującym polu D14.



PRZEBIEG ROZGRYWKI



PRZESZUKANIE ZASIĘGU

Ta Akcja umożliwia Tropiącemu zdobycie ogólnikowych wskazań dotyczących Kryjówki *El Patrón*. **Aby wykonać tę Akcję, aktywny gracz musi umieścić na Planszy Akcji kartę**

Akcji o wartości 3.

Gdy wykonywana jest Akcja Przeszukania Zasięgu, *El Patrón* posilując się mapą pomocniczą z arkusza Kryjówki musi dokładnie policzyć, ile pól dzieli go od Tropiącego wykonującego tę Akcję.

Przy obliczaniu Zasięgu ignorowane są wszystkie efekty Mapy (Lotniska, żetony Blokad, inne figurki, itp.) i szuka się **najkrótszej** możliwej drogi. Następnie *El Patrón* podaje **2 liczby**, z których tylko jedna odpowiada rzeczywistemu dystansowi.

Pola Mapy połączone są ze sobą na wiele sposobów i do każdego z nich można dojść różnymi ścieżkami. *El Patrón* musi więc bardzo uważnie obliczyć odległości.



Przykład: Horacio Carrillo kładzie na Planszy Akcji kartę Akcji o wartości 3 i wykonuje Akcję Przeszukania Zasięgu. Następnie El Patrón sprawdza najkrótsze połączenie między swoją Kryjówką, a figurką Carrillo - dzielą ich 4 pola. El Patrón podaje wyniki "2" i "4" mając nadzieję, że uda mu się zmylić Frakcję.



PRZESZUKANIE TERENU

Ta Akcja pozwala Frakcjom dowiedzieć się, na jakim rodzaju terenu aktualnie znajduje się Kryjówka *El Patrón*. **Aby wykonać tę Akcję, aktywny gracz musi umieścić na Planszy Akcji kartę Akcji o wartości 2.**

Gdy wykonywana jest Akcja Przeszukania Terenu, *El Patrón* musi wyjawiać czy jego aktualna Kryjówka znajduje się w **Mieście**, czy na **Farmie**. Pamiętajcie, że na potrzeby zasad ogólnych Lotnisko znajduje się zawsze w Mieście!



PRZESZUKANIE REGIONU

Ta Akcja pozwala Frakcjom, dzięki lokalnym plotkom i inwigilacji, na zdobycie informacji, w którym Regionie znajduje się *El Patrón*. **Aby wykonać tę Akcję, aktywny gracz musi umieścić na Planszy kartę Akcji o wartości 1.**

Gdy wykonywana jest Akcja Przeszukania Regionu, *El Patrón* musi potwierdzić, czy aktualnie jego Kryjówka znajduje się w **TYM SAMYM Regionie**, w którym znajduje się figurka aktywnego Tropiącego, czy nie.





SCHWYTANIE EL PATRÓN

"Pablo był najbardziej niebezpieczny, gdy ktoś deptał mu po piętach". – Murphy

Dzięki tej Akcji, Frakcje mają szansę zastawić pułapkę i wreszcie dopaść El Patrón. Aby podjąć próbę schwytania El Patrón, figurka aktywnego Tropiącego może natychmiast poruszyć się o **maksymalnie X pól na Mapie**, gdzie X to wartość zagranej karty Akcji.

Po zakończeniu ruchu, gracz aktywnej Frakcji wskazuje 1 pole (to na którym stoi aktywny Tropiący lub dowolne sąsiadujące pole) i pyta El Patrón, który musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą, czy ukrywa się na wskazanym polu czy nie.

☛ Jeśli El Patrón **NIE ZNAJDUJE** się na wskazanym polu, nic się nie dzieje i rozgrywka toczy się dalej.

☛ Jeśli El Patrón aktualnie **ZNAJDUJE** się na wskazanym polu, został znaleziony i wtrącony do aresztu!



Przykład: Aktywny gracz używa karty Akcji o wartości 2, aby poruszyć Dona Bernę o 2 pola i spróbować Schwycić El Patrón. W tym momencie Don Berna znajduje się na polu A9 i aktywny gracz może wskazać pole A9 lub dowolne sąsiadujące pole. Istnieje podejrzenie, że El Patrón ukrywa się na polu O11 lub A12, gdyż wcześniej umieszczono na nich znaczniki Kryjówek.

EL PATRÓN ZOSTAŁ SCHWYTANY!

Jeśli El Patrón został schwytany po raz pierwszy, natychmiast udaje mu się **zbiec**! Gracz kontrolujący El Patrón, wybiera dowolne inne pole na Mapie, zgodnie z podstawowymi zasadami, i **natychmiast ponownie ukrywa się**, nie płacąc żadnych pieniędzy jako kosztu ruchu.

Następnie El Patrón musi dobrać i **dodać po 1 zakrytej karcie Celu do każdego zajętego (przez jeszcze nieodkryty Cel) pola Celu** na Planszy El Patrón. Czując presję ze strony Tropiących, El Patrón intensyfikuje swoje działania...



Przykład: Kontynuując poprzedni przykład: Don Berna wskazuje pole O11 i odkrywa Kryjówkę El Patrón! El Patrón został schwytany po raz pierwszy, więc wybiera nową Kryjówkę i zapisuje jej pole na arkuszu Kryjówek - mając nadzieję, że tym razem będzie bezpieczny!



El Patrón został schwytany w trakcie 1 Sezonu, musi więc dodać po 1 karcie Celu do każdego przyszłego Sezonu: jedną dla Sezonu 2 i jedną dla Sezonu 3.

Jeśli El Patrón został schwytany po raz drugi, nie ma już drogi ucieczki. Trafia prosto za kratki, a Frakcje wygrywają grę!

RUCH I AKCJE DRUGIEGO TROPIĄCEGO

Po tym jak pierwszy Tropiący został wybrany, poruszył się i wykonał Akcję, gracz kontrolujący aktywną Frakcję musi zakryć kartę odpowiadającą jego figurce. Teraz jest gotów aktywować drugiego Tropiącego tej Frakcji: może się nim poruszyć i musi wykonać nim Akcję.

UWAGA: Może się zdarzyć, że w wyniku rozpatrzenia karty *Plata o Plomo*, dana Frakcja jeszcze przed swoją aktywacją będzie mogła w swojej turze aktywować tylko 1 (lub nawet żadnego) ze swoich Tropiących, i będzie zmuszona do pominięcia wykonania ruchu i Akcji aktywowanymi Tropiącymi.

ODŚWIEŻENIE KART AKCJI

Na koniec każdej Tury Frakcji, gracze muszą odrzucić **wszystkie niewykorzystane karty** z pól na dostępne karty Akcji, a następnie uzupełnić te pola 3 nowymi kartami Akcji dobranymi z talii kart Akcji.

4. KONIEC SEZONU

Kiedy wszystkie 8 Tur zostało rozegranych, Sezon się kończy. *El Patrón* wykorzystuje ten moment na ucieczkę do nowej Kryjówki, zostawiając za sobą nieliczne ślady, dzięki którym Frakcje będą mogły spróbować schwycić go w następnym Sezonie!

Gracze muszą wykonać poniższe kroki w następującej kolejności:

4.1. ROZPATRZENIE EFEKTÓW *SICARIO* AKTYWOWANYCH NA KONIEC SEZONU



El Patrón rozpatruje efekty opisane na kartach *Sicario* znajdujących się na Mapie na polu Efekty aktywowane na Koniec Sezonu, pod warunkiem, że dany *Sicario* przetrwał Sezon i znajduje się na Mapie.

4.2. ZYSKI *EL PATRÓN*

„Soy una persona pobre con el dinero”.* – *El Patrón*

Za każdy żeton Laboratorium aktualnie znajdujący się na Mapie, *El Patrón* przesuwa żeton Zysków o 1 pole w prawo na Torze Zysków. Następnie, zgodnie z oznaczeniem na Torze Zysków, *El Patrón* otrzymuje z banku odpowiednią kwotę pieniędzy.

4.3. PRZEMYT I PRODUKCJA KOKAINY

Każda figurka *Sicario* transportująca kostkę Kokainy i znajdująca się na polu Lotniska przemycą ją i *El Patrón* otrzymuje 4\$ za każdą przemyconą kostkę Kokainy. Następnie należy odrzucić przemycone kostki Kokainy z powrotem do puli. Pamiętajcie, że *Sicario* mogą transportować tylko 1 kostkę Kokainy naraz. Następnie, każdy żeton Laboratorium, na którym aktualnie nie ma kostki Kokainy, natychmiast otrzymuje 1 kostkę Kokainy.



4.4. WZROST UWIELBIENIA DLA *EL PATRÓN*

El Patrón podnosi swój aktualny poziom na Torze Uwielbienia o łączną wartość Punktów Uwielbienia wszystkich *Sicario* znajdujących się na Mapie. Następnie wszystkie figurki *Sicario* wracają na Planszę *El Patrón*: zarówno te znajdujące się na Mapie, jak i te usunięte z niej w trakcie Sezonu.

Pamiętajcie: **Jeśli *El Patrón* zdobędzie 20 Punktów Uwielbienia - wygrywa grę.**

4.5. SPRAWDZENIE CELÓW

„El propósito de la guerra es la paz”.** – *El Patrón*

El Patrón sprawdza, czy udało mu się spełnić warunki którejs z odkrytych kart Celu. **Jeśli uda mu się osiągnąć 3 Cele z kart Celów, *El Patrón* wygrywa grę!**

Niektóre Cele *El Patrón* osiąga ujawniając miejsce swojej Kryjówki. Takie Cele zostaną osiągnięte po rozpatrzeniu kolejnego kroku aktualnej fazy Końca Sezonu.

4.6. *PATRÓN* UJAWNIA SIĘ I PORUSZA

„Medellín nigdy by mnie nie zdradziło”. – *El Patrón*

El Patrón pokazuje pozostałym graczom arkusz Kryjówki ujawniając tym samym, na którym polu zakończył Sezon i umieszcza na tym polu żeton *El Patrón*. Wydaje się, że *El Patrón* zawsze wyprzedza Frakcje o krok... *El Patrón* musi ujawnić swoje aktualne położenie nawet jeśli w poprzedniej turze został schwytany po raz pierwszy i dopiero co wybrał nową Kryjówkę!

Teraz *El Patrón* może w tajemnicy przed innymi graczami zmienić Kryjówkę. *El Patrón* ogłasza, ile płaci za ruch i odpowiednią liczbę żetonów Pieniędzy odkłada do banku. *El Patrón* zapisuje na arkuszu Kryjówki numer pola nowej Kryjówki oddalony od poprzedniego położenia maksymalnie o 1 pole za każdy wydany 1\$ (zapisuje również kwotę wydaną na ruch). Niezależnie od wydanej kwoty, *El Patrón* może poruszyć się o mniejszą liczbę pól – może też pozostać na tym samym miejscu. Następnie usuwa żeton *El Patrón* z Mapy.

WAŻNE! Pomimo, że *El Patrón* nie jest reprezentowany na Mapie przez figurkę, wciąż obowiązują go takie same zasady poruszania się, jak *Sicario*. *El Patrón* **NIE MOŻE** wejść na pole Mapy, na którym znajduje się Tropiący ani na pole Miasta z żetonem Blokady. Poszukiwany jest w całym kraju, więc nie może poruszać się, korzystając z Lotnisk!



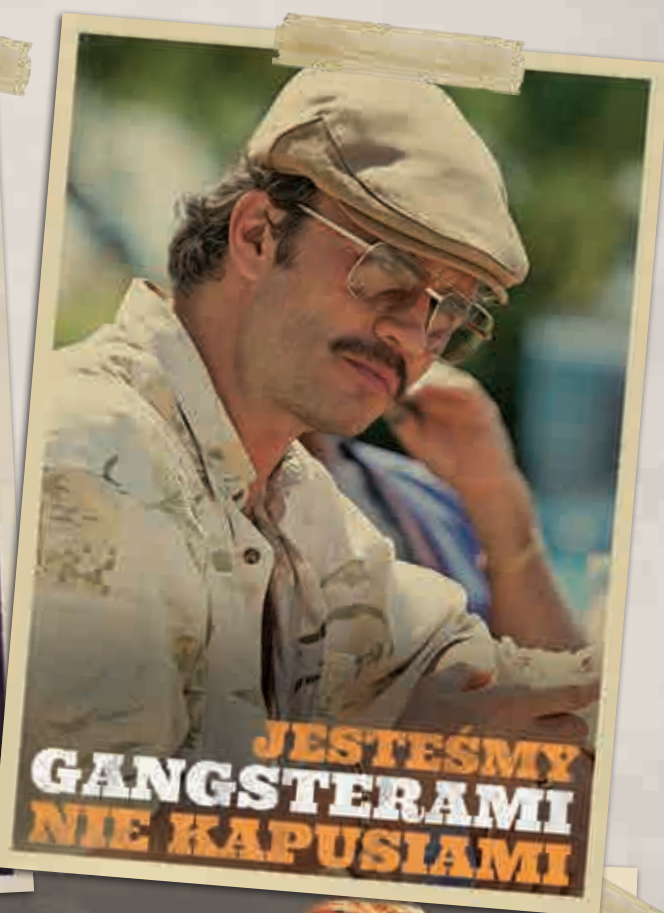
Przykład: *El Patrón* znów przechytrzył Frakcje. Ujawnia, gdzie była jego Kryjówka (A10). Wydaje 3\$, może więc poruszyć się o 0, 1, 2 lub 3 pola Mapy. Pola zajęte przez figurki Tropiących i żetony Blokady są dla niego niedostępne.

4.7. PRZYGOTOWANIE TALII AKCJI I TROPIĄCYCH

Zbliża się kolejny Sezon walki z *El Patrón* i jego narkotykowym biznesem. Frakcje przygotowują się odkrywając karty wszystkich Tropiących, aby mogły być normalnie aktywowane w nadchodzącym Sezonie. Należy także potasować wszystkie karty Akcji (użyte i nieużyte), utworzyć z nich nowy zakryty stos, a następnie dobrać 3 pierwsze karty Akcji i umieścić je na polach dostępnych kart Akcji.

* Jestem biedakiem mającym pieniądze.

** Celem wojny jest pokój.



POLICJA KOLUMBIJSKA

„To pułapka!” – Trujillo



Policja kolumbijska rozpoczyna grę z **2 małymi kartami** zdolności specjalnych, których może użyć w dowolnym momencie podczas Tury dowolnej Frakcji. Każdej karty można użyć RAZ na rozgrywkę – po użyciu zdolności, kartę należy odłożyć do pudełka.

Każda mała karta przyznaje bonus **+2 do wartości wybranej karty Akcji** umieszczonej na polu Akcji: Walka z *Sicario*. Zdolność musi być użyta ZANIM *El Patrón* odkryje żeton Obrony *Sicario*.

ZNACZNIKI KRYJÓWKI



Policja kolumbijska nieustannie stara się wpaść na trop Kryjówki *El Patrón*. W czasie przygotowania do gry, gracz kontrolujący tę Frakcję otrzymuje 15 znaczników Kryjówki.

Należące do kolumbijskiej Policji znaczniki Kryjówki są jednym z najlepszych narzędzi w rękach Frakcji, które przeczesują terytorium Kolumbii w poszukiwaniu *El Patrón*.

Gracz kontrolujący Policję, powinien stale śledzić postęp poszukiwań, odpowiednio umieszczając znaczniki Kryjówki na polach, gdzie potencjalnie może ukrywać się *El Patrón*.

Dzięki analizie zasięgu rozmieszczania *Sicario*, wyników akcji Przeszukania oraz wszystkich pozostałych wskazówek, Frakcje mogą w każdej chwili dopasowywać położenie znaczników Kryjówki do aktualnej sytuacji. Bądźcie czujni i uważni, bo inaczej *El Patrón* znów wam się wymknie!

UWAGA: Liczba znaczników Kryjówki jest ograniczona, więc Frakcje czasem będą musiały wykazać się kreatywnością, aby żadna wskazówka im nie umknęła.

DEA

„Mam jeden cel: dopaść *El Patrón*”. – Peña



Jedynym celem organizacji Drug Enforcement Administration, znanej jako DEA, jest schwytanie *El Patrón*, bez względu na cenę, jaką trzeba będzie za to zapłacić.

Gracz kontrolujący DEA rozpoczyna grę z **4 małymi kartami** zdolności specjalnych, których może użyć w dowolnym momencie podczas tury dowolnej Frakcji. Każdej karty można użyć RAZ na rozgrywkę – po użyciu zdolności, kartę należy odłożyć do pudełka.

2 spośród tych małych kart umożliwiają graczom **odrzuć pewną liczbę (1 lub 2) dostępnych kart Akcji** na stos kart odrzuconych oraz zastąpienie ich nowymi z zakrytej talii kart Akcji. Pozostałe 2 małe karty przyznają bonus **+2 podczas poruszania Tropiącego**.

KARTEL Z CALI

„W takich chwilach najważniejsza nie jest reakcja, ale odpowiednie przygotowanie”. – Gilberto



Kartel z Cali ma tylko jeden cel: zobaczyć upadek imperium *El Patrón* i zająć jego miejsce, jako najpotężniejszy kartel Kolumbii.

Raz na turę, jeżeli ruch figurki Tropiącego z Kartelu, zaczyna, kończy się lub odbywa się przez Farmę, na której jest żeton Laboratorium z kostką Kokainy, może on zebrać 1 kostkę Kokainy i umieścić ją na dostępnym polu na karcie Frakcji Kartelu z Cali. Na karcie są tylko 2 dostępne pola, więc nie może ona przechowywać więcej niż 2 kostki Kokainy.

UWAGA: Kostki Kokainy mogą być przechowywane na karcie Frakcji Kartelu z Cali przez kolejne Sezony i nie należy odkładać ich do puli na Koniec Sezonu.

W turze dowolnej Frakcji, Kartel z Cali może wydać 2 kostki Kokainy ze swojej karty, aby przeprowadzić aktywnym Tropiącym dodatkową darmową Akcję o wartości 1. Ta dodatkowa Akcja nie wymaga umieszczania karty na Planszy Akcji i można ją wykonać nawet jeśli wszystkie pola danej Akcji są już zajęte.

LOS PEPESES

„To nie jest zabawa w policjantów i złodziei”. –
Carlos Castaño



Handlarze narkotyków należący do Los Pepes ogarnięci są żądzą zemsty za liczne zdrady i morderstwa, których dopuścił się El Patrón.



Gracz kontrolujący Los Pepes rozpoczyna grę z 2\$, które należy umieścić na jego karcie Frakcji. Zawsze, gdy El Patrón wydaje Pieniądze, aby rozpatrzyć efekt aktywowany karty Sicario, 1\$ z tej kwoty, zamiast do banku, trafia na kartę Los Pepes. Kiedy dowolna Frakcja używa karty Akcji, gracz kontrolujący Los Pepes **może wydać 2\$, aby odkryć 2 żetony Obrony Sicario** znajdujące się na Planszy El Patrón. Wybrane żetony pozostają odkryte aż do Końca Sezonu.

UWAGA: Żetony Pieniądzy mogą być przechowywane na karcie Frakcji Los Pepes przez kolejne Sezony i nie należy odkładać ich do puli na Koniec Sezonu.

Przykład: Gracz kontrolujący Los Pepes decyduje się użyć swojej zdolności, aby odkryć 2 spośród żetonów Obrony Sicario. Odkrywa żetony Blackie i Gustavo i teraz wszyscy już wiedzą, jaka siła Ataku jest potrzebna, aby ich pokonać!



PIERWSZA ROZGRYWKA - WSKAZÓWKI DLA EL PATRÓN

NARCOS nie jest skomplikowaną grą, choć prowadzenie El Patrón może być wyzwaniem. Gracz musi osiągnąć swoje cele jednocześnie podejmując decyzje, które nie ujawnią jego Kryjówek. **Złożoność roli może powodować, że tury El Patrón będą długie, szczególnie jeśli jest to jego pierwsza rozgrywka.**

Zanim gracz pozna karty Sicario i zrozumie jaki wpływ na rozgrywkę mają akcje przeszukania, rozegranie tury może zajmować mu dłuższą chwilę. Z czasem na pewno się to zmieni. **W związku z tym, radzimy, aby w pierwszych rozgrywkach ograniczyć czas tury El Patrón do 5 minut i rozpocząć przygodę z NARCOS od rozgrywek w dwie lub trzy osoby.**



TWÓRCY

Projektanci – Fel BARROS i Renato SASDELLI
Konsultacje – Andrea CHIARVESIO
Rozwój gry – Fabio TOLA (kierownictwo) i Leo ALMEIDA
Kierownik projektu – Eric LANG
Wydawca – David PRETI
Producenci – Isadora LEITE i Renato SASDELLI (kierownictwo). Thiago ARANHA, Patricia GIL, Thiago GONÇALVES, Guilherme GOULART i Bryan STEELE
Grafiki – Karl KOPINSKI
Projekt planszy – Henning LUDVIGSEN

Projekt graficzny – Fabio de CASTRO
Teksty – Renato SASDELLI i Bryan STEELE
Korekta – Danny RENAUD, Adam KRIER, Colin YOUNG i Jason KOEPP
Rzeźbiarze – BigChild Creatives – Jose Manuel PALOMARES, Hugo GÓMEZ – Alejandro MUÑOZ, Daniel FERNÁNDEZ-TRUCHAUD, Adrián Río MOURE, Lua GARO, Raul FERNANDEZ, David Arberas RECONDO
Projekt figurek: Vincent FONTAINE

Skład polskiej wersji – Maciej Mutwil
Tłumaczenie – Zespół Portal Games

Specjalne podziękowania dla naszych testerów: Adriano Macorin, Luiz Eduardo Coelho, Igor Abduch, Marcelo Yuji Monteiro, Yuri Fang, Cid Gobara, Rafael Amaro, Douglas Anjos, Guilherme Hirose, Henrique Rizzuti, Adriano Crocco, Carlos Eduardo Rizzo, Ricardo Limonete, Flávio Oota, Rod Mendes, Mário Cioffi, Pedro Vinicius, Lyu Campos, Erick Carjes i wielu innych!

PODSUMOWANIE ZASAD



WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

El Patrón:

- osiągnął 3 Cele z kart Celu.
- zdobył 20 Punktów Uwielbienia i został *El Presidente*.

Frakcji:

- Frakcje 2 razy schwytały *El Patrón*.

FAZY SEZONU:

1. FAZA NOWYCH CELÓW
2. FAZA PRZYDZIELENIA OBRONY *SICARIO*
3. FAZY AKTYWACJI
(NAPRZEMIENNE TURY):

AKTYWACJA *EL PATRÓN*:

- F** MOŻESZ zapłacić 1\$, aby poruszyć 1 *SICARIO* do 3 pól
- F** MUSISZ zagrać lub odrzucić 1 kartę *Sicario*, aby umieścić figurkę *Sicario* na Mapie
- F** DOBIERZ do 5 kart *Sicario*

AKTYWACJA FRAKCJI:

- F** WYBIERZ Frakcję, która będzie aktywowana
- F** Pierwszy Tropiący MOŻE się poruszyć
- F** Pierwszy Tropiący MUSI wykonać Akcję
- F** Drugi Tropiący MOŻE się poruszyć
- F** Drugi Tropiący MUSI wykonać Akcję
- F** ODRZUĆ dostępne karty Akcji i umieść na Planszy Akcji 3 nowe karty Akcji

4. KONIEC SEZONU

- F** Efekty kart *Sicario* aktywowane na Koniec Sezonu
- F** Dochód z Toru Zysków
- F** Przemysł i produkcja Kokainy
- F** Wzrost Uwielbienia dla *El Patrón*
- F** Sprawdzenie kart Celu
- F** *El Patrón* ujawnia się i wykonuje ruch
- F** Przygotowanie kart Akcji i kart Tropiących



www.portalgames.pl



/wydawnictwoportal



Portal Games PL



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
e-mail: portal@portalgames.pl

Gaumont television

© 2018 Narcos Productions LLC. All Rights Reserved.

