

AUTOBAHN

by Fabio Lopiano & Nестore Mangone



WPROWADZENIE

W tej grze od 1 do 4 graczy, jesteś dyrektorem w niemieckiej organizacji BundesAutobahn, odpowiedzialnym za rozwój federalnej sieci autostrad na przestrzeni kilku er - od końca II wojny światowej do dnia dzisiejszego.

Przyczyniając się do rozwoju autostrad, zdobędziesz miejsca w biurach konstrukcyjnych BundesAutobahn, a wraz z postępem gry niektórzy z twoich pracowników będą awansować w różnych działach administracji.

W trakcie gry Pracownicy awansują na bardziej prestiżowe stanowiska. Na koniec gry zwycięzcą zostanie gracz o najwyższej pozycji.

Oprócz budowy dróg, ułatwisz także transport towarów z Niemiec do sąsiednich krajów oraz budowę stacji paliw, co może zwiększyć Twój budżet na wydatki i zapewnić więcej możliwości awansu.

KOMPONENTY



Bonus
za dostawę

1 plansza
główna

Bonusy
Budowlane

1 plansza
administracji

Działy

3
piętro

2
piętro

1
piętro

Poczekalnia

biura
Budowlane

tor
Rozwoju

1 plansza
Biura Budowlanego



6 plansz
Dostawy

41 kart:



7 kart
Trasy

20 ulepszonych
kart akcji



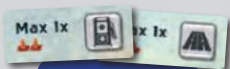
14 zaawansowanych
kart akcji



57 elementów graczy w 4 kolorach:



1 plansza
gracza



4 kafelki
Akcji

25
Pracowników



7 podstawowych
kart akcji



9 znaczników
odblokowania



1 znacznik
Rozwoju

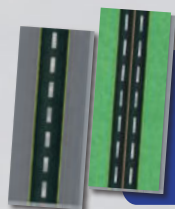


8 stacji
Paliw



2 Ciężarówki

97 kafelków:



52 Sekcje drogi
(dwustronne:
jednojezdniowa/
dwujezdniowa)

5 Blokad drogowych



40 Bonusów



152 znaczniki:



16 znaczników towarów
4 AGD, 4 Motoryzacja, 4 Chemia,
4 Farmaceutyka



38 znaczników dostawy



34 znaczniki miast
(dwustronne: $16 \times 2/4$, $16 \times 6/8$, $2 \times 10/12$)



64 monety
(w nominałach 1, 3, 5, 10, 20)

Zawarte we wszystkich kopiach Autobahn

-Informacje o zasadach i elementach gry solo znajdują się na stronie 16

-Aby zapoznać się z zasadami i komponentami dodatkowymi, patrz strona 25

Zawarte w edycji Autobahn na Kickstarterze.

-Moduł 1: Zasady i komponenty dodatku "Wino" znajdują się na stronie 22

-Moduł 2: Zasady i komponenty dodatku "Ruch drogowy" znajdują się na stronie 23

-Moduł 3: Zasady i komponenty dodatku "Usługi" znajdują się na stronie 24

PRZYGOTOWANIE

PLANSZE I ZNACZNIKI

1 Umieść **plansze główną** na środku stołu, obok niej połów **plansze biura budowlanego oraz administracji**.

2 Wszystkie kafelki **drogi, znaczniki towarów, dostawy, miast i monety** umieść obok planszy jako wspólne zasobach.

3 Potasuj zakryte **kafelki bonusu** i umieść je w następujący sposób:

- Zawsze umieszczaj 1 odkryty kafelek na każdym z **11 pół bonusu** za budowę na odcinkach dróg na obrzeżach mapy.
- Umieść odkryte kafelki na **polach dostawy** zgodnie z liczbą graczy.

Przy **4** graczach umieść kafelki na każdym polu we wszystkich 8 polach.

Przy **3** graczach nie należy umieszczać kafelek na polach oznaczonych jako „4”.

W przypadku **2** graczy nie należy umieszczać kafelek na polach oznaczonych „3+” oraz „4”.

(Wszystkie niewykorzystane kafelki bonusu należy odłożyć do pudełka.)

DROGI, MIASTA I BLOKADY DROGOWE

4 Weź **6 kafeleków drogi** z puli (stroną jednojezdniową) i umieść po jednym na każdym z 6 odcinków dróg wzdłuż centralnej czarnej drogi między następującymi miastami: Hamburg – Hanower – Bad Hersfeld – Würzburg – Crailsheim.

5 Weź **36 kafeleków dróg** z puli i podziel je na grupy po **10, 12 i 14** kafeleków dróg i wypełnij trzy zaznaczone pola na planszy.

6 Weź **5 znaczników miast o wartości 2** i umieść po jednym w każdym z 5 miast wzdłuż centralnej czarnej drogi: Hamburgu, Hanowerze, Bad Hersfeld, Würzburgu i Crailsheim.

7 Umieść **5 blokad drogowych** we wskazanych miejscach, nad odcinkami dróg bezpośrednio na wschód od Hamburga, Hanoweru i Bad Hersfeld oraz bezpośrednio na północ i wschód od Norymbergi.

KARTY

8 Potasuj 7 **kart tras** i odkryj liczbę równą liczbie graczy plus 1 (na przykład w grze 3-osobowej odkryj 4 karty).

9 Potasujcie 20 **ulepszonych kart** i połów zakrytą talię obok planszy. Następnie odkryj **5 kart** obok talii, aby utworzyć ekspozycję.

10 Potasuj 14 **kart zaawansowanych** i umieść zakrytą talię obok planszy. Na początku gry te karty nie są w grze.

OBSZAR GRACZA

Daj każdemu graczowi kompletny zestaw elementów:

1 planszę gracza, 1 pomoc dla gracza, 4 kafelki akcji, 9 znaczników odblokowania, 7 kart podstawowych akcji i *wszystkie drewniane elementy w jednym kolorze* : (25 pracowników, 8 stacji paliw, 2 ciężarówki i 1 znacznik rozwoju).

11 Umieść planszę gracza i pomoc gracza w swoim obszarze.

12 Umieść swoje **4 kafelki akcji** na górze swojej planszy gracza na odpowiednich polach, stroną z dwoma stożkami do góry.

13 Potasuj **6 plansz dostawy** i rozdaj po jednej każdemu graczowi. Umieść planszę dostaw obok swojej planszy gracza. Niewykorzystane plansze dostawy należy odłożyć z powrotem do pudełka.

14 Weź swoją **żółtą kartę akcji podstawowej i odłóż ją na bok**. Żółte karty zostaną wykorzystane w trzeciej erze gry. Pozostałe 6 kart akcji podstawowych (czarna, czerwona, błękitna, fioletowa, szara i pomarańczowa) to twoje karty startowa.

15 Trzymaj swoich 25 **pracowników** w puli obok swojej planszy gracza.

16 Umieść swoje 9 **znaczników odblokowania**, 8 **stacji paliw** i 2 **ciężarówki** na odpowiednich polach swojej planszy gracza.

17 Umieść swój znacznik rozwoju na pierwszym polu toru rozwoju. Utwórz stos znaczników wszystkich graczy. Kolejność w stosie nie ma znaczenia.

18 Weź monety o sumie wartości 48 i podziel je po równo pomiędzy graczy.

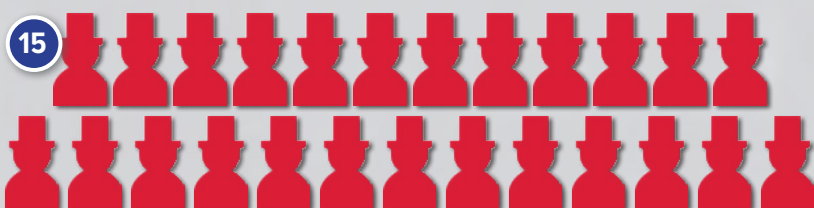
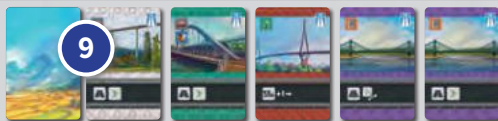
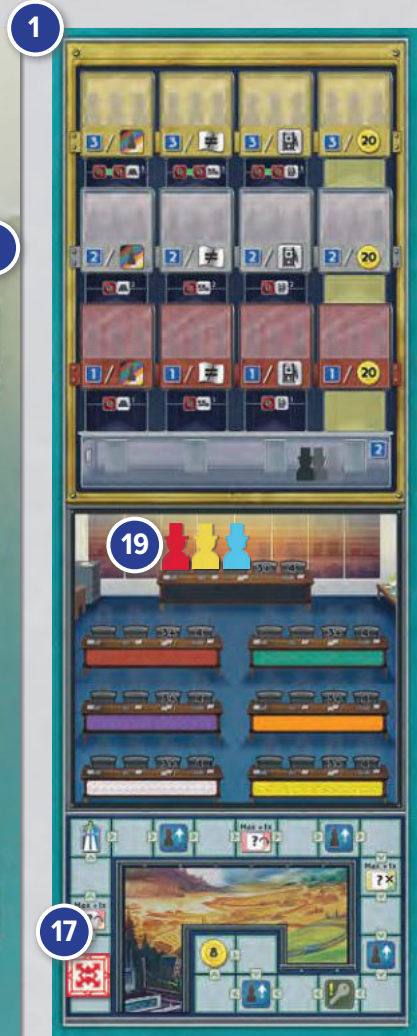
- 4 graczy: Każdy gracz otrzymuje **12 monet**.
- 3 graczy: Każdy gracz otrzymuje **16 monet**.
- 2 graczy: Każdy gracz otrzymuje **24 monety**.

PRACOWNICY I KARTA TRASY

19 Losowo wybierzcie pierwszego gracza.

Gracz rozpoczynający umieszcza **1 pracownika**, ze swoich zasobów, na pierwszym (najbardziej lewym) miejscu w **czarnym biurze budowy**. Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z pozostałych graczy umieszcza po 1 pracownika na miejscu w czarnym biurze budowy, od lewej do prawej.

20 Na koniec, zaczynając **od ostatniego gracza, każdy wybiera jedną z odkrytych kart trasy** i kładzie ją obok swojej planszy gracza. (Po tym, jak każdy gracz wybierze 1 kartę trasy, odłóż wszystkie niewykorzystane karty tras z powrotem do pudełka.)



Cel gry

Rywalizuj i współpracuj, aby zbudować sieć autostrad w powojennych Niemczech Zachodnich, a następnie wykorzystaj tę sieć do dostarczania towarów z Niemiec Zachodnich do sąsiednich krajów. Po zjednoczeniu Niemiec w 1990 r. sieć drogowa może rozszerzyć się na Niemcy Wschodnie, otwierając nowe możliwości. Gracz z największą liczbą punktów na koniec gry zostaje zwycięzcą.

Koncepcja

Zanim szczegółowo wyjaśnimy rozgrywkę, omówimy niektóre z głównych koncepcji gry, które będą przydatne do zrozumienia różnych akcji graczy.

Trzy ery

Rozgrywka toczy się na przestrzeni trzech er, z których każda reprezentuje kilka dekad rozwoju sieci autostrad. Pod koniec każdej ery gracze otrzymują budżet na budowę, w oparciu o ich wkład w rozwijającą się sieć drogową.

Panel śledzi trzy ery i pokazuje koszty budowy dróg, prędkości ciężarówek i inne informacje.

Pierwsza era (1946–65)

Druga era (1966–90): Po drugiej erze następuje zjednoczenie Niemiec. Blokad drogowe zostaną usunięte, a sieć drogowa może zostać rozszerzona na wschód.

Trzecia era (1991–2020)

Autostrady, odcinki i sekcje

Każda autostrada to droga jednego koloru, która łączy ze sobą wiele niemieckich miast, a także może łączyć się z miastami w sąsiednich krajach. Każda długość drogi łączącej dwa miasta nazywana jest odcinkiem, a każdy odcinek składa się z 1 lub 2 sekcji.



Stacje Paliw

Każdy odcinek składający się z dwóch sekcji posiada miejsce na jedną stację paliw. Jeśli zbudujesz stację na połączeniu, otrzymasz dodatkową akcję lub monety za każdym razem, gdy ty lub inny gracz przesunie ciężarówkę wzdłuż odcinka.

Drogi dwujezdniowe

Po ukończeniu odcinka z drogami jednojezdniowymi można je przekształcić w drogę dwujezdniową. Dwojezdniowe drogi zwiększają wartość miast, które łączą i mogą pozwolić ciężarówkom na szybsze poruszanie się.

Wartości miasta

Każde niemieckie miasto ma wartość, która zależy od tego, ile łączących się z nim autostrad ma co najmniej jeden ukończony odcinek z sąsiednim miastem. Użyjesz znaczników wartości miast, aby śledzić zmieniające się wartości w miarę budowy nowych dróg.

Mapa przedstawia główną sieć autostrad w Niemczech.

Na początku gry A7 (czarna autostrada) jest już częściowo zbudowana, ale połączenia z A9/A14/A24 (żółta autostrada) są zablokowane przez blokady drogowe. Tych połączeń nie można zbudować aż do trzeciej ery gry, po zjednoczeniu.

A1 (czerwona) Saarbrücken - Koln - Dortmund - Hamburg - Kobenhavn

A2 (szarobłękitna) Oberhausen - Dortmund - Hanower - Megdeburg - Berlin - Warszawa

A3 (pomarańczowa): Amsterdam - Oberhausen - Koln - Frankfurt - Würzburg - Norymberga - Wiedeń

A4/5 (fioletowa) Basel - Mannheim - Frankfurt - Bad Hersfeld - Jena - Drezno

A6 (biała): Paryż - Saarbrücken - Mannheim - Crailsheim - Norymberga - Praga

A7 (czarna): Arhus - Hamburg - Hanower - Bad Hersfeld - Würzburg - Crailsheim - Mediolan

A9/A14/A24 (żółta): Norymberga - Jena - Berlin - Drezno - Warszawa - Schwerin - Hamburg

Pracownicy, biura i administracja

Za każdym razem, gdy budujesz sekcje drogi, umieszczasz również jednego ze swoich pracowników na skrajnym lewym pustym miejscu odpowiedniego biura budowlanego.

Pracownicy w biurach mogą przenieść się do administracji, a gdy już znajdą się w administracji, będziesz musiał pracować nad awansowaniem ich do właściwych działów, aby zmaksymalizować końcowy wynik.

Dostarczanie towarów

Gdy sieć dróg zostanie rozszerzona i połączy się z sąsiednimi krajami, możesz zacząć dostarczać towary do tych krajów, aby zdobyć dodatkowe akcje lub monety.

AGD, Motoryzacja, Chemia

AGD wraz z artykułami chemicznymi i motoryzacyjnymi są produkowane wzdłuż czarnej trasy A7 i muszą być transportowane do krajów sąsiednich.

Każdy gracz ma unikalną planszę dostawy, która określa rodzaj towarów pożądaných przez każdy kraj i odpowiadającą mu nagrodę.

Farmaceutyka

Czwarty rodzaj towaru to farmaceutyki. Są produkowane tylko w Berlinie i staną się dostępne w trzeciej erze po zjednoczeniu i po podłączeniu Berlina do sieci drogowej.

Karta trasy

Na koniec każdej ery sprawdzisz swoją kartę trasy. Jeśli istnieje pełne połączenie drogowe między miastami, dowolną trasą, dostaniesz premie w zależności od statusu połączenia.



Stan połączenia to wartość zdefiniowana jako liczba odcinków dróg łączących miasta (długość trasy), pomniejszona o liczbę ulepszonych połączeń i stacji paliw na tej trasie.

Najlepsza możliwa wartość statusu to 0: w ten sposób zdobędziesz wszystkie nagrody z karty trasy. Każda dodatnia wartość statusu oznacza, że połączenie między miastami można jeszcze poprawić i będzie przynosić mniej nagród.

Jak grać

Rozpoczynając od pierwszego gracza, kontynuuj tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każda tura składa się z 4 faz, które zostały szczegółowo wyjaśnione na następnych stronach:

1 Odbierz bonus za dostawę

Jeśli posiadasz, możesz zrealizować dokładnie jeden bonus za dostawy.

2 Akcja

Musisz wykonać jedną akcję: **zagrać kartę, odświeżyć rękę lub odebrać fundusze**. Jeśli masz, możesz użyć dokładnie **jednego kafelka bonusu** podczas tej fazy.

3 Przesuń ciężarówkę

Jeśli zagrałeś kartę, możesz być w stanie poruszyć swoją ciężarówkę.

Koniec tury

Jeśli zagrałeś wszystkie swoje karty, weź je do ręki.

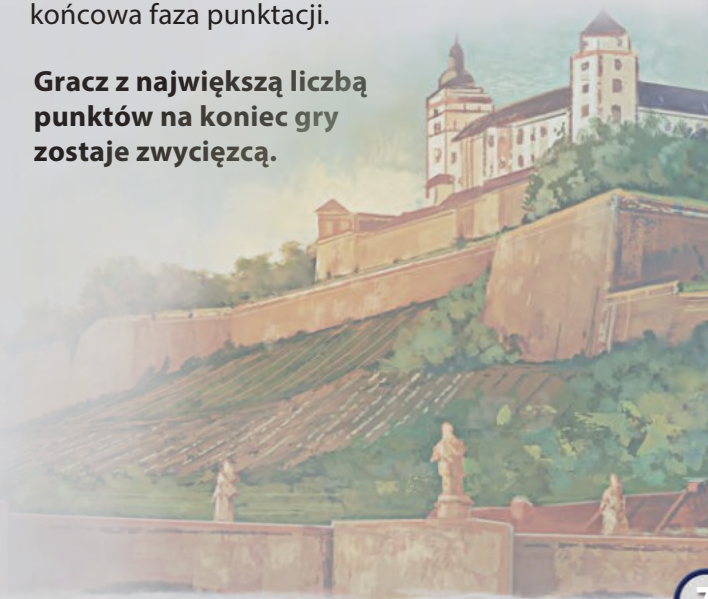
Gra toczy się na przestrzeni trzech er. Do momentu, gdy gracze wspólnie zbudują określoną liczbę odcinków dróg, co oznacza koniec bieżącej ery:

Pierwsza era (1946–65) kończy się, gdy zbudowano 10 odcinków dróg. Gracze otrzymują nowe fundusze na podstawie ich wkładu w sieć.

Druga era (1966–90) kończy się, gdy zbudowano kolejnych 12 odcinków dróg. Gracze po raz kolejny otrzymują nowe fundusze i następuje specjalna faza ponownego zjednoczenia, po której sieć drogowa może rozszerzyć się na wschód.

Trzecia era (1991–2020) kończy się, gdy zbudowano kolejnych 14 odcinków dróg. Wszyscy gracze, w tym gracz, który wywołał koniec ery, rozgrywają jeszcze jedną turę, po czym gra się kończy. Następuje końcowa faza finansowania, po której następuje końcowa faza punktacji.

Gracz z największą liczbą punktów na koniec gry zostaje zwycięzcą.



FAZA 1: Odbierz bonus za dostawę

Jeśli posiadasz, możesz zrealizować dokładnie jeden kafelek bonusu z dostawy. Wybierz jeden kafelek dostawy na ikonie towaru na swojej planszy dostawy, przesun go w prawo, aby zakrył symbol premii, a następnie wykonaj odpowiednią akcję premii. (Patrz „akcje bonusu”).

FAZA 2: AKCJA

Musisz wykonać jedną akcję:

A: Zagraj kartę

B: Odśwież karty na ręce

C: Odbierz fundusze



Dodatkowo, w dowolnym momencie tej fazy, ale nie częściej niż raz na turę, możesz wybrać kafelek bonusu ze swojego obszaru, wykonać odpowiednią akcję, a następnie odrzucić ten kafelek. (Patrz „akcje bonusowe”). Nie możesz użyć kafelka bonusu podczas żadnej innej fazy.

Akcja - A: Zagraj kartę

Wybierz 1 kartę z ręki i zagraj ją odkrytą nad jednym z 5 pól akcji wzdłuż górnej krawędzi swojej planszy, a następnie wykonaj odpowiednią akcję.

Kolor zagranej karty określi, gdzie na planszy możesz wykonać swoją akcję i czy będziesz mógł poruszyć swoją ciężarówkę w fazie 3 tej tury.

Każde pole akcji ma limit kart, które możesz zagrać na danym polu, zanim odświeżysz swoją rękę (i weźmiesz wszystkie zagrane karty). Limit jest pokazany na polu lub kafelku. Na początku gry limit na wszystkich polach wynosi 1 karta, z wyjątkiem pola akcji „Budowa odcinka drogi”, na którym można zagrać do 3 kart w kilku turach.

Jeśli nie możesz zapłacić pełnego kosztu akcji „Buduj sekcje drogi” lub „Ulepsz odcinek”, nie możesz ich wykonać i musisz wybrać inną akcję.



Buduj sekcje drogi

Zbuduj 1 sekcje drogi.

Wykonaj kolejno te 4 kroki:

1. Umieść sekcje drogi

Weź dokładnie **1 kafelek drogi** z puli na panelu bieżącej ery i umieść go na pustej sekcji drogi, która jest **częścią autostrady w kolorze karty, którą zagrałeś**.

Ułóż sekcję stroną jednojezdniową do góry. Sekcja drogi musi zawsze rozszerzać sieć zbudowanych dróg. Oznacza to, że musi sąsiadować z inną sekcją drogi lub z miastem sąsiadującym z co najmniej jednym zbudowanym odcinkiem drogi.

W pierwszej i drugiej erze blokady dróg uniemożliwiają prowadzenie dróg bezpośrednio na wschód od Hamburga, Hanoweru i Bad Hersfeld oraz bezpośrednio na północ i wschód od Norymbergi.



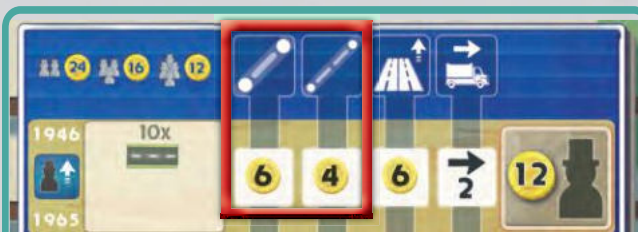
Jeśli zbudujesz odcinek drogi na polu z symbolem premii „rozwój”, przesun również swój znacznik rozwoju o 1 pole do przodu na torze rozwoju i zyskaj wszelkie bonusy.



Jeśli budujesz odcinek drogi na polu z kafelkiem bonusowym, weź kafelek i połóż w swoim obszarze.

2. Zapłać koszty budowy

Zapłać monety równe kosztowi sekcji drogi jednojezdniowej. Koszt jest pokazany na panelu i zależy od aktualnej ery oraz od tego, czy zbudowana sekcja stanowi część odcinka o długości 1 lub 2 sekcji.



W pierwszej erze (1946-65) koszt zbudowania drogi o długości tylko 1 sekcji wynosił 6 monet, a koszt zbudowania odcinka o długości 2 sekcji to 4 monety.

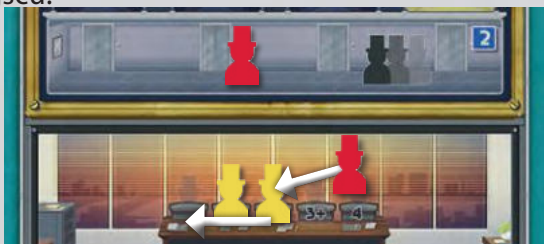
3. Umieść pracownika

Umieść Pracownika ze swoich zasobów na skrajnym lewym pustym miejscu w biurze, które odpowiada kolorowi zagranej karty. Przy 4 graczach wykorzystaj wszystkie miejsca. Przy 3 graczach nie używaj miejsc oznaczonych jako „4”. W przypadku 2 graczy nie używaj miejsc oznaczonych jako „3+” lub „4”.

Jeśli nie ma wolnych miejsc, biuro jest pełne. Przenieś pracownika siedzącego najbardziej po lewej stronie do poczekalni.



Przesuń wszystkich pozostałych pracowników w biurze o jedno miejsce w lewo, a następnie umieść swojego pracownika na nowo zwolnionym miejscu.



Liczba twoich pracowników jest ograniczona. Jeśli po zbudowaniu odcinka drogi nie masz go w swoich zasobach, zamiast tego wykonaj następujące czynności:

- Zwróć dokładnie 3 pracowników z poczekalni do swoich zasobów.
- Umieść jednego z tych pracowników na skrajnym lewym pustym miejscu biura odpowiadającym autostradzie, na której właśnie zbudowałeś.
- Awansuj 1 pracownika. (Patrz „Akcje bonusowe”).

4. Zaktualizuj wartości miasta

Jeśli zbudowana przez Ciebie sekcja drogi utworzyła odcinek między dwoma miastami, sprawdź wartości miast połączonych tym odcinkiem i zaktualizuj je, jeśli to konieczne. Każda autostrada z co najmniej jednym ukończonym odcinkiem jednojezdniowym z miastem wnosi 2 do wartości miasta. Policz tylko liczbę różnych autostrad z co najmniej jednym ukończonym odcinkiem, a nie całkowitą liczbę ukończonych odcinków. (Patrz „Przykład wartości miasta”).

Wartości miast handlowych w sąsiednich krajach (miast na końcach autostrad, które mogą odbierać dostawy) są stałe i nigdy się nie zmieniają.



ULEPSZ ODCINEK

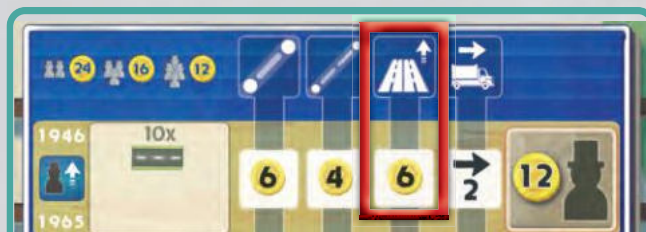
Ulepsz 1 ukończony odcinek jednojezdniowy. Wykonaj kolejno 4 kroki:

1. Odwróć kafelki drogi

Wybierz 1 kompletny odcinek składający się z 1 lub 2 kafelków drogi, części autostrady, która odpowiada kolorowi zagranej karty. Odwróć te kafelki dróg na stronę dwujezdniową. Ulepszyć można tylko ukończone odcinki jednojezdniowe. Oba kafelki na odcinku podwójnym muszą zostać ulepszone jednocześnie.

2. Zapłać koszty budowy

Zapłać monety równe kosztowi ulepszenia pojedynczego kafelka drogi pomnożonemu przez liczbę kafelków w odcinku. Koszt jest pokazany na panelu i zależy od aktualnej ery.



W pierwszej erze (1946-65) koszt ulepszenia pojedynczej sekcji ukończonego odcinka wynosi 6 monet. Jeśli chcesz ulepszyć odcinek, który ma długość 2 sekcji, pomnoż koszt przez 2- kosztuje 12

3. Umieść pracownika

Umieść pracownika ze swoich zasobów na skrajnym lewym pustym polu w biurze, które odpowiada kolorowi zagranej karty, przestrzegając tych samych zasad, co w przypadku powyższej akcji „Buduj odcinek drogi”.

Zawsze umieszczaj tylko jednego pracownika, nawet jeśli ulepszysz odcinek o długości 2 kafelków.



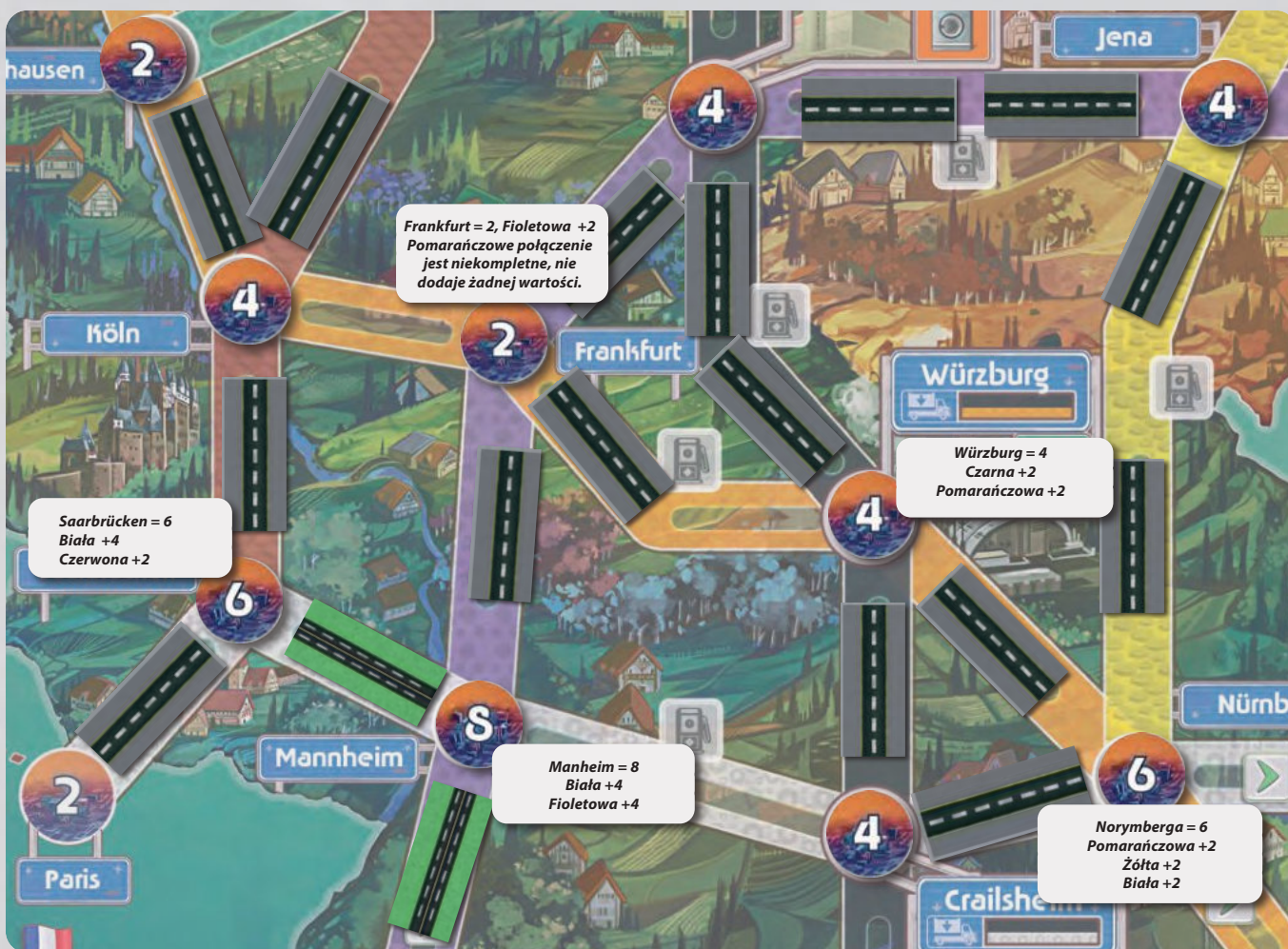
4. Zaktualizuj wartości miasta

Sprawdź wartości miast połączonych odcinkiem i zaktualizuj je w razie potrzeby.

Pamiętaj, że wartości miast na krańcach autostrad (w sąsiednich krajach) nigdy się nie zmieniają.

Każda autostrada z co najmniej jednym ulepszonym odcinkiem z miastem dodaje kolejne 2 do wartości miasta, oprócz wartości 2 wnoszonego, gdy odcinek na tej autostradzie został ukończony po raz pierwszy. Ponownie policz tylko liczbę różnych autostrad z co najmniej jednym ulepszonym odcinkiem, a nie całkowitą liczbę ulepszonych odcinków. (Patrz „Przykład wartości miasta”.)

Przykład wartości miasta



Załaduj ciężarówkę

Umieść swoją ciężarówkę w dowolnym magazynie na autostradzie, który **odpowiada kolorowi karty**, którą zagrałeś. Następnie weź znacznik towaru z puli odpowiadającej magazynowi i załaduj go na tył swojej ciężarówki. Będziesz mógł przesunąć ciężarówkę w fazie 3.



Magazyn z chemią

Każda ciężarówka może przewozić tylko jeden znacznik towaru. Towary nie są limitowane. Jeśli któregoś zabraknie, użyj jakiejś alternatywy. Jeśli nie masz dostępnej ciężarówki, możesz zamiast tego wybrać jedną z istniejących ciężarówek bez zakończonej jej dostawy. Jeśli to zrobisz, odłóż jego znacznik towaru do puli. Rozpoczynasz grę z 1 ciężarówką, ale możesz odblokować drugą. Jeśli to zrobisz, możesz mieć jednocześnie do dwóch ciężarówek na drodze.



Zbuduj stację paliw

Weź skrajną lewą stację paliw ze swojej planszy gracz i umieść ją na pustym polu stacji na autostradzie, **odpowiadającym kolorowi zagranej karty**.

Odcinek z polem stacji paliw nie musi być kompletny, ale przynajmniej jeden z dwóch sekcji drogi musi być już zbudowany. Budowa stacji paliw nie kosztuje żadnych monet.



Odblokuj technologie

Weź znacznik odblokowania z pola swojej planszy gracza, **które odpowiada kolorowi zagranej karty** i umieść go na najniższym pustym polu blokady w dowolnej z trzech kolumn technologii na swojej planszy gracza.

Odblokowanie technologii ma dwa efekty. Otrzymujesz stałą zdolność lub widoczną jednorazową akcję, a także dostęp do odpowiedniego piętra odpowiedniego działu w administracji i możliwość awansowania na nie swoich pracowników. (Patrz „Akcje bonusowe”). Dwie najwyższe premie w każdej kolumnie można odblokować w dowolnej kolejności, ale obie muszą zostać odblokowane, aby uzyskać dostęp do 3. piętra odpowiedniego działu.

Technologie

	Zdobądź kartę akcji.
	Wykonaj akcję „ Ulepsz odcinek ” w dowolnym miejscu. (Musisz zapłacić zwykły koszt.)
	Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję „ Ulepsz odcinek ”, zapłać 2 monety mniej, aby ulepszyć każdy odcinek.
	Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję „ Ulepsz odcinek ”, przesun swój znacznik rozwoju o 1 pole do przodu na torze rozwoju i zyskaj wszelkie bonusy.
	Zdobądź kartę akcji.
	Wykonaj akcję „ Załaduj ciężarówkę ” w dowolnym miejscu i przesun ciężarówkę o 2 na dowolnej autostradzie.
	Możesz teraz użyć swojej drugiej ciężarówki. Gdy ładujesz ciężarówkę, możesz wybrać którą.
	Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję „ Załaduj ciężarówkę ”, przesun swój znacznik rozwoju o 1 pole do przodu na torze rozwoju i zyskaj wszelkie bonusy.
	Zdobądź kartę akcji.
	Wykonaj akcję „ Budowa stacji paliw ” w dowolnym miejscu na planszy.
	Gdy wykonujesz akcję „ Buduj stację paliw ”, natychmiast odbierz premię na swojej planszy gracza bezpośrednio pod zbudowaną stacją. Jeśli bonusem są monety, zdobądź wyższą kwotę.
	Gdy wykonujesz akcję „ Budowa stacji benzynowej ”, przesun swój znacznik rozwoju o 1 pole do przodu na torze rozwoju i zyskaj wszelkie bonusy.
	Jeśli odblokujesz drugą technologię we wszystkich trzech kolumnach, awansuj pracownika .
	Jeśli odblokujesz pierwsze technologie we wszystkich trzech kolumnach, wymień kartę akcji .

AKCJA - B: Odśwież karty na ręce

Zamiast zagrywać kartę, możesz podnieść wszystkie odkryte karty, które już zagrałeś nad swoją planszą gracza i przywrócić je na rękę. **Jeśli to zrobisz, zdobądź 1 monetę za każdą wybraną kartę.**



AKCJA - C: Odbierz fundusze

Zamiast zagrywać kartę, jeden raz w każdej erze, możesz umieścić pracownika na panelu - na polu finansowania bieżącej ery. Jeśli to zrobisz, weź monety równe wskazanej kwocie (12, 16 lub 24 monety w 1/2/3 erze). **Każdy gracz może wykonać tę akcję tylko raz podczas każdej ery.**



FAZA 3: Przesuń ciężarówkę

Jeśli zagrałeś kartę w tej turze, a Twoja ciężarówka znajduje się w magazynie lub na sekcji drogi, który odpowiada kolorowi tej karty, możesz przesunąć swoją ciężarówkę. Jeśli odblokowałeś drugą ciężarówkę, możesz przesunąć obie ciężarówki.

Możesz przesunąć każdą ze swoich ciężarówek maksymalnie o **2 pola w pierwszej erze** i maksymalnie o **3 pola w drugiej i trzeciej erze**, jak pokazano na panelu.

Chociaż twoje ciężarówki muszą zaczynać w magazynie lub sekcji drogi, który odpowiada kolorowi zagranej karty, możesz poruszyć się, po dowolnym odcinku wybudowanych dróg, po dowolnej kombinacji autostrad. Ciężarówka nie może zakończyć ruchu na sekcji drogi, na którym znajduje się inna Ciężarówka.

Każdy krok dotyczy 1 sekcji drogi.

Drogi dwujezdniowe

Jeśli Twoja ciężarówka **rozpoczyna ruch na drodze dwujezdniowej, możesz przesunąć ją o 1 dodatkowy krok w tej turze.** Nie zdobywasz żadnych dodatkowych kroków poruszając się po kolejnych odcinkach dróg dwujezdniowych.

Twoje stacje paliw

Jeśli twoje ciężarówki przejeżdżają obok jednej z twoich własnych stacji paliw, wybierz bonus spośród tych poniżej pól stacji paliw, które już zbudowałeś. Jeśli Twoje Ciężarówki przejeżdżają obok więcej niż jednej Twojej Stacji w tej samej turze, każdy wybrany przez Ciebie bonus musi być inny.



Gracz czerwony zbudował do tej pory 4 stacje paliw i właśnie przejechał swoją ciężarówką obok jednej z nich. Czerwony może wybrać dowolny bonus spośród pierwszych 4 pól na swojej planszy gracza.

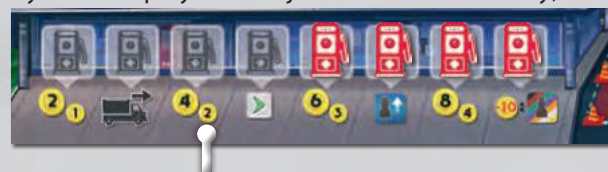
Bonusy stacji paliw

	Weź monety równe większej pokazanej kwocie. Weź je z zasobów.
	Natychmiast przesunąć ciężarówkę (jedną z nich, jeśli masz obie) o 1 pole (niezależnie od koloru).
	Przesuń swój znacznik rozwoju o 1 krok do przodu na torze rozwoju.
	Awansuj 1 pracownika
	Możesz zapłacić 10 monet, aby umieścić jednego pracownika w biurze budowy autostrady, na której zbudowana jest stacja paliw, którą mijasz. Postępuj zgodnie ze zwykłymi zasadami umieszczania nowego pracownika.

Stacje paliw Twoich przeciwników

Jeśli Twoja ciężarówka przejedzie obok jednej ze stacji paliw przeciwnika, dostaje on bonus w postaci monet z pod najdalszej z prawej, jego wybudowanej stacji paliw z monetami - dostaje mniejszą kwotę. **Twój przeciwnik zarabia monety równe mniejszej kwocie pokazanej jako część tego bonusu.**

(przykładowo przy 7/8 stacjach - zarabia 4 monety)



Gracz czerwony zbudował do tej pory 4 stacje paliw, a gracz niebieski właśnie przemieścił swoją ciężarówkę obok czerwonej stacji paliw. Czerwony gracz otrzymuje 2 monety.

Dokonywanie dostawy

Gdy przesuniesz swoją ciężarówkę o 1 krok poza miasto handlowe w sąsiednim kraju (na końcu autostrady), pomyślnie dostarczyłeś swoje towary do tego kraju. Wykonaj następujące czynności:

- Weź 1 kafelek bonusu z pola dostawy tego miasta, jeśli jeszcze jakieś pozostały i umieść w swoim obszarze. Będziesz mógł użyć tego kafełka bonusu w fazie 2 późniejszej tury. Nie możesz użyć bonusu podczas fazy 3 lub 4 swojej tury.
- Odłóż znacznik towaru do puli, weź znacznik dostawy i odłóż swoją ciężarówkę na swoją planszę gracza. Następnie postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami. Znacznik dostawy nie są ograniczone. Jeśli zabraknie, użyj zamiennika.

AGD, Motoryzacja i Chemia

Każdy kraj ma pożądany rodzaj towarów pokazany na twojej planszy dostaw.

- **Pożądany towar:** Jeśli dostarczyłeś pożądany towar, umieść znacznik dostawy na symbolu towaru danego kraju. Będziesz mógł wykonać odpowiednią akcję bonusu w fazie 1 przyszłej tury.
- **Inne towary:** Jeśli dostarczyłeś jakiegokolwiek inny rodzaj towaru, umieść znacznik towaru na symbolu monet tego kraju i natychmiast zdobądź wskazaną liczbę monet.

Każdy kraj na twojej planszy dostawy ma dwie możliwe nagrody. Z każdego bonusu możesz skorzystać tylko raz na grę.



Jeśli dostarczasz chemikalia do Danii, będziesz mógł wykonać dodatkową akcję w fazie 1 przyszłej tury. Jeśli dostarczysz inny towar, zarobisz 2 monety.



Jeśli dostarczysz agd do Holandii, będziesz mógł wykonać dodatkową akcję w fazie 1 przyszłej tury. Jeśli dostarczysz inny towar, zarobisz 4 monety.

Farmaceutyka

Jeśli jesteś pierwszym graczem, który dostarczy środki farmaceutyczne do kraju, umieść znacznik dostawy na symbolu premii farmaceutycznej danego kraju na planszy i natychmiast uzyskaj odpowiednią akcję.

Jeśli inny gracz dostarczył już farmaceutyki do tego kraju, nadal możesz umieścić znacznik dostawy nad ikoną monet tego kraju na swojej planszy dostawy i otrzymać ten bonus, jeśli miejsce jest nadal wolne. Jeśli nie, należy odłożyć znacznik dostawy do puli. Nic nie zarabiasz!

Przykład dostawy



Czerwony gracz zagrywa czarną kartę i wykonuje akcję „załaduj ciężarówkę”. Umieszczają swoją ciężarówkę w czarnym magazynie w Hamburgu i ładują na nią towarów chemiczny (A).

Zagrał czarną kartę, a ciężarówka znajduje się na czarnym polu, więc może przesunąć swoją ciężarówkę o 2 pola (jest to pierwsza era). Ruszył wzdłuż czerwonej autostrady w kierunku dortmundu.

Mija jedną ze swoich własnych stacji paliw (B), więc zdobywa premię ze swojej planszy gracza. Wybiera dodatkową premię do ruchu, dzięki czemu przesuwa ciężarówkę jeszcze o jeden krok w kierunku Oberhausen (C). W późniejszej turze zagrywa cyjanową kartę, aby wykonać akcję „budowa odcinka drogi” i zbudować odcinek na zachód od Hanoweru (D). Ponieważ zagrał cyjanową kartę, a jego ciężarówka stoi na cyjanowym odcinku drogi, może przesunąć swoją ciężarówkę o 2 pola i wyjechać poza Amsterdam, a tym samym dostarczyć dostawę do Holandii (E).

Faza 4: Koniec tury

Jeśli na koniec twojej tury **nie masz kart na ręce**, zagrałeś wszystkie swoje karty i znajdują się nad planszą gracza, **zabierz je do ręki**. Jeśli to zrobisz, **nie otrzymujesz monet** za każdą podniesioną kartę. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, chyba że uruchomiłeś koniec bieżącej ery, budując ostatni odcinek drogi.

Koniec ery

Gra toczy się do momentu, gdy gracze wspólnie zbudują określoną liczbę sekcji dróg, co oznacza koniec obecnej ery.

- **Pierwsza era:** Po zbudowaniu 10 sekcji, aktywny gracz kończy swoją turę, a następnie wstrzymuje grę na fazę administracji.
- **Druga era:** Po zbudowaniu kolejnych 12 sekcji aktywny gracz kończy swoją turę, a następnie zatrzymuje grę na fazę administracji.
- **Trzecia era:** Po zbudowaniu kolejnych 14 sekcji aktywny gracz kończy swoją turę, a następnie wszyscy gracze, w tym gracz, który wywołał koniec gry, mają jeszcze jedną turę. Wykonaj fazę administracji, a następnie zakończ grę i oblicz końcowe wyniki.

Możliwe jest zbudowanie dodatkowych dróg po zakończeniu ery. Wszystkie potrzebne sekcje należy wziąć z zasobów na następną erę lub, jeśli jest to trzecia era, z zasobów leżących obok planszy. Obowiązują koszty obecnej ery.

FAZA Administracji

Na koniec każdej ery należy wykonać fazę administracji w następujący sposób:

- **Budżet budowy**
- **Awans**
- **Karta trasy**

Budżet budowy

Dla każdego biura budowy, które ma co najmniej jedno zajęte miejsce, **zsumuj wartości miast** wzdłuż odpowiedniej autostrady, które są połączone z siecią wybudowanych odcinków dróg, w tym wartości miast połączonych w sąsiednich krajach, jeśli zostały połączone.

Podziel sumę wartości miast przez liczbę pracowników w tym biurze, zaokrągloną w dół. Każdy gracz **otrzymuje** tę kwotę w monetach, pobraną z puli, **za każdego pracownika**, którego ma w biurze.

Faza administracji — przykład budżetu budowy



Wszystkie miasta wzdłuż pomarańczowej autostrady przyczyniają się do budżetu budowy, ponieważ wszystkie są połączone z wybudowaną drogą. Mediolan nie wnosi wkładu w czarną autostradę, ponieważ nie jest jeszcze połączony z wybudowaną drogą.

Awans

Gracz, który zbudował odcinek drogi, który doprowadził do końca ery, wykonuje 1 awans. (patrz: Akcje bonusowe)

Karta trasy

W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który wywołał koniec ery, wszyscy gracze sprawdzają swoje karty trasy. Jeśli istnieje pełne połączenie między miastami, za pośrednictwem dowolnej drogi, zarabiasz monety i bonus w oparciu o status połączenia.

Status połączenia definiowany jest jako liczba odcinków łączących miasta (długość trasy), pomniejszona o liczbę ulepszonych odcinków i stacji paliw na trasie.

Najlepsza możliwa wartość to 0, jeśli wszystkie połączenia na trasie zostały ulepszone i wszystkie stacje paliw zostały zbudowane.

Zdobądź bonusy widoczne obok wartości statusu trasy, a także wszystkie inne bonusy za wartości powyżej. (Zobacz „Dodatkowe akcje”). Jeśli istnieją co najmniej dwa alternatywne połączenia, wybierz to, które zapewnia najwięcej premii.



Gracz posiada kartę Trasy Niemiec-Pańs. Pomiędzy miastami istnieje pełne połączenie drogowe, więc gracz oblicza jego status. Długość trasy to 6 odcinków drogowych. Liczba ulepszonych sekcji wynosi 2 (Wurzburg-Frankfurt i Kolonia-Saarbrücken), a liczba stacji paliw wybudowanych na trasie wynosi 1 (między Wurzburgiem a Frankfurt). Status trasy wynosi zatem $6 - (2 + 1) = 3$. Gracz otrzymuje 1 awans i 10 monet.

Zjednoczenie

Na koniec drugiej ery wykonaj następujące dodatkowe kroki:

- Usuń 5 kafelków **blokad drogowych**.
- Każdy gracz bierze swoją **żółtą kartę akcji podstawowej** (która została odłożona podczas przygotowania gry) i dodaje ją do swojej ręki.
- Zabierz karty **ulepszonych akcji** oraz ich talię z puli i odłóż je na bok. Potasuj talię kart **zaawansowanych akcji** i ułóż od nowa 5 odkrytych kart. W trzeciej erze, za każdym razem, gdy gracz wymienia lub otrzymuje kartę akcji, wybiera teraz karty zaawansowane.

Kontynuuj grę

Teraz rozpocznij następną erę, kontynuując grę zgodnie z ruchem wskazówek zegara od gracza, który wywołał koniec poprzedniej ery. Na koniec trzeciej ery gra się kończy.

KONIEC GRY

Po fazie administracji trzeciej ery wszyscy gracze obliczają swoje wyniki w następujący sposób:

Punkty zdobywasz wyłącznie za pozycję swoich pracowników w administracji.

	Każdy pracownik w poczekalni jest wart 2 punkty.
	Każdy pracownik jest wart 1, 2 lub 3 punkty za każdego Twojego pracownika w Biurach Budowlanych.
	Każdy pracownik jest wart 1, 2 lub 3 punkty za każdy inny kraj, do którego dostarczyłeś co najmniej jeden towar
	Każdy pracownik jest wart 1, 2 lub 3 punkty za każdą zbudowaną stację paliw
	Każdy pracownik jest wart 1, 2 lub 3 punkty za każde 20 monet (zaokrąglone w dół), które masz w swoich zasobach.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje, wygrywa ten z remisujących, który ma najwięcej pracowników w administracji. Jeśli nadal jest remis, wygrywa remisujący gracz, który ma więcej pracowników na wyższych piętrach. Jeśli nadal jest remis, wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Gra Solo

W trybie solo będziesz rywalizować z Autobotem, automatycznym przeciwnikiem. Autobot będzie symulował innego gracza i ma różne ustawienia trudności.

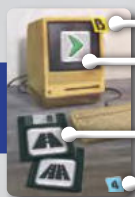
Dodatkowe komponenty



1 plansza solo

(w 2 poziomach trudności, znajdujących się na rewersach plansz graczy)

8 Karta zadań (5x 'A', 3x 'B')



Talia zadań

Akcja bonusowa

Główna akcja

Wartość Autobota

Przygotowanie

Przygotuj grę dla 2 graczy. Ustaw komponenty autobota i obszar gry w następujący sposób.

1) Umieść planszę Solo w obszarze gry Autobota. Wybierz „łatwą” lub „trudną” planszę Solo. Zobacz Trudność Autobota, aby uzyskać więcej informacji na temat opcji trudności.

2) Podziel karty zadań na dwie talie (A i B) i każdą talię potasuj osobno.

a) Umieść talię „A” obok planszy solo jako zakrytą talię zadań.

b) Umieść 3 karty „B” zakryte obok toru rozwoju jako talia zaawansowanych zadań.

Wybierz kolor gracza dla autobota.

Autobot wykorzystuje 25 pracowników, 8 stacji paliw, 1 znacznik rozwoju i 7 kart akcji podstawowych (w tym żółtą) w kolorze tego gracza. Zamiast ciężarówki w tym kolorze, autobot bierze po 1 ciężarówce i po 1 znaczniku rozwoju w każdym z pozostałych, niewykorzystanych kolorów.

3) Losowo wybierz planszę dostaw dla Autobota i umieść ją obok planszy Solo.

4) Umieść 25 Pracowników autobota obok planszy Solo.

5) Umieść 8 stacji paliw autobota na planszy solo.

6) Umieść znaczniki rozwoju autobota na pierwszym polu toru rozwoju.

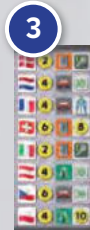
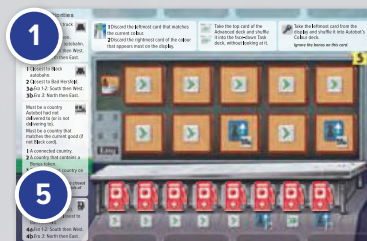
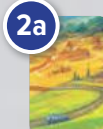
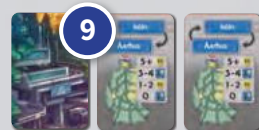
7) Odłóż żółtą kartę akcji podstawowych autobota na bok i potasuj 6 kart akcji podstawowych autobota, aby utworzyć zakrytą talię „kolorów”. (Tej talii używa się tylko do określania aktualnego koloru tur autobota).

8) Autobot jest pierwszym graczem, więc umieść 1 pracownika autobota na pierwszym (najbardziej lewym) miejscu czarnego biura budowy. Umieść jednego ze swoich na następnym miejscu.

9 Przygotuj standardowo swój obszar gry i odkryj 2 karty tras z talii. Wybierz jeden dla siebie, a drugą odrzuć. Niewykorzystane karty tras należy odłożyć z powrotem do pudełka.

Autobot ma nieograniczony budżet.

Nie musisz śledzić dochodów ani wydatków autobota. Autobot nie posiada karty trasy.



Jak grać

Gra toczy się jak zwykle, autobot i Ty wykonujecie naprzemienne tury. Autobot określi swoje akcje, używając kombinacji kart kolorów i kart zadań.

Wiele akcji autobota przedstawia wiele opcji do wyboru. W takim przypadku pojawi się sekcja pokazująca priorytet autobota. Użyj priorytetów, aby wyeliminować opcje, dopóki nie zostanie określona jedna opcja. Jeśli wymieniona pozycja nie ogranicza możliwych opcji, zignoruj ją i przejdź do następnej pozycji priorytetowej:

Autobot Faza 1

Akcje Autobota

Autobot określi swoją akcję, korzystając z następujących kroków

Krok 1

W turze Autobota odwróć wierzchnią kartę z jego talii i umieść ją odkrytą na pierwszym wolnym miejscu. Dostępne są dwa rzędy miejsc na karty,

jeden rząd nad planszą solo i jeden rząd pod nią. Autobot wypełnia górny rząd od lewej do prawej, a następnie dolny rząd od lewej do prawej.

Ta karta określa „aktualny kolor” tury autobota. Wszelkie bonusy na kartach są ignorowane przez Autobota.

Krok 2

Jeśli istnieje kolejka zadań, weź kartę o najwyższej wartości z kolejki z wykonalną akcją (patrz Akcje wykonalne).

Jeśli nie ma kolejki zadań lub żadna z kart w kolejce zadań nie ma wykonalnej akcji, przejdź do kroku 3.

Krok 3

Odkryj wierzchnią kartę z talii zadań i wykonaj główną akcję znajdującą się na dole karty, jeśli jest to wykonalna akcja (patrz Akcje wykonalne).

Jeśli kiedykolwiek będziesz musiał odkryć kartę, a talia zadań jest pusta, zbierz wszystkie użyte karty zadań, z wyjątkiem karty zadań o najwyższej wartości z kolejki zadań i przetasuj je, aby utworzyć nową, zakrytą talię zadań.

Jeśli Autobot nie może wykonać akcji głównej, odłóż kartę zadania na bok w kolejce zadań i wylosuj nową.

Powtarzaj krok 3, aż autobot wykona realną akcję.

W rzadkich przypadkach w całej talii zadań może nie być żadnej możliwej do zrealizowania akcji. Jeśli tak się stanie, wykonaj następujące czynności:

1 Zbierz wszystkie karty kolorów i wszystkie karty zadań. Potasuj każdą talię oddzielnie i odłóż ją z powrotem obok planszy Solo.

2 Pomiń akcje autobota

Aby zwiększyć trudność, przesunź znacznik autobota o jeden krok do przodu na torze rozwoju, ilekroć tak się dzieje

Realne działania

Akcja główna jest realna, jeśli można ją wykonać na drodze w bieżącym kolorze. Jeśli karta jest żółta, patrz żółte karty (TYLKO Era 3), aby uzyskać dodatkowe informacje na temat określania wykonalnej akcji.

Jeśli główna akcja jest wykonalna, umieść kartę zadania na karcie koloru. Jeśli na karcie zadania znajduje się również symbol premii, najpierw rozpatrz akcję premii (patrz: akcje premii autobota), a następnie wykonaj akcję główną w bieżącym kolorze. (Zobacz główne akcje autobota).

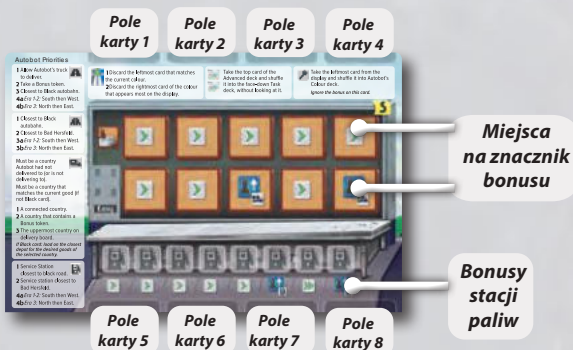
Autobot dobiera fioletową kartę ze swojej talii kolorów kart i umieszcza ją na swojej planszy solo. Następnie Autobot losuje kartę zadania, która przedstawia akcję stacji paliw, ale nie ma wolnych miejsc na stację, więc nie jest to realna akcja. Ta karta jest odkładana w kolejce zadań.



Dobierana jest druga karta zadania, która przedstawia akcję „załaduj ciężarówkę”. Autobot jest w stanie wykonać tę akcję i kończy swoją akcję.

W następnym turze Autobot dobiera czarną kartę ze swojej talii kolorów. Autobot najpierw sprawdzi, czy wykona akcję stacji paliw z kolejki zadań, zanim dobierze nową kartę z talii zadań.

Plansza Solo Autobota



Znaczniki bonusu

Gdy Autobot zdobywa znacznik bonusu, umieszcza go na następnym dostępnym polu planszy solo, zaczynając od górnego rzędu planszy solo od lewej do prawej, a następnie od drugiego rzędu od lewej do prawej, otrzymując w zamian premię pokazaną na polu tego, co widnieje na samym żetonie.

Stacje paliw

Kiedy autobot buduje stację paliw, natychmiast otrzymuje premię pokazaną na planszy Solo pod tą stacją.



Bonusy na planszy solo



Rozwój

Jak opisano w Akcjach bonusowych Autobota



Awans

Zdobyty w ten sposób awans należy w miarę możliwości podejmować w wskazanym wydziale. Jeśli awans w pokazanym dziale nie jest możliwy, postępuj zgodnie z normalnymi zasadami w „Awans Autobota”.



Zbuduj stację paliw

Natychmiast wykonaj akcję „Zbuduj stację paliw” zgodnie z opisem w akcje Autobota.



Zbuduj sekcje drogi

Natychmiast wykonaj akcję „Buduj sekcje drogi” zgodnie z opisem w akcje Autobota.



Ulepsz odcinek

Natychmiast wykonaj akcję „Ulepsz odcinek” zgodnie z opisem w akcje Autobota



Umieść pracownika

Autobot umieszcza w biurze pracownika, który odpowiada aktualnemu kolorowi.

Akcje Autobota



Odrzuć

Autobot odrzuca kartę akcji z planszy. Po wybraniu przesun wszystkie pozostałe karty w prawo i wyciągnij nową kartę, aby umieścić ją w skrajnym lewym miejscu.

Odrzucanie karty: Priorytet Autobota

1. Skrajna lewa karta w aktualnym kolorze.
2. Skrajna prawa karta w kolorze najczęściej pojawiającym się.



Rozwój

Przesun znacznik Autobota o 1 lub 2 pola do przodu na torze rozwoju

Max + 1x



Weź wierzchnią kartę z talii zadań zaawansowanych i wtasuj ją do zakrytej talii zadań bez patrzenia na nią.



Max + 1x



Awansuj 1 pracownika Autobota zgodnie z opisem w sekcji „Awanse Autobota”.

Weź kartę znajdującą się najbardziej na lewo od planszy i wtasuj ją do talii kolorów autobota. To da Autobotowi dodatkową kartę kolorów.



Uwaga: Specjalny bonus tej karty jest zawsze ignorowany przez Autobota.

Główne akcje Autobota



Zbuduj lub ulepsz odcinek drogi
Autobot buduje następną sekcję autostrady, który pasuje do aktualnego koloru. Jeśli wszystkie dostępne odcinki dróg zostały już zbudowane, Autobot zamiast tego ulepszy odcinek.



Zbuduj sekcje drogi

Autobot buduje następny odcinek autostrady, który pasuje do aktualnego koloru.

Zbuduj drogę: Priorytet Autobota

- 1 Odcinek drogi, który pozwoliłby jednej z ciężarówek autobota dostarczyć Towar do kraju docelowego lub przenieść się w jego kierunku. W przypadku remisu kraj, który znajduje się najwyżej na planszy dostaw autobota.
- 2 Odcinek drogi zawierający znacznik bonusu.
- 3 Odcinek drogi położony najbliżej czarnej autostrady (najmniejsza liczba odcinków dróg do przejechania).
- 4 W pierwszej i drugiej erze najbardziej wysunięta na południe lokalizacja, następnie najbardziej wysunięta na zachód. W trzeciej erze najbardziej wysunięta na północ lokalizacja, potem najbardziej wysunięta na wschód.



Autobot zagrywa pomarańczową kartę i wykonuje akcję budowy drogi/ulepszenia.

Autobot ma ciężarówkę czekającą na dostawę do Amsterdamu, więc wybiera Oberhausen - Amsterdam. Gdyby nie było ciężarówki, autobot wybierałby dalej wybierałby to miejsce jako z znacznikiem bonusu. Jeśli w późniejszej turze autobot ponownie buduje na pomarańczowym, wybrałby odcinek Westf of Wurzburg, ponieważ jest najbliżej czarnej autostrady. Jeśli w późniejszej turze autobot ponownie użyje koloru pomarańczowego, wybierze odcinek na południe od Norymbergi, ponieważ znajduje się on w tej samej odległości od czarnej autostrady, co odcinek na wschód od Frankfurtu, ale dalej na południe, więc wygrywa dogrywkę, stosując kolejne kryteria.

Ulepsz odcinek

Jeśli wszystkie odcinki dróg zostaną zbudowane, Autobot zamiast tego ulepszy odcinek.

Priorytet Autobota

- 1 Odcinek drogi położony najbliżej czarnej autostrady (najmniejsza liczba miejsc do przejechania).
- 2 Najbliżej Bad Hersfeld.
- 3 W pierwszej i drugiej erze najbardziej wysunięta na południe lokalizacja, a następnie najbardziej wysunięta na zachód. W trzeciej erze najbardziej wysunięta na północ lokalizacja, potem najbardziej wysunięta na wschód

Jeśli wszystkie drogi zostały zbudowane i ulepszone, ta akcja jest niewykonalna; odłóż kartę akcji na bok w kolejce zadań.



Autobot zagrywa czarną kartę. Autobot ulepszy połączenie między Bod Hersfeld i Würzburgiem w pierwszej erze. (najbliżej Bad Hersfeld, a następnie najbardziej wysunięty na południe)

Budując lub ulepszając drogę, Autobot jak zwykle umieszcza pracownika w odpowiednim biurze. Autobot nigdy nie płaci kosztów budowy.



Jeśli Autobot zbuduje odcinek drogi na polu z ikoną „Rozwój”, otrzyma premię, jak wyjaśniono w „Akcjach Autobota”.



Jeśli Autobot zbuduje odcinek drogi na polu z kafelkiem bonusu, zdobywa kafelek bonusu zgodnie z opisem w „akcjach Autobota”.



Załaduj ciężarówkę

Gdy Autobot wykona akcję „Załaduj ciężarówkę”, wybierze kraj docelowy, do którego ma zostać dostarczony towar oraz magazyn, w którym ma zostać odebrany.

Wybierając kraj, do którego ma zostać dostarczony, Autobot wybiera kraj, do którego jeszcze nie dostarczał i nie dostarcza obecnie. W pierwszej i drugiej erze Autobot ignoruje Polskę i Czechy. Autobot wybierze kraj na planszy dostaw Autobota, który pasuje do załadowanego typu towaru. Jeśli nie ma niedostarczonego do kraju, który pasowałby do aktualnego typu towaru, Autobot nie może wykonać tej głównej akcji, więc odłóż kartę na bok w kolejce zadań.

Autobot zawsze ma możliwość korzystania z obu swoich ciężarówek. Jeśli żadna ciężarówka nie jest dostępna, Autobot nie może wykonać tej akcji głównej, więc odłóż kartę na bok w kolejce zadań.

Załadunek na drogach czerwonych, cyjanowych, fioletowych, pomarańczowych lub białych. Wybierz skład, który odpowiada aktualnemu kolorowi i załaduj znacznik Towaru. Umieść towar na dostępnej ciężarówce, a ciężarówkę umieść w magazynie.

Ładowanie na czarnej drodze

Jeśli bieżącym kolorem jest czarny, Autobot wybiera najpierw kraj dostawy, a następnie rodzaj towaru pokazany na tablicy dostaw dla tego kraju.

Po wybraniu kraju Autobot wybierze znacznik towaru odpowiadający temu krajowi na planszy dostaw Autobota.

Umieść towar na dostępnej ciężarówce, a ciężarówkę umieść w magazynie. Jeśli wybrano Towary motoryzacyjne lub chemie, wybierz magazyn najbliższy miejscu dostawy.

Wybór kraju:

Priorytet Autobota

- 1 Kraj podłączony do sieci.
- 2 Kraj zawierający znacznik premii.
- 3 Kraj, w którym pozostało najmniej odcinków dróg do wybudowania.
- 4 Najwyższy kraj pokazany na planszy dostaw autobota.

Znacznik rozwoju odpowiadający kolorowi załadowanej ciężarówki należy umieścić na planszy obok wybranego kraju. Oznacza to wybrany kraj dla tej ciężarówki.



Autobot losuje czarną kartę ze swojej talii i akcję załaduj ciężarówkę ze swojej talii zadań.

Istnieją 2 lokalizacje podłączone do sieci Aarhus i Amsterdam. Każda lokalizacja ma kafelek bonusu. Ponieważ autobot zagrał czarną kartę, wybrał dowolny dobry typ, więc obie lokalizacje uważa się za pasujące do aktualnego priorytetu zgodnie z planszą dostaw autobota.

Autobot wybiera najwyższą lokalizację pokazaną na swojej tablicy dostaw, czyli Aarhus. Ponieważ autobot wybrał Aarhus jako preferowaną lokalizację, załaduje swoją ciężarówkę i wybierze dostawę w Hanowerze, ponieważ jest to bliżej Aarhus.

Ładowanie farmaceutyków

W trzeciej erze, jeśli obecny kolor to cyan lub żółty, autobot wybiera farmaceutyki do załadowania (zamiast towarów motoryzacyjnych).

Zamiast zwykłych kryteriów autobot wybiera powiązany kraj, do którego nie zostały jeszcze dostarczone farmaceutyki, zaczynając od Austrii (Wiedeń) i poruszając się po mapie zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli gracz dostarczy farmaceutyki do wybranego kraju przed autobotem, przesun znacznik rozwoju do kolejnego połączonego kraju, do którego jeszcze nie dostarczono farmaceutyków, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Po dostarczeniu autobot otrzymuje normalną premię za dostawę farmaceutyków.



Autobot próbuje dostarczyć farmaceutyki do Mediolanu. W swojej turze jako pierwszy udaje ci się dostarczyć farmaceutyki do Mediolanu. Autobot musi teraz zmienić wybrane miejsce dostawy. Autobot wybiera następny połączony kraj zgodnie z ruchem wskazówek zegara, pomijając Bazyleę i przesuując swój znacznik do Paryża.

Zbuduj stację paliw



Autobot buduje stację paliw na następnym dostępnym miejscu na stacji paliw na autostradzie, które odpowiada aktualnemu kolorowi.

Budowa stacji paliw: priorytet Autobota

1 Miejsce na stacji paliw znajdujące się najbliżej czarnej autostrady (najmniejsza liczba odcinków dróg do przejechania).

2 W pierwszej i drugiej erze najbardziej wysunięta na południe lokalizacja, a następnie najbardziej wysunięta na zachód. W trzeciej erze najbardziej wysunięta na północ lokalizacja, potem najbardziej wysunięta na wschód.

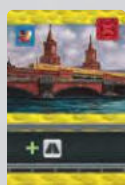
3 Jeśli budujesz na czarnym polu stacji paliw, wybierz najbliższą Bad Hersfeld, gdzie remisy zostaną zerwane w pierwszej i drugiej erze przez najbardziej wysuniętą na południe lokalizację, a w trzeciej erze przez najbardziej wysuniętą na północ lokalizację.

Jeśli nie ma dostępnych pól stacji paliw pasujących do aktualnego koloru, odłóż kartę akcji na bok w kolejce zadań. Jak zwykle, stacja paliw nie można budować w Niemczech Wschodnich podczas pierwszej i drugiej ery. Umieszczając stację paliw, Autobot natychmiast otrzymuje premię przedstawioną pod nią na planszy Solo, zgodnie z opisem w „Planszy Autobota Solo”.



Autobot zagrywa kartę koloru cyan w trzeciej erze z akcją stacja paliw. Autobot buduje stację paliw między Hanowerem a Magdeburgiem.

To jest szósta stacja paliw autobota, otrzymując awans, jak pokazano na planszy Solo.



Żółte karty (TYLKO Era 3)

Jeśli Autobot dobierze żółtą kartę akcji z talii Kolorów, wykona w tej turze dodatkową akcję „Buduj sekcję drogi”.

Rozpatrzenie tej akcji dodatkowej zależy od tego, jaka jest akcja główna.

Jeśli główną akcją jest „Budowa sekcji drogi”, autobot zbuduje 2 sekcje dróg, które pozwolą mu połączyć się z nowym miastem, jeśli to możliwe.

Jeśli główną akcją jest jakiegokolwiek inna akcja, autobot wykonuje pojedynczą „akcję budowy drogi” przed akcją główną.

Jeśli główne działanie nie jest jeszcze wykonalne, sprawdź, czy działanie polegające na „budowaniu drogi” sprawi, że będzie ono wykonalne. Jeśli tak, wykonaj „akcję budowy drogi” w taki sposób, aby główna akcja była wykonalna. Jeśli główna akcja nadal byłaby niewykonalna, wylosuj nową kartę zadania w normalny sposób.

Uwaga: Autobot wykorzystuje dodatkową akcję budowy z żółtej karty, ale ignoruje wszelkie inne premie.

Autobota Faza 2

Ruch ciężarówek i stacje paliw

Jeśli Autobot ma ciężarówki na mapie, przesun każdą ciężarówkę o określoną liczbę pól w kierunku wybranego kraju (patrz akcja „Załaduj ciężarówkę” w głównych akcjach autobota, aby zobaczyć, jak wybierane są kraje).

Liczba przesuniętych pól jest określana zgodnie z obecną erą.

Aby zwiększyć trudność, przesun każdą ciężarówkę o dodatkowe pole.

Autobot nie musi pasować do aktualnej karty Kolorów, aby poruszać się po sekcjach dróg. Jeśli Ciężarówka z jakiegoś powodu nie może ruszyć do przodu (np. niezabudowana droga), pozostaje w bezruchu.

Za każdym razem, gdy jedna z ciężarówek autobota miją jedną ze swoich własnych stacji paliw, otrzymuje odkrytą premię znajdującą się najbardziej na prawo, jak pokazano na planszy solo. Jeśli jedna z ciężarówek Autobota przejeżdża przez twoją stację paliw, normalnie otrzymujesz dochód z zaopatrzenia. Autobot nic nie zyskuje, gdy Twoje ciężarówki przejeżdżają obok jego stacji paliw.

Aby zwiększyć trudność, Autobot przesuwa się o krok do przodu na torze rozwoju, gdy Twoje ciężarówki przejeżdżają obok jego stacji paliw.

Jeśli jedna z ciężarówek Autobota dotrze do wybranego kraju, dostarcza swój towar.

Kiedy towar jest dostarczany, umieść go na odpowiednim polu planszy dostaw autobota.

Jeśli typ towaru pasuje, Autobot przesuwa się o 1 pole w górę toru rozwoju. Autobot nigdy nie otrzymuje dodatkowej akcji ani pieniędzy pokazanych na planszy dostawy.

Jeśli Autobot dostarcza farmaceutyki, normalnie otrzymuje premię za dostawę.

Jeśli wybrany kraj posiada znacznik bonusu za dostawę, Autobot bierze go i umieszcza zakryty na następnym wolnym polu planszy solo i otrzymuje premię przedstawioną na polu, jak opisano w „Planszy Autobota Solo”.

Jak zwykle Autobot nie może dostarczyć towaru do Polski i Czech w pierwszej i drugiej erze.

Autobot Faza 3

Koniec tury

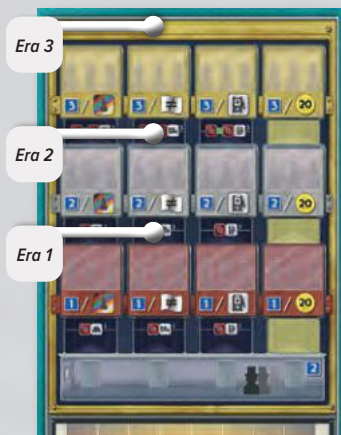
Jeśli Autobot ma karty kolorów w talii Kolorów. Tura autobota kończy się natychmiast.

Jeśli Autobot nie ma już kart kolorów w talii, autobot całkowicie odświeża obie talie. Zbierz wszystkie karty kolorów i wszystkie karty zadań z wyjątkiem karty zadań w kolejce najwyższym priorytecie. Potasuj każdy zestaw kart osobno, aby utworzyć nową talię kolorów i zadań. Umieść obie talie obok planszy Solo.

Awans Autobota

Awanse autobota są ograniczone w zależności od erze. W pierwszej erze pracownicy autobota mogą awansować tylko na 1. piętro. W drugiej erze mogą awansować tylko na 2. piętro. W trzeciej erze pracownicy Autobota mają dostęp do dowolnego piętra. Ta zasada ograniczeń ma również zastosowanie do pracowników autobota, gdy awansują oni podczas etapów końca ery. O ile premia nie wskazuje konkretnego działu, gdy Autobot uzyska awans, awansuje dowolnego pracownika, który osiągnie najwyższe piętro w

dowolnym dziale. Jeśli dwóch lub więcej pracowników osiągnie równie wysokie piętra, awansuje Pracownik Działu najbardziej wysunięty na lewo.



Koniec ery

Przy obliczaniu budżetu dla biur, traktuj autobota jako drugiego gracza, w którym ma pracowników. Jednak Autobot nie otrzymuje swojej części budżetu.

Pamiętaj, Autobot ma nieograniczony budżet. Nie musisz śledzić dochodów ani wydatków autobota.

Awans

Jeśli Autobot wywołał koniec ery, jak zwykle otrzymuje bonusowy awans.

Karta trasy

Autobot nie ma karty trasy, zamiast tego Autobot zawsze otrzymuje następujące awanse:

	Pierwsza era	Druga Era	Trzecia era
	0	1	1
Aby zwiększyć trudność, autobot zamiast tego otrzymuje następujące automatyczne awanse:			
	Pierwsza era	Druga Era	Trzecia era
	1	1	2
	1	2	2

Zjednoczenie

Na koniec drugiej ery umieść żółtą kartę akcji podstawowej Autobota zakrytą na wierzchu talii kolorów.

Koniec gry

Na koniec gry autobot normalnie zdobywa punkty za swoich pracowników w poczekalni i pierwszych trzech administracjach. Jeśli zdobyłeś więcej punktów niż Autobot, wygrałeś grę!

Trudność Autobota

Plansza Solo ma 2 poziomy trudności, „łatwy” i „trudny”. Istnieją również dodatkowe sposoby na zwiększenie trudności gry solo.

Sugerujemy, abyś zaczął od „łatwej” planszy, a następnie rozważ dodanie niektórych z tych opcji, zanim przejdziesz do „trudnej” strony planszy. Opcje te można również dodać podczas korzystania z trudnej strony planszy.

- Ciężarówki Autobotów poruszają się o 1 dodatkowe pole w każdej turze
- Autobot otrzymuje 1 rozwój za każdym razem, gdy jedna z twoich ciężarówek przejeżdża obok jednej z jego stacji paliw
- Autobot porusza się na torze rozwoju, jeśli pominie swoją turę
- Autobot zyskuje więcej awansów na koniec każdej ery (2 dodatkowe poziomy trudności)

Mini-rozszerzenia

Następujące mini-dodatki zostały dołączone dla sponsorów kampanii Autobahn Kickstarter.

Jeśli kupiłeś detaliczną edycję Autobahn, te rozszerzenia nie zostaną uwzględnione w tym egzemplarzu

Pakiet Autobahn Kickstarter można kupić osobno na stronie <https://www.alleycatgames.com/>

Moduł 1: Wino

Ten moduł wprowadza wino, nowy rodzaj towaru, który można importować do Niemiec z innych krajów.

Komponenty



Przygotowanie

Wykonaj dodatkowe kroki podczas przygotowania:

- 1** Potasujcie **4 karty Wina** i rozdajcie po jednej każdemu graczowi (niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka). Spójrz na swoją kartę wina, ale trzymaj ją zakrytą w swoim obszarze gracza.
- 2** Umieść 4 znaczniki **towaru wina** w puli obok planszy.

3 Weź znaczniki dostawy Wina, w zależności od liczby graczy, i umieść je obok planszy (niewykorzystane znaczniki odłóż do pudełka):

- **2 graczy:** 1 pojedynczy i 1 podwójny.
- **3 graczy:** 2 pojedyncze i 1 podwójny.
- **4 graczy:** 2 pojedyncze i 2 podwójne.

Jak grać

Każda karta wina określa kraj pochodzenia (Francja, Włochy, Szwajcaria lub Austria) i jedno miasto docelowe w Niemczech Wschodnich.

Raz na grę, w swojej turze, możesz odkryć swoją kartę wina i załadować na ciężarówkę znacznik towaru wina. Aby to zrobić, musisz wykonać akcję „**Załaduj ciężarówkę**”, zagrywając kartę pasującą do koloru drogi pokazanego na karcie wina.

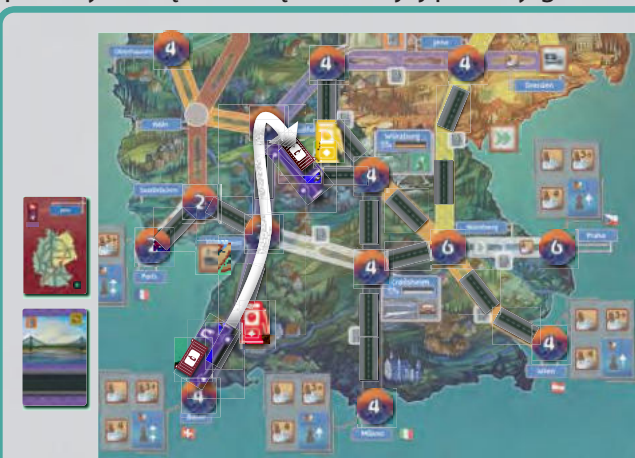
Umieść swoją ciężarówkę na sekcji drogi bezpośrednio przylegającym do miasta handlowego w kraju pokazanym na twojej karcie.

Następnie możesz przemieszczać swoją ciężarówkę zgodnie ze zwykłymi zasadami. Gdy dotrzesz do odcinka drogi znajdującego się bezpośrednio poza miastem wskazanym na Twojej karcie, oznacza to, że udało Ci się zaimportować wino do byłej NRD i musisz teraz wykonać następujące czynności:

1 Jeśli dostępny jest znacznik „podwójnego bonusu” dostawy wina, weź go i natychmiast przeprowadź 2 bonusy, w przeciwnym razie weź znacznik „pojedynczego bonusu” i natychmiast przeprowadź 1 bonus.

2 Umieść znacznik obok swojej planszy dostawy.

3 Umieść znacznik towaru z winem obok swojej planszy, a ciężarówkę na swojej planszy gracza.



Fioletowy gracz zagrywa fioletową kartę, aby wykonać akcję ciężarówki z ładunkiem i odkrywa swoją kartę Wina (Szwajcaria-Jena). Ładuje swoją Ciężarówkę znacznikiem towaru wina i umieszcza go na odcinku fioletowej autostrady poza Bazyleą.

Koniec gry

Podliczając punktację w administracji, jeśli masz znacznik towaru wina obok swojej planszy, ponieważ zrealizowałeś dostawę wina, możesz teraz zaliczyć Niemcy jako dodatkowy kraj, do którego zrealizowałeś dostawę.

Gra w trybie solo

Podczas przygotowania gry losowo wybierasz jedną z kart wina, a pozostałe trzy umieszczasz obok planszy solo. Na początku trzeciej ery odkryj trzy karty wina.

Autobot po raz pierwszy próbuje załadować ciężarówkę

kartę koloru pasującą do jednej z tych trzech kart, odrzuć pozostałe dwie, załaduj ciężarówkę obok pasującego kraju i umieść znacznik miejsca docelowego obok miejsca docelowego karty. Gdy ciężarówka dotrze do celu, Autobot otrzyma znacznik dostawy wina.

Moduł 2: Ruch drogowy

Ten moduł wprowadza ruch wokół ruchliwych miast, co spowalnia ciężarówki i ma negatywny wpływ na stan tras przebiegających przez miasto. Ulepszanie odcinków usunie znaczniki ruchu i prawdopodobnie zapewni dodatkowe bonusy.

Komponenty



12 znaczników ruchu

Przygotowanie

Umieść 12 znaczników ruchu obok planszy.

Jak grać

Kiedy miasto osiągnie wartość 6 lub więcej w wyniku akcji ulepszenia, dodaj znacznik ruchu do każdego ukończonego odcinka jednojezdniowego bezpośrednio połączonego z miastem. Jeśli odcinek ma 2 sekcje dróg, umieść znacznik ruchu na sekcji znajdującym się najbliżej miasta.

Nie dodawaj znaczników ruchu, jeśli:

- Odcinek **ma już znacznik ruchu**, ponieważ inne miasto na tym odcinku osiągnęło już wartość 6. Każdy odcinek może mieć maksymalnie jeden znacznik ruchu.
- Na odcinku drogi **znajduje się ciężarówka**.
- Zapas znaczników ruchu **się skończył**.

Jeśli nie ma wystarczającej liczby znaczników ruchu, aby umieścić je na wszystkich odcinkach, które ich wymagają, aktywny gracz wybiera, gdzie nie zostaną umieszczone znaczniki.

Ruch ciężarówki

Ciężarówki mogą poruszać się po sekcjach drogi, na którym znajduje się znacznik ruchu, ale nie mogą zatrzymywać się na odcinku z znacznikiem. Jeśli nie masz wystarczającej ilości ruchu, aby przemieścić się poza znacznik, musisz zatrzymać swoją ciężarówkę na polu za nim.

Karty tras

Podczas obliczania stanu połączenia drogowego każdy znacznik ruchu na trasie zwiększa wartość statusu o 1.

Usuwanie znaczników ruchu

Jeśli ulepszasz odcinek, które zawiera znacznik ruchu, usuń znacznik i trzymaj go obok swojej planszy gracza. Jeśli zbierzesz 3 znaczniki ruchu, natychmiast odłóż je do puli, a następnie awansuj 1 pracownika.



Czerwony gracz ulepsza odcinek Dortmund-Hannover z błękitną autostradą. Wartość obu miast sięga 6, więc nowe znacznik ruchu są dodawane do wszystkich ukończonych odcinków jednojezdniowych połączonych z tymi miastami, jeśli to możliwe.

Na czarnej autostradzie do połączenia Hannover-Bod Hersfeld dodawany jest 1 znacznik ruchu. Na trasie Hannover-Hamburg znajduje się ciężarówka, więc nie otrzymuje znacznika ruchu. Na zielonej autostradzie 1 znacznik ruchu jest dodawany do połączenia Dortmund-Oberhausen.

Na czerwonej autostradzie do połączenia Dortmund-Koln dodaje się 1 znacznik ruchu. Dortmund-Homburg nie jest jeszcze ukończony, więc nie otrzymuje znacznika.

Gra w trybie solo

Wykonując akcję ulepszenia, autobot na pierwszeństwo wybiera odcinek z znacznikiem ruchu, zanim spojrzy na punkty priorytetu. Ilekroć bot zbierze trzy znaczniki ruchu, otrzymuje awans.

Moduł 3: Usługi

To rozszerzenie wprowadza możliwość budowania ulepszeń stacji paliw na ulepszonych odcinkach.

Komponenty



8 ulepszeń
stacji paliw



1 plansza
stacji paliw

Przygotowanie

Umieść planszę stacji paliw obok planszy i umieść jedno ulepszenie stacji paliw na każdym polu.

Jak grać

Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję „**buduj stację paliw**”, możesz zamiast tego zbudować ulepszenie stacji paliw obok jednej ze swoich własnych stacji paliw na ulepszonym odcinku. Ulepszenie należy jak zwykle umieścić na autostradzie w kolorze karty, którą zagrałeś.

- Weź ulepszenie z planszy stacji paliw, jeśli jakieś pozostało, i umieść je obok jednej ze swoich już wybudowanych stacji paliw na autostradzie, która odpowiada kolorowi zagranej karty.
- Ulepszenia można budować tylko obok stacji paliw na ulepszonych odcinkach.

Po zbudowaniu ulepszenia zyskaj premię pokazaną pod wybraną stacją paliw.

Ciężarówki

Jeśli Twoja ciężarówka minie jedną z twoich własnych ulepszonych stacji paliw, **zyskaj dwa różne bonusy** (zamiast zwykłego jednego bonusu) spośród tych poniżej pól stacji paliw, które już zbudowałeś. W każdej turze wszystkie premie, które otrzymujesz za przemieszczanie własnych ciężarówek obok własnych stacji paliw, muszą być różne.

Jeśli Twoja ciężarówka minie jedną z ulepszonych stacji paliw przeciwnika, znajdź najcenniejszy bonus pieniężny spośród tych poniżej miejsc stacji paliw, które przeciwnik już zbudował. Twój przeciwnik **zarabia pieniądze równe wyższej kwocie** pokazanej jako część tego bonusu. (Na przykład: jeśli zbudował tylko 1 lub 2 stacje paliw, zarabiają 2 monety, a jeśli zbudowali 7 lub 8 stacji paliw, zarabiają 8 monet).

Premie na planszy stacji paliw



Awansuj 1 pracownika.



Umieść pracownika w biurze budowy, którego kolor odpowiada kolorowi autostrady, na której zbudowano ulepszenie stacji paliw (przestrzegaj tych samych zasad, które zastosowałeś, gdybyś właśnie zbudował sekcje drogi tej autostrady).



Odwróć jeden ze swoich kafelków akcji z 2 stożkami tak, aby strona z 1 stożkiem była odkryta.



Wykonaj akcję „Zdobądź fundusze”. Nie możesz otrzymać tego bonusu, jeśli wykonałeś już akcję „Zdobądź finansowanie” w bieżącej erze.



Wybierz 1 z 5 kart akcji z puli i dodaj ją do swojej ręki.



Przesuń swój znacznik rozwoju o 3 pola do przodu na torze rozwoju.



Podnieś wszystkie zagrane karty (nie zarabiasz za każdą podniesioną kartę).



Przesuń jedną ze swoich ciężarówek maksymalnie o 3 pola wzdłuż zbudowanej sieci dróg.

Gra w trybie solo

Wykonując akcję stacji paliw, Autobot spróbuje umieścić ulepszoną stację paliw, jeśli to możliwe.

W tym przypadku wybierze stację benzynową znajdującą się najbardziej na lewo od planszy stacji benzynowej, ale zawsze otrzyma awans zamiast pokazanej premii.

Kickstarter - dodatki

Podczas kampanii Autobahn na Kickstarterze następujące komponenty zostały odblokowane jako cele dodatkowe:



**8 dwukolorowych
kart akcji
Zaawansowanych**

Podczas przygotowania do gry wtasuj te 8 kart akcji zaawansowanych do talii 14 kart akcji zaawansowanych z gry podstawowej. Karty te mogą być zagrane w dowolnym z dwóch kolorów. Te karty są w obu kolorach, a Twoje ciężarówki mogą się poruszyć na koniec tury, jeśli znajdują się na drodze w tych kolorach. Dodatkową akcję na karcie można również wykonać na autostradzie dowolnych z tych kolorów.



**4 kafelki
bonusowe**

Potasuj te 4 kafelki bonusu z 36 kafelkami bonusu z gry podstawowej, podczas przygotowania gry.

Rekrutuj pracownika:



Umieść 1 pracownika wziętego ze swoich zasobów do poczekalni

Przesuń kartę:



Weź 1 kartę akcji zagrana już nad swoją planszą gracza i przesuń ją o jedno lub więcej pól w lewo. Nie można jej użyć do przesunięcia karty akcji poza pole „odblokuj technologię” na planszy gracza.

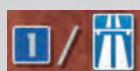


**Dwustronna
plansza działu**

Umieść tę planszę obok planszy administracji podczas przygotowania gry.

Ta plansza nie zasłania żadnego działu.

Wykonując awans, gracze mogą zdecydować się na przeniesienie pracowników do tego nowego działu. Musisz odblokować 1., 2. i 3. poziom dowolnej kolumny technologii na swojej planszy gracza, aby mieć dostęp do 1., 2. i 3. piętra tego działu.



Każdy pracownik działu jest wart 1, 2 lub 3 punkty za każdą ulepszoną lub zaawansowaną kartę akcji w ręce.



Każdy pracownik działu jest wart 1, 2 lub 3 punkty za każdy bonusowy kafelek, który wzięłeś podczas gry. Używając tej strony, zagrane kafelki bonusu należy odłożyć zakryte i nie wyrzucać.

Podziękowania

Projektanci gry: Fabio Lopiano i Nstore Mangone

Rozwój: David Digby

Projekt solo: Fabio Lopiano i Nstore Mangone

Rozwój gry solo: David Digby

Redaktor: Liam Millard

Współredaktorzy: Caezar Al-Jassar i Simon Milburn

Projekt graficzny: Javier Inkgolem

Produkcja: Florentyna Butler

Projekt elementów drewnianych: Sebastián Koziner

Instrukcja: Brett J. Gilbert, Simon Milburn i

David Digby

Przełożył na Polski: Arachion z bgg

Przełożyła na Polski, zasady solo: Iwi

Fabio i Nstore chcieliby złożyć specjalne podziękowania: Tommaso Alisonno, Francesco Binetti, Luigi DeFeo, Anthony Howgego, Dean Morris, Barbara Parutto, David Spada i Ian Zhabjaku.

Chcieliby również podziękować wielu innym testerom gry, którzy pomogli w testowaniu Autobahn na drodze do ostatecznej opublikowanej wersji.

David Digby pragnie podziękować następującym testerom gry: Olly Pilsworth, Tom Fox, David Ellis, Richard Woods, Katie Bain i Samuli Raninen

Akcje bonusowe



Rozwój

Przesuń swój znacznik rozwoju o 1 lub 2 pola do przodu na torze rozwoju i zdobądź wszelkie bonusy, na które trafisz lub ominiesz.



Zdobądź monety

Zyskaj wskazaną liczbę monet. Weź je z zasobów i dodaj do własnych zasobów obok swojej planszy gracza.

Awansuj pracownika

Wykonaj 1 lub 2 awanse. Dla każdego awansu przenieś 1 swojego pracownika z poczekalni na 1. piętro jednego z działów lub z piętra w dziale na piętro wyżej.

Aby przenieść pracownika na piętro wyżej, musi być dostępne wolne miejsce, na które można przenieść pracownika. **Każdy gracz może mieć maksymalnie 1 pracownika na każdym piętrze.** Na każdym piętrze może znajdować się maksymalnie 3 pracowników. Musisz odblokować 1., 2. i 3. poziom kolumn technologii na swojej planszy gracza, aby mieć dostęp do 1., 2. i 3. piętra pierwszych trzech działów administracji. Nie musisz odblokowywać żadnej technologii, aby uzyskać dostęp do czwartego działu. Aby dostać się na 3. piętro odpowiedniego działu, musisz odblokować oba najwyższe bonusy w kolumnie.

Jeśli otrzymałeś bonus dający Ci 2 awanse, zrób każdy awans osobno. Możesz awansować dwóch różnych pracowników jeden raz lub dwa razy jednego pracownika. Jeśli dwukrotnie awansujesz jednego pracownika, musi być wolne miejsce na obu piętrach, przez które pracownik się porusza lub dociera.

Jeśli nie możesz awansować pracownika, zamiast tego umieść w poczekalni pracownika wziętego ze swoich zasobów.

Zdobądź kartę akcji

Wybierz 1 z 5 kart akcji z puli i dodaj ją do swojej ręki. (Patrz „Karty akcji”).

Następnie odkryj wierzchnią kartę z aktualnej talii kart akcji i umieść ją na stole. Podczas pierwszej i drugiej ery, wystawa będzie zawierała ulepszone karty akcji, podczas trzeciej ery wystawa będzie zawierała zaawansowane karty akcji.



Wymień kartę akcji

Wybierz 1 ze swoich kart akcji podstawowych, albo z ręki, albo z zagranych kart nad swoją planszą gracza, i odrzuć ją (usuń z gry). Następnie zastąp ją, biorąc jedną z 5 kart akcji z puli. (Patrz „Karty akcji”).

Jeśli wymieniasz kartę w swojej ręce, dodaj nową kartę do swojej ręki. Jeśli wymieniasz kartę znajdującą się nad swoją planszą gracza, umieść nową kartę nad swoją planszą gracza w tym samym miejscu, co odrzucona karta. Nie liczy się to jako zagranie karty i nie pozwala na podjęcie żadnej dodatkowej natychmiastowej akcji.

Kiedy wymieniasz kartę, kolor karty, którą odrzucasz, i kolor nowej karty, którą ją zastępujesz, nie muszą się zgadzać. Następnie odkryj wierzchnią kartę z aktualnej talii kart akcji i umieść ją na stole.



Budowa sekcji drogi

Wykonaj akcję „Buduj sekcje drogi” na autostradzie dowolnego koloru, przestrzegając zwykłych ograniczeń budowlanych. Nadal musisz opłacić koszty budowy.



Ulepsz odcinek

Wykonaj akcję „ulepsz odcinek” na dowolnej autostradzie, przestrzegając zwykłych ograniczeń budowlanych. Nadal musisz opłacić koszty budowy.



Zbuduj stację paliw

Wykonaj akcję „Buduj stację paliw” na dowolnej autostradzie, przestrzegając zwykłych ograniczeń budowlanych.



Ładuj ciężarówkę

Wykonaj akcję „Ładuj ciężarówkę” w dowolnym magazynie. Ciężarówka będzie się poruszać jak zwykle w fazie 3, jeśli zagrałeś kartę w kolorze magazynu.



Odblokuj technologię

Wykonaj akcję „Odblokuj technologię”. Użyj jednego ze swoich 3 dodatkowych znaczników odblokowania (nie bierz znacznika odblokowania z kolorowych pól na swojej planszy gracza).



Przesuń ciężarówkę

Przesuń jedną ze swoich ciężarówek o 2 pola wzdłuż zbudowanej sieci dróg. Ciężarówka poruszy się ponownie jak zwykle w fazie 3 bieżącej tury, jeśli zagrałeś kartę w kolorze odcinka drogi, na którym ciężarówka kończy ten ruch.





Wymień kartę

Zamień 1 kartę akcji ze swojej ręki na 1 kartę akcji, którą już zagrałeś nad swoją planszą Gracza.



Zmień kolor karty

Użyj tej premii, kiedy zagrywasz kartę akcji, aby zmienić jej kolor na czerwony, cyjan, fioletowy, pomarańczowy lub biały (ale nie czarny lub żółty) do końca tury.

Max +1x



Odwróć kafelki akcji

Odwróć jeden ze swoich kafelków akcji z 2 stożkami tak, aby strona z 1 stożkiem była odkryta. Zwiększa to limit liczby kart, które możesz zagrać na tym polu akcji.

W przypadku akcji „Buduj sekcje drogi” limit wzrośnie z 3 do 4. W przypadku akcji „ulepszenia”, „buduj stację paliw” i „Załaduj ciężarówkę” limit wzrośnie z 1 do 2.

Max +1x



Usuń kafelki akcji

Usuń jeden ze swoich kafelków akcji, na którym znajduje się tylko 1 stożek, aby odsłonić miejsce pod spodem, na którym nie ma żadnych stożków. Zwiększa to limit liczby kart, które możesz zagrać na tym polu akcji.



Rekrutuj pracownika

Umieść 1 pracownika wziętego ze swoich zasobów bezpośrednio w poczekalni.



Przesuń kartę.

Weź 1 kartę akcji zagrąną już nad swoją planszą gracza i przesuń ją o jedno lub więcej pól w lewo. Nie można jej użyć do przesunięcia karty akcji poza pole „Odblokuj technologię” na planszy gracza.

Karty akcji

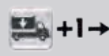
Ulepszone karty akcji



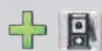
Jeśli wykonałeś akcję „Budowa sekcji drogi”, przesun swój znacznik rozwoju o 1 pole do przodu na torze rozwoju i zdobądź wszelkie bonusy.



Jeśli wykonałeś akcję „Ulepsz odcinek”, przesun swój znacznik rozwoju o 1 pole do przodu na torze rozwoju za każdą sekcję.



Jeśli wykonałeś akcję „Załaduj ciężarówkę”, przesun ciężarówkę, którą właśnie załadowałeś, na koniec swojej tury o jeden dodatkowy krok.



Możesz dodatkowo wykonać akcję „Buduj stację paliw” zgodnie ze wszystkimi zwykłymi ograniczeniami budowlanymi.

Żółte karty akcji



Możesz dodatkowo wykonać akcję „Buduj sekcje drogi” zgodnie ze wszystkimi zwykłymi ograniczeniami budowlanymi. Wykonuj swoje akcje w dowolnej kolejności.

Zaawansowane karty akcji



Jeśli wykonałeś akcję „ulepsz odcinek”, możesz również wykonać akcję „Załaduj ciężarówkę” i odwrotnie.



Możesz zapłacić dokładnie 10 monet, aby przesunąć swój znacznik rozwoju o 2 pola do przodu na torze rozwoju.



Na koniec twojej tury ruch twojej ciężarówki zostaje zwiększony o dwa



Jeśli wykonałeś akcję „Budowa sekcji drogi”, możesz zamiast tego wybudować jednocześnie dwie sekcje drogi (z poszanowaniem zwykłych ograniczeń budowlanych), płacąc 5 monet mniej za budowę każdego z nich.



Weź 12 monet.



Możesz dodatkowo przesunąć się o 1 krok do przodu na torze rozwoju



Możesz dodatkowo wykonać akcję „Buduj sekcje drogi” zgodnie ze wszystkimi zwykłymi ograniczeniami budowlanymi. Jeśli wykonałeś akcję „ulepszenia odcinka”, możesz również wykonać akcję „Załaduj ciężarówkę” i odwrotnie. Możesz wykonywać swoje akcje w dowolnej kolejności.



Możesz dodatkowo wykonać akcję „Buduj sekcje drogi” zgodnie ze wszystkimi zwykłymi ograniczeniami budowlanymi. Jeśli w tej turze zbudujesz co najmniej 1 odcinek drogi, awansuj także 1 pracownika. To jest czarna karta akcji podstawowej. Nie ma dodatkowej akcji bonusowej.



Tę kartę można zagrać jako czerwoną, cyjanową, fioletową, pomarańczową lub białą kartę akcji podstawowej (ale nie jako czarną lub żółtą). Ta karta ma wszystkie pięć z tych kolorów, a Twoje ciężarówki mogą się poruszać na koniec tury, jeśli znajdują się na drogach w jednym z tych pięciu kolorów.

AKCJA:

**Buduj sekcje drogi**

1. Umieść kafelki na autostradzie koloru z karty.
 2. Zapłać koszt, zależny od ery i miejsca
 3. Umieść pracownika w biurze.
- Jeśli brakuje pracowników: zwróć 3 z lobby, umieść i awansuj
4. Aktualizuj wartość miasta. +2 odcinek/ulepszenie

AKCJA:

**ULEPSZ ODCINEK**

1. Odwróć cały odcinek na autostradzie koloru z karty
2. Zapłać koszt, zależny od ilości i ery
3. Umieść pracownika w biurze
4. Aktualizuj wartość miasta

Pomoc gracza**Bonus za dostawę****Maks. 1x bonus za dostawę**

AKCJA:

**Załaduj ciężarówkę**

- Umieść w magazynie odpowiadającym kolorowi
- Rozładunek:**
- Weź kafelki bonusu + znacznik dostawy
 - Požadany towar: bonus
 - Inny towar: monety

AKCJA:

**Zbuduj stację paliw**

Umieść stację, **za darmo** na polu odpowiadającym kolorowi. Przynajmniej zbudowana jedna sekcja

AKCJA:

**Odblokuj technologię**

Znacznik z pola koloru karty na najniższym polu.

Faza główna**Zagraj kartę****Max ? ?**

Wykonaj wybraną akcję **w kolorze karty**

LUB

Zabierz karty na rękę

Weź **1 monetę** za kartę

LUB

Dofinansowanie

Raz na erę wyślij pracownika, aby odebrał fundusze (zostaw go tam)

Kiedykolwiek w tej fazie**1 x Użyj i odrzuć kafelek bonusu****Koniec tury**

Twoja stacja:
- różne bonusy w turze
- z pod zbudowanej stacji



Stacja Przeciwnika
- monety
- niższa kwota

Przesuń swoją ciężarówkę, jeśli znajduje się na drodze **tego samego koloru co karta**, którą właśnie zagrałeś

Przesuń się o jeden dodatkowy krok, jeśli zaczynasz **od ulepszonej drogi**



Jeśli zagrałeś swoją ostatnią kartę, zbierz wszystkie swoje karty, ale **nie zdobywaj monet**

Koniec ery**Faza Administracji**

- Era kończy się wraz z budową ostatniej sekcji
- **Gracz, który zbuduje ostatnią sekcję, otrzymuje awans**
- Ostatnia era: każdy gracz otrzymuje dodatkową turę (buduj drogi z zasobów)

1. Budżet budowy - suma miast/ pracownik w biurze
2. Awans - za budowę ostat. odcinka
2. Karta trasy: odległość - ulepszenia/stacje

Umieść pracownika w biurze odpowiedniego koloru jeśli:

- **zbudowałeś/ulepszyłeś drogę**
brak miejsca - przesuń do poczekalni skrajnego lewego pracownika

Jeśli nie masz pracowników:

- weź 3 pracowników z poczekalni
- umieść jednego w biurze
- awansuj pracownika

3 era:

- Usuń 5 kafelków blokady
- Zabierz żółtą kartę
- wymień karty na zaawansowane



Weź monety równe większej pokazanej kwocie. Weź je z zasobów.



Natychmiast przesuń ciężarówkę (jedną z nich, jeśli masz obie) o 1 pole (niezależnie od koloru).



Przesuń swój znacznik rozwoju o 1 krok do przodu na torze rozwoju.



Awansuj 1 pracownika



Możesz zapłacić 10 monet, aby umieścić jednego pracownika w biurze budowy autostrady, na której zbudowana jest stacja paliw, którą mijasz. Postępuj zgodnie ze zwykłymi zasadami umieszczania nowego pracownika.

2

Każdy pracownik w poczekalni jest wart 2 punkty.

1

Każdy pracownik jest wart 1, 2 lub 3 punkty za każdego Twojego pracownika w Biurach Budowlanych.

1

Każdy pracownik jest wart 1, 2 lub 3 punkty za każdy inny kraj, do którego dostarczyłeś co najmniej jeden towar

1

Każdy pracownik jest wart 1, 2 lub 3 punkty za każdą zbudowaną stację paliw

1

Każdy pracownik jest wart 1, 2 lub 3 punkty za każde 20 monet (zaokrąglone w dół), które masz w swoich zasobach.

1 pracownik gracza na biuro administracji