



ICAION

RULEBOOK

+14  90-120
lat 2-5 min

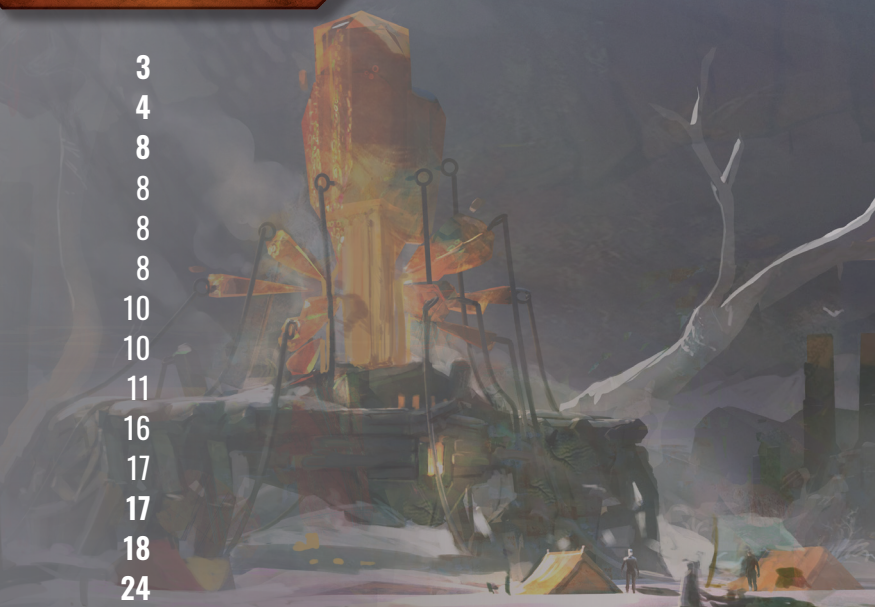


WPROWADZENIE

Zostań Poszukiwaczem – doświadczonym awanturnikiem, wysłanym przez Organizację na misję poszukiwawczą w celu odnalezienia skarbów, Qoam, relikwii i artefaktów z czasów starożytnych. Będziesz musiał poprowadzić konwój do jałowych i zimnych krain otaczających Miasto, by wrócić z jak największą liczbą łupów i zasobów. Poza Miastem będziesz konkurować z innymi Poszukiwaczami. Od przywódców rywalizujących wypraw zawsze oczekuje się sabotażu i podstępu. Uwaga – w ziemiach odległych od Miasta czai się tytaniczna istota, która bezustannie się przemieszcza i rozprzestrzenia choroby na całym świecie. Ten Kolos był tajemnicą dla mieszkańców Icaion, a ty nieuchronnie wkroczysz na jego ścieżkę.

SPIS TREŚCI

KOMPONENTY	3
PRZYGOTOWANIE	4
ROZGRYWKA	8
FAZA 1: POCZĄTEK ROKU	8
FAZA 2: PODCZAS ROKU	8
WYDARZENIA	8
TURA GRACZA	10
Rozbicie Obozu / Ruch	10
Akcje Standardowe	11
Akcje Specjalne	16
FAZA 3: KONIEC ROKU	17
KONIEC GRY	17
ODNIESIENIE	18
ROZSZERZENIE CUDÓW	24



KOMPONENTY



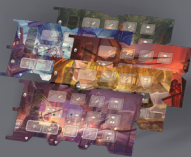
1 PLANSZA GRY

Dwustronna. Podzielona na:
Pięć różnych rodzajów Regionów (3
rodzaje po 5 Regionów – w sumie 15
Regionów), 5 kraterów na krawędziach,
Miasto w centrum



1 PLANSZA WYDARZEŃ

Dwustronna:
2-3 graczy, 4-5 graczy



5 PLANSZ DYWIZJI



5 PŁYTEK ZASILANIA AWARYJNEGO

Dwustronne:
Naładowane, Rozładowane



15 PŁYTEK APARATURY

Dwustronne: Stronna
Dzienna i Strona Nocna



1 MINIATURA KOŁOSA



16 PIERWOTNYCH ODŁAMKÓW KOŁOSA

5 o wartości "1", 6 o wartości
"2", 5 o wartości "3"



25 MINIATUR PASOŻYTÓW

Po 5 z każdej z 5 pól



7 MINIATUR POSZUKIWACZY



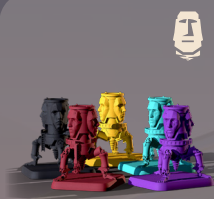
150 KRYSZTAŁÓW QOAM

30 x 5 kolorów



15 MINIATUR HARWESTERÓW

3 x 5 kolorów



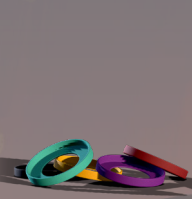
15 MINIATUR WYGRZEBYWACZY

3 x 5 kolorów

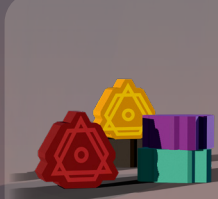


15 MINIATUR RAFINERÓW

3 x 5 kolorów



5 KOLOROWYCH PIERŚCIENI NA PODSTAWY



5 MARKERÓW REPUTACJI



7 KART POSZUKIWACZY



10 KART EKWIPUNKU SPECJALISTYCZNEGO



8 KART WYDARZEŃ

5 Kart Regionów,
3 Karty Kolosa



50 KART KURIOZÓW



5 KART REFERENCJI

CUDA (ROZSZERZENIE KICKSTARTER)



7 MINIATUR CUDÓW



7 KART CUDÓW



5 DODATKOWYCH PIERŚCIENI NA PODSTAWY

PRZYGOTOWANIE

1 Umieść Planszę Gry i Planszę Wydarzeń na środku stołu obok siebie. Odwróć Planszę Wydarzeń na stronę odpowiadającą liczbie graczy.

Zbierz wszystkie kryształy Qoam i Pasożyty do wspólnej puli i umieść w pobliżu Planszy Wydarzeń.

UWAGA: Zasoby kryształów Qoam i Pasożytów należy uznać za nieskończone. W rzadkich przypadkach, gdyby zabrakło któregoś z komponentów, należy go zastąpić tymczasowo innym komponentem.

2 Umieść Kolosa na losowym kraterze na Planszy Gry. Umieść 1 Pasożyta w każdym Regionie sąsiadującym z kraterem Kolosa.

2-3 graczy – Dopasowując kolory zarówno kryształów, jak i Regionów, umieść 1 Qoam w każdym z dziesięciu zewnętrznych Regionów i 2 Qoam w każdym z pięciu wewnętrznych Regionów (sąsiadujących z Miastem).

4-5 graczy – Dopasowując kolory zarówno Kryształów, jak i Regionów, umieść 2 Qoam na każdym Regionie planszy. Następnie umieść 1 Pasożyta na każdym z pięciu Wewnętrznych Regionów.

UWAGA: Każdy z Regionów może zawierać tylko kryształy odpowiadające mu koloru (patrz str. 18).

3 Wymieszaj Pierwotne Odłamki Kolosa, nie podglądając ich wartości.

4 Potasuj pięć Kart Regionów i połóż je zakryte w odpowiednim miejscu na Planszy Wydarzeń.

Losowo umieść trzy odkryte Karty Kolosa na polach I Roku, II Roku i III Roku na Planszy Wydarzeń.

5 Weź wszystkie 15 Płytek Aparatury. Posortuj je według koloru na 5 stosów, po trzy płytki na każdy stos. Zdecyduj, czy chcesz grać ze stosami po ich Stronie Diennej, Stronie Nocnej lub połączeniem obu.

Stos może zawierać tylko Płytki pokazujące tę samą stronę. Płytki z rzymską cyfrą „III” należy umieścić na spodzie każdego stosu, a „I” na wierzchu. Następnie umieść stosy na każdym polu Miasta. Wszystkie powinny pokazywać rzymską cyfrę „I”.



6 Każdy gracz wybiera kolor i bierze swoją Planszę Dywizji, Znacznik Reputacji, kolorowy pierścień na podstawę i 9 Maszyn (3 Harwestery, 3 Wyrzebywacze, 3 Rafinerie).

Położ Planszę Dywizji przed sobą i ułóż Maszyny jak pokazano na rysunku:

Harwestery , Wyrzebywacze , Rafinerie .



2 graczy – Każdy gracz umieszcza po kolei 1 Maszynę trzeciego koloru, nie należącego do żadnego z graczy, w dowolnym Regionie na planszy do momentu, aż wszystkie 3 Maszyny z każdego typu zostaną ustawione.

3 graczy – Każdy gracz umieszcza po kolei 1 Maszynę czwartego koloru, nie należącego do żadnego z graczy, w dowolnym Regionie na planszy do momentu, aż 2 Maszyny z każdego typu zostaną umieszczone.

4 graczy – Każdy gracz umieszcza po kolei 1 Maszynę piątego koloru, nie należącego do żadnego z graczy, w dowolnym Regionie na planszy do momentu, aż 1 Maszyna z każdego typu zostanie umieszczona.

UWAGA: Istnieje limit 3 Maszyn dla każdego Regionu. Wszystkie Maszyny w tym samym Regionie muszą być różnego koloru i typu.

7 Losowo rozdaj każdemu graczowi Kartę Poszukiwacza i Kartę Ekwipunku Specjalistycznego. Każdy gracz bierze odpowiednią miniaturę i dołącza kolorowy pierścień do podstawy.

Karty postaci umieść obok swojej Planszy Dywizji.



Liczba ikon na twojej Karcie Poszukiwacza i Ekwipunku Specjalistycznego określa limity kart i zasobów.

■ = Limit Kart w ręce.

☞ = Maksymalna liczba Kart Kuriozów Usprawniających ☞ które możesz mieć aktywnych w tym samym czasie.

◆ = Liczba początkowych kryształów Qoam.

Weź z zasobów tyle Kryształów Qoam, ile pokazano na twojej Karcie Postaci. Umieść te zasoby na jednym z początkowo dostępnych pól Kłatek Pustki (nie zastąpionych Maszynami).



PRZYKŁAD: Czerwony Gracz dostał Lone Survivor i Hyper Boots. Daje mu to całkiem niezły limit 5 Kart Kuriozów. Gracz ten może mieć do 3 aktywnych Kart Kuriozów Usprawniających i zaczyna grę z 2 Szarymi Qoam i 1 Brązowym Qoam.

8 Weź liczbę płytek Zasilania Awaryjnego równą liczbie graczy, zgodnie z cyframi rzymskimi od I do V. Losowo rozdaj po jednej każdemu graczowi.



Awaryjnego połóż na swojej Planszy Gracza, odwróconą na stronę „Naładowaną”.

Płytki Zasilania Awaryjnego określają kolejność gry. Płytkę Zasilania Awaryjnego połóż na swojej Planszy Gracza, odwróconą na stronę „naładowaną”. Pierwszym graczem jest ten, kto posiada płytkę „I”; pozostali gracze podążają zgodnie z numeracją.

OPCJA POBORU POSTACI

Podczas przygotowania pominiń krok 7.

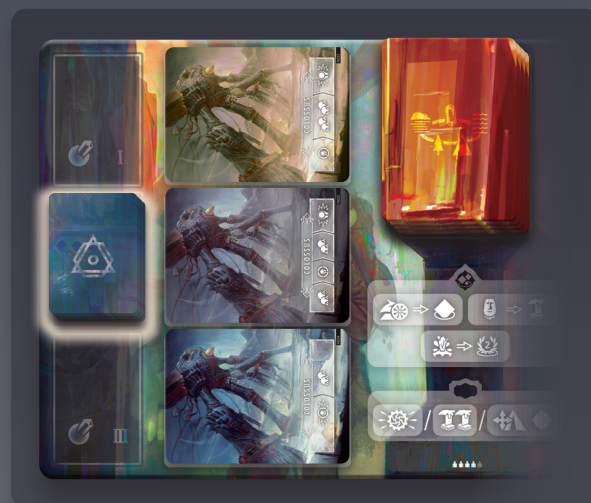
Po kroku 10 potasuj oddzielnie Karty Poszukiwaczy i Karty Ekwipunku Specjalistycznego.

Z każdej talii odkryj liczbę kart równą liczbie graczy, odłóż pozostałe karty z powrotem do pudełka.

Zaczynając od ostatniego gracza i wracając do pierwszego, każdy gracz może wybrać Kartę Odkrywczy lub Kartę Ekwipunku Specjalistycznego spośród dostępnych kart. Po tym, jak wszyscy gracze wybiorą swoją pierwszą kartę, kontynuuj drugą rundę poboru od ostatniego gracza do pierwszego, w której każdy gracz może wybrać drugą i ostatnią kartę. Po zakończeniu drugiej rundy poboru wszyscy gracze powinni mieć jedną Kartę Poszukiwacza i jedną Kartę Ekwipunku Specjalistycznego – co oznacza, że wszystkie odkryte karty zostały wybrane. Na koniec kontynuuj przygotowanie od kroku 11.

9 Każdy gracz umieszcza swój Znacznik Reputacji na ścieżce punktacji, na polu oznaczonym „0”.

10 Potasuj wszystkie Karty Kuriozów, a następnie umieść zakrytą talię na Planszy Wydarzeń.

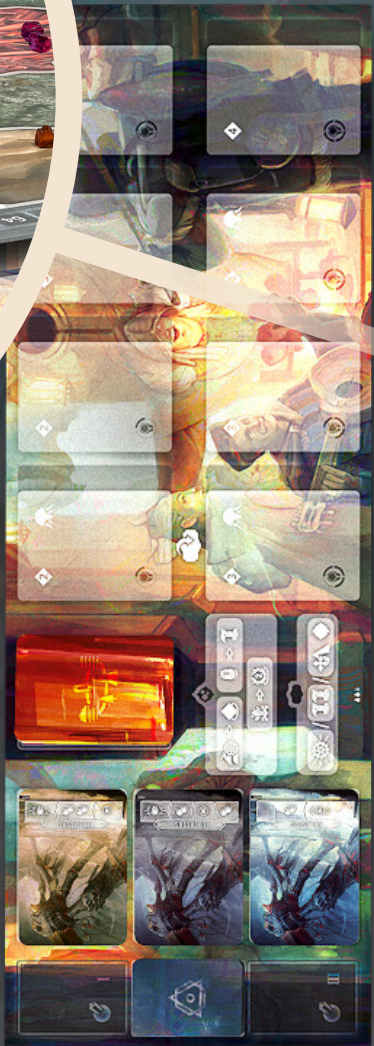


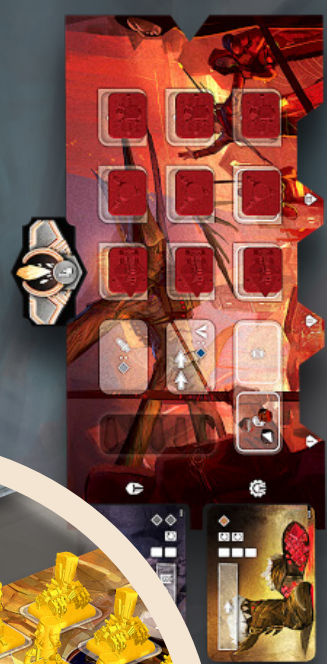
Rozdaj każdemu graczowi trzy karty z Tali Kuriozów. Karty te są trzymane ukryte przed innymi graczami.

UWAGA: Jeśli Talia Kuriozów jest wyczerpana, potasuj wszystkie odrzucone karty, aby utworzyć nową talię.

11 W odwrotnej kolejności gry (od gracza ostatniego do pierwszego), każdy gracz wybiera jeden z pięciu węzłów zewnętrznych pokazanych poniżej, na którym umieszczają miniaturę swojego Poszukiwacza. Gracze nie mogą wybrać węzła zajętego przez przeciwnika.







GDY WSZYSTKIE ELEMENTY GRY SĄ JUŻ PRZYGOTOWANE, GRA ZACZYNA SIĘ OD ROKU I.

ROZGRYWKA

W GRZE ICAION GRACZE KONKURUJĄ ZE SOBĄ PRZEZ TRZY LATA.
KAŻDY ROK JEST PODZIELONY NA TRZY FAZY.

FAZA 1: POCZĄTEK ROKU

- 1** Dodaj Kartę Kolosa bieżącego roku do Talii Wydarzeń, następnie potasuj talię i połóż ją zakrytą na Planszy Wydarzeń.

Na początku Roku II i Roku III nie usuwaj ani nie wymieniaj wcześniej dodanych Kart Kolosa.

Tryb eksperta: Zostaw pierwszą kartę Talii Wydarzeń zawsze odkrytą.

- 2** Wylosuj liczbę Pierwotnych Odłamków równą liczbie graczy i podłącz je do podstawy miniatuury Kolosa (na 2 graczy podłącz maksymalnie 3 Pierwotne Odłamki). Nie patrz na wartości Pierwotnych Odłamków podczas tego kroku.

PRZYKŁAD: Na końcu Roku I w Kolosie pozostały tylko 2 Pierwotne Odłamki. W przypadku rozgrywki

dla 5 graczy dodaj 3 Pierwotne Odłamki do podstawy miniatuury na początku Roku II.

Jeśli graczy jest 4, dodaj 2 Pierwotne Odłamki, natomiast dla 2 lub 3 graczy dodaj 1 Pierwotny odłamek.

- 3** Kolejność gry: Gracz z Zasilaniem Awaryjnym numer „I” rozpoczyna rozgrywkę. Kolejni gracze rozgrywają swoje kolejki zgodnie z numeracją.

Na początku Roku II i Roku III wszystkie Płytki Zasilania Awaryjnego są ładowane (odwróć kafelki stroną Naładowaną do góry). Następnie sprawdź ścieżkę wyników Reputacji: ostatni gracz otrzymuje płytkę „I”, przedostatni gracz otrzymuje płytkę „II” i tak dalej. W przypadku remisu, wygrywa gracz, który grał jako ostatni w poprzednim Roku.

FAZA 2: W TRAKCIE ROKU

Podczas tej fazy gracze rozgrywają swoje kolejki zgodnie z kolejnością gry. Seria tur, po jednej dla każdego gracza w kolejności gry, nazywa się rundą.

Gracze kontynuują grę do momentu rozpoczęcia następnego fazy – Końca Roku.

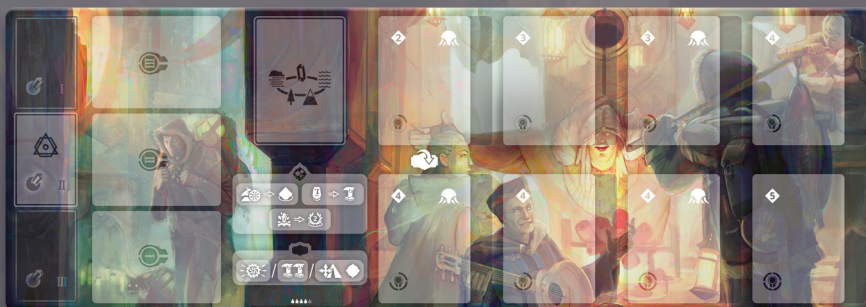
WYDARZENIA

Na początku każdej rundy pierwszy gracz odkrywa jedną kartę z Talii Wydarzeń.

Karty Wydarzeń są umieszczane na Torze Planszy Wydarzeń od lewej do prawej; po zakończeniu pierwszego rzędu przejdź do drugiego.

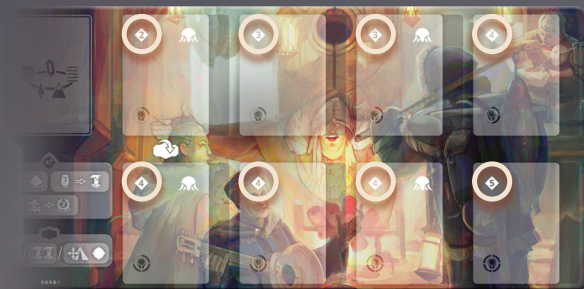
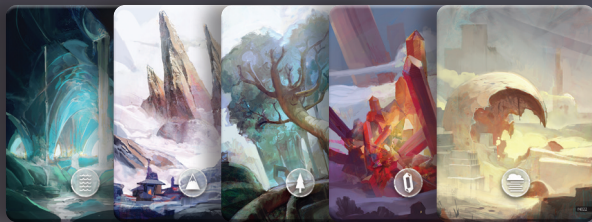
Miejsca na Torze Wydarzeń zawierają kilka przydatnych instrukcji dotyczących kontynuacji rozgrywki.

Ujawniony typ karty również ma wpływ na to, co ma się wydarzyć.



JEŚLI UJAWNIONA KARTA TO KARTA REGIONU:

Umieść tyle Qoam, ile wskazuje przestrzeń na Torze Wydarzeń w każdym Regionie tego samego typu co ujawniona karta.



NASYCENIE

UWAGA! Ilość Qoam dostępna w Regionach jest ograniczona!

- **2 graczy:** do 5 Qoam na Region
- **3 graczy:** do 6 Qoam na Region
- **4 graczy:** do 7 Qoam na Region
- **5 graczy:** do 8 Qoam na Region

Jeśli Region jest nasycony, czyli osiągnął maksymalną pojemność Qoam, nie można na nim umieścić więcej Qoam do momentu pojawienia się nowych „miejsc”.

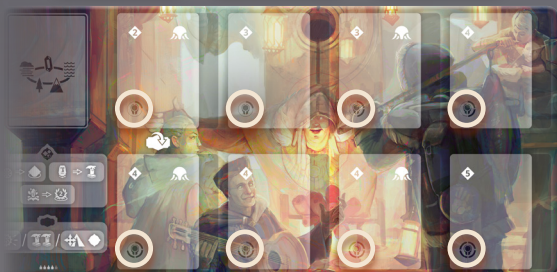


Jeśli miejsce karty na Torze Wydarzeń ma ikonę Pasożyta, umieść Pasożyta na każdym z trzech Regionów wraz z Qoam – tak jak w poprzednim kroku.

2-3 graczy: Nie umieszczaj Pasożyta w wewnętrznym Regionie (w sąsiedztwie Miasta). Umieść tylko jednego Pasożyta na każdym z zewnętrznych Regionów.

JEŚLI UJAWNIONA KARTA TO KARTA KOŁOSA:

Rozpatrz wszystkie efekty wymienione na karcie, od lewej do prawej. Wszystkie karty Kołosa są opisane szczegółowo w dalszej części instrukcji.



Kolos się przemieszcza! W przestrzeni Toru Wydarzeń poszukaj ikony odpowiadającej tej na odłożonej karcie. Przenieś Kolosa między kraterami, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, tyle razy, ile jest strzałek otaczających ikonę.



Umieść jednego Pasożyta w każdym Regionie sąsiadującym z kraterem Kolosa.



Kolos rani wszystkich Poszukiwaczy w węzłach Regionów przylegających do krateru



Kolos rani wszystkich Poszukiwaczy w węzłach Regionów przylegających do kraterów przez które się porusza.

Jeśli masz umieścić czwartego Pasożyta w Regionie, nie umieszczaj go. Zamiast tego wszystkie Maszyny w Regionie są niszczone i należy odłożyć je z powrotem do pudełka. Usuń także wszystkie Pasożyty z tego Regionu i odłóż je z powrotem do wspólnej puli. Jeśli Poszukiwacz znajduje się w jednym z węzłów tego Regionu, zostaje Zraniony.

ZRANIONY POSZUKIWACZ

Jeśli twój Poszukiwacz zostaje Zraniony, możesz odrzucić Kartę Kuriozów ze swojej ręki by uniknąć konsekwencji. Jeśli nie możesz lub nie chcesz odrzucić Karty Kuriozów, twój

Poszukiwacz jest Zraniony.

Ułóż swoją miniaturkę Poszukiwacza na boku.

Na początku kolejnej tury postaw swojego Poszukiwacza do pionu.

W trakcie tury ze zranionym Poszukiwaczem:

- Możesz wykonać tylko standardowy ruch do dwóch węzłów lub Rozbić Obóz.
- Nie możesz wykonać żadnego innego rodzaju ruchu.
- Możesz wykonać tylko Akcję Standardową.
- Nie możesz wykonywać Akcji Specjalnych.

Każdego Roku, na początku piątej rundy rozgrywki, Zasilanie Awaryjne wszystkich graczy jest ładowane.



TURA GRACZA

Podczas swojej tury najpierw musisz zdecydować się na **Ruch** lub **Rozbicie Obozu** (bez ruchu).

Następnie możesz wykonać JEDNĄ Akcję Standardową, JEDNĄ Akcję Specjalną lub jedną i drugą. Jeśli zdecydujesz się na oba rodzaje akcji, możesz wykonać je w dowolnej kolejności.

Po zainicjowaniu akcji wykonaj wszystkie jej kroki przed rozpoczęciem kolejnej.

Oto wszystkie dostępne Akcje Standardowe:

- Wydobyć
- Wysłanie Maszyny
- Likwidacja Pasożytów
- Badanie Kolosa
- Odzyskanie Aparatury
- Instalacja Aparatury

Oto wszystkie dostępne Akcje Specjalne:

- Zagranie Karty Kuriozum
- Użycie Zasilania Awaryjnego

Po zakończeniu wykonywania wybranych czynności lub w przypadku, kiedy nie chcesz wykonać żadnej z akcji, przekaz kolejkę następnemu graczowi.

WYDAWANIE QOAM: Spędzony Qoam zawsze wraca do wspólnej puli.

Za każdym razem, gdy musisz wydać Qoam, weź potrzebną ilość z twoich Klatek Pustki.

ROZBIECIE OBOZU/RUCH

Za każdym razem, gdy nie chcesz opuścić węzła, na którym się znajdujesz, musisz wydać jedno Niebieskie Qoam ze swoich Klatek Pustki.

Akcja ta nazwana jest **Rozbiciem Obozu**.



Jeśli chcesz podróżować do innego węzła lub po prostu nie masz Niebieskiego Qoam, aby Rozbić Obóz musisz się przenieść. Twój Poszukiwacz może zawsze przemieścić się do dwóch węzłów za darmo – ta możliwość jest zilustrowana przez dwie ikony Ruchu widoczne od samego początku gry na Planszy Dywizji.

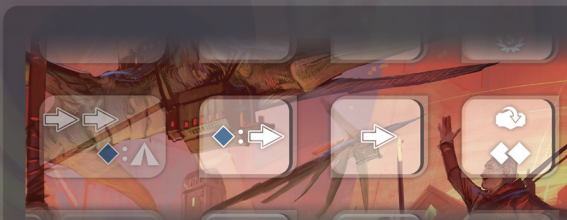


Nie możesz zakończyć swojego ruchu na węźle, z którego zacząłeś wędrówkę. Jeśli chcesz przejść dalej niż dwa węzły, musisz wydać Niebieskie Qoam. Najpierw jednak musisz odblokować powiązaną zdolność przez Wysłanie Harwestera z drugiego rzędu.

UWAGA: Za każdym razem, gdy Wysyłasz Maszynę ze swojej Planszy Dywizji, twój Poszukiwacz otrzymuje bonus – ikonę ujawnioną pod tej Maszyną. **Wysłanie Maszyny** omówione jest w dalszej części instrukcji.

Za każde wydane Niebieskie Qoam możesz przemieścić się o jeden dodatkowy węzeł.

Jeśli odblokowałeś także ostatnią ikonę Ruchu w drugim rzędzie możesz przemieścić się o maksymalnie dwa dodatkowe węzły za każde wydane Niebieskie Qoam.



PRZYKŁAD: Czerwony Gracz może przesunąć się na odległość dwóch węzłów bez wydawania Qoam. Może wydać 1 Niebieskie Qoam na Rozbicie Obozu albo na przemieszczenie się o dwa dodatkowe węzły. Może również zdecydować się wydać więcej niż jedno Niebieskie Qoam i przemieścić się do dwóch dodatkowych węzłów za każdy wydany w ten sposób niebieski kryształ.

UWAGA: Gracze mogą zakończyć ruch Poszukiwacza na węźle z miniaturami przeciwników.

AKCJE STANDARDOWE

Po wykonaniu Ruchu lub Rozbiciu Obozu, możesz wykonać jedną Akcję Standardową.

WYDOBYCIE

Weź 1 Qoam z każdego Regionu sąsiadującego z twoim węzłem, na którym znajdują się jakiegokolwiek kryształy.

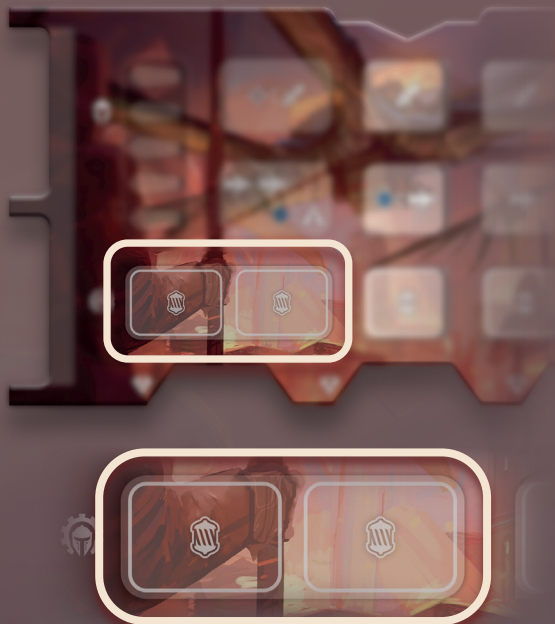
UWAGA: Ilekroć zbierasz dowolną ilość Qoam w jakikolwiek sposób, musisz zdeponować je w jednym ze swoich pól Klatek Pustki.

Qoam, które zdeponowałeś, zastępuje każdy kryształ przechowywany w wybranej Klatce Pustki.

Podczas opróżniania Klatki Pustki jej zawartość jest odrzucana do wspólnej puli.

Zamiast opróżnić Klatkę Pustki, możesz odrzucić świeżo nabyte Qoam.

Na początku gry gracze mają tylko dwie wolne Klatki na Planszach Dywizji.



UWAGA: Nie można przenosić Qoam między Klatkami Pustki.

AKTYWACJA MASZYN

Ilekroć wykonujesz akcję Wydobycia, możesz również aktywować wszystkie swoje Maszyny rozmieszczone w Regionach sąsiadujących z twoim węzłem.

Ty decydujesz o kolejności aktywacji. Otrzymany bonus jest dopasowany do każdego rodzaju Maszyny, zgodnie z ikonami na Planszy Wydarzeń.

HARWESTER



Możesz wziąć 1 dodatkowe Qoam z Regionu, w którym znajduje się twój Harvester.

WYGRZEBYWACZ



Możesz dobrać Kartę Kuriozum. Nie możesz wyciągnąć dodatkowych Kart, jeśli osiągnąłeś limit kart w ręce.

RAFINER



Jeśli podczas akcji Wydobycia wzięłeś kryształ Qoam z Regionu, w którym znajduje się twój Rafiner, możesz go aktywować, aby zdobyć 2 Punkty Reputacji.

PASOŻYTY BLOKUJĄCE MASZYNY

W Regionie, w którym jest więcej Pasożytów niż Maszyn, Maszyny nie zapewniają swoich bonusów podczas wykonywania akcji Wydobycia.



PRZYKŁAD: Czerwony Gracz decyduje się na Wydobycie. W Regionie Pola Kryształów nie ma zasobów, jednak Czerwony Gracz nadal może skorzystać z Wyrzebywacza, którego tam wystął i losuje Kartę Kuriozum. W Regionie Rzeki znajdują się 3 Niebieskie Qoam więc bierze jedno. Następnie jego Czerwony Harvester zostaje aktywowany i zyskuje 1 dodatkowe Niebieskie Qoam. W Regionie Lasu do zebrania jest tylko 1 zielone Qoam. Zebranie tego zasobu pozwala aktywować Czerwony Rafiner: w ten sposób Czerwony Gracz natychmiast zdobywa 2 Punkty Reputacji.

WYSŁANIE MASZyny

Wysłanie Maszyny polega na przesunięciu jej z Planszy Dywizji do Regionu na Planszy Gry.

ZASADY WYSŁANIA:

- Wysłana Maszyna musi być pierwszą Maszyną z lewej strony z danego rzędu. Na początku gry można wysłać tylko Harwestera. Następną dostępną Maszyną jest Wyrzebywacz z tego samego rzędu, itd.
- Maszyny mogą zostać wysłane tylko do Regionów przyległych do twojego Poszukiwacza. Nie można wysłać Maszyn do Miasta ani do kraterów.
- **Każdy Region może zawierać do trzech Maszyn. Każda z nich musi być innego rodzaju oraz koloru.**
- Koszt wysłania Maszyny uzależniony jest od liczby Maszyn obecnych w danym Regionie.

Wysłanie pierwszej Maszyny kosztuje 1 Qoam tego samego koloru co Region. Wysłanie drugiej Maszyny do tego Regionu kosztuje 2 Qoam, a trzeciej 3 Qoam. Rodzaj Maszyny nie ma wpływu na koszt jej wysłania. Wysyłając Maszynę można zapłacić też Brązowym Qoam zamiast Qoam innych kolorów bez względu na kolor Regionu.

PRZYKŁAD: Wysyłasz Wyrzebywacza do Regionu Rzeki, na którym znajduje się Refiner innego gracza. W tym przypadku musisz zapłacić 2 Niebieskie Qoam, lub 1 Niebieskie i 1 Brązowe Qoam, albo 2 Brązowe Qoam. Wybór zapłaty należy do ciebie.

Za każdym razem, gdy wysyłasz Harwestera bądź Wyrzebywacza z Planszy Dywizji odblokowujesz bonus, który od tego momentu jest dostępny przez resztę gry. Z pierwszego rzędu podnosisz Siłę, z drugiego podnosisz ruch, a z trzeciego odblokowujesz dodatkowe Klatki Pustki do przechowywania Qoam.



Wysłanie Refinera odblokowuje premię jednorazową. Najpierw Naładuj swoje Zasilanie Awaryjne .

Następnie pozyskaj premię określoną poniżej:

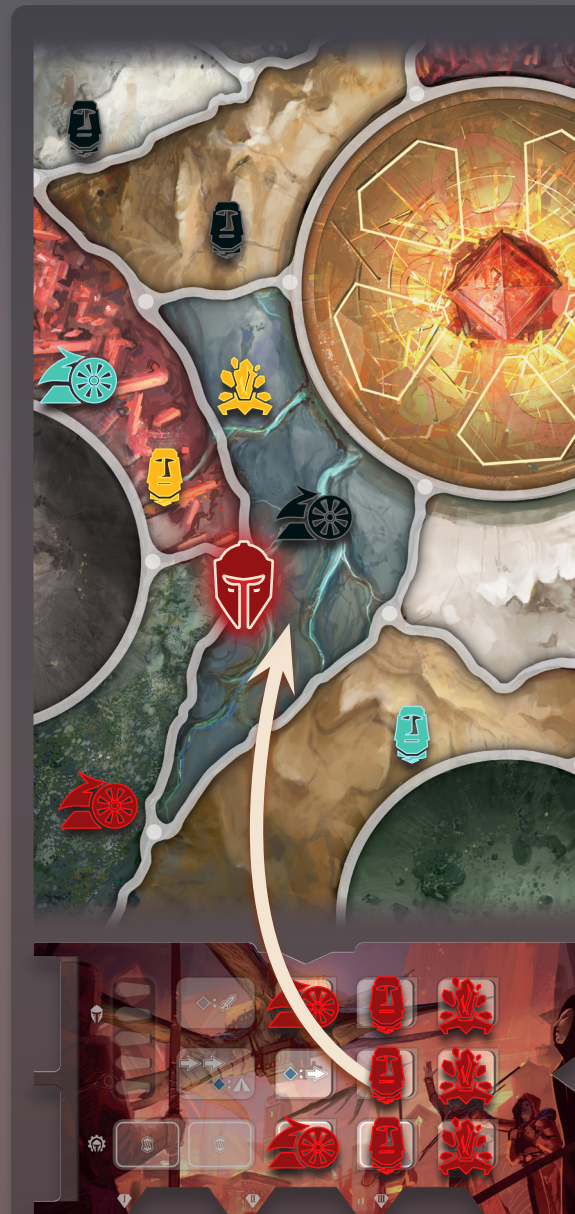


Refiner pierwszego rzędu: Natychmiast zyskaj 5 Punktów Reputacji

Refiner drugiego rzędu: Wybierz Qoam dowolnego koloru i weź 2 kryształy tego koloru z puli zasobów.

Refiner trzeciego rzędu: Natychmiast dobierz jedną lub dwie Karty Kuriozów.

Za każdym razem, gdy Wysyłasz Maszynę, zyskujesz X Punktów Reputacji, gdzie X jest równe kosztowi podjętej akcji (1/2/3) pomnożonemu przez liczbę Maszyn tego samego rodzaju w sąsiednich Regionach; Maszyny innych graczy są wliczane do punktacji. Jeśli w sąsiednich Regionach nie ma Maszyn tego samego rodzaju, uzyskane Punkty są równe kosztowi podjęcia akcji.



PRZYKŁAD: Czerwony Gracz chce Wysłać Maszynę.

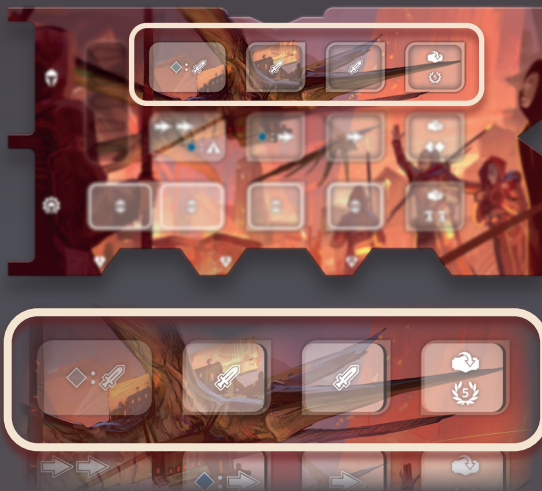
- Nie może wysłać Refinera, ponieważ jedyne Maszyny po lewej stronie to dwa Harwestery i jeden Wyrzebywacz
- Nie może wysłać Harwestera, ponieważ Regiony sąsiednie zawierają Harwestery dwóch innych graczy i jednego Harwestera, którego wysłał wcześniej
- Nie może wysłać Wyrzebywacza do Regionu Lasu ani na Pola Kryształowe. W tej sytuacji jedyną opcją jest wysłanie Wyrzebywacza do Regionu Rzeki. Ponieważ jest to trzecia Maszyna wysłana do tego Regionu, akcja ta kosztuje 3 Niebieskie Qoam. Czerwony Gracz płaci 2 Brązowe Qoam i 1 Niebieskie Qoam, po czym wysła swojego Wyrzebywacza. Natychmiast zyskuje 3 Punkty Reputacji za każdego Wyrzebywacza w sąsiednich Regionach (wliczając Maszyny pozostałych graczy) co daje w sumie 9 Punktów Reputacji (3 PR x 3 Maszyny).



LIKWIDACJA PASOŻYTÓW

Możesz zapłacić 1 Szare Qoam, aby usunąć Pasożyty z Regionów przylegających do węzła, na którym znajduje się twój Poszukiwacz. Za każde wydane Szare Qoam, możesz usunąć liczbę Pasożytów równą liczbie ikon Siły odblokowanych na twojej Planszy Dywizji.

Na początku gry Plansze Dywizji mają 1 widoczną ikonę Siły. Wysyłając Maszyny możesz odblokować dodatkowe ikony Siły. W każdej turze możesz wydać dowolną liczbę Szarego Qoam, aby wykonać akcję Likwidacji Pasożytów.



PRZYKŁAD: Wystawiłeś pierwsze dwie Maszyny z pierwszego rzędu i teraz masz dostępne wszystkie trzy ikony Siły. Płacąc 1 Szare Qoam, możesz usunąć z sąsiednich Regionów maksymalnie trzy Pasożyty. Jeśli chcesz, możesz zapłacić 2 Szare Qoam, aby usunąć do sześciu Pasożytów z sąsiednich Regionów itd.

Kiedy wykonujesz akcję Likwidacji Pasożytów, odłóż usunięte Pasożyty przed swoją Planszą Dywizji. Nie ma limitu liczby Pasożytów, które możesz zebrać. Pod koniec Roku gracze otrzymają Punkty Reputacji w zależności od liczby Pasożytów, które zebrali w ciągu Roku.



BADANIE KOŁOSA

Jeśli twój Poszukiwacz znajduje się na krawędzi krateru, w którym obecny jest Kolos, możesz przeprowadzić akcję Badanie Kolosa.

UWAGA: Każdy krater ma trzy węzły na swojej krawędzi.

Weź Pierwotny Odłamek z miniatury i ujawnij jego wartość (między 1 a 3). Możesz wydać dowolną liczbę Różowego Qoam, aż do wartości Pierwotnego Odłamka. Natychmiast zdobywasz 1 Punkt Reputacji za każde Różowe Qoam wydane w ten sposób.

Jeśli wydasz liczbę Różowego Qoam równą wartości Pierwotnego Odłamka, zabierz ten odłamek i połóż go na wyznaczonym miejscu na Planszy Dywizji.



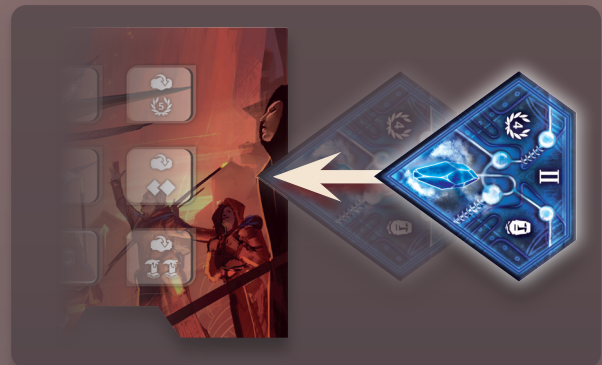
Jeśli liczba wydanego Różowego Qoam jest mniejsza niż wartość Pierwotnego Odłamka, lub jeśli już masz pięć Pierwotnych Odłamków na Planszy Dywizji, nadal zyskujesz Punkty Reputacji. Wydobyty Pierwotny Odłamek zostaje usunięty z gry – odłóż go z powrotem do pudełka.



ODZYSKANIE APARATURY

Jeśli twój Poszukiwacz znajduje się w jednym z pięciu węzłów Miasta, możesz wybrać jedną Płytkę Aparatury ze szczytu stosów dostępnych w danym Roku (I, II lub III).

Umieść wybraną Płytkę Aparatury na Polu Powrotu na Planszy Dywizji.



Zapamiętaj:

- Możesz Odzyskać Aparaturę tylko raz w Roku i tylko jeśli odpowiada bieżącemu Rokowi.
- Możesz Odzyskać Aparaturę tylko wtedy, gdy Pole Powrotu na twojej Planszy Dywizji jest puste.
- Możesz Odzyskać tylko Aparatury innego rodzaju niż te, które już Zainstalowałeś (patrz następny akapit). Innymi słowy, wybierz nową Aparaturę z innego stosu niż poprzednim razem.

Za każdym razem, gdy Odzyskujesz Aparaturę natychmiast zdobywasz liczbę Punktów Reputacji zależną od jej właściwości (pełna lista znajduje się w sekcji Odniesień na końcu instrukcji).







INSTALACJA APARATURY

Jeśli twój Poszukiwacz znajduje się na jednym z trzech węzłów na krawędzi krateru, który odpowiada kolorowi Aparatury na twoim Polu Powrotu, możesz wykonać akcję Instalacji Aparatury.

Każdy rodzaj Aparatury może być zainstalowany tylko w kraterze, który odpowiada kolorowi.



Przesuń Aparaturę z Pola Powrotu na miejsce na spodzie Planszy Dywizji przypisane do tego samego Roku, z którego pochodzi Aparatura. Zainstalowane Aparatury nagradzają Punkty Reputacji naliczane po zakończeniu gry.



PRZYKŁAD: W trakcie Roku I nie udało Ci się odzyskać Aparatury. Udało Ci się to zrobić w trakcie Roku II i po dotarciu do niebieskiego krateru, zdecydowałeś się na Instalację Aparatury. W związku z tym, przesuwasz ją na drugie z wycięć przeznaczonych na zainstalowaną Aparaturę.

AKCJE SPECJALNE

♦ ZAGRANIE KARTY KURIOZÓW

Zagraj Kartę Kuriozów przez zapłacenie jej ceny w Zielonym Qoam, wyznaczonej na górnej części karty. Efekt karty wchodzi w działanie po zapłaceniu jej ceny.

Sekcja Odniesień na końcu instrukcji zawiera pełną listę efektów na kartach.

Za wyjątkiem Kart Kuriozów Usprawniających (C), które zostają w grze przy Planszy Dywizji, zagrane karty należy odrzucić po rozwiązaniu ich efektu.

Liczba aktywnych Kart Kuriozów Usprawniających jest ograniczona. Jeśli zagrana karta przekroczyłaby ten limit, należy odrzucić jedną z aktywnych kart lub tą którą właśnie zagrano.

♦ UŻYCIĘ ZASILANIA AWARYJNEGO

Zasilanie Awaryjne może być użyte tylko jeśli jest Naładowane.

By wykonać tę akcję odwróć Płytkę Zasilania Awaryjnego na stronę Rozładowaną i wybierz jedną z trzech opcji opisanych poniżej.



Przeładowanie Maszyn Weź 1 Qoam dowolnego koloru z puli zasobów.

Następnie, za każdy typ Regionu, w którym znajdują się twoje Maszyny, weź z puli zasobów 1 Qoam koloru odpowiadającego Regionowi.

PRZYKŁAD: Masz jedną Maszynę w Regionie Lasu, jedną w Regionie Gór i po jednej w dwóch Regionach Rzeki. Nie masz żadnych Maszyn w pozostałych Regionach. Decydujesz się Przeładować Maszyny i bierzesz trzy Qoam z puli zasobów: 1 Zielone, 1 Brązowe i 1 Niebieskie. Następnie bierzesz 1 Qoam dowolnego koloru.



Dobranie jednej lub dwóch Kart Kuriozów (pamiętaj, że nie możesz przekroczyć limitu kart w ręce).



Podwójna Zmiana Po zakończeniu Akcji Standardowej musisz ponownie się Ruszyć lub Rozbić Obóz, żeby móc podjąć kolejną Akcję Standardową. W tej turze nie możesz podjąć kolejnej Akcji Specjalnej.

FAZA 3: KONIEC ROKU

- Ostatnia runda w danym Roku rozpoczyna się po zagranii piątej Karty Regionu na Planszy Wydarzeń. Każdy gracz ma jedną turę do rozegrania zanim Rok się zakończy.
- Każdy gracz podsumowuje swoją liczbę Pasożytów wyeliminowanych w danym Roku.

2-3 graczy: Gracz z największą liczbą wyeliminowanych Pasożytów dostaje 9 Punktów. Drugi gracz dostaje 4 Punkty, a trzeci 1 Punkt.

4 graczy: Gracz z największą liczbą wyeliminowanych Pasożytów dostaje 10 Punktów. Drugi gracz dostaje 6 Punktów, trzeci 2 Punkty, a czwarty 1 Punkt.

W przypadku remisu, wygrywa gracz, który był wcześniej w kolejce rozgrywki. Aby uzyskać jakiegokolwiek Punkty Reputacji w ten sposób należy wyeliminować przynajmniej jednego Pasożyta.

Po podliczeniu punktacji, wszystkie Pasożyty wracają do puli zasobów.

- Odrzuć wierzchnie Płytki Aparatury z tych stosów, na których Rok Płytki Aparatury odpowiada właśnie zakończonemu Rokowi. Np. Po zakończeniu Roku I, na wierzchu każdego stosu powinny się znajdować Płytki Aparatury Roku II.

Po zakończeniu Roku I i Roku II zaczyna się kolejny Rok. Zaczynaj ponownie od Fazy 1.

Po zakończeniu Roku III gra dobiega końca. Sprawdź poniższy rozdział w celu określenia zwycięzcy.

KONIEC GRY

Po zakończeniu Roku III wszyscy gracze zdobywają dodatkowe Punkty Reputacji opisane poniżej:

- 1 punkt za każde Qoam pozostałe w Klatkach Pustki
- Dodatkowe Punkty Reputacji uzależnione od zebranych Odłamków Pierwotnych

Każdy gracz, który nie odzyskał przynajmniej jednego Odłamka przez całą grę, traci 15 Punktów.

ODŁAMKI PIERWOTNE	0	1	2	3	4	5
PUNKTY REPUTACJI	-15	0	5	10	20	30

PRZYKŁAD: W trakcie gry odzyskałeś 4 Odłamki. Zyskujesz w ten sposób 20 Punktów Reputacji.

- Poprzednio zainstalowana Aparatura zapewnia Punkty Reputacji.
- Można podwoić punktację z Aparatury przez połączenie jej z Odłamkiem Pierwotnym.

Każdy Odłamek Pierwotny może zostać połączony tylko z jedną Aparaturą i każda Aparatura może mieć punktację podwojoną tylko jednorazowo. Odłamki połączone z Aparaturą są liczone z resztą odzyskanych Odłamków.



PRZYKŁAD: Po zakończeniu gry liczone są Punkty za obydwie zainstalowane Aparatury. Jedyny odzyskany Odłamek może być połączony z jedną z tych Aparatur w celu podwojenia jej punktacji.

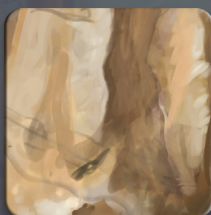
**GRACZ Z NAJWIĘKSZĄ LICZBĄ PUNKTÓW REPUTACJI WYGRYWA GRĘ.
W PRZYPADKU REMISU, WYGRYWA GRACZ, KTÓRY BYŁ OSTANI
W KOLEJCE ROZGRYWKI.**

ODNIESIENIA

REGIONY I KARTY REGIONÓW



RZĘKA



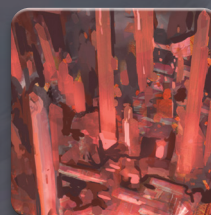
GÓRY



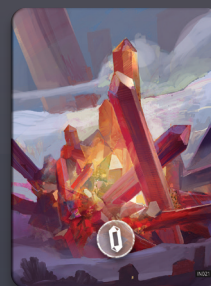
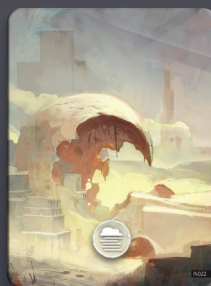
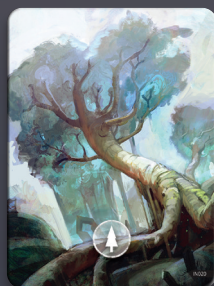
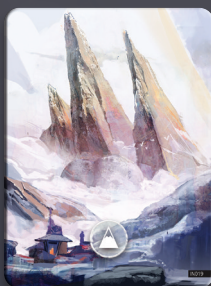
LAS



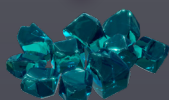
ZAMGLONE ZIEMIE



POLA KRYSZTAŁOWE



KRYSZTAŁY QOAM MOGĄ BYĆ WYDANE W CELU:



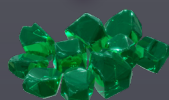
NIEBIESKIE QOAM

*Rozbicie Obozu
lub Ruch
(dodatkowe węzły)*



BRĄZOWE QOAM

*Wystanie Maszyn ignorując
kolor Regionu (surowiec
uniwersalny)*



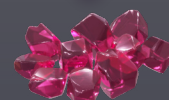
ZIELONE QOAM

*Zagranie Karty
Kuriozów*



SZARE QOAM

*Likwidacja
Pasożytów*



RÓŻOWE QOAM

*Badanie
Kolosa*

KARTY SPRZĘTU SPECJALISTYCZNEGO



HYPER BOOTS

Podczas akcji Ruchu możesz przemieścić się od jeden dodatkowy węzeł.



PRIMAL ARMOR

Na Końcu Gry dostajesz 3 dodatkowe Punkty Reputacji za każdy zebrany Pierwotny Odłamek.



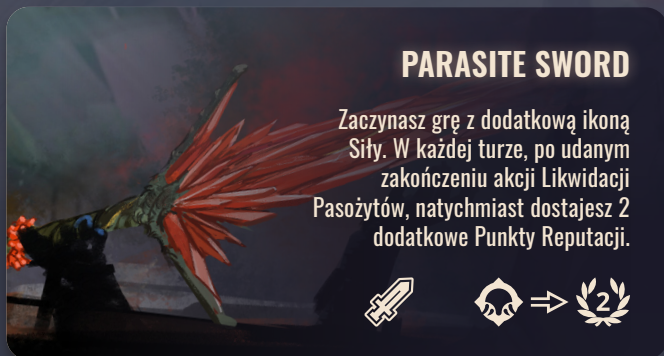
MULTIFUNCTIONAL BELT

Każdego Roku na początku twojej pierwszej tury możesz dobrać dwie Karty Kuriozów.



EXPLORATION CASE

Każdego Roku na początku twojej pierwszej tury możesz wybrać Qoam dowolnego koloru i zabrać 3 kryształy tego koloru z puli zasobów.



PARASITE SWORD

Zaczynasz grę z dodatkową ikoną Siły. W każdej turze, po udanym zakończeniu akcji Likwidacji Pasożytów, natychmiast dostajesz 2 dodatkowe Punkty Reputacji.



ENERGY HARNESS

Na Końcu Gry, każdy kryształ Qoam w twoich Kłatkach Pustki jest wart 2 Punkty Reputacji (zamiast 1).



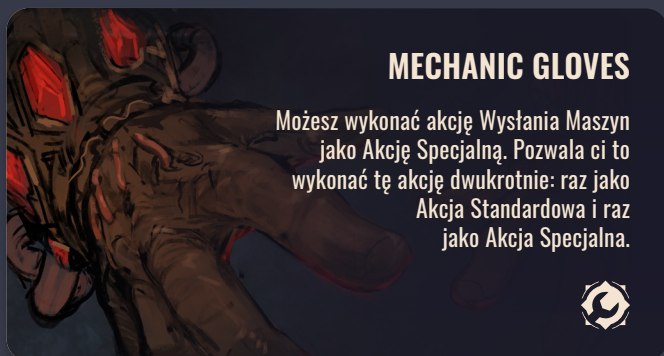
VERTEBRA CROWN

Podczas każdej fazy Końca Roku, dostajesz 5 Punktów Reputacji, jeśli zakończyłeś swoją ostatnią rundę na węźle krawędzi krateru.



EMPOWERED TOOLS

Zdobywasz 4 Punkty Reputacji za każdym razem, gdy instalujesz Aparaturę.



MECHANIC GLOVES

Możesz wykonać akcję Wystania Maszyn jako Akcję Specjalną. Pozwala ci to wykonać tę akcję dwukrotnie: raz jako Akcja Standardowa i raz jako Akcja Specjalna.



ENERGY STABILIZER

Kiedy Przetładujesz Maszyny dobierasz 1 Kartę Kuriozów.



KARTY POSZUKIWACZY

THE LONE SURVIVOR

W trakcie ostatniej tury każdej fazy Końca Roku możesz przesunąć swojego Poszukiwacza na dowolny węzeł na Planszy Gry zamiast normalnej akcji Ruchu.



THE HEIR

Za każdym razem, gdy zagrywasz Kartę Kuriozum dostajesz 1 Punkt Reputacji.



THE OUTSIDER

Punkty Reputacji za Badanie Kolosa są potrójone.



THE CRIMINAL

Gdy Poszukiwacz zostanie Zraniony oraz na Początku każdego Roku zdejmij Zbroję. Na koniec tury, w której nie podjąłeś żadnej Akcji Specjalnej, załóż Zbroję. Założona Zbroja pozwala Ci Badać Kolosa, Odzyskać Aparaturę i Instalować Aparaturę jako Akcja Specjalna.

UWAGA: Oznacza to, że możesz Badać Kolosa dwukrotnie w ciągu tury: raz jako Akcja Standardowa i raz jako Akcja Specjalna.



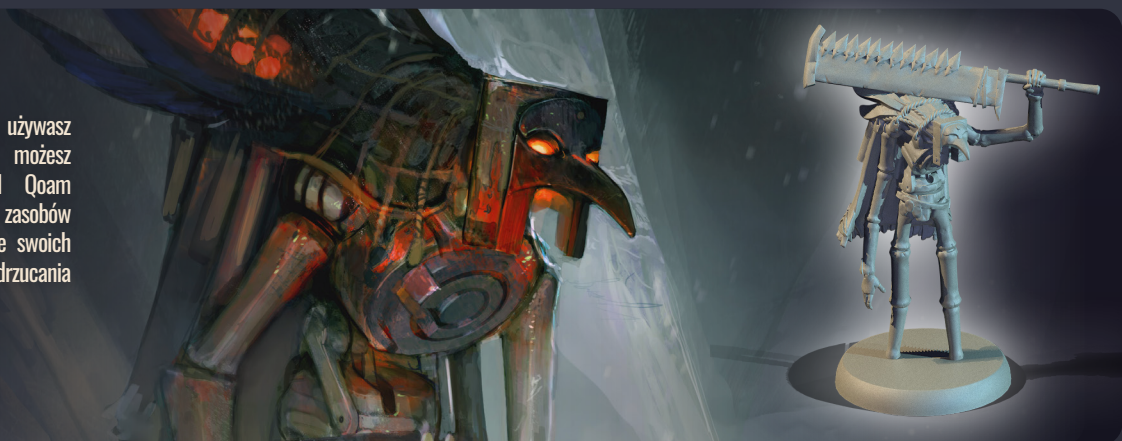
THE CURSED

W trakcie ostatniej tury każdej fazy Końca Roku możesz podjąć dwie Akcje Standardowe zamiast jednej.



THE MACHINE

Za każdym razem, gdy używasz Zasilanie Awaryjne, możesz natychmiast wybrać 1 Qoam dowolnego koloru z puli zasobów i dodać go do jednej ze swoich Klatek Pustki (bez odrzucania obecnego w nich Qoam).



THE CREATURE

Akcje Wysłania Maszyn i Zagrania Karty Kuriozów kosztują 1 Qoam mniej niż normalnie. Wysyłając Maszyny zyskujesz Punkty Reputacji równe pełnemu kosztowi tej akcji.



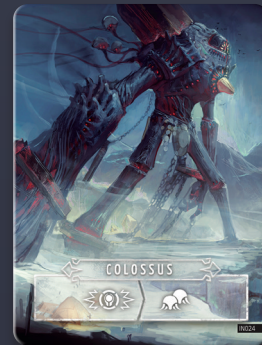
KARTY KOŁOSA



1. Przenieść Kolosa.
2. Połóż dwa Pasożyty w każdym Regionie przyległym do krateru Kolosa.
3. Kolos rani wszystkich Poszukiwaczy na węzłach Regionów przyległych do krateru.



1. Połóż po jednym Pasożycie w każdym Regionie przyległym do krateru Kolosa.
2. Przenieść Kolosa.
3. Połóż po jednym Pasożycie w każdym Regionie przyległym do krateru Kolosa.
4. Kolos rani wszystkich Poszukiwaczy na węzłach Regionów przyległych do krateru.



1. Przenieść Kolosa. W trakcie ruchu, rani wszystkich Poszukiwaczy na węzłach Regionów przyległych do kraterów, przez które się przemieszcza (wliczając w to pierwszy i ostatni krater na trasie).
2. Połóż po jednym Pasożycie w każdym Regionie przyległym do krateru Kolosa.

APARATURY



3 Punkty Reputacji za każdy wystany Harwester



4 Punkty Reputacji za każdy wystany Wygrzebywacz



4 Punkty Reputacji za każdą aktywną Kartę Kuriozów Usprawniających



3 Punkty Reputacji za każdą ikonę odblokowaną w rzędzie Eliminacji Pasożytów na Planszy Dywizji



5 Punktów Reputacji za każdy Pierwotny Odfatek przechowywany na Planszy Dywizji



2 Punkty Reputacji za każdy typ Regionu, na którym znajdują się twoje Maszyny



5 Punktów Reputacji za każdy wystany Rafiner



2 Punkty Reputacji za każdego Pasożyta wyeliminowanego od początku obecnego Roku. Jeśli Aparatura ta zostanie Zainstalowana, ponownie zyskujesz z niej punkty pomnożone przez liczbę Pasożytów wyeliminowanych w trakcie Roku III



3 Punkty Reputacji za każdą odblokowaną ikonę w rzędzie Ruchu na Planszy Dywizji



4 Punkty Reputacji za każdą odblokowaną Klatkę Pustki na Planszy Dywizji

KARTY KURIÓZÓW

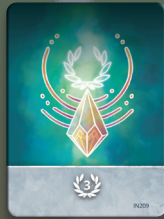
KARTY JEDNORAZOWE



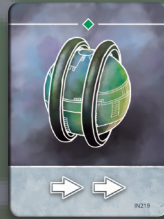
Waż z puli zasobów wskazaną liczbę Qoam. W przypadku uniwersalnego Qoam wszystkie kryształy muszą być tego samego koloru.



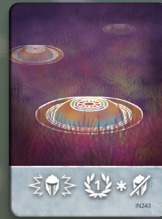
Dobierz jedną lub dwie Karty Kuriozów.



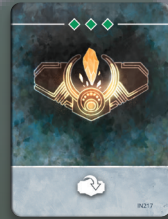
Natychmiast zyskaj wskazaną liczbę Punktów Reputacji.



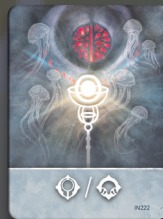
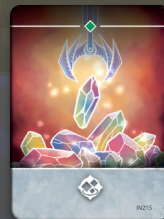
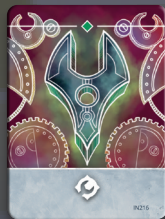
Po zakończeniu Ruchu, możesz zagrać tą kartę by przemieścić się ponownie o wskazaną liczbę węzłów.



Natychmiast zrań Poszukiwaczy pozostałych graczy znajdujących się na twoim węzle oraz na węzłach przyległych. Zyskujesz Punkty Reputacji za każdego trafionego Poszukiwacza nawet jeśli nie zostanie zraniony.



Naładuj swoje Zasilanie Awaryjne.



Natychmiast podejmij akcję wskazaną na karcie. Jeśli wskazane są dwie akcje, musisz wybrać, którą chcesz wykonać. Koszty i wymogi akcji muszą być spełnione tak jak normalnie.

KARTY USPRAWNIENI



Te karty dodają dodatkową Kłatkę Pustki/ikonę Siły/ikonę Ruchu do twojej Planszy Dywizji.



Za każdym razem, gdy wydajesz Qoam, możesz najpierw zamienić 2 Qoam jednego rodzaju w 1 Qoam innego rodzaju.

UWAGA: Każda z tych kart może zostać użyta tylko raz na każdą podjętą akcję.



Gdy aktywujesz Harwestera, zamiast brać drugie Qoam z Regionu możesz zabrać 1 Qoam dowolnego rodzaju z puli zasobów.

UWAGA: Region nadal musi zawierać minimum dwa Qoam.



Gdy aktywujesz Harwestera, możesz brać 3 Qoam z Regionu zamiast dwóch.



Gdy aktywujesz Wyrzebywacza, zamiast dobierać Kartę Kuriozów, możesz odrzucić jedną z ręki. Jeśli to zrobisz, zyskujesz 3 Punkty Reputacji.



Gdy aktywujesz Wyrzebywacza, możesz dobrać do 2 Kart Kuriozów zamiast 1.



Gdy aktywujesz Rafinera, zyskujesz 3 Punkty Reputacji zamiast 2.



Gdy aktywujesz Rafinera, możesz za darmo wyeliminować 1 Pasożyta z tego samego Regionu.

ROZSZERZENIE CUDÓW

Cuda to tajemnicze i ciekawe struktury. Odnalezienie jednego z tych artefaktów uznawane jest za życiowe osiągnięcie w społeczności Poszukiwaczy. Niektórzy chcą jednak osiągnąć coś więcej: ich status musi być uznany zarówno przez Organizację jak i innych Poszukiwaczy. W ich oczach Cuda stają się idealną manifestacją bogactwa, wiedzy i szaleństwa. Niektórzy eksperymentują z Cudami, inni modlą się u ich podnóża, traktując je jako ołtarze. Jedyną pewną rzeczą jest to, że moce Cudów są nadal w pełni nieokiełznane...

ZASADY

Na początku gry, potasuj wszystkie karty Cudów. Następnie odkryj karty zgodnie z poniższą tabelą, a resztę odłóż do pudełka.

2 Graczy	3 Graczy	4 Graczy	5 Graczy
4 Karty Cudów	4 Karty Cudów	5 Kart Cudów	6 Kart Cudów

Gracze mogą Odrestaurować Cudo w Regionie przyległym do węzła, w którym znajduje się ich Poszukiwacz jako Akcja Standardowa. Możesz Odrestaurować Cudo tylko w Regionie:

- ◇ Nie zawierającym innego Cuda
- ◇ Nie zawierającym żadnej z twoich Maszyn

Cuda nie liczą się jako Maszyny, więc nie są wliczane do limitu 3 Maszyn na Region, jednak nie możesz Wysyłać swoich Maszyn do Regionu, w którym Odrestaurowałeś Cudo.

2 graczy: Każdy gracz może Odrestaurować do dwóch Cudów w trakcie gry.

3-5 graczy: Każdy gracz może Odrestaurować tylko jedno Cudo w trakcie gry.

W celu podjęcia akcji Odrestaurowania Cuda:

1. Zapłacić Qoam wskazane na Karcie Cuda tak jakbyś płacił za wysyłanie Maszyn (Qoam w kolorze Regionu docelowego lub Brązowe Qoam jako surowiec uniwersalny).
2. Przyłóż kolorową postawę do miniatuury Cuda i umieść ją na wybranym Regionie (2 graczy: podstawę przyłóż tylko do pierwszej miniatuury Odrestaurowanego Cuda).
3. Weź odpowiednią Kartę Cuda i połóż ją przy swojej Planszy Dywizji.
4. Zyskaj 4 Punkty Reputacji za każdą swoją Maszynę w Regionach przyległych do Regionu, w którym Odrestaurowałeś Cudo.

AKTYWACJA CUDÓW

Jeśli którykolwiek gracz wykona akcję Wydobycia z węzła przyległego do Cuda, Cudo to jest aktywowane.

Aktywny gracz natychmiast zyskuje 1 Punkt Reputacji, a właściciel Cuda zyskuje efekt opisany na Karcie Cuda.

2 graczy: aktywacja Cuda pozbawionego podstawy nie daje Punktów Reputacji.

W przypadku aktywacji wielu Cudów ich efekty są rozpatrzone zgodnie z kolejnością gry ich właścicieli.

KARTY

PARASITE COLONY



Koszt: 2 Qoam

Efekt właściciela: zrań Poszukiwaczy pozostałych graczy znajdujących się na twoim węźle lub na węzłach sąsiednich.



PULSAR



Koszt: 2 Qoam

Efekt właściciela: Pozostali gracze muszą odrzucić 1 Qoam ich wyboru do puli zasobów.



TRANSMUTER



Koszt: 2 Qoam

Efekt właściciela: możesz odrzucić 1 Qoam dowolnego rodzaju by zyskać 2 Punkty Reputacji.



QOAMCOPIA



Koszt: 3 Qoam

Efekt właściciela: weź 1 Qoam dowolnego koloru z puli zasobów i dodaj go do jednej ze swoich Klatek Pustki (bez odrzucania obecnego w niej Qoam).



CURIO HUB



Koszt: 3 Qoam

Efekt właściciela: Dobierz Kartę Kuriozum lub Zagraj Kartę Kuriozum.



LIVING ALTAR



Koszt: 4 Qoam

Efekt właściciela: możesz przesunąć swojego Poszukiwacza o jeden węzeł lub wyeliminować Pasożyta za darmo z jednego z Regionów przyległych do twojego Poszukiwacza.



DARK BELL



Koszt: 4 Qoam

Efekt właściciela: możesz przesunąć Kolosa o jeden krater w dowolnym kierunku, następnie umieść po 1 Pasożycie w każdym Regionie przyległym do jego krateru.



PODZIĘKOWANIA

Ta sekcja to drobny okaz wdzięczności dla wszystkich patronów z naszej poprzedniej kampanii Kickstarter: Volfyirion.

KAŻDA ZREALIZOWNA GRA SPRAWIA, ŻE KOLEJNE MARZENIE STAJE SIĘ REALNE!

Aoshi — Michał Bociąg — Michael - Frz - LOPEZ — Paolo Varotto — DAVID PASCUAL FORES — Héralya — Francesco "Magjus" Santoro — Mirko "Gotcha" Biagi — Neil Nez Traynor — Guardian Gerald the Yle — Joonas Leppäviita — Kyle (FLIPSID3 Gaming) — H Talabani — Catlion — Kevin Caracuel Llabres — Leland Dores — Elliot Wollam — Kaninha — DANNY VAN LOO — Cristóbal Donoso — D.Cauthon.75 — Ivan Potocnik — David Bossy — Huffman-Coes Family — Kory Dondzila — Natalie Miley — Pierpaolo Paoletti — Jan Oetjen — Ralph Ferneyhough — Juan Antonio Serrano — Fulvio — Kiera Davidson — Myjaux Fanel — 香港加油! — Christopher Wilkinson — Huy Le — Niclaz X. Jensen — Nathan Rucci — Javyn Torres — Soscha — Andrea Giuriato — Rogelio Moreno Rojas — Grace K. — Marcin Skotnicki — Keith A. Glass — Pasquale "x-14kj" Cerqua — Arthur Lewis Settle — Pobo Cheng — Igor Milosavljević — Charly Hugon — Giacobbe Basettoni — Redhelling — snuffletrumper — Jeremy Walton — Peer Lagerpusch — Jon Wandrey — Martin 'Wolfen' Sugianto — Alan Balaing — Gwenjamin — Huckbain — Lorenzo 18xx Messina — Emily Imamura — Davina&Jitse Bienkens-paesmans — Deniel Leung — DerSaTTLer — Prof Nuton — Kanapod Manorat — Bart en Annelies — Regan Lynn Walters — Nick Timmermans — Honzi — Daniel Evans — Kay-Malte Haase — Nestor Pumilio — Michal Suchánek — Manuel Chiofi — Bernie Lee — Michael Sisson — Zack Taylor-Warren — Damiano Giuseppe — JOSE' — Jon Mercurio Knight — cybershark — Graham Forde — Patrick Krüger — Howard Samson — Dan Quimby — David Joseph Plamondon — Casi Wienekamp — Jessica Taylor — Jacob Hansen — Mahmut Aktasoglu — Karen, Katie + Robbie Clarkson — Mortafix — Benedikt Ludwig — Pierre Godichal — Mickaël "Froh" Garcin — Max Power Hébert — Robin Bruggeman — Ixipixion — Philippe PETIT — Mathieu Scalbert — Hugues Rieublandou — Thomas E Price Hurtbotpegasus9 — Oseven Wang — Martin "ScaryG" Holinka — Maikel van Zandbeek — Jason Rasso — Brad and Tracy Jones — Arthur Schmidt — Mélodie&Frank — Thibault Delahaye — Adrien Maudet — Joseph D. A. Towe — Qi WAN — tims — Christian Haupt — Bearded Draven — Petr Svarny — Chris Guthrie — Ryan Zappulla — Jeffery wood — Fabio Corti — Nejibear — Andrea e Demis P. — Adam Zentner — Joshua Lew — Christopher & Tristan — Clevers Christophe — Derp & Derpette — Timothy J. Watkins — Dermott LeFreak — Philipp "Jöwy" Engert — JC from Carnon! — Carly Wagner — NabIA TEXTIER — Blake Whitaker — Davide Cannizzaro — Sullivan.L — Timothy Mothra Lee — GruntFX — Oren Freiberg — Julien Tavernier — Timmy Claes — Robert Harkness — Edward George — Jeroen Van Rossem — Lee Andrews — Gabriele Gulliver Martini — Daniel Gulka — 劉正 — Tim the Ench — Joeri Temmerman — Maarten Collier — Chibby — JV Reyes — Hank Whitson — Taylor P. Comer — Brydon Caldwell — Abdul Hadi Sid Ahmed — Ren Ariizumi — Hisham "Bigbarazi" Barazi — JessPM — Matthew Knight — Thomas schmi — NoHarmDone — Geniusdogg13 — Dylan DuFresne — Kim Dahl Rathleff — Snendnc7 — Dr. Peter Christ — Brian — Darkynox — George Couch — Cristian "Papá Nerd" Busato — Sung-Wook Noort — Flear — Chris Collins — Rob "Boogiemann" Fuhrmeister — Manuel Vino — Yogi — Nándor Fink — Igoles — Sebastián Brugnoli — Brad Latham — Blaine Kuskie — Franck Alexandre — Björn Kruse — Ewert Bellingan — Benjamin "Devil Ray" Walter — Sandro Tozzetti — Alex Sitaras — Djimon — A Dobosz — Memebut — Gabi Sori — Ivan Ho Ngai Keng — DeShadow, Lion City Geeks — Brettspieletourist — Boretboz — Keera Hon — kdbevere — Richard Chan — Metz Sébastien — Christian Schicke — Dhr. Gijsbers — Keygnaert Birger — DeMonSung — Jules Yado — Evan and Shervin Farivar — Geczki Zoltán — Kevin Wigle — Philip Markus — Christophe EBRO — Benjamin Leboë — Vindhler — Zan Tsang — Philo Sophy — Joran aus den Schatten — がっちゃん — Heva — Howard Yang — Erik Henriksen — Rob Steele — Cowan Clan — Rinus 'Osquae' Steurs — Travis Smith — Davide Simonazzi — Jano Lisboa — Tristin Lackey — Andrew De Cock — Donovan DeWitt — Tomohiko — SHaZer4o1 — Randy Jung — Benjamin Pontius — Tibrael of Mu — Daniel Tegnilius — Erik Nystrom — Scarpeniti Michele — Will Wraxall — Jorge "Navan" — Felipe "KS" Robledo — David Abou Merhi — Alex Whitman&Megan Howell — Richomme Rémi — Philippe Tanguay — Dustin Cross — Kevin Shea II — Raimund Ruppel — Holly Bowers — wildwillo — Yoo, Seung Hyun — Matteo "Zaress" Chiarion — Abraham McLeod — Adrien D. — masa-JP — Keladryel — Jake Swanson — Alexis Maignot — Asura — Gabriel Gatchalian III — Daniele Merigo — Travis C. — Daniel Symmonds — Skulldugery — Derick M. Dancer — Durm Roenark — Brian Olas — Dave Connolly — Francisco Gallegos — Paul Santiago — Jeremy Berven — Jonathan Brady — Tyler J Harrowa — Jacob Bengert — Gilles Plamondon — Joseph Bargerhuff — Bronson Andersen — Allen Brown — JesterThump — Daniel Michael Conley — Jeremy Cyr — Schibba — Brian J Harrison — Kevan O'Leary — John Mulligan — Darren Poltorak — Jeffrey R. Cooke — Ernie Lee — <(o.o)> Joxtraex (>o.o)> — Eric — Jonathan Boehman — Ubanaziel — Frozen Meeple-Bill Kennedy — Enrico Amadei — Marc Bouvier — Michael Wilson — Alexandre Rabillon — Ivan Ialiccio — Barbara Aleksandra Acker — Steven Taarland — Chiara Conte — Paweł Strózyk — Fiikragg — Stuart Finesilver — Slorder — Chris "Terristat" Brantner — Pauline Lacreuse — Martin Schulz — Pierre-Adrien BEAUPLET — Adam Klagues — J+C+E Kemble — Daniel Bath — Jackson D. — JC Weitermann — Gabe Benensky — Adi Wey — Mark Gensler — Shai Glatshstein — Marzia Faustinelli — Bin Lideens — Nutthapol Orpipath — Marc,Evi, Stig Loddewijkx — Smeyers Antoine — sms137355 — Samson Chan — Dan Lange — Michael Lehmann — Alex Strassburg — Kholis — Matthew Cook — Alexandre Goncalves — CHUB TAN — Waseem Sulimahn Akbar — Michael Galin — Catherine Statham — Bryan McCarthy — Damon M Casteel — Igor Pyrko — Wolfram Schm — Kirk Shimano — Rocky Heckman — Michael Salt — Christopher Boswood — Andrew Edmonstone — Hubert Cadbury — Bernat Ferragud — Paul (MaK) McKibbin — Alex Fisher — Marco Bonetti — Dario COLELLA — Hector Mayagoitia — Gabel Gamers — Adam Larson — Sebastian Plonka — Christopher I. Booye — Mario "MisterL" Lorenz — asaboi — Steten Scholz — Giulio Davy — Elizabeth Grace Wilson — KornEtLiuss & PotatoSheep — Andre Golz — Danbre — Antonio Randazzo — Kyle R. Woods — Greg Drohan — Eric Sands — dSebastien — Maarten van Ingen — Jason R Faulhaber — Guccamolé — Chad E Murphy — Jcel4569 — John D. Pankey — Roelof — Lance Lewis — Stéphane SAUGOULT — Emilien Ayglon — Wei Luo — Rafael Sanchez — Philip A Williams — Eric Canapini — Jason E. Petrea — Patricia and Thomas Grieve — Jeremiah Wolfe — Kenneth Law — Morten Røed — Senjakhan — Ryan Schaub — Adam Eklund — Benjamin Aitken — Michael F Brown — Risto-täti — Ian Hopkins — Ben "Robocop" Roberts — Diego Javier León Carrión — Alessandro Berlucchi — Nathan Chaney — Camie — Jelle Zoomer — RCHammer — Filavirus — Camille Simpson — David Kuznick — S.Fernandes — Big Glee — Paul Jungwoo Lee — Petri Mäkiiviita — Joel Grable — Luigi "Bigio" Cecchi — Sylvain Domenjoud — Jason Maus — ImprobableToaster — William Summers — Alex Pike — Michał Redlicki — Boris "Lendouleh" Sevestre — Krzysztof Demithyle Piwowarski.

CRÉDITS

GAME DESIGN

Martino Chiacchiera — Game Designer

Marta Ciaccasassi — Game Designer

ART & GRAPHIC DESIGN

Travis Anderson — Art Lead & Illustrator

Valentina Biagiotti — Graphic Designer & Illustrator

Eleonora Teloni — Graphic Designer & Illustrator

Eren Tuncer — Illustrator

BUSINESS DEVELOPMENT

Cristina Paxia — Business Relations

Alessandro Veracchi — Founder & CEO

Andrea Veracchi — Founder & CFO

GAME DEVELOPMENT

Andrea Bellezza — Project Manager

Leonardo Bertinelli — Product Manager & Lore Writer

Federico Tini — Editor & Logistics Manager

COMMUNITY DEVELOPMENT

Gabriele Gunnellini — Marketing Manager

Jasmin Movahedian — Community Support & Copyediting

MINIATURES

Alessandro Depaoli — 3D Sculpting

Michele Marchionni — 3D Sculpting

Luca Cappellano — 3D Sculpting

SPECIAL THANKS

Evonove

Berin Fondum

Josh McGuire of theMCGuiRE review

Marco Leombruni

Carrie Ott

Krzysztof Piwowarski



 **TABUJA**
GAMES