

A CARD GAME SET IN THE WORLD OF NEUROSHIMA

THE NEW ERA



INSTRUKCJA

Wstęp

Stany Zjednoczone leżą w gruzach. Spopielone przez broń masowego rażenia, wykrwawione długimi latami bezwzględnej walki o zasoby, sterroryzowane przez zbuntowane maszyny, zmieniły się w bezkresne przestrzenie pustkowi i ruin.

Dziś, przeszło trzydzieści lat po zagładzie, ludzkość podniosła głowę. Liczne ośrodki nowej władzy coraz śmielej upominają się o zwierzchnictwo nad całym krajem.

W walce o dominację ścierają się siły pięciu Frakcji: Nowego Jorku, który ze wszystkich sił stara się zapanować nad chaosem nowych czasów; Federacji Appalachów, czyli feudalno-górnictwej unii baronów, silnej dzięki wydobyciu i nieustannej rozbudowie; Gildii Kupców, która swą potęgę opiera na rozległej sieci kontaktów i handlu resztkami przedwojennych dóbr; Sojuszu Mutantów, wojowniczej hordzie gromadzącej, według jednych nową, a wedle innych straszliwie zdegenerowaną ludzkość; oraz Hegemonii, luźnej unii przestępców, bandytów i gangów.

W ferworze rozwoju Frakcje kierują wzrok już nie tylko w stronę niezliczonych lokacji spustoszonego świata, ale także ku ziemiom sąsiadów.

Historia ludzkości rozpoczyna się od nowa. Witaj u świtu Nowej Ery!

Elementy Gry

Karty



x 95
Karty Lokacji
i Natychmiastowe



x 5
Karty Bazy
(po 1 dla każdej
Frakcji)



x 5
Karty Umowy z
innym graczem
(po 1 dla każdej
Frakcji)



x 5
Frakcyjne Karty Kontaktu
(po 1 dla każdej Frakcji)

Żetony

x 35 x 12
Punktów Zwycięstwa

x 8 x 4 x 3
Przyłączenia

x 5 x 5 x 4

x 3 x 3

Podboju
 x 3 x 4 x 4

x 3 x 3

Współpracy
 x 2

Uniwersalnego Kontaktu
 x 7 x 7 x 7

x 7 x 7

Frakcji
 x 3 x 1

Dystansu Obronnego

x 4
Przebudowy

x 11
Uniwersalnego Zasobu

x 1
Pierwszego Gracza

Inne komponenty:

x 22
Robotnicy

x 12 x 12

x 12 x 12

Budulec, Broń, Paliwo, Żłom

x 1

Dodatkowe żetony Zasobów

x 1
Tor punktacji ze skrótem reguł

Cel Gry

Każdy gracz, dowodząc jedną z pięciu Frakcji, staje do walki o wpływy, aby zdominować konkurentów. Celem gry jest rozbudowa swojej potęgi, a tym samym zdobycie największej liczby Punktów Zwycięstwa i nie dopuszczenie do zdobycia punktów przez rywali. Wygrany stanie ponad innymi i to pod sztandarami jego Frakcji rozpocznie się Nowa Era w dziejach Zastranych Stanów. Gra kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie (lub przekroczy) 33 Punkty Zwycięstwa.

Ogólny Opis Rozgrywki

W każdej turze gracze zdobywają nowe karty, wśród których znajdują się m.in. odkrywane przez nich Lokacje.

Lokacje mogą zostać wprowadzone do gry na 3 sposoby. Gracz może zdecydować się na Podbój Lokacji, by uzyskać Zdobywcę przedstawioną na czerwonej części karty w celu jednorazowego jej wykorzystania. Może też nawiązać z Lokacją Współpracę, która zapewni mu w każdej turze mniejsze, lecz stałe zyski przedstawione na niebieskiej części karty. Trzeci sposób to Przyłączenie, dzięki któremu Lokacja stanie się częścią Frakcji gracza i umożliwi korzystanie z Surowców lub Akcji przedstawionych na centralnej, szarej części karty.

Poprzez rozbudowę terytorium i wykonywanie Akcji w Lokacjach, gracze wzmacniają potęgę swojej Frakcji wyrażoną Punktami Zwycięstwa.

Tura, w której choć jeden z nich przekroczy granicę 33 punktów, będzie ostatnią. Po jej zakończeniu okaże się, która Frakcja zdystansowała inne w wyścigu o dominację nad spustoszonymi Stanami.

Przed graczem masa wyborów. Chce, by jego Stan zdobył potęgę produkując ropę, czy raczej handlując bronią? Jest nastawiony pokojowo i skupi się na kontaktach handlowych, czy będzie nieustannie atakował w poszukiwaniu nowych zdobyczy? Będzie rozwijał Stan anektując kolejne Lokacje, a może oprze się na współpracy z Lokacjami innych graczy? Poświęci czas i zasoby na odgrodzenie się od innych graczy zasięgami, czy też wejdzie z nimi w otwarty konflikt zatrudniając liczne gangi?

Rodzaje kart

W *Nowej Erze* występują dwa rodzaje kart: **Karty Natychmiastowe** oraz **Karty Lokacji**.

Karty Natychmiastowe

Karty Natychmiastowe dają graczowi określone na nich zasoby w postaci żetonów Surowców lub żetonów Kontaktu. Gracz otrzymuje je w chwili zagrania Karty Natychmiastowej. Następnie karta jest odrzucana z gry.

Zapraszamy na stronę www.wydawnictwoportal.pl

Znajdziesz tam:

- ☢️ dokładny przykład rozgrywki
- ☢️ videoprezentacja kolejnych faz rozgrywki
- ☢️ odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania



Przykładowe Karty Natychmiastowe

Przykładowe Karty Lokacji



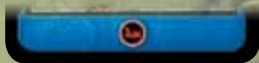
Oznaczenie
Odległości Lokacji



Przykładowe żetony
Kontakt: Przyłączenia,
Podboju i Współpracy



Pole Zdobyczy



Pole Umowy



Pole Zdolności



Oznaczenie
Odległości Obronnej

Karty Lokacji

Karty Lokacji z ręki można wprowadzić do gry na jeden z trzech sposobów: **Przyłączenie**, **Współpraca** lub **Podbój**.

Koszt jaki musimy ponieść, aby tego dokonać zależy od Odległości w jakiej znajduje się Lokacja - jej wartość przedstawiona jest na symbolu czarnej strzałki.

Do pokonania Odległości i skorzystania z Lokacji wykorzystujemy żetony Kontaktu lub Akcję Kontaktu w kolorze odpowiedniego sposobu skorzystania z karty. Wartość poświęconych w jednej Akcji żetonów sumuje się.

Uwaga: Żetonu Kontaktu nie można „rozmienić”. Np. żeton Kontaktu 3 nie może posłużyć do nawiązania Kontaktu z dwiema Lokacjami o dystansie 2 i 1.

W zależności od sposobu wprowadzenia Lokacji do gry, będzie ona generować różne profity:

Podbój

Jednorazowo, w Fazie Produkcji, Podbój przyniesie dochód widniejący na polu czerwonym (Polu Zdobyczy).

Współpraca

Wybierając Współpracę, karta w Fazie Produkcji będzie generowała Zasoby zaznaczone na niebieskim polu karty (Polu Umowy).

Przyłączenie

Przyłączenie Lokacji, która od tego momentu staje się częścią terytorium gracza, pozwala skorzystać ze zdolności, które są widoczne w środkowej części karty (Polu Zdolności).

Współpraca i Podbój Lokacji innych graczy

Nowa Era pozwala na Podbój i Współpracę z Lokacjami, które znajdują się na obszarach kontrolowanych przez Frakcje innych graczy. W takich sytuacjach pod uwagę brana jest nie Odległość Lokacji, ale Odległość Obronna. Im większa jest to wartość, tym trudniej graczom skorzystać z danej Lokacji, zarówno jeżeli chodzi o Współpracę jak i Podbój.

Cztery rodzaje Kart Lokacji

Karty Lokacji możemy podzielić na karty z Produkcją Otwartą, Produkcją Zamkniętą, Akcją lub Cechą. Na kartach zobrazowane jest to przez dwie ikony znajdujące się w środkowej części karty.

Produkcja Otwarta

Karta pozwala na zdobycie Zasobów jakie widnieją w Polu Zdolności karty. Gracz otrzymuje Zasoby od razu po wprowadzeniu karty do gry oraz w czasie każdej Fazy Produkcji. Do kart z Produkcją Otwartą przeciwnicy mogą wysyłać swoich robotników (patrz *Faza wykonywania Akcji*).

Produkcja Zamknięta

Karty z Produkcją Zamkniętą działają niemal jak karty z Produkcją Otwartą. Różnica polega na tym, że do tych Lokacji przeciwnicy nie mogą wysłać swoich robotników.

Karta z Akcją

Aby skorzystać z Pola Zdolności, właściciel Lokacji musi wysłać do niej swojego Robotnika.

Uwaga: Właściciel może z danej Akcji skorzystać tylko dwa razy w ciągu tury. Za pierwszym razem wysyła jednego Robotnika, a za drugim - dwóch.

Karta z Cechą

Lokacje z Cechą nie produkują zasobów ani nie można do nich wysłać Robotników. W zależności od zdolności, karty mogą one dawać na przykład Punkty Zwycięstwa lub Surowce za wykonanie określonych Akcji w grze.

Przygotowanie do gry

Wybór Frakcji

Na początku gry każdy z graczy losuje Frakcję (karta Bazy), którą poprowadzi do zwycięstwa. Do wylosowanej karty należy dobrać, zgodnie z wylosowaną Frakcją, Planszę Kontaktów oraz kartę Umów z innymi Frakcjami. Do tego należy dobrać siedem żetonów danej Frakcji.

Pozostałe, nie wybrane karty Baz, wraz z odpowiadającymi im kartami początkowymi, należy odłożyć – nie będą one wykorzystywane w grze.

Jeden ze swoich żetonów Frakcji gracz kładą na Ścieżce Punktów Zwycięstwa, na polu oznaczonym cyfrą „0”. Pozostałe żetony odkładają obok swoich Baz.

Ostatnim elementem przygotowań do gry jest wylosowanie gracza rozpoczynającego, który otrzymuje żeton Pierwszego Gracza.

Przygotowanie Talii

Wszystkie Karty Lokacji oraz Karty Kontaktu należy potasować, a następnie rozdać graczom po cztery karty. Pozostałe karty należy umieścić na środku stołu w formie zakrytego stosu.

Gracz ze Znacznikiem Pierwszego Gracza rozpoczyna rozgrywkę zaczynając od Fazy Wypatrywania.



Startowy zestaw komponentów dla jednego gracza

Przebieg Tury

Gra składa się z szeregu tur, z których każda podzielona jest na pięć faz. Każdą fazę gracze wykonują naprzemiennie, poczynawszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara:

1. Faza Wypatrywania
2. Faza Produkcji
3. Faza Wykonywania Akcji
4. Faza Podliczenia Punktów Zwycięstwa
5. Faza Czyszczenia obszaru gry

Fazy każdej tury wykonuje się w tej samej kolejności. Poniżej zamieszczony został dokładny opis każdej z nich.

Faza Wypatrywania

Na początku tej fazy należy odkryć ze stosu kart zakrytych pięć kart i położyć je na stole pomiędzy graczami. Następnie gracze dociągają dwie karty spośród kart odkrytych i jedną kartę ze Stosu kart zakrytych.

W zależności od liczby graczy, dobieranie wyłożonych kart przebiega następująco:

Pierwsza karta

Gracz pierwszy wybiera z 5 kart	Gracz drugi, trzeci, czwarty, piąty wybiera z 4 kart
---------------------------------------	--

Druga karta

Gracz pierwszy, drugi, trzeci, czwarty wybiera z 3 kart	Gracz ostatni wybiera z 2 kart
--	--------------------------------------

Trzecia karta

Wszyscy gracze
dociągają po 1 karcie ze stosu

Brakujące karty na bieżąco dokłada się ze Stosu kart zakrytych do wyłożonych już na stole.

Ostatnia, nie wybrana przez nikogo karta, odrzucana jest na stos kart odrzuconych.

Przykład: W grze dla 3 graczy pierwszy gracz wybiera swoją pierwszą kartę z pięciu kart, drugi z czterech, a trzeci - po dołożeniu jednej karty do puli wyboru - także z czterech. Drugą kartę gracz pierwszy wybiera z pozostałych trzech, drugi gracz po dołożeniu karty także z trzech. Trzeci (czyli ostatni) gracz wybiera jedną z pozostałych dwóch kart. Na koniec wszyscy gracze ciągną jeszcze po jednej karcie ze Stosu kart zakrytych.

Uwaga:

Karty należy trzymać na ręce zakryte przed przeciwnikami.

W Nowej Erze gracze mogą trzymać na ręce dowolną liczbę kart - nie obowiązuje żaden limit.

Jeśli karty w stosie skończą się przed końcem gry, należy przetasować karty odrzucone i z nich utworzyć nowy Stos Kart Zakrytych.

Faza Produkcji

W tej fazie karta Bazy Frakcji, przyłączone Lokacje z regułą Produkcji, karty Podbite przez gracza oraz te, z którymi zawarł on Umowę, produkują Zasoby: Surowce, Robotników, żetony Kontaktu, dodatkowe karty lub Punkty Zwycięstwa.

W chwili uzyskania Zasobów, gracz natychmiast pobiera odpowiadające im żetony i kładzie obok swojej Karty Bazy.

Punkty Zwycięstwa Produkowane przez karty Lokacji kładzie się na tych kartach, natomiast Punkty Zwycięstwa pochodzące z Umów i Zdobyczy odkładane są na Kartę Bazy.

Zdobyte karty są natychmiast dobierane ze Stosu Kart Zakrytych i umieszczane na ręce.

Uwaga: W Fazie Produkcji gracze uzyskują Zasoby tylko na daną turę. Wszystkie niewykorzystane Zasoby (ale nie Punkty Zwycięstwa!) są na koniec tury odrzucane (patrz Faza Czyszczenia Obszaru Gry)

Produkcja Bazy

Baza każdej Frakcji produkuje jeden określony surowiec lub żeton Kontaktu oraz trzech Robotników.

Produkcja z Umów

Podpisane w grze **Umowy** produkują Zasoby zgodnie z oznaczeniem w niebieskiej części karty. Jeśli gracz zawarł umowy z Lokacjami innych graczy to otrzymuje on również Zasoby wyszczególnione na niebieskich polach Umów tych Lokacji.

Produkcja ze Zdobyczy

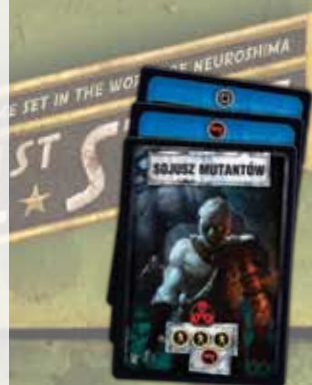
Gracz decyduje, czy chce zrealizować swoje **Zdobycze**. Jeśli chce, odrzuca podbitą kartę Lokacji (znajdującą się pod Kartą Bazy) i pobiera Zasoby wymienione w polu Zdobyczy. Może również nie zrealizować Zdobyczy – wtedy nie odrzuca podbitej Lokacji, ale też nie pobiera Zasobów generowanych przez tą Zdobycz.

Produkcja z Lokacji

Lokacje z produkcją Zamkniętą oraz z produkcją Otwartą produkują Zasoby przedstawione w Polu Zdolności.

Uwaga:

Gracze pobierają wyprodukowane Surowce kolejno, począwszy od gracza ze Znacznikiem Pierwszego Gracza, dzięki temu każdy z graczy ma szansę zorientować się w możliwościach działania pozostałych graczy.



Przykład Produkcji Bazy i z Umów



Przykład Produkcji ze Zdobyczy

Możliwe Akcje:

- ☢ Zagranie Karty Natychmiastowej
- ☢ Zagranie Akcji z Frakcyjnej Karty Kontaktów
- ☢ Zagranie Żetonu Kontaktu
- ☢ Przebudowa Lokacji
- ☢ Odbudowa Lokacji
- ☢ Odrzucenie 2 kart z ręki w zamian za 1 kartę ze Stosu
- ☢ Wysłanie Robotnika do pracy w Lokacji
- ☢ Wysłanie 2 Robotników do ponownej pracy w Lokacji
- ☢ Wysłanie Robotnika do Lokacji innego gracza
- ☢ Wysłanie 2 Robotników po 1 Surowiec



Przykładowe Karty Natychmiastowe

Żeton Surowca Uniwersalnego jest odpowiednikiem jednego, ale za to dowolnego Surowca. Gracz pobiera normalnie żeton Surowca Uniwersalnego i w momencie, gdy zechce go wykorzystać decyduje, jaki to Surowiec.

Gracz zdobywa w fazie Produkcji (dzięki Współpracy, Podbojom lub Przyłączeniom Lokacji) Punkty Zwycięstwa. Przekroczenie progu 33 punktów w tej fazie nie skutkuje zakończeniem gry. Kolejne fazy tej tury rozgrywane są normalnie i dopiero po fazie Podliczenia Punktów Zwycięstwa następuje koniec gry.

Faza Wykonywania Akcji

W tej fazie Gracze kolejno wykonują dowolne Akcje (m.in. Podboje, nawiązanie Umów handlowych, Przyłączenia, ale również Akcje z przyłączonych kart Lokacji lub inne)

Gracze, począwszy od pierwszego gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wykonują po jednej z dostępnych im Akcji.

Gracz może wykonać dowolną z dostępnych mu Akcji albo spasować. Gracz, który spasował w fazie wykonywania Akcji, nie może już w tej fazie wykonywać Akcji i pomija się go podczas kolejki wykonywania Akcji.

Uwaga: Lokacje gracza, który spasował, zostają zamknięte dla innych graczy. Nie można ich podbijać, podpisywać czy zrywać z nimi Umów ani wysłać do nich swoich Robotników.

Faza trwa dopóki wszyscy gracze nie spasoują.

Zarówno kolejność, jak i liczba Akcji wykonywanych przez danego gracza jest dowolna.

Możliwe do wykonania Akcje to:

Zagranie Karty Natychmiastowej

Gracz zagrywa Kartę Natychmiastową z ręki, odrzuca ją na Stos Kart Odrzuconych i natychmiast pobiera Zasoby wyszczególnione na tej karcie. Jeśli pozwala ona na wybór Zasobów jakie gracz może zyskać – to wybiera on, które z nich chce otrzymać. Gracz natychmiast pobiera żetony tych Zasobów i kładzie je obok swojej Karty Bazy.

Karta Natychmiastowa może posiadać cenę określoną w Surowcach, jaką trzeba zapłacić aby skorzystać ze zdolności Karty. Gracz zagrywając taką kartę musi odrzucić Surowce pokazane na tej karcie.

Jeśli Karta nie ma podanej ceny, jej użycie jest darmowe.

Zagranie Akcji z Frakcyjnej Karty Kontaktów

Gracz kładzie żeton lub żetony Surowców ze swoich zasobów na określonym polu Planszy Kontaktów i pobiera odpowiedni żeton Kontaktu lub od razu realizuje Kontakt (odpowiednio – Podbój, Umowę handlową lub Przyłączenie) z kartą Lokacji o Odległości nie większej niż pozwala mu na to Zasięg Akcji Kontaktu. Efektem tego może być nawiązanie Współpracy, dokonanie Podboju lub Przyłączenie Lokacji.

Akcji Kontaktu zagranej z własnej Planszy Kontaktów nie można łączyć z posiadanymi już żetonami Kontaktu.

Natomiast **Żetony** Kontaktu pozyskane z planszy Kontaktów można łączyć z innymi posiadanymi żetonami Kontaktu.

Uwaga: Każda z czterech przedstawionych na karcie Akcji może być zagrana tylko raz w turze. Nie ogranicza to w żaden sposób wykonywania Akcji Kontaktu z innych kart lub żetonów.

Wybór między natychmiastowym zagranieniem Akcji a gromadzeniem żetonów Kontaktu to element strategii gracza. W pierwszym przypadku może on błyskawicznie wykonać Akcję, w drugim daje niejako sygnał innym graczom, że szykuje Akcję działającą na Lokacje o dużej Odległości.

Zagranie żetonu Kontaktu

Zagrywając żeton Kontaktu, gracz realizuje Akcję Kontaktu. Efektem tego może być nawiązanie Współpracy, dokonanie Podboju lub Przyłączenie Lokacji.

Uwaga: Żetony Kontaktu jednego rodzaju można łączyć celem uzyskania większego zasięgu. Przykładowo żeton Podboju o wartości 2 i żeton Podboju o wartości 3 pozwalają razem na dokonanie Podboju na maksymalnym dystans 5.

Przebudowa Lokacji

Przebudowa polega na zniszczeniu Lokacji, którą mamy w swoim Stanie i wybudowaniu na jej miejscu nowej. Akcja Przebudowy znajduje się na Fakcyjnej Karcie Kontaktów. Akcje Przebudowy można zrealizować także wykorzystując żetony przebudowy produkowane przez niektóre karty w grze.

Aby wykonać Przebudowę, przynajmniej jedna z ikon Typu Karty, odrzucanej i wprowadzanej do gry, musi być identyczna.

W przypadku Przebudowy nie jest brana pod uwagę Odległość Lokacji.

Akcja Przebudowy przynosi 2 Punkty Zwycięstwa, które gracz kładzie na swoją Kartę Bazy.

Jeśli na przebudowywanej karcie Lokacji znajdowały się Punkty Zwycięstwa lub Lokacja przechowywała żetony Zasobów, są one przenoszone odpowiednio na Kartę Bazy lub do Magazynu Zasobów gracza wykonującego Akcję Przebudowy.

Jeśli z odrzucaną w wyniku przebudowy Lokacją inni gracze mieli podpisane Umowy – są one natychmiast zrywane, a żetony Frakcji z pola Umowy zwracane są graczom.

Jeśli nowo wprowadzona w wyniku Przebudowy Lokacja posiada regułę Produkcji (Otwartej lub Zamkniętej) gracz natychmiast pobiera Zasoby, jakie produkuje ta Lokacja.

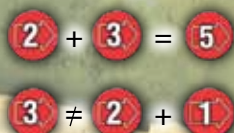
Nie można użyć Akcji Przebudowy na Zgliszczach.

Odbudowa Lokacji

Akcja Odbudowy dotyczy tylko pozostałych po wrogim Podboju Zgliszcz. Gracz odrzuca jeden żeton Budulca oraz kartę Zgliszcz, a następnie dołącza do swojego Stanu nową kartę Lokacji z ręki.



Frakcyjna karta Kontaktów



Żetony kontaktu można łączyć, lecz nie rozmieniać



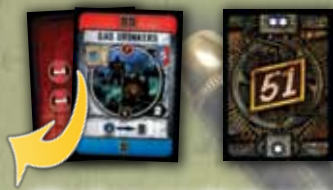
Przykład pasującego typu karty



Żeton Przebudowy



Znacznik Zasobu: Budulec



Wymiana przykładowych 2 kart na jedną ze Stosu



Przykład wysłania Robotnika do Lokacji



Przykład ponownej aktywacji Lokacji (wysłanie 2 Robotników)



Przykład wysłania Robotnika do Lokacji innego gracza

Odległość przyłączonej w ten sposób Lokacji nie jest brana pod uwagę. Zgłiszcza i wprowadzana karta nie muszą mieć identycznej ikony Typu Karty, jak jest to wymagane przy Przebudowie.

Akcja Odbudowy daje 1 punkt Zwycięstwa, który gracz kładzie na swojej Karcie Bazy.

Jeśli nowo wprowadzona w wyniku Odbudowy Lokacja posiada Regułę Produkcji (Otwartej lub Zamkniętej), gracz natychmiast pobiera Zasoby, jakie produkuje ta Lokacja.

Odrzucenie dwóch kart w celu pociągnięcia jednej karty ze Stosu

Gracz odrzuca dwie wybrane karty z ręki na Stos Kart Odrzuconych, a następnie ciągnie jedną kartę ze Stosu kart zakrytych.

Wysłanie Robotnika do pracy w Lokacji

Jeśli gracz posiada w swoim Stanie Lokację z Regułą Akcji, może wysłać Robotnika do pracy w tej Lokacji. Gracz kładzie Robotnika na karcie Lokacji, aby oznaczyć, że w tej turze uruchomił już Akcję tej Lokacji, spełnia – jeśli są – pozostałe warunki wykonania Akcji, a następnie natychmiast pobiera Zasoby lub Punkty Zwycięstwa płynące z wykonania Akcji.

Robotnik pozostaje na karcie Lokacji do końca tury.

Jeśli Akcja danej Lokacji daje Punkty Zwycięstwa, są one umieszczone na karcie Lokacji, która Punkty te wygenerowała.

Dokładny opis dostępnych w Lokacjach Akcji znajduje się na końcu tej instrukcji.

Wysłanie 2 Robotników do ponownej pracy w Lokacji

Aby w tej samej turze skorzystać ponownie z własnej karty Lokacji, gracz musi wysłać do niej 2 Robotników. Sposób postępowania jest analogiczny jak w przypadku Akcji wysłania Robotnika do pracy w Lokacji, z tym, że tym razem gracz kładzie 2 Robotników na karcie Lokacji, której Akcję wykonuje.

Robotnicy wysłani do ponownej pracy w Lokacji pozostają na karcie Lokacji do końca tury.

Nie można uruchomić po raz trzeci Akcji danej karty Lokacji w tej samej turze.

Wysłanie Robotnika do Lokacji innego gracza

Gracz może wysłać swojego Robotnika do Lokacji przeciwnika posiadających Regułę Produkcji Otwartej, aby otrzymać Zasoby produkowane przez tę Lokację.

Gracz przekazuje jednego ze swoich Robotników graczowi, z którego Lokacji chce skorzystać, otrzymuje natychmiast Zasoby produkowane przez daną Lokację. Musi także oznaczyć fakt skorzystania z karty Lokacji, kładąc swój żeton Frakcji na tej karcie w jej środkowym, beżowym polu.

Gracz nie może więcej niż raz na turę skorzystać z tej samej Lokacji innego gracza, tzn. nie może skorzystać z Lokacji na której leży już jego żeton.

Jeśli gracz spasował, do jego Lokacji nie można wysłać Robotników.

W jednej turze można odwiedzić tylko trzy Lokacje innych graczy.

Wysłanie 2 Robotników po Surowiec

Gracz może poświęcić 2 Robotników, by zdobyć dowolny z czterech Surowców w grze (Złom, Paliwo, Broń lub Budulec). Gracz odrzuca dwóch ze swoich Robotników i pobiera wybrany Surowiec.

Efekty Kontaktu

Podbój Lokacji z ręki

Gracz wybiera jedną z kart z ręki i umieszcza ją pod swoją Bazą, tak by była widoczna tylko czerwona część karty. W dowolnej z przyszłych Faz Produkcji będzie mógł odrzucić tę kartę, by uzyskać Zasoby pokazane na Polu Zdobytczy.

Podbój Lokacji innego gracza

Jeśli gracz zdecyduje się na Podbój karty Lokacji wystawionej jako część obszaru innego gracza, deklaruje, z jaką siłą Podbija jego Lokację i przedstawia na to żetony Podboju o odpowiedniej, zadeklarowanej wartości.

Atakujący wybiera, którą Lokację przeciwnika chce Podbić. Odległość Obronna tej Lokacji nie może być większa niż wartość żetonów Podboju wykorzystanych do Podboju.

W wyniku Podboju **gracz atakujący** natychmiast otrzymuje Zasoby przedstawione na czerwonym polu Zdobytczy atakowanej Lokacji, a **gracz broniący się** otrzymuje Zasoby przedstawione na niebieskim Polu Umowy atakowanej Lokacji.

Atakowana karta Lokacji odwracana jest rewersem ku górze i pozostaje na polu gry jako Zgliszca.

Jeśli na Zgliszczach znajdowały się jakiegokolwiek Punkty Zwycięstwa lub przechowywane były jakiegokolwiek Zasoby - przenoszone są one odpowiednio na Kartę Bazy Frakcji lub do Magazynu Zasobów zaatakowanego gracza.

Uwaga: Akcję Podboju Lokacji innego gracza można wykonać tylko w przypadku, gdy gracz ten nie zdążył w danej turze spasować.



Przykład: Za 2 Robotników gracz pozyskuje Broń



Zdobycz pod kartą Bazy

Strzelanina

Jeśli atakowany gracz posiada żetony Zmniejszenia Siły Ataku (z ujemną wartością Zasięgu Podboju) może on zadeklarować zmniejszenie siły ataku agresora o wartość Zasięgu przedstawioną na tych żetonach (lub na jednym z nich). Dochodzi wtedy do wymiany ognia między Frakcjami. Początkowa Siła Ataku jest teraz mniejsza o zadeklarowaną Siłę Obrony atakowanego gracza. Gracz atakujący może zdecydować się na Podbój o obniżonym Zasięgu lub (jeśli posiada) dodać do siły swojego ataku kolejny żeton - Podboju - zwiększając tym samym Siłę Ataku. Gracz broniący się może użyć kolejnego żetonu zmniejszającego siłę ataku.

Wymiana ognia trwa do chwili aż atakującemu uda się atak z taką Siłą, jaką udało mu się uzyskać lub gracz broniący się nie obniży Siły Ataku kolejnym żetonem.



Umowa pod kartą Bazy



Pod Bazą karta Umów z innymi graczami dla przypomnienia o tych Umowach

Nawiązanie Współpracy z Lokacją z ręki

Gracz wybiera jedną z kart z ręki i umieszcza ją pod swoją Bazą, tak by była widoczna tylko niebieska część karty. W każdej z przyszłych Faz Produkcji będzie otrzymywał Zasoby pokazane na Polu Współpracy.

Nawiązanie Współpracy z Lokacją innego gracza

Gracz kładzie jeden ze swoich żetonów Frakcyjnych na niebieskim polu Umowy tej Lokacji i wkłada pod swoją Kartę Bazy kartę Umów z innymi Frakcjami.

Karta Umów z innymi Frakcjami pełni rolę czysto informacyjną – nie blokuje ona jednego z trzech miejsc przeznaczonych na Umowy i Zdobytcze a jedynie przypomina graczowi, aby w fazie produkcji pobrał również zasoby zapewniane przez Umowy z lokacjami innych graczy.

Inaczej niż w przypadku zawarcia Umowy z Lokacją z ręki, Zasoby gwarantowane przez Umowę z Lokacją innego gracza są pobierane po raz pierwszy natychmiast w momencie zawarcia Umowy. W kolejnych fazach produkcji Zasoby produkowane są analogicznie jak w przypadku zwykłej Umowy.

Gracz nie może posiadać jednocześnie więcej niż 3 Umów z Lokacjami innych graczy. W dowolnym momencie gracz może zerwać dowolną, wcześniej podpisaną, Umowę z Lokacjami innych graczy.

Nie można zawierać ani zrywać umów z Lokacją gracza, który w danej turze spasował.



Lokacje obronne

Jeśli gracz zawiera Umowę z Lokacją Obronną (karty Lokacji z brązowym polem w miejscu, gdzie normalnie występuje pole niebieskie Umowy), normalnie opłaca koszt przyłączenia tej karty jako Umowy, odrzucając żetony kontaktu – Współpracy o sumie Zasięgu nie mniejszej niż Odległość karty. Następnie kładzie kartę Lokacji Obronnej pod jedną, wybraną z już przyłączonych do stanu Lokacją, tak, aby było widoczne jej brązowe pole.

Od tego momentu Lokacja z podłączoną do niej Lokacją Obronną ma Odległość Obronną powiększoną o wartość ikony z brązowego pola Lokacji Obronnej. Zmiana ta dotyczy jedynie Odległości Obronnej w przypadku Najazdów. Nie zwiększa Odległości Lokacji w przypadku zawierania z nią Umów przez innych graczy.

Uwaga: nie można nawiązać Współpracy z Lokacjami Obronnymi innych graczy.

Przyłączenie Lokacji z ręki

Efektom Przyłączenia jest umieszczenie wybranej karty z ręki gracza na stole, obok Bazy, zgodnie z porządkiem wystawiania kart Lokacji (patrz rozdział *Uszczegółowienie reguł*)

Jeśli karta Lokacji posiada regułę Produkcji (Otwartej lub Zamkniętej) gracz natychmiast pobiera Zasoby, jakie produkuje ta Lokacja.

Faza Podliczania Punktów Zwycięstwa

Gdy wszyscy gracze w Fazie Wykonywania Akcji spasują, następuje podliczenie Punktów Zwycięstwa. Punkty Zwycięstwa podliczane są w każdej z tur od nowa (nie sumują się z wynikiem otrzymanym w poprzedniej turze). Gracze sumują Punkty Zwycięstwa znajdujące się na Kartach Lokacji oraz te na Karcie Bazy, do wyniku dodają liczbę Przyłączonych do swojego Stanu Lokacji (nie licząc Zgliszcz), a ostateczny wynik zaznaczany jest na torze punktacji.

Jeśli po podliczeniu punktów okazuje się, że co najmniej jeden z graczy osiągnął 33 lub więcej Punktów Zwycięstwa, gra kończy się i wygrywa gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa.

Jeśli dwoje lub więcej graczy uzyska ten sam wynik, wtedy wygrywa ten, który posiada większą liczbę kart na ręce. Jeśli i to nie rozstrzyga zwycięstwa, wygrywa gracz z większą liczbą niewykorzystanych Surowców i Robotników. Przy dalszej sytuacji remisowej gra kończy się remisem.

Jeśli po podliczeniu Punktów Zwycięstwa żaden z graczy nie osiągnął pułapu 33 Punktów następuje Faza Czyszczenia Obszaru Gry.

Faza Czyszczenia Obszaru Gry

Na koniec tury każdy z graczy odrzuca wszystkie swoje niewykorzystane Zasoby (Surowce, Robotników, żetony Kontaktu, żetony Przebudowy). Wyjątkiem są karty w ręku gracza oraz Surowce pozostawione na kartach z ikoną przechowywania.

Odrzucane są również wszystkie Zasoby, które zostały w tej turze użyte – Robotnicy, którzy zostali wysłani do pracy w Lokacjach gracza oraz Surowce zużyte do aktywacji Akcji z Frakcyjnej Planszy Kontaktów.

Żetony Frakcji pozostawione na kartach Lokacji innych graczy w celu oznaczenia skorzystania z Lokacji z Regułą Produkcji Otwartej, zwracane są właścicielom.

Gracz posiadający żeton Pierwszego Gracza przekazuje go Graczowi po swojej lewej stronie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i rozpoczyna się kolejna tura.

Punkty Zwycięstwa sumują się z:

- 🌀 Żetonów PZ na Kartach Lokacji
- 🌀 Żetonów PZ na Bazie
- 🌀 Liczby Lokacji w Stanie (1 PZ za każdą)



Przykład liczenia Punktów:

Gracz ma 16 PZ
(7 na Bazie + 5 Lokacji
w Stanie + 4 na Kartach
Lokacji)

Uszczegółowienie reguł

Reguła trzech...

... Gniazd na karcie

Wiele z kart Lokacji po przyłączeniu do Stanu pozwala na zdobywanie Punktów Zwycięstwa. Każdej takiej karty można użyć w trakcie całej gry maksymalnie trzykrotnie. Aby oznaczyć użycie danej karty gracz kładzie 1 żeton PZ o podanym nominale na tej karcie, nie na Karcie Bazy. Na każdej takiej karcie mogą się znajdować maksymalnie 3 żetony Punktów Zwycięstwa, co oznacza, że jeśli karta daje (za Akcję lub w inny sposób) żeton z jednym Punktem Zwycięstwa można na niej zgromadzić do 3 Punktów Zwycięstwa, jeśli daje profit w wysokości 2 Punktów Zwycięstwa można na niej zgromadzić do 6 Punktów Zwycięstwa, itd.

Po wyprodukowaniu trzeciego żetonu Punktów Zwycięstwa karty takie przestają dawać kolejne Punkty Zwycięstwa.

... Kart pod Kartą Bazy

Suma Zdobyczy i Umów, jakie gracz może umieścić pod swoją Kartą Bazy (czyli nie dotyczy to Umów z Lokacjami innych graczy) wynosi 3. Karta Umowy z Lokacjami Innych Graczy nie jest w tym przypadku liczona, jako że pełni ona rolę wyłącznie informacyjną.

... Robotników wysłanych do pracy w Lokacjach innych Graczy

W czasie jednej tury gracz może wykonać Akcję Wysłania Robotnika do Lokacji innego gracza maksymalnie trzy razy, przeznaczając na to trzech Robotników i oznaczając te Akcje żetonami Frakcji położonymi na kartach z Regułą Produkcji Otwartej, z których skorzystał.

Jeśli któraś z Lokacji, z których gracz skorzystał, zostanie usunięta z gry (np. przez Akcję Przebudowy lub Spalenie w przypadku Najazdu) – żeton Frakcji użyty do skorzystania z tej Lokacji pozostaje w rękach gracza, do którego należała ta Lokacja i zostanie zwrócony właścicielowi dopiero w fazie Czyszczenia obszaru gry.

... Jednoczesnych umów zawartych z Lokacjami innych graczy

Gracz nie może w żadnym momencie gry posiadać więcej niż trzy Umowy zawarte z Lokacjami innych graczy, dlatego na zawieranie umów z Lokacjami Innych Graczy przeznaczone są trzy żetony Frakcji.

Reguła Przyłączania Lokacji

W grze istnieją 3 sposoby działania Lokacji, zaś 5 sposobów ich Przyłączenia. Obrazuje to poniższy diagram:

AKCJA: PODBÓJ



ZDOBYCZ

AKCJA: PRZYŁĄCZENIE



AKCJA: WSPÓŁPRACA



UMOWA

AKCJA: PRZEBUDOWA



LOKACJA

AKCJA: ODBUDOWA



Akcje Podboju, Zawarcia Umowy i Przyłączenia mogą być wykonane przy pomocy jednorazowej Akcji z Frakcyjnej Planszy Kontaktów lub przy pomocy żetonów Kontakt. Wykonując Akcję z Frakcyjnej Planszy Kontaktów nie można zwiększać zasięgu tej Akcji przy pomocy nagromadzonych żetonów Kontakt, można jednak zamiast wykonywania Akcji otrzymać żeton Kontakt o takim samym Zasięgu jaki miałyby wykonana Akcja. Żeton ten można wykorzystać w ramach jednej z kolejnych Akcji gracza i wtedy można go już normalnie łączyć z uzyskanymi w inny sposób żetonami, zyskując tym samym większy Zasięg danego Kontakt. W żadnym przypadku nie można rozdzielać wartości żetonu Kontakt lub Akcji Kontakt między kilka Akcji Przyłączenia/Podboju/Zawarcia Umowy.

Porządek wystawiania kart Lokacji

Wystawiając karty Lokacji podczas gry, należy przyjąć określony porządek:



Karty Lokacji z regułą Produkcji (zarówno Otwartej jak i Zamkniętej) wystawia się w najwyższym rzędzie, obok Karty Bazy.

Karty Lokacji z Regułą Cechy wystawia się w środkowym rzędzie.

Karty Lokacji z regułą Akcji wystawia się w najniższym rzędzie.

Żetony składowane są pod Kartą Frakcji (tzw. Magazyn Zasobów) z wyjątkiem PZ z Lokacji pozostających na kartach tych Lokacji.

Zdobywanie Punktów Zwycięstwa

Każda karta Lokacji, przyłączona jako Lokacja, warta jest 1 PZ (wyjątkiem są Zgliszcza, które są warte 0 PZ).

Każda wykonana Przebudowa generuje 2 PZ kładzione na Karcie Bazy.

Każda wykonana Odbudowa generuje 1 PZ kładziony na Karcie Bazy.

Niektóre Lokacje, Zdobywcze, Umowy w fazie Produkcji zdobywają PZ zgodnie z zapisaną na karcie regułą.

Lokacje przyłączone do Stanu gracza mogą produkować Punkty Zwycięstwa w wyniku działania Cechy lub wykonania Akcji danej karty Lokacji.

Ilekczeń jakaś przyłączona do Stanu Lokacja zostaje usunięta z gry (poprzez Najazd lub Przebudowę) żetony PZ znajdujące się na niej należy przenieść na Kartę Bazy.

Żetony PZ można zamieniać/rozminiać, z zachowaniem wartości, dopiero, gdy są one przeniesione na Kartę Bazy.

Łączenie Nowej Ery z 51. Stanem

Nową Erę można łączyć z 51. Stanem - łącząc obie talie kart Lokacji i kart Natychmiastowych, oraz kart Liderów z 51. Stanu w jedną i używając podczas rozgrywki kart z obu gier.



Jako, że karty Lokacji z 51. Stanu nie mają podanej Odległości Obronnej należy przyjąć następujące wartości:

- ☉ karty Lokacji z Regułą Produkcji (Otwartej oraz Zamkniętej) posiadają Odległość Obronną równą 3;
- ☉ karty Lokacji z Regułą Cechy posiadają Odległość Obronną równą 4;
- ☉ karty Lokacji z Regułą Akcji posiadają Odległość Obronną równą 5;
- ☉ Liderzy nie posiadają Odległości Obronnej - nie mogą być celem Najazdu.

Reguły nie opisane w instrukcji Nowej Ery (na przykład dotyczące działania i wystawiania Liderów) nie zmieniają się i pozostają takie same jak opisano to w instrukcji do 51. Stanu. Poza tym obowiązują normalne reguły z Nowej Ery.

Uwaga: Karty z 51. Stanu dające dodatkowe miejsce na Umowy / Podboje (Przyłączony Ratusz itp.) działają według normalnych zasad, to znaczy zwiększają limit miejsca jedynie pod Kartą Bazy - nie można przy ich pomocy zawrzeć 6 Umów z Lokacjami przeciwników.

Karty Koszary oraz Złodziejska Karawana wymagają do aktywacji 2 Robotników, a do ponownej aktywacji 3 Robotników, tak jak było to opisane w regułach 51. Stanu.

Karta Spychacz w wyniku Akcji nie daje żetonu Przebudowy Uniwersalnej. Po zagraniu Akcji na karcie Spychacz należy natychmiast wykonać Przebudowę Uniwersalną. Przebudowa Uniwersalna nie może być używana z Lokacjami w ogóle nie posiadającymi Typu (nie można w ten sposób przebudowywać z lub na Zasięki, Radioaktywną Osadę), ani w celu przebudowy innej Lokacji na Fundament. Wykonując Przebudowę Uniwersalną i posiadając Przyłączoną Lokację z Cechą dającą dodatkowy profit z wykonania Przebudowy (na przykład Zakład Budowlany [ => ] normalnie pobiera się profit z Cechy takiej Lokacji).

Symbole i Zasoby występujące w grze



Uwaga: Niektóre reguły na kartach mogą modyfikować ogólne reguły gry, w takim przypadku reguła z karty jest ważniejsza niż ogólna reguła gry.

Zasoby


Surowce

-  - Złom ()
-  - Broń ()
-  - Paliwo ()
-  - Budulec ()
-  - Surowiec Uniwersalny


Robotnicy

-  - Robotnik ()

Kontakty

-  - Żeton Kontakt Przyłączenia (1/2/3)


Umożliwia Przyłączenie Lokacji o Odległości 1/2/3

-  - Żeton Kontakt Współpracy (1/2/3/4/5)


Umożliwia Współpracę z Lokacją o Odległości 1/2/3/4/5

-  - Żeton Kontakt Podboju (1/2/3/4/5)




Umożliwia Podbój Lokacji o Odległości 1/2/3/4/5


-  - Zmniejszenie Siły Ataku (-1/-3)


Umożliwia obronę przed atakiem innego gracza, zmniejszając siłę jego ataku o 1/3

-  - Zasięg Uniwersalny (1)





Może służyć jako dowolny z trzech żetonów - żeton Kontakt - Przyłączenia, żeton Kontakt - Współpracy lub żeton Kontakt - Podboju.

-  - Żeton Przebudowy
-  - Akcja Przyłączenia
-  - Akcja Podboju


-  - Akcja zawarcia Umowy

-  - Akcja Przebudowy

Punkty Zwycięstwa


-  - Żeton 1 PZ
-  - Żeton 2 PZ
-  - Żeton 3 PZ
-  - Żeton 5 PZ

Karty

-  - Dowolna karta z ręki gracza

-  - Karta ze Stosu kart zakrytych


Karty

„X\Y” (np. )


Oznacza, że zagrywając tę Kartę Natychmiastową gracz decyduje czy pobiera Zasoby wymienione w części X czy w części Y tej karty

-  - Jednorazowość


Opatrzony tą ikoną Zasób gracz otrzymuje jednorazowo, w momencie wystawienia karty.

-  - Przechowywanie

Leżące na karcie z tą ikoną Zasoby gracz może wykorzystać w kolejnych turach - nie są one odrzucane w fazie 5 - Faza Czyszczenia Obszaru Gry.

-  - Zdobycz

-  - Umowa

-  - Zdobycz lub Umowa

-  - Typ karty

Typ karty jest istotny przy Akcji Przebudowy - Lokację można przebudować na inną tylko wtedy jeśli mają identyczną co najmniej jedną ikonę Typu Karty



- Fundament

Wyjątkiem od zasady Przebudowy jest karta Fundament, Nie można przebudować żadnej innej Lokacji na kartę Fundament.



- Karta Produkcyjna

Daje Zasoby w fazie Produkcji. Po Przyłączeniu do Stanu (Akcją Przyłączenia, Przebudowy lub Odbudowy) pobierz Zasoby generowane przez tą kartę.



- Wymaga Robotnika

Aby skorzystać z tej karty Lokacji, należy użyć Robotnika



- Lokacja Zamknięta

Inni gracze nie mogą wysłać Robotników, by skorzystać z cechy tej karty.



- Lokacja z Cechą

Cecha Lokacji działa stale, bez względu na system tur i nie wymaga Robotników do jej aktywowania.



- Odległość Lokacji (0/1/2/3)



- Odległość Obronna Lokacji (3/4/5)

Akcje Lokacji

Do wykonania Akcji w naszych Lokacjach niezbędni są Robotnicy.

Jeśli na karcie Lokacji z regułą Akcji wymienione są jedynie Surowce, oznacza to, iż możesz wysłać Robotnika do pracy w danej Lokacji, aby otrzymać Surowce wymienione na karcie Lokacji, nie ponosząc dodatkowych kosztów.

Jeśli zaś występuje symbol \Rightarrow , oznacza to, że poza wysłaniem Robotnika do pracy należy spełnić określone warunki:



odrzucić X, aby otrzymać Y

Przykłady:



- Lombard u Kellygo
Odrzuć jeden Podbój, aby otrzymać 2 PZ



- Zbieracze
Odrzuć żeton Kontaktu
- Umowy, aby otrzymać

Surowiec Uniwersalny.



- Ulepszenie
Połóż żeton 1PZ na dowolnej Karcie danego

Typu. Żeton 1PZ uzyskany w ten sposób nie liczy się do Reguły 3 Gniazd na Karcie Lokacji. Można w ten sposób położyć maksymalnie 1 żeton o wartości 1PZ na każdej karcie Lokacji leżącej w obszarze Gracza. Aby odróżnić żeton 1PZ od innych żetonów PZ używanych na kartach Lokacji należy kłaść go zawsze w czerwonym polu Zdobyczy ulepszonej karty.



- Hala produkcyjna
Wybierz jedną ze swoich kart Lokacji przyłączonych do Stanu z Regułą Produkcji (Otwartej lub Zamkniętej) i pobierz Zasoby, jakie ta Lokacja normalnie produkuje w Fazie Produkcji.

Cechy Lokacji



Za spełnienie warunku X, otrzymujesz Y.

Przykłady:



- Kolonia karna
Za wykonanie Akcji Przebudowy otrzymujesz

jednego Robotnika



- Fabryka
Za przyłączenie karty danego typu otrzymujesz 2 PZ.



- Plac budowy
Za każdy wyprodukowany żeton Budulca otrzymujesz 1PZ. Karta taka (z Surowcem po lewej stronie \Rightarrow) działa jedynie dla żetonów Budulca otrzymanych w Fazie Produkcji (niezależnie czy pochodzą z Lokacji Produkcyjnych, Umów czy ze Zdobyczy).



- Ciężarówka

Za każde wykonanie Podboju lub Umowy otrzymujesz Surowiec Uniwersalny.



- Siedziba gangu

Wykonując udany najazd na Lokację Przeciwnika

możesz pobrać Zasoby wyszczególnione w czerwonym polu Zdobywcy najeżdżanej karty Lokacji po czym zdecydować o nie zamienianiu jej w Zgliszczą.



- wykonanie Akcji Odbudowy

Przykład:



- Nowe osiedla

Za każdym razem, gdy wykonujesz Odbudowę

otrzymujesz 2 Robotników



- Szczur

Po wykonaniu Akcji Wysłania dwóch Robotników po Surowiec możesz pociągnąć kartę ze Stosu.



- Produkcja Zasobu

Używane do określenia warunku: wyprodukowania danego Zasobu.

Przykład



- Cysterna

Za każde, zdobyte w dowolnej Fazie Paliwo,

otrzymasz 1 PZ.



- wykonanie Akcji przyłączenia



Przykład:

- Osadnicy

Za wykonanie Akcji

Przyłączenia otrzymujesz Robotnika



- Siedziba Borgo

Wykonując udany najazd na Lokację innego gracza

otrzymujesz Punkt Zwycięstwa.



- Melina

Skład Surowców. Miejsce na 2 dowolne surowce

i 2 Robotników. Położenie Surowców i Robotników na Skład Surowców jest darmowe (nie jest Akcją).



- Szalony sprzedawca

Za jeden żeton Umowy

możesz wykonać dwie Akcje Współpracy, każdą na Odległość wskazaną na żetonie.

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek,
Michał „Ozi” Ozon (opracowanie Frakcji Hegemonia)

INSTRUKCJA: Magdalena Bujak, Szymon Zachara

ILUSTRACJA NA PUDEŁKU I PROJEKT PUDEŁKA:

Dark Crayon / Piotr Cieśliński

ILUSTRACJE NA KARTACH: Mariusz Gandzel, Piotr Foksowicz, Mateusz „Night” Bielski, Tomasz Jędruszek, Daniel Grzeszkiewicz, Michał Oracz

PROJEKT KART I IKON: Michał Oracz, Maciej Szpakowski

PROJEKT I SKŁAD INSTRUKCJI: Rafał Szyma

WYDAWCA: Wydawnictwo Portal

ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice

tel./fax. (032) 334 85 38

www.wydawnictwoportal.pl, e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

PODZIĘKOWANIA:

Szczególnie dziękuję za nieskończone godziny testów i debat Iycjanowi, Moniq, Arti, Zachi, oraz Merry.

Bardzo dziękuję wszystkim testerom i osobom, które przyczyniły się do obecnego stanu gry: Alchemik, Cnidius, Grzegorz Polewka, Neurocide, Rafał Szyma, Michał Oracz, Sheva, WC, Browarion, Grzech, Ryu, Klema, Yann Wenz, Cysorz, Szpaku, Iwan i wszystkim innym osobom, które pomogły przy grze w najmniejszym nawet stopniu.



Skrócony przebieg rozgrywki

1. Przygotowanie do gry

- Gracze losują Frakcje,
- Gracze otrzymują związane z Frakcjami Karty Baz, plansze i żetony, niewybrane Frakcje są odrzucane,
- Talia kart Natychmiastowych i kart Lokacji jest tasowana,
- Każdy z graczy otrzymuje 4 losowe karty
- Losowy gracz otrzymuje żeton Pierwszego Gracza.

2. Przebieg tury

- Faza Wypatrywania:** gracze wybierają po 2 karty z kart odkrytych, następnie ciągną jedną w ciemno ze Stosu.
- Faza Produkcji:** Karty Baz, Lokacje Produkcyjne, Umowy oraz Zdobycze produkują Zasoby.
- Faza wykonywania Akcji:** Gracze kolejno wykonują Akcje do momentu aż wszyscy spasują.

Dostępne Akcje to:

- ⊕ Zagranie Karty Natychmiastowej
 - ⊕ Zagranie Akcji z Frakcyjnej Karty Kontaktów
 - ⊕ Akcja Podboju (Lokacji z ręki lub Lokacji innego gracza)
 - ⊕ Akcja Zawarcia Umowy (z Lokacją z ręki lub z Lokacją innego gracza)
 - ⊕ Przyłączenie Lokacji z Ręki
 - ⊕ Przebudowa Lokacji
 - ⊕ Odbudowa Lokacji
 - ⊕ Odrzucenie dwóch kart w celu pociągnięcia jednej nowej karty ze stosu
 - ⊕ Wysłanie Robotnika do pracy w Lokacji
 - ⊕ Wysłanie 2 Robotników do ponownej pracy w Lokacji
 - ⊕ Wysłanie Robotnika do Lokacji innego gracza
 - ⊕ Wysłanie 2 Robotników po surowiec
- Faza Podliczania Punktów:** Gracze podliczają ile punktów udało im się zdobyć, jeśli którykolwiek z nich zdobył 33 lub więcej PZ, gra kończy się i wygrywa gracz z największą liczbą PZ.
 - Faza Czyszczenia Obszaru Gry:** Niewykorzystane Zasoby, Robotnicy wykonujący Akcje w Lokacjach oraz Surowce z Plansz Kontaktów Frakcji są odrzucane, żetony Frakcji oznaczające wysłanie Robotników do Lokacji innych graczy zwracane są właścicielom. Żeton Pierwszego Gracza jest przekazywany kolejnemu graczowi. Rozpoczyna się kolejna tura.