



# REGUŁY GRY

## ERRATA

Informujemy, że podczas produkcji gry w wyniku pomyłki nie zostały wydrukowane żetony Kontaktu o wartości 3.

Informujemy także, iż kartę „Tablica ogłoszeń” oznaczono błędnie jako kartę z układem Produkcji Zamkniętej, podczas gdy powinna to być karta z Cechą.

Natomiast w instrukcji znalazły się następujące błędy:

- na stronie 7 w trzecim akapicie przykładu podliczania Punktów Zwycięstwa błędnie wypisano wartości żetonów - poprawny zapis znajduje się w niniejszej instrukcji;

- na stronie 11 w opisie symbolu Kradzieży Surowca błędnie napisano, że reguła „ dotyczy nawet Składu Surowców”;

- na stronie 11 w opisie symboli dotyczących docigu grafiki symboli zostały zamienione miejscami;

Za powyższe błędy bardzo przepraszamy!



karty Baz



karty Lokacji



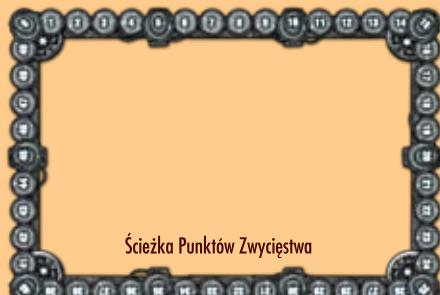
karty Liderów



karty Kontaktu



żetony Robotników



Ścieżka Punktów Zwycięstwa



żetony Surowców



żetony Kontaktu



żetony PZ  
(Punktów Zwycięstwa)



znaczniki frakcji



żeton  
Przebudowy



znacznik  
pierwszego  
gracza

## ELEMENTY GRY

- 4 karty Baz
- 16 znaczników frakcji (po 4 na frakcję)
- 72 karty Lokacji
- 26 Kart Kontaktu
- 8 kart Liderów
- 16 żetonów Robotników
- 39 żetonów Surowców (Złom, Paliwo, Broń, Budulec i Uniwersalne)
- 47 żetonów Punktów Zwycięstwa
- 11 żetonów Kontaktu (Podbój, Współpraca, Przyłączania i Uniwersalne)
- 2 żeton Przebudowy
- 1 znacznik pierwszego gracza

## WSTĘP

Stany Zjednoczone legły w gruzach. Spopielone przez broń masowego rażenia, wykwaniowe długimi latami bezwzględnej walki o zasoby, sterroryzowane przez zbuntowane maszyny, zmieniły się w bezkresne przestrzenie pustkow i ruin.

Dziś, przeszło trzydzieści lat po zagładzie, ludzkość podnosi głowę. Liczne ośrodkie nowej władzy coraz śmialej upominają się o zwierzchnictwo nad całym krajem. Choć pięćdziesiąt dawnych stanów to nic więcej niż linie granic na przedwojennych mapach, serca przywódców i zwykłych ludzi rozpalą idea nowego, 51. stanu. Założka odbudowanej cywilizacji.

W walce o dominację zetrały się siły czterech frakcji: Nowego Jorku, który ze wszystkich sił stara się podtrzymać mit dawnych Stanów Zjednoczonych; Federacji Appalachów, czyli feudalno-górniczej unii baronów silnej dzięki wydobyciu i nieustannej rozbudowie; Gildii Kupców, która swą potęgę opiera rozległej sieci kontaktów i handlu resztami przedwojennych dóbr; oraz Sojuszu Mutantów, wojowniczej hordzie gromadzącej według jednych nową, a według innych straszliwie zdegenerowaną ludzkość.

## CEL GRY

Każdy gracz dowodzi jedną z czterech dostępnych Frakcji i staje do walki o wpływy, by zdobić konkurencję. Celem gry jest rozbudowa potęgi Frakcji i zgromadzenie największej liczby Punktów Zwycięstwa. Wygrany stanie ponad innymi i to właśnie jego sztandar załopocze nad nowym krajem.

## OGÓLNY OPIS ROZGRYWKI

W każdej turze gracze zdobywają nowe karty, wśród których znajdują się m.in. odkrywane przez nich Lokacje i Liderzy gotowi oddać im swoje usługi.

Lokacje mogą zostać wprowadzone do gry na kilka sposobów. Gracz może zdecydować się na Podbój, by uzyskać Zdobycz przedstawioną na czerwonej części karty w celu jednorazowego jej wykorzystania. Może też nawiązać z Lokacją Współpracę, która zapewni mu w każdej turze mniejsze, lecz stale zyski przedstawione na niebieskiej części karty. Trzeci sposób to Przyłączenie, dzięki któremu Lokacja stanie się częścią Frakcji gracza i umożliwi korzystanie z



surowców lub akcji przedstawionych na centralnej, szarej części karty. Można je uzyskać także poprzez Wybudowanie danej Lokacji na gruzach innej, podobnej.

Poprzez realizację planów Liderów, rozbudowę terytorium i wykonywanie akcji gracze wzmacniają potęgę swojej frakcji wyrażoną Punktami Zwycięstwa. Tura, w której choć jeden z nich przekroczy granicę trzydziestu punktów, będzie ostatnią. Po jej zakończeniu okaza się, która frakcja zdystansowała inną w wyścigu o dominację nad spustoszonymi Stanami.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

### WYBÓR FRAKCJI

Każdy gracz losuje jedną z Frakcji i bierze kartę Bazy tej Frakcji oraz trzy Karty Kontaktu opatrzone nazwą tej Frakcji.



Przykładowy zestaw jednej frakcji:  
Baza i jej 3 Stałe Karty Kontaktu

Nie wybrane przez nikogo karty Baz Frakcji wraz z odpowiadającymi im Kartami Kontaktu należy odłożyć do pudełka, nie będą one brały udziału w grze.

Następnie każdy z graczy bierze 4 znaczniki swojej frakcji, jeden z nich kładzie na polu 0 na Ścieżce Punktów Zwycięstwa, zaś pozostałe kładzie obok swojej Karty Bazy - przydadzą się one na dalszym etapie rozgrywki.

### PRZYGOTOWANIE TALII

Wszystkie pozostałe karty (Lokacji, Liderów, Kontaktów) należy potasować, następnie rozdać gracjom po 4 losowe karty, zaś resztę umieścić pośrodku stołu jako stos zakrytych kart.

Najmłodszy gracz rozpoczyna rozgrywkę (Faza 1: Wypatrywanie) wykonując pierwszy ruch, a następnie pozostali gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W kolejnych turach pierwszeństwo akcji przechodzi na graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

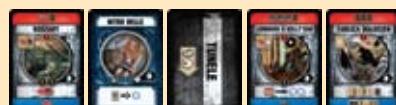
**UWAGA:** Jeśli podczas rozgrywki, w puli żetonów nie wprowadzonych do gry, zabraknie żetonów określonego typu, należy posłużyć się dowolnym następczym znacznikiem.

### PRZYKŁADOWY UKŁAD KART I ELEMENTÓW GRY PODCZAS ROZGRYWKI

#### WSPÓŁNA CZĘŚĆ STOŁU



Śmiertnik,  
czyli stos kart odrzuconych  
(wspólny dla wszystkich graczy)



OBSZAR WYPATRYWANIA  
(5 odkrytych kart odkrywanych w fazie 1)



Pula żetonów  
(nie wprowadzonych jeszcze do gry lub odrzuconych przez graczy)

#### 3 Karty Kontaktu:



#### OBSZAR GRY JEDNEGO Z GRACZY

Tutaj gracz buduje strukturę swojej frakcji:

#### Ręka gracza:



Nie użyte karty Kontaktu i nie wystawione karty Lokacji i Liderów posiadane przez gracza

Karta Lidera:  
Karta Bazy oraz Zasoby uzyskane w turze:



Znaczniki frakcji:



\* - patrz opis Kart Lokacji - Robotnicy i Fabryki

#### Karty Lokacji ze zdolnością Produkcji\*:



#### Karty Lokacji z Cechą\*:



#### Karty Lokacji z Akcją\*:



# PIĘĆ FAZ W KAŻDEJ TURZE

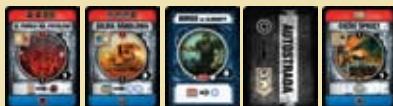
Gra składa się z szeregu tur. Każda tura podzielona jest na pięć faz:

1. Wypatrywanie
  2. Produkcja
  3. Akcje
  4. Podliczanie Punktów Zwycięstwa
  5. Czyszczenie obszaru gry
- Fazy wykonyuje się po kolejku.

## FAZA 1: WYPATRYWANIE

*W tej fazie gracze dobierają nowe karty na rękę (po dwie z odkrytych kart oraz jedną ze stosu kart zakrytych).*

Na początku tury należy odkryć ze stosu 5 kart i położyć je na stole pomiędzy graczami.



Przykład: 5 odkrytych kart (odkrywanych w fazie 1)

Zależnie od liczby graczy, gracze dobierają karty następująco:

### DOCIĄG DLA DWÓCH GRACZY:

Gracze, poczynając od pierwszego gracza, naprzemiennie biorą na rękę po jednej z odkrytych kart:

- Gracz A wybiera 1 z 5 kart;
- Gracz B wybiera 1 z 4 kart;
- Gracz A wybiera 1 z 3 kart;
- Gracz B wybiera 1 z 2 kart;

Ostatnia, nie wybrana przez nikogo karta jest odrzucona na Śmiertnik.  
Na koniec tej fazy gracze dociągają po jednej losowej karcie ze stosu.

### DOCIĄG DLA TRZECH GRACZY:

Gracze, poczynając od pierwszego gracza, naprzemiennie biorą na rękę po jednej z odkrytych kart:

- Gracz A wybiera 1 z 5 kart;
- Gracz B wybiera 1 z 4 kart;
- Gracz C wybiera 1 z 4 kart (najpierw jedną dokładna ze stosu);

Następnie:

- Gracz A wybiera 1 z 3 kart;
- Gracz B wybiera 1 z 3 kart (najpierw jedną dokładną ze stosu);
- Gracz C wybiera 1 z 2 kart;

Ostatnia, nie wybrana przez nikogo karta jest odrzucona na Śmiertnik.  
Na koniec tej fazy gracze dociągają po jednej losowej karcie ze stosu.

### DOCIĄG DLA CZTERECH GRACZY:

Gracze, poczynając od pierwszego gracza, naprzemiennie biorą na rękę po jednej z odkrytych kart:

- Gracz A wybiera 1 z 5 kart;
- Gracz B wybiera 1 z 4 kart;
- Gracz C wybiera 1 z 4 kart (najpierw jedną dokładną ze stosu);
- Gracz D wybiera 1 z 4 kart (najpierw jedną dokładną ze stosu);

Następnie:

- Gracz A wybiera 1 z 3 kart;
- Gracz B wybiera 1 z 3 kart (najpierw jedną dokładną ze stosu);
- Gracz C wybiera 1 z 3 kart (najpierw jedną dokładną ze stosu);
- Gracz D wybiera 1 z 2 kart;

Ostatnia, nie wybrana przez nikogo karta jest odrzucona na Śmiertnik.  
Na koniec tej fazy gracze dociągają po jednej losowej karcie ze stosu.

*Uwaga: Karty należy trzymać na ręce zakryte przed przeciwnikami.*

*Uwaga: Jeśli karty w stosie skończą się przed końcem gry, należy przetasować karty odrzucone na Śmiertnik i z nich utworzyć na nowo stos kart.*

*Uwaga: Jeśli w fazie 1 (Wypatrywania) zabraknie odkrytych do dociągu kart, wtedy gracz dociąga kartę ze stosu kart zakrytych.*

## 10 KART NA RĘCE:

W żadnym momencie fazy 1 gracz nie może mieć na ręce więcej niż 10 kart. W kolejnych fazach limit ten nie obowiązuje.

Jeśli gracz w fazie 1 osiągnął limit 10-ciu kart na ręce, a dociąga jeszcze się nie zakończył, gracz ten w swojej kolejce ciągnie kartę w normalny sposób, ale musi dociągnąć kartę natychmiast odrzucić na Śmiertnik.

## FAZA 2: PRODUKCJA

W fazie Produkcji gracze otrzymują zasoby: Surowce, Robotników, żetony Kontaktu i dodatkowe karty, a także Punkty Zwycięstwa.

W fazie Produkcji gracz pozyskuje zasoby na daną turę na trzy sposoby:

1. Baza każdego z graczy produkuje jeden określony Surowiec oraz 3 Robotników, zgodnie z symbolami na jej karcie.
2. Uzyskane w grze Umowy oraz przyłączone lub wybudowane Lokacje także produkują zasoby, zgodnie z symbolami na ich kartach.
3. Pozyskane w grze Zdobyczne można zamienić na zasoby – gracz odrzuca Zdobycz (dowolną ilość Zdobycz) i w zamian za to otrzymuje odpowiednie zasoby, zgodnie z symbolami na danej karcie Zdobycz.

Dokładne wyjaśnienie kart, ich funkcji (Lokacje, Umowy, Zdobycz) i symboli znajduje się dalej, w rozdziałach „Karty” oraz „Indeks symboli występujących w grze”.

Wyprodukowane Surowce, Robotników i żetony Kontaktu (a także zdobyte w tej fazie Punkty Zwycięstwa) gracze pobierają w postaci odpowiednich żetonów i kładą je na kartę Bazy.

### ŽETONY SUROWCÓW:



Robotnik:



### INNE ZASOBY:

Žetony Kontaktu:



### ŽETONY PUNKTÓW ZWYCIESTWA:





**Surowce** służą do wykonywania określonych akcji, najczęściej **Broń** służą do Podbojów, **Paliwo** do nawiązywania Współpracy, **Złom** do Przyłączania Lokacji, a **Budulec** do Przebudowy Lokacji.

Inne zasoby to np. **Robotnicy**, którzy służą do uruchamiania Akcji z kart Lokacji, dodatkowe **karty** dociągane na rękę, a także **żetony Kontaktu**, ułatwiające – zależnie od ich rodzaju – dokonywanie Podbojów, nawiązywanie Współpracy lub Przyłączanie Lokacji.

Ponadto zasoby mogą być wykorzystywane do wykonania Akcji z kart Lokacji.

*Uwaga: Gracze pobierają wyprodukowane Surowce kolejno, poczawszy od pierwszego gracza - dzięki temu każdy z graczy ma szansę zorientować się w możliwych działaniach przeciwnika.*

*Uwaga: Surowiec Uniwersalny jest odpowiednikiem jednego, ale za to dowolnego z czterech Surowców (zamiast niego pobiera się wybrany żeton konkretnego Surowca). Żeton Surowca Uniwersalnego służy w grze jedynie jako pomoc, by gracz mógł zaoszczędzić czas i zdecydować się dopiero w dalszej fazie tury, jak to Surowiec.*

*Uwaga: W fazie produkcji gracz zdobywa także (dzięki niektórym Umowom i Zdobyczom) Punkty Zwycięstwa.*

## FAZA 3: AKCJE

W fazie Akcji gracze wykonują różnorodne akcje (m.in. pozyskując i wystawiając nowe Lokacje, Liderów, Umowy i Zdobycz, a także wykonując Akcje z kart Lokacji).

Gracze, poczawszy od pierwszego gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wykonują kolejno po jednej z dostępnych im akcji.

Gracz może wykonać dowolną z możliwych i dostępnych mu akcji albo spasować (np. jeśli nie może już lub nie chce wykonać więcej akcji). **Po spasowaniu gracza nie może już w tej turze wykonywać akcji i pomija się go podczas kolejki.**

Kolejność poszczególnych akcji (jak np. Przebudowanie Lokacji, odrzucanie kart, wysyłanie Pracowników) jest dowolna.

Gdy wszyscy gracze wykonają akcję, następuje druga kolejka akcji, potem trzecia, czwarta itd., dopóki ostatni gracz nie spasuje.

Po spasowaniu wszystkich graczy przechodzi się do fazy 4.

### MOŻLIWE DO WYKONANIA AKCJE TO:

- Dokonanie Podboju
- Nawiązanie Współpracy
- Przyłączenie Lokacji
- Przebudowanie Lokacji
- Wystawienie / zmiana Lidera
- Odrzucenie 2 kart i pociągnięcie ze stosu 1 nowej karty

- Wysłanie Robotnika do pracy w Lokacji (czyli wykonania Akcji z karty Lokacji)
- Wysłanie Robotnika do Lokacji innego gracza
- Wysłanie 2 Robotników do ponownej pracy w Lokacji
- Wysłanie 2 Robotników po Surowiec
- Wykonanie Akcji Lidera (dotyczy karty Baby Swift)

Pozostałe Akcje zostały dokładnie opisane w dalszej części instrukcji, w rozdziale "Akcje".

## FAZA 4: PODLICZANIE PUNKTÓW ZWYCIEŚSTWA

W fazie 4 każdy z graczy podlicza aktualny stan Punktów Zwycięstwa swojej frakcji. W każdej turze Punkty Zwycięstwa podliczane są na nowo, nie zaś doliczane do stanu PZ z poprzednich tur.

Gracz liczy wszystkie swoje wystawione karty Lokacji i Lidera (warto po 1PZ) oraz wszystkie zgromadzone na kartach (Bazy, Lokacji, Lidera) żetony PZ. Sumę zaznacza na Ścieżce Punktów Zwycięstwa (patrz przykład na stronie 7).

## FAZA 5: CZYSZCZENIE OBSZARU GRY

Na koniec tury każdy z graczy odrzuca do puli żetonów wszystkie swoje niewykorzystane żetony Zasobów (Surowce, Robotników, żetony Kontaktu, żetony Przebudowy).

Wyjątkiem są karty z ikoną Przechowania (np. Stara fabryka, Piwnice, karty Liderów), które pozwalają na zachowanie Surowców bez potrzeby odrzucania ich w fazie 5.

Odrzucane są również wszystkie żetony Zasobów, które zostały w tej turze użyte i położone na karty Lokacji, Liderów i Kontaktu dla zaznaczenia poszczególnych Akcji oraz znaczniki frakcji leżące na odwiedzonych Lokacjach przeciwników.

## KONIEC GRY

Jeśli w fazie 4 okaże się, że co najmniej jeden gracz osiągnął 30 lub więcej PZ, następuje koniec gry. Zwycięzcą zostaje gracz, który posiada największą ilość Punktów Zwycięstwa.

Jeśli najwyższy wynik posiada więcej niż jeden gracz, wtedy wygrywa ten z nich, który posiada większą ilość kart na ręce. Jeśli i to nie rozstrzyga zwycięstwa, wygrywa ten z nich, który posiada większą ilość niewykorzystanych Surowców i Robotników. Przy dalszej sytuacji remisowej gra kończy się remisem.



ŻETONY PZ służą do zaznaczania zdobytych Punktów Zwycięstwa.

Nie zaznacza się żetonami PZ podstawowej wartości Lokacji i Lidera (wszystkie są warte po 1PZ).

Zdobytego żetonu PZ, leżącego na karcie Lokacji / Lidera, nie można rozmieniać na mniejsze, ani też zamieniać kilku żetonów w żeton o większym nominale, ponieważ dla gry ważna jest zarówno wartość żetonów PZ, jak również ich ilość (większość kart po zdobyciu trzech żetonów PZ traci zdolność dalszego zdobywania Punktów Zwycięstwa).

Żetony PZ można zamieniać / rozmieniać z zachowaniem wartości dopiero gdy przenoszone są one na Bazę (np. po Przebudowie Lokacji czy wymianie Lidera).

## ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIEŚSTWA:

W trakcie gry, w fazie Produkcji i fazie Akcji gracze zdobywają Punkty Zwycięstwa na kilka sposobów (szczegółowo opisano to w dalszej części instrukcji, przy opisie poszczególnych rodzajów kart i Akcji):

- KAŻDA WYSTAWIONA LOKACJA to 1PZ (nie zaznaczany żetonem PZ);
- WYSTAWIONY LIDER to 1 PZ (nie zaznaczany żetonem PZ);
- ZABUDOWANA LOKACJA / WYMIESZCZONY LIDER, mimo że ich karta zostaje usunięta z gry, jest warta 2 PZ (1PZ za Lokację / Lidera plus 1PZ za Akcję Przebudowy / Wymiany) – gracz umieszcza żeton 2 PZ obok swojej Bazę. Jeśli zabudowana Lokacja / wymieniony Lider były warte dodatkowe PZ, zostają one również zauważane w postaci żetonów PZ o odpowiednim nominale;

- NIEKTÓRE LOKACJE, ZDOBYCZĘ I UMOWY w fazie Produkcji zdobywają PZ zgodnie z zapisaną na danej karcie regułą. Uzyskane w ten sposób PZ należy od razu zaznaczyć żetonami PZ o odpowiednim nominale, kładzionymi na dane karty:

# KARTY

*Uwaga: Niektóre reguły na kartach mogą modyfikować ogólne reguły gry.*

W grze występują cztery typy kart: karty Baz frakcji, karty Kontaktu, karty Lokacji i karty Liderów.

Karty Kontaktu zawierają dwie informacje — **Zasięg** (potrzebny do wstawiania nowych kart, co opisano w dalszej części instrukcji) oraz **cenę** w Surowcach, jaką trzeba zapłacić, by niej skorzystać. Jeśli nie podano na karcie ceny w surowcach, jej użycie jest darmowe.

## KARTY BAZ FRAKCJI

Każda z 4 frakcji posiada reprezentującą ją kartę Bazy.



Baza Sojuszu  
Mutantów



Baza Gildii  
Kupców



Baza Nowego  
Jorku



Baza Federacji  
Appalachów

Karta Bazy, oprócz posiadania nazwy i zapisanej na niej reguły dotyczącej produkcji, służy także do umieszczania pod nią zgromadzonych w grze Umów i Zdobycz.

W żadnym momencie gry gracz nie może mieć więcej niż **trzech** podłożonych pod Bazę kart (Umów, Zdobycz).



Karta Bazy z podłożonymi  
dwoma Zdobyczami  
i jedną Umową

## KARTY KONTAKTU

W grze występuje 12 podstawowych Kart Kontaktu przyporządkowanych do frakcji (po 3 dla każdej Frakcji) oraz 14 Jednorazowych Kart Kontaktu.



podstawowe Karty Kontaktu



Jednorazowe Karty Kontaktu

Karty Kontaktu, zależnie od koloru, służą do wykonywania akcji Podboju, Współpracy lub Przyłączania i zagrywa się je z ręki podczas wykonywania tych akcji. Dokładne wyjaśnienie akcji znajduje się w dalszej części instrukcji, w rozdziale "Akcje".



KARTA KONTAKTU: do Podboju



do Współpracy



do Przyłączania



KARTA KONTAKTU  
Cena w Surowcach Zasięg



Zasięg Podboju



Zasięg Współpracy



Zasięg Przyłączania



Zasięg Uniwersalny

Każdy z graczy posiada 3 **podstawowe Karty Kontaktu**, przyporządkowane do jego frakcji. Każda z podstawowych Kart Kontaktu może być użyta tylko raz na turę. Po użyciu danej Karty Kontaktu, należy oznaczyć to, pozostawiając na niej Surowiec, którym gracz zapłacił za aktywację tej karty. W kolejnej turze gracz będzie mógł użyć tej karty ponownie.

Oprócz podstawowych Kart Kontaktu, w grze występują także **jednorazowe Karty Kontaktu**, wymiesiane z innymi kartami w stosie kart. Zagrania jednorazowej Karty Kontaktu po rozpatrzeniu efektów jej działania jest odrzucana na Śmiertnik.

## KARTY LOKACJI

Karty Lokacji symbolizują przeróżne budynki, postacie, maszyny itd.



NAZWA KARTY  
ZDOBYCZ  
TYP KARTY  
SYMBOLE ROBOTNIKÓW  
ODLEGŁOŚĆ  
ZDOLNOŚĆ KARTY  
UMOWA

**Zdobycz** – ta część jest ważna, jeśli karta zostanie wystawiona jako Zdobycz.

**Umowa** – ta część jest ważna, jeśli karta zostanie wystawiona jako Umowa.

**Zdolność karty** (np. Produkcja, Akcja Lokacji i inne zdolności) – ta część jest ważna, jeśli karta zostanie wystawiona jako Lokacja (Przyłączenie).

**Odległość** – wymagany Zasięg potrzebny do wystawienia karty jako Lokacji, Zdobycz lub Umowy.

**Typ karty** – ikony wykorzystywane do zidentyfikowania typu karty (np. podczas akcji Przebudowy).

**Symbol Robotników / Fabryki** – określa zasady dotyczące korzystania z danej karty (szczegóły poniżej).

## ZDOBYCZ, UMOWA, LOKACJA

W grze istnieją 3 sposoby działania kart Lokacji, zaś 4 sposoby ich wystawiania:

**AKCJA: PODBÓJ** → **ZDOBYCZ**

**AKCJA: WSPÓŁPRACA** → **UMOWA**

**AKCJA: PRZYŁĄCZENIE** → **LOKACJA**

**AKCJA: PRZEBUDOWA** → **LOKACJA**

**ZDOBYCZ** pozwala uzyskać jednorazowo wyszczególnione w czerwonej części karty zasoby lub Punkty Zwycięstwa. Należy w tym celu w fazie Produkcji odrzucić daną kartę Zdobycz i w zamian pobrać odpowiednią, określona przez tę kartę ilość zasobów lub Punktów Zwycięstwa.

Gracz może w turze odrzucić dowolną ilość swoich Zdobycz.

**UMOWA** pozwala co turę w fazie Produkcji uzyskać automatycznie wyszczególnione w niebieskiej części karty zasoby lub Punkty Zwycięstwa.

**LOKACJA (Zdolność karty)**, zależnie od reguły opisanej w centralnej części karty, pozwala w każdej turze w fazie Produkcji uzyskać automatycznie wyszczególnione tam zasoby, albo w fazie Akcji wykonać opisaną tam Akcję (po spełnieniu jej warunków). Niektóre z kart posiadają jeszcze inne zdolności (dokładny opis wszystkich zdolności kart znajduje się na końcu instrukcji).

## ROBOTNICY I FABRYKI

Symbol Robotników i Fabryki występują w 4 układach, mających różne znaczenie:



**1. AKCJA.** W dolnej części znajduje się symbol Robotnika, w górnej symbol przekreślonego Robotnika.

Skorzystanie z akcji tej karty wymaga poświęcenia jednego żetonu Robotnika (gracz kładzie go na daną kartę, zaznaczając tym samym jej użycie).

**2. PRODUKCJA OTWARTA.** W dolnej części znajduje się symbol Fabryki, w górnej symbol Robotnika.

Poza darmową produkcją danego zasobu dla gracza, który ją wystawił, istnieje możliwość, by skorzystał z niej także inni gracze, płacąc za to żetonami Robotników. Szczegółowo opisano to w dalszej części instrukcji, w rozdziale "Akcje".

**3. PRODUKCJA ZAMKNIĘTA.** W dolnej części znajduje się symbol Fabryki, w górnej symbol przekreślonego Robotnika.

Podobnie jak karta z regułą produkcji otwartej, za darmo produkuje określone zasoby dla gracza, który ją wystawił, jednak w przypadku produkcji zamkniętej inni gracze nie mogą w żaden sposób skorzystać z tej karty.

**4. CECHA.** W dolnej części znajduje się symbol przekreślonej Fabryki, w górnej symbol przekreślonego Robotnika.

Karta nie produkuje zasobów co turę, za to posiada cechę działającą stale.

## REGUŁA 3 GNIAZD NA KARTACH LOKACJI

Wiele z kart Lokacji pozwala na zdobywanie Punktów Zwycięstwa lub podkładanie dodatkowych Zdobycz i Umów. Istnieje jednak ograniczenie: na jednej karcie nie można w grze uzyskać więcej niż 3 żetonów PZ ani mieć podłączonych więcej niż 3 karty (np. Zdobycz, Umów).

Oznacza to m.in., że karty produkujące w określonych warunkach żeton PZ (o nominale 1, 2 itd.), po trzykrotnym wyprodukowaniu żetonu PZ przestają produkować Punkty Zwycięstwa.



3 Zdobycz / Umowy podłożone  
pod umożliwiającą to  
Kartę Lokacji „Biurowiec”



3 Żetony Punktów Zwycięstwa  
na karcie Lokacji „Manufaktura”

## KARTY LIDERÓW

**WYSTAWIANIE LIDERA.** Kartę Lidera wystawia się za darmo (Odległość tej karty wynosi zero).

Gracz może mieć wystawionego maksymalnie jednego Lidera jednocześnie.

**WYMIANA LIDERA.** Aby wystawić innego Lidera, gracz musi poświęcić 1 Surowiec "Broń" i jednocześnie zdjąć Lidera, który był wystawiony dotychczas. Karta zdejmowanego Lidera jest odrzucona na Śmiertnik, ale zdobyte przez nią PZ są zachowane – gracz umieszcza żeton PZ obok swojej Bazy. Ponadto otrzymuje dodatkowo 1PZ za akcję wymiany Lidera.



- Przykładowa karta Lidera

**ZASOBY.** Zaznaczone na karcie Lidera żetony zasobów gracz otrzymuje w momencie wystawienia karty tego Lidera.

Żeton taki może leżeć na karcie tego Lidera tak długo, dopóki gracz go nie wykorzysta lub nie utraci karty Lidera - nie przepada on automatycznie na koniec tur, jak inne żetony zasobów w grze.

**Uwaga:** W momencie, gdy Lider zostaje wymieniony na innego, leżące na nim Zasoby przenoszone są na kartę Bazy - jeśli nie zostaną wykorzystane do końca, przepadą (nie są już dłużej chronione cechą Przechowanie, którą posiadają karty Liderów).

**PUNKTY ZWYCIESTWA.** Lider jest wart 1PZ.

Zdolność każdego z Liderów polega na zdobywaniu Punktów Zwycięstwa po spełnieniu określonego warunku (np. wystawienie karty określonego typu, pozykanie Zdobycz, pozykanie Umowy, wykonanie akcji Przebudowy). Należy zwrócić uwagę, że Punkt Zwycięstwa przyznawany jest za spełnienie określonego

# 51<sup>ST</sup> STATE

warunku PO wystawieniu Lidera - nie zaś za spełnienie takiego samego warunku w momencie, gdy dany Lider nie był jeszcze wystawiony (inaczej mówiąc, Zdolności te nie działały wstecz).

Wyjątkiem jest karta Baby Swift, której Zdolność jest akcją.

Każdy Lider może zgromadzić w grze maksymalnie do **5 żetonów PZ**.

## PORZĄDEK WYSTAWIANIA KART LOKACJI I LIDERÓW

Wystawiając karty Lokacji (i Liderów) podczas gry należy przyjąć określony porządek:

Karty Lokacji z regułą produkcji (otwartej, jak i zamkniętej) wystawia się w najwyższym rzędzie, na prawo od karty Bazy.

Karty Liderów wystawia się na lewo od karty Bazy.

Karty Lokacji z regułą Cechą wystawia się w środkowym rzędzie.

Karty Lokacji z regułą Akcji wystawia się w najniższym rzędzie.



Rozmieszczenie kart wystawionych przez jednego gracza w przykładowej rozgrywece

## PRZYKŁAD PODLICZANIA PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Po pierwszej turze gracz ma na stole wystawioną jedną kartę Lokacji i na niej położony 1 zdobyty żeton 1PZ.



Łącznie posiada więc **2PZ** – i taki wynik zaznacza na Ścieżce Punktów Zwycięstwa.

Po drugiej turze gracz wystawia kolejną Lokację, na poprzednio wystawionej Lokacji zdobywa kolejny żeton 1PZ, także na nowo wystawionej zdobywa 1 żeton 1PZ. Ma teraz wystawione dwie Lokacje, na pierwszej leżą 2 żetony 1PZ, a na drugiej 1 żeton 1PZ.



Łącznie posiada więc **5PZ** (2PZ za dwie Lokacje, 2PZ za dwa żetony 1PZ leżące na jednej Lokacji, 1PZ za jeden żeton 1PZ leżący na drugiej Lokacji) – i taki wynik zaznacza na Ścieżce Punktów Zwycięstwa.



# AKCJE

Poniżej znajduje się dokładny opis podstawowych Akcji, jakie gracze mogą wykonywać w III fazie każdej fazy gry.

## ZASIĘG



IKONY ZASIĘGU: Podboj 2 ✓ Przyłączanie

Do akcji Podbojów, Współpracy i Przyłączania wymagane jest uzyskanie odpowiedniego Zasięgu o wartości równej lub większej od Odległości wystawianej karty. Zasięg uzyskuje się poświęcając żeton Kontaktu oraz/lub Karty Kontaktu o odpowiedniej wartości i kolorze Zasięgu.

**Wartości poszczególnych poświęconych na akcję żetonów Kontaktu i kart Kontaktu o tym samym kolorze sumują się.**

Nie można natomiast rozdzielać wartości danego żetona Kontaktu czy karty Kontaktu pomiędzy kilka akcji.

## AKCJA: PODBÓJ

Akcja Podbój pozwala wprowadzić do gry kartę Lokacji jako **Zdobycz**.

Należy zagrać karty Kontaktu z ikoną Zasięgu Podboju (lub/i żeton Kontaktu - Podboju) o łącznej wartości równej lub większej od Odległości wystawianej karty Lokacji.



**PRZYKŁAD:** Aby wystawić kartę Lokacji „Montownia” (jej Odległość, czyli wymagany Zasięg wynosi 3) jako Zdobycz, gracz zgrywa kartę Kontaktu „Mutki” o wartości 2 Zasięgu Podboju i do tego 1 żeton Kontaktu - Podboju o wartości 1. Uzyskuje łączną wartość Zasięgu Podboju 3, czyli może wystawić „Montownię” jako Zdobycz.

Kartę Lokacji podkładamy pod kartę Bazy tak, by było widać tylko jej czerwoną część. Tym samym ta karta Lokacji staje się **Zdobyczą** (patrz wcześniej: rozdz. Karty: Zdobycz, Umowa, Lokacja).

**Uwaga!** Niektóre karty Lokacji (np. Biurowiec, Ratusz, Kryjówka, Stara rzeźnia) pozwalały również na podkładanie Zdobyczy, identycznie jak pod kartę Bazy.



**Uwaga!** Gracz może w dowolnym momencie gry odrzucić własną Zdobycz (np. aby uzyskać miejsce na wystawienie innej Umowy lub Zdobyczy).



## AKCJA: WSPÓŁPRACA

Akcja Współpraca pozwala wprowadzić do gry kartę Lokacji jako **Umowę**. Należy zagrać karty Kontaktu z ikoną Zasięgu Współpracy (lub/i żeton Kontaktu - Współpracy) o łącznej wartości równej lub większej od Odległości wystawianej karty Lokacji.



**PRZYKŁAD:** Aby wystawić kartę Lokacji „Magazyn” (jej Odległość, czyli wymagany Zasięg wynosi 2) jako Umowę, gracz zgrywa kartę Kontaktu „Junk Train” o wartości 2 Zasięgu Współpracy. To wystarczająca wartość Zasięgu Współpracy, może więc wystawić „Magazyn” jako Umowę.

Kartę Lokacji podkładamy pod kartę Bazy tak, by było widać tylko jej niebieską część. Tym samym ta Karta Lokacji staje się **Umową** (patrz wcześniej: rozdz. Karty: Zdobycz, Umowa, Lokacja).

**Uwaga!** Niektóre karty Lokacji (np. Biurowiec, Ratusz) pozwalały również na podkładanie Umów, identycznie jak pod kartę Bazy.



**Uwaga!** Gracz może w dowolnym momencie gry odrzucić własną Umowę (np. aby uzyskać miejsce na wystawienie innej Umowy lub Zdobyczy).



## AKCJA: PRZYŁĄCZENIE

Akcja Przyłączenie pozwala wprowadzić do gry kartę Lokacji jako **Lokację**.

Należy zagrać karty Kontaktu z ikoną Zasięgu Przyłączania (lub/i żeton Kontaktu - Przyłączania) o łącznej wartości równej lub większej od Odległości wystawianej karty Lokacji.

Kartę Lokacji kładziemy obok Bazy. Tym samym ta karta Lokacji staje się naszą **Lokacją** (patrz wcześniej: rozdz. Karty: Zdobycz, Umowa, Lokacja). Pola czerwone i niebieskie tej karty są od tej chwili ignorowane.



karta wystawiona jako Lokacja

Jeśli przyłączana Karta Lokacji posiada regułę Produkcji, wtedy zostaje ona wprowadzona do gry od razu z wyprodukowanym zasobem, mimo że faza Produkcji już minęła.

Lokacja jest warta 1PZ.

## AKCJA: PRZEBUDOWA

Akcja Przebudowa pozwala wprowadzić do gry kartę Lokacji jako Lokację bez spełniania warunku dotyczącego Zasięgu i Odległości.

Należy zapłacić 1 Surowiec "Budulec" i usunąć jedną z Lokacji już znajdujących się w grze, zaś na jej miejsce położyć nową, wybudowaną właśnie Lokację.

Aby było to możliwe, karta zastępowana i karta zastępująca muszą posiadać przynajmniej jedną identyczną ikonę określającą Typ karty.



**PRZYKŁAD:** Gracz chce wystawić „Złomowisko” przez akcję Przebudowy - w tym celu płaci 1 Surowiec „Budulec” i usuwa swoją wystawioną wcześniej kartę „Cieki sprzett” (obie mają ten sam typ) i na jej miejsce wystawia „Złomowisko”. Dzięki Przebudowie ignoruje wymagane Zasięgi i Odległości.



Spełnienie warunku Przebudowy: wspólna ikona Typu karty

Kartę Lokacji kładziemy obok Baz. Tym samym ta karta Lokacji staje się naszą Lokacją. Pola czerwone i niebieskie tej karty są od tej chwili ignorowane.

Karta, na której zbudowano nową Lokację jest odrzucona na Śmiertnik. Jeśli posiadała ona jakieś Surowce, należy położyć je na Bazie.

Natomiast tak jak wyjśniaono to wcześniej, przy opisie IV fazy gry, uzyskane wcześniej dzięki usuwanej w trakcie Przebudowy karcie Punkty Zwycięstwa nie przepadają – odpowiednia ilość żetonów PZ umieszczana jest obok karty Baz. Dodatkowo gracz otrzymuje 1PZ za akcję Przebudowy.

Jeśli wprowadzona do gry za pomocą Przebudowy Karta Lokacji posiada regułę Produkcji, wtedy zostaje ona wprowadzona do gry od razu z wyprodukowanym zasobem, mimo że faza Produkcji już minęła.

Akcję Przebudowy normalnie można wykonać tylko raz w turze.

Aby wykonać ją kolejny raz w tej samej turze, trzeba zapłacić za to żeton Przebudowy (uzyskanymi dzięki takim kartom, jak Koparka, Spychacz, Mr President). Przebudowa za pomocą żetona Przebudowy nie wymaga opłaty w postaci Surowca.

## AKCJA: WYSTAWIENIE / ZMIANA LIDERA

Gracz może za darmo wystawić kartę Lidera, jeśli wcześniej nie posiadał żadnego, lub zmienić Lidera na nowego, płacąc za to 1 Surowcem "Broń" i usuwając kartę poprzedniego Lidera.

Jak opisano w rozdziale „Faza 4: Podliczanie Punktów Zwycięstwa”, uzyskane wcześniej dzięki wymienionemu Liderowi Punkty Zwycięstwa nie przepadają – odpowiednia ilość żetonów PZ umieszczana jest obok karty Baz. Dodatkowo gracz otrzymuje 1PZ za akcję Zmiany Lidera.

## AKCJA: ODRZUCENIE 2 KART I POCIĄGNIĘCIE ZE STOSU 1 NOWEJ KARTY

Gracz może odrzucić 2 karty z ręki i pociągnąć nową kartę ze stosu.

## AKCJA: WYSŁANIE ROBOTNIKA DO PRACY W LOKACJI

Gracz może użyć Robotników, by wykonywać Akcje ze swoich Lokacji.

Aby skorzystać z Akcji z karty Lokacji (dotyczy to kart Lokacji w dolnym rzędzie!), gracz musi położyć na tej karcie 1 Robotnika. Efekt Akcji jest natychmiast wprowadzany w życie.

Uwaga! Niektóre karty (np. Koszary, Złodziejska karawana) wymagają powiększenia o 1 Robotnika więcej.



Karta Lokacji z akcją oraz ikona wymaganego Robotnika do aktywacji

## AKCJA: WYSŁANIE 2 ROBOTNIKÓW DO PONOWNEJ PRACY W LOKACJI

Aby w tej samej turze skorzystać ponownie z własnej Lokacji, gracz musi wysłać do niej 2 Robotników (3 w przypadku Koszar i Złodziejskiej karawany).

Z jednej Lokacji można skorzystać maksymalnie dwa razy w turze.

Nie można w jednej turze dwukrotnie skorzystać z tej samej Lokacji przeciwnika.

## AKCJA: WYSŁANIE ROBOTNIKA DO LOKACJI INNEGO GRACZA

Gracz może wysłać swojego Robotnika do jednej z Lokacji przeciwnika, posiadającej regułę produkcji otwartej (dotyczy to kart Lokacji przeciwnika w jego górnym rzędzie!), aby skorzystać z reguły produkcji tej karty. Dzięki temu otrzymuje zasoby produkowane przez tę kartę (mimo że dzieje się to w fazie Akcji, a nie w fazie Produkcji).



Karta Lokacji ze zdolnością Produkcji Otwartej

Gracz nie może wysyłać Robotników do Lokacji przeciwnika, posiadających regułę produkcji zamkniętej.



Karta Lokacji ze zdolnością Produkcji Zamkniętej

Robotnik wysłany do Lokacji przeciwnika automatycznie staje się jego żetonem Robotnika i przeciwnik może go w normalny sposób zagrywać do końca bierzącej fazy.

Gracz może wysłać Robotników do tej samej Lokacji przeciwnika tylko raz w turze. Aby zaznaczyć, że gracz skorzystał już w tej turze z danej karty Lokacji przeciwnika, gracz musi położyć na tej Lokacji znacznik swojej frakcji.

Gracz może wysłać Robotników do kilku różnych Lokacji przeciwników, na każdej z nich pozostawiając do końca tury znacznik swojej frakcji (czyli maksymalnie 3 razy, tyle bowiem jest dostępnych znaczników frakcji).

Każdy z przeciwników może wysyłać swoich Robotników do tej samej Lokacji należącej do innego gracza.

Nie można wysyłać Robotników do Lokacji gracza, który spasował.

## AKCJA: WYSŁANIE 2 ROBOTNIKÓW PO SUROWIEC

Gracz może poświęcić 2 Robotników, by zdobyć dowolny z czterech Surowców w grze (Złom, Paliwo, Broń lub Budulec).

# INDEKS SYMBOLI WYSTĘPUJĄCYCH W GRZE

### ZASOBY:

Każda ikona Zasobu oznacza jeden żeton tego Zasobu.

#### Surowce:

- **Złom**
- **Broń**
- **Paliwo**
- **Budulec**
- **Uniwersalny Surowiec**

#### Robotnicy:

- **Robotnik**

#### Kontakty:

##### - Zasięg Przyłączenia 1/2/3

Umożliwia Przyłączenie Lokacji o Odległości 1/2/3 lub zwiększa Zasięg Przyłączenia o 1/2/3.

##### - Zasięg Współpracy 1/2/3

Umożliwia Współpracę z Lokacją o Odległości 1/2/3 lub zwiększa Zasięg Współpracy o 1/2/3.

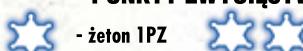
##### - Zasięg Podboju 1/2/3

Umożliwia Podboj Lokacji o Odległości 1/2/3 lub zwiększa Zasięg Podboju o 1/2/3.

#### - Uniwersalny Zasięg 1/3

Umożliwia Podbój lub Współpracę lub Przyłączenie Lokacji o Odległości 1/3 lub zwiększa Zasięg tych akcji o 1/3.

### PUNKTY ZWYCIĘSTWA:



- żeton 1PZ



- żeton 2PZ

### KARTY:



- **Jednorazowość.** Opatrzoną tą ikoną Zasób gracz otrzymuje jednorazowo, w momencie wystawienia karty.



- **Przechowanie.** Leżące na karcie z tą ikoną Zasoby gracz może wykorzystać w kolejnych turach - nie są one odrzucone w fazie 5.



- Dowolna karta z ręki gracza



- Karta ze stosu zakrytych kart



- **Zdobycz**



- **Umowa**



- **Zdobycz lub Umowa**



- **Typ karty**

*Uwaga: Aby wybudować Lokację na innej Lokacji (akcja Przebudowanie), obie muszą mieć przynajmniej jedną wspólną ikonę typu.*

*Uwaga: Karta z ikoną typu „Surowiec uniwersalny” odnosi się do kart z taką właśnie ikoną typu, nie zaś z ikonami dowolnego z czterech Surowców.*

- **Karta produkcyjna** - daje Zasoby w fazie Produkcji. Po Przyłączeniu lub wybudowaniu (akcja Przebudowanie) tej karty ustaw ją na prawo od karty frakcji.

- **Wymaga robotnika.** Aby skorzystać z tej karty, należy użyć Robotnika.

- **Lokacja zamknięta.** Inni gracze nie mogą wysyłać Robotników, by skorzystać z ciechy tej karty.

- **Lokacja z Cechą.** Cecha Lokacji działa stale, bez względu na system tur i nie wymaga Robotników do jej aktywowania.

- **Odgległość Lokacji.** Chcąc wykonać na tej Lokacji akcję Podboju, Współpracy lub Przyłączenia, gracz musi uzyskać 1/2/3 Zasięgu Podboju, Współpracy lub Przyłączenia.

- **Odgległość Lidera.** Lidera można wystawiać bez potrzeby zagrywania kart Kontaktu / żetonów Kontaktu.

### CECHY LOKACJI:

- **Miejsce na trzy dodatkowe Umowy lub Zdobycze**

*Uwaga: Możliwe jest dowolne zapelnienie trzech miejsc Umowami lub Zdobyczami – na przykład 1 Umowa i dwiema Zdobyczami.*

*Uwaga: Ikona ta, jeśli występuje w polu Umowy, i tak daje miejsce tylko jednorazowo na 3 dodatkowe Zdobycze / Umowy, nie zaś co turę kolejne 3 miejsca.*

- **Odrzuć X, by otrzymać Y**

Przykłady:

- Odrzuć 1 Surowiec „Paliwo”, by otrzymać żeton Kontaktu - Współpracy o wartości 3.

- Odrzuć jedną z wystawionych własnych Umów, by otrzymać 2 Punkty Zwycięstwa.

- **Każda wystawiona karta tego typu daje X**

*Uwaga: Dotyczy to zarówno kart wystawionych wcześniej, jak i wystawionych później.*

*Uwaga: W przypadku Punktów Zwycięstwa oznacza to maksymalnie 3 żetony PZ, zgodnie z regułą 3 gniazd.*

Przykłady:

- Każda będąca na stole karta typu „Złom” daje jeden Surowiec „Złom” (dotyczy nawet kart wystawionych wcześniej)

- Każda będąca na stole karta typu „Paliwo” daje jeden Punkt Zwycięstwa (dotyczy nawet kart wystawionych wcześniej).

- **Po spełnieniu warunku X otrzymujesz Y**  
(ikona zarezerwowana dla Zdolności Liderów)

### ZDOLNOŚCI LIDERÓW:

BORGO THE ALMIGHTY - Po wykonaniu akcji Podboj otrzymujesz 1 PZ.

GREEDY PETE - Po wykonaniu akcji Współpraca otrzymujesz 1 PZ.

JUNKY JOE - Po wystawieniu karty typu „Złom” otrzymujesz 1 PZ.

NITRO BELLE - Po wystawieniu karty typu „Paliwo” otrzymujesz 1 PZ.

TOMMY THE GUN - Po wystawieniu karty typu „Broń” otrzymujesz 1 PZ.

UNCLE HAMMER - Po wystawieniu karty typu „Budulec” otrzymujesz 1 PZ.

MR PRESIDENT - Po wykonaniu akcji „Przebudowa” otrzymujesz 1 PZ.

*Uwaga: Baby Swift jest wyjątkowym Liderem - jej Zdolność jest Akcją, ponadto Akcja ta nie wymaga poświęcania Robotnika. Baby Swift może podczas jednej akcji odrzucić 2 karty uzyskując za to 1PZ. Akcję tę może wykonać w tej samej turze wielokrotnie.*

- **Skład Surowców.** Miejsce na 3 dowolne Surowce. Włożenie Surowca do Składu Surowców lub jego wyciągnięcie jest darmowe. Surowców ze Składu nie można kraść.



- **Miejsce na 3 określone Surowce.** Położone na tej karcie

Surowce pozostają tu aż do zebrania kompletu 3 wymaganych Surowców i wykonania Akcji. Surowów tych nie można używać do innych Akcji, kraść itd.

Położenie Surowca na tą kartę jest darmowe. Jednak sama Akcja (zamiany kompletu Surowów w 2PZ) wymaga poświęcenia Robotnika.



- **Kradzież surowca.** Zabierz wybranemu przeciwnikowi jeden Surowiec.



- **Przebudowa.** Wykonaj akcję Przebudowa.



- **Uniwersalna Przebudowa.** Wykonaj akcję Przebudowa niezależnie od typów kart biorących w niej udział.



- Na koniec fazy Wypatrywania weź dodatkowo ostatnią, nie wybraną przez nikogo kartę.

Jeśli nie ma już wystarczającej ilości otwartych kart w dociągu, dobierz karty zakryte ze stosu.



- Na koniec fazy Wypatrywania weź dwie, a nie jedną losową kartę ze stosu. Wybierz tę, która bardziej ci odpowiada. Niewybraną kartę odrzuć na Śmiecinik.



- Po dociagnięciu swojej pierwszej karty odrzuć jedną z pozostałych, wyłożonych kart.



- Zamiast wybrać jedną z wyłożonych kart, możesz pociągnąć kartę ze stosu.

**AUTOR GRY:** Ignacy Trzewiczek

**INSTRUKCJA:** Michał Oracz, Łukasz Pogoda, Ignacy Trzewiczek

**ILUSTRACJA NA PUDEŁU I PROJEKT PUDEŁKA:** Dark Crayon / Piotr Cieślinski

**ILUSTRACJE NA KARTACH:** Mariusz Gądzela, Piotr Fokszowicz, Mateusz Bielski, Tomasz Jedruszek, Daniel Grzeszkiewicz, Adam Wójcicki, Roch Hercka, Michał Oracz

**PROJEKT KART I IKONY:** Michał Oracz

**WYDAWCZA:** Wydawnictwo Portal, ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice

tel./fax. (032) 334 85 38

[www.wydawnictwoportal.pl](http://www.wydawnictwoportal.pl), e-mail: [portal@wydawnictwoportal.pl](mailto:portal@wydawnictwoportal.pl)

**PODZIĘKOWANIA:** Szczególnie dziękuję za nieskończone godziny testów i debat Browarniowemu, Grzeczkowi, Klemi, Tybianowemu, Ceżnerowi, Oziemu oraz Merry.

Bardzo dziękuję wszystkim testerom i osobom, które przyczyniły się do obecnego stanu gry: Alchemik, Asio, Bogas, Cirrus, Cnidius, Darken, Grzegorz Polewka, Ja\_N, Korzeń, Neurocide, Mist, Monia, Rafał Szyma, Michał Oracz, Sheva, Ujek, WC, Widłak, Yann Wenz i wszystkim innym osobom, które pomogły przy grze w najmniejszym nawet stopniu.

# CZTERY FRAKCJE

W grze występują cztery różne Frakcje. Są to: Sojusz mutantów, Gildia kupców, Federacja Appalachów oraz Nowy Jork. Każda Frakcja na starcie gry składa się z 4 kart – jednej karty Bazy oraz 3 Stałych Kart Kontaktu.

## NOWY JORK

W czasie wojny gigantyczna metropolia była jednym z głównych celów ataku. Teraz to ruina – ogromne pogorzelisko. Ale Nowy Jork jest zamieszkały i jego mieszkańców chodzą z podniesionym czolem. Panują tu rządy żelaznej ręki, ale są to rządy prawa. Mieszkańcy uparcie odbudowują dom za domem, przecinając za przecinaczą. Na powrót działa policja, straż pożarna, szpitale. Każdy obywatel może liczyć na żywność i zajęcie – przynajmniej dopóki potrafi udowodnić swoją użyteczność. Ekspedycje Nowego Jorku wyruszają w pustkowia ze szczególną misją: głoszą, że Stany Zjednoczone nie zginęły i gromadzą rozproszone osady pod gwiazdzym sztandarem.

**MOCNA STRONA FRAKCJI:** Karta Bazy produkuje co turę 1 żeton Surowca "Złoty", co w połączeniu ze Stałą Kartą Kontaktu "Kolej" pozwala co turę Przyłączać Lokacje w odległości 1.



## GILDIA KUPCÓW

W świecie, w którym każde miasto przez lata odcięta od innych wykształciło własne zwyczaje i prawa, a każda najmniejsza osada to zupełnie nowy świat, ten, kto dysponuje towarami i informacjami, trzyma w ręku prawdziwą władzę. Gildia Kupców narodziła się spontanicznie, z biegiem lat krzepnąc i nabierając znaczenia. Kupcy mają dobrą, za które potrafią nabyć wszystko, w tym broń, leki i bezgraniczną lojalność. Dysponują flotą pojazdów przemierzających to, co pozostało z autostrad. Mają swoje przyczółki w niezliczonej liczbie wsi i miasteczek. Gildia stanęła przed niepowtarzalną szansą przekucia tych atutów w realną, polityczną siłę.

**MOCNA STRONA FRAKCJI:** Karta Bazy produkuje co turę 1 żeton Surowca "Paliwo", co w połączeniu ze Stałą Kartą Kontaktu "Karawana" pozwala co turę nawiązywać Współpracę na odległość 1, 2 lub 3.



## FEDERACJA APPALACHÓW

Federacja to kraina zadymiona, cuchnąca i szara. Dźwigi i buldożery pracując pełną parą, ludzie zamieszkujący w ruinach mieszkają w nowo побudowanych barakach otoczonych kopalińianymi szybami, magazynami i parkami maszyn. Rozległe tunele kopalń, które zapewniły im przeżycie podczas dni zagłady, są źródłem bogactwa w świecie, w którym opal i produkty przemysłu stały się bezcenne. Bogactwo to dostępne jest jednak tylko nieliczniom: kaście baronów trzymających w ręku władzę nad rzeszami zwykłych robotników. Federacja dusi się w swych granicach, do dalszego rozwoju potrzebuje nowych terytoriów, źródła żywności i siły roboczej.

**MOCNA STRONA FRAKCJI:** Karta Bazy produkuje co turę 1 żeton Surowca "Budulec".

Federacja Appalachów posiada specjalną regułę zabudowywania (karta Kontaktu „Odbudowa”):

Grać może odrzucić 1 kartę z ręki oraz zapłacić 1 Surowiec "Budulec", by Przyłączyć Lokację w odległości 1 lub 2.



## SOJUSZ MUTANTÓW

Mutantów nie da się sklasyfikować, ani podzielić na gatunki. Mutant to nowa istota, dziecko zbuntowanych maszyn, promieniowania, spalonej przyrody i niezliczonych chorób. Tak naprawdę mutantem jest każdy – lata zagłady odmieniły nas wszystkich. Odrzuceni przez innych, prześladowani i tropieni jak zwierzyna mutanci utworzyli wielki Sojusz. Z jednej strony słyną z nieokrzesanej agresji, dzikiej wojowniczości, znacząc swój szlak zgłoszczami spalonych osad. Z drugiej nie brak im sprytu, a niejeden z nich marzy o nowym, lepszym świecie, w którym ludzie i mutanti żyć będą na równych prawach, razem stawiając czoła niebezpieczeństwom spustoszonych Stanów.

**MOCNA STRONA FRAKCJI:** Karta Bazy produkuje co turę 1 żeton Surowca "Broń", co w połączeniu ze Stałą Kartą Kontaktu "Mutki" pozwala co turę dokonywać Podboju na odległość 1, 2 lub 3.

