



MINDCLASH
GAMES

VIKTOR
PETER

RICHARD
AMANN

DÁVID
TURCZI

THOMAS
VANDE GINSTE

WOLF
PLANCKE

PERSEVERANCE

CASTAWAY CHRONICLES

EPISODE

1

ZASADY GRY

ZACZNIJ TUTAJ

DWA EPIZODY W JEDNYM PUDEŁKU

Perseverance została zaprojektowana jako epicka saga kolejnych gier z ewoluującą mechaniką, zwanych Epizodami. Pudełko z grą *Castaway Chronicles* zawiera *Epizody 1 i 2* — dwie samodzielne gry, które mają tę samą mechanikę i komponenty, ale zapewniają inne wrażenia z gry.

Sugerujemy zacząć od tej instrukcji, aby najpierw zapoznać się z *Epizodem 1*, a następnie przejść do *Epizodu 2*, a dopiero po kilku grach do dodatku *Kronika* (również zawartego w tym pudełku).

HISTORIA

Wszystko zaczęło się od zastężonego wakacyjnego rejsu na pokładzie luksusowego liniowca *Pearl of the Seas*, ale straszna burza z innego świata zmieniła wszystko. Statek wylądował na tajemniczej, nieznanej wyspie, a załoga straciła kontakt ze światem zewnętrznym. Nie mając nadziei na ratunek, wkrótce stało się jasne, że wyspa będzie twoim nowym domem, a jej mieszkańcy — dzikie stworzenia podobne do dinozaurów — nie są zadowolone z twojego przybycia. Teraz na kilku zaradnych osobach, w tym na tobie, spoczywa obowiązek zorganizowania przygnębionych, spanikowanych ocalałych w funkcjonujące społeczeństwo.

Podążając za wskazówkami starszych oficerów statku, weźmiesz udział zarówno w organizowaniu obrony przed dinozaurami, jak i zasianiu ziarna nowego społeczeństwa. Twoje wysiłki nie pozostaną niezauważone; wszystko, co robisz dla wspólnoty, przyniesie ci zwolenników, a mając za sobą wystarczającą liczbę ludzi, staniesz się siłą, z którą trzeba się liczyć w tej dziwnej nowej krainie.

Komponenty użyte w *Epizodzie 1* są oznaczone ikoną czaszki Raptora w niebieskim rombie.



4x licznik zwolenników



4x żetony śledzenia głosów



4x Żetony śledzenia męstwa



4x Dwustronne znaczniki etapu patrolu i przygody

KOMPONENTY

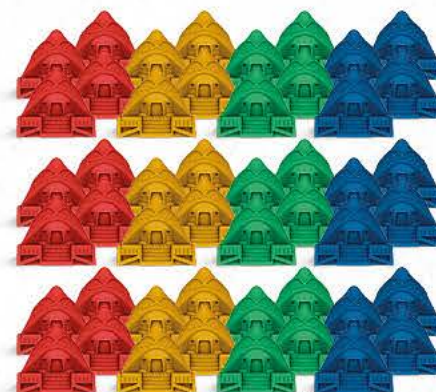
Komponenty użyte w *Epizodzie 2* są oznaczone ikoną czaszki Shieldhead w fioletowym rombie.



11x4 Podstawki pod kartonowych żołnierzy i dowódcę (+10x4 do użycia z żołnierzami z Epizodu 2)

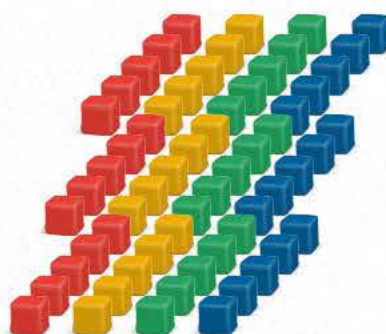


4x Podstawki lidera



12x4 Osad

KOMPONENTY GRACZA UŻYWANE WE WSZYSTKICH EPIZODACH



15x4 Kostki wpływów (+10x4 do użycia w Epizodzie 2)



5x4 Kości gracza

KOMPONENTY GRACZA UŻYWANE TYLKO W EPIZODZIE 1



4x Plansze gracza



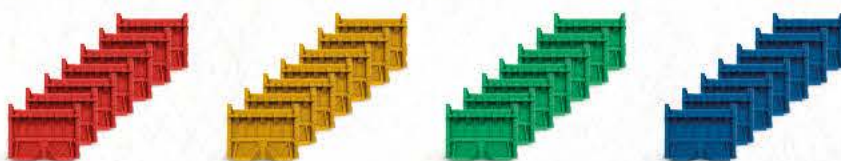
4x tekturowych liderów z Epizodu 1



4x figurki liderów z Epizodu 1



4x1 Znaczników pułapek



7x4 Mury



4x Znaczników śledzenia ochrony

KOMPONENTY GRACZA UŻYWANE WE WSZYSTKICH EPIZODACH



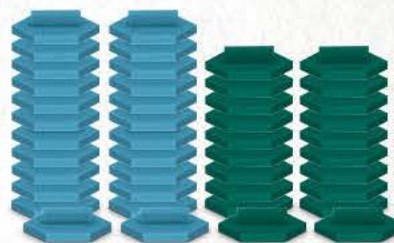
1x Plansza zgromadzenia



24x Tekturowe
Dino. Trampler



24x Tekturowe
Dino. Raptory



44x (24 niebieskie, 20 zielone)
Podstawki pod Dino



13x kości neutralne
(Maksymalnie 10 zostanie
użytych w epizodzie 1)



1x kość zagrożenia

ELEMENTY WERSJI DETERMINISTYCZNEJ



4x Karty torów zagrożenia



8x Żetony
śledzenia
zagrożenia

GŁÓWNE KOMPONENTY EPIZODU 1



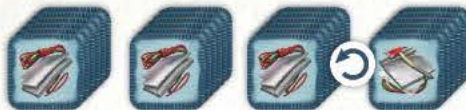
20x Tekturowe znaczniki lekkiego żołnierza*



20x Tekturowe znaczniki ciężkiego żołnierza*



20x Żetonów opowieści*



20x Żetonów Złomu*



20x Żetonów żywności*



1x Kość murów



1x Kość pułapek



1x Kość normalnych dino.



1x Kość niebezpiecznych dino.



1x Plansza główna



4x Kafelki oficerów



4x Kafelki zakrywające obszar wspólnoty



4x Plansza nagród za walkę podczas ataku dinozaurów



5x Kafelki punktacji Zgromadzenia



4x Kafelki Obszaru niebezpiecznej Walki



6x Karty pomocy gracza



8x Karty lekkich wyzwań



8x Karty trudnych wyzwań



19x Kart patrolu



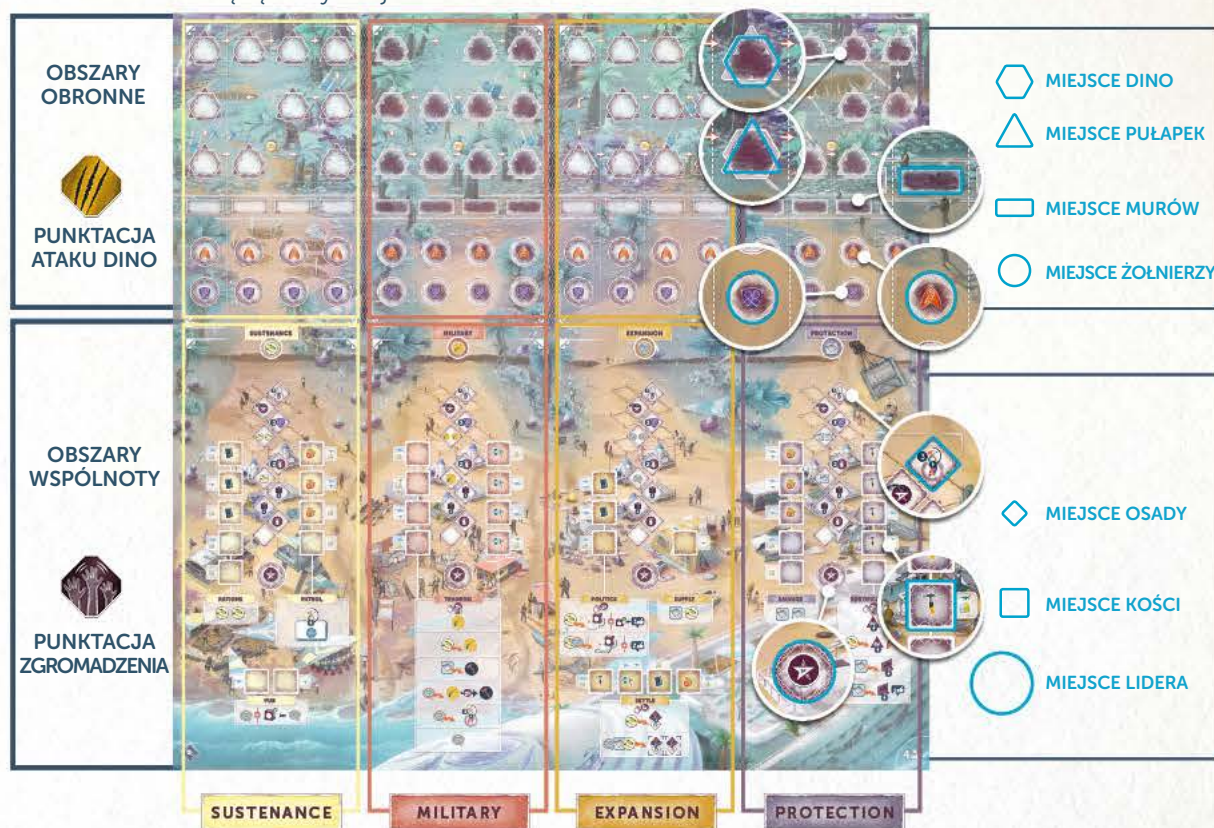
3x Żetony uszkodzenia

*Aby zapewnić większą przejrzystość, znaczniki Żołnierzy i Zasobów mają różne grafiki zarówno w ramach tego epizodu, jak i w pozostałych epizodach. Te komponenty są również oznaczone kolorami: komponenty epizodu 1 na niebiesko, komponenty epizodu 2 na fioletowo. Choć gra jest przeznaczona do gry z odpowiednim zestawem komponentów, jeśli chcesz, możesz je mieszać i dopasowywać według własnego uznania.

OPIS GRY

Plansza Główna *Epizodu 1*, reprezentująca wczesną osadę Perseverance, składa się ona z **czterech sąsiadujących ze sobą Stref**: Pożywienia (Sustenance), Wojskowej (Military), Ekspansji (Expansion) i Ochrony (Protection). Każda strefa jest **podzielona poziomo** na dwa obszary: **Wspólnoty** i **Obrony**.

Obszary obronne reprezentują pogranicze miasta i niezbadanej dziczy; Żołnierze, mury, pułapki i dinozaury są umieszczane tutaj i to właśnie tam ostatecznie będą miały miejsce **ataki dinozaurów**.



Obszary Wspólnoty są podstawą przyszłego miasta Perseverance. Tutaj umieszcza się osady i kości, aby rozpatrzyć Akcje i jej Efekty.

W *Perseverance* będziesz **wykonywać akcje głównie poprzez dobieranie kości** z puli i **umieszczanie ich na polach, aby rozpatrzyć różne Efekty**. Kości przedstawiają najbardziej uzdolnionych ocalałych, a różne ścianki pokazują zadania, do których najlepiej się nadają.



Poszukiwacze przygód – w obliczu niebezpieczeństw wyspy.



Organizatorzy – koordynujący żołnierzy.



Mediatorzy – zarządzający zasobami i siłą roboczą.

Innowatorzy – budowanie obrony.

Perseverance: Epizod 1 ma **dwa przeplatające się aspekty rozgrywki**. Na obszarach Wspólnoty będziesz **organizować codzienne życie**: zbierać zasoby, budować osady i fortyfikacje, organizować patrole i brać udział we wczesnych walkach o władzę polityczną. W obszarach Obrony będziesz **organizować obronę**, aby przygotować się na coraz potężniejsze fale ataków Dinozaurów.

Każdy aspekt ma swój własny mechanizm punktacji: okresowe **Zgromadzenia** nagradzają graczy za ich obecność na obszarach Wspólnoty, podczas gdy **ataki Dinozaurów** mogą przynieść nagrody tym, którzy przodują w heroicznej obronie przed atakującymi. Oprócz innych nagród, oba mechanizmy punktacji mogą dać ci **Zwolenników**, którzy są potrzebni, aby stać się silnym przywódcą na wyspie i wygrać grę.

- 1 Umieść Planszę Główną na środku stołu. Zakryj trzeci rząd pól Dinozaurów w każdym obszarze Obro-ny pasującym kafelkiem Obszaru Niebezpiecznej Walki (1A) i przykryj cztery górne pola Osad w każdym obszarze Wspólnoty pasującym kafelkiem zakrycia obszaru Wspólnoty (1B).

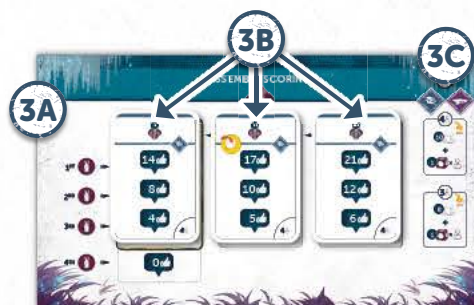
UWAGA: Grając w 2 lub 3 osoby wykorzystaj drugą stronę plan-szy Głównej (1C).

- 2 Obok planszy Głównej należy umieścić planszę Nagród za ataki dinozaurów oraz trzy żetony uszkodzeń.
- 3 Umieść Planszę Zgromadzenia obok Planszy Głównej (3A). Wybierz kafelki Punktacji Zgroma-dzenia odpowiadające liczbie graczy (trzy dwustronne kafelki dla 3 i 4 graczy, dwa kafelki dla 2 graczy) i umieść je na polach Planszy Zgroma-dzenia, od lewej do prawej w porządku rosnącym (3B).

UWAGA: Grając w 2 osoby wyko-rzystaj drugą stronę planszy Zgroma-dzenia niż podczas gry na 3 lub 4 osoby (3C).

- 4 Umieść kafelki nagród Zgroma-dzenia obok planszy zgromadzenia.
- 5 Losowo wybierzcie **2 jednoeta-powe karty patrolu** (karty z pojedynczym polem nagrody na dole). Umieść je odkryte obok Planszy Głównej — będą to dostępne karty Patrolu. Potasuj pozostałe karty Patrolu, tworząc **zakrytą talię** i umieść ją obok dostępnych kart Patrolu.
- 6 Podziel **karty Wyzwań według ro-dzaju**, potasuj je i umieść zakryte jako dwie talie obok Talii Patrolu (6A). Umieść w pobliżu kość Zagro-żenia (6B).

GŁÓWNY



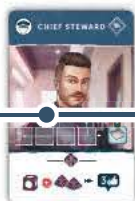
pojedyncze pole nagrody



OBSZAR GRY



1C



10

Puła kości
Kości neutralne:



Kości graczy:



(Dysydenci)

- 7 Umieść wszystkie Dinozaury w odpowiednich kolorowych podstawkach i trzymaj je w rezerwie nad obszarami Obrony (7A). Umieść dwie kości Dinozaurów, kostkę Muru i Pułapek obok zasobów Dinozaurów (7B).
- 8 Żetony Żywności, Złomu i Opowieści należy umieścić obok Planszy Głównej jako zasoby ogólne.
- 9 Umieść 4 kafelki Oficerów pod Planszą Główną, losowo przydzielając każdego z nich do innej Strefy.

UWAGA: W przypadku pierwszej rozgrywki sugerujemy użycie następującej konfiguracji:

- Chief Mate—Sustenance
- Chief of Security—Military
- Chief Steward—Expansion
- Chief Engineer—Protection

- 10 Stwórz pulę kości, zbierając i **rzucając** odpowiednią liczbą neutralnych kości: **9 dla dwóch** graczy, **8 dla trzech** graczy i **10 dla czterech** graczy. Dodatkowo dodaj i rzuć **1 kością** każdego gracza.

ZASADY DLA 2 GRACZY: Grając w 2 osoby, **dodaj do puli również 2 kości gracza w niewykorzystanym kolorze**. Niewykorzystany kolor gracza dodany w tym kroku reprezentuje pasywną frakcję, która próbuje przeszkodzić obu graczom i podczas gry będzie określana jako **dysydenci**.

UWAGA: Łączna liczba kości w puli na początku gry powinna wynosić **13** kości dla dwóch graczy, **11** kości dla trzech graczy i **14** kości dla czterech graczy. Rzeczywiście, pula kości przy 2 graczach jest większa niż przy 3 ze względu na unikalne aspekty gry w 2 osoby.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Każdy gracz wybiera jednego z czterech liderów i bierze ich:

(A) Planszę gracza

! Każdy lider ma unikalną umiejętność opisaną w dodatku. W pierwszej grze zalecamy grę bez zdolności postaci, używając strony „A” planszy gracza. Niezależnie od strony, jaką zdecydujesz się grać, wszyscy gracze muszą użyć tej samej strony planszy.

(B) Figurkę lidera

(C) Licznik Zwolenników ustawiony na 10

Każdy gracz wybiera kolor i bierze elementy w danym kolorze, tworząc swój osobisty stos:

(D) 12 osad

(E) 7 znaczników muru

(F) 15 kostek wpływu

! Nie używaj wszystkich kostek wpływu, które są w pudełku, zostaw 10 z nich, będą one używane tylko w Epizodzie 2.

(G) 8 znaczników pułapek (rewersiem do góry)

(H) 4 kości (jedna kość znajduje się już w puli)

(I) 5 ciężkich i 5 lekkich żołnierzy

(J) Podstawkę lidera (przymocuj ją do figurki lidera.)

UWAGA: Jeśli wolisz, zamiast figurki lidera, możesz użyć kartonowej wersji swojego lidera z dodatkowym stojakiem.

Każdy gracz otrzymuje również:

(K) 1 znacznik etapu patrolu

(L) 1 znacznik śledzenia Męstwa

(M) 1 znacznik śledzenia Ochrony

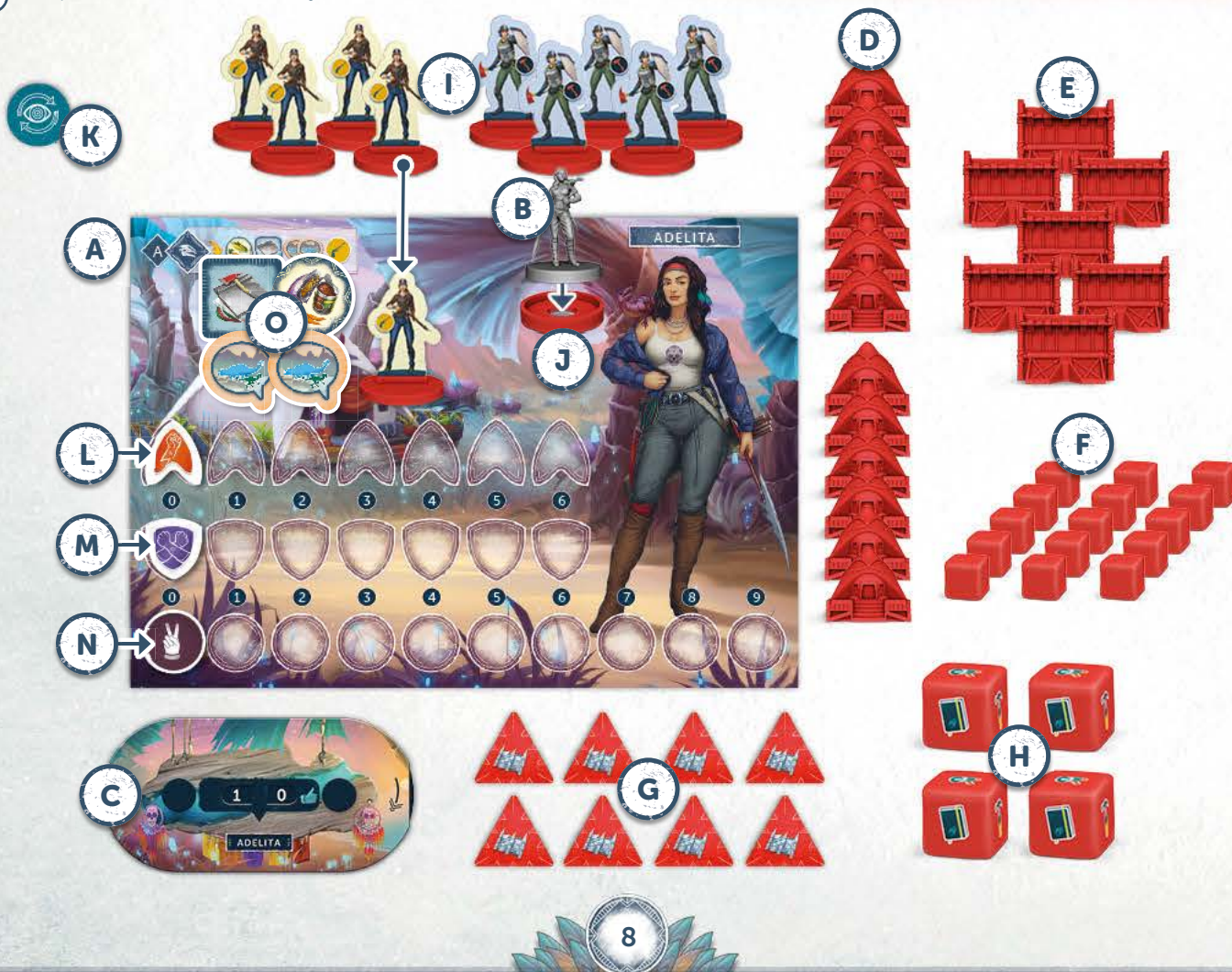
(N) 1 znacznik śledzenia Głosów

Ustaw męstwo, ochronę i Głosy na 0, używając odpowiednich znaczników.

(O) Zaczynasz z 1 żywnością, 1 złotem, 2 opowieściami i 1 lekkim żołnierzem - pokazanym po stronie „A” planszy gracza.

! Żołnierze, których zyskujesz, są pobierani z zasobów osobistych i przenoszeni na planszę gracza.

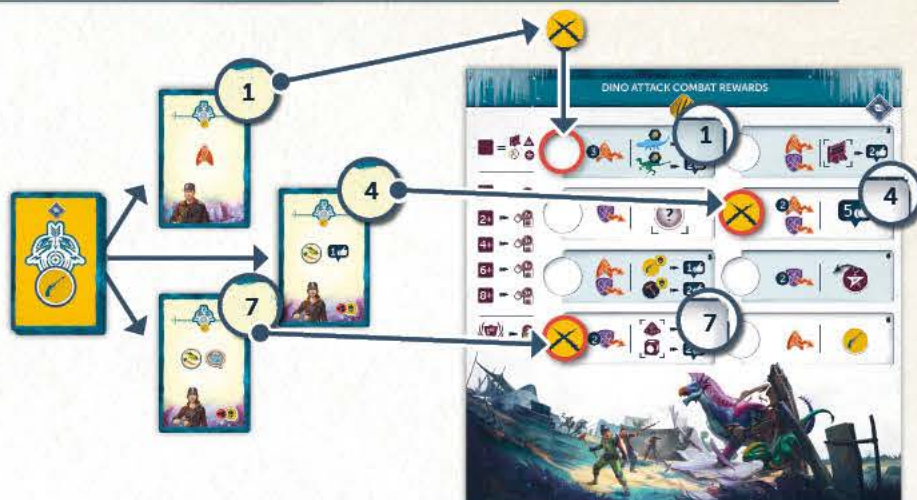
! Jeśli grasz ze zdolnościami postaci i/lub dodatkiem kroniki, twoje zasoby początkowe mogą różnić się od opisanych powyżej.



PLANSZA NAGRÓD ZA WALKĘ PODCZAS ATAKU DINOZAUROW

Ta plansza zawiera osiem potencjalnych nagród za walkę w dwóch kolumnach. Umieść żeton Uszkodzenia na okrągłym polu obok trzech losowo wybranych opcji Nagród za Walkę. Sugerujemy wybranie losowych nagród, które mają zostać zakryte, poprzez potasowanie jednej z talii Wyzwań, dobranie 3 kart i umieszczenie żetonu Uszkodzenia obok nagród o odpowiednich numerach.

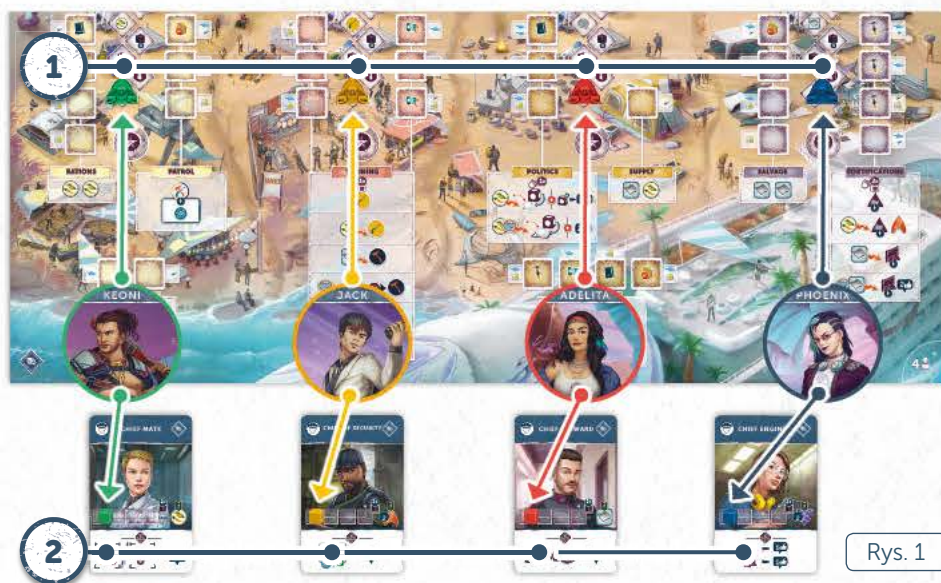
Alternatywnie, gracze mogą uzgodnić, które trzy z ośmiu nagród chcieliby wybrać.



PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

Gracz, który ostatnio był na łodzi, będzie **pierwszym graczem**. Tury graczy będą przebiegać zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

- 1 **Zaczynając od ostatniego gracza** i kontynuując w kierunku **przeciwnym do ruchu wskazówek zegara**, każdy gracz umieszcza 1 osadę na pierwszym (najniższym) polu osady w wybranej przez siebie Strefie, w której to pole jest jeszcze wolne.
- 2 Następnie umieszcza **1 kostkę wpływów** na skrajnym lewym pustym polu wpływów na Oficerze przydzielonym do tej Strefy.



Rys. 1

UWAGA: Do pierwszej gry zalecamy poniższą konfigurację (patrz rysunek 1):

- **Keoni:**
Osada: Sustenance
Wpływ: Chief Mate
- **Jack:**
Osada: Military
Wpływ: Chief of Security
- **Adelita:**
Osada: Expansion
Wpływ: Chief Steward
- **Phoenix:**
Osada: Protection
Wpływ: Chief Engineer

- 2 **ZASADY DLA DWÓCH GRACZY:** Po tym, jak obaj gracze umieścili swoje osady i kostki wpływów, kolej na dysydentów. Umieść **1 osadę dysydentów** na dolnych polach osad każdej z dwóch Stref, które **nie zostały wybrane** przez żadnego z graczy. Wybierz losowo jedną z tych dwóch Stref i umieść tam **1 dodatkową Osadę dysydentów** oraz **2 kostki wpływów dysydentów** na odpowiednim Oficerze. Umieść **1 kostkę wpływów dysydentów** na każdym z trzech pozostałych oficerach.

Przykład dla 2 graczy (bez figurki): Robert umieszcza Osadę w Strefie Sustenance, a wraz z nią kostkę Wpływu na Oficerze przydzielonym do tej Strefy — Chief Mate. Emmy wybiera Strefę Expansion, wpływając w ten sposób na Chief Steward. Teraz dysydenci umieszczają 1 osadę na polu Military i Protection. Rzucają monetą, aby zdecydować, o tym że dodatkową Osadę Dysydentów ustawią na Protection, więc Dysydenci umieszczają 2 kostki wpływów na Chief Engineer, który jest tam przydzielony. Na koniec Dysydenci umieszczają po 1 kostce wpływów na każdym z pozostałych oficerów.

ZASOBY: ZARABIANIE I WYDAWANIE

Gra ma trzy rodzaje zasobów: **Żywność** , **Złom**  i **Opowieści** . Otrzymujesz te zasoby z zasobów ogólnych i zwracasz je tam, kiedy je wydajesz. Nie możesz wydać więcej niż masz. Zasoby te są uważane za nieograniczone — w mało prawdopodobnym przypadku wyczerpania się którejkolwiek z nich należy użyć odpowiedniego zamiennika.

Będziesz mógł zwerbować odważnych osadników, zwanych **Żołnierzami** , do odpierania ataków dinozaurów i przeprowadzania patroli w mieście. Rekrutujesz Żołnierzy ze swoich osobistych zasobów i umieszczasz ich na swojej Planszy Gracza, gotowych do użycia. Pokonani Żołnierze wracają do twoich zasobów osobistych, podczas gdy Żołnierze, którzy przeżyją Ataki Dinozaurów i Patrole, wracają na Twoją Planszę Gracza, gotowi do ponownego użycia. Każdy typ Żołnierza (lekki  i ciężki ) jest **ograniczony do 5** na gracza.

Ochrona  i **Męstwo**  reprezentują twoje odważne czyny i wysiłki na rzecz zapewnienia bezpieczeństwa ludności. Śledź je na dwóch górnych torach swojej planszy gracza. Nie możesz wydać więcej Ochrony i Męstwa niż posiadasz i nigdy nie możesz mieć więcej niż 6. Męstwo lub Ochrona **zdobyte powyżej 6** są ignorowane.

Aby dobrze spisywać się na okresowo odbywających się zgromadzeniach i zyskać wystarczające poparcie, aby stać się siłą, z którą należy się liczyć, potrzebne będą ci **głosy** . Śledź zdobywane Głosy na dolnym torze swojej planszy Gracza (pamiętaj, że **resetują się one po każdym Zgromadzeniu**). Możesz mieć dowolną liczbę Głosów. Dla wartości wyższych niż 10 użyj drugiej strony żetonu śledzenia głosów, a dla wartości większych niż 19 użyj dowolnego zamiennika (mało prawdopodobne).

Wygrywa gracz, który na koniec gry ma najwięcej Zwolenników . Każdy gracz śledzi posiadaną liczbę Zwolenników na swoim osobistym wskaźniku zwolenników, **widocznym dla wszystkich graczy**. Niektóre efekty mogą spowodować, że stracisz Zwolenników — jeśli musisz stracić więcej, niż posiadasz, strać jak najwięcej (do 0 Zwolenników) i zignoruj resztę.

Więcej informacji na temat zdobywania i wydawania różnych zasobów gry można znaleźć w Dodatku.

PRZEBIEG TURY

Twoja tura składa się z następujących kroków:

- 1 **Rozpatrzenie akcji podstawowej:** Umieść kość, umieść dinozaury, a następnie rozpatrz odpowiedni efekt obszaru wspólnoty (zgodnie z opisem w sekcji „Akcja podstawowa” na następnej stronie).
- 2 **Rozpatrzenie akcji dodatkowej:** Wykonaj jedną Akcję Dodatkową po rozpatrzeniu Akcji Głównej (jak opisano w sekcji „Akcje Dodatkowe” na stronie 18).
- 3 **Rozpatrz etap karty patrolu:** Ten krok ma zastosowanie tylko wtedy, gdy masz przed sobą kartę patrolu. (Szczegółowe informacje znajdują się w części „Rozpatrywanie patrolu” na stronie 13).

UWAGA: Aby przyspieszyć grę, gracze mogą zgodzić się na rozpatrzenie etapu karty patrolu po rozpoczęciu swojej tury przez kolejnego gracza, o ile nie wpływa to na decyzje tego gracza. Etap kart Patrolu musi zostać rozpatrzony jako pierwszy, jeśli tura kończy się atakiem dinozaurów i/lub zgromadzeniem (patrz następny krok).

- 4 **Sprawdź na koniec tury:**

- Sprawdź atak dinozaurów. (Szczegółowe informacje znajdują się w części „Atak dinozaurów” na stronach 20-23).
- Następnie, jeśli w puli kości nie ma już żadnych kości, należy wykonać Zgromadzenie (zgodnie z opisem w sekcji „Zgromadzenie” rozpoczynającej się na stronie 24).



AKCJA PODSTAWOWA

Akcje podstawowe są wykonywane na obszarach Wspólnoty każdej Strefy na Planszy Głównej. W swojej turze zawsze wykonujesz jedną Akcję Główną i rozpatrujesz kolejno trzy kroki.

- 1 Umieść kość:** najpierw wybierz efekt na obszarze wspólnoty (opisany w części „Efekty obszaru wspólnoty” na stronie 12). Następnie weź kość z puli i umieść ją na **dowolnym** pustym polu kości tego Efektu.

! Możesz wybrać **dowolną** kość do umieszczenia, ale jeśli wybierzesz **kość należącą do innego gracza, stracisz 2 Zwolenników**.

- 2 ZASADY DLA 2 GRACZY:** Nie tracisz Zwolenników za umieszczenie kości Dysydentów.

! Jeśli to możliwe, musisz umieścić kość na polu z pasującym symbolem w obrębie wybranego Efektu; jeśli nie ma pasujących pól na kości, które są puste, zamiast tego możesz umieścić kość na pustym polu bez symbolu.

! Zanim umieścisz kość, **możesz wydać 1 Opowieść, aby zmienić jej symbol**.

! Nie możesz umieścić kości tylko po to, by zablokować pole, musisz być w stanie rozpatrzyć Efekt, wybierając co najmniej jedną prawidłową opcję.

- 2 Umieść dinozaury:** natychmiast po umieszczeniu kości umieść dinozaury zgodnie z ikonami i/lub rzutu kostką, od góry do dołu, związanymi z polem kości.

Umieść Dinozaury (Tramplery i/lub Raptory) w obszarze Obrony tej samej Strefy, w której umieścisz kość, wypełniając puste pola Dinozaurów zgodnie ze strzałkami, zaczynając od lewego górnego pola. Jeśli ikona przedstawia rzut kością, a obszar nie był jeszcze Atakowany przez Dinozaury, rzuć normalną (białą) kością Dinozaura i umieść pokazanego Dinozaura(y) od góry do dołu.

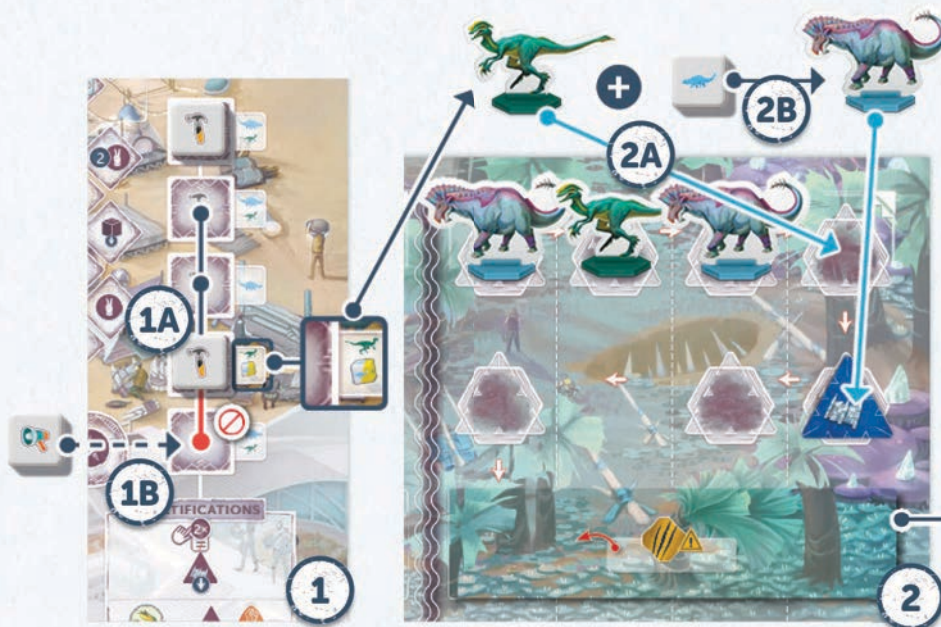
Jeśli obszar jest niebezpieczny (patrz uwaga poniżej), rzuć niebezpieczną (żółtą) kostką dinozaurów.

! Kafel obszaru niebezpiecznej walki jest usuwany po pierwszym ataku Dinozaurów w tej Strefie.

! Jeśli musisz umieścić więcej dinozaurów niż jest dostępnych miejsc, umieść ich tyle, ile możesz, a resztę zignoruj.

! Jeśli na polu, na którym ma zostać umieszczony Dinozaur, znajduje się żeton Pułapki, umieść Dinozaura **na żetonie Pułapki**. (Zobacz sekcję „Fortifications” na stronie 17, aby uzyskać szczegółowe informacje na temat umieszczania pułapek).

- 3 Rozpatrzenie efektu Obszaru Wspólnoty:** Uzyskaj korzyści z wybranego Efektu, płacąc wszelkie niezbędne koszty (zgodnie z opisem w sekcji „Wpływy Obszaru Wspólnoty” na następnej stronie).



UWAGA: Gdy pierwszy Atak Dinozaurów zostanie wyzwolony na obszarze Obrony, staje się on niebezpieczny, a kafel Niebezpiecznego obszaru walki jest usuwany. Niebezpieczne obszary sięgają dalej w dżunglę, pozostawiając więcej miejsca na ekspansję, ale ataki Dinozaurów będą znacznie silniejsze, a umieszczanie kości przyciągnie więcej Dinozaurów niż wcześniej.

Przykład: Jeremy wybrał efekt „Fortifications” na obszarze wspólnoty Protection, więc decyduje się umieścić kość z symbolem Innovator (młotka). Może umieścić ją na dowolnym dostępnym polu z tym symbolem (1A), z wyjątkiem pola bez ograniczeń. Ewentualnie mógł wybrać dostępną kość Organizatora (głośnika) i umieścić ją na nieograniczonym polu (1B). Na wybranym przez niego polu kości widać Raptora i ikonę kości. Kostka jest w połowie żółta, aby przypomnieć graczom, że jeśli obszar jest niebezpieczny, muszą rzucić kością Niebezpiecznego Dinozaura. Obecnie obszar ten nie jest niebezpieczny, więc Jeremy umieszcza Raptora na pierwszym dostępnym polu Dinozaurów (2A), a następnie rzuca białą kością i otrzymuje wynik Tramplera. Umieszcza Tramplera na następnym dostępnym polu zgodnie ze strzałkami, na polu z Pułapką, którą wcześniej umieścił tam Robert (2B). Żeton Pułapki zostanie rozpatrzony podczas Ataku Dinozaurów. (Szczegółowe informacje znajdują się na stronie 20.)

OBSZAR WSPÓLNOTY EFEKTY

Każdy z czterech obszarów Wspólnoty ma swój własny cel w walce o przetrwanie i dobrobyt nowonarodzonego społeczeństwa. Różne funkcje, za które odpowiadają te obszary Wspólnoty, nazywane są efektami. Rozpatrywanie tych Efektów jest głównym sposobem gromadzenia zasobów i przekształcania ich w różne konstrukcje, które będą służyć zarówno miastu, jak i twoim własnym celom.



WSKAZÓWKI OFICERA

Oficerowie będą Cię wspierać jako aspirującego Przywódcę, udzielając wskazówek w całej tej instrukcji. Ich notatki są w większości tematyczne, więc możesz je zignorować, jeśli interesuje Cię tylko rozgrywka.

STREFA ZAOPATRZENIA



CHIEF MATE

„Teraz jest jasne, że będziemy tu przez jakiś czas, a Strefa Żywności jest kluczem do naszego przetrwania. Żywność, którą uratowaliśmy ze statku, nie wystarczy na długo, więc już założyliśmy małe pola uprawne, aby zapewnić zrównoważone źródło pożywienia. Nad naszą wspólnotą czuwają strażnicy, a zorganizowane patrole rozwiązują „incydenty” z lokalną fauną i florą. W naszym pubie nad oceanem ludzie mogą się wyszaleć i podzielić swoimi historiami”.

Efekty Strefy Zaopatrzenia koncentrują się na dobrobycie ludzi.

RATIONS



„Zrównoważone źródło żywności jest kamieniem węgielnym naszego kształtującego się miasta”.



Rations:
Weź 2 żywności

PATROL



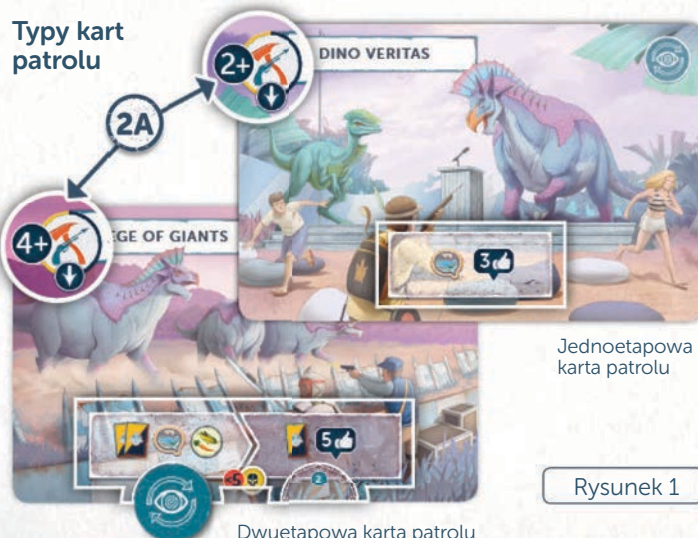
„Regularne patrole są niezbędne, aby odeprzeć dinozaury, które wędrują zbyt blisko miasta i przedostają się poza nasz teren obronny”.



Patrol: Rozpatrz następujące kroki w podanej kolejności:

- 1 Weź jedną z dwóch dostępnych odkrytych kart patrolu** i umieść ją obok swojej planszy Gracza. Natychmiast zastąp ją odkrywając następną kartę. Karta Patrolu może mieć **jeden lub dwa etapy** (patrz rysunek 1) — jeśli wybierzesz dwuetapową kartę Patrolu, zaznacz Etap 1 znacznikiem Etapu Patrolu.
- Jeśli masz już przed sobą kartę patrolu, nie możesz rozpatrzeć efektu „Patrol”.
- Musisz być w stanie spełnić wymagania Żołnierzy na wybranej karcie Patrolu (patrz następna sekcja). Jeśli nie możesz, nie możesz wybrać tego Efektu.
- 2 Przypisz Żołnierzy** (ze swojej planszy Gracza) do karty. Musisz przydzielić co najmniej wymaganą liczbę **lekkich lub ciężkich** żołnierzy w dowolnej kombinacji (wydrukowanej w lewym górnym rogu karty (2A)), ale **możesz przydzielić łącznie do 8**. Żołnierzy przypisanych do kart Patrolu **nie można ponownie przypisać**, dopóki Patrol nie zostanie zakończony.

Typy kart patrolu



Jednoetapowa karta patrolu

Dwuetapowa karta patrolu

Rysunek 1

ROZPATRYWANIE PATROLU

Po rozpatrzeniu akcji dodatkowej, ale przed sprawdzeniem na koniec tury, musisz rozpatrzyć bieżący etap swojej karty Patrolu.

1 Zdobądź wszystkie nagrody etapu

Natychmiast zdobądź pokazane Zasoby i/lub Budowle.

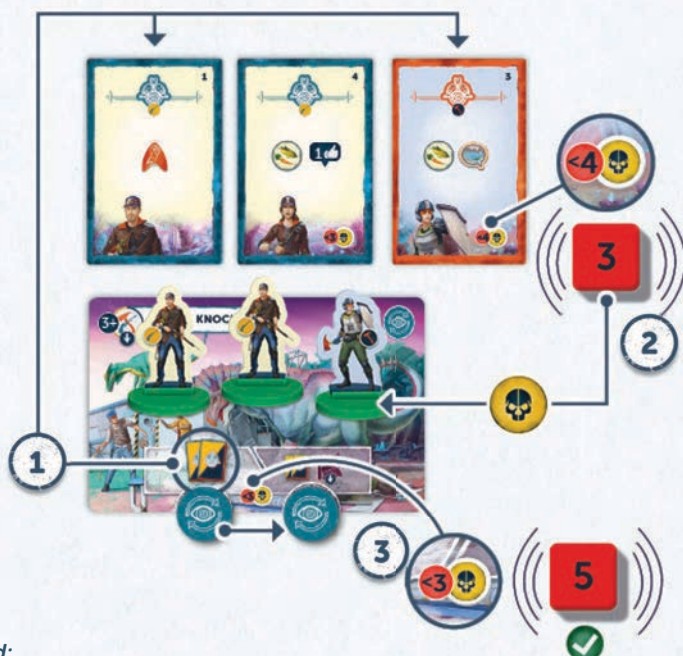
Jeśli obecny etap pokazuje jedną lub więcej kart Wyzwania, **dobierz kartę Wyzwania dla każdego Żołnierza** z odpowiedniej talii Żołnierza (Lekki lub Ciężki), aktualnie znajdującej się na karcie Patrolu. **Zachowaj tyle kart Wyzwań, ile pokazano** na etapie Patrolu i **natychmiast otrzymaj nagrody** z wybranych kart.

UWAGA: Wybierając karty Wyzwań, pamiętaj, że będziesz musiał wykonać rzuty Zagrożenia dla każdej karty Wyzwania z ikoną Rzutu Zagrożenia w prawym dolnym rogu. Im wyższa liczba, tym lepsza nagroda i większa szansa na utratę Żołnierza.

2 Rozpatrz rzuty Zagrożenia

Karty wyzwań mogą stanowić zagrożenie dla danego Żołnierza. Jeśli zdecydowałeś się zachować jakiekolwiek karty Wyzwań z zagrożeniem, **musisz rzucić kością Zagrożenia dla każdej z nich**.

Jeśli wyrzucisz liczbę **niższą niż Zagrożenie** widniejące na karcie, **Żołnierz ginie** w bitwie i **musisz zwrócić 1 Żołnierza** odpowiedniego rodzaju z karty Patrolu do swoich zasobów osobistych.



Przykład:

Emmy przypisuje minimalną liczbę 3 Żołnierzy do karty Patrolu „Knock, Knock Down”, składającej się z 2 Lekkich i 1 Ciężkiego Żołnierza, co pozwala jej na rozpatrzenie pierwszego etapu na koniec jej tury. Nagrodą za pierwszy etap są 2 karty Wyzwań. Dobiera 3 karty Wyzwań dla 3 umieszczonych Żołnierzy: 2 karty Wyzwania Lekkiego i 1 kartę Wyzwania Ciężkiego i wybiera po jednej z nich. Karta Wyzwania Ciężkiego ma zagrożenie 4, więc jej rzut 3 skutkuje utratą Ciężkiego Żołnierza. W końcu decyduje się przejść do etapu 2 karty Patrolu, na który rzuca po raz drugi. Przejście ma wartość zagrożenia 3, więc przy rzucie 5 jej pozostali Żołnierze są bezpieczni. Wyrzucenie 2 lub mniej spowodowało by pokonanie jednego z jej pozostałych Żołnierzy, ale wciąż pozwalało przejść do następnego etapu, ponieważ miałyby co najmniej 1 pozostałego Żołnierza.

3 Zmiana etapu

Jeśli co najmniej 1 Żołnierz przeżyje pierwszy etap dwuetapowej karty Patrolu, możesz przejść do drugiego etapu z Żołnierzami aktualnie znajdującymi się na karcie. Aby jednak kontynuować, **musisz rozpatrzyć rzut Zagrożenia**.

Porównaj wyrzuconą liczbę z wartością Zagrożenia **pokazaną między dwoma etapami**:

- **jeśli twój rzut jest równy lub większy:** przesun znacznik na następny etap i pozostaw wszystkich Żołnierzy na karcie. Możesz rozpatrzyć następny etap w kroku 3 swojej następnej tury.
- **jeśli jest niższy i masz więcej niż 1 Żołnierza na karcie:** 1 Żołnierz dowolnego typu zostaje pokonany. Zwróć go do swoich zasobów osobistych, a następnie przesun znacznik Etapu. (Wciąż możesz go rozpatrzyć w następnej turze.)
- **jeśli jest niższy, a na karcie masz tylko 1 Żołnierza:** Żołnierz zostaje pokonany. Zwróć go do swoich zasobów osobistych.

Jeśli na karcie nie ma dodatkowych etapów, stracisz ostatniego Żołnierza na karcie lub po prostu nie chcesz kontynuować, Patrol jest **zakończony**.

4 Zakończenie

- Przetasuj wszystkie karty Wyzwań (w tym te „zatrzymane”) dociągnięte z powrotem do odpowiednich talii.
- Jeśli Patrol został zakończony, odłóż pozostałych Żołnierzy z karty Patrolu na swoją planszę gracza i trzymaj ukończoną kartę Patrolu zakrytą przed sobą; może to mieć znaczenie dla warunków punktowego Chief of Security's. (Szczegółowe informacje na temat Oficerów znajdują się na stronie 19).

PUB



„Zbieranie opowieści, zarówno heroicznych, jak i przerażających, mieszkańców miasta zapewnia środki do motywowania wyznawców”.



Pub: Otrzymujesz 1 Opowieść + Opowieści równe całkowitej liczbie kości Gracza na planszy głównej i w puli. (Na przykład, jeśli masz trzy kości umieszczone na Planszy Głównej i jedną w puli, otrzymasz 5 Opowieści.)



STREFA MILITARNA



CHIEF OF SECURITY

„Zespół ochrony statku jest gotowy do ochrony naszych ludzi. Jednak bestie mają nad nami przewagę liczebną i musimy zacząć szkolić ludzi nie tylko w obronie własnej, ale także w ochronie naszego społeczeństwa. Wyposażamy ludzi we wszystkie przydatne rzeczy, które możemy wydobyc z statku, a gdy kończy się amunicja, uczymy ich, jak dobrze wykorzystać topór.”

Jedynym, ale bardzo potężnym Efektem Strefy Militarnej jest szkolenie przeciętnego urlopowicza na Żołnierza.

TRAINING



„Chętni pasażerowie mogą zostać zwerbowani jako żołnierze do pomocy w naszych wysiłkach na rzecz obrony rozwijającego się miasta Perseverance.”.



Trening: wybierz **maksymalnie trzy różne opcje** z poniższej listy i rozpatrz je w dowolnej kolejności:

- ① Dodaj 1 Lekkiego Żołnierza z zasobów osobistych na swoją Planszę Gracza.
- ② Wydadź 1 Żywność, aby pozyskać 1 Lekkiego Żołnierza z zasobów osobistych na swoją Planszę Gracza.
- ③ Wydadź 1 Złom, aby pozyskać 1 Ciężkiego Żołnierza z zasobów osobistych na swoją Planszę Gracza.
- ④ Wydadź 1 opowieść, aby zamienić maksymalnie 2 lekkich żołnierzy na swojej planszy gracza w ciężkich żołnierzach.
- ⑤ Wydadź 1 opowieść, aby umieścić do 2 Żołnierzy ze swojej Planszy Gracza w dowolnym obszarze Obrony.
- ⑥ Otrzymujesz 1 opowieść.

UWAGA: Ponieważ możesz wybierać opcje w dowolnej kolejności, a nagrody są zdobywane natychmiast, możesz zamienić lub umieścić 1 Żołnierza, którego właśnie pozyskałeś podczas tej samej Akcji Treningu, albo możesz od razu wydać 1 opowieść zdobytą podczas poprzedniego wyboru.

STREFA EKSPANSJI



CHIEF STEWARD

„Statek jest poważnie uszkodzony i musimy rozpocząć ewakuację. Jestem tutaj, aby koordynować pasażerów i zarządzać ich relacjami z tobą jako jednym z ich potencjalnych przywódców. Możesz użyć podium, aby przekonać ludzi do przyłączenia się do ciebie lub pomóc mi koordynować proces osiedlania się. Jeśli jesteś w rozpaczliwej potrzebie, być może będziemy w stanie zaoferować niektóre z naszych własnych, rzadkich zapasów.”

Tworzenie fundamentów kwitnącego miasta i społeczeństwa jest obowiązkiem Strefy Ekspansji.

POLITICS

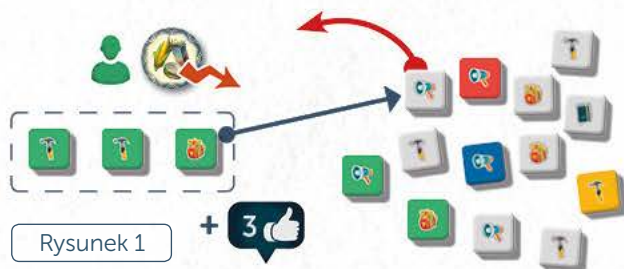


„Zdobądź poparcie ludzi i zwiększ obecność swoich zwolenników w całym mieście”.



Politics: Wybierz jedną z dwóch opcji:

- 1 Jeśli w puli znajduje się co najmniej jedna kość neutralna, wydaj 1 żywność, aby **zastąpić neutralną kość w puli jedną swoją kością**, ustaw tę samą ściankę co w wymienianej kości, a następnie zyskaj **1 Zwolennika za każdą kość, którą masz w grze** (na Planszy Głównej lub w puli), włączając tę, którą właśnie wymienisz. Wymienioną neutralną kość należy odłożyć do pudełka. (Patrz rysunek 1.)



- 2 Wydaj 1 Żywność i 1 Opowieści, aby **zastąpić neutralną kość na planszy głównej jedną ze swoich kości**, ustaw tę samą ściankę co wymieniona kość, a następnie zyskaj **2 Zwolenników**. Wymienioną neutralną kość należy odłożyć do pudełka. (Patrz rysunek 2.)



- ! Wymieniona kość nie powoduje umieszczenia Dinozaurów ani odpowiedniego Efektu.
- ! Jeśli masz już wszystkie 5 swoich kości w grze, nie możesz wybrać efektu polityki.

SUPPLY



„Mieszkańcy Perseverance są zawsze gotowi dostarczać zapasy z własnych rezerw, aby zapewnić miastu dobrą obronę”.



Supply: Zyskaj 1 Złot i 1 Żywność.

SETTLE



„Zapewnienie obywatelom Perseverance stałego schronienia w Osadach to niezawodny sposób na zdobycie ich poparcia podczas Zgromadzeń, ale takich osad nie można budować i zapominać o nich — trzeba podjąć wspólny wysiłek, aby obronić je przed wszechobecnymi dinozaurami”.



Settle: Wybierz jedną z dwóch opcji:

- 1 Wydaj 1 Żywność, aby umieścić Osadę w dowolnym obszarze Wspólnoty i **otrzymać premię z Osady**.
- 2 Wydaj 1 Opowieść, 1 Złot i 1 Żywność, aby umieścić Osadę **w dwóch różnych** obszarach Wspólnoty. Otrzymujesz premię **tylko za pierwszą z umieszczonych Osad**, a drugą musisz zbudować **na najniższym dostępnym polu** Osady na innym obszarze. (Patrz rysunek 3.)

Rysunek 3



BONUS OSADY

Podczas budowy osady mogą zapewniać różne **jednorazowe premie**. Można je budować na dowolnym niezajętym polu Osady (zwracając uwagę na ograniczenie drugiej opcji Efektu Settle). Najwyższe osady **mogą paść ofiarą** ataku dinozaurów. (Szczegółowe informacje znajdują się w części „Faza ataku” na stronie 21.)

Premie z budowy osady od góry do dołu:

10 Umieść do 3 Żołnierzy na polach Żołnierzy w obszarach Obrony.*

9 Odzyskaj swojego Lidera z Planszy Głównej.

8 Zyskaj 3 Ochrony.

7 Zyskaj 2 Żywności/2 Lekkich Żołnierzy/2 Opowieści/2 Złomu.**

Pola osad 7-10 stają się dostępne tylko wtedy, gdy **Strefa staje się niebezpieczna** (po pierwszym ataku dinozaurów w tej Strefie).

6 Zdobądź 2 Głosy podczas następnego Zgromadzenia.

5 Zyskaj 1 żywność/1 lekkiego żołnierza/1 Opowieść/1 Złom.**

Zyskaj 1 żywność/1 lekkiego żołnierza/1 Opowieść/1 Złom.**

4 Umieść 1 kostkę wpływów na oficerze w tej Strefie.***

3 Zdobądź 1 Głos podczas następnego Zgromadzenia.

2 Brak premii

* zgodnie z opisem akcji dodatkowej Umieszczenie żołnierzy na stronie 18.

** zauważ, że premie 5 i 7 odpowiadają Produkcji strefy.

*** Oficerowie i ich pola wpływów wyjaśniono na stronie 19. Więcej informacji na temat produkcji podczas Zgromadzenia znajduje się na stronie 24.

STREFA OCHRONY



CHIEF ENGINEER

„Perta nie żyje – nic na to nie możemy porazić. Kiedy będziemy bezpieczni, będę optakiwał to arcydzieło współczesnej inżynierii, ale teraz musimy je zburzyć i wykorzystać wszystko, co się da. Teraz budujemy mury i zastawia pułapki, aby chronić się przed tymi potężnymi bestiami, więc na tym się tutaj skupiamy”.

Efekty Strefy Ochronnej ukierunkowane są na bezpieczeństwo mieszkańców.

SALVAGE



„Burzymy statek część po części, aby mieć materiał do budowy naszej rosnącej osady”.



Salvage: Zyskaj 2 Złomu.



FORTIFICATIONS



„Perseverance nie można chronić samą siłą roboczą; należy stworzyć prowizoryczną obronę, abyśmy mogli przejść od ochrony miasta do jego budowy”.

Fortifications: wybierz maksymalnie **dwie różne opcje** z poniższej listy w dowolnej kolejności:

- 1 Umieść jedną ze swoich **Putapek** (wybierz dowolnie) zakrytą na **pustym polu dinozaurów** dowolnego obszaru obronnego.
- 2 Wydadź 1 Żywność, aby umieścić jedną ze swoich **Putapek** (wybranych dowolnie) zakrytą na pustym polu Dinozaurów na dowolnym obszarze Obrony i **zyskaj 1 Męstwo**.



- ! Podczas gdy gracze mogą w dowolnym momencie spojrzeć na własne Putapki, są one ukryte przed innymi graczami.
- 3 Wydadź 1 Złomu, aby postawić mur na pustym polu muru w dowolnym obszarze obronnym.
- 4 Wydadź 1 Opowieść i 1 Złomu, aby postawić mur na pustym polu Muru w dowolnym obszarze Obrony i zyskaj 2 Zwolenników.
- ! Dodatkowe zasady umieszczania Putapek i Murów znajdują się w sekcji „Obszary obronne” w prawej kolumnie tej strony.

UWAGA: Chociaż nie możesz dwukrotnie wybrać tej samej opcji, możesz zbudować 2 Mury lub 2 Putapki w ramach tej samej Akcji, wybierając dwie różne opcje, które zapewniają podobny efekt. Dwie Putapki/Mury, które zbudujesz, mogą zostać umieszczone w tych samych lub różnych Strefach.

OBSZARY OBRONNE

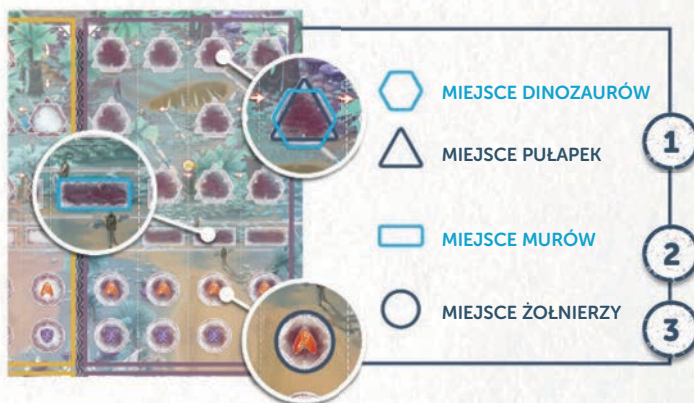


CHIEF OF SECURITY

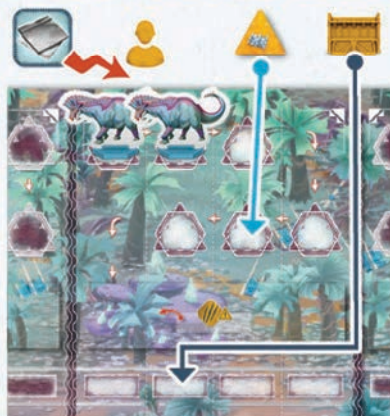
„Te bestie obserwują nas z lasu, czekając na idealny moment do ataku. Te cholerne Raptory podążają śladami ociężałych Tramplerów, mając nadzieję na łatwą zdobycz. Musimy je powstrzymać, zanim przetamią naszą obronę i zaczynają zagrażać cywilom!”

Każdy obszar obrony składa się z trzech sekcji:

- 1 Rzędy w górnej części to **polo Dinozaurów**. Początkowo są dwa rzędy, a **trzeci rząd jest odkrywany, gdy obszar staje się niebezpieczny** (po pierwszym ataku Dinozaurów na tym obszarze). Putapki można budować tylko na pustych polach dinozaurów.
- 2 Część środkowa składa się z **3-4 pól murów** (w zależności od liczby graczy), na których gracze mogą budować mury w czasie „Fortyfikacji”.
- 3 Dwa rzędy w dolnej części to **polo Żołnierzy**, na których gracze mogą umieszczać Żołnierzy lub Dowódców w celu obrony przed zbliżającym się atakiem. Umieszczenie na tych polach nagradza Męstwem (górny rząd) lub Ochroną (dolny rząd).



Przykład: Pierwszym wyborem Olivii jest darmowa Putapka. Szuka putapki na Raptora, nie pokazując jej innym graczom, a następnie umieszcza ją na wolnym miejscu w Strefie Ekspansji, gdzie uważa, że ma największe szanse na złapanie Raptora. Jej drugim wyborem jest Mur za 1 Złomu. Mogłaby wybrać dowolny inny obszar Obrony Strefy, ale trzyma się Ekspansji, ponieważ ma w tej Strefie do ochrony Osady. Wybiera miejsce, w którym według niej Mur będzie najbardziej przydatny.



AKCJE DODATKOWE



CHIEF STEWARD

„Jako aspirujący przywódca możesz wiele zrobić dla wspólnoty: pomóc w mieście, zmobilizować swoje wojska lub samemu ruszyć do walki i dotączyć do obrońców. Nie zapomnij też co jakiś czas konsultować się z członkami Rady”

Jak opisano w części „Przebieg tury”, po rozpatrzeniu Akcji Podstawowej należy **rozpatrzyć jedną** z następujących czterech Akcji Dodatkowych:

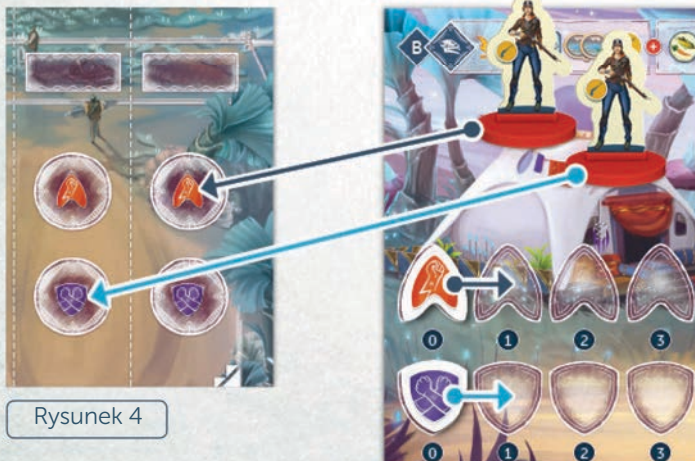
- 1 **Wpłynąć na oficera:** wybierz **jednego oficera**, a następnie **wydaj 0/2/4 Opowieści**, aby umieścić **1/2/3 kostek wpływów** ze swoich zasobów osobistych na wybranym oficera, wypełniając puste pola wpływów od lewej. (Zobacz stronę 19, aby dowiedzieć się, jak wchodzić w interakcje z Oficerami).



UWAGA: Umieszczenie jednej kostki wpływów za zero Opowieści jest zawsze poprawną Akcją Dodatkową.

- 2 **Umieścić Żołnierzy:** Umieść **1 lub 2 Żołnierzy** ze swojej Planszy Gracza na pustych polach Żołnierzy w obszarach Obrony. Umieszczając wielu Żołnierzy, **możesz podzielić ich** na kilka Stref. Każdy obszar Obrony ma dwa rzędy pól Żołnierzy. Za każdego Żołnierza, którego umieścisz w **górnym rzędzie**, **otrzymujesz 1 Męstwo**. Za każdego Żołnierza, którego umieścisz w **dolnym rzędzie**, **otrzymujesz 1 Ochronę**. Ochrona i Męstwo są śledzone na twojej planszy Gracza. (Patrz rysunek 4.)

UWAGA: Nie ma ograniczeń co do umieszczania w górnym lub dolnym rzędzie.



Rysunek 4

- 3 **Umieścić swojego lidera na polu lidera obszaru wspólnoty:** możesz to zrobić tylko wtedy, gdy twój lider nie znajduje się jeszcze na planszy głównej i jeśli na tym obszarze wspólnoty nie ma żadnego lidera. Po umieszczeniu swojego Lidera rozpatrz jeden Efekt w tej Strefie.

- ! W przeciwieństwie do umieszczania kości, nie umieszczasz żadnych Dinozaurów, po umieszczeniu Lidera na obszarze Wspólnoty.
- ! Domyślnie Liderzy w Obszarach Wspólnoty są przywracani po Zgromadzeniu.



Przykład: Robert postanawia umieścić swojego Przywódcę w Strefie Zaopatrzenia. Do wyboru są trzy dostępne Efekty: Rations, Patrol, and Pub. Decyduje się rozpatrzyć efekt Rations i otrzymuje 2 Żywności. W tej akcji nie umieszcza się dinozaurów

- 4 **Umieścić swojego Lidera w obszarze obrony:** Możesz umieścić swojego Lidera na dowolnym pustym polu Żołnierza tylko wtedy, gdy Twój Lider nie znajduje się jeszcze na Planszy Głównej. Otrzymujesz 1 Ochronę lub Męstwo, tak jakbyś umieszczał Żołnierza. (Patrz rysunek 5.)

- ! Domyślnie Liderzy w obszarach Obrony są odyskani po Ataku Dinozaurów w odpowiedniej Strefie.



Rysunek 5

UWAGA: Obszary obronne mogą mieć wielu Liderów (na różnych polach Żołnierzy).

OFICEROWIE

Grupą ocalałych kierują byli oficerowie statku. Gracze, jako powołani Liderzy grupy, rywalizują o wsparcie podczas Zgromadzeń, starając się mieć na nich jak największy wpływ.

Wpływanie na oficerów jest możliwe poprzez akcję dodatkową „Wpłyń na oficera” lub poprzez budowanie osad na polach z odpowiednimi premiami (pola osad o numerach 3 i 4 na stronie 16).

PLANSZE OFICERÓW

Nazwa oficera

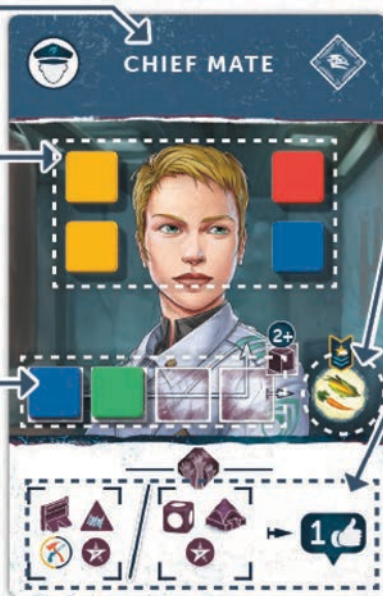
W Epizodzie 1 jest 4 różnych oficerów, z których każdy ma unikalne efekty w rozgrywce.

Pula wpływów

Gdy pola wpływów zostaną wypełnione kostkami wpływów, są one przenoszone na postać oficera, zwaną także pulą wpływów.

Pola wpływów

Na każdym oficerze znajdują się cztery pola wpływów, które należy najpierw wypełnić kostkami wpływów. Wypełnij pola od lewej do prawej, a gdy się zapelnia, przenieś kostki wpływów do puli wpływów i aktywuj premię oficera.



Premia oficera

Każdy oficer ma inną premię. Za każdym razem, gdy wszystkie 4 pola wpływów oficera zostaną wypełnione kostkami wpływów, gracz lub gracze, którzy mają co najmniej dwie kostki na tych polach, natychmiast otrzymują tę premię.

Warunek punktacji

Każdy Oficer ma inny warunek punktacji. Potraktuj to jako cele swojej gry, które zostaną nagrodzone, jeśli będziesz miał **pierwsze lub drugie miejsce** w ilości wpływów podczas zgromadzenia. (Zobacz stronę 26, aby uzyskać szczegółowe informacje na temat Punktowania Oficerów.)

Przykład: Oliwia postanawia wydać 2 Opowieści, aby wpłynąć na Chief Engineer za pomocą 2 kostek Wpływu. Teraz wszystkie cztery pola są zajęte, a ponieważ tylko ona ma 2 kostki wpływu na Chief Engineer, otrzymuje premię w postaci 2 Ochrony.

- ! Jeśli w czasie Akcji Dodatkowej Wpłyń na Oficera chcesz umieścić więcej kostek wpływów niż jest wolnych pól wpływów, najpierw wypełnij te pola jak największą liczbą kostek wpływów, rozdaj bonusy oficerów w normalny sposób (jeśli dotyczy), przenieś kostki wpływów do obszaru „Pula wpływu”, a następnie kontynuuj wypełnianie pustych już pól Wpływu na tym samym Oficerze.
- ! Nie można przenosić Wpływów pomiędzy Oficerami ani usuwać Wpływów z Oficera.
- ! Całkowita liczba kostek wpływów, które możesz umieścić, jest ograniczona do 15.

UWAGA: Warunki punktacji Oficerów reprezentują ich najważniejsze priorytety, jeśli chodzi o dobro miasta. Im lepiej spiszesz się w tych obszarach, tym większe wsparcie otrzymasz od nich podczas Zgromadzenia — tylko jeśli masz na nich wystarczającą ilość Wpływów! Upewnij się, że wpływasz na oficerów, których warunki są zgodne z twoją strategią!

ATAK DINOZAUROW

UWAGA: Zamierzamy zilustrować różne fazy Ataku Dinozaurów na jednym przykładzie, aby zademonstrować cały atak. To jest przykład gry dla 4 graczy z Robertem , Emmy , Jeremym  i Oliwią .

Na koniec tury gracza, jeśli wszystkie pola Dinozaurów w obszarze Strefy Obrony są zajęte, następuje **Atak Dinozaurów**.

! Jeśli zarówno Zgromadzenie, jak i Atak dinozaurów zostaną aktywowane na koniec tury gracza, Atak dinozaurów jest zawsze rozpatrywany jako pierwszy.

Wykonaj następujące kroki, aby rozpatrzyć Atak dinozaurów:

1 Faza Pułapek (Pomiń, jeśli w Strefie nie ma Pułapek). Odwróć wszystkie Pułapki pod Dinozaurami. Następnie dla każdej pułapki rzuć kością pułapki.

Sukces, jeśli pasuje: W przypadku tego wyniku usuń Dinozaura, **jeśli odpowiada** typowi Pułapki, i umieść go **przed właścicielem Pułapki** jako pokonanego Dinozaura. Zdobywa również wskazaną liczbę Zwolenników. W przeciwnym razie zostaw dinozaura na polu (nie zdobywasz pokazanych Zwolenników).

Sukces mimo wszystko: przy tym wyniku usuń Dinozaura (nawet jeśli nie pasuje do typu Pułapki) i umieść go przed właścicielem Pułapki jako pokonanego Dino. Otrzymują również 2 Zwolenników.

Porażka mimo wszystko: przy takim wyniku **pozostaw dinozaura na polu** niezależnie od jego rodzaju. Właściciel Pułapki zyskuje 2 Zwolenników.



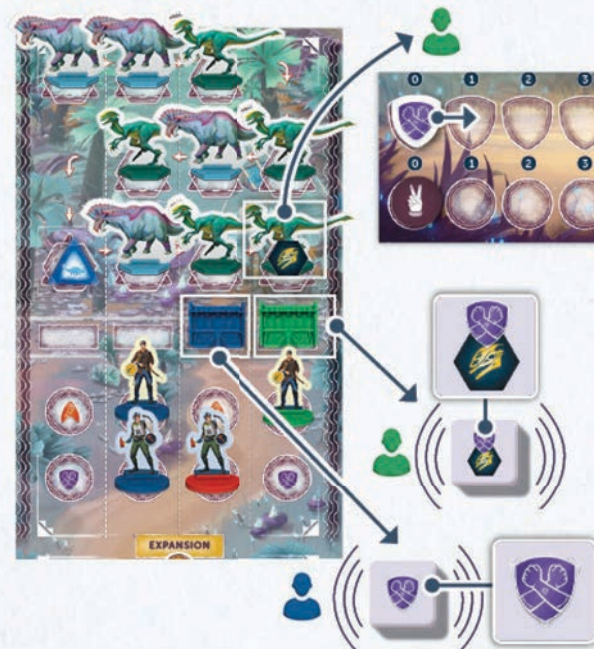
2 Faza muru (pomiń, jeśli w Strefie nie ma Murów).

Rzuć kością Muru dla każdego Muru od lewej do prawej. Właściciel Muru zyskuje Zwolenników lub Obronę pokazaną na kości. Dodatkowo, jeśli na kości widnieje ikona , usuń Dinozaura znajdującego się **najbliżej muru** w kolumnie Muru i **umieść go przed właścicielem muru** jako pokonanego Dinozaura.



CHIEF ENGINEER

„Chociaż robimy, co w naszej mocy, może się zdarzyć, że nasze pułapki nie zadziałają, nawet jeśli zostały zbudowane dla odpowiedniego rodzaju dinozaura, lub że działają zaskakująco dobrze, nawet jeśli nie były przeznaczone dla danego Dinozaura. Stajemy się coraz bardziej wydajni z murami, ale czasami nie wystarczają, by powstrzymać szalejące bestie”.



Przykład: Dwóch graczy posiada Mury w tej Strefie. Zaczynając od lewej do prawej, Robert  zaczyna. Rzuca kością Muru i w rezultacie otrzymuje 1 Ochronę, ale nie udaje mu się pokonać Dinozaura, więc nic więcej się nie dzieje. Teraz kolej na Emmy . Rzuca kością Muru i udaje jej się pokonać Dinozaura, więc bierze Dinozaura znajdującego się najbliżej jej Muru, Raptora, i umieszcza go obok swojej planszy Gracza. Dodatkowo otrzymuje 1 Ochronę.

Przykład: Rozpoczynając od Pułapek, gracze rozpatrują Atak Dinozaurów. Tylko Robert  ma Pułapkę w tej Strefie. Odwrócenie jej ujawnia ikonę Trampler — pasuje. Daje to Robertowi znacznie większą szansę na pomyślne pokonanie Dinozaura swoim rzutem. Rzuca kością pułapki. Wyrzuca sukces i dodatkowo 3 Zwolenników. Natychmiast dodaje Zwolenników i umieszcza pokonanego Trampler obok swojej planszy Gracza.

3 Faza walki (Pomiń, jeśli w Strefie nie ma żadnych Żołnierzy ani Dowódców).

Na początku, każdy Żołnierz i Dowódca w **pierwszym rzędzie** walczy z najbliższymi Dinozaurami w swojej kolumnie. Następnie, jeśli pozostały Dinozaury, powtórz proces dla Żołnierzy i Dowódców w drugim rzędzie.

Zasady walki:

	→		Lekcy Żołnierze pokonują jednego Dinozaura.
	→	 	Ciężcy żołnierze pokonują jednocześnie do dwóch dinozaurów.
	→		Raptors pokonują Żołnierza, z którym walczyli.
	→	 	Liderzy pokonują dwa Dinozaury i nigdy nie zostają pokonani.

- ! Ciężki Żołnierz może pokonać dowolne dwa Dinozaury (możliwe dwa Raptory), ale jeśli napotkają Raptora, to również Ciężki Żołnierz zostaje pokonany.
- ! Umieść wszystkie pokonane Dinozaury przed graczem, którego Żołnierze lub Przywódca je pokonał.
- ! Przewróć wszystkich pokonanych Żołnierzy (pozostawiając ich na miejscu) i pozostaw na razie wszystkich innych Żołnierzy i Dowódców.



Przykład: Najpierw rozpatrując pierwszy rząd, Lekki Żołnierz Roberta  w drugiej kolumnie pokonuje najbliższego Tramplera, więc przenosi go na swoją planszę Gracza. Następnie Lekki Żołnierz Emmy  walczy z Raptorem w czwartej kolumnie i zostaje pokonany. Emmy umieszcza Raptora na swojej planszy Gracza i przewraca Lekkiego Żołnierza, pozostawiając go na miejscu. Przechodząc teraz do drugiego rzędu, ciężki żołnierz Roberta  zajmuje się pozostałymi dwoma dinozaurami w drugiej kolumnie, ale zostaje pokonany przez Raptora. Robert przewraca swojego Żołnierza i umieszcza dwa Dinozaury na swojej planszy Gracza. Wreszcie, Ciężki Żołnierz Jeremy'ego  pokonuje Raptora i Tramplera w trzeciej kolumnie. Przewraca swojego (pokonanego) Żołnierza i zabiera dwa Dinozaury. Ponieważ Tramplera w pierwszej kolumnie i Raptora w trzeciej kolumnie nie zostały pokonane, następuje przetamianie obrony.

4 Faza Ataku - Przetamianie obrony (Pomiń, jeśli wszystkie Dino zostały pokonane.) Jeśli obrona zawiodła i są niepokonane dinozaury, teraz atakują. Rozwiąż następujące kroki w podanej kolejności:

- **Atak Tramplera:** Za każdego Tramplera należy **usunąć najwyższą osadę**.
- **Atak Raptorów:** Następnie każdy Raptor atakuje **następną Osadę**, patrząc **od góry do dołu**. Gracz traci 2 zwolenników za każdą osadę zaatakowaną przez Raptora.
- 2  **ZASADY DLA 2 GRACZY:** jeśli Raptor zaatakuje osadę Dysydentów, na tym etapie nic się nie dzieje.
- **Kara:** Aktywny gracz traci 2 Zwolenników za każdego atakującego Dino który przetamał obronę.
- **Posprzątaj:** zwróć wszystkie atakujące dinozaury do puli



Przykład: W przypadku atakującego Tramplera górna osada zostaje usunięta, więc Emmy  usuwa swoją osadę i zwraca ją do swojej puli. Następna Osada zostaje zaatakowana przez Raptora, więc Robert  traci 2 Zwolenników. Na koniec aktywny Gracz, Olivia , otrzymuje karę 4 (2x2) Zwolenników za dwa atakujące Dinozaury, które następnie wracają do puli ogólnej. Osada Jeremy'ego  jest nienaruszona.



Mieszkańcy zaatakowanej Strefy są wdzięczni za wszelką ochronę, jaką możesz im zapewnić. Im większy wkład w naszą obronę, tym większe nagrody. Jednak atak ograniczy twoje możliwości, więc bądź ostrożny!

5 Faza nagród: Gracze zaangażowani w obronę będą teraz nagradzani na podstawie ich wkładu.

Przeprowadź następujące kroki w **podanej kolejności**:

- Podsumuj elementy graczy w odpowiednim obszarze obrony, aby określić wkład każdego gracza (5A).
- Sprawdź, ile masz wyborów na podstawie swojego wkładu (5B).

Udział ➔ **Liczba wyborów:**

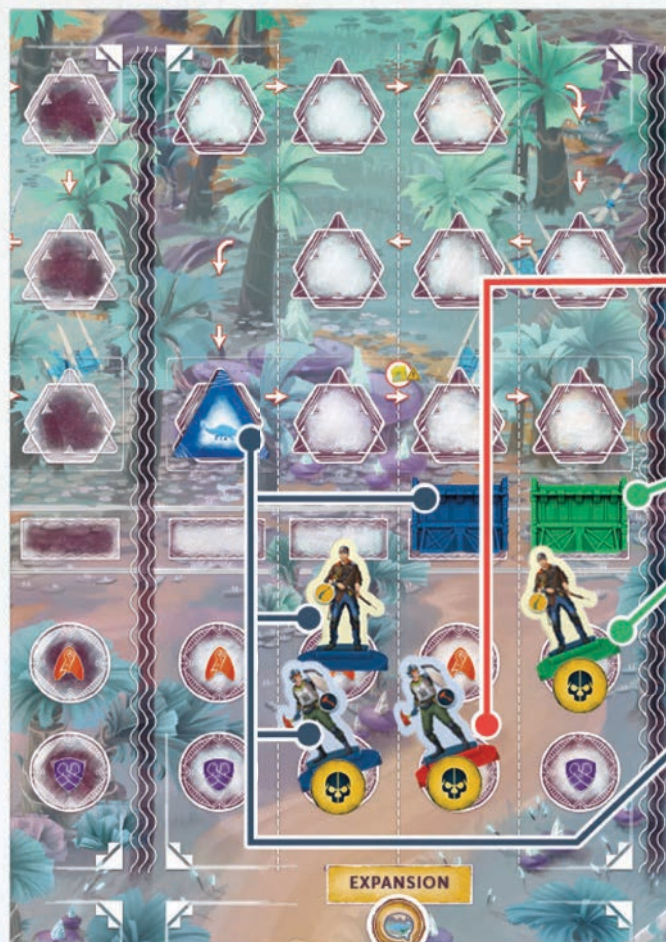
1 ➔ 1x	2+ ➔ 2x	4+ ➔ 3x
6+ ➔ 4x	8+ ➔ 5x	

- Wybierz swoje nagrody do swojego limitu **jednocześnie** z innymi graczami, płacąc wymaganą Ochronę/ Męstwo i natychmiast otrzymaj Nagrodę (5C). Tylko gracz (gracze) **z najwyższym wkładem może powtórzyć wybór** jeden raz (5D)!

- ! Nagrody z żetonami uszkodzenia nie mogą zostać wybrane, jeśli jakkolwiek dinozaur przetamał obronę.
- ! Jeśli nie masz już Męstwa/Ochrony, aby zapłacić za Nagrodę, Twój wybór przepada.
- ! Możesz zrezygnować z wybrania Nagrody, nawet jeśli posiadasz wystarczającą ilość Męstwa/Ochrony na kolejny wybór.

Przykładowe nagrody:

 3x  Robert		
 (3x ) Option 1	  (1x ) Option 8	  (1x ) Option 8
 2x  Emmy		
 (2x  + 1x ) Option 4		 (1x ) Option 3
 1x  Jeremy		
 (1x  + 1x ) Option 5		

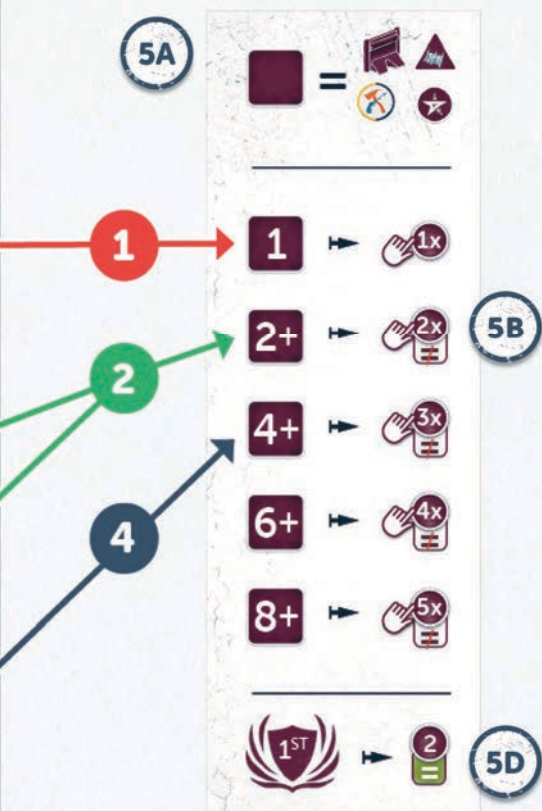


Przykład: Gracze sumują swoje elementy znajdujące się na obszarze Obrony: Robert ma największy Wkład, z 4 elementami, Emmy ma 2, Jeremy ma 1, podczas gdy Olivia , aktywny Gracz, nie ma żadnego. Dzięki tym elementom Robert może odebrać do trzech Nagród, z opcjonalnym powtórным wyborem, a Emmy może zdobyć do dwóch Nagród, podczas gdy Jeremy ma tylko jeden wybór, a Olivia nie ma żadnego. Wszyscy jednocześnie wybierają swoje Nagrody, płacąc za nie cenę w Męstwie lub Ochronie. Ponieważ doszło do ataku dinozaurów w Fazie Ataku, opcje 2, 6 i 7 nie są dla nich dostępne do wyboru.

Robert ma 5 Męstwa, ale nie ma Ochrony, którą mógłby wydać na swoje trzy typy. Wydaje 3 Męstwa na Opcję 1 i zyskuje 5 Zwoleńników za 3 Tramplerów i 1 Raptora, których pokonał podczas Ataku. Mając możliwość powtórzenia wyboru, dwukrotnie wybiera Opcję 8 i otrzymuje 2 Lekkich Żołnierzy, co kosztuje go w sumie 2 Męstwa.

Emmy ma 3 Męstwa i 2 Ochrony za swoje dwa typy. Wydaje 2 Męstwa i 1 Ochronę na Opcję 4 i zyskuje 5 Zwoleńników. Następnie wydaje 1 Ochronę, aby zyskać Produkcję Strefy, 1 Męstwo, korzystając z Opcji 3.

Jeremy ma 4 Męstwa i 3 Ochrony. Rozważa pominięcie swojej opcji wyboru, ale ostatecznie decyduje się wydać 1 Męstwo i 1 Ochronę na Opcję 5, aby zyskać 2 Zwoleńników za pokonanego Ciężkiego Żołnierza.



UWAGA: Szczegółowe informacje na temat dostępnych nagród znajdują się w Dodatku.

UWAGA: Wszystkie Efekty są starannie zaprojektowane tak, aby nigdy nie pozwolić na wywołanie Atak Dinozaurów w Strefie innej niż ta, w której umieścisz swoją kość podczas Akcji Podstawowej. Tak więc, jeśli kiedykolwiek będziesz miał turę, w której dwa ataki Dino będą musiały zostać rozpatrzone w tym samym czasie, najprawdopodobniej popełniłeś błąd w zasadach.

6 Faza porządkowania:

- Każdy gracz odkłada wszystkich swoich niepokonanych Żołnierzy i swojego Dowódcę z zaatakowanego obszaru obronnego na swoją planszę Gracza.
- Wszystkich pokonanych (przewróconych) Żołnierzy należy zwrócić do zasobów osobistych graczy.
- Przesuń wszystkie odkryte Pułapki z tego obszaru Obrony obok kafelka Chief Engineer.
- ! Wykorzystane, odkryte Pułapki nie mogą być użyte ponownie, ale mogą punktować zgodnie z warunkiem punktacji Chief Engineer.
- Wszystkie pokonane Dinozaury znajdujące się przed graczami należy odłożyć do puli ogólnej.
- Jeśli Strefa została **zaatakowana po raz pierwszy**, usuń **żeton niebezpiecznego obszaru walki** w trzecim rzędzie obszaru walki i usuń żeton zakrywający obszar wspólnoty z obszaru wspólnoty.
- ! Pozostaw wszystkie mury na miejscu.

PODSUMOWANIE ATAKU DINOZAUROW

- 1 Faza Pułapek
- 2 Faza Muru
- 3 Faza Walki
- 4 Faza Ataku – Przełamanie obrony
- 5 Faza nagród za walkę
- 6 Faza porządkowania



The first attack

POLITYKA PERSEVERANCE

Po zaginięciu Kapitana elitarna załoga statku, Oficerowie, przejęła kontrolę nad tworzącym się społeczeństwem. Ich kierownikami są Liderzy, wybrani spośród najlepszych członków załogi statku, reprezentowanych przez graczy. Są jednak tacy, którzy nie chcą zaakceptować ich przywództwa. Na ich czele stoją Dysydenci, ugrupowanie z własnym Programem, dążące do przejęcia kontroli nad rozrastającym się miastem. Dysydenci są tylko w grze 1 lub 2 osobowej i są ważną siłą, z którą trzeba się liczyć!

ZGROMADZENIE



CHIEF STEWARD

„Zgromadzenie to nasze regularne spotkania, na których dyskutujemy o tym, co do tej pory osiągnęliśmy i jak dalej postępować. Głosujemy również na naszego przywódcę wspólnoty na następny cykl — ale głosowanie to nie jedyny sposób, w jaki wspólnota może docenić i uhonorować naszych aspirujących przywódców.”

Zgromadzenie jest uruchamiane na koniec tury gracza, gdy w puli nie ma już żadnych kości.

Dobre wyniki w zgromadzeniach zapewnią graczom z największą liczbą głosów znaczną liczbę zwolenników, więc może to być bardzo ważny element na drodze do zwycięstwa.

Zdobywanie Głosów jest możliwe poprzez budowanie Osad na polach z odpowiednimi premiami (poła Osady o numerach 2 i 6, więcej na stronie 16) lub podczas Zgromadzenia (w następujący sposób).

UWAGA: Gra 2-osobowa składa się łącznie z dwóch Zgromadzeń, podczas gdy gra dla 3- i 4-osób składa się łącznie z trzech.

Zanim przejdziemy do szczegółów dotyczących rozstrzygnięcia Zgromadzenia, najpierw należy wyjaśnić trzy bardzo ważne terminy:

- **Populacja:** Populacja Strefy wynosi **2 plus łączna liczba Osad** dowolnego koloru na obszarze Wspólnoty tej Strefy. (Patrz rysunek 1). Jest to pokazane na jednej stronie żetonu Nagrody za Zgromadzenie w każdej Strefie. Populacja Strefy może **oddawać głosy podczas Zgromadzenia**.

Rysunek 1



- **Obecność:** Obecność gracza w Strefie jest równa liczbie elementów w kolorze gracza znajdujących się na obszarze Wspólnoty tej Strefy (**pomiń elementy** w obszarze Obrony).

- ! Elementy, które powinny być liczone jako Obecność, to **kości gracza, Osady** i figurka/znacznik **Lidera**, jeśli znajduje się na obszarze Wspólnoty. (Patrz rysunek 2.)



Rysunek 2

- **Produkcja:** Każda Strefa produkuje określony typ surowców. Od lewej do prawej są to: Żywność, Lekki żołnierz, Opowieść i Złom. Jest to wydrukowane na Planszy Głównej, a także pokazane na drugiej stronie żetonu Nagrody za Zgromadzenie w każdej Strefie.



- 2 **ZASADY DLA 2 GRACZY:** W grze 2-osobowej śledź głosy uzyskane przez dysydentów tak, jakby byli trzecim graczem.

PRZEBIEG ZGROMADZENIA

Rozpatrując zgromadzenie, wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

1 Sprawdź większość i rozdaj płytki Nagród Zgromadzenia dla każdej Strefy od lewej do prawej:

Gracz z największą **liczbą obecności** w każdej Strefie otrzymuje kafelek Nagrody za Zgromadzenie tej Strefy (1A).

Rozstrzyganie remisów:

- Jeśli **dwóch graczy remisuje** (może to obejmować Dysydentów w grze 2-osobowej), każdy remisujący gracz **otrzymuje głosy równe połowie populacji Strefy**, zaokrąglone w dół, zamiast kafelka (1B).
- Jeśli remisuje więcej niż dwóch graczy, nic nie otrzymują.



Przykład: Jeremy ma większość w Strefie Ekspansji swoimi czterema elementami, więc otrzymuje żeton Nagrody za Zgromadzenie dla tej Strefy. Robert i Emmy zajmują pierwsze miejsce w Strefie Ochrony. Nikt nie otrzymuje żetonu Nagrody Zgromadzenia, ale obaj otrzymują połowę Głosów dostępnych w tej Strefie, czyli 2 Głosy. Bazowe 2 Głosy + 2 Osady oznaczałyby normalnie 4 Głosy, ale otrzymują połowę głosów za remis.

2 Wybór nagród:

Każdy gracz posiadający co najmniej jeden kafelek Nagrody Zgromadzenia **wybiera z każdego produkcję lub głosy**, korzystając z dwóch stron kafelka (kafelków).

Gracze robią to jednocześnie w tajemnicy.

Gdy wszyscy dokonają wyboru, gracze **jednocześnie ujawniają swoje wybory**.

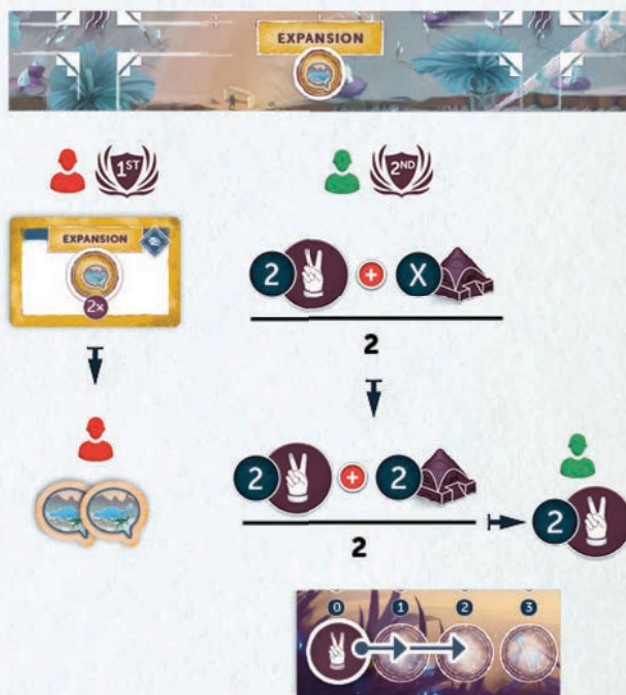
- Gracze, którzy wybrali Produkcję, otrzymują dwukrotną **produkcję Strefy** (2 Żywności, 2 Lekkich Żołnierzy, 2 Opowieść lub 2 Złomu), podczas gdy gracze, którzy wybrali Głosy, otrzymują **głosy równe liczbie populacji Strefy** (liczba Osad plus 2). Śledźcie głosy zdobyte podczas Zgromadzenia na torze Głosowania na planszy każdego gracza.

- Gracz (jeśli występuje) z drugą najwyższą obecnością w każdej strefie otrzymuje **połową nagrody, która nie została wybrana w poprzednim kroku**. Może to być pojedyncza produkcja LUB połowa głosów, zaokrąglona w dół. Gracze remisujący na drugim miejscu pod względem liczby Obecności nie otrzymują nic.

ZASADY DLA 2 GRACZY: Jeśli Dysydenci mają największą (tj. nieremisującą) liczbę Obecności w Strefie, zawsze wybierają Głosy. Otrzymują również połowę Głosów, jeśli remisują na pierwszym miejscu LUB zajmują drugie miejsce, a gracz z większością wybrał Produkcję. Dysydenci ignorują wszystkie nagrody inne niż Głosy podczas Zgromadzenia.

! Gracze powinni śledzić swoje Głosy na swoich planszach Graczy, natychmiast przesuwając żeton śledzenia Głosów w prawo o liczbę głosów, które otrzymali.

UWAGA: Odwróć swój żeton śledzenia Głosów, aby śledzić Głosy powyżej 9. W mało prawdopodobnym przypadku, gdy otrzymasz więcej niż 19, użyj do śledzenia dowolnego zamiennika.



Przykład: Jeremy postanawia otrzymać nagrodę dwukrotnej Produkcji. Natychmiast otrzymuje 2 Opowieści. Oznacza to, że Emmy która była druga w większości, otrzyma połowę głosów dostępnych w tej Strefie. Obecne są 2 osady, więc otrzymuje $(2+2) / 2 = 2$ głosy.

- 3 **Punktacja Zgromadzenia:** Sprawdź tor Głosowania każdego gracza i uszereguj graczy według największej liczby głosów. W oparciu o bieżący kafel Punktacji Zgromadzenia, gracze z największą liczbą Głosów zostaną nagrodzeni znaczną liczbą Zwolenników. (Patrz rysunek 1.)

UWAGA: Późniejsze zgromadzenia mają wyższe nagrody zwolenników.

Rysunek 1



Rozstrzygnięcie remisów:

W przypadku remisu uważa się, że każdy remisujący gracz zajmuje odpowiednią rangę i otrzymuje za to tyle samo zwolenników. Gracz następny w rankingu będzie normalnie zdobywał punkty za swoją osiągniętą rangę. Innymi słowy, jeśli jest remis na pierwszym miejscu, gracz z drugą największą liczbą Głosów zdobywa punkty za drugie miejsce.

- ! Gracze z 0 Głosami nie są klasyfikowani, więc nie jest możliwe zdobywanie Zwolenników w Zgromadzeniu

Przykład: Jeremy i Olivia mają po 14 Głosów w drugim Zgromadzeniu w grze dla 4 graczy, co oznacza, że zajmują pierwsze miejsce. Uważa się, że Robert zajmuje teraz drugie miejsce ze swoimi 10 Głosami, podczas gdy Emmy nie ma żadnych Głosów. Jeremy i Olivia zdobywają po 17 zwolenników za pierwsze miejsce, Robert 10 zwolenników za drugie miejsce, ponieważ Emmy nie ma żadnych głosów nie zdobywa zwolenników.

- 2 **ZASADY DLA 2 GRACZY:** Jeśli Dysydenci zdobędą wystarczającą liczbę Głosów, mogą również zająć pierwsze lub drugie miejsce w Zgromadzeniu. Jeśli to zrobią, zignoruj zwolenników, których mogliby zdobyć, ale gracze, których wyprzedzili, będą punktować tylko zgodnie z niższą pozycją.

- 4 **Punktacja Oficerów:** Dla każdego kafel Oficera gracz (gracze) mający na nim **najwięcej** Wpływów (wliczając zarówno pulę Wpływów, jak i pola) otrzymują zwolenników na podstawie warunku punktacji. Następnie gracz (gracze) z drugim co do wielkości Wpływem otrzymuje **połowę** zwolenników, zaokrąglając w dół, na podstawie warunku punktacji. Remisy sprzyjają zarówno pierwszemu, jak i drugiemu miejscu. Gracze remisujący pod względem największej liczby Wpływów otrzymują pełną liczbę zwolenników, a gracze zajmujący drugie miejsce otrzymują połowę tej liczby.

UWAGA: Te warunki punktacji są szczegółowo opisane w Załączniku.



Przykład: Warunek punktacji Chief of Security daje 2 Zwolenników za każdą ukończoną lub trwającą kartę Patroli. Robert i Olivia zajmują pierwsze miejsce, bo każdy z nich ma po 3 kostki wpływu, więc obaj otrzymują pełną liczbę zwolenników za ten warunek. Robert ma 3 ukończone karty Patroli i otrzymuje 6 Zwolenników, a Olivia ma 2 i otrzymuje 4 Zwolenników. Emmy ma drugie miejsce pod względem liczby kostek wpływu, za które otrzymuje połowę zwolenników. Ma jedną ukończoną kartę Patroli, więc otrzymuje $2/2 = 1$ Zwolennika.

- 2 **ZASADY DLA 2 GRACZY:** Dysydenci nie zdobywają Zwolenników, ale ich kostki wpływają na większość. W związku z tym, jeśli gracz ma mniej kostek niż Dysydenci, nie zdobędzie pełnej nagrody, nawet jeśli drugi gracz nie jest obecny.

5 Porządkowanie:

- Odtóż kafel punktacji znajdujący się najbardziej z lewej strony (ten, który właśnie zdobył punkty) z powrotem do pudełka, a następnie przesunąć resztę o jedno pole w lewo.
- ! Jeśli w grze nie ma już płytek Punktacji Zgromadzenia, należy przejść do „Punktacji Końcowej” i zignorować resztę Fazy Porządkowania.
- Każdy gracz posiadający **lidera** na obszarze wspólnoty **przenosi** go na swoją planszę gracza.
- Zbierz wszystkie kości z planszy głównej, wprowadź następujące zmiany, a następnie rzuć wszystkimi kośćmi, aby odtworzyć pulę kości. **Zmiany w puli kości:**

2 **ZASADY DLA 2 GRACZY:** Dodaj 2 kości Dysydentów do puli (w sumie 15 kości, z których 4 to Kości Dysydentów). Następnie umieść 1 kostkę wpływów dysydentów na każdym oficerze. Natychmiast rozpatrz wszelkie Premie Oficerów, które może to wywołać, jak wyjaśniono na stronie 19.

4 **ZASADY DLA 4 GRACZY:** Po pierwszym zgromadzeniu usuń jedną kość neutralną z gry i odtóż ją do pudełka.

- Położ dostępne karty patroli (tj. karty patroli, które nie leżą przed graczami) na spodzie talii w losowej kolejności i odkryj 2 nowe.
- Zresetuj licznik głosów każdego gracza do 0.
- Kontynuuj grę z turą następnego gracza jak zwykle.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast po drugim Zgromadzeniu w grze 2-osobowej lub po trzecim Zgromadzeniu w grze 3- lub 4-osobowej.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Na koniec gry każdy gracz może zdobywać Zwoleńników na kilka sposobów:

1 Mury i Pułapki

Dodaj liczbę murów i pułapek, które każdy gracz ma we **wszystkich** obszarach obrony. W kolejności malejącej, zaczynając od gracza, który ma łącznie najwięcej Murów i Pułapek, każdy gracz **zdobywa liczbę Zwoleńników, jak pokazano na rysunku 1.**

! Gracz, który nie ma Murów i Pułapek w Obszarach Obronnych, nie zdobywa żadnych Zwoleńników.

2 Żołnierze i lider

Dodaj liczbę Żołnierzy (i ewentualnie ich Przywódców), których każdy gracz ma we **wszystkich** obszarach Obrony. W kolejności malejącej, zaczynając od gracza z największą liczbą Żołnierzy (łącznie z ich Dowódcą), każdy gracz **zdobywa liczbę Zwoleńników, jak pokazano na rysunku 1.**

! Gracz, który nie ma Żołnierzy ani Lidera w Obszarach Obronnych, nie zdobywa żadnych Zwoleńników.

Rys. 1

1st



2nd



3rd



! Remisy są przyjazne i rozstrzygane są dokładnie tak, jak Punktacja Zgromadzenia.

3 Pozostałe zasoby

Każdy gracz otrzymuje 1 Zwoleńnika za każdą Żywność, Żłom, Opowieść, 2 Lekkich Żołnierzy, 1 Ciężkiego Żołnierza oraz **parę** 1 Ochrony i 1 Męstwa znajdujących się na planszy Gracza, w dowolnym obszarze Obrony lub na niedokończonych karcie Patrolu.



GRACZ Z NAJWIĘKSZĄ LICZBĄ ZWOLENNIKÓW WYGRYWA GRĘ

Jeśli kilku graczy remisuje, zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą Żołnierzy (na Planszy Głównej, na swojej planszy Gracza i na niedokończonych Patrolach).

Wszyscy gracze, którzy nadal remisują, wygrywają.

ZASADY OPCJONALNE

WERSJA DETERMINISTYCZNA

Wierzmy, że przetrwanie na wyspie dinozaurów musi mieć pewną nieprzewidywalność, co *Perseverance* symuluje za pomocą rzutów kostką. Zaprojektowaliśmy grę w taki sposób, że efekt tych rzutów zależy od wyborów gracza i zawsze można go złagodzić lub obliczyć z pewnym stopniem prawdopodobieństwa. Jednak dla tych, którzy czują się nieswojo, gdy kości mogą pokrzyżować ich dobrze ułożone plany, stworzyliśmy wersję deterministyczną: modułowy zestaw reguł zaprojektowany w celu wyeliminowania rzutów kostką z różnych aspektów gry.

Wersja deterministyczna ma **alternatywną zasadę** dla każdego aspektu gry związanego z kostkami i jest w pełni modułowa. Możesz użyć wszystkich poniższych zasad, aby **całkowicie wyeliminować losowość rzutu kostką** z gry lub użyć tylko kilku z nich, aby zachować część z nich.

Rozmieszczenie dinozaurów: Na początku gry rzuć obiema kośćmi dinozaurów. Ileokroć będziesz musiał rzucić kością Dinozaura po umieszczeniu kości, zamiast tego umieść Dinozaury pokazane aktualnie na kości, a następnie rzuć ponownie kością. W ten sposób zawsze będziesz wiedział, jakich Dinozaurów możesz się spodziewać po rzucie kostką.

Mury: Kostkę Muru pozostaw w pudełku. Podczas fazy Muru rozpatrywania Ataku Dinozaurów każdy gracz zawsze otrzymuje 1 Ochronę za każdy ze swoich Murów, ale nic więcej się nie dzieje. Podczas fazy walki Żołnierz lub Lider znajdujący się najbliżej Muru w tej samej kolumnie pokonuje 1 dodatkowego Dinozaura (może to mieć wpływ na pokonanych Żołnierzy). Tego Dinozaura zbiera właściciel Żołnierza, nawet jeśli jest to inny gracz niż właściciel Muru. Jeśli za Murem nie ma Żołnierzy ani Lidera, Mur nie ma żadnego efektu podczas fazy Walki.

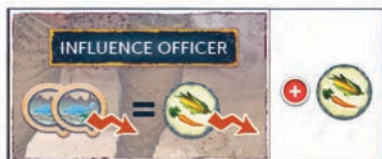
Pułapki: Zostawcie kostkę Pułapki w pudełku. Podczas fazy Pułapek każda odkryta Pułapka pasująca do Dinozaura na niej pokonuje go. Umieść pokonanego Dinozaura przed właścicielem pułapki, który również zdobywa 3 Zwolenników. Każda Pułapka, która nie pasuje do Dinozaura znajdującego się na niej, nie ma żadnego efektu (ale nadal wlicza się do Wkładu w Walkę jak zwykle).

Zagrożenie: Zostaw kość Zagrożenia w pudełku. Zamiast tego daj każdemu graczowi kartę śledzenia Zagrożenia i dwa żetony śledzenia Zagrożenia (jeden dla Lekkich i jeden dla Ciężkich Żołnierzy). Umieść te żetony na polu oznaczonym ikoną  na karcie śledzenia Zagrożeń. Ileokroć będziesz musiał rzucić kością Zagrożenia, zamiast tego przesunij się na torze Zagrożenia za pomocą żetonu śledzenia odpowiedniego Żołnierza o liczbę kroków równą wartości Zagrożenia. Kiedy wartość Zagrożenia nie jest powiązana z typem Żołnierza (podczas przechodzenia do następnego poziomu Patrolu), możesz wybrać, którego Żołnierza awansować, ale nie możesz dzielić wartości i nie możesz wybrać typu, którego nie ma na karcie patrolu. Za każdym razem, gdy przekroczysz symbol czaszki (przesuwasz się poza „5”) na torze, przywróć 1 Żołnierza odpowiedniego typu z karty Patrolu do swoich zasobów.



DODATEK

ZDOLNOŚCI LIDERÓW



ADELITA

Ship's Chef: Zaczynasz z 1 dodatkową żywnością. Korzystając z Akcji Dodatkowej „Wpływ na Oficera”, możesz zastąpić 2 Opowieści 1 Żywnością (włączając w to zamianę 2 Żywności na 4 Opowieści lub mieszanie).



JACK

Fireworks: Za każdym razem, gdy jeden lub więcej dinozaurów zostanie umieszczonych w obszarze obrony podczas twojej akcji podstawowej, możesz umieścić jednego z tych dinozaurów (wybranego przez ciebie) w innym obszarze obrony **z co najmniej 2 miejscami na dinozaury**.



PHOENIX

Net Gun: Kiedy umieszczasz swojego Lidera na obszarze Obrony, możesz albo zyskać 1 dodatkową Ochronę/Męstwo (do wyboru) **LUB** możesz natychmiast umieścić jedną ze swoich Pułapek pod Dinozaurem już umieszczonym na tym obszarze. (W ten sposób nie możesz umieścić Pułapki na innej Pułapce ani na pustym polu Dino).



KEONI

Natural Leader: Po rozpatrzeniu efektu „Training” możesz umieścić 1 Lekkiego Żołnierza ze swojej Planszy Gracza w dowolnym obszarze Obrony i zyskać Ochronę/Męstwo w normalny sposób.

PREMIE OFICERÓW I WARUNKI PUNKTOWANIA

	Warunki punktowania	Premie Oficerów
Chief Mate	Wybierz obszar Wspólnoty lub Obrony jednej Strefy. Otrzymujesz 1 Zwolennika za każdy element, który tam posiadasz (twoje Osady, kości lub Przywódca na obszarze Wspólnoty albo Twoich Żołnierzy, Pułapki, Mury lub Przywódcę na obszarze Obrony).	1 Żywności
Chief of Security	Otrzymujesz 2 Zwolenników za każdą kartę Patrołu, którą ukończysz lub aktualnie realizujesz..	2 Męstwa
Chief Steward	Zdobądź 3 Zwolenników za każdy zestaw 2 Osad i 1 kość Gracza, które aktualnie masz w grze na Planszy Głównej i w puli kości. (np. aby zdobyć 6 zwolenników, potrzebujesz 2 kości Graczy w grze i zbudowanych 4 Osad).	1 Złomu
Chief Engineer	Otrzymujesz 1 Zwolennika za każdy Mur lub Pułapkę, które zbudowałeś (już użyte lub na Planszy Głównej).	1 Obrony

NAGRODY ZA WKŁAD PODCZAS ATAK DINOZAUROW

Koszt	Nagroda
Opcja 1  3 Męstwa	Zyskaj 1 Zwolennika za każdego Tramplera i 2 Zwolenników za każdego Raptora pokonanego podczas tego ataku Dinozaurów.
Opcja 2  1 Męstwa + 1 Obrony	Zyskaj 2 Zwolenników za każdy z twoich Murów w Strefie, w której został uruchomiony ten Atak Dinozaurów.
Opcja 3  1 Obrony	Zyskaj 1 Produkcję ze Strefy, w której został uruchomiony ten Atak Dinozaurów. (Żywność, Lekki Żołnierz, Opowieść lub Resztki).
Opcja 4  2 Męstwa + 1 Obrony	Zdobądź 5 Zwolenników.
Opcja 5  1 Męstwa + 1 Obrony	Zyskaj 1 Zwolennika za każdego ze swoich Lekkich Żołnierzy i 2 Zwolenników za każdego Ciężkiego Żołnierza pokonanego podczas tego Ataku Dinozaurów.
Opcja 6  2 Obrony	Odzyskaj swojego Lidera na swoją Planszę Gracza.
Opcja 7  2 Obrony	Otrzymujesz 1 Zwolennika za każdą swoją Osadę i 2 Zwolenników za każdą swoją kostkę Gracza w Strefie, w której został wywołany Atak Dinozaurów.
Opcja 8  1 Męstwa	Zyskaj 1 Lekkiego Żołnierza.

PRZEGLĄD AKTYWÓW I ZASOBÓW

Poniżej znajduje się podsumowanie, w jaki sposób można zdobyć różne aktywa i zasoby oraz do czego są one wykorzystywane.



ŻYWNOSĆ

Żywność jest koniecznością stabilnego społeczeństwa, a gdy zapasy ze statku są na wyczerpaniu, stajemy się bardziej zależni od tego, co zapewnia wyspa.

Żywność można zdobywać na następujące sposoby:

- wykorzystanie efektu „Rations”,
- wykorzystanie efektu „Supply”,
- uruchomienie Produkcji Strefy Zaopatrzenia podczas Ataku Dinozaurów lub Zgromadzenia,
- otrzymywanie określonych premii za Osadę w Strefie Zaopatrzenia,
- znalezienie go na niektórych kartach Wyzwania i Patrolu oraz
- uzyskanie Premii Chief Mate's.

Żywność można wydać na

- zakładanie Osady,
- zdobycie dodatkowych kości Gracza z Efektem „Politics”,
- zdobywanie Lekkich Żołnierzy i
- umieszczanie Pułapek z premią Męstwa.



ZŁOM

Złom to odzyskane części z wraku statku, które można wykorzystać do położenia fundamentów osady i jej obrony.

Złom można zdobywać na następujące sposoby:

- wykorzystanie efektu „Salvage”,
- wykorzystanie efektu „Supply”,
- uruchomienie Produkcji Strefy Ochrony podczas Ataku Dinozaurów lub Zgromadzenia,
- otrzymywanie określonych premii za Osadę w Strefie Ochrony,
- znalezienie go na niektórych kartach Wyzwania i Patrolu oraz
- uzyskanie Premii Chief Steward's.

Złom można wydać na

- zakładanie wielu Osad,
- budowanie Murów i
- zdobywanie ciężkich żołnierzy.





OPOWIEŚCI

Na tajemniczej wyspie dinozaurów, gdzie wszystko jest nowe i niebezpieczne, plotki rozprzestrzeniają się lotem błyskawicy. Opowieści o twoich bohaterskich czynach mogą pomóc ci zebrać Żołnierzy i zyskać przychyłność wyższych rangą oficerów statku.

Opowieści możesz zdobywać na następujące sposoby:

- użycie efektu „Pub” (najlepiej, gdy w grze jest już wiele kości gracza),
- wykorzystanie efektu „Training”,
- uruchomienie Produkcji Strefy Ekspansji podczas Ataku Dinozaurów lub Zgromadzenia,
- otrzymywanie określonych premii za osadę w Strefie Ekspansji oraz
- znalezienie go na niektórych kartach Wyzwania i Patrołu.

Opowieści można wydać na

- zakładanie wielu Osad,
- zamienić kość Neutralną znajdującą się już na planszy na kość Gracza przy użyciu Efektu „Politics”,
- budowanie Murów z premią Zwolenników,
- wpływanie na oficerów,
- przekształcenie lekkich żołnierzy w ciężkich żołnierzy za pomocą efektu „Trening”,
- umieszczanie Żołnierzy przy użyciu Efektu „Training”, oraz
- zmiana ścianki kostki przed jej położeniem.



WPŁYW

Jako że osada rozrasta się pod kierownictwem czterech wyższych rangą oficerów statku, kluczowe znaczenie ma wpływanie na nich, aby wspierali twoje wysiłki.

Wpływy na oficerów **można zdobyć** na następujące sposoby:

- budowanie osad na określonych obszarach osady i
- użycie akcji dodatkowej „Wpłyń na oficera”.

Kostki Wpływu umieszczasz na Oficerach, aby potencjalnie zyskać Zwolenników podczas punktacji po każdym Zgromadzeniu i aktywować premie Oficerów.



OCHRONA I MĘSTWO



Ochrona i Męstwo symbolizują wdzięczność osady za twoją ochronę i bohaterstwo.

Możesz zdobyć Ochronę i Waleczność w następujący sposób:

- umieszczanie Żołnierzy lub swojego Lidera w obszarach Obrony,
- znalezienie ich na niektórych kartach Wyzwania i Patrołu,
- posiadanie Murów podczas Ataku Dino (Ochrona),
- umieszczanie Pułapek (Męstwo) i
- uzyskanie Premii Chief of Security (Męstwo) i Chief Engineer (Ochrona).

Możesz wydać Ochronę i Męstwo na cenne Nagrody za Walkę po Atakach Dino, a każda pozostała para jest warta 1 Zwolennika na koniec gry.



ŻOŁNIERZE



Żołnierze to byli pracownicy ochrony statku i inne odważne dusze zdeterminowane, by chronić rozwijającą się osadę przed zagrożeniem ze strony dinozaurów.

Możesz szkolić Żołnierzy z efektem „Trening” i zdobywać Lekkich Żołnierzy, uruchamiając Produkcję Strefy Wojskowej, osiedlając się na określonych polach Osady w Strefie Ochrony lub podczas Ataku Dinozaurów lub Zgromadzenia. Żołnierze mogą być wykorzystywani do obrony przed atakującymi dinozaurami lub do przeprowadzania patroli.

TWÓRCY

Informacje o twórcach można znaleźć na ostatniej stronie instrukcji do *Epizodu 2*.

Copyright, 2021, Mindclash Games and its affiliates.

All rights reserved to their respective owners.

Skontaktuj się z nami pod adresem: info@mindclashgames.com

Tłumaczenie: Yildun



IKONY



ŻYWNOŚĆ



SZCZĄTKI



OPOWIEŚCI



MĘSTWO



OBRONA



WPLYW



WPLYW
DYSYDENTA



LEKKI
ŻOŁNIERZ



CIĘŻKI
ŻOŁNIERZ



DOWÓDCA



ZYSKAJ
ZWOLENNIKA



STRAC
ZWOLENNIKA



AKTYWNY
GRACZ



GRACZ



OFICER



PREMIA OFICERA



WYBIERZ JEDEN
(z wielu opcji)



WYBIERZ DWA
RÓŻNE



W STREFIE



ODZYSKAJ



ODRZUĆ



ZASTĄP



WYDAJ



ODWRÓĆ
(planszę)



UMIEŚĆ



UKOŃCZ/POSIADAJ



ROZSTRZYGNIJ



KARTA PATROLU



KOŚĆ
GRACZA



KOŚĆ
DYSYDENTÓW



NEUTRALNA
KOŚĆ



UDZIAŁ
(Atak dinozaurów)



OSADA



MUR



NAJNIŻEJ



EFEKT



PULAPKA



TRAMPLER
DINO



RAPTOR
DINO



DOWOLNY DINO



POKONANY
DINO



KOŚĆ PULAPKI



KOŚĆ MURU



KOŚĆ DINOZAUROW
NORMALNYCH



KOŚĆ DINOZAUROW
NIEBEZPIECZNYCH



KOŚĆ ZAGROZENIA



POZIOM ZAGROZENIA



POKONANY
ŻOŁNIERZ



STREFA
PRODUKCJI



ATAK DINOZAUROW



ZGROMADZENIE



GŁOSY



PIERWSZY
W RANKINGU
(w stosunku do innych graczy)



PRZYGOTOWANIE