

NEXUS OPS



W 2315 roku badacze kosmosu odkrywają w odległym układzie planetarnym pewien księżyc. Znajdują tam rubium, rzadkie i cenne źródło energii. Położenie owego satelity zostaje natychmiast ujawnione konkurującym ze sobą i pozbawionym moralnych zasad galaktycznym korporacjom: Ares Inc., Black Helix Industries, The Galactic Syndicate i Zygorg Technologies. Każda z nich wysyła siły uderzeniowe mające przejąć kontrolę nad tym ciałem niebieskim. Kiedy najeźdźcy przybywają na miejsce, dociera do nich, że na księżycu znajdują się lokalne formy życia, w tym imponujące istoty przypominające smoki, mogące wydychać rozżarzoną plazmę. Nie tracąc czasu, konkurujące ze sobą siły postanawiają ujarzmić te oraz inne formy życia i wykorzystać je jako własne jednostki bojowe.

Z powierzchni księżyca wyrastają tajemnicze monolity; to wokół nich znajdują się największe skupiska rubium i to w ich pobliżu toczą się zażarte bitwy. Najeźdźcy walczą o kontrolę nad kopalniami, realizując jednocześnie ukryte cele swoich korporacji.

Krajobraz księżyca jest dziwny. Obce formy życia są jeszcze dziwniejsze. Być może najdziwniejsze są jednak tajne plany kierujące złowrogimi korporacjami...

ELEMENTY GRY



164 plastikowe figurki
(48 Ludzi, 32 Fungoidy, 32
Kryształowce, 24 Skalnych biegaczy,
16 Lawoskoczków, 12 Smoków)



4 plansze graczy



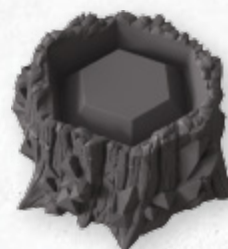
108 kart
(40 Misji, 36 Tajnej Misji,
32 Doładowania)



16 kafli planszy
(6 pojedynczych, 6 podwójnych,
4 potrójne (bazy))



1 dwustronny
kafel monolitu



1 figurka monolitu



24 żetony eksploracji



65 klejnotów rubium
(50 o wartości 1, 15 o wartości 5)



1 znacznik pierwszego gracza
(dla gry z Wirem)



6 kości

Poza klasycznymi zasadami niniejsza edycja *Nexus Ops* zawiera też reguły opcjonalne. Ta część instrukcji zakłada, że gracze korzystają z klasycznych zasad.

Opis reguł opcjonalnych znajduje się na stronach 11–15.

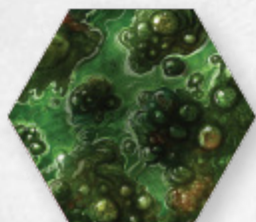
PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wybierzcie losowo pierwszego gracza. Następnie postępujcie zgodnie z poniższymi krokami.

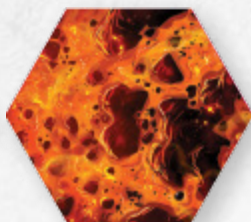
1. Począwszy od pierwszego gracza, każdy uczestnik wybiera swój kolor i bierze figurki jednostek oraz planszę gracza w tym kolorze.
2. Umieście figurkę monolitu na środku stołu. Włóżcie do niej kafel monolitu, stroną z czerwoną obwódką ku górze. Potasujcie 6 pojedynczych kafli planszy, nie patrząc na nie, a następnie rozłóżcie je, odkryte, wokół monolitu. Rozłóżcie 6 podwójnych kafli planszy w ten sam sposób, wokół pojedynczych kafli. Dołączcie bazy graczy zgodnie z zajmowanymi przez nich miejscami przy stole. Rozstawienie zależne od liczby graczy znajduje się na stronie 4.
3. Potasujcie talie Tajnych Misji i Doładowań, a następnie połóżcie je, zakryte, blisko obszaru gry. Połóżcie stos kart Misji w pobliżu pozostałych talii.
4. Umieście 1 losowy żeton eksploracji na każdym z 18 obszarów otaczających monolit, wyłączając bazy. Żetony eksploracji z niebieskimi obwódkami odłóżcie z powrotem do pudełka – są używane, gdy korzysta się z wariantu Dodatkowe żetony eksploracji (strona 12).
5. Połóżcie kości w pobliżu obszaru gry. Połóżcie stos klejnotów rubium obok planszy – jest on nazywany rezerwą.
6. Gracze pobierają swoje klejnoty rubium. Pierwszy gracz zawsze dostaje 8 klejnotów. Następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy kolejny uczestnik otrzymuje o 3 klejnoty więcej od poprzedniego. Przykładowo w rozgrywce z udziałem 4 graczy pierwszy zaczyna z 8, drugi z 11, trzeci z 14, a czwarty z 17 klejnotami.



RODZAJE OBSZARÓW



Las ciekłogrzyba



Zbiornik magmowy



Monolit



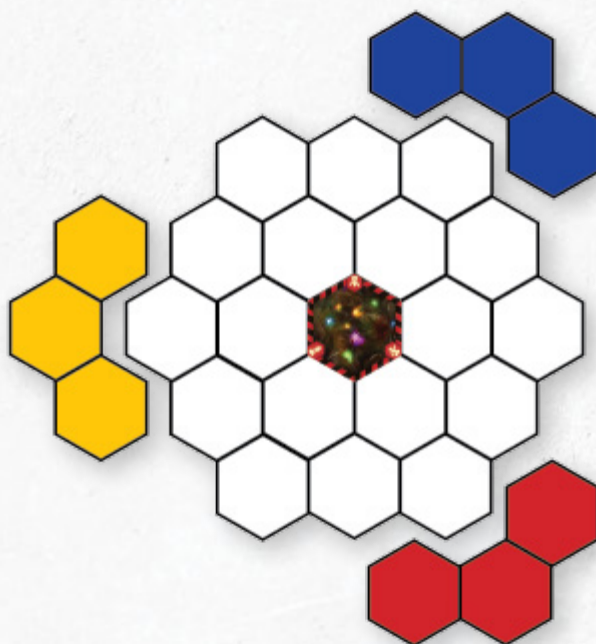
Kryształowe iglice



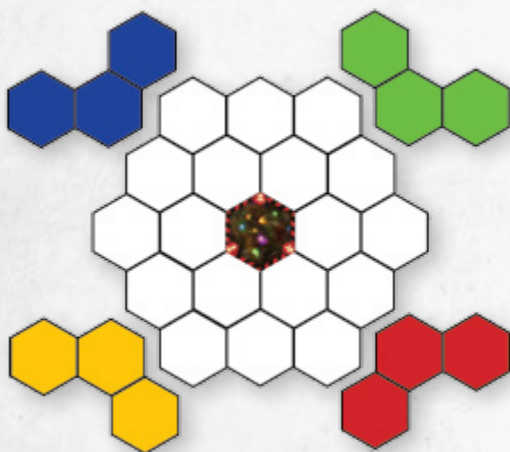
Skalne równiny



Rozstawienie dla 2 graczy



Rozstawienie dla 3 graczy



Rozstawienie dla 4 graczy

CEL GRY

Jesteś przywódcą bojowym kontrolującym oddziały na obcym księżycu. Rekrutuj jednostki, by zrealizować Tajne Misje swojej korporacji. Jeśli jako pierwszy zdobędziesz 12 punktów zwycięstwa, kontrolujesz region i wygrywasz grę.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Począwszy od pierwszego gracza, uczestnicy wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W czasie swojej tury rozpatrujesz po kolei wymienione niżej fazy.

1. **REKRUTACJA.** Kupujesz i umieszczasz na obszarach nowe jednostki; zagrywasz karty Doładowania Rekrutacji.
2. **RUCH.** Każda z twoich jednostek może poruszyć się jeden raz.
3. **EKSPLORACJA.** Odkrywasz znalezione żetony eksploracji.
4. **WALKA.** Przeprowadzasz 1 rundę walki za każdą bitwę, w której bierzesz udział.
5. **DOCHÓD.** Pozyskujesz rubium z kopalni, które kontrolujesz.
6. **DOBIERANIE.** Dobierasz 1 kartę Tajnej Misji. Jeśli kontrolujesz monolit, dobierasz 2 karty Doładowania.



1. REKRUTACJA

Każda jednostka ma koszt wyrażony w rubium wymieniony na planszy gracza. Możesz kupić dowolną liczbę jednostek, płacąc podany koszt. Kiedy to robisz, odłóż wydane rubium do rezerwy.

Po zakończeniu kupowania jednostek umieść każdą z nich na dowolnym obszarze swojej bazy (nie musisz umieszczać wszystkich jednostek na tym samym). Jeśli jakiegokolwiek obszar twojej bazy jest zajmowany przez jednostki przeciwnika, nadal możesz umieszczać tam własne jednostki.

Liczbę i rodzaj dostępnych do zakupu jednostek ogranicza liczba pozostałych figurek. Możliwe jest wyczerpanie się danego rodzaju jednostek. Jeśli jednostki zostaną zniszczone w czasie gry, wracają do zasobów ich właściciela i wolno je potem kupić ponownie.

Faza Rekrutacji to jedyny moment, w którym możesz zagrywać karty Doładowania Rekrutacji. By to zrobić, po prostu powiedz, że zagrywasz taką kartę, i postępuj zgodnie z instrukcjami na niej. Następnie odłóż ją, odkrytą, obok talii kart Doładowania.

Możesz zagrywać karty Doładowania Rekrutacji oraz kupować jednostki w dowolnej, wybranej przez siebie kolejności.

WYJĄTKI OD ZASAD

Część jednostek i kart posiada specjalne zasady, które zastępują ogólne reguły. W przypadku sprzeczności należy zastosować się do zasad specjalnych danej jednostki lub karty.

Koszt jednostki



2. RUCH

W czasie fazy Ruchu możesz poruszyć każdą ze swoich jednostek o 1 obszar. Jeśli jednostka posiada zdolność poruszania się o więcej niż 1 obszar (na przykład Skalny biegacz), nie może przejść przez obszar zawierający jednostki przeciwnika. Kiedy jednostka rusza się na obszar zawierający jednostkę przeciwnika, musi zakończyć tam swój ruch (chyba że jej zdolność mówi inaczej).

Niektórych jednostek nie można poruszyć na pewne obszary, zgodnie ze wskazaniem na planszy gracza. Jeśli po zakończeniu twojego ruchu inny gracz zauważy, że jedna z twoich jednostek jest na obszarze, na który nie można jej poruszyć, musisz poruszyć tę jednostkę z powrotem na wybrany przez siebie obszar twojej bazy.

KONTROLOWANY OBSZAR

Kontrolujesz obszar, jeśli jesteś jedynym graczem posiadającym na nim jednostki.



SPORNY OBSZAR

Obszar jest sporny, jeśli znajdują się na nim jednostki więcej niż jednego gracza.



WYCOFANIE SIĘ

Jeśli twoja jednostka rozpoczyna turę na spornym obszarze, możesz poruszyć ją (wycofać) z tego obszaru. Musi ona zakończyć swój ruch na obszarze kontrolowanym przez ciebie albo pustym. Jednostka nie może wycofać się z jednej bitwy do innej (czyli zakończyć ruchu na obszarze zajęty przez inną jednostkę).

Przykład: Chcesz wycofać swojego Skalnego biegacza. Pomimo tego, że pomiędzy nim a obszarem zajęty przez jednostki przeciwnika znajdują się skalne równiny, nie możesz poruszyć Skalnego biegacza przez obszar zajęty przez jednostkę przeciwnika, ani na taki obszar.



ODDECH SMOKA

Pod koniec twojej fazy ruchu, jeśli na kontrolowanym przez ciebie obszarze znajduje się jeden z twoich Smoków, może on zionąć plazmą na sąsiedni obszar.

By to zrobić, zadeklaruj, na który obszar ziele twój Smok, a następnie rzuć kostką. Jeśli wyrzucisz 4 lub więcej, gracz posiadający jednostki na tym obszarze wybiera, którą z nich usuwa z planszy. Jeśli na wybranym obszarze znajdują się jednostki więcej niż jednego gracza, po swoim rzucie zdecyduj, który z nich traci jednostkę.

Ten atak specjalny nie jest uznawany za bitwę: jeśli się uda, nie możesz zagrać karty Misji lub Tajnej Misji wymagającej wygrania bitwy. Nie możesz też użyć karty Doładowania bitwy, by wpłynąć na wynik zionięcia plazmą. Jeśli w wyniku smoczego oddechu twój przeciwnik straci swoją jedyną jednostkę na obszarze, nie dobiera karty Doładowania (standardowy rezultat utraty wszystkich jednostek w bitwie, w której gracz został zaatakowany). Ponieważ ten atak specjalny nie jest uznawany za bitwę, twój przeciwnik nie może odpowiedzieć atakiem na atak twojego Smoka.



3. EKSPLORACJA

Po twojej fazie ruchu, jeśli któraś z twoich jednostek zakończyła swój ruch na obszarze z zakrytym żetonem eksploracji, odwróć go. Odkrywasz jednostki i/lub kopalnie wskazane na żetonie.

Jeśli na żetonie znajduje się jednostka, weź figurkę tej samej jednostki ze swoich zasobów i umieść na tym obszarze, a następnie usuń z gry znajdujący się tam żeton eksploracji. Od tej chwili jednostka należy do ciebie i, zaczynając od twojej następnej tury, możesz poruszać nią i wysyłać do bitew razem z innymi.

Jeśli na żetonie znajduje się kopalnia, pozostaw odkryty żeton na obszarze.

Jeśli na żetonie znajdują się jednostka oraz kopalnia, umieść jednostkę na obszarze z żetonem i pozostaw tam odkryty żeton – symbolizuje on kopalnię.

Kopalnie nie ruszają się z obszaru, na którym je odkryto.

UWAGA: Wszystkie umieszczone na różowym tle rzeczy zyskujesz natychmiast po odkryciu żetonu eksploracji.



Natychmiast umieść Skalnego biegacza na tym obszarze, a następnie odrzuć żeton eksploracji.



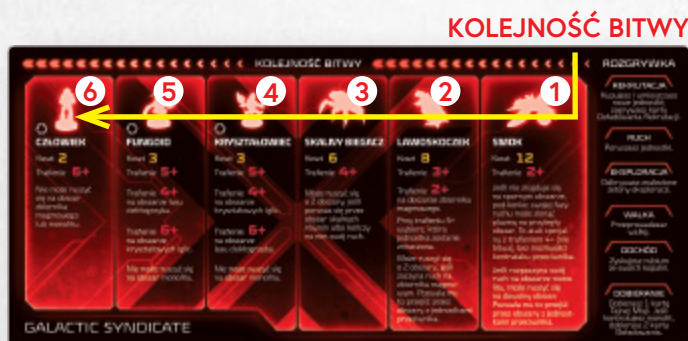
Natychmiast umieść Fungoida na tym obszarze. Pozostaw tam również żeton jako symbol kopalni.

4. WALKA

Przeprowadź 1 rundę bitwy na każdym spornym obszarze, na którym znajdują się twoje jednostki. W przypadku więcej niż jednej bitwy wybierasz kolejność ich przeprowadzenia.

Kolejność bitwy

Jednostki atakują w określonej kolejności, zwaną kolejnością bitwy, przedstawionej na każdej planszy gracza, czytając ją od prawej do lewej. Najpierw atakują wszystkie Smoki, następnie wszystkie Lawoskoczki i tak dalej. Po tym, jak każda z jednostek zaatakuje zgodnie z kolejnością, bitwa jest zakończona, nawet jeśli zarówno atakujący, jak i obrońca nadal mają jednostki na obszarze, gdzie została ona stoczona.



Kiedy dany rodzaj jednostek ma zaatakować zgodnie z kolejnością, atakujący i obrońca wykonują równocześnie rzut na atak za każdą posiadaną przez nich jednostkę tego rodzaju. Aby rzut na atak był skuteczny, musisz wyrzucić wartość równą lub wyższą niż wartość Trafienia danej jednostki znajdująca się na planszy gracza.

Za każdy skuteczny rzut na atak twój przeciwnik wybiera jedną z jednostek znajdujących się na obszarze, gdzie ma miejsce bitwa, i umieszcza ją z powrotem w swoich zasobach. Jednostka liczy się jako zniszczona i nie bierze dalej udziału w bitwie. Jeśli jeszcze nie atakowała, ponieważ nie zdążyła nadejść jej kolej, nie może już tego zrobić.

Przykład: Prowadzisz bitwę, w której ty i twój przeciwnik posiadacie po 1 Smoku. Każdy z was wykonuje równocześnie rzut na atak. Wyrzucasz 1 i nie trafiasz, ale twój przeciwnik wyrzuca 2, co oznacza trafienie. Decydujesz się usunąć z obszaru bitwy jednego ze swoich Ludzi. Kiedy kolejność bitwy dociera do Ludzi, ten, którego usunąłeś, nie może zaatakować, ponieważ został zniszczony.

Przykład: Przyjmijmy, że w powyższym przykładzie obaj przeciwnicy trafiają swoimi Smokami, a ty decydujesz się usunąć z obszaru bitwy własnego Smoka. Twój przeciwnik nadal musi wybrać jednostkę, którą usunie, ponieważ twój Smok trafił, a jednostki są usuwane po tym, jak wszystkie jednostki danego rodzaju zaatakują.

Jeśli na obszarze bitwy znajdują się jednostki więcej niż jednego z twoich przeciwników, ty wybierasz, który z nich będzie obrońcą. Tylko ty i obrońca bierzecie udział w bitwie. Jeśli zniszczysz wszystkie jednostki tego gracza na tym obszarze, wygrywasz bitwę.

KOLEJNOŚĆ DZIAŁANIA

Gracz, którego tura właśnie trwa, zawsze podejmuje decyzje jako pierwszy – na przykład wybierając, które jednostki usunąć, lub zastanawiając się, czy zagrać kartę Doładowania bitwy.

Wynik bitwy

- Wygrywasz bitwę, jeśli po ataku w swojej turze uda ci się zniszczyć wszystkie jednostki obrońcy na obszarze bitwy. Wiele kart Tajnej Misji i wszystkie karty Misji działają po wygraniu bitwy. Za każdą wygraną bitwę możesz zagrać jedną z nich (zobacz Karty obok).
- Przegrywasz bitwę, jeśli wszystkie twoje jednostki na obszarze bitwy zostaną zniszczone. Jeżeli dzieje się to w turze innego gracza, dobierasz 1 kartę Doładowania. Jeśli atakujesz w swojej turze i stracisz w bitwie wszystkie jednostki, nie dobierasz karty Doładowania, a twój przeciwnik nie może zagrać karty Misji.
- Jeżeli po bitwie atakujący i obrońca nadal mają swoje jednostki na obszarze bitwy, żaden z nich nie wygrywa ani nie przegrywa.

5. DOCHÓD

Za każdy obszar z kopalnią, który kontrolujesz, zyskujesz rubium o wartości numeru na tej kopalni, jeśli masz na tym obszarze co najmniej 1 jednostkę Ludzi, Fungoidów lub Kryształowców. Weź rubium o wartości swojego dochodu z rezerwy.

6. DOBIERANIE

W fazie Dobierania wykonaj następujące czynności:

- Dobierz 1 kartę Tajnej Misji. Nie pokazuj jej przeciwnikom do momentu zagrania. Jeśli w chwili dobrania karty Tajnej Misji spełniasz jej wymagania, możesz natychmiast ją zagrać. Przykładowo jeśli kontrolujesz więcej skalnych równin od innych graczy i dobierzesz kartę Dominacja na Równinach, możesz zagrać ją od razu po dobraniu.
- Dobierz 2 karty Doładowania, jeśli kontrolujesz monolit. Nie pokazuj ich przeciwnikom do momentu zagrania.



KARTY

W grze występują trzy rodzaje kart: Doładowania, Tajne Misje oraz Misje. W dowolnym momencie swojej tury możesz odrzucić z ręki karty Doładowania lub Tajnej Misji, by zyskać 1 rubium za każdą odrzuconą kartę. Odrzucone karty należy położyć odkryte obok odpowiednich talii.

KARTY DOŁADOWANIA

Istnieją dwa sposoby na zyskiwanie kart Doładowania. Jedną taką kartę dobierasz za każdym razem, gdy przegrywasz bitwę w turze innego gracza. Dobierasz dwie karty Doładowania, jeśli pod koniec swojej tury kontrolujesz monolit. Po dobraniu karty Doładowania nie pokazuj jej przeciwnikom do momentu zagrania. Jeśli w talii Doładowania nie ma już kart, potasuj odrzucone karty Doładowania i utwórz z nich nową talię.

Możesz zagrywać karty Doładowania Rekrutacji wyłącznie w fazie Rekrutacji. By to zrobić, po prostu powiedz, że zagrywasz taką kartę, i postępuj zgodnie z instrukcjami na niej. Następnie odłóż ją, odkrytą, obok talii kart Doładowania.



Karty Doładowania Bitwy

Karty Doładowania Bitwy mogą być zagrywane w trakcie bitwy, w momencie określonym przez tekst na karcie. By to zrobić, po prostu powiedz, że zagrywasz taką kartę, i postępuj zgodnie z instrukcjami na niej.

W czasie bitwy każdy z uczestników może zagrywać karty Doładowania – nawet ci, którzy nie biorą udziału w bitwie. Pierwszy możliwość zagrania takiej karty ma atakujący, następnie obrońca, potem kolejni gracze zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, począwszy od gracza siedzącego po lewej od obrońcy.

Karty Misji i Tajnych Misji

Nie ujawniasz znajdujących się na twojej ręce kart Tajnych Misji, dopóki w swojej turze nie spełnisz wymagań zagrania którejs z nich. Możesz dobrać kartę Misji ze stosu, ilekroć wygrasz bitwę pod warunkiem, że nie zagrywasz po jej wygraniu karty Tajnej Misji.

Kartę Tajnej Misji możesz zagrać jedynie w swojej turze, zaraz po tym, jak osiągniesz znajdujący się na niej cel. By to zrobić, powiedz, że zagrywasz taką kartę, a następnie połóż ją odkrytą przed sobą. Pozostanie na stole do końca rozgrywki.

Wiele kart Misji oraz Tajnych Misji wymaga wygrania bitwy. Po każdej wygranej przez ciebie bitwie możesz zagrać tylko jedną kartę z punktami zwycięstwa na czerwonym tle. Możesz zagrać dowolną liczbę kart Tajnej Misji z punktami zwycięstwa na białym tle.

Przykład: Wygrywasz bitwę w lesie ciekłogrzyba i masz na obszarze bitwy Fungoida, który przeżył. Możesz zagrać jedną z trzech kart: Wyślij Fungoidy, Cel: las ciekłogrzyba lub kartę Misji ze stosu. Mógłbyś jednak zagrać którąś z tych kart oraz kartę Pogromca Kryształowców, jeśli zniszczyłeś w tej bitwie Kryształowca, ponieważ punkty zwycięstwa na tej ostatniej nie znajdują się na czerwonym tle.



Dobierz 1 kartę Doładowania za każdym razem, gdy przegrywasz bitwę w turze innego gracza. Dobierz 2 karty Doładowania, jeśli pod koniec swojej tury kontrolujesz monolit.



Dobierz 1 kartę Tajnej Misji na końcu swojej tury.



Dobierz i zagraj 1 kartę Misji za każdym razem, gdy wygrywasz bitwę, o ile nie zagrywasz karty Tajnej Misji.

Każda karta Misji oraz Tajnej Misji ma na górze liczbę punktów zwycięstwa. Wartość ta mówi ci, ile punktów zwycięstwa zdobywasz, jeśli osiągniesz cel danej misji. Jeśli całkowita liczba twoich punktów zwycięstwa wyniesie 12, natychmiast wygrywasz grę.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Gra kończy się natychmiast po spełnieniu któregośkolwiek z poniższych warunków.

- Gracz zdobywa co najmniej 12 punktów zwycięstwa dzięki kartom Misji oraz Tajnych Misji. Ten gracz jest zwycięzcą.
- Gracz zostaje wyeliminowany z rozgrywki. Dzieje się tak, gdy ostatnia z jego jednostek uległa zniszczeniu, a on nie ma wystarczająco dużo rubium, by kupić jakąkolwiek jednostkę, i nie ma kart, które mógłby odrzucić za rubium. Ten z pozostałych uczestników, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który kontroluje najwięcej obszarów. Jeśli to nie wyłoni zwycięzcy, wygrywa ten z remisujących graczy, który ma na planszy najwięcej jednostek. W końcu, jeżeli to również nie wyłoni zwycięzcy, gra po prostu kończy się remisem.



ZASADY OPCJONALNE

Ta sekcja wyjaśnia kilka opcjonalnych zasad, których gracze mogą używać, by dostosować grę do swoich upodobań. Choć nie wszystkich opcjonalnych reguł da się używać razem, uczestnicy są w stanie modyfikować Nexus Ops na różne sposoby, korzystając z kilku zasad opcjonalnych w czasie tej samej rozgrywki (na przykład użyć jednocześnie Alternatywnych jednostek, Przechwyconych transmisji i Wiru). Przed rozpoczęciem gry wszyscy gracze muszą uzgodnić, których (jeśli w ogóle) zasad opcjonalnych chcą używać.

LICZY SIĘ KAŻDA SEKUNDA

Gra kończy się natychmiast, gdy gracz zdobędzie co najmniej 10 punktów zwycięstwa. Zostaje on zwycięzcą. Nadal obowiązuje zasada, że gra kończy się również w przypadku eliminacji któregośkolwiek gracza, tak jak opisano to w sekcji Zwycięstwo w grze.

NADGODZINY

Gra kończy się natychmiast, gdy gracz zdobędzie co najmniej 14 punktów zwycięstwa. Zostaje on zwycięzcą. Nadal obowiązuje zasada, że gra kończy się również w przypadku eliminacji któregośkolwiek gracza, tak jak opisano to w sekcji Zwycięstwo w grze.

ROZKAZY WYKONAWCZE

Podczas przygotowania do gry, w momencie pobierania startowych klejnotów rubium, każdy z graczy dobiera jedną kartę Tajnej Misji.

HEGEMONIA

Jeśli aktywny gracz kontroluje monolit w swojej fazie Dobierania, może dobrać 2 karty Doładowania lub 1 z kart Hegemonii (rewers karty Wygranej Bitwy) i położyć ją, odkrytą, przed sobą. Jeśli wybierze dobranie karty Hegemonii, wszyscy pozostali gracze dobierają 1 kartę Doładowania. Każda karta Hegemonii jest warta 1 punkt zwycięstwa. Gracze nadal mogą zdobywać punkty zwycięstwa w normalny sposób.

NAJWYŻSZY PRIORYTET

Zamiast dobierać 1 kartę Tajnej Misji w trakcie fazy Dobierania, aktywny gracz dobiera 2 takie karty i decyduje, którą z nich zatrzymać na ręce. Drugą kładzie na spód talii Tajnych Misji.

DODATKOWE ŻETONY EKSPLORACJI

Do gry dołączono 6 dodatkowych żetonów eksploracji, oznaczonych niebieską obwódką. Mają one na celu zwiększenie różnorodności nagród do odkrycia na planszy przez graczy. Dodatkowe żetony eksploracji mogą być używane w grze zgodnie z klasycznymi regułami lub z zasadami opcjonalnymi, w połączeniu z pozostałymi wariantami rozgrywki.



Kopalnia 1 poziomu
+ dobierz kartę Doładowania



Dobierz 2 karty Doładowania
i odłóż żeton



Zyskaj 7 rubium
i odłóż żeton

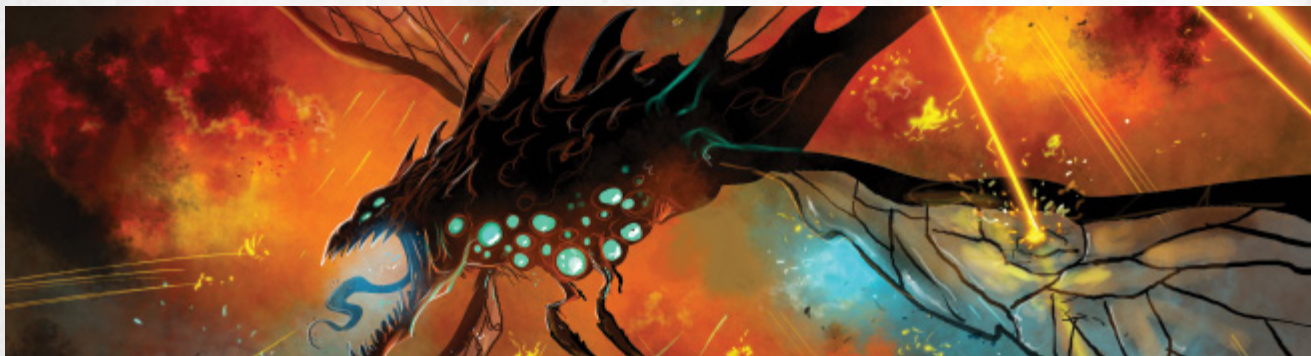
Podczas przygotowania do gry, w momencie umieszczania żetonów eksploracji, zamiast odkładać żetony eksploracji z niebieską obwódką do pudełka, gracze mogą wymienić standardowe żetony eksploracji na żetony dodatkowe. Na planszy nigdy nie powinno znajdować się więcej niż 18 żetonów eksploracji (12 przy użyciu wariantu Zależność od energii dla 2 graczy), więc odłóżcie wszystkie nieużywane żetony do pudełka.

Uwaga: Dla zachowania balansu rozgrywki rekomendujemy, aby wszystkie używane żetony eksploracji zawierały kopalnie dostarczające łącznie nie więcej niż 16 rubium.

PRZECHWYCONE TRANSMISJE

Po przetasowaniu talii Tajnych Misji w czasie przygotowania do gry dobierz o 2 karty Tajnych Misji więcej, niż wynosi liczba graczy. Przykładowo: w rozgrywce dwuosobowej gracze dobierają 4 karty Tajnych Misji, w trzyosobowej – 5 kart, a w czteroosobowej – 6. Połóż dobrane karty Tajnych Misji odkryte, blisko planszy, gdzie każdy będzie miał do nich dostęp. Utworzony w ten sposób rząd nazywa się **LINIĄ TRANSMISYJNĄ**.

W czasie rozgrywki gracze nie dobierają kart Tajnych Misji na rękę. Zamiast tego aktywny gracz może wypełnić cel jakiegokolwiek karty (bądź kilku) z linii transmisyjnej. Kiedy gracz osiąga cel karty, umieszcza ją odkrytą w swoim obszarze gry. W czasie fazy Dobierania uzupełnia linię transmisyjną do pierwotnej liczby kart. Aktywny gracz nadal może zrealizować cel tylko jednej karty Tajnej Misji z punktami zwycięstwa na czerwonym tle lub dobrać standardową kartę Misji.



ZASADY DRUŻYNOWE DLA 4 GRACZY

Aby zagrać w czteroosobowy wariant drużynowy, przygotuj grę zgodnie z rozstawieniem dla 4 graczy pokazanym na stronie 4. Gracze dzielą się na 2 drużyny, z których każda liczy 2 sojuszników. Sojusznicy siedzą po przekątnej od siebie. Pierwsza drużyna, która zdobędzie łącznie 20 punktów zwycięstwa, wygrywa grę (zamiast, jak w wariacie indywidualnym, 12 punktów).

Na końcu fazy Dobierania sojusznik aktywnego gracza może wybrać 1 kartę ze swojej ręki i przekazać ją, zakrytą, aktywnemu graczowi, by ten dodał ją na swoją rękę. Może to być karta Doładowania lub Tajnej Misji.

Jeśli aktywny gracz porusza którąkolwiek ze swoich jednostek na obszar z jednostkami sojusznika, obszar ten uznawany jest za sporny, ale nie przeprowadza się bitwy. Żaden z graczy nie zyskuje rubium z kopalni na takim obszarze. Aktywny gracz może przemieszczać jednostki zdolne do ruchu o więcej niż jeden obszar przez obszary z jednostkami sojusznika, dopóki nie znajduje się tam żadna z jednostek drużyny przeciwnej.

Sojusznikom wolno ze sobą rozmawiać, ale wszelkie ustalenia muszą być jawne. Ponadto poza przekazaniem karty w sposób wyjaśniony powyżej gracz może pokazywać sojusznikowi część lub całość kart na swojej ręce. Jeśli to robi, pokazuje je wszystkim graczom.

Jeśli jeden z uczestników zostanie wyeliminowany, gra się nie kończy. Sojusznik wyeliminowanego gracza kontynuuje grę, a drużyna wciąż może wygrać. Punkty zwycięstwa wyeliminowanego gracza nadal liczą się do ogólnego wyniku drużyny. Jeśli obaj członkowie drużyny zostaną wyeliminowani, gra się kończy, a drużyna, która przeżyła, wygrywa.

WIR

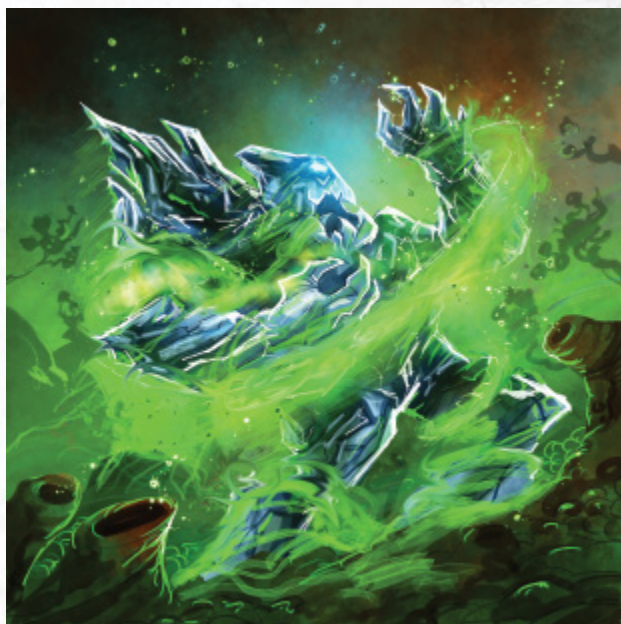
Podczas rozkładania kafli planszy odwróć kafel monolitu na stronę z Wirem. Każda krawędź kafla jest oznaczona jednym z wyników na sześciościenniej kostce. Nie ma znaczenia, w jaki sposób gracze ustawią ten kafel podczas przygotowania do gry, ale kiedy raz zostanie położony, nie można zmieniać jego pozycji do końca rozgrywki. Gracz rozpoczynający grę bierze znacznik pierwszego gracza.

Za każdym razem, kiedy ma rozpocząć się tura pierwszego gracza, wykonaj po kolei następujące czynności, by rozpatrzyć efekt wiru:

1. Rzuć 1 czarną i 1 żółtą kostką, a następnie porównaj wyniki rzutu z krawędziami kafla Wiru. Wir wciąga wszystkie jednostki zajmujące obszar graniczący z krawędzią o numerze widocznym na **czarnej kostce**. Następnie wyrzuca je na obszar graniczący z numerem widocznym na **żółtej kostce**. Przeniesienie jednostki na nowy obszar.
2. Rzuć jeszcze jedną kostką i porównaj wynik rzutu z krawędziami kafla Wiru. Wir wyrzuca ogromne ilości energii w kierunku obszaru graniczącego z numerem widocznym na kostce. Wszystkie jednostki zajmujące ten obszar zostają zniszczone.
3. Za każdy kontrolowany obszar graniczący z Wirem kontrolujący go gracz dobiera 1 kartę Doładowania.

UWAGA: Pomiń powyższe czynności w czasie pierwszej tury gry.

Jeśli Wir bierze udział w grze, żadna jednostka nie może ruszyć się na obszar monolitu. Karty wpływające na monolit nie wpływają na Wir. Podczas przygotowania do gry odłóż karty Śmierć z przestworzy i Obrona monolitu z powrotem do pudełka – nie będą używane razem z Wirem.



JEDNOSTKI ALTERNATYWNE

Aby grać jednostkami alternatywnymi, skorzystaj z tylnej strony planszy gracza oznaczonej jako Jednostki alternatywne. Kilka dodatkowych informacji:

- **Klony:** Jeśli gracze mają problem z zapamiętaniem limitu zakupu, umieść nowo zakupione Klony w pobliżu obszarów bazy. Pod koniec fazy Rekrutacji przenieś je na obszar/obszary bazy.
- **Odłamkowcy:** Jeśli obrońca zniszczy swoich własnych Odłamkowców i nie ma innych jednostek na spornym obszarze, przegrywa bitwę, którą wygrywa atakujący.
- **Zarodnik:** Może ruszyć się kilkakrotnie i brać udział w kilku bitwach podczas tej samej tury.
- **Głazogrzmot:** Jeśli znajduje się na skalnych równinach, Głazogrzmot może zaatakować przed innymi jednostkami (zamiast po Magmowych pływakach).
- **Magmowy pływak:** Kiedy rusza się ze zbiornika magmowego, może zanurkować i zakończyć ruch na jakimkolwiek innym zbiorniku magmowym lub na jakimkolwiek obszarze przyległym do nowego zbiornika.
- **Wąż monolitu:** Za każdym razem, kiedy trafia swoim specjalnym atakiem, jego właściciel musi wykonać ponowny rzut na atak. Proces ten powtarza się, dopóki Wąż monolitu nie spudłuje.

ALTERNATYWNE ROZSTAWIENIE DLA 2 GRACZY

Ta sekcja opisuje alternatywny sposób przygotowania gry dla 2 graczy.

ZAŁĘŻNOŚĆ OD ENERGII

Podczas rozkładania kafli planszy weź następujące kafle:

- 3 podwójne kafle z lasem ciekłogryzba
- 1 podwójny kafel z kryształowymi iglicami
- 1 pojedynczy kafel z lasem ciekłogryzba
- 1 pojedynczy kafel z kryształowymi iglicami
- 2 pojedyncze kafle ze zbiornikami magmowymi.

Odłóż pozostałe kafle planszy z powrotem do pudełka. Następnie potasuj zebrane kafle planszy i ułóż je zgodnie z rozstawieniem pokazanym na stronie 15.

Podczas umieszczania żetonów eksploracji weź 12 następujących żetonów eksploracji i ułóż je w dwóch identycznych stosach zawierających:

- 2 żetony z Lawoskoczkami
- 1 żeton z kopalnią o wartości 2
- 2 żetony z kopalnią o wartości 1 + Kryształowcem
- 1 żeton z kopalnią o wartości 1 + Fungoidem.

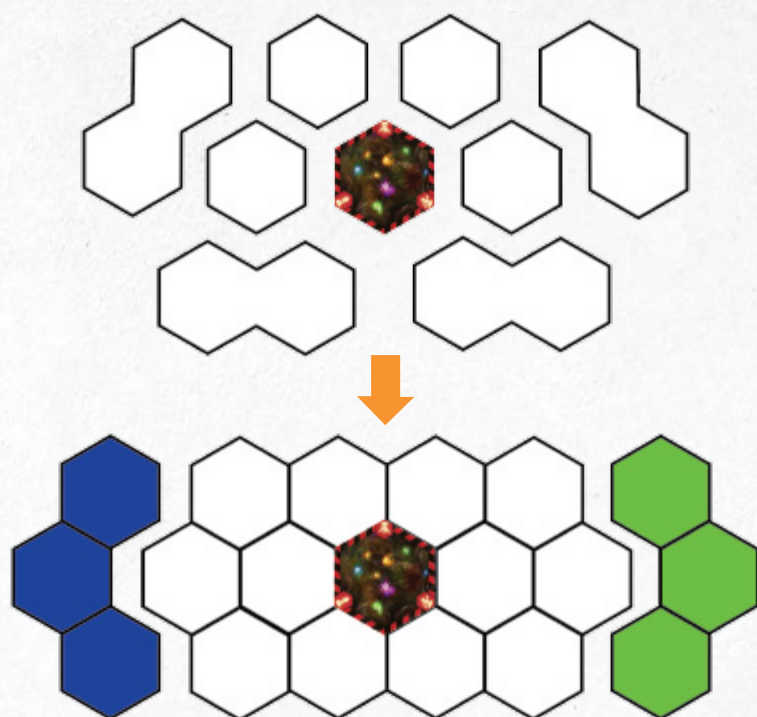
Odłóż pozostałe żetony z powrotem do pudełka. Każdy z graczy tasuje jeden stos żetonów, a następnie losowo umieszcza je zakryte po swojej stronie planszy.

Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

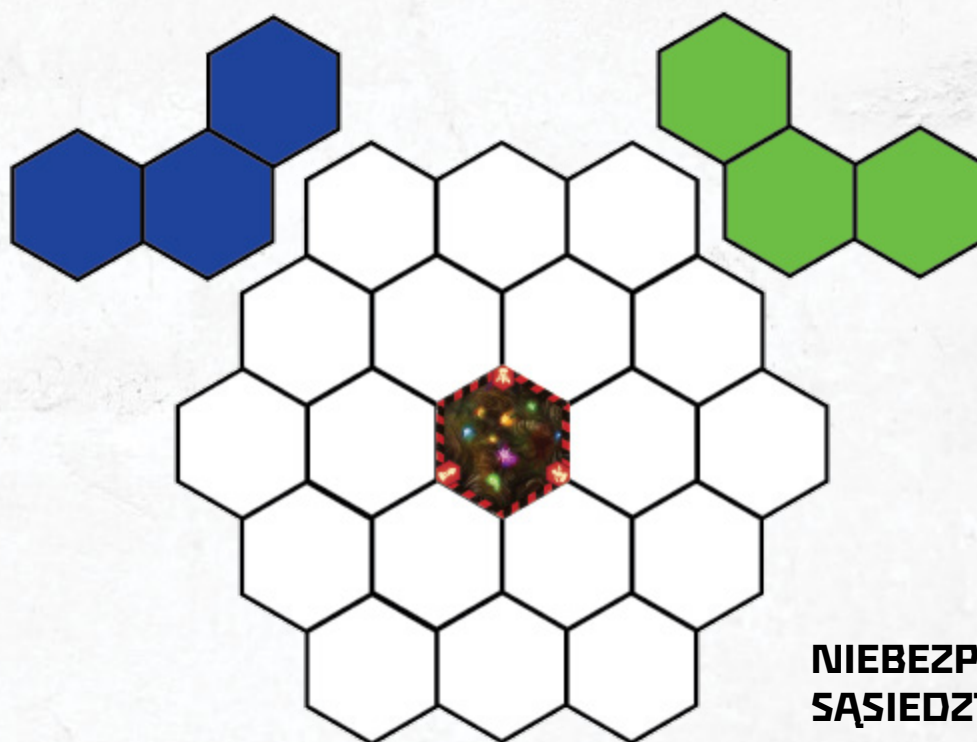
NIEBEZPIECZNE SĄSIEDZTWO

Podczas przygotowania do gry gracze rozkładają kafle planszy zgodnie ze standardowym rozłożeniem dla 2 graczy, z jedną różnicą: umieszczają swoje bazy o wiele bliżej siebie, tak jak pokazano na stronie 15.

ALTERNATYWNE ROZSTAWIENIE DLA 2 GRACZY



**ZALEŻNOŚĆ
OD ENERGII**



**NIEBEZPIECZNE
SĄSIEDZTWO**

AUTORZY

NEXUS OPS

Autor: Charlie Catino
Projekt: Bill McQuillan
Kierownik produkcji gier planszowych i karcianych: Kane Klenko
Dyrektor artystyczny: Anita Osburn
Ilustrator: Mihajlo Dimitrievski
Projekt składu: Cold Castle Studios
Artysta produkcyjny: Adam Kelzer
Autor figurki monolitu: Niklas Norman
Reguły opcjonalne: Steven Kimball

HASBRO

Zespół Hasbro: Elizabeth Artale, Paul Strickland, Tayla Reo, Brian Casentin, Kaiser Ramos & Christopher Troise



Licensed by:



WERSJA POLSKA:

Wydawca: Alis Games
Szef projektu Nexus Ops: Radosław Staszewski
Tłumaczenie: Michał Misztal
Redakcja: Anna Jakubowska
Korekta: Radosław Staszewski
Skład i opracowanie graficzne: Piotr Herla
Alis Games 2024 Wszystkie prawa zastrzeżone.

RENEGADE GAME STUDIOS:

Prezes i wydawca: Scott Gaeta
Kontrola finansowa: Robyn Gaeta
Dyrektor ds. operacyjnych: Leisha Cummins
Wiceprezes ds. sprzedaży: Andrew Lupp
Starszy producent gier planszowych i karcianych: Dan Bojanowski
Starszy projektant gier: Matt Hyra
Producent, gry fabularne: Kevin Schluter
Zarządzanie marketingiem: Jordan Gaeta
E-sprzedaż: Nick Medinger
Zarządzanie wydarzeniami: Sara Erickson
Zarządzanie zorganizowanymi rozgrywkami: Trevor McGregor
Zarządzanie obsługą klienta: Jenni Janikowski
Dyrektor wizualizacji projektu: Anita Osburn
Dyrektor kreatywny, gry: Jeanne Torres
Dyrektor kreatywny, gry fabularne: Sarah Robinson
Młodszy producent gier planszowych i karcianych: Kane Klenko
Młodszy producent, Heroscape: Lee Houff
Młodszy producent gier fabularnych: Ben Heisler
Zarządzanie projektem: Rachel Del Rio
Autorzy gier: Dan Blanchett, Christopher Chung, & Sarah Rowan
Główny koordynator marki Świata Mroku: Juhana Pettersson
Koordynacja księgowości i sprzedaży: Madeline Minervini
Koordynacja rozgrywek testowych: Marcus E. Burchers
Producenci kreatywni: Noelle Lopez & Gordon Tucker
Producenci kreatywni: Sophia Gambill
Asystent marketingowy: Anais Morgan
Customer Service: Bethany Bauthues

Odwiedź nas na [alisgames.pl](https://www.alisgames.pl)

facebook.com/AlisGamesPL

instagram.com/AlisGames.pl

youtube.com/@AlisGames666

Nexus Ops, AVALON HILL, Wizards of the Coast LLC i HASBRO oraz wszystkie powiązane znaki towarowe i logo są znakami towarowymi firmy Hasbro, Inc.
© 2024 Hasbro.