

NIPPON

財閥

ZASADY GRY

WPROWADZENIE

W połowie XIX wieku Japonia w końcu zdała sobie sprawę, jak bardzo pozostaje w tyle za Zachodem pod względem gospodarki, przemysłu i technologii. Restauracja Meiji zapoczątkowała szybką rewolucję przemysłową opartą na zaibatsu - konglomeratach blisko powiązanych ze sobą firm.

W tej ekonomicznej grze strategicznej gracze zarządzają swoimi zaibatsu: budują i modernizują fabryki, rozpoczynają produkcję i dostawę towarów, przyciągają inwestycje i realizują kontrakty, rozwijają górnictwo i technologię, budują linie kolejowe i rekrutują zagranicznych ekspertów – wszystko po to, aby dogonić kraje zachodnie i udowodnić cesarzowi, że ich zaibatsu jest najbardziej wartościowe. Poprowadź rewolucję przemysłową, aby przynieść Japonii dobrobyt!

KOMPONENTY

WSPÓLNE



Plansza Główna



24 kafelki Zwykłych Fabryk



9 kafelków Popytu



24 żetony Ulepszonych Departamentu



16 żetonów Startowych A/B oraz 1 kafelek Starej Fabryki



Monety (15 Monet '1000', 15 Monet '3000', 10 Monet '5000')



2 znaczniki Rundy



6 żetonów Ekspertów



32 kostki Towarów



48 Pracowników (po 8 w każdym kolorze: białym, niebieskim, szarym, żółtym, czerwonym i czarnym)



Zasoby
(32 kostki Węgla, 24 kostki Jedwabiu, 24 kostki Żelaza)

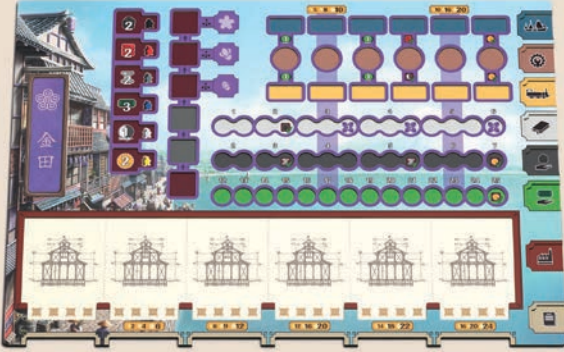


Woreczek z materiału

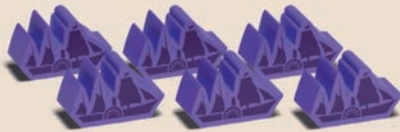


Instrukcja

DLA GRACZA (*4)



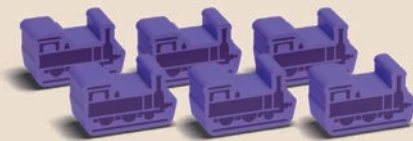
1 planszетка Zaibatsu



6 Statków



6 Maszyn



6 Pociągów



9 żetonów Korzyści



2 dyski Punktacji ('0/100' oraz '200/300')



8 żetonów Kontraktu



Znaczniki Toru
(1 znacznik Badań i Rozwoju, 1 znacznik Górnictwa,
1 znacznik Finansów)



10 żetonów Wpływu



1 Podręcznik Gracza

DLA TRYBU SOLO



Plansza Automy

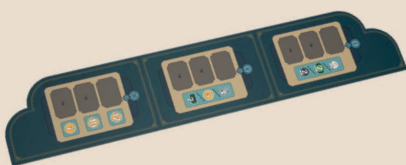


9 żetonów Akcji



9 żetonów Celów Solo

MODUŁY



Plansza Wspólnych Celów



9 żetonów Wspólnych Celów
(odwrotna strona żetonów Celów Solo)



6 kafelków Fabryki
Zaawansowanej

PRZYGOTOWANIE

WSPÓLNE PRZYGOTOWANIE

Kolejka Pracowników ma trzy obszary (górny, środkowy i dolny) z rzędami dla Pracowników.

Obszar Zatrudnienia ma pola do zatrudniania dla Pracowników.

Akcje odpowiadające różnym obszarom Zatrudnienia.



Tor Punktacji do śledzenia zdobytych punktów zwycięstwa.

Każdy **Lokalny Rynek** ma cztery pola Wpływu i pole Miasta (dla kafelka Popytu).

Tor Rund jest podzielony na Okresy i ma ciemne i jasne pola na znaczniki Rundy.

1a Umieść Planszę Główną na środku stołu.

1b Umieść 8 losowych kafelków Popytu na Planszy Głównej — po 1 odkrytym kafelku na każdym polu Miasta. Losowo wybierz kierunek dla każdego kafelka Popytu. Pozostałe kafelki odłóż do pudełka.

1c Umieść znaczniki Rund na pierwszym od lewej ciemnym i pierwszym jasnym polu na torze Rund.

2a Umieść żetony Ekspertów na wyznaczonych polach w obszarze Misji Iwakury.

2b Umieść żetony Ulepszonych Departamentów na wyznaczonych polach w obszarze Misji Iwakury (odpowiednio 1/2/3/4 każdego rodzaju dla gry 1/2/3/4-osobowej).

3a W woreczku umieść meeple Pracowników:

- ♦ W grze 4 osobowej, umieść w woreczku wszystkich 48 Pracowników.
- ♦ W grze dla 3 graczy usuń 1 zestaw 6 Pracowników w różnych kolorach i włóż pozostałych 42 Pracowników do woreczka. Odłóż usunięty zestaw do pudełka.

♦ W grze dla 2 graczy usuń 2 zestawy po 6 Pracowników w różnych kolorach i włóż pozostałych 36 Pracowników do woreczka. Odłóż usunięte zestawy do pudełka.

3b Wypełnij obszar Zatrudnienia losowymi Pracownikami z woreczka. Umieść po 3 Pracowników na każdym polu Zatrudnienia.

3c Wypełnij Kolejkę Pracowników losowymi Pracownikami z woreczka:

- ♦ W grze dla 4 graczy umieść Pracowników we wszystkich trzech obszarach Kolejki Pracowników.
- ♦ W grze dla 3 graczy umieść Pracowników w górnym i środkowym obszarze Kolejki Pracowników.
- ♦ W grze dla 2 graczy umieść Pracowników tylko w górnym obszarze Pracowników.

4a Oddziel kafelki zwykłych Fabryk (ponumerowane od 1 do 4) na 6 stosów według rodzaju. Umieść losowo wybrane Fabryki w pobliżu Planszy Głównej (odpowiednio 2/3/4 każdego rodzaju dla gry 2/3/4-osobowej). Możesz ustawiać losowo



Obszar Misji Iwakury ma sześć Lokacji z polami na Statki, żetony Ekspertów i żetony Ulepszonych Departamentów.

strony Fabryk, ale w pierwszych grach zalecamy granie ze stroną A. Te Fabryki będą dostępne do budowy od początku gry. Nieużywane standardowe kafelki Fabryki odłóż do pudełka

4b Moduł Zaawansowanych Fabryk. Do dostępnych Fabryk możesz dodać losowe kafelki Zaawansowanych Fabryk (ponumerowane 5), (odpowiednio 3/4/5 Zaawansowanych Fabryk dla 2/3/4 graczy). Możesz ustawiać losowo strony Fabryk. Nie zalecamy używania tego modułu w pierwszych grach, ani mieszania go z modułem Wspólnych Celów.

5a Umieść wszystkie Towary, Zasoby i Monety w pobliżu Planszy Głównej, tak aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp – jest to ogólna rezerwa.

6a Moduł Wspólne Cele. Umieść planszę modułu Wspólne Cele po lewej stronie planszy Głównej. Umieść losowe żetony Wspólnych Celów na wyznaczonych polach (odpowiednio 1/2/3 Wspólnych Celów w każdym Okresie dla gry 2/3/4-osobowej). Nie zalecamy używania tego modułu w pierwszych grach, ani mieszania go z modułem Zaawansowanych Fabryk.

RODZAJE TOWARÓW



Bawełna



Papier



Bento



Soczewki



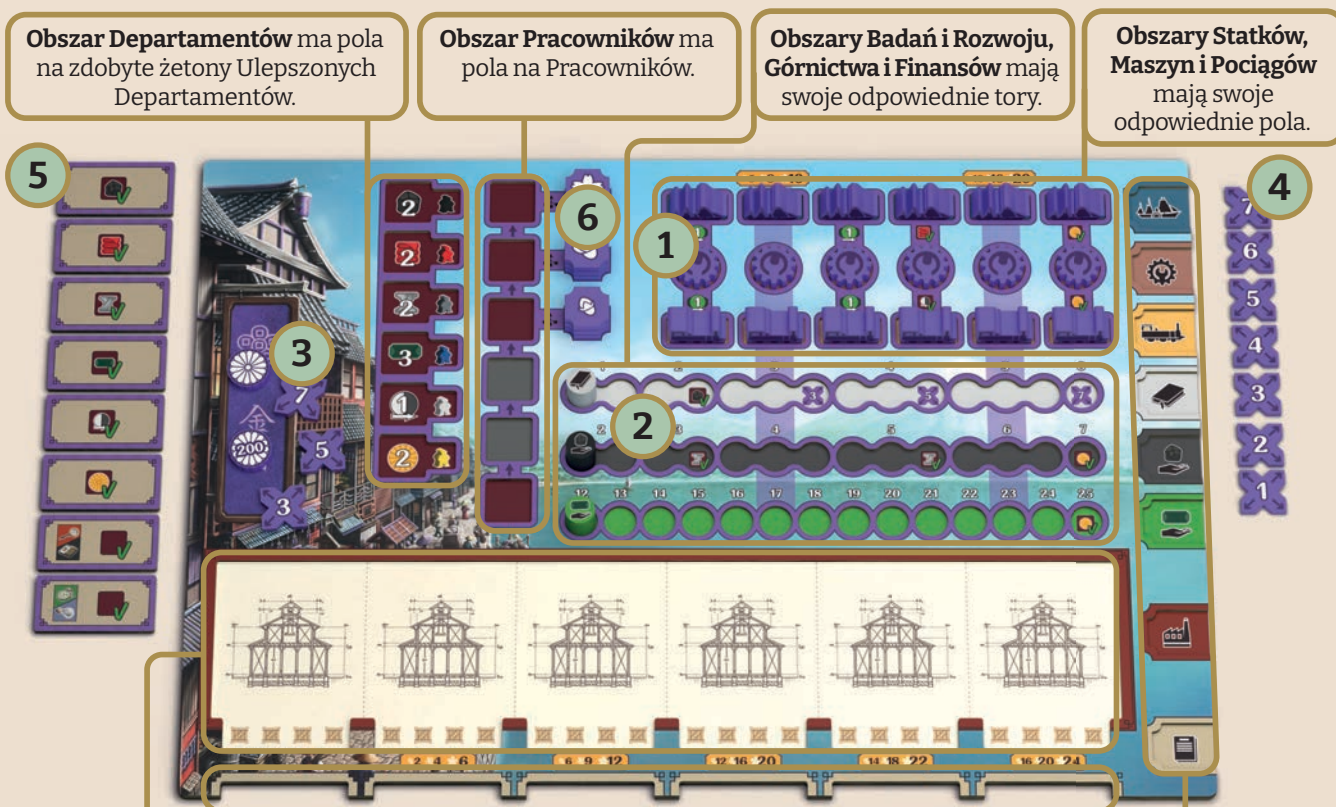
Żarówki



Zegarki

Zasady dla trybu Solo opisane są na stronach 20-23

PRZYGOTOWANIE INDYWIDUALNE



Obszar Departamentów ma pola na zdobyte żetony Ulepszonych Departamentów.

Obszar Pracowników ma pola na Pracowników.

Obszary Badań i Rozwoju, Górnictwa i Finansów mają swoje odpowiednie torry.

Obszary Statków, Maszyn i Pociągów mają swoje odpowiednie pola.

Obszar Fabryk ma miejsca na kafelki wybudowanej Fabryki i kostki wyprodukowanych Towarów.

Obszar Kontraktów ma miejsca na żetony wypełnionych Kontraktów.

Obszar Celów Osobistych ma odpowiednie miejsca na zdobyte żetony Korzyści.

Każdy gracz wybiera swój kolor i bierze wszystkie komponenty tego koloru, a także 3 znaczniki Torów. Każdy gracz przygotowuje swoją planszatkę Zaibatsu (dalej zwaną Zaibatsu):

- 1 Umieść 6 Statków, 6 Maszyn oraz 6 Pociągów na dedykowanych polach na twoim Zaibatsu.
- 2 Umieść 3 znaczniki Toru na pierwszych od lewej polach odpowiednich torów na twoim Zaibatsu.
- 3 Umieść 3 żetony Wpływu (o wartościach „3”, „5” i „7”) po lewej stronie swojego Zaibatsu. Te żetony Wpływu są niedostępne do czasu ich zdobycia.

Umieść w tym miejscu również oba dyski Punktacji.

- 4 Po prawej stronie swojego Zaibatsu umieść w swojej rezerwie 7 pozostałych żetonów Wpływu. Te żetony Wpływu są dostępne dla ciebie od początku gry.
- 5 Po lewej stronie swojego Zaibatsu umieść odkryte żetony wszystkich 8 Kontraktów. Są dostępne do wypełnienia od początku gry.
- 6 Podziel żetony Korzyści na 3 stosy według rodzaju. Umieść je na dedykowanych polach swojego Zaibatsu.

WARUNKI POCZĄTKOWE

Losowo wybieracie pierwszego gracza. Dobierzcie losowo pary żetonów Startowych A + B (odpowiednio 3/4/5 par dla gry 2/3/4-osobowej). Zaczynając od gracza po prawej stronie pierwszego gracza i kontynuując przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera 1 parę (ta para nie będzie już dostępna do wyboru dla kolejnych graczy) i natychmiast wykonuje następujące kroki w kolejności:

1. Stosuje efekt przedstawiony po lewej stronie żetonu Startowego A (zobacz str. 7).
2. Umieszcza swój dysk Punktacji „0/100” (stroną bez wartości do góry) na Torze Punktacji na Planszy Głównej, na polu odpowiadającym wartości wskazanej po prawej stronie żetonu Startowego A.



3. Zyskuje wszystkie bonusy (Zasoby, Monety, awans na torach) wskazane na żetonie Startowym B (patrz „Ogólne Zasady” na str. 7).

Zwróćcie nieużywane żetony Startowe do pudełka. Teraz możecie rozpocząć grę.

ŻETONY STARTOWE A



Weź 1 Maszynę ze swojego Zaibatsu i dodaj ją do swojej rezerwy. Musisz natychmiast umieścić tę Maszynę na najbardziej wysuniętym na lewo polu w pierwszej Fabryce, którą zbudujesz. Jest to jedyny wyjątek, kiedy Maszyna może zostać dodana do rezerwy gracza.



Zbuduj 1 Statek. Weź Eksperta oraz żeton Ulepszanego Departamentu jak zwykle (zobacz „Budowanie Statku” na str.12).



Wybuduj 1 Pociąg (zobacz «Budowanie Pociągu» na str. 13).



Weź 2 i dodaj je do swojej rezerwy. Musisz natychmiast umieścić te w pierwszej Fabryce, którą zbudujesz. To jedyny wyjątek, kiedy mogą zostać dodane do rezerwy gracza.



Weź kafelek Starej Fabryki i umieść go najbardziej na lewo wysuniętym polu w miejscu w obszarze Fabryk na twoim Zaibatsu, stroną Papieru lub Bawełny do góry, według twojego wyboru. Umieść 1 na polu poniżej Starej Fabryki. W czasie gry Stara Fabryka nie produkuje , ale możesz umieszczać tam (np. poprzez efekt Fabryki Żarówek 1A).



Weź 1 wybranego przez siebie Pracownika z woreczka i umieść go na najniższym polu w obszarze Pracowników w swoim Zaibatsu.



Weź 3 i umieść je na tym żetonie. Możesz użyć tych jak zwykle. Nie odrzucaj tych w kroku B Konsolidacji.



Wydadz 2 mniej za każdym razem, gdy budujesz Fabrykę za pomocą akcji Fabryki.

OGÓLNE ZASADY

- Wszystkie efekty twoich komponentów dotyczą tylko twojego Zaibatsu, chyba że określono inaczej.
- Możesz stosować efekty tylko w swojej Turze, chyba że określono inaczej.
- Aktualne efekty stosujesz w dowolnej kolejności, chyba że określono inaczej, ale każdy efekt powinien zostać całkowicie rozpatrzony przed przejściem do następnego.
- Jeśli efekt mówi, że zyskujesz lub bierzesz Towary, Zasoby lub Monety, weź odpowiednie komponenty z ogólnej rezerwy. Jeżeli efekt nakazuje ci wydać lub odrzucić Towary, Zasoby lub Monety, zwróć odpowiednie komponenty do ogólnej rezerwy. Twoje Zasoby, Monety i dostępne żetony Wpływu są przechowywane w twojej rezerwie.
- Ogólna rezerwa kostek Zasobów, kostek Towarów i żetonów Monet jest nieograniczona. Jeśli ich zabraknie, użyj dowolnych, pasujących zamienników.
- Jeśli efekt nakazuje ci przesunąć się na torze do przodu, przesunij swój znacznik do przodu na odpowiednim torze. Jeśli efekt nakazuje ci cofnąć się, przesunij swój znacznik do tyłu na odpowiednim torze.
- Kiedy miniesz pole «0» na torze Punktacji, obróć lub zmień odpowiednio dysk Punktacji.
- Znaczników Badań i Rozwoju, Górnictwa i Finansów nie można przesunąć do przodu z końcowego pola, ani do tyłu z pierwszego pola toru. Jeśli efekt nakazuje ci to zrobić, znacznik pozostaje odpowiednio na ostatnim/pierwszym polu.
- Jeśli jakiś efekt nakazuje ci wziąć Statek, Maszynę lub Pociąg z twojego Zaibatsu, weź komponent, który znajduje się najbardziej po lewej.
- Ogólnie rzecz biorąc, czerwone liczby na ikonach odnoszą się do wydawania, a białe do zyskiwania Zasobów/Towarów/Monet/itp.

PODSTAWOWE IKONY



Węgiel



Towary



Jedwab



Przesuń do przodu na torze Badań i Rozwoju



Żelazo



Przesuń do przodu na torze Górnictwa



Monety






Przesuń do przodu na torze Finansów



Punkty Zwycięstwa




UWAGA DOTYCZĄCA JEDWABIU

Podobnie jak w innych regionach świata, tekstylia w Japonii były bardzo istotne dla procesu Rewolucji Przemysłowej. Jedwab pod tym względem pełnił główną rolę i stał się jednym ze strukturalnych silników gospodarki Meiji w Japonii. Pozwoliło to na konkretyzację dużych dochodów ekonomicznych - a co za tym idzie - widoczną ewolucję struktur ekonomicznych. W grze Nippon, aby odzwierciedlić ten status quo wraz z jego znaczeniem dla Rewolucji Przemysłowej w Japonii, jedwab może być używany jako Badanie i Rozwój lub Monety.

- ◆ Podczas budowy Fabryki możesz wydać odpowiednio 1/3/6 , aby tymczasowo zwiększyć swój poziom Badań i Rozwoju o 1/2/3
- ◆ W dowolnym momencie swojej Tury możesz wydać 1 , aby zyskać  dowolną liczbę razy.



ROZGRYWKA

Rozgrywka w *Nippon: Zaibatsu* trwa przez 3 Okresy. Każdy Okres składa się z kilku Rund, a Rundy składają się z Tur graczy. Na koniec każdego Okresu gracze zyskują  za przewagę Wpływu w Regionach. Ponadto na koniec gry gracze zyskują  za rozwój swojego Zaibatsu. Gracz z największą liczbą  wygrywa. Wpływy w Regionach i rozwój Zaibatsu to główne drogi do zwycięstwa.

Gracze wykonują swoje Tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza. W swojej Turze gracz musi wybrać jedną opcję:

- ◆ **Wykonać akcję** (zobacz poniżej).
- ◆ **Dokonać Konsolidacji.** Jeśli gracz nie może lub nie chce wykonać akcji, musi wybrać dokonanie Konsolidacji (patrz str. 17).

Aby wykonać akcję, wykonaj kolejno następujące kroki:

A. Wybierz akcję i weź Pracownika.

Wybierz akcję na Planszy Głównej. Następnie weź 1 Pracownika z pola Zatrudniania powyżej wybranej akcji i umieść go na najniższym pustym polu w obszarze Pracowników swojego Zaibatsu.

- ◆ Jeśli w obszarze Pracowników nie ma wolnych pól, nie możesz wykonać żadnej akcji i zamiast tego musisz dokonać Konsolidacji.
- ◆ Nie możesz wybrać akcji, jeśli nie możesz jej wykonać przynajmniej raz (patrz krok B poniżej).
- ◆ Jeśli nie możesz wykonać żadnej akcji, musisz dokonać Konsolidacji.
- ◆ Generalnie kolory Pracowników nie mają znaczenia podczas wykonywania akcji, są ważne tylko podczas Konsolidacji.

B. Opłać aktywację/aktywację i zastosuj odpowiedni efekt/efekty.



Wykonanie akcji składa się z jednej lub więcej aktywacji. Ikona na Planszy Głównej oraz opis w Instrukcji określają, ile aktywacji jest dostępnych w ramach danej akcji. Nawet jeśli w ramach jednej akcji dozwolone są wielokrotne aktywacje, nadal

PRZYKŁAD



Obszar Zatrudnienia

Wybrana akcja

jest to uważane za jedną akcję (bierzesz tylko jednego Pracownika). Za każdą aktywację wydaj określone Zasoby,  i/lub  oraz zastosuj odpowiedni efekt/efekty. **Uzyskanie bonusu jest również uważane za efekt.**

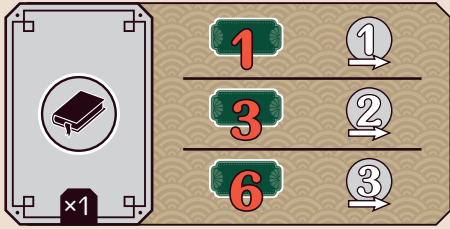
Akcje są szczegółowo opisane na stronach 9–16.

BRAK PRACOWNIKÓW

Uwaga: Na koniec twojej Tury, jeśli nie ma żadnych Pracowników na którymkolwiek polu obszaru Zatrudnienia, przenieś wszystkich Pracowników z najwyższego zapełnionego rzędu Kolejki Pracowników, na puste pole w obszarze Zatrudnienia. Jeśli nie możesz przesunąć Pracowników (wszystkie rzędy Kolejki Pracowników są już puste), Runda kończy się (patrz str. 18).

AKCJE

AKCJA BADAŃ I ROZWOJU



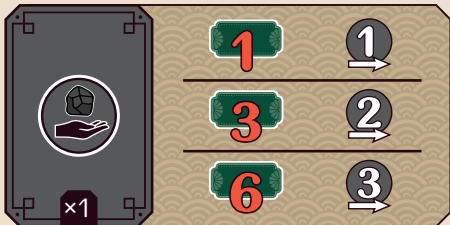
1 aktywacja: Wydaj odpowiednio 1/3/6 [green tile] na ①/②/③.

PRZYKŁAD



Gracz fioletowy bierze Pracownika, aby wykonać akcję Badań i Rozwoju. Decyduje się wydać 1 [green tile] i przesuwa znacznik Badań i Rozwoju do przodu o 1 pole.

AKCJA GÓRNICTWA



1 aktywacja: Wydaj odpowiednio 1/3/6 [green tile] na ①/②/③.

PRZYKŁAD



Zielony gracz bierze Pracownika, aby wykonać akcję Górnictwa. Decyduje się wydać 3 [green tile] i przesuwa znacznik Górnictwa do przodu o 2 pola.

BONUSY

- ◆ Tory Badań i Rozwoju, Górnictwa i Finansów mają na swoich polach wskazane bonusy. Dany bonus zyskujesz, jeżeli odpowiedni znacznik osiągnie (lub przekroczy) jego pole.
- ◆ Obszary Statków, Maszyn i Pociągów mają bonusy wskazane między polami. Zyskujesz ten bonus, jeżeli oba sąsiadujące pola (powyżej i poniżej ikony bonusu) staną się puste.
- ◆ Uzyskanie premii jest uważane za efekt i jest stosowane według zasad (patrz „Ogólne Zasady” na str. 7).



Otrzymaj odpowiedni bonus Departamentu (patrz str. 13).



Zyskaj dowolnie wybrany bonus Departamentu.



Porusz się do przodu na torze Finansów



Weź odpowiedni żeton Wpływu ze swojego Zaibatsu i dodaj go do swojej rezerwy.



AKCJA FABRYKI



1 aktywacja: Wydadz 6 na .

Rodzaje efektów Fabryki

Natychmiastowy. Natychmiast zastosuj efekt Fabryki po umieszczeniu jej na swoim Zaibatsu.

Modyfikator akcji. Fabryki mogą modyfikować akcje. Możesz zastosować modyfikator tylko z jednej Fabryki **na akcję** (nie na aktywację), nawet jeśli masz więcej niż jedną Fabrykę z tym samym modyfikatorem (zobacz Przykład na str. 16).

Specjalne. Niektóre Fabryki mają efekty stałe lub efekty wyzwalane w określonych sytuacjach. Takie Fabryki nie mają ikony po lewej stronie efektu.

Uwaga: Efekty Fabryki nie są akcjami, więc tych efektów nie można modyfikować za pomocą modyfikatorów akcji.

Rodzaje Fabryk

Istnieje 6 rodzajów Fabryk podzielonych na 3 poziomy:

- Poziom 1** – Fabryki Bawełny i Fabryki Papieru. Wymagają one poziomu 2 Badań i Rozwoju, aby je zbudować i 2 , aby mogły produkować.
- Poziom 2** – Fabryki Bento i Fabryki Soczewek. Wymagają one poziomu 4 Badań i Rozwoju, aby je zbudować i 3 , aby mogły produkować.
- Poziom 3** – Fabryki Żarówek i Fabryki Zegarków. Wymagają one poziomu 6 Badań i Rozwoju, aby je zbudować i 4 , aby mogły produkować.

BUDOWANIE FABRYKI

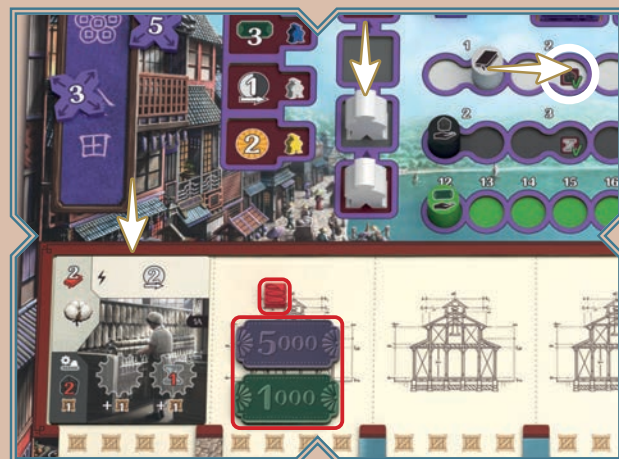
Wykonaj poniższe czynności w podanej kolejności:

1. Wybierz dostępną Fabrykę.
2. Weź wybrany kafelek Fabryki i umieść go na najbardziej wysuniętym na lewo pustym polu w obszarze Fabryk na swoim Zaibatsu.
3. Zastosuj natychmiastowy efekt, jeśli jakiś jest wskazany na górze kafelka Fabryki. Zobacz szczegółowy opis wszystkich efektów Fabryki w Pomocy Gracza.

Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

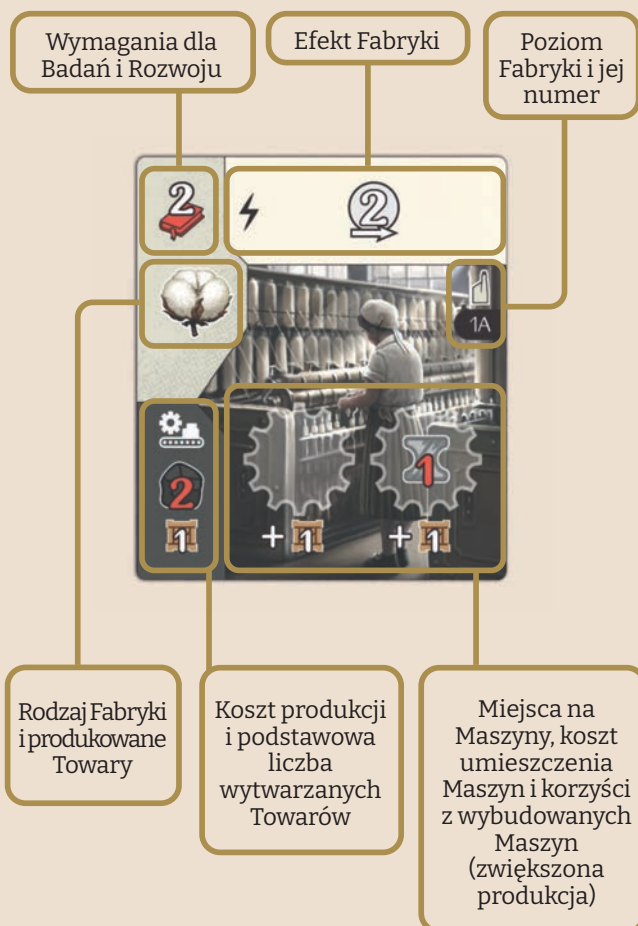
- ◆ Aby zbudować wybraną Fabrykę, musisz spełnić jej wymagania dotyczące Badań i Rozwoju, korzystając ze swojego poziomu Badań i Rozwoju.
- ◆ Możesz wydać odpowiednio 1/3/6 , aby tymczasowo zwiększyć swój poziom Badań i Rozwoju w celu zbudowania jednej Fabryki o 1/2/3. (Nie przesuwasz znacznika Badań i Rozwoju.)
- ◆ Możesz mieć więcej, niż jedną Fabrykę tego samego rodzaju w swoim Zaibatsu.

PRZYKŁAD

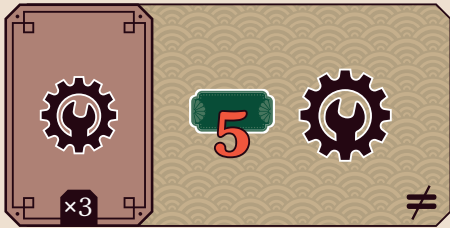


Gracz fioletowy bierze Pracownika, aby wykonać akcję Fabryki. Wybiera Fabrykę Bawełny 1A i wydaje 6 , jak wskazuje Plansza Główna. Ponadto gracz fioletowy wydaje 1 , ponieważ ma Badania i Rozwój tylko na poziomie 1, a Fabryka wymaga, by był to poziom 2. Gracz umieszcza Fabrykę na najbardziej wysuniętym na lewo pustym polu w obszarze Fabryk i stosuje natychmiastowy efekt Fabryki: przesuwa się do przodu o 2 pola na torze Badań i Rozwoju. Dzięki awansowi na torze, gracz fioletowy osiąga bonus Czarnego Departamentu i w ten sposób zyskuje 2 .

Kafelek Fabryki



AKCJA MASZYN



1–3 aktywacji (w różnych Fabrykach): Wydadz 5 [green card] na [gear icon].

Uwaga: Maszyny pomagają ci produkować znacznie więcej Towarów i tym samym wypełniać więcej Kontraktów, a także umieszczać więcej żetonów Wpływu na Planszy Głównej.

PRZYKŁAD



Gracz fioletowy bierze Pracownika, aby wykonać akcję Maszyn. Wydaje 5 [green card], aby wziąć Maszynę ze swojego Zaibatsu i umieścić ją na dedykowanym, pustym miejscu w swojej Fabryce.

BUDOWANIE MASZYNY

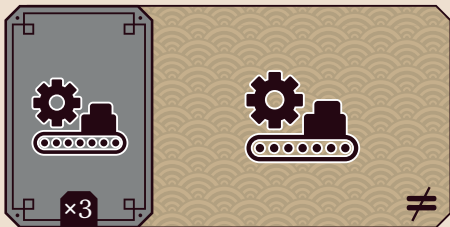
Wykonaj poniższe czynności w kolejności:

1. Wybierz jedną ze swoich Fabryk.
2. Weź ze swojego Zaibatsu Maszynę znajdującą się najbardziej po lewej i umieść ją na dowolnym pustym, dedykowanym miejscu w wybranej Fabryce. Jeśli na tym polu wskazany jest dodatkowy koszt, musisz opłacić ten koszt, aby zbudować tam Maszynę.

Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

- ♦ Nie możesz wybrać Fabryki, która nie ma wolnych miejsc na Maszyny.
- ♦ Nie możesz zbudować Maszyny na miejscu, jeśli nie możesz opłacić jej dodatkowego kosztu wskazanego przez to miejsce.
- ♦ Fabryki mają 2 miejsca na Maszyny: 1 darmowe i 1 dostępne za 1 [blue coin].

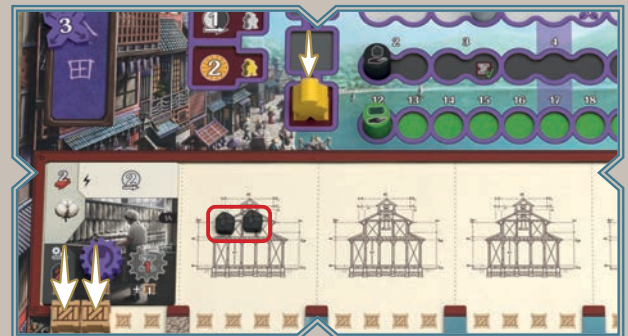
AKCJA PRODUKCJI



1–3 aktywacji (w różnych Fabrykach): [gear icon] [factory icon].

Uwaga: Produkcja jest ważną częścią gry, ponieważ gracze potrzebują Towarów, aby rozszerzyć swoje Wpływy, poprzez akcję Rynków Lokalnych.

PRZYKŁAD



Gracz fioletowy bierze Pracownika, aby wykonać akcję Produkcji. Wydaje 2 [green card], aby umieścić 2 [purple worker token] w swojej Fabryce. Rodzaj tych [purple worker token] to Bawełna.

PRODUKCJA

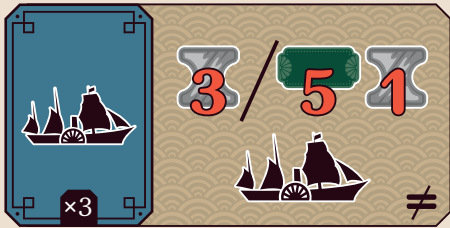
Wykonaj poniższe czynności w kolejności:

1. Wybierz swoją Fabrykę, w której chcesz produkować.
2. Wydadz odpowiednio 2/3/4 [green card], aby produkować w Fabryce o poziomie 1/2/3.
3. Weź wyprodukowane [purple worker token] z ogólnej rezerwy i umieść je na pustych, dedykowanych polach, poniżej odpowiedniego kafelka Fabryki. Fabryka produkuje 1 [purple worker token] jako podstawową produkcję i 1 [purple worker token] za każdą Maszynę w tej Fabryce.

Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

- ♦ Każda Fabryka ma 4 pola na [purple worker token] wskazane poniżej kafelka Fabryki. W dowolnym momencie, jeśli w Fabryce jest więcej [purple worker token], niż dostępnych pól, odrzuć nadmiar.
- ♦ Fabryki tego samego rodzaju produkują [purple worker token] tego samego rodzaju.
- ♦ Nie możesz przenosić [purple worker token] z jednej Fabryki do drugiej, nawet jeśli są one tego samego rodzaju.

AKCJA STATKÓW



1–3 aktywacji (w różnych Lokacjach): wydaj 3 albo wydaj 5 i 1 na .

Uwaga: Statki pomagają ci efektywniej wykorzystywać bonusy Departamentu, zgodnie z twoją zamierzoną strategią.



BUDOWANIE STATKU

Wykonaj poniższe czynności w kolejności:

- Wybierz Lokację w obszarze Misji Iwakury.
- Weź ze swojego Zaibatsu najbardziej położony na lewo Statek i umieść go na dowolnym, pustym, dedykowanym polu wybranej Lokacji.
- Weź z tej Lokacji żeton Eksperta i umieść go na najniższym, pustym polu w obszarze Pracowników na twoim Zaibatsu.
- Weź z tej Lokacji żeton Ulepszego Departamentu i umieść go na odpowiednim polu w obszarze Departamentów na twoim Zaibatsu. Jeśli ten Departament jest już ulepszony, nie bierz żetonu Ulepszego Departamentu.

Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

- ◆ Nie możesz wybrać Lokacji, w której nie ma żetonu Eksperta.
- ◆ Musisz umieścić wziętego Eksperta w swoim obszarze Pracowników. Jeśli nie możesz tego zrobić, nie możesz budować Statku.
- ◆ Możesz mieć więcej niż jeden Statek w tej samej Lokacji. Ale twój odpowiedni Departament będzie już ulepszony przez twój pierwszy Statek w tej Lokacji (to znaczy, że nie możesz ulepszyć już Ulepszego Departamentu ponownie).
- ◆ Istnieje limit Statków na Lokację (odpowiednio 2/3/4 wyznaczonych miejsc dla gry 2/3/4-osobowej). Jeśli w Lokacji nie ma pustych, wyznaczonych miejsc, nie możesz tam wysłać Statku.

Uwaga: Eksperci są traktowani jak wszyscy inni Pracownicy w kontekście Konsolidacji.

PRZYKŁAD



Gracz pomarańczowy bierze Pracownika, aby wykonać akcję Statków. Nie może wysłać Statku do Nowego Jorku, ponieważ gracz zielony wziął już odpowiedniego Eksperta.

Przy pierwszej aktywacji gracz pomarańczowy decyduje się wydać 3 na zbudowanie Statku i wysłanie go do Berlina. Następnie bierze białego Eksperta i umieszcza go na najniższym pustym polu w obszarze Pracowników. Ponadto bierze biały żeton Ulepszego Departamentu i umieszcza go na odpowiednim polu w obszarze Departamentów. Na koniec gracz pomarańczowy przesuwają się o 1 pole do przodu na torze Finansów, ponieważ osiągnął odpowiedni bonus wskazany pomiędzy polami Statków i Maszyn.

Przy drugiej aktywacji gracz pomarańczowy decyduje się wydać 3 na zbudowanie kolejnego Statku i wysłanie go do San Francisco. Następnie bierze czerwonego Eksperta i czerwony żeton Ulepszego Departamentu. Na koniec gracz Pomarańczowy zyskuje 3 , ponieważ osiągnął odpowiedni bonus pomiędzy polami Statków i Maszyn, a odpowiedni Departament został ulepszony.

Teraz gracz Pomarańczowy może zdecydować się wydać uzyskane jako na budowę kolejnego Statku przy trzeciej aktywacji (zakładając, że posiada 2 i 1 .



BONUSY DEPARTAMENTÓW

Podstawowe
Bonusy

Ulepszone
Bonusy



Departament Energii (Czarny)

Zyskaj odpowiednio 2 lub 3

Departament Prospekcji (Czerwony)

Zyskaj odpowiednio 2 lub 3

Departament Transportu (Szary)

Zyskaj odpowiednio 2 lub 3

Departament Finansów (Niebieski)

Zyskaj odpowiednio 3 lub 5

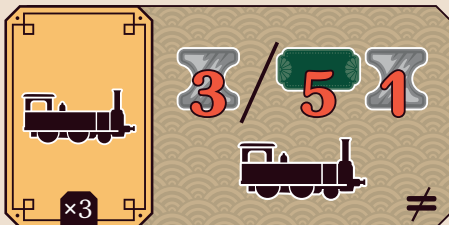
Departament Innowacji (Biały)

Przesuń się do przodu o 1 lub 2 pola odpowiednio na torze Badań i Rozwoju lub Górnictwa. Możesz wybrać przesunięcie się o 1 pole na obu torach, gdy uzyskasz bonus Ulepszanego Departamentu.

Departament Spraw Zagranicznych (Żółty)

Zyskaj odpowiednio 2 lub 4

AKCJA POCIĄGÓW



1–3 aktywacji (w różnych Regionach): Wydadź 3 albo wydadź 5 i 1 na

Uwaga: Pociągi pomagają ci rozszerzać dodatkowe Wpływy w Regionach, chroniąc cię przed wyeliminowaniem przez innych graczy.

BUDOWANIE POCIĄGU

Wykonaj poniższe czynności w podanej kolejności:

- Wybierz Region na Planszy Głównej.
- Weź ze swojego Zaibatsu położony najbardziej na lewo pociąg i umieść go na dowolnym pustym, dedykowanym polu w wybranym Regionie.
- Zdobądź bonus wskazany na tym polu, jeśli taki istnieje.

Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

- Możesz mieć więcej niż jeden Pociąg w tym

PRZYKŁAD



Zielony gracz bierze Pracownika, aby wykonać akcję Pociągów. Przy pierwszej aktywacji decyduje się wydać 3 na zbudowanie Pociągu w wybranym Regionie. Zyskuje 1 , gdy umieszcza ten Pociąg na polu z odpowiednim bonusem. Przy drugiej aktywacji zielony gracz decyduje się wydać 1 (uzyskany jako bonus podczas pierwszej aktywacji) i 5 , aby zbudować Pociąg w innym Regionie. Zyskuje 1 , gdy umieszcza ten Pociąg na polu z odpowiednim bonusem.

samym Regionie.

- Istnieje limit Pociągów na Region (odpowiednio 3/5/7 przeznaczonych pól dla gry 2/3/4-osobowej). Jeśli w Regionie nie ma pustych, przeznaczonych pól, nie możesz zbudować tam Pociągu.
- Jeśli gracz ma przynajmniej 1 zeton Wpływu w Regionie, każdy jego Pociąg zapewnia mu 2 Wpływy w tym Regionie.

AKCJA RYNKÓW LOKALNYCH









1–3 aktywacji (w jednym Regionie) ✕.




Uwaga: Akcja Rynków Lokalnych jest głównym sposobem na zdobywanie punktów i wygranie gry. Możesz jednak również wykonać tę akcję, aby we właściwym czasie uzyskać niezbędne Zasoby i skutecznie rozwijać swoje Zaibatsu.

✕ OBSŁUGA RYNKU LOKALNEGO

Wykonaj poniższe czynności w podanej kolejności:

1. Wybierz **odpowiednie pole Wpływu** na dowolnym Rynku Lokalnym jednego Regionu.
2. Wydaj 1–3  tego samego rodzaju, jaki wskazany jest na sąsiadującej z nim stronie kafelka Popytu.
3. Umieść swój dostępny żeton Wpływu o odpowiedniej wartości na wybranym polu Wpływu.
4. Zdobądź albo odpowiedni bonus Regionu (2  / 2  / 2  / 3 ) albo 2 .

Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

- ◆ **Aby ustalić odpowiednią wartość żetonu Wpływu**, sprawdź tabelę na Planszy Głównej:
 - W przypadku Towarów 1. poziomu weź żeton o wartości Wpływu 1/2/3 za wydane 1/2/3 .
 - W przypadku Towarów 2. poziomu weź żeton o wartości Wpływu 3/4/5 za wydane 1/2/3 .
 - W przypadku towarów 3. poziomu weź żeton o wartości Wpływu 5/6/7 za wydane 1/2/3 .
- ◆ **Aby wybrać odpowiednie pole Wpływu**, sprawdź następujące warunki:
 - Jeśli pole jest puste, **możesz** umieścić na nim swój żeton Wpływu. Zignoruj wartości Wpływu nadrukowane na Planszy Głównej.
 - Jeśli pole jest zajęte przez żeton (przeciwnika lub twój), a wartość Wpływu żetonu, który zamierzasz umieścić, jest **wyższa** - **możesz** zastąpić obecny żeton nowym. Zwróć natychmiast stary żeton jego właścicielowi.
 - Jeśli pole jest zajęte przez żeton (przeciwnika lub twój), a wartość Wpływu żetonu, który zamierzasz umieścić, jest **równa lub niższa** - **nie możesz** umieścić nowego żetonu na tym polu.

- ◆ Nie możesz umieszczać żetonów Wpływu, które nie odpowiadają poziomowi Towarów.
- ◆ Możesz wymienić swoje własne żetony Wpływu, nawet jeśli umieściłeś je w tej samej akcji. Może to być pomocne w uzyskaniu większej liczby bonusów Regionu.
- ◆ Istnieje limit dostępnych pól Wpływu na Rynek Lokalny (odpowiednio 2/3/4 pola dla gry 2/3/4-osobowej). Jednak w grze 2/3-osobowej możesz wybrać do zajęcia dowolne 2/3 pola na Rynku Lokalnym. Jeśli limit zostanie osiągnięty, nadal możesz wymienić stare żetony na nowe (o wyższej wartości). W grze 2/3-osobowej możesz również umieścić żeton na 3./4. pustym polu na Rynku Lokalnym, ale żeton ten musi mieć wyższą wartość niż przynajmniej jeden z żetonów obecnych na tym Rynku Lokalnym. Jeśli to zrobisz, natychmiast zwróć właścicielowi dowolny żeton z najniższą wartością Wpływu na tym Rynku Lokalnym tak, aby po umieszczeniu nowego żetonu, nie został przekroczony limit.



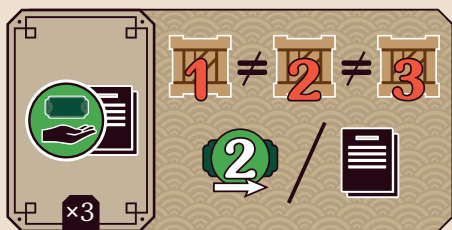
PRZYKŁAD



Gracz Różowy bierze Pracownika, aby wykonać akcję Rynków Lokalnych. Decyduje się umieścić 3 żetony Wpływu w Regionie z jako bonusem. Przy pierwszej aktywacji gracz Różowy wydaje 1 z Fabryki Papieru, aby umieścić swój żeton o wartości 1 na jednym odpowiednim polu Wpływu powiązanych z Papierem w wybranym Regionie. Przy drugiej aktywacji gracz Różowy wydaje 2 z Fabryki Papieru, aby zastąpić swój żeton o wartości 1, żetonem o wartości 2. Na koniec, przy trzeciej aktywacji gracz Różowy wydaje 1 z Fabryki Soczewek, aby umieścić swój żeton o wartości 3 na jednym odpowiednim polu Wpływu powiązanych z Soczewkami. Po każdej aktywacji gracz Różowy zyskuje 2 jako bonus Regionu (w sumie 6).



AKCJA INWESTYCJI I KONTRAKTÓW



1-3 aktywacji:

- ♦ Pierwsza aktywacja: Wydadz 1 [ikon] dowolnego rodzaju na [2] lub [ikon].
- ♦ Druga aktywacja: Wydadz 2 [ikon] dowolnego **innego** rodzaju na [2] lub [ikon].
- ♦ Trzecia aktywacja: Wydadz 3 [ikon] dowolnego **trzeciego** rodzaju na [2] lub [ikon].

Dwa z kontraktów zawierają specjalne warunki. Aby zrealizować taki kontrakt, wśród Towarów jakie wydajesz na tę akcję, powinien być przynajmniej jeden [ikon] 2. poziomu lub [ikon] 3. poziomu, w zależności od ikon Towarów wskazanych na powiązonym żetonie Kontraktu. Każdy z tych Kontraktów przyznaje 1 wybrany przez ciebie bonus Departamentu.



Uwaga: Akcja Inwestycji i Kontraktów jest głównym sposobem na zwiększenie dochodu [ikon]. Ponadto, wypełnianie Kontraktów pozwala otrzymać niezbędne Zasoby we właściwym czasie.



[ikon] WYPEŁNIENIE KONTRAKTU

Wykonaj poniższe czynności w podanej kolejności:

1. Wybierz dostępny Kontrakt.
2. Zyskaj bonus wskazany na tym żetonie Kontraktu.
3. Umieść żeton wypełnionego Kontraktu na dedykowanym pustym polu, znajdującym się najbardziej po lewej stronie na dole swojego Zaibatsu. (Żetony wypełnionego Kontraktu możesz umieszczać rewersem do góry, jeśli chcesz.)

Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

- ♦ Nie ma znaczenia jaka Fabryka - jeśli w ogóle - znajduje się nad polem, w którym umieszczasz wypełniony Kontrakt. Fabryki i Kontrakty nie są ze sobą w żaden sposób powiązane.
- ♦ Nie możesz ponownie realizować wypełnionego Kontraktu.

PRZYKŁAD

Gracz różowy bierze Pracownika, aby wykonać akcję Inwestycji i Kontraktów. Przy pierwszej aktywacji decyduje się wydać 1 [ikon] Soczewek, aby przesunąć się o 2 pola do przodu na torze Finansów. Przy drugiej aktywacji decyduje się wydać 2 [ikon] Papieru, aby wypełnić 1 Kontrakt. Gracz różowy wybiera Kontrakt, który wymaga Soczewek albo Bento spośród Towarów wydanych na tę akcję (Soczewki zostały wydane podczas pierwszej aktywacji). Za ten Kontrakt gracz różowy zyskuje wybrany bonus Departamentu: wybiera bonus Niebieskiego Departamentu i zyskuje 5 [ikon], ponieważ ten Departament jest już Ulepszony. Przy trzeciej aktywacji gracz różowy decyduje się wydać 3 [ikon] Bawełny, aby wypełnić jeszcze 1 Kontrakt. Wybiera Kontrakt z bonusem Żółtego Departamentu i w ten sposób zyskuje 2 [ikon].

Ponadto, dzięki efektowi modyfikatora akcji Fabryki Papieru 3A, gracz różowy przesuwa się o 2 pola do przodu na torze Finansów.



KONSOLIDACJA

Możesz wybrać Konsolidację, jeśli masz co najmniej 1 Pracownika w obszarze Pracowników.

Aby dokonać Konsolidacji, wykonaj następujące kroki w kolejności:

A. Żeton Korzyści

1. Weź żeton Korzyści znajdujący się po prawej stronie Pracownika, który jest najwyżej na twoim obszarze Pracowników. Możesz wziąć żeton niższego poziomu, jeśli nie ma odpowiednich żetonów (lub jeśli chcesz).
2. Umieść zabrany żeton Korzyści na dowolnym polu Celów Osobistych w odpowiednim obszarze swojego Zaibatsu.

Po umieszczeniu żetonu Korzyści na jednym z pól twojego Celu Osobistego, nie możesz go przesunąć ani odrzucić, chyba że określono inaczej.

B. Odrzuć wszystkie [kolor] oraz [kolor] jakie posiadasz.

C. Departamenty i Dochód

1. Zyskaj bonus Departamentu odpowiadającego kolorowi Pracownika znajdującego się **najniżej** w twoim obszarze Pracowników
2. **Jeśli masz co najmniej 4 Pracowników w swoim obszarze Pracowników, a twój najwyższy i najniższy Pracownik mają różne kolory**, zyskujesz również bonus Departamentu odpowiadającego kolorowi Pracownika, który znajduje się **najwyżej**.

3. Zyskaj [kolor] zgodnie z pozycją twojego znacznika Górnictwa.

4. Zyskaj [kolor] zgodnie z pozycją twojego znacznika Finansów.

D. Wynagrodzenia i sprzętanie

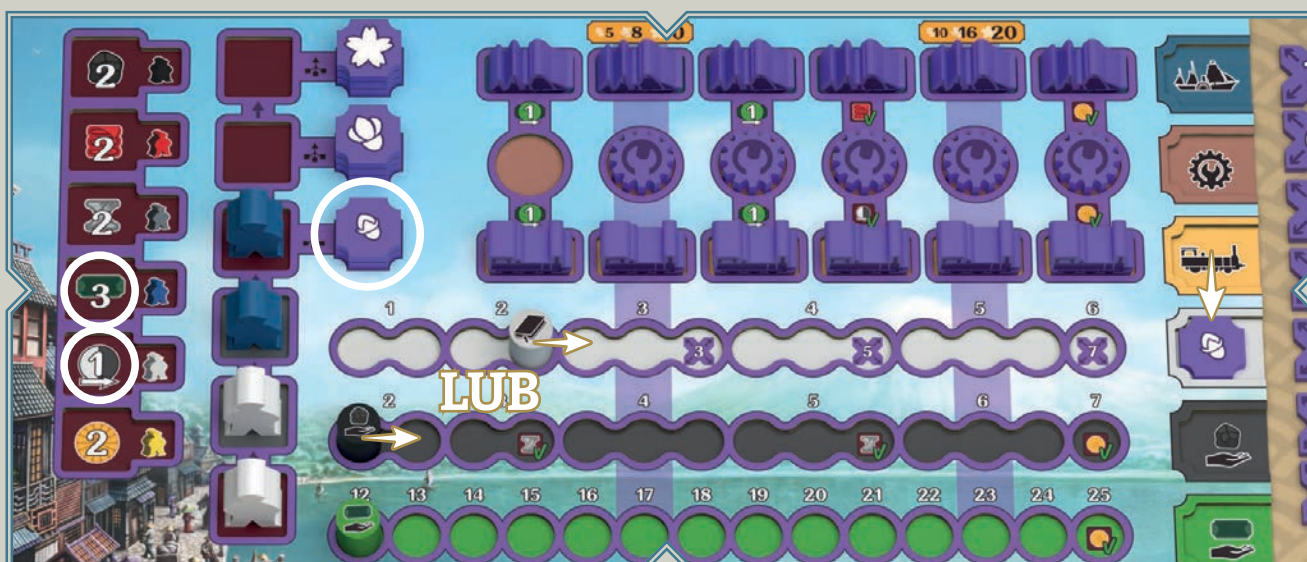
1. Musisz wydać 3 [kolor] za każdy kolor Pracowników (w tym Ekspertów) w swoim obszarze Pracowników, ale nie możesz wydać ostatniej 1 [kolor].
2. Jeśli nie masz wystarczająco dużo [kolor], aby zapłacić wynagrodzenia, tracisz 1 [kolor] za każdą 1 [kolor], którą musisz zapłacić, ale nie jesteś w stanie (w tym ostatnią [kolor], wymienioną powyżej).
3. Zwróć wszystkich Ekspertów z obszaru Pracowników do ich dedykowanych miejsc w obszarze Misji Iwakury.
4. Zwróć wszystkich zwykłych Pracowników z twojego obszaru Pracowników do woreczka.

Uwaga: Pracownicy Eksperti są traktowani jak wszyscy inni Pracownicy w kontekście Konsolidacji.

Uwaga: Pracownicy zatrudnieni na szarych obszarach nigdy nie przyznają bonusów Departamentu.



PRZYKŁAD



Gracz fioletowy dokonuje Konsolidacji. Decyduje się umieścić żeton Korzyści 1. poziomu na polu Celu Osobistego Badań i Rozwoju, ponieważ już awansował na torze Badań i Rozwoju. Następnie gracz fioletowy odrzuca wszystkie swoje [kolor] oraz [kolor]. Potem może zdecydować się na awans o 1 pole na torze Badań i Rozwoju albo na torze Górnictwa, aby uzyskać bonus Białego Departamentu oraz otrzymuje 3 [kolor] jako bonus Niebieskiego Departamentu. Następnie gracz fioletowy otrzymuje 2 [kolor] oraz 12 [kolor] jako Dochód. Na koniec wypłaca wynagrodzenie w wysokości 6 [kolor] i zwraca wszystkich Pracowników ze swojego obszaru Pracowników do woreczka.

KONIEC RUNDY

Na koniec twojej Tury, jeśli w którymkolwiek obszarze Zatrudnienia nie ma żadnych Pracowników i nie możesz przesunąć Pracowników do tego pola z Kolejki Pracowników (wszystkie rzędy Kolejki Pracowników są już puste), Runda kończy się.

Na koniec Rundy wykonaj następujące kroki w kolejności:

1. Jeśli znacznik pierwszej Rundy znajduje się na **ostatnim z prawej** polu bieżącego Okresu, natychmiast wykonaj **Punktowanie Wpływu** (zobacz poniżej).
2. Przesuń znacznik Rundy o 1 pole do przodu.
3. Dodaj **1** losowego Pracownika z woreczka na każde pole Zatrudnienia, jeśli na tym polu jest mniej niż 3 Pracowników. Nie odrzucaj żadnych pozostałych Pracowników, przed dodaniem nowych.
4. Wypełnij rzędy Kolejki Pracowników losowymi Pracownikami z woreczka, tak jak podczas przygotowania:
 - ♦ W grze dla 4 graczy umieść Pracowników we wszystkich trzech obszarach Kolejki Pracowników.

- ♦ W rozgrywce dla 3 graczy umieść Pracowników w górnym i środkowym obszarze Kolejki Pracowników.
- ♦ W rozgrywce dla dwóch graczy umieść Pracowników tylko w górnym obszarze Kolejki Pracowników.

5. Teraz gracz po lewej stronie aktywnego gracza może rozpocząć swoją Turę.

Finałowe Rundy

Jeśli znacznik Rundy osiągnie pierwsze jasne pole (zajęte przez drugi znacznik Rundy), aktywny gracz przekazuje drugi znacznik Rundy graczowi po swojej lewej stronie.

- ♦ Od tej chwili każdy gracz ma **3 Tury** do końca gry.
- ♦ Gdy wszyscy gracze, zaczynając od gracza ze znacznikiem Rundy, wykonają po 1 Turze, bieżąca Runda kończy się – przesunąć znacznik Rundy o 1 pole do przodu, ale nie dodawaj Pracowników do obszarów Zatrudnienia i nie wypełniaj rzędów Kolejki Pracowników.

PUNKTOWANIE WPŁYWU

W grze występują **3 Punktowania Wpływu**. Na koniec każdego Okresu wykonaj Punktowanie Wpływu, zgodnie z odpowiednimi wartościami 🟡, nadrukowanymi poniżej toru Rundy. Punktuj każdy Region jeden po drugim, od lewej do prawej. Wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

1. Oblicz całkowity Wpływ (uzyskany z żetonów Wpływu i Pociągów) w Regionie dla każdego gracza. *Każdy Pociąg zapewnia swojemu właścicielowi 2 Wpływy w Regionie, jeśli ma on przynajmniej 1 żeton Wpływu w tym Regionie. W przeciwnym razie Pociągi te nie zapewniają żadnego Wpływu.* Jeśli gracz ma 0 Wpływów w Regionie, nie bierze udziału w Punktowaniu Wpływów w tym Regionie i nie otrzymuje za nie żadnych 🟡.
2. Oblicz całkowity Wpływ Firm Zagranicznych (są to wartości wstępnie nadrukowane na Planszy Głównej, które nie są zakryte żetonami Wpływu graczy).
3. Porównaj Wpływy każdego gracza i Firm Zagranicznych ze sobą.

4. Gracz na pierwszym miejscu zyskuje najwyższą wartość 🟡, na drugim miejsce – drugą wartość 🟡 itd. Jeśli jest remis, każdy remisujący gracz otrzymuje sumę 🟡 za wszystkie miejsca z remisem, podzieloną przez liczbę remisujących graczy i zaokrągloną w dół. Każda wartość 🟡 jest punktowana tylko raz, więc jeśli 2 gracze remisuje na 1. miejscu, 3. gracz otrzymuje 🟡 za 3. miejsce, nie za 2. (W niezwykle rzadkich przypadkach, jeśli 2 gracze remisuje na 4. miejscu, otrzymują wartość 🟡 za 4. miejsce, podzieloną przez 2 i zaokrągloną w dół.) Firmy zagraniczne uczestniczą w Punktowaniu Wpływu, ale nie liczą swojego całkowitego wyniku. W rozgrywce dla 2 graczy, 2. wartość 🟡 nie jest dostępna. Więc 2. miejsce daje 3. wartość 🟡, a 3. miejsce – 4. wartość 🟡.
5. Jeśli znacznik Rundy znajduje się już na **ostatnim polu toru Rundy**, przejdź natychmiast do **Końca Gry** (patrz str. 19). W przeciwnym wypadku przejdź do **kroku 2. Końca Rundy** (powyżej).

PRZYKŁAD

W grze 4-osobowej gracze zdobyli już Region z bonusem 🟡. Teraz mają zamiar zdobyć Region z bonusem 🟡. Gracz fioletowy ma 3 Wpływy, gracze różowy i zielony mają po 5 Wpływów każdy, gracz pomarańczowy nie ma Wpływów, a Firmy Zagraniczne mają 6 Wpływów w tym Regionie. W rezultacie gracze różowy i zielony są na drugim miejscu i zyskują po 7 🟡, gracz fioletowy zyskuje 2 🟡, a gracz pomarańczowy nie zyskuje niczego. Po podliczeniu tego Regionu gracze przechodzą do kolejnego.



FINALNA KONSOLIDACJA

Przed Kończącą Punktacją każdy gracz dokonuje Konsolidacji jak zwykle (zobacz str. 17), z tą różnicą, że wszyscy gracze robią to jednocześnie. Gracz musi dokonać Finalnej Konsolidacji, nawet jeśli nie ma żadnych Pracowników w swoim obszarze Pracowników.

Po tym gracze przechodzą do Kończącej Punktacji.

KOŃCOWA PUNKTACJA

Oblicz za rozwój swojego Zaibatsu (dodaj je do , które zdobyłeś w trakcie gry) wykonując następujące kroki w podanej kolejności:

A. Punktacja Celów Osobistych

Sprawdź każde pole Celu Osobistego w odpowiednim obszarze swojego Zaibatsu.

- ◆ **Dla Statków, Maszyn, Pociągów; torów Badań i Rozwoju, Górnictwa i Finansów.** Zdobyczasz odpowiednio **5/8/10** za każdy żeton Korzyści **poziomu 1/2/3**, jeśli osiągnąłeś

lub przekroczyłeś tylko **niższy** próg. Albo zdobywasz odpowiednio **10/16/20** za każdy żeton Korzyści **poziomu 1/2/3** jeśli osiągnąłeś lub przekroczyłeś **wyższy** próg. Dla Statków, Maszyn i Pociągów próg uważa się za osiągnięty, gdy odpowiednie pole jest puste

- ◆ **Dla Fabryk i Kontraktów.** Zdobyczasz tyle ile wskazane jest poniżej/powyżej **najbardziej na prawo** wybudowanej Fabryki / Wypełnionego Kontraktu. Wartość **1/2/3**, odpowiada żetonowi Korzyści poziomu **1/2/3-level**.

B. Punktacja Zasobów, Towarów i Monet

Zdobyczasz 1 za każde 3 / / / , które posiadasz w sumie. Zdobyczasz 1 za każde 5 , jakie posiadasz.

Gracz z najwyższym wynikiem końcowym wygrywa. Jeśli jest remis, wygrywa gracz, który wykonał swoją ostatnią Turę później.

PRZYKŁAD



Każdy gracz dokonał już Finalnej Konsolidacji. Gracz fioletowy zyskał 109 podczas gry. Teraz podsumowuje za swoje Cele Osobiste i zyskuje 73 . Następnie zyskuje 4 za pozostałe oraz 2 za pozostałe . Końcowy wynik gracza fioletowego to 188 .

MODUŁ ZAAWANSOWANYCH FABRYK

Ten moduł zawiera 6 dodatkowych kafelków Zaawansowanych Fabryk. Fabryki te są podobne do celów: im lepiej spełnisz warunki pokazane na kafelkach Fabryki, tym więcej ☀️, Zasobów lub innych korzyści uzyskasz. Gracze rywalizują o każdą Fabrykę, balansując między wczesną budową z niewielkimi korzyściami,

a późniejszą budową z większymi korzyściami. Istnieje jednak niebezpieczeństwo, że inny gracz zdobędzie tę Fabrykę wcześniej

Przygotowanie gry z tym modułem opisano w kroku 4b na str. 5. Nie zalecamy używania tego modułu w pierwszych grach, ani łączenia go z modułem Wspólnych Celów, ponieważ mają one podobne cele.

MODUŁ WSPÓLNYCH CELÓW

Ten moduł zawiera dodatkową planszę i zestaw żetonów Wspólnych Celów. Zwiększa konkurencyjność w grze.

Przygotowanie do gry z tym modułem opisano w kroku 6a na str. 5. Nie zalecamy używania tego

modułu w pierwszych grach, ani łączenia go z modułem Zaawansowanych Fabryk, ponieważ mają one podobne cele.

ROZGRYWKA

Na koniec każdego Okresu, po kroku 4 Punktowania Wpływu, gracz otrzymuje nagrodę za każdy Wspólny Cel, w którym prowadzi lub dzieli prowadzenie z innymi graczami. W Okresach I i II gracz może wybrać dowolną nagrodę ze wskazanych po prawej stronie na tablicy Wspólnych Celów. W Okresie III do każdego Wspólnego Celu przypisana jest określona nagroda wskazana po prawej stronie na tablicy Wspólnych Celów



Gracz zbudował najwięcej Statków/Maszyn/Pociągów.



Gracz zaszedł najdalej na torze Badań i Rozwoju/Górnictwa/Finansów.



Gracz zbudował najwięcej Fabryk.



Gracz wypełnił najwięcej Kontraktów.



Gracz posiada najwięcej żetonów Wpływu w Regionach na Planszy Głównej.

TRYB SOLO

W trybie Solo rywalizujesz z Automą. Ma ona własne Zaibatsu i symuluje w uproszczony sposób zachowanie gracza. Aby wygrać, musisz osiągnąć wszystkie cele wybrane dla gry. Następnie sprawdź, jak dobrze grałeś.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

Wykonaj przygotowanie gry dla 2 graczy, z następującymi zmianami:

- Wspólne Przygotowanie.** W kroku 3a weź pierwszy usunięty zestaw Pracowników i losowo umieść 4 z nich w Regionach na Planszy Głównej. Zwróć 2 pozostałych Pracowników z pierwszego zestawu do pudełka. Umieść drugi usunięty zestaw w pobliżu Planszy Głównej.
- Wspólne Przygotowanie.** Nie wykonuj kroków 4b i 6a.
- Indywidualne Przygotowanie.** Nie przygotowuj Zaibatsu dla Automy. Weź tylko 1 planszетkę Zaibatsu i odpowiednie komponenty dla siebie.
- Warunki Początkowe.** Dobierz tylko 2 losowe pary żetonów Początkowych A + B, wybierz i weź jedną z nich, a drugą odłóż do pudełka. **Zawsze jesteś pierwszym graczem.**



PRZYGOTOWANIE AUTOMY



- 1 Umieść plansztkę Automy w pobliżu Planszy Głównej.
- 2 Wybierz poziom trudności i weź:
 - ◆ 1 losowy żeton Celu Solo dla poziomu Łatwego.
 - ◆ 2 losowe żetony Celu Solo dla poziomu Normalnego.
 - ◆ 3 losowe żetony Celu Solo dla poziomu Trudnego.
 Następnie umieść wszystkie wzięte żetony Celów Solo w przeznaczonych na to miejscach po lewej stronie planszki Automy, zaczynając od górnego pola.
- 3 Wybierz niewykorzystany kolor i umieść wszystkie żetony Pociągów i Wpływu w tym kolorze w wyznaczonych obszarach po prawej stronie planszki Automy.
- 4 Weź drugi usunięty zestaw Pracowników i losowo umieść ich wszystkich w Obszarze Priorytetu na planszce Automy.
- 5 Przetasuj wszystkie 9 żetonów Akcji w stosie. Umieść zakryty stos na wyznaczonym polu na planszce Automy.

ROZGRYWKA

Automa wykonuje tylko akcje Pociągów i akcje Rynków Lokalnych. Dla pozostałych akcji zwraca tylko Pracowników z odpowiednich pól Zatrudnienia. Zależy to od odkrytego żetonu Akcji i wybranego poziomu Trudności. Rozgrywasz swoje Tury normalnie. W Turze Automy wykonaj dla Automy następujące kroki w podanej kolejności:

- A. **Odkryj żeton Akcji** z wierzchu stosu i umieść go na dedykowanym polu po prawej stronie.
- B. **Zwróć Pracownika** z pola Zatrudnienia nad odpowiednimi akcjami do woreczka. Wybierz tego Pracownika według koloru zgodnie z Priorytetem od lewej do prawej. Odpowiednie akcje są określane przez ikony na odkrytym żetonie akcji. Jeśli odkryty żeton Akcji zawiera ikonę Pracowników, znajdź pole Zatrudnienia z największą liczbą Pracowników. To pole określa odpowiednie akcje dla tego żetonu. (W przypadku remisu wybierz obszar Zatrudnienia z największą liczbą Pracowników, zgodnie z kierunkiem strzałki pokazanej na tym żetonie. Jeśli strzałka wskazuje kierunek w lewo, wybierz najbardziej wysunięte na lewo pole z remisem; jeśli wskazuje w prawo, wybierz najbardziej wysunięte na prawo pole z remisem.)
- C. **Jeśli odkryty żeton akcji odpowiada akcji**



Pociągów lub akcji Rynków Lokalnych, określ Region, w którym wykonasz odpowiednią akcję Automy (zobacz poniżej).



Jeśli odkryty żeton Akcji wskazuje ikonę Pracowników, a określona akcja dla tego żetonu to Pociągi albo Rynki Lokalne, Automa wykona tę akcję, **ale tylko jeśli poziom odkrytego żetonu Akcji nie przekracza poziomu trudności** wybranego dla gry. Spójrz na kolor obramowania odkrytego żetonu Akcji i sprawdź, czy masz żeton Celu Solo w polu o tym samym kolorze obramowania, aby ustalić, czy Automa wykona akcję. Więc im wyższy poziom trudności, tym bardziej agresywnie gra Automa, wykonując więcej akcji, które mają na ciebie wpływ.



- D. **Na koniec Tury Automy, jeśli w stosie nie ma żadnych żetonów Akcji**, uaktualnij obszar Priorytetów i stos Akcji, powtarzając kroki 4 i 5 przygotowania Automy.

Określanie regionu

Zgodnie ze swoim obecnym Priorytetem, Automa ma

na celu zdobycie większego Wpływu w Regionie niż ty. Sprawdź każdy region zgodnie z priorytetem:

1. Jeśli Automa ma **taki sam lub mniejszy** Wpływ w Regionie niż ty, wykonuje swoją akcję w tym Regionie.
2. Jeśli Automa ma **większy** Wpływ w Regionie niż ty, przechodzi do następnego Regionu (zgodnie z Priorytetem) i sprawdza warunek z kroku 1.
3. Jeśli Automa ma **taki sam lub mniejszy** Wpływ w Regionie niż ty, ale nie może wykonać swojej akcji w tym Regionie (na przykład nie ma dostępnych pól na żetony Wpływu lub Pociągi), przechodzi do następnego Regionu (zgodnie z Priorytetem) i sprawdza warunek z kroku 1.
4. Jeśli Automa ma **większy Wpływ we wszystkich Regionach** (z dostępnymi polami) niż ty, wykonuje swoją akcję w pierwszym Regionie zgodnie z Priorytetem.
5. Jeśli w żadnym Regionie nie ma dostępnych pól, Automa nic nie robi.

Akcja Pociągów

Automa bierze Pociąg ze swojego obszaru Pociągów i umieszcza go na najwyższym pustym, dedykowanym polu w określonym Regionie. Jeśli Automa nie ma Pociągów, nie robi nic podczas tej akcji.

W przeciwieństwie do twoich Pociągów, Pociągi Automy i tak zapewniają Wpływ, nawet jeśli Automa nie ma żadnych żetonów Wpływu w Regionie.

Akcja Rynków Lokalnych

1. W zależności od bieżącego Okresu, Automa wybiera rząd na obszarze Wpływu na swojej planszecie:
 - ◆ Dolny rząd dla Okresu I. Żetony Wpływu z tego rzędu odnoszą się do wszystkich Towarów 1. poziomu (Papier i Bawełna) jednocześnie.
 - ◆ Środkowy rząd dla Okresu II. Żetony Wpływu z tego rzędu odnoszą się do wszystkich Towarów

2. poziomu (Soczewek i Bento) jednocześnie.

- ◆ Górny rząd dla Okresu III. Żetony Wpływu z tego rzędu odnoszą się do wszystkich Towarów 3. poziomu (Zegary i Żarówki) jednocześnie.

Jeśli w rządzie bieżącego Okresu wyczerpały się żetony Wpływu, Automa wybiera rząd następnego Okresu, jeśli taki istnieje. Automa nigdy nie wybiera rządów poprzednich Okresów. Jeśli Automa wyczerpała odpowiednie żetony Wpływu, nie robi nic podczas akcji Rynków Lokalnych.

2. W określonym Regionie Automa próbuje umieścić najbardziej wysunięty na lewo (o najniższej wartości) żeton Wpływu z odpowiedniego rzędu, na dostępnym polu Wpływu. Pole to musi pasować do jednego z dwóch odpowiednich rodzajów Towarów (bez względu na to, do którego). Jeśli nie ma odpowiednich pól Wpływu z pasującymi rodzajami Towarów, Automa musi określić inny Region.

Automa sprawdza możliwość umieszczenia swojego żetonu Wpływu w określonym Regionie w następującej kolejności:

1. Aby wymienić (lub zwrócić) twój żeton Wpływu o najwyższej wartości (na dostępnym miejscu). Zastąpiony żeton natychmiast wraca do twojej rezerwy jak zwykle.
2. Aby zakryć nadrukowane pole o najwyższej wartości. Jeżeli pole nie ma nadrukowanej wartości uważa się, że ma wartość «0».

Jeśli znajdują się 2 odpowiednie pola, Automa umieszcza swój żeton Wpływu na tym znajdującym się najbardziej po lewej. Automa nigdy nie zastępuje własnych żetonów Wpływu. Jeśli w Regionie nie ma dostępnych pól Wpływu, Automa określa inny Region.

Uwaga: Tak jak w grze dla 2 graczy, tutaj także istnieje limit 2 dostępnych pól Wpływu na Rynek Lokalny (zobacz str. 14). Możesz wymienić żetony Wpływu Automy jak zwykle – zwróć natychmiast wymienione żetony Automy do pudełka.

PRZYKŁAD



W swojej Turze Automa odkrywa żeton Akcji żółtą ramką i z ikoną Pracowników. Automa znajduje pole Zatrudnienia z największą liczbą Pracowników. Jest to pole odpowiadające akcji Rynków Lokalnych. Automa podąża za swoim Priorytetem i zwraca białego Pracownika z tego pola Zatrudnienia.



Rozgrywka jest na poziomie Trudnym, co oznacza, że Automa wykonuje akcję (nie tylko zwraca Pracownika). Sprawdza Regiony (zgodnie z Priorytetem), aby znaleźć Region, w którym nie przewyższa gracza Wpływem. W niebieskim Regionie Automa ma więcej Wpływu niż gracz. Żółty Region nie istnieje. W białym Regionie, Automa ma 2 Wpływu (ponieważ jej Pociągi zawsze liczą się jako 2 Wpływu każdy), a gracz ma 4 Wpływu. Automa musi umieścić żeton Wpływu o wartości 4 ponieważ mamy Okres II, ale nie może zastąpić żetonu gracza o wartości 4 żetonem o równej wartości. Pozostałe dwa odpowiednie pola (odpowiadające Soczewkom lub Bento) nie mają wartości (uważa się je więc za równorzędne, mające wartość 0). Więc Automa wybiera z nich to najbardziej po lewej. Teraz Automa przewyższa gracza w białym Regionie swoim całkowitym Wpływem tam, wynoszącym 6.

PUNKTOWANIE WPŁYWU ORAZ KONIEC GRY

Punktuj Wpływ w każdym Regionie, tak jak w normalnej grze dla 2 graczy (ignorując 2. wartość 🟡 na torze Rundy). Na końcu gry wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

1. Jeśli nie osiągnąłeś wszystkich podjętych Celów Solo, przegrywasz natychmiast i nie powinieneś dokonywać Finalnej Konsolidacji i podliczać Końcowej Punktacji. W przeciwnym razie, jeśli osiągnąłeś wszystkie podjęte Cele Solo, wygrywasz grę. Dokonaj Finalnej Konsolidacji,

- a następnie podlicz Końcową Punktację jak zwykle.
2. Sprawdź swój wynik końcowy w tabeli poniżej, aby dowiedzieć się, jak dobrze grałeś.

240+	Ulubieniec Imperatora
210+	Genialny
180+	Znaczący
150+	Niewart Zapamiętania
0+	Nieistotny

TWÓRCY

Projekt gry: Paulo Soledade and Nuno Bizarro Sentieiro.

Projekt Trybu Solo: Pedro André Correia.

Instrukcja i Rozwój gry: Alex Irons.

Rozwój gry i dyrektor playtestów: Dan Lièvre.

Artysta: Maya Kurkhuli.

Projektant Graficzny: Galina Kir.

Skład graficzny: Mikhail Kuznetsov, Veronika Romanova.

Projektant TTS: Scott Seifert, Alex Irons, Anar Ramazanov.

Redaktor naczelny: Evgeniy Samarskiy.

Redaktor: Elena Datsenko.

Producent i dyrektor rozwoju gry: Alex Irons.

Dyrektorzy generalni: Evgeniy Maslovskiy, Maxim Istomin.

Szczególne podziękowania dla konsultantów zajmujących się kulturą japońską i erą Meiji: Egor Bakun, Igor Toschenko, Mikhail Adazhenik, Ruslan Amanzholov, Roman Ulev.



crowdgames.us

Oryginalny wydawca:

© CrowD Games, LLC. 2025. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without written permission.



Edycja polska:

Czacha Games, ul. Trzebiatowska 80, 60-454 Poznań, Polska

Tłumaczenie: Ewelina Lasota

Skład DTP: Przemek Kochowicz

© Czacha Games 2025. Wszystkie prawa zastrzeżone
www.czachagames.pl

PAMIĘTAJ

- ◆ Na koniec Rundy dodaj tylko **jednego** losowego Pracownika z woreczka na każde pola Zatrudnienia, na którym jest mniej niż 3 Pracowników. Jeśli po dodaniu jednego Pracownika na jakimkolwiek polu znajduje się mniej niż 3 Pracowników, wszystko jest w porządku.
- ◆ Na koniec piątej Rundy (przed trzema Rundami Finałowymi) dodaj Pracowników na pola Zatrudniania i uzupełnij rzędy Kolejki Pracowników w normalny sposób.
- ◆ Bonusy Departamentów wskazane na planszecie Zaibatsu, żetonach Kontraktów i kafelkach Fabryk mogą być podstawowe lub ulepszone i zapewniać odpowiednio Zasoby, , , albo  (zobacz str. 13).
- ◆ Każda akcja ma limit aktywacji. Przypomnienie na Planszy Głównej wskazuje, ile aktywacji jest dostępnych w ramach danej akcji. 
- ◆ Każda akcja z wieloma aktywacjami ma specjalny warunek. Przypomnienie na Planszy Głównej wskazuje, czy aktywacje danej akcji powinny być zastosowane do tego samego celu, czy do różnych celów. 


- ◆ Obsługując Rynek Lokalny, możesz zyskać odpowiedni bonus Regionu (2  / 2  / 2  / 3 ) albo 2 .
- ◆ Możesz budować Fabryki tego samego rodzaju.
- ◆ Budując Fabrykę, możesz wydać 1/3/6 , aby tymczasowo zwiększyć swój poziom Badań i Rozwoju odpowiednio o 1/2/3.
- ◆ W dowolnym momencie swojej Tury (w tym podczas Finalnej Konsolidacji) możesz wydać, dowolną liczbę razy, 1 , aby zyskać 1 .
- ◆ Podczas Konsolidacji nie wolno ci wydać ostatniej 1 . Jeśli jednak gra tego wymaga, zamiast tego tracisz 1 .
- ◆ Każdy twój Pociąg zapewnia ci 2 Wpływy podczas Punktowania Wpływu, jeśli posiadasz co najmniej 1 żeton Wpływu w tym samym Regionie.
- ◆ Modyfikatory akcji są stosowane do akcji (nie do aktywacji). W związku z tym, możesz zastosować modyfikator tylko z jednej Fabryki na Turę.
- ◆ Aktualne efekty stosuje się w dowolnej kolejności, ale każdy efekt powinien zostać całkowicie rozstrzygnięty, zanim przejdiesz do następnego. Uzyskanie bonusu jest również uznawane za efekt i jest odpowiednio stosowane.
- ◆ W grze dla 2/3 graczy (w tym w trybie solo), na Planszy Głównej istnieje limit dostępnych pól na Statki, Pociągi i żetony Wpływu.
- ◆ W grze 2/3-osobowej (w tym w Trybie Solo), podczas obsługi Rynku Lokalnego możesz umieścić żeton Wpływu na 3./4. pustym polu na Rynku Lokalnym, ale żeton ten musi mieć wyższą wartość, niż co najmniej jeden z żetonów na tym Rynku Lokalnym. Jeśli to zrobisz, zwróć właścicielowi dowolny żeton o najniższej wartości Wpływu z Rynku Lokalnego.
- ◆ W grze dla 2 graczy (w tym w Trybie solo) druga wartość  nadrukowana pod Torem Rund nie jest dostępna.

