



Dawno temu Wielkie Państwo Ravenshire wysłało geologów w celu odkrycia nowych surowców. Nardir Badger udał się na ziemie niczyje, nieprzyjazne pustkowia, gdzie odkrył w pobliskich górach nowy i drogocenny surowiec, który w przyszłości miał odmienić cały świat, gdyż pozwalał na drastyczny rozwój technologii. Tym surowcem był węgiel.

Na jego cześć krainę tę później nazwano Nardir. Wieści o nowym odkryciu bardzo szybko dotarły do pobliskich państw Calestii i Awharu.

Wszystkie trzy Państwa założyły wokół gór kilka osad, które później przerodziły się w wielkie miasta.

Dzięki współpracy Ravenshire i Awharu udało się opracować technologię wydobywania węgla, co pozwoliło na szybki rozwój. Calestia była niezadowolona z obrotu zdarzeń i chciała przejąć surowce dla siebie. Pod dowództwem Generała Markusa Zainiego zaatakowała osadę Brukas. Dzięki wspólnej obronie udało się odeprzeć atak, tak zaczęła się wieloletnia Wielka Wojna. Dzięki wspólnym wysiłkom Ravenshire i Awharu pod dowództwem Sybilli Hawk i Sebastiana Harridena udało się pokonać Calestię.

Po zakończeniu wojny Ravenshire, Awhar i Celestia postanowiły współpracować, aby zapewnić sobie dalszy rozwój i dobrobyt.

W tym świecie trudnych negocjacji i polityki, istotną rolę w dążeniu do pokoju i ustalaniu warunków przymierza odegrali baronowie czterech frakcji: The Steambridges, The Iron Horses, The Skycarriers, The Clockworks.

Jednym z ich pomysłów na dalszy rozwój i eksploatację była budowa linii kolejowej łączącej te trzy Państwa, dzięki której mogły one handlować i wymieniać się towarami, surowcami i technologiami, a państwa nie wtrącały się w ich interesy.

Dzisiaj jako potomek jednego z baronów walczy o wpływy, transportując potrzebne zasoby i po cichu obsadzając urzędy w poszczególnych państwach. Frakcja, która wywrze największy wpływ na wzrost gospodarki zdominuje rynek i zwycięży, czy to będziesz Ty?

## SPIS TREŚCI

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| KOMPONENTY GRY:               | 4  |
| KOMPONENTY GRACZY:            | 6  |
| WPROWADZENIE I CEL GRY        | 7  |
| PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI       | 8  |
| OPIS GŁÓWNYCH ELEMENTÓW GRY   | 13 |
| MIASTO                        | 16 |
| STREFA EKONOMICZNA            | 17 |
| BOCZNICA KOLEJOWA             | 18 |
| CZARNY RYNEK                  | 18 |
| PRZEBIEG ROZGRYWKI            | 27 |
| Faza I. Faza Licytacji.       | 27 |
| Faza II. Faza Lobbowania.     | 28 |
| Faza III. Faza Przychodu.     | 30 |
| Faza IV. Faza Inwestycji.     | 31 |
| Faza V. Faza Ruchu.           | 36 |
| AKCJA MIASTA                  | 37 |
| AKCJA CZARNEGO RYNKU          | 39 |
| AKCJA BOCZNICY KOLEJOWEJ.     | 41 |
| Faza VI. Faza Misji.          | 42 |
| Faza VII. Faza Końca Rundy.   | 43 |
| KONIEC GRY.                   | 43 |
| PUNKTOWANIE KOŃCOWE.          | 44 |
| Załącznik A: Karty Akcji      | 50 |
| Załącznik B: Bonusy Boczniczy | 52 |
| Załącznik C: Karty Bohaterów  | 54 |

TWÓRCY

TRAIN RUSH

**Autor gry:** Sebastian Szponar

**Rozwój gry:** Marcin „Silent” Kupiec

**Ilustracje:** Marek Frankowski

**Projekt graficzny i DTP:**

**Instrukcja DTP:**

**Instrukcja:** Marcin „Silent” Kupiec

**Korekta:**

© 2021 More Than Explore. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Więcej informacji o TRAIN RUSH na stronie [www](http://www).

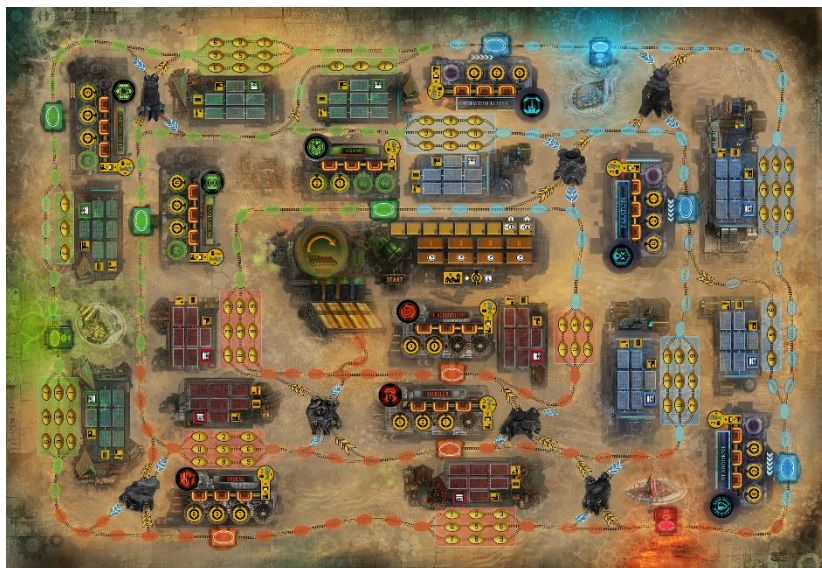
Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://>

Podziękowania od Sebastiana dla ..... za testy oraz specjalne podziękowania dla testerów: .....

Twórca oraz More Than Explore chcieliby podziękować za testy, rady i sugestie następującym osobom:



## KOMPONENTY GRY:



plansza Główna - rozmiar 720x480 mm



plansza Zarządzania - rozmiar 480x480mm

### Surowce



20 znaczników  
o wartości 1 (*mosiądz*)



20 znaczników  
o wartości 2 (*woda*)



20 znaczników  
o wartości 3 (*żywność*)



20 znaczników  
o wartości 4 (*miedź*)



20 znaczników  
o wartości 5 (*złoto*)



1 znacznik Rundy



45 znaczników Inwestycji



12 żetonów Przesyłek



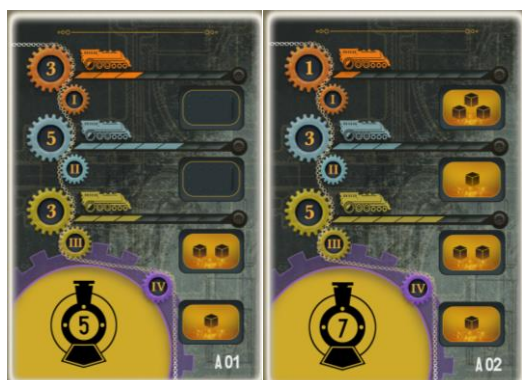
40 znaczników Ruchu  
(*węgiel*)



27 Kontrahentów  
(po 9 dla każdego Państwa)



Instrukcja



48 kart Akcji

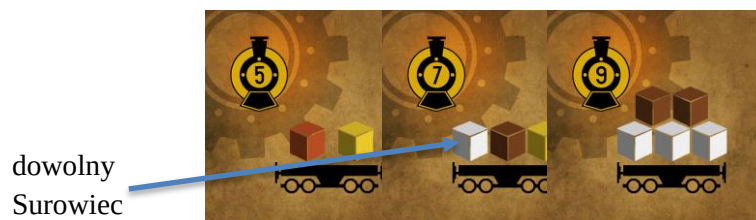




awers

rewers

18 kart Bohaterów (po 6 dla każdego Państwa)



dowolny  
Surowiec

awers



rewers

48 kafli Kontraktów Państwowych



awers (Wagon)

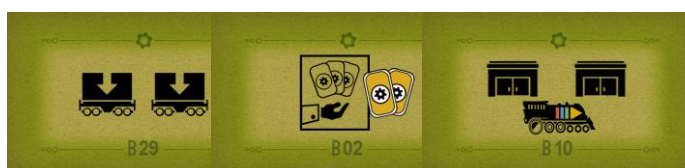


rewers



awers (Wagon Specjalny)

52 kafle Wagonów + 12 kafle Wagonów Specjalnych



awers



rewers

47 kafli Bonusów Bocznic



awers (punkty Ruchu)



rewers (Punkty Zwycięstwa)

18 żetonów Ruchu



9 żetonów Misji



## KOMPONENTY GRACZY:



4 plansze Gracza w 4 kolorach graczy - rozmiar 380x170 mm

## DREWNIANE KOMPONENTY W 4 KOLORACH GRACZY (ŻÓŁTY, CZARNY, FIOLETOWY, BIAŁY)

W każdym kolorze:



1 Lokomotywa



4 znaczniki Punktów Zwycięstwa (PZ)



1 znacznik Kolejności



6 Stacji Przeładunkowych



12 Magazynów



11 znaczników Postępu



9 znaczników Miast



12 znaczników Kontraktów



9 Szpiegów (ponumerowanych od 1 do 9)



15 Agentów

## WPROWADZENIE I CEL GRY

**Train Rush** to gra planszowa przeznaczona dla 2 do 4 graczy w wieku od 14 lat, trwająca około 60 minut na gracza.

W grze Train Rush gracze przyjmują rolę przywódców frakcji, rozpoczynających walkę o wpływy w 3 prosperujących Regionach obejmujących 3 Państwa (**Ravenshire**, **Awhar** i **Calestia**), w celu wzbogacenia się na transporcie kolejowym towarów. Ze względu na trudny piaszczysty teren, Władze Regionów postanowiły połączyć siły i wspólnie zbudowały infrastrukturę kolejową (tory kolejowe, tunele, bocznice kolejowe) pomiędzy 9 Miastami. Ponadto wyznaczyły 12 Stref Ekonomicznych, w których będzie można zbudować Stacje Przeładunkowe i Magazyny.

Gracze muszą planować z wyprzedzeniem swoje ruchy, aby rywalizować o najbardziej intratne kontrakty kolejowe i jak najlepszą lokalizację dla swojej infrastruktury.

Gra trwa **8 rund (9 rund w grze dla 2 graczy)** lub do momentu, gdy któryś z graczy odwiedzi wszystkie **9 Miast**. Każda Runda podzielona jest na **7 faz**:

- Faza I. Faza Licytacji.
- Faza II. Faza Lobbowania
- Faza III. Faza Przychodu
- Faza IV. Faza Inwestycji
- Faza V. Faza Ruchu
- Faza VI. Faza Misji
- Faza VII. Faza końca rundy

Frakcja, która przyczyni się najlepiej do wzrostu gospodarczego całego Pustkowie Nardiru zwycięży. Zwycięzcą zostaje gracz z największą ilością Punktów Zwycięstwa na końcu gry.

**Punkty Zwycięstwa (PZ)** zdobywamy w różnych momentach w trakcie gry. Moment zdobycia punktów oznaczono ikoną przedstawiającą front **Lokomotywy**:



**5 PZ** otrzymujesz natychmiast (brak cyfry na „zderzaku”). Przesuń znacznik PZ o **5 pól** na torze **Punktacji** biegnącym wzdłuż planszy Zarządzania.



**6 PZ** otrzymujesz na **końcu gry**, podczas **Końcowej Punktacji**, jeżeli spełniłeś warunki jako **pierwszy gracz** (cyfra I na „zderzaku”).



**2 PZ** otrzymujesz na **końcu gry**, podczas **Końcowej Punktacji**, jeżeli spełniłeś warunki jako **drugi gracz** (cyfra II na „zderzaku”).

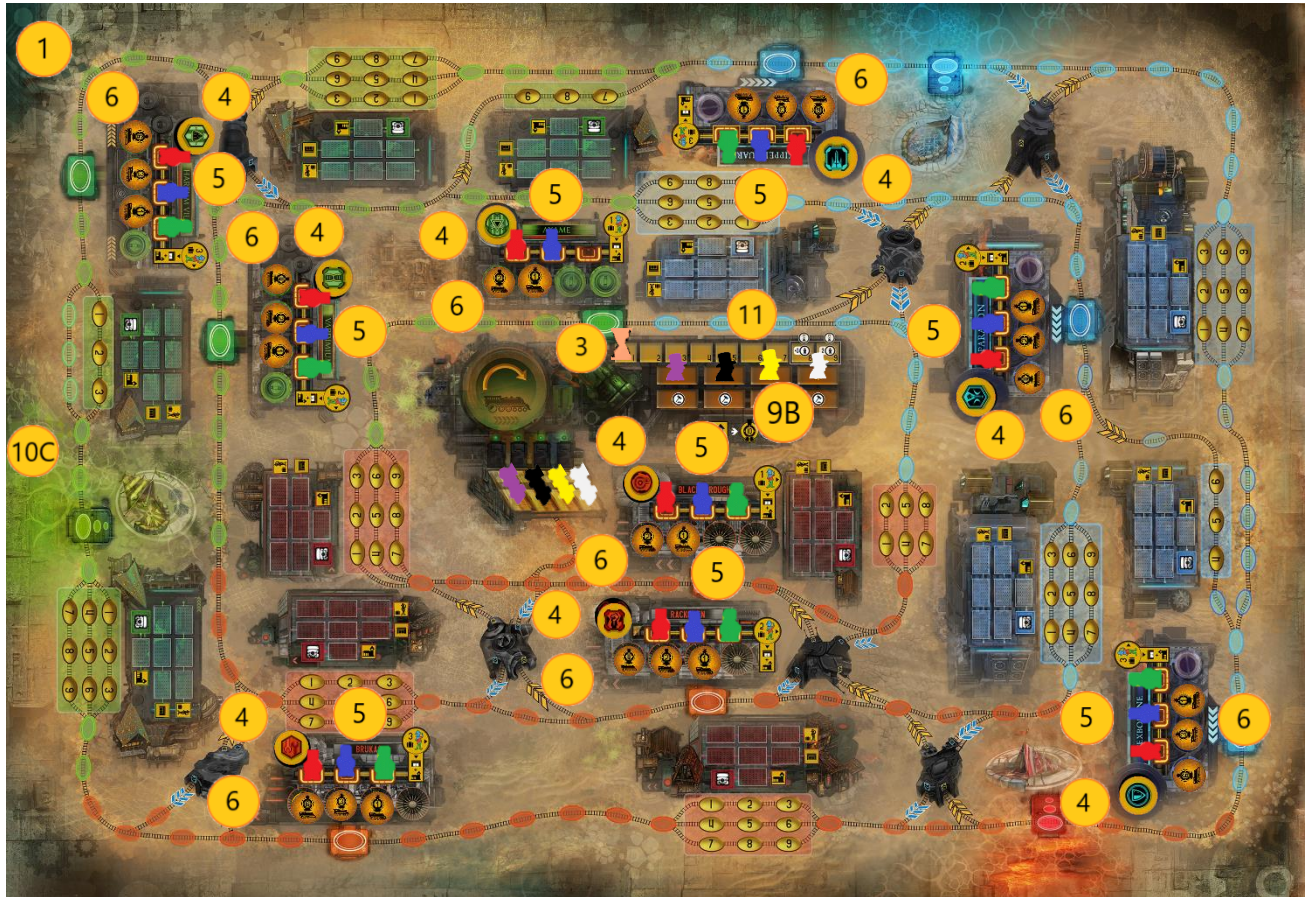
Sytuacje remisowe, zostały opisane w opisie Końca Gry przy poszczególnych Punktacjach.



10D

# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

x45 x40 x12 2 5x20 10B





## Różnice zależne od liczby graczy

W zależności od liczby graczy należy wprowadzić drobne zmiany w sposobie gry. Będą one wyraźnie oznaczone w przedstawiony poniżej sposób:

 - (Rozgrywki dla 4 graczy), czyli domyślna liczba graczy, dla której napisano zasady.

 - (Rozgrywki dla 3 graczy).

 - (Rozgrywki dla 2 graczy).

1. Połóżcie **planszę Główną (Mapa)** i **planszę Zarządzania** na środku stołu obok siebie.

## Przygotowanie planszy Głównej

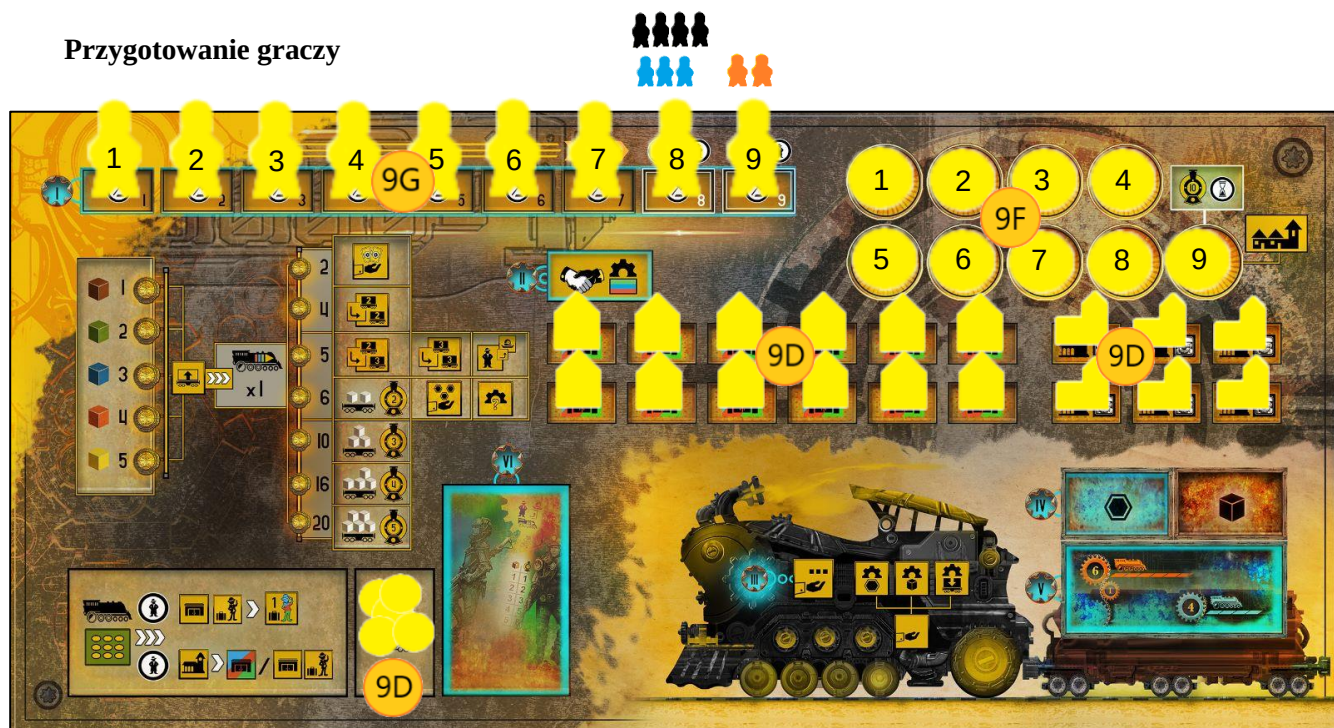
2. Umieście wszystkie znaczniki **Surowców** , znaczniki **Ruchu** , żetony **Przesyłek**  oraz znaczniki **Inwestycji**  obok planszy, tworząc **zasoby ogólne**.
3. Umieście znacznik **Rundy**  na polu nr 1 na Torze Rund.
4. Umieście w każdym z 9 **Miast** pasujący żeton **Misji**. [tymczasowo: walec]
5. Umieście w każdym z 9 **Miast**, po 3 **Kontrahentów** (1 czerwony , 1 niebieski , 1 zielony ) na wyznaczonych polach Miasta.
6. Posortujcie żetony Ruchu zgodnie z **ilością PZ** znajdujących się na rewersie. Następnie umieście odpowiedni żeton na wyznaczonych polach z numerem, na każdym z 9 Miast.



## Przygotowanie planszy Zarządzania

7. Posortujcie **kafle Kontraktów Państwowych** na 4 stosy w zależności od liczby towarów na kaflu. Potasujcie każdy ze stosów i umieście je rewersem do dołu w **obszarze Kontraktów**, na wyznaczonych czarnych polach oznaczonych liczbą Surowców. Dobierzcie 3 **kafle** z każdego stosu i połóżcie je **odkryte** na 3 polach nad odpowiednim stosem.
8. Potasujcie **kafle Bonusów Bocznic**  i umieście je w losowej kolejności na polach 1-9 w **obszarze Bonusów Bocznic**. Z pozostałych kafli uformujcie 3 stosy i umieście je **zakryte** obok powstałych rzędów.

## Przygotowanie graczy



9. Dajcie każdemu graczowi **planszę Gracza** oraz drewniane elementy w wybranym kolorze. Każdy gracz powinien teraz:
  - A. Umieścić **1** znacznik **Punktów Zwycięstwa (PZ)** na polu  na torze Punktacji biegnącym wzdłuż planszy Zarządzania.
  - B. Umieścić **Lokomotywę** na Polu Startowym na Mapie.
  - C. Umieścić po **1** znaczniku **Postępu** na najniższym polu w każdym z 5 **Torów Postępu**.
  - D. Umieścić **Magazyny** , **Stacje Przeladunkowe**  oraz **znaczniki Kontraktów** , na planszy Gracza na polach ze wskazanymi ikonami, będą stanowiły one rezerwę gracza.
  - E. Umieścić 6 pozostałych **znaczników Postępu** oraz **Agentów**  obok planszy Gracza, będą stanowiły one rezerwę gracza.
  - F. Umieścić **Znaczniki Miast** na planszy Gracza na torze Miast oznaczonym ikoną .
  - G.  Położyć na planszy Gracza **8 Szpiegów** ponumerowanych od 1 do 8, tak by cyfry były widoczne dla innych graczy, na polach oznaczonych ikoną .



Położyć na planszy Gracza **9 Szpiegów** ponumerowanych od 1 do 9, tak by cyfry były widoczne dla innych graczy, na polach oznaczonych ikoną .

10. Odłóżcie na chwilę na bok **kafle Wagonów Specjalnych** oraz posortujcie pozostałe **kafle Wagonów** na 3 stopy zgodnie z ilością miejsc na znaczniki Surowców.
  - A. Każdy gracz bierze **1 Wagon** z 1 miejscem na surowiec **brązowy**  oraz **1 Wagon** z 1 miejscem na surowiec **dowolny** , które następnie umieszcza odkryte w swoim obszarze gry z prawej strony planszy Gracza. Plansza Gracza przedstawia Lokomotywę, do której możemy „podłączyć” Wagony. Pozostałe kafle Wagonów z 1 miejscem odłóżcie do pudełka.



- B. Każdy gracz bierze **mosiądz** (surowiec brązowy) i kładzie na swoim Wagonie z 1 miejscem na surowiec **brązowy** oraz jeden wybrany surowiec, który kładzie na swoim Wagonie z 1 miejscem na surowiec **dowolny**.
- C. Potasujcie oddzielnie stosy kafli wagonów z **2 i 3 miejscami na surowce** i umieśćcie je zakryte obok planszy w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. Następnie odkryjcie po 5 kafli z każdego ze stosów, będą one tworzyć **pulę dostępnych kafli Wagonów**. Obok kafli, należy pozostawić miejsce na stos kafli odrzuconych.
- D. Posortujcie odłożone **kafle Wagonów Specjalnych** na 2 stosy z **2 i 3 miejscami na Przesyłki** i umieśćcie je odkryte obok planszy w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.
11. Losowo wybierzcie **Pierwszego Gracza**. Podczas pierwszej rundy, kolejność rozgrywki rozpoczyna się od niego i toczy **zgodnie** z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Oznaczcie kolejność, umieszczając znaczniki Kolejności na Torze Kolejności na planszy Głównej zaczynając od nr 1.



**Przykład:** *Fioletowa rozpoczyna i jest **Pierwszym Graczem**. Czarna jest druga w kolejności, **Żółty** jest trzeci, a **Biały** czwarty.*

12. Potasujcie talię **kart Akcji** umieszczając ją zakrytą obok planszy w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. Następnie odkryjcie **3 karty**, które będą tworzyć pulę dostępnych kart Akcji. Obok talii należy pozostawić miejsce na stos kart odrzuconych.
13. Rozdajcie każdemu graczowi po **5 kart Akcji**. Każdy gracz wybiera **3 karty**, które utworzą jego początkową rękę kart Akcji, a 2 pozostałe odkłada na spód talii. Karty Akcji graczy są niejawne.

14.  Potasujcie talię **kart Bohaterów** i rozdajcie każdemu graczowi po **4 karty**, następnie przeprowadźcie **selekcję kart** (tzw. draft). Pozostałe 2 karty odłóżcie do pudełka bez ich ujawniania.



Potasujcie talię **kart Bohaterów** i rozdajcie każdemu graczowi po **6 kart**, z których każdy gracz musi wybrać **5 kart**. Niewybrane 3 karty należy odrzucić do pudełka bez ich ujawniania. Następnie przeprowadźcie **selekcję kart** (tzw. draft).



Potasujcie talię **kart Bohaterów** i rozdajcie każdemu graczowi po **9 kart**. Każdy z graczy musi wybrać **6 kart**. Niewybrane 6 kart od graczy należy odrzucić do pudełka bez ich ujawniania. Następnie przeprowadźcie **selekcję kart** (tzw. draft).

DRAFT:

Każdy z graczy powinien obejrzeć wybrane  4 karty  5 kart  6 kart i wybrać jedną z nich i odłożyć ją na bok, a resztę przekazać graczowi po lewej. Z kartami otrzymanymi od sąsiada, należy postąpić analogicznie. Procedurę powtarzamy, aż każdy z graczy będzie miał odłożone na bok  4 karty  5 kart  6 kart.

Dopiero w momencie, w którym wszystkie karty leżą przed graczem, gracz bierze odłożone na bok karty, które będą stanowiły jego rękę kart Bohaterów. Karty kładziemy zakryte na planszy Gracza na wyznaczonym polu .

W pierwszej rozgrywce proponujemy karty Bohaterów rozdać losowo, w ilości podanej powyżej, w zależności od liczby graczy.

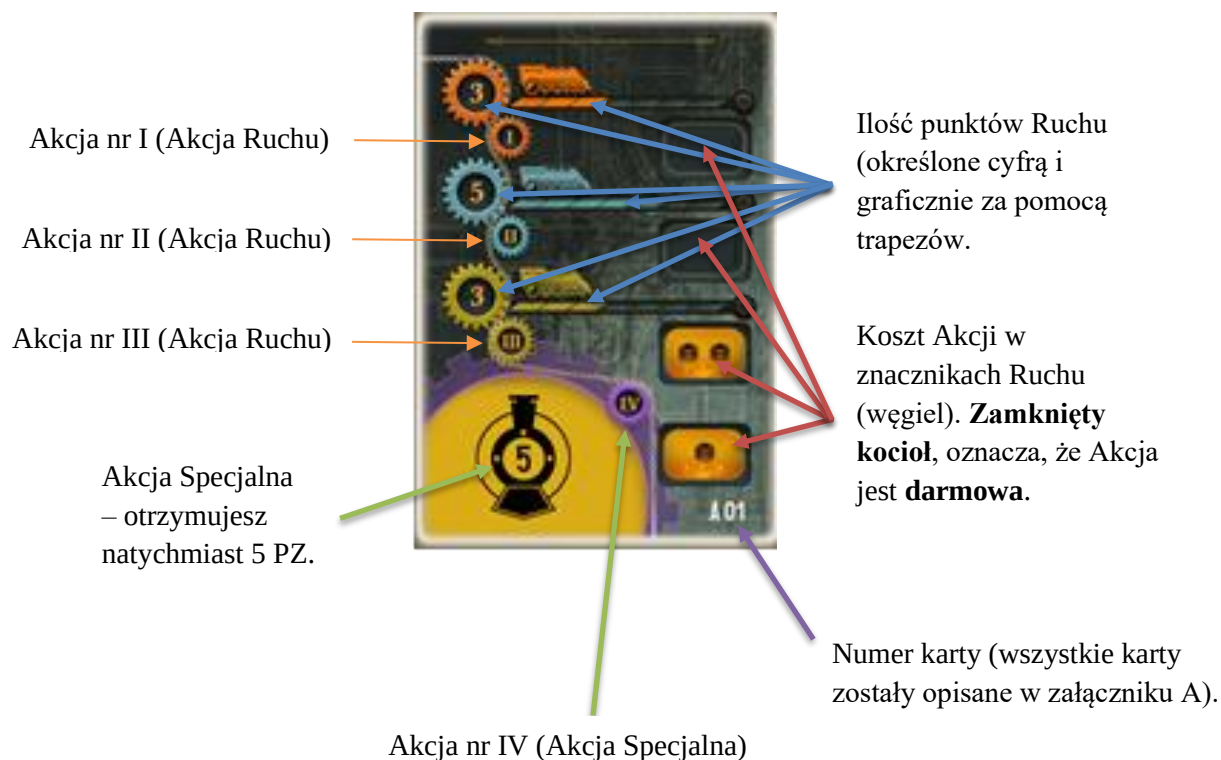
15. Jesteście gotowi, by zacząć grę!



## OPIS GŁÓWNYCH ELEMENTÓW GRY

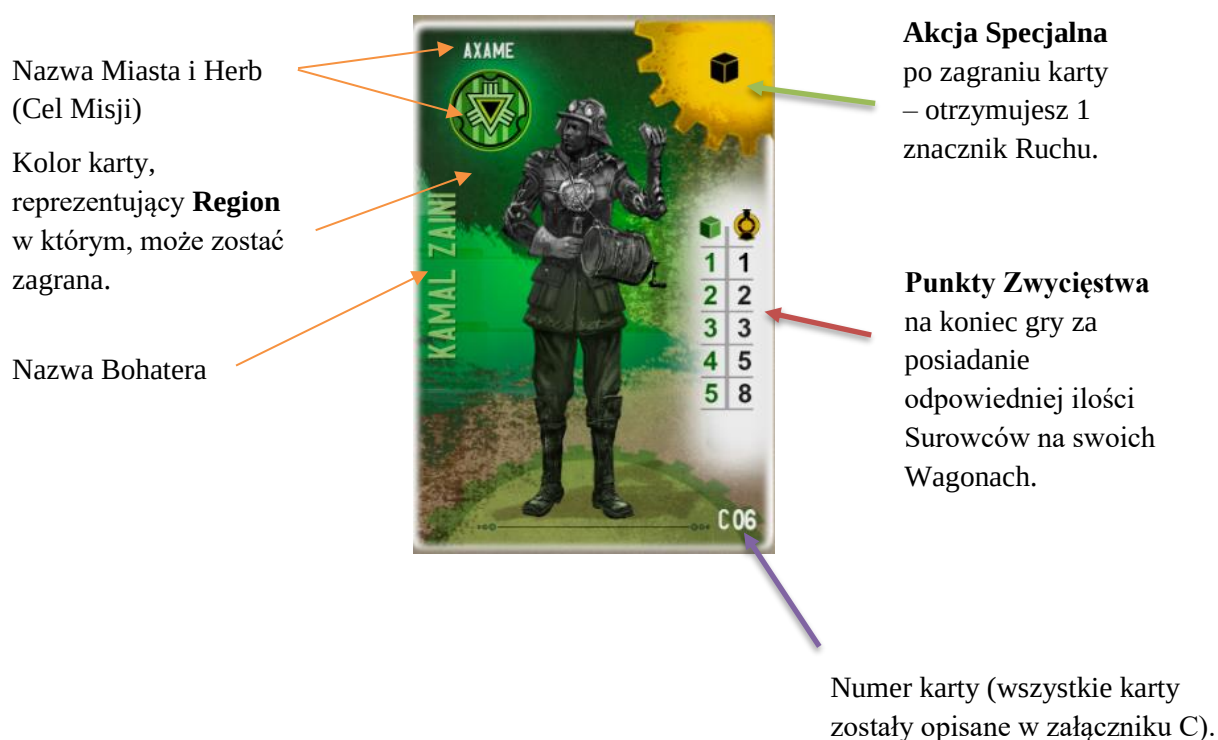
### KARTY AKCJI

**Karty Akcji** będą zagrywane w **V Fazie gry** (Faza Ruchu). Każda karta zawiera **4 Akcje**.



### KARTY BOHATERÓW

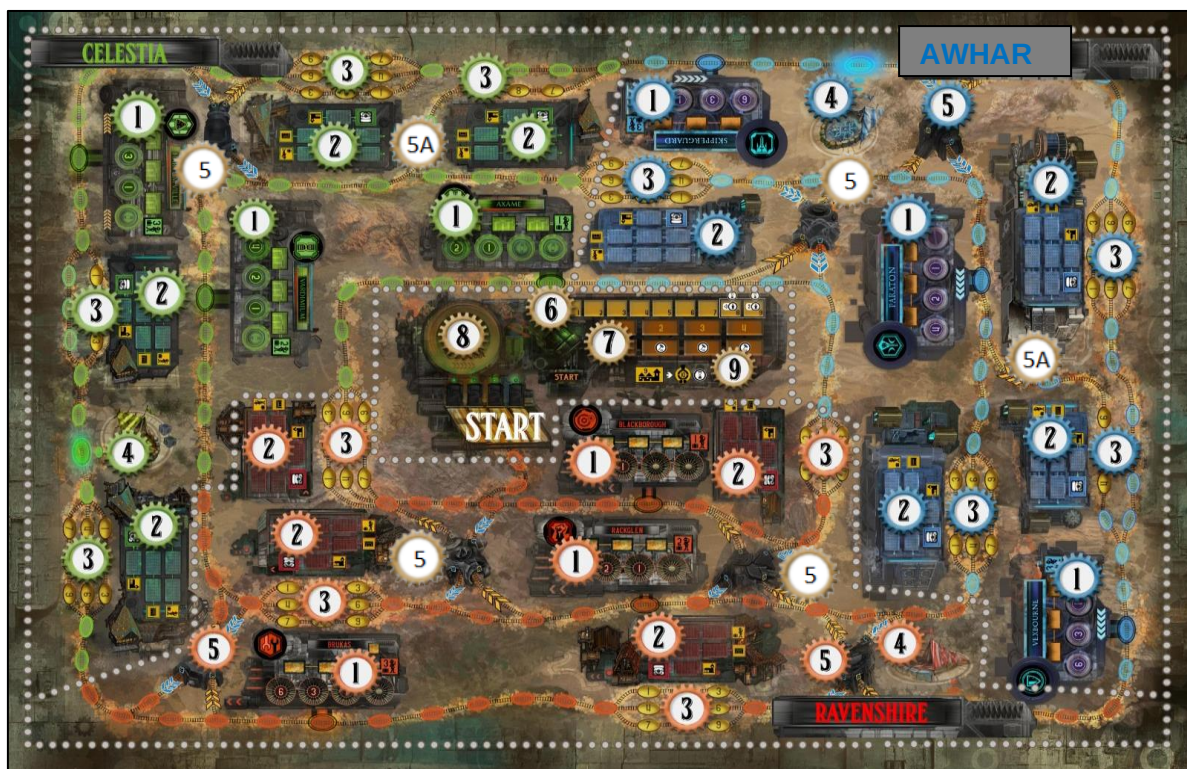
**Karty Bohaterów** będą zagrywane w **VI Fazie gry** (Faza Misji).



## PLANSZA GRY

Plansza gry podzielona jest na dwie części:

- A. **Plansza Główna, czyli Mapa Nardiru**, po której będziecie poruszać się **Lokomotywą** za pomocą **kart Akcji**, dzięki którym, odwiedzicie **Miasta** i **Strefy Ekonomiczne** w 3 różnych **Regionach**. W **Strefach Ekonomicznych**, będziecie budować **Magazyny** i **Stacje Przeladunkowe**, a w **Miastach** będziecie realizować **Kontrakty** i wynajmować **Kontrahentom** swoje **Magazyny**.



**Mapa Nardiru** przedstawia linie kolejową, która przebiega przez 3 **Regiony**. Pola z torami w **zielonej obwódce** należą do Państwa militarnego **Calestia**. Pola z torami w **czerwonej obwódce** należą do Państwa górniczego **Ravenshire**. Pola z torami w **niebieskiej obwódce** należą do Państwa technologicznego **Awhar**.

Tory kolejowe łączą ze sobą 9 **Miast** oraz 12 **Stref Ekonomicznych** zawierających **Bocznice Kolejową**. Każdy **Region** zawiera 3 **Miasta** i 4 **Strefy Ekonomiczne** w swoim kolorze.

Wszystko co wykonujecie w grze **Train Rush** jest powiązane z **Regionem**, w którym znajduje się wasza **Lokomotywa**. Na potrzeby instrukcji taki **Region** będzie nazywany **Aktywnym Regionem**. W związku z tym ma ogromne znaczenie jak zaplanujecie ruchy i na którym polu zatrzymacie się swoją **Lokomotywą**.

W każdym **Regionie** znajdziecie 1 bardzo przydatny punkt podróży - **Czarny Rynek**, na którym za handel **Surowcami** otrzymacie cenne nagrody, w zależności od tego jak dużo ich sprzedaliście.

W centralnej części planszy głównej znajduje się **Tor Rund** ze znacznikiem **Rundy**,



Na polu nr 8 znajduje się informacja, że w rozgrywce dla 3 i 4 graczy następuje koniec gry po zakończeniu 8 rundy. Na polu nr 9 natomiast znajduje się informacja, że w rozgrywce dla 2 graczy gra kończy się po 9 rundzie.



oraz informacje przypominające <sup>9</sup> :



Jeżeli którykolwiek z graczy odwiedzi **9 Miasto**, gra kończy się na końcu bieżącej rundy. (Szczegóły na str. 43).

Pod **Torem Rund** <sup>6</sup> znajduje się **Tor Kolejności** i **Tor Licytacji** <sup>7</sup>.

## ZASADY RUCHU

W grze poruszacie się swoją **Lokomotywą**, zagrywając w **Fazie V** kartę **Akcji**, która określa o ile pól należy ją przemieścić lub alternatywnie za pomocą **Akcji Ruchu** w **Fazie IV**. Ruch **Lokomotywy** zaczynacie od pola **START** w centralnej części **Mapy**. Gracz poruszający w danym momencie **Lokomotywą**, nazywany jest **aktywnym graczem**.

**Ważne: Lokomotywa na polu START nie znajduje się w żadnym Regionie.**

Podczas ruchu **Lokomotywy** obowiązuje kilka **ograniczeń**:

1. **Ruch Lokomotywy** musi odbywać się tylko **zgodnie ze wskazówkami zegara**. W centralnej części Planszy Głównej znajduje się przypomnienie o tej zasadzie <sup>8</sup>.
2. Na **JEDNYM polu** może znajdować się tylko **JEDNA Lokomotywa**, za wyjątkiem pola **Miasta** <sup>1</sup> i pola **Czarnego Rynku** <sup>4</sup>. Jeżeli gracz miałby zakończyć Ruch na polu z **inną Lokomotywą**, musi wybrać **inną Akcję** (nie dotyczy wyjątków z punktu 3).
3. **Ruch Lokomotywy** należy wykonać dokładnie o tyle pól, ile punktów Ruchu wskazuje **Akcja Ruchu** na zagranej **karcie Akcji** (zasada dotyczy również **Akcji Ruchu** w Obszarze Akcji <sup>23</sup>). Jedynym wyjątkiem są pola **Miasta** <sup>1</sup> i pola **Czarnego Rynku** <sup>4</sup>, gdzie możemy zakończyć **Ruch**, a nadwyżka punktów **Ruchu** przepada. Za Ruch wskazany na **Karcie Akcji** należy zapłacić **znacznikami Ruchu** (węglem), jeżeli są wymagane.
4. Ruch po mapie odbywa się po **3 pętłach** (wewnętrznej, środkowej i zewnętrznej). Jedyne miejsca, gdzie możemy zmienić pętle to **Tunele** <sup>5</sup> i **Zjazdy** <sup>5A</sup>. Przez **Tunele** poruszamy się zgodnie ze strzałkami. Ruch przez **Tunel nie zabiera** punktów ruchu.



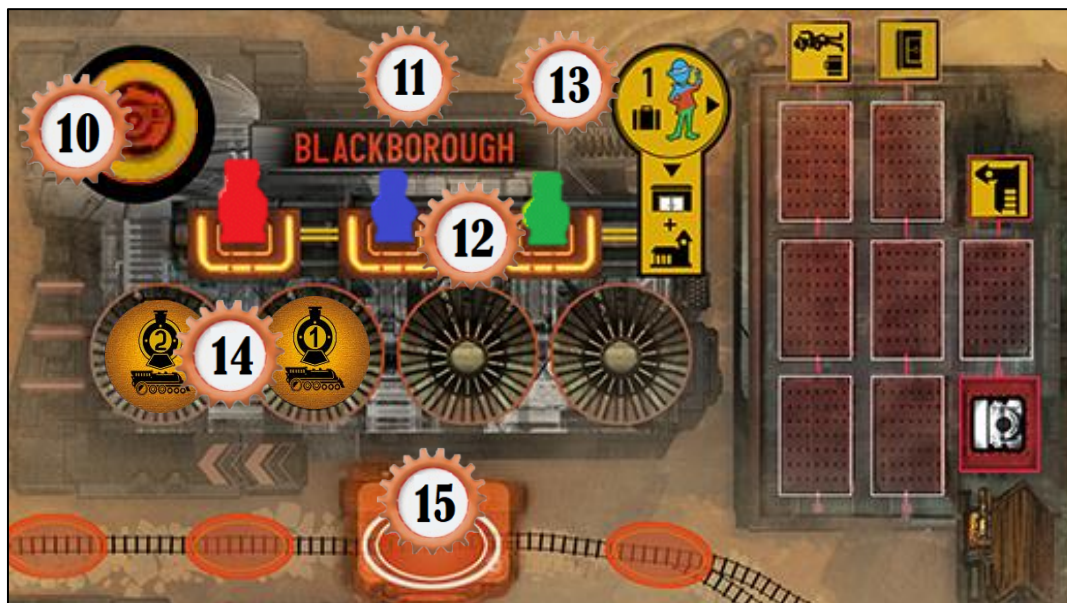
**Przykład:** **Fioletowa** rozpoczyna i porusza się o 4 pola, poruszając się przez **Tunel** zgodnie ze strzałkami.

**Czarna** porusza się o 2 pola, **Żółty** porusza się o 4 pola, nie może przejechać przez **Tunel**, ponieważ nie może stanąć na polu razem z **Fioletową**. **Biały** ma możliwość zagrania karty **Akcji** umożliwiającej tylko ruch o 2 lub 4 pola, więc nie ma możliwości wykonania ruchu w tej rundzie.





Odwiedzanie kolejnych Miast symbolizuje rozwój Frakcji, poprzez rozszerzanie się Strefy Wpływów. W Miastach możemy zrealizować dostępne kontrakty oraz wynająć Kontrahentom swój Magazyn.



10. **Herb Miasta** - Każde z 9 Miast ma inny **Herb**, który jest wykorzystywany na **kartach Bohaterów** oraz w **obszarze Kontraktów** na planszy Zarządzania. W **Fazie VI** będziecie zbierali z tego pola **żetony Misji**, jeżeli celem **Misji Bohatera** jest wskazane Miasto.
11. **Nazwa Miasta** - jest wykorzystywana na **kartach Bohaterów** oraz w **obszarze Kontraktów** na planszy Zarządzania.
12. **Miejsce na 3 Kontrahentów** - na początku gry, w każdym mieście będą znajdować się 3 piony **Kontrahentów** w 3 kolorach odpowiadających kolorom Państw (Regionów). **Kontrahentom** będziecie mogli wynająć swój **Magazyn** wykonując Akcję Miasta (szczegóły str. 37)
13. **Ranga Miasta** – określona za pomocą cyfry nad walizką, w zależności od pętli, na której znajduje się **Miasto** (1 = wewnętrzna, 2 = środkowa, 3 = zewnętrzna).
14. **Miejsca na znaczniki Miasta i żetony Ruchu** - gracz, który dociera do **Miasta**, zaznacza swoją obecność za pomocą **znacznika Miasta** na pierwszym polu od lewej oraz zabiera żeton Ruchu, jeżeli jakiś jest na tym polu. (szczegóły Akcji Miasta str. 37)
15. **Miejsce rozpoczęcia Akcji Miasta** – szczegóły Akcji Miasta na str. 37. Na tym polu może znajdować się kilka **Lokomotyw**.

## STREFA EKONOMICZNA

**2** - zawsze sąsiaduje z **BOCZNICĄ KOLEJOWĄ** **3**

*Strefy Ekonomiczne to idealne miejsce na rozwinięcie własnej Infrastruktury (Magazyny i Stacja Przeladunkowa), która pozwoli zachęcić przyszłych Kontrahentów, aby z nami współpracowali.*



**16. Miejsce na 3 Kontrahentów**  - w Strefie Ekonomicznej, **nie mogą** znajdować się **Kontrahenci z tego samego Państwa** (piony w tym samym kolorze). Ponadto, aby **wynająć** swój Magazyn Kontrahentowi, **musi** być zbudowana **Stacja Przeladunkowa** (nie ma znaczenia, który gracz ją zbudował) w tej Strefie Ekonomicznej.

**17. Miejsce na 3 Magazyny**  - można budować **Magazyn**, jeżeli w Strefie Ekonomicznej **nie ma** jeszcze zbudowanej **Stacji Przeladunkowej**. Za budowę **Magazynu** awansujemy na **Torze Infrastruktury**.

**18. Miejsce na 1 Stację Przeladunkową**  - podczas budowy **Stacji Przeladunkowej**, udaje się odkryć szlachetne surowce, które pojawiają się w postaci **znacznika Przesyłki**  **19**. Za budowę **Stacji Przeladunkowej** **nie** awansujemy na **Torze Infrastruktury**.

**19. Miejsce na znacznik Przesyłki**  - **znaczniki Przesyłki** pojawiają się **tylko** po zbudowaniu **Stacji Przeladunkowej**. Na końcu gry przynoszą **PZ**, w zależności od ilości przewożonych przesyłek. Do przewozu **znaczników Przesyłek** wymagane są **Wagony Specjalne**.

## BOCZNICA KOLEJOWA



*Korzystanie z bocznic kolejowej przynosi profity dla wszystkich Frakcji, które prowadzą swoje interesy w sąsiadującej Strefie Ekonomicznej.*

**Bocznica Kolejowa** , zawsze znajduje się w **tym samym Regionie**, co sąsiadująca **Strefa Ekonomiczna**.

Numery 1-9 na **Bocznicy Kolejowej** są powiązane z polami 1-9 na **planszy Zarządzania**, na których rozłożone są **żetony Bonusów Bocznicy**. Lokomotywa, która zakończy **Akcję Ruchu** na odpowiednim polu, zdobywa powiązany kafel **Bonusu Bocznicy** (ważne: w kolejnych ruchach, należy poruszać się po odpowiednim torze bocznicy, który został wybrany. Np. nie można z pola nr 6 przejechać na pole 7). Ponadto gracz może zabrać **znacznik Przesyłki**, jeżeli posiada **Wagon Specjalny** przeznaczony do ich przewożenia.

Dodatkowo uruchamiana jest **Punktacja Strefy Ekonomicznej** (szczegóły na str. 42) za każdym razem, gdy jakkolwiek Lokomotywa zakończy ruch na bocznicy. Przypomnienie o tej punktacji znajduje się na Planszy Gracza.

**Ważne:** Na każdym polu Bocznicy Kolejowej może znajdować się tylko 1 Lokomotywa.

## CZARNY RYNEK



*Na Czarnym Rynku możemy sprzedać nasze Surowce, a w zamian otrzymamy całkiem nowe możliwości.*



Region czerwony  
(Ravenshire)



Region zielony  
(Calestia)

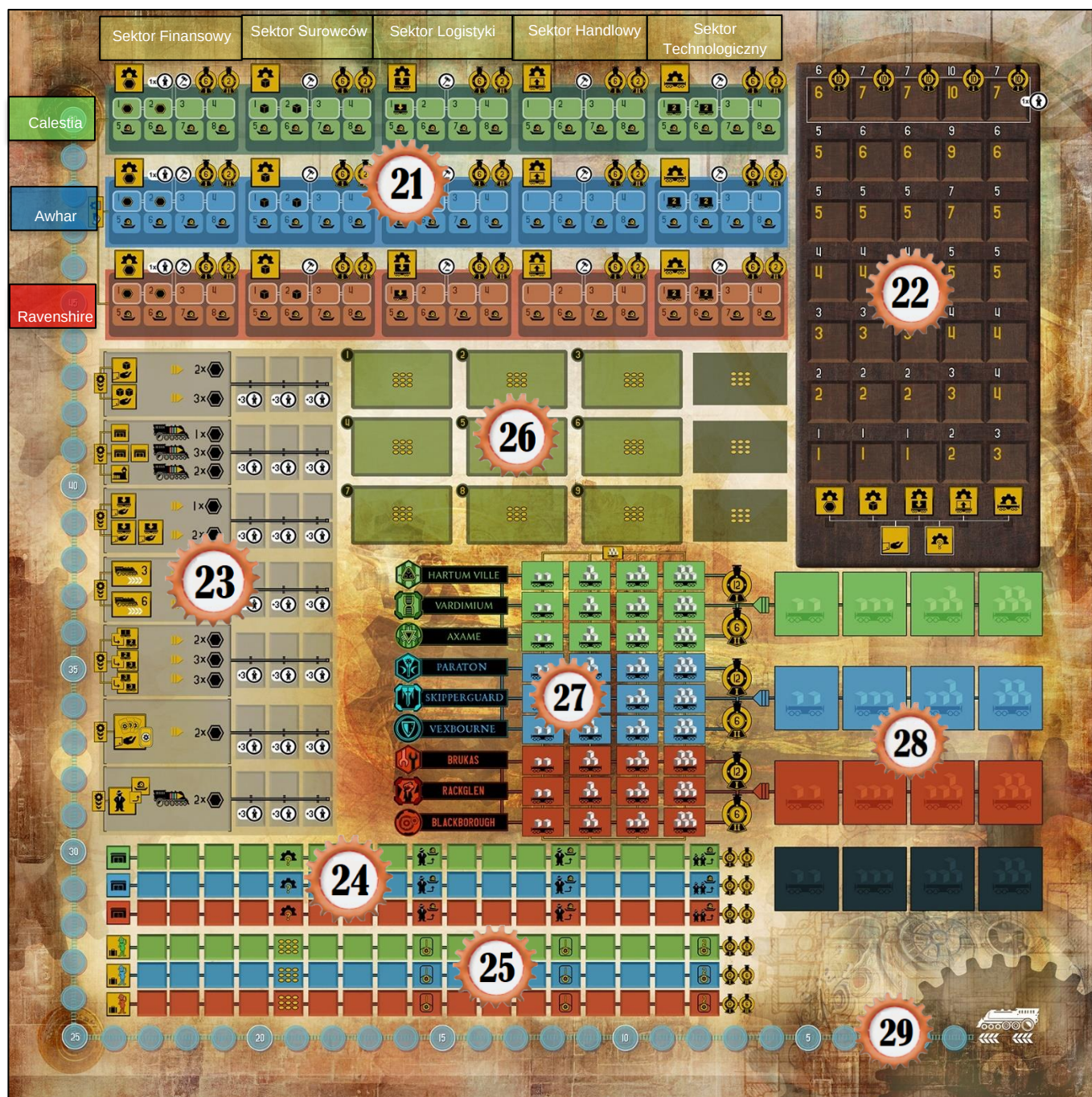


Region niebieski  
(Awhar)

**20. Miejsce rozpoczęcia Akcji Czarnego Rynku** - Na polu może znajdować się kilka Lokomotyw. Szczegóły Akcji Czarnego Rynku opisano na str. 39.



**B. Plansza Zarządzania**, na której będziemy wykonywać główne **Akcje** w grze i zdobywać przewagi w odpowiednich obszarach dla każdego z **3 Regionów**.



## 21. Obszar Wpływów

Obszar ten przedstawia **5 Sektorów Wpływów** (Sektor Finansowy, Surowców, Logistyki, Handlowy, Technologiczny) w każdym z 3 Regionów, w których będziecie mogli lobbować i szpiegować, w celu uzyskania wsparcia jednego z Państw. Każdy Sektor pozwala na podniesienie się na odpowiednim **Torze Postępu** . Ponadto na koniec gry, **każdy z 15 Sektorów** przyniesie Punkty Zwycięstwa (**6 PZ** za 1 miejsce i **2 PZ** za 2 miejsce) graczom, którzy mają w nim przewagę - wygrywa gracz, który umieścił więcej swoich pionów **Szpiegów** i **Agentów** (remisy rozstrzygane są na korzyść gracza, który umieścił swój pion wcześniej). Każdy sektor posiada pola **1-4** (dostępne tylko w Fazie II dla **Szpiegów**) oraz pola **5-8** (dostępne dla **Agentów**).

## 22. Tory Postępu

Obszar ten przedstawia **5 Torów Postępu**, na których będziecie awansowali w trakcie gry. Na początku gry, wszyscy rozkładacie **znaczniki Postępu** na najniższym polu na każdym Torze. Awans na odpowiednim **Torze Postępu** odbywa się poprzez przeniesienie **znacznika Postępu** na poziom wyżej i odbywa się za każdym razem, gdy:

- zostanie wybrana **Akcja** z ikoną  (możemy awansować na **dowolnym Torze Postępu**).
- zostanie wybrana **Akcja** z poniższymi ikonami:



**Awansuj na Torze Inwestycji** - pozycja **znacznika Postępu** na tym Torze wskazuje, ile **znaczników Inwestycji** będziecie otrzymywali w każdej rundzie w **Fazie III** (Faza Przychodu). Znaczniki **Inwestycji** wykorzystujecie do zakupu Akcji w **Fazie IV** (Faza Inwestycji).



**Awansuj na Torze Węgla** - pozycja **znacznika Postępu** na tym Torze wskazuje, ile **znaczników Ruchu** (Węgiel) będziecie otrzymywali w każdej rundzie w **Fazie III** (Faza Przychodu). Węgiel potrzebny jest do wykonywania Akcji Ruchu w **Fazie V** (Faza Ruchu).



**Awansuj na Torze Załadunku** - pozycja **znacznika Postępu** na tym Torze wskazuje, ile **Wagonów** możecie w każdej rundzie w **całości załadować Surowcami** (nie ma znaczenia ilość surowców na poszczególnych Wagonach). Każdy Wagon ma wskazane konkretne typy i ilości Surowców jakie możecie załadować.



**Awansuj na Torze Wyladunku** - pozycja **znacznika Postępu** na tym Torze wskazuje, ile Surowców możecie **wyladować** podczas realizacji **Kontraktów** w **Akcji Miasta** (str. 37) oraz podczas **sprzedaży Surowców** w **Akcji Czarnego Rynku** (str. 39).



**Awansuj na Torze Wagonów** - pozycja **znacznika Postępu** na tym Torze wskazuje, ile możecie posiadać **Wagonów** (w tym **Wagonów Specjalnych**).

### Uwaga!

Na najwyższe pole każdego Toru Postępu, może dotrzeć tylko 1 gracz. Otrzymuje na koniec gry 10 PZ.





## 23. Obszar Akcji

Obszar Akcji wykorzystywany jest w **Fazie IV** (Faza Inwestycji).

Do wyboru mamy poniższe 7 obszarów **Akcji**, za które należy zapłacić **znacznikami Inwestycji**.

1. Akcja Rynku.
2. Akcja Budowy.
3. Akcja Załadunku.
4. Akcja Ruchu.
5. Akcja Wymiany.
6. Akcja Planowania.
7. Akcja Korupcji.

Wszystkie Akcje zostały opisane szczegółowo na str. 31.

## 24. Tor Infrastruktury

**Tor Infrastruktury** składa się z 3 **Torów** w kolorze każdego z **Regionów**, na których będziecie rywalizować ze sobą. Na końcu gry, na każdym z **Torów** przyznawane są punkty za najlepiej rozbudowaną Infrastrukturę w danym **Regionie**: **12 PZ** za 1 miejsce i **6 PZ** za 2 miejsce.

Na **Torach** awansujecie za każdym razem, gdy zostanie wybrana **Akcja**:



### Awansuj na Torze Infrastruktury.

Awansujecie o **1 pole**, przesuwając w prawo **znacznik Postępu**, na **Torze Infrastruktury** w kolorze **Regionu**, w którym został zbudowany **Magazyn**.

Akcja ta występuje w 2 momentach, gdy:

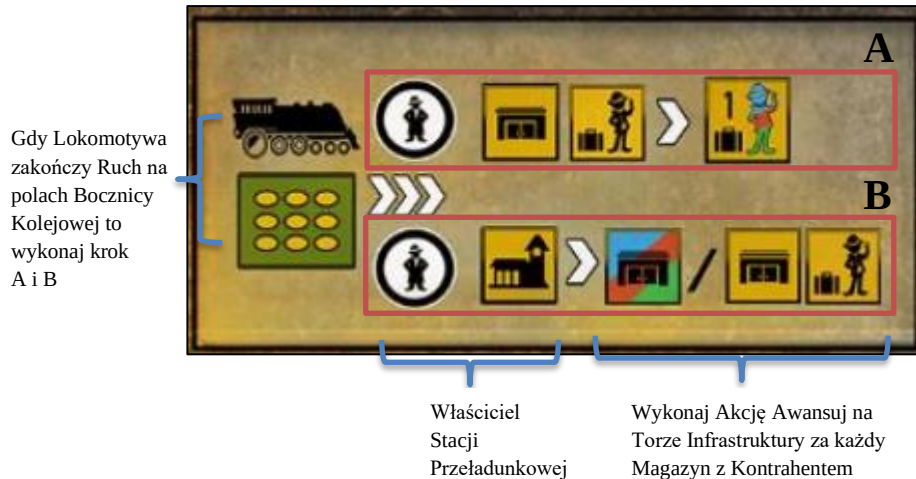
- budujecie **Magazyn** w **Strefie Ekonomicznej** **2** w **Aktywnym Regionie**.  
Po zabraniu **Magazynu** z **Planszy Gracza**, należy wykonać Akcję



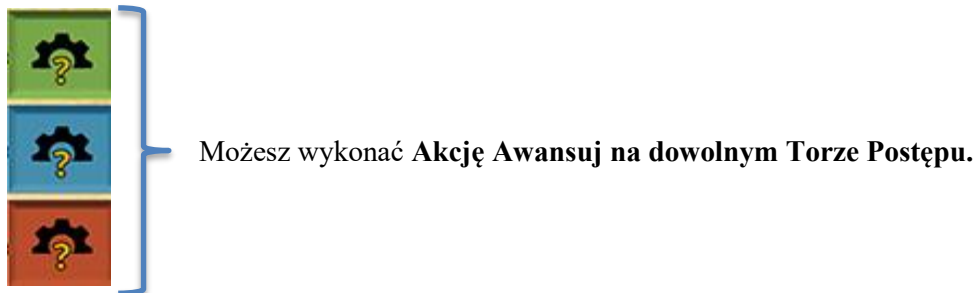
**Przykład:** **Żółty** wykonuje **Akcję Budowy Magazynu** z kafla **Bonusu Bocznic** z pola nr 3, bierze **Magazyn** ze swojej **Planszy Gracza** i musi umieścić go w **dowolnej Strefie Ekonomicznej** w czerwonym **Regionie**, ponieważ tam znajduje się jego **Lokomotywa**. Następnie wykonuje **Akcję** odkrytą na **Planszy Gracza** po zabraniu **Magazynu** i przesuwa swój **znacznik Postępu** o 1 pole w prawo na **Torze Infrastruktury**. (W tym przypadku **Żółty** zdobył dopiero 1 punkt na tym Torze, w związku z tym **znacznik Postępu** zabiera z odłożonych znaczników znajdujących się obok **Planszy Gracza** i stawia go na pierwszym polu z lewej strony).



- dowolny gracz zakończy **Akcję Ruchu** na **Bocznicie Kolejowej**  , to zostaje uruchomiona **Punktacja Strefy Ekonomicznej**. W kroku B, **właściciel Stacji Przeladunkowej** w **Strefie Ekonomicznej** sąsiadującej z tą **Bocznica**, awansuje na **Torze Infrastruktury** w kolorze Aktywnego Regionu o **1 pole za każdy wynajęty Magazyn** (taki, który posiada **Kontrahenta**). Zasady **Punktacji Strefy Ekonomicznej**, są opisane za pomocą ikon na Planszy Gracza.



Na **Torze Infrastruktury** występują **Akcje Bonusowe**, który otrzymujecie natychmiast, gdy **znacznik Postępu** zostanie położony na polu z tą **Akcją**.



 Możesz wykonać **Akcję Korupcji** (Wyjątek: dotyczy tylko Sektorów w Regionie zielonym)

 Możesz wykonać **Akcję Korupcji** (Wyjątek: dotyczy tylko Sektorów w Regionie niebieskim)

 Możesz wykonać **Akcję Korupcji** (Wyjątek: dotyczy tylko Sektorów w Regionie czerwonym)

 Możesz wykonać **Akcję Korupcji** (Wyjątek: dotyczy tylko Sektorów w Regionie zielonym oraz dotyczy wstawienia 2 Agentów (zamiast 1) do tego samego Sektoru).

 Możesz wykonać **Akcję Korupcji** (Wyjątek: dotyczy tylko Sektorów w Regionie niebieskim oraz dotyczy wstawienia 2 Agentów (zamiast 1) do tego samego Sektoru).

 Możesz wykonać **Akcję Korupcji** (Wyjątek: dotyczy tylko Sektorów w Regionie czerwonym oraz dotyczy wstawienia 2 Agentów (zamiast 1) do tego samego Sektoru).

## 25. Tor Kontrahentów

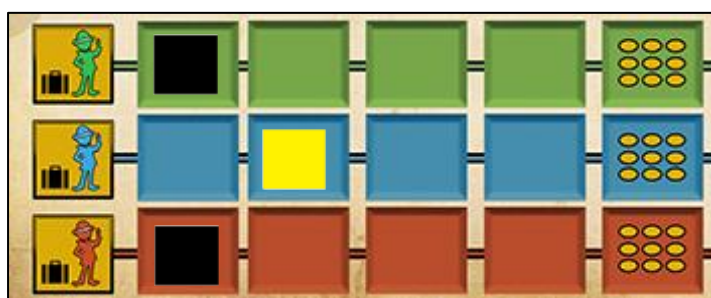
Tor Kontrahentów składa się z 3 Torów w kolorze każdego z **Kontrahentów**, na których gracze będą rywalizować ze sobą. Na końcu gry, na każdym z Torów przyznawane są punkty za najlepszą współpracę z **Kontrahentami** z danego **Regionu**: **12 PZ** za 1 miejsce i **6 PZ** za 2 miejsce.

Na Torach awansujecie za każdym razem, gdy zostanie wybrana **Akcja**:



### Awansuj na Torze Kontrahentów

Na Torach awansujecie za każdym razem, gdy wynajmujecie **swój Magazyn** (w dowolnym **Regionie**) w **Akcji Miasta**, jednemu z dostępnych **Kontrahentów**. Awansujecie, przesuwając w prawo **znacznik Postępu**, na **Torze Kontrahentów** w kolorze **zabranego pionu**, o ilość pól równą **Randze Miasta**.



Ranga  
Miasta = 2



Akcja Awansuj na Torze  
Kontrahenta w kolorze  
zabranego pionu o 2 pola  
Magazyn  
aktywnego gracza  
Stacja  
przeładunkowa  
dowolnego gracza

**Przykład:** **Żółty** wykonuje **Akcję Miasta Vardimium**, gdzie jedną z rzeczy, którą wykonuje jest wynajęcie Magazynu jednemu z dostępnych Kontrahentów. **Żółty** ma zbudowane 2 Magazyny w 2 różnych Strefach Ekonomicznych. Może wynająć swój Magazyn tylko w Strefie Ekonomicznej, w której jest zbudowana Stacja Przeładunkowa. Jedyna Strefa Ekonomiczna, która to spełnia, to ta, w której Stację zbudował **Fioletowy**. W związku z powyższym, **Żółty** może swój Magazyn wynająć jedynie **niebieskiemu Kontrahentowi**, ponieważ tylko jego jeszcze nie ma w tej Strefie.

**Pamiętaj!** W każdej Strefie Ekonomicznej mogą być tylko Kontrahenci z różnych Państw (różne kolory pionów).

Po przeniesieniu **Kontrahenta** do swojego **Magazynu**, **Żółty** wykonuje **Akcję Awansuj na Torze Kontrahenta** w kolorze niebieskim o 2 pola, ponieważ przeniósł niebieskiego **Kontrahenta** oraz **Ranga Miasta Varmidium** to 2.

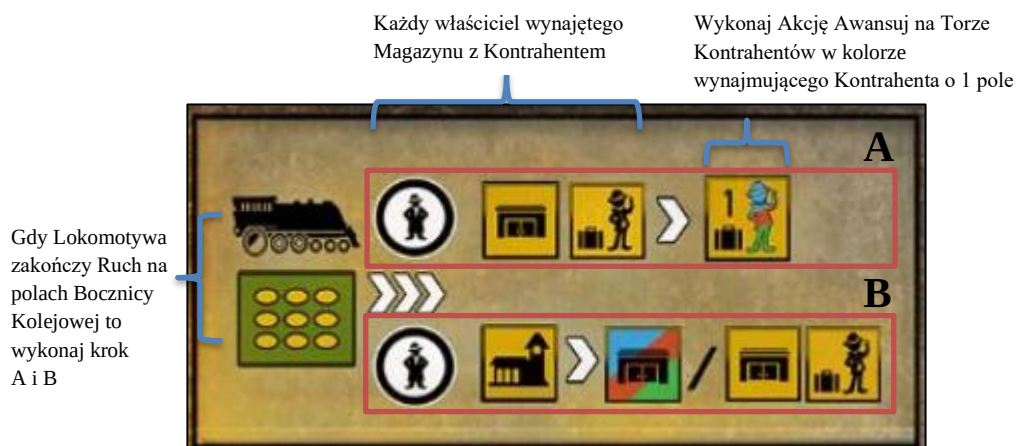


Na Torach również awansujecie za każdym razem, gdy zostanie wybrana Akcja:



### Awansuj na Torze Kontrahentów o 1 pole.

Gdy dowolny gracz zakończy **Akcję Ruchu na Bocznicę Kolejowej** , to zostaje uruchomiona **Punktacja Strefy Ekonomicznej**. W kroku A, **każdy właściciel wynajętego Magazynu w Strefie Ekonomicznej sąsiadującej z tą Bocznicą Kolejową**, awansuje na **Torze Kontrahentów** w kolorze **wynajmującego Kontrahenta** o **1 pole**. Zasady **Punktacji Strefy Ekonomicznej**, są opisane za pomocą ikon na Planszy Gracza.



Na **Torze Infrastruktury** występują **Akcje Bonusowe**, które otrzymujecie natychmiast, gdy **znacznik Postępu** zostanie położony na polu z tą **Akcją**.



Możesz wykonać **Akcję z dowolnego kafla Bonusu Bocznicy**, następnie odrzuć go poza planszę oraz dociągnij nowy kafel w jego miejsce ze stosu kafli Bonusów Bocznicy.

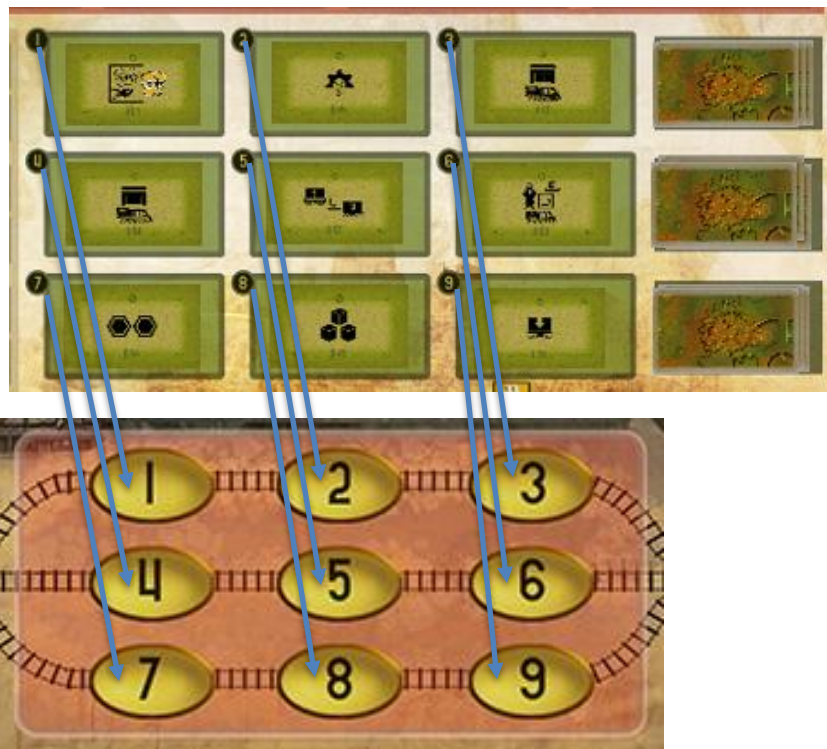


Możesz wykonać **darmową Akcję Specjalną nr IV** z **dowolnej 1 karty Akcji** na ręce. (Uwaga! Nie dociągaj nowej karty Akcji).



Możesz wykonać **darmową Akcję Specjalną nr IV** z **dowolnych 2 kart Akcji** na ręce. (Uwaga! Nie dociągaj nowych kart Akcji).

## 26. Obszar Bonusów Bocznic



Numer 1-9 w **obszarze Bonusów Bocznic**, na których rozłożone są **kafle Bonusów Bocznic** są powiązane z polami 1-9 na **Bocznicach Kolejowej**. Lokomotywa, która zakończy **Akcję Ruchu** na odpowiednim polu, zdobywa powiązany kafel **Bonusu Bocznic**.

Akcję wskazaną na **kafelu Bonusu Bocznic** należy zrealizować **natychmiast**, a kafel odrzucić poza planszę. W miejsce odrzuconego kafela, należy dobrać **nowy** z dowolnego stosu **kafli Bonusów Bocznic**. W przypadku wyczerpania jakiegokolwiek stosu, należy utworzyć losowo nowy stos z kafli odrzuconych znajdujących się poza planszą.

Wszystkie **kafle Bonusów Bocznic** zostały opisane w załączniku B.

## 27. Obszar Kontraktów

**Obszar Kontraktów** obejmuje wszystkie 9 **Miast** w 3 **Regionach**. Każde z **Miast** oferuje realizację 1 kontraktu z 2,3,4,5 **Surowcami**.

**Kontrakt** można zrealizować:

- a) wykonując **Akcję Miasta** w wybranym **Mieście**, poprzez wyładunek odpowiednich **Surowców** wskazanych na **kafelu Kontraktu z Aktywnego Regionu** na obszarze **Kontraktów Państwowych** .  
Kafel **Kontraktu**, należy odrzucić, a wykonanie **Kontraktu**, należy oznaczyć **znacznikiem Kontraktu** na polu **Miasta** odpowiadającym ilości wyładowanych **Surowców**. Na pojedynczym polu może znajdować się tylko 1 **znacznik**. Jeżeli pole jest zajęte, nie można wykonać tego Kontraktu.

**Ważne:** Ilość wyładowywanych surowców zależy od waszej pozycji na Torze Wyładunku.

- b) wykonując **Akcję Czarnego Rynku** - realizacja Kontraktu z X (2-5) Surowcami. **Znacznik Kontraktu** położyć na **dowolnym** wolnym polu z X surowcami w **obszarze Kontraktów** w rzędzie **dowolnego Miasta** w kolorze **Aktywnego Regionu**. Nie odrzucasz żadnego kafła **Kontraktu** z obszaru **Kontraktów Państwowych** .

Na koniec gry każdy **Region** będzie punktowany - **12 PZ** za 1 miejsce i **6 PZ** za 2 miejsce. W każdym **Regionie** wygrywa ten gracz, który dostarczyła sumarycznie więcej kostek **Surowców** do **wszystkich** jego **Miast**.



## 28. Obszar Kontraktów Państwowych

Obszar ten zawiera **kafle Kontraktów**, podzielone ze względu na wymaganą ilość **Surowców** jaką trzeba dostarczyć do danego **Regionu**. Po wykonaniu **Kontraktu**, kafel należy odrzucić i dobrać w jego miejsce natychmiast nowy kafel z odpowiedniego stosu.

Ikona  na kafle Kontraktu oznacza dowolny **Surowiec**.

## 29. Tor Punktów Zwycięstwa (PZ)

Na **Torze Punktów Zwycięstwa** będziecie zaznaczać **Punkty Zwycięstwa (PZ)** zdobyte w trakcie gry za pomocą znaczników **Punktacji**. W przypadku przekroczenia pola nr 50, należy rozpocząć zdobywania **PZ** od początku toru **Punktacji**, umieszczając **dodatkowy** znacznik **Punktacji** na polu , aby zaznaczyć zdobycie 50 PZ.



## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa 8 Rund (👤 - 9 Rund) lub na końcu Rundy, w której jakkolwiek z graczy odwiedził **wszystkie 9 Miast**. Każda **Runda** podzielona jest na 7 **Faz**. W każdej **Fazie** gracze będą wykonywać swoje **tury** zgodnie z kolejnością na Torze Kolejności.

### Faza I. Faza Licytacji. ⚔️

Każdy gracz posiada na swojej **Planszy Gracza** ponumerowanych **Szpiegów**, po jednym na każdą rundę. W **Fazie Licytacji**, zgodnie z kolejnością na **Torze Kolejności** zagrywacie 1 dowolnego **Szpiega** na pole 🎯 pod waszym znacznikiem Kolejności. Gdy wszyscy zagracie swojego **Szpiega**, ustalacie nową kolejność rozgrywania **bieżącej** rundy od największego numeru do najmniejszego. W przypadku remisu, wygrywa gracz, który zagrał swojego **Szpiega** wcześniej (najbliżej lewej strony). Należy dostosować odpowiednio **znaczniki Kolejności** na **Torze Kolejności** oraz **Szpiegów** zgodnie z nową kolejnością. Od tego momentu numery na zagranych pionach **Szpiegów** nie mają znaczenia w dalszej części gry.

**Ważne:** Numery na pionach Szpiegów na Planszy Gracza powinny być widoczne dla wszystkich graczy.



Kolejność przed **Fazą Licytacji** ustaloną w **Przygotowaniu Gry**.



**Żółta** i **Biała** zagrały **Szpiega** z numerem 6, **Czarna** zagrała **Szpiega** z numerem 3 oraz **Fioletowa** zagrała **Szpiega** z numerem 2. Po zagraniu **Szpiegów**, należy ustalić nową kolejność.



**Żółta** wygrywa licytację i zostaje **Pierwszym Graczem**, ponieważ zagrała **Szpiega** z numerem 6 przed **Białym**, który również zagrał **Szpiega** z tym samym numerem. **Biały** zajmuje 2 miejsce. **Czarna** zajmuje 3 miejsce, a **Fioletowa** 4 miejsce.

## Faza II. Faza Lobbowania.



W Fazie Lobbowania wysyłacie zagranych w **Fazie Licytacji Szpiegów** do **Obszaru Wpływów** <sup>21</sup> do 1 z 15 **Sektorów**. Każde **Państwo** ma 5 sektorów i pozwala na awans na odpowiednim **Torze Postępu** <sup>22</sup>. Ponadto na koniec gry każdy z 15 **Sektorów** przyniesie **PZ** graczom, którzy mają w nim przewagę.

Zaczynając od **Pierwszego Gracza** i kontynuując zgodnie z **Torem Kolejności**, każdy z graczy wykonuje swoją turę:

1. Przenieś swojego **Szpiega** z **Toru Licytacji** do 1 z 5 **Sektorów** w **Dostępnym Państwie** na pierwsze z lewej wolne pole z dostępnych pól 1-4 oznaczonych ikoną . Ustaw **Szpiega** w pozycji leżącej, w celu zaznaczenia, które **Państwo** zostało wybrane.

**Dostępne Państwo** to takie, które w tej Fazie **nie ma** jeszcze zagranego **Szpiega** (ustawionego w pozycji leżącej). W grze dla  graczy, 4 gracz może umieścić Szpiega w Sektorze, należącym do **dowolnego Państwa**.

**Ważne:** Do Sektora Finansowego każdy gracz może tylko przenieść 1 Szpiega na całą grę – na planszy oznaczono te sektory za pomocą ikony .

2. Wykonaj **Akcję Awansu** na wskazanym **Torze Postępu**.
3. Zyskaj **jednorazowy Bonus** znajdujący się na polu, na który został wstawiony **Szpieg**.

Zanim następny gracz rozpocznie wykonywać swoją turę, poprzedni gracz musi zakończyć wszystkie powyższe czynności.

Po zakończeniu wszystkich tur, **Szpiegów** w pozycji leżącej należy ustawić do pozycji stojącej.



**Przykład:** **Żółty** wykonuje swoją turę jako pierwszy, przenosi swojego **Szpiega** do zielonego **Sektora Finansowego Celestii** na pierwsze wolne pole nr 1. Następnie wykonuje **Akcję Awansu na Torze Inwestycji**  oraz dodatkowo otrzymuje **jednorazowy Bonus**  z pola nr 1 w postaci 1 znacznika Inwestycji.

Teraz swoją turę wykonuje **Biały** i przenosi swojego **Szpiega** do niebieskiego **Sektora Surowców Awharu** na pierwsze wolne pole nr 1. Nie mógł przenieść się do zielonych **Sektorów**, ponieważ **Żółty**

już je wybrał. Wykonuje **Akcję Awans na Torze Węgla**  oraz dodatkowo otrzymuje jednorazowy **Bonus**  z pola nr 1 w postaci **1 znacznika Ruchu** (węgiel).

Teraz kolej na turę **Czarnej**, która wybiera czerwony **Sektor Finansowy Ravenshire** i tam przenosi swojego **Szpiega** na pierwsze wolne pole nr 1. Nie mogła wybrać zielonych ani niebieskich **Sektorów**. Następnie wykonuje **Akcję Awans na Torze Inwestycji**  oraz dodatkowo otrzymuje **jednorazowy Bonus**  z pola nr 1 w postaci **1 znacznika Inwestycji**.

**Fioletowa** wykonuje swoją turę jako czwarta i w związku z tym może wybrać dowolny Sektor. Wybiera czerwony **Sektor Finansowy Ravenshire** i tam przenosi swojego **Szpiega** na pierwsze wolne pole nr 2. Następnie wykonuje **Akcję Awans na Torze Inwestycji**  oraz dodatkowo otrzymuje **jednorazowy Bonus**  z pola nr 2 w postaci **1 znacznika Inwestycji**.

## OPIS SEKTORÓW

Dzięki działaniom **Szpiegów**, otrzymacie następujące korzyści z poszczególnych Sektorów:

**1. Sektor Finansowy** - Władze Regionu przekazują fundusze (**znaczniki Inwestycji**) na rozwój firmy.

AKCJA: **Awans na Torze Inwestycji** .

BONUS: Pola nr 1-2 – Otrzymujesz 1 **znacznik Inwestycji** .

**2. Sektor Surowców** - Władze Regionu pomagają wam zabezpieczyć potrzebny węgiel z kopalń.

AKCJA: **Awans na Torze Węgla** .

BONUS: Pola nr 1-2 – Otrzymujesz 1 **znacznik Inwestycji** .

**3. Sektor Logistyki** - Władze Regionu przekazują wam technologię jak zbudować maszyny pozwalające szybciej załadować wagony.

AKCJA: **Awans na Torze Załadunku** .

BONUS: Pole nr 1 – Możesz wykonać **Akcję Załadunku** 1 Wagonu .

**4. Sektor Handlowy** - Władze Regionu przekazują wam dostęp do coraz bardziej intratnych Kontraktów.

AKCJA: **Awans na Torze Wyladunku** .

BONUS: Brak

**5. Sektor Technologiczny** - Władze Regionu przekazują wam technologie nowej lepszej lokomotywy pozwalającej transportować więcej wagonów. Na początku gry możecie mieć tylko 3 Wagony.

AKCJA: **Awans na Torze Wagonów** .

BONUS: Pola nr 1-2 – **Akcja Dobierz Wagon 2:**

Możesz dobrać z **puli dostępnych kafli Wagonów** (lub ze stosu **Wagonów Specjalnych**), dowolny **Wagon** z 2 miejscami na **Surowce (Przesyłki)** , który należy dołączyć



do swoich istniejących **Wagonów**. Następnie, jeżeli wybrałeś **Wagon** z 2 miejscami na **Surowiec**, uzupełnij **pułę dostępnych kafli Wagonów** nowym **Wagonem** z 2 miejscami na **Surowce** z odpowiedniego stosu kafli **Wagonów**.

### Faza III. Faza Przychodu.



Faza Przychodu może być rozgrywana równocześnie. Jednakże, gdy dla któregoś gracza **Załadunek Wagonów** innego gracza będzie miał znaczenie, należy wykonywać go zgodnie z **Torem Kolejności**.

Każdy z graczy otrzymuje **Przychód** zgodnie z poszczególnymi **Torami Przychodu**:

1. **Znaczniki Inwestycji** - potrzebne do wykonywania Akcji w Obszarze Akcji .

Zabierz z zasobów ogólnych tyle **znaczników Inwestycji**, ile wskazuje twój **znacznik Postępu** na **Torze Inwestycji**.

2. **Znaczniki Ruchu** - potrzebne do wykonywania **Ruchu Lokomotywy**.

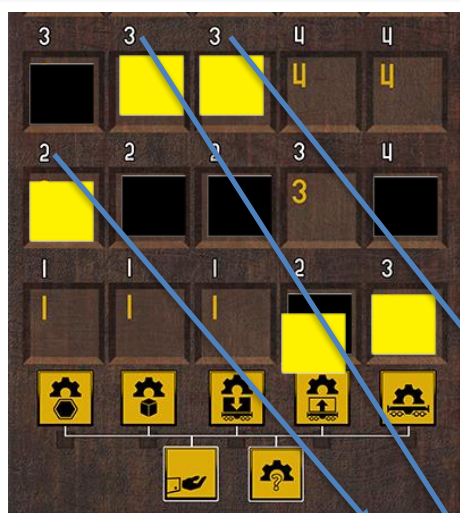
Zabierz z zasobów ogólnych tyle **znaczników Ruchu**, ile wskazuje twój **znacznik Postępu** na **Torze Węgla**.

3. **Załadunek Wagonów** - możecie załadować **Surowcami** odpowiednią ilość **Wagonów**.

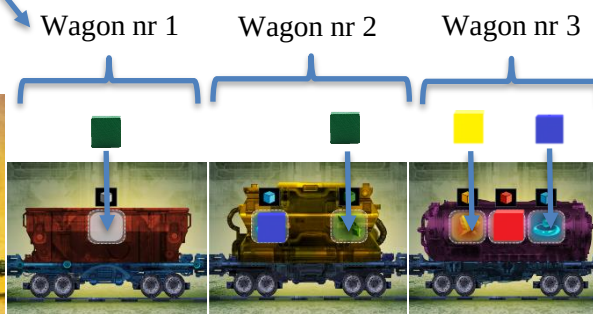
Załaduj **Surowcami**, tyle **kafli Wagonów** (nie dotyczy **Wagonów Specjalnych**) w swoim obszarze gry, ile wskazuje twój **znacznik Postępu** na **Torze Załadunku**.

**Ważne:** nie ma możliwości dobrowolnego pozbycia się **Surowców** z **Wagonów** lub **Przesyłek** z **Wagonów Specjalnych** (w tym celu należy wykonać odpowiednie **Akcje Wymiany** w **Fazie IV**). Nie można przenosić **Surowców** pomiędzy **Wagonami** i **Przesyłkami** pomiędzy **Wagonami Specjalnymi**.

**Ważne:** w bardzo rzadkim przypadku, gdy zabraknie **Surowców** w zasobach ogólnych, należy użyć zamienników.



**Przykład:** **Żółty** otrzymuje **Przychód** w **Fazie III**. Zgodnie z pozycją na **Torze Inwestycji** otrzymuje 2 **znaczniki Inwestycji**. Na **Torze Węgla** jest na pozycji 3, w związku z tym otrzymuje 3 **znaczniki Ruchu**. Na **Torze Załadunku** jest również na 3 pozycji, więc może załadować **do pełna 3 Wagony** pasującymi **Surowcami**. W **Wagonie nr 1** może załadować **dowolny Surowiec**.



#### Faza IV. Faza Inwestycji.

W tej Fazie wykonujecie swoje tury zgodnie z ustaloną kolejnością na **Torze Kolejności** . Kolejny gracz wykonuje swoją turę dopiero, gdy poprzedni gracz ukończy swoją. Gdy ostatni gracz zakończy swoją turę, ponownie rozpoczyna **Pierwszy Gracz**. Tury wykonujecie do momentu, aż wszyscy gracze spasują.

Do wyboru macie **7 obszarów Akcji**. W swojej turze **musicie** wykonać 1 z 14 **Akcji** lub spasować. Jeżeli spasujecie, to do końca tej Fazy, nie możecie wykonać już żadnej **Akcji**.

Postawienie odpowiedniej ilości **znaczników Inwestycji** w wybranym obszarze, pozwala na wykonanie **1 wybranej Akcji** w tym obszarze. Na koniec **Rundy**, wszystkie **znaczniki Inwestycji** są **usuwane** z **Obszaru Akcji**  do zasobów ogólnych. **Znaczniki Inwestycji**, których nie wydacie w tej Fazie, pozostają w waszym obszarze gry i możecie je wydać w kolejnych **Fazach Inwestycji** w następnych rundach.

W każdym **obszarze Akcji**, może znajdować się ilość **znaczników Inwestycji**, zależna od ilości graczy:

-  - dostępne są wszystkie pola,
-  - dostępne są 3 pola. Niedostępne są pola oznaczone ikoną .

**Ważne:** Wszystkie Akcje w obszarach z ikoną  wykonujecie w **Aktywnym Regionie (Państwie)**, w którym znajduje się wasza **Lokomotywa**.

Do wyboru są dostępne poniższe Akcje:

##### 1. Akcje Rynku: - symbolizują zakup węgla.



 Możesz wydać **2 znaczniki Inwestycji**, aby otrzymać **1 znacznik Ruchu**.

 Możesz wydać **3 znaczniki Inwestycji**, aby otrzymać **2 znaczniki Ruchu**.

##### 2. Akcje Budowy:



 Możesz wydać **1 znacznik Inwestycji**, aby wykonać **Akcję Budowy Magazynu**. **Magazyn** musi zostać zbudowany na dostępnym miejscu w **Strefie Ekonomicznej** w **Regionie**, w którym znajduje się twoja **Lokomotywa**. Po zbudowaniu **Magazynu**, Awansuj na **Torze Infrastruktury** .



Możesz wydać **3 znaczniki Inwestycji**, aby wykonać **dwukrotnie Akcję Budowy Magazynu**. **Magazyn** musi zostać zbudowany na dostępnym miejscu w **Strefie Ekonomicznej** w **Regionie**, w którym znajduje się twoja **Lokomotywa**. Po zbudowaniu **Magazynu**, **Awansuj na Torze Infrastruktury** . **Akcję Budowy Magazynu** należy przeprowadzić w całości, zanim zostanie wykonana po raz drugi.



Możesz wydać **2 znaczniki Inwestycji**, aby wykonać **Akcję Budowy Stacji Przeladunkowej**. **Stacja Przeladunkowa** musi zostać zbudowana na dostępnym miejscu w **Strefie Ekonomicznej** w **Regionie**, w którym znajduje się twoja **Lokomotywa**.

Po zbudowaniu **Stacji Przeladunkowej**, umieść **znacznik Przesyłki** na dedykowanym polu w tej Strefie.

### 3. Akcje Załadunku:



Możesz wydać **1 znacznik Inwestycji**, aby wykonać **Akcję Załadunku 1 Wagonu**. Załaduj Surowcami **1 Wagon** (nie dotyczy Wagonów Specjalnych) do pełna.



Możesz wydać **2 znaczniki Inwestycji**, aby wykonać **Akcję Załadunku 1 Wagonu dwukrotnie**. Załaduj Surowcami **2 Wagony** (nie dotyczy Wagonów Specjalnych) do pełna.

### 4. Akcje Ruchu:



Możesz wydać **1 znacznik Inwestycji**, aby wykonać **Akcję Ruchu o 3 pola** zgodnie z normalnymi Zasadami Ruchu (opisane na str. 15).



Możesz wydać **2 znaczniki Inwestycji**, aby wykonać **Akcję Ruchu o 6 pól** zgodnie z normalnymi Zasadami Ruchu (opisane na str. 15).

**Ważne: Do powyższych Akcji Ruchu nie można dodawać żetonów Ruchu.**



## 5. Akcje Wymiany:



Możesz wydać 2 znaczniki Inwestycji, aby wykonać Akcję Wymiany Wagonu 1-2:

- możesz wymienić 1 ze swoich Wagonów z 1 miejscem na Surowiec na nowy Wagon z 2 miejscami na Surowiec z puli dostępnych Wagonów,
- lub
- możesz wymienić 1 ze swoich Wagonów z 1 miejscem na Surowiec na nowy Wagon Specjalny z 2 miejscami na Przesyłki ze stosu Wagonów Specjalnych.



Możesz wydać 3 znaczniki Inwestycji, aby wykonać Akcję Wymiany Wagonu 2-3:

- możesz wymienić 1 ze swoich Wagonów z 2 miejscami na Surowiec na nowy Wagon z 3 miejscami na Surowiec z puli dostępnych Wagonów,
- lub
- możesz wymienić 1 ze swoich Wagonów z 2 miejscami na Surowiec na nowy Wagon Specjalny z 3 miejscami na Przesyłki ze stosu Wagonów Specjalnych,
- lub
- możesz wymienić 1 ze swoich Wagonów Specjalnych z 2 miejscami na Przesyłki na nowy Wagon z 3 miejscami na Surowiec z puli dostępnych Wagonów.



Możesz wydać 3 znaczniki Inwestycji, aby wykonać Akcję Wymiany Wagonu 3-3:

- możesz wymienić 1 ze swoich Wagonów z 3 miejscami na Surowiec na nowy Wagon z 3 miejscami na Surowiec z puli dostępnych Wagonów,
- lub
- możesz wymienić 1 ze swoich Wagonów z 3 miejscami na Surowiec na nowy Wagon Specjalny z 3 miejscami na Przesyłki ze stosu Wagonów Specjalnych,
- lub
- możesz wymienić 1 ze swoich Wagonów Specjalnych z 3 miejscami na Przesyłki na nowy Wagon z 3 miejscami na Surowiec z puli dostępnych Wagonów.

### Ważne:

1. Wymieniany Wagon należy odrzucić poza planszę, a Surowce, które się na nim znajdowały należy odłożyć do zasobów ogólnych. Nie ma możliwości przenoszenia Surowców przed odrzuceniem.
2. Wymieniany Wagon Specjalny należy odłożyć na odpowiedni stos Wagonów Specjalnych, a żetony Przesyłki, które się na nim znajdowały należy odłożyć do zasobów ogólnych.

## 6. Akcja Planowania



Możesz wydać 2 znaczniki Inwestycji, aby wybrać 3 karty Akcji ze stosu kart Akcji, z których możesz zatrzymać 1 z nich na ręce. Pozostałe 2 karty odrzuć na stos kart odrzuconych.

**Ważne:** Maksymalna ilość kart na ręce wynosi 5. Jeżeli w którymkolwiek momencie zostanie przekroczona ilość kart na ręce, należy odrzucić nadmiarowe karty na stos kart odrzuconych.

## 7. Akcja Korupcji:



Możesz wydać 2 znaczniki Inwestycji, aby wysłać swojego **Agent**a do 1 z 5 **Sektorów Państwa** w **obszarze Wpływów** <sup>21</sup> w kolorze Aktywnego **Regionu**. **Agent**a wstawiamy na pola 5-8 (pierwsze wolne z lewej) oznaczone ikoną .

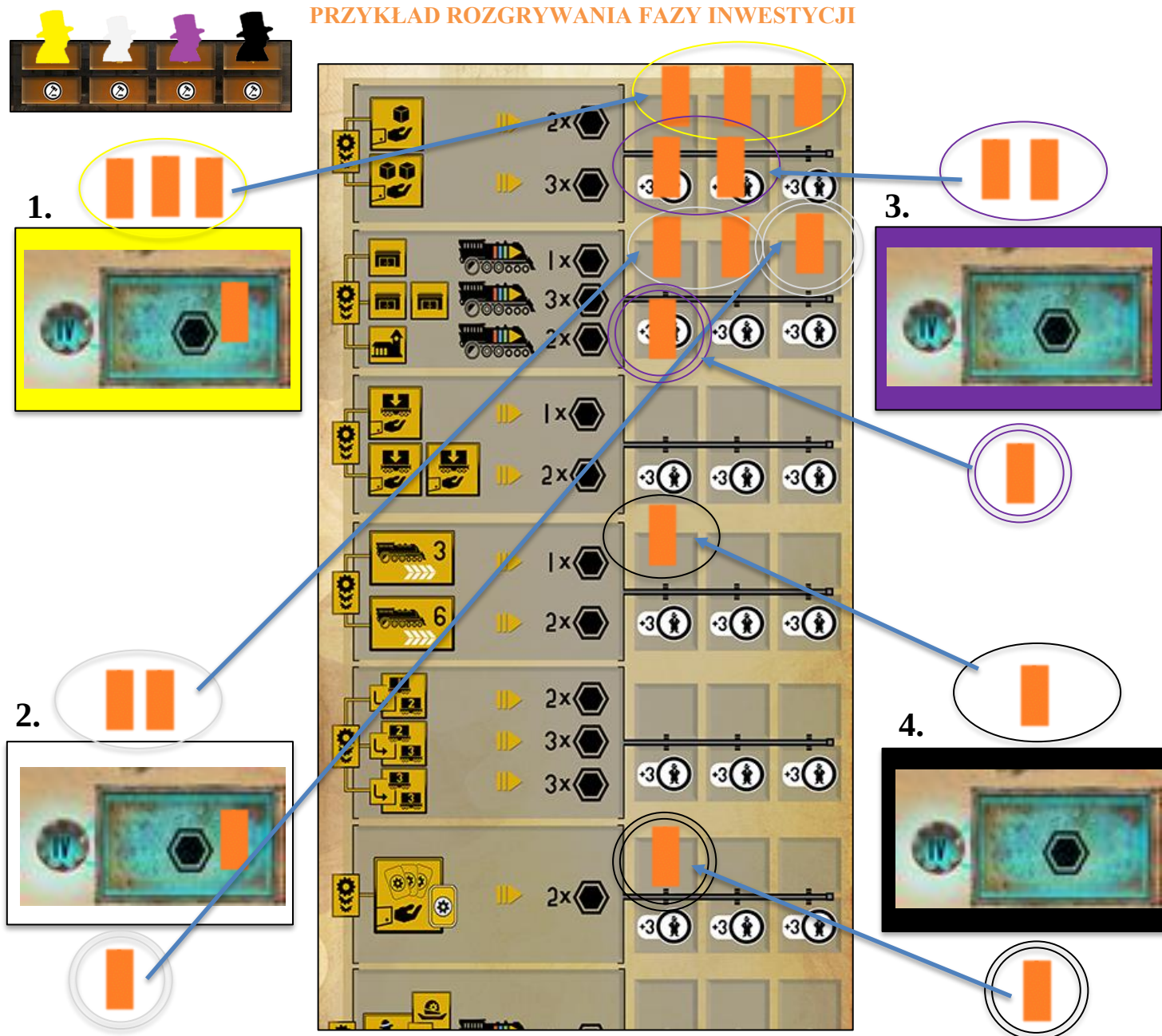
Nie otrzymujemy żadnego bonusu, jednakże Agenci służą do zdobycia przewagi nad innymi graczami w danym **Sektorze**, w celu zdobycia większej ilości **PZ** podczas **Punktowania Końcowego**.

**Pamiętaj:** Nie ma ograniczeń co do ilości Agentów jednego gracza w danym Sektorze (maksymalnie 4).



**Przykład:** Czarna wykonuje **Akcję Korupcji**, wysyła swojego **Agent**a do **Sektora Finansowego Ravenshire** na ostatnie wolne pole nr 8, ponieważ dzięki niemu wygra **Punktowanie** w tym **Sektorze**. Posiada 2 piony (1 **Szpieg** + 1 **Agent**), podobnie jak pozostali gracze, ale jej **Szpieg** został wstawiony jako pierwszy.

## PRZYKŁAD ROZGRYWANIA FAZY INWESTYCJI



**Żółty** rozpoczyna *Fazę Inwestycji*, w swojej turze wybiera *Akcję Rynku* za 3 znaczniki Inwestycji i otrzymuje 2 znaczniki Ruchu. Następnie **Biała** wykonuje swoją turę, wybiera *Akcję Budowy Stacji Przeladunkowej* za 2 znaczniki Inwestycji i ją buduje w dowolnej Strefie Ekonomicznej w Regionie, w którym znajduje się jej Lokomotywa. Następną turę wykonuje **Fioletowa**, wybiera również *Akcję Rynku* za 2 znaczniki Inwestycji i otrzymuje 1 znacznik Ruchu. W tej rundzie, już nikt nie wykona *Akcji Rynku*, ponieważ minimalny koszt to 2 znaczniki Inwestycji, a zostało tylko jedno miejsce. **Czarna** wykonuje swoją turę i wybiera *Akcję Ruchu* o 3 pola za 1 znacznik Inwestycji. Wykonuje Ruch swoją Lokomotywą o 3 pola i wjeżdża do *Miasta Rackglen* i wykonuje w całości *Akcję Miasta*. Kolejną turę ponownie wykonuje **Żółty**, lecz *pasuje*, 1 pozostały znacznik Inwestycji pozostawia na następną *Rundę*. Kolejną turę wykonuje **Biała** i wykonuje *Akcję Budowy Magazynu* za 1 znacznik Inwestycji i buduje go w tej samej Strefie Ekonomicznej, w której w poprzedniej turze zbudowała *Stację Przeladunkową*. Taką samą *Akcję* wykonuje **Fioletowa** za 1 znacznik Inwestycji. Następnie **Czarna** wykonuje *Akcję Planowania* i dobiera 3 karty ze stosu *kart Akcji* i wybiera jedną z kart na rękę. **Żółty** już *spasował*, więc kolej przechodzi na **Białą**, która również *pasuje*, 1 znacznik Inwestycji pozostawia na kolejną *Rundę*. **Fioletowa** i **Czarna** również *pasują*, ze względu na brak znaczników Inwestycji. Wszyscy gracze *spasowali*, *faza IV* została zakończona.



## Faza V. Faza Ruchu.

W tej **Fazie** wykonujecie swoje tury zgodnie z ustaloną kolejnością na **Torze Kolejności**. Kolejny gracz wykonuje swoją turę dopiero, gdy poprzednik ukończy swoją. Wykonujecie tylko **1 turę** w tej **Fazie**.

W swojej turze **musicie** zagrać **1 kartę Akcji** z ręki i wykonać jej Akcje **zgodnie z kolejnością**, zaczynając od góry karty.

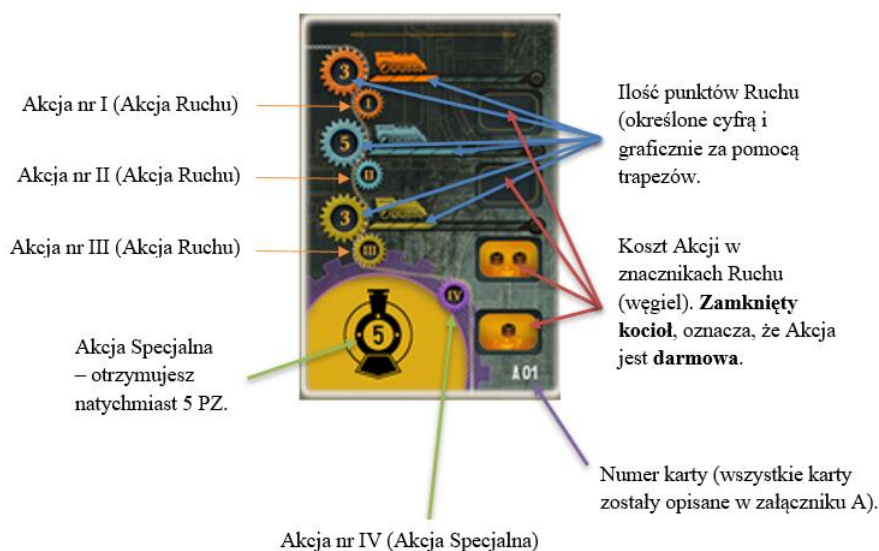
**Ważne: Akcji nie można pomijać. Nie trzeba wykonywać wszystkich Akcji na zagranej karcie.**

Po wykonaniu wszystkich **Akcji** należy odrzucić **kartę Akcji** na stos kart odrzuconych. Jeżeli wykonaliście **Akcję Specjalną** z innej karty niż zagrana karta, też należy ją odrzucić na stos kart odrzuconych. Następnie dobierz **1 kartę** z dostępnej puli kart Akcji.

Po dobraniu karty z dostępnej puli kart Akcji, uzupełnij pulę do 3 odkrytych kart.

**Pamiętaj: Maksymalna ilość kart na ręce wynosi 5. Jeżeli w którymkolwiek momencie zostanie przekroczona ilość kart na ręce, należy odrzucić nadmiarowe karty na stos kart odrzuconych.**

Każda karta przedstawia **4 Akcje**, które należy wykonywać zgodnie z podaną kolejnością (od góry do dołu):



- I – III – Akcja Ruchu**, która opisuje o ile pól należy poruszyć **Lokomotywę** zgodnie z zasadami Ruchu oraz koszt w **znacznikach Ruchu** (węgiel), które należy zapłacić do zasobów ogólnych, aby wykonać daną Akcję. Należy przeprowadzić **w całości Akcję Ruchu**, zanim przejdzie się do następnej Akcji. Ilości pól, które są wskazane na karcie Akcji możemy zwiększyć za pomocą żetonu Ruchu (**maksymalnie 1 żeton Ruchu na 1 Akcję Ruchu**). Do wartości wskazanej w **Akcji Ruchu**, należy dodać w całości **punkty Ruchu** wskazane na **żetonie Ruchu**. Wykorzystany **żeton Ruchu**, należy odłożyć do pudełka, nie będzie już potrzebny.
- IV – Akcja Specjalna** – można ją wykonać, tylko gdy **zostały wykonane i opłacone** wszystkie poprzednie 3 Akcje I-III, jako nagroda za wykonanie wszystkich zaplanowanych Akcji. Koszt w **znacznikach Ruchu** wynosi zawsze 1. Zamiast wykonywać **Akcję Specjalną** z zagranej karty, można wybrać **Akcję Specjalną z dowolnej innej karty Akcji** trzymanej na ręce. W tym przypadku po zagraniu Akcji nr IV, należy odrzucić obydwie zagrane karty.

**Pamiętaj: Ruch Lokomotywy zawsze można zakończyć w Mieście oraz na Czarnym Rynku (dodatkowe punkty ruchu przepadają).**

Wykonując **Ruch Lokomotywą** możemy zakończyć swój **Ruch** w 3 miejscach (**Miasto, Czarny Rynek, Bocznica Kolejowa**), które umożliwiają wykonanie poniższych **Akcji**.

**AKCJA MIASTA** - w *Mieście możecie zrealizować dostępny Kontrakt oraz wynająć swój Magazyn.*

**Akcję Miasta** możecie wykonać, jeżeli wasza **Lokomotywa** zakończy **Ruch** na polu  w **Mieście**.

**Akcja Miasta** polega na wykonaniu poniższych czynności w dowolnej kolejności:

- a) zaznaczenie swojej obecności za pomocą **znacznika Miasta** na pierwszym polu od lewej. Jeżeli na polu znajduje się **żeton Ruchu**, otrzymujesz natychmiast wskazane na nim **Punkty Zwycięstwa (PZ)** oraz zabierasz go do swojego obszaru gry i kładziesz awersem do góry. **Żeton Ruchu**, od teraz przedstawia dodatkowe **punkty Ruchu** (2-6 pkt.), które możesz **jednorazowo** wykorzystać do jednej ze swoich **Akcji Ruchu**. Nie ma ograniczeń co do ilości posiadanych **żetonów Ruchu**.
- b) wynajęcie **swojego Magazynu** , zbudowanego w **dowolnym Regionie**, jednemu z **dostępnych** w Mieście **Kontrahentów**. Następnie **Awansuj na Torze Kontrahentów**  w **kolorze** zabranego piona, przesuwając **znacznik Postępu** o ilość pól równą **randze Miasta**. (cyfra nad walizką).

**Uwaga:** W **Strefie Ekonomicznej**, w którym znajduje się **Magazyn**, musi być zbudowana **Stacja Przeladunkowa**, aby można było go wynająć. Ponadto w **Strefie Ekonomicznej**, nie mogą znajdować się **Kontrahenci** z tego samego **Państwa** (piony w tym samym kolorze).

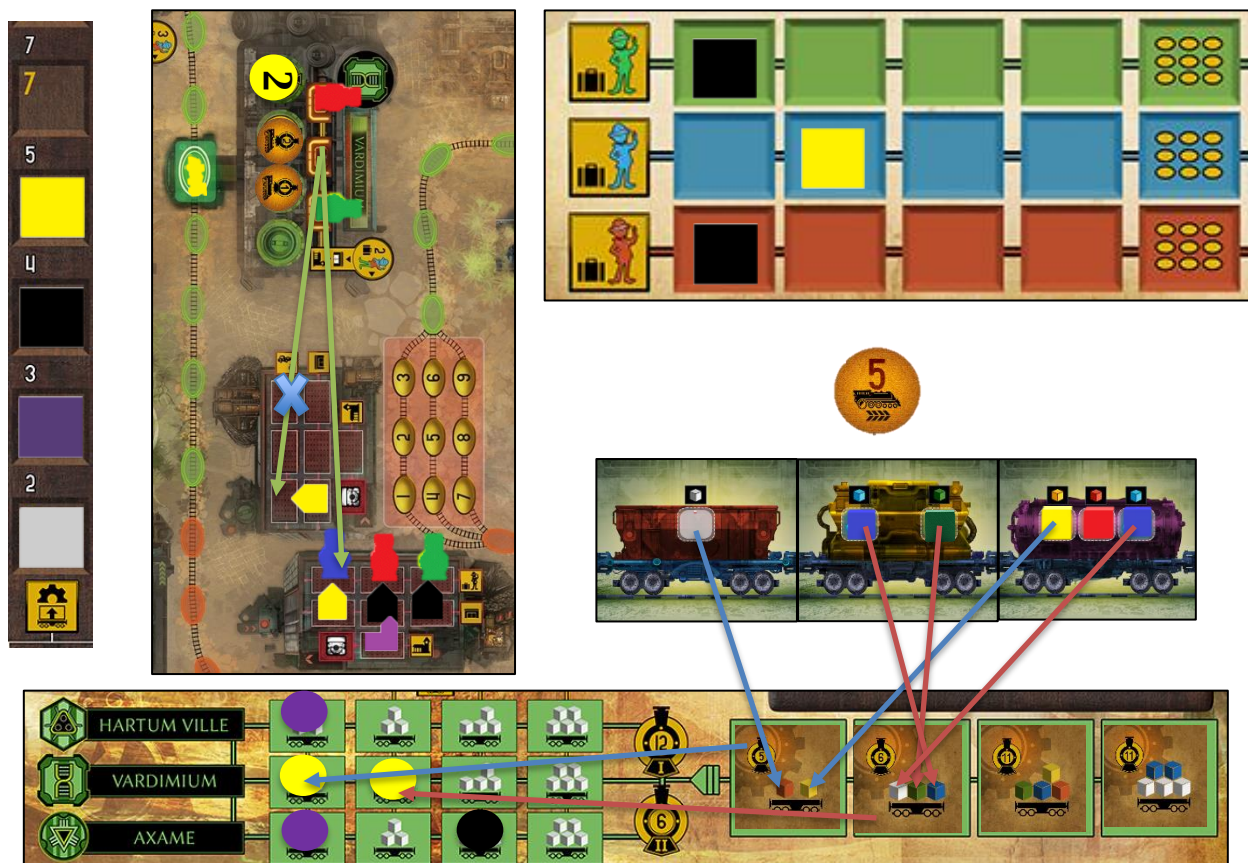
**c) Realizacja Kontraktów.**

Możesz wykonać **Kontrakty** o sumarycznej ilości **Surowców** równej twojej pozycji na **Torze Wyładunku**.

**Kontrakt** wykonujesz poprzez wyładunek odpowiednich **Surowców** wskazanych na **kaflu Kontraktu** w **Aktywnym Regionie** na obszarze **Kontraktów Państwowych** . Kafel **Kontraktu** należy odrzucić. Wykonanie **Kontraktu**, należy oznaczyć **znacznikiem Kontraktu** na polu **Miasta** w **Obszarze Kontraktów**  odpowiadającemu ilości wyładowanych **Surowców**. Na pojedynczym polu może znajdować się tylko **1 znacznik**. Jeżeli pole jest zajęte, nie można wykonać tego **Kontraktu**.

Na końcu uzupełnij puste miejsca na obszarze **Kontraktów Państwowych**  nowymi **Kontraktami** z odpowiednich stosów.

## PRZYKŁAD ROZGRYWANIA AKCJI MIASTA



**Przykład:** Żółty wykonuje **Akcję Miasta Vardimium**, może wybrać dowolnie kolejność wykonywanych czynności.

1. Jako pierwsze wybiera zaznaczenie swojej obecności, za pomocą **znacznika Miasta** na pierwszym polu od lewej. Jest pierwszy w tym **Mieście**, więc zdobywa natychmiast **4 PZ** oznaczone na **żetonie Ruchu**, który zabiera do siebie i obraca na stronę z **punktami Ruchu**. Będzie mógł go wykorzystać w **Akcji Ruchu** zagranej z **karty Akcji**.
2. Następnie wykonuje wynajęcie **Magazynu** jednemu z dostępnych **Kontrahentów**. Żółty ma zbudowane 2 **Magazyny** w 2 różnych **Strefach Ekonomicznych**. Może wynająć swój **Magazyn** tylko w **Strefie Ekonomicznej**, w której jest zbudowana **Stacja Przeladunkowa**. Jedyna **Strefa Ekonomiczna**, która to spełnia, to ta, w której **Stację** zbudował **Fioletowy**. W związku z powyższym, Żółty może swój **Magazyn** wynająć jedynie **niebieskiemu Kontrahentowi**, ponieważ tylko jego jeszcze nie ma w tej **Strefie**. Po przeniesieniu **Kontrahenta** do swojego **Magazynu**, Żółty wykonuje **Akcję Awansuj na Torze Kontrahenta** w kolorze niebieskim o 2 pola, ponieważ przeniósł niebieskiego **Kontrahenta** oraz **Rangę Miasta Vardimium** to 2.
3. Ostatnią czynnością jaką wykonuje Żółty jest realizacja **Kontraktów** w **Mieście Vardimium**. Jego pozycja na **Torze Wyladunku** wskazuje możliwość wyladowania 5 **Surowców**. Surowce, które posiada na swoich 3 **Wagonach** pasują do wszystkich 4 **Kontraktów** w **Aktywnym Regionie**. Decyduje wykonać **Kontrakt z 2 Surowcami** i **Kontrakt z 3 Surowcami**. Dla **Kontraktu z 2 Surowcami** odrzuca do zasobów ogólnych **mosiądz** i **złoto**, i otrzymuje natychmiast 5 **PZ**. **Znacznikiem Kontraktu** oznacza w **Obszarze Kontraktów**, że wykonał **Kontrakt z 2 Surowcami** w **Mieście Vardimium**. Dla **Kontraktu z 3 Surowcami** odrzuca **Wodę**, **Żywność** i dowolny **Surowiec**, więc odrzuca kolejną **Wodę**. Natychmiast otrzymuje 6 **PZ** i **znacznikiem Kontraktu** oznacza w **Obszarze Kontraktów**, że wykonał **Kontrakt z 3 Surowcami** w **Mieście Vardimium**. Po tych wszystkich czynnościach, **Akcja Miasta Żółtego** dobiegła końca.



**AKCJA CZARNEGO RYNKU** - na Czarnym Rynku możemy sprzedać nasze Surowce, w zamian otrzymamy różne dodatkowe korzyści.



**Akcja Czarnego Rynku** polega na wykonaniu poniższych czynności:

- a) możesz sprzedać dowolne **Surowce z Wagonów** według przelicznika podanego na **Planszy Gracza** (**Mosiądz** - 1, **Żywność** - 2, **Woda** - 3, **Miedź** - 4, **Złoto** - 5) za **wirtualną walutę**, którą możemy natychmiast wymienić na **1** z poniższych **Akcji** (nadwyżka waluty przepada). Ilość **Surowców**, które możemy sprzedać uzależniona jest od pozycji na **Torze Wyladunku**.

➤ za 2 możesz wymienić na:



Akcja dobrania 2 kart Akcji ze stosu kart Akcji.

➤ za 4 możesz wymienić na:



Akcja Wymiana Wagonu 2-2:

- Możesz wymienić 1 ze swoich Wagonów z 2 miejscami na Surowiec na nowy Wagon z 2 miejscami na Surowiec z puli dostępnych Wagonów,
- lub
- Możesz wymienić 1 ze swoich Wagonów z 2 miejscami na Surowiec na nowy Wagon Specjalny z 2 miejscami na Przesyłki ze stosu Wagonów Specjalnych,
- lub
- Możesz wymienić 1 ze swoich Wagonów Specjalnych z 2 miejscami na Przesyłki na nowy Wagon z 2 miejscami na Surowiec z puli dostępnych Wagonów.

(Surowce z odrzucanego Wagonu lub Przesyłki z odrzucanego Wagonu Specjalnego należy odrzucić).

➤ za 5 możesz wymienić na:



**Akcja Wymiana Wagonu 2-3** (opis na str. 33).



**Akcja Wymiana Wagonu 3-3** (opis na str. 33).



**Akcja Korupcji** (opisana na str. 34).

➤ za 6 możesz wymienić na:



Otrzymujesz 3 **znaczniki Inwestycji**.



Awansuj na dowolnym **Torze Postępu**.



Otrzymujesz 2 **PZ**. **Znacznik Kontraktu** połącz na **dowolnym wolnym polu** z 2 **Surowcami** w **obszarze Kontraktów** w dowolnym **Mieście** z **Aktywnego Regionu**. Jeżeli wszystkie pola są zajęte, nie możesz wykonać tej **Akcji**. W tej akcji nie odrzuca się **Surowców** ani kafli **Kontraktów**.

➤ za 10 możesz wymienić na:



Otrzymujesz 3 **PZ**. **Znacznik Kontraktu** połącz na **dowolnym wolnym polu** z 3 **Surowcami** w **obszarze Kontraktów** w dowolnym **Mieście** z **Aktywnego Regionu**. Jeżeli wszystkie pola są zajęte, nie możesz wykonać tej **Akcji**. W tej akcji nie odrzuca się **Surowców** ani kafli **Kontraktów**.

➤ za 16 możesz wymienić na:

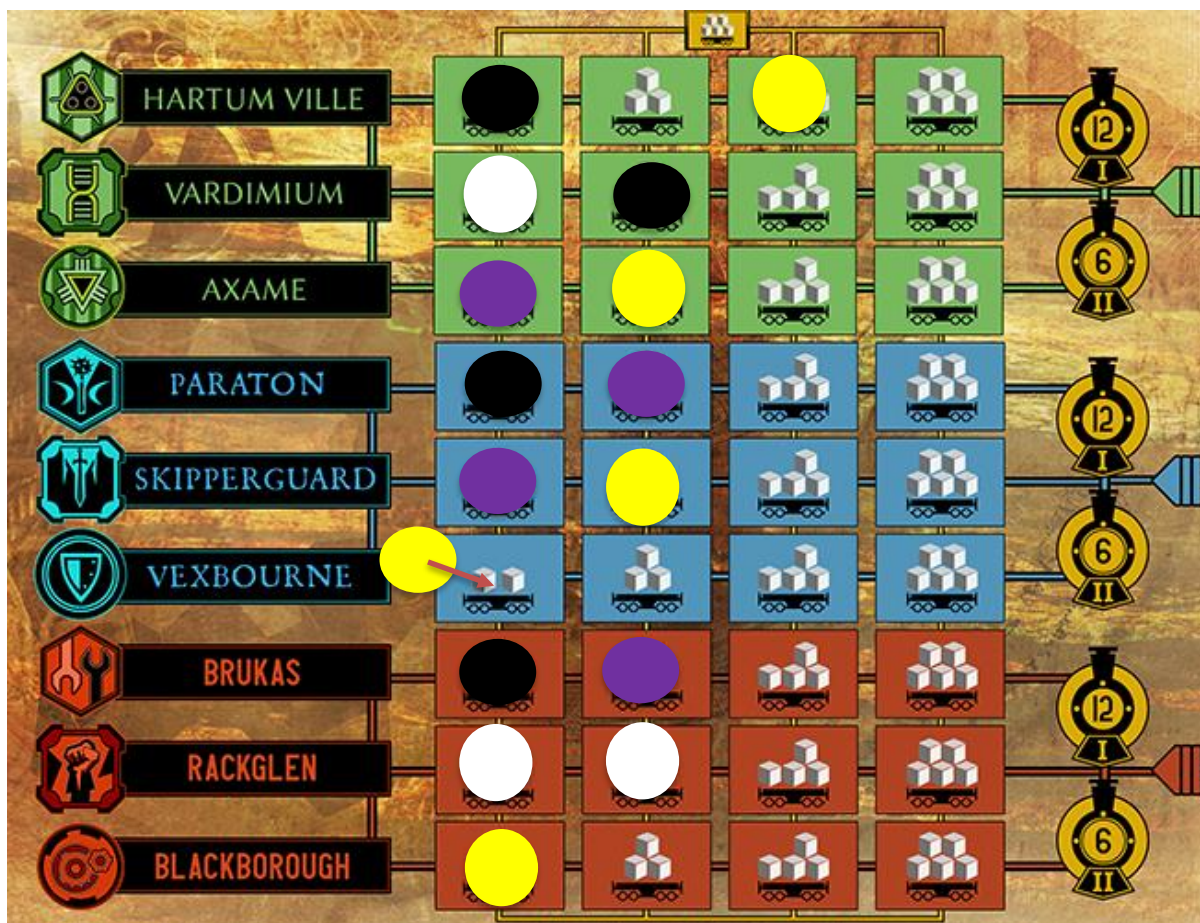


Otrzymujesz 4 **PZ**. **Znacznik Kontraktu** połącz na **dowolnym wolnym polu** z 4 **Surowcami** w **obszarze Kontraktów** w dowolnym **Mieście** z **Aktywnego Regionu**. Jeżeli wszystkie pola są zajęte, nie możesz wykonać tej **Akcji**. W tej akcji nie odrzuca się **Surowców** ani kafli **Kontraktów**.

➤ za 20 możesz wymienić na:



Otrzymujesz 5 **PZ**. **Znacznik Kontraktu** połącz na **dowolnym wolnym polu** z 5 **Surowcami** w **obszarze Kontraktów** w dowolnym **Mieście** z **Aktywnego Regionu**. Jeżeli wszystkie pola są zajęte, nie możesz wykonać tej **Akcji**. W tej akcji nie odrzuca się **Surowców** ani kafli **Kontraktów**.



**Przykład.** Żółty znajduje się na Czarnym Rynku w niebieskim Regionie. Chciałby wykonać Akcję (jedyne wolne miejsce w niebieskim Regionie to Miasto Vexbourne), aby to zrobić, musi odrzucić Surowce o wartości minimum 6. Odrzuca 3 znaczniki Mosiądku - każdy za 1 i 1 znacznik Miedzi o wartości 4 (nadwyżka przepada). Może to wykonać, ponieważ jego pozycja na Torze Wyladunku wynosi 5, więc może wyladować do 5 Surowców.

#### AKCJA BOCZNICY KOLEJOWEJ.

Lokomotywa, która zakończy Akcję Ruchu na odpowiednim polu **Boczniczy Kolejowej** (dalej zwana Aktywną Bocznicą Kolejową), zdobywa powiązany kafel **Bonusu Boczniczy** (ważne: w kolejnych ruchach, należy poruszać się po odpowiednim torze boczniczy, który został wybrany. Np. nie można z pola nr 6 przejechać na pole 7). Ponadto gracz może zabrać znacznik Przesyłki, jeżeli posiada Wagon Specjalny przeznaczony do ich przewożenia.

**Pamiętaj:** Na każdym polu Boczniczy Kolejowej może znajdować się tylko 1 Lokomotywa.

Dodatkowo uruchamiana jest **Punktacja Strefy Ekonomicznej**.



## PUNKTACJA STREFY EKONOMICZNEJ.



W kroku A, każdy właściciel wynajętego Magazynu w Strefie Ekonomicznej sąsiadującej z Aktywną Boczną Kolejową, awansuje na Torze Kontrahentów w kolorze wynajmującego Kontrahenta o 1 pole.

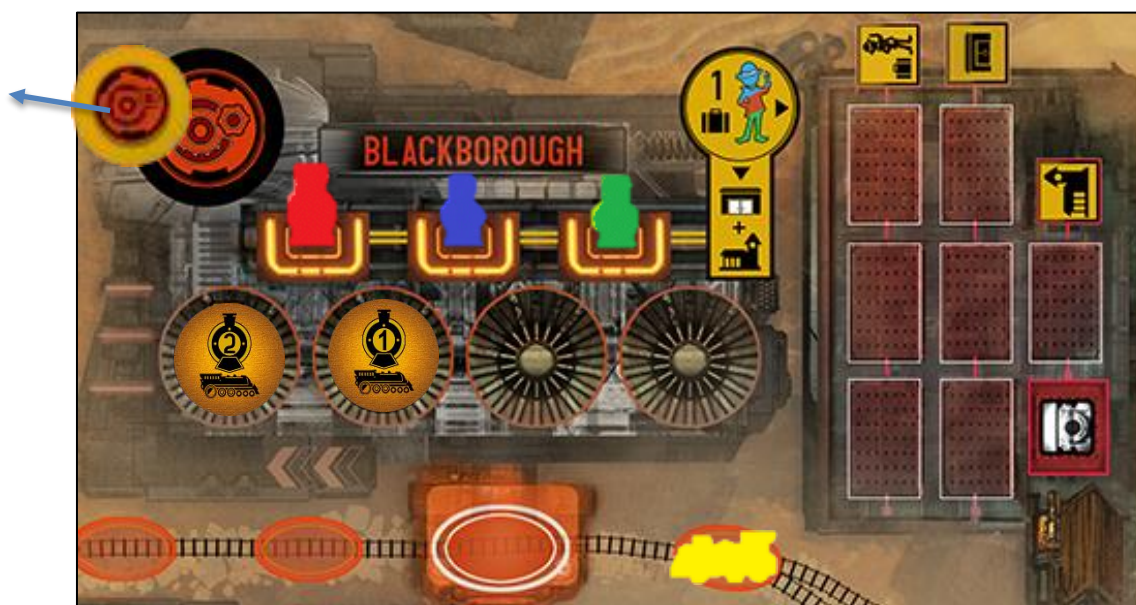
W kroku B, właściciel Stacji Przeładunkowej w Strefie Ekonomicznej sąsiadującej z Aktywną Boczną Kolejową, awansuje na Torze Infrastruktury w kolorze Aktywnego Regionu o 1 pole za każdy wynajęty Magazyn (taki, który posiada Kontrahenta).

### Faza VI. Faza Misji.

W tej Fazie wykonujecie swoje tury zgodnie z ustaloną kolejnością na Torze Kolejności. Kolejny gracz wykonuje swoją turę dopiero, gdy poprzednik ukończy swoją. Wykonujecie tylko 1 turę w tej Fazie.

W swojej turze możecie zagrać 1 kartę Bohatera z ręki do swojego obszaru gry, jeżeli Miasto wskazane na karcie, znajduje się w Aktywnym Regionie oraz w tym Mieście znajduje się żeton Misji. Gracz otrzymuje Bonus z karty Bohatera (w prawym górnym rogu) i rozpoczyna Misję (od tej pory zagrana karta Bohatera, będzie tak określana), w której należy zdobyć jak największą ilość danego Surowca. Karty Misji będą punktowały na koniec gry. Żetony Misji po zabranii z Miasta należy odłożyć poza planszę.

**Ważne: Można wykonać tylko po 1 Misji w każdym Mieście.**





**Przykład.** **Żółty** znajduje się w czerwonym **Regionie**. W **fazie VI** wykonuje swoją turę jako pierwszy i zagrywa **kartę Bohatera PIETIA RABOV**. Może tą kartę zagrać, ponieważ **Miasto** wskazane na karcie **BLACKBOROUGH** posiada żeton Misji oraz jest w **Aktywnym Regionie** (czyli **Regionie**, w którym **Lokomotywa Żółtego** zakończyła **Ruch**). Odkłada **żeton Misji** poza planszę oraz otrzymuje **Bonus** w postaci **Akcji Budowy Stacji Przeladunkowej**, którą może zbudować w **Aktywnym Regionie**. Zagrana kartę kładzie w swoim obszarze gry jako **Misję**, za którą na końcu gry otrzyma **PZ** za ilość znaczników **Wody** zgromadzonych na swoich **Wagonach**.

## Faza VII. Faza Końca Rundy.

### SPRAWDZENIE WARUNKU ZAKOŃCZENIA GRY:

Jeżeli któryś z graczy odwiedził wszystkie **9 Miast** lub jest to **8 Runda** (🧑🧑 - **9 Runda**), gra kończy się w tym momencie, należy przejść do **Punktowania Końcowego**.

W przeciwnym wypadku wykonaj przygotowanie do następnej rundy.

Wykonaj poniższe czynności:

1. Przesuń **znacznik Rundy** na kolejne pole **Toru Rund**.
2. Odrzuć wszystkie zagrane **znaczniki Inwestycji** z **Obszaru Akcji** do zasobów ogólnych.
3. Usuń na stos kart odrzuconych, **3 karty** z dostępnej puli **kart Akcji**. Następnie odkryjcie 3 nowe **karty Akcji**, które będą tworzyć dostępną pulę kart Akcji na następną rundę.

Jeżeli w jakimś momencie gry zabraknie kart w stosie **kart Akcji**, należy utworzyć nowy stos z **kart Akcji** umieszczonych na **stosie kart odrzuconych**.

## KONIEC GRY.

Gra kończy się po rozpatrzeniu Fazy VII w 8 Rundzie (🧑🧑 - **9 Rundzie**) lub jeżeli któryś z graczy odwiedził wszystkie 9 Miast to gra kończy się na końcu bieżącej Rundy.

## PUNKTOWANIE KOŃCOWE.

Oprócz **Punktów Zwycięstwa** zdobytych podczas gry, punkty otrzymujecie dodatkowo za:

1. Gracze, którzy posiadają **znaczniki Miasta** we wszystkich **9 Miastach** otrzymuje **10 PZ**.
2. Gracze, którzy dotarli na szczyt **Torów Postępu** otrzymują **10 PZ**.



**Przykład.** *Żółty* otrzymuje **20 PZ**, za osiągnięcie najwyższej pozycji na **Torze Węgla** (10 PZ) i **Torze Załadunku** (10 PZ). *Czarna* otrzymuje **10 PZ**, za najwyższą pozycję na **Torze Inwestycji**.



3. **Obszar Wpływów** - 6 PZ za 1 miejsce i 2 PZ za 2 miejsce w każdym z 15 Sektorów. Wygrywa gracz, który umieścił więcej pionów (**Szpiedzy** + **Agenci**) w danym **Sektorze**. Remis rozstrzygany jest na korzyść gracza, który umieścił swój pion **Szpiega** lub **Agent** wcześniej (rozpatrujemy od pola nr 1).



**Przykład.** Następuje Punktowanie 5 zielonych Sektorów Państwa Calestia:

- **Sektor Finansowy:** **Żółty** zdobywa 1 miejsce i otrzymuje 6 PZ, ponieważ posiada 2 pionów (1 Szpieg + 1 Agent). **Biały** zdobywa 2 miejsce i otrzymuje 2 PZ (jego Szpieg[7] wygrywa remis, ponieważ został wstawiony wcześniej).
- **Sektor Surowców:** **Czarna** zdobywa 1 miejsce i otrzymuje 6 PZ. Za 2 miejsce nikt nie otrzymuje PZ.
- **Sektor Logistyki:** **Żółty** zdobywa 1 miejsce i otrzymuje 6 PZ, ponieważ posiada 2 pionów (1 Szpieg + 1 Agent). **Fioletowa** zdobywa 2 miejsce i otrzymuje 2 PZ.
- **Sektor Handlowy:** **Fioletowa** zdobywa 1 miejsce i otrzymuje 6 PZ. Za 2 miejsce nikt nie otrzymuje PZ.
- **Sektor Technologiczny:** **Czarna** zdobywa 1 miejsce i otrzymuje 6 PZ, ponieważ posiada 2 pionów (2 Agentów). **Biały** zdobywa 2 miejsce i otrzymuje 2 PZ.

Następnie przeprowadzamy Punktowanie 5 niebieskich Sektorów Państwa Awharu:

- **Sektor Finansowy:** **Fioletowa** zdobywa 1 miejsce i otrzymuje 6 PZ, ponieważ posiada 3 pionów (1 Szpieg + 2 Agentów). **Żółty** zdobywa 2 miejsce i otrzymuje 2 PZ, ponieważ posiada 2 pionów (1 Szpieg + 1 Agent).
- **Sektor Surowców:** **Biały** zdobywa 1 miejsce i otrzymuje 6 PZ, ponieważ jego Szpieg[6] został wstawiony wcześniej). **Żółty** zdobywa 2 miejsce i otrzymuje 2 PZ.
- **Sektor Logistyki:** **Biały** zdobywa 1 miejsce i otrzymuje 6 PZ, ponieważ jego Szpieg[2] został wstawiony wcześniej). **Fioletowa** zdobywa 2 miejsce i otrzymuje 2 PZ.
- **Sektor Handlowy:** **Czarna** zdobywa 1 miejsce i otrzymuje 6 PZ, ponieważ jej Szpieg[4] został wstawiony wcześniej). **Żółty** zdobywa 2 miejsce i otrzymuje 2 PZ.
- **Sektor Technologiczny:** **Żółty** zdobywa 1 miejsce i otrzymuje 6 PZ, ponieważ posiada 2 pionów (1 Szpieg + 1 Agent). **Czarna** zdobywa 2 miejsce i otrzymuje 2 PZ.

**Następnie przeprowadzamy Punktowanie 5 czerwonych Sektorów Państwa Ravenshire:**

- **Sektor Finansowy:** **Fioletowa** zdobywa **1 miejsce** i otrzymuje **6 PZ**, ponieważ posiada 2 piony (1 Szpieg + 1 Agent). **Czarna** zdobywa **2 miejsce** i otrzymuje **2 PZ** ponieważ jej **Szpieg[3]** wstawił się wcześniej.
- **Sektor Surowców:** **Fioletowa** zdobywa **1 miejsce** i otrzymuje **6 PZ**, ponieważ jego **Szpieg[8]** został wstawiony wcześniej). **Żółty** zdobywa **2 miejsce** i otrzymuje **2 PZ**.
- **Sektor Logistyki:** **Biały** zdobywa **1 miejsce** i otrzymuje **6 PZ**, ponieważ posiada 2 piony (1 Szpieg + 1 Agent), tak samo jak **Żółty**, ale jego **Szpieg[8]** został wstawiony wcześniej. **Fioletowa** zdobywa **2 miejsce** i otrzymuje **2 PZ**.
- **Sektor Handlowy:** **Czarna** zdobywa **1 miejsce** i otrzymuje **6 PZ**, ponieważ jej **Agent** został wstawiony wcześniej). **Fioletowa** zdobywa **2 miejsce** i otrzymuje **2 PZ**.
- **Sektor Technologiczny:** **Biały** zdobywa **1 miejsce** i otrzymuje **6 PZ**, ponieważ posiada 2 piony (1 Szpieg + 1 Agent). **Fioletowa** zdobywa **2 miejsce** i otrzymuje **2 PZ**.

- 4. Tory Infrastruktury dla każdego z 3 Regionów - 12 PZ za 1 miejsce i 6 PZ za 2 miejsce.**  
W przypadku remisu na 1 miejscu, zsumuj **PZ** za **1 i 2 miejsce** ( $12 + 6 = 18 \text{ PZ}$ ) i podziel je równomiernie pomiędzy wszystkich graczy, którzy zremisowali, zaokrąglając w dół. Żaden inny gracz nie otrzymuje **PZ** za drugie miejsce. W przypadku remisu na 2 miejscu, podziel **6 PZ** pomiędzy wszystkich remisujących graczy.



**Przykład. Punktacja Toru Infrastruktury:**

- **w zielonym Regionie Caelstii wygląda następująco:**  
**Żółty** zdobywa **1 miejsce** i otrzymuje **12 PZ**, **Czarna** zdobywa **2 miejsce** i otrzymuje **6 PZ**.
- **w niebieskim Regionie Awharu wygląda następująco:**  
**Czarna** zdobywa **1 miejsce** i otrzymuje **12 PZ**, **Żółty** i **Fioletowa** remisują na **2 miejscu**, w związku z tym obydwoje otrzymują po **3 PZ** ( $6 \text{ PZ} / 2 \text{ graczy} = 3 \text{ PZ}$ ).
- **w czerwonym Regionie Ravenshire wygląda następująco:**  
**Biały** i **Fioletowa** remisują na **1 miejscu**, w związku z tym obydwoje otrzymują po **9 PZ** ( $18 \text{ PZ} / 2 \text{ graczy} = 9 \text{ PZ}$ ). Pozostali gracze, nie otrzymują **PZ**.

5. **Tory Kontrahentów** dla każdego z 3 Regionów - 12 PZ za 1 miejsce i 6 PZ za 2 miejsce. W przypadku remisu na 1 miejscu, zsumuj PZ za 1 i 2 miejsce ( $12 + 6 = 18$  PZ) i podziel je równomiernie pomiędzy wszystkich graczy, którzy zremisowali, zaokrąglając w dół. Żaden inny gracz nie otrzymuje PZ za drugie miejsce. W przypadku remisu na 2 miejscu, podziel 6 PZ pomiędzy wszystkich remisujących graczy.



**Przykład. Punktacja Toru Kontrahentów:**

- dla zielonych Kontrahentów wygląda następująco:

*Żółty* zdobywa 1 miejsce i otrzymuje 12 PZ, *Biały*, *Czarna* i *Fioletowa* remisują na 2 miejscu, w związku z tym wszyscy troje otrzymują po 2 PZ ( $6 \text{ PZ}/3 \text{ graczy} = 2 \text{ PZ}$ ).

- dla niebieskich Kontrahentów wygląda następująco:

*Biały*, *Czarna* i *Fioletowa* remisują na 1 miejscu, w związku z tym wszyscy troje otrzymują po 6 PZ ( $18 \text{ PZ}/3 \text{ graczy} = 6 \text{ PZ}$ ). *Żółty* nie otrzymuje PZ.

- dla czerwonych Kontrahentów wygląda następująco:

*Biały*, *Żółty*, *Czarna* i *Fioletowa* remisują na 1 miejscu, w związku z tym wszyscy czworo otrzymują po 4 PZ zaokrąglając w dół ( $18 \text{ PZ}/4 \text{ graczy} = 4,5 \text{ PZ}$ ).

6. **Wagony Specjalne** – każdy z graczy punktuje wypełnione w całości **Wagony Specjalne**. Na wszystkich miejscach muszą znajdować się **żetony Przesyłek**, aby otrzymać **Punkty Zwycięstwa**.



**Przykład:** *Czarna* posiada 2 **Wagony Specjalne**, niestety nie zdobyła ostatniego **żetonu Przesyłki** do **Wagonu Specjalnego** z 3 miejscami na **Przesyłki** i nie otrzymuje za niego **Punktów Zwycięstwa**. W drugim **Wagonie Specjalnym** udało się zdobyć wymagane 2 **żetony Przesyłek**, w związku z tym *Czarna* otrzymuje 10 PZ.



7. **Obszar Kontraktów w 3 Regionach - 12 PZ za 1 miejsce i 6 PZ za 2 miejsce.** W każdym **Regionie** wygrywa ten gracz, który dostarczył sumarycznie więcej kostek **Surowców** do **wszystkich** jego **Miast**. W przypadku remisu, wygrywa remisujący gracz, który posiada **więcej** umieszczonych w tym **Regionie znaczników Kontraktu**. W przypadku dalszego remisu zsumuj **PZ** za 1 i 2 miejsce ( $12 + 6 = 18$  PZ) i podziel je równomiernie pomiędzy wszystkich graczy, którzy zremisowali, zaokrąglając w dół. Żaden inny gracz nie otrzymuje **PZ** za drugie miejsce. W przypadku remisu na 2 miejscu (taka sama ilość dostarczonych **Surowców** i **znaczników Kontraktu**), podziel **6 PZ** pomiędzy wszystkich remisujących graczy.

| City         | Region | Contract 1 | Contract 2 | Contract 3 | Contract 4 | Contract 5 | Contract 6 | Contract 7 | Contract 8 | Contract 9 | Contract 10 | Contract 11 | Contract 12 |
|--------------|--------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|
| HARTUM VILLE | Green  | Black      | Black      | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White       | White       | White       |
| VARDIMIUM    | Green  | White      | Black      | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White       | White       | White       |
| AXAME        | Green  | Purple     | Yellow     | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White       | White       | White       |
| PARATON      | Blue   | Black      | Purple     | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White       | White       | White       |
| SKIPPERGUARD | Blue   | Purple     | Yellow     | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White       | White       | White       |
| VEXBOURNE    | Blue   | Yellow     | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White       | White       | White       |
| BRUKAS       | Red    | Black      | Purple     | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White       | White       | White       |
| RACKGLEN     | Red    | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White       | White       | White       |
| BLACKBOROUGH | Red    | Yellow     | White      | Purple     | White      | White      | White      | White      | White      | White      | White       | White       | White       |

**Przykład:** W zielonym **Regionie Calestii**, **Czarna** zrealizowała kontrakt  $2,3,3 = 8$ , **Żółty** kontrakt  $3 i 5 = 8$ . Obydwoje dostarczyli **8 Surowców**, remis rozstrzygany jest na korzyść **Czarnej**, która posiada więcej znaczników **Kontraktu** w tym **Regionie**. **12 PZ** za **1 miejsce** otrzymuje **Czarna**, **6 PZ** za **2 miejsce** otrzymuje **Żółty**.

W niebieskim **Regionie Awharu**, **Czarna** zrealizowała kontrakt  $2 i 5 = 7$  i zdobywa **1 miejsce** o otrzymuje **12 PZ**. **Żółty** i **Fioletowa** remisują o **2 miejsce** (obydwoje dostarczyli po **5 Surowców** i mają po **2 znaczniki Kontraktu**), w związku z tym obydwójce otrzymują po **3 PZ** ( $6 PZ / 2 graczy = 3 PZ$ ).

W czerwonym **Regionie Ravenshire**, **Żółty**, **Biały** i **Fioletowa** remisują na **1 miejscu**, ponieważ wszyscy troje zrealizowali **2 Kontrakty** o sumie **7 Surowców**. Otrzymują po **6 PZ** ( $18 PZ / 3 graczy = 6 PZ$ ). **Czarna** nie otrzymuje żadnych **PZ**.

8. **Misja** – Każdy z graczy przeprowadza punktowanie zagranych **kart Bohaterów** zgodnie z **Punktacją** przedstawioną karcie. (**Karty Bohaterów**, które nie zostały zagrane, należy **odrzuć** poza planszę).

Surowce muszą znajdować się na Wagonach na końcu gry, aby móc przeprowadzić Punktowanie Misji. Surowców nie musimy odrzucać po otrzymaniu PZ za Misję.



**Przykład:** **Żółty** posiada 3 **Misje** w swoim obszarze gry. W pierwszej **Misji PZ** przyznawane są w zależności od ilości **znaczników Złota** na **Wagonach**. **Żółty** posiada 4 **znaczniki Złota**, więc otrzymuje 5 **PZ**. Druga **Misja** również dotyczy **Złota**, więc ponownie otrzymuje 5 **PZ**. Trzecia **Misja** dotyczy **Wody**, **Żółty** posiada 2 **znaczniki Wody**, dlatego otrzymuje 2 **PZ**. W sumie z 3 kart **Misji** otrzymał 12 **PZ**.

**Zwycięzcą Train Rush** zostaje gracz z największą liczbą **Punktów Zwycięstwa**. W przypadku remisu, wygrywa ten z graczy, który umieścił **więcej znaczników Miast** na planszy. W przypadku dalszego remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

## Załącznik A: Karty Akcji

Tu znajdziesz krótki opis kart Akcji użytych w grze.

| Numer                   | Akcja Specjalna                                                                     | Opis                                                                                                                                                     |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A01                     |    | Otrzymujesz natychmiast <b>5 PZ</b>                                                                                                                      |
| A02                     |    | Otrzymujesz natychmiast <b>7 PZ</b>                                                                                                                      |
| A03                     |    | Otrzymujesz natychmiast <b>6 PZ</b>                                                                                                                      |
| A04                     |    | Otrzymujesz natychmiast <b>3 PZ</b>                                                                                                                      |
| A05-A06                 |    | Wykonaj <b>Akcję Budowy Stacji Przeladunkowej w Aktywnym Regionie.</b>                                                                                   |
| A07-A09,<br>A11-A12     |    | Wykonaj <b>Akcję Korupcji w Sektorach</b> w kolorze <b>Aktywnego Regionu.</b>                                                                            |
| A10, A13                |    | Wykonaj <b>2 razy Akcję Korupcji w Sektorach</b> w kolorze <b>Aktywnego Regionu.</b> Agenci mogą być wstawieni do różnych <b>Sektorów.</b>               |
| A14                     |    | Wykonaj <b>3 razy Akcję Budowy Magazynu w Aktywnym Regionie.</b> Magazyny mogą być budowane w różnych <b>Strefach Ekonomicznych w Aktywnym Regionie.</b> |
| A15-A18                 |    | Wykonaj <b>2 razy Akcję Budowy Magazynu w Aktywnym Regionie.</b> Magazyny mogą być budowane w różnych <b>Strefach Ekonomicznych w Aktywnym Regionie.</b> |
| A19-A21                 |  | Wykonaj <b>Akcję Budowy Magazynu w Aktywnym Regionie.</b>                                                                                                |
| A22                     |  | Wykonaj <b>2 razy Akcję Awansuj na Torze Wagonów.</b>                                                                                                    |
| A23                     |  | Wykonaj <b>Akcję Awansuj na Torze Załadunku.</b>                                                                                                         |
| A24                     |  | Wykonaj <b>2 razy Akcję Awansuj na dowolnym Torze Postępu.</b>                                                                                           |
| A25-A28                 |  | Wykonaj <b>Akcję Awansuj na dowolnym Torze Postępu.</b>                                                                                                  |
| A29                     |  | Wykonaj <b>Akcję Wymiana Wagonu 1-3.</b><br>lub<br>Wykonaj <b>Akcję Wymiana Wagonu 3-3.</b>                                                              |
| A30                     |  | Wykonaj <b>Akcję Wymiana Wagonu 1-2.</b><br>lub<br>Wykonaj <b>Akcję Wymiana Wagonu 2-3.</b><br>lub<br>Wykonaj <b>Akcję Wymiana Wagonu 3-3.</b>           |
| A31-A33                 |  | Wykonaj <b>2 razy Akcję Załadunku 1 Wagonu.</b>                                                                                                          |
| A34-A35,<br>A41         |  | Otrzymujesz <b>3 znaczniki Inwestycji.</b>                                                                                                               |
| A36,<br>A38,<br>A42-A43 |  | Otrzymujesz <b>2 znaczniki Inwestycji.</b>                                                                                                               |
| A37                     |  | Wykonaj <b>Akcję Wymiana Wagonu 1-3.</b>                                                                                                                 |
| A39-A40,<br>A44-A46     |  | Otrzymujesz <b>1 znacznik Inwestycji.</b>                                                                                                                |



|         |                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A48-A49 |  | Wynajmij swój <b>Magazyn</b> , zbudowany w <b>dowolnym Regionie</b> , jednemu z <b>dostępnych</b> w <b>dowolnym Mieście Kontrahentów</b> . Następnie <b>Awansuj</b> na <b>Torze Kontrahentów</b> w <b>kolorze</b> zabranego piona, przesuwając <b>znacznik Postępu</b> o ilość pól równą <b>randze</b> tego <b>Miasta</b> . (cyfra nad walizką). |
| A50     |  | Wykonaj <b>za darmo</b> dowolną <b>Akcję</b> z <b>obszaru Akcji</b> o koszcie <b>1 znacznika Inwestycji</b> , zgodnie z normalnymi zasadami tej <b>Akcji</b> .                                                                                                                                                                                   |
| A51     |  | Wykonaj <b>za darmo</b> dowolną <b>Akcję</b> z <b>obszaru Akcji</b> o koszcie <b>2 znaczników Inwestycji</b> , zgodnie z normalnymi zasadami tej <b>Akcji</b> .                                                                                                                                                                                  |
| A52-A54 |  | Wykonaj <b>Akcję Dobierz Wagon 3</b> (taka sama jak <b>Akcja Dobierz Wagon 2</b> , tylko dotyczy <b>Wagonów z 3 miejscami na Surowiec</b> i <b>Wagonów Specjalnych z 3 miejscami na Przesyłkę</b> ).                                                                                                                                             |
| A55-A57 |  | Wykonaj <b>Akcję Dobierz Wagon 2</b> (str.29)                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

## Załącznik B: Bonusy Bocznicy

Tu znajdziesz krótki opis kafla Bonusów Bocznicy w grze.

| Numer   | Bonus Bocznicy                                                                      | Opis                                                                                                                                                                                                                 |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| B01-B02 |    | Dobierz <b>3 karty Akcji</b> ze stosu <b>kart Akcji</b> , z których możesz zatrzymać <b>2</b> z nich na ręce. Pozostałą 1 kartę odrzuć na stos kart odrzuconych.<br><br>Pamiętaj: Limit kart Akcji na ręce wynosi 5. |
| B03-B04 |    | Dobierz <b>3 karty Akcji</b> ze stosu <b>kart Akcji</b> , z których możesz zatrzymać <b>1</b> z nich na ręce. Pozostałe 2 karty odrzuć na stos kart odrzuconych.<br><br>Pamiętaj: Limit kart Akcji na ręce wynosi 5. |
| B05-B09 |    | Wykonaj Akcję Awansuj na dowolnym Torze Postępu.                                                                                                                                                                     |
| B10-B11 |    | Wykonaj <b>2 razy Akcję Budowy Magazynu w Aktywnym Regionie</b> . Magazyny mogą być budowane w różnych Strefach Ekonomicznych w Aktywnym Regionie.                                                                   |
| B12-B16 |  | Wykonaj Akcję Budowy Magazynu w Aktywnym Regionie.                                                                                                                                                                   |
| B17     |  | Wykonaj Akcję Wymiana Wagonu 1-3.                                                                                                                                                                                    |
| B18     |  | Wykonaj Akcję Wymiana Wagonu 1-2.<br>lub<br>Wykonaj Akcję Wymiana Wagonu 2-3.                                                                                                                                        |
| B19-B20 |  | Wykonaj Akcję Dobierz Wagon 2 (str.29)                                                                                                                                                                               |
| B21     |  | Wykonaj Akcję Dobierz Wagon 3 (taka sama jak Akcja Dobierz Wagon 2, tylko dotyczy Wagonów z 3 miejscami na Surowiec i Wagonów Specjalnych z 3 miejscami na Przesyłkę).                                               |
| B22-B27 |  | Wykonaj Akcję Korupcji w Sektorach w kolorze Aktywnego Regionu.                                                                                                                                                      |
| B28-B29 |  | Wykonaj <b>2 razy Akcję Załadunku 1 Wagonu</b> .                                                                                                                                                                     |
| B31     |  | Wykonaj Akcję Załadunku 1 Wagonu.                                                                                                                                                                                    |

|                |                                                                                   |                                            |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| <b>B32</b>     |  | Otrzymujesz <b>3 znaczniki Inwestycji.</b> |
| <b>B33-B37</b> |  | Otrzymujesz <b>2 znaczniki Inwestycji.</b> |
| <b>B38-B40</b> |  | Otrzymujesz <b>1 znacznik Inwestycji.</b>  |
| <b>B41</b>     |  | Otrzymujesz <b>3 znaczniki Ruchu.</b>      |
| <b>B42-B44</b> |  | Otrzymujesz <b>2 znaczniki Ruchu.</b>      |
| <b>B45-B47</b> |  | Otrzymujesz <b>1 znacznik Ruchu.</b>       |



## Załącznik C: Karty Bohaterów

Tu znajdziesz krótki opis **Bonusów Kart Bohaterów** użytych w grze.

| Numer         | Bonus Boczny                                                                        | Opis                                                                                                                    |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| C01, C17      |    | Otrzymujesz 1 znacznik Inwestycji.                                                                                      |
| C02, C10, C14 |    | Wykonaj Akcję Budowy Magazynu w Aktywnym Regionie.                                                                      |
| C03, C15      |    | Możesz wykonać darmową Akcję Specjalną nr IV z dowolnej 1 karty Akcji na ręce. (Uwaga! Nie dociągaj nowej karty Akcji). |
| C04           |    | Wykonaj Akcję z dowolnego kafla Bonusu Boczny. Odrzuć kafel poza planszę i dobierz nowy w jego miejsce.                 |
| C05           |    | Wykonaj Akcję Awansuj na Torze Wagonów.                                                                                 |
| C06           |    | Otrzymujesz 1 znacznik Ruchu.                                                                                           |
| C07           |    | Wykonaj Akcję Budowy Stacji Przeladunkowej w Aktywnym Regionie.                                                         |
| C08           |   | Otrzymujesz 2 znaczniki Inwestycji.                                                                                     |
| C09, C13, C16 |  | Wykonaj Akcję Korupcji w Sektorach w kolorze Aktywnego Regionu.                                                         |
| C11           |  | Wykonaj Akcję Awansuj na Torze Wyladunku.                                                                               |
| C12           |  | Otrzymujesz 2 znaczniki Ruchu.                                                                                          |
| C18           |  | Wykonaj Akcję Awansuj na Torze Załadunku.                                                                               |