WIRTUALNA REWOLUCJA

Autorzy: Guy-Roger DUVERT & Cyril VILLALONGA
Grafika: Benjamin Sjöberg

90'

2 • 4

14+

Neo Paryż, 2047

Technologiczna rewolucja stała się faktem, lecz odbyła się nie w taki sposób, w jaki wyobrażali to sobie ludzie. Nie było to lepsze uchwycenie i kontrola naszej rzeczywistości. Była to ucieczka od niej. Wszystko zaczęło się od gier, nierzeczywistych światów, zwanych «Wirtualami», w których gracze mogli wcielać się w awatary w różnych sceneriach: średniowiecznej, science-fiction, westernowej... Nie mogąc odróżnić rzeczywistości od coraz bardziej realistycznych symulacji, niemalże każdy jest w tym momencie podłączony na stałe do Wirtuali.

Cyberpunkowa sceneria tej gry jest oparta na uniwersum przedstawionym w filmie Virtual Revolution, aka 2047 Virtual Revolution, zrealizowanym w 2016, w reżyserii Guy-Rogera Duverta, autora gry. Jako prequel do filmu, ukazała się także powieść.

OPIS GRY

Jako szef międzynarodowej korporacji produkującej wirtualne światy, po bezlitosnej walce z konkurentami, z których każdy jest bardziej skorumpowany od poprzedniego, przejmij kontrolę nad Neo Paryżem i rynkiem Wirtuali.

Rozszerzaj swoje wpływy, skonfiguruj serwery, rozwijaj Wirtuale, rekrutuj agentów, którzy wykonają dla ciebie brudną robotę. Ale unikaj przyciągania uwagi Nekromantów: ci cyberterroryści, znani również jako Nekroni, zrobią wszystko, by cię zniszczyć. Czy uda ci się zostać najbardziej wpływową korporacją w Neo Paryżu?

STUDIO H

ELEMENTY GRY

UWAGA: Większość elementów gry, zarówno w zasadach jak i na kartach reprezentowana jest przy pomocy ikon, przedstawionych poniżej, obok ich nazw. Na stronie 16 znajdziesz podsumowanie wszystkich ikon.

1 PLANSZA

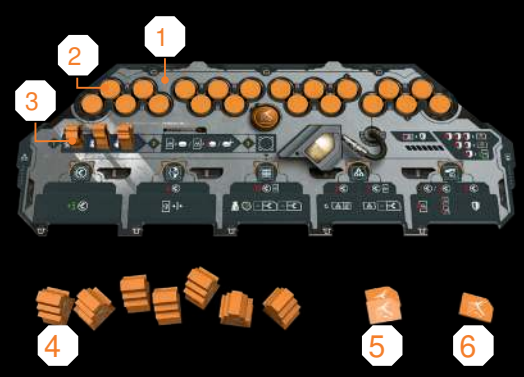
Plansza gry składa się z następujących elementów:

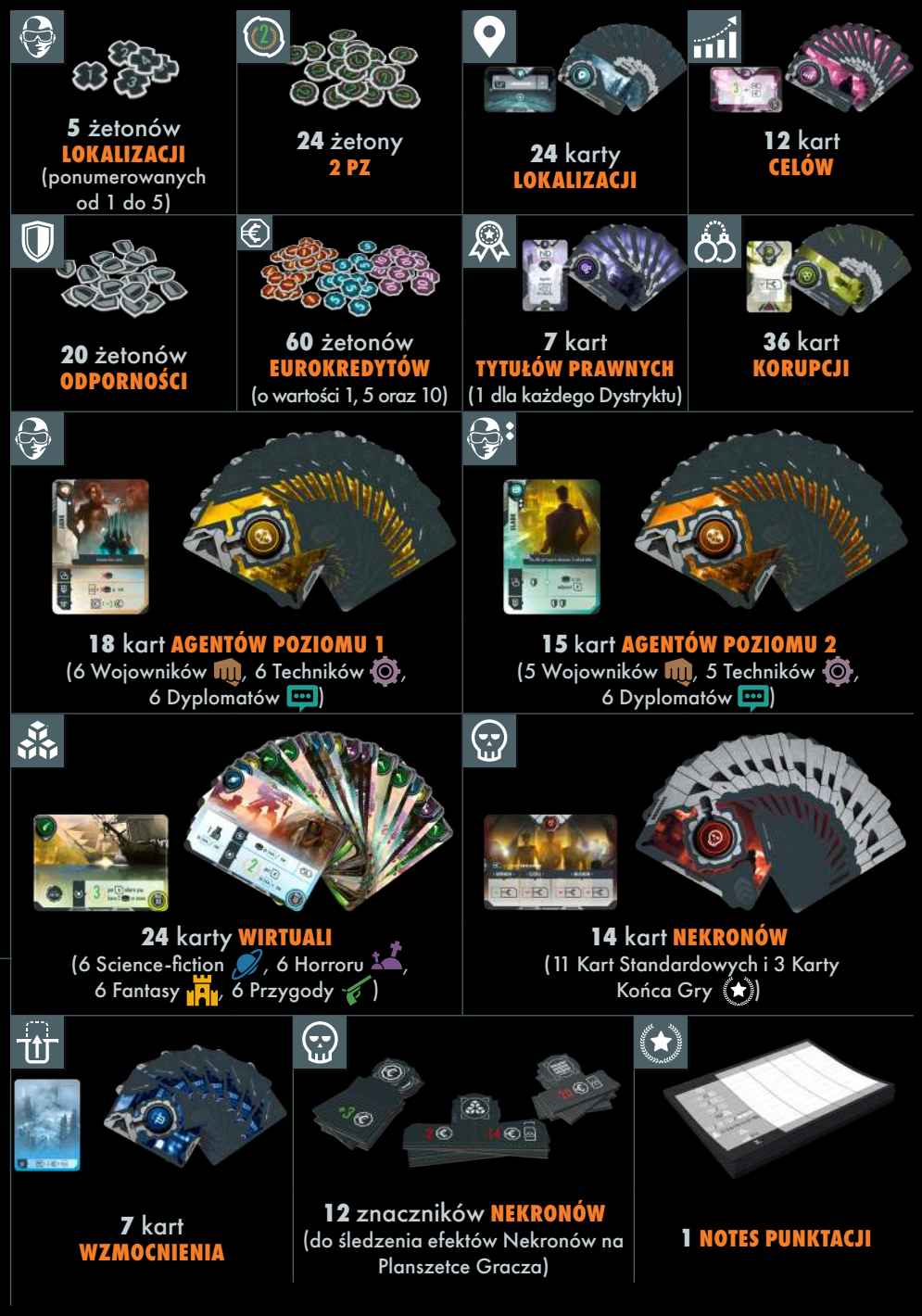
1. Miejsca na 5 dostępnych Kart Wirtuali
2. Talia Kart Wirtuali
3. Talia Kart Nekronów
4. Talia Kart Korupcji oraz stos kart odrzuconych
5. Obszar Recyklingu
6. Przypomnienie o premiach otrzymywanych po odzyskaniu Żetonów Wpływu z Obszaru Recyklingu
7. Tor Kolejności Tur
8. Tor Wpływów
9. Neo Paryż (zbudowany z 7 Dystryktów, każdy z nich podzielony na 3 lub 4 Strefy)
10. Talia Kart Agentów
11. Miejsca na 55 dostępnych Kart Agentów
12. Miejsca na 5 Żetonów Lokalizacji

UWAGA: Dwie Strefy (w tym samym Dystrykcie lub w dwóch różnych Dystryktach) są uznawane za sąsiadujące, jeśli mają wspólną granicę (nie tylko wspólny narożnik).

Dla każdego gracza (w 4 kolorach):

1. **1** Planszetka **GRACZA**
2. **20** żetonów **WPŁYWU**
3. **3** żetony **DYREKTORÓW**
4. **7** żetonów **SERWERÓW**
5. **2** znaczniki **DOCHODU**
6. **1** znacznik **KOLEJNOŚCI TUR**





5 żetonów **LOKALIZACJI** (ponumerowanych od 1 do 5)

24 żetony **2 PZ**

24 karty **LOKALIZACJI**

12 kart **CELÓW**

20 żetonów **ODPORNOŚCI**

60 żetonów **EUROKREDYTÓW** (o wartości 1, 5 oraz 10)

7 kart **TYTUŁÓW PRAWNYCH** (1 dla każdego Dystryktu)

36 kart **KORUPCJI**

18 kart **AGENTÓW POZIOMU 1** (6 Wojowników, 6 Techników, 6 Dyplomatów)

15 kart **AGENTÓW POZIOMU 2** (5 Wojowników, 5 Techników, 6 Dyplomatów)

24 karty **WIRTUALI** (6 Science-fiction, 6 Horroru, 6 Fantasy, 6 Przygody)

14 kart **NEKRONÓW** (11 Kart Standardowych i 3 Karty Końca Gry)

7 kart **WZMOCNIENIA**

12 znaczników **NEKRONÓW** (do śledzenia efektów Nekronów na Planszetce Gracza)

1 NOTES PUNKTACJI

PRZYGOTOWANIE

1. Umieść na środku stołu Planszę Gry.
2. Każdy gracz wybiera kolor, bierze Planszetkę Gracza i Żetony Wpływu w odpowiadającym kolorze. Umieszcza na niej liczbę Żetonów Wpływu zależnie od liczby graczy (2.a), zapełniając pola od lewej strony.

2 Graczy ▶ 20 | **3 Graczy ▶ 18** | **4 Graczy ▶ 15**

Pozostałe, nieużywane Żetony odłóż do pudełka (w rozgrywce z 3 i 4 graczami).

Gracze biorą Żetony swoich Dyrektorów i umieszczają je na odpowiednich miejscach, na swoich Planszetkach Gracza (2.b), 7 Żetonów Serwerów (2.c), 10 € (2.d) oraz 1 Żeton Odporności. (2.e).

UWAGA: 3 Dyrektorów jest reprezentowanych, ze względów estetycznych, przez Żetony o różnym wyglądzie. Są one jednak identyczne pod względem zasad gry.

3 • Rozdaj po 2 Karty Celów każdemu graczowi. Pozostałe karty odłóż do pudełka. Na koniec gry gracze wybierają, którą z tych 2 kart wykorzystają do punktacji końcowej.

4 • Gracze rozpoczynają rozgrywkę z Dochodem 5 €. Umieszczają swój Znacznik na odpowiednim polu na Torze Dochodu. Dodatkowy Znacznik będzie używany, jeżeli twój Dochód przekroczy 20 (4 .a).

5 • Rozdaj 24 Karty Lokalizacji tak, by każdy z graczy posiadał taka samą liczbę kart, (po 12 dla 2 graczy, po 8 dla 3 graczy, po 6 dla 4 graczy).

- Każdy gracz umieszcza 1 Żeton Wpływu w każdej Strefie, wskazanej na otrzymanych kartach (5 .a).
- Gracz, który otrzymał kartę Pierwszego Gracza, umieszcza swój Znacznik na polu dla Pierwszego Gracza na Torze Kolejności Tur. Kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, umieszczają swoje żetony na kolejnych, dostępnych polach (5 .b).
- Weź wszystkie Karty Lokalizacji i potasuj je razem. Utwórz talię i umieść ją obok Planszy.

6 • Utwórz Talię Kart Agentów :

- Potasuj zakryte Karty Agentów Stopnia 2, usuń 6 z nich, a z pozostałych 9 kart utwórz zakryta talię i umieść ją w przeznaczonym na nią miejscu.
- Potasuj zakryte Karty Agentów Poziomu 1, usuń 3 z nich, pozostałe 15 umieść na wierzchu Talii Agentów.
- Gracze mogą zobaczyć usunięte karty, jeżeli chcą, przed odłożeniem ich do pudełka.

7 • Odsłoń pierwszych 5 Agentów i umieść ich na 5 polach dla Agentów na Planszy.

- Następnie, dla każdego z 5 Agentów, dobierz 1 Kartę Lokalizacji i umieść odpowiadający Żeton Lokalizacji we wskazanej Strefie (7 .a). Wskazuje on, w której części Neo Paryża umieszczony jest Agent.
- Odłóż dobrane karty Lokalizacji do pudełka. Nie będą już używane do końca gry (7 .b).
- Jeżeli zostanie dobrana Karta Pierwszego Gracza/Przechwyconego Agenta, natychmiast usuń ją z Planszy. Nie dobieraj kolejnej karty. Podczas tej Rundy, będzie dostępny jeden Agent mniej do rekrutacji. Pozostaw Żeton Lokalizacji pod polem na kartę

8 • Potasuj Karty Korupcji i umieść je w zakrytej talii na odpowiednim miejscu.

9 • Potasuj i umieść Karty Wirtuali (stroną Ładowanie do góry) na odpowiednim miejscu. Umieść pierwsze 5 kart (stroną Ładowanie do góry) na odpowiednich polach na Planszy.

10 • Wybierz losowo 1 Kartę Końca Gry Nekronów i połóż ją zakrytą na odpowiednim miejscu, bez jej podglądania. Następnie wybierz losowo 4 zwykłe Karty Nekronów i umieść je zakryte na Karcie Nekronów Końca Gry. Pozostałe Karty Nekronów odłóż do pudełka.

11 • Umieść obok Planszy 7 odkrytych Kart Tytułów Prawnych (11 .a) oraz 7 zakrytych Kart Wzmocnień (11 .b).

12 • Umieść pozostałe Eurokredyty (12 .a), 2 PZ (12 .b), Żetony Odporności (12 .c) oraz Znaczniki Nekronów (12 .d) w pobliżu Planszy, w Ogólnych Zasobach.

ROZGRYWKA

Gra składa się z 5 Rund.

Rozpoczynając od Pierwszego Gracza, zgodnie z Torem Kolejności Tur, każdy gracz wykonuje swoją Turę. Każdy gracz rozgrywa 3 Tury w jednej Rundzie, po jednej dla każdego ze swoich Dyrektorów.

Tura gracza dzieli się na 3 Fazy, zawsze wykonywane w następującej kolejności:

[1] UMIESZCZENIE DYREKTORA ▶ [2] WPŁYW ▶ [3] AKCJA

Dodatkowo, w każdym momencie swojej Tury, gracz może:

- Aktywować Kartę Tytułu Prawnego (zobacz poniżej)
- Aktywować Umiejętność Agenta na Służbie (zobacz str. 5)
- Awansować Agenta na Służbie (zobacz str. 5)
- Odzyskać swoje Żetony Wpływu z Obszaru Recyklingu (zobacz str. 5)

[1] UMIESZCZENIE DYREKTORA

Umieść Żeton swojego Dyrektora w wybranej przez ciebie Strefie w Neo Paryżu, bez żadnych ograniczeń dotyczących umieszczania.

[2] WPŁYW (OPCJONALNIE)

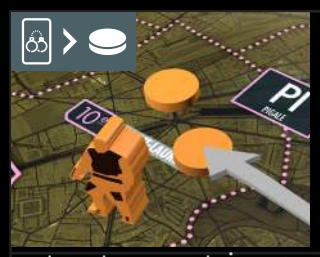
Podczas tej Fazy, możesz spróbować przejąć kontrolę w Strefie, w której umieściłeś swojego Dyrektora, by osłabić tam Wpływ przeciwnika albo, by wzmocnić swój.

UWAGA: Gracz może mieć więcej niż jeden Żeton Wpływu w tej samej Strefie.

WAŻNE: Strefa NIE MOŻE zawierać Żetonów Wpływu należących do więcej niż jednego gracza. Tak więc, by przejąć kontrolę nad Strefą kontrolowaną przez przeciwnika, musisz najpierw usunąć jego Żetony Wpływu. Nie ma żadnych wyjątków od tej reguły.

Jeżeli Żeton Wpływu zostanie usunięty (podczas tej Fazy lub w dowolnym momencie podczas gry), jest on **ZAWSZE** umieszczany w Obszarze Recyklingu (w prawym, górnym rogu Planszy).

W czasie Fazy Wpływu, wykonaj tylko jedno z dostępnych działań:



Dodaj jeden z twoich Żetonów Wpływu w Strefie, w której umieściłeś twojego Dyrektora. Weź Żeton z twojej Planszetki Gracza. Dobierz 1 Kartę Korupcji.

Usuń jeden Żeton Wpływu (przeciwnika lub swój) w Strefie, w której umieściłeś twojego Dyrektora. Żeton ten należy umieścić w Obszarze Recyklingu. Dobierz 1 Kartę Korupcji.

Zabierz jeden twój Żeton Wpływu z dowolnej Strefie i umieść go w Strefie, w której umieściłeś Twojego Dyrektora.

/... / KARTY KORUPCJI

Niektóre efekty gry wymagają dobrania jednej lub więcej Kart Korupcji. Zatrzymaj te karty, nie pokazując ich innym graczom. Na koniec Rundy (zobacz str. 8), jeśli masz 5 lub więcej kart, będziesz musiał rozstrzygnąć je i ponieść konsekwencje efektów tych kart.

UWAGA: Jeżeli Talia Kart Korupcji wyczerpie się, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię.

[3] AKCJA

Możesz wykonać 1 Akcję z 5 Akcji dostępnych na twojej Planszetce Gracza:	PRACA	REKRUTACJA AGENTA	BUDOWA SERWERA	TWORZENIE WIRTUALA	DAROWIZNA

Niektóre karty mogą ulepszać Akcję albo na stałe (poprzez Karty Wzmocnień lub Karty Agentów) albo jednorazowo (niektóre Karty Tytułów Prawnych, jak Nation, niektóre umiejętności Kart Awansu Agentów jak Don Armondo). Możesz otrzymać premię przed lub po wykonaniu Akcji, a wszystkie premie za Akcję kumulują się bez ograniczeń.

UWAGA: Premia nie może natychmiastowo ulepszyć Akcji, dzięki której została wprowadzona do gry.

Premię uzyskuje się zawsze w ten sam sposób:

Wybrana Akcja : **Premia przyznawana za Akcję** | : **+2** €

W tym przykładzie, jeżeli wykonasz akcję Budowa Serwera, otrzymasz +2 €.

W każdej Rundzie, dostępnych jest do rekrutacji 4 lub 5 Agentów. Są oni ponumerowani od 1 do 5. Te cyfry odpowiadają Żetonom Lokalizacji umieszczonym na Planszy na początku Rundy i wskazują, w którym Dystrykcie znajduje się Agent. Zrekrutowany przez gracza Agent, umieszczany jest na Służbie, na górze jego Planszetki Gracza. Gracz nie może mieć więcej niż 3 Agentów na Służbie.

/... / KARTA AGENTA

POZIOM 1 POZIOM 2

1. Rodzaj Agenta
2. Imię
3. Poziom
4. Motto
5. Umiejętność
6. Umiejętność Wyższej Rangi
7.

RECYKLING

AKCJE

PRACA

Otrzymujesz 5

Płaci 4 €, bierze Kartę Pixel i umieszcza ją nad swoją Planszetką Gracza, na jednym z 3 miejsc na Agentów.

W końcu, kładzie Żeton Lokalizacji #3 z powrotem na miejscu #3, by zaznaczyć, że Agent nie jest już dostępny w Neo Paryżu.

TWORZENIE WIRTUALA

1 • Jeżeli chcesz, możesz najpierw zapłacić 2 €, żeby odświeżyć 5 Kart Wirtuali dostępnych na rynku kart. Zwróć je na spód Talii Wirtuali i uzupełnij rynek kart kolejnymi 5 Kartami Wirtuali z Talii. Możesz to robić dowolną ilość razy, płacąc za każdym razem 2 €.

2 • Zapłać 7 €.

3 • Natychmiast podnieś twój Dochód o 1.

4 • Dobierz 1 Kartę Korupcji.

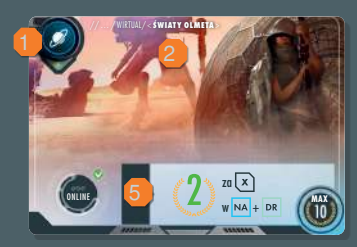
5 • Weź 1 z 5 dostępnych Kart Wirtuali i umieść ją z lewej strony twojej Planszetki Gracza, stroną «Ładowanie...» do góry. Następnie przesuń pozostałe Karty Wirtuali do prawej, by zapełnić lukę, jeżeli taka powstała oraz dodaj nową Kartę Wirtuala na pierwsze wolne miejsce po lewej stronie.

/... / WIRTUAL

Kiedy nabywasz Kartę Wirtuala, jest to «Ładowanie...». Karta taka ma odsłoniętą stronę «Ładowanie...» i nie ma żadnych efektów. Jeżeli spełnisz wskazane warunki, możesz położyć Wirtuala na stronie «Online». Odbierz natychmiast premię i obróć kartę na stronę «Online».

ŁADOWANIE

ONLINE



1 ▪ Rodzaj Wirtuala
2 ▪ Nazwa Wirtuala
3 ▪ Warunki jakie należy spełnić, by położyć Wirtuala na stronie Online
4 ▪ Premia otrzymywana, gdy Wirtual jest położony stroną Online
5 ▪ Punkty Zwycięstwa otrzymywane na koniec gry, jeżeli Wirtual jest w pozycji Online

Jeżeli spełniłeś już warunki, nabywając Kartę Wirtuala, możesz od razu położyć ją na stronie «Online».

Możesz wybrać, by poczekać i nie kłaść Wirtuala na stronie «Online» pomimo spełnienia warunków. Pamiętaj jednak, że tylko podczas swojej Tury możesz obrócić Wirtuala na stronę «Online». Możesz obrócić kilka Wirtuali na stronę «Online» podczas twojej Tury, jeżeli spełnione zostały warunki każdej z nich.

Niektóre Karty Wirtuali nie mają żadnych warunków do spełnienia i należy od razu położyć je na stronie «Online».

Karty Wirtuali, które na koniec gry znajdują się wciąż na Stronie «Ładowanie...» nie zapewniają żadnych Punktów Zwycięstwa. Jednakże mogą dodawać punkty powiązane z pewnymi Celami lub Wirtualami.

WAŻNE: Możesz w dowolnym momencie, podczas twojej Tury, wymienić Kartę Wirtuala, bez względu na to czy znajduje się ona na stronie «Online» czy nie, na 1 Żeton Odporności. Kartę Wirtuala należy odrzucić, nie dodaje ona żadnych punktów na koniec gry, nawet jeżeli znajdowała się ona na stronie «Online».

UWAGA: Kiedy odrzucasz Kartę Wirtuala, umieść ją z powrotem na spodzie Talii Wirtuali.

WZMOCNIENIE

DODAWANIE KARTY WZMOCNIENIA

/... / KARTA WZMOCNIENIA

1 ▪ Odpowiadająca Akcja
2 ▪ Efekt Wzmocnienia

Niektóre premie Wirtuali zapewniają Wzmocnienie.
Na początku gry, dostępnych jest 7 Kart Wzmocnienia. Gracz, który uzyskał Wzmocnienie, wybiera spośród tych kart, wsuwa wybraną kartę pod Planszetkę Gracza, w miejsce pod odpowiednią Akcją, pozostawiając widoczny tylko tekst Wzmocnienia. Następnym razem, gdy gracz wykona Akcję, będzie ona ulepszona przez efekt Wzmocnienia lub Wzmocnień, umieszczonych pod nią.

Jeżeli Wzmocnienie zostanie odrzucone, odłóż je z powrotem do dostępnych Kart Wzmocnień.

DAROWIZNA

1 • Możesz albo zapłacić 1 €, by odrzucić wybraną Kartę Korupcji, albo zapłacić 3 €, by odrzucić 2 wybrane Karty Korupcji.

2 • Dodatkowo, możesz zapłacić 3 €, aby otrzymać 1 Żeton Odporności.

PRZYKŁAD: Cassandra uważa, że nadszedł czas, by przekazać Darowiznę.

KONIEC RUND OD 1 DO 4

Jeżeli gracze zagrają już 3 swoimi Dyrektorami, Runda kończy się. Wykonują wtedy następujące kroki w poniższej kolejności, z wyjątkiem Rundy 5, o której dowiesz się z opisu na str. 9 - Koniec Gry:

[1] SPRAWDZENIE KORUPCJI I NALOT INTERPOLU

Jeżeli gracz posiada 5 lub więcej Kart Korupcji, kieruje na siebie uwagę Interpolu, który robi Nalot na jego siedzibę. Gracz odsłania wszystkie swoje Karty Korupcji i rozpatruje ich efekty w wybranej przez siebie kolejności.

Jeżeli karta nie ma żadnego wpływu na gracza (na przykład, eliminuje Żeton Wpływu z miejsca, gdzie nie jest obecny), tym lepiej dla gracza.

Gracz może wydać 1 Żeton Odporności, by zignorować **EFEKT KARTY KORUPCJI** (czynność można powtarzać).

Po Nalocie Interpolu, wszystkie Karty Korupcji gracza, należy odrzucić, bez względu na to, czy możliwe było zastosowanie ich efektów czy nie.

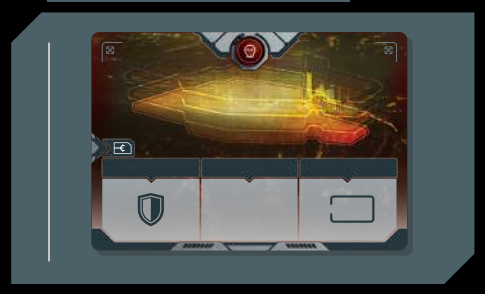
Gracze, którzy nie zostali najechani przez Interpol, zatrzymują swoje Karty Korupcji.

UWAGA: Niektóre Karty Korupcji, dają ci wybór pomiędzy kilkoma opcjami. Jeżeli efekt jednej z tych opcji ma zastosowanie **MUSISZ** wybrać go i zastosować efekt karty.

[2] ATAK NEKRONÓW

Korporacje odnoszące największe sukcesy nieuchronnie przyciągają uwagę budzących strach Cyberterrorystów Nekronów.

/... / KARTA NEKRONÓW



[4] DOCHÓD

Każdy gracz otrzymuje tak dużo €, jak wysoki jest jego Dochód.

[5] PORZĄDKOWANIE

A • Uaktualnij Karty Wirtuali

Odrzuć położoną najbardziej po prawej Kartę Wirtuala, przesuń wszystkie pozostałe do prawej strony oraz dodaj nową Kartę Wirtuala na miejsce najbardziej po lewej stronie.

B • Uaktualnij Karty Agentów

Karty Agentów, którzy nie zostali zrekrutowani należy odrzucić, dobrać 5 nowych Kart Agentów i umieścić w Neo Paryżu, w taki sam sposób, jak podczas przygotowania gry.

UWAGA: Na koniec 4 Rudy, na Planszy będzie umieszczanych tylko 4 Agentów. Talia Agentów będzie wyczerpana, a miejsce dla piątego Agenta nie będzie miało przypisanej do niego karty.

C • Porządkowanie u graczy

Gracze zabierają swoich Dyrektorów z Planszy i kładą wszystkich aktywnych Agentów, którzy zostali aktywowani z powrotem w pozycji pionowej, tak samo jak wszystkie użyte Tytuły Prawne. Usuwają wszystkie Znaczniki Nekronów z poprzedniej Rundy, ze swojej Planszetki Gracza. Można rozpocząć nową Rundę.

KONIEC RUNDY 5 ORAZ KONIEC GRY

Gra kończy się gdy rozegrana zostanie Runda 5:

[1] NALOT INTERPOLU NA KONIEC GRY

Interpol wykonuje Nalot na wszystkich graczy (nawet jeśli mają mniej niż 5 Kart Korupcji). Gracze rozstrzygają efekty swoich kart w wybranej przez siebie kolejności.

Gracz może wydać 1 Żeton Odporności, by zignorować **EFEKT KARTY KORUPCJI** (czynność można powtarzać).

[2] ATAK NEKRONÓW NA KONIEC GRY

Ostatni Atak Nekronów jest rozpatrywany tak jak poprzednie, z tą różnicą, że efekty Kart Nekronów Końca Gry mają wpływ na zdobywaną liczbę Punktów Zwycięstwa.

Gracz może wydać 2 Żetony Odporności, by **ZIGNOROWAĆ OGÓLNY EFEKT** Karty Nekronów.	Gracz może odrzucić 3 Żetony Odporności, by **ZIGNOROWAĆ EFEKT OGÓLNY I MAKSYMALNY** Karty Nekronów.

[3] PUNKTACJA KOŃCOWA

Każdy gracz podlicza swoje Punkty Zwycięstwa (PZ) w następujący sposób:

2 PZ za każdy żeton zdobyty podczas gry.	1 PZ za każde 5 €.	1 PZ za każdy poziom Dochodu.
2 PZ za każdą kontrolowaną Strefę.	10 PZ za każdy Tytuł Prawny na Końcu Gry.	

1 PZ za każdego Agenta (+5 PZ za Trio Agentów, każdy innego rodzaju).
UWAGA: Wszyscy Agenci, niezależnie czy są na Służbie, Awansowani, zamienieni na Wzmocnienie, są wliczani do punktacji.

Punkty Zwycięstwa w oparciu o liczbę zbudowanych Serwerów:

SERWERY	1	2	3	4	5	6	7
PZ	1	3	6	10	15	21	28

Każda Karta Wirtuala na stronie «Online» dodaje PZ w zależności od warunków przedstawionych na niej.
WAŻNE: Karty Wirtuali nie mogą dodać więcej niż 10 PZ.

Każdy gracz wybiera 1 ze swoich 2 Kart Celów i dodaje PZ, jak wskazano na karcie. Drugą Kartę Celów należy odrzucić.
WAŻNE: Karty Celów nie mogą dodać więcej niż 30 PZ.

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa grę. W przypadku remisu, wygrywa gracz z największą liczbą €. Jeżeli wciąż występuje remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

PRZYKŁAD PUNKTACJI AGENTA: Johann zrekrutował tych 8 Agentów podczas gry.

Każdy zapewnia 1PZ oraz 2 serie po 3 Agentów różnego rodzaju zapewniają **5 DODATKOWYCH PZ** każda, dając w sumie 8+5+5 = 18 PZ.

PRZYKŁAD PUNKTACJI Z KART CELÓW : Johann ma 2 Karty Celów. Musi wybrać 1 z nich i dodać wskazane na niej PZ.

- Pierwsza dodałaby mu 30 PZ (5 PZ za Kartę Wirtuala, ma ich 7, co daje mu 35 PZ, ale Karta Wirtuala nie może dodać więcej niż 30 PZ).
- Druga dałaby mu 15 PZ (5 PZ za Serwer, a wybudował ich 3).

DECYDUJE SIĘ DODAĆ PUNKTY Z PIERWSZEJ KARTY.

: Aktywacja / : Awans / : Wzmocnienie

Poziom 1	Poziom 2

*** WAŻNE:** Jeżeli dodajesz albo usuwasz Żeton Wpływu albo Serwer w Strefie, sprawdź czy gracz uzyskał albo stracił kontrolę nad Dystryktem.

*** WAŻNE:** Jeżeli dodajesz albo usuwasz Żeton Wpływu albo Serwer w Strefie, sprawdź czy gracz uzyskał albo stracił kontrolę nad Dystryktem.

PRZYPOMNIENIE: Możesz wydawać Żetony Odporności, aby zignorować efekty Kart Nekronów.

KARTY KORUPCJI

PRZYPOMNIENIE: Możesz wydać 1 Żeton Odporności, aby zignorować efekt Karty Korupcji.

SYMBOLE W GRZE

Akcja Praca	Akcja Rekrutacja Agenta	Akcja Budowa Serwera	Akcja Tworzenie Wirtuala	Akcja Darowizna	Zasięg Akcji Rekrutacja Agenta	Dodaj 1 do Zasięgu Akcji Rekrutacja Agenta	Koniec Gry
Strefa	PI | ND | QL | CE | MA | DR | NA Dystrykty Neo Paryża			Eurokredyty	Dochód	Podnieś swój Dochód o 1	Obniż swój Dochód o 1
Żeton Wpływu / Dodaj swój Żeton Wpływu do Neo Paryża	Usuń swój Żeton Wpływu w Neo Paryżu i umieść go w Obszarze Recyklingu	Serwer / Dodaj Serwer w Neo Paryżu	Usuń Serwer w Neo Paryżu	Żeton Odporności / Otrzymujesz Żeton Odporności	Wydaj / Tracisz Żeton Odporności	Żeton +2 PZ / Otrzymujesz Żeton +2 PZ	

Karty

Dowolna Karta Agenta	Karta Agenta rodzaju Wojownik / Technik / Dyplomata	Karta Agenta Poziomu 1 / Poziomu 2	Odrzuć Kartę Agenta wskazanego rodzaju	Umiejętność Wyższej Rangi Agenta	Obróć Agenta albo Tytuł Prawny poziomo, aby użyć jego umiejętności	Wzmocnienie / Karta Wzmocnienia / Otrzymujesz Wzmocnienie	Odrzuć Wzmocnienie (Kartę Wzmocnienia lub Agenta zamienionego na Wzmocnienie)
Dowolna Karta Wirtuala	Karta Wirtuala rodzaju Science Fiction / Fantasy / Horror / Przygoda	Odrzuć Wirtuala wskazanego rodzaju	Obróć Kartę Wirtuala na stronę Online	Premia Natychmiastowa przy obróceniu Wirtuala na stronę Online	Odśwież 5 dostępnych Kart Wirtuali	Odśwież 2 z 5 dostępnych Kart Wirtuali	Karta Tytułu Prawnego
Karta Nekronów	Podejrzyj w sekrecie wierzchnią Kartę Nekronów	Zignoruj Ogólny efekt Karty Nekronów	Zignoruj Ogólny i Maksymalny efekt Karty Nekronów	Karta Korupcji / Dobierz Kartę Korupcji	Odrzuć wybraną Kartę Korupcji	Odrzuć losową Kartę Korupcji	Zignoruj efekt Karty Korupcji

TURA GRY

[1] **UMIESZCZANIE DYREKTORA** · *zobacz str. 4*

Umieść Dyrektora w wybranej Strefie Neo Paryża, bez żadnych ograniczeń.

[2] **WPŁYW (OPCJONALNIE)** · *zobacz str. 4*