



Wprowadzenie

Japonia podczas okresu Meiji, z izolowanego, feudalnego kraju, zaczęła przekształcać się w nowoczesne państwo na wzór zachodni. Imperium wysłało na zachód swoich emisariuszy, sprowadziło inżynierów i nauczycieli, wybudowało sieć kolei i zapoczątkowało niezwykle szybką rewolucję przemysłową.

Naród i Cesarz mogli liczyć na wsparcie Wielkiej Czwórki - wielkich konglomeratów, które przejęły kontrolę nad japońską gospodarką. Nazywano je Zaibatsu, a ich wpływ na Cesarza Meiji i losy Japonii był ogromny.

W grze Nippon, gracze kontrolują Zaibatsu i starają się stworzyć własną sieć powiązań ekonomicznych inwestując w nowy przemysł, zdobywając nową wiedzę, przewożąc ładunki za granicę i zaspokajając lokalne potrzeby. Wszystko po to, aby rosnąć i zdobywać kontrolę nad modernizującą się Japonią.

Fundamentem wielkich Zaibatsu były tradycyjne warsztaty jedwabiu, ale wkrótce konglomeraty zaczęły dywersyfikować swoją działalność, budując kompleksową strukturę powiązanych przedsiębiorstw, dzięki którym stały się istotnymi podmiotami nowej światowej, industrialnej ery. Każdy gracz przejmuje stery jednej z wielkich korporacji i stara się tak ją rozwinąć, aby zwiększała swój potencjał i rosła w siłę.

Chcąc wygrać, gracze muszą starannie wybierać, w które rodzaje przemysłu zainwestują w celu wywarcia największego wpływu na wyspy Japońskie. Każda podejmowana akcja pomaga ukształtować własną drogę do nowych możliwości.

Nippon jest szybką, ekonomiczną grą, wymuszającą podejmowanie trudnych decyzji, osadzoną w ważnej części japońskiej historii, w której rodził się nowy, wspaniały naród.

Zawartość

Zanim rozpoczniesz grę, wyjmij wszystkie żetony z ramek.

1) 1 Plansza

2) 4 Plansze Graczy

3) 48 Robotników
(po 8 w 6 kolorach)



4) 4 Dyski (po 1 w 4 kolorach graczy)



5) ok. 90 czarnych sześcianów



6) 1 Biały Znacznik Podliczania (biały cylinder)



7) 24 żetony Pociągu
(po 6 w 4 kolorach graczy)



8) 24 żetony Statku
(po 6 w 4 kolorach graczy)



9) 40 żetonów Wpływu (po 10 w 4 kolorach graczy)



10) 24 żetony Fabryki



11) 24 żetony Maszyn



12) 32 żetony Kontraktów



13) 16 żetonów Projektu (z wartościami: 1 i 2)



14) 9 żetonów Miasta



15) 24 żetony Nagrody (z bonusem z przodu i Mnożnikiem 2x-5x PZ z tyłu)



16) 4 żetony Mnożnika PZ (2x PZ z obydwu stron)



17) 1 woreczek

18) banknoty



Aby uzyskać więcej informacji zeskanuj kod QR lub odwiedź naszą stronę www.whatsyourgame.eu/games/nippon

WSTĘPNE PRZYGOTOWANIE

Wszystkie reguły podane są dla gry 4-osobowej. Wyjątki dla gry 2 lub 3-osobowej pojawiają się w niebieskich ramkach. Jeśli w grze uczestniczy mniej niż 4 graczy, nieużywane elementy należy odłożyć do pudełka.

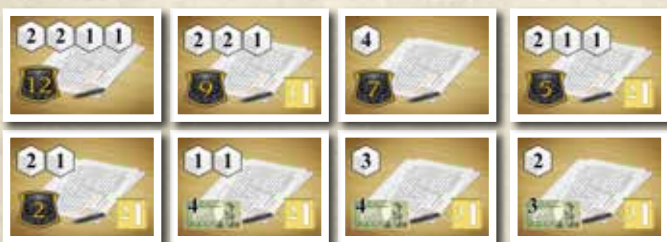
1. PLANSZA

- ▶ Planszę należy rozłożyć na stole. Jest ona podzielona na kilka Obszarów (zobacz rysunek na str. 3).

2. ZASOBY GRACZY

Każdy gracz wybiera kolor (żółty, czerwony, fioletowy lub niebieski) i umieszcza przed sobą odpowiednie elementy:

- ♦ 8 żetonów Kontraktów (Istnieje 8 różnych Kontraktów. Każdy Gracz dobiera po 1 każdego typu i umieszcza przed sobą.)



- ♦ 1 żeton Projektu o wartości 1



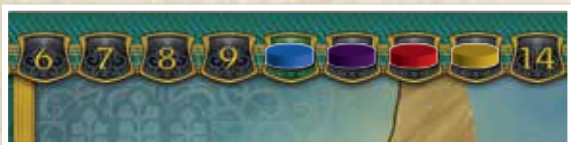
- ♦ 10 żetonów Wpływu w swoim kolorze (wartości od 1 do 7)



3. TOR PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

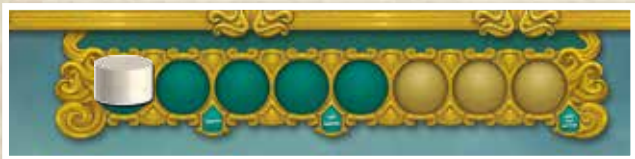
- ▶ Pierwszego gracza wybieramy losowo. Następni gracze ustaleni są kolejno wg kierunku wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza. Każdy gracz umieszcza swój Dysk na Torze Punktów Zwycięstwa: 1. gracz na polu 10, 2. gracz na polu 11, 3. gracz na polu 12 i 4. gracz na polu 13.

Jeśli podczas gry, Gracz zdobędzie lub straci PZ, musi przesunąć swój Dysk na Torze Punktów Zwycięstwa o odpowiednią ilość pól do przodu lub do tyłu.



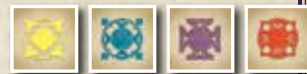
4. BIAŁY ZNACZNIK PODLICZANIA

- ▶ Biały Znacznik Podliczania należy umieścić na skrajnym, lewym polu Toru Podliczania.



5. PLANSZE GRACZY

Każdy gracz bierze Planszę z symbolem w swoim kolorze (reprezentuje jego Zaibatsu), umieszcza ją przed sobą i kładzie na niej (zobacz rysunek poniżej):



- ♦ 12.000 Jenów na Obszarze Budżetu

- ♦ 2 czarne kostki na Obszarze Budżetu

UWAGA: czarne kostki reprezentują różne elementy, w zależności od tego, gdzie się znajdują. Jeśli umieszczone są na Obszarze Budżetu, to reprezentują Węgiel.



- ♦ 6 żetonów Statku w swoim kolorze, jeden obok drugiego na Obszarze Statków, odwrócone na stronę "2PZ"



- ♦ 6 żetonów Pociągu w swoim kolorze, jeden obok drugiego na Obszarze Pociągów odwrócone na stronę "+2"



- ♦ 1 czarną kostkę na polu "2" na Torze Węgla

- ♦ 1 czarną kostkę na polu "12" na Torze Pieniędzy

- ♦ 1 czarną kostkę na polu "1" na Torze Wiedzy

UWAGA: czarne kostki na Torach Węgla, Pieniędzy i Wiedzy, na Planszy Gracza oznaczają poziom danego elementu. Kostki na tych Torach nie mogą przesuwane powyżej maksymalnego poziomu Torów.



6. ŻETONY PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA (PZ)

Żetony Mnożników 2xPZ należy umieścić obok Planszy Głównej.



7. ŻETONY FABRYKI

- ▶ żetony Fabryki należy posortować wg produkowanego Towaru (zaznaczonego w prawym, dolnym rogu żetonu Fabryki). **Produkowane Towary** →
- ▶ po posortowaniu należy je umieścić obok Planszy Głównej, odwrócone na stronę Projektów (2, 4 lub 6 w lewym, górnym rogu żetonu Fabryki). W grze istnieje 6 typów Towarów:



Jedwab Papier Bento Lupy Zegary Żarów ki



8. ŻETONY NAGRODY

- ▶ żetony Nagród należy posortować wg Mnożnika PZ (2-5), umieszczonego na rewersie, a następnie wg bonusu umieszczonego na awersie żetonu (2 Projekty, 2 Węgle lub 5,000 Jenów), formując 12 stosów.
- ▶ po posortowaniu, wszystkie stosy z żetonami należy umieścić na Obszarze Nagród na Planszy Głównej: w lewej kolumnie stosy 2 PZ, w następnej kolumnie stosy 3 PZ, itd (zobacz rysunek poniżej).



Po pierwszym posortowaniu żetonów (wg PZ), ale przed drugim sortowaniem (wg bonusu) należy usunąć losowo:
w grze 3-osobowej: 1 żeton Nagrody z każdego stosu
w grze 2-osobowej: 2 żetony Nagrody z każdego stosu

9. ŻETONY MIASTA

Mapa Japonii podzielona jest na 4 Regiony. Każdy Region posiada 2 pola Miasta.



- ▶ należy losowo umieścić 1 żeton Miasta na każdym odkrytym polu Miasta, na Planszy Głównej. Orientację tego żetonu też wybieramy losowo (zobacz rysunek poniżej). Pozostały żeton Miasta nie będzie używany i należy odłożyć go do pudełka.

10. ROBOTNICY

- ▶ 48 Robotników należy umieścić w woreczku.



UWAGA: kolory Robotników nie są powiązane z kolorami graczy, ani z kolorami Fabryk.

gra 3-osobowa: usuwamy po 1 Robotnika z każdego koloru
gra 2-osobowa: usuwamy po 2 Robotników z każdego koloru

11. POLA AKCJI I RZĘDY ROBOTNIKÓW

- ▶ należy wylosować z woreczka po 3 Robotników na każde pole Akcji na Planszy Głównej (zobacz rysunek poniżej).
- ▶ następnie powtórzyć procedurę dla każdego rzędu Robotników (zobacz rysunek poniżej).

gra 3-osobowa: używamy tylko 3 rzędów Robotników. Należy umieścić po 3 Robotników na każdym z nich.
gra 2-osobowa: używamy tylko 2 rzędów Robotników. Należy umieścić po 2 Robotników na każdym z nich.



12. PULA OGÓLNA

Żetony Maszyn, pozostałe żetony Projektu, czarne kostki i Jeny, należy umieścić obok Planszy Głównej. Utworzą one Wspólną Pulę Ogólną. Jeśli reguły nakazują graczowi za coś zapłacić, to oznacza, że musi wziąć Jeny ze swojej Planszy Gracza, z Obszaru Budżetu i przenieść je do Puli Ogólnej. Gdy gracz otrzymuje Jeny lub Węgiel, to bierze je z Puli Ogólnej i przenosi na swoją Planszę Gracza, na Obszar



Budżetu. Jeśli gracz otrzymuje lub oddaje Projekty, to zawsze odnosi się to do ich wartości, a nie do liczby żetonów.

PRZYKŁAD: Otrzymujesz 2 Projekty. Możesz wziąć 2 żetony Projektu o wartości 1 lub 1 żeton Projektu o wartości 2.

Elementy w Puli Ogólnej są nielimitowane. W bardzo rzadkich przypadkach wyczerpania Puli Ogólnej należy zaznaczać ich liczbę w inny sposób.

Kolejność rozgrywki

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczynając od pierwszego Gracza, każdy wykonuje swoją turę.

W swojej turze, Gracz musi:

- ▶ **WZIĄĆ JEDNEGO ROBOTNIKA** z Planszy Głównej i wykonać odpowiadającą mu Akcję (zobacz poniżej), **LUB**
- ▶ **WYKONAĆ KONSOLIDACJĘ** (zobacz str. 11).

W dowolnym momencie swojej tury, Gracz może odrzucić 3 Projekty i przesunąć 1 ze swoich znaczników o 1 poziom w górę (na Torze Pienędzy, Węgla lub Wiedzy). Może tę czynność powtórzyć wielokrotnie, zawsze odrzucając 3 Projekty. Podczas gry odbywają się 3 Podliczania Punktów (zobacz Podliczanie Punktów, str. 12). Po 3 Podliczaniu, gra się kończy, a gracze obliczają swój ostateczny wynik. Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa.

DOBRANIE ROBOTNIKA

Gracz musi:

- ▶ **wziąć 1 Robotnika** z pola Akcji na Planszy Głównej.
- ▶ **umieścić tego Robotnika** na pierwszym, wolnym polu Robotnika, patrząc od lewej strony, na swojej Planszy Gracza.

- ▶ **wykonać 1 Akcję**, odpowiadającą polu Akcji, z którego wziął Robotnika.

UWAGA: jeśli pole Akcji pozwala na wykonanie 2 różnych Akcji, gracz musi wybrać tylko jedną z nich (zobacz str. 6, dostępne Akcje).

Każdy gracz ma tylko 6 pól Robotników na swojej Planszy Gracza. Jeśli umieści on na niej szóstego Robotnika, w następnej swojej turze musi wykonać Konsolidację (zobacz str. 11).

WAŻNE: wybierając Akcję do wykonania, Gracz musi wybrać tylko taką Akcję, którą jest w stanie wykonać w całości. Po wybraniu, gracz musi wykonać daną Akcję.

UWAGA: kolor Robotnika nie ma wpływu na wykonywaną Akcję.

Będzie istotny podczas Konsolidacji (zobacz str. 11).

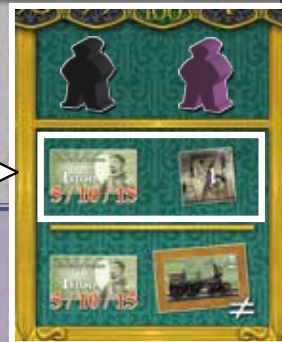
Wéź 1 Robotnika



Umieść Robotnika



Wykonaj 1 Akcję



PUSTE POLE AKCJI:

Po tym jak aktywny Gracz zakończył swoją turę, jeśli pole Akcji, z którego Gracz wziął Robotnika jest puste, musi wykonać 2 czynności:

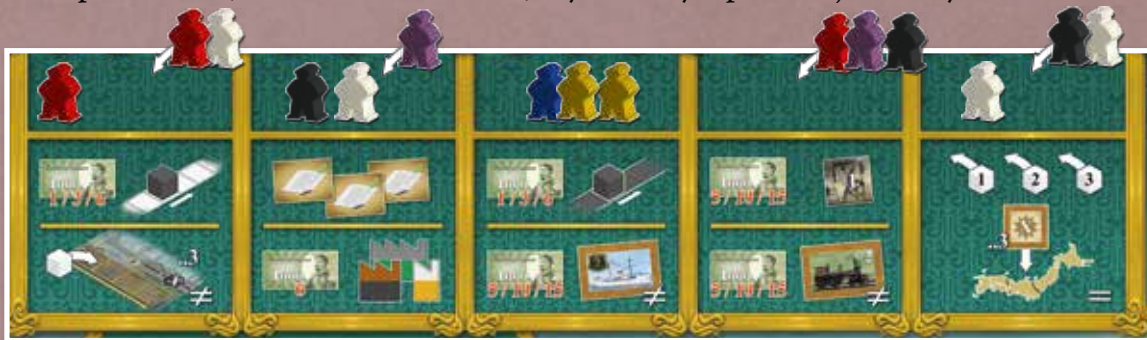
1. Wziąć Robotników z najwyższego, niepełnego rzędu Robotników.



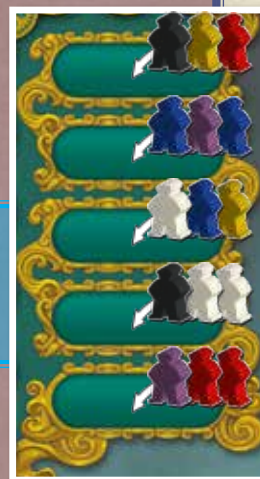
2. Umieścić tych Robotników na pustym polu Akcji.



1. Uzupełnić wszystkie pola Akcji wylosowanymi z woreczka Robotnikami, dokładając odpowiednio 1,2 lub 3 Robotników tak, aby na każdym polu Akcji znów było 3 Robotników.

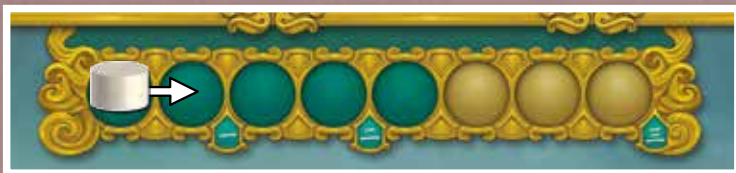


- UWAGA:** jeśli nie ma wystarczającej liczby Robotników w woreczku, należy umieścić ich tak dużo, jak to możliwe. Uzupełnianie należy kontynuować, jak tylko w woreczku pojawią się nowi Robotnicy (zobacz Konsolidacja – str. 11).



gra 3-osobowa: używamy tylko 3 rzędów Robotników. Należy umieścić po 3 Robotników na każdym z nich.
gra 2-osobowa: używamy tylko 2 rzędów Robotników. Należy umieścić po 2 Robotników na każdym z nich.

- 3. Biały Znacznik Podliczania należy przesunąć o 1 pole w prawo.**

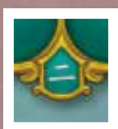


W czasie gry odbywają się 3 Podliczania Punktów, podczas których punktuje każdy Region.

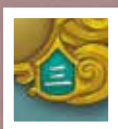
Podczas Podliczania Punktów, PZ są przyznawane graczom zgodnie z ich poziomem Wpływu w danym Regionie (zobacz str. 12).



Kiedy Biały Znacznik Podliczania przekroczy podany symbol, należy wykonać pierwsze Podliczanie Punktów.



Kiedy Biały Znacznik Podliczania przekroczy podany symbol, należy wykonać drugie Podliczanie Punktów.



Kiedy Biały Znacznik Podliczania osiągnie pierwsze, złote pole, każdy gracz ma przed sobą dokładnie 3 tury (Biały Znacznik należy przesuwac o 1 złote pole w prawo, gdy wszyscy gracze wykonają swoją turę), następnie wykonujemy trzecie, ostatnie Podliczanie Punktów.

PRZYKŁAD: **Fioletowy**, **Niebieski** i **Czerwony** uczestniczą w grze 3-osobowej. **Niebieski** uzupełnia pola Robotnikami, co powoduje przesunięcie Białego Znacznika na pierwsze, złote pole. **Czerwony**, **Fioletowy** i **Niebieski** wykonują swoje tury, więc Biały Znacznik przesuwany jest na kolejne, złote pole. Sytuacja powtarza się jeszcze dwukrotnie i

po trzeciej turze **Niebieskiego**, następuje trzecie Podliczanie Punktów.

Po trzecim Podliczaniu Punktów gra się kończy i gracze obliczają swój ostateczny wynik.

DOSTĘPNE AKCJE

Gracz musi wykonać 1 Akcję dostępną na polu Akcji, z którego wziął Robotnika.

Na przykład, aby wykonać Akcję Rynku Lokalnego, gracz musi wziąć Robotnika z prawego, skrajnego pola Akcji.

UWAGA: jeśli na polu Akcji dostępne są dwie Akcje, gracz musi wybrać jedną z nich.



INWESTYCJE W NOWY PRZEMYSŁ

Rodzą się nowe ekonomiczne giganty - Zaibatsu. Działają na szeroką skalę w różnych branżach i stają się coraz potężniejsze.

Gracz musi **zbudować 1 Fabrykę**.

Każdy żeton Fabryki przedstawia:

♦ produkowany Towar.

♦ poziom. Występują 3 poziomy:

Jedwab i Papier są na poziomie 1,
 Bento i Lupy są na poziomie 2,
 Zegary i Żarówki są na poziomie 3.

♦ ilość Węgla potrzebną do wyprodukowania Towaru (zobacz str. 7).

♦ Obszar Magazynu na dany Towar.

♦ bonus synergii. Każda Fabryka ma inny bonus (zobacz Pomoc Gracza).

♦ pole Maszyny (tylko na awersie).

♦ ilość Wiedzy wymaganej do zbudowania Fabryki (tylko na rewersie): 2 dla Fabryki poziomu 1; 4 dla Fabryki poziomu 2; 6 dla Fabryki poziomu 3.

Aby wybudować Fabrykę gracz musi:

- ▶ wybrać **dowolną** Fabrykę spośród dostępnych obok Planszy Głównej.
- ▶ zapłacić 6.000 Jenów.
- ▶ posiadać odpowiednią Wiedzę do wybudowania danej Fabryki. Poziom Wiedzy danego gracza zaznaczony jest przez jego znacznik na Torze Wiedzy. Jeśli znacznik znajduje się pomiędzy 2 liczbami, to wiedzę gracza określa liczba niższa (zobacz przykład).

PRZYKŁAD: Twój znacznik Wiedzy leży pomiędzy liczbami 3 i 4. Twój poziom Wiedzy wynosi 3.

- ▶ jeśli poziom Wiedzy gracza jest niewystarczający, musi odrzucić tak dużo Projektów, aby pokryć ten brak. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby Projektów, nie może zbudować Fabryki.

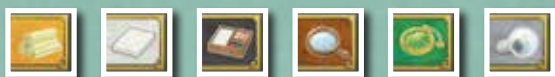
UWAGA: Wiedza nie jest tracona po wybudowaniu Fabryki.

PRZYKŁAD: Chcesz zbudować Fabrykę Bento (poziom 2). To wymaga od Ciebie poziomu Wiedzy 4. Jeśli Twoja Wiedza jest na poziomie 3, musisz odrzucić 1 Projekt, aby wybudować Fabrykę.

- ▶ umieścić odwrócony awersiem żeton Fabryki przed sobą.

WAŻNE! Gracz nie może mieć więcej niż 1 Fabrykę, produkującą ten sam Towar.

Jedwab Papier Bento Lupy Zegary Żarówki



Wymagana ilość Węgla

Poziom

Pole Maszyny

Obszar Magazynu

Bonus Synergii

Produkowany Towar

Wymagana Wiedza





MECHANIZACJA

Modernizacja kraju była sprawą kluczową. Jednak, aby się udała, to każdy element gospodarki musiał zostać unowocześniony.

Gracz **musi wybrać od 1 do 3 ulepszeń Fabryki.**

Za każde ulepszenie musi zapłacić 5.000 Jenów, a następnie:

- ▶ **zainstalować nową Maszynę:** gracz bierze żeton Maszyny z Puli Ogólnej i umieszcza go stroną „+1” na pustym polu Maszyny na dowolnym, jednym z własnych żetonów Fabryki, **LUB**
- ▶ **ulepszyć istniejącą Maszynę:** gracz odwraca żeton Maszyny leżący wcześniej w jego Fabryce na stronę „+2”. Maszyna „+2” nie może być dalej ulepszana.

UWAGA: Żetonu Maszyny położonego w Fabryce, nie można poruszać, ani usuwać.

PRZYKŁAD: Płacisz 10.000 Jenów, instalujesz nową Maszynę w Twojej Fabryce Jedwabiu, a następnie od razu ją ulepszasz.

Jeśli to możliwe, gracz musi zainstalować/ulepszyć Maszynę w istniejącej Fabryce. Jeśli nie może tego zrobić, to wciąż może kupować żetony Maszyn za 5.000 Jenów i umieszczać je we własnej puli, odwrócone na stronę „+1”, lecz musi wykorzystać je przy najbliższej okazji.

UWAGA: Jeśli gracz ma przed sobą niewykorzystane żetony Maszyn, to zaraz po wybudowaniu Fabryki, musi natychmiast zainstalować w niej Maszynę. Jeśli nadal ma niewykorzystane żetony Maszyn, to nowo wstawiona do Fabryki Maszyna musi być natychmiast ulepszona (gracz robi to odrzucając z własnych zasobów żeton Maszyny „+1” i odwracając istniejący żeton Maszyny w swojej Fabryce na stronę „+2”).

PRZYKŁAD: Masz jedną Fabrykę z Maszyną „+1”. Płacisz 15.000 Jenów. Zatem najpierw musisz ulepszyć swoją Maszynę na „+2”, a następnie bierzesz 2 żetony Maszyn „+1” i kładziesz je przed sobą, we własnej puli. Jak tylko wybudujesz następną Fabrykę, to musisz zainstalować w niej Maszynę przy pomocy pierwszego żetonu Maszyny i ulepszyć ją do poziomu „+2”, odrzucając drugi żeton Maszyny.



PRODUKCJA TOWARÓW

Uprawiaj ryż, aby nakarmić krawca. Uszyj ubrania, aby odziać robotnika. Zatrudnij robotnika, aby wytworzyć towary. Sprzedaj towary,

aby kupić nowe pola ryżowe.

Gracz **musi uruchomić od 1 do 3 swoich Fabryk** i wyprodukować odpowiednie Towary.

UWAGA: jeśli Fabryka produkuje Towary, to czarne kostki są umieszczane na Obszarze Magazynu danej Fabryki. Te kostki reprezentują odpowiednie Towary (Jedwab, Papier, itp.). Dla każdej Fabryki, którą gracz chce uruchomić musi:

- ▶ odrzucić wymaganą, wskazaną na żetonie Fabryki liczbę znaczników Węgla z własnego Obszaru Budżetu. **UWAGA:** jeśli gracz nie ma wymaganej ilości Węgla, Fabryka nie może być uruchomiona.
 - ▶ wziąć jedną czarną kostkę z Puli Ogólnej i umieścić ją na pustym polu, na Obszarze Magazynu swojej Fabryki. **UWAGA:** jeśli gracz nie ma pustego pola Magazynu, Fabryka nie może być uruchomiona.
 - ▶ wziąć dodatkową liczbę kostek z Puli Ogólnej, zgodną z poziomem Maszyny w danej Fabryce (+1 lub +2) i umieścić ją na pustym polu, na Obszarze Magazynu swojej Fabryki.
- UWAGA:** jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby pustych pól Magazynu, aby pomieścić dodatkowe kostki, to umieszcza ich tyle, ile jest to możliwe.

UWAGA: Gracz nie może uruchamiać danej Fabryki częściej niż 1 na turę.

PRZYKŁAD: Decydujesz się uruchomić Fabrykę Jedwabiu, w której są już 2 Towary na polu Magazynu. Musisz odrzucić 2 znaczniki Węgla ze swojego Obszaru Budżetu, aby to zrobić. Następnie powinieneś wziąć 3 czarne kostki z Puli Ogólnej (1 za bazową produkcję, +2 za Maszynę), jednak masz tylko 2 miejsca w Magazynie, dlatego otrzymujesz tylko 2 czarne kostki i umieszczasz je na Obszarze Magazynu).

Wymagana ilość Węgla





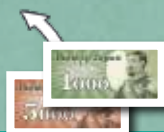
WIEDZA

'Wiedza powinna być zdobywana na całym świecie, aby wzmocnić fundamenty Imperium.'

Gracz **musi przesunąć swój znacznik na Torze Wiedzy w górę o 1-3 pola:**

- ◇ przesunięcie o 1 pole kosztuje 1.000 Jenów.
- ◇ przesunięcie o 2 pola kosztuje 3.000 Jenów.
- ◇ przesunięcie o 3 pola kosztuje 6.000 Jenów.

Znacznik nie może być przesunięty poza Tor.



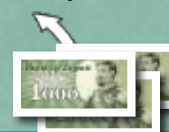
KOPALNIE

Japonia porzuciła energię wodną na rzecz parowej. Postępująca industrializacja zrodziła wielki popyt na węgiel i ogromny wzrost produkcji.

Gracz **musi przesunąć swój znacznik na Torze Węgla do góry o 1-3 pola.**

- ◇ przesunięcie o 1 pole kosztuje 1.000 Jenów.
- ◇ przesunięcie o 2 pola kosztuje 3.000 Jenów.
- ◇ przesunięcie o 3 pola kosztuje 6.000 Jenów.

Znacznik nie może być przesunięty poza Tor.



POCIĄGI

Pierwsza, skonstruowana w Japonii linia kolejowa miała tylko 17 mil. Do 1913 roku japońska sieć kolejowa została rozszerzona do 7.000 mil!

Gracz **musi zbudować od 1 do 3 Pociągów.**

Każdy Pociąg kosztuje 5.000 Jenów. Gracz musi:

- wziąć żeton/y Pociągu ze skrajnego, lewego pola, na swojej Planszy Gracza.



- Umieścić żeton/y na polu Pociągu/Statku na Planszy Głównej. W każdym Regionie jest 8 pól Pociągu/Statku. Jeśli w wyniku jednej Akcji gracz chce umieścić więcej niż 1 Pociąg, to musi je umieścić w różnych Regionach.



UWAGA: Pociągi dają graczom dodatkowe punkty Wpływu podczas Podliczania Punktów (zobacz str. 12).



STATKI

W tych czasach 4 wielkie, Zaibatsu kontrolowały połowę japońskiego przemysłu stocznioowego i transportowego.

Gracz **musi zbudować od 1 do 3 Statków.**

Każdy Statek kosztuje 5.000 Jenów. Gracz musi:

- wziąć żeton/y Statku ze skrajnego, lewego pola, na swojej Planszy Gracza.



- Umieścić żeton/y na polu Pociągu/Statku na Planszy Głównej. W każdym Regionie jest 8 pól Pociągu/Statku. Jeśli w wyniku jednej Akcji gracz chce umieścić więcej niż 1 Statek, to musi je umieścić w różnych Regionach.



UWAGA: Statki mogą dać Graczom dodatkowe PZ podczas Podliczania Punktów (zobacz str. 12).

3-osobowa gra: dostępnych jest tylko 6 pól Pociągu/Statku w każdym Regionie

2-osobowa gra: dostępne są tylko 4 pola Pociągu/Statku w każdym Regionie



Jeśli ten symbol jest całkowicie odsłonięty po zabraniu Pociągu/Statku z Planszy Gracza, Gracz natychmiast przesuwa swój znacznik na Torze Pieniądzy o 1 pole w górę, jeśli to możliwe. Znacznik nie może być przesunięty poza Tor.



EKSPORT

Struktura japońskiej ekonomii była bardzo merkantylistyczna, importowano surowce, a eksportowano gotowe produkty.

Gracz **musi wypełnić od 1 do 3 Kontraktów**. Na początku gry każdy Gracz ma przed sobą 8 różnych Kontraktów.

Aby wypełnić Kontrakt gracz musi:

- ▶ wybrać jeden odwróconych awerssem żetonów Kontraktu.
- ▶ odrzucić wymaganą liczbę Towarów z Obszaru Magazynu swoich Fabryk zgodną z wymaganiami Kontraktu:
 - ◇ ilość kostek oznacza, ile różnych Towarów gracz musi odrzucić.
 - ◇ liczby zaznaczone na kostkach oznaczają, ile sztuk tego samego Towaru gracz musi odrzucić.

UWAGA: kontrakt musi być od razu wypełniony w całości.

PRZYKŁAD: Kontrakt widoczny z prawej strony wymaga odrzucenia 2 kostek z jednej Fabryki i 1 kostki z innej Fabryki.

Następnie gracz:

- ▶ otrzymuje bonus wskazany w lewym, dolnym rogu Kontraktu (Jeny lub PZ).
- ▶ przesuwa swój znacznik na Torze Pieniędzy w górę o 1,2 lub 3 pola (jak wskazano w prawym dolnym rogu żetonu Kontraktu). Ten znacznik nie może być przesunięty poza Tor.
- ▶ odwraca dany Kontrakt rewersem do góry.



MIASTA I POPYT NA TOWARY

Podczas okresu Meiji, Zaibatsu zaczęły sprzedawać produkty japońskiej rewolucji przemysłowej klientom z rozwijających się miast. Były w tej sprzedaży tak skuteczne, że udało im się wyprzeć zagraniczną konkurencję.

Aby lepiej zrozumieć Akcję Rynku Lokalnego (zobacz str. 10), należy wyjaśnić działanie Miast i Torów Wpływu.

W każdym Regionie są 2 Miasta. Żeton Miasta określa popyt na Towary w danym Mieście.

Na Planszy Głównej, po każdej stronie żetonu Miasta znajdują się 4 pola Wpływu.

PRZYKŁAD: W tym mieście jest popyt na Lupy, Papier, Jedwab i Żarówki.



Gracz, który wykonuje Akcję Rynku Lokalnego dostarcza jeden z pożądaných Towarów i umieszcza jeden ze swoich żetonów Wpływu na polu Wpływu, powiązanym z Towarem, który dostarczył.

UWAGA: liczby na polach Wpływu reprezentują bieżący poziom Wpływu, który posiadają w Regionie Spółki Zagranicznej.

Te liczby nie są istotne podczas wykonywania Akcji Rynku Lokalnego, ale mają znaczenie podczas Podliczania, jeśli nie są zakryte przez żetony Wpływu (zobacz str. 12).

PRZYKŁAD: dostarczasz Jedwab to tego Miasta. Umieszczasz jeden ze swoich żetonów Wpływu na polu Wpływu, obok Jedwabiu.





RYNEK LOKALNY

To nie była kwestia racjonalnego wyboru. Zaibatsu musiały wypełnić lukę rynkową.

Gracz **musi** umieścić od 1 do 3 żetonów Wpływu w 1 Regionie, na Planszy Głównej.

Za **każdy** żeton Wpływu, który umieścił, musi:

- ▶ odrzucić 1,2 lub 3 kostki Towaru, który dostarcza (wzięte z Obszaru Magazynu odpowiedniej Fabryki).
- ▶ Umieścić 1 żeton Wpływu o odpowiedniej wartości na polu Miasta, obok rysunku dostarczanego Towaru.
- ▶ Natychmiast otrzymać bonus z Regionu (widoczny na polu Bonusu w Regionie, w którym umieścił żeton Wpływu): 5.000 Jenów, 2 Węgla lub 2 PZ.

UWAGA! Jeśli więcej niż 1 żeton Wpływu umieszczany jest za pomocą tej samej Akcji, to wszystkie muszą być umieszczone w tym samym Regionie.

Bonus Regionu



WARTOŚĆ ŻETONU WPŁYWU

Wartość żetonu Wpływu, który gracz umieszcza na planszy zależy od dostarczanego Towaru i od liczby odrzucanych kostek (zobacz tabelę na Planszy Głównej). Gracz zawsze może położyć żeton o niższej wartości.

PRZYKŁADY:

- ◇ odrzucenie 3 kostek z Fabryki Papieru (biała), pozwala umieścić żeton o wartości 3.
- ◇ odrzucenie 2 kostek z Fabryki Zegarów (zielona), pozwala umieścić żeton w wartości 6.

UWAGA! Gracz zawsze może dowolnie rozdzielić odrzucane kostki na żetony Wpływu.

PRZYKŁAD: Możesz odrzucić 3 kostki z Fabryki Zegarów (zielona), użyć 1 kostki, aby umieścić żeton o wartości 5, a następnie użyć 2 kostek, aby umieścić żeton o wartości 6.

DOSTĘPNOŚĆ PÓL WPŁYWU

Pole Wpływu jest dostępne, jeśli:

- ◇ żaden żeton Wpływu nie jest na nim umieszczony **LUB**,
- ◇ umieszczony jest na nim żeton Wpływu o wartości niższej niż ten, który Gracz ma zamiar umieścić (ten żeton o niższej wartości, może należeć do dowolnego Gracza, nawet do aktywnego). W tym przypadku żeton o niższej wartości zwracany jest właścicielowi.

PRZYKŁAD: w poprzedniej turze, **Fioletowy** odrzucił 1 kostkę z Fabryki Zegarów i umieścił żeton Wpływu o wartości 5. Teraz **Niebieski** odrzuca 3 kostki z własnej Fabryki Zegarów i zastępuje **Fioletowy** żeton swoim żetonem Wpływu o wartości 7.



3-osobowa gra: nie więcej niż 3 żetony Wpływu mogą być umieszczone wokół każdego Miasta.

2-osobowa gra: nie więcej niż 2 żetony Wpływu mogą być umieszczone wokół każdego Miasta.

Oprócz pozostałych reguł dla gry 4-osobowej, należy zastosować dodatkowe reguły:

Jeśli wokół Miasta zajęte są wszystkie dozwolone pola Wpływu, gracz może nadal umieścić swój żeton Wpływu na pustym polu Wpływu pod warunkiem, że umieszczany żeton ma wyższą wartość, niż któryś z obecnych wcześniej w Mieście żetonów.

W tym wypadku żeton Wpływu o najniższej wartości zostaje zwrócony właścicielowi. Jeśli w mieście jest więcej niż 1 żeton o najniższej wartości, to aktywny Gracz decyduje, który z nich zostanie zdjęty z Planszy.

PRZYKŁAD: Gra 2-osobowa. Wszystkie dostępne pola Wpływu (2) są zajęte. **Niebieski** umieszcza żeton o wartości 5. Decyduje, że usunie żeton **Czerwonego** o wartości 3. **Niebieski** nie mógłby umieścić żetonu Wpływu o wartości równej lub mniejszej niż 3.





KONSOLIDACJA

W swojej turze, Gracz musi wykonać Konsolidację, jeśli nie może lub nie chce wziąć żadnego Robotnika.

Gracz wykonuje kolejno następujące kroki:

1. 1. BUDŻET (PIENIĄDZE I WĘGIEL)

Gracz musi:

- ▶ odrzucić wszystkie Jeny i Węgiel z Obszaru Budżetu na swojej Planszy Gracza i umieścić je w Puli Ogólnej.
- ▶ wziąć z Puli Ogólnej i umieścić na Obszarze Budżetu na swojej Planszy Gracza następujące elementy:

- Jeny, zgodnie z pozycją znacznika na Torze Pieniędzy danego Gracza.
- Węgiel, zgodnie z pozycją znacznika na Torze Węgla danego Gracza (liczba z prawej strony toru, najbliższej znacznika, patrząc od dołu toru).

PRZYKŁAD: Wykonujesz Konsolidację w swojej turze. Odrzucasz cały swój Węgiel i Jeny, a następnie bierzesz 5 znaczników Węgla 16.000 Jenów.



2. 2. NAGRODA IMPERATORA

Jeśli na Planszy Gracza znajduje się **co najmniej 3 Robotników**, Gracz:

- ▶ Musi wziąć z Planszy Głównej wybrany przez siebie **1 żeton Nagrody na tym samym lub niższym poziomie** jaki wydrukowano nad jego skrajnym prawym Robotnikiem (od 2 do 5).



Jeśli wszystkie żetony Nagrody są na wyższym poziomie niż Robotnik Gracza, to Gracz pomija ten krok i nie otrzymuje żetonu Nagrody.



Jeśli nie ma żadnych żetonów Nagrody na Planszy Głównej, to Gracz otrzymuje w zamian jeden żeton Mnożnika 2xPZ. Jeśli nie ma już żetonów Mnożnika, to Gracz pomija ten krok i nie otrzymuje nagrody.

- ▶ natychmiast otrzymuje bonus zaznaczony na froncie żetonu Nagrody, który wziął:

- ◇ 5.000 Jenów
- ◇ 2 Projekty
- ◇ 2 znaczniki Węgla

- ▶ żetony Nagrody/Mnożnika natychmiast muszą być umieszczone (odwrócone na stronę PZ) na pustym polu Osiągnięć na odpowiedniej Planszy Gracza. Tylko 1 żeton Nagrody/Mnożnika może zajmować pojedyncze pole Osiągnięć. Jeśli wszystkie pola Osiągnięć są już zajęte, żeton należy odrzucić.

UWAGA! Raz umieszczone żetony Nagrody/Mnożnika nie mogą być przenoszone, usuwane lub zamieniane do końca gry.

Na koniec gry, każde pole Osiągnięć przynosi PZ zgodnie z obrazkiem i ewentualnym Mnożnikiem (zobacz Pomoc Gracza).

PAMIĘTAJ: Żetony Nagrody z kolumn o wyższej liczbie, mają na rewersie więcej PZ.



3. 3. SIŁA ROBOCZA

Gracz musi zapłacić Robotnikom obecnym na jego Planszy Gracza. **Oplata wynosi 3.000 Jenów za każdy, różny kolor Robotnika.** Jeśli Gracz nie może zapłacić, traci 2 PZ za każdy kolor, za który nie zapłacił.

Następnie Gracz zdejmuje wszystkich swoich Robotników z własnej Planszy Gracza i umieszcza ich z powrotem w woreczku.

Jeśli jest to konieczne, należy uzupełnić rzędy Robotników na Planszy Głównej (zobacz str. 5).



PRZYKŁAD: musisz zapłacić 9.000 Jenów, ponieważ masz Robotników w 3 różnych kolorach.

Podliczanie Punktów



Przypomnienie: Podczas gry są 3 Podliczania Punktów, podczas których podlicza się każdy Region. Podliczanie jest uruchamiane przez ruch Białego Znacznika Podliczania (zobacz str. 5).

Podczas każdego Podliczania, Gracze obliczają swój poziom Wpływu w każdym z Regionów, aby stwierdzić kto jest na pierwszym, drugim i trzecim miejscu Wpływu. W tym celu muszą zsumować:



► wartość swoich żetonów Wpływu w Regionie.



► wartość swoich żetonów Pociągów w Regionie, jeśli dany Gracz ma co najmniej 1 żeton Wpływu w tym Regionie.

WAŻNE! Spółki Zagraniczne liczą się jako dodatkowy Gracz przy kalkulacji Wpływu. Aby obliczyć ich poziom Wpływu, **należy zsumować liczby wydrukowane na pustych polach Wpływu w danym Regionie.**



Każdy Region podlicza się osobno: Gracze zdobywają PZ zajmując pierwsze, drugie i trzecie miejsce Wpływu w danym Regionie (zobacz na Planszy Głównej).

W przypadku remisu, PZ za remisujące pozycje są dodawane i dzielone pomiędzy remisujących graczy (zaokrąglając w dół). **PRZYKŁAD:** 1 Podliczanie: **Fioletowy** i **Czerwony** mają po 6 punktów Wpływu, a **Niebieski** ma 4. **Fioletowy** i **Czerwony** remisują w poziomie Wpływu, dlatego każdy z nich otrzymuje 8 PZ ($(10+7)/2 = 8\text{PZ}$), **Niebieski** jest trzeci w poziomie Wpływu, więc otrzymuje 5 PZ.



UWAGA! Gracz(e) pierwszy i Gracz(e) drugi w poziomie Wpływu otrzymują dodatkowo PZ za swoje Statki w danym Regionie.

PRZYKŁAD:

Poziom Wpływu Spółek Zagranicznych wynosi 7 (zsumowane liczby z pustych pól Wpływu w danym Regionie: $(3 + 3 + 1)$)

Fioletowy ma poziom Wpływu 6, więc jest drugi.

Niebieski ma poziom Wpływu 5 (1 z żetonu Wpływu, 4 z Pociągów), więc jest trzeci.

Czerwony ma poziom Wpływu 0 (jego Pociągi nie są podliczane, bo nie ma żetonu Wpływu w tym Regionie).

Jest drugie Podliczanie punktów, więc **Fioletowy** zdobywa 11 PZ + 2 PZ za Statki, **Niebieski** zdobywa 8 PZ.

PRZYKŁAD:

Fioletowy, Niebieski i **Czerwony** mają poziom Wpływu 8. Spółki Zagraniczne mają poziom Wpływu 2.

PZ za pierwsze, drugie i trzecie miejsce są sumowane i dzielone pomiędzy 3 Graczy. Wszyscy trzej dodają swoje punkty za Statki.



Po trzecim Podliczaniu Punktów gra się kończy i gracze obliczają swój ostateczny wynik (zobacz Pomoc Gracza). Gracz, który zdobył najwięcej PZ wygrywa. W przypadku remisu, Gracz remisujący, który ostatni rozegrał turę lub siedzący najbliżej Gracza, który rozegrał ostatnią turę (patrząc przeciwnie do ruchu wskazówek zegara) wygrywa.

Autorzy: Paulo Soledade & Nuno Bizarro Sentieiro - Ilustracje: Mariano Iannelli
Wstępna korekta: Paul Grogan - Korekta: Ori Avtalion, Travis D. Hill, Dave Halliday, Paul Ripley

Dla Any, Marii i Miguela. (Paulo Soledade). Dla Any, Paulo, Marii, Miguela, São i José Sentieiro. Moja rodzina. (Nuno Bizarro Sentieiro)

Podziękowania dla członków Spiel Portugal: José Carlos Rola, Pedro Andrade, Luís Costa, Pedro Dominguez, Carlos Ferreira. Bez tych ludzi i ich rodzin nic nie byłoby takie same.

Entalados: Luís Evangelista, Bruno Valério, Paulo Renato, Sofia Santos, Rafael Antunes, Tiago Duarte. The Boardgame club z AFA - Associação Fazer Avançar - Leiria: Pedro Sousa e Silva, Micael Sousa, Alexandre Moreno, Edgar Bernardo, Hugo Nogueira. Wszyscy gracze z LeiriaCon. Dziękujemy wszystkim testerom za ich wsparcie i wartościowe wskazówki.

Pytania, komentarze i sugestie proszę przysyłać na adres: games@whatsyourgame.eu lub info@hobbity.eu

Strona www.whatsyourgame.eu i www.hobbity.eu
facebook.com/whatsyourgame.eu i facebook.pl/hobbitypl
twitter.com/WhatsYourGameEU i twitter.com/Hobbityeu



© 2015 All rights reserved by What's Your Game GmbH i Hobbity.eu



FINAŁOWE PODLICZANIE - OSIĄGNIĘCIA

Po 3. Podliczaniu, Gracze obliczają swój ostateczny wynik.

Najpierw każdy Gracz odrzuca wszystkie, leżące przed nim Jeny. Następnie każdy Gracz otrzymuje liczbę Jenów zgodną ze swoim poziomem na Torze Pieniędzy i płaci Robotnikom, którzy znajdują się na jego Planszy Gracza. Jeśli nie może zapłacić, traci 2 PZ za każdy kolor, za który nie zapłacił.

Następnie Gracze otrzymują PZ za każde Osiągnięcie ze swojej Planszy Gracza. Każde pole Osiągnięć określa warunki podliczania, a dwa pola zawierają dodatkowo symbol mnożnika. Jeśli żeton Nagrody umieszczany jest podczas gry na polu Osiągnięcia, zakrywa symbol mnożnika (jeśli jest).

Za każde Osiągnięcie należy obliczyć podstawową ilość PZ dla pola, a następnie zastosować mnożnik w następujący sposób:

- jeśli na polu nie ma mnożnika, ani żetonu Nagrody, mnożnik wynosi 0 i pole przynosi 0 PZ.
- jeśli na polu jest mnożnik 1x, ale nie ma żetonu Nagrody, mnożnik wynosi 1.
- jeśli na polu jest żeton Nagrody, to mnożnikiem jest liczba wydrukowana na tym żetonie.

PRZYPOMNIENIE: na każdym polu Osiągnięć może być tylko jeden żeton Nagrody.

Podstawowe PZ z żetonów przedstawiono poniżej.



PZ za każde 2 Twoje, odsłonięte żetony Kontraktu (wypełnione Kontrakty).

Przykład: nie masz żetonu Nagrody na tym polu. Nie zdobywasz za nie PZ, bez względu na to ile Kontraktów wypełniłeś.



PZ za każde 6.000 Jenów na Twoim obszarze Budżetu.

Przykład: nie masz żetonu Nagrody na tym polu, ale masz 8.000 Jenów. Dostajesz 1 PZ.



PZ za każdą gwiazdkę, którą zdobyłeś na Torze Wiedzy. **UWAGA:** 1 z żetonów Fabryki Papieru (zobacz str. 2, Pomoc Gracza) liczy się jako gwiazdka dla tego Osiągnięcia.

Przykład: nie masz żetonu Nagrody na tym polu, ale zdobyłeś 4 gwiazdki. Dostajesz 4 PZ.



PZ za każdą gwiazdkę na pustym polu Statku na Twojej Planszy Gracza.

Przykład: masz żeton Nagrody 2x na tym polu. 5 Twoich Statków jest na Planszy Głównej i tylko 1 pozostał na Twojej Planszy (3 gwiazdki). Otrzymujesz 6 PZ.



PZ za każdą gwiazdkę, którą zdobyłeś na Torze Węgla. **UWAGA:** Jeden z żetonów Fabryki Bento (zobacz str. 2, Pomoc Gracza) liczy się jako gwiazdka dla tego Osiągnięcia.



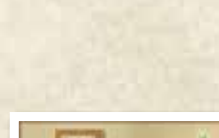
PZ za każdą gwiazdkę na pustym polu Pociągu na Twojej Planszy Gracza.

Przykład: masz żeton Nagrody 4x na tym polu. 3 Twoje Pociągi znajdują się na Planszy Głównej i 3 pozostały na Twojej Planszy Gracza (1 gwiazdka). Otrzymujesz 4 PZ.



PZ za każdą Fabrykę na poziomie 2 lub 3, leżącą przed Tobą.

Przykład: masz żeton Nagrody 3x na tym polu i 4 Fabryki poziomu 2 lub 3. Otrzymujesz 12 PZ.



PZ za każdą swoją Fabrykę żetonem Maszyny „+2”.

Przykład: masz żeton Nagrody 2x na tym polu, ale nie masz żadnej Fabryki „+2”. Otrzymujesz 0 PZ.



PZ za każdy Region z żetonem Wpływu w Twoim kolorze. Pociągi się nie liczą.

ŻETONY FABRYK

Każda Fabryka ma unikatowy bonus. Są 4 żetony Fabryki dla każdego Towaru. Niektóre z bonusów wykorzystywane są podczas konkretnych Akcji, a niektóre są jednorazowe, aktywowane po wybudowaniu Fabryki.

PRZYPOMNIENIE: Gracz nie może mieć więcej niż 1 Fabrykę produkującą ten sam Towar.

JEDWAB



Konsolidacja: otrzymujesz 2.000 dodatkowych Jenów, nawet jeśli Twój znacznik jest na szczycie Toru Pieniędzy.



Konsolidacja: możesz zatrzymać 1 Węgiel umieszczony na Twoim obszarze Budżetu zamiast go odrzucać. Następnie otrzymujesz nowy Węgiel zgodnie ze swoim poziomem na Torze Węgla.

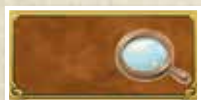


Pociągi/Statki: jeśli całkowicie odsłonisz symbol na swojej Planszy Gracza, przesunąć znacznik o 2 pola na Torze Pieniędzy zamiast o 1. Użyj tego bonusu wstecznie do symboli, które odkryłeś przed budową Fabryki.



Jednorazowo: otrzymujesz natychmiast 6.000 Jenów.

LUPY



Produkcja: ta Fabryka zużywa tylko 2 Węgla do produkcji (zamiast zwyczajowych 3).



Jednorazowo: odwróć wszystkie Statki znajdujące się na Twojej Planszy Gracza na stronę „3PZ”. Wykonując Akcję Statków, umieszczaj je odwrócone na tę stronę, na Planszy Głównej.



Jednorazowo: możesz natychmiast umieścić za darmo 2 Statki na Planszy Głównej. Musisz je umieścić w różnych Regionach.



Statki: zamiast płacić normalny koszt, płac 2.000, 7.000 lub 12.000 Jenów, aby umieścić 1, 2 lub 3 Statki na Planszy Głównej.

ZEGARY



Produkcja: ta Fabryka zużywa tylko 3 Węgla do produkcji (zamiast zwyczajowych 4).



Jednorazowo: odwróć wszystkie Pociągi znajdujące się na Twojej Planszy Gracza na stronę „+3”. Wykonując Akcję Pociągów, umieszczaj je odwrócone na tę stronę, na Planszy Głównej.



Jednorazowo: możesz natychmiast umieścić za darmo 2 Pociągi na Planszy Głównej. Musisz je umieścić w różnych Regionach.



Pociągi: zamiast płacić normalny koszt, płac 2.000, 7.000 lub 12.000 Jenów, aby umieścić 1, 2 lub 3 Pociągi na Planszy Głównej.

PAPIER



Wiedza: przesuwasz się o 1 dodatkowe pole za każdym razem, gdy wykonujesz Akcję Wiedzy.



Wiedza: zamiast płacić zwykły koszt, płac 0, 2.000 lub 4.000 Jenów, aby poruszyć się o 1, 2 lub 3 pola na Torze Wiedzy. Dodatkowo gwiazdka w prawym, górnym rogu brana jest pod uwagę przy odpowiednim polu Osiągnięcia.



Jednorazowo: natychmiast przesunąć swój znacznik o 2 pola na Torze Wiedzy.



Jednorazowo: natychmiast otrzymujesz 2 Projekty.

BENTO



Produkcja: ta Fabryka zużywa tylko 2 Węgla do produkcji (zamiast zwyczajowych 3).



Kopalnie: zamiast zwykłego kosztu, płac 0, 2.000 lub 4.000 Jenów, aby poruszyć się o 1, 2 lub 3 pola na Torze Węgla. Gwiazdka w prawym, górnym rogu brana jest pod uwagę przy odpowiednim polu Osiągnięcia.



Kopalnie: poruszasz się o 1 dodatkowe pole za każdym razem, gdy wykonujesz Akcję Węgla.



Jednorazowo: natychmiast przesunąć swój znacznik o 2 pola na Torze Węgla.

ŻARÓWKI



Produkcja: ta Fabryka zużywa tylko 3 Węgla do produkcji (zamiast zwyczajowych 4).



Jednorazowo: możesz natychmiast wykonać za darmo 2 ulepszenia Fabryki.



Produkcja: jeśli ta Fabryka produkuje Towary, to produkuje 1 dodatkowy Towar. Nadal obowiązują limity magazynowe.



Mechanizacja: zamiast płacić normalny koszt, płac 2.000, 7.000 lub 12.000 Jenów, aby wykonać 1, 2 lub 3 ulepszenia Fabryki.