



Aktualizacja 1.1

**smartphone** Inc.

instrukcja

To rozszerzenie zostało zaprojektowane dla doświadczonych graczy. Jeśli więc nie uważasz się za takiego, zdecydowanie zalecamy, aby najpierw zagrać w podstawową grę (w tym z wykorzystaniem planszy dla 2-3 graczy). Po kilku rozgrywkach możesz wrócić do tych zasad, aby dalej badać nowoczesny świat rynku telefonicznego.

To rozszerzenie składa się z 4 oddzielnych "modułów", z których każdy może być wykorzystany osobno lub mogą być ze sobą dowolnie łączone. Zasady do każdego z modułów znajdziesz w niniejszej instrukcji.

## Komponenty Gry:



DYREKTYWY 24 szt.



NOWE TECHNOLOGIE 5 szt.



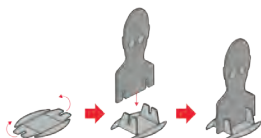
ŻETONY MINI-ULEPSZEŃ 5 szt.



PLANSZA DLA 2-3 GRACZY 1 szt.

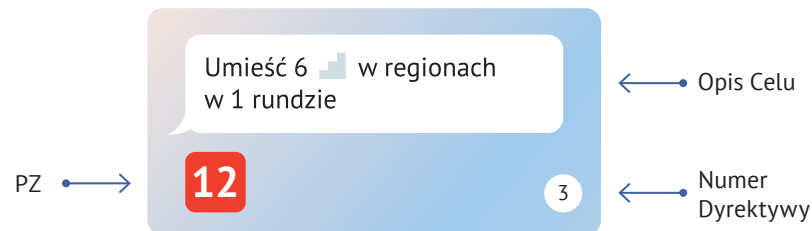


KARTONOWE FIGURKI CEO 5 szt.



Jak zmontować figurki CEO?

## Moduł – Dyrektywy



Ten moduł dodaje Dyrektywy: wspólne cele, które wszyscy gracze mogą starać się osiągać, ale uda się to tylko jednemu. Każda z nich na koniec gry zapewnia PZ, przy czym maksimum to 5 Dyrektyw o łącznej wartości 60 PZ.

### Przygotowanie

Potasuj wszystkie Dyrektywy, losowo dobierz 5/6/7/8 dla 2/3/4/5 graczy, a resztę odłóż do pudełka. Przeczytaj na głos wszystkie dobrane Dyrektywy, upewniając się, że wszyscy gracze zrozumieli ich znaczenie. Umieść Dyrektywy w pobliżu Toru PZ.

### Wypełnianie Dyrektyw

Kiedy tylko gracz spełni warunki celu wskazane w Dyrektywie, może ją wziąć, chyba że wzięt już wcześniej inną w tej rundzie. W przypadku kiedy, w tym samym momencie, kilku graczy spełnia warunki celu, Dyrektywę zabiera obecnie aktywny gracz. Jeśli nie ma aktywnego gracza, zabiera ją gracz z najniższą ustaloną ceną.

Gracz może zdecydować, że nie weźmie Dyrektywę, którą wypełnił (prawdopodobnie, aby zdobyć inną na późniejszym etapie rundy). Jeśli tak zrobi, nadal będzie mógł ją wziąć w późniejszej rundzie, jeśli ponownie spełni wymagania jej celu.


### Odwracanie Dyrektyw

Na koniec rundy odwróć każdą zdobytą Dyrektywę rewersem do góry, aby łatwiej zapamiętać, że pozyskałeś ją w kończącej się rundzie.




## Moduł – Plansza dla 2-3 Graczy


### Przygotowanie

1. Umieść planszę na środku stołu. Jeśli w rozgrywce biorą udział dwie osoby lub grasz solo weź losowo 1 Sprzedawcę "S" i 1 "M".
2. Losowo wybierz pierwszego gracza. Wybiera on firmę i zabiera wszystkie należące do tej firmy elementy. Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, kolejni gracze wybierają firmy. Kiedy wszyscy wybrali po firmie ostatni gracz wybiera swój region początkowy na planszy, spośród 3 regionów o rozmiarze "M", umieszczając na nim . Podczas gry dla 2 graczy, należy następnie umieścić na planszy sprzedawców w wybranych przez graczy regionach "S" i "M". Następnie kolejny gracz wybiera swój region, itd. Resztę przygotowania należy przeprowadzić w normalny sposób.

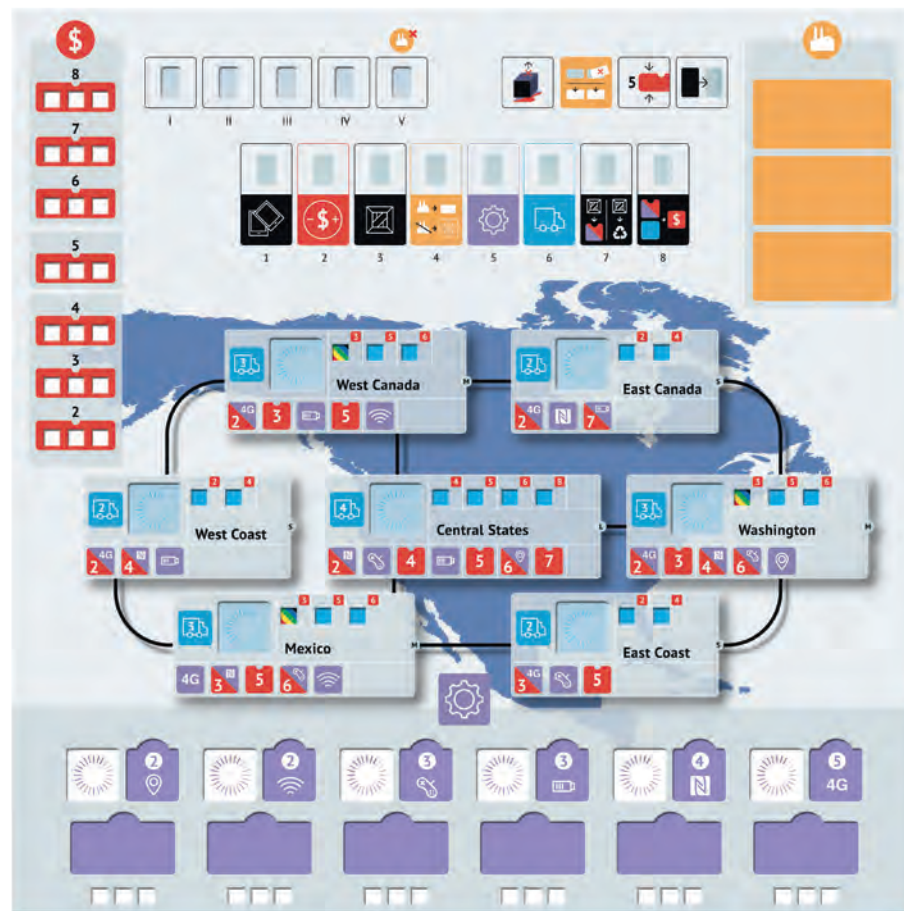
Uwaga: na planszy dla 2-3 graczy znajdują się tylko 3 pola w Bloku Ulepszeń, co sprawia że w każdej rundzie dostępne są tylko 3 Ulepszenia. Możesz również skorzystać z tej zasady grając na dużej planszy.

### Nowi Klienci

 Plansza dla 2-3 graczy wprowadza nowy typ Klientów o mieszanych wymaganiach. Możesz sprzedawać im, jeśli spełnisz jedno z ich wymagań (lub oba).

Nadal nie możesz sprzedać więcej niż 1  każdemu Klientowi, nawet gdybyś spełnił oba jego wymagania.

Jak zwykle, musisz sprzedawać towary Klientom od lewej do prawej i, jeśli tylko spełniasz ich wymagania, nie możesz ich pominąć (w przypadku Klientów z mieszanyimi wymaganiami – wystarczy, że spełniasz jedno z nich).



## Moduł – Nowe Technologie



Ten moduł zawiera 10 nowych Technologii w 5 grupach po 2 w każdej. Możesz dobrać je według własnego uznania lub zagrać jednym z rekomendowanych przez nas zestawów.



### Technologie CEO



2 nowe Technologie wprowadzają kartonową figurkę CEO, która pozwala zastosować specjalną zdolność w regionie, w którym znajduje się twój CEO. Jeśli w grze wykorzystywana jest Technologia z napisem „CEO”, wszyscy gracze, na etapie przygotowania, muszą umieścić swoich CEO w swoich regionach początkowych.



### Przemieszczanie Swojego CEO

Podczas fazy 6. (Logistyka) możesz wydać 1 , aby poruszyć swojego CEO do dowolnego regionu. Sugerujemy przemieścić go do takiego regionu, w którym możesz sprzedawać za pośrednictwem  lub innych Technologii.

6




Na koniec twojej tury w tej fazie możesz sprzedać  w 1 regionie ze swoim  i CEO




Odtąd, podczas fazy 6. (Logistyka) możesz sprzedawać  w regionie, w którym znajduje się CEO. Musisz sprzedać lub zdecydować o niesprzedawaniu zaraz po tym, jak wydasz wszystkie swoje .

**To jest premia o stałym działaniu.**

7



Możesz zignorować wymagania i sprzedać dowolnemu Klientowi w 1 regionie ze swoim  i CEO

Odtąd możesz sprzedawać towary wszystkim Klientom, niezależnie od ich wymagań, w regionie z twoim  i twoim CEO. Technologia ta pozwala ci sprzedawać tylko tym Klientom, którzy nie kupili jeszcze  w tej rundzie od innych graczy. Nadal musisz umieszczać swoje  od lewej do prawej.


**To jest premia o stałym działaniu.**




## Technologia Korzyści Patentowych

2 nowe Technologie zapewniają twoim Patentom dodatkowe korzyści podczas gry. Pamiętaj, że te Technologie mogą znacznie uwypuklić element rywalizacji na wczesnym etapie rozgrywki.

7




Możesz sprzedać 1 dodatkowy  1 Klientowi, który kupuje Technologię, na którą masz Patent



Korzystając z tej Technologii, możesz sprzedać 2  każdemu Klientowi, który potrzebuje Technologii, na którą masz Patent (nie tylko tej Technologii). Umieść drugi  na szczycie pierwszego, który sprzedałeś. Jeśli chcesz, możesz nie korzystać z tej zdolności. Drugi  liczy się normalnie do określenia kontroli regionu.

**To jest premia o stałym działaniu.**

3



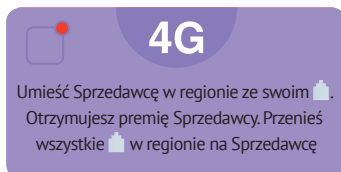
Wyprodukuj 2  za każdy Patent, który posiadasz

Kiedy zbadasz tę Technologię, natychmiast produkujesz 2  za każdy posiadany Patent. W każdej rundzie podczas fazy 3. (Produkcja) produkujesz również 2  za każdy posiadany Patent. Technologia ta nie jest rekomendowana do wykorzystania razem z planszą dla 2-3 graczy, chyba że oczekujesz bardzo zaciętej gry.

**To jest premia o stałym działaniu.**

## Technologie Kamieni Milowych

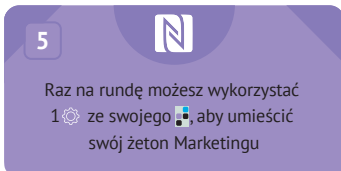
2 poniższe Technologie pozwalają graczom wprowadzać zmiany na planszy.



Kiedy tylko zbadasz tę Technologię, **musisz** umieścić na planszy jednego z nieużywanych Sprzedawców.

Możesz umieścić go tylko w regionie z twoim [ikonka kamienia milowego], w którym nie ma jeszcze Sprzedawcy. Najpierw wybierz region, w którym chcesz umieścić Sprzedawcę. Następnie wybierz jednego ze Sprzedawców i stronę z której chcesz skorzystać. Umieść Sprzedawcę w regionie i przenieś wszystkie znajdujące się tam [ikonka kamienia milowego] na pola Sprzedawcy (jeśli znalazł się tam drugi [ikonka kamienia milowego], wraca on do jego właściciela, a pozostałe [ikonka kamienia milowego] są przesuwane w lewo, by wypełnić luki). Następnie otrzymujesz premię Sprzedawcy.

**To jest premia jednorazowa.**



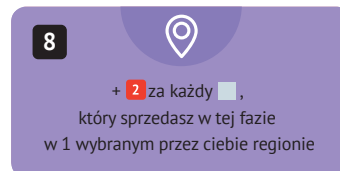
Podczas fazy 5. (Badanie Technologii) możesz wydać 1 [ikonka kamienia milowego], aby umieścić na planszy żeton Marketingu. Możesz umieścić go tylko w regionach gdzie masz [ikonka kamienia milowego] i nie masz tam jeszcze żetonu Marketingu. Umieść swój żeton Marketingu na Kliencie w regionie – musi to być wolny Klient skrajnie po prawej lub skrajnie po lewej stronie w regionie. Odtąd tylko ty możesz sprzedawać [ikonka kamienia milowego] temu Klientowi, niezależnie od twojej ceny i Technologii. (Wyjątkiem jest Technologia CEO, która pozwala sprzedawać wszystkim Klientom.)

Możesz wykorzystywać [ikonka kamienia milowego] jako żeton Marketingu.

**To jest premia o stałym działaniu.**

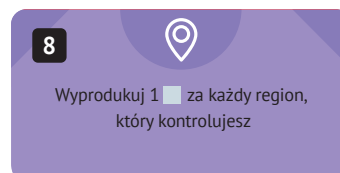
## Technologie Korzyści Obszarowej

Technologie te zapewniają ci dodatkowe korzyści za prowadzenie mądrej dystrybucji twoich [ikonka kamienia milowego].



Możesz wybrać jeden region podczas fazy 8. (Zdobywanie PZ): Otrzymujesz +2 PZ za każdy [ikonka kamienia milowego], który sprzedałeś w tym regionie w tej rundzie, także dla [ikonka kamienia milowego] sprzedanych dzięki opracowanym Technologiom.

**To jest premia o stałym działaniu.**

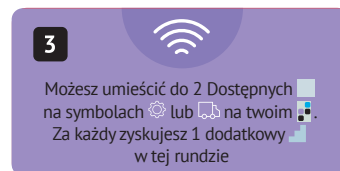


Podczas fazy 8. (Zdobywanie PZ) produkujesz 1 [ikonka kamienia milowego] za każdy region, który kontrolujesz. Zatrzymujesz te [ikonka kamienia milowego] na następną rundę, do wykorzystania podczas fazy 7. (Sprzedaż Towarów). Nie produkujesz tych [ikonka kamienia milowego], jeśli jesteś na drugim miejscu w kontroli – tylko jeśli jesteś pierwszy.

**To jest premia o stałym działaniu.**

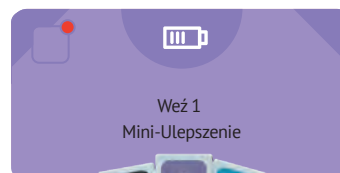
## Technologie Błyskawiczne

Te 2 Technologie pozwalają ci poświęcić twój początkowy wynik na rzecz szybkiego rozwoju firmy.



W fazie 3. (Produkcja), po tym jak wyprodukujesz [ikonka kamienia milowego], możesz umieścić do 2 z nich na [ikonka kamienia milowego] i/lub [ikonka kamienia milowego] na swoim Arkuszu lub znajdującym się na nim Ulepszeniach (1 na symbol). W odpowiednich fazach możesz użyć tych kosztów jako [ikonka kamienia milowego].

**To jest premia o stałym działaniu.**















Kiedy tylko zbadasz tę Technologię, weź 1 z pozostałych żetonów Mini-Ulepszeń. Możesz wykorzystać go podczas fazy 1. (Planowanie) jako zwykłe Ulepszenie. Jeśli jednak zdecydujesz się go nie używać, nie oferuje on żadnych innych korzyści.

**To jest premia jednorazowa.**








## Rekomendowane Zestawy Technologii


### Pierwsza Rozgrywka z Rozszerzeniem

<b>3</b> za każdy   	<b>6</b> Raz na rundę umieść drugi  	<b>7</b> Możesz sprzedać 1 dodatkowy  1 Klientowi, który kupuje Technologię, na którą masz Patent 	Wz 1 Mini-Ulepszenie 	<b>2</b> +1  natychmiast i w kolejnych rundach 	<b>7</b> 4G Możesz sprzedawać do 1  w regionach bez twojego 
---	--	--	--	--	--


















Ten zestaw pozwoli ci w spokoju zasmakować radości odkrywania nowych Technologii.

### Nadprodukcja

<b>8</b> Wyprodukuj 1  za każdy region, który kontrolujesz 	Przenieś wszystkie niesprzedane  do następnej rundy 	<b>7</b> Możesz zignorować wymagania i sprzedać dowolnemu Klientowi w 1 regionie ze swoim  i CEO 	<b>3</b> Wyprodukuj 2  za każdy Patent, który posiadasz 	<b>5</b> Raz na rundę możesz wykorzystać 1  ze swojego  , aby umieścić sвій żeton Marketingu 	<b>1</b> 4G 1 część  może być poza     
--	---	--	---	--	---

Ten zestaw pozwoli ci zalać regiony wyprodukowanymi . To bardzo „agresywny” zestaw.

### Potrzebuję Trochę Przestrzeni

<b>8</b> + <b>2</b> za każdy  , który sprzedasz w tej fazie w 1 wybranym przez ciebie regionie 	<b>3</b> Możesz umieścić do 2 Dostępnych na symbolach  lub  na twoim  . Za każdy zyskujesz 1 dodatkowy  w tej rundzie 	Natychmiast umieść  w regionie <b>S</b> 	+1  za każdy  <b>6</b> 	<b>6</b> Możesz sprzedawać do 3  bez umieszczania w regionie 	<b>4G</b> Umieść Sprzedawcę w regionie ze swoim  . Otrzymujesz premię Sprzedawcy. Przenieś wszystkie  w regionie na Sprzedawcę 
--	---	--	--	--	---

Ten zestaw zaoferuje ci nowe wyzwania logistyczne.



## Zasady Trybu dla Najtwardszych

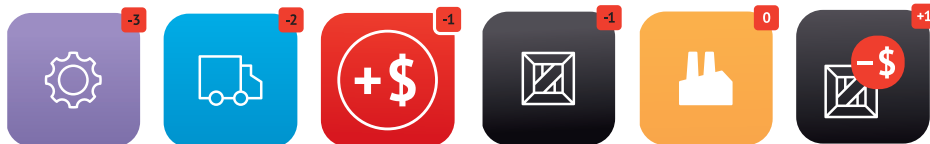
Dla tych z was, którzy lubią liczyć i kalkulować w grach ekonomicznych oferujemy Tryb dla Najtwardszych. Teraz musicie płacić za wszystkie swoje działania, natychmiast otrzymujecie wszystkie zarobione pieniądze, ale płacicie też odsetki od swoich długów. Może to wydawać się niewiele znaczącą zmianą, ale balans gry zmienia się drastycznie.



Przygotowanie i większość faz przeprowadza się tak jak w podstawowej grze, ale niektóre fazy mają teraz dodatkowe kroki:



### Faza 2. Ustalanie Cen

Po tym jak wszyscy gracze ujawnili swoje decyzje – zaczynając od gracza, który ma najniższą cenę, każdy musi zapłacić do banku za każdą ikonę, która widnieje na jego decyzji, wyłączając  i nieaktywną . Liczba PZ, które należy zapłacić, jest pokazana poniżej:



Za każdą  lub , które posiadasz, obniżasz swoją płatność o 2, minimalnie do 0.



### Faza 3. Produkcja

Musisz zapłacić 1 za każdy , który produkujesz.



### Faza 5. Badanie Technologii

Jeśli zdobędziesz Patent, natychmiast otrzymujesz za niego PZ. Nie otrzymujesz ich ponownie na koniec gry.

Po tym jak umieścisz wszystkie swoje , musisz zapłacić lub otrzymać odsetki:

- Jeśli masz mniej niż 0 PZ: musisz zapłacić 1 za każde -10 PZ które masz, zaokrąglając w górę.
- Jeśli masz więcej niż 0 PZ: otrzymujesz 1 za każde 20 PZ które masz, zaokrąglając w górę.



### Faza 6. Logistyka

Jeśli grasz ze Sprzedawcami, otrzymujesz od nich wszystkie PZ, w momencie gdy umieścisz na nich swoje . Jeśli później przeniesiesz swoje , tracisz te PZ.

### Zakończenie Rundy

Jeśli grasz z Dyrektywami, to za każda Dyrektywę, którą wykonałeś w tej rundzie, otrzymujesz PZ po jej odwróceniu.

Na koniec gry **nie otrzymujesz** PZ za Patenty i Sprzedawców (zostały już policzone). Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

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 tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: [portalgames.pl/pl/reklamacje/](https://portalgames.pl/pl/reklamacje/)



PODOBA CI SIĘ  
**smartphone** Inc. ?

SPRAWDŹ NASZE  
INNE EUROGRY!

