

# TALIA DEMO 51. STANU - REGUŁY GRY

## WSTĘP

Stany Zjednoczone legły w gruzach. Spopielone przez broń masowego rażenia, wykrwawione długimi 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 różnorodnych frakcji, w tym m.in. Nowego Jorku, który ze wszystkich sił stara się zapanować nad chaosem nowych czasów czy Sojuszu Mutantów, wojowniczej hordy gromadzącej, według jednych nową, a wedle innych straszliwie zdegenerowaną ludzkość.

## ELEMENTY GRY

Talia Demo 51. Stanu przeznaczona jest do rozgrywki 2-osobowej i składa się z 40 kart, wybranych z pełnej wersji gry w taki sposób, aby zaprezentować mechanikę gry 51. Stan.

W talii znajdują się:



Karty Bazy dla frakcji Nowy Jork oraz Sojusz Mutantów;



Frakcyjne Karty Kontaktu (po 1 dla każdej z frakcji);



Karty Natychmiastowe (Podboju, Współpracy, Przyłączenia)



Karty Lokacji;

Do rozgrywki każdy z graczy będzie jeszcze potrzebował czegoś do pisania oraz wydrukowaną Tabelę Zasobów, która znajduje się na końcu tej instrukcji (w pełnej wersji gry zamiast Tabeli gracze otrzymują zestaw żetonów).

## CEL GRY

Każdy gracz, dowodząc swoją frakcją, staje do walki o wpływ, aby zdominować przeciwnika. Celem gry jest rozbudowa swojej potęgi, a tym samym zdobycie największej liczby Punktów Zwycięstwa.

Rozgrzywka z użyciem Talii Demo będzie trwać dokładnie 4 tury, po których zakończeniu gracze podliczają zdobyte Punkty Zwycięstwa (PZ) i wygrywa ten, kto uzyskał ich więcej.

## SZCZEGÓŁOWY OPIS KART

### » KARTY BAZY



Karta Bazy, oprócz posiadania nazwy i przedstawionej produkcji, służy także do umieszczania pod nią zgromadzonych w grze Umów i Zdobywczy. (patrz na str. 3: Faza Akcji).

W żadnym momencie gry gracz nie może mieć więcej niż 3 karty podłożone pod kartę Bazy (patrz na str. 6: Reguła trzech Kart pod Kartą Bazy).

### » KARTY NATYCHMIASTOWE

Karty Natychmiastowe, zależnie od koloru, służą do wykonywania Akcji Podboju, Współpracy, Przyłączenia (patrz na str. 3: Faza Akcji).

### » FRAKCYJNE KARTY KONTAKTU

Frakcyjne Karty Kontaktu informują przede wszystkim o tym, jaki Zasięg gracz może uzyskać dla odpowiednich rodzajów Akcji (Współpracy, Przyłączenia, Podboju), a także o wymaganych Surowcach, jakie gracz musi odrzucić (skreślić w swojej Tabeli Zasobów), aby taki Zasięg otrzymać (patrz na str. 3: Faza Akcji).

*Przykład Akcji z Frakcyjnej Karty Kontaktu:*



*Możliwy do uzyskania Zasięg Współpracy po odrzuceniu Surowca (1x Paliwo)*

*Możliwy do uzyskania Zasięg Przyłączenia po odrzuceniu Surowców (2x Żłom)*

*Możliwy do uzyskania Zasięg Podboju po odrzuceniu Surowca (1x Broń)*

*Przebudowa po odrzuceniu Surowca (1x Cegła)*

**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.

### » KARTY LOKACJI

W każdej turze gracze zdobywają nowe karty, wśród których znajdują się głównie karty Lokacji, opisane poniżej.



Każda karta Lokacji może być wykorzystana na 3 sposoby:

- można z nią nawiązać Współpracę, aby co turę w Fazie Produkcji otrzymywać Zasoby przedstawione w polu Umowy;
- można ją podbić, aby w przyszłej Fazie Produkcji jednorazowo otrzymać Zasoby przedstawione w polu Zdobyczy;
- można ją przyłączyć jako Lokację, aby korzystać ze zdolności karty.

#### » CZTERY RODZAJE KART LOKACJI

Patrząc na symbole określające rodzaj Lokacji, możemy podzielić je na Lokacje 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 te Zasoby od razu po przyłączeniu Lokacji do swojego Stanu oraz w czasie każdej Fazy Produkcji. Do Lokacji z Produkcją Otwartą przeciwnik może wysłać swoich Robotników

(patrz na str. 5: Wysłanie Robotnika do Lokacji innego gracza).

#### Produkcja Zamknięta



Karty z Produkcją Zamkniętą działają tak samo jak Lokacje z Produkcją Otwartą z tą różnicą, że do tych Lokacji przeciwnik 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 musi poświęcić jednego Robotnika, a za drugim – dwóch (patrz na str. 5: Wysłanie Robotnika do pracy w Lokacji).

#### Karta z Cechą



Lokacje z Cechą nie produkują zasobów ani nie można do nich wysłać Robotników. W Talii Demo znalazły się tylko karty z Cechą, dające Punkty Zwycięstwa za posiadanie Lokacji określonego typu.

## ROZPOCZĘCIE GRY

Na początku należy z Talii Demo wyjąć Karty Bazy frakcji Nowy Jork i Sojusz Mutantów oraz odpowiadające im Frakcyjne Karty Kontakt.

Gracze w dowolny sposób decydują między sobą, który z nich będzie grał jaką frakcją, po czym każdy bierze karty wybranej frakcji i układa je przed sobą. Następnie, gracze w dowolny sposób decydują, który z nich będzie Pierwszym Graczem.

Każdy z graczy układa jeszcze przed sobą Tabelę Zasobów i coś do pisania.

Wszystkie pozostałe karty należy potasować, rozdać każdemu graczowi po 4 karty.

Pozostałe karty należy umieścić na środku stołu w formie zakrytego stosu. Należy jeszcze przygotować miejsce na stos kart odrzuconych.

Można teraz rozpocząć rozgrywkę, zaczynając od Fazy Wypatrywania.

## PRZEBIEG TURY

Gra składa się z 4 tur, z których każda podzielona jest na 4 fazy:

1. Faza Wypatrywania
2. Faza Produkcji
3. Faza Akcji
4. Faza Czyszczenia Obszaru Gry

Fazy każdej tury wykonuje się w tej samej kolejności. Po zakończeniu 4 tury gracze sumują zdobyte Punkty Zwycięstwa, aby sprawdzić, który z nich wygrał.

Poniżej zamieszczony został dokładny opis każdej z faz gry.

## 1. FAZA WYPATRYWANIA

Na początku tej fazy należy odkryć ze stosu kart zakrytych 5 kart i położyć je na stole, pomiędzy graczami.

Począwszy od Pierwszego Gracza, gracze naprzemiennie dobierają po jednej z odkrytych kart tak, aby każdy z nich dobrał 2 karty. Ostatnią, piątą, niewybraną kartę należy odrzucić na stos kart odrzuconych.

Następnie, każdy gracz dociąga jeszcze jedną kartę ze stosu kart zakrytych.

*Przykład Fazy Wypatrywania. Odkryte zostały następujące karty:*



*Pierwszy Gracz decyduje się na Kartę Dolina. Następnie Drugi gracz wybiera Radiostację. Ponowny wybór Pierwszego Gracza, który bierze Gildię handlową. Kolejna karta dla Drugiego Gracza - wybiera on Stary parking. Niewybrany przez nikogo Sklep z bronią trafia na Stos kart odrzuconych. Na koniec każdy z graczy otrzymuje jeszcze po 1 karcie ze stosu kart zakrytych.*

#### Uwaga!

Karty należy trzymać na ręce zakryte i nie pokazywać ich przeciwnikowi.

Nie obowiązuje żaden limit kart na ręce.

Jeśli karty w stosie skończą się przed końcem gry, należy przetasować karty odrzucone i z nich utworzyć nowy stos kart zakrytych.

## 2. FAZA PRODUKCJI

W tej fazie gracze otrzymują Zasoby produkowane przez:

- Bazę danej frakcji,
- przyłączone Lokacje z regułą Produkcji,
- karty Podbite przez gracza (Zdobycze),
- karty, z którymi gracz zawarł nawiązał Współpracę (Umowy).



Baza



Przyłączona Lokacja



Zdobycz



Umowa

Produkowanymi Zasobami mogą być: Surowce, Robotnicy, żetony Kontaktu, Punkty Zwycięstwa lub dodatkowe karty.

Jeśli gracz otrzymuje w fazie produkcji dodatkowe karty, to po prostu bierze je na rękę ze stosu kart zakrytych.

Wszystkie inne Zasoby, jakie gracz otrzymuje, powinien je zaznaczyć w Tabeli Zasobów w odpowiednich wierszach kolumny odpowiadającej aktualnej turze gry. Gotowe do wydrukowania Tabele Zasobów znajdują się na końcu niniejszej instrukcji.

	I	II	III	IV
1	●			
2	●			
3	●			
4	●			
5	●			
6	●			
7	●			
8	●			
9	●			
10	●			

Tabela Zasobów podzielona jest na 4 kolumny. Każda kolumna odpowiada jednej turze gry. Wszystkie Zasoby, jakie gracz będzie otrzymywał w danej turze (w Fazie Produkcji czy Fazie Akcji), zaznacza w odpowiedniej kolumnie, np. jeśli jest II tura, to pozyskane Zasoby zaznacza się w drugiej kolumnie. Podobnie, jeśli gracz będzie wykorzystywał Zasoby, to tylko te, które ma dostępnej w danej turze.

Niewykorzystane Zasoby przepadają na koniec tury i nie przechodzą na następną. Wyjątkiem są zdobywane Punkty Zwycięstwa, które będą sumowane na koniec gry.

#### » PRODUKCJA BAZY

Baza każdej Frakcji produkuje jeden określony Surowiec (Nowy Jork – Żłom, a Sojusz Mutantów - Broń) oraz 3 Robotników.

W pierwszej turze każdy z graczy otrzymuje tylko produkcję z Karty Bazy, ponieważ nie posiada jeszcze żadnych przyłączonych Lokacji, ani Umów czy Zdobyczy.

#### » PRODUKCJA Z UMÓW

Podpisane w grze Umowy produkują Zasoby zgodnie z oznaczeniem w niebieskiej części karty. Gracz odnotowuje je w swojej Tabeli Zasobów.

#### » PRODUKCJA ZE ZDOBYCZY

W Fazie Produkcji gracz decyduje czy chce zrealizować swoje Zdobycze. Jeśli tak, to odrzuca podbitą kartę Lokacji (znajdącą się pod Kartą Bazy) i zaznacza w Tabeli Zasobów odpowiednie Zasoby przedstawione w polu Zdobyczy (czerwonej części karty).

Gracz może również nie zrealizować Zdobyczy – wtedy nie odrzuca podbitej karty Lokacji, ale też nie pobiera Zasobów generowanych przez tę Zdobycz.

#### » PRODUKCJA Z LOKACJI

Przyłączone przez gracza Lokacje produkcyjne (z produkcją Zamkniętą czy Otwartą) produkują Zasoby przedstawione w Polu Zdolności. Gracz odnotowuje je w swojej Tabeli Zasobów.

*Poniżej przedstawiamy przykład Produkcji w jednej z późniejszych tur dla grającego Sojuszem Mutantów.*



Baza Sojuszu Mutantów produkuje 3 Robotników oraz 1 Broń. Z Umowy (która znajduje się pod kartą Bazy) gracz otrzymuje 1 Cegłę. Dodatkowo, gracz decyduje się odrzucić posiadaną Zdobycz, aby otrzymać 3 Broni i 1 PZ. Gracz ma przyłączone 2 Lokacje Produkcyjne: Ciężki sprzęt, który daje mu żeton Przyłączenia o Zasięgu 1 oraz Szkoła, dzięki której uzyskuje jeszcze jednego Robotnika.

	I	II	III	IV
1	●			
2	●	4		
3	●	1		
4	●			
5	●	4		
6	●			
7	●	1		
8	●			
9	●			
10	●			
11	●			
12	●			
13	●			
14	●			
15	●			
16	●			
17	●			
18	●			
19	●			
20	●			
21	●			
22	●			
23	●			
24	●			
25	●			
26	●			
27	●			
28	●			
29	●			
30	●			
31	●			
32	●			
33	●			
34	●			
35	●			
36	●			
37	●			
38	●			
39	●			
40	●			
41	●			
42	●			
43	●			
44	●			
45	●			
46	●			
47	●			
48	●			
49	●			
50	●			
51	●			
52	●			
53	●			
54	●			
55	●			
56	●			
57	●			
58	●			
59	●			
60	●			
61	●			
62	●			
63	●			
64	●			
65	●			
66	●			
67	●			
68	●			
69	●			
70	●			
71	●			
72	●			
73	●			
74	●			
75	●			
76	●			
77	●			
78	●			
79	●			
80	●			
81	●			
82	●			
83	●			
84	●			
85	●			
86	●			
87	●			
88	●			
89	●			
90	●			
91	●			
92	●			
93	●			
94	●			
95	●			
96	●			
97	●			
98	●			
99	●			
100	●			



Żeton Surowca Uniwersalnego jest odpowiednikiem jednego, ale za to dowolnego Surowca (Paliwa, Broni, Budulca, Żłomu). Gracz normalnie odnotowuje uzyskanie Surowca Uniwersalnego i w momencie, gdy zechce go wykorzystać, decyduje, jaki to Surowiec.

### 3. FAZA AKCJI

W tej fazie gracze wykonują dowolne z możliwych Akcji (m.in. Podboje, podpisywanie Umów, Przyłączenia Lokacji, ale również Akcje z przyłączonych kart Lokacji i inne).

Naprzemiennie, począwszy od Pierwszego Gracza, każdy z graczy wykonuje po jednej Akcji.

Gracz może wykonać dowolną z dostępnych mu Akcji albo spasować. Gracz, który spasuje w fazie Akcji, nie może już w tej fazie wykonywać kolejnych Akcji, zatem jeśli któryś z graczy spasuje, to jego przeciwnik wykonuje kolejne swoje Akcje jedną po drugiej.

Faza Akcji trwa dopóki obaj gracze nie spasują.

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

#### Możliwe Akcje to:

- Podbój Lokacji
- Współpraca z Lokacją
- Przyłączenie Lokacji
- Przebudowa Lokacji
- Wysłanie 2 Robotników po 1 Surowiec
- Wysłanie Robotnika do Lokacji innego gracza
- Wysłanie Robotnika do pracy w Lokacji
- Wysłanie 2 Robotników do ponownej pracy w Lokacji
- Odrzucenie 2 kart z ręki w zamian za 1 kartę ze stosu kart zakrytych



Podczas Akcji Podboju, Współpracy i Przyłączenia Lokacji należy zwrócić uwagę na Odległość Lokacji.



Aby wykonać wybraną Akcję (np. Podbój), trzeba uzyskać Zasięg danego typu (czyli w odpowiednim kolorze, np. dla Podboju – w kolorze czerwonym) równy bądź większy od Odległości Lokacji. Zasięg uzyskuje się z Kart Natychmiastowych, żetonów Kontaktu (zaznaczanych w Tabeli) czy Frakcyjnej Karty Kontaktu.

- Zasięg Przyłączenia (tu: 1)

- Zasięg Podboju (tu: 1)

- Zasięg Umowy (tu: 1)

Wartości Zasięgu danego typu (czyli w danym kolorze) uzyskane z Kart, żetonów czy Frakcyjnej Karty Kontaktu można łączyć.

Nie można natomiast Zasięgu rozdzielać pomiędzy kilka Akcji, a więc mając żeton Przyłączenia o Zasięgu 2, nie można wykorzystać go do przyłączenia dwóch Lokacji o Odległościach 1.

#### » PODBÓJ LOKACJI

Akcja Podboju pozwala wprowadzić do gry kartę Lokacji jako Zdobywcę.

Gracz może podbić Lokację, której kartę posiada na ręce. Nie może podbijać Lokacji, które ma już przyłączone ani Lokacji innego gracza.

Aby podbić Lokację, gracz musi uzyskać Zasięg Podboju równy lub większy od Odległości danej Lokacji.

Zasięg Podboju można uzyskać:

- zagrywając odpowiednią Kartę Natychmiastową, np. Mutki;
- zużywając żeton Podboju (odpisując go sobie w Tabeli);
- korzystając z Frakcyjnej Karty Kontaktu (tylko raz na turę), poświęcając Broń, gracz od razu uzyskuje określony Zasięg Podboju.

Wartości Zasięgu danego typu uzyskane na różne sposoby można ze sobą łączyć.



**PRZYKŁAD:** Odległość Lokacji Montownia wynosi 3, zatem do podboju tej karty gracz potrzebuje Zasięgu 3. Aby go uzyskać, zagrywa kartę Mutki oraz dołącza do niej żeton Podboju o zasięgu 1 (skreśla go w swojej Tabeli Zasobów). Podbija w ten sposób Lokację.

Kartę podbitej Lokacji podkładamy pod Kartę Bazy tak, żeby widoczna była jej czerwona część. Tym samym karta ta staje się Zdobywcą. Zasoby z takiej Zdobywcy gracz będzie mógł jednorazowo uzyskać w Fazie Produkcji następnej lub kolejnych tur (zależnie od swojego wyboru).

#### » WSPÓŁPRACA Z LOKACJĄ

Akcja Współpracy pozwala wprowadzić do gry kartę Lokacji jako Umowę.

Gracz może nawiązać współpracę z Lokacją, której kartę posiada na ręce. Nie może współpracować z Lokacjami, które ma już przyłączone ani z Lokacjami innego gracza.

Aby nawiązać współpracę z Lokacją, gracz musi uzyskać Zasięg Współpracy równy lub większy od Odległości danej Lokacji.

Zasięg Współpracy można uzyskać:

- zagrywając odpowiednią Kartę Natychmiastową, np. Kurier;
- zużywając żeton Współpracy (odpisując go sobie w Tabeli);
- korzystając z Frakcyjnej Karty Kontaktu (tylko raz na turę) – poświęcając odpowiednią ilość Paliwa, gracz od razu uzyskuje określony Zasięg Podboju.

Wartości Zasięgu danego typu uzyskane na różne sposoby można ze sobą łączyć.



**PRZYKŁAD:** Aby nawiązać Współpracę z kartą Maszyny drogowej gracz potrzebuje Zasięgu Współpracy 2 (bo taka jest Odległość Lokacji). Zagrywa kartę Kurier, która daje mu Zasięg 3, dzięki czemu nawiązuje Współpracę z Lokacją.

Kartę Lokacji, z którą nawiązaliśmy współpracę podkładamy pod Kartę Bazy tak, żeby widoczna była jej niebieska część. Tym samym karta ta staje się Umową. Zasoby z takiej Umowy gracz będzie uzyskiwał w Fazie Produkcji każdej następnej tury.

#### » PRZYŁĄCZENIE LOKACJI

Akcja Przyłączenia pozwala wprowadzić do gry kartę Lokacji jako Lokację. Gracz może przyłączać Lokacje, których karty posiada na ręce.

Aby przyłączyć Lokację, gracz musi uzyskać Zasięg Przyłączenia równy lub większy od Odległości danej Lokacji.

Zasięg Przyłączenia można uzyskać:

- zagrywając odpowiednią Kartę Natychmiastową, np. Autostrada;
- zużywając żeton Przyłączenia (odpisując go sobie w Tabeli);
- korzystając z Frakcyjnej Karty Kontaktu (tylko raz na turę) – poświęcając odpowiednią ilość Złomu, gracz od razu uzyskuje określony Zasięg Przyłączenia.

Wartości Zasięgu danego typu uzyskane na różne sposoby można ze sobą łączyć.



**PRZYKŁAD:** Grający Nowym Jorkiem chce przyłączyć Szyb naftowy o Odległości 2. Korzysta ze swojej Frakcyjnej Karty Kontaktu i – poświęcając 1 Złom – uzyskuje Zasięg Przyłączenia 1. Dołącza do tego jeszcze (odpisując w Tabeli) żeton Przyłączenia o Zasięgu 1 i dzięki temu uzyskuje Zasięg 2. Dzięki temu przyłącza kartę Szyb naftowy i kładzie ją przed sobą obok Karty Bazy.

Karty przyłączonych Lokacji gracze wykładają przed sobą obok Karty Bazy.



**Uwaga!** W Talii Demo znajduje się również jedna Karta Natychmiastowa (Wiadukt), która do zagrania wymaga zużycia Surowca Złom. Aby taką kartę zagrać, należy jednocześnie odpisać sobie (skreślić) 1 Złom w Tabeli Surowców. Gdyby gracz nie posiadał Złomu, to nie może zagrać takiej karty.

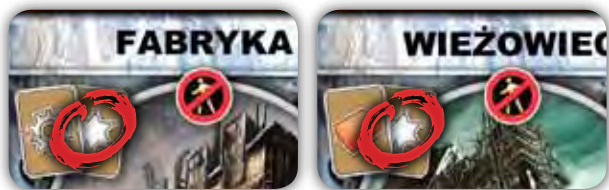


**Uwaga!** Jeśli przyłączona zostaje Lokacja z regułą Produkcji (Otwartej czy Zamkniętej), to gracz od razu otrzymuje Zasób produkowany przez taką Lokację, tym samym zaznacza go w Tabeli Zasobów, np. jeśli gracz przyłączy Starą załóżoną, to od razu otrzymuje Złom, co odnotowuje w Tabeli.

#### » PRZEBUDOWA LOKACJI

Przebudowa również pozwala wprowadzić do gry kartę Lokacji jako Lokację, ale bez brania pod uwagę Odległości karty (Jako że w przypadku Przebudowy nie jest brana pod uwagę Odległość Lokacji, to dzięki tej Akcji gracz może wprowadzać do gry Lokacje o większej Odległości niż normalnie mógłby przyłączyć, korzystając ze swojej Frakcyjnej Karty Kontaktu).

Przebudowa polega na zniszczeniu (odrzuconiu) Lokacji, którą mamy już przyłączoną w swoim Stanie i wystawieniu na jej miejscu nowej karty z ręki. Żeby móc wykonać Akcję Przebudowy, przynajmniej jedna z ikon Typu Karty odrzucanej Lokacji i wprowadzanej do gry, musi być identyczna.



Dodatkowo, aby przebudować Lokację, należy zużyć 1 Budulec (odpisać go sobie w Tabeli Zasobów).



Akcja Przebudowy znajduje się na Frakcyjnej Karcie Kontaktów i można wykonać ją tylko raz na turę.

Akcja Przebudowy przynosi 2 Punkty Zwycięstwa, które gracz zapisuje sobie w Tabeli Zasobów.

Jeśli pod przebudowywaną kartą Lokacji znajdowały się jakieś karty reprezentujące Punkty Zwycięstwa zdobyte w danej Lokacji, to gracz odrzuca te karty na stos kart odrzuconych, a liczbę punktów odnotowuje w swojej Tabeli Zasobów.

**Uwaga!** Jeśli Lokacja wprowadzona do gry w wyniku Akcji Przebudowy posiada regułę Produkcji (Otwartej lub Zamkniętej), to gracz natychmiast otrzymuje Zasoby, jakie ta Lokacja produkuje, zaznaczając je w Tabeli.



**PRZYKŁAD:** Gracz przebudowuje Stację paliw na Zbiornik paliwa, do czego zużywa jeden Budulec. Jako że Stacja paliw przyniosła graczowi wcześniej Punkty Zwycięstwa (2 razy po 2 PZ), to odrzucając kartę przebudowanej Lokacji, gracz zapisuje je sobie w Tabeli Zasobów. Zapisuje również 2 PZ za wykonaną przebudowę. Jako że wprowadzana do gry w ten sposób karta Stacja Paliw jest Lokacją produkcyjną, to gracz otrzymuje od razu Paliwo.

#### » WYSŁANIE 2 ROBOTNIKÓW PO 1 SUROWIEC

Gracz może poświęcić 2 Robotników, by zdobyć dowolny z czterech Surowców w grze (Złom, Paliwo, Broń lub Budulec) - gracz skreśla w Tabeli dwóch ze swoich Robotników, a dopisuje sobie 1 wybrany Surowiec.

#### » WYSŁANIE ROBOTNIKA DO LOKACJI INNEGO GRACZA

Gracz może wysłać swojego Robotnika do Lokacji przeciwnika, która posiada Regułę Otwartej Produkcji, aby otrzymać Zasoby produkowane przez tę Lokację, np. jeśli przeciwnik ma Lokację Ciężki sprzęt, to można wysłać do niego Robotnika i zdobyć produkowany przez Ciężki sprzęt żeton Przyłączenia o zasięgu 1.

Gracz przekazuje jednego ze swoich Robotników graczowi, z którego Lokacji korzysta, a w zamian otrzymuje natychmiast Zasoby produkowane przez daną Lokację. W tym celu gracz skreśla jednego ze swoich Robotników w Tabeli i dopisuje sobie Zasób, który zdobywa z Lokacji przeciwnika. Natomiast drugi gracz dopisuje sobie jednego Robotnika.



Z każdej Lokacji przeciwnika z Regułą Otwartej Produkcji można skorzystać tylko raz na turę. Aby zaznaczyć fakt skorzystania z karty Lokacji, należy przekręcić ją o 90 stopni (zamiast tego można użyć w tym celu dowolnych znaczników, np. monet).

**Uwaga!** Lokacje gracza, który spasował, zostają zamknięte dla drugiego gracza. Nie można wysłać do nich swoich Robotników.

#### » WYSŁANIE ROBOTNIKA DO PRACY W LOKACJI

Jeśli gracz posiada w swoim Stanie Lokację z Regułą Akcji, może wysłać Robotnika do pracy w tej Lokacji. Aby to zaznaczyć, gracz skreśla Robotnika w Tabeli Zasobów.

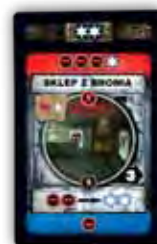
Wykonanie Akcji wymaga jeszcze spełnienia jakiegoś warunku (np. odrzucenia karty czy określonego surowca), więc gracz musi go spełnić (inaczej nie może wykonać takiej Akcji), a następnie natychmiast otrzymuje Zasoby lub Punkty Zwycięstwa płynące z wykonania Akcji.

Jeśli gracz zdobywa Zasoby, to odnotowuje je w Tabeli Zasobów.

Jeśli zdobywa Punkty Zwycięstwa, to bierze dowolną kartę ze stosu kart odrzuconych i rewersem do góry podkłada ją pod kartę Lokacji (która przyniosła mu Punkty) w taki sposób, aby widoczna była krawędź przedstawiająca ilość zdobytych punktów.



**PRZYKŁAD:** Gracz chce wykonać Akcję w Lokacji Maszyny drogowe, gdzie odrzucając 1 Złom uzyskuje żeton Przyłączenia o Zasięgu 2. W takim wypadku gracz skreśla w Tabeli Zasobów Robotnika i Złom, a dopisuje sobie żeton Przyłączenie o Zasięgu 2.



**PRZYKŁAD 2:** Gracz chce wykonać Akcję w Lokacji Sklep z bronią, gdzie za Broń uzyskuje Punkty Zwycięstwa. Zatem gracz skreśla w Tabeli Zasobów Robotnika i 2 Surowce Broń, po czym dobiera jedną z odrzuconych kart i umieszcza ją pod kartą Sklep z bronią w taki sposób, aby widoczna była krawędź na której zaznaczone są 2 Punkty Zwycięstwa.

Aby zaznaczyć, że gracz wykonał już Akcję w danej Lokacji, należy taką kartę obrócić o 90 stopni (zamiast tego można użyć w tym celu dowolnych znaczników, np. monet).

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 drugi raz ze swojej Lokacji z Regułą Akcji, 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 skreśla 2 Robotników w swojej Tabeli Zasobów, a kartę Lokacji obraca o kolejne 90 stopni (lub kładzie na niej kolejny znacznik).

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

#### » ODRZUCENIE 2 KART Z RĘKI W ZAMIAN ZA 1 KARTĘ ZE STOSU KART ZAKRYTYCH

Gracz odrzuca dwie wybrane karty z ręki na stos kart odrzuconych, a następnie ciągnie jedną kartę ze stosu kart zakrytych.

## 4. FAZA CZYSZCZENIA OBSZARU GRY

Jeśli gracz ma wśród swoich kart Lokacji takie, w których były wykonywane Akcje, a co za tym idzie – zostały obrócone (albo zostały położone na niej znaczniki oznaczające skorzystanie z Lokacji), to obraca je z powrotem do ich pierwotnego położenia (czy też zdejmując z nich znaczniki).

Wszystkie niewykorzystane Zasoby, jakie graczom pozostały w Tabeli, przepadają. Nie należy ich przepisywać do następnej kolumny.

Gracze zamieniają się rolą Pierwszego Gracza.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Po rozegraniu czwartej tury gra się kończy i gracze podliczają zdobyte Punkty Zwycięstwa.

W tym celu należy zsumować:

- Punkty Zwycięstwa zdobyte w poszczególnych turach (odnotowane w Tabeli Zasobów);
- liczbę przyłączonych Lokacji – każda Lokacja warta jest 1 Punkt Zwycięstwa;
- Punkty Zwycięstwa zdobyte w Lokacjach (wskazane na kartach umieszczonych pod kartami Lokacji przynoszącymi Punkty).

Przykład zliczania punktów:



Na koniec rozgrywki gracz posiada 5 Lokacji, co daje mu 5 PZ. Oprócz tego, w poszczególnych Lokacjach gracz zdobył łącznie 8 PZ. W trakcie gry uzyskał kolejne 8 PZ, które ma odnotowane w Tabeli Zasobów. Łącznie daje mu to 21 PZ.

Gracz, który uzyskał największą liczbę Punktów Zwycięstwa, wygrywa. Jeśli obaj gracze uzyskali 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 pozostałych mu na koniec czwartej tury. Przy dalszej sytuacji remisowej gra kończy się remisem.

## DODATKOWE REGUŁY

### » REGUŁA TRZECH GNIAZD NA KARCIE

Wiele z kart Lokacji po przyłączeniu do Stanu pozwala na zdobywanie Punktów Zwycięstwa. Są to zarówno Lokacje z Regułą Akcji, jak i z Cechą. Za każdym razem, kiedy Lokacja dostarcza Punktów, gracz bierze kartę ze stosu kart odrzuconych i umieszcza ją rewersem do góry pod kartą danej Lokacji. Jeżeli Lokacja dostarcza 1 PZ, to kartę należy umieścić w taki sposób, aby widoczny był symbol 1 PZ, a jeśli dostarcza 2 PZ, to powinien być widoczny symbol 2 PZ. Każda przynosząca PZ Lokacja może w ciągu gry dostarczyć Punkty maksymalnie trzykrotnie, zatem jeśli karta daje (za Akcję lub w inny sposób) 1 Punkt Zwycięstwa, to można na niej zgromadzić do 3 PZ, jeśli daje profit w wysokości 2 Punktów Zwycięstwa można na niej zgromadzić do 6 PZ.

Kiedy pod kartą Lokacji znajdują się już 3 karty przedstawiające Punkty Zwycięstwa, taka Lokacja przestaje dawać kolejne Punkty Zwycięstwa.



max. 3 karty z PZ

### » REGUŁA TRZECH KART POD KARTĄ BAZY

Suma Zdobyczy i Umów, jakie gracz może umieścić pod swoją Kartą Bazy również wynosi 3, co oznacza, że pod kartą Bazy mogą znajdować się maksymalnie 3 karty. Nieważne czy będą to same Umowy, czy same Zdobycze, czy jedno i drugie – istotne, że mogą tam być maksymalnie 3 karty.



max. 3 karty (Umowy/Zdobycze)

**Uwaga!** Gracz w dowolnym momencie może odrzucić (bez uzyskiwania żadnych Zasobów) kartę znajdującą się pod Kartą Bazy, aby zwolnić miejsce dla innej karty (Umowy czy Zdobyczy).

### » PORZĄDEK WYSTAWIANIA KART LOKACJI

Aby grało się wygodniej, wystawiając karty Lokacji, zaleca się przyjmując określony porządek:

- karty Lokacji z regułą Produkcji (zarówno Otwartej jak i Zamkniętej) wystawia się w najwyższym rzędzie, obok karty Bazy.
- karty Lokacji z Cechą wystawia się w środkowym rzędzie.
- karty Lokacji z Akcją wystawia się w najniższym rzędzie.

Dzięki temu, gracz będzie miał w najwyższym rzędzie wszystkie karty, które przynoszą mu Zasoby w fazie Produkcji (przeciwnik będzie mógł wśród nich w łatwy sposób wyszukać te, do których może wysłać swojego Robotnika), a w najniższym wszystkie te Lokacje, do których sam może wysłać swoich Robotników.

### » ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Każda przyłączona jako Lokacja na koniec gry jest warta jest 1 PZ.

Każda wykonana Przebudowa generuje 2 PZ, które zapisuje w Tabeli Zasobów.

Niektóre Umowy czy Zdobycze przynoszą PZ w fazie Produkcji i gracz zapisuje je w Tabeli Zasobów.



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

## OPIS IKON

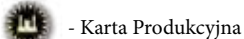
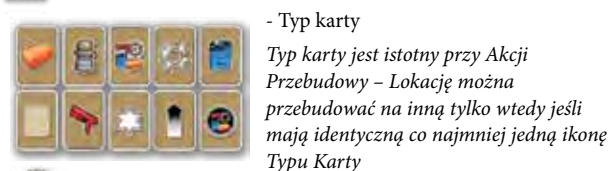
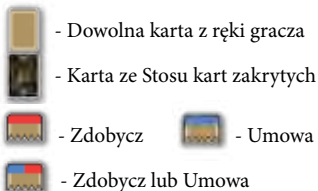
### » ZASOBY



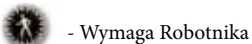
### » KONTAKTY



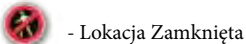
### » KARTY



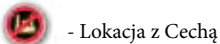
Daje Zasoby w fazie Produkcji. Po Przyłączeniu do Stanu (Akcją Przyłączenia, Przebudowy) pobierze Zasoby generowane przez tą kartę.



Aby skorzystać z tej karty Lokacji, należy użyć Robotnika



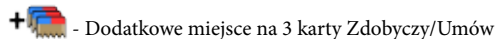
Inni gracze nie mogą wysłać Robotników, by skorzystać z cechy tej karty.



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



### » DZIAŁANIE KART



Do wykonania Akcji w naszych Lokacjach niezbędni są Robotnicy.

Symbol oznacza, że poza wysłaniem Robotnika do pracy należy odrzucić X, aby otrzymać Y



Przykład: Lombard u Kelliego

Odrzuć jedną Zdobycz, aby otrzymać 2 PZ



Przykład: Maszyny drogowe

Odrzuć jeden Złom, aby otrzymać żeton przyłączenia o Zasięgu 2.

Symbol oznacza, że każda Przyłączona Lokacja wskazanego typu daje określony zasób (Surowiec w Fazie Produkcji w przypadku Kart Produkcyjnych lub PZ w momencie spełnienia warunku w przypadku Lokacji z Cechą).



Przykład: Fabryka

Fabryka daje 1 PZ za każdą kartę typu Złom, którą gracz ma przyłączoną (wliczając w to samą Fabrykę). Zdobyte PZ gracz zaznacza umieszczając pod Lokacją kartę ze stosu kart odrzuconych rewersem do góry, aby wskazywała zdobyte punkty.



Przykład: Cegielnia

W Fazie Produkcji gracz otrzymuje tyle Budulca, ile ma przyłączonych Lokacji typu Budulec (wliczając w to samą Cegielnię).

## UWAGI O PEŁNEJ WERSJI

Talia demo ma za zadanie zaprezentować mechanikę gry. W pełnej wersji gry można natomiast znaleźć 110 kart, żetony, 4 frakcje, karty Liderów i dużo większą różnorodność kart Lokacji, dzięki czemu gra daje dużo więcej wyborów, a każda rozgrywka jest niepowtarzalna.

**AUTOR GRY:** Ignacy Trzewiczek

**INSTRUKCJA:** Ignacy Trzewiczek, Michał Oracz, Łukasz Pogoda, Magdalena Zachara, Szymon Zachara.

**OPRACOWANIE INSTRUKCJI NA POTRZEBY TALII DEMO:** Łukasz Piechaczek

**SKŁAD INSTRUKCJI:** Rafał Szyma

**ILUSTRACJE NA KARTACH:** Mariusz Gandzel, Piotr Foksowicz, Mateusz Bielski, Tomasz Jędruszek, Daniel Grzeszkiewicz, Adam Wójcicki, Roch Hercka, Michał Oracz

**PROJEKT KART I IKON:** Michał Oracz

**WYDAWCA:** Wydawnictwo Portal, ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, tel./fax. (032) 334 85 38

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



» PRZEBIEG TURY:

1. Faza Wypatrywania
2. Faza Produkcji
3. Faza Akcji
4. Faza Czyszczenia Obszaru Gry

» MOŻLIWE DO WYKONANIA AKCJE:

- Podbój Lokacji
- Współpraca z Lokacją
- Przyłączenie Lokacji
- Przebudowa Lokacji
- Wysłanie 2 Robotników po 1 Surowiec
- Wysłanie Robotnika do Lokacji innego gracza
- Wysłanie Robotnika do pracy w Lokacji
- Wysłanie 2 Robotników do ponownej pracy w Lokacji
- Odrzucenie 2 kart z ręki w zamian za 1 kartę ze stosu kart zakrytych

**Gracz 1.**



**Gracz 2.**



**Podsumowanie punktów (po 4 turze)**

- PZ zdobyte w poszczególnych turach odnotowane w Tabeli Zasobów:
- Liczba przyłączonych Lokacji:
- PZ zdobyte w Lokacjach (wskazane na kartach umieszczonych pod kartami Lokacji):

SUMA:

**Podsumowanie punktów (po 4 turze)**

- PZ zdobyte w poszczególnych turach odnotowane w Tabeli Zasobów:
- Liczba przyłączonych Lokacji:
- PZ zdobyte w Lokacjach (wskazane na kartach umieszczonych pod kartami Lokacji):

SUMA: