



DIVIDE ET IMPERA



LUDUS MAGNUS
STUDIO

A person wearing a blue hooded coat is sitting in the snow, leaning against a large, textured red pillar. The pillar has a white geometric symbol on it. The background is a snowy, desolate landscape.

Dzień Białej Śmierci

Londyn - rok 49. po Dniu Białej Śmierci. Jako ludzkość stoimy na skraju przepaści. Przedstawiciele Rasy Czystej Krwi - posiadający zaawansowaną technologię - podając się za życzliwych władców chcących pomóc ludzkości, przejmują kontrolę nad resztkami świata spustoszonego przez wieczny mróz. Dając nam promień światła... a przynajmniej taką mieliśmy wówczas nadzieję.

Ta nowa kasta rządzących, bojąc się utraty kontroli nad nielicznymi słabymi, którzy pozostali, próbuje zamienić nadzieję w terror, opowiadając o oszustach lub obcych, którzy przybyli tu po to, by podbić Ziemię.

Nowi Mistrzowie Rasy Czystej Krwi, oskarżając te nienazwane istoty o wielką katastrofę, która dotknęła nas prawie pięćdziesiąt lat temu, tym samym odwracają uwagę od tego, czym tak naprawdę się zajmują. My jednak stawiamy opór, mając nadzieję, że teraz z lodu i śniegu ktoś inny pojawi się aby naprawdę nam pomóc, zamiast trzymać w zamrożonych kajdanach.

Jestem u kresu swojego życia, jednakże poinstruowałem Abrahama najlepiej jak mogłem. On poprowadzi was przez kurtynę kłamstw, które podsuwają ludzie Rasy Czystej Krwi, by wspierać swoje samolubne interesy.

Podążajcie za nim.

Przeniknijcie do Zbieraczy, szukających zasobów w Starym Londynie. To tam natkniecie się na przedstawicieli Rasy Czystej Krwi oraz na inne rozproszone frakcje ocalałych. Zbierajcie tyle informacji ile jest tylko możliwe, bądźcie przygotowani: Dzień Przebudzenia jest bliski.

Za Przebudzenie!

Jean

 Witajcie w Starym Londynie, drodzy mieszkańcy.

Prosimy was, abyście grzebiąc w śniegu, na dachach oraz w mieszkaniach, znaleźli jak największą liczbę materiałów technologicznych ● i starych ogniw energetycznych ▲. W zamian damy wam racje żywnościowe i leki.

Aby was wspierać, dostarczymy wam niektóre z naszych dronów ☼. Nieposłuszeństwo nie będzie tolerowane, a my zawsze będziemy na miejscu, nadzorując waszą pracę.



Rozgrywka

Gra toczy się na modułowej planszy Dzielnic, podzielonych na Obszary **Ziemi** i **Dachu**. **Zbieracze**, pracownicy twojej Frakcji, na szeroką skalę przeszukują miasto w celu znalezienia kawałków cennego złomu. Aby zgromadzić jak najwięcej materiałów, będą starali poruszać się po planszy korzystając ze swoich **Zdolności**.

Znajdziecie tu dwa rodzaje Zasobów, reprezentowane w grze przez żetony: **Przedmioty Technologiczne** oraz **Ogniwa Energetyczne**.

Zasoby te mogą zostać użyte do zakupu przedmiotów na dostępnych **Rynkach**, w celu ulepszenia umiejętności twojej Frakcji, lub też mogą zostać zachowane do końca gry, aby finalnie zamienić je na **Zaopatrzenie** w żywność i leki (punkty zwycięstwa).

Na koniec każdej **Tury** zostaniecie poproszeni o realizację żądań Rasy Czystej Krwi, poprzez wypełnienie dostępnych **Misji**, których może podjąć się każdy z was, spełniając oczywiście warunki wstępne. Do waszej dyspozycji Rasa Czystej Krwi przydzieli potężne **Drony**. Uważaj jednak na swoich przeciwników - mogą je wykraść i wykorzystać przeciwko tobie.

DEI: Divide et Impera trwa 4 Tury, a każda z nich składa się z 3 **Faz**. Na koniec 4 Tury gracz z największą liczbą Zaopatrzenia przetrwa i wygra grę.

SPIS TREŚCI I ELEMENTY GRY



1. Plansza

- 5 Dzielnice (16 kafli)
- 6 Żetony Neutralnych Mostów (2)
- 6 Żetony Przywołania (4)
- 6 Figurki Dronów (4)
- 6 Zasoby (60 Żetonów Technologii oraz 40 Żetonów Ogniw Energetycznych)
- 7 Żetony Słodkiego Wzmocnienia (16)

2. Posterunki i Rynek

- 8 Posterunki (15 Żetonów oraz 15 Plastikowych Kostek)
- 8 Plansze Rynku (4)
- 9 Karty Rynku (48)
- 9 Żetony Zdolności (18)

3. Misje Rasy Czystej Krwi

- 10 Plansza Misji (1)
- 10 Karty Misji (12)
- 10 Zasada Opcjonalna nr 1: Bez wyboru
- 10 Żeton Tury (1)
- 10 Plansza Zaopatrzenia (1)
- 11 Plansze Frakcji (4)

4. Frakcje

- 12 Karty Frakcji (32)
- 12 Żetony Zaopatrzenia (4)
- 12 Żetony Frakcji (24)
- 12 Żetony Konstrukcji (36)
- 14 Karty Przywódców (4)
- 14 Figurki Przywódców (4)
- 14 Figurki Zbieraczy (60)
- 14 Żetony Zdolności
- 14 Zasada Opcjonalna nr 2: Wybór Zdolności
- 14 Karty Pomocy (4)

5. Zasady Gry

- 16 Budowa Obszarów
- 16 Wymagania Rynku
- 16 Reguła Przewagi
- 16 Remis
- 16 Dominacja
- 16 Kontrola Posterunku
- 17 Tura Gracza
- 17 Pierwsza Faza Akcji
- 17 Druga Faza Akcji - Zdolności
- 17 Zasada Opcjonalna nr 3: Planowanie
- 18 Trzecia Faza Akcji - Misje

- 18 Zasada Opcjonalna nr 4: Konfrontacja
- 18 Zasada Opcjonalna nr 5: Rebelia
- 19 Faza Czyszczenia
- 19 Pierwszeństwo
- 19 **Koniec Gry**
- 19 Licznik Zaopatrzenia
- 19 Zwycięstwo
- 20 **Akcje**
- 20 Akcje Podstawowe
- 21 Akcje Zaawansowane
- 21 Drony
- 21 Słodkie Wzmocnienie
- 22 **Umiejętności Przywódcy**
- 23 **Kodeks**
- 23 Poradnik i Ikony
- 23 Karty Misji
- 24 Żetony Zdolności Taktycznych
- 24 Żetony Zdolności Logistycznych
- 25 Żetony Zdolności Maszynierii
- 25 Glosariusz

6. Dodatek

- 27 Układy Planszy
- 27 Dla 2 Graczy
- 27 Dla 3 Graczy

Kolumna Opisu Elementów

Od strony 5 do strony 15 wszystko, co zaprezentowano w tej kolumnie, dotyczy elementów gry. Zapoznanie się z tą kolumną jest przydatne podczas omawiania poszczególnych elementów gry.

Kolumna Przygotowania Gry

Od strony 5 do strony 15, wszystko co zostało przedstawione w tej kolumnie dotyczy **Przygotowania Gry dla 4 graczy**. Informacje na temat modyfikacji ustawień dla 2/3 graczy znajdują się na stronie 27.

1. Plansza

Dzielnica - 16 kafli

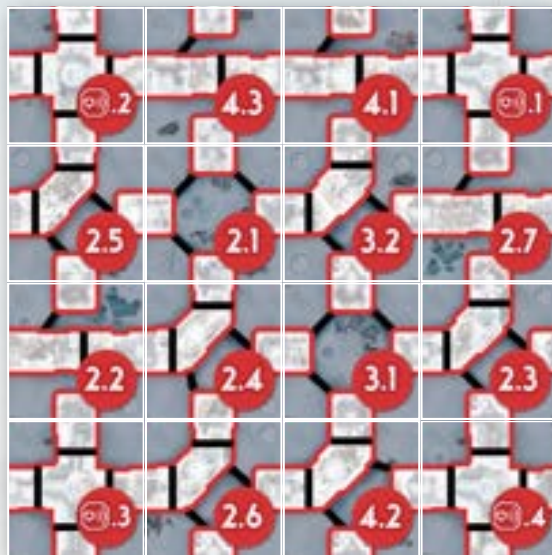
Każda Dzielnica ma dwa odrębne Obszary: Ziemi (A) oraz Dachy (B). Każdy kafel składa się z trzech warstw, co tworzy efekt 3D.

Na odwrocie każdego kafela znajduje się informacja o liczbie graczy dla których ten kafel jest używany (C) oraz unikalny kod tego kafela (D). Obszary są przedzielone Granicą lub Poziomem (E). Dlatego każda Dzielnica zawiera kilka Obszarów o różnych Poziomach, a każdy kafel jest swoją własną Dzielnicą.



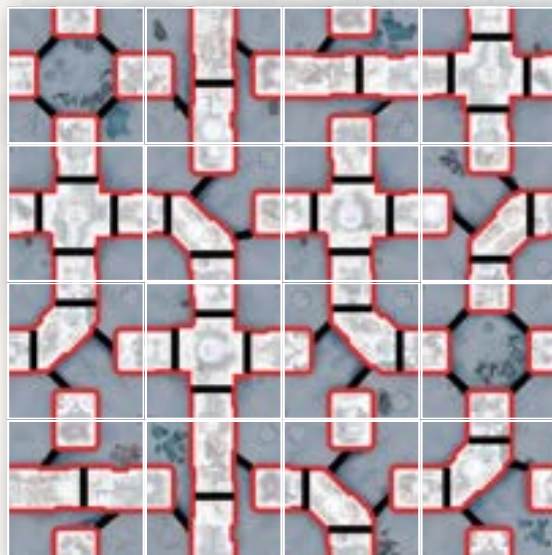
1

Poniżej prezentujemy **szybką konfigurację 16 kafli Dzielnic** do gry dla 4 graczy (możecie dowolnie obracać Dzielnice podczas budowania Planszy Gry). Widoczne numery to identyfikatory kafli:



Po kilku pierwszych rozgrywkach zachęcamy do tworzenia własnych konfiguracji Dzielnic, umieszczając dowolnie kafle w odpowiednim położeniu i orientacji, pamiętając że dwa kafle startowe z symbolem Neutralnego Schronienia (☪) nie mogą sąsiadować ze sobą łącząc się krawędziami.

Przykładowa, losowa konfiguracja:



Neutralne Mosty - 2 żetony



Na początku gry w Dzielnicach 2.3 i 4.3 znajdują się 2 Mosty, które łączą Obszary Dachy, dokładnie tak jak wskazuje symbol umieszczony na kaflu (☞☞).

4 Żetony Przywołania



Drony - 4 modele

Rasa Czystej Krwi to syndykat, który rządzi całym znanym terytorium. Domaga się więc Zasobów, które gracze będą zbierać, w zamian za Zaopatrzenie (☞). Rasa Czystej Krwi udostępnia również 4 Drony, z których można korzystać podczas gry. Na początku gry Drony te są połączone z konkretną Frakcją, jednak w trakcie trwania rozgrywki inne Frakcje mogą współdzielić ich kontrolę, poprzez użycie konkretnych Kart Rynku.



Dron Draco



Dron Simon



Dron Masamune



Dron Mucha

Zasoby - 100 żetonów

Żeton reprezentuje Zasoby pożądane przez Rasę Czystej Krwi, które zagwarantują **Zaopatrzenie** w żywność i lekarstwa na koniec gry.

Zasoby mogą być również użyte do Zakupu kart z Rynku.



60 Żetonów Technologii



40 Żetonów Ogniw Energetycznych

2

Umieść **Neutralne Mosty** w Dzielnicach 2.3 i 4.3 (w miejscach wskazanych przez symbol ☞☞ na Obszarach Dachy).



3

Potasuj **Żetony Przywołania** startowych **Dronów** połączonych w grze z Frakcjami i umieść je losowo (awersem do dołu) w Dzielnicach z symbolem Przywołania (☞). Następnie, odwróć umieszczone Żetony i zastąp je w tym Obszarze Dronami wskazanymi przez symbol Przywołania.

W grze podstawowej wszystkie 4 Frakcje rozpoczynają rozgrywkę posiadając połączonego z nimi Drona:

Schron 42	☞ Simon
Farma-Z	☞ Draco
Łupieżcy	☞ Masamune
Auxilia	☞ Mucha



4

Umieść Żeton **Technologii** na Obszarach Ziemi dla każdego symbolu ●. Umieść Żeton **Ogniwa Energetycznego** na Obszarach Dachy dla każdego symbolu ▲. Utwórz Wspólną Rezerwę z pozostałych Żetonów.





Słodkie Wzmocnienie - 16 żetonów



5

Żetony zapewniają dodatkowe Akcje, kontrolę Dowolnego typu Posterunku oraz Zasoby.

"Słodkie Wzmocnienie to teraz rzadki towar. Zawarty w słodyczach cukier dodaje energii i pomaga stawić czoła mrozowi. Z tym cudownym miętowym oddechem, który pozostawia, jestem pewien, że każdy Zbieracz w Starym Londynie od razu zakocha się w tobie. Dlatego też cukierki te są tak cenne, również jako element przetargowy..."

Apu - Kupiec z Portobello

Stwórz rezerwę Słodkiego Wzmocnienia złożoną z odwróconych awersem do dołu i przemieszanych ze sobą **Żetonów Słodkiego Wzmocnienia**, w taki sposób, aby była ona łatwo dostępna dla wszystkich graczy.



2. Posterunki i Rynek

Grupy ocalałych poświęciły się zbieraniu i rekonstrukcji przedmiotów z dawnej epoki.

Są to zespoły składające się z kolekcjonerów i rzemieślników, którzy specjalizują się w produkcji wielu rodzajów rzeczy: Taktycznych, Logistycznych i Maszyneryi.

W swoich Posterunkach produkują towary, a następnie sprzedają je we wszystkich miejscach, w których odbywa się handel.

Kontrola tych Posterunków daje ci większą zdolność do uzyskania wpływów, gdy kupujesz towary na Rynku.

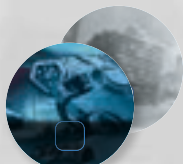


Posterunki - 15 żetonów oraz 15 plastikowych kostek

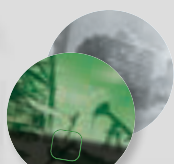
Posterunki to miejsca, w których Ocaleni wyspecjalizowali się w znajdowaniu i tworzeniu artefaktów, przydatnych Zbieraczom w ich ciężkiej pracy.



Taktyka



Logistyka



Maszyneria



Rynek - 4 plansze

Cztery plansze reprezentują 3 Rynki Posterunków oraz Czarny Rynek. Każda Plansza Rynku ma swój własny kolor, który pozwala rozpoznać Karty Rynku, jakie zostaną na niej umieszczone.

W górnej części każdej Planszy Rynku znajdziesz wymagania oraz modyfikatory, które należy spełnić, aby dokonać Zakupu (symbole: , zobacz na stronie 16).



6

Proponowane ustawienie na pierwszą grę: Rozmieść czerwone Posterunki na literach "A", niebieskie na "B" i zielone na "C".



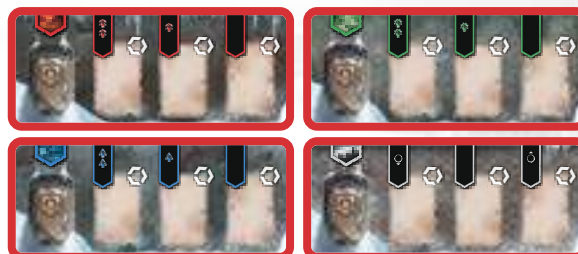
Zaawansowane ustawienie dla kolejnych gier:

Wylosuj **po jednym Żetonie Posterunku** z każdego koloru, potasuj je zakryte i losowo umieść po jednym na trzech dowolnych Dzielnicach z literami A, B i C, ignorując litery. Odkryj trzy umieszczone w ten sposób Posterunki, a następnie umieść pozostałe Żetony Posterunków w normalny sposób (dopasowując kolory do liter).

Na koniec umieść **Kostki Posterunków** w każdym miejscu na Żetonie Posterunku w pasującym kolorze do kostki.

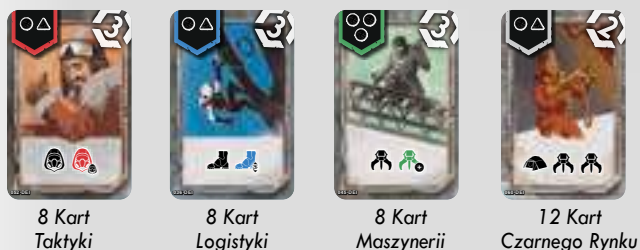
7

Umieść **4 Plansze Rynku** tak, aby każdy gracz mógł swobodnie do nich sięgać.



Karty Rynku - 48

Karty Rynku są Kartami Akcji, które można kupić na Rynku:



12 Kart Dronów (🛩️) nie należy do żadnego konkretnego Rynku:



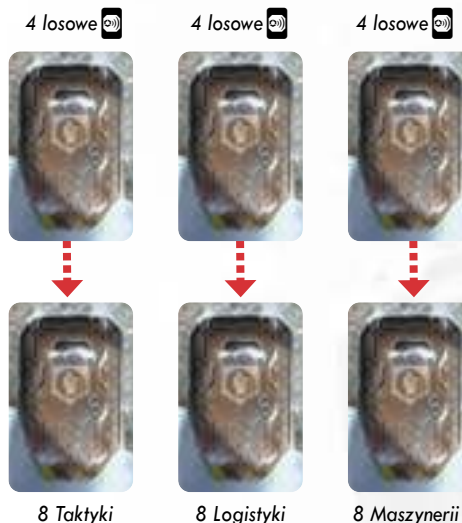
Karty Rynku, które są umieszczone na Planszy Rynku, zawierają następujące informacje:

- A. Wymagania Rynku,
- B. Koszt w Żetonach Technologii oraz Ogniu Energetycznych,
- C. Liczbę Zaopatrzenia zebraną na koniec gry,
- D. Ilustrację,
- E. Akcje,
- F. Kod karty.



8

Potasuj wszystkie **Karty Dronów** będące w grze i losowo podziel je na 3 talie po 4 karty każda. Dodaj każdą z tych 3 talii do kolejnych Talii Rynku znajdujących się w grze, tak aby otrzymać **3 Talie Rynku** po 12 kart każda. Na koniec potasuj każdą z Talii Rynku. **Karty Dronów nigdy nie są wstawiane do Talii Czarnego Rynku.**



Umieść na odpowiednich miejscach Talie Rynku, wykładając pierwsze 3 karty (odkryte) z każdej Talii Rynku, jak pokazano na ilustracji poniżej.



Umieść **Planszę Czarnego Rynku** oraz jego talię, a następnie wyłóż 3 karty, tak jak zrobiłeś to w przypadku pozostałych Talii Rynku.

Tak więc, na początku gry łącznie dostępnych będzie 12 odkrytych Kart Rynku na wszystkich Planszach Rynku.

Zdolności - 18 żetonów

Kontrolowanie Posterunku (patrz strona 16) odblokuje Żetony Zdolności, które dają graczom stałe Umiejętności.



9

Stwórz wspólną Rezerwę z **Żetonami Zdolności** posortowanymi według kolorów. Będziesz ich używał w kroku 22 przygotowania do rozgrywki (patrz strona 14).

3. Misje Rasy Czystej Krwi

Kontrola, jaką Rasa Czystej Krwi sprawuje nad Frakcjami ocalałych, wyraża się również poprzez przydzielanie im Misji. Chcąc stale utrzymywać Frakcje w stanie rywalizacji i uniemożliwić im zjednoczenie się pod jedną flagą, Rasa Czystej Krwi daje wszystkim Frakcjom te same Misje, a dla każdej która wypełni powierzone zadanie obiecana jest nagroda.

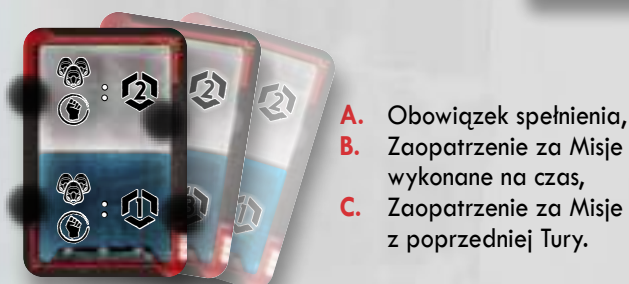
Plansza Misji - 1

Tutaj znajdziesz Misje Rasy Czystej Krwi, czyli najważniejszy sposób na zdobycie Zaopatrzenia i wygranę gry. Na Planszy Misji umieszczone są poszczególne sekcje:



Karty Misji - 12

Karty te reprezentują Misje zlecone przez Rasę Czystej Krwi, które można wymienić na Zaopatrzenie w żywność i leki (patrz strona 18).



Żeton Tury - 1

Służy on do oznaczenia bieżącej Tury na Planszy Misji (patrz ilustracja po prawej stronie).

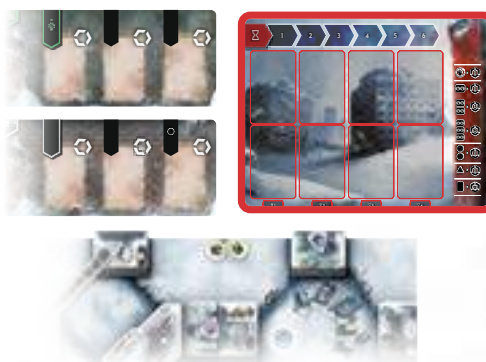


Plansza Zaopatrzenia - 1

Efekty gry, dzięki którym natychmiast zdobędziesz Zaopatrzenie, będą powodować, że twój Znacznik Gracza będzie poruszał się po ponumerowanych polach tej planszy. Aby ustalić ostateczny wynik rozgrywki, na koniec gry zostanie przydzielone dodatkowe Zaopatrzenie, które również przesunie Znacznik Gracza.

10

Umieść **Planszę Misji** na stole w miejscu dobrze widocznym dla wszystkich graczy.



11

Losowo z **Kart Misji** dobierz 8 Misji (patrz **Zasada Opcjonalna nr 1**) i umieść je odkryte na Planszy Misji, zapewniając graczom wybór pomiędzy dwoma Misjami na Turę.

Zasada Opcjonalna nr 1 Bez wyboru

Aby zwiększyć poziom interakcji między graczami, wybierz tylko 4 karty Misji, dając tylko jeden wybór Misji na Turę, wykorzystując tylko 1 rząd na Planszy Misji.



12

Umieść **Znacznik Tury** pod miejscem z widocznym symbolem dla pierwszej Tury.



13

Umieść **Planszę Zaopatrzenia** na stole w miejscu dobrze widocznym dla wszystkich graczy.



Plansze Frakcji - 4

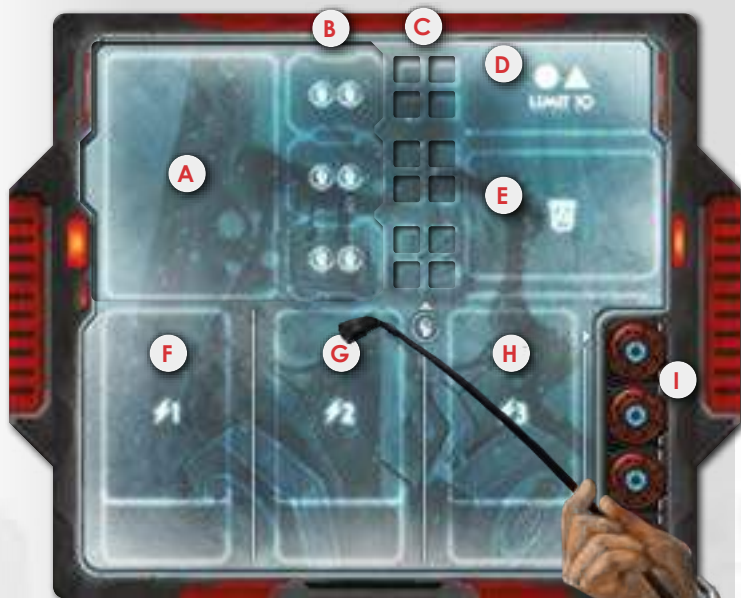
Plansze Frakcji służą do przechowywania wszystkich elementów potrzebnych graczowi podczas rozgrywki. Na Planszy Frakcji znajdziesz różne sekcje:

- | | |
|---|---|
| A. Karta Przywódcy | G. Faza 2 - Miejsce na Karty Akcji |
| B. Żetony Zdolności | H. Faza 3 - Miejsce na Karty Akcji |
| C. Kostki Posterunków | I. Żetony Frakcji |
| D. Rezerwa Zasobów | |
| E. Kosz | |
| F. Faza 1 - Miejsce na Karty Akcji | |

14

Każdy gracz bierze **Planszę Frakcji** oraz dwa Zasoby z Rezerwy, które umieszcza na wyznaczonym miejscu Planszy Frakcji (**D**):

1 Żeton Technologii oraz **1 Żeton Ognia Energetycznego**.



Rasa Czystej Krwi

W czasach po Białej Śmierci i w późniejszych latach, tylko jedna Frakcja wydawała się być przygotowana na to co się wydarzyło. Rasa Czystej Krwi powstała z zimnych popiołów cywilizacji i dzięki doskonałej technologii i determinacji szybko narzuciła swoją niekwestionowaną wolę.

Niewiele wiadomo o narodzinach tej potężnej grupy. Krążą pogłoski, że byli żołnierzami, którzy wykorzystali chaos do przejęcia władzy. Mówi się również, że ich korzenie sięgają do jednej z największych korporacji Starego Świata - Achab Corporation.

Na długo przed katastrofą ta megakorporacja stała się potęgą gospodarczą, między innymi dzięki wprowadzonym na rynek produktom zaawansowanej technologii.

To właśnie te urządzenia w ciągu kilku lat zmieniły styl życia każdego człowieka i spowodowały, że technologia skoczyła do przodu o stulecia. Niezależnie od tego jak wygląda prawda, rządzą teraz pozostałościami świata ze swoich ufortyfikowanych fortec i stolicy, wykorzystując doskonałą technologię i wyszkolenie wojskowe. Jeśli jesteś jednym z nich, masz szczęście. Jeżeli jednak stoisz po drugiej stronie, wśród innych ocalałych z mroźnych krain, jesteś skazany na ugięcie karku i poddanie się ich woli, mając nadzieję uzyskać obywatelstwo i stanie się jednym z nich.

4. Frakcje

Na lodowych wrzosowiskach pojawiło się kilka Frakcji ocalałych, które starają się utrzymać przy życiu i uzyskać obywatelstwo Rasy Czystej Krwi. Niektóre z tych grup powstały spontanicznie, wykorzystując korzyści płynące z pracy zespołowej. Inne to społeczności, które przetrwały do Nowej Epoki Lodu, przez lata ukrywając się w bezpiecznych miejscach.

Frakcje

15

Zaczynając od najstarszego gracza, każdy wybiera swoją Frakcję.

Gracze biorą wszystkie elementy należące do wybranej Frakcji:



Neena

Auxilia

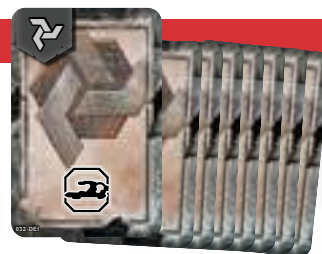
Grupa, która pozostaje w bliższym kontakcie z Rasą Czystej Krwi i może liczyć na ich wsparcie, w zamian za informacje lub zadania do wykonania. Ich przywódcy są przebiegli i bezwzględni, gotowi zrobić wszystko by utrzymać przychylność kasty rządzącej.

Karty Frakcji - 32

Każda Frakcja posiada startowy zestaw 8 Kart Frakcji. Wśród nich jest jedna przeznaczona dla Drona połączanego z daną Frakcją.

16

Karty Akcji trzymaj przed sobą odkryte, w taki sposób aby wszyscy gracze mogli je zobaczyć.



Żetony Zaopatrzenia - 4

Umieść jeden Żeton dla każdej Frakcji, tak aby zaznaczyć jej Zaopatrzenie na Planszy Zaopatrzenia. Na odwrocie znajdziesz +40 na wypadek, gdybyś przekroczył liczbę 40. Należy wówczas odwrócić Żeton i kontynuować od 41.

17

Położ Żetony Frakcji na polu 0 Planszy Zaopatrzenia.



Żetony Frakcji - 28

Każdy gracz posiada 7 Żetonów Frakcji, które mają wskazywać ukończone Misje oraz **Pierwszeństwo** (kolejność Tury).

Uwaga: szósty i siódmy Żeton Frakcji każdej z Frakcji, nie są używane podczas standardowej gry z wykorzystaniem zawartości z pudełka podstawowego.

18

Każdy gracz umieszcza 4 Żetony Frakcji na swojej Planszy, a następnie losowo ustala się **Pierwszeństwo**. Po tym, każdy gracz umieszcza kolejny Żeton Frakcji na Torze Pierwszeństwa (Plansza Misji), w miejscu odpowiadającym ich kolejności Tury (pierwszy gracz na miejscu "1", drugi gracz na miejscu "2", i tak dalej).



Konstrukcje - 36 żetonów

Każdy gracz posiada 9 Żetonów Konstrukcji do wykorzystania podczas gry: 3 Schronienia (🏠), 3 Mosty (🌉) oraz 3 Windy (🌀).

Zestawy są w kolorze Frakcji, z którą są skojarzone, i tylko właściciel może je umieszczać i używać podczas gry. **Schronienia** pozwalają na rozmieszczenie nowych Zbieraczy, podczas gdy **Mosty** umożliwiają jednostkom przemieszczanie się pomiędzy dwoma niesąsiadującymi ze sobą Obszarami Dachy. **Windy** dają możliwość przemieszczania się z Obszaru Ziemi na Dach i odwrotnie.

19





Abraham



Aria



Z-13

Łupieżcy



Jest to grupa, która przyjmuje każdego desperata w potrzebie i chociaż nikt tego nie potwierdza, bojąc się by nie rozwścieczyć Rasy Czystej Krwi, utrzymuje ona kontakt z Rebeliantami. Wielu z ich przywódców, to tak naprawdę agenci Rebelii z tajną misją do wykonania.

Schron 42

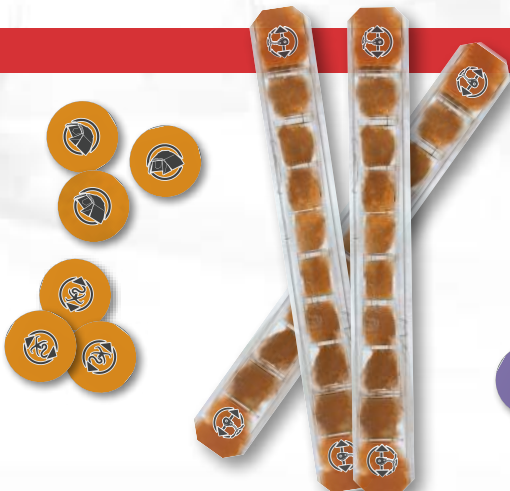
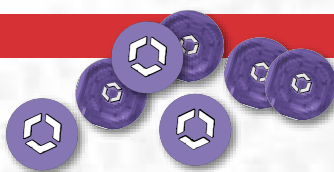
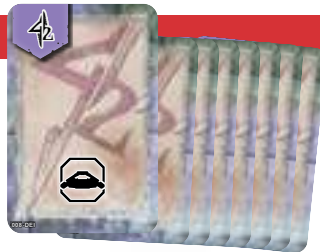


Spadkobiercy wszystkich tych obywateli Londynu, którzy uciekli przed Białą Śmiercią ukrywając się w podziemnych schronach. Ocaleni mogą polegać na urządzeniach technologicznych z przeszłości i wiedzy przekazywanej między sobą.

Farma-Z



Ich Bunkry, to laboratoria eksperymentów genetycznych zwane "Farmami". Goszczą naukowców, personel pomocniczy i innych ludzi, którzy znaleźli tu schronienie. Do kierowania wyprawami na zewnątrz naukowcy zawsze wybierają jeden ze swoich obiektów testowych...



Przywódcy - 4 karty

Każdy gracz ma jednego Przywódcę, który według wszelkich zasad jest Zbieraczem, z dwoma wyjątkami:

- Nie może być usunięty z gry.
- Posiada specjalną Umiejętność.

Przywódcy - 4 figurki

20

Umieść Kartę Przywódcy w odpowiednim miejscu na Planszy Frakcji.



21

Umieść figurkę Przywódcy w pobliżu swojej Planszy Frakcji.



Zbieracze - 60 figurek

Każdy z graczy posiada 15 figurek w swoim kolorze, reprezentujących Zbieraczy tworzących Frakcję i próbujących przeczesać Dzielnice Starego Londynu.

Umieść figurki Zbieraczy w pobliżu swojej Planszy Frakcji.



Żetony Zdolności

22

Każdy gracz wybiera losowo i umieszcza zakryty 1 Żeton Zdolności w każdym kolorze na swojej Planszy (patrz Zasada Opcjonalna nr 2).

Gracze mogą sprawdzić swoje Żetony, aby zweryfikować, które Zdolności będą mogli odblokować podczas gry, dbając o to, aby zachować je w tajemnicy przed innymi graczami, dopóki nie zostaną one odblokowane.



Karty Pomocy - 4

23

Każdy z graczy zabiera 1 Kartę Pomocy.

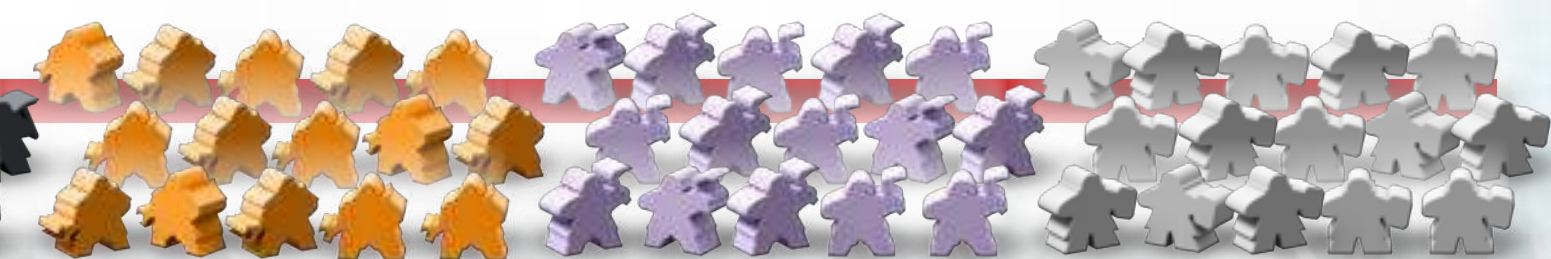
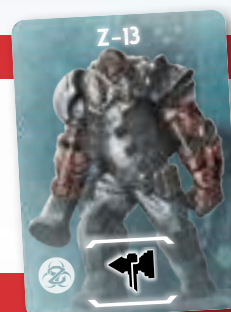
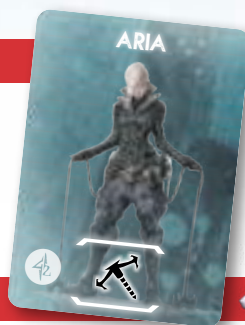
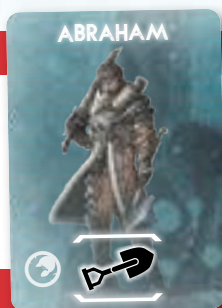


Zasada Opcjonalna nr 2 Wybór Zdolności



Aby lepiej kontrolować grę, gracze mogą dobierać Żetony Zdolności. Podziel według kolorów, znajdujące się w pobliżu planszy gry, Żetony Zdolności. Pierwszy gracz wybiera jeden kolor, czyta wszystkie Zdolności tego koloru i wybiera 1 Żeton.

Następnie, postępując w kolejności Pierwszeństwa, pozostali gracze wybierają 1 Żeton Zdolności z dowolnej grupy kolorów w ten sam sposób. Gdy wszyscy gracze wybiorą po 1 Żetonie Zdolności, powtarzają proces, zaczynając od ostatniego gracza, który postępuje w odwrotnej kolejności Pierwszeństwa, wybierając inny kolor Zdolności niż wybrał poprzednio. Kiedy wszyscy gracze mają już po 2 Żetony Zdolności w różnych kolorach, powtarzają proces po raz ostatni, zaczynając od pierwszego gracza w kolejności Pierwszeństwa. W rezultacie każdy gracz wybiera tylko 1 Żeton Zdolność z każdej grupy kolorów, kończąc z 3 Żetonami Zdolności w różnych kolorach.



Teraz jesteście gotowi, aby rozpocząć grę!

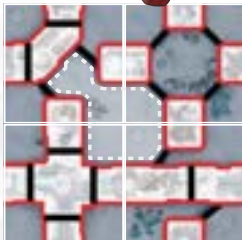
5. ZASADY GRY



Budowa Obszarów

Obszary rozdzielone Granicą lub Poziomem (odpowiednio czarne i czerwone linie na ilustracji) są uważane za **Sąsiadujące**.

Obszary na tym samym Poziomie, należące do dwóch lub więcej Połączonych Dzielnic są uważane za ten sam Obszar (**przerywana linia**).



Sąsiadujące Obszary, które znajdują się na tym samym Poziomie (Ziemi lub Dachy) przedzielone Granicą, są uważane za Połączone (**czarna linia na ilustracji**). Sąsiadujące Obszary, ale na różnych Poziomach (**czerwona linia na ilustracji**), są uważane za Niepołączone (Uwaga: Wszystkie Sąsiadujące Obszary Dachy są uważane za Połączone, pomimo różnicy wysokości pomiędzy kaflami). Jednostki mogą poruszać się tylko pomiędzy Połączonymi Obszarami, natomiast Drony mogą poruszać się pomiędzy Sąsiadującymi Obszarami bez ograniczeń.

Wymagania Rynku

Kiedy Gracz wykonuje Akcję Zakupu (patrz strona 20), może kupić jedną z kart dostępnych na dowolnym Rynku, płacąc jej koszt w Zasobach, wskazany w lewym górnym rogu karty oraz biorąc pod uwagę Warunki Posterunku:

Rynek Posterunków: Wskazuje liczbę Posterunków tego samego koloru co Rynek (A), które musisz kontrolować, aby kupić Kartę Akcji.

Czarny Rynek: Wskazuje, czy musisz zapłacić dodatkową Technologię, aby kupić Kartę Akcji (B), czy też otrzymujesz Technologię **po Zakupie** Karty Akcji (C).



Reguła Przewagi



W DEI wiele Akcji może być wykonanych tylko wtedy, gdy gracz posiada Przewagę liczebną w Obszarze, którego dotyczy dana Akcja.

Przewaga liczebna to wartość liczbową określona przez sumę Jednostek Frakcji obecnych w danym Obszarze (każda Jednostka liczy się jako 1), plus wszelkie modyfikatory wynikające z Posiadanych Zdolności lub Umiejętności Przywódcy. Frakcja mająca Przewagę w danym Obszarze będzie mogła wykonać poniższe akcje, natomiast w przeciwnym wypadku nie może ich wykonać.

Działania, które wymagają posiadania Przewagi:



Ruch: aby wejść do Obszaru zawierającego Jednostki innych Frakcji musisz w chwili zakończenia Akcji Ruchu uzyskać Przewagę liczebną.



Zbierz: aby zebrać Zasoby w Obszarze, musisz mieć w nim Przewagę liczebną.

Remis



Mogą wystąpić sytuacje, w których Przewaga w Obszarze jest dzielona pomiędzy remisujących graczy. W takich przypadkach **nikt nie ma Przewagi** w danym Obszarze.

Dominacja



Masz Przewagę liczebną w Obszarze, w którym znajduje się co najmniej 1 Jednostka przeciwnika.

Kontrola Posterunku

Gracz kontroluje wszystkie Posterunki w Obszarze, w którym ma Przewagę. Zaznacza to poprzez umieszczenie kolorowych Kostek Posterunków na swojej Planszy Frakcji, obok Żetonu Zdolności tego samego koloru.

Gracz może mieć maksymalnie 4 kostki tego samego koloru na swojej Planszy. Jeśli gracz straci kontrolę nad Obszarem z jednym lub więcej Posterunkiem na rzecz innego gracza, to traci kontrolę również nad tymi Posterunkami. Musi więc oddać przeciwnikowi jedną kostkę za każdy utracony Posterunek.

Jeśli gracz opuści Obszar z Posterunkiem, a w Obszarze nie ma żadnego innego gracza, Posterunek jest uważany za opuszczony, a gracz umieszcza kostkę z powrotem na Żetonie Posterunku w opuszczonym Obszarze. Podobnie dzieje się jeśli w Obszarze wystąpi **Remis**.



Tura Gracza

Każda gra składa się z **4 Tur**, z których każda zawiera 3 Fazy Akcji oraz Fazę Czyszczenia:

- ♣1 Pierwsza Faza Akcji,
- ♣2 Druga Faza Akcji - Odblokowanie Zdolności,
- ♣3 Trzecia Faza Akcji - Wykonanie Misji, Faza Czyszczenia.

Zaczynając od Pierwszego Gracza, wszyscy gracze wykonują swoją Pierwszą Fazę Akcji w kolejności Pierwszeństwa. Następnie należy kontynuować rozgrywanie Drugiej Fazy Akcji, odblokowując Zdolności na koniec tej Fazy. W następnej kolejności, należy kontynuować rozgrywanie Trzeciej Fazy Akcji, wypełniając Misje na koniec tej Fazy (patrz poniżej). Na koniec, każdy gracz rozpatruje Fazę Czyszczenia, zawsze w kolejności Pierwszeństwa.

Po zakończeniu Fazy Czyszczenia przez ostatniego z graczy, bieżąca Tura się kończy, a nowa kolejność Pierwszeństwa zostaje ustalona dla następnej Tury (patrz strona 19).

♣1 Pierwsza Faza Akcji

Podczas tej Fazy Akcji, zaczynając od Pierwszego Gracza, każdy po kolei musi zagrać 2 karty Akcji.

Tylko w pierwszej turze gry, podczas Pierwszej Fazy Akcji każdego gracza, przed zagranie swojej pierwszej Karty Akcji, postępuj zgodnie z tymi zasadami, aby rozmieścić swoje startowe Jednostki na Planszy Gry:

- **Pierwszy gracz:** Rozmieść Przywódcę i dwóch Zbieraczy na dowolnym Neutralnym Schronieniu. Rozmieść te Jednostki dzieląc je jak najbardziej równomiernie w Obszarach Neutralnym Schronieniem.
- **Drugi gracz:** Rozmieść Przywódcę i trzech Zbieraczy na dowolnym Neutralnym Schronieniu. Rozmieść te Jednostki dzieląc je jak najbardziej równomiernie w Obszarach z Neutralnym Schronieniem.
- **Trzeci gracz:** Rozmieść Przywódcę i czterech Zbieraczy na dowolnym Neutralnym Schronieniu. Rozmieść te Jednostki dzieląc je jak najbardziej równomiernie w Obszarach z Neutralnym Schronieniem.
- **Czwarty gracz:** Rozmieść Przywódcę i pięciu Zbieraczy na dowolnym Neutralnym Schronieniu. Rozmieść te Jednostki dzieląc je jak najbardziej równomiernie w Obszarach z Neutralnym Schronieniem.

Karty Akcji

Karty Akcji pozwalają wykonywać Akcje podczas kolejnych Faz Akcji (♣1, ♣2, i ♣3) w Turach gry. Istnieją dwa rodzaje Kart Akcji:

Karty Frakcji - Karty, które tworzą startową rękę każdego gracza (patrz strona 12).

Karty Rynku - Karty sprzedawane na Rynku, mogą być kupowane przez graczy w trakcie gry, są one zazwyczaj potężniejsze niż Karty Frakcji (patrz strona 9). Kiedy zasada odnosi się do Kart Akcji, odnosi się do obu opisanych właśnie typów.



Wykładanie i zagrywanie kart:

W każdej Fазie Akcji gracze muszą wyłożyć na swoją Planszę 2 karty, które dokładnie definiują, co będzie można zrobić w tej Fазie. Jeśli umieszczona karta jest odkryta, należy użyć ikon na karcie, aby wykonać Akcję (patrz strony 20-21). Natomiast, jeśli w tej Fазie użyta będzie Akcja Zakupu, aby pobrać kartę z Rynku, wówczas kartę Akcji należy położyć zakrytą na Planszy (wyjątek: patrz strona 20 dla kart Akcji rozszerzenia posiadających specjalny symbol). Tak więc zakryte karty są przeznaczone dla Akcji Zakupu, odkryte karty dla wszystkich pozostałych Akcji. Podczas Fazy Czyszczenia, wszystkie zakryte karty na twojej Planszy trafiają do Kosza, a wszystkie odkryte wracają na twoją rękę.

Pierwszą kartę należy wyłożyć na dolne miejsce odpowiedniej Fazy Akcji na Planszy (1), po czym należy wykonać jej Akcję. Tę samą procedurę powtarza się dla drugiej karty, ale wyklada się ją na górnym miejscu odpowiedniej Fazy Akcji Planszy Gracza (2).

Akcje:

- Akcje mogą być wykonywane w dowolnej kolejności, niekoniecznie takiej jaka jest pokazana na karcie,
- Gracz może zdecydować, że nie wykona niektórych lub wszystkich Akcji wskazanych na zagranej karcie.

♣2 Druga Faza Akcji – Zdolności

Faza ta jest dokładnie taka sama jak Pierwsza Faza Akcji, ale każdy gracz, na koniec swojej Drugiej Fazy Akcji, może odblokować jedną lub więcej Zdolność.

Odblokowanie Zdolności

Jeśli na Planszy znajdują się co najmniej 2 Kostki Posterunku tego samego koloru, należy odblokować Zdolność odpowiadającą im kolorem, odwracając jej Żeton.

Od tej pory gracz, który odblokował Zdolność będzie mógł z niej korzystać (patrz strona 24 i 25).



Zasada Opcjonalna nr 3 Planowanie

Dla zwiększenia interakcji gracze trzymają swoje Karty Akcji na ręce, nie ujawniając ich. Na początku każdej Fazy Akcji wszyscy gracze planują (umieszczają) dwie zakryte karty na swoich Planszach, po czym zostaną one odsłonięte zgodnie z kolejnością Pierwszeństwa. Jedna z tych dwóch kart może zostać zakryta, w celu wykonania Akcję Zakupu na Rynku.

Trzecia Faza Akcji – Misje

Ta Faza przebiega identycznie jak Pierwsza Faza Akcji, z tą różnicą, że każdy gracz na koniec swojej Trzeciej Fazy Akcji musi wykonać jedną Misję. Misje są głównym sposobem zdobywania Zaopatrzenia w grze.

Wykonanie Misji

Gracz musi przypisać jeden ze swoich 4 Żetonów Frakcji (A) do jednej z Misji Rasy Czystej Krwi.

Aby to zrobić, należy wybrać Misję do wykonania i umieścić jeden z Żetonów Frakcji, ze swojej Planszy Frakcji, na wybraną Kartę Misji (B). Gracz nie może przeznaczyć więcej niż jednego Żetonu Frakcji na kolumnę.

Misja wykonana na czas

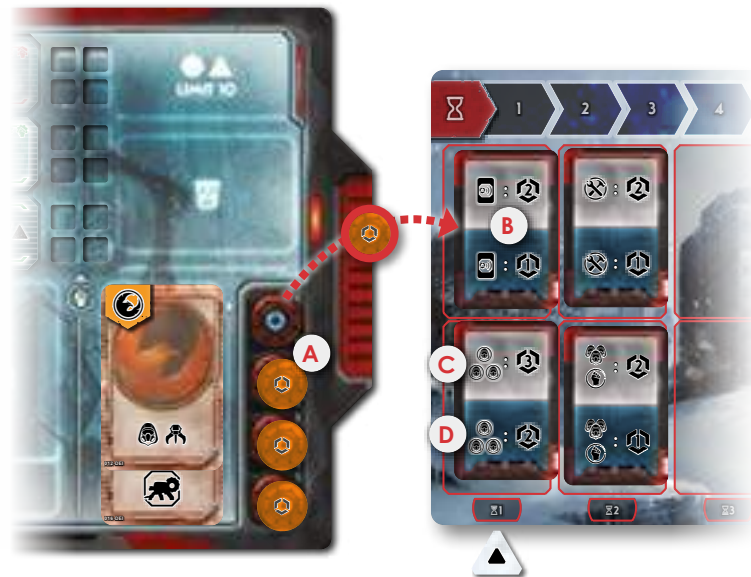
Jeśli wybrana Misja znajduje się w kolumnie bieżącej Tury lub jednej z następnych (przyszłych) Tur na Planszy Misji, to aby zdobyć z niej Zaopatrzenie, gracz będzie musiał zaakceptować górną część Karty Misji (C).

Misja wykonana dla poprzedniej Tury

Jeśli wybrana Misja znajduje się w kolumnie jednej z poprzedniej Tury na Planszy Misji, to aby zdobyć z niej Zaopatrzenie, gracz będzie musiał zaakceptować dolną część Karty Misji (D).

Zaopatrzenie

Zaopatrzenie zdobyte dzięki Misjom jest natychmiast podliczane na Planszy Zaopatrzenia.



Zasada Opcjonalna nr 4 Konfrontacja

Misje są zaliczane przez graczy na koniec Trzeciej Fazy Akcji WSZYSTKICH graczy zgodnie z kolejnością Tury. Dotyczy to również liczenia Zaopatrzenia na koniec gry. Ta zasada zwiększa poziom interakcji graczy i sposób, w jaki planują oni swoje ruchy.



Zasada Opcjonalna nr 5 Rebelia

Gracze nie są zmuszeni do wyboru Misji na koniec Tury, przez co na koniec gry wykonają mniej niż 4 Misje, ale w trakcie rozgrywki będą mieli więcej możliwości wyboru pomiędzy pozostałymi Akcjami.



Faza Czyszczenia

Podczas tej Fazy wszyscy gracze muszą:

1. Przenieść wszystkie zakryte karty Akcji znajdujące się na Planszy do Kosza (te karty nie będą już dostępne przez resztę gry, z wyjątkiem rozstrzygania Misji i liczenia Zaopatrzenia na koniec gry).
2. Wszystkie odkryte karty Akcji wracają na rękę gracza.
3. Przesunąć znacznik Tury na kolejny numer wzdłuż linii na Planszy Misji.

Jeśli rozgrywasz ostatnią Turę, możesz pominąć Fazę Czyszczenia oraz Fazę Pierwszeństwa i przejść do Końca Gry.

Pierwszeństwo

Na koniec każdej Tury gry (z wyjątkiem ostatniej), kolejność graczy jest ustalana na podstawie pozycji Frakcji na Planszy Zaopatrzenia.

Gracz znajdujący się obecnie na ostatniej pozycji na Planszy Zaopatrzenia w następnej Turze będzie pierwszym graczem, gracz zajmujący przedostatnie miejsce, będzie drugim graczem i tak dalej, aż do pierwszego miejsca na planszy - Frakcja ta będzie ostatnim graczem.

Jeśli dojdzie do **Remisu**, to gracz, który miał wyższe Pierwszeństwo (tzn. grał przed drugim remisującym graczem) w rozegranej właśnie Turze, będzie niżej (tzn. będzie grał po drugim remisującym z nim graczem).

Po tym kroku rozpoczyna się nowa Tura gry.

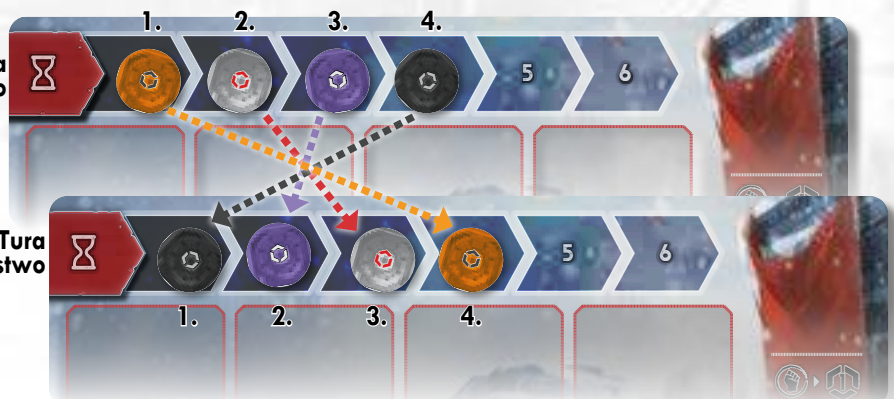
Przykład rozstrzygania Pierwszeństwa - Na koniec pierwszej Tury kolejność układa się następująco: 9 Zaopatrzenia dla Łupieżców, 7 dla Farmy-Z oraz po 5 Zaopatrzenia dla Auxilii oraz Schronu 42. Zgodnie z zasadami Pierwszeństwa, kolejność gry na następną Turę zostanie ustalona w następujący sposób: 1. - Auxilia (ponieważ zremisowali pod względem najmniejszej liczby punktów ze Schronem 42, a w poprzedniej Turze Auxilia była niżej w kolejności Pierwszeństwa niż Schron 42), 2. - Schron 42, 3. - Farma-Z, 4. - Łupieżcy.

Kolejność na Planszy Zaopatrzenia po pierwszej Turze.

Farma-Z		7	
Schron 42		5	
Auxilia		5	
Łupieżcy		9	

Pierwsza tura Pierwszeństwo

Druga tura Pierwszeństwo



Koniec Gry

Licznik Zaopatrzenia

Na koniec 4. Tury każdego gracza (lub na koniec Tury wszystkich graczy z zasadą opcjonalną "Konfrontacja"), gracze podliczają swoje Zaopatrzenie, aby wskazać zwycięzcę gry. Każdy gracz otrzymuje Zaopatrzenie za:

Posterunki

1 Zaopatrzenie za każdy kontrolowany Posterunek.

Zdolność

1, 3 lub 6 Zaopatrzenia w zależności od liczby odblokowanych Zdolności.

Żetony Technologii

1 Zaopatrzenie za każde 2 posiadane Żetony.

Żetony Ogniw Energetycznych

1 Zaopatrzenie za każdy posiadany Żeton.

Zwycięstwo

Po końcowym podliczeniu Zaopatrzenia, wszyscy gracze, zgodnie z kolejnością Pierwszeństwa, zliczają Zaopatrzenie znajdujące się na zakupionych Kartach Rynku, łącznie z tymi, które znajdują się w Koszu (☒).

Wszystkie punkty Zaopatrzenia są sumowane, co decyduje o końcowym wyniku i zwycięzcy, czyli gracz, który ma najwyższą wartość Zaopatrzenia.

Akcje

Akcje Podstawowe

Karty Akcji będą aktywować serię Akcji Podstawowych, takich jak Ruch, Zbierz lub też Zbuduj Schronienie.

Poniżej znajduje się pełna lista Akcji Podstawowych:



Rekrutacja - możesz umieścić Zbieracza, przenosząc go ze swojej Rezerwy do Obszaru, w którym znajduje się Schronienie twojej Frakcji lub Schronienie Neutralne.

Nigdy nie można używać Schronienia przeciwnika.

Jeśli nie masz żadnych Zbieraczy w swojej Rezerwie, możesz wziąć jednego z wcześniej rozmieszczonych na planszy i umieścić go ponownie (ten Zbieracz nie jest uważany za usuniętego z gry).



Ruch - możesz przenieść dowolną liczbę Jednostek z jednego Obszaru do innego Połączonego Obszaru. Nie ma obowiązku przenoszenia wszystkich znajdujących się w danym Obszarze Jednostek na raz. Możesz wybrać dowolną liczbę swoich Jednostek, które chcesz przenieść.

Jeśli zasada specjalna nie wskazuje inaczej, możesz poruszyć się do Obszaru tylko wtedy, gdy masz już w nim Przewagę lub gdy uzyskasz Przewagę po wykonaniu tego Ruchu.



Zbierz - jeśli na wybranym Obszarze jest dostępny Zasób, możesz go zebrać i następnie umieścić w swojej Rezerwie. Możesz na raz zebrać jeden Zasób. Jeśli zasada specjalna nie nakazuje inaczej, możesz Zbierać tylko wtedy, gdy masz Przewagę. Na swojej Planszy Frakcji posiadasz limit 10 Zasobów. **Jeżeli Zbierzesz 11. Zasób, musisz odrzucić jeden z Zasobów, który już posiadasz na swojej Planszy Frakcji.**



Zakup - akcja pozwala na Zakup odkrytej karty z jednego z Rynków (patrz strona 9). Aby wykonać tę Akcję, zagraj jedną zakrytą swoją kartę na twoją Planszę Gracza, a następnie zapłać za wybraną Kartę Rynku. Po dokonaniu Zakupu, karty na Planszy Rynku należy przesunąć w prawo, tak aby wypełnić wolne miejsca na Rynku, a następnie dobrać z Talii Rynku nową Kartę Akcji i umieścić ją odkrytą na wolnym miejscu tego Rynku.

Nowo zakupiona Karta Rynku jest dostępna natychmiast i może być również zagrana w tej samej Fazie ⚡, w której została Zakupiona, jeśli nadal możliwe jest zaganianie Karty Akcji.

Ta Akcja może zostać wykonana tylko raz na Fazę ⚡. W Fazie Czyszczenia, karty zagrane jako zakryte zostaną umieszczone w Koszu (♣) i nie będą już używane do końca gry.

Zakryte Karty Akcji zagrane w celu użycia tej Akcji lub znajdujące się w Koszu, pomimo tego, że nie można ich już użyć do końca gry, nadal są własnością gracza, więc należy je brać pod uwagę w celu rozpatrzenia wszelkich efektów lub ukończenia Misji.

Uwaga: W rozszerzeniach gry symbol  pojawia się również na awersach Kart Akcji wraz z ikonami innych Akcji. Kiedy Akcja Zakupu jest wykonywana przy użyciu symbolu umieszczonego na awersie Karty Akcji, tej karty nie wolno umieszczać w Koszu (♣) podczas Fazы Czyszczenia.



Buduj - ta akcja pozwala na umieszczenie Schronienia, Windy oraz Mostu na Planszy Gry, wykorzystując Żetony Konstrukcji z twojej Rezerwy.

Możesz budować:

- w Obszarze bez Przewagi, wystarczy obecność przynajmniej jednej z twoich Jednostek,
- w Obszarach, w których wcześniej wybudowałeś już dowolną liczbę Konstrukcji,
- jeśli w swojej Rezerwie nie posiadasz już żadnych Żetonów Konstrukcji, możesz odzyskać jeden z wcześniej rozmieszczonych na Planszy Gry i umieścić go ponownie.

Nie możesz używać Konstrukcji przeciwników, korzystaj tylko ze swoich oraz Neutralnych.



Zbuduj Schronienie - możesz umieścić jeden ze swoich Żetonów Schronienia w Obszarze zawierającym przynajmniej jedną twoją Jednostkę.



Zbuduj Most - możesz połączyć dwa Obszary Dachy tej samej Dzielnicy, umieszczając na obu Żeton Mostu. Most musi przebiegać przez jeden Obszar Ziemi. Jeden z dwóch Dachów, które chcesz połączyć, musi zawierać co najmniej jedną z twoich Jednostek. Mosty łączą dwa Obszary tylko dla Jednostek swojej Frakcji. Przyjmuje się, że Most jest umieszczony wewnątrz obu Obszarów, które łączy.



Zbuduj Windę - możesz połączyć Obszar Ziemi z sąsiadującym z nim Obszarem Dachy. Winda może być umieszczona tylko w Obszarze Ziemi i musi stykać się z Obszarem Dachy, który chcesz połączyć. Aby zbudować Windę, musisz mieć co najmniej jedną własną Jednostkę w Obszarze Ziemi lub Dachy, które chcesz połączyć. Windy łączą dwa Obszary tylko dla Jednostek swojej Frakcji.

A Most

Budowa tego Mostu jest dozwolona.

B Most

Budowa tego Mostu jest niedozwolona, ponieważ Most przebiega przez dwa różne Obszary Ziemi.

C Most

Budowa tego Mostu jest dozwolona.

D Most

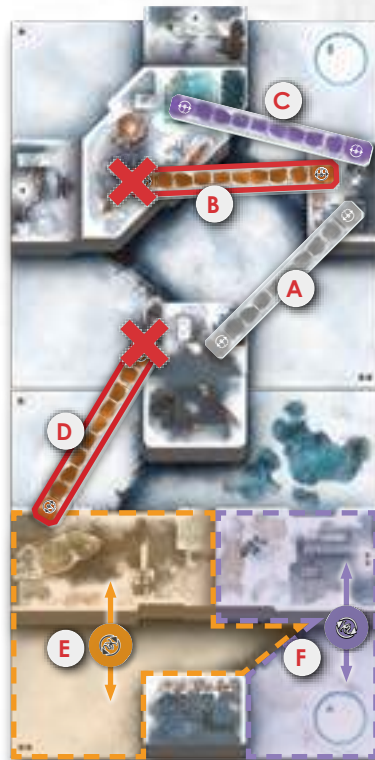
Budowa tego Mostu jest niedozwolona, ponieważ Most przebiega przez dwie różne Dzielnice

E Winda

Łączy dwa zaznaczone na pomarańczowo Obszary.

F Winda

Łączy dwa zaznaczone na fioletowo Obszary.



Akcje Zaawansowane

Zazwyczaj zakupione Karty Rynku pozwalają na uzyskanie większej liczby lub innej kombinacji Akcji. Zaawansowane Akcje obejmują:

 **Skopiuj** - skopiuj wszystkie Akcje widoczne na jednej ze swoich Kart Akcji, która została już zagrana w tej Turze. Nie wolno kopiować Akcji .

 **Dostawa Zaopatrzenia** - natychmiast zdobywasz wskazaną wartość Zaopatrzenia.

 **Zlikwiduj** - gracz, który zostanie objęty działaniem tej Akcji, musi usunąć jednego ze swoich Zbieraczy w Obszarze, w którym została ona zastosowana. Po usunięciu Zbieracza, gracz który odczuł skutki tej Akcji, zyskuje Słodkie Wzmocnienie. Nie można w ten sposób Zlikwidować Zbieraczy własnej Frakcji.

 **Zyskaj Technologię / Ogniwo Energetyczne** - natychmiast zyskujesz wskazane Zasoby, pobierając je ze Wspólnej Rezerwy.

 **Akcje za Posterunek** - wykonaj wskazaną Akcję tyle razy, ile wynosi liczba odpowiadających jej kontrolowanych przez ciebie Posterunków.

 **Dowolny Posterunek**

 **Posterunek Logistyki**

 **Posterunek Taktyki**

 **Posterunek Maszyny**

Zaawansowane Akcje "Taktyki" (czerwone)

 **Ruch Taktyczny** - działanie identyczne jak podczas Akcji Ruchu, ale oprócz tego możesz poruszyć się do Obszaru zajętego przez Jednostki przeciwnika, ignorując Regułę Przewagi.

 **Rekrutacja Taktyczna** - działanie identyczne jak podczas Akcji Rekrutacji, przy czym możesz ją wykonać w dowolnym Obszarze, w którym masz przynajmniej jedną Jednostkę.

Zaawansowane Akcje "Logistyki" (niebieskie)

 **Ruch Logistyczny** - działanie identyczne jak podczas Akcji Ruchu, ale oprócz tego możesz poruszyć się tak, jakbyś używał Windy (możesz poruszyć się z Obszaru Ziemi na Obszar Dachy lub odwrotnie, jakby były Połączone).

 **Wzmocnienie Logistyczne** - działanie identyczne jak podczas Akcji Zbierania, ale po jej wykonaniu, jeśli Zebrałeś Technologię, możesz natychmiast wymienić ją na Ogniwo Energetyczne.

Zaawansowane Akcje "Maszyny" (zielone)

 **Rekrutacja Maszyny** - działanie identyczne jak podczas Akcji Rekrutacji, wykonując je możesz również umieścić w Obszarze Zasób z Rezerwy (Technologię w Obszarach Ziemi i Ogniwo Energetyczne w Obszarach Dachy).

 **Wzmocnienie Maszyny** - działanie identyczne jak podczas Akcji Zbierania, wykonując je dodatkowo zyskujesz jedną Technologię ze Wspólnej Rezerwy.

Drony

Niektóre Karty Akcji pozwalają na aktywowanie Dronów Rasy Czystej Krwi. Wszystkie te karty uważane są za "Karty Dronów", reprezentowane przez ten symbol .

Aktywacja Dronów:

 **Dowolny Dron:** możesz aktywować dowolny Dron znajdujący się na Planszy Gry.

 **Masamune - Zbieracz:** przenieś Masamune, a następnie Zbierz do 2 Zasobów z Obszaru, w którym znajduje się Dron.

 **Simon - Przewoźnik:** przenieś Simona, a następnie Rekrutuj do 2 Zbieraczy w Obszarze, w którym znajduje się Dron.

 **Mucha - Teleporter:** przenieś Muchę, a następnie w Obszarze, w którym się znajduje wybierz jeden z efektów:

- usuń 1 lub 2 swoich Zbieraczy z tego Obszaru i umieść ich w wybranym przez siebie 1 lub 2 Obszarach Ziemi,
- usuń 1 swojego Zbieracza z tego Obszaru i umieść go w wybranym przez siebie Obszarze Dachy.

 **Draco - Kosiarz:** przenieś Draco, a następnie użyj Akcji  na każdej przeciwnej Frakcji w Obszarze, w którym znajduje się Dron. Zyskujesz 1 Zaopatrzenie oraz 1 Słodkie Wzmocnienie.

Zasady poruszania się Dronów:

- Dron zawsze wykonuje swój Ruch przed swoją Akcją. Możesz również zdecydować, że nie będzie się w ogóle poruszać.
- Ruch Dronów ignoruje Regułę Przewagi.
- Drony mogą poruszać się z Sąsiedniego Obszaru do innego ignorując różnice Poziomów (Dach/Ziemia).
- Każdy Dron może poruszyć się do 2 Obszarów za każdym razem, kiedy jest aktywowany. Niektóre Karty Dronów przyznają premie +1 lub +2 do ich Ruchu.
- Kilka Dronów może zajmować ten sam Obszar

Słodkie Wzmocnienie

Gracze zyskują Żetony, jako rezultat określonych efektów gry. Żeton Słodkiego Wzmocnienia może dodać Akcję lub bonus do zagranej karty na Planszy Gracza. Aby z tego skorzystać, gracz umieszcza Żeton na właśnie zagranej karcie (maksymalnie jeden na kartę). Podczas Fazy Czyszczenia odrzuca się wszystkie Żetony Słodkiego Wzmocnienia znajdujące się na Kartach Akcji do Rezerwy, odwracając je awersem do dołu, a następnie należy je wymieszać z pozostałymi żetonami. W ten sposób powstanie nowa Rezerwa Słodkiego Wzmocnienia.



Rekrutuj



Zbuduj Schronienie / Windę / Most



Ruch



Zbierz



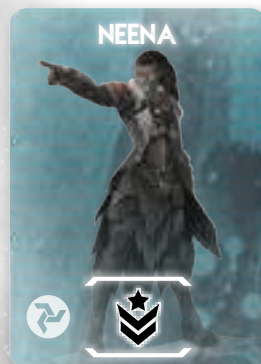
Zyskaj
1 Technologię



Podczas Zakupu na Rynku i dla Kart Rynku z "Akcjami za Posterunek", liczy się jako Posterunek dowolnego koloru.

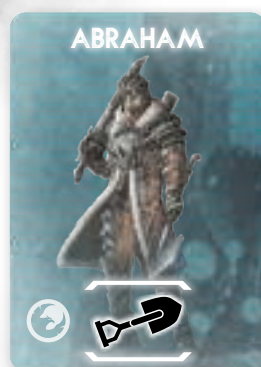
Umiejętności Przywódcy

Każdy Przywódca Frakcji posiada specjalną Umiejętność. Przywódcy nie mogą zostać usunięci z Planszy Gry przez jakikolwiek efekt (np. Dron Kosiarz nie może zlikwidować Przywódcy), oraz zawsze liczą się jako jedna Jednostka przy ustalaniu Przewagi.



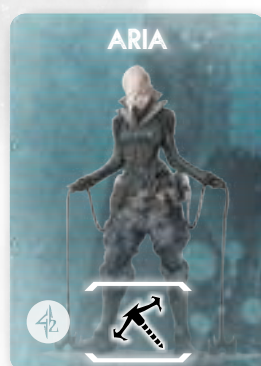
Neena
Auxilia

Podstępna: Zawsze, gdy wykonujesz Akcję Ruchu z udziałem Neeny (niezależnie od tego, czy jest sama czy z dowolną liczbą Zbieraczy), możesz ją wykonać ignorując Regułę Przewagi.



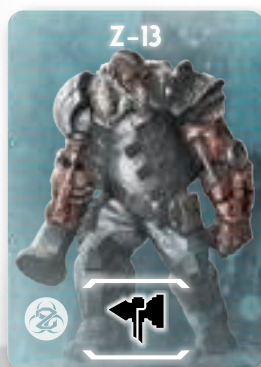
Abraham
Lupieżcy

Poszukiwacz: Raz na Fazę Akcji, kiedy wykonujesz Akcję Zbierania w Obszarze, w którym znajduje się Abraham, wykonaj dodatkową Akcję Zbierania.



Aria
Schron 42

Wspinaczka: Kiedy Aria wykonuje Akcję Ruchu, uznaje Sąsiadujące Obszary Ziemi i Dachy za Połączone (ale tylko dla niej samej).



Z-13
Farma-Z

Silacz: W celu ustalenia Przewagi w Obszarze, Z-13 liczy się jako 3 zamiast 1 do Frakcji Farm-Z.

Kodeks

Poradnik i Ikony

Szybki poradnik pozwalający lepiej zrozumieć Zdolności oraz Karty Misji.

A : B	ZA KAŻDE A OTRZYMUJESZ B
A / B	A LUB B
A > B	JEŻELI A WÓWCZAS B
A = B	MOŻESZ UŻYĆ A JAKO B

Ikony te są używane na wielu elementach gry i mogą odnosić się do pojęć (np. Przewagi) lub fizycznych obiektów w grze (np. Jednostek, Budynków itp.). Poniższa lista przedstawia wszystkie ikony, aby ułatwić i usprawnić ich odczytywanie.



Zbieracz



Karta Akcji



Konstrukcja



Most



Schronienie



Winda



Raz w Fazie Akcji



Obszar Dachy



Obszar Ziemi



Zasób



Technologia



Ogniwo Energetyczne



Dowolny Posterunek



Określony Posterunek



Dron



Remis



Dominacja



Przewaga

(zobacz na stronie 16) (zobacz na stronie 16) (zobacz na stronie 16)



Karta Akcji Drona



Faza Akcji



Tura

Karty Misji

Zgromadzone Technologie

Zyskujesz 1 Zaopatrzenie za każdy Żeton Technologii będący w twojej Rezerwie, lub 2 Zaopatrzenia za każde 3 Żetony Technologii, jeśli Misja została ukończona dla poprzedniej Tury.



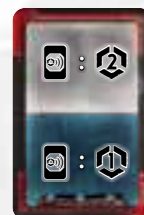
Zgromadzone Ogniwa Energetyczne

Zyskujesz 2 Zaopatrzenia za każdy Żeton Ogniwa Energetycznego będącego w twojej Rezerwie, lub 3 Zaopatrzenia za każde 2 Ogniwa Energetyczne, jeśli Misja została ukończona dla poprzedniej Tury.



Karty Dronów

Zyskujesz 2 Zaopatrzenia za każdą posiadaną Kartę Drona (włączając w to Kartę Startową Drona twojej Frakcji), lub zyskujesz 1 Zaopatrzenie za każdą posiadaną Kartę Drona (włączając w to Startową Kartę Drona twojej Frakcji), jeśli Misja została ukończona dla poprzedniej Tury.



Wybudowane Konstrukcje

Zyskujesz 2 Zaopatrzenia za każdą Konstrukcję, którą masz wybudowaną na Planszy Gry, lub zyskujesz 1 Zaopatrzenie za każdą Konstrukcję, którą masz wybudowaną na Planszy Gry, jeśli Misja została ukończona dla poprzedniej Tury.



Zbieracze obecni na Planszy

Zyskujesz 3 Zaopatrzenia za każdych 3 Zbieraczy, których masz na Planszy Gry, lub zyskujesz 2 Zaopatrzenia za każdych 3 Zbieraczy, których masz na Planszy Gry, jeśli Misja została ukończona dla poprzedniej Tury.



Kontrolowane Dowolne Posterunki

Zyskujesz 2 Zaopatrzenia za każdą Kostkę Posterunku na twojej Planszy, lub zyskujesz 1 Zaopatrzenie za każdą Kostkę Posterunku na twojej Planszy, jeśli Misja została ukończona dla poprzedniej Tury.



Kontrolowane Określone Posterunki

Zyskujesz 3 Zaopatrzenia za każdą Kostkę Posterunku na twojej Planszy we wskazanym kolorze, lub zyskujesz 2 Zaopatrzenia za każdą Kostkę Posterunku na twojej Planszy we wskazanym kolorze, jeśli Misja została ukończona dla poprzedniej Tury.



Posterunki Garnizonowe

Zyskujesz 2 Zaopatrzenia za każdy Posterunek, który ma Garnizon (patrz strona 26: Posterunki Garnizonowe), lub zyskujesz 1 Zaopatrzenie za każdy Posterunek, który ma Garnizon, jeśli Misja została ukończona dla poprzedniej Tury.



Żetony Zdolności Taktycznych



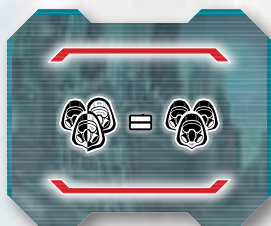
Bombardowanie

Podczas ustalania Przewagi, twoje Mosty dodają +2 do twojej sumy Przewagi w Obszarze Ziemi, nad którym się znajdują.



Twierdza

Podczas ustalania Przewagi, twoje Schronienia dodają +2 do twojej sumy Przewagi w Obszarach, w których są umieszczone.



Znajomość Terenu

Podczas ustalania Przewagi, w przypadku Remisu to ty masz Przewagę.



Koń Trojański

Kiedy musisz ustanowić Przewagę w Obszarze z Dronem i co najmniej jedną ze swoich Jednostek, dodaj +1 do sumy Przewagi swojej Frakcji.



Nadzwyczajne Remedium

Jeśli nie masz Przewagi w Obszarze, możesz użyć Akcji Zbierania, aby Zlikwidować jednego Zbieracza przeciwnika.



Karawana

Twoje Schronienie dodaje +1 do twojej Przewagi w Obszarze, w którym się znajduje. Możesz przesuwać swoje Schronienia Akcjami Ruchu, tak jakby były Zbieraczami. Mogą poruszać się jako grupa razem z innymi Jednostkami.

Żetony Zdolności Logistycznych



Technik Terenowy

Po Zbudowaniu Mostu lub Windy, możesz wykonać dwie dodatkowe Akcje Ruchu podczas tej Fazy ⚡.



Odrzutowe Buty

Po zagranie karty z co najmniej jedną Akcją Ruchu, podczas tej Fazy ⚡, możesz wykonać jedną dodatkową Akcję Ruchu.



Zrzut Spadochronowy

Kiedy Budujesz Schronienie, możesz również wybrać Obszary, które nie zawierają twoich Jednostek.



Podziemny Tunel

Wszystkie Obszary z Neutralną oraz należącą do twojej Frakcji Windą, są uważane za Połączone dla Akcji Ruchu twoich Jednostek (np. twoja Winda na dalekiej północy Planszy łączy się również z twoją Windą na dalekim południu).



Przewaga Liczebna

Jeśli wszyscy twoi Zbieracze są rozmieszczeni na Planszy Gry, twoja Akcja Rekrutacji może być również użyta jako Akcja Ruchu lub Zbierania.



Zdalne Sterowanie

Wszystkie Drony, które aktywujesz, zyskują +1 do Ruchu.

Żetony Zdolności Maszynerii



Obóz Eksploracyjny

Kiedy używasz Akcji Zbierania w Obszarze Ziemi, który zawiera jedną z Twoich Wind, możesz natychmiast wymienić 1 Zebraną Technologię na 1 Ogniwo Energetyczne.



Alternatywna Energia

Raz na Fazę Akcji, aby kupić Kartę Rynku możesz zapłacić Zasobami Technologii zamiast płacić Ogniwami Energetycznymi i odwrotnie.



Robot Dostawczy

Raz na Fazę Akcji możesz odrzucić 1 Ogniwo Energetyczne, aby wykonać Akcję Zakupu bez konieczności zagrywania jakichkolwiek kart.



Głębokie Wydobywanie

Możesz użyć jednej Akcji Zbierania, aby umieścić jeden Zasób w Obszarze zawierającym przynajmniej jedną z twoich Jednostek (Technologii w Obszarach Ziemi, Ogniwo Energetyczne w Obszarach Dachów).



Sterowanie Niskoenergetyczne

Kiedy kupujesz Kartę Drona, jej Koszt jest zmniejszony o 1 wybrany przez ciebie Zasób.



Miejsce Handlu

Za każdym razem, gdy kupisz Kartę Rynku, zyskasz 1 Zaopatrzenie.

Glosariusz

Aktywacja Drona - pozwala na użycie Drona pod twoją kontrolą (patrz strona 21).

Dominacja - kiedy posiadasz Przewagę w Obszarze, w którym znajdują się również Jednostki przeciwników, posiadasz Dominację (patrz strona 16).

Dron - figurka nie należąca do Frakcji. Zobacz Karty Dronów (patrz strona 21).

Dzielnica - jeden z kafli tworzących Planszę Gry (patrz strona 5).

Faza - część Tury gry, w każdej Fazie gracz musi zagrać dwie Karty Akcji (patrz strona 20):

- **Pierwsza Faza Akcji:** wykonaj Akcję,
- **Druga Faza Akcji:** wykonaj Akcję i sprawdź możliwości odblokowania Zdolności,
- **Trzecia Faza Akcji:** wykonaj Akcję i wypełnij Misję,
- **Faza Czyszczenia:** gracze zwracają wykorzystane Karty Akcji na swoją rękę, a Karty Akcji które zostały zagrane zakryte przesuwają do Kosza.

Faza Akcji - część Tury, w której gracz zagrywa dwie Karty Akcji (patrz Faza i strona 17).

Figurka - dowolny element 3D (meepel lub figurka) reprezentujący Jednostkę lub Drona.

Frakcja - każdy gracz kontroluje swoją Frakcję, posiadającą własne Jednostki, Karty Akcji i Żetony (patrz strona 12).

Granica - element graficzny bądź inny Poziom, który dzieli Planszę Gry na Obszary (patrz strona 16).

Jednostki - każda Frakcja posiada dwa typy Jednostek: Zbieraczy (15) i Przywódców (1).

Karty - istnieją trzy typy kart:

- **Karty Akcji:** patrz Karty Akcji,
- **Karty Misji:** patrz Misje, strona 18,
- **Karta Przywódcy:** patrz Przywódca.

Karty Akcji - zagrywa się je na swoją Planszę Frakcji, aby wykonać Akcję (patrz strona 17):

- **Karty Akcji Frakcji:** Karty startowe konkretnej Frakcji,
- **Karty Akcji Rynku** Karty, które możesz Zakupić na Rynku.

Karty Dronów - karty Akcji, które pozwalają aktywować konkretnego Drona. Mogą to być Karty Frakcji lub Karty Rynku (patrz strona 21).

Konstrukcje - istnieją trzy różne Konstrukcje (patrz strona 21):

- **Most:** Tworzy połączenie pomiędzy dwoma Dachami,
- **Winda:** Tworzy połączenie pomiędzy Obszarami Ziemi i Dachy,
- **Schronienie:** Pozwala Rekrutować Zbieraczy.

Konstrukcje Frakcji - Konstrukcja, która może być używana tylko przez Frakcję, do której należy (patrz strona 12).

Kosz - miejsce na Planszy Frakcji, na które gracz odkłada wszystkie zagrane zakryte karty (patrz strona 11).

Most - rodzaj Konstrukcji, która łączy dwa Obszary Dachy tej samej Dzielnicy (patrz strona 21).

Neutralny - element gry, który może być używany przez wszystkie Frakcje.

Obszar - część Mapy ograniczona przez Granice i/lub przez różne Poziomy (patrz strona 16).

- **Obszary Ziemi:** Przedstawiają Obszary na niższym Poziomie.
- **Obszary Dachy:** Przedstawiają Obszary na wyższym Poziomie.
- **Obszary Połączone:** Jednostki mogą przemieszczać się pomiędzy dwoma takimi Obszarami.
- **Obszary Sąsiadujące:** Obszary, które mają wspólną Granicę.

Odrzuć - zwróć element gry do Wspólnej Rezerwy.

Pierwszeństwo - kolejność, w jakiej gracze wykonują swoje Fazy podczas Tury (patrz strona 19).

Plansza (Frakcji) - Plansza Frakcji gracza (patrz strona 11).

Plansza Gry - układ Dzielnic tworzących mapę, na której toczy się gra. Ma on różne rozmiary w zależności od liczby graczy (patrz strona 5 oraz 27).

Połączony - dwa Obszary są Połączone, jeśli znajdują się na tym samym Poziomie i Sąsiadują ze sobą. Jednostki mogą poruszać się tylko pomiędzy Połączonymi Obszarami. Konstrukcje i inne zasady specjalne mogą Połączyć dwa Obszary nawet w warunkach innych niż standardowe (patrz strona 16).

Posterunek - stanowią istotne obiekty w grze:

- **Żeton Posterunku:** Reprezentuje Posterunek na Planszy Gry (patrz strona 8),
- **Kostka Posterunku:** Reprezentuje kontrolę nad Posterunkiem (patrz strona 8),
- **Kontrola Posterunku:** Jeśli masz Przewagę w Obszarze, w którym znajduje się Posterunek, możesz wziąć jego Kostkę (patrz strona 16),
- **Posterunek Garnizonowy:** Jeśli masz co najmniej jedną Jednostkę w Obszarze, w którym znajduje się Posterunek.

Poziom - Obszary mogą mieć dwa różne Poziomy: Ziemi (niższy Poziom) lub Dachy (wyższy Poziom, patrz strona 16).

Przeciwnik - wszystkie Figurki i Konstrukcje, które nie należą do Frakcji, którą grasz, są uważane za twoich Przeciwników.

Przewaga - gracz z jej najwyższą wartością posiada Przewagę liczebną w Obszarze. Przewaga to wartość obliczana poprzez dodanie liczby jednostek Frakcji w Obszarze wraz z wszelkimi bonusami wynikającymi ze Zdolności i Umiejętności (patrz strona 16).

Przywódca - każda Frakcja ma swojego Przywódcę o specjalnych umiejętnościach. Przywódca jest traktowany jak Jednostka.

- **Karta Przywódcy:** Musi być umieszczona na Planszy Frakcji, przedstawia Przywódcę i jego Umiejętność (patrz strona 14).
- **Umiejętność Przywódcy:** Unikatowa umiejętność konkretnego Przywódcy (patrz strona 22).

Rekrutacja - umieść na Planszy Gry Jednostkę ze swojej Rezerwy.

Remis - sytuacja, kiedy dwie lub więcej Frakcji ma taką samą wartość Przewagi w Obszarze, a więc nikt nie uzyskał

Przewagi w tym Obszarze (patrz strona 16).

Rezerwa - zbiór elementów gry, które nie zostały jeszcze wykorzystane podczas rozgrywki. Niektóre Akcje pozwalają wziąć część z tych elementów bezpośrednio z Rezerwy.

- **Wspólna Rezerwa:** Wszyscy gracze mogą brać lub odrzucać elementy gry z lub do tej Rezerwy.
- **Rezerwa Słodkiego Wzmocnienia:** Pula utworzona z wszystkich, niewykorzystanych Żetonów Słodkiego Wzmocnienia.
- **Rezerwa Gracza:** Zestaw elementów gry dostępnych dla pojedynczego gracza.

Ruch - akcja, która pozwala przemieścić pomiędzy Obszarami jedną lub więcej figurek. (patrz strona 21).

Rynek - przedstawia Karty Akcji Rynku, mają one różne kolory (patrz strona 8 i 9).

- **Czarny Rynek:** Rynek nie związany z żadnym typem Posterunku.
- **Rynki Posterunków:** Powiązane poprzez kolor z konkretnym typem Posterunku.

Sąsiadujący - dwa Obszary oddzielone Granicą lub różnym Poziomem nazywane są Sąsiadującymi (patrz strona 16).

Słodkie Wzmocnienie - można zagrać z Kartą Akcji, obowiązuje limit jednego Żetonu na jedną Kartę Akcji (patrz strona 21).

Tura - tura to 3 Fazy Akcji oraz Faza Czyszczenia, które gracze wykonują na przemian. Gra trwa 4 Tury (patrz strona 17).

Umiejętności - specjalne zasady, które mają pierwszeństwo przed zasadami standardowymi. Umiejętności są zwykle powiązane z Przywódcami, Dronami lub Zdolnościami (patrz strona 22).

Umieść - umieść na Planszy Gry element gry ze Wspólnej Rezerwy lub z innego Obszaru Planszy Gry.

Usuń - usuń wskazany element gry z Planszy Gry (figurki, żetony itp.) i umieść go w odpowiedniej rezerwie, chyba że zaznaczono inaczej

Wymagania - wskazują Posterunki, które muszą być kontrolowane, aby kupić Kartę Akcji z Rynku Posterunków (patrz strona 16).

Zaopatrzenie - przedstawia wynik gracza na Planszy Zaopatrzenia. Poziom Zaopatrzenie określa zwycięzcę na koniec gry (patrz strona 10).

Zapłacić - kiedy kupujesz Kartę Rynku i płacisz jej koszt w Zasobach, musisz odrzucić wymagane Zasoby i zwrócić je do Wspólnej Rezerwy (patrz strona 20).

Zasób - żetony zebrane z Planszy Gry:

- **Technologia:** Zasoby w Obszarach Ziemi,
- **Ogniwa Energetyczne:** Zasoby w Obszarach Dachy.

Zbieracz - typ Jednostki danej Frakcji (patrz strona 14).

Zdolności - umiejętność odblokowana na koniec **2** każdej Tury, poprzez kontrolowanie co najmniej 2 Posterunków tego samego koloru (patrz strona 17).

Zyskaj - pobierz Zaopatrzenie lub określony element gry.

- **Zyskaj Słodkie Wzmocnienie:** Weź Żeton Słodkiego

Wzmocnienia z Wspólnej Rezerwy, możesz go podejrzéć. Następnie umieść go zakrytego przed sobą (patrz strona 21).

- **Zyskaj Zasoby:** Weź Żeton Zasobów ze Wspólnej Rezerwy i umieść go w swojej Rezerwie Frakcji. Jeśli masz już 10 Zasobów, by zyskać kolejny, musisz odrzucić jeden z posiadanych (patrz strona 20).
- **Zyskaj Zaopatrzenie:** Przesuń swój Żeton Frakcji na Planszę Zaopatrzenia (patrz strona 21).
- **Zyskaj Kartę Rynku:** Dodaj Karty do swojej ręki, jako Kart Akcji (patrz strona 20).

Żeton - elementy gry używane do oznaczania:

- **Zdolności:** Patrz Zdolności (patrz strona 9).
- **Zasobów:** Patrz Zasób.
- **Słodkiego Wzmocnienia:** Żetony premii, aby zyskać dodatkowe Akcje do swoich Kart Akcji (patrz strona 12).
- **Przywołania:** Służą do rozmieszczania Dronów na początku gry.
- **Frakcji:** Używane do zaznaczenia zrealizowanych Misji i pozycji Frakcji na Torze Pierwszeństwa (patrz strona 12).
- **Konstrukcji:** Reprezentuje Konstrukcje (patrz strona 12).
- **Tury:** Wskazuje bieżącą Turę (patrz strona 16).

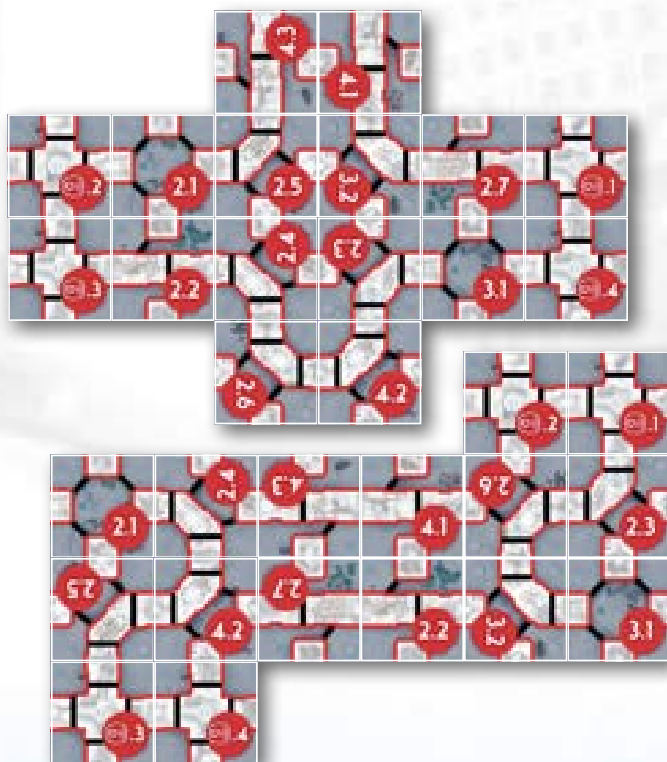
Żeton Przywołania - podczas przygotowania do gry jest on umieszczany na Obszarze Dachy i reprezentuje pozycję startową wskazanego Drona (patrz strona 6).

Układy Planszy

Możecie próbować stworzyć różne mapy Planszy Gry, te pokazane na ilustracjach to przykłady, jednak możecie swobodnie próbować budować oryginalne mapy. Pamiętajcie jednak, żeby uzyskać zrównoważoną rozgrywkę, polecamy przestrzegać poniższych zasad:

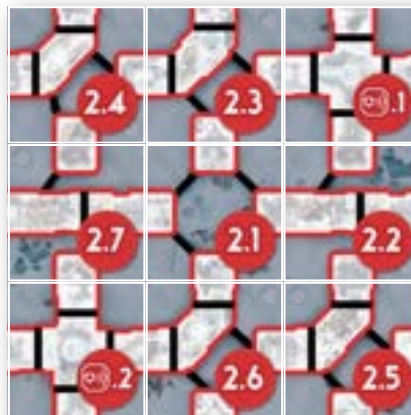
- liczba Dzielnic z symbolem Przywołania musi być zawsze równa liczbie graczy.
- Dzielnice z symbolem Schronienia Neutralnego nie mogą ze sobą sąsiadować przylegając do siebie krawędziami.

Poza tymi dwoma ograniczeniami, możecie śmiało dać upust swojej wyobraźni i podzielić się ze społecznością swoimi najlepszymi mapami!



Dla 2 Graczy

Poniżej prezentujemy **szybką konfigurację 9 kafli Dzielnic** dla gry 2-osobowej (możecie dowolnie obracać Dzielnice podczas budowania Planszy Gry):

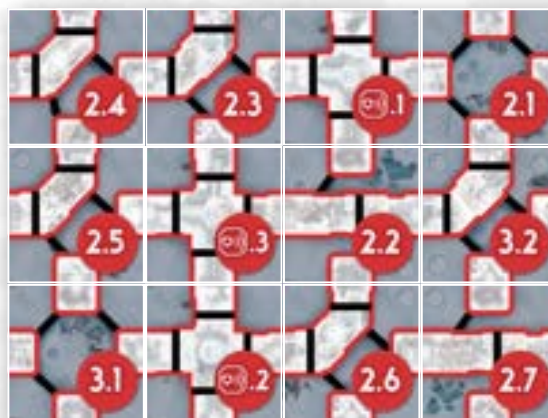


W grze 2-osobowej należy zmienić poniższą zasadę:

Drony - Dronami w grze będą tylko te należące do odpowiednich Frakcji. Ponadto Karty Dronów związane z nieużywanymi Dronami należy usunąć przed przetasowaniem ich z innymi Kartami Rynku.

Dla 3 Graczy

Poniżej prezentujemy **szybką konfigurację 12 kafli Dzielnic** dla gry 3-osobowej (możecie dowolnie obracać Dzielnice podczas budowania Planszy Gry):



W grze 3-osobowej należy zmienić poniższą zasadę:

Drony - Dronami w grze będą tylko te należące do odpowiednich Frakcji. Ponadto Karty Dronów związane z nieużywanymi Dronami należy usunąć przed przetasowaniem ich z innymi Kartami Rynku.

Twórcy Gry

Autor gry: Tommaso Battista

Rozwój gry: Luca Bernardini, Michele Morosini, Andrea Colletti

Tłumaczenie na angielski: Frank Calcagno

Redakcja: Frank Calcagno, Louis Angelli, Christopher Nelson, Daniel Liswood

Kierownictwo artystyczne: Andrea Colletti

Koncepcja artystyczna: Giovanni Pirrotta, Simone De Paolis

Grafika: Paolo Scippo, Diego Fonseca

Elementy 3D: Fernando Armentano

Rzeźby 3D: Tommaso Incecchi

Redakcja WWW: Luca Bernardini

Promocja: Emiliano Caretti

Kickstarter: Andrea Colletti

Realizacja: Michele Mirizio, Marco Presentino

Produkcja: Fabio Braghettoni



LUDUS MAGNUS
STUDIO

D.E.I. - Rulebook v.1.10

Ludus Magnus s.r.l. - 2021 ©

Wszystkie prawa zastrzeżone

www.ludusmagnusstudio.com

Edycja polska: Czacha Games

Tłumaczenie i redakcja: Jakub Ciesiółka



CZACHA
GAMES

www.czachagames.pl

