BARRAGE

INSTRUKCJA

Alpy francuskie, 17 października 1922 r.

Wagonik elektrycznej kolejki linowej, warkocząc, wspina się nad lasami i dolinami na wyniosły szczyt. Jakbym był bohaterem powieści Juliusza Verne'a – pomyślał pułkownik Dassler.

W zasięgu wzroku pojawiły się zastępy potężnych Mechów zajętych drążeniem góry i wylewaniem ton betonu. Wszystko to otoczone łuną purpurowego światła pochodzącego z tuzinów cewek Tesli.

Asystent pułkownika zaczął wyrzucać z siebie dane: „Wysokogórskie zakłady pracują pełną parą, Herr Oberst. Nasz zespół meteorologów przekazał nam prognozę niezwykle deszczowej wiosny. Następny rok zapowiada się znakomicie".

Dassler zapatrzył się w odległy punkt gdzieś w górach. To te same góry, które parę lat temu pochłonęły jego ludzi, w rzezi dokonanej przy użyciu francuskich karabinów maszynowych.

Wielka Wojna może być tylko wyblakłym wspomnieniem dla tego szalonego świata, zauroczonego rewolucją energetyczną Tesli oraz łaknącego szczęścia i farsy Wodewili.

Ale on pamięta. Nie zawiedzie, nie tym razem.

„Potrzebujemy pieniędzy, Friedrich. Przez budowę tych zakładów utraciliśmy płynność finansową, a nadal potrzebujemy udrożnić kanał łączący je z naszymi niżej położonymi elektrowniami. Podejrzewam, że ta Amerykanka spróbuje go ukończyć przed nami".

Młody mężczyzna zmrużył oczy: „Mamy wszystko pod kontrolą. Udało nam się podpisać dochodowe kontrakty na dostawę energii z grupą włoskich prywatnych inwestorów. Jeżeli uda nam się je zrealizować w przeciągu najbliższych miesięcy, utrzymamy się na powierzchni, z finansowego punktu widzenia. Zapewniam, że będziemy przygotowani na przyszłoroczne kontrakty państwowe".

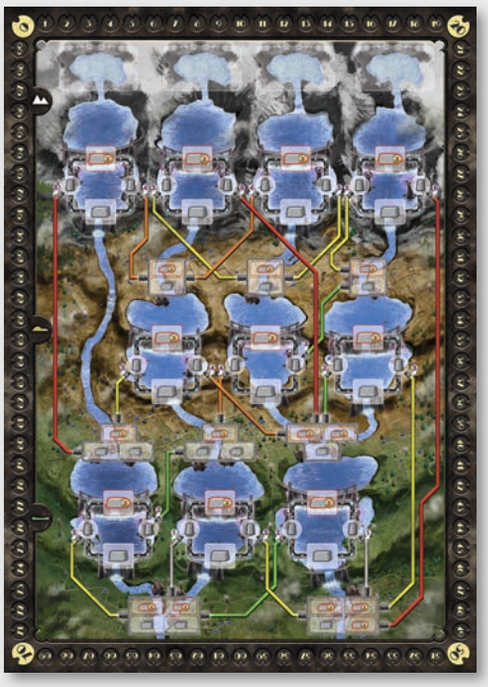
Mówiąc te słowa, przekazuje pułkownikowi grubą tekę: „Zakończyłem poszukiwania, które mi zleciłeś. Oto profile najlepszych kandydatów. Wśród nich znajdziemy kogoś na stanowisko dyrektora wykonawczego, który będzie koordynował przyszłoroczne przedsięwzięcia. Osobiście uważam, że pan Adler byłby nieocenionym wsparciem dla naszej korporacji".

Wagonik dociera do miejsca przeznaczenia, olbrzymiej niecki wypełnionej wodą trzymaną w ryzach przez masywną niemiecką tamę. Gigawaty potencjalnej energii gotowej, by ruszyć dolinę na jedno słowo pułkownika.

Pułkownik odkłada dokumenty do teczki i poprawia płaszcz.

„Bierzmy się do roboty".

KOMPONENTY WSPÓLNE



1 dwustronna Mapa

1 tor Energii

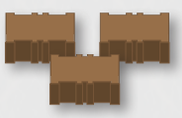
15 kafli Zaawansowanych Technologii

6 kafli Premii

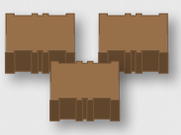
6 kafli Celów

1 plansza Zarządu

10 kafli Przygotowania



3 neutralne Podwyższenia



3 neutralne Podstawy

1 plansza Biura Patentowego

7 kafli Dyrektorów Wykonawczych + 1 kafel Specjalnej Technologii Antona Krylova

45 kafli Kontraktów Prywatnych

4 kafle Kontraktów Początkowych

6 kafli Kontraktów Państwowych

8 kafli Źródeł

30 Kropel Wody

Kredyty Hydroelektryczne
24 o wartości 1,
20 o wartości 3,
14 o wartości 5

34 Koparki
24 o wartości 1,
6 o wartości 2,
4 o wartości 5

26 Betoniarek
16 o wartości 1,
6 o wartości 2,
4 o wartości 5

Koparki i Betoniarki są nazywane ogólnie Maszynami

KOMPONENTY SPÓŁKI

4 plansze Spółek

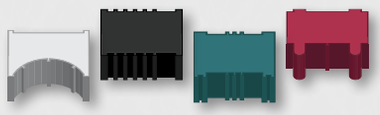
4 Koła Budowy
(złożone z okrągłej podstawy i mechanizmu obrotowego)

20 kafli Automy

W instrukcji Automy znajdziesz wszystkie zasady potrzebne do gry przeciwko jednemu lub większej liczby graczy sterowanych przez Automę.

5 kafli Technologii Podstawowych
dla każdej z 4 Spółek

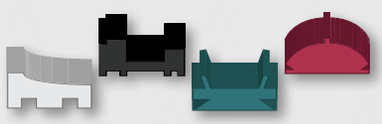
1 Pomoc Gracza
dla każdej z 4 Spółek



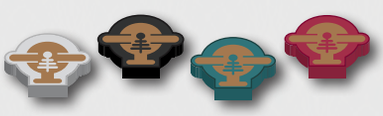
5 Podstaw
dla każdej z 4 Spółek

5 Podwyższeń
dla każdej z 4 Spółek

5 Kanałów
dla każdej z 4 Spółek



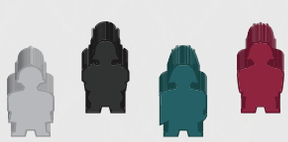
4 Elektrownie
dla każdej z 4 Spółek



1 znacznik Kolejności
dla każdej z 4 Spółek

1 znacznik Energii
dla każdej z 4 Spółek

1 znacznik Punktów Zwycięstwa
dla każdej z 4 Spółek



12 Inżynierów
dla każdej z 4 Spółek

CEL ROZGRYWKI

W Barrage każdy gracz jest jednym z 4 prezesów reprezentujących cztery spółki państwowe walczące o prymat w produkcji energii. Będziesz kupował i korzystał z technologii, by zbudować tamy i elektrownie wodne oraz by połączyć je razem za pomocą kanałów. Kompletny system pozwala ci na użycie zgromadzonej wody do produkcji energii i realizację kontraktów.
Gracz, który będzie miał najwięcej Punktów Zwycięstwa na koniec gry zostaje zwycięzcą.

Możesz zdobyć **Punkty Zwycięstwa** (PZ) na różne sposoby:

Na koniec każdej rundy

- Produkując najwięcej jednostek Energii podczas rundy.

Paweł (czerwony) jest pierwszy na torze Energii, więc zdobywa 6 PZ. Wiktor (zielony) jest drugi, więc zdobywa 2 PZ.

- Produkując wystarczająco dużo Energii (co najmniej 6 jednostek Energii) i aktywując w ten sposób punktację za kafel Premii obecnej rundy. Każdej rundzie przyporządkowany jest jeden kafel Premii, który przyznaje PZ za zbudowanie Konstrukcji jednego rodzaju lub za posiadanie komponentów jednego rodzaju.

Paweł (czerwony) przekroczył próg produkcji 6 jednostek Energii, więc może zdobyć 4 PZ za każdą Podstawę, którą zbudował, zgodnie z ilustracją na pierwszym kaflu Premii.

Podczas każdej rundy

- Otrzymując Przychód ze swojej planszy Spółki.

NB *Powiększasz swój Przychód budując kolejne Konstrukcje.*

Kiedy Joanna (czarny) buduje drugą Podstawę, natychmiast zdobywa 3 PZ. Ponadto od teraz zdobędzie 3 PZ w każdej kolejnej fazie Przychodu.

- Realizując Kontrakty, które dostarczają PZ.

Po wyprodukowaniu 3 jednostek Energii, możesz zrealizować ten Kontrakt, aby zdobyć 4 PZ (i otrzymać 2 Kredyty).

- Korzystając z Zaawansowanych Technologii, których działanie polega na dostarczeniu PZ.

Gdy korzystasz z tego kafla Technologii, zdobywasz 3 PZ za każdą zbudowaną przez ciebie Elektrownię.

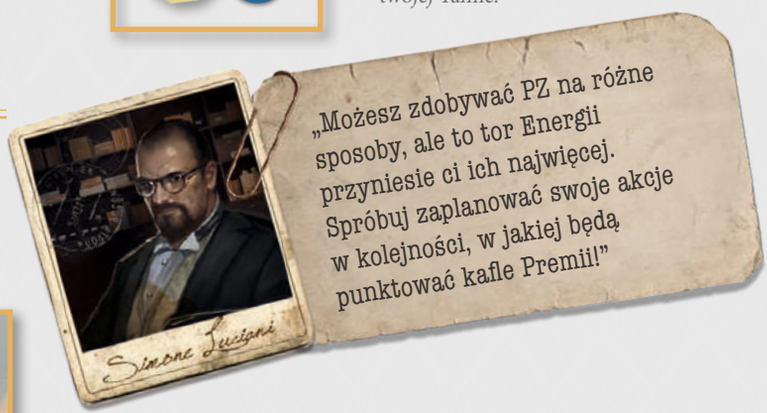
Na koniec rozgrywki

- Spełniając warunki kafla Celu. Każdy kafel Celu nagradza 3 graczy, którzy najlepiej go zrealizowali.

Jeśli najlepiej spełniłeś wymagania kafla Celu, zdobywasz 15 PZ. Jeśli jesteś drugi, zdobywasz 10 PZ. Za trzecie miejsce zdobywasz 5 PZ.

- Za pozostałe Maszyny oraz Kredyty w twojej puli, a także Krople Wody zgromadzone przy twoich Tamach.

Zdobywasz 1 za każdą dowolną kombinację 5 następujących komponentów: Koparek, Betoniarek i Kredytów. Ponadto zdobywasz 1 PZ za każdą Kroplę Wody zgromadzoną przy twojej Tamie.



Gdy zdobywasz PZ, przesuń odpowiednio swój znacznik PZ na torze PZ biegnącym dookoła Mapy. Jeśli zdobędziesz więcej niż 100 PZ, odwróć swój znacznik PZ na drugą stronę z odpowiednim symbolem.

WAŻNE TERMINY

Mapa

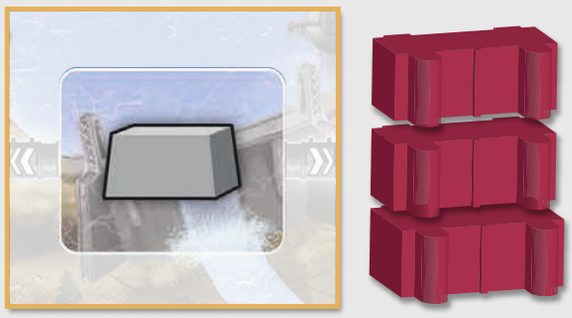
Mapa przedstawia część Alp i jest podzielona w poziomie na 3 obszary: **Góry**, **Wzgórza** i **Równiny** (*patrząc od góry do dołu*). Każdy obszar ma własne charakterystyczne tło oraz unikatową ikonę. W każdym z trzech obszarów znajdują się zbiorniki wodne. Każdy zbiornik ma pola, na których gracze mogą zbudować swoje Konstrukcje. Zbiorniki są połączone rzekami w naturalny sposób; kolorowe kanały łączą Tamy z jednego zbiornika, z Elektrowniami z innego.

W Górach znajdują się 4 zbiorniki, każdy z nich ma dwa pola przeznaczone na Podstawy i dwa pola na Kanały.
Na Wzgórzach znajdują się 3 zbiorniki, każdy z nich ma dwa pola na Podstawy, dwa pola na Kanały i dwa pola na Elektrownie.
W górnej części Równin znajdują się 3 zbiorniki, każdy z nich ma dwa pola na Podstawy, dwa pola na Kanały i trzy pola na Elektrownie.
W dolnej części Równin znajdują się 2 zbiorniki, każdy z nich ma cztery pola na Elektrownie.

Konstrukcje

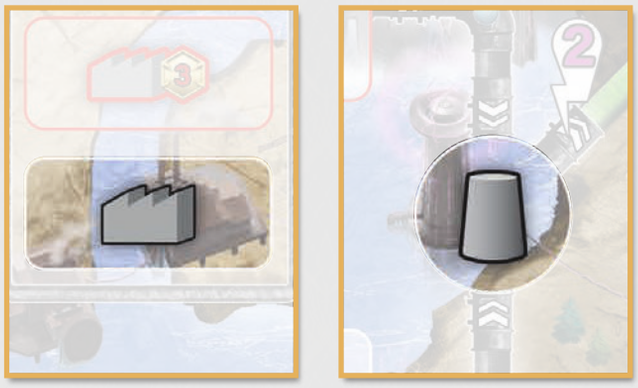
Gracze mogą zbudować na Mapie trzy rodzaje Konstrukcji: **Tamy**, **Kanały** i **Elektrownie**.

Dwa różne elementy Konstrukcji są używane przy budowie Tamy: Podstawy i Podwyższenia. Podstawy można budować wyłącznie na polach Budowy oznaczonych właściwym symbolem. Podwyższenia można budować na Podstawach lub innych Podwyższeniach. **Tama zatem składa się z Podstawy, na której może znajdować się do dwóch Podwyższeń** *(0, 1 lub 2)*. Jej poziom może wahać się od 1 *(sama Podstawa)* do 3 *(Podstawa i 2 Podwyższenia)*.
Tamy dzielą się na dwa rodzaje: neutralne i gracza.
Neutralne Tamy są rozmieszczane w czasie przygotowania do gry i zostają na swoich miejscach do końca rozgrywki: gracze nie mogą ich modyfikować. Tamy graczy budowane są jak sama nazwa wskazuje przez graczy. Każda Tama gracza należy do jednego z graczy: nie możesz zbudować Podwyższenia na Podstawie należącej do innego gracza.



Pole Budowy Podstawy i jego symbol na Mapie. Po prawej Tama USA 3. poziomu.

Kanały i Elektrownie składają się z jednego elementu i można je budować wyłącznie na polach oznaczonych odpowiednim symbolem.



Pole na budowę Elektrowni (po lewej) i Kanału (po prawej) oraz ich symbole na Mapie.

Woda

Woda to najcenniejszy surowiec w grze. Gracze nie są właścicielami wody, ale próbują ją kontrolować. **Krople Wody** wchodzą do gry na kaflach Źródeł znajdujących się na górze Mapy. Część Kropel Wody jest rozmieszczana zgodnie ze wskazaniami na kaflach Źródeł podczas fazy Źródła, inne są umieszczane przez graczy na skutek akcji bądź innych efektów.
Woda zwykle płynie w dół (spływa) naturalnym korytem rzeki.
Zbiorniki są połączone ze sobą rzekami, które odzwierciedlają naturalny spływ wody. **Po tym jak Kropla Wody spłynie przez zbiornik na dole Mapy, usuwa się ją z gry.** Naturalny spływ wody jest zakłócany przez zbudowane Tamy.

Poziom Tamy (liczba elementów, z których jest złożona) wyznacza dokładną liczbę Kropel Wody, które może zatrzymać. **Jeżeli Kropla Wody spływając naturalnym biegiem rzeki dotrze do Tamy, zatrzymuje się przed nią, chyba że Tama osiągnęła już swoją maksymalną pojemność, czyli przetrzymuje liczbę Kropel Wody równą jej poziomowi.** Jeżeli Tama jest już pełna, Krople Wody spływają dalej naturalnym biegiem rzeki. Spływ Kropel Wody rozpatrywany jest pojedynczo.

Dwie Krople Wody spływają do zbiornika, w którym znajduje się Neutralna Tama 2. poziomu, przetrzymująca jedną Kroplę Wody (po lewej). Pierwsza spływająca Kropla Wody zatrzyma się na Tamie, druga minie Tamę i spłynie dalej (po prawej).

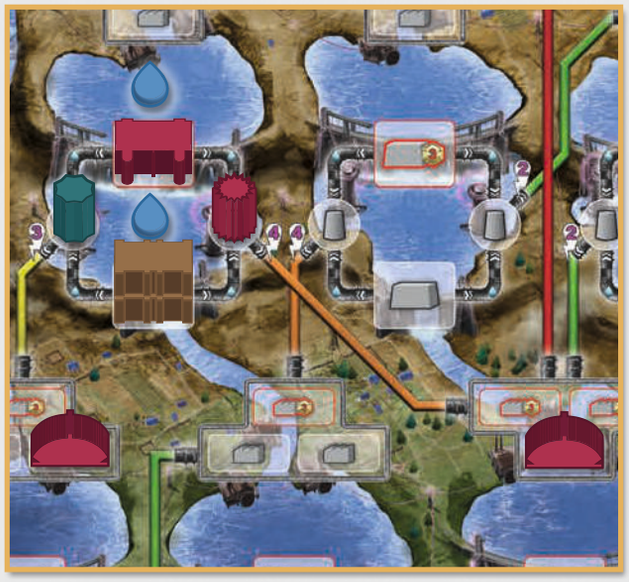
Krople Wody przetrzymywane przez Tamę nie mogą spłynąć dalej, dopóki gracz nie wykona akcji Produkcji.

Produkcja

Kluczem do wygranej w grze jest Produkcja Energii. Aby móc wyprodukować Energię potrzebne są trzy elementy: **Elektrownia**, **Tama** przetrzymująca *co najmniej* **jedną Kroplę Wody** i łączący je **Kanał**.

Połączenia

Na potrzeby Produkcji musisz sprawdzić, czy Tama jest połączona z Elektrownią. Najpierw spójrz na zbiorniki, na których postawione są Konstrukcje *(szare rury w zbiornikach ułatwiają lokalizację Tam i połączonych z nimi Kanałów; kolorowe rury reprezentują na Mapie możliwe połączenia, które stają się aktywne, gdy jeden z graczy zbuduje Kanał na odpowiednim miejscu)*.
Gracze muszą budować Kanały, by połączyć rozmaite Konstrukcje. **Aktywny Kanał łączy wszystkie Tamy przy początkowym zbiorniku z wszystkimi Elektrowniami przy końcowym zbiorniku**. Tama i Elektrownia przy tym samym zbiorniku nie są ze sobą połączone.



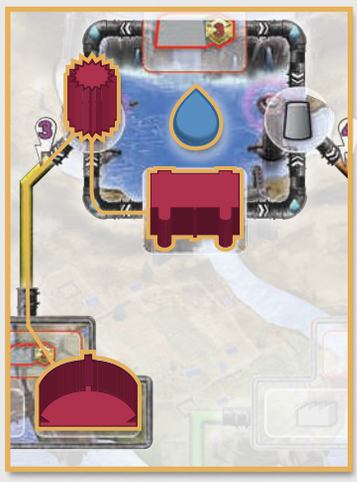
W powyższym przykładzie czerwona Elektrownia po prawej jest połączona czerwonym Kanałem z czerwoną Tamą oraz z neutralną Tamą w górnym lewym zbiorniku. Czerwona Elektrownia po lewej jest połączona z tymi samymi Elektrowniami zielonym Kanałem.

Konstrukcje biorące udział w Produkcji

- **Elektrownia musi należeć do gracza** rozpatrującego akcję Produkcji.
- **Tama** przetrzymująca *co najmniej* jedną Kroplę Wody musi **należeć do gracza** rozpatrującego akcję Produkcji **lub być neutralna**.
- **Kanał łączący te dwie Konstrukcje może należeć do dowolnego gracza.** Jeżeli Kanał należy do gracza, który rozpatruje akcję Produkcji, nie ponosi on dodatkowych kosztów; ale jeżeli należy do innego gracza, wówczas gracz rozpatrujący akcję musi zapłacić właścicielowi Kanału 1 Kredyt za każdą spływającą Kroplę Wody. Dodatkowo właściciel Kanału zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa *za każdą Kroplę Wody, która spłynęła przez ten Kanał.*

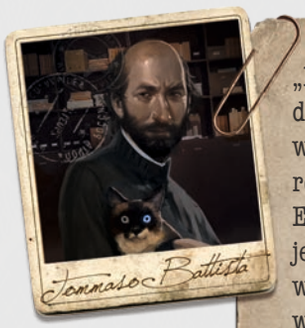
Elektrownia	*W twoim kolorze*
Tama	*W twoim kolorze lub neutralna*
Kanał	*W kolorze twoim lub innego gracza.*

Aby wyprodukować Energię musisz przemieścić Krople Wody z Tamy do połączonej Elektrowni.
Każdy Kanał dysponuje określoną wielkością Produkcji, która jest widoczna na Mapie. **Każda Kropla Wody płynąca Kanałem generuje Energię w ilości równej wielkości Produkcji Kanału.**
Po zakończeniu Produkcji Krople Wody opuszczają Elektrownię, która brała udział w Produkcji i spływają naturalnym biegiem rzeki przez zbiorniki, aż do kolejnej nieprzepełnionej Tamy.



Czerwona Elektrownia odprowadza jedną Kroplę Wody z podłączonej czerwonej Tamy przez czerwony Kanał o wartości 3: Paweł (czerwony) Produkuje 3 jednostki Energii (przed zastosowaniem jakichkolwiek premii lub kar).

Czerwona Elektrownia odprowadza dwie Krople Wody z neutralnej Tamy przez czarny Kanał o wartości 3: Paweł (czerwony) Produkuje 6 jednostek Energii i płaci Joannie (czarny) 2 Kredyty; Joanna zdobywa również 2 PZ.



„Produkcja energii jest kluczem do wygranej w Barrage. Bardzo ważne jest jak najszybsze rozpoczęcie Produkcji. Podłączenie Elektrowni do neutralnej Tamy jest najszybszym sposobem, ale wkrótce poznasz ich słaby punkt: wszyscy gracze mogą ich używać i wykorzystywać Krople Wody, które przetrzymują!"

Wykorzystanie Energii

Tor Energii

Każda wyprodukowana jednostka Energii jest zaznaczana na torze Energii. Wszystkie jednostki Energii wyprodukowane w każdej rundzie, są zaznaczane na torze Energii. Od wysokości Produkcji zależą: liczba Kredytów otrzymanych na koniec rundy, możliwość zdobycia PZ za kafel Premii oraz za największą ilość wyprodukowanej Energii w bieżącej rundzie.

Znaczniki Energii są wykorzystywane do zaznaczenia liczby wyprodukowanych jednostek Energii podczas rundy.

Kontrakty

Wyprodukowaną Energię najpierw zaznaczasz na torze Energii, ale ponadto możesz ją wykorzystać do wypełnienia Kontraktu. Liczba jednostek Energii wymaganych do wypełnienia Kontraktu jest wskazana po lewej stronie kafla Kontraktu.

Jeżeli ilość wyprodukowanej Energii jest równa lub większa od wymaganej, otrzymujesz wszystkie nagrody wskazane po prawej stronie kafla Kontraktu. W ramach nagrody możesz otrzymać PZ, Kredyty, Maszyny lub natychmiastową akcję specjalną. Każdy Kontrakt można wypełnić raz podczas rozgrywki.

NB *Podczas jednej Produkcji możesz zrealizować tylko 1 Kontrakt.*

PODZIAŁ ZASAD

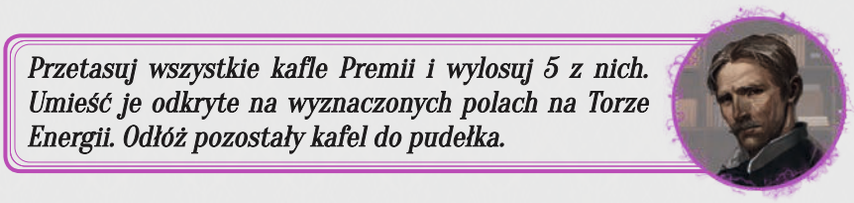
Barrage to złożona gra. Biorąc to pod uwagę przygotowaliśmy zestaw wprowadzających reguł, które pomijają część komponentów i zaawansowanych zasad.

Pełne zasady rozgrywki są opisane w wyodrębnionych ramkach takich jak ta.

Jeżeli grasz po raz pierwszy sugerujemy zastosowanie się do podstawowych reguł i pominięcie zaawansowanych - możesz do nich wrócić, gdy będziesz gotowy do rozegrania pierwszej pełnej rozgrywki. Czytając zasady napotkasz także porady od autorów gry, ułatwiające zaplanowanie strategii w pierwszych rozgrywkach!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

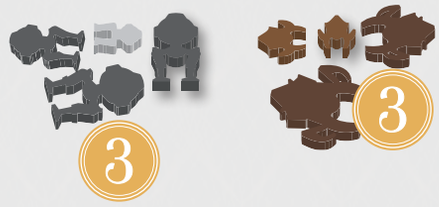
1. Umieść **Mapę** na środku stołu. Strona bez ikon jest zalecana dla doświadczonych graczy.
2. Umieść **Tor Energii** i **planszę Zarządu** obok Mapy, tak jak pokazano na ilustracji.
3. Umieść **Maszyny** *(Koparki i Betoniarki)* obok Mapy, tworząc zasoby ogólne.
4. Podziel żetony **Kredytów** zgodnie z nominałami i umieść je w zasobach ogólnych.
5. Umieść **Krople Wody** w zasobach ogólnych.
6. Przetasuj **kafle Źródła** i umieść 4 wylosowane, odkryte kafle na wyznaczonych polach na Mapie. Pozostałe kafle odłóż z powrotem do pudełka.
7. Usuń kafel Premii pokazany na ilustracji i przetasuj pozostałe. Umieść **5 odkrytych kafli Premii** na wyznaczonych polach na Torze Energii.

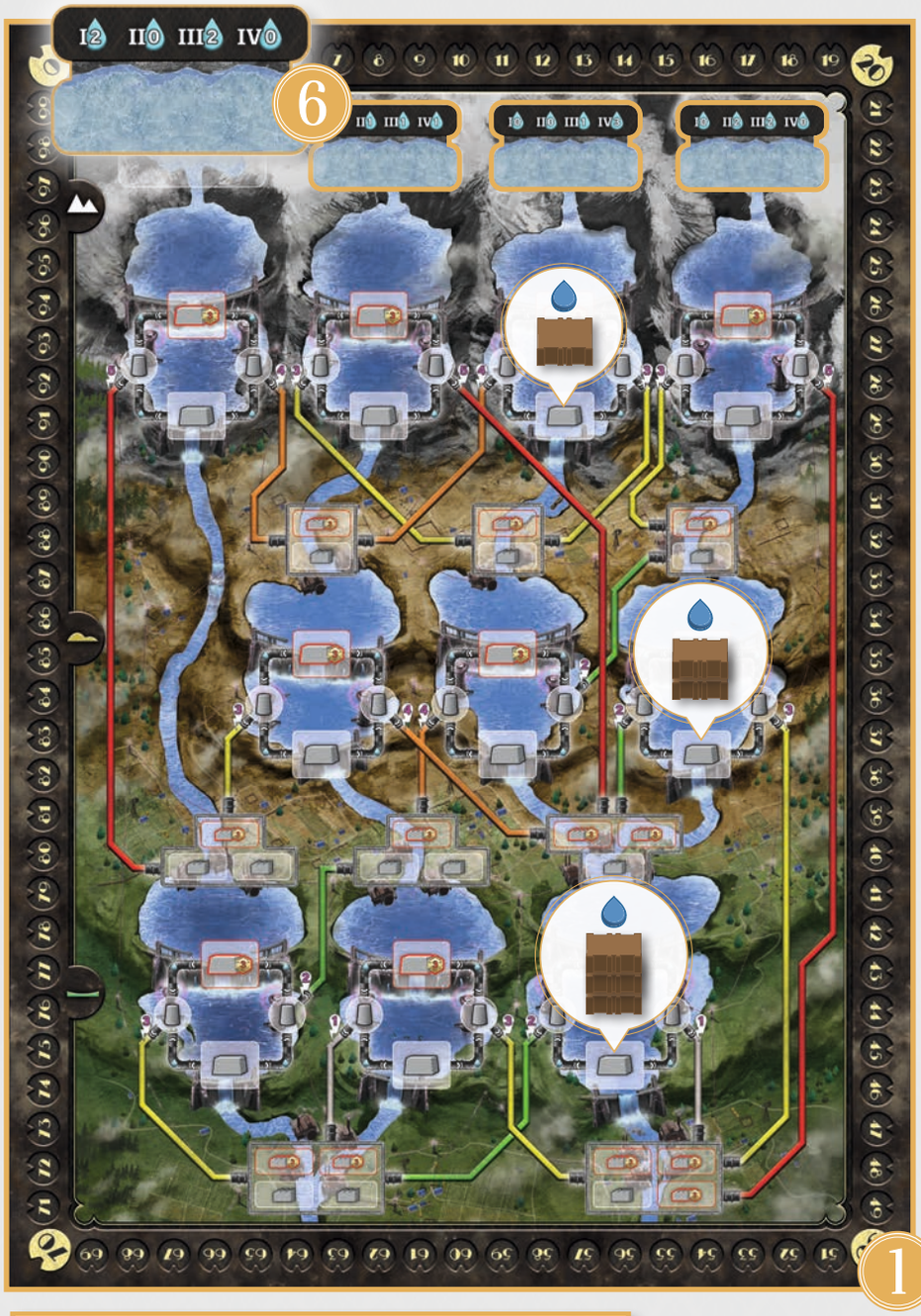


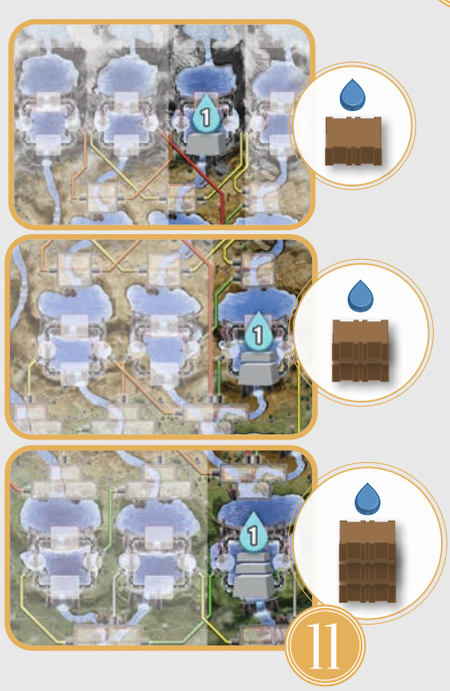
Przetasuj wszystkie kafle Premii i wylosuj 5 z nich. Umieść je odkryte na wyznaczonych polach na Torze Energii. Odłóż pozostały kafel do pudełka.

8. Przetasuj kafle Celów i umieść **1 wylosowany kafel Celu** na wyznaczonym polu na końcu Toru Energii. Pozostałe kafle odłóż z powrotem do pudełka.
9. Potasuj **kafle Kontraktów Państwowych**. Weź tyle Kontraktów ilu jest graczy minus jeden i umieść je odkryte na wyznaczonych polach na planszy Zarządu. Pozostałe kafle odłóż z powrotem do pudełka.
10. Podziel **żetony Kontraktów Prywatnych** zgodnie z ich rewersami. Przetasuj oddzielnie trzy stosy i umieść je zakryte na wyznaczonym polu na planszy Zarządu. Weź pierwsze dwa żetony z każdego stosu i umieść je odkryte obok odpowiednich stosów.
11. Podziel kafle Przygotowania neutralnych Tam zgodnie z ich rewersem, a następnie wylosuj po jednym kaflu z każdego stosu. Umieść **neutralne Tamy** na polach Budowy zbiorników wskazanych na wylosowanych kaflach. W każdej rozgrywce w Górach postawisz Tamę 1. poziomu, na Wzgórzach Tamę 2. poziomu i Tamę 3. poziomu na Równinach. Umieść po **1 Kropli Wody** za każdą neutralną Tamą. Odłóż wszystkie kafle Przygotowania z powrotem do pudełka.
12. Pozostaw w pudełku planszę Biura Patentowego razem z wszystkimi kaflami Zaawansowanych Technologii. Nie będziesz ich potrzebował w pierwszej rozgrywce.

Umieść planszę Biura Patentowego obok Mapy. Podziel kafle Zaawansowanych Technologii zgodnie z rewersami i potasuj te trzy stosy oddzielnie. Umieść trzy zakryte stosy na odpowiednich polach po lewej stronie planszy Biura Patentowego. Weź pierwsze trzy kafle ze stosu „I" i umieść odkryte na wyznaczonych polach po prawej stronie planszy.







W 3-osobowej rozgrywce, musisz umieścić Inżynierów Spółki niebiorącej udziału w grze (patrz następna strona) na wszystkich polach akcji z symbolem „4”.
W 2-osobowej rozgrywce, musisz umieścić Inżynierów Spółek niebiorących udziału w grze na wszystkich polach akcji z symbolem „3+” lub „4”.
Umieść Inżynierów na polach akcji po lewej i po prawej stronie.

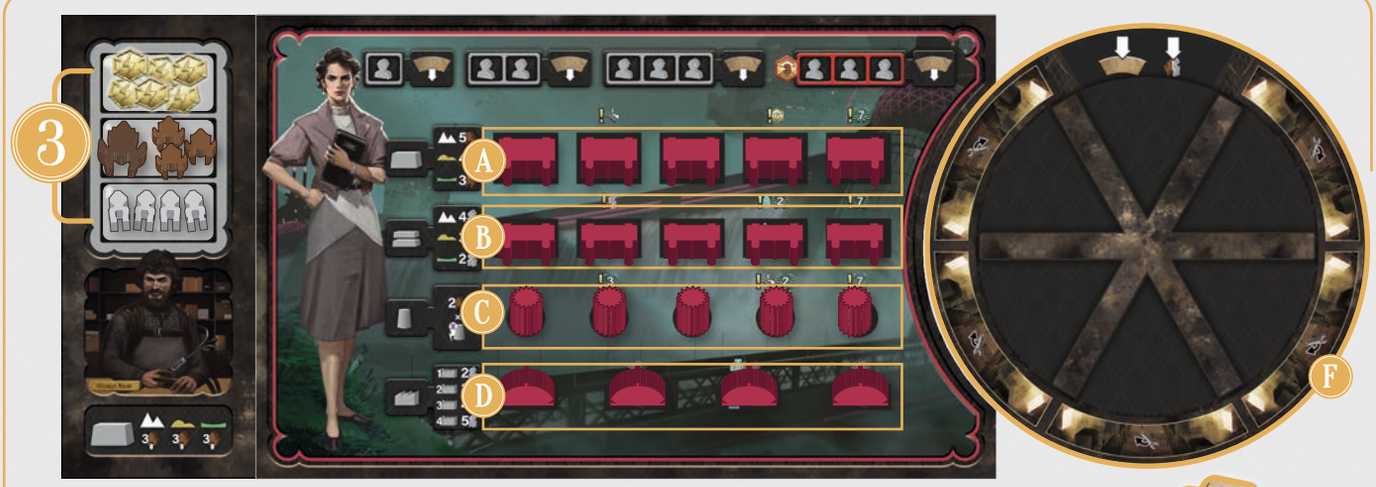
PRZYGOTOWANIE GRACZY DO PIERWSZEJ GRY

1 W pierwszej rozgrywce należy graczom przydzielić **plansze Spółek** oraz **kafle Dyrektorów Wykonawczych** zgodnie z poniższą tabelą.
Umieść każdy kafel Dyrektora Wykonawczego po lewej stronie odpowiedniej planszy Spółki.

2 Każdy gracz otrzymuje **każdy komponent** w kolorze odpowiadającym jego planszy Spółki oraz **Koło Budowy**, które musi umieścić obok swojej planszy Spółki, jak pokazano poniżej.

	1. Gracz	*2. Gracz*	*3. Gracz*	*4. Gracz*
Plansza Spółki	**USA** *Marguerite Grant* Czerwony	**Niemcy** *Oberst Dassler* Czarny	**Włochy** *Enrico Olivi* Zielony	**Francja** *Joseph Fontaine* Biały
Dyrektor Wykonawczy	Wilhelm Adler	Jill McDowell	Solomon P. Jordan	Viktor Fiesler
Kontrakt Początkowy				

1



Komponenty:

A. *5 Podstaw*
B. *5 Podwyższeń*
C. *5 Kanałów*
D. *4 Elektrownie*
E. *5 kafli Technologii Podstawowych*
F. *1 Koło Budowy*
G. *12 Inżynierów*

2

elementy Konstrukcji (Podstawy, Podwyższenia, Kanały, Elektrownie) na odpowiednich polach na planszy Spółki. Umieść początkowe Maszyny i Kredyty w swoim zasobach na kaflu Dyrektora Wykonawczego. Połóż swoich Inżynierów, kafle Technologii i Kontrakt Początkowy obok swojej planszy Spółki.

3 Każdy gracz otrzymuje **6 Kredytów**, **6 Koparek** i **4 Betoniarki**.

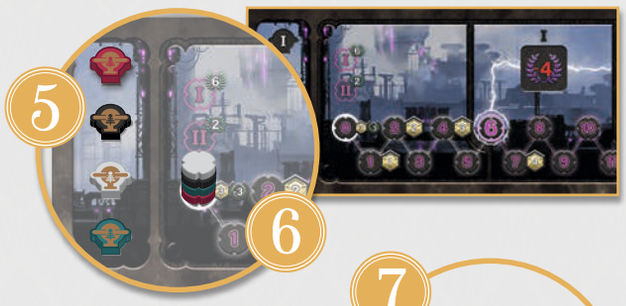
4 Każdy gracz otrzymuje **kafel Kontraktu Początkowego** odpowiadający jego Spółce, zgodnie z powyższą tabelą.

5 Umieść **znaczniki Kolejności** na wyznaczonych początkowych polach na Torze Energii zgodnie z kolejnością podaną w tabeli na poprzedniej stronie.

NB *W 3-osobowej rozgrywce 4. pole Kolejności nie będzie używane. W 2-osobowej rozgrywce 3. i 4. pola nie będą używane.*

6 Umieść **znaczniki Energii** na początkowym polu na Torze Energii, stroną z liczbą „30” skierowaną do dołu

7 Umieść **znaczniki Punktów Zwycięstwa** na polu „10” na torze Punktacji biegnącym dookoła Mapy, stroną z liczbą „100” skierowaną do dołu.

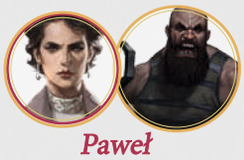


Gracze wybierają dla siebie planszę Spółki, swojego Dyrektora Wykonawczego i Kontrakt Początkowy. Losowo wybierz tyle plansz Spółki, ilu jest graczy, i umieść je na środku stołu (jeśli gracie we 2 lub 3 osoby, umieść pozostałą planszę(e) z powrotem w pudełku). Weź tyle kafli Dyrektorów Wykonawczych, ilu jest graczy, i losowo połącz je pojedynczo z każdą planszą Spółki (odłóż wszystkie pozostałe kafle z powrotem do pudełka). Wylosuj tyle kafli Kontraktów Początkowych, ilu jest graczy, i umieść je odkryte na środku stołu (jeśli grasz we 2 lub 3 osoby, odłóż wszystkie pozostałe kafle z powrotem do pudełka). Wylosuj pierwszego gracza, który wybierze jedną z dostępnych plansz Spółki wraz z powiązanym z nią kaflem Dyrektora Wykonawczego i jeden z dostępnych kafli Kontraktów Początkowych. W kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara wszyscy pozostali gracze wybierają następnie zestaw złożony z planszy Spółki, kafla Dyrektora Wykonawczego i kafla Kontraktu Początkowego.

Znaczniki Kolejności są umieszczane w kolejności odwrotnej do tej, w której gracze wybierali zestaw. Tym samym gracz, który wybierał jako pierwszy umieści należący do niego znacznik Kolejności na ostatnim polu, a gracz, który wybierał jako ostatni umieści należący do niego znacznik na pierwszym polu.

Odłóż kafle Technologii Podstawowych z symbolem („?”) z powrotem do pudełka. Nie skorzystasz z nich w tej rozgrywce.

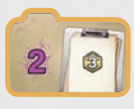
Pokazane obok zestawy zostały wylosowane przez graczy przed czteroosobową pełną rozgrywką. Zofia wybiera pierwsza i postanawia zagrać Francją i rozpocząć z Kontraktem Początkowym o wartości 3; biały znacznik Kolejności jest umieszczony na ostatniej pozycji. Wiktor wybiera jako drugi, decyduje się na Włochy oraz Kontrakt Początkowy o wartości 4; zielony znacznik umieszcza na trzeciej pozycji na torze Kolejności. Paweł jest trzeci i wybiera USA oraz drugi Kontrakt Początkowy o wartości 3; czerwony znacznik ląduje na drugiej pozycji. Joanna rozpocznie rozgrywkę (czarny znacznik jest pierwszy na torze Kolejności) i zagra Niemcami mając do dyspozycji pozostały Kontrakt Początkowy.


Paweł

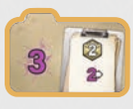
Joanna

Wiktor

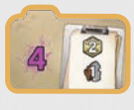
Zofia



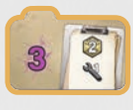
Joanna



Zofia



Wiktor



Paweł

Kolejność tur

Joanna *wybiera czwarta*

Paweł *wybiera trzeci*

Wiktor *wybiera drugi*

Zofia *wybiera pierwsza*

Gra jest podzielona na **pięć rund**, z których każda składa się z **pięciu faz**, rozgrywanych w następującej kolejności:

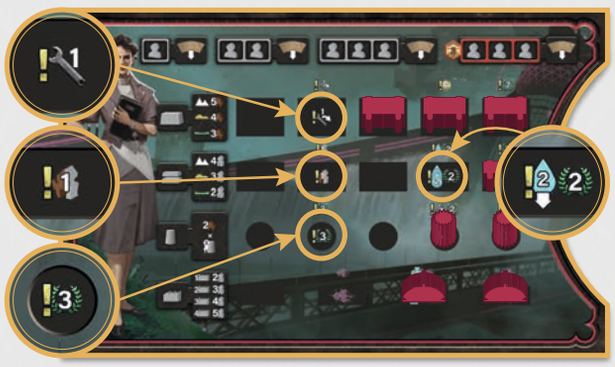
1. Przychód oraz Źródła
2. Akcje
3. Spływ Wody
4. Punktacja
5. Koniec Rundy

PRZYCHÓD ORAZ ŹRÓDŁA

Ta faza może być rozgrywana jednocześnie przez wszystkich graczy.

Wszyscy gracze otrzymują aktywny, odkryty Przychód ze swojej planszy Spółki.

Przychód jest reprezentowany przez symbol „!". Odkryty przychód jest widoczny wewnątrz pola Konstrukcji *(nad tym samym polem znajduje się mniejszy symbol o tym przypominający)*.
Aby odkryć Przychód, musisz budować Konstrukcje. Kiedy budujesz Konstrukcję, musisz wziąć pierwszą od lewej Konstrukcję danego typu z planszy Spółki *(patrz następna strona)*. Budując drugą Podstawę, Podwyższenie i Kanał, otrzymasz pierwszy Przychód związany z tą Konstrukcją. Budując czwartą taką samą Konstrukcję, otrzymasz drugi Przychód *(większy od pierwszego)*. Budując piątą Konstrukcję, otrzymujesz trzeci Przychód. Pierwsze dwa rodzaje Przychodu w każdej linii są różne dla każdej planszy Spółki. Trzeci Przychód jest identyczny dla wszystkich Spółek *(7 PZ)*.



Po tym, jak Paweł (czerwony) zbudował wiele Konstrukcji, otrzymuje wszystkie 4 odkryte Przychody z planszy swojej Spółki.

Elektrownie nie zapewniają Przychodu; zamiast tego zwiększają Produkcję Energii. Szczegółowe wyjaśnienie ich działania znajduje się w Załączniku 2, na stronie 23.

„Będziesz potrzebował Konstrukcji różnego typu, aby produkować Energię, ale jeśli zbudujesz więcej Konstrukcji tego samego rodzaju, odkrywasz i aktywujesz Przychód swojej Spółki, co jest jednym z kluczy do wygranej!"

Umieść Krople Wody na kaflach Źródła zgodnie z liczbą dla danej rundy widoczną na kaflu.

Na każdym kaflu Źródła widnieje symbol wskazujący, ile Kropel Wody musisz umieścić na tym kaflu w każdej z pierwszych czterech rund *(podczas piątej, ostatniej rundy nie umieszczasz Kropel Wody na kaflach Źródła podczas tej fazy)*.
Te Krople Wody zaczną spływać po Mapie podczas fazy Spływu Wody *(patrz strona 19)*.

Podczas pierwszej rundy na tym kaflu Źródła umieszczasz 2 Krople Wody.

AKCJE

Gracze rozgrywają swoje tury jedna po drugiej, zgodnie z Kolejnością wyznaczoną przez znaczniki Kolejności na Torze Energii.

Podczas swojej tury MUSISZ umieścić Inżynierów na JEDNYM wolnym polu akcji, aby wykonać powiązaną z nim akcję.

Każde pole akcji wymaga od jednego do trzech Inżynierów *(wymaganie to ilustrują ikony Inżynierów na polu akcji)*. Każde pole akcji jest związane z konkretną akcją.

Aby umieścić swoich Inżynierów na polu akcji z czerwonym obrysem musisz najpierw zapłacić 3 Kredyty.

Aby wykonać tę akcję musisz umieścić 2 Inżynierów na polu akcji po lewej stronie lub 3 Inżynierów na polu akcji po prawej stronie: w tym drugim przypadku musisz również zapłacić 3 Kredyty.

Weź wymaganych Inżynierów ze swoich zasobów. Jeśli nie posiadasz wymaganej przez pole akcji liczby Inżynierów *(lub dodatkowych Kredytów)* w swoich zasobach nie możesz wykonać powiązanej akcji. **Ponadto nie możesz umieścić Inżynierów na polu akcji bez wykonania powiązanej z nim akcji.**
Twoja tura kończy się po wykonaniu akcji. Jeśli nadeszła twoja tura i nie masz już Inżynierów w swoich zasobach, musisz spasować.
Faza akcji kończy się, gdy wszyscy gracze spasują.

Istnieją różne rodzaje akcji rozdzielone pomiędzy plansze Spółki i poszczególne sekcje planszy Zarządu.

Akcja Budowy

Na każdej planszy Spółki znajdują się cztery pola akcji, z których każde jest powiązane z akcją Budowy. Ta akcja pozwala na zbudowanie Konstrukcji.
Wszyscy gracze mają swoje własne pola akcji *(nie mogą być używane przez żadnego z pozostałych graczy)*.
Wymagana liczba Inżynierów na tych polach rośnie od lewej do prawej: im więcej Konstrukcji zbudujesz podczas rundy, tym więcej Inżynierów będziesz potrzebował.

Aby zbudować pierwszą Konstrukcję w danej rundzie potrzebujesz 1 Inżyniera. Do zbudowania drugiej Konstrukcji potrzebujesz 2 Inżynierów. Aby zbudować trzecią i czwartą Konstrukcję potrzebujesz 3 Inżynierów. Dodatkowo, aby zbudować czwartą Konstrukcję w tej samej rundzie, musisz zapłacić również 3 Kredyty.

Aby wykonać akcję Budowy, należy postępować zgodnie z poniższymi krokami:

1 ***Umieść wymaganych Inżynierów na pierwszym od lewej wolnym polu akcji na twojej planszy Spółki.***

Jeśli umieścisz swoich Inżynierów na polu z czerwonym obrysem, musisz dodatkowo zapłacić 3 Kredyty.

2 ***Umieść kafel Technologii odpowiadający Konstrukcji, którą chcesz zbudować na wolnym segmencie Koła Budowy.***

Weź kafel Technologii z symbolem Konstrukcji, którą chcesz zbudować *(lub uniwersalnym symbolem „?")* z twoich zasobów. Jeśli nie posiadasz ani kafla Technologii z daną Konstrukcją, ani uniwersalnego kafla, nie możesz zbudować tej Konstrukcji.

3 ***Umieść Maszyny, których musisz użyć, aby zbudować tę Konstrukcję na wolnym segmencie Koła Budowy, poniżej kafla, którego właśnie umieściłeś.***

Każda Konstrukcja ma swój własny koszt *(szczegółowe wyjaśnienie kosztów Budowy znajduje się na następnej stronie)*. Jeśli nie posiadasz wszystkich wymaganych Maszyn, nie możesz wykonać akcji Budowy.

4 ***Obróć Koło Budowy o jeden segment.***

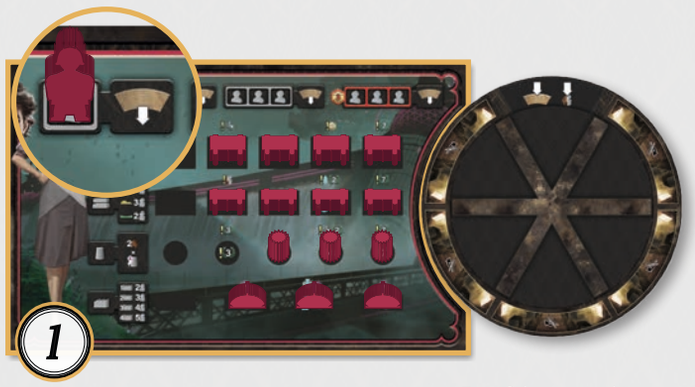
Obróć Koło Budowy w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, tak aby zarówno kafel Technologii, jak i Maszyny zostały przesunięte do następnego segmentu.

5 ***Umieść Konstrukcję na Mapie.***

Weź pierwszą od lewej odpowiednią Konstrukcję ze swojej planszy Spółki i umieść ją na jednym z wolnych pól Budowy na Mapie *(jeśli budujesz Podwyższenie, umieść je na jednej z twoich zbudowanych Tam)*.

Jeśli budujesz Elektrownię lub Podstawę na polu z czerwonym obrysem, musisz zapłacić 3 dodatkowe Kredyty.

W przypadku odkrycia pola z Przychodem po wybudowaniu Konstrukcji, natychmiast otrzymujesz ten Przychód. Otrzymasz go ponownie podczas fazy Przychodu *(patrz strona 12)*.



Paweł (czerwony) chce zbudować Podstawę na Wzgórzach.

1) *Jest to jego pierwsza akcja Budowy w rundzie, umieszcza więc 1 Inżyniera na pierwszym polu akcji.*

2) i 3) *Umieszcza kafel Technologii dla Podstawy na Kole Budowy razem z 4 Koparkami wymaganymi przez Wzgórza.*

4) *Obraca Koło Budowy zgodnie z ruchem wskazówek zegara o jeden segment.*

5) *Bierze ze swojej planszy Spółki pierwszą od lewej Podstawę i umieszcza ją na Mapie, na dostępnym polu Budowy Podstawy.*

Możesz zbudować **4 rodzaje Konstrukcji.** Konstrukcje różnią się funkcją i kosztem.

Podstawa

- Jest używana do stworzenia Tamy, która gromadzi i przetrzymuję wodę, której będziesz potrzebował do Produkcji.
- Może zostać zbudowana na dowolnym dostępnym polu Budowy z ikoną Podstawy.
- Na Równinach akcja Budowy kosztuje 3 Koparki, 4 Koparki na Wzgórzach i 5 Koparek, jeśli Budowa ma miejsce w Górach.
- W przypadku Budowy na polu z czerwonym obrysem, kosztuje ona dodatkowe 3 Kredyty.
- Nie można zbudować w jednym zbiorniku dwóch Podstaw o tym samym kolorze.

Podwyższenie

- Stosuje się je w celu zwiększenia ilości wody, którą może przetrzymać Tama.
- Może zostać zbudowane wyłącznie na Podstawie lub innym Podwyższeniu w twoim kolorze (nie ma pól Budowy z ikoną Podwyższenia).
- Na Równinach akcja Budowy kosztuje 2 Betoniarki, 3 Betoniarki na Wzgórzach i 4 Betoniarki, jeśli Budowa ma miejsce w Górach.
- Nie płacisz 3 dodatkowych Kredytów, jeśli budujesz Podwyższenie na polu Budowy z czerwonym obrysem.
- Na jednej Podstawie możesz zbudować maksymalnie dwa Podwyższenia (maksymalny poziom Tamy wynosi trzy).

Kanał

- Wykorzystuje się go do przemieszczenia Kropel Wody z Tamy do Elektrowni podczas Produkcji.
- Może zostać zbudowany w dowolnym dostępnym polu Budowy z ikoną Kanału.
- Akcja Budowy kosztuje 2 Koparki pomnożone przez wartość Produkcji budowanego Kanału (np. jeżeli Kanał ma wartość Produkcji 4, to będzie kosztował 8 Koparek).

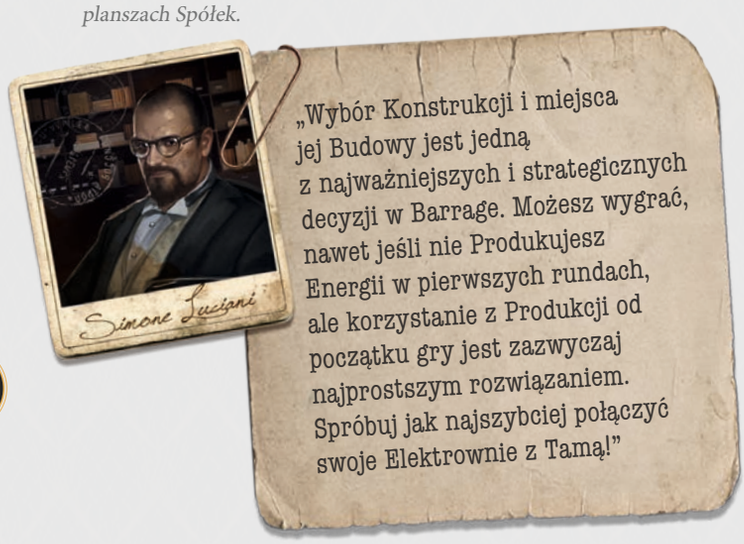
Elektrownia

- Wykorzystywana jest do uruchomienia Produkcji Energii.
- Może zostać zbudowana na dowolnym dostępnym polu Budowy z ikoną Elektrowni.
- Akcja Budowy kosztuje 2 Betoniarki plus 1 dodatkową Betoniarkę za każdą już zbudowaną Elektrownię.
- W przypadku Budowy na polu z czerwonym obrysem, kosztuje ona dodatkowe 3 Kredyty.
- Nie można zbudować w jednym zbiorniku dwóch Elektrowni o tym samym kolorze.

.

	Równiny	Wzgórza	Góry
Podstawa	3 Koparki	4 Koparki	5 Koparek
Podwyższenie	2 Betoniarki	3 Betoniarki	4 Betoniarki
Elektrownia	2 Betoniarki + x Betoniarek x = liczba już zbudowanych Elektrowni 1. 2 / 2. 3 / 3. 4 / 4. 5		
Kanał	2 Koparki x Wartość Produkcji Kanału 2 x		

Podsumowanie kosztów Budowy znajduje się również na planszach Spółek.



Maszyny, Kredyty i kafle Technologii

- Koparki i Betoniarki to niezwykłe zasoby. Kiedy używasz ich do Budowy Konstrukcji, nie są one bezpowrotnie „wydawane": są one inwestowane na Kole Budowy, na pewien czas - dopóki nie będą ponownie dostępne po całkowitym obrocie Koła.
- Kiedy otrzymujesz zasób (z dowolnego źródła), weź go z zasobów ogólnych i dodaj do swojej puli zasobów (nie umieszczaj go na Kole Budowy). Maszyny, które otrzymujesz, są natychmiast do twojej dyspozycji.
- Kredyty nigdy nie są umieszczane na Kole Budowy. Po wydaniu Kredytów, odłóż je z powrotem do zasobów ogólnych.
- Kafle Technologii dzielą się na pięć rodzajów, po jednym dla Budowy każdej z czterech Konstrukcji oraz jeden uniwersalny kafel Technologii, który może być wykorzystany do zbudowania dowolnej z czterech Konstrukcji. Wszystkie kafle Technologii działają w ten sam sposób: pozostają na Kole Budowy do momentu, gdy powrócą do miejsca startu i staną się ponownie dostępne.

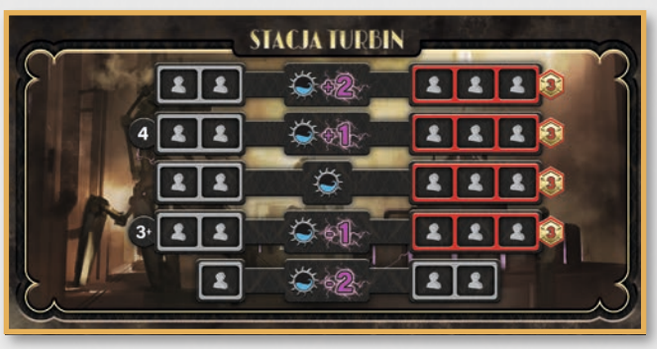
Akcje Zarządu

Umieść wymaganych Inżynierów na wybranym przez ciebie dostępnym polu akcji na planszy Zarządu i natychmiast wykonaj odpowiadającą mu akcję.

Plansza Zarządu jest wspólna dla wszystkich graczy, co oznacza, że gracze rywalizują ze sobą o prawo do skorzystania z akcji: pierwszy gracz, który umieści Inżynierów na polu akcji czyni je niedostępnym dla wszystkich innych graczy przez całą rundę *(z wyjątkiem Banku, patrz strona 17)*.
Każda akcja Zarządu ma dwa pola, na których można umieścić swoich Inżynierów, jedno po lewej i jedno po prawej stronie symbolu akcji: pole akcji po prawej stronie kosztuje więcej, niż te po lewej, ale daje drugą szansę na rozpatrzenie akcji, jeśli pierwsze pole jest już zajęte. Oba pola akcji mogą być zajęte przez Inżynierów tego samego gracza podczas tej samej rundy.
Niektóre akcje mają koszt wskazany w polu z opisem ich działania. Koszt ten musi zostać zapłacony (razem z ewentualną dodatkową opłatą na polach z czerwonym obrysem) gdy umieszczasz Inżyniera(-ów). Musisz posiadać wszystkie wymagane Kredyty, aby móc umieścić swojego Inżyniera na danym polu. **Nie możesz umieścić Inżyniera na polu, jeśli nie możesz rozpatrzyć tej akcji.**

Akcje planszy Zarządu są podzielone na różne sekcje, tak aby akcje tego samego typu o podobnym działaniu znajdowały się w tej samej sekcji planszy Zarządu.

STACJA TURBIN



W tej sekcji można uruchomić Produkcję Energii.

Za każdym razem, gdy zobaczysz ten symbol, możesz uruchomić Produkcję, dodatkowo stosując premię lub karę wskazaną przez fioletową liczbę.

Aby móc rozpatrzyć akcję Produkcji, musisz posiadać:

- Przynajmniej jedną Kroplę Wody przy Tamie w twoim kolorze lub neutralnej;
- Elektrownię w twoim kolorze już zbudowaną na Mapie;
- Kanał (w dowolnym kolorze), który bezpośrednio łączy odpowiednią Tamę z twoją Elektrownią.

Weź tyle Kropel wody, ile chcesz z odpowiedniej Tamy i przemieść je wzdłuż Kanału, aż do twojej Elektrowni. Natychmiast wyprodukujesz tyle jednostek Energii, ile wynosi wartości Produkcji Kanału pomnożona przez liczbę Kropel Wody, które zdecydowałeś się przenieść.

Możesz zdecydować się na przeniesienie dowolnej liczby Kropel Wody przetrzymywanych przez Tamę, z której korzystasz.

Jeśli korzystasz z Kanału należącego do innego gracza, zapłać mu 1 Kredyt za każdą Kroplę Wody, którą przemieszczasz. Gracz ten zdobędzie również 1 Punkt Zwycięstwa za każdą przemieszczoną Kroplę Wody.

Różne pola Produkcji mają różne bonusy energetyczne: po obliczeniu całkowitej ilości wyprodukowanej Energii, musisz zastosować premię/karę do Produkcji wskazaną przez pole akcji, które rozpatrujesz.

Nie możesz rozpatrzyć akcji Produkcji, jeśli całkowita suma wyprodukowanych jednostek Energii jest mniejsza niż 1.

Paweł (czerwony) rozpatruje akcję Produkcji z premią +1. Przemieszcza 2 Krople Wody z neutralnej Tamy korzystając z włoskiego Kanału o wartości 4. Wyprodukował łącznie 9 jednostek Energii: 4 (wartość Kanału) x 2 (Krople Wody) +1 (premia pola akcji). Paweł musi zapłacić 2 Kredyty Wiktorowi, ten ostatni zdobywa też 2 Punkty Zwycięstwa.

„Nie martw się, jeśli dostaniesz karę do wysokości Produkcji. Czasami nawet Produkcja niewielkiej ilości Energii wystarcza do zdobycia Punktów Zwycięstwa i wypełnienia Kontraktu!”

Efekty Produkcji

Przesuń swój znacznik Energii na torze Energii o liczbę miejsc równą liczbie wyprodukowanych jednostek Energii.

Tor Energii pokazuje całkowitą ilość Energii wyprodukowanej przez każdego z graczy w bieżącej rundzie. Jeśli wyprodukujesz więcej niż 30 jednostek Energii, odwróć znacznik Energii symbolem „30" ku górze, umieść go na początku toru i kontynuuj punktowanie (na potrzeby pozyskania Kredytów i realizacji kafli Premii, traktuj swój znacznik za znajdujący się na polu „30", patrz strona 20).

Paweł (czerwony) wyprodukował właśnie 7 jednostek Energii. Wyprodukował już 5 jednostek Energii w poprzedniej akcji. Jego znacznik pokazuje, że łącznie wyprodukował 12 jednostek Energii w tej rundzie.

Możesz zrealizować Kontrakt ze swoich zasobów. Kontrakt może zostać zrealizowany tylko wtedy, gdy ilość Energii, którą wyprodukowałeś w tej pojedynczej akcji, jest większa lub równa od tej przedstawionej na Kontrakcie.

Bierzesz pod uwagę tylko ilość Energii wyprodukowaną w ramach jednej akcji, a nie całkowitą ilość wyprodukowaną w trakcie rundy. Możesz natychmiast odebrać nagrodę pokazaną na Kontrakcie i odwrócić go rewersem do góry, ale nie możesz ponownie zrealizować tego Kontraktu w tej rozgrywce.

Ponadto, możesz zrealizować tylko jeden Kontrakt na akcję.

Oznacza to, że nie możesz połączyć dwóch akcji Produkcji, aby zrealizować Kontrakt i nie możesz zrealizować dwóch Kontraktów w jednej akcji Produkcji, nawet jeśli ilość wyprodukowanej Energii wystarczyłaby do realizacji obu.

Z całkowitą wartością Produkcji równą 7, Paweł (czerwony) mógłby zrealizować oba Kontrakty, ale musi wybrać tylko jeden do realizacji. Wybiera Kontrakt o wartości 3, aby przesunąć swój znacznik o 2 dodatkowe pola na torze Energii i obrócić Koło Budowy o dwa segmenty.

Kontrakty Państwowe

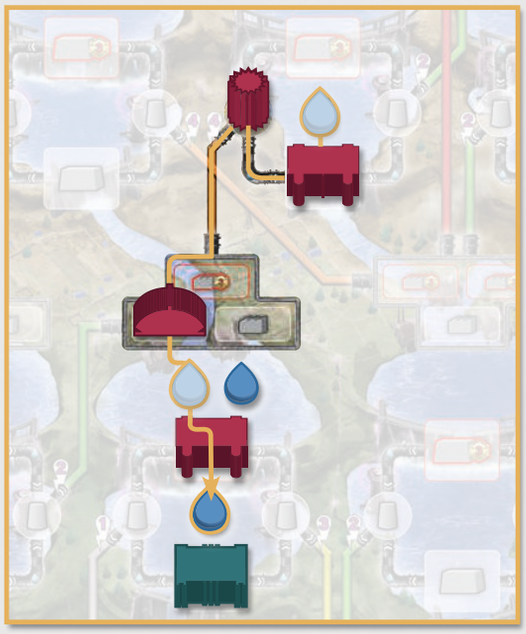
Jeśli Produkujesz w ramach jednej akcji ilość Energii większą lub równą ilości Energii wymaganej przez dostępny Kontrakt Państwowy, możesz bezpośrednio zrealizować ten Kontrakt, zamiast Kontraktu ze swoich zasobów.

Kafle Kontraktów Państwowych nie trafiają do zasobów graczy, ale mogą być zrealizowane przez pierwszego gracza, który wyprodukuje wymaganą liczbę jednostek Energii. Weź kafel Kontraktu Państwowego i umieść go rewersem do góry w swoich zasobach.

Pierwszy gracz, który jest w stanie wyprodukować 13/14 jednostek Energii (lub więcej) w ramach jednej akcji Produkcji, może zdecydować się na realizację jednego z przedstawionych Kontraktów Państwowych.

Dokąd spływa woda?

Krople Wody przeniesione do Elektrowni, po rozpatrzeniu akcji Produkcji będą następnie podążać naturalnym biegiem rzeki spływając przez zbiorniki i Tamy. Dopóki Tama nie jest zapełniona, woda, która do niej dotrze zatrzymuje się przy niej, jeśli jednak Tama jest już zapełniona, woda po prostu przelewa się i spływa dalej w kierunku niższych zbiorników.



Paweł (czerwony) uruchamia Produkcję przy użyciu swojej Tamy na Wzgórzach. Przenosi 1 Kroplę Wody swoim Kanałem do własnej Elektrowni. Po wykorzystaniu w akcji Produkcji, Krople Wody spływają dalej, docierając do zbiornika na Równinach. Umieszczona tam czerwona Tama poziomu 1 jest pełna (już przetrzymuje 1 Kroplę Wody), dlatego też Kropla Wody spływa do następnej Tamy, która jest w stanie ją zatrzymać, w tym przypadku do zielonej Tamy.

GOSPODARKA WODNA

W tej sekcji możesz dodać Krople Wody do Źródeł.

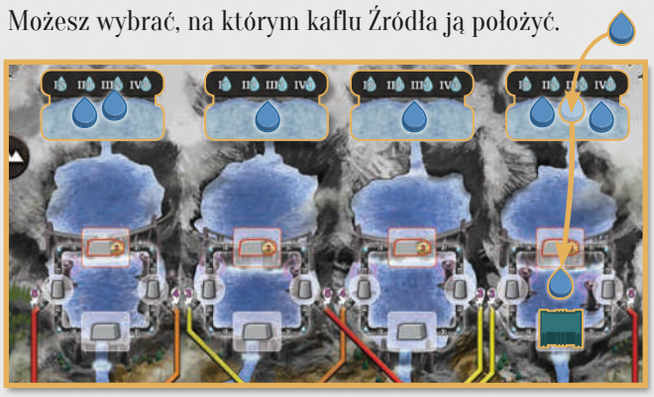
Umieść 2 Krople Wody na jednym lub dwóch kaflach Źródła.

Możesz zdecydować, na którym kaflu Źródła je umieścić, a także możesz podzielić Krople Wody pomiędzy dwa Źródła. Jeśli chcesz, możesz nawet umieścić tylko jedną Kroplę Wody. Te krople wody będą spływać tylko podczas fazy Spływu Wody, patrz strona 19.

Kiedy umieszczasz 2 Krople Wody, możesz zdecydować się na umieszczenie ich na dwóch różnych kaflach Źródła.

Umieść 1 Kroplę Wody na kaflu Źródła. Kropla, którą właśnie umieściłeś, spływa natychmiast w dół zgodnie z zasadami spływu wody.

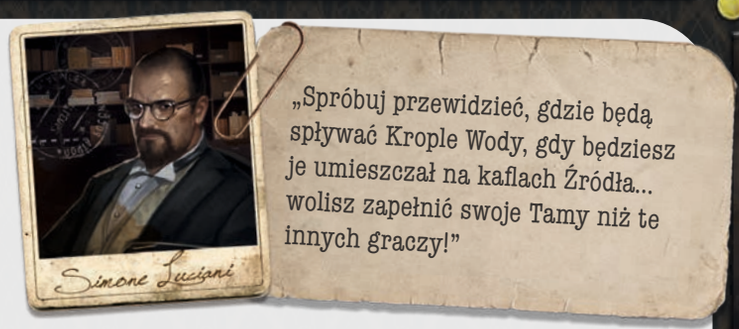
Możesz wybrać, na którym kaflu Źródła ją położyć.



Umieszczona Kropla Wody zaczyna natychmiast spływać w dół rzeki.

Liczba Kropel Wody, które mogą się znajdować na kaflu Źródła, nie jest ograniczona.

NB *Możesz również dodawać Krople Wody do Źródeł dzięki niektórym Kontraktom i w ramach Przychodu. Ponadto Źródła są automatycznie zaopatrywane w wodę podczas fazy Źródeł.*



BANK

Ta sekcja pozwala na zdobycie Kredytów.

Weź tyle Kredytów, ilu Inżynierów umieściłeś na tym polu akcji.

Bank jest jedynym polem akcji, które działa inaczej niż pozostałe: **możesz umieścić tutaj dowolną liczbę Inżynierów w jednej akcji**. Jest to również jedyne wspólne pole akcji. **Możesz zawsze umieścić Inżynierów w Banku, nawet jeśli na tym polu znajdują się już Inżynierowie należący do ciebie lub innych graczy.**

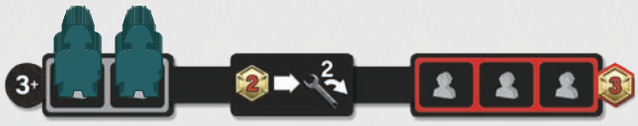
NB *Możesz również zdobyć Kredyty dzięki Kontraktom, w ramach Przychodu oraz podczas fazy Punktacji.*

WARSZTAT

Ta sekcja umożliwia obrót Koła Budowy, przyspieszając powrót wykorzystanych do Budowy kafli Technologii i Maszyn.

Obróć Koło Budowy o liczbę segmentów przedstawionych na polu akcji.

Jeśli w polu z opisem jej działania jest przedstawiony koszt, musisz go zapłacić. Po każdym obrocie koła (każdym segmencie) natychmiast bierzesz wszystkie Maszyny lub kafle Technologii, które znajdą się z powrotem w otwartym segmencie.



Wiktor (zielony) rozpatruje powyższą akcję Warsztatu: płaci 2 Kredyty, aby obrócić Koło o dwa segmenty. Efekt końcowy pokazany jest na dolnej ilustracji. Otrzymuje z powrotem kafle Technologii i zainwestowane uprzednio Maszyny, które trafiły do otwartego segmentu Koła Budowy.

NB *Możesz również obracać Koło Budowy dzięki niektórym Kontraktom i w ramach Przychodu.*

DOSTAWCA MASZYN

Ta sekcja umożliwia zakup Maszyn.

Zapłać liczbę Kredytów wskazaną po lewej stronie opisu akcji i odbierz Maszyny wskazane po prawej stronie.

Weź Maszyny z zasobów ogólnych i umieść je w swoich zasobach na kaflu Dyrektora Wykonawczego.

NB *Możesz również otrzymać Maszyny dzięki niektórym Kontraktom i w ramach Przychodu.*

DZIAŁ HANDLOWY

Ta sekcja pozwala na pozyskanie dostępnych kafli Kontraktów.

Weź za darmo JEDEN dostępny kafel Kontraktu Prywatnego.

Zapłać 1 kredyt i weź DWA dostępne kafle Kontraktów Prywatnych.

Możesz wybrać, które Kontrakty weźmiesz, ale tylko spośród tych, które są odkryte. Nie możesz wziąć kafli Kontraktów Państwowych. Umieść je odkryte w swoich zasobach obok swojej planszy.
Zastąp kafle Kontraktów, które wziąłeś nowymi z góry odpowiedniego stosu są *(w ten sposób zawsze są dostępne 2 Kontrakty każdego poziomu)*, ale dopiero **na koniec twojej tury.**

Nie możesz mieć więcej niż 3 odkrytych Kontraktów w swoich zasobach.

Jeśli po rozpatrzeniu tej akcji masz przed sobą więcej niż trzy Kontrakty, musisz natychmiast odrzucić ich tyle, by mieć tylko trzy. Możesz wybrać, które Kontrakty odrzucić. Wcześniej zrealizowane Kontrakty *(zakryte)* nie są brane pod uwagę.

BIURO PATENTOWE

Ta sekcja umożliwia nabycie kafli Zaawansowanych Technologii.

Zapłać 5 Kredytów i weź odpowiedni kafel Zaawansowanej Technologii.

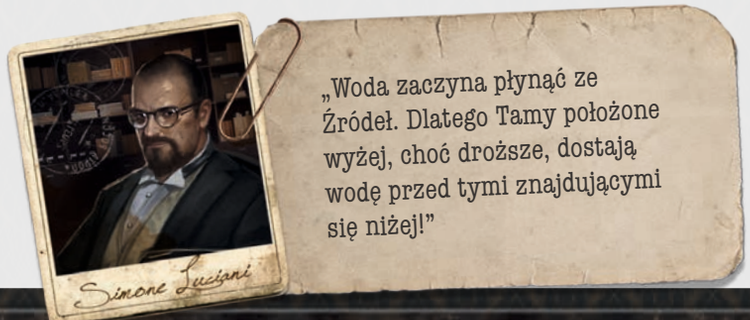
Istnieją trzy pola akcji, z których każde powiązane jest z pojedynczym kaflem. Weź kafel i dodaj go do swoich zasobów: będzie natychmiast dostępny do wykorzystania podczas tej rundy. Kafle Zaawansowanej Technologii pozwalają na Budowę Konstrukcji w taki sam sposób, jak kafle Podstawowych Technologii, ale mają one dodatkowe działanie, które jest aktywowane tylko wtedy, gdy z nich korzystasz.
Miejsca po zabranych kaflach zostaną uzupełnione dopiero po zakończeniu rundy (patrz strona 21).
Szczegółowe objaśnienie wszystkich płytek Zaawansowanych Technologii znajduje się w Załączniku 4, na stronie 25.

SPŁYW WODY

Pod koniec fazy Akcji, kiedy wszyscy gracze rozmieścili wszystkich swoich Inżynierów, rozpoczyna się faza Spływu Wody.

Wszystkie Krople Wody na kaflach Źródła spływają w dół zgodnie z normalnymi zasadami, podążając biegiem rzek i spływając przez zbiorniki.

Krople Wody spływają pojedynczo, wypełniając w ten sposób Tamy, do których docierają. Kiedy Tama jest pełna (liczba Kropel Wody jest równa maksymalnej pojemności Tamy, czyli jej poziomowi), następne Krople Wody przepływają przez Tamę. Faza Spływu Wody kończy się po umieszczeniu przy Tamach lub usunięciu wszystkich Kropel Wody, jeśli dotrą one do dolnego zbiornika.



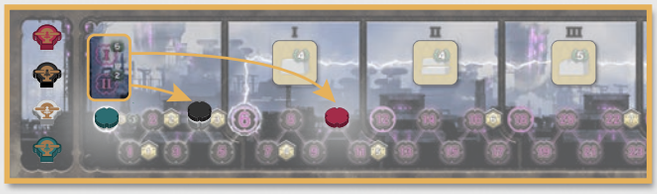
Krople 1. i 2. zaczynają spływać w dół rzeki. Docierają do przepełnionej Tamy 1. poziomu w Górach. Obie krople przelewają się i kontynuują swój ruch. Następnie docierają do Tamy 3. poziomu na Równinach, która może przechować jeszcze jedną kroplę. Kropla 1. zostaje zatrzymana przez Tamę; Kropla 2. przelewa się (teraz Tama jest już pełna) i w końcu dociera do końca mapy i zostaje odrzucona.

Krople 3., 4. i 5. zaczynają spływać. Kropla 3. jest natychmiast zatrzymana przez Tamę poziomu 2. w Górach, wypełniając ją. Krople 4. i 5. spływają dalej. Następnie Kropla 4. zostaje zatrzymana przez Tamę na Wzgórzach (również ją wypełniając). Kropla 5. przelewa się i zostanie zatrzymana przez niżej położoną neutralną Tamę 2. poziomu.

PUNKTACJA

Pierwszy gracz na Torze Energii zdobywa 6 Punktów Zwycięstwa, a drugi 2 Punkty zwycięstwa.

Premia ta jest przyznawana tylko graczom, którzy wyprodukowali co najmniej 1 jednostkę Energii. W przypadku remisu na pierwszym miejscu, zsumuj obie premie (6 i 2 PZ) i podziel je równomiernie pomiędzy wszystkich graczy, którzy remisowali, zaokrąglając w górę. Żaden inny gracz nie otrzymuje premii za drugie miejsce. W przypadku remisu na drugim miejscu, wszyscy remisujący gracze otrzymują 1 PZ.



Paweł (czerwony) prowadzi na torze Energii, zdobywa więc 6 punktów. Joanna (czarny) i Zofia (biały) remisują na drugim miejscu, więc rozdzielają 2 PZ przyznawane drugiemu graczowi na torze (po 1PZ).

Otrzymujesz Kredyty zgodnie z twoim miejscem na torze Energii.

Weź tyle Kredytów, ile wskazuje pole na torze Energii, które zajmuje lub które przekroczył twój znacznik. Jeśli twój znacznik znajduje się na polu z „0", wówczas otrzymujesz 3 Kredyty, ale tracisz 3 Punkty Zwycięstwa (o czym przypomina pole „0").

Paweł (czerwony) otrzymuje 4 Kredyty, Joanna (czarny) i Zofia (biały) po 3 Kredyty. Wiktor (zielony) również otrzymuje 3 Kredyty, ale traci 3 PZ.

Zdobywasz Punkty Zwycięstwa, dzięki kaflowi Premii obecnej rundy.

Tor Energii jest podzielony na pięć ponumerowanych sekcji, po jednej dla każdej rundy gry. Kafel Premii obecnej rundy to pierwszy kafel, patrząc od lewej strony planszy. Szczegółowe wyjaśnienie wszystkich kafli Premii znajduje się w Załączniku 5 na stronie 26.

Pełna nagroda: Jeśli twój znacznik Energii znajduje się w sekcji przyporządkowanej bieżącej rundzie *(lub dalszej)*, aktywujesz punktację kafla Premii.
Pomniejszona nagroda: Jeśli twój znacznik Energii znajduje się we wcześniejszej sekcji niż tej z obecnej rundy, aktywujesz punktację kafla Premii, ale musisz zmniejszyć nagrodę za kafel Premii o 4PZ za każdą sekcję, o którą jesteś w tyle.
Nigdy nie możesz stracić PZ za punktację kafli Premii. Jeśli kara, jaką otrzymujesz za różnicę w sekcjach, jest wyższa niż nagroda, którą otrzymałbyś z kafla Premii, nie otrzymujesz po prostu żadnych PZ.
Brak nagrody: Jeśli twój znacznik Energii znajduje się przed polem „6" na torze Energii, nie aktywujesz punktacji kafla Premii.

To koniec trzeciej rundy.
Zofia (biały) otrzymuje pełną nagrodę: zbudowała 2 Elektrownie, więc zdobywa 10 PZ (5 PZ za każdą z nich).
Wiktor (zielony) dostaje pomniejszoną nagrodę: zbudował 3 Elektrownie, więc zdobywa 11 PZ (5 PZ za każdą Elektrownię minus 4 PZ za znacznik we wcześniejszej sekcji).
Joanna (czarny) otrzymuje pomniejszoną nagrodę: zbudowała 1 Elektrownię, więc nie zdobywa PZ (5 PZ za każdą Elektrownię minus 8 PZ za znacznik o dwie sekcje z tyłu).
Paweł (czerwony) nie dostaje żadnej nagrody, mimo że zbudował 3 Elektrownie, ponieważ w ostatniej rundzie wyprodukował mniej niż 6 jednostek Energii.

Usuń z gry pierwszy od lewej kafel Premii.

Odkryjesz w ten sposób symbol -4 PZ, przypominający o pomniejszeniu PZ, gdy znacznik Energii znajduje się we wcześniejszej sekcji na torze Energii przy obliczaniu nagrody za kafle Premii.
Jeśli usuniesz ostatni kafel Premii, gra się kończy *(zobacz Koniec gry na następnej stronie)*.

KONIEC RUNDY

Zaktualizuj Kolejność, zmieniając położenie znaczników Kolejności.

Gracz, który wyprodukował najmniej Energii w bieżącej rundzie, staje się pierwszym graczem i tak dalej. Jeżeli jest remis w ilości wyprodukowanej Energii, odwracasz kolejność między remisującymi graczami z bieżącej rundy.

Wiktor (zielony) wyprodukował najmniej Energii, więc w następnej rundzie będzie pierwszy. Paweł (czerwony) wyprodukował najwięcej, więc przesuwa się na ostatnie miejsce. Pozostali gracze wyprodukowali taką samą ilość Energii, więc zamieniają się miejscami na torze Kolejności.

Przesuń wszystkie znaczniki Energii z powrotem na pole „0" na torze Energii.

Wszyscy gracze zabierają swoich Inżynierów z pól akcji z powrotem do swoich zasobów.

Jeżeli na planszy Biura Patentowego pozostały kafle Zaawansowanej Technologii, odrzuć je i odłóż do pudełka.

Dobierz trzy nowe kafle Zaawansowanej Technologii i ułóż je odkryte na wyznaczonych polach. Najpierw dobierasz kafle ze stosu „I", po jego wyczerpaniu dobierz je ze stosu „II", a na koniec ze stosu „III".

NB *Faza Końca rundy nie jest rozpatrywana podczas ostatniej rundy.*

KONIEC GRY

Gra kończy się po zakończeniu fazy Punktacji w piątej rundzie. Następnie odbywa się końcowa punktacja.

Zdobywasz Punkty Zwycięstwa zgodnie z kaflem Celu.

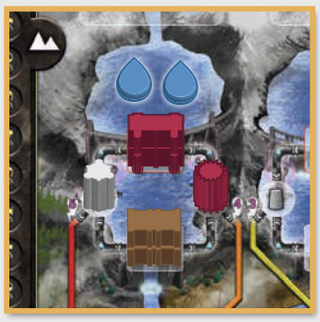
Każdy kafel Celu wskazuje pewien warunek. Określ kolejność graczy zależnie od realizacji tego warunku. Pierwszy gracz zdobywa 15 Punktów Zwycięstwa, drugi gracz 10 PZ, a trzeci gracz 5 PZ. W przypadku remisu, równomiernie podziel Punkty Zwycięstwa z poszczególnych miejsc pomiędzy remisujących graczy *(zaokrąglając w górę)*.
Szczegółowe objaśnienia działania wszystkich kafli Celów znajdują się w Załączniku 6, na stronie 27.

Zdobywasz Punkty Zwycięstwa za twoje pozostałe zasoby.

Zsumuj wszystkie zasoby *(Koparki, Betoniarki, Kredyty)*. Zdobywasz 1 Punkt Zwycięstwa za każde 5 zasobów dowolnego rodzaju. Wszelkie zasoby nadal znajdujące się na Kole Budowy nie są brane pod uwagę.

Joanna (czarny) ma 4 Betoniarki, 6 Koparek i 8 Kredytów w swoich zasobach pod koniec gry, łącznie 18 zasobów (nie liczy 3 Betoniarek i 4 Koparek znajdujących się na Kole Budowy). Zdobywa łącznie 3 PZ.

Zdobywasz 1 Punkt Zwycięstwa za każdą Kroplę Wody przetrzymywaną przez twoje Tamy.



Paweł (czerwony) posiada 2 Krople Wody przy swojej Tamie. Każda z nich jest warta 1 PZ, łącznie 2 PZ.

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa grę.

W przypadku remisu zwycięzcą jest gracz, który wyprodukował najwięcej jednostek Energii podczas ostatniej rundy *(ostatnia runda kończy się przed fazą Końca rundy, więc pozycja każdego z graczy na torze Energii powinna zostać zachowana)*.

ZAŁĄCZNIKI

Załącznik 1: Symbole podstawowe

Tu znajdziesz krótki opis symboli użytych w grze. Symboli, które znajdują się na kaflach Kontraktów, planszach Spółki i pewnych innych elementach gry.

Otrzymujesz wskazaną liczbę Kredytów. Weź je z zasobów ogólnych.

Zapłać wskazaną liczbę Kredytów. Odłóż je z powrotem do zasobów ogólnych.

Zdobywasz wskazaną liczbę Punktów Zwycięstwa. Przesuń odpowiednio twój znacznik PZ.

Otrzymujesz wskazaną liczbę Koparek. Weź je z zasobów ogólnych.

Otrzymujesz wskazaną liczbę Betoniarek. Weź je z zasobów ogólnych.

Otrzymujesz wskazaną liczbę Maszyn. Możesz wybrać dowolną kombinację Maszyn, którą otrzymujesz. Weź je z zasobów ogólnych.

Przesuń swój znacznik Energii na torze Energii o wskazaną liczbę pól. Nie możesz wykorzystać tych jednostek Energii do realizacji Kontraktów.

Przesuń swój znacznik Energii na torze Energii o wskazaną liczbę pól. Możesz wykorzystać te jednostki Energii do realizacji Kontraktów.

Umieść wskazaną liczbę Kropel Wody na wybranych kaflach Źródła. Te Krople Wody spłyną podczas fazy Spływu Wody.

Umieść wskazaną liczbę Kropel Wody na wybranym kaflu lub kaflach Źródła. Te Krople Wody natychmiast spływają.

Umieść jedną z twoich Podstaw na dostępnym polu Budowy na Mapie. Weź pierwszą od lewej Podstawę z twojej planszy Spółki.

Umieść jedno z twoich Podwyższeń na jednej z twoich Tam (maksymalnie 2 Podwyższenia na Tamę). Weź pierwsze od lewej Podwyższenie z twojej planszy Spółki.

Umieść jeden z twoich Kanałów na dostępnym polu Budowy na Mapie. Weź pierwszy od lewej Kanał z twojej planszy Spółki.

Umieść jedną z twoich Elektrowni na dostępnym polu Budowy na Mapie. Weź pierwszą od lewej Elektrownię z twojej planszy Spółki.

Umieść jedną wybraną Konstrukcję na dostępnym polu Budowy na Mapie. Weź pierwszą Konstrukcję od lewej z twojej planszy Spółki.

Umieść wskazaną liczbę Betoniarek w otwartym segmencie twojego Koła Budowy. Weź je ze swoich zasobów.

Umieść wskazaną liczbę Koparek w otwartym segmencie twojego Koła Budowy. Weź je ze swoich zasobów.

Umieść wybrany kafel Technologii w otwartym segmencie twojego Koła Budowy.

Wartość Kanału. Każda Kropla Wody, która przemieszcza się przez ten Kanał podczas Produkcji, generuje wskazaną liczbę jednostek Energii.

Zbuduj Kanał o wartości produkcyjnej 2 (lub niższej). Nie musisz umieszczać Inżynierów, ani wstawiać kafla Technologii czy Maszyn.

Załącznik 2: Plansze Spółek

Każda plansza Spółki ma unikatową kombinację Przychodów. Dodatkowo różnią się one specjalną zdolnością produkcyjną, która staje się aktywna dopiero gdy zbudujesz trzecią Elektrownię. Ponadto po zbudowaniu drugiej Elektrowni, aktywujesz stałą premię +1 do twoich Produkcji. Kiedy zbudujesz twoją czwartą Elektrownię, otrzymujesz dodatkową premię +2 do twoich Produkcji (łącznie +3).

USA
Marguerite Grant
Czerwony

Podczas dowolnej fazy rundy, jeśli Kropla Wody naturalnie spływa przez jedną z twoich Elektrowni, przesuń znacznik Energii o 1 pole.
Jeśli podczas akcji Produkcji twojej lub innego gracza, który ma Elektrownię w tym samym zbiorniku, Kropla Wody jest transportowana do twojej Elektrowni przez Kanał, ta specjalna zdolność nie jest aktywowana.

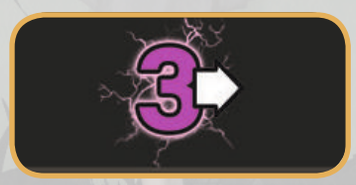
W powyższej sytuacji, Paweł (czerwony) wyprodukował już 4 jednostki Energii w obecnej rundzie. Wiktor (zielony) wykonuje akcję Produkcji, korzystając ze swojej zielonej Elektrowni i 2 Kropel Wody. Te Krople spływają biegiem rzeki i przepłyną przez czerwoną Elektrownię. Czerwony znacznik przesunie się o 2 pola na torze Energii. Jeśli podczas fazy Spływu wody, więcej Kropel Wody spłynie do lewego zbiornika, biała Tama nie będzie w stanie ich zatrzymać i przepłyną one przez czerwoną Elektrownię, również aktywując jej specjalną zdolność.

Niemcy
Oberst Dassler
Czarny

Po wykonaniu akcji Produkcji możesz wykonać drugą akcję Produkcji korzystając z innej Elektrowni.
Ignorujesz premie i kary z pola z opisem działania akcji, a także premie z twojej planszy Spółki. Czyli Produkujesz w drugiej akcji tyle jednostek Energii, ile wynosi wynik mnożenia liczby użytych Kropel Wody przez wartość Kanału. Produkcje są rozpatrywane oddzielnie, więc nie możesz zsumować ich wyników, aby zrealizować jeden Kontrakt *(z drugiej strony możesz zrealizować jeden Kontrakt na każdą Produkcję).*

W powyższej sytuacji Joanna (czarny) może wykonać akcję Produkcji przenosząc 2 Krople Wody zatrzymane przez jej Tamę 2. poziomu (po lewej) do jej Elektrowni na Wzgórzach (powyżej): wyprodukuje 4 jednostki Energii + 1 (premia za drugą zbudowaną Elektrownię) + 2 (premia pola akcji). Następnie może natychmiast rozpatrzyć drugą Produkcję przy użyciu innej Elektrowni. Przeniesie 3 Krople Wody z Tamy 3. poziomu (1 zatrzymaną wcześniej + 2 zatrzymane po pierwszej Produkcji) przez biały Kanał (płacąc 3 Kredyty), aby wyprodukować 6 jednostek Energii, bez żadnej premii.

Włochy
Enrico Olivi
Zielony



Po zakończeniu akcji Produkcji, przesuń twój znacznik Energii o 3 dodatkowe pola na torze Energii *(jak zwykle nie możesz jej użyć do realizacji Kontraktu).*

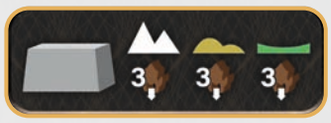
Francja
Joseph Fontaine
Biały

Możesz zrealizować każdy Kontrakt *(w tym Kontrakty Państwowe)* **Produkując o 3 jednostki Energii mniej niż liczba jednostek wymaganych przez Kontrakt.**

Załącznik 3: Kafle Dyrektorów Wykonawczych

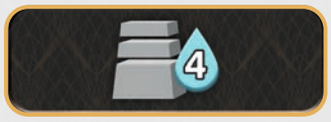
Każdy Dyrektor Wykonawczy posiada szczególną unikatową zdolność. W połączeniu ze specjalnymi zdolnościami Spółki, zapewniają one dużą różnorodność rozgrywek.

Wilhelm Adler



Twoje Podstawy zawsze kosztują 3 Koparki, *bez względu na to, na którym obszarze Mapy je zbudujesz. Koszt twoich Podwyższeń zależy od obszaru Mapy, zgodnie z zasadami podstawowymi.*

Graziano Del Monte

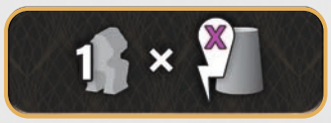


Twoje Tamy 3. poziomu mogą zatrzymać do 4 Kropel Wody. *Twoje Tamy 1. i 2. poziomu mogą zatrzymać odpowiednio 1 lub 2 Krople Wody, zgodnie z podstawowymi zasadami.*

Viktor Fiesler

Jeśli Produkujesz w akcji Produkcji mniej niż 4 jednostki Energii, *Produkujesz zamiast tego 4 jednostki Energii. Pomnóż sumę Kropel Wody przez wartość używanego Kanału: jeśli wynik wynosi trzy lub mniej, traktuj go jako 4. Następnie musisz zastosować każdą premię/karę znajdującą się w opisie działania akcji lub na twojej planszy Spółki.*

Jill McDowell



Możesz budować Kanały przy użyciu Betoniarek zamiast Koparek. *Jeśli korzystasz z tej zdolności, koszt Budowy Kanału to 1 Betoniarka pomnożona przez wartość produkcyjną Kanału. Nie możesz łączyć Maszyn różnego rodzaju płacąc za Budowę Kanału.*

Solomon P. Jordan

Za każdym razem, gdy budujesz Konstrukcję możesz zapłacić 3 Kredyty zamiast wymaganej Maszyny. *Możesz skorzystać z tej zdolności, ile razy chcesz, nawet jeśli cały koszt Budowy opłacisz Kredytami. Odłóż Kredyty do zasobów ogólnych, a nie na Koło Budowy.*

Anton Krylov

Weź wskazany kafel Specjalnej Technologii na początku rozgrywki. ***Kiedy używasz tego kafla Technologii, możesz skopiować działanie innego wybranego kafla Technologii z twojego Koła Budowy.*** *Ta Specjalna Technologia kopiuje zarówno główny efekt budowlany, jak i efekt specjalny kopiowanego Kafla.*

Mahiri Sekibo

Masz własną, specjalną zdolność, którą możesz aktywować niezależnie od głównej akcji, umieszczając 1 Inżyniera na polu akcji tego kafla. Jeśli używasz go po raz drugi podczas tej samej rundy, musisz dodatkowo zapłacić 3 Kredyty. Kiedy go aktywujesz, ***możesz skopiować specjalną zdolność innego Dyrektora Wykonawczego.*** *W rozgrywce dla 2/3 graczy wylosuj przed wybraniem Dyrektorów Wykonawczych (odpowiednio 2 lub 1 Dyrektora spośród tych niebiorących udziału w grze), będziesz mógł kopiować ich specjalne zdolności podczas rozgrywki.*

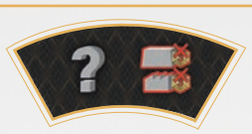
Działanie, jeśli skopiowałeś zdolność Antona Krylova: *możesz skopiować inny kafel Technologii na swoim Kole Budowy. W tym celu nie musisz umieszczać żadnych kafli na Kole Budowy. Nadal musisz umieścić wymaganą liczbę Maszyn.*

Działanie, jeśli skopiowałeś zdolność Graziano Del Monte: *twoje Tamy 3. poziomu mogą zatrzymać do 4 Kropel Wody na czas trwania obecnej rundy i tak długo, jak 4 Krople Wody nie opuszczą Tamy.*

Załącznik 4: Kafle Zaawansowanych Technologii

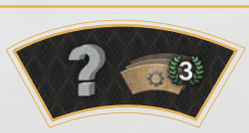
Zaawansowane Technologie to kafle, które działają w taki sam sposób jak kafle Technologii Podstawowej: są one umieszczane na Kole Budowy podczas rozpatrywania akcji Budowy Konstrukcji. Możesz zdobyć kafle Zaawansowanych Technologii korzystając z akcji Biura Patentowego (patrz strona 19). Od tego momentu Zaawansowana Technologia staje się częścią twojego zestawu Technologii, aż do końca rozgrywki. Każdy kafel Zaawansowanej Technologii ma także specjalny efekt, który jest aktywowany, gdy użyjesz kafla w akcji Budowy.

I

Ilustracja	Rodzaj Konstrukcji	Efekt specjalny
	Podstawa	*Kiedy używasz tego kafla, umieść po 1 Kropli Wody przy wszystkich twoich pustych Tamach. Nie umieszczasz Kropel Wody przy Tamach, które mają już co najmniej jedną Kroplę Wody. Nie umieszczasz Kropel Wody przy neutralnych Tamach.*
	Podwyższenie	*Kiedy używasz tego kafla, obróć twoje Koło Budowy o 1 segment za każde Podwyższenie, które zbudowałeś do tej pory. Wlicz również Podwyższenie, które właśnie zbudowałeś używając tego kafla.*
	Kanał	*Kiedy używasz tego kafla, otrzymujesz liczbę Kredytów równą wartości produkcyjnej właśnie zbudowanego przez ciebie Kanału pomnożoną przez 2.*
	Elektrownia	*Kiedy używasz tego kafla, nie musisz umieszczać Inżynierów na polu akcji Budowy na twojej planszy Spółki. (Ponieważ nie używasz Inżynierów do wykonania tej akcji, może to być twoja ostatnia akcja rundy, nawet po tym jak zabraknie Ci Inżynierów.)*
	*Dowolna*	*Kiedy używasz tego kafla, aby zbudować Konstrukcję, nie musisz płacić 3 Kredytów, by umieścić Konstrukcję na polu Budowy z czerwonym obrysem (Jeśli umieściłeś swoich Inżynierów na polu akcji z czerwonym obrysem, nadal musisz zapłacić za to 3 Kredyty).*

II

Ilustracja	Rodzaj Konstrukcji	Efekt specjalny
	Podstawa	*Kiedy używasz tego kafla, wyprodukuj tyle jednostek Energii, ile Podstaw zbudowałeś. Wlicz również Podstawę, którą właśnie zbudowałeś. Wyprodukowana Energia jest zaznaczana na torze Energii i może być wykorzystana do realizacji Kontraktu.*
	Podwyższenie	*Kiedy używasz tego kafla, umieść tyle Kropel Wody przy Tamie, w której właśnie zbudowałeś te Podwyższenie, aby wypełnić ją do jej maksymalnej pojemności. Weź Krople Wody bezpośrednio z zasobów ogólnych.*
	Kanał	*Kiedy używasz tego kafla do budowy Kanału, który kosztuje 6 lub więcej Koparek (jego wartość produkcyjna wynosi 3 lub więcej), jego koszt to 5 Koparek. (Jeśli koszt wynosi 5 lub mniej, pozostaje bez zmian.)*
	Elektrownia	*Kiedy używasz tego kafla, możesz wykonać akcję Produkcji z premią +2. Produkcja może być wykonywana przy użyciu dowolnej twojej Elektrowni, musi zostać natychmiast rozpatrzona i nie wiąże się z żadnymi dodatkowymi kosztami.*
	Dowolna	*Kiedy używasz tego kafla do Budowy Konstrukcji, możesz użyć Koparek zamiast Betoniarek i odwrotnie, w dowolnej kombinacji. Nie można łączyć ze zdolnością Jill McDowell.*

Ilustracja	Rodzaj Konstrukcji	Efekt specjalny
	Podstawa	*Kiedy używasz tego kafla, nie musisz umieszczać Inżynierów na polu akcji Budowy na twojej planszy Spółki. Ponadto, nie musisz umieszczać wymaganych Koparek na Kole Budowy. (Ponieważ nie używasz Inżynierów do wykonania tej akcji, może to być twoja ostatnia akcja rundy, nawet po tym jak zabraknie Ci Inżynierów).*
	Podwyższenie	*Kiedy używasz tego kafla, zdobywasz 3 Punkty Zwycięstwa za każdą twoją Tamę, która ma co najmniej jedno Podwyższenie (wszystkie twoje Tamy 2. i 3. poziomu). Wlicz również Podwyższenie, które właśnie zbudowałeś używając tego kafla.*
	Kanał	*Kiedy używasz tego kafla, wyprodukuj liczbę jednostek Energii równą wartości właśnie zbudowanego Kanału pomnożonej przez 2. Wyprodukowana Energia jest zaznaczana na torze Energii i może być wykorzystana do realizacji Kontraktu.*
	Elektrownia	*Kiedy używasz tego kafla, zdobywasz 3 Punkty Zwycięstwa za każdą Elektrownię, którą zbudowałeś. Wlicz również Elektrownię, którą właśnie zbudowałeś przy użyciu tego kafla.*
	*Dowolna*	*Kiedy używasz tego kafla, zdobywasz 3 Punkty Zwycięstwa za każdy pozyskany dotychczas kafel Zaawansowanej Technologii. Policz wszystkie swoje kafle Zaawansowanej Technologii w twoich zasobach oraz na twoim Kole Budowy.*

Załącznik 5: Kafle Premii

Kafle Premii są aktywowane podczas fazy Punktacji tylko przez tych graczy, którzy wyprodukowali co najmniej 6 jednostek Energii podczas bieżącej rundy *(patrz strona 20)*, ale trudno będzie otrzymać pełną nagrodę!

Zdobywasz 2 Punkty Zwycięstwa za każdy zrealizowany Kontrakt. Policz wszystkie kafle Kontraktów (dowolnego typu), które masz zakryte w twoich zasobach.

Zdobywasz 5 Punktów Zwycięstwa za każdą zbudowaną przez ciebie Elektrownię.

Zdobywasz 4 Punkty Zwycięstwa za każdą Podstawę, którą zbudowałeś.

Zdobywasz 4 Punkty Zwycięstwa za każdy Kanał, który zbudowałeś.

Zdobywasz 4 Punkty Zwycięstwa za każde Podwyższenie, które zbudowałeś.

Zdobywasz 4 Punkty Zwycięstwa za każdy kafel Zaawansowanej Technologii, który pozyskałeś. Policz wszystkie swoje kafle Zaawansowanej Technologii w twoich zasobach oraz na twoim Kole Budowy. Nie wliczaj kafli Technologii Podstawowej.

Załącznik 6: Kafle Celów

Kafle Celów dostarczają Punkty Zwycięstwa na koniec gry (patrz strona 21) graczom, którzy wybudowali co najmniej tyle elementów, ile pokazuje kafel Celu. Kafel Celu sugeruje, jak budować Konstrukcje na Mapie. Aby ustalić, którzy gracze otrzymają nagrody, należy liczyć tylko te elementy, które odpowiadają wymaganiom. Za każdy Cel pierwszy gracz otrzymuje 15 PZ, drugi gracz 10 PZ, trzeci gracz 5 PZ. Punkty może zdobyć również gracz, który nie spełnił żadnych kryteriów karty Celu.

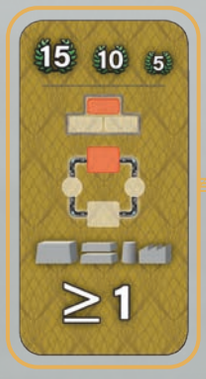
Wszystkie Podstawy i wszystkie Elektrownie, które zbudowałeś na polach Budowy z czerwonym obrysem.

Wszystkie twoje Podstawy połączone Kanałem w twoim kolorze z Elektrownią w twoim kolorze. Jeśli dwie Podstawy są połączone z tą samą Elektrownią, one również się liczą.

Wszystkie Konstrukcje (dowolnego typu) na jednym obszarze Mapy (na Górach, Wzgórzach lub Równinach), na którym zbudowałeś najwięcej Konstrukcji.

Wszystkie Konstrukcje (dowolnego typu) na jednym obszarze Mapy (na Górach, Wzgórzach lub Równinach), na którym zbudowałeś najmniej Konstrukcji.

Kolejne dwa kafle wymagają Budowy w różnych zbiornikach. W tym przypadku policz wszystkie zbiorniki, w których zbudowałeś wymaganą liczbę Konstrukcji.



Wszystkie zbiorniki, w których zbudowałeś co najmniej jedną Konstrukcję dowolnego typu. Maksymalnie 12 razy (po jednej Konstrukcji we wszystkich dwunastu zbiornikach).

Wszystkie zbiorniki, w których zbudowałeś co najmniej trzy Konstrukcje dowolnego typu. Maksymalnie 5 razy (trzy Konstrukcje w pięciu zbiornikach. Dwa zbiorniki w dolnej części Równin nie są liczone, ponieważ można tam umieścić tylko 1 Elektrownię.

TWÓRCY

Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milano - Italia
www.craniointernational.com

Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
www. portalgames.pl

Rozwój gry: Tommaso Battista and Simone Luciani
Rozwój Automy: Tommaso Battista
Ilustracje: Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Alocci
Graficy: Ruslan Audia
Korekta instrukcji: Elisabetta Micucci
Angielska instrukcja: Laura Dadson Bubola, Rosita Martini
Korektorzy: Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati
Kampania KS: Luigi 'Bove' De Feo, Riccardo Rodolfi, Andrea De Feo
Edycja polska:
Skład: Bartosz Makświej
Tłumaczenie: Grzegorz Polewka
Korekta: Ekipa Portal Games oraz Mariusz „Bogas" Bogacki i Marcin „Silent" Kupiec.

Specjalne podziękowania:

Chciałbym podziękować wszystkim testerom, którzy byli z nami od samego początku, w szczególności Maria Ciara Calvani, Davide Paterna, Laura Calderoni, Marta Luis, Giacomo Capaldi, Tiziano Contorno (the King), Renzo Bernardini, wszystkim przyjaciołom z Libetty, Lara „the sewer game!", Davide Pellacani, Davide Malvestuto oraz wszystkim testerom pierwszej edycji Rome od AiG oraz IdeaG Turina. Brak mi słów wdzięczności dla Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Gabriele Ausiello, Marco Pranzo i Nestore Mangone: Nauczyłem się wiele o grach (i nie tylko) podczas pracy i zabawy z nimi. Simone Luciani za wszystkie „jabłka, które mi dał". Chciałbym podziękować Carlo Trifogli, Luca Leoncavallo, Giuliano Girlando i przyjaciołom Tivoli za „ostatni wysiłek", Gaetano Cellizza i Francesca Giusti za trafne „teslotestowanie" trybu Automy. Chciałbym dedykować Barrage (i cały wysiłek włożony w jego powstanie) Italo „IDO" Dell'Orsina (to on zatrzymał wodę wodą).

Chciałbym także podziękować Tommaso za wiarę podczas tej długiej podróży, Samancie za obecność, Ido Traini, the Rolling Gamers, Claudio Ciccalè, Daniel Marinangeli, ekipie z Torre Nera di Osimo, Franco Mari i graczom od Jesi, wszystkim z Spazio Ludico. Specjalne podziękowania dla Sandro Grilli, Luciano Neroni, Giuseppe D'avella, Alfredo Vallorani, którzy grali i grali, i grali w Barrage.

Cranio Creations dziękuje wszystkim wspierającym kampanię na Kickstarterze. Ta gra nie ukazałaby się bez waszego wsparcia.

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: portalgames.pl/pl/reklamacje/