

# RESURGENCE

NOWE POSTĄPO W LINII  
**NEUROSHIMA**

Instrukcja

## WPROWADZENIE

Morze ruin, mróz, mutanci... i heroiczna walka o przetrwanie tych, którzy przeżyli. Oto sceneria gry Neuroshima: Resurgence, która przenosi graczy do zmiecionej przez apokalipsę Moskwy. Zbierz grupę ocalałych, obroń ich przed niebezpieczeństwami, rozbuduj ich kryjówkę i spróbuj stworzyć dla nich lepszą, ba, jakąkolwiek przyszłość.

Po przygodach na opanowanej przez zbuntowane maszyny i hordy gangerów amerykańskiej ziemi w grach Neuroshima: Gra Fabularna, Neuroshima Hex, 51. Stan i Neuroshima: Last Aurora, czas na wyprawę tam, gdzie nigdy dotąd nie postąpiła stopa graczy w uniwersum Neuroshimy: na śmiercionośne, pełne mutantów ruiny Mroźnego Wschodu!

## CEL GRY

Resurgence to rywalizacyjna „euro gra”. Twoim celem jest zdobycie jak największej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ) w ciągu 6 rund gry. Aby zdobywać punkty, podejmiesz się wykonania różnych misji w Moskwie, uratujesz Ocalałych i rozbudujesz swoją Kryjówkę. Pogoda daje się we znaki, Surowce są ograniczone, a po ruinach wałęsają się Mutanci. Musisz dokładnie zaplanować swoje działania. Czy pokonasz przeciwności i zjednoczysz pod swoim przywództwem wszystkie grupy ocalałych?

# SPIS TREŚCI

Komponenty.....	2-3
Przygotowanie do gry .....	4-5
Przebieg gry:	
Krok 1: Dobierz i Przydziel.....	6
Krok 2: Określ Przywództwo .....	7
Krok 3: Akcje Pracowników.....	8-11
Karty Ocalałych .....	9
Ukończenie Misji .....	11
Krok 4: Utrzymanie.....	12
Punktacja końcowa .....	13
Akcje Planszy Głównej.....	14
Akcje Kryjówki .....	15
Opis Planszy Kryjówki.....	16
Zdolności Karty Ocalałego.....	17-18
Karty Zadania.....	19
Tryb jednoosobowy.....	20-22
Rozszerzenie: Spotkania .....	23

## KOMPONENTY



**Opis Planszy Głównej:** **A** Tor Przywództwa. **B** Rząd Kart Ocalałych. **C** Kolumna Kart Misji Podstawowej. **D** Kolumna Kart Misji Zaawansowanej. **E** Sposób Umieszczania Żetonów. **F** Jedna z Sześciu Dzielnic występujących w grze. **G** Każda Dzielnica składa się z dwóch Stref. **H** Obszar Kart Mutanta.



# KOMPONENTY, CIĄG DALSZY



Plansza Kryjówki Gracza x 4



Plansza Przydziału Gracza x 4



Karty Ocalałego x 36



Karty Bohatera x 6



Karty Mutanta x 8



Karty Wydarzenia x 12



Żetony Mutanta x 6



Żeton Wydarzenia



Misje Początkowe x 6



Misje Podstawowe x 30



Misje Zaawansowane x 14



Karty Łupu x 14



Żeton Rumowiska x 36



Znacznik Pierwszego Gracza



Karty Zadania karty „A” x 5  
karty „B” x 8



Plansza Akcji Mutanta  
(Tryb jednoosobowy)



Karty Przywództwa Mutanta x 9  
(Tryb jednoosobowy)



Zasłonka Gracza x 4

## Żetony Ocalałych Gracza (w kolorze każdego gracza)



Bohater x 1



Robotnik x 6

12 Specjalistów:



Łowca x 4



Naukowiec x 4



Budowniczy x 4

## Elementy Gracza (w kolorze każdego gracza)



Amunicja x 1



Leki x 1



PZ x 1



Poziom Kryjówki x 1



Przywództwo x 3

## Znaczniki Surowców Gracza (jeden zestaw na gracza oraz zapasowe)



Części x 1



Żywność x 1



Paliwo x 1



Woreczek (po 1 w kolorze gracza)

# PRZYGOTOWANIE GRY

**1** Umieśćcie **planszę Główną** na środku stołu.

**2** Potasujcie **karty Ocalałego** i umieśćcie je obok planszy Głównej. Odkryjcie 6 z nich, tworząc rząd Ocalałych na planszy Głównej. Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 4 graczy, odkryjcie tylko 5 kart, pozostawiając miejsce oznaczone jako **4G** puste.

**3** Podzielcie **karty Zadania** według rodzajów „A” i „B”, zgodnie z literami znajdującymi się w lewym dolnym rogu tych kart. Potasujcie osobno obie talie i odkryjcie po 1 karcie z każdej talii, umieszczając je obok planszy Głównej. Pozostałe karty Zadania odłóżcie do pudełka.

**4** Spośród **kart Wydarzenia** usuńcie kartę „Początek”. Potasujcie pozostałe karty Wydarzenia i umieśćcie 5 losowych kart w zakrytej talii obok planszy Głównej. Umieśćcie odkrytą kartę „Początek” obok talii Wydarzenia. Pozostałe karty Wydarzenia odłóżcie do pudełka. W pobliżu talii umieśćcie żeton Wydarzenia.



**5** Wybierzcie losowo gracza rozpoczynającego. Otrzyma on **Znacznik Pierwszego Gracza**.

**6** Jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, usuńcie spośród **kart Mutanta** te z pustą ikoną, oznaczone jako **4G**. Następnie potasujcie karty Mutanta i umieśćcie je w zakrytej talii obok planszy Głównej. Odkryjcie 1 kartę Mutanta (3-4 graczy) albo 2 karty Mutanta (2 graczy) i umieśćcie je w wyznaczonym miejscu na planszy Głównej.

**6A** Umieśćcie po 1 żetonie **Mutanta** w każdej Strefie Dzielnicy wskazanej przez karty Mutanta. Ich łączna liczba w rozgrywce powinna wynosić:  
**2 graczy:** 4 żetony  
**3-4 graczy:** 2 żetony

**7** Potasujcie karty **Misji Podstawowej** i umieśćcie je obok planszy Głównej. Odkryjcie 5 z nich, tworząc na planszy Głównej kolumnę Misji Podstawowej. Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 4 graczy, odkryjcie tylko 4 karty, pozostawiając miejsce oznaczone jako **4G** puste.

**8** Potasujcie karty **Misji Zaawansowanej** i umieśćcie je obok planszy Głównej. Odkryjcie 5 z nich, tworząc na planszy Głównej kolumnę Misji Zaawansowanej. Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 4 graczy, odkryjcie tylko 4 karty, pozostawiając miejsce oznaczone jako **4G** puste.



Każdy gracz otrzymuje 1 planszę **Kryjówki** oraz wszystkie żetony w swoim kolorze.

**9** Umieście wszystkie żetony **Przywództwa** na polach „0” toru Przywództwa na planszy Głównej.

**10** Umieście wszystkie żetony **Punktów Zwycięstwa** na polu „0” toru Punktów Zwycięstwa na planszy Głównej, stronę z Medalem ku górze.

**11** Umieście żetony Amunicji i Leków na wskazanym polu toru Zasobów Krytycznych na planszy Kryjówki.

**12** Umieście znaczniki Paliwa, Żywności i Części na dolnym polu toru Surowców na planszy Kryjówki.

**13** Każdy gracz otrzymuje po 9 losowych żetonów Rumowiska i umieszcza je zakryte, bez podglądania nagród, na 9 polach pomieszczeń na planszy Kryjówki, pozostawiając puste tylko dolne pomieszczenie po lewej stronie – „Punkt Kontrolny”.

**14** Umieście żeton Poziomu Kryjówki na polu Poziomu 1. na planszy Kryjówki.



**15** Potasujcie osobno karty Bohatera i karty Misji Początkowej. Odkryjcie karty Bohatera i Misji Początkowej w liczbie równej liczbie graczy +1. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka. W odwrotnej kolejności graczy (zaczynając od ostatniego gracza), każdy gracz wybiera 1 kartę Misji Początkowej i 1 kartę Bohatera.

**15A** Umieście wybraną przez siebie Misję Początkową w jednym z miejsc na górze swojej planszy Kryjówki. Umieście obok swojej planszy Kryjówki wybranego przez siebie Bohatera, odkrytą stroną ku górze.

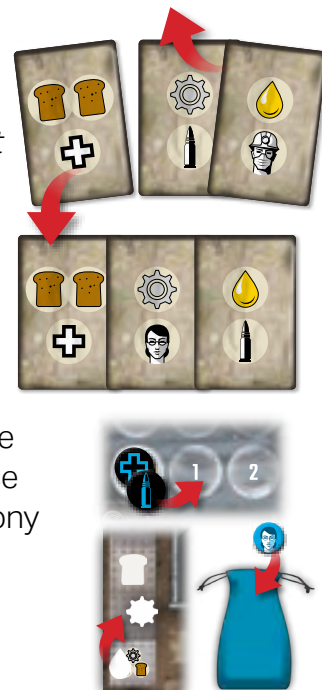
**16** Umieść swoją planszę **Przydziału** obok swojej Kryjówki oraz swoją **Zastłonkę** przed nią.

**17** Podzielcie swoje żetony Ocalałych według ich rodzaju: Naukowcy, Budowniczowie, Łowcy, Bohater i Robotnicy. Każdy gracz umieszcza wszystkich swoich Robotników i swój żeton Bohatera w swoim Woreczku. Resztę swoich Ocalałych trzymajcie w pobliżu swojej planszy Kryjówki.

## DOBIERANIE KART ŁUPU

Jeśli gracze w tę grę po raz pierwszy, możecie pominąć ten krok dobierania. Zamiast tego, każdy gracz rozpoczyna grę z jedną sztuką Żywności, Paliwa, Części, Amunicji i Leku. Następnie każdy gracz może wybrać 1 ze swoich Ocalałych Specjalistów i dodać go do swojego Woreczka.

Potasujcie karty Łupu i rozdajcie po 3 każdemu graczowi. Gracze jednocześnie wybierają po jednej karcie i umieszczają je zakryte przed sobą, a resztę przekazują kolejnemu graczowi, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Kontynuujcie do momentu, aż każdy będzie miał przed sobą 3 karty Łupu. Następnie jednocześnie odkrycie swoje karty i zbierzcie wszystko, co jest na nich wskazane. Jeśli to Surowce lub Zasoby Krytyczne (Amunicja i Leki), przesuniecie odpowiadające im znaczki/żetony na właściwych torach o odpowiednią liczbę pól do przodu. Jeśli jest to Ocalały Specjalista, dodajcie jego żeton bezpośrednio do swojego Woreczka.



## PRZEBIEG GRY

Gra toczy się przez 6 rund. Karty Wydarzenia służą odmierzaniu czasu rozgrywki. Każda runda składa się z 4 Kroków.

- 1. Dobierz i Przydziel:** odkryj nowe Wydarzenie, dobierz Ocalałych z Woreczka i umieść ich na swojej planszy Przydziału.
- 2. Przywództwo:** ujawnij swoją planszę Przydziału, określ wartości Przywództwa i awansuj na torach Przywództwa.
- 3. Akcje Pracowników:** umieść przydzielonych Ocalałych, rozpatrz efekty Stref, aktywuj zdolności kart i ukończ Misje.
- 4. Utrzymanie:** odśwież karty, zbierz Ocalałych, otrzymaj nagrody za ukończone Misje i ulepsz swoją Kryjówkę.

## KROK 1: DOBIERZ I PRZYDZIEL

**Wydarzenie.** Pomiń w pierwszej rundzie gry. Gracz ze Znacznikiem Pierwszego Gracza przekazuje go osobie po swojej lewej. Pierwszy Gracz odrzuca poprzednią kartę Wydarzenia i odkrywa wierzchnią kartę Wydarzenia z talii. Czyta kartę i postępuje zgodnie z instrukcjami na niej. Jeśli w prawym dolnym rogu znajduje się ikona lornetki, umieszcza żeton Wydarzenia we wskazanej Dzielnicy, jako przypomnienie.

**Dobierz Żetony.** Gracze jednocześnie dobierają ze swoich Woreczków określoną liczbę żetonów Ocalałych, zależnie od Poziomu ich Kryjówki. **4 żetony na poziomie 1., 5 żetonów na poziomie 2. i 3. oraz 6 żetonów na poziomie 4.** Gracze przechowują wszystkie dobrane żetony w ukryciu za Zastonką. Jeśli w dowolnym momencie nie masz wystarczającej liczby żetonów w swoim Woreczku, dobierz tyle żetonów, ile możesz. Następnie włóż do swojego Woreczka wszystkie żetony, które masz w swoim Obszarze Odpoczynku (na swojej planszy Kryjówki) i kontynuuj dobieranie, aż dobierzesz odpowiednią liczbę żetonów.

**Przydziel.** Umieść dobranych Ocalałych na trzech obszarach swojej planszy Przydziału. Odbывается to za Zastonką, aby gracze nie mogli wiedzieć, co planują pozostali. Do każdego obszaru możesz przypisać dowolną liczbę dobranych Ocalałych (również żadnego). Obszary mają ikony wskazujące dostęp do Metra, Portu lub Kryjówki. Należy pamiętać, że przydzieleni Ocalali będą musieli udać się do stref odpowiadających ikonie ich obszaru z planszy Przydziału. *Na przykład, jeśli nie umieścisz żadnych żetonów w obszarze dostępu do Portu, nie będziesz mógł umieścić żadnych Ocalałych w strefach planszy Głównej z symbolem dostępu do Portu.*



## KROK 2: PRZYWÓDZTWO

Gdy wszyscy skończą przydzielać swoje żetony Ocalałych, jednocześnie ujawnicie swoje plansze Przydziału. Porównajcie wartości Przywództwa żetonów przydzielonych do każdego obszaru dostępu z innymi graczami i, jeśli to konieczne, przesuńcie swoje żetony Przywództwa.

Zaczynając od dostępu do Metra, dodajcie wartości swoich żetonów w następujący sposób: żetony Pracowników mają wartość Przywództwa 1, żetony Specjalistów (Łowców, Budowniczych i Naukowców) mają wartość 2, a Bohater ma wartość 3.

Na przykład, jeśli gracz posiada żeton Bohatera i Naukowca na dostępie do Metra, jego całkowite Przywództwo w tym obszarze wynosi 5 (3 za Bohatera + 2 za Naukowca).



Jeśli masz najwyższą sumę Przywództwa lub remisujesz w tym zakresie, przesuń swój żeton Przywództwa o 1 pole do przodu na odpowiadającym mu torze. Jeśli wszyscy gracze mają tę samą wartość Przywództwa, żaden z nich nie przesuwa swojego żetonu Przywództwa. Jeśli masz najwyższą wartość Przywództwa ORAZ twoja łączna wartość Przywództwa wynosi co najmniej 4, przesuń swój żeton Przywództwa o dodatkowe pole, łącznie o 2. Powtórzcie ten proces dla obszarów Portu i KryjóWKi, przesuwając odpowiadające żetony Przywództwa w taki sam sposób. Na tym samym polu może znajdować się dowolna liczba żetonów Przywództwa należących do różnych graczy.

Za każdym razem, gdy twój żeton znajdzie się na polu Przywództwa z ikoną premii, natychmiast otrzymujesz tę premię. Jeśli twój żeton dotrze do ostatniego pola toru, natychmiast otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa. Nie będziesz już mógł awansować na tym torze, chociaż nadal będziesz obliczać swoje wartości Przywództwa, aby utrudnić postępy innym graczom.

*Przykład rozpatrywania Przywództwa: W obszarze Metra gracze A i B mają po 3 punkty Przywództwa, a gracz C ma w sumie 2 punkty Przywództwa. Gracze A i B przesuwać swoje żetony Przywództwa o jedno pole na torze Metra. W obszarze Portu gracz C ma Przywództwo równe łącznie 5, gracz A ma Przywództwo równe 4, a gracz B równe 3. Gracz C ma większą sumę niż jakikolwiek inny gracz, a dodatkowo jest ona większa od 3, dlatego przesuwa swój żeton o 2 pola na torze Portu. W ten sposób wkracza na pole premii i natychmiast odbierają nagrodę: 1 Paliwo. W obszarze KryjóWKi wszyscy trzej gracze mają Przywództwo równe 1. Ponieważ żaden gracz nie ma wartości wyższej niż pozostali, nikt nie awansuje na torze Przywództwa KryjóWKi.*



**Wskazówka:** ikona „Wycofaj Ocalałego” oznacza, że możesz usunąć z gry jeden ze swoich żetonów Ocalałych. Daje to szansę na pozbycie się Robotników, dzięki czemu twój Woreczek będzie bardziej wydajny. Uzyskując tę nagrodę, możesz usunąć dowolny żeton ze swojego Woreczka lub swojego Obszaru Odpoczynku. Podobnie jak w przypadku wszystkich nagród w grze, jest to opcjonalne.



## KROK 3: AKCJE PRACOWNIKÓW

Zaczynając od gracza ze znacznikiem Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz musi umieścić dokładnie jeden żeton Ocalałego ze swojej planszy Przydziału na planszy Głównej albo w swojej Kryjówce. Następnie może rozpatrzeć odpowiadającą akcję, a także wykonać kilka akcji dodatkowych. Trwa to do momentu, aż każdy gracz umieści wszystkich swoich Ocalałych.



### Zasady umieszczania żetonów Ocalałych.

Możesz wybrać dowolnego Ocalałego z dowolnego z 3 obszarów na swojej planszy Przydziału. Musisz przestrzegać następujących zasad umieszczania:

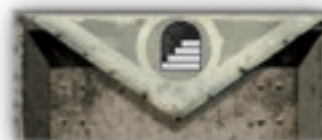
1. Nigdy nie możesz umieścić więcej niż jednego Ocalałego w swoim kolorze w tej samej Strefie planszy Głównej albo w tym samym pomieszczeniu Kryjówki.
2. Musisz umieścić swojego Ocalałego z planszy Przydziału na obszarze z odpowiadającą ikoną dostępu. Na przykład, Ocalali w twoim obszarze Przydziału do Kryjówki, muszą udać się do jednego z wolnych pomieszczeń twojej Kryjówki. Twoi Ocalali z obszaru Przydziału do Metra, muszą udać się do jednej ze Stref z ikoną Metra, itd.



Obszar Przydziału do Metra



Obszar Przydziału do Portu



Obszar Przydziału do Kryjówki

3. Ikony Ocalałych w Strefach i pomieszczeniach Kryjówki wskazują, jakie rodzaje Ocalałych można tam umieścić. Żetony Robotników można umieszczać tylko tam, gdzie znajduje się ikona Robotnika. Żetony Specjalistów (Łowcy, Budowniczego i Naukowca) można umieścić na każdym polu Robotnika LUB na dowolnym polu, na którym znajduje się odpowiadająca im ikona. Żeton swojego Bohatera można umieścić na każdym polu Specjalisty lub Robotnika.



Umieść Robotnika, Specjalistę albo Bohatera

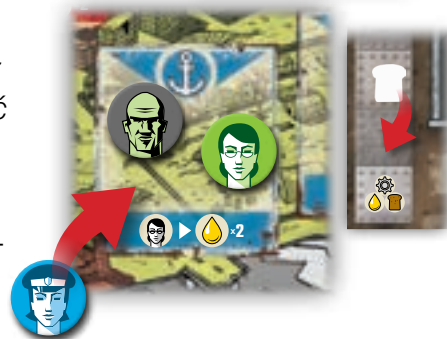


Umieść wskazanego Specjalistę albo Bohatera

4. Jeśli w Strefie, w której umieszczasz swój żeton, znajdują się żetony innych graczy lub żeton Mutanta, musisz najpierw wydać 1 dowolny Surowiec (Żywność, Paliwo albo Części) albo 1 Zasób Krytyczny (Amunicję albo Leki) za KAŻDY obecny tam żeton. *Na przykład: gracz A umieszcza żeton Ocalałego w Strefie z żetonem Mutanta i postanawia wydać 1 Paliwo. Później Gracz B umieszcza swojego Ocalałego w tej samej Strefie i decyduje się wydać 1 Żywność i 1 Amunicję (za 2 żetony, które już tam były).* Jeśli nie możesz zapłacić kary, nie możesz umieścić swojego żetonu w tej Strefie.



5. Jeśli nie możesz lub nie chcesz umieścić swojego Ocalałego na przeznaczonym dla niego polu, musisz umieścić go w swoim Obszarze Odpoczynku na swojej planszy Kryjówki. Możesz umieścić tam dowolny żeton Ocalałego z dowolnego obszaru dostępu, ignorując normalne ograniczenia. Jeśli umieścisz żeton w Obszarze Odpoczynku, otrzymujesz 1 Żywność. Nie możesz aktywować żadnej ze swoich kart Ocalałego, kiedy umieszczasz żeton w swoim Obszarze Odpoczynku.



6. Jeśli nie masz już żadnych Ocalałych do umieszczenia, musisz spasować i nie możesz zrobić nic więcej podczas tego kroku. Inni gracze, którzy nadal mają Ocalałych, nadal będą ich umieszczać.



Należy pamiętać, że każda Dzielnica w grze podzielona jest na 2 Strefy. Żetony wpływają tylko na Strefę, w której się znajdują. Na przykład, jeśli jeden z twoich Ocalałych znajduje się w górnej Strefie Dzielnicy Arbat, nadal możesz umieścić kolejnego ze swoich Ocalałych w dolnej Strefie tej Dzielnicy.

Po umieszczeniu żetonu Ocalałego masz kilka opcji, które możesz wybrać w dowolnej kolejności:

1. **Możesz rozpatrzeć efekt tego pola (pełna lista wszystkich akcji związanych ze Strefami i pomieszczeniami Kryjówki znajduje się na stronach 14-15).**
2. **Możesz aktywować co najmniej jedną ze swoich odpowiadających kart Ocalałego. (Pełna lista wszystkich efektów kart Ocalałego znajduje się na stronach 18-19).**
3. **Jeśli w Dzielnicy, w której umieszczasz Ocalałego, znajduje się żeton Wydarzenia, sprawdź aktualną kartę Wydarzenia – możesz zastosować efekty tej karty.**
4. **Możesz ukończyć dokładnie 1 Misję (więcej informacji na temat ukończania Misji znajduje się na stronie 11).**

## Karty Ocalałego

Twoje karty Ocalałego reprezentują różne osoby, które przyłączyły się do twojej grupy i mieszkają w twojej Kryjówce. Każda z nich daje ci zdolność, której możesz użyć raz na rundę. Ikona po lewej stronie pokazuje, w jaki sposób zdolność jest aktywowana. Ikona po prawej stronie wskazuje nagrodę. Prawy górny róg kart Ocalałego wskazuje, który żeton Specjalisty dodasz do swojego Woreczka, po zdobyciu tej karty.

Pamiętaj, że twoje karty Ocalałego mogą być aktywowane tylko w twojej turze i tylko podczas **Kroku 3: Akcje Pracownika**. Nie możesz aktywować tych kart podczas żadnego z pozostałych kroków, ani podczas tury innego gracza.

### Przykład karty Ocalałego:

- 1 **Nazwa karty.** Jest to dawny zawód ocalałego.
- 2 **Ikona rodzaju karty i żetonu Specjalisty.** Rodzaj tej karty to Łowca. Kiedy zdobędziesz tę kartę, natychmiast dodajesz żeton Łowcy ze swojej puli do swojego Woreczka.
- 3 **Zdolność Karty.** Zdolność karty reprezentuje specjalną umiejętność, której ten Ocalały uczy resztę grupy. Po zdobyciu tej karty będziesz mieć dostęp do tej zdolności i możliwości skorzystania z niej raz na rundę, o ile spełniasz wymagania.

Zdolność karty Myśliwej określa, że kiedy zdobywasz Żywność, możesz aktywować tę kartę, aby otrzymać 1 dodatkową Żywność. Choć ta karta to Specjalista z rodzaju Łowców, możesz aktywować tę zdolność za każdym razem, gdy DOWOLNY z twoich Ocalałych zdobędzie Żywność – nie musi to być konkretnie Łowca.

Za każdym razem, gdy aktywujesz zdolność na karcie Ocalałego, obróć ją o 90 stopni do pozycji poziomej, aby zaznaczyć, że w tej rundzie jest już wyczerpana. Karty Ocalałego zostaną odwrócone podczas **Kroku 4: Utrzymania**.



## KROK 3: AKCJE PRACOWNIKÓW CD.

W tym samym czasie może być aktywowanych wiele kart Ocalałego. Na przykład, karty Rolnika i Piwowara mogą być aktywowane gdy umieścisz dowolny żeton Ocalałego w Strefie dostępu do Metra. Umieszczając tam żeton Ocalałego, możesz aktywować obu i otrzymać 1 Żywność oraz 1 Paliwo. Jeśli masz kartę Laboranta, możesz ją również aktywować (ponieważ otrzymujesz Paliwo), aby otrzymać 1 Części.



**Wskazówka:** Możesz tworzyć połączenia między kartami Ocalałego, zbierając karty w odpowiedniej kombinacji. Skup się na kartach, które mają synergię z twoimi kartami i ogólnie przyjętą przez siebie strategią.

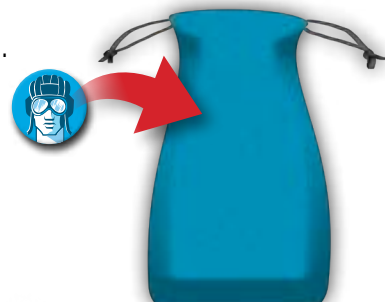
Twoją pierwszą kartą Ocalałego będzie twój Bohater, który reprezentuje przywódcę twojej grupy. Będziesz mieć możliwość zdobycia nowych karty Ocalałego, umieszczając swój żeton w Strefie lub pomieszczeniu Kryjówki z ikoną „Uratuj Ocalałego”, wydając związane z tym Surowce. Możesz także zdobyć Ocalałego za darmo, wykonując po raz pierwszy rząd trzech Misji (więcej na ten temat znajdziesz na stronie 16).

**UWAGA: nie możesz użyć zdolności karty Ocalałego w tej samej turze, w której zdobywasz tę kartę. Będzie ona dostępna do użycia od kolejnej tury.**

Pamiętaj, że kiedy otrzymujesz kartę Ocalałego, natychmiast dodajesz odpowiedni żeton Specjalisty ze swojej puli do swojego Woreczka. Jeśli jednak nie masz już żadnych żetonów w swojej puli, nadal możesz wziąć daną kartę, pomijając dodawanie żetonu do swojego Woreczka.



Ikona „Uratuj Ocalałego”





## Ukończenie Misji

Umieszczając Ocalałego, możesz ukończyć 1 Misję. W *Resurgence* występują trzy rodzaje Misji. Misje Początkowe są rozdawane na początku gry. Misje Podstawowe są dostępne przez całą grę. Misje Zaawansowane są dostępne tylko dla graczy, którzy podnieśli Poziom swojej Kryjówki przynajmniej do Poziomu 3.

Wykonaj następujące kroki, aby ukończyć Misję:

1. Wybierz Misję w swoim obszarze Planowania nad swoją planszą Kryjówki. Możesz zdobywać nowe Misje, umieszczając swoje żetony w Strefach z ikoną „Zaplanuj Misję”. Niektóre zdolności i nagrody z kart również mogą zapewnić dostęp do nowych Misji. Masz miejsca na 3 zaplanowane Misje. Gdy wszystkie te miejsca zostaną zajęte, aby móc zdobyć nową Misję, należy najpierw ukończyć jedną z zaplanowanych. **Nie możesz ukończyć Misji w tej samej turze, w której została zdobyta.**
2. Umieść jeden ze swoich żetonów Ocalałego w Dzielnicy odpowiadającej ikonie Dzielnicy na karcie Misji, którą chcesz ukończyć. Nie możesz umieścić w Dzielnicy Ocalałego, a następnie ukończyć Misję w innej Dzielnicy, nawet jeśli w poprzedniej turze został tam umieszczony twój Ocalały. **Jeśli ikona przedstawia Mutanta, musisz umieścić go w dowolnej Strefie, w której znajduje się Mutant.**
3. Opłać wszystkie wymagania wymienione po lewej stronie wybranej karty Misji.
4. Zyskaj nagrody wymienione po prawej stronie karty. Mogą to być PZ, Surowce, awans na torze Przywództwa, Wycofanie żetonu Ocalałego i inne. Nagrody są zawsze opcjonalne.
5. Umieść ukończoną Misję pod swoją planszą Kryjówki, w kolumnie odpowiadającej jej ikonie Dzielnicy. Kiedy ukończysz Misję z ikoną Mutanta, możesz umieścić ją w wybranej przez siebie kolumnie. Jeśli ukończysz rząd Misji, możesz natychmiast zabrać dowolną dostępną kartę Ocalałego za darmo i dodać ją do swojego rzędu Ocalałego. Każdy gracz może otrzymać tę premię tylko raz podczas gry.



Ikona „Zaplanuj Misję”

### Przykład karty Misji:

- 1 **Nazwa Misji i ikona Misji Zaawansowanej.**
- 2 **Koszt, który trzeba zapłacić.** W tym przykładzie: 2 Leky, 2 Żywności oraz 2 Paliwa.
- 3 **Dzielnica lub Dzielnice, w których w tej turze należy umieścić swój żeton Ocalałego, aby móc ukończyć tę Misję.**
- 4 **Nagrody, które możesz odebrać za ukończenie tej Misji.** W tym przykładzie: 7 PZ oraz 1 awans na torze Przywództwa Kryjówki.
- 5 **Tekst fabularny.**



## KROK 4: UTRZYMANIE

Gdy gracze umieścą wszystkich swoich Ocalałych, przejdźcie do **Utrzymania**. Każdy gracz wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności:

- A.** Zbierz swoje żetony Ocalałych z planszy Głównej i pomieść je w swoim Obszarze Odpoczynku. Nie zdobywasz za to Żywności z Obszaru Odpoczynku. Następnie przywróć wszystkie swoje wyczerpane karty Ocalałego do pozycji pionowej.
- B.** Otrzymujesz korzyści w oparciu o Misje, które zostały ukończone. Za każdą ukończoną Misję w lewej kolumnie otrzymujesz 1 Lek. Za każdą Misję w środkowej kolumnie otrzymujesz 1 Amunicję. Za każdą Misję w prawej kolumnie otrzymujesz 1 Żywność albo 1 Paliwo. Możesz dowolnie wybierać z obu.



- B1.** Sprawdź aktualną kartę Wydarzenia. Jeśli tekst karty zawiera: „Podczas Kroku Utrzymania...”, możesz teraz rozpatrzyć tę kartę i zastosować jej efekt. (Ten punkt nie jest wymieniony na Zastłonce Gracza).



- C.** Możesz zwiększyć poziom swojej Kryjówki. Każdy poziom wymaga **posiadania** Amunicji i Leków oraz **wydatka** Żywności i Paliwa. *Na przykład, aby przejść z Poziomu 1. na Poziom 2., musisz mieć w swoich Zasobach co najmniej 3 Amunicje i 3 Lekki. Dodatkowo musisz wydać 1 Paliwo oraz 2 Żywności.* W tym samym czasie możesz awansować kilka razy na torze Poziomu. Musisz zapłacić koszt Paliwa i Żywności na każdym poziomie i spełnić wszystkie wymagania dotyczące Amunicji i Leków. *Na przykład, aby przejść z Poziomu 1. na Poziom 3., musisz mieć w swoich Zasobach co najmniej 5 Amunicji i 5 Leków oraz wydać łącznie 3 Paliwa i 4 Żywności (1 Paliwo i 2 Żywności, aby przejść z Poziomu 1. na Poziom 2. oraz 2 Paliwa i 2 Żywności, aby przejść z Poziomu 2. na Poziom 3.).*

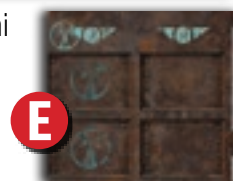


Amunicja i Lekki nie zostają wydane. Twój poziom Kryjówki nigdy nie spada, nawet jeśli twoje zapasy Amunicji lub Leków spadną poniżej wymaganej liczby dla twojego obecnego poziomu Kryjówki. Pamiętaj, że zwiększasz poziom Kryjówki już po zebraniu nagród za ukończone Misje, co oznacza, że możesz użyć tych nagród, aby zapłacić za awans.

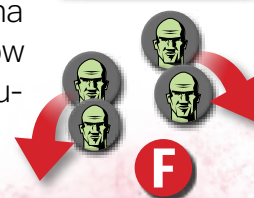
- D.** Jeśli na 2 skrajnych polach po prawej stronie rzędu Ocalałych znajdują się jakieś karty Ocalałego, odrzuć je, a następnie przesuń wszystkie pozostałe karty Ocalałego maksymalnie w prawo, wypełniając wszystkie puste pola. Następnie uzupełnij pozostałe pola, dobierając nowe karty Ocalałego z wierzchu talii Ocalałego.



- E.** Uzupełnij puste pola Misji Podstawowej lub Misji Zaawansowanej nowymi odkrytymi kartami z odpowiednich talii Misji.



- F.** Odrzuć aktualne karty Mutanta i usuń wszystkie żetony Mutanta z planszy. Odkryjcie 1 kartę Mutanta (w grze dla 3-4 graczy) lub 2 karty Mutanta (w grze dla 2 graczy) i umieśćcie po 1 żetonie Mutanta w każdej Strefie Dzielnicy wskazanej na karcie. Jeśli na karcie nie jest wskazana żadna Dzielnica, na tę rundę należy usunąć te żetony Mutantów z planszy. Jeśli kiedykolwiek skończą się karty Mutanta, potasujcie odrzucone karty Mutanta, aby utworzyć z nich nową talię.





# PUNKTACJA KOŃCOWA

Wraz z zakończeniem 6. rundy kończy się gra i należy przejść do punktacji końcowej. Nadal należy przeprowadzić Krok **Utrzymania**, ale możecie pominąć jego etapy od 5 do 7, ponieważ nie są już istotne. Punkty Zwycięstwa przyznawane na koniec gry są oznaczone fioletowymi gwiazdkami, w przeciwieństwie do czerwonych gwiazdek, którymi oznaczane są punkty przyznawane natychmiast. Obliczcie swoje ostateczne wyniki w następujący sposób:

1. Otrzymujesz PZ za najwyższy osiągnięty poziom Kryjówki: 0, 2, 5 albo 9 punktów.
2. Otrzymujesz PZ za Amunicję i Leki, jakie ci pozostały, w oparciu o najwyższą ikonę PZ, jaką osiągnął lub przekroczył każdy twój żeton. Na przykład, jeśli twoja Amunicja jest na pozycji 11, a Leki na 8, otrzymasz odpowiednio 4 PZ i 2 PZ, co daje łącznie 6 PZ.
3. Otrzymujesz PZ za Surowce, które ci pozostały: po prostu zsumuj wartości na których znajdują się twoje znaczki Surowców i podziel wynik przez 3, zaokrąglając w dół.
4. Otrzymujesz PZ za swoją pozycję na torach Przywództwa. Na każdym torze: gracz na pierwszym miejscu otrzymuje 7 PZ, gracz na drugim miejscu 4 PZ, a gracz na trzecim 2 PZ. Gracze, których żetony Przywództwa wciąż znajdują się na polu „0”, nie otrzymują żadnych punktów. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze i każdy gracz znajdujący się na torze niżej, niż remisujący gracze, otrzymują PZ o jeden stopień niższe, niż normalnie. *Na przykład w grze czteroosobowej dwóch graczy remisuje na drugim miejscu. Gracz na pierwszym miejscu otrzymuje standardowo 7 punktów. Dwóch graczy remisujących na drugim miejscu zamiast 4 PZ, otrzymują po 2 PZ, a osoba na 3 miejscu zamiast 2 PZ nie zdobędzie żadnych punktów.*
5. Otrzymujesz PZ za karty Zadania. Tylko gracze, którzy osiągnęli przynajmniej 3 poziom w swoich Kryjówkach, mogą zdobywać punkty za Zadania. Na stronie 17 znajduje się pełna lista punktacji za Zadania.

## Przykładowa Karta Zadania:

- 1 **Nazwa Zadania.**
- 2 **Ikona Masztu Radiowego** przypominająca graczom, że w celu zdobycia punktów z tej karty, muszą osiągnąć przynajmniej 3 poziom Kryjówki.
- 3 **Warunek Punktacji.** W tym przypadku gracze zdobywają dodatkowe PZ za pozostałą im Żywność. Otrzymujesz 2, 4 albo 7 PZ, jeśli masz odpowiednio przynajmniej 4, 6 albo 8 Żywności.
- 4 **Ikona Lokalizacji Talii.** Ta ikona wskazuje, z której talii Zadania pochodzi ta karta oraz wskazuje jej numer. (Spis kart Zadania znajduje się na stronie 17).



## Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą PZ.

W przypadku remisu zwycięża gracz z najwyższą łączną wartością Przywództwa (zsumuj liczbę pól, które przebyły twoje żetony na wszystkich 3 torach Przywództwa, aby uzyskać całkowitą wartość Przywództwa). Jeśli nadal jest remis, rozstrzyga go odwrotna kolejność graczy (wygrywa ten z remisujących, który w ostatniej rundzie rozgrywał swoją turę jako ostatni).

## Akcje Planszy Głównej

### Dzielnica Arbat



Dostęp do Metra, Górna Strefa – Umieść dowolny żeton, aby otrzymać 1 Części.



Dostęp do Metra, Dolna Strefa – Umieść Budowniczego albo Bohatera, aby zdobyć 2 Części.

### Dzielnica Muzeów



Dostęp do Metra, Górna Strefa – Umieść Naukowca albo Bohatera, aby otrzymać 1 Lek i zaplanować 1 kartę Misji. Nie odświeżaj Misji. Pamiętaj, że nie możesz ukończyć Misji w tej samej turze, w której ją zdobędziesz.



Dostęp do Portu, Dolna Strefa – Umieść dowolny żeton, aby natychmiast dodać do Woreczka nowy żeton Specjalisty ze swojej puli. Podczas wykonywania tej akcji nie otrzymujesz karty Ocalałego, a jedynie sam żeton.

### Dzielnica Placu Rewolucji



Dostęp do Metra, Lewa Strefa – Umieść Łowcę albo Bohatera, aby otrzymać 3 Żywności.



Dostęp do Metra, Prawa Strefa – Umieść dowolny żeton, aby otrzymać 2 Żywności.

### Dzielnica Bramy Barbarzyńców



Dostęp do Portu, Lewa Strefa – Umieść Naukowca albo Bohatera, aby otrzymać 2 Paliwa.



Dostęp do Portu, Prawa Strefa – Umieść dowolny żeton, aby otrzymać 1 Paliwo.

### Dzielnica Kremla



Dostęp do Metra, Górna Strefa – Umieść dowolny żeton, aby otrzymać jedną nową kartę Ocalałego. Zapłać koszt Żywności wskazany pod wybraną kartą i dodaj ją do swojego toru kart Ocalałego. Pamiętaj, że nie możesz użyć zdolności karty Ocalałego w tej samej turze, w której ją zdobędziesz. Umieść w Woreczku nowy, odpowiadający Ocalałemu na karcie żeton ze swojej puli. Nie przesuwaj ani nie odświeżaj kart Ocalałego.



Dostęp do Portu, Dolna Strefa – Umieść Łowcę albo Bohatera, aby zdobyć 1 Amunicję i zaplanować 1 kartę Misji. Nie odświeżaj Misji. Pamiętaj, że nie możesz ukończyć Misji w tej samej turze, w której ją zdobędziesz.

### Dzielnica Wyspy Nadziei



Dostęp do Portu, Lewa Strefa – Umieść Budowniczego albo Bohatera i wydaj 1 Części, aby zbudować nowy projekt w swojej Kryjówce (więcej szczegółów na stronie 15).



Dostęp do Portu, Prawa Strefa – Umieść dowolny żeton i wydaj 2 Części, aby zbudować nowy projekt w swojej Kryjówce.



## Budowanie Nowych Projektów

Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Budowania, oznaczoną **ikoną akcji Budowania**, wykonaj poniższe czynności w podanej kolejności:



Ikona akcji  
Budowania

1. Wybierz pomieszczenie na swojej planszy Kryjówki z żetonem Rumowiska. Wybrane pomieszczenie musi znajdować się na poziomie twojego żetonu Kryjówki lub poniżej. Nie musisz budować pomieszczeń w kolejności. Na przykład: jeśli osiągasz 3. poziom Kryjówki, możesz zbudować dowolny projekt na poziomie 1., 2. lub 3.
2. Odwróć żeton Rumowiska na wybranym pomieszczeniu i odbierz wszystkie wskazane nagrody. Nie możesz podejrzeć nagród na żetonie Rumowiska przed podjęciem decyzji. Te nagrody mogą obejmować PZ, Paliwo, Żywność, Amunicję i Leki. Następnie usuń żeton Rumowiska z gry.
3. Pomieszczenie, które właśnie zostało wyczyszczone, jest teraz dostępne do końca gry.



## Akcje Pomieszczenia Kryjówki

Żetony Ocalałych na planszy Przydziału mogą zostać wysłane z obszaru Dostępu do Kryjówki do pomieszczeń Kryjówki. Zdolność każdego pomieszczenia może być użyta tylko raz na rundę. *Na przykład: nie możesz wydać kilku jednostek Paliwa, aby otrzymać kilka Leków z Kliniki.*

Akcje pomieszczeń:



**Punkt Kontrolny** – Umieść dowolny żeton, aby otrzymać 1 Lek albo 1 Amunicję.



**Zbrojownia** – Umieść dowolny żeton i wydaj 1 Paliwo, aby otrzymać 2 Amunicję.



**Klinika** – Umieść dowolny żeton i wydaj 1 Paliwo, aby otrzymać 2 Leki.



**Stragan** – Umieść dowolny żeton i wydaj dowolny Surowiec, aby otrzymać 2 dowolne Surowce w dowolnej kombinacji.



**Kuchnia** – Umieść dowolny żeton i wydaj 1 Paliwo plus koszt Żywności dostępnej karty Ocalałego, aby otrzymać tę kartę (tak samo, jak przy użyciu akcji na planszy Głównej).



**Garaż** – Umieść dowolny żeton, aby natychmiast dobrać nowy losowy żeton ze swojego Woreczka. Przydziel ten żeton do dowolnego obszaru Dostępu na swojej Planszy Przydziałów, aby mógł zostać wykorzystany później w tej rundzie. Musisz go przydzielić natychmiast, zanim następny gracz rozpocznie swoją turę.



**Posterunek Zwiadowcy** – Umieść dowolny żeton, aby otrzymać nową dostępną Misję (tak samo, jak przy użyciu akcji na planszy Głównej).



**Warsztat** – Umieść Budowniczego albo Bohatera, aby zdobyć 2 dowolne Surowce w dowolnej kombinacji.



**Rozgłównia** – Umieść Naukowca albo Bohatera i wydaj 1 Paliwo, aby awansować o 1 pole na dowolnym torze Przywództwa.



**Kwatera Główna** – Umieść Łowcę albo Bohatera, aby móc od razu ukończyć Misję, którą posiadasz, ignorując konieczność umieszczania żetonu na planszy Głównej. Nadal musisz opłacić wymagania dla wybranej Misji.

# PLANSZA KRYJÓWKI

Twoja plansza Kryjówki jest twoją bazą operacji. Posiada następujące cechy:

- 1 Miejsca Planowanych Misji.** Tutaj umieszczasz nowe Misje po ich zdobyciu. Masz ograniczenie do 3 Misji.
- 2 Tor Zasobów Krytycznych.** Tutaj możesz zaznaczać zdobytą i wydaną Amunicję oraz Leki. Kiedy zdobędziesz Amunicję lub Leki, po prostu przesuń odpowiedni żeton o tyle pól, ile ich zdobędziesz. Fioletowe gwiazdki pokazują liczbę PZ zdobywanych na koniec gry, za Zasoby Krytyczne, które pozostaną ci na koniec gry. Możesz posiadać maksymalnie 13 sztuk Amunicji i tyle samo Leków. Jeśli zdobędziesz więcej Amunicji lub Leków, niż możesz pomieścić, wszelkie nadwyżki zostaną utracone.
- 3 Tor Surowców.** Tutaj możesz zaznaczać zdobytą i wydaną Żywność, Paliwo i Części. Kiedy zdobędziesz jakąkolwiek liczbę danego Surowca, po prostu przesuń odpowiedni żeton o tyle pól w górę. Na koniec gry otrzymasz 1 PZ za każde 3 pozostałe ci Surowce, w dowolnej kombinacji. Możesz posiadać maksymalnie 9 sztuk każdego Surowca. Wszelkie nadwyżki są tracone.
- 4 Obszar Odpoczynku.** Tutaj umieścisz wszystkie swoje żetony Ocalałych podczas **Kroku 4: Utrzymanie**. Możesz również umieścić tutaj dowolny żeton podczas **Kroku 3: Akcje Pracownika**, aby otrzymać 1 Żywność. Te żetony mogą pochodzić z dowolnego miejsca na twojej planszy Przydziałów. Nie możesz aktywować żadnych zdolności kart Ocalałego, kiedy umieszczasz żeton w tym miejscu.
- 5 Tor Poziomu Kryjówki.** Wskazuje obecny poziom twojej Kryjówki. Im wyższy jest poziom twojej Kryjówki, tym więcej pomieszczeń możesz w trakcie gry oczyścić do użytku. Poziom twojej Kryjówki określa również, ile żetonów Ocalałego wyciągniesz z Woreczka podczas pierwszego kroku rundy. Każdy poziom wskazuje wymagania dotyczące przejścia Kryjówki na kolejny poziom. Fioletowe gwiazdki wskazują, ile zdobędziesz PZ na koniec gry, zależnie od końcowego poziomu Kryjówki.
- 6 Ikona Masztu Radiowego.** Musisz osiągnąć ten poziom, aby móc wykonywać Misje Zaawansowane i zdobywać PZ z karty Zadania.
- 7 Pomieszczenia.** Każde z pomieszczeń ma swoją własną akcję. Możesz skorzystać z pomieszczenia, gdy za pomocą akcji budowy usuniesz Rumowisko.
- 8 Kolumny Ukończonych Misji.** Za każdym razem, gdy ukończysz Misję, umieszczasz jej kartę w odpowiedniej kolumnie. W każdej rundzie podczas **Kroku 4: Utrzymanie**, otrzymasz nagrodę za każdą ukończoną Misję, wskazaną nad odpowiadającą jej kolumną.
- 9 Ikona Darmowego Ratunku.** Kiedy po raz pierwszy ukończysz rząd Misji, możesz natychmiast za darmo zabrać dowolną dostępną kartę Ocalałego.





# SPIS KART ZADANIA

## Talia A

**A1 Wir Polarny** – Otrzymujesz PZ za pozostałe ci Paliwo: za 3/5/7+ otrzymujesz 2/4/7 PZ.

**A2 Dominacja** – Otrzymujesz PZ za swój największy zestaw Misji w tej samej kolumnie: za 2/3/4+ Misje otrzymujesz 2/4/7 PZ.

**A3 Przywództwo** – Otrzymujesz PZ za awanse na wszystkich 3 torach Przywództwa: jeśli awansujesz o co najmniej 2/3/4 pola na każdym torze, otrzymujesz 2/4/7 PZ.

**A4 Budowa** – Otrzymujesz PZ za oczyszczone pomieszczenia, w tym za Punkt Kontrolny. Jeśli masz 3/6/8+ oczyszczonych pomieszczeń, otrzymujesz 2/4/7 PZ.

**A5 Racje Żywnościowe** – Otrzymujesz PZ za pozostałą Żywność na koniec gry. Jeśli masz 4/6/8+ Żywności, otrzymujesz 3/4/7 PZ.

## Talia B

**B1 Militarizm** – Otrzymujesz PZ za swoje karty Łowcy (nie żetony): za 2/3/4+ Łowców otrzymujesz 3/5/8 PZ.

**B2 Proletariat** – Otrzymujesz PZ za swoje karty Budowniczego (nie żetony): za 2/3/4+ Budowniczych otrzymujesz 3/5/8 PZ.

**B3 Akademia** – Otrzymujesz PZ za swoje karty Naukowca (nie żetony): za 2/3/4+ Naukowców otrzymujesz 3/5/8 PZ.

**B4 Komuna** – Otrzymujesz PZ za wszystkie karty Ocalałego (nie żetony), w tym za twojego Bohatera. Za 3/6/8+ kart otrzymujesz 2/5/8 PZ.

**B5 Przejęcie Władzy** – Otrzymujesz PZ za swoją całkowitą wartość Przywództwa. Aby obliczyć swoją całkowitą wartość Przywództwa, zsumuj łączną liczbę pól, o które awansował twoje żetony na wszystkich 3 torach Przywództwa. Jeśli twoja całkowita wartość przywództwa wynosi 10/12/14, otrzymujesz 2/4/7 PZ.

**B6 Obrońcy** – Otrzymujesz PZ równe liczbie posiadanych na koniec gry żetonów Łowcy (nie kart), pomnożonej przez liczbę oczyszczonych pomieszczeń, które posiadasz, wliczając Punkt Kontrolny. Podziel wynik przez 2 i zaokrąglaj w dół. *Przykład: na koniec gry masz 3 żetony Łowcy i 4 oczyszczone pomieszczenia. Twój wynik to  $3 * 4 = 12$ , a podzielenie go przez 2 daje w sumie 6 PZ.*

**B7 Badacze** – Otrzymujesz PZ równe liczbie posiadanych na koniec gry żetonów Naukowca (nie kart) pomnożonej przez liczbę ukończonych Misji. Podziel wynik przez 2 i zaokrąglaj w dół. *Przykład: masz 3 żetony Naukowca i 6 ukończonych Misji. Twój wynik to  $3 * 6 = 18$ , a podzielenie go przez 2 daje w sumie 9 PZ.*













**B8 Budowniczości** – Otrzymujesz PZ równe liczbie posiadanych na koniec gry żetonów Budowniczego (nie kart) pomnożonej przez liczbę wszystkich posiadanych kart Ocalałego, wliczając twojego Bohatera. Podziel wynik przez 2 i zaokrąglaj w dół. *Przykład: masz 4 żetony Budowniczego i 6 kart Ocalałego. Twój wynik to  $4 * 6 = 24$ , a podzielenie go przez 2 daje w sumie 12 PZ.*

# SPIS KART OCALAŁEGO

## Budownicowie

-  **Brygadzysta** – Po zbudowaniu nowego projektu otrzymujesz 1 PZ.
-  **Elektryk** – Płacąc dowolny koszt, możesz zastąpić 1 Amunicję lub Lek wybranym przez siebie Surowcem (Żywność/Części/Paliwo).
-  **Górnik** – Po ukończeniu Misji otrzymujesz 1 PZ.
-  **Hydrauliczka** – Po zdobyciu nowej Misji otrzymujesz 1 Żywność.
-  **Kierowca Ciężarówki** – Możesz zamienić 1 żeton między swoimi obszarami z dostępem do Metra i dostępem do Portu na swojej planszy Przydziału.
-  **Kucharka** – Po Uratowaniu Ocalałego otrzymujesz 1 Żywność.
-  **Mechaniczka** – Po umieszczeniu żetonu w jednym ze swoich pomieszczeń Kryjówki otrzymujesz 1 Części.
-  **Monterka** – Możesz użyć Łowcy jako Budowniczego lub odwrotnie.
-  **Rolnik** – Po umieszczeniu żetonu w Strefie Dostępu do Metra otrzymujesz 1 Żywność.
-  **Rusznikarka** – Po zdobyciu Amunicji otrzymujesz 1 Części.
-  **Rybak** – Po umieszczeniu żetonu w Strefie Dostępu do Portu otrzymujesz 1 Żywność.
-  **Techniczka** – Możesz zamienić 1 żeton między swoimi obszarami z dostępem do Portu i dostępem do Kryjówki na swojej planszy Przydziału.

## Naukowcy

-  **Architekt** – Możesz użyć Naukowca jako Budowniczego lub odwrotnie.
-  **Biolog** – Po Uratowaniu Ocalałego otrzymujesz 1 Części.
-  **Botanik** – Po umieszczeniu żetonu w jednym ze swoich pomieszczeń Kryjówki otrzymujesz 1 Żywność.
-  **Chemiczka** – Po zdobyciu Paliwa otrzymujesz 1 dodatkowe Paliwo.
-  **Farmaceutka** – Po zdobyciu Leku otrzymujesz 1 Paliwo.
-  **Inżynierka** – Możesz zamienić 1 żeton między swoimi obszarami z dostępem do Portu i dostępem do Kryjówki na swojej planszy Przydziału.
-  **Laborant** – Po zdobyciu Paliwa otrzymujesz 1 Części.
-  **Lekarz** – Po Uratowaniu Ocalałego otrzymujesz 1 Lek.
-  **Pirotechniczka** – Po wykonaniu Misji otrzymujesz 1 wybrany przez siebie Surowiec.
-  **Piwowar** – Po umieszczeniu żetonu w Strefie Dostępu do Metra otrzymujesz 1 Paliwo.
-  **Psycholożka** – Po Uratowaniu Ocalałego otrzymujesz 1 PZ.
-  **Weterynarka** – Możesz zamienić 1 żeton między swoimi obszarami z dostępem do Portu i dostępem do Kryjówki na swojej planszy Przydziału.



## Łowcy



**Myśliwa** – Po zdobyciu Żywności otrzymujesz 1 dodatkową Żywność.



**Najemnik** – Po umieszczeniu żetonu w Strefie Dostępu do Portu otrzymujesz 1 Paliwo.



**Ochroniarka** – Po ukończeniu Misji otrzymujesz 1 Lek.



**Pilotka** – Możesz użyć Łowcy jako Naukowca lub odwrotnie.



**Przemytniczka** – Po umieszczeniu żetonu w Strefie z obecnym Mutantem otrzymujesz 1 PZ.



**Ranger** – Po ukończeniu Misji otrzymujesz 1 Amunicję.



**Skoper** – Po zbudowaniu nowego projektu możesz zyskać nową Misję.



**Snajperka** – Po umieszczeniu żetonu w jednym z pomieszczeń Kryjówki otrzymujesz 1 Amunicję.



**Strażnik** – Po ukończeniu Misji otrzymujesz 1 PZ.



**Zabójca Maszyn** – Możesz zamienić 1 żeton między swoimi obszarami z dostępem do Portu i dostępem do Kryjówki na swojej planszy Przydziału.



**Zwiadowczyń** – Możesz zamienić 1 żeton między swoimi obszarami z dostępem do Portu i dostępem do Metra na swojej planszy Przydziału.



**Żołnierz** – Po zbudowaniu nowego projektu otrzymujesz 1 Amunicję.

**Wskazówka:** *Możliwość przemieszczania żetonów między obszarami dostępu na planszy Przydziału jest bardzo istotna. Możesz być w stanie umieścić wiele żetonów w tym samym obszarze, aby zdobyć premię Przywództwa podczas kroku 2, a później w rundzie, podczas kroku 3, przenieść je na inny obszar dostępu.*

## Bohaterowie



**Bibliotekarka** – Możesz użyć Robotnika jako dowolnego wybranego przez siebie Specjalisty.



**Gliniarz** – Podczas ukończenia Misji możesz wydać o 1 Amunicję ALBO o 1 Lek mniej niż jest to wymagane.



**Kaznodzieja** – Możesz przenieść jeden ze swoich żetonów pomiędzy dowolnymi obszarami na swojej planszy Przydziału.



**Kosmonauta** – Kiedy ukończysz Misję możesz od razu ukończyć kolejną Misję w tej samej Dzielnicy, jeśli opłacisz jej wymagania.



**Medyczka** – Kiedy umieszczasz jeden ze swoich żetonów w Strefie Dostępu do Portu, otrzymujesz 1 Paliwo ALBO 1 Żywność.



**Tropicielka** – Kiedy umieścisz jeden ze swoich żetonów w Strefie Dostępu do Metra, otrzymujesz 1 Żywność ALBO 1 Części.

# ZASADY ROZGRYWKI JEDNOOSOBOWEJ

Grając w pojedynkę, stosuj standardowe zasady przygotowania i rozgrywki, z poniższymi zmianami i dodatkowymi zasadami.

**Przygotowanie do gry.** Nie używaj kart Wydarzenia. Użyj 6 żetonów Mutanta i usuń obie puste karty Mutanta z talii Mutanta. Przygotuj talię Przywództwa Mutanta, oddzielając 4 karty oznaczone ikoną Zagrożenia Nuklearnego. Następnie potasuj te 4 karty, formując z 3 z nich zakrytą talię. Następnie przetasuj pozostałe 5 kart Przywództwa Mutanta i umieść 3 z nich zakryte na wierzchu pierwszych 3, tworząc talię 6 kart. Umieść planszę Akcji Mutanta obok planszy Głównej, losową stroną ku górze.

Wybierz kolor gracza do reprezentowania Mutantów i umieść 3 żetony Przywództwa w tym kolorze na piątym polach torów Przywództwa. Wybierz poziom trudności i odpowiednio umieść znacznik PZ w neutralnym kolorze. Wioska Mutantów – na polu „0” toru Punktów Zwycięstwa. Miasto Mutantów – na polu „10” toru Punktów Zwycięstwa. Twierdza Mutantów – na polu „20” toru Punktów Zwycięstwa. Mutanci nie używają planszy Przydziału ani żadnych innych elementów.

Aby dobrać swoje początkowe elementy, dobrać 3 karty z talii Łupu i wybierz 2, które zatrzymasz, a pozostałą odrzuć. Następnie weź jeszcze jedną losową kartę Łupu i dobrać elementy przedstawione na wszystkich 3 kartach Łupu.

Rozgrzywka: **Krok 1: Dobierz i Przydziel.** Najpierw odkryj wierzchnią kartę z talii Przywództwa Mutanta i przyjrzyj się ikonom. Pokażą ci, jakie wartości musisz osiągnąć w każdym obszarze, aby awansować. Następnie, jak zwykle, wyjmij pewną liczbę żetonów ze swojego Woreczka i przydziel je, pamiętając o karcie Przywództwa Mutanta.

Po przydzieleniu żetonów przejdź do **Kroku 2: Przywództwo.** Odwołaj się ponownie do karty i jak zwykle podlicz każdy obszar swojej planszy Przydziału. Awansuj swoje, Mutantów albo żadne żetony na torach Przywództwa. Mutanci nie zyskują premii, gdy awansują na torze.

## Przykład Karty Przywództwa Mutanta

- 1 Ta ikona wskazuje, że jest to jedna z 3 kart znajdujących się na spodzie.
- 2 Na ilustracji wskazano jak żetony Przywództwa awansują na każdym torze. W tym przykładzie:

Jeśli twoje Przywództwo w tym obszarze wynosi 0 lub 1, Mutanci awansują o 1 pole na tym torze.

Jeśli twoje Przywództwo w tym obszarze wynosi 2, zarówno ty, jak i Mutanci awansujecie o 1 pole na tym torze.

Jeśli twoje Przywództwo w tym obszarze wynosi 3 lub 4, awansujesz o 1 pole na tym torze.

Jeśli twoje Przywództwo w tym obszarze wynosi przynajmniej 5, awansujesz o 2 pola na tym torze.





**Krok 3: Akcje Pracowników.** W każdej rundzie, zanim umieścisz swojego pierwszego Ocalałego, odkryj kartę Mutanta i umieść 1 żeton Mutanta w obu Strefach Dzielnicy wskazanej na karcie. Zapoznaj się z kartą Mutanta, aby rozpatrzyć akcję w oparciu o Dzielnicę, do której właśnie wkroczyli Mutanci. Następnie musisz umieścić swojego pierwszego Ocalałego.

Powtórz tę sekwencję jeszcze dwa razy. Po odkryciu 3 kart Mutanta i umieszczeniu na planszy 6 żetonów Mutanta, możesz normalnie umieścić resztę swoich żetonów. Kiedy skończą ci się karty Mutanta, przetasuj ich stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.

Po 6 rundach gry, kiedy nie ma już do odkrycia żadnych kart Przywództwa Mutanta, gra się kończy. Przejdź do punktacji końcowej.

### Punktacja Końcowa.

Twoja punktacja końcowa powinna być przeprowadzona tak samo, jak w przypadku gry wieloosobowej (patrz strona 13). Mutanci zdobywają punkty za swoją pozycję na torach Przywództwa oraz punkty za karty Zadania. Mutanci zawsze zdobywają maksymalną dostępną liczbę punktów za karty Zadania. W przypadku następujących kart Zadania – „B6 Obrońcy”, „B7 Badacze” i „B8 Budowniczości” – Mutanci otrzymają po 12 PZ za każdą. W przypadku remisu wygrywają Mutanci.

## AKCJE MUTANTA W TRYBIE JEDNOOSOBOWYM

Akcja, którą wykonają Mutanci, jest określona przez kombinację Dzielnicy, w której się znajdują oraz odkrytej strony planszy Akcji Mutantów.

### Strona A:

**Arbat** – Musisz wydać 2 dowolne Surowce ALBO Mutanci otrzymują 3 PZ.

**Plac Rewolucji** – Mutanci ukończą Misję z kolumny Misji. W rundach 1-3 Mutanci ukończą Misję Podstawową. W rundach 4-6 Mutanci ukończą Misję Zaawansowaną. Mutanci ukończą tę Misję, która da im najwięcej PZ. W przypadku remisu wybiorą Misję, która znajduje się najbliżej dołu kolumny. Mutanci za ukończoną Misję otrzymują tylko PZ. Jeśli Misja daje jakiegokolwiek inne nagrody, takie jak Surowce lub awans na torze Przywództwa, Mutanci otrzymują zamiast tego 1 dodatkowy PZ. Po wykonaniu tego kroku odwróć planszę Akcji Mutanta na drugą stronę.

**Brama Barbarzyńców** – Musisz wyczerpać jedną ze swoich dostępnych kart Ocalałych, a Mutanci zdobywają 1 PZ.

**Wyspa Nadziei** – Musisz wydać 2 Zasoby Krytyczne ALBO Mutanci otrzymują 3 PZ.

**Kreml** – Odrzuć 2 karty najbardziej z prawej z rzędu Ocalałego. Mutanci otrzymują 2 PZ.

**Muzea** – Musisz wydać 2 Żywności ALBO Mutanci otrzymują 2 PZ.



# AKCJE MUTANTA W TRYBIE JEDNOOSOBOWYM CD.

## Strona B:

**Arbat** – Jeśli to możliwe musisz wydać 2 dowolne Surowce ALBO 2 Zasoby.

**Plac Rewolucji** – Mutanci ukończą Misję z kolumny Misji. W rundach 1-3 Mutanci ukończą Misję Podstawową. W rundach 4-6 Mutanci ukończą Misję Zaawansowaną. Mutanci ukończą tę Misję, która da im najwięcej PZ. W przypadku remisu wybiorą Misję, która znajduje się najbliżej dołu kolumny. Mutanci za ukończoną Misję otrzymują tylko PZ. Jeśli Misja daje jakiegokolwiek inne nagrody, takie jak Surowce lub awans na torze Przywództwa, Mutanci otrzymują zamiast tego 1 dodatkowy PZ. Po wykonaniu tego kroku odwróć planszę Akcji Mutanta na drugą stronę.

**Brama Barbarzyńców** – Musisz wydać 1 Paliwo ALBO Mutanci otrzymują 3 PZ.

**Wyspa Nadziei** – Musisz wybrać i odkryć jeden ze swoich żetonów Rumowiska. Mutanci zdobywają PZ równe wartości PZ wskazanej na tym żetonie (jeśli wskazano na nim PZ). Pozostaw odkryty żeton na miejscu. W trakcie gry nie będziesz mógł zbudować tego konkretnego pomieszczenia.

**Kreml** – Odrzuć 2 karty najbardziej z prawej z rzędu Ocalałego. Mutanci otrzymują 2 PZ.

**Muzea** – Jeśli to możliwe musisz wydać 2 Surowce ALBO wyczerpać 2 z dostępnych kart Ocalałych.



## TWÓRCY

**Projekt gry:** Stanislav Kordonskiy

**Ilustracje:** Oleg Volodin

**Kierunek artystyczny i projekt graficzny:** Igor Kravtsoff

**Ilustracja na okładce:** Julien Long, Paweł Hordyniak (<https://www.artstation.com/pawlack>)

**Dodatkowe ilustracje i instrukcja:** Stephen Kerr

**Dodatkowe ilustracje:** Jon Gibbons

**Testerzy:** Eric Jome, Andrew Hanson, Jesse Russell, Jon Beckett Schreiber, Randy, Zach Oberbroeckling i Rachel Kordonskiy.

**Specjalne podziękowania** dla Kirka Dennisona, Andrew Smitha, Chada Elkinsa, Keitha Matejki i mojej żony Rachel za rady i wsparcie przy tym projekcie.

**Edycja polska:** zespół Portal Games

**Tłumaczenie:** Paweł Imperowicz

**Skład:** Bartosz Makświej



**PORTAL GAMES Sp. z o.o.**

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

Wszystkie prawa zastrzeżone



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: <https://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/resurgence>





# ROZSZERZENIE: SPOTKANIA

## Dodatkowe komponenty:



Plansza Spotkań



Żeton Bestii x 2



Czarny woreczek



Żeton Włóczęgi



Karty Dodatkowego Wydarzenia x 4

## Przygotowanie do gry:

3-4 graczy: umieśćcie 4 żetony Mutanta, 2 żetony Bestii i 1 żeton Włóczęgi w Czarnym woreczku Spotkań.

1-2 graczy: umieśćcie 6 żetonów Mutanta, 2 żetony Bestii i 1 żeton Włóczęgi w Czarnym Woreczku Spotkań.

Umieśćcie planszę Spotkań obok planszy Głównej. Za każdym razem, gdy odkryjecie nową kartę Lokacji Mutanta, dobierzcie 2 żetony z Woreczka i umieśćcie po 1 z nich w obu Strefach wskazanych na karcie. Jeśli żetony są różne, aktualny pierwszy gracz decyduje, który z nich zostanie umieszczony w której Strefie.

**Dodatkowe Wydarzenia** to Wydarzenia o bardziej niekorzystnym charakterze. Możecie je wtasować do głównej talii Wydarzenia, aby wasze rozgrywki były nieco trudniejsze.

## Przebieg rozgrywki:

Aby umieścić swojego Ocalałego w Strefie z żetonem, musisz przestrzegać następujących zasad:



**Mutant** – Wydaj 1 Surowiec albo Zasób. Misje z wymogiem dotyczącym Mutanta można wypełniać tylko podczas umieszczania w strefie z prawdziwym Mutantem, a nie Bestią lub Włóczęgą.



**Bestia** – Wydaj 1 Zasób Krytyczny. Następnie otrzymujesz 2 PZ i usuwasz żeton Bestii, kładąc go obok planszy Głównej.



**Włóczęga** – Możesz zdobyć nową dostępną Misję ALBO wymienić dowolny Surowiec albo Zasób na dowolny inny Surowiec albo Zasób.

## Utrzymanie:

Na koniec każdej rundy weźcie wszystkie żetony Mutanta, Bestii i Włóczęgi z Mapy i umieśćcie je obok planszy Głównej. Jeśli kiedykolwiek będziecie musieli wyciągnąć żeton z woreczka Spotkań, a nie będzie w nim żadnego, umieśćcie wszystkie odrzucone żetony w woreczku i kontynuujcie dobieranie.

## Zasady rozgrywki jednoosobowej:

Żetony Bestii i Włóczęgi aktywują **Akcje Mutanta** tak, jakby były **żetonami Mutanta**. Dodatkowo, na początku każdego Kroku Utrzymania, jeśli na planszy Głównej nadal znajdują się jakieś żetony **Bestii, Mutanci** otrzymują 4 PZ za każdy żeton Bestii na planszy.

## Spis Ikon



Ocalały – Bohater



Ocalały – Robotnik



Łowca



Budowniczy



Naukowiec

Ocalały –  
Specjalista



Żeton Mutanta



Natychmiastowy Punkt Zwycięstwa



Punkt Zwycięstwa na Zakończenie Gry



Dobierz żeton



Wycofaj Ocalałego



Uratuj Ocalałego



Akcja Budowy

## Ikony Dzielnicy



Muzea



Kreml



Brama Barbarzyńców



Plac Rewolucji



Arbat



Wyspa Nadziei



Metro



Port



Kryjówka

Ikony  
Dostępu

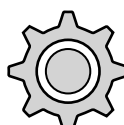


Amunicja



Leki

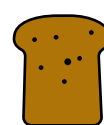
Zasoby  
Krytyczne



Części



Paliwo



Żywność

Surowce



Dowolny Surowiec  
(Żywność, Paliwo, Części)



Zdobądź Misję



Ukończona Misja



Karta Ocalałego



Dostęp Ograniczony  
dla 3. Poziomu Kryjówki



Awansuj o 1 pole na wskazanym  
torze Przywództwa



Awansuj o 1 pole na wybranym  
torze Przywództwa