



REBEL PUNK

◀ GRA PLANSZOWA ▶

PROJEKT – ADAM KWAPIŃSKI

HISTORIA – JAKUB WIŚNIEWSKI | ROZWÓJ – RAFAŁ PIECZYŃSKI



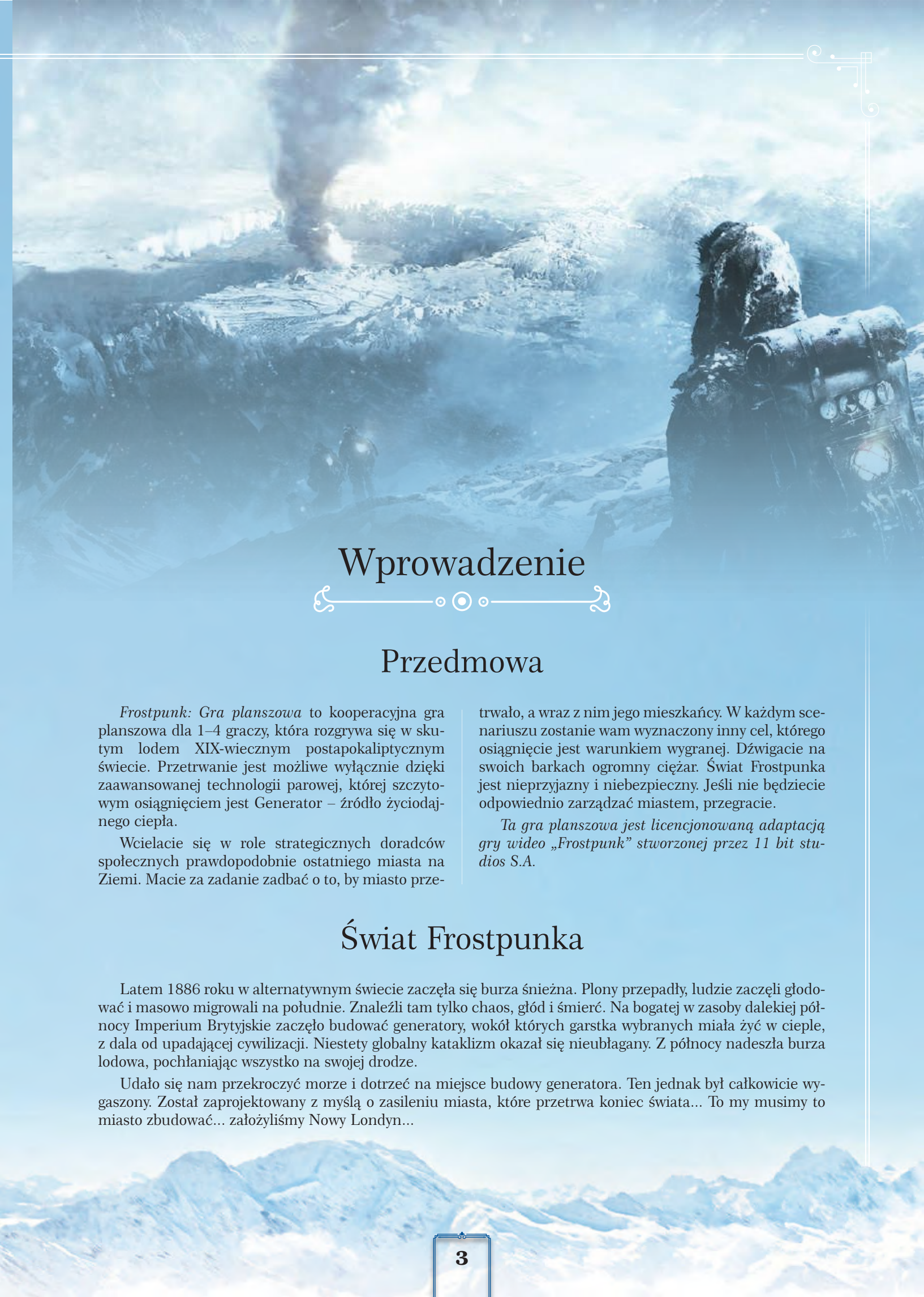
ZASADY GRY

rebel



Spis treści

Wprowadzenie	3	9. FAZA NOCY	29
Zawartość	5	– OGRZEWANE SCHRONIENIA	29
Przygotowanie do gry	8	Koniec gry	30
Zwycięstwo i porażka	16	Choroba i śmierć	30
Ważne zasady	16	Kurowanie i leczenie mieszkańców	30
– PIERWSZEŃSTWO ZASAD	16	– KUROWANIE	30
– PODEJMOWANIE DECYZJI	16	– LECZENIE	31
– ZDOBYWANIE, TRACENIE I WYDAWANIE	16	Doradcy	31
– STOSY KART ODRZUCONYCH	16	Karty mieszkańców	32
Nadzieja i niezadowolenie	17	– KORZYSTANIE ZE ZDOLNOŚCI MIESZKAŃCÓW ...	32
Rozgrywka	18	– STOS MIESZKAŃCÓW I STOS	
1. FAZA ŚWITU	19	KART ODRZUCONYCH	33
2. FAZA PORANKA	19	Karty scenariusza	33
– ODKRYCIE KARTY PORANKA	19	– EFEKTY KART SCENARIUSZA	33
3. FAZA GENERATORA	20	– ANATOMIA KARTY SCENARIUSZA	33
– ZASILENIE GENERATORA	20	Karty wydarzeń	34
– POZIOM PRZECIĄŻENIA GENERATORA	20	– ANATOMIA KARTY WYDARZENIA	34
– AWARIA GENERATORA	20	Objaśnienia działania kart	34
4. FAZA POGODY	21	Ekspedycje	35
A. PRZESUNIĘCIE WSKAŹNIKÓW		– ROZPOCZĘCIE EKSPEDYCJI	35
ZASIĘGU CIEPŁA	21	– RUCH EKSPEDYCJI	35
B. SPRAWDZENIE PUŁAPEK MYŚLIWYCH	21	– POMINIĘCIE MIEJSCA	36
C. RUCH EKSPEDYCJI	21	– EKSPLOWANIE MIEJSCA	36
D. PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKA BURZY	21	– KONTYNUACJA EKSPEDYCJI	36
5. FAZA PRZYGOTOWANIA	22	– POWRÓT DO MIASTA	36
– WYBÓR DORADCY	22	Karty praw	37
– ROZPATRZENIE ZACHOROWAŃ	22	– ANATOMIA KARTY PRAWA	37
6. FAZA AKCJI	22	Karty technologii	38
– TURY GRACZY	22	– ANATOMIA KARTY TECHNOLOGII	38
– WYKONYWANIE AKCJI W CIEPLE		Automatony	39
ALBO W ZIMNIE	23	Dzieciący robotnik i dzieciący inżynier	39
– POZIOM TERMOIZOLACJI	23	Załącznik – Budynki	39
– OPIS POSZCZEGÓLNYCH AKCJI	25	Limity	44
▶ ODŚNIEŻANIE	25	– LUDNOŚĆ	44
▶ ZBIERANIE ZASOBÓW	25	– AUTOMATONY	44
▶ PRACE BUDOWLANE	26	– ŻYWNOŚĆ	44
- WZNOSZENIE BUDYNKÓW	26	– GŁÓD	44
- BURZENIE BUDYNKÓW	26	– ZASOBY	44
▶ UŻYCIE BUDYNKU	26	– DRZEWA	44
▶ WYSŁANIE ZWIADOWCÓW	26	– POLE (NA PŁYTCE MAPY)	44
▶ AKCJE SPECJALNE	27		
7. FAZA ZMIERZCHU	27		
– KONSULTACJE SPOŁECZNE	27		
8. FAZA GŁODU	28		
– OBNIŻENIE POZIOMU GŁODU			
Z POPRZEDNIEJ RUNDY	28		
– KARMIENIE MIESZKAŃCÓW	28		



Wprowadzenie

Przedmowa

Frostpunk: Gra planszowa to kooperacyjna gra planszowa dla 1–4 graczy, która rozgrywa się w skutym lodem XIX-wiecznym postapokaliptycznym świecie. Przetrwanie jest możliwe wyłącznie dzięki zaawansowanej technologii parowej, której szczytowym osiągnięciem jest Generator – źródło życiodajnego ciepła.

Wcielacie się w role strategicznych doradców społecznych prawdopodobnie ostatniego miasta na Ziemi. Macie za zadanie zadbać o to, by miasto prze-

trwało, a wraz z nim jego mieszkańcy. W każdym scenariuszu zostanie wam wyznaczony inny cel, którego osiągnięcie jest warunkiem wygranej. Dźwiganie na swoich barkach ogromny ciężar. Świat *Frostpunka* jest nieprzyjazny i niebezpieczny. Jeśli nie będziecie odpowiednio zarządzać miastem, przegracie.

Ta gra planszowa jest licencjonowaną adaptacją gry wideo „Frostpunk” stworzonej przez 11 bit studios S.A.

Świat Frostpunka

Latem 1886 roku w alternatywnym świecie zaczęła się burza śnieżna. Plony przepadły, ludzie zaczęli głodować i masowo migrowali na południe. Znaleźli tam tylko chaos, głód i śmierć. Na bogatej w zasoby dalekiej północy Imperium Brytyjskie zaczęło budować generatory, wokół których garstka wybranych miała żyć w cieple, z dala od upadającej cywilizacji. Niestety globalny kataklizm okazał się nieubłagany. Z północy nadeszła burza lodowa, pochłaniając wszystko na swojej drodze.

Udało się nam przekroczyć morze i dotrzeć na miejsce budowy generatora. Ten jednak był całkowicie wygaszony. Został zaprojektowany z myślą o zasileniu miasta, które przetrwa koniec świata... To my musimy to miasto zbudować... założyliśmy Nowy Londyn...

Najważniejsze cechy gry *Frostpunk: Gra planszowa*

W czasie rozgrywki we *Frostpunk: Grę planszową* będziecie musieli zarządzać rozrastającym się miastem i sterować morale oraz nastrojami jego mieszkańców. Od tego zależy wasze przetrwanie. Po apokaliptycznym globalnym ochłodzeniu Generator stanowi jedyne źródło ciepła w mieście. Jeśli go zaniedbacie, wszyscy zamarzną na śmierć. Będziecie podejmować decyzje w imieniu ostatnich przedstawicieli ludzkości... Wielu z nich straciło najbliższych, a wszyscy zostali zmuszeni do stawienia czoła nowej, brutalnej rzeczywistości. To ocalali, ci, którym się udało, ale przecież nie stali się bezdusznymi maszynami.

Wasze decyzje będą miały konsekwencje – czasem natychmiastowe, a czasem dalekosiężne. Czasami będziecie wybierać rozwiązania, które uznacie za niemo-

ralne. Niejedno prawo, które będziecie mogli wprowadzić, wyda wam się surowe, a nawet okrutne. Do czego się posuniecie, żeby zagwarantować przetrwanie ostatniego miasta na Ziemi?

Aby nieco ułatwić sobie to niezwykle trudne zadanie, rozwijajcie nowe technologie, eksplorujcie zamrożone bezdroża w poszukiwaniu dodatkowych zasobów i innych ocalałych, budujcie automatony, które mogą pracować bez przerwy, i codziennie stawiajcie czoła niekończącej się zimie.

Optymalizacja i zarządzanie zasobami często kłóć się z empatią i moralnością. Choć zarządzanie miastem i porządkiem społecznym pochłonie większość waszego czasu, w pewnym momencie będziecie musieli zacząć organizować wyprawy, aby zrozumieć dla czego i jak bardzo świat się zmienił.

Główne elementy gry *Frostpunk: Gra planszowa*

Wprowadzanie praw

Uchwalajcie prawa, które będą regulować codzienność powiększającej się społeczności. Ustalcie, jak będą wyglądały najważniejsze aspekty życia mieszkańców, takie jak rutyna zawodowa, opieka medyczna, dostęp do racji żywnościowych. Zadbajcie o odpowiedni poziom nadziei i zadowolenia społeczeństwa. To równie ważne, co zaspokojenie podstawowych potrzeb człowieka – sytości i poczucia bezpieczeństwa.

Ukształtujcie społeczeństwo

Gdy dotrzecie do punktu zwrotnego, bez wahania wytyczcie ścieżkę postępowania wobec swojej społeczności. Będziecie rządzić żelazną pięścią, czy raczej wybierzeście drogę współczucia i wiary? Wybierzcie którąś skrajność, a może poszukacie kompromisu? Pamiętajcie, że raz podjętej decyzji nie da się cofnąć.

Ważcie swoje wybory

Niektóre wybory, przed którymi staniecie – jak osądzenie problematycznego mieszkańca czy spełnienie żądań nowej frakcji – będą się wam wydawały mało istotne. Pamiętajcie jednak, że suma waszych decyzji może przynieść niespodziewane rezultaty. Mieszkańcy pokładają w was nadzieję, ale ich oddanie ma swoje granice. Przywództwo może być ogromnym ciężarem.

Rozwijajcie nowe technologie

Postęp jest kluczem do przetrwania. Reagujcie na bieżące wydarzenia, ale nie zapominajcie o celach długoterminowych i inwestujcie w rozwój nowych technologii. Stworzenie wysoce rozwiniętej infrastruktury technicznej z samoszasilającymi się automatonami, statkami powietrznymi i innymi cudami technologii jest trudne, ale możliwe do osiągnięcia. Wszystko zależy od tego, czy będziecie umiejętnie przewodzić i zarządzać miastem.

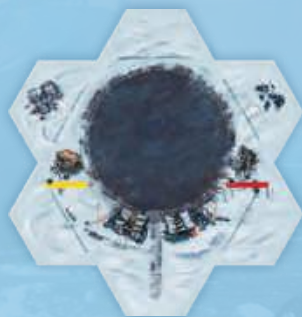
Badajcie lodową pustynię

Choć skupiacie swoją uwagę na Nowym Londynie, świat nie kończy się na jego granicach. Ekspedycje wiążą się co prawda z ryzykiem, ale zwiadowcy mogą powrócić z cenną wiedzą i zasobami. Gdzieś tam na mrozie mogą nawet przebywać ludzie, których los spocznie w waszych rękach.

Zawartość



Generator (wraz z szufladką)



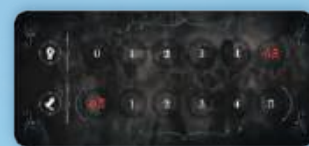
plytka Generatora



ulepszenie Generatora



plansza Generatora



plansza nadziei
i niezadowolonia



plansza zaopatrzenia



plansza rund i poranka



plansza populacji



plansza budynków



plansza zmierzchu



12 części ramki brzegowej mapy
(6 długich, 2 „lustrzane”, 2 krótkie, 2 małe)



woreczek na żetony
niezadowolonia
i woreczek na żetony nadziei



30 płytek mapy
(12 bliskich, 18 dalekich)



5 płytek grani
(4 płytki
mają drednota
na rewersie)



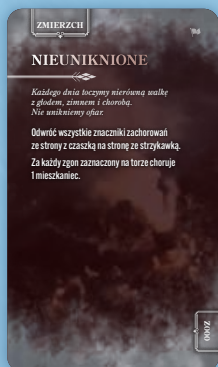
4 arkusze odpowiedzialności



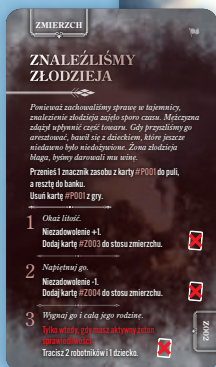
zasady gry
i księga scenariuszy

Karty

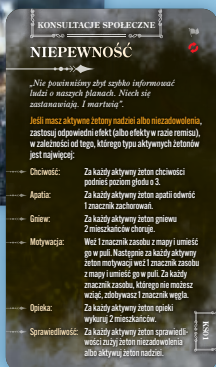
135 kart wydarzeń



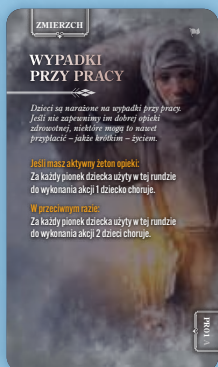
karta startowa



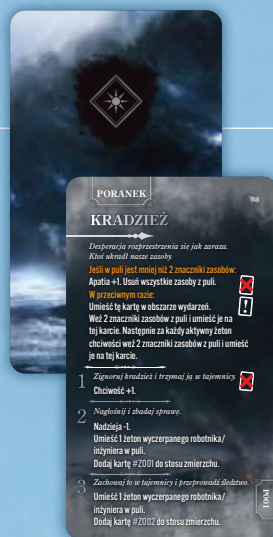
60 kart standardowych



10 kart konsultacji społecznych

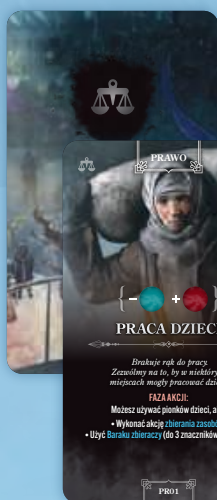


32 karty prawnych konsekwencji



32 karty poranka

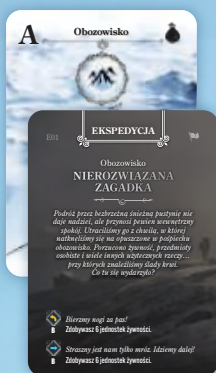
103 karty zmierzchu



16 kart praw



44 karty scenariuszy



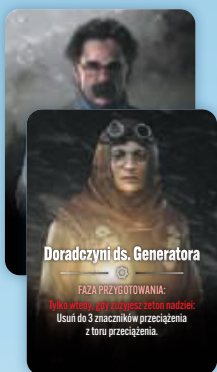
40 kart ekspedycji



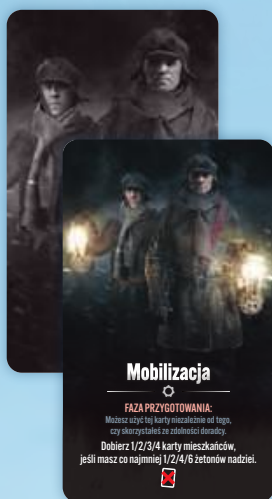
13 kart pogody



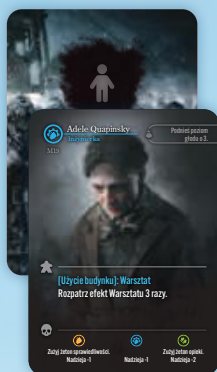
9 kart technologii



4 karty doradców



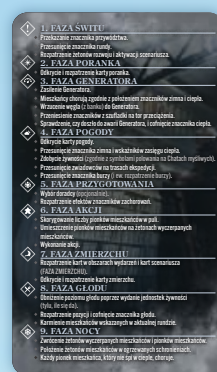
karta „Mobilizacja”



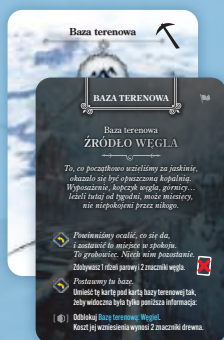
30 kart mieszkańców



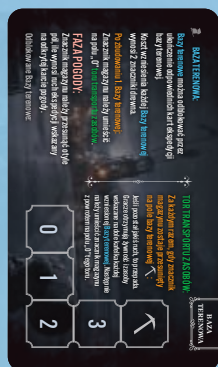
12 kart społeczności (6 różnych społeczności, każda oferująca 2 poziomy trudności)



karta faz



4 karty ekspedycji
„Baza terenowa”



karta bazy terenowej



znacznik
ciepła



znacznik
rundy



znacznik
fazy



znacznik
przewodztwa



znacznik
burzy



znacznik
zimna



3 znaczniki mieszkańców
(robotnicy, inżynierowie,
dzieci)



3 znaczniki zachorowań
(robotnicy, inżynierowie,
dzieci)



znacznik
zgonów



znacznik
żywności



znacznik
głodu



3 znaczniki
karmionych mieszkańców
(robotnicy, inżynierowie,
dzieci)



3 znaczniki
magazynu



6 pionków
automatów



30 pionków mieszkańców
(10 robotników, 10 inżynierów, 8 dzieci, 1 dziecięcy robotnik,
1 dziecięcy inżynier)



40
znaczników
drewna



50
znaczników
węgla



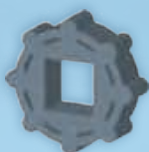
8
znaczników
stali



10 rdzeni
parowych



30 drzew



3 znaczniki
Węzłów
grzewczych



7 startowych żetonów ścian
krateru (3 puste, 2 złoża drewna,
2 złoża węgla)



15 żetonów wyczerpanych
mieszkańców
(po 5 robotników,
inżynierów i dzieci)



7 żetonów
aktywacji
scenariusza



4 żetony
punktów
wylądowań
elektrostatycznych



9 żetonów nadziei



9 żetonów
niezadowolenia



4 żetony
rozwoju



znacznik
ewakuacji



5 żetonów
wiedzy/odkrycia



znacznik
stanu
sądzonka



znacznik
stanu
Generatora



znacznik
badań



4 znaczniki
uszkodzeń
Generatora



3 wskaźniki zasięgu ciepła



żeton drednota

19 kafelków dużych budynków

74 kafelki małych budynków



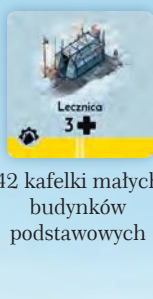
11 kafelków
dużych budynków
podstawowych



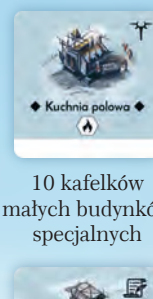
kafelki dużego
budynku
specjalnego



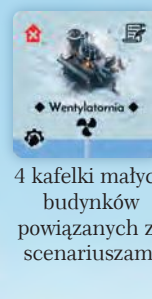
7 kafelków dużych
budynków
powiązanych ze
scenariuszami



42 kafelki małych
budynków
podstawowych



10 kafelków
małych budynków
specjalnych



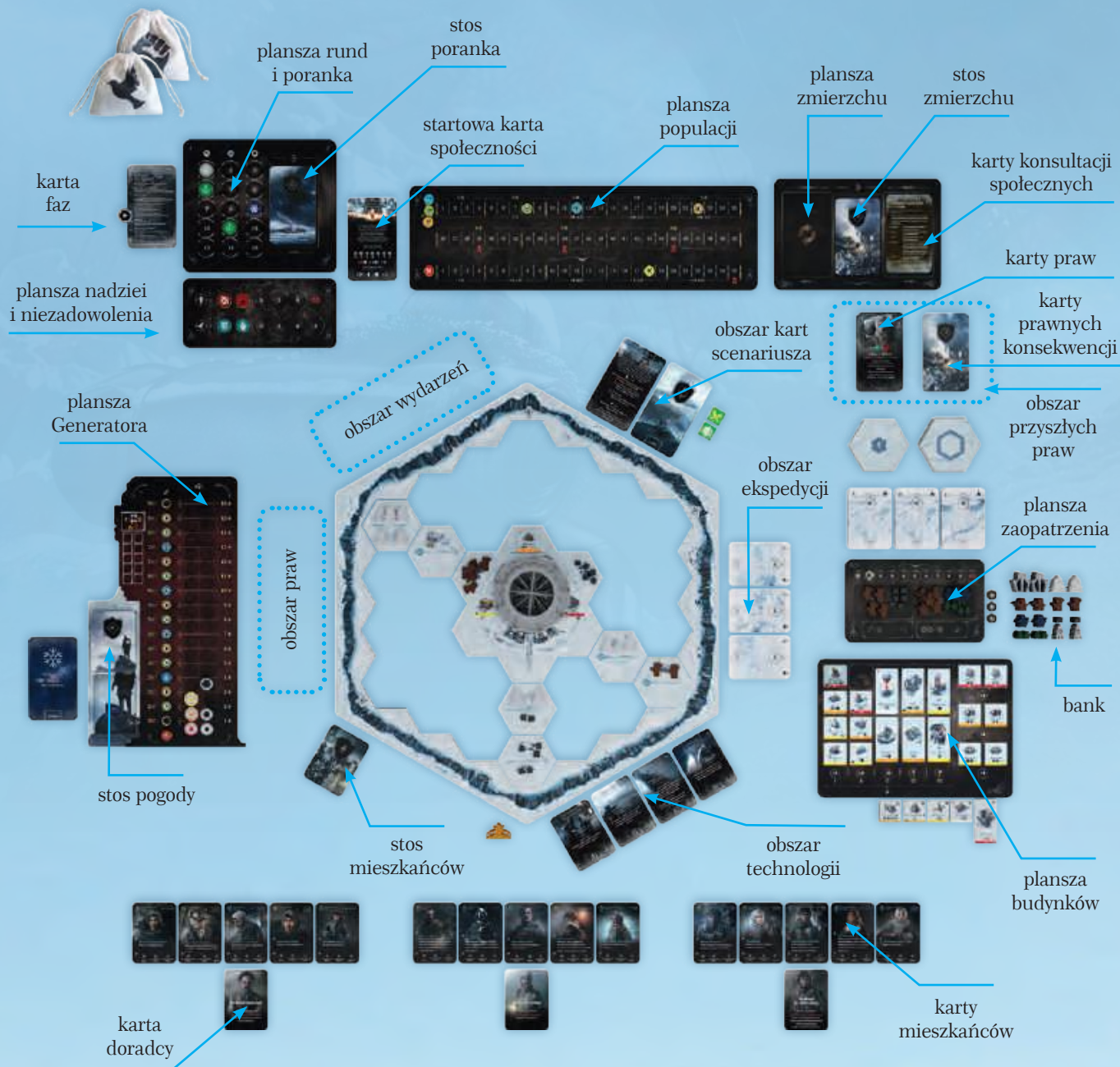
4 kafelki małych
budynków
powiązanych ze
scenariuszami



18 kafelków zniszczonych
budynków/Ocalałych

Przygotowanie do gry

Wybierzcie scenariusz, który chcecie rozegrać. Poniższy opis przygotowania do gry dotyczy scenariusza „Nowy dom: Krater”, który zalecamy dla pierwszej rozgrywki. W przypadku wyboru innego scenariusza opis przygotowania znajdziecie w księdze scenariuszy.



Etapy przygotowania do gry zostały w tej instrukcji zaznaczone liczbą w okręgu: **1** albo samą liczbą: **7**. Każda liczba w okręgu jest powtórzona na grafice ilustrującej przygotowanie do gry, zaś liczby bez okręgów występują wyłącznie w tekście instrukcji.

1 Przygotowanie mapy

- 1 Płytkę Generatora należy umieścić pośrodku stołu, zorientowaną tak jak na grafice.
- 2 6 części ramki mapy należy złączyć w taki sposób, aby powstał sześciokąt, tak jak na grafice. Widoczna powinna być strona z klifem.
- 3 Generator wraz z szufladką należy umieścić na płytce Generatora. Element ulepszenia Generatora należy na razie zostawić w pudełku.
- 4 Na płytce Generatora należy umieścić kafelki Kuchni, tak jak pokazano na grafice.

Uwaga! Platforma oraz budynek Generatora są już nadrukowane na płytce Generatora.

- 5 Na płytce Generatora należy umieścić po 5 znaczników drewna i węgla, tak, jak pokazano na grafice.
- 6 Należy potasować zakryte startowe żetony ścian krateru. Na dowolnym rogu ramki mapy należy położyć 1 losowy odkryty startowy żeton ścian krateru. Należy powtórzyć tę czynność z pozostałymi rogami ramki, postępując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż na ramce znajdą się 3 żetony z zasobami (węgla i drewna). W rezultacie na 3 rogach ramki powinny znajdować się żetony z zasobami (złoża zasobów), a pozostałe 3 rogi powinny być puste lub zajęte przez puste żetony. Puste i niewylosowane żetony należy odłożyć do pudełka.
7. Płytki mapy należy podzielić na 2 stosy w zależności od ich rewersów, potasować każdy stos osobno i położyć zakryte na stole.
- 8 Przy każdym rogu mapy, na którym nie ma złóż drewna ani węgla, należy położyć zakrytą płytkę dalekich terenów.
- 9 Między każdą płytką dalekich terenów a płytką Generatora należy umieścić zakrytą płytkę bliskich terenów.
- 10 Teraz należy odkryć płytki mapy rozmieszczone w punktach 8. i 9. Zalecamy układać płytki mapy zorientowane w taki sam sposób jak płytka Generatora – ułatwi to ogląd sytuacji w czasie rozgrywki. Na polach na płytkach mapy należy umieścić widniejące na nich znaczniki zasobów i drzewa wzięte z banku.



tutaj
1 znacznik
drewna

tutaj
2 znaczniki
węgla

tutaj
4 drzewa

tutaj
niczego się
nie umieszcza

10

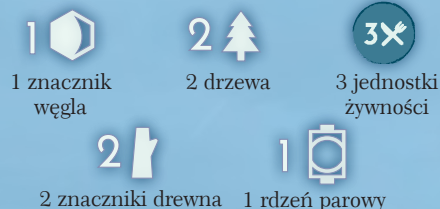
Uwaga! Jeśli któraś z odkrytych płytek mapy przedstawia żywność, zostanie ona zaznaczona na planszy populacji nieco później.

Bank

Nie używane na razie w grze znaczniki drewna, węgla, rdzenie parowe, drzewa, pionki mieszkańców oraz automatomy należy położyć niedaleko mapy. Tworzą one tzw. bank. W niektórych scenariuszach w banku należy umieścić także znaczniki stali.

Na potrzeby scenariusza „Nowy dom: Krater” nie trzeba przygotowywać znaczników stali.

Symbole na płytkach mapy

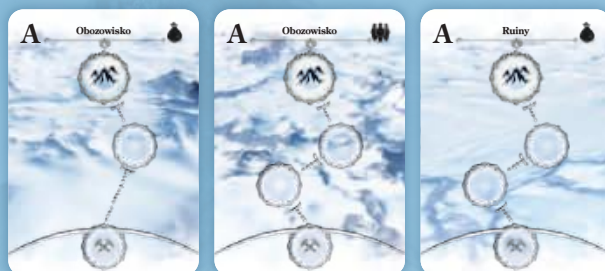


2 Obszar ekspedycji

1. Należy usunąć z gry karty ekspedycji, które nie biorą udziału w rozgrywanym scenariuszu.

W scenariuszu „Nowy dom: Krater” należy użyć wszystkich kart ekspedycji.

2. Pozostałe karty ekspedycji należy podzielić według rodzaju (A, B, C). Stosy A, B i C należy potasować osobno i umieścić niedaleko mapy, białą stroną ku górze.
3. 3 karty z wierzchu stosu A należy położyć odkryte wzdłuż prawej krawędzi mapy. Każda z tych kart to początek jednej trasy ekspedycji (w trakcie gry będą do nich dodawane kolejne karty). Wszystkie trasy razem tworzą obszar ekspedycji.



3 Obszar technologii

1. Należy usunąć z gry karty technologii, które nie biorą udziału w rozgrywanym scenariuszu.

W scenariuszu „Nowy dom: Krater” nie należy używać karty „Węzeł grzewczy”.

2. Należy potasować pozostałe karty technologii, dobrać 4 losowe karty i położyć je odkryte wzdłuż prawej dolnej krawędzi mapy. Karty te stanowią obszar technologii. Pozostałe karty technologii należy odłożyć do pudełka.
3. Na każdej z wybranych kart należy umieścić żeton rozwoju (nieaktywną stroną ku górze).



4 Karta społeczności

Należy wybrać kartę społeczności (I–VI) i poziom trudności (normalny albo trudny).

W pierwszej rozgrywce zalecamy użyć karty „Społeczność I – poziom normalny”.



Karta zawiera informacje o początkowej liczbie mieszkańców, zasobów itd. Podczas przygotowania do gry elementy te będą sukcesywnie umieszczane na różnych plan-szach.

5 Plansza populacji



1. Planszę populacji należy umieścić nad mapą.
2. Znaczniki mieszkańców i zachorowań należy położyć na wskazanych na karcie społeczności polach na torze populacji (górny tor na planszy).



Karta „Społeczność I – poziom normalny” nakazuje rozpocząć grę z 22 robotnikami, 12 inżynierami i 8 dziećmi (z których nikt nie choruje). Znaczniki na planszy populacji należy rozmieścić tak jak pokazano na grafice.

3. Znacznik żywności należy umieścić na torze żywności (dolny tor na planszy populacji) zgodnie z wartością początkową wskazaną na karcie społeczności.

Karta „Społeczność I – poziom normalny” nakazuje umieścić znacznik żywności na polu „8”.

4. Początkową liczbę jednostek żywności należy zwiększyć o sumę cyfr widocznych przy symbolach żywności na płytkach mapy odkrytych w trakcie przygotowania gry (zob. „Symbole na płytkach mapy” str. 10).
5. Znacznik głodu należy umieścić na polu „0” toru żywności.

6 Plansza zaopatrzenia

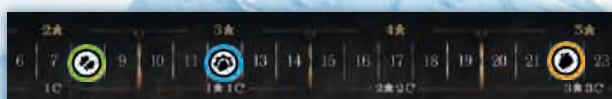
1. Planszę zaopatrzenia należy umieścić po prawej stronie mapy.
2. Znacznik zgonów należy umieścić na polu toru zgonów wskazanym na karcie społeczności.

Karta „Społeczność I – poziom normalny” nakazuje umieścić znacznik zgonów na polu „1”.

3. Na planszy zaopatrzenia należy umieścić wzięte z banku startowe znaczniki drewna i węgla oraz rdzenie parowe w liczbie wskazanej na karcie społeczności.

Karta „Społeczność I – poziom normalny” nakazuje rozpocząć grę z 4 znacznikami drewna, 5 znacznikami węgla i bez rdzeni parowych.

4. Dla każdego typu mieszkańców: na planszy zaopatrzenia należy umieścić liczbę pionków w zależności od pozycji znacznika tego typu na torze populacji (liczba pionków widnieje nad sekcją toru, w której znajduje się dany znacznik).



Karta „Społeczność I – poziom normalny” nakazuje rozpocząć grę z 2 pionkami dzieci, 3 pionkami inżynierów i 5 pionkami robotników.

5. Należy wziąć z banku tyle pionków automatów, ile wskazuje karta społeczności, i położyć je na planszy zaopatrzenia.

Karta „Społeczność I – poziom normalny” nakazuje rozpocząć grę bez automatów.

6. Żetony wyczerpanych mieszkańców należy położyć obok planszy zaopatrzenia.

Pula graczy

Wszystko, co znajduje się na planszy zaopatrzenia, przedstawia elementy dostępne dla graczy. W grze jest to nazywane pulą graczy. Gracze będą używać drewna ze swojej puli do wznoszenia budynków, węgla do zasilania Generatorsa itd. Wszystkie elementy w puli są wspólne, gracze nie mają swoich indywidualnych puli.

7 Plansza budynków

1. Planszę budynków należy umieścić pod planszą zaopatrzenia.
2. Kafelki budynków należy podzielić według rodzaju i umieścić na odpowiednich polach na planszy budynków. Kafelki należy kłaść nieulepszoną stroną ku górze.



nieulepszona strona



ulepszona strona

Wyjątki: budynki Warsztatu i Fabryki są takie same z obu stron, a po drugiej stronie schronień (Dom, Barak i Namiot) znajdują się Ruiny.



3. Budynki, które nie widnieją na planszy budynków, należy rozmieścić w późniejszym etapie przygotowania.

8 Plansza nadziei i niezadowolenia

1. Planszę nadziei i niezadowolenia należy położyć po lewej stronie planszy populacji.
2. Wszystkie żetony niezadowolenia należy włożyć do ich woreczka i wymieszać.
3. Następnie należy dobrać z woreczka liczbę żetonów wskazaną na karcie społeczności i położyć je na torze niezadowolenia (górny tor), wypełniając pola od lewej do prawej. Liczba przed „/” wskazuje, ile żetonów należy wyłożyć, a liczba po „/”, ile z nich należy odwrócić aktywną stroną ku górze (począwszy od lewej strony toru). Pozostałe żetony należy położyć zużytą stroną ku górze.

2/1 2/2

Karta „Społeczność I – poziom normalny” nakazuje dobrać z woreczka 2 żetony niezadowolenia. Żeton na skrajnie lewym polu należy położyć aktywną stroną ku górze, a drugi zużytą stroną ku górze.



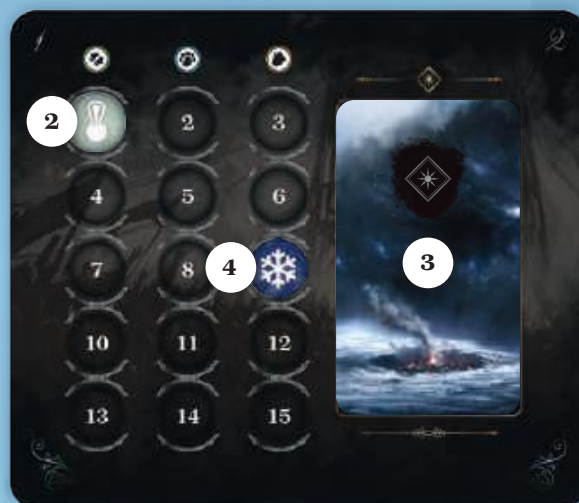
4. Kroki 2. i 3. należy następnie powtórzyć dla żetonów nadziei dobranych z ich woreczka. Te żetony należy położyć na torze nadziei (dolny tor na planszy).

Karta „Społeczność I – poziom normalny” nakazuje dobrać z woreczka 2 żetony nadziei. Oba należy odwrócić aktywną stroną ku górze.

9 Plansza rund i poranka

1. Planszę rund i poranka należy położyć nad planszą nadziei i niezadowolenia.
2. Znacznik rundy należy umieścić na polu „1” toru rund.
3. Karty poranka należy potasować i umieścić w zakrytym stosie poranka we wskazanym miejscu.
4. Znacznik burzy należy umieścić na polu wskazanym w księdze scenariuszy.

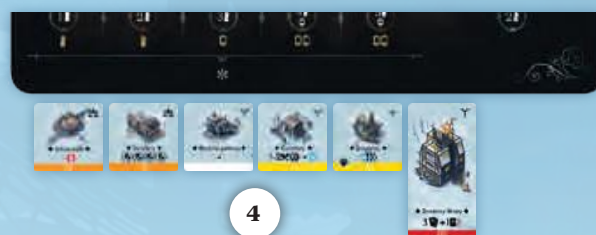
W scenariuszu „Nowy dom: Krater” znacznik burzy umieszcza się na polu „9”.



10 Obszar przyszłych praw

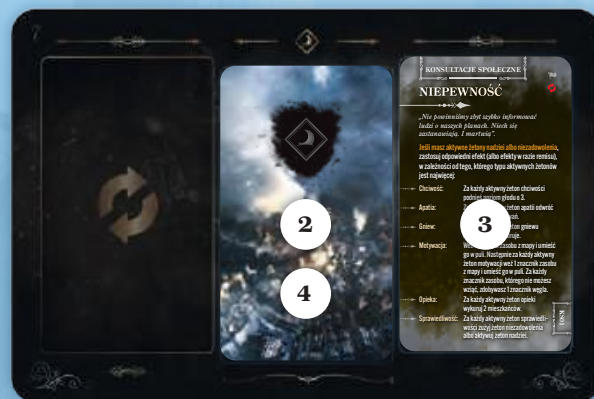
1. Z talii kart praw należy wyciągnąć karty z oznaczeniami PR01–PR08 i położyć je odkryte w stosie w obszarze przyszłych praw, pod planszą zmierzchu.
2. Pozostałe karty praw (PR09–PR16) należy potasować i wylosować spośród nich 4 karty, a następnie dołączyć je do stosu 8 kart praw. Nieużywane karty praw należy odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
3. Karty prawnych konsekwencji należy położyć zakryte w stosie obok kart praw.
4. Wymagane budynki związane z kartami praw należy umieścić pod planszą budynków. Budynek Świetlicy i 4 dwustronne budynki Wiary/Porządku są zawsze wymagane. Obecność innych budynków zależy od kart praw biorących udział w rozgrywce.

Przykład. Jeśli wśród kart przyszłych praw jest „Arena walk”, pod planszą budynków należy umieścić budynek Areny walk. Nieużywane w rozgrywce budynki należy odłożyć do pudełka.



11 Plansza zmierzchu

1. Planszę zmierzchu należy położyć obok planszy populacji.
2. Na środkowym polu należy umieścić zakrytą kartę zmierzchu „Nieuniknione” (Z000).
3. Następnie należy potasować karty konsultacji społecznych i położyć je w **odkrytym** stosie na prawym polu planszy.
4. Należy odczytać głośno treść wierzchniej karty konsultacji społecznych, a następnie zakryć ją i potasować z kartą „Nieuniknione”, tworząc zaczątek stosu zmierzchu.
5. Pozostałe karty zmierzchu należy trzymać w pudełku do momentu, gdy będą potrzebne.



12 Plansza Generatora

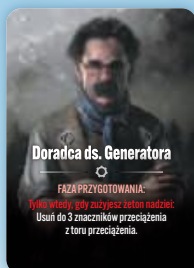
1. Planszę Generatora należy umieścić po lewej stronie mapy.
2. Znacznik ciepła należy umieścić na pierwszym polu toru ciepła, standardową stroną ku górze.
3. 3 wskaźniki zasięgu ciepła należy położyć na 3 pierwszych polach toru Generatora: najpierw czerwony, potem pomarańczowy, na końcu żółty, tak jak pokazano na grafice.
4. Znacznik zimna należy położyć na 5. polu toru ciepła.
5. Należy usunąć z gry karty pogody, które nie biorą udziału w rozgrywanym scenariuszu.



W scenariuszu „Nowy dom: Krater” należy użyć wszystkich kart pogody.

6. Pozostałe karty pogody należy potasować i położyć w zakrytym stosie pogody na odpowiednim polu w lewej części planszy Generatora.

13 Doradcy i mieszkańcy



Każdy gracz wybiera 1 kartę doradcy. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, należy przydzielić je losowo. Niewybrane karty doradców należy odłożyć do pudełka. Nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

W grze solowej, oprócz wybranego doradcy, gracz bierze także kartę „Mobilizacja”.

Należy usunąć z gry karty mieszkańców, które nie biorą udziału w rozgrywanym scenariuszu.

W scenariuszu „Nowy dom: Krater” należy użyć wszystkich kart mieszkańców.

Pozostałe karty mieszkańców należy potasować i położyć w zakrytym stosie obok lewej dolnej krawędzi mapy. Każdy gracz dobiera ze stosu odpowiednią liczbę kart mieszkańców:

Gra solowa – 7 kart mieszkańców,
2 graczy – po 6 kart mieszkańców,
3 graczy – po 5 kart mieszkańców,
4 graczy – po 4 karty mieszkańców.

Zwycięstwo i porażka

Gracze **wygrywają**, jeśli zrealizują cel scenariusza (opisany na kartach scenariusza).

Gracze **przegrywają**, jeśli nastąpi którekolwiek z poniższych:

MIESZKAŃCY STRACĄ WOLĘ PRZETRWANIA

Dzieje się tak w momencie, gdy ostatni żeton nadziei zostanie usunięty z toru nadziei.

SPOŁECZNOŚĆ WYGNA WAS Z MIASTA

Dzieje się tak w momencie, gdy na torze niezadowolenia pojawi się 6. żeton niezadowolenia (bez względu na to, czy żetony są aktywne, czy nie).

WYBUCH GENERATORA

Dzieje się tak w momencie, gdy Generator ulegnie awarii po raz drugi.

EPIDEMIA

Dzieje się tak w momencie, gdy w fazie przygotowania którykolwiek ze znaczników zachorowań na torze populacji dotrze na pole „26” (albo dalej).

KLĘSKA GŁODU

Dzieje się tak w momencie, gdy głód osiągnie poziom „25” albo wyższy po obniżeniu poziomu głodu z poprzedniej rundy.

MASOWE ZGONY

Dzieje się tak w momencie, gdy znacznik zgonów dotrze na ostatnie pole toru zgonów.



Na niektórych elementach widnieje symbol czaszki i skrzyżowanych piszczeli jako przypomnienie o wymienionych wyżej warunkach przegranej.

Ważne zasady

PIERWSZEŃSTWO ZASAD

Zasady z książki scenariuszy zawsze są ważniejsze od zasad z instrukcji.

Zasady zapisane w treści kart zawsze są ważniejsze od zasad z instrukcji lub z książki scenariuszy.

PODEJMOWANIE DECYZJI

We *Frostpunk: Grze planszowej* do zwycięstwa niezbędna jest współpraca wszystkich graczy. Jeśli w którymkolwiek momencie gry gracze nie mogą dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz ze znacznikiem przywództwa.

ZDOBYWANIE, TRACENIE I WYDAWANIE

W trakcie rozgrywki gracze będą zdobywać, tracić lub wydawać różne zasoby.

Bieżąca ilość żywności zawsze wskazuje znacznik żywności. Gdy gracze zdobywają żywność, przesuwają znacznik w prawo na torze. Gdy tracą lub wydają żywność, przesuwają znacznik w lewo.

Liczbę mieszkańców (robotników, inżynierów i dzieci) wskazują 3 znaczniki mieszkańców. Gdy gracze zdobywają mieszkańców, przesuwają odpowiedni znacznik w prawo. Gdy tracą mieszkańców, przesuwają znacznik w lewo.

Liczbę chorych mieszkańców wskazują 3 znaczniki zachorowań. Gdy mieszkańcy chorują, gracze przesuwają odpowiedni znacznik w prawo. Gdy mieszkańcy zdrowieją, gracze przesuwają znacznik w lewo.

Jeśli nie wskazano typu chorujących albo zdrowiejących mieszkańców, gracze samodzielnie dokonują tego wyboru.

Drewno, węgiel, rdzenie parowe oraz stal to zasoby. Gdy gracze je zdobywają, biorą je z banku i umieszczają w swojej puli. Gdy gracze tracą je lub wydają, przenoszą je z puli do banku.

Różnica między traceniem a wydawaniem jest następująca:

Tracenie: gdy gracze mają stracić coś, czego nie mają, tracą tylko tyle, ile mogą, a następnie wykonują powiązane ze stratą działanie.

Przykład. Jeśli skutek efektu gracze mają stracić 3 znaczniki drewna, a posiadają tylko 1, tracą tylko ten 1 znacznik. Na tej samej zasadzie – jeśli gracze mają stracić 3 inżynierów, a mają tylko 2, tracą tylko tych 2 inżynierów.

Wydawanie: jeśli skutek efektu gracze mają coś wydać, **muszą opłacić cały koszt**, aby wykonać powiązane działanie. Gracze nie mogą wybrać efektu, który wymaga wydania czegoś, jeśli nie mogą w pełni opłacić kosztu.

Przykład. Jeśli gracze mają wydać 2 znaczniki drewna, aby użyć jakiejś zdolności, a mają tylko 1, nie mogą użyć tej zdolności.

STOSY KART ODRZUCONYCH

Zawartość stosów kart odrzuconych jest informacją jawną i gracze mogą w każdej chwili je przeglądać.

Nadzieja i niezadowolenie

Ważnym aspektem gry jest zrozumienie działania torów nadziei i niezadowolenia. Nie chodzi tylko o to, że gracze przegrają, gdy utracą całą nadzieję lub osiągną zbyt wysoki poziom niezadowolenia. Wiele efektów w grze jest zależnych od posiadania określonych rodzajów żetonów nadziei i niezadowolenia. Żetony nadziei i niezadowolenia są dwustronne. Każdy ma **aktywną** stronę (jasną) i **zużytą** (ciemną). W grze występują 3 rodzaje żetonów nadziei i 3 rodzaje żetonów niezadowolenia.



AKTYWOWANIE I ZUŻYWANIE ŻETONÓW

Gdy jakiś efekt nakazuje aktywować żeton, należy odwrócić **1** zużyty żeton na jego aktywną stronę.

Gdy jakiś efekt nakazuje zużyć żeton, należy odwrócić **1** aktywny żeton na jego zużytą stronę.

Jeśli jakiś efekt nakazuje aktywować albo zużyć żeton, ale gracze nie mogą tego zrobić, należy zignorować ten efekt.

Jeśli jednak efekt nakazuje zużyć żeton określonego typu, aby uzyskać jakiś rezultat, to gracze uzyskują ten rezultat, tylko jeśli zużyją wymagany żeton.

Efekty kart



Zapis na karcie oznaczający zwiększenie lub zmniejszenie nadziei / niezadowolenia zawiera słowo „nadzieja”, „niezadowolenie” albo nazwę określonego typu żetonu, za którym stoi cyfra poprzedzona znakiem „+” (zwiększanie) albo „-” (zmniejszanie).

Cyfra określa, ile razy gracze powtarzają ten proces.

Przykład. „Nadzieja -2” oznacza zmniejszenie nadziei 2 razy.

ZWIĘKSZANIE I ZMNIEJSZANIE NADZIEI I NIEZADOWOLENIA

W trakcie gry gracze będą czasami musieli zwiększać i zmniejszać nadzieję lub niezadowolenie.

Gdy jakiś efekt nakazuje **zwiększyć** nadzieję lub niezadowolenie (bez wskazywania określonego typu), gracze muszą wybrać **1** z poniższych opcji:

- Dobrać losowy żeton z odpowiedniego woreczka i umieścić go na odpowiednim torze zużytą stroną ku górze na 1. pustym polu od lewej strony albo
- aktywować **dowolny** zużyty żeton na odpowiednim torze.

Gdy gracze **zwiększają** nadzieję lub niezadowolenie **określonego typu**, wykonują poniższe działania w podanej kolejności:

1. Dobierają losowy żeton z odpowiedniego woreczka i umieszczają go na odpowiednim torze zużytą stroną ku górze na 1. pustym polu od lewej strony. (Nie jest przy tym ważne, czy żeton jest wskazanego typu).
2. Jeśli to możliwe, aktywują 1 zużyty żeton wskazanego typu.



Przykład. Ten efekt nakazuje zwiększenie opieki, która jest typem żetonu nadziei. Gracz najpierw dobiera nowy żeton nadziei z woreczka i kładzie go na torze zużytą stroną ku górze (w tym przypadku jest to żeton sprawiedliwości). Żaden z żetonów nadziei na torze nie jest żetonem opieki, więc żaden nie zostaje odwrócony.



Przykład. Ten efekt nakazuje zwiększenie gniewu, który jest typem żetonu niezadowolenia. Gracz najpierw dobiera nowy żeton niezadowolenia z woreczka i kładzie go na torze zużytyą stroną ku górze (w tym przypadku jest to żeton chciwości). Następnie, jako że na torze znajduje się zużyty żeton gniewu, zostaje on odwrócony na aktywną stronę.

Uwaga! Gdy na torze znajduje się maksymalna liczba aktywnych żetonów nadziei, gracze nie mogą jej już zwiększać.

Gdy jakiś efekt nakazuje **zmniejszenie** nadziei lub niezadowolenia, gracze muszą wybrać 1 z poniższych opcji:

- zużyć **dowolny** aktywny żeton na odpowiednim torze albo
- usunąć **dowolny** zużyty żeton z odpowiedniego toru i odłożyć z powrotem do woreczka. Następnie

nie należy przesunąć żetony w lewo, aby uzupełnić ewentualną lukę.
Jeśli 1. opcja jest niedostępna (z braku aktywnych żetonów), gracze **muszą** wykonać 2. opcję.



Przykład. Efekt nakazuje graczom zmniejszyć niezadowolenie. Jako że na torze nie ma żadnych aktywnych żetonów niezadowolenia, gracze muszą usunąć z toru 1 z zużytych żetonów i odłożyć do woreczka.

Uwaga! Jeśli z toru nadziei usunięto ostatni żeton nadziei lub jeśli na torze niezadowolenia umieszczono 6. żeton niezadowolenia, gracze przegrywają.

ODRZUCANIE ŻETONÓW NADZIEI I NIEZADOWOLENIA

Gdy jakiś efekt nakazuje odrzucić żeton, należy go zdjąć z planszy nadziei i niezadowolenia i odłożyć do odpowiedniego woreczka. Żeton może zostać odrzucony niezależnie od tego, czy jest aktywny, czy zużyty.

Przebieg gry



Rozgrywka we *Frostpunk: Grę planszową* jest podzielona na rundy. Każda runda składa się z 9 faz, które należy przeprowadzić w podanej kolejności. Do śledzenia przebiegu faz używa się znacznika fazy.

Uwaga! W 1. rundzie gry należy pominąć fazy 1-5.

1. **FAZA ŚWITU.** Przekazanie znacznika przywództwa. Przesunięcie znacznika rundy i rozpatrzenie ewentualnych zdarzeń.
2. **FAZA PORANKA.** Rozpatrzenie wierzchniej karty ze stosu poranka.
3. **FAZA GENERATORA.** Mieszkańcy mogą zachorować z powodu panującego zimna. Sprawdzenie przeciążenia Generatora.
4. **FAZA POGODY.** Rozpatrzenie wierzchniej karty pogody (burza się przybliży, znacznik zimna i wskaźniki zasięgu ciepła przesuwają się, chaty myśliwych zapewniają żywność, a ekspedycje posuwają się naprzód).
5. **FAZA PRZYGOTOWANIA.** Użycie doradców, rozpatrzenie znaczników zachorowań.
6. **FAZA AKCJI.** Wykonanie akcji za pomocą pionków.
7. **FAZA ZMIERZCHU.** Rozpatrzenie wierzchniej karty ze stosu zmierzchu.
8. **FAZA GŁODU.** Rozpatrzenie głodu z poprzedniej rundy i nakarmienie mieszkańców.
9. **FAZA NOCY.** Umieszczenie pionków w ogrzewanych schronieniach. Mieszkańcy, którzy nie śpią w ciepłych warunkach, chorują.

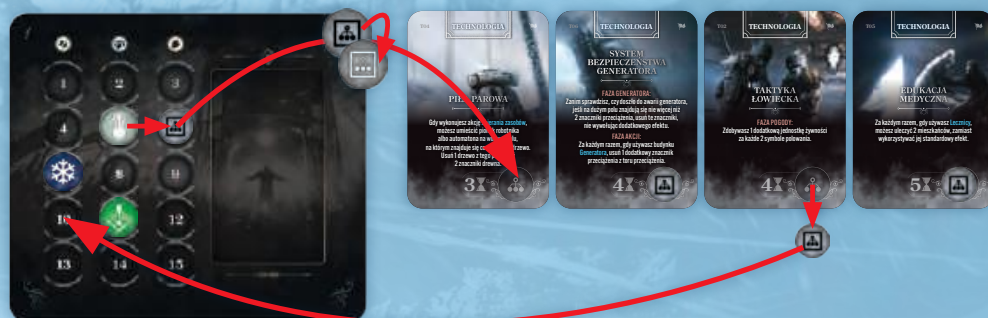
1. FAZA ŚWITU

Rozpoczyna się nowy dzień. Trud przewodzenia społeczności przechodzi na kolejną osobę.

Na początku tej fazy gracz, który ma znacznik przywództwa, przekazuje go kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Następnie należy przesunąć znacznik rundy o 1 pole do przodu na torze rund.

Jeśli znacznik rundy dotrze na pole z żetonem rozwoju, należy usunąć ten żeton z toru i położyć go aktywną stroną ku górze na karcie tech-

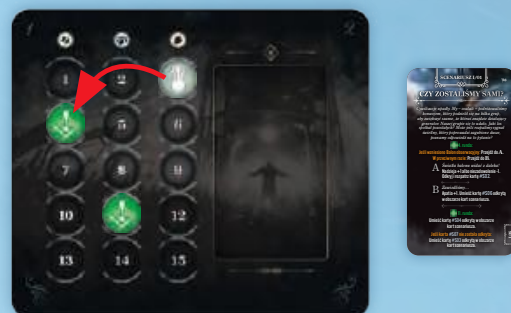
nologii, na której nie ma żetonu rozwoju. Następnie należy wybrać kartę technologii, na której leży nieaktywny żeton rozwoju (jeśli taka jest) i umieścić ten żeton na torze rund na polu oddalonym od znacznika rundy o liczbę pól wskazaną na tej karcie technologii. Więcej szczegółów dotyczących kart technologii znajduje się na str. 38.



Przykład. Znacznik rundy przesuwa się na pole 6. rundy, na którym leży żeton rozwoju. Gracz odwraca żeton na aktywną stronę i kładzie na karcie technologii „Piła parowa”. Następnie gracze decydują się rozwijać technologię „Taktyka łowiecka”, usuwają z niej żeton i kładą go na polu 10. rundy (oddalonym o 4 pola od znacznika rundy).

Jeśli znacznik rundy dotrze na pole z żetonem aktywacji scenariusza, należy usunąć ten żeton i postępować zgodnie z treścią kart powiązanych z tym żetonem. Więcej szczegółów dotyczących kart scenariusza znajduje się na str. 33.

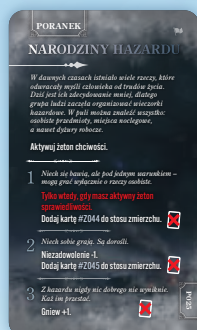
Przykład. Znacznik rundy zostaje przesunięty na pole z żetonem aktywacji scenariusza. Gracz usuwa żeton i postępuje według wskazań karty scenariusza powiązanej z tym żetonem.



Uwaga! Jeśli znacznik rundy dotrze na pole ze znacznikiem burzy, wynikający z tego efekt zostanie rozpatrzony w fazie pogody.

2. FAZA PORANKA

Nowy dzień przynosi nowe wyzwania.



ODKRYCIE KARTY PORANKA

Gracze odkrywają wierzchnią kartę ze stosu poranka i odczytują jej treść. Odkryta karta może mieć efekt natychmiastowy, który należy od razu rozpatrzyć. Na karcie mogą się również znaleźć ponumerowane opcje. W takim przypadku należy wybrać 1 z nich i rozpatrzyć jej efekt. Niektóre opcje mają warunki, które należy spełnić. Gracze mogą wybrać tylko 1 z opcji i tylko jeśli spełniają ewentualne warunki.

Przykład. Aby wybrać 1. opcję na karcie „Narodziny hazardu”, gracze muszą mieć aktywny żeton nadziei – sprawiedliwość.

Po rozpatrzeniu karty należy usunąć ją z gry albo dołączyć do odkrytych kart wydarzeń (jeśli takie polecenie widnieje obok wybranej opcji).

✗ Tę kartę należy usunąć z gry (odłożyć ją do pudełka). Jeśli znajdują się na niej jakieś zasoby, należy je odłożyć do banku. Jeśli znajdują się na niej jakieś pionki, należy odłożyć je do puli.

! Tę kartę należy umieścić w obszarze wydarzeń (przy lewej górnej krawędzi mapy).

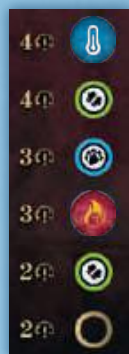
3. FAZA GENERATORA

Jeśli gracze nie zadbają o odpowiedni poziom ciepła, część mieszkańców z pewnością się pochoruje. Z drugiej strony jeśli gracze przeciążą generator, może on ulec awarii.

Na początku tej fazy gracze mogą zasilić Generator, aby zwiększyć ilość wydzielanego przez niego ciepła.

Zasilenie Generatora

Gracz może wydać dowolną dostępną liczbę znaczników węgla (przenosząc je z puli graczy do banku), aby zasilić Generator. Za każdy wydany znacznik węgla należy przesunąć znacznik ciepła o 1 pole do przodu. Znacznik ciepła może zostać przesunięty na pole ze znacznikiem zimna, ale nie dalej.



Następnie gracze sprawdzają, ilu mieszkańców zachorowało wskutek zimna (w zależności od pozycji znacznika zimna). Gracze przesuwają każdy znacznik zachorowań na planszy populacji o tyle pól do przodu, ile symboli tego typu mieszkańców znajduje się na torze ciepła **po** między znacznikiem zimna a znacznikiem ciepła. Jeśli znacznik zachorowań miałby się przesunąć poza znacznik odpowiadających mu mieszkańców, należy go odwrócić zamiast przesunąć (zob. „Choroba i śmierć” str. 30).

Przykład. Na powyższej grafice choruje 1 dziecko i 1 inżynier. Gracze muszą przesunąć znaczniki zachorowań inżynierów i dzieci o 1 pole do przodu.

Po ewentualnym zasileniu Generatora w tej fazie należy sprawdzić jego przeciążenie.

POZIOM PRZECIĄŻENIA GENERATORA

Gracze biorą z banku tyle znaczników węgla, ile wskazuje znacznik ciepła na torze ciepła, i wrzucają je od góry do Generatora.

Przykład. Gracze biorą 3 znaczniki węgla z banku i wrzucają je od góry do Generatora.



Po wrzuceniu znaczników należy ostrożnie wysunąć szufladkę Generatora. Znaczniki z szufladki należy następnie przenieść na tor przeciążenia. Następnie należy ostrożnie zamknąć szufladkę.



normalny przegrzany

Znaczniki, które przypadkiem wypadną z Generatora podczas wysuwania szufladki, również należy umieścić na torze przeciążenia. Znaczniki, które przypadkiem wypadną z Generatora podczas wsuwania szufladki, należy w niej zostawić (zostaną dołożone na tor w następnej rundzie).

Na każdym z 10 małych pól toru przeciążenia jest miejsce na 1 znacznik. Podczas zapełniania toru należy najpierw zapełnić 10 małych pól, a dopiero kolejne znaczniki umieszczać na dużym polu u góry toru, które może pomieścić dowolną ich liczbę. Znaczniki na torze noszą nazwę znaczników przeciążenia.

Jeśli na dużym polu znajdują się jakieś znaczniki, Generator ulega awarii.



Niezależnie od tego, czy Generator uległ awarii, czy nie, gracze cofają znacznik ciepła na 1. pole toru ciepła.

Przykład. W oparciu o pozycję znacznika ciepła do wieży Generatora zostają wrzucone 3 znaczniki węgla. 2 znaczniki, które wpadły do szufladki, należy przenieść na tor przeciążenia. Na torze znajdowało się 9 znaczników przeciążenia, więc teraz jest ich więcej niż 10, co powoduje awarię Generatora.

AWARIA GENERATORA

Gdy Generator ulega awarii **po raz pierwszy**, należy wykonać następujące działania w podanej kolejności:

1. Odwrócić znacznik ciepła na przegrzaną stronę.
2. Przesunąć znacznik zimna o 1 pole do przodu na torze ciepła oraz wszystkie 3 wskaźniki zasięgu ciepła o 1 pole do przodu na torze Generatora.

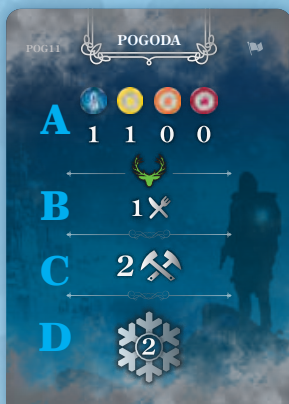


3. Odłożyć wszystkie znaczniki przeciążenia (włączając te na dużym polu) z powrotem do banku.

Gdy Generator ulega awarii **po raz drugi** (czyli znacznik ciepła jest obrócony na przegrzaną stronę, a na dużym polu pojawił się co najmniej 1 znacznik), dochodzi do eksplozji Generatora i gracze przegrywają.

4. FAZA POGODY

Każdego dnia jest coraz zimniej, więc zapotrzebowanie ludzi na ciepło rośnie.



Gracze odkrywają wierzchnią kartę ze stosu pogody, rozpatrują ją, a następnie umieszczają odkrytą na stosie odrzuconych kart pogody. Każda karta pogody jest podzielona na 4 sekcje, które należy rozpatrzyć po kolei od góry do dołu.

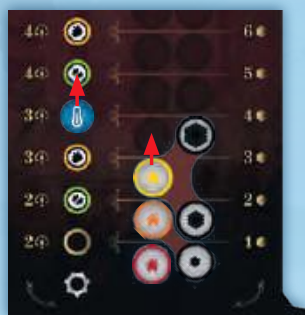
- A. Przesunięcie wskaźników zasięgu ciepła**
- B. Sprawdzenie pułapek myśliwych**
- C. Ruch ekspedycji**
- D. Przesunięcie znacznika burzy**

A. PRZESUNIĘCIE WSKAŹNIKÓW ZASIĘGU CIEPŁA

Gracze przesuwają do przodu znacznik zimna oraz każdy wskaźnik zasięgu ciepła o liczbę pól wskazaną w 1. sekcji na karcie pogody, ale nie dalej niż na ostatnie pole odpowiedniego toru.



Przykład. Ta karta pogody nakazuje przesunąć znacznik zimna oraz żółty wskaźnik zasięgu ciepła o 1 pole do przodu.



B. SPRAWDZENIE PUŁAPEK MYŚLIWYCH

Gracze zdobywają 1 jednostkę żywności za każdy symbol polowania na chatach myśliwych (na podstawowej chacie widnieje 1 symbol, a na ulepszonej 2).

Przykład. Jeśli gracze mają 3 chaty, z których 1 jest ulepszona, zdobywają 4 jednostki żywności.



C. RUCH EKSPEDYCJI

Gracze przesuwają każdego ze zwiadowców o wskazaną liczbę pól do przodu na ich trasach ekspedycji. Więcej informacji o ruchu ekspedycji znajduje się na str. 35.

Przykład. Ta karta pogody nakazuje przesunięcie każdego ze zwiadowców o 2 pola do przodu na ich trasach ekspedycji.

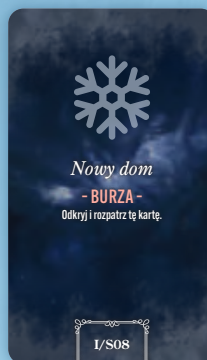
D. PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKA BURZY



Gracze cofają znacznik burzy na torze rund o liczbę pól wskazaną u dołu karty.

Przykład. Ta karta pogody nakazuje cofnąć znacznik burzy o 2 pola.

Jeśli po przesunięciu znacznika znajduje się on na polu ze znacznikiem rundy albo przed nim, w osadę uderza burza. Gdy tak się dzieje, należy odkryć kartę burzy dla wybranego scenariusza (1 z kart scenariusza) i rozpatrzyć jej efekty. Jeśli w opisie efektu nie pojawia się symbol **X**, należy odłożyć kartę burzy zakrytą z powrotem z lewej strony stosu pogody.



W scenariuszu „Nowy dom: Krater” efekt burzy zależy od tego, ile razy w rozgrywce burza uderzyła do tej pory w osadę:

- **Gdy burza uderza w osadę po raz pierwszy:**

Gracze przesuwają znacznik burzy na pole „12” toru rund i odwracają wszystkie kafelki Namiotów na drugą stronę (Ruiny), łącznie z tymi na planszy budynków.



- **Gdy burza uderza w osadę po raz drugi:**

Gracze usuwają znacznik burzy z gry i odwracają wszystkie kafelki Baraków na drugą stronę (Ruiny), łącznie z tymi na planszy budynków.



Gdy tylko schronienie (Namiot / Barak / Dom) zostanie odwrócone na stronę Ruin, nie może być już dłużej używane jako miejsce noclegowe w fazie nocy, chyba że zostanie ustanowione odpowiednie prawo. Więcej informacji na temat fazy nocy znajduje się na str. 29.

5. FAZA PRZYGOTOWANIA

Szukamy pomocy u naszych doradców.

WYBÓR DORADCY

Na początku fazy przygotowania gracze uzgadniają, czy użyć w tej rundzie doradcy, i jeśli tak, to którego. Gracze mogą użyć tylko 1 doradcy na rundę. W każdej rundzie mogą wybrać dowolnego doradcę, nawet tego, którego użyli w poprzedniej rundzie. W przypadku braku porozumienia, gracz ze znacznikiem przywództwa decyduje, którego doradcy ewentualnie użyć.

Natychmiast po wyborze doradcy można użyć jego zdolności. W tym celu należy zużyć wskazany w opisie żeton nadziei. Na str. 31 znajdują się pełne zasady dotyczące doradców.

ROZPATRYWANIE ZACHOROWAŃ

Po rozpatrzeniu zdolności doradcy (albo zrezygnowaniu z tej opcji) należy sprawdzić znaczniki zachorowań na planszy populacji. Jeśli którykolwiek ze znaczników zachorowań jest na polu „26” albo dalszym, gracze przegrywają wskutek wybuchu epidemii. Jeśli znaczniki są na polach o niższych wartościach, należy rozpatrzyć ich efekty, zaczynając od tego położonego na polu o najniższej wartości i idąc dalej do tego położonego na polu o najwyższej wartości.

Uwaga! Dla pól w zakresie „0–4” nie ma żadnych efektów.

Efekty zachorowań:

1 ★ W puli graczy należy umieścić wskazaną liczbę żetonów wyczerpanych mieszkańców danego typu. Każdy żeton wyczerpanego miesz-

kańca oznacza, że w najbliższej fazie akcji gracze będą dysponować 1 pionkiem mniej (zob. str. 22).

1C Znacznik zachorowań należy odwrócić na drugą stronę wskazaną liczbę razy. Za każdym razem, gdy gracze odwracają znacznik ze strony ze strzykawką na stronę z czaszką, oznacza to, że 1 mieszkaniec ciężko zachorował (nie skutkuje to żadnymi efektami w grze). Za każdym razem, gdy gracze odwracają znacznik ze strony z czaszką na stronę ze strzykawką, 1 z mieszkańców umiera (zob. „Choroba i śmierć” str. 30). Następnie należy cofnąć znacznik o 1 pole.



Przykład. 15 robotników choruje. Gracze biorą 2 żetony wyczerpanych robotników do swojej puli. Następnie dwukrotnie odwracają znacznik zachorowań na drugą stronę. Za pierwszym razem ze strony ze strzykawką na stronę z czaszką. Za drugim razem z powrotem na stronę ze strzykawką, co powoduje śmierć 1 robotnika. Następnie znacznik cofa się o 1 pole.

6. FAZA AKCJI

Do roboty! Ruszajcie się, ludzie! Jest mnóstwo rzeczy do zrobienia.

Na początku fazy akcji należy sprawdzić, czy liczba dostępnych na tę fazę pionków zgadza się z pozycją znaczników mieszkańców na torze populacji. Jeśli się nie zgadza, należy skorygować liczbę dostępnych pionków każdego typu.

Uwaga! Pionki zwiadowców na trasach ekspedycji wliczają się do liczby dostępnych pionków.



Przykład. Do fazy akcji gracze przystępują z 3 pionkami dziećmi, 4 pionkami inżynierów i 5 pionkami robotników.

Jeśli gracze mają w puli żetony wyczerpanych mieszkańców, na każdym umieszczają 1 pionek odpowiadającego mu typu ze swojej puli. Jeśli nie ma wystarczającej liczby pionków danego typu do umieszczenia na wszystkich żetonach wyczerpanych mieszkańców, niektóre żetony pozostaną puste.

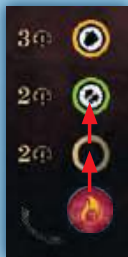
Uwaga! Gracze nie mogą użyć pionka na żetonie wyczerpanego mieszkańca do przeprowadzenia akcji w tej rundzie.

TURY GRACZY

Począwszy od gracza ze znacznikiem przywództwa i dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz rozgrywa swoją turę. Ta faza toczy się w ten sposób do momentu, aż skończą się dostępne pionki albo gracze zdecydują się nie wykonywać więcej akcji.

Na początku swojej tury gracz może zdecydować się na zasilenie Generatora (zgodnie z zasadami na str. 20). Znacznik ciepła może zostać przesunięty na pole ze znacznikiem zimna, ale nie dalej.

Uwaga! Podczas zasilania Generatora w tej fazie nie sprawdza się poziomu przeciążenia. (To następuje tylko w fazie Generatora).



Przykład. Przed wykonaniem akcji gracz wydaje 2 znaczniki węgla, aby zasilić Generator i przesunąć znacznik ciepła o 2 pola do przodu.

Następnie gracz bierze 1 dostępny pionek z puli i przeprowadza za jego pomocą **jedną** z następujących akcji głównych:

- **Odśnieżanie**
- **Zbieranie zasobów**
- **Prace budowlane**
- **Użycie budynku**
- **Wysłanie zwiadowców**
- **Wykonanie akcji specjalnej na karcie scenariusza albo karcie wydarzenia.**

Uwaga! Do wykonywania akcji nie można używać pionków dzieci, chyba że obowiązuje prawo albo jakiś efekt, które na to zezwalają.

WYKONYWANIE AKCJI W CIEPLE ALBO W ZIMNIE

Każda akcja jest wykonywana albo w cieple, albo w zimnie.

Niektóre akcje są wykonywane zawsze **w cieple**, co oznacza, że wykonujący je mieszkańcy nie zachorują.

Niektóre akcje są wykonywane zawsze **w zimnie**, co oznacza, że wykonujący je mieszkańcy zachorują.

Pozostałe akcje mogą być wykonywane w cieple albo w zimnie, w zależności od tego, czy Generator dostarcza ciepło do budynku lub płytki mapy, gdzie odbywa się akcja.

Akcje wykonywane zawsze w cieple: prace budowlane, wysłanie zwiadowców, akcje specjalne.

Akcja wykonywana zawsze w zimnie: odśnieżanie.

Akcje wykonywane w cieple albo w zimnie: zbieranie zasobów, użycie budynku.

Uwaga! Warto pamiętać, że sprawdzenie, czy akcja odbywa się w cieple, czy w zimnie dotyczy tylko akcji, w ramach których gracze stawiają pionki na mapie. Wszystkie pozostałe akcje odbywają się w cieple, za wyjątkiem odśnieżania (na polu tej akcji widnieje symbol strzykawki).

Gdy gracz wykonuje akcję, zawsze musi najpierw sprawdzić, czy odbywa się ona w cieple, czy w zimnie. Jeśli akcja odbywa się w cieple, nie zachodzą żadne dodatkowe efekty. Jeśli akcja odbywa się w zimnie, należy zwiększyć o 1 liczbę zachorowań dla mieszkańców tego samego typu co pionek używany w tej akcji. Jeśli znacznik zachorowań miałby się przesunąć poza znacznik odpowiadających mu mieszkańców, zamiast go przesunąć, należy odwrócić go na drugą stronę (zob. „Choroba i śmierć” na str. 30).

Aby stwierdzić, czy akcja zbierania zasobów albo użycia budynku odbywa się w cieple czy w zimnie, należy sprawdzić położenie znacznika ciepła.

Symbole na wskaźnikach zasięgu ciepła oznaczają poziom termoizolacji budynków albo strefę na mapie.



budynki
z czerwonym
poziomem
termoizolacji



budynki
z pomarańczowym
poziomem
termoizolacji



budynki
z żółtym
poziomem
termoizolacji



plytka Generatora



plytka Generatora
i płytki z nią
sąsiadujące



plytka Generatora
i wszystkie płytki
w odległości
do 2 płytek od niej

Poziom termoizolacji

Każdy budynek posiada określony poziom termoizolacji reprezentowany przez kolorowy pasek u dołu kafelka.

Czerwone budynki posiadają najwyższy poziom termoizolacji, potem pomarańczowe, a potem żółte.

Niebieskie budynki nie mogą być ogrzewane, chyba że znajdują się w ogrzewanej strefie albo wpływają na nie efekty budynków specjalnych lub określonego prawa.

Białe budynki są budynkami specjalnymi i ich poziom termoizolacji nie ma znaczenia.



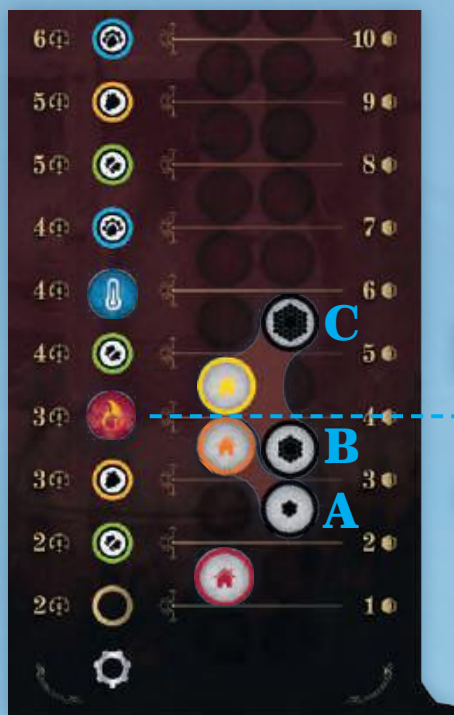
Jeśli Generator nie został jeszcze uruchomiony (znacznik ciepła jest na 1. polu toru ciepła), wszystkie akcje zbierania zasobów i użycia budynku odbywają się w zimnie.

- Jeśli wskaźnik zasięgu ciepła z symbolem określonej strefy znajduje się poniżej znacznika ciepła, wszystkie akcje w tej strefie odbywają się w cieple.

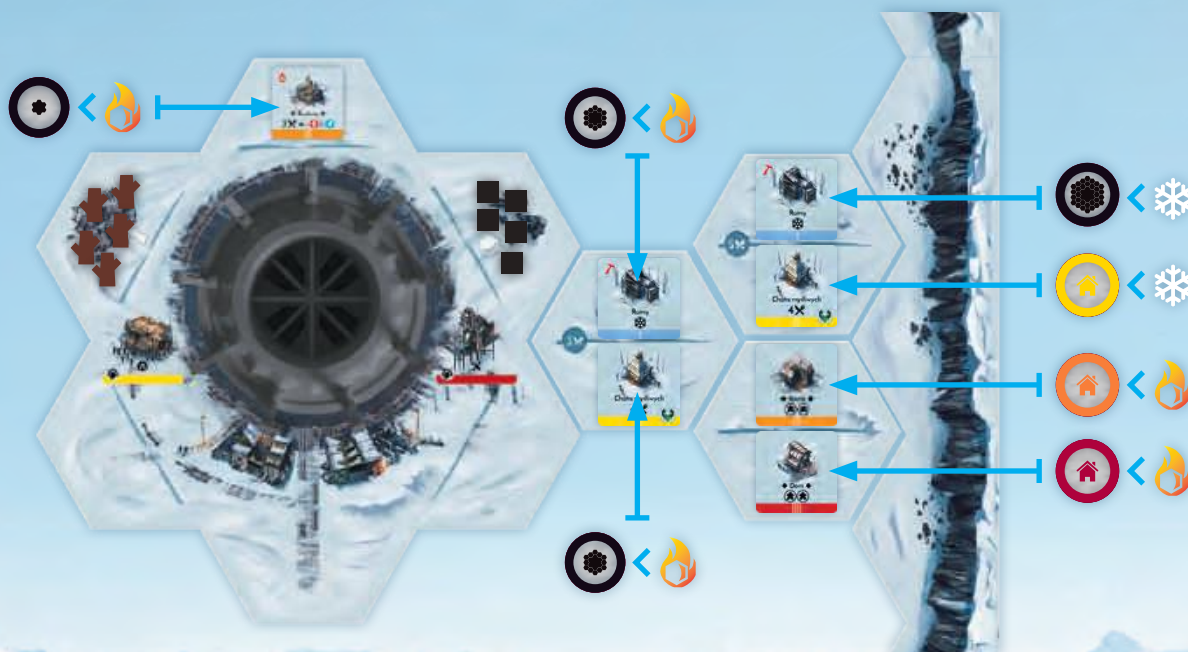
Ponadto

- Jeśli wskaźnik zasięgu ciepła w danym kolorze znajduje się poniżej znacznika ciepła, akcje w budynkach o tym poziomie termoizolacji odbywają się w cieple, bez względu na to, w jakiej strefie się znajdują.

Zatem aby akcja odbywała się w cieple, wymagane jest spełnienie co najmniej jednego z powyższych warunków.



Przykład. Znacznik ciepła jest na 5. polu, powyżej czerwonego i pomarańczowego wskaźnika zasięgu ciepła. To oznacza, że wszystkie czerwone i pomarańczowe budynki są ogrzewane, bez względu na to, w jakiej strefie się znajdują. Znacznik znajduje się także powyżej wskaźników zasięgu ciepła dla pierwszych dwóch stref, co oznacza, że wszystkie akcje na płytce Generatora oraz na płytkach z nią sąsiadujących odbywają się w cieple, bez względu na poziom termoizolacji budynku.



OPIS POSZCZEGÓLNYCH AKCJI

► ODŚNIEŻANIE

Trzeba odśnieżać nowe tereny, aby miasto mogło się rozwijać i aby można było zbierać więcej zasobów.

Ta akcja zawsze odbywa się w zimnie.



Gracz umieszcza 1 z dostępnych pionków na polu odśnieżania na planszy zaopatrzenia i wybiera 1 z następujących opcji:

- umieszcza na mapie **2 płytki bliskich terenów** (nie muszą do siebie przylegać) albo
- umieszcza na mapie **1 płytkę dalekich terenów**.

Uwaga! Jeśli na mapie jest miejsce tylko na 1 płytkę bliskich terenów, należy umieścić tylko 1.

W każdej rundzie gracze mogą wykonać tę akcję wielokrotnie.

Gracz dobiera płytki z odpowiednich dla wybranej opcji stosów i kładzie je zakryte (bez patrzenia na ich treść) na mapie:

- Płytki bliskich terenów muszą sąsiadować z płytką Generatora.
- Płytki dalekich terenów muszą sąsiadować z płytkami połączonymi z płytką Generatora (bezpośrednio lub przez inne sąsiednie płytki). Płytki dalekich terenów nie mogą sąsiadować z płytką Generatora.

Po rozmieszczeniu wszystkich płytek należy je odwrócić. Następnie należy umieścić na każdym polu wskazaną na nim liczbę drzew albo zasobów z banku. Jeśli na płytce widnieje symbol żywności, gracze na tych miast zdobywają wskazaną jej ilość.



Przykład. Gracz wykonuje akcję odśnieżania i umieszcza płytkę dalekich terenów między płytką bliskich terenów i ramką mapy. Następnie odwraca płytkę. Zgodnie z symbolami na płytce gracz kładzie na niej 3 drzewa i 2 znaczniki węgla z banku.

► ZBIERANIE ZASOBÓW

Nasze zapasy kurczą się w zastraszającym tempie. Musimy wyruszyć po nowe zasoby!

Ta akcja może odbywać się w cieple albo w zimnie, w zależności od płytki, na której ma miejsce, i zasięgu ciepła dostarczanego przez Generator.

Gracz kładzie 1 z dostępnych pionków na wolnym polu na płytce mapy, na którym leżą znaczniki węgla, drewna albo rdzenie parowe. **Gracz bierze do 2 znaczników zasobów** z tego pola i umieszcza je w puli graczy. Każde pole może być w ten sposób użyte tylko raz na rundę (tzn. nie można umieścić pionka na polu, na którym znajduje się już inny pionek). W każdej rundzie gracze mogą wykonać tę akcję wielokrotnie.

Uwaga! Na płytkach bliskich i dalekich terenów zawsze są 2 pola. Na płytce Generatora jest 5 pól. W ramach akcji gracz kładzie pionek na wybranym polu i zbiera zasoby tylko z tego pola.

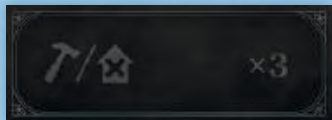


Przykład. Gracz kładzie pionek na polu z 4 znacznikami węgla i zabiera 2 z nich.

► PRACE BUDOWLANE

Budynki mają kluczowe znaczenie dla naszego przetrwania.

Ta akcja zawsze odbywa się w cieple.



Prace budowlane umożliwiają wznoszenie oraz burzenie budynków.

Aby wykonać tę akcję, gracz umieszcza 1 z dostępnych pionków na polu prac budowlanych na planszy zaopatrzenia.

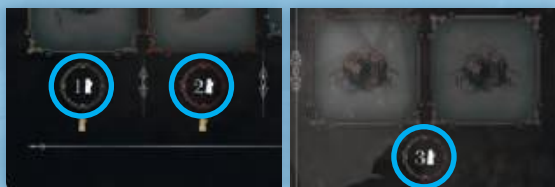
Każda akcja prac budowlanych pozwala na wykonanie 3 działań (wznoszenia lub burzenia budynków) w dowolnej kombinacji.

Przykład. Gracz może wznieść 1 budynek, następnie zburzyć inny i w jego miejsce wznieść nowy budynek.

W każdej rundzie gracze mogą wykonać tę akcję wielokrotnie.

WZNOSZENIE BUDYNKÓW

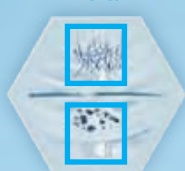
Gracz wybiera budynek z planszy budynków i wydaje tyle znaczników drewna lub rdzeni parowych, ile widnieje w kółku u dołu kolumny, w której leży budynek.



Gracz może też wybrać budynek spod planszy budynków, jeśli został odblokowany wskutek efektu jakiejś karty. Koszt wzniesienia takiego budynku jest wskazany na odpowiedniej karcie.

Następnie gracz kładzie budynek na polu mapy, na którym nie ma żadnego pionka ani budynku. Jeśli umieści budynek na polu z zasobami albo drzewami, odkłada je do banku.

Pola



Objaśnienia:

- Nie można wznosić budynków z czerwonym symbolem budowy (7).
- Duże budynki można wznosić jedynie na 2 polach tej samej płytki mapy.
- Budynki leżące pod planszą budynków mogą być wznoszone po wprowadzeniu określonego prawa albo wskutek efektu wydarzenia. Koszt ich wzniesienia widnieje na karcie danego prawa albo wydarzenia.
- Na płytce Generatora jest 5 pól. Miejsce, w które wysuwana jest szufladka Generatora, nie jest polem.



BURZENIE BUDYNKÓW

Gracz wybiera budynek, na którym nie ma żadnych pionków, i umieszcza go z powrotem w odpowiednim miejscu na planszy budynków albo pod nią.

Objaśnienia:

- Budynków z czerwonym symbolem burzenia (X) nie można burzyć ani niszczyć w żaden inny sposób.
- Jeśli gracz zburzy Ruiny, usuwa je z gry.

► UŻYCIE BUDYNKU

Aby miasto sprawnie funkcjonowało, musimy mądrze korzystać z naszych budynków.

Ta akcja może odbywać się w cieple albo w zimnie, w zależności od pozycji znacznika ciepła, strefy, w której znajduje się budynek, i jego poziomu termoizolacji.

Gracz umieszcza 1 z dostępnych pionków na dowolnym budynku na mapie (albo obok, jeśli gracz używa figurek), tj. budynku startowym albo wzniesionym w trakcie gry. Następnie wykonuje akcję tego budynku. Na każdym małym budynku może stać tylko 1 pionek. Na każdym dużym budynku może stać do 2 pionków (umieszczonych w ramach 2 osobnych akcji).

W załączniku znajduje się opis akcji wszystkich budynków.



Uwaga! Jeśli na budynku widnieje symbol inżyniera (X), można w nim wykonywać akcje wyłącznie za pomocą pionków inżynierów.

► WYSŁANIE ZWIADOWCÓW

To niebezpieczna podróż, ale niestety konieczna.

Ta akcja zawsze odbywa się w cieple.

Gracze mogą wykonywać tę akcję, tylko jeśli został już wzniesiony Balon obserwacyjny.

Gracz bierze z puli 1 pionek (robotnika albo inżyniera) i kładzie go na trasie ekspedycji, na której nie ma pionka. Należy go umieścić na 1. polu od dołu trasy. Ten pionek staje się zwiadowcą.

Do momentu ulepszenia Balonu obserwacyjnego w grze może być tylko 1 aktywna ekspedycja (ekspedycja ze zwiadowcą).

Po ulepszeniu Balonu liczba możliwych aktywnych ekspedycji wzrasta do 2. Jeśli Balon został już ulepszony, a żadna ekspedycja nie jest aktywna, gracze mogą wykonać tę akcję 2 razy w tej samej rundzie.



► AKCJE SPECJALNE

Akcje specjalne odbywają się zawsze w cieple, chyba że tekst na karcie mówi inaczej.

W trakcie gry na niektórych kartach scenariusza i wydarzeń będą pojawiać się akcje specjalne, które będzie można wykonać w fazie akcji.

Gracze mogą korzystać z akcji specjalnych na dowolnych kartach w obszarze kart scenariusza.

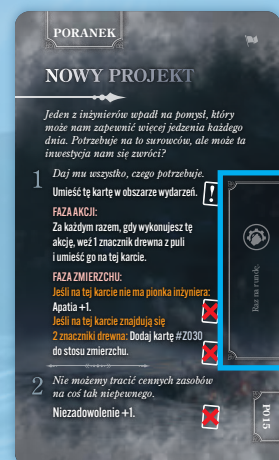
To, czy karty wydarzeń zostaną położone w obszarze wydarzeń, zależy od treści tych kart i decyzji gracza. Jeśli karta wydarzenia znajduje się w obszarze wydarzeń, gracz może wykonać przedstawioną na niej akcję specjalną.

Gracz umieszcza pionek na polu akcji specjalnej na karcie. Akcje specjalne niektórych kart wymagają wydawania jednostek żywności lub zasobów, inne wymagają umieszczenia zasobów na karcie. Pionki umieszczone

w ramach akcji specjalnej należy odłożyć do puli graczy w fazie nocy. Zasoby umieszczone na karcie w ramach akcji specjalnej zostają na tej karcie.

Przykład. W fazie akcji na tej karcie wydarzenia gracz może umieścić pionek inżyniera i 1 znacznik drewna.

Każda akcja specjalna może być wykonana tylko raz na rundę. Niektóre akcje specjalne mogą być wykonane tylko raz w ciągu całej gry (mówi o tym zapis na karcie).



7. FAZA ZMIERZCHU

Dzień dobiega końca. Czas stawić czoła konsekwencjom naszych działań.

Na początku tej fazy należy sprawdzić, czy jakiegokolwiek odkryte karty scenariusza lub wydarzeń mają widoczne efekty „FAZY ZMIERZCHU” i rozpatrzyć je w dowolnej kolejności.

Następnie należy potasować stos zmiierzchu, odkryć wierzchnią kartę i odczytać jej treść. Odkryta karta może mieć efekt natychmiastowy, który należy od razu rozpatrzyć. Na karcie mogą się również znaleźć ponumerowane opcje. W takim przypadku należy wybrać 1 z nich i rozpatrzyć jej efekt. Niektóre opcje mają warunki, które należy spełnić. Gracze mogą wybrać tylko 1 z opcji i tylko jeśli spełniają ewentualne warunki.

Następnie usuwają kartę z gry albo umieszczają ją w obszarze wydarzeń, albo na stosie odrzuconych kart zmiierzchu (według zapisu na karcie).



Tę kartę należy usunąć z gry (odłożyć ją do pudełka). Jeśli znajdują się na niej jakieś zasoby, należy je odłożyć do banku. Jeśli znajdują się na niej jakieś pionki, należy odłożyć je do puli.



Tę kartę należy umieścić w obszarze wydarzeń. **[Brak symbolu]** – O ile na karcie nie napisano inaczej, należy umieścić ją na stosie odrzuconych kart zmiierzchu (pole planszy zmiierzchu oznaczone). W późniejszym czasie może ona zostać ponownie wtasowana do stosu zmiierzchu.

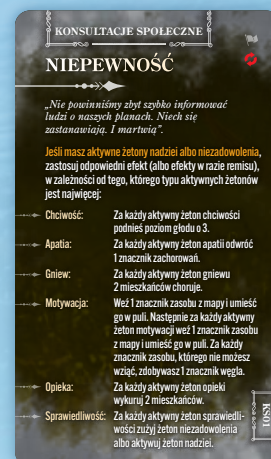
KARTY KONSULTACJI SPOŁECZNYCH

W stosie zmiierzchu zawsze znajduje się dokładnie 1 karta konsultacji społecznych. Po jej rozpatrzeniu należy ją usunąć z gry (odłożyć do pudełka). Następnie należy potasować razem wierzchnią kartę ze stosu kart konsultacji społecznych, stos zmiierzchu oraz stos odrzuconych kart zmiierzchu, aby stworzyć nowy zakryty stos zmiierzchu.

Jeśli stos kart konsultacji społecznych się wyczerpie, nie należy dodawać nowej karty do stosu.

Uwaga! Przed wtasowaniem nowej karty konsultacji społecznych do stosu, należy odczytać jej treść, aby móc się przygotować na jej efekty.

Karty, na których widnieje czerwony symbol , nie mogą zostać odrzucone wskutek żadnego efektu, ani odłożone na stos odrzuconych kart zmiierzchu.



8. FAZA GŁODU

Najpierw należy nakarmić tych, którzy od wczoraj są głodni.

OBNIŻENIE POZIOMU GŁODU Z POPRZEDNIEJ RUNDY

Na początku tej fazy, jeśli poziom głodu wynosi 1 albo więcej (znacznik głodu jest na polu „1” albo dalej), gracze muszą wydać tyle jednostek żywności, ile mogą, aby go obniżyć. Każda wydana jednostka żywności obniża głód o 1 poziom.

Po wydaniu żywności należy sprawdzić poziom głodu.

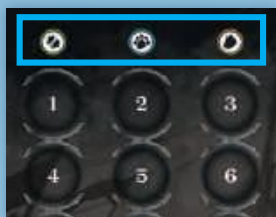
- Jeśli poziom głodu wynosi 25 albo więcej, gracze przegrywają z powodu klęski głodu.
- Jeśli mieści się w zakresie od 1 do 24, należy sprawdzić efekty głodu widniejące w sekcji bezpośrednio pod znacznikiem głodu.



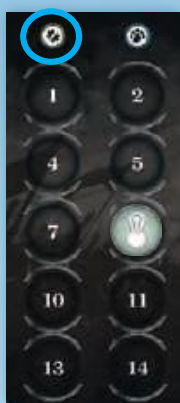
Zwiększenie niezadowolenia.

1 Wskazana liczba mieszkańców umiera. Typ mieszkańców, którzy umierają, należy odczytać na planszy rund i poranka, z górnej części kolumny **poprzedniej** rundy (zob. „Śmierć” str. 30).

Uwaga! Jeśli jacyś mieszkańcy umierają wskutek głodu już w 1. rundzie, ich typ należy odczytać z kolumny z polem bieżącej rundy.



Po rozpatrzeniu efektów głodu znacznik głodu należy przesunąć z powrotem na pole „0” toru żywności.



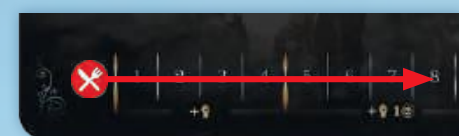
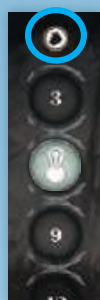
Przykład. W 8. rundzie poziom głodu wynosi 12, a gracze mają 4 jednostki żywności. Muszą wydać całą żywność i obniżyć poziom głodu do 8. W efekcie wzrasta niezadowolenie i umiera 1 dziecko. Na koniec gracze cofają znacznik głodu na pole „0”.

KARMIENIE MIESZKAŃCÓW

Następnie gracze muszą nakarmić mieszkańców, wydając 1 jednostkę żywności za każdego mieszkańca typu widniejącego w kolumnie z polem **bieżącej** rundy. (Ich liczbę określa położenie znacznika tego typu mieszkańców). Jeśli gracze nie mają wystarczającej ilości żywności, zwiększają poziom głodu o 1 (przesuwają znacznik o 1 pole do przodu) za każdą brakującą jednostkę żywności. Jeśli głód przekroczy poziom 25, należy odwrócić znacznik głodu na drugą stronę (25+), położyć go na początku toru i kontynuować przesuwanie do odpowiedniej wartości.

Uwaga! Gracze nie przegrywają w tym momencie.

*Dzieje się tak tylko wtedy, gdy poziom głodu będzie wynosił 25 albo więcej **po tym**, gdy gracze wydadzą żywność, aby obniżyć poziom głodu w następnej fazie głodu.*



Przykład. Trwa 6. runda. Czas nakarmić robotników. Gracze mają 32 robotników, ale tylko 24 jednostki żywności. Wydają całą żywność i zwiększają poziom głodu o 8.

9. FAZA NOCY

Gdy zapada zmrok, musimy mieć gdzie spać.

W tej fazie gracze muszą zapewnić mieszkańcom ciepłe schronienie na noc. Należy wykonać następujące działania:

1. Zwrócić do banku wszystkie żetony wyczerpanych mieszkańców, które mają na sobie pionki, a pionki te zwrócić do puli graczy. Żetony wyczerpanych mieszkańców **bez** pionków **nie są** zwracane do banku (zmniejszą liczbę dostępnych pionków w następnej rundzie).
2. Zwrócić wszystkie pionki, którymi wykonywano akcje w tej rundzie, do puli graczy, włączając pionki na kartach w obszarze wydarzeń (chyba że nakazano inaczej). Zwiadowcy na trasach ekspedycji **nie** wracają do puli.
3. Gracze mogą zasilić Generator (zgodnie z zasadami na str. 20), aby ogrzać schronienia.
4. Teraz należy policzyć dostępne miejsca noclegowe w **ogrzewanych** schronieniach. Każde takie miejsce pozwala ułożyć w pozycji leżącej 1 pionek wybranego typu z puli. Położenie pionka oznacza, że dany mieszkaniec śpi w ciepłe.
5. Każdy pionek, który pozostanie w puli graczy w pozycji stojącej, powoduje 1 nowe zachorowanie mieszkańca tego typu (zob. „Choroba i śmierć” str. 30).

OGRZEWANE SCHRONIENIA

Namioty, Baraki i Domy zapewniają w fazie nocy schronienie 2 pionkom, ale tylko jeśli są ogrzewane (chyba że jakiś efekt w grze mówi inaczej).

Jeśli schronienie zostało odwrócone na stronę Ruin (strona z symbolem ❄️), nie może być wykorzystane w fazie nocy jako miejsce noclegowe, chyba że zostało wprowadzone określone prawo. Nawet wtedy musi być ogrzewane, aby spełniało tę funkcję.

O tym, czy schronienie jest ogrzewane, decydują (tak jak w przypadku innych budynków) położenie znacznika ciepła, wskaźników zasięgu ciepła, poziom termoizolacji jako schronienia oraz strefa, w której się ono znajduje.

Przykład. Gracze mogą użyć Namiotu (żółty poziom termoizolacji) jako schronienia na noc, jeśli położenie wskaźnika ciepła będzie wskazywało na ogrzewanie żółtych budynków lub gdy będzie on w ogrzewanej strefie.



Uwaga! Niektóre budynki specjalne oraz prawa zmieniają zasady dla schronień, modyfikując liczbę pionków, które mogą się w nich znajdować, albo dopuszczając wykorzystanie innych budynków jako schronień dla określonego typu mieszkańców.



Przykład. Pionki graczy to: 5 robotników, 3 inżynierów i 2 dzieci (w sumie 10). Gracze dysponują 2 Namiotami, ale w przeszłości przeszła nad miastem już jedna burza i zostały one odwrócone, więc nie mogą być użyte. Gracze mają także 3 Baraki i Świetlicę. Umieszczają dzieci w Świetlicy, po czym muszą zdecydować, które 2 z pozostałych pionków będą pozbawione miejsca noclegowego. Decydują się na 1 robotnika i 1 inżyniera, którzy w konsekwencji chorują. Ich znaczniki zachorowań przesuwają się o 1 pole do przodu.

KONIEC GRY

Gra kończy się przegraną, jeśli wystąpi którykolwiek z warunków przegranej (zob. „Zwycięstwo i porażka” str. 16), albo wygraną, jeśli gracze zrealizują cel scenariusza (opisany na kartach scenariusza).

Choroba i śmierć

CHOROBA

Znaczniki zachorowań pokazują, ilu mieszkańców każdego typu aktualnie choruje.

Gdy kolejny mieszkaniec choruje, gracze przesuwają znacznik zachorowań tego typu mieszkańców o 1 pole do przodu na torze populacji. Jeśli nie wskazano typu chorujących mieszkańców, gracze samodzielnie dokonują tego wyboru.

Chorych mieszkańców danego typu nigdy nie może być więcej niż ogólnej liczby mieszkańców tego typu. Jeśli w wyniku przesunięcia znacznik zachorowań miałby się przesunąć poza znacznik mieszkańców tego typu, zamiast go przesunąć, należy odwrócić go na drugą stronę.

Gdy gracze odwracają znacznik zachorowań ze strony ze strzykawką na stronę z czaszką, oznacza to, że 1 mieszkaniec ciężko zachorował (nie skutkuje to żadnymi efektami w grze).

Gdy znacznik zachorowań zostaje odwrócony ze strony z czaszką na stronę ze strzykawką, 1 mieszkaniec tego typu umiera (zob. niżej „Śmierć”). Następnie należy cofnąć o 1 pole ten znacznik zachorowań (liczba chorych spadła, gdyż 1 właśnie zmarł).

Jeśli zmniejszenie liczby mieszkańców spowoduje cofnięcie znacznika na pole przed odpowiadającym mu znacznikiem zachorowań, należy cofnąć ten znacznik zachorowań tak, aby liczba chorych zrównała się z ogólną liczbą mieszkańców tego typu.

ŚMIERĆ

Gdy 1 z mieszkańców umiera, należy wykonać następujące działania:

1. Przesunąć znacznik zgonów o 1 pole do przodu na torze zgonów. Jeśli znacznik do-

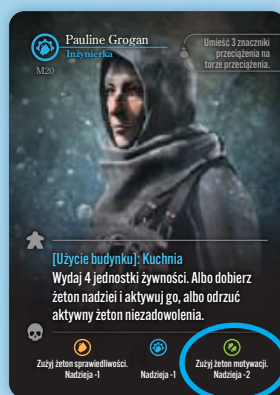
trze na ostatnie pole toru, gracze przegrywają ze względu na masowe zgony w mieście.

2. Cofnąć odpowiedni znacznik mieszkańców o 1 pole na torze populacji. Jeśli znacznik zachorowań danego typu znajduje się dalej niż znacznik mieszkańców tego typu lub jeśli mieszkaniec zmarł na skutek choroby (znacznik zachorowań został odwrócony ze strony z czaszką na stronę ze strzykawką), także odpowiedni znacznik zachorowań należy cofnąć o 1 pole.
3. Dobrać kartę mieszkańca ze stosu, położyć ją odkrytą na stosie odrzuconych kart mieszkańców i zastosować widniejący na niej efekt śmierci dla typu mieszkańca, który zmarł.

Uwaga! Zamiast dobierać kartę ze stosu mieszkańców, którykolwiek z graczy może odrzucić kartę mieszkańca tego samego typu co mieszkaniec, który zmarł. Jeśli któryś z graczy to zrobi, należy rozpatrzyć odpowiedni efekt śmierci widniejący na tej karcie.

W każdym przypadku należy zastosować efekt śmierci danego typu mieszkańca opisany u dołu karty w możliwie najszerszym zakresie.

Przykład. Umiera dziecko. Gracze dobierają kartę Pauline Grogan. Gracze muszą zastosować odpowiedni efekt śmierci widniejący u dołu karty: zużyć żeton motywacji (jeśli to możliwe) i dwukrotnie zmniejszyć nadzieję.



Kurowanie i leczenie mieszkańców

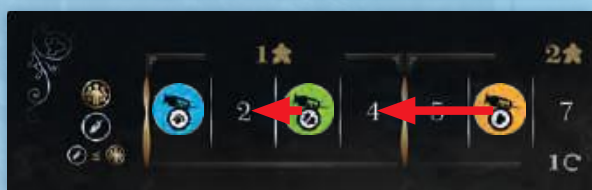
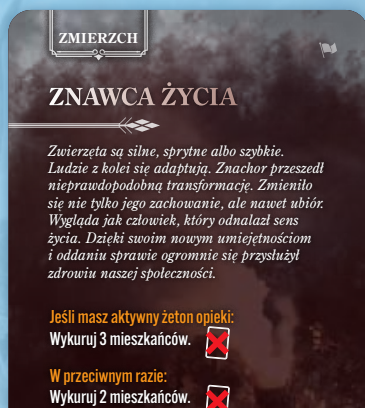


KUROWANIE

Różne efekty gry (w tym akcje niektórych budynków) pozwalają na kurowanie mieszkańców. Efekty te zawierają sformułowanie „Wykuruj X mieszkańców” albo symbol kurowania  poprzedzony cyfrą. Cyfra określa liczbę punktów, które gracze mogą wykorzystać do kurowania mieszkańców.

Każdy punkt kurowania pozwala na przesunięcie dowolnego znacznika zachorowań o 1 pole w lewo. Punkty, które nie mogą być natychmiast wykorzystane, przepadają.

Uwaga! Znacznik zachorowań ukazujący stronę z czaszką nie może być przesunięty na pole „0” toru populacji (ciężko chory mieszkaniec musi najpierw zostać uleczony, zanim znacznik zostanie przesunięty na pole „0”).



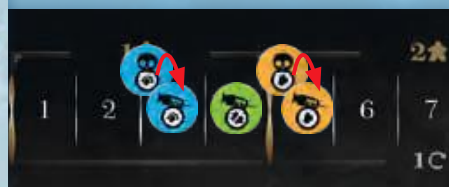
Przykład. Gracze rozpatrują kartę zmierzchu. Jako że mają aktywny żeton opieki, rozpatrują efekt „Wykuruj 3 mieszkańców”. Gracze decydują się wykurować 2 robotników i 1 dziecko.



LECZENIE

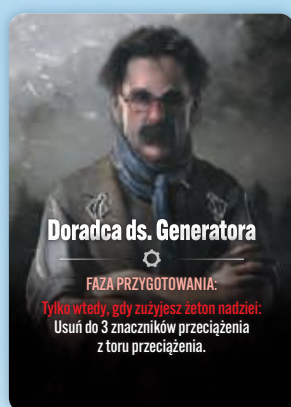
Różne efekty gry (w tym akcje niektórych budynków) pozwalają na leczenie mieszkańców. Efekty te zawierają sformułowanie „Ulecz X mieszkańców” albo symbol leczenia po poprzedzony cyfrą. Cyfra określa liczbę punktów, jakie gracze mogą wykorzystać do leczenia mieszkańców.

Każdy punkt leczenia pozwala na odwrócenie dowolnego znacznika zachorowań ze strony z czaszką na stronę ze strzykawką bez spowodowania śmierci mieszkańca. Punkty leczenia, które nie mogą być natychmiast wykorzystane, przepadają.



Przykład. Szpital może być użyty jedynie przez inżyniera. Użycie Szpitala pozwala na wykurowanie do 4 mieszkańców albo uleczenie do 2 ciężko chorych mieszkańców.

Doradcy



Każdy gracz wciela się w rolę doradcy w 1 z 4 dziedzin: Generatora, zdrowia, kontaktów z ludnością, infrastruktury.

Każdy doradca ma specjalną zdolność, z której tylko on może korzystać. Gracze nie mogą zamieniać się kartami doradców w trakcie gry.

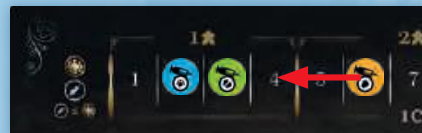
Jak opisano na str. 22, w danej rundzie można

użyć tylko 1 doradcy. Zdolność wybranego doradcy może być użyta tylko raz w fazie przygotowania, po zużyciu wskazanego żetonu nadziei.



ROZGRYWKA SOŁOWA

Gracz może użyć w fazie przygotowania karty „Mobilizacja”, aby dobrać karty mieszkańców w zależności od liczby posiadanych żetonów nadziei. Po jednokrotnym użyciu należy usunąć tę kartę z gry.



Przykład. Aktualnie choruje 6 robotników. W fazie przygotowania stan 1 z nich ma się pogorszyć (znacznik ma zostać odwrócony na stronę z czaszką). W tej sytuacji doradca ds. zdrowia sugeruje użycie swojej zdolności. Pozostali gracze zgadzają się, więc doradca ds. zdrowia zużywa żeton opieki, aby wykurować 2 chorych robotników i przesuwają ich znacznik zachorowań z pola „6” na pole „4”.

Karty mieszkańców

ANATOMIA KARTY MIESZKAŃCA



- A** – imię i nazwisko
- B** – typ mieszkańca
- C** – koszt startowy
- D** – główna zdolność
- E** – efekt śmierci

Karty mieszkańców przedstawiają wyjątkowe osoby zdolne do przeprowadzenia heroicznych akcji.

Gracze mogą dzielić się informacjami na temat swoich kart mieszkańców, ale nie mogą wymieniać się samymi kartami ani używać kart innych graczy.

Uwaga! Koszt startowy karty mieszkańca ma zastosowanie jedynie podczas przygotowania gry.

KORZYSTANIE ZE ZDOLNOŚCI MIESZKAŃCÓW

Karty mieszkańców zapewniają jednorazowe zdolności. Gracze mogą skorzystać z kart na 1 z 2 sposobów:

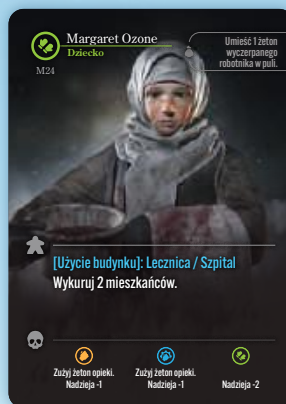


1) Używając głównej zdolności karty

Podczas wykonywania akcji, bezpośrednio przed umieszczeniem pionka, gracz może zagrać odkrytą kartę mieszkańca (kładąc ją przed sobą), jeśli spełni następujące warunki:

- Typ mieszkańca na karcie musi być taki sam jak typ używanego pionka.
- Akcja, którą gracz zamierza wykonać, musi być wyszczególniona na zagrywanej karcie. W przypadku akcji użycia budynku, akcja musi być wykonywana w 1 z budynków wyszczególnionych na karcie.

Uwaga! Główna zdolność karty mieszkańca może pozwolić na wykonanie akcji pionkiem, który normalnie nie mógłby być użyty.



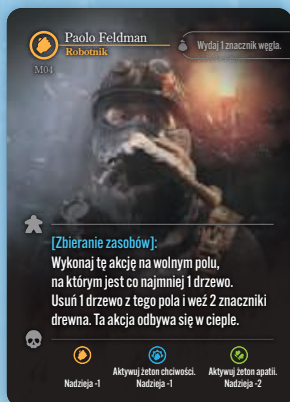
Przykład. Karta „Margaret Ozone” pozwala na wykonanie akcji użycia Lecznicy albo Szpitala z pomocą pionka dziecka, nawet jeśli w tych budynkach normalnie nie można używać pionków dzieci.

Jeśli nie zapisano inaczej, zdolność karty całkowicie zastępuje normalny efekt akcji. Należy

zgodnie ze standardowymi zasadami sprawdzić, czy akcja odbywa się w cieple czy w zimnie.

Podczas wykonywania danej akcji można zagrać tylko 1 kartę mieszkańca. Ponadto gracz może zagrać w każdej rundzie tylko 1 kartę mieszkańca dla jej

zdolności głównej. Po rozpatrzeniu zdolności karty gracz zostawia kartę przed sobą dla przypomnienia, że w bieżącej rundzie zagrał już kartę mieszkańca dla jej zdolności głównej. Na koniec rundy kartę należy przenieść na stos odrzuconych kart mieszkańców.



Przykład. Gracz zagrywa kartę mieszkańca „Paolo Feldman” i umieszcza pionek robotnika na polu z drzewem na płycie mapy. Zdolność Paolo pozwala usunąć drzewo, aby zdobyć 2 znaczki drewna zamiast rozpatrywania normalnych efektów akcji zbierania zasobów. Zgodnie z opisem na karcie akcja odbywa się w cieple.



2) Używając karty dla efektu śmierci

Gdy umiera mieszkaniec, dowolny z graczy może odrzucić 1 kartę mieszkańca tego samego typu co zmarły i rozpatrzyć widniejący na niej odpowiedni efekt śmierci zamiast dobierać losową kartę ze stosu (zob. „Śmierć” str. 30).

STOS MIESZKAŃCÓW I STOS KART ODRZUCONYCH

Jeśli stos kart mieszkańców się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i uformować nowy stos.

Karty scenariusza

Na początku gry obok mapy tworzony jest obszar kart scenariusza. Gracze mogą czytać treść odkrytych kart scenariusza w dowolnym momencie. Karty scenariusza w znaczący sposób wpływają na przebieg rozgrywki.

EFEKTY KART SCENARIUSZA

Niektóre karty scenariusza mają efekty, które aktywują się w określonych rundach (symbol aktywacji widnieje na karcie). Gdy odkryta zostaje karta scenariusza z tym symbolem (także na początku gry), na odpowiednich polach toru rund należy umieścić żetony aktywacji scenariusza.

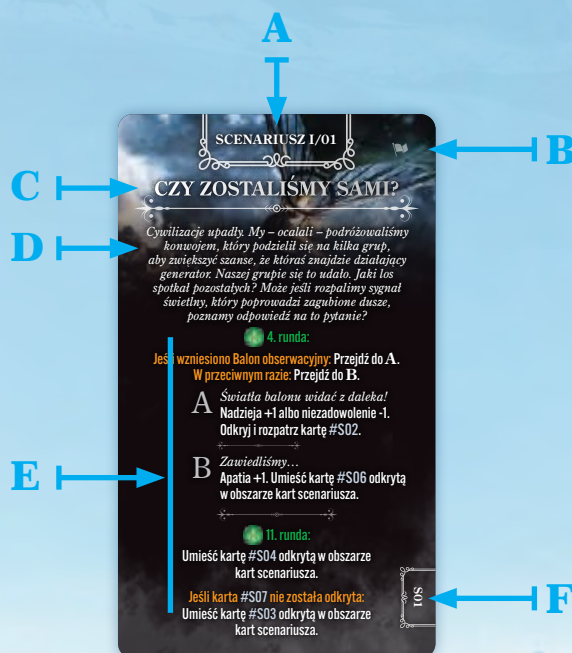
Przykład. Karta scenariusza I/01 nakazuje umieścić po 1 żetonie aktywacji scenariusza na 4. i 11. polu toru rund.



ANATOMIA KARTY SCENARIUSZA

- A** – numer scenariusza i karty
- B** – wydanie (gra podstawowa)
- C** – tytuł
- D** – opis fabularny
- E** – opis efektu
- F** – oznaczenie karty

Zob. „Objaśnienia działania kart” na str. 34, aby zrozumieć bardziej złożone efekty niektórych kart.



Karty wydarzeń

Karty wydarzeń (karty poranka i karty zmierzchu) używane w danym scenariuszu są osobno tasowane i tworzą 2 osobne stosy, ale ich działanie jest podobne. W każdej fazie poranka odkrywana jest karta poranka, a w każdej fazie zmierzchu odkrywana jest karta zmierzchu.

Gdy odkryta zostaje karta wydarzenia, należy odczytać jej treść na głos. Odkryta karta może mieć efekt natychmiastowy, który należy od razu rozpatrzyć. Na karcie mogą się również znaleźć ponumerowane opcje. W takim przypadku należy wybrać 1 z nich i rozpatrzyć jej efekt. Niektóre opcje mają warunki, które należy spełnić. Gracze mogą wybrać tylko 1 z opcji i tylko jeśli spełniają ewentualne warunki.

Następnie usuwają kartę z gry albo umieszczają ją we wskazanym miejscu (zgodnie z wytycznymi na karcie).



Tę kartę należy usunąć z gry (odłożyć ją do pudełka). Jeśli znajdują się na niej jakieś zasoby, należy je odłożyć do banku. Jeśli znajdują się na niej jakieś pionki, należy odłożyć je do puli.



Tę kartę należy umieścić w obszarze wydarzeń.

[brak symbolu] – Dotyczy tylko kart zmierzchu. O ile na karcie nie napisano inaczej, należy umieścić ją na stosie odrzuconych kart zmierzchu (pole planszy zmierzchu oznaczone). W późniejszym czasie może ona zostać ponownie wtasowana do stosu zmierzchu.

ANATOMIA KARTY WYDARZENIA

A – rodzaj karty

B – wydanie (gra podstawowa)

C – tytuł wydarzenia

D – opis fabularny

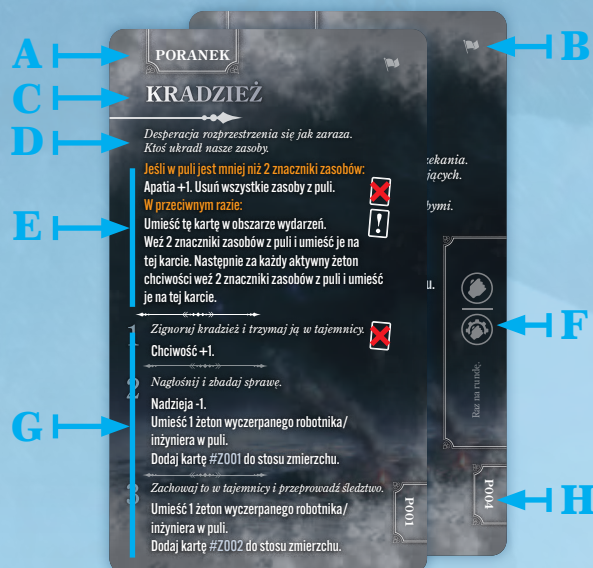
E – efekt natychmiastowy (o ile taki jest)
(Efekt, który należy rozpatrzyć natychmiast po dobraniu karty).

F – pole akcji specjalnej (o ile takie jest)

G – opcje reakcji na wydarzenie (maks. 3)
(W każdej opcji pojawia się opis fabularny oraz efekt natychmiastowy. Niektóre opcje mają zapisane na czerwono warunki).

H – oznaczenie karty

Zob. niżej „Objaśnienia działania kart”, aby zrozumieć bardziej złożone efekty niektórych kart.



Objaśnienia działania kart

W tej części znajdują się objaśnienia złożonych efektów kart scenariuszy i wydarzeń.

Dodaj kartę do stosu zmierzchu – należy znaleźć określoną kartę zmierzchu wśród kart w pudełku, kierując się jej oznaczeniem (#Z i 3 cyfry). To samo oznaczenie znajduje się w prawym dolnym rogu nowej karty zmierzchu. Nową kartę zmierzchu należy dodać do stosu zmierzchu **bez czytania** jej treści, a następnie cały stos potasować.

Mieszkaniec/robotnik/inżynier/dziecko umiera – zob. „Śmierć” str. 30. Jeśli nie wskazano typu mieszkańca, gracze samodzielnie dokonują tego wyboru.

Mieszkaniec (zgodnie z typem wskazanym na planszy rund) – typ mieszkańców wskazany w górnej części kolumny na planszy rund i poranka.

Umieść płytkę mapy (bliskich/dalekich terenów) – płytkę wskazanego rodzaju należy umieścić tak jak podczas akcji odśnieżania, kładąc na niej ewentualne drzewa i zasoby oraz zdobywając żywność.

Usuń kartę wydarzenia z gry – należy znaleźć określoną kartę w obszarze wydarzeń, kierując się jej oznaczeniem (#P albo #Z i 3 cyfry), a następnie usunąć ją z gry.

Użyj ponownie budynku – gracze mogą wybrać budynek, na którym znajduje się pionek mieszkająca, i wykonać jego standardową akcję zmodyfikowaną o ewentualne efekty kart praw i technologii (akcja ta odbywa się w cieple).

Użyj ponownie robotnika – gracze wybierają pionek robotnika, który wykonał akcję w tej rundzie. Następnie wykonują akcję w miejscu, w którym ten robotnik się znajduje: na budynku, na polu planszy zaopatrzenia albo polu mapy (akcja ta odbywa się w cieple).

Uwaga! Nie można użyć ponownie robotnika na karcie scenariusza ani karcie wydarzenia.

Wznies budynek za darmo – gracze mogą wznieść budynek według standardowych zasad, ale bez opłacania jego kosztu.

Zniszcz budynek – budynek należy zniszczyć, zwracając go na planszę budynków albo umieszczając pod planszą budynków. Nie można zniszczyć budynku z czerwonym symbolem burzenia (☒).

☒ Karty, na których widnieje ten czerwony symbol, nie mogą zostać odrzucone wskutek żadnego efektu, ani odłożone na stos odrzuconych kart zmięzchu.

FAZA ZMIĘZCHU – na początku każdej fazy zmięzchu należy postępować zgodnie z poleceniami zapisanymi na karcie.

FAZA AKCJI – jeśli w obszarze wydarzeń jest karta z tym zapisem, można wykonać akcję specjalną z tej karty w fazie akcji.

INNE FAZY – w określonym momencie wskazanej fazy należy postępować zgodnie z poleceniami zapisanymi na karcie.

Ekspedycje

Na początku gry w obszarze ekspedycji znajdują się 3 karty. Każda z nich reprezentuje trasę ekspedycji, do której w trakcie gry będą dokładane kolejne karty.

ROZPOCZĘCIE EKSPEDYCJI

Aby rozpocząć ekspedycję, gracze muszą mieć wznieiony Balon obserwacyjny. Tylko wtedy mogą korzystać z akcji wysłania zwiadowców.

Dopóki Balon obserwacyjny nie będzie ulepszony, gracze mogą mieć tylko 1 aktywną ekspedycję (trasę ekspedycji ze zwiadowcą). Od momentu, gdy Balon zostanie ulepszony, gracze mogą mieć do 2 aktywnych ekspedycji.

RUCH EKSPEDYCJI

Zwiadowcy na trasach ekspedycji poruszają się w fazie pogody zgodnie ze wskazaniami z dobranej karty pogody. Cyfra w obszarze postępu ekspedycji na karcie pogody pokazuje, o ile pól należy poruszyć każdego zwiadowcę. Zwiadowcy poruszają się po okrągłych polach na kartach ekspedycji tworzących daną trasę ekspedycji wzdłuż kropkowanych linii, w kierunku górnego pola na górnej karcie ekspedycji.

Gdy zwiadowca dociera na ostatnie (górne) pole trasy ekspedycji, gracze podejmują decyzję, czy chcą pominąć to miejsce, czy je eksplorować.

Uwaga! Gracze mogą pominąć miejsce na karcie ekspedycji A lub B, ale nie na karcie C ani na karcie ekspedycji ze scenariusza.



Przykład. Ta karta pogody nakazuje przesunięcie zwiadowców o 3 pola.

Oczekiwane nagrody

W prawym górnym rogu każdej karty ekspedycji widnieje symbol nagród, jakie gracze mogą otrzymać dzięki tej karcie. Warto zauważyć, że są to jedynie ogólne informacje. Nagrody mogą obejmować rozmaite rzeczy!



żywność lub
zasoby: drewno,
węgiel, rdzenie
parowe



mieszkańcy
(niektórzy mogą
być chorzy lub
głodni)

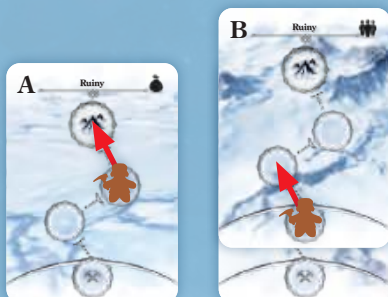


żywność,
zasoby lub
mieszkańcy

POMINIĘCIE MIEJSCA

Jeśli gracze chcą pominąć miejsce na karcie ekspedycji A lub B, dobierają kartę ekspedycji z następnego stosu (jeśli pomijają miejsce A, dobierają kartę ze stosu B, jeśli pomijają miejsce B, dobierają kartę ze stosu C). Następnie umieszczają kartę tak, aby przykrywała większą część poprzedniej karty, pozostawiając widoczne tylko pierwsze pole i stawiają zwiadowcę na 1. (dolnym) polu nowej karty.

Jeśli zwiadowcy pozostał jeszcze jakiś ruch, gracze przesuwają go na nowej karcie.



Przykład. Karta pogody nakazuje przesunięcie zwiadowcy o 2 pola. W wyniku pierwszego ruchu zwiadowca dociera na ostatnie pole na karcie ekspedycji A. Gracze zdecydowali się pominąć to miejsce i dobrać kartę z następnego stosu (B). Nakładają ją częściowo na pierwszą kartę i umieszczają zwiadowcę na 1. polu nowej karty. Drugi ruch zwiadowca wykonuje już na nowej karcie.

EKSPLOROWANIE MIEJSCA

Jeśli gracze zdecydują się eksplorować miejsce, umieszczają zwiadowcę obok górnej karty trasy ekspedycji i odwracają ją na czarną stronę.

Następnie rozpatrują tekst na czarnej stronie karty. Jeśli karta oferuje wybór, gracze wybierają **jedną** opcję. Może nią być kontynuacja ekspedycji albo powrót do miasta. Opcja (opcje) powrotu do miasta znajduje się na każdej karcie, zaś opcja kontynuacji tylko na niektórych.

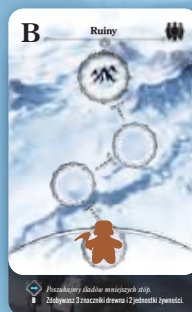


KONTYNUACJA EKSPEDYCJI

Jeśli gracze wybiorą opcję kontynuacji, przeprowadzają następujące działania:

1. Kartę ekspedycji należy pozostawić czarną stroną do góry.
2. Gracze biorą nową kartę ekspedycji ze stosu (B albo C), jak wskazano pod strzałką na karcie. Następnie wydłużają trasę ekspedycji, kładąc nową kartę na wierzchu poprzedniej w taki sposób, aby spód poprzedniej karty (część z opcją kontynuacji) był wciąż widoczny. Następnie należy położyć wcześniej odłożonego na bok zwiadowcę na 1. polu nowej karty. Jeśli zwiadowcy pozostał jakiś ruch, to przepada.

Uwaga! Gracze nie zdobywają jeszcze widniejących w opisie kontynuacji: żywności, zasobów czy mieszkańców. Zdobędą je dopiero podczas powrotu zwiadowcy do miasta.



Przykład. Gracze decydują się kontynuować ekspedycję, więc dobierają nową kartę ze stosu B i kładą na wierzchu poprzedniej karty. Następnie kładą zwiadowcę na 1. polu nowej karty.

Gdy zwiadowcy powrócą do miasta, gracze rozpatrzą efekt widniejący u dołu pierwszej karty (i wszystkich innych kart z tej ekspedycji, na których wybrali opcję kontynuacji) oraz karty bieżącej.



POWRÓT DO MIASTA

Jeśli gracze wybiorą opcję powrotu do miasta, przeprowadzają następujące działania:

1. Zwracają odłożonego na bok zwiadowcę do swojej puli.
2. Rozpatrują efekt wybranej opcji powrotu na bieżącej karcie.
3. Następnie rozpatrują efekt opcji kontynuacji na każdej innej karcie na tej trasie ekspedycji odwróconej **czarną stroną ku górze**.

Jeśli w obszarze wybranej opcji powrotu pod strzałką widnieje zapis „nowe A”, należy usunąć całą trasę ekspedycji z gry i rozpocząć nową ekspedycję, kładąc nową kartę ze stosu A białą stroną ku górze.

Jeśli w obszarze wybranej opcji powrotu pod strzałką widnieje zapis „B” albo „C”, należy przeprowadzić następujące działania:

1. Wziąć kartę ekspedycji ze stosu odpowiadającego wskazanej literze i odłożyć na bok białą stroną ku górze.
2. Odwrócić wszystkie karty na tej trasie ekspedycji na białą stronę i ułożyć je tak, aby widoczne było 1. pole każdej karty.
3. Umieścić wcześniej odłożoną kartę tak, aby przykrywała większą część poprzedniej karty, pozostawiając widoczne tylko 1. pole.

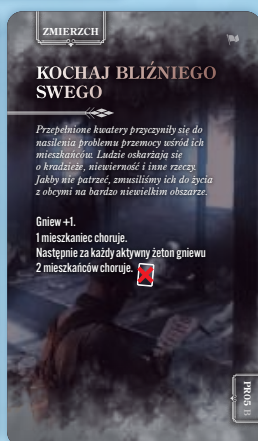
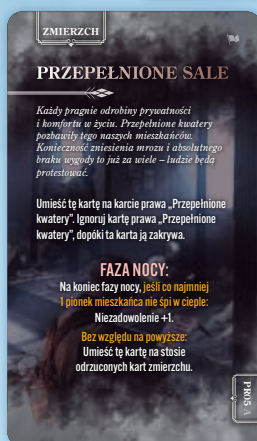


Przykład. Zwiadowcy dotarli na ostatnie pole na karcie ekspedycji. Gracze odwracają kartę „To nie bajka”. Jeśli gracze wybiorą powrót do miasta, zwracają pionek zwiadowcy do puli, zdobywają 3 znaczniki drewna i 2 jednostki żywności. Następnie odwracają kartę i umieszczają na niej nową kartę B, pozostawiając widoczne 1. pole poprzedniej karty.

Karty praw

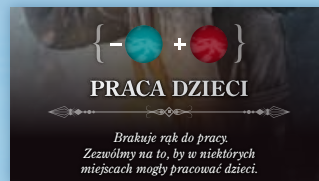
Obszar przyszłych praw składa się z 2 stosów: kart praw i kart prawnych konsekwencji. Gracze mogą w dowolnym momencie przejrzeć stos kart praw, ale nigdy nie mogą przeglądać stosu kart prawnych konsekwencji.

Akcja Platformy (budynku nadrukowanego na płycie Generatora) pozwala na wprowadzenie nowego prawa. Gracze wybierają kartę prawa z obszaru przyszłych praw i kładą ją w obszarze praw przy lewej krawędzi mapy. Następnie biorą 2 karty prawnych konsekwencji z tym samym oznaczeniem co wybrana karta prawa, losują 1 z nich i wtasowują zakrytą do stosu zmierzchu, bez patrzenia na jej treść. Drugą kartę należy usunąć z gry, także nie patrząc na jej treść.



Przykład. Do karty prawa „Przepełnione kwatery” przypisane są karty prawnych konsekwencji „Przepełnione sale” i „Kochaj bliźniego swego”.

Gdy gracze wprowadzają nowe prawo, natychmiast zwiększają bądź zmniejszają nadzieję i niezadowolenie, tak jak wskazano na tej karcie prawa.



Przykład. Gdy wprowadzane jest prawo „Praca dzieci”, zwiększa się niezadowolenie i zmniejsza nadzieja.

8 startowych kart praw zostało zestawionych w 4 pary: PR01 i PR02, PR03 i PR04, PR05 i PR06, PR07 i PR08. Z każdej z tych par może zostać wprowadzone tylko 1 prawo. Gdy 1 prawo z pary zostanie wprowadzone, należy usunąć 2. kartę z gry.

Maksymalna liczba wprowadzonych praw wynosi 4. Wprowadzone prawo nie może zostać odrzucone.

ANATOMIA KARTY PRAWA

- A** – rodzaj karty
- B** – wydanie (gra podstawowa)
- C** – przypomnienie o usunięciu 2. karty z pary (Po wprowadzeniu tego prawa należy usunąć kartę z tym oznaczeniem z gry).
- D** – efekt natychmiastowy (o ile taki jest) (Zwiększenie albo zmniejszenie nadziei albo niezadowolenia).
- E** – tytuł
- F** – opis fabularny
- G** – efekt (stały)
- H** – oznaczenie karty + oznaczenie kart prawnych konsekwencji, spośród których jedna losowa ma być wtasowana do stosu zmierzchu.



Karty technologii

W każdej rozgrywce są dostępne **4 odkryte karty technologii**. Na początku gry na każdej z tych kart leży nieaktywny żeton rozwoju.

Gdy gracze wzniosą swój pierwszy **Warsztat**, wybierają 1 z kart technologii i kładą jej żeton rozwoju na torze rund oddalony od pola bieżącej rundy o liczbę pól widniejącą na tej karcie technologii. Jeśli żeton miałby zająć pole poza polem „15” na torze rund, należy go umieścić na polu „15”.

Uwaga! Wznoszenie dodatkowych Warsztatów nie umożliwia umieszczania na torze rund kolejnych żetonów rozwoju. Gracze mogą rozwijać tylko 1 technologię naraz.

Gdy znacznik rundy dotrze na pole z żetonem rozwoju, technologię uznaje się za rozwiniętą. Należy odłożyć żeton rozwoju z powrotem na kartę aktywną stroną ku górze. Od tej chwili gracze mogą używać tej technologii już do końca gry.

Następnie gracze wybierają inną technologię z nieaktywnym żetonem rozwoju (jeśli taka jest) i umieszczają żeton na torze rund według tych samych zasad co wcześniej.

Uwaga! Jeśli wszystkie Warsztaty na mapie zostaną zburzone lub zniszczone, żeton rozwoju należy zwrócić nieaktywną stroną ku górze na kartę technologii, na której nie ma żetonu. Cały uzyskany postęp przepada. Powyższa sytuacja nie wpływa na już rozwiniętą technologię.

Jeśli gracze ponownie wzniosą Warsztat, będą mogli rozwijać nową technologię od początku według normalnych zasad.



ANATOMIA KARTY TECHNOLOGII

- A** – rodzaj karty
- B** – wydanie (gra podstawowa)
- C** – oznaczenie karty
- D** – nazwa karty
- E** – efekt (po rozwinięciu)
- F** – koszt rozwinięcia (w rundach) (Liczba pól, o które należy oddalić żeton rozwoju od znacznika rundy).
- G** – pole na żeton rozwoju położony nieaktywną stroną ku górze w czasie przygotowania go gry. (Do rozwoju technologii konieczny jest Warsztat).



Automatony

Automatony są produkowane w **Fabryce**, ale gracze mogą je zdobywać również na inne sposoby.

Gdy gracze zdobywają automaton, biorą jego pionek z banku i umieszczają go w swojej puli.

W fazie akcji automaton może wykonywać akcję tak, jakby był **robotnikiem**, ale z poniższymi wyjątkami:

- Automatony nie mogą wyruszać na ekspedycje.
- Automatony nie mogą być używane na kartach wydarzeń, które wymagają użycia robotnika/inżyniera.

Za każdym razem, gdy gracze używają automaton, muszą wydać 1 znacznik węgla.

Automatony nie są mieszkańcami, nie chorują, nie wymagają karmienia ani schronienia.

Uwaga! W grze nie może występować więcej niż 6 automatonów. Jeśli w banku nie ma już automatonów, nie można zdobyć nowego. Ponadto jeśli karta wydarzenia nakazuje umieszczenie automaton, a w banku nie ma żadnego, gracze muszą wziąć automaton z własnej puli.

Dziecięcy robotnik i dziecięcy inżynier

Dzięki niektórym kartom wydarzeń gracze mogą w trakcie gry zdobyć pionki dziecięcego robotnika i dziecięcego inżyniera. Pionki te należy traktować jak dzieci, z wyjątkiem faktu, że mogą one wykonywać akcje jakby były robotnikiem/inżynierem.

Załącznik – Budynki

Budynki występują w 5 kolorach oznaczających ich poziom termoizolacji: [B], [N], [Ż], [P], [C].



Białe budynki zapewniają efekty natychmiastowe albo stałe. Ich poziom termoizolacji jest nieistotny, gdyż nie oferują żadnych akcji do wykonania.



Niebieskie budynki są ogrzewane tylko wtedy, gdy znajdują się w ogrzewanej strefie.



Poziom termoizolacji żółtych budynków jest niski. Są ogrzewane, jeśli znacznik ciepła znajduje się wyżej na torze niż żółty wskaźnik zasięgu ciepła (lub jeśli znajdują się w ogrzewanej strefie).



Poziom termoizolacji pomarańczowych budynków jest średni. Są ogrzewane, jeśli znacznik ciepła znajduje się wyżej na torze niż pomarańczowy wskaźnik zasięgu ciepła (lub jeśli znajdują się w ogrzewanej strefie).



Poziom termoizolacji czerwonych budynków jest wysoki. Są ogrzewane, jeśli znacznik ciepła znajduje się wyżej na torze niż czerwony wskaźnik zasięgu ciepła (lub jeśli znajdują się w ogrzewanej strefie).

Budynki występują w dwóch rozmiarach: małe budynki (M) zajmują 1 pole na płytce mapy i mogą być użyte tylko raz na rundę (może się na nich znaleźć 1 pionek). Duże budynki (D) zajmują oba pola jednej płytki mapy i mogą być użyte 2 razy na rundę (mogą się na nich znaleźć 2 pionki).

SĄSIEDZTWO PÓŁ

Efekty niektórych budynków odnoszą się do „sąsiednich pól”.

Pole na płytce mapy sąsiaduje z:

- drugim polem na tej samej płytce;
- wszystkimi polami na płytkach mapy, które stykają się krawędzią z jego płytką;
- polami na płytce Generatora (zob. ramka z prawej strony).

Przykład. Ten Barak zbieraczy 1 sąsiaduje ze wszystkimi zaznaczonymi polami 2.



Pole na płytce Generatora sąsiaduje ze wszystkimi polami na płytkach mapy, które stykają się krawędzią z 3 zewnętrznymi krawędziami tego pola.



Przykład. Barak zbieraczy na płytce Generatora 2 sąsiaduje z zaznaczonymi polami 2.

Sąsiedztwo z płytką Generatora

Jeśli płytka mapy styka się krawędzią z płytką Generatora, na płytce Generatora może być 0–2 sąsiednich pól.

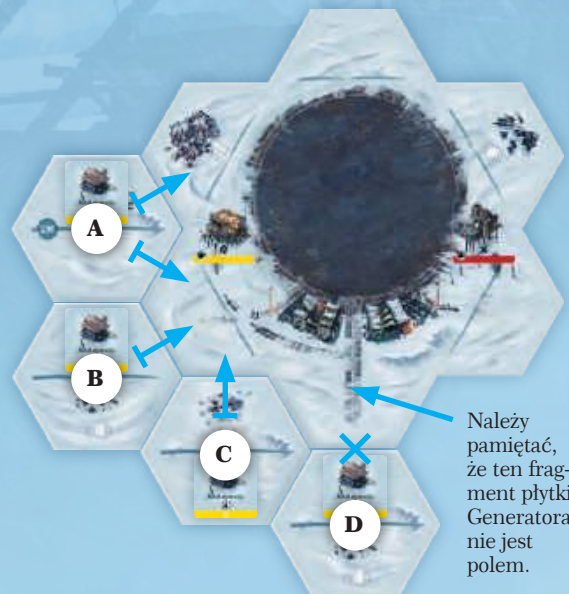
Przykłady.

Barak zbieraczy A sąsiaduje z 2 polami na płytce Generatora.

Barak zbieraczy B sąsiaduje z 1 polem na płytce Generatora.

Barak zbieraczy C sąsiaduje z 1 polem na płytce Generatora.

Barak zbieraczy D nie sąsiaduje z żadnym polem na płytce Generatora.



SĄSIEDZTWO Z RAMKĄ MAPY

Płytkę mapy sąsiaduje z zasobami lub z żetonami złóż (rozmieszczonymi na początku gry) na ramce mapy, jeśli styka się z nimi krawędzią od strony najbliższej tym elementom.



Przykład. Płytkę 3 sąsiaduje ze złożem węgla.



Przykład. Płytką 4 sąsiaduje z zasobami obu rodzajów.

ULEPSZANIE BUDYNKÓW

Gracze mogą ulepszyć budynek, korzystając z Warsztatu i opłacając koszt ulepszenia tego budynku (zob. „Warsztat” str. 41). Budynki oznaczone z obu stron symbolem diamentu  nie mogą zostać ulepszone.

BUDYNKI STARTOWE



[P] **Kuchnia** (M)

Akcja: wydaj 3 jednostki żywności, aby zwiększyć nadzieję albo zmniejszyć niezadowolenie.

Ten budynek nie może być ulepszony.



[Ż] **Platforma** (M) [tylko inżynier]

Akcja: wprowadź nowe prawo (zob. str. 37).

Ten budynek jest nadrukowany na płytce Generatora i nie może być ulepszony.

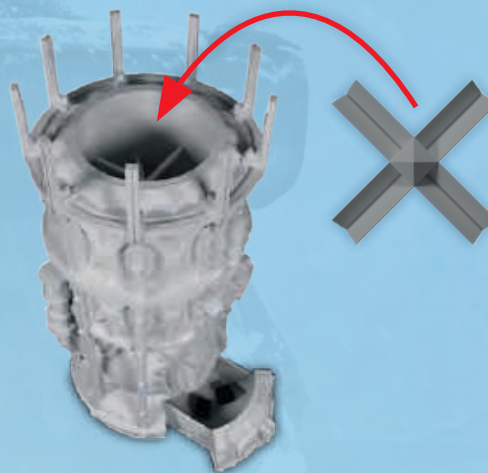


[C] **Generator** (M) [tylko inżynier]

Akcja: usuń do 5 znaczników przeciążenia z toru przeciążenia albo wydaj 1 rdzeń parowy, aby usunąć wszystkie znaczniki przeciążenia z toru przeciążenia.

Ten budynek jest nadrukowany na płytce Generatora. Może być ulepszony tylko w sposób opisany z prawej strony.

Gdy gracze po raz pierwszy wydają rdzeń parowy, wykonując akcję użycia Generatora, usuwają wszystkie znaczniki przeciążenia i dodatkowo ulepszą Generator. Wówczas należy umieścić element ulepszenia na górze Generatora. Dzięki temu z Generatora będzie wypadać mniej znaczników węgla.



BUDYNKI PODSTAWOWE

MAŁE BUDYNKI, KTÓRYCH KOSZT WZNIESIENIA WYNOŚI 1 ZNACZNIK DREWNA:



[C] **Warsztat** (M) [tylko inżynier]

Uwaga! Gdy gracze wznoszą swój pierwszy Warsztat, rozpoczynają rozwijanie nowej technologii (zob. „Karty technologii” str. 38).

Akcja: wybierz 2 spośród następujących efektów (albo 1 efekt dwukrotnie):

- Ulepsz 1 budynek, płacąc jego koszt ulepszenia (drewno albo rdzenie parowe – jak wskazano poniżej kosztu wzniesienia na planszy budynków). Aby ulepszyć budynek, należy go odwrócić na drugą stronę. Ulepszony budynek nie może być dalej ulepszany.

Budynki oznaczone z obu stron symbolem diamentu  nie mogą zostać ulepszone.

Uwaga! Nie można ulepszyć budynku, na którym stoi pionek. Można za to ulepszyć budynek i jeszcze w tej samej rundzie go użyć.

- Przesuń żeton rozwoju o 1 pole w kierunku początku toru rund. Jeśli żeton spotka się ze znacznikiem rundy, natychmiast rozwiń tę technologię według tych samych zasad co podczas ich spotkania w fazie Świt (zob. str. 19).

Uwaga! Jeśli technologia została rozwinięta w ramach skorzystania z pierwszego efektu Warsztatu, to w ramach drugiego możesz cofnąć nowo umieszczony żeton rozwoju.

Ten budynek nie może być ulepszony.



(x3)

[P] **Retorta** (M)

Akcja: wydaj 1 znacznik drewna, aby zdobyć 4 znaczniki węgla.

[C] **ULEPSZONA:**

Akcja: wydaj 1 znacznik drewna, aby zdobyć 5 znaczników węgla.



(x5)

[Ż] **Chata myśliwych** (M)

Efekt stały: 1 symbol polowania (zapewnia 1 jednostkę żywności w każdej fazie pogody).

Akcja: zdobywasz 4 jednostki żywności.

[C] **ULEPSZONA:**

Efekt stały: 2 symbole polowania (zapewniają 2 jednostki żywności w każdej fazie pogody).

Akcja: Zdobywasz 5 jednostek żywności.



(x4)

[Ż] **Barak zbieraczy** (M)

Akcja: weź 1 zasób z każdego sąsiedniego pola i umieść je wszystkie w puli graczy.

[C] **ULEPSZONY:**

Zwiększony poziom termoizolacji.

MAŁE BUDYNKI, KTÓRYCH KOSZT WZNIESIENIA WYNOŚI 2 ZNACZNIKI DREWNA:



(x1)

[C] **Fabryka** (M) [tylko inżynier]

Akcja: wydaj 1 rdzeń parowy, aby zdobyć 1 pionek automata.

Ten budynek nie może być ulepszony.



(x3)

[P] **Tartak** (M)

Akcja: usuń 1 drzewo z płytki, na której stoi Tartak, aby zdobyć 3 znaczniki drewna.

[C] **ULEPSZONY:**

Akcja: usuń 1 drzewo z płytki, na której stoi Tartak, albo z sąsiedniego pola, aby zdobyć 3 znaczniki drewna.



(x3)

[Ż] **Lecznica** (M) [tylko inżynier]

Akcja: wykuruj 3 mieszkańców.

[C] **ULEPSZONA:**

Akcja: wykuruj 4 mieszkańców albo ulecz 1 mieszkańca.

DUŻE BUDYNKI, KTÓRYCH KOSZT WZNIESIENIA WYNOŚI 3 ZNACZNIKI DREWNA:



(x1)

[B] **Balon obserwacyjny** (D)

Efekt stały: gracze mogą mieć 1 aktywną ekspedycję.

[B] **ULEPSZONY:**

Efekt stały: gracze mogą mieć 2 aktywne ekspedycje.



(x2)

[P] **Młot węglowy** (D)

Akcja: umieść do 3 znaczników węgla z banku na każdym z maksymalnie 3 pól sąsiadujących z Młotem węglowym (w sumie maks. 9 znaczników). Na wybranych polach muszą już leżeć znaczniki węgla albo muszą być one pozbawione jakichkolwiek zasobów, drzew czy budynków. Na każdym polu może leżeć maksymalnie 5 znaczników węgla.

[C] **ULEPSZONY:**

Akcja: jak wyżej, ale liczba sąsiadujących pól wzrasta z 3 do 4 (pozwala umieścić maks. 12 znaczników węgla).

DUŻE BUDYNKI, KTÓRYCH KOSZT WZNIESIENIA WYNOŚI 4 ZNACZNIKI DREWNA I 1 RDZEŃ PAROWY:



(x2)

[P] **Szpital** (D) [tylko inżynier]

Akcja: wykuruj 4 mieszkańców albo ulecz 2 mieszkańców.

[C] **ULEPSZONY:**

Akcja: wykuruj 5 mieszkańców albo ulecz 3 mieszkańców.

[P] **Ciepłarnia** (D)

Akcja: zdobywasz 7 jednostek żywności.

[C] **ULEPSZONA:**

Akcja: zdobywasz 9 jednostek żywności.



(x2)

DUŻE BUDYNKI, KTÓRYCH KOSZT WZNIESIENIA WYNOŚI 5 ZNACZNIKÓW DREWNA I 1 RDZEŃ PAROWY:



(x2)

[Ż] **Kopalnia węgla** (D)

Może być wzniesiona tylko na płytce sąsiadującej ze złożem węgla na ramce mapy.

Akcja: zdobywasz 4 znaczniki węgla.

[C] **ULEPSZONA:**

Akcja: zdobywasz 5 znaczników węgla.



[Ż] Maszyna drążąca (D)

Może być wzniesiona tylko na płycie sąsiadującej ze złożem drewna na ramce mapy.

Akcja: zdobywasz 3 znaczniki drewna.

[C] ULEPSZONA:

Zwiększony poziom termoizolacji. Ten budynek nie może być ulepszony.

SCHRONIENIA:

[C] Dom (M)

Koszt wzniesienia wynosi 4 znaczniki drewna. Zapewnia schronienie dla 2 pionków mieszkańców. Ten budynek nie może być ulepszony.



[P] Barak (M)

Koszt wzniesienia wynosi 3 znaczniki drewna. Zapewnia schronienie dla 2 pionków mieszkańców. Ten budynek nie może być ulepszony.



[Ż] Namiot (M)

Koszt wzniesienia wynosi 2 znaczniki drewna. Zapewnia schronienie dla 2 pionków mieszkańców. Ten budynek nie może być ulepszony.



[N] Ruiny (M)

Nie zapewniają schronienia w fazie nocy. Nie można wznieść tego budynku. Ten budynek nie może być ulepszony.

BUDYNKI POWIĄZANE Z KARTAMI PRAW



[P] Świetlica (M)

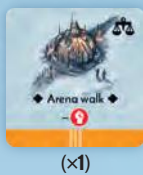
Zapewnia schronienie dla 4 pionków dzieci. Ten budynek nie może być ulepszony.



[P] Dom opieki (M)

Akcja: wykuruj 2 mieszkańców albo zużyj aktywny żeton opieki i wykuruj 5 mieszkańców.

Ten budynek nie może być ulepszony.



[P] Arena walk (M)

Akcja: zmniejsz niezadowolenie. Ten budynek nie może być ulepszony.



[P] Pub (M)

Akcja: zwiększ nadzieję. Ten budynek nie może być ulepszony.



[Ż] Cmentarz (M)

Akcja: cofnij znacznik zgonów o 1–2 pola na torze zgonów. Jeśli to zrobisz, zwiększ nadzieję.

Ten budynek nie może być ulepszony.



[Ż] Świątynia (M) [Tylko inżynier]

Akcja: aktywuj wszystkie żetony nadziei jednego typu.

Ten budynek nie może być ulepszony.



[C] Strażnicy wiary (D)

Akcja: odkryj 3 karty zmiernu. Możesz wybrać 1 z nich i umieścić ją na stosie odrzuconych kart zmiernu bez rozpatrywania jej efektu. Odłóż pozostałe 2 karty z powrotem do stosu zmiernu i potasuj go.

BUDYNKI WIARY (POWIĄZANE Z KARTĄ PRAWA „NOWA RELIGIA”):



[B] Kuchnia polowa (M)

Ten budynek nie może być wzniesiony na płycie Generatora.

Efekt stały: każda akcja, która odbywa się na tej samej płycie, na której znajduje się Kuchnia polowa, odbywa się w cieple, a każdy budynek na tej płycie jest ogrzewany. Ponadto każdy budynek, który zapewnia schronienie, umiejscowiony na tej samej płycie co Kuchnia polowa, jest w fazie nocy ogrzewany.

Ten budynek nie może być ulepszony.

Uwaga! Nie możesz wybrać karty z czerwonym symbolem (dot. kart konsultacji społecznych).

Ten budynek nie może być ulepszony.

BUDYNKI PORZĄDKU (POWIĄZANE Z KARTĄ PRAWA „NOWY PORZĄDEK”):



[B] Dół na ciała (M)

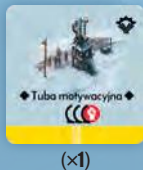
Po wzniesieniu cofnij znacznik zgonów o 1–3 pola na torze zgonów. Ten budynek nie może być ulepszony.



[P] **Centrum propagandowe** (M)
[tylko inżynier]

Akcja: wybierz dowolny budynek, na którym stoi pionek mieszkańca, wykonaj akcję tego budynku (akcja ta odbywa się w cieple).

Ten budynek nie może być ulepszony.



[Ż] **Tuba motywacyjna** (M)

Akcja: zużyj wszystkie aktywne żetony niezadowolenia jednego typu.

Ten budynek nie może być ulepszony.



[C] **Więzienie** (D)

Akcja: zmniejsz poziom głodu o 4. Pionek wykonujący tę akcję pozostaje w więzieniu w fazie nocy. Jeśli więzienie jest ogrzewane, funkcjonuje jako schronienie, jeśli nie jest – ten mieszkaniec choruje. Ten budynek nie może być ulepszony.

BUDYNKI POWIĄZANE ZE SCENARIUSZAMI

Efekty Ark sadzonek, Posterunku, Wentylatorni, Centrum ewakuacyjnego, Fabryki stali, Fabryki rdzeni parowych, Biblioteki, Filtrów elektrostatycznych, Stacji naprawczej, Węzłów grzewczych i Baz terenowych zostały objaśnione na określonych kartach scenariusza oraz w księdze scenariuszy.

Ograniczenia ilościowe

LUDNOŚĆ

Maksymalna liczba mieszkańców każdego typu (robotnik/inżynier/dziecko) wynosi 50. Jeśli ten limit miałby zostać przekroczony, należy w zamian dodać mieszkańców innego typu.

Przykład. Gracze mają 45 robotników i rozpatrują efekt, dzięki któremu zdobywają 7 robotników. Dodają 5 robotników, co daje maksymalną liczbę 50. Pozostałych 2 mogą zamienić na 2 inżynierów, 2 dzieci albo po 1 z nich.

AUTOMATONY

W grze może występować maksymalnie 6 automatów. Jeśli w banku nie ma już automatów, nie można zdobyć nowego. Jeśli karta wydarzenia nakazuje umieszczenie automata, a w banku nie ma żadnego, gracze muszą wziąć automata z własnej puli.

ŻYWNOŚĆ

Maksymalna ilość żywności, jaką gracze mogą mieć, wynosi 50 jednostek. Jakikolwiek nadmiar żywności przepada.

GLÓD

Maksymalny poziom głodu wynosi 50. Jakikolwiek nadmiarowy poziom głodu jest ignorowany.

ZASOBY

Liczba znaczników drewna, węgla i rdzeni parowych jest nieograniczona. Jeśli znaczników zabraknie, należy użyć dowolnych zamienników.

Stal jest ograniczona liczbą elementów w grze. Stal zdobyta ponad limit jest ignorowana.

DRZEWA

Drzewa są ograniczone liczbą elementów w grze. Jeśli trzeba dołożyć drzewo na planszę, a nie ma już żadnych w banku, nie dokłada się nowych drzew na planszę.

POLE (NA PŁYTCE MAPY)

Każda płytka mapy składa się z 2 pól. Każde pole może pomieścić do 5 sztuk tylko jednego zasobu. Na jednym polu może stać tylko 1 budynek.

Tłumaczenie wersji polskiej: Monika Żabicka i Magda Gamrot

Redakcja wersji polskiej: Zespół Rebel



© 2022 11 bit studios S. A. Frostpunk™, 11 bit studios™ oraz ich logo są znakami towarowymi 11 bit studios S. A. Wszystkie prawa zastrzeżone.
© 2022 Glass Cannon Unplugged Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

rebel

