



NEW ANGELES™

MIASTO KORPORACJI

ZASADY WPROWADZAJĄCE

UWAGA!

Niniejsza broszura zawiera podstawowe zasady gry *New Angeles*. Przed rozgrywką gracze powinni przeczytać strony 4-15, na których opisane zostały zasady niezbędne do rozpoczęcia rozgrywki. Jeśli w trakcie rozgrywki pojawią się pytania, gracze powinni sprawdzić odpowiedzi, odnosząc się do objaśnień w *Kompletnej Księdze Zasad*.

– Wszystkie inne korporacje tego nie widzą. Zapomnieli, jak działa *New Angeles*, i boją się pobrudzić sobie ręce – Yuri Talunik odłożył orzech na biurko i sięgnął po bryłkę szaro-czarnej rudy – księżycowy kamień. Musiał ważyć przynajmniej pięć kilogramów, ale dzięki księżycowej grawitacji w ogromnych dłoniach Yuriego wyglądał jak zabawka.

– I co z tego? – zapytał Ivan. – Są zbyt bogaci, aby ich to obchodziło.

– Zacznie, kiedy ich szklane miasto runie. Dzień, w którym Federalni odwołają ich święto podatkowe i zlikwidują specjalną strefę ekonomiczną, powoli się zbliża. – TRACH! Gwałtownie opuścił kamień, rozłupując orzech. – Mamy trudne czasy, bracie.

– Nie musisz mi przypominać, Yuri. Moja żona i obaj jej bracia aktualnie nie mają pracy. A ja nie mogę im pomóc, a jedynie ponosić część odpowiedzialności. Poparcie tych androidów było... – Ivan wpatrzył się w swoją szklankę. – Golemy rozszłościły wielu ludzi. Co chwilę kolejne zamieszki, brutalne zbrodnie i przypadki terroryzmu.

Yuri nie słuchał. – Szefowie innych korporacji mają mnie za jakiegoś zbira. Tak, zbira, który kieruje największą operacją górniczą na trzech planetach! Co, przez przypadek? – TRACH! Yuri opuścił kamień na kolejny orzech, tym razem dużo mocniej. – Ale ja widzę to, czego oni nie mogą zobaczyć. Widzę, że musimy współpracować. Pomimo tego, że oni nienawidzą mnie, a ja ich, mamy wspólny cel. Musimy zrobić wszystko, aby utrzymać Federalnych z dala od *New Angeles*.

– Hmm... Taka koalicja mogłaby się opłacić – zamyślił się Ivan.

– Tak – potwierdził Yuri. – Ale moim zdaniem niektórym bardziej, innym mniej.

TRACH! Po chwili podniósł wzrok, spoglądając przez strzelistą kopułę z transplasu na Ziemię, której ciemna strona górowała nad nimi niczym lśniący, czarny klejnot. *New Angeles* odcinało się od czarnego tła niczym płonący ogień, którego światło widoczne było nawet na księżycu. W całości zasilane Helem-3 Yuriego.

OPIS GRY

New Angeles to gra o polityce, w której od czterech do sześciu graczy przejmuje kontrolę nad megakorporacjami z uniwersum *Android*. Gracze negocjują umowy i zawierają tymczasowe sojusze, aby zdobyć wpływy i finansową przewagę nad korporacyjnymi rywalami, jednocześnie dbając o zachowanie porządku i rentowności swoich interesów w *New Angeles*.

CEL GRY

New Angeles stanowi centrum ekonomiczne całego układu słonecznego, a każda z nacji ma swój udział w sukcesie miasta. Każda z korporacji odpowiada za zwalczanie niebezpieczeństw, które mogłyby zagrozić produktywności miasta, i dbanie, by każda z dzielnic stale zapewniała towary i usługi. Jeśli korporacjom uda się odegrać swoje role w tym planie, miasto sprostą wymaganiom i pozostanie pod korporacyjną kontrolą.

Spełnianie tej funkcji jest jednym z podstawowych sposobów na gromadzenie kapitału, będącego miarą bogactwa i sukcesu megakorporacji. Celem każdego z graczy jest posiadanie na koniec ostatniej rundy rozgrywki większego kapitału niż jego sekretny rywal. Kilku graczy może zwyciężyć, ale przynajmniej jeden musi przegrać!

Kluczem do zwycięstwa w grze *New Angeles* są negocjacje i manipulacje – samotnie, bez przekupstwa i składania obietnic nie uda się osiągnąć wiele. Aby osiągnąć sukces gracze mogą sięgnąć po dowolne środki. Muszą jednak pamiętać o jednej ważnej rzeczy – jeśli nie uda im się współpracować tak, aby utrzymać produktywność miasta, żaden z nich nie wygra.

LISTA ELEMENTÓW



Kompletna Księga Zasad



1 plansza



9 jednostek Frontu Ludzkości



9 jednostek Organizacji przestępczych



6 jednostek Prywatnej ochrony



16 kart wydarzeń



7 kart rywali



6 kart przygotowania



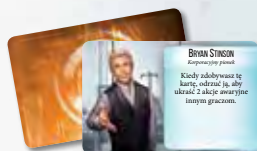
6 arkuszy korporacji



9 kart wymagań



12 kart inwestycji



34 karty zasobów ludzkich



100 kart akcji (po 20 każdego rodzaju)



6 kart akcji awaryjnych (po jednej na korporację)



1 żeton aktywnego gracza



1 żeton toru rundy



14 żetonów choroby



14 żetonów wyłączenia



14 żetonów niepokoju



14 żetonów rozwoju



1 żeton zagrożenia



6 żetonów kapitału (po jednym na korporację)



5 żetonów dóbr



5 żetonów celu



4 żetony androidów

PRZYGOTOWANIE PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Aby przygotować pierwszą rozgrywkę w *New Angeles*, należy kolejno wykonać następujące, nieco uproszczone kroki:

1. Przygotowanie talii zasobów ludzkich, wymagań, inwestycji i wydarzeń: karty przygotowania należy odłożyć do pudełka. Każdą z talii (zasobów ludzkich, wymagań, inwestycji i wydarzeń) należy osobno potasować. Talię wydarzeń należy umieścić na polu „Wydarzenia” na planszy, a pozostałe talie obok planszy, poniżej odpowiednio oznaczonych miejsc.



Zasoby ludzkie



Wymagania



Inwestycje



Wydarzenia

2. Przygotowanie talii akcji: karty akcji należy podzielić według rodzajów (oznaczonych kolorami) i potasować każdy rodzaj, tworząc osobne talie. Następnie talie te należy umieścić obok miejsca na planszy oznaczonego tym samym rodzajem i kolorem.



Karty akcji ochrony



3. Przygotowanie torów rund i tur: znacznik rund należy umieścić na polu „1” toru rund. Trzy wierzchnie karty z talii zasobów ludzkich należy umieścić zakryte poniżej miejsc „1”, „2” i „3” na torze tur na planszy.



Tor rund



Tor tur

4. Przygotowanie miasta: dla każdego elementu wymienionego w ramce „Przygotowanie miasta” po prawej należy umieścić **jedną** kopię danego elementu na planszy, w każdej wskazanej dzielnicy. Żetony umieszcza się na polach o tym samym kształcie, a plastikowe jednostki na ilustracji danej dzielnicy.



W *Nihongai* (dzielnica 7) należy umieścić żeton androida i jednostkę prywatnej ochrony.

5. Stworzenie rezerw: pozostałe żetony wyłączenia, niepokoju, choroby i rozwoju oraz jednostki Frontu Ludzkości, Organizacji przestępczych i Prywatnej ochrony należy umieścić w pobliżu planszy, tworząc rezerwy.

PRZYGOTOWANIE MIASTA (TYLKO PIERWSZA ROZGRYWKI)

Należy umieścić **jedną** kopię następujących elementów w każdej dzielnicy wskazanej obok danego elementu.



Jednostki Organizacji przestępczych:
Quinde (2), La Costa (3)



Jednostki Frontu Ludzkości:
Guayaquil (1), Esmeraldas (8)



Jednostki Prywatnej ochrony:
Manta (4), Nihongai (7)



Żetony wyłączenia: Manta (4)



Żetony niepokoju (żółta strona):
Rabotgorod (5), Rutherford (9)



Żetony choroby:
Quinde (2), Laguna Velasco (6)



Żetony androidów:
Guayaquil (1), Rabotgorod (5), Nihongai (7)

6. **Przygotowanie torów dóbr:** każdy z pięciu żetonów dóbr należy umieścić na polu „0” (oznaczonym symbolem) toru z odpowiadającym mu symbolem. Następnie należy odkryć wierzchnią kartę z talii wymagań i umieścić ją odkrytą na wierzchu talii. Dla każdego dobra wskazanego na karcie należy umieścić żeton dobra na odpowiednim polu danego toru dobra.



Przygotowanie torów dóbr dla „Organizacji Mistrzostw Świata”



7. **Wybór aktywnego gracza i przydzielenie korporacji:** najbardziej doświadczony gracz umieszcza przed sobą żeton aktywnego gracza, arkusz korporacji Jinteki oraz kartę akcji awaryjnej Jinteki. W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara każdy gracz bierze kolejną dostępną korporację, zgodnie z ramką „Przygotowanie korporacji” na dole tej strony. Arkusze korporacji należy umieścić odpowiednią stroną do góry (dla rozgrywki czteroosobowej lub pięcio- i sześciuosobowej). Stronę do rozgrywki czteroosobowej można rozpoznać po symbolu w lewym dolnym rogu.



Symbol rozgrywki czteroosobowej

8. **Umieszczenie żetonów kapitału i żetonu zagrożenia:** żeton zagrożenia należy umieścić na polu „0” toru zagrożenia na planszy (pole oznaczone symbolem). Następnie każdy z graczy bierze żeton kapitału swojej korporacji i umieszcza go na torze kapitału zgodnie z tym, co opisano w ramce „Przygotowanie korporacji”.

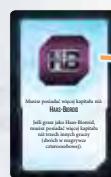


9. **Dobranie kart akcji:** każdy gracz dobiera karty akcji wymienione dla jego korporacji w ramce „Przygotowanie korporacji”.

Przykładowa ręka początkowa Jinteki



10. **Przydzielenie rywali:** należy potasować kartę „Federalista” razem z kartami rywali wszystkich korporacji biorących udział w rozgrywce. Nieużywane karty należy odłożyć do pudełka. Każdemu z graczy należy rozdać po jednej **zakrytej** karcie rywala, a pozostałą kartę pozostawić zakrytą, wsuwając ją częściowo pod planszę. Każdy z graczy w tajemnicy patrzy na swoją kartę rywala, ale nie może podzielić się tą informacją z innymi graczami.



11. **Dobranie kart inwestycji:** każdy gracz dobiera jedną kartę inwestycji z talii i umieszcza ją zakrytą obok swojego arkusza korporacji. Każdy gracz może podglądać swoją kartę inwestycji w dowolnym momencie.

PRZYGOTOWANIE KORPORACJI (TYLKO PIERWSZA ROZGRYWKA)

Podczas pierwszej rozgrywki, zamiast wybierać korporacje, najbardziej doświadczony gracz bierze korporację Jinteki, umieszcza jej żeton kapitału na wskazanej wartości na polu kapitału i dobiera wskazane karty akcji. W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara pozostali gracze robią to samo z kolejną dostępną korporacją.

- **Jinteki:** 10 kapitału, 2 karty biotechnologii (czerwone), 1 karta pracowników (fioletowa)
- **Haas-Bioroid:** 11 kapitału, 2 karty pracowników (fioletowe), 1 karta konstrukcji (zielona)
- **Globalsec:** 12 kapitału, 2 karty ochrony (niebieskie), 1 karta mediów (żółta)
- **NBN:** 13 kapitału, 2 karty mediów (żółte), 1 karta biotechnologii (czerwona)
- **Weyland Consortium:** 14 kapitału, 2 karty konstrukcji (zielone), 1 karta ochrony (niebieska)
- **Melange Mining:** 15 kapitału, 1 karta konstrukcji (zielona), 1 karta mediów (żółta), 1 karta ochrony (niebieska)

ROZGRYWKA

Rozgrywka w *New Angeles* toczy się w serii rund. Każda runda gry rozpoczyna się od fazy akcji, składającej się z kilku tur. W trakcie każdej tury fazy akcji jeden z graczy dobiera karty akcji, a następnie gracze targują się o możliwość rozpatrzenia akcji i zdobycia przydatnych zasobów ludzkich.

Po rozpatrzeniu ustalonej liczby tur w fazie akcji miasto produkuje dobra. Są one kluczowe, ponieważ gracze potrzebują ich do spełniania wymagań – w innym wypadku grozi im przegrana!

Na koniec każdej rundy odkrywana jest nowa karta wydarzenia, wprowadzająca nowe problemy, z którymi gracze zmierzają się w kolejnej rundzie.

FAZA AKCJI

Podczas fazy akcji gracze wykorzystują swoje karty, aby radzić sobie z miejskimi problemami i manipulować innymi korporacjami, dzięki czemu będą mogli zdobyć wartościowe zasoby ludzkie. Każda faza akcji składa się z serii tur. Gracz posiadający żeton aktywnego gracza jest **AKTYWNYM GRACZEM** – wykonuje on swoją turę jako pierwszy, rozpatrując trzy poniższe kroki:

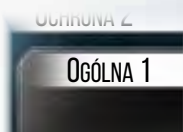
1. DOBRANIE KART AKCJI

Aktywny gracz dobiera karty akcji w liczbie oraz rodzajach wskazanych na jego arkuszu korporacji.



Grający Jinteki dobiera 2 karty biotechnologii (czerwone) i 1 kartę pracowników (fioletową).

Gracz może zostać zmuszony do dobrania „Ogólnej” karty akcji. Aby to zrobić, dobiera kartę akcji dowolnego rodzaju, którego nie dobrał jeszcze w tym kroku.



Każdy rodzaj kart akcji odgrywa w mieście specjalną rolę. Zostały one opisane w ramce „Rodzaje kart akcji”.

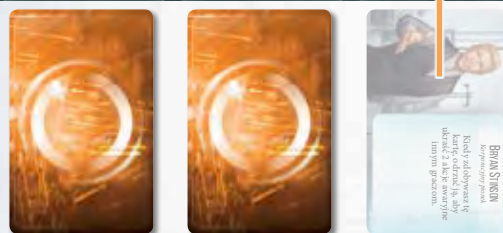
2. ROZPATRZENIE UMOWY

Gracze wspólnie rozpatrują **UMOWĘ** będącą procesem, w wyniku którego gracze zagrywają karty akcji i otrzymują zasoby ludzkie. Pełny opis rozpatrzenia umowy został opisany w dalszej części instrukcji. W skrócie, aktywny gracz odkrywa z toru tur pierwszą od prawej kartę zasobu ludzkiego i umieszcza ją w ramce „Odkryte zasoby ludzkie” na planszy. Następnie każdy z graczy może zagrać kartę akcji z ręki, aby spróbować przekonać innych graczy do wsparcia danej akcji. Gracz, który otrzyma najwięcej poparcia, rozpatruje swoją akcję i zdobywa odkrytą kartę zasobu ludzkiego.

RODZAJE KART AKCJI

Większość korporacji specjalizuje się w określonym rodzaju kart akcji. Każdy rodzaj kart akcji wpływa na inne elementy na planszy. W grze występuje pięć rodzajów kart akcji.

- **Konstrukcje:** karty konstrukcji pozwalają likwidować wyłączenia oraz zapewniają rozwój.
- **Biotechnologie:** karty biotechnologii łagodzą zagrożenia poprzez zwalczanie chorób i manipulowanie talią wydarzeń.
- **Pracownicy:** karty pracowników mogą przenosić żetony androidów i pozwalają szybko produkować określone dobra.
- **Media:** karty mediów zmniejszają niepokój i pozwalają graczom dobierać dodatkowe karty.
- **Ochrona:** karty ochrony pozwalają umieszczać na planszy jednostki Prywatnej ochrony i niszczyć wrogie jednostki.



Aby rozpocząć umowę, aktywny gracz odkrywa pierwszą od prawej kartę zasobu ludzkiego z toru tur i umieszcza ją na polu „Odkryte zasoby ludzkie” na planszy.

3. KONIEC TURY

Aktywny gracz ma możliwość rozpatrzenia swoich kart zasobów ludzkich działających „Na koniec tury”, co zostało opisane w dalszej części instrukcji. Następnie, jeśli ma na ręce więcej niż pięć kart akcji, odrzuca nadmiarowe karty, tak aby zostało mu tylko pięć. Po tym przekazuje znacznik aktywnego gracza osobie po swojej lewej stronie.

Tor tur wskazuje, kiedy faza akcji dobiega końca. Jeśli na torze tur pozostała przynajmniej jedna karta zasobu ludzkiego, faza akcji toczy się dalej, a nowy aktywny gracz rozgrywa swoją turę. Jeśli na koniec tury nie ma już żadnych odkrytych kart na torze tur, faza akcji dobiega końca i rozpoczyna się faza produkcji.

Ponieważ liczba tur jest z góry ustalona, nie wszyscy gracze rozegrają turę w każdej rundzie, ale w trakcie całej rozgrywki każdy rozegra taką samą liczbę tur.

FAZA PRODUKCJI

New Angeles to olbrzymia megametropolia, która każdego dnia produkuje ogromne ilości produktów użytkowych, rolniczych i technologicznych. Pomimo olbrzymiego zaplecza zapotrzebowanie na te produkty nigdy nie słabnie, a bogactwo megakorporacji jest nierozłącznie związane z produktywnością miasta.

MIASTO składa się z dziesięciu **DZIELNIC**, każdej oznaczonej unikatową nazwą i numerem. Każda z dzielnic przynależy do jednego z trzech **POZIOMÓW** oznaczonych kolorową ramką oraz liczbą pasków pod nazwą dzielnicy. Do poziomów odnoszą się niektóre karty wydarzeń.



Dzielnica Rutherford (9) – Poziom 3 (trzy czerwone paski)

Każda z dzielnic produkuje jeden lub dwa rodzaje **DÓBR**, w ilościach wskazanych poniżej ich symboli. Dobro pierwsze od lewej jest **DOBREM PODSTAWOWYM** danej dzielnicy, co oznaczono kolorowym okręgiem. Jeśli w danej dzielnicy znajduje się inne dobro, jest ono **DOBREM DRUGORZĘDNYM**.

Dobro podstawowe:
2 kredyty



Dobro drugorzędne:
1 rozrywka

RODZAJE DÓBR



Energia



Żywność



Technologia



Rozrywka



Kredyty

W fazie produkcji **trzy** dzielnice, w których znajdują się żetony androidów, są **EKSPLATOWANE**. Kiedy dzielnice są eksploatowane, produkują wskazane dobra. Aby to oznaczyć, gracze przemieszczają dobra w puli tak, aby wskazywały, ile dóbr zostało wyprodukowanych. Niektóre jednostki i żetony wpływają na produkcję dzielnicy, zgodnie z tym, co opisano w sekcji „Modyfikatory produkcji” poniżej.



Dzielnica Rutherford produkuje 2 kredyty i 1 rozrywkę, kiedy zostaje wyeksploatowana.

Następnie w eksploatowanych dzielnicach wzrasta **NIEPOKÓJ**, nawet jeśli niczego nie wyprodukowały. Aby to oznaczyć, należy umieścić żeton niepokoju żółtą stroną **PROTESTU** do góry na polu stanu danej dzielnicy.



Niepokój w Rutherford podnosi się na poziom protestu.

Jeśli w dzielnicy znajduje się już żeton niepokoju, należy obrócić go na czerwoną stronę **STRAJKU**. Jeśli żeton obrócony jest stroną strajku do góry, pozostaje odkryty.



Po tym, jak każda dzielnica, w której znajduje się żeton androida, zostanie wyeksploatowana, rozgrywka przechodzi do fazy wydarzeń.

Strona strajku
żetonu
niepokoju

MODYFIKATORY PRODUKCJI

Niektóre elementy wpływają na zdolność dzielnicy do produkcji dóbr:



Strajk: dzielnica, w której trwa strajk, nie może wyprodukować żadnych dóbr.



Wyłączenie: dzielnica, w której trwa wyłączenie, nie może wyprodukować żadnych dóbr.



Jednostka Organizacji przestępczych: dzielnica, w której znajduje się jednostka Organizacji przestępczych, nie może wyprodukować dobra podstawowego.



Rozwój: w dzielnicy, w której znajduje się żeton rozwoju, wartość dobra podstawowego rośnie o jeden.

FAZA WYDARZEŃ

Od czasu do czasu miejskie problemy wychodzą na jaw, opisywane na pierwszych stronach tabloidów.

Podczas fazy wydarzeń gracze odkrywają i rozpatrują wierzchnią kartę z talii wydarzeń. Kartę wydarzenia należy rozpatrywać od góry do dołu. Wpływa ona na rozgrywkę na różne niekorzystne sposoby.

Górna połowa każdej karty wydarzenia to efekt, który może zwiększyć **ZAGROŻENIE** (patrz ramka „Łagodzenie zagrożenia”). Zagrożenie wskazuje, jak blisko przejęcia pełnej kontroli nad miastem jest rząd Stanów Zjednoczonych. Jeśli zagrożenie osiągnie poziom 25, wszyscy gracze przegrywają! Poziom zagrożenia należy oznaczać na torze zagrożenia – kiedy zagrożenie rośnie, należy przesunąć żeton zagrożenia tak, aby wskazywał nowy poziom.



Zagrożenie rośnie o dwa.

Dolna część każdej karty wydarzenia wskazuje, jakie jednostki i żetony należy umieścić na planszy – w każdej dzielnicy wskazanej obok danego elementu należy umieścić **jedną** kopię danego elementu. W dzielnicy nie może znajdować się więcej niż jedna kopia wrogiej jednostki, żetonu wyłączenia lub żetonu choroby. Jeśli w dzielnicy trzeba umieścić drugą kopię jakiegoś elementu, zamiast tego należy przenieść ją do kolejnej dzielnicy (poruszanie jednostek i żetonów zostało opisane w dalszej części instrukcji).



Jedną jednostkę Frontu Ludzkości należy umieścić w Esmeraldas (dzielnica 8), jedną jednostkę organizacji przestępczych w La Costa (dzielnica 3), a jeden żeton choroby w Quinde (dzielnica 2).

ŁAGODZENIE ZAGROŻENIA

Tył każdej karty wydarzenia ostrzega graczy, w jaki sposób zagrożenie może wzrosnąć podczas fazy wydarzeń. Aby zmniejszyć ryzyko, gracze powinni spróbować usunąć wskazane elementy z miasta, jako priorytet traktując dzielnice z wyższych poziomów.



Przykładowo, jeśli tył karty przedstawia jednostkę Organizacji przestępczych, zagrożenie może wzrosnąć za każdą jednostkę Organizacji przestępczych w mieście. Gracze mogą zmniejszyć to zagrożenie podczas fazy akcji, rozpatrując karty akcji, które pozwolą usunąć jednostki organizacji przestępczych z planszy.

Liczba w lewym dolnym rogu każdej karty wydarzenia wskazuje liczbę tur w kolejnej fazie akcji. Gracze resetują tor tur poprzez dobranie wskazanej liczby kart zasobów ludzkich z wierzchu talii i umieszczenie po jednej **zakrytej** karcie pod każdym miejscem na torze, zaczynając od miejsca oznaczonego najniższym numerem.

GUNA VELASCO (6)

4



Tor tury należy zresetować na „4”.

Po rozpatrzeniu karty wydarzenia faza wydarzeń dobiega końca, a żeton rund należy przesunąć na kolejne miejsce na torze rund. Tor rund składa się z numerowanych pól oraz pól wymagań.



Pole numerowane

Pole wymagań

Jeśli żeton rund zostanie przesunięty na pole numerowane, gracze rozpatrują kolejną normalną rundę, rozpoczynając od fazy akcji. Jako pierwszy turę rozgrywa nowy aktywny gracz. Jeśli znacznik zostanie przesunięty na pole wymagań, gracze rozpatrują rundę wymagań, którą opisano na następnej stronie.

Dziś obchodzimy szesnastą rocznicę Bitwy o Łodygę, a Władze Kosmicznej Windy niezaprzeczalnie potrafią świętować. Już dzisiaj w nocy flota dronów wzbija się w powietrze, aby odegrać holograficzną rekonstrukcję bitwy, która lata temu rozegrała się daleko poza ziemską atmosferą.

Organizacja Weteranów Przeciwko Eksploracji Pozaziemskiej zaplanowała skromną uroczystość pod pomnikiem Starej Wojny w ramach protestu przeciw obecnej napiętej sytuacji, nazywanej „wymachiwaniem szablami przez światowe rządy”, dodatkowo zaognionej niedawną śmiercią Victora Graya, przewodniczącego ds. Stosunków Międzyplanetarnych ONZ. „Cała ta akcja to tylko ściema. I tak nikt nie jest w stanie zobaczyć bitwy” – skomentował sprawę jeden z weteranów.

RUNDA WYMAGAŃ

Runda wymagań to specjalna runda, którą rozgrywa się w odmienny sposób. Podczas rundy wymagań gracze sprawdzają, czy udało im się zaspokoić wymagania miasta w zakresie produktów i usług. Gracze kolejno wykonują poniższe kroki:

1. PUNKTOWANIE INWESTYCJI

W trakcie tego kroku każdy z graczy ujawnia swoją kartę inwestycji i ją rozpatruje. Inwestycje są jednym z podstawowych sposobów, w jaki gracze zdobywają **KAPITAŁ**. Kapitał stanowi miarę sukcesu gracza i jest niezbędny do zwycięstwa. Każdy z graczy oznacza swój aktualny kapitał na torze kapitału, poruszając swój żeton, kiedy zyskuje lub traci kapitał.

2. SPEŁNIENIE WYMAGAŃ

Karty wymagań reprezentują ciągle rosnące zapotrzebowanie konsumentów na produkty i usługi. Spełnianie wymagań zapewnia korporacji rozwój, zadowolonych udziałowców oraz kontynuację korzystnych ulg podatkowych w New Angeles. Niepowodzenie w spełnieniu wymagań może rozżłościć wielu polityków, których chęć do walki z korporacyjnymi regulacjami powstrzymywana jest jedynie rosnącą liczbą zer na ich kontach bankowych.

Gracze wspólnie realizują wymagania, korzystając z dóbr w puli. Jeśli każde z dóbr w puli jest równe lub przekracza ilość wskazaną przez odpowiadający mu żeton celu, wymaganie zostaje spełnione. Jeśli przynajmniej jeden żeton nie osiągnie pola wskazanego na torze przez żeton celu, wymaganie nie zostaje spełnione, a zagrożenie rośnie o wartość wskazaną na karcie wymagań.

3. UJAWNNIENIE WYMAGAŃ

Gracze ustalają, jakie wymagania muszą zostać spełnione w trakcie kolejnej rundy wymagań. Po pierwsze umieszczają odkrytą kartę wymagań na spodzie talii, a następnie resetują tory dóbr, przesuwając każdy żeton dobra z powrotem na pole „0”. Następnie odkrywają wierzchnią kartę z talii wymagań. Dla każdego dobra należy umieścić na torze żeton celu, kładąc go na numerowanym polu wskazanym przez kartę wymagań.

4. WYBÓR INWESTYCJI

Podczas tego kroku gracze wybierają nową inwestycję, którą w tajemnicy będą próbowali zrealizować w trakcie kolejnych dwóch rund. Wszystkie karty inwestycji należy potasować, tworząc nową talię. Następnie każdy gracz dobiera dwie karty inwestycji, wybiera jedną, którą chce zachować, i kładzie ją zakrytą na swoim obszarze gry, a pozostałą kartę odkłada zakrytą na wierzch talii inwestycji.

Kiedy inwestycje zostaną wybrane, gracze przesuwają żeton rundy na kolejne pole toru i rozpoczyna się nowa runda.

PRZYKŁAD WYMAGAŃ

Do spełnienia wymagań potrzebne jest 0 energii, 1 żywność, 3 technologie, 4 rozrywki oraz 2 kredyty. W puli znajduje się wystarczająca liczba wszystkich dóbr poza technologiami, dlatego zagrożenie rośnie o 5.



Gracze przesuwają żetony dóbr na pole „0” każdego toru. Następnie odkrywają kolejną kartę wymagań i ustawiają żetony celu na nowych docelowych wartościach dla każdego dobra.



ZWYCIESTWO

Gra kończy się podczas trzeciej rundy wymagań, po rozegraniu kroku spełnienia wymagań. W tym momencie gracze ujawniają swoje karty rywali. Każdy gracz, który posiada **więcej** kapitału niż gracz wskazany na jego karcie rywala, wygrywa. Jeśli rywalem gracza jest jego własna korporacja, dany gracz wygrywa, jeśli posiada więcej kapitału niż przynajmniej **trzech** innych graczy (lub **dwóch** podczas rozgrywki czteroosobowej).

Możliwa (i prawdopodobna) jest sytuacja, w której kilku graczy zwycięży i co najmniej jeden gracz przegra.

Gra kończy się również, jeśli zagrożenie osiągnie pole „25” na torze, co oznacza polityczne przejście New Angeles przez rząd Stanów Zjednoczonych i utratę specjalnych przywilejów przez korporacje. Jeśli zagrożenie osiągnie 25, przegrywają wszyscy gracze z wyjątkiem gracza posiadającego kartę rywala „Federalista”. Jeśli posiada on co najmniej 25 kapitału, zwycięża – w innym wypadku również przegrywa. Federalista został szczegółowo opisany w dalszej części instrukcji.

SZCZEGÓŁOWY OPIS UMÓW

Umowy są głównym elementem rozgrywki w *New Angeles* – każda z nich reprezentuje możliwość zdobycia potężnego sprzymierzeńca w zamian za usługi świadczone miastu. Podczas umowy aktywny gracz proponuje akcję, która przyniesie korzyści miastu i stara się przekonać pozostałych graczy do wsparcia danej akcji. Pozostali mogą konkurować, aby zaproponować inne akcje, a następnie wesprzeć tę z nich, która wydaje im się najkorzystniejsza. Gracz, którego zaproponowana akcja otrzymała najwięcej wsparcia, realizuje umowę.

Realizowanie umowy składa się z następujących kroków:

1. ODKRYCIE ZASOBU LUDZKIEGO

Aktywny gracz odkrywa z toru tur pierwszą od prawej kartę zasobu ludzkiego (z pola o najwyższym numerze), odczytuje na głos jej treść i umieszcza na polu „Odkryte zasoby ludzkie” na planszy tak, aby każdy gracz mógł ją zobaczyć (karty zasobów ludzkich zostały objaśnione w dalszej części instrukcji).

NEGOCJACJE

Kluczem do zwycięstwa w grze *New Angeles* są negocjacje, zwłaszcza, że graczom rzadko zdarza się wygrać umowę bez wsparcia innych. Gracze powinni za wszelką cenę starać się zdobyć wsparcie dla swoich akcji i mogą korzystać ze wszelkich dostępnych środków, aby to osiągnąć. Czasem gracz może wskazać, że na jego akcji skorzysta miasto. Jednakże zwycięzcy nie polegają tylko na zdrowym rozsądku – obietnica nagrody bądź mniej lub bardziej subtelna groźba mogą być równie przekonujące, a nic tak nie napędza kół biznesu, jak wymiana kapitału.

Więcej informacji na temat wymian znajduje się w sekcji „Handel” na stronie 14.

Związki Zawodowe Ludzi po raz kolejny zaprzeczyły istnieniu jakichkolwiek powiązań pomiędzy ich organizacją a brutalnym ruchem znanym jako Front Ludzkości. Była to odpowiedź na kolejny akt wandalizmu, w wyniku którego kilkadziesiąt androidów – zarówno bioroidów, jak i klonów – zostało zniszczonych przez uzbrojonych w młoty aktywistów w „Robot City”. Zamaskowany rzecznik Frontu Ludzkości wygłosił krótkie oświadczenie: „Nigdy nie zgodzimy się na zastąpienie nas androidami! Chwytajcie za młoty! Zmiażdżcie golemi!”.

– Nie będziemy tolerować sytuacji, w której obywatele są terroryzowani skrajnie brutalnymi metodami tego niebezpiecznego ruchu – skomentował sytuację porucznik Khromova z Wydziału Dochodzeniowego Przepływów z Użyciem Przemocy. – Androidy są własnością prywatną, a ich niszczenie jest poważnym przestępstwem. Nieoficjalnie udało nam się uzyskać informację, że NAPD uznaje Związki Zawodowe Ludzi za oficjalną gałąź Frontu Ludzkości.

2. GŁÓWNA OFERTA

Aktywny gracz wybiera jedną z kart akcji ze swojej ręki i umieszcza ją odkrytą na polu „Główna oferta” na planszy. Stanowi ona **GŁÓWNA OFERTĘ** i w trakcie zawierania umowy gracz powinien przekonywać innych graczy do jej poparcia (patrz ramka „Negocjacje” po lewej).

3. KONTROFERTA

Rozpoczynając od osoby po lewej od aktywnego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz ma możliwość zaproponowania **KONTROFERTY**. Aby zaproponować kontrofertę, gracz wybiera kartę akcji ze swojej ręki i umieszcza ją odkrytą na polu „Kontroferta” na planszy.

Gracz może zaproponować kontrofertę, nawet jeśli ktoś inny już to zrobił. W tym celu musi odrzucić z ręki karty akcji w liczbie równej liczbie odkrytych kart akcji na polu „Kontroferta”. Jego kontroferta jest umieszczana na karcie akcji już znajdującej się na polu „Kontroferta”, przez co koszt zaproponowania kolejnej kontroferty rośnie. Gracz proponujący ostatnią kontrofertę jest **KONKURUJĄCYM GRACZEM**.

Po tym, jak każdy gracz miał możliwość zaproponowania kontroferty (pomijając aktywnego gracza), gracze przechodzą do kolejnego kroku.

4. WSPARCIE

Jeśli nie została zaproponowana kontroferta, gracze przechodzą do kroku rozstrzygnięcia. W innym wypadku gracze, którzy nie są ani aktywnym, ani konkurującym graczem, stają się **WSPIERAJĄCYMI GRACZAMI**, którzy mogą wykorzystać swoje karty akcji, aby ustalić, kto wygra daną umowę.

Rozpoczynając od osoby po lewej od aktywnego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy wspierający gracz ma jedną szansę na wsparcie oferty. Aby wesprzeć ofertę, gracz wybiera dowolną liczbę kart ze swojej ręki i umieszcza je zakryte obok głównej oferty lub kontroferty. Jeśli gracz nie chce wspierać żadnej ze stron, może się wstrzymać.

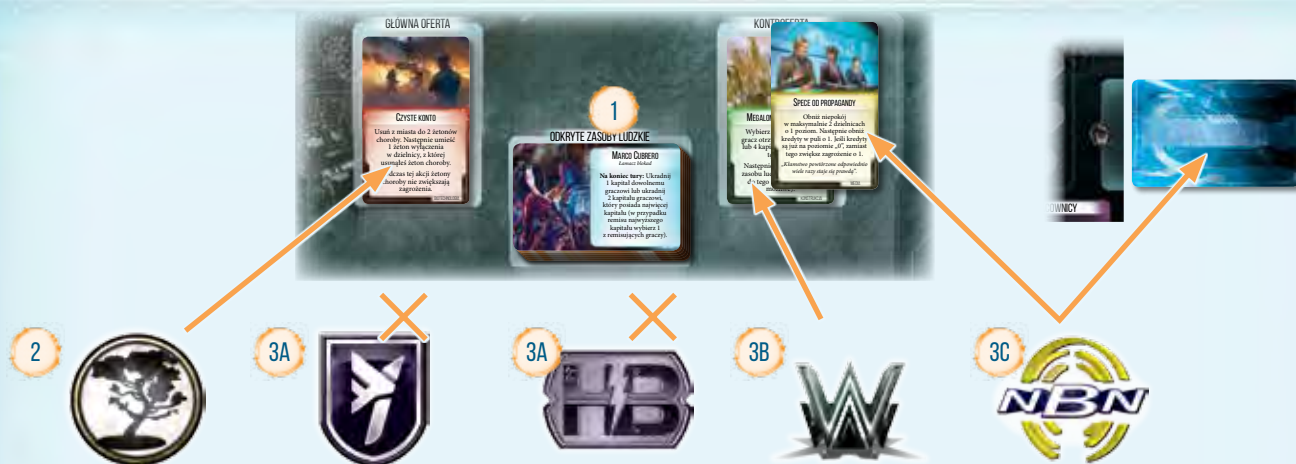
Aktywny i konkurujący gracz powinni negocjować ze wspierającymi, aby zdobyć wsparcie dla swoich ofert (patrz ramka „Negocjacje”).

5. ROZSTRZYGNĘCIE

Umowę wygrywa gracz, obok którego karty znajduje się więcej zakrytych kart akcji. Jeśli główna oferta i kontroferta zdobyły taką samą liczbę kart, umowę wygrywa aktywny gracz.

Gracz, który wygrał umowę, rozpatruje kartę akcji, którą zaproponował jako ofertę. Następnie zdobywa odkrytą kartę zasobu ludzkiego, którą umieszcza odkrytą obok swojego arkusza korporacji. Wszystkie karty akcji zagrane jako oferty lub wsparcie należy odrzucić zakryte na stos kart odrzuconych.

PRZYKŁAD UMOWY



1. Aktywny gracz – Jinteki – odkrywa kartę zasoby ludzkiego po prawej stronie toru tur – „Marco Cubrero” i umieszcza ją na polu „Odkryte zasoby ludzkie”.
2. Na planszy znajdują się liczne żetony choroby, więc grający Jinteki jest przekonany, że uda mu się namówić innych graczy do wsparcia karty akcji „Czyste konto”, którą ma na ręce. W tym celu proponuje „Czyste konto” jako swoją główną ofertę, umieszczając kartę na polu „Główna oferta”.
3. Rozpoczyna się krok kontroferty, poczynając od gracza po lewej od Jinteki.
 - a. Globalsec decyduje się nie proponować kontroferty. Haas-Bioroid również pasuje.
 - b. Weyland proponuje „Megalomański projekt” jako kontrofertę, umieszczając ją na polu „Kontroferta”.
 - c. NBN chce zaproponować „Speców od propagandy” jako kontrofertę. Aby zostać nowym konkurującym graczem, NBN odrzuca jedną kartę z ręki (umieszczając ją obok symbolu kosza na śmieci na planszy) i umieszcza „Speców od propagandy” na „Megalomańskim projekcie”.



4. Rozpoczyna się krok wsparcia, poczynając od gracza po lewej od Jinteki. Globalsec, Haas-Bioroid oraz Weyland są wspierającymi graczami.
 - a. Globalsec zagrywa jedną kartę, wspierając główną ofertę. Haas-Bioroid także zagrywa jedną kartę, aby wesprzeć kontrofertę.
 - b. Ponieważ główna oferta i kontroferta wspierane są taką samą liczbą kart, Jinteki (aktywny gracz) wygra umowę, chyba że Weyland wesprze kontrofertę. Wiedząc to, NBN próbuje negocjować wymianę z Weyland: oferuje dwa kapitału w zamian za wsparcie kontroferty jedną kartą.
5. Rozpoczyna się krok rozstrzygnięcia. Kontroferta posiada więcej zakrytych kart wsparcia niż główna oferta, więc to NBN wygrywa umowę. Rozpatruje „Speców od propagandy”, a następnie zdobywa zasób ludzki „Marco Cubrero”.



DODATKOWE ZASADY

W tej części opisano zasady, których gracze będą potrzebowali podczas pierwszej rozgrywki.

ELEMENTY GRY W DZIELNICACH

W dzielnicy może znajdować się kilka rodzajów elementów reprezentujących jej sytuację. Zostały one opisane poniżej.

JEDNOSTKA FRONTU LUDZKOŚCI (WROGA JEDNOSTKA)



Front Ludzkości to organizacja stanowiąca fasadę ruchu przeciwko androidom, zwiększająca niepokój i dokonująca brutalnych sabotaży w firmach zatrudniających androidy.

Kiedy dzielnica, w której znajduje się jednostka Frontu Ludzkości, zostaje wyeksploatowana, niepokój zwiększa się o dwa poziomy zamiast jednego. Jeśli niepokój nie może zostać podniesiony o dwa poziomy, należy umieścić żeton wyłączenia na polu stanu danej dzielnicy, odkładając wszystkie żetony niepokoju z danego pola do rezerw.

JEDNOSTKA ORGANIZACJI PRZESTĘPCZYCH (WROGA JEDNOSTKA)



Różnorodność półświatka przestępczego w mieście nie ma sobie równych. Poczynając od ulicznych gangów, takich jak Pistoleros, a kończąc na doskonale zorganizowanym syndykacie przestępczym Tri-Maf, przestępcy liczą na swój udział w zyskach – kosztem potrzeb New Angeles.

Kiedy dzielnica, w której znajduje się jednostka Organizacji przestępczych, zostaje wyeksploatowana, nie może wyprodukować dobra podstawowego. Jeśli dzielnica produkuje tylko jeden rodzaj dobra, nie może wyprodukować żadnych dóbr.

JEDNOSTKA PRYWATNEJ OCHRONY



Niezależnie, czy chodzi o zakulisową wojnę, korporacyjny sabotaż czy po prostu tradycyjną robotę ochroniarską, dla profesjonalnych, prywatnych specjalistów od bezpieczeństwa zawsze znajdzie się zajęcie. Oczywiście wiąże się z tym ryzyko, a nikt nie może być pewny, kto zapłacił wyższą cenę za dyskusyjną lojalność najemnika.

Jednostki Prywatnej ochrony chronią dzielnice przed pozostawianiem w nich wrogich jednostek. Jeśli wroga jednostka zajmuje tę samą dzielnicę co jednostka Prywatnej ochrony, dana wroga jednostka natychmiast się przemieszcza (ruch został opisany w dalszej części instrukcji).

WYŁĄCZENIE



Przerwy w dostawie prądu i inne problemy z infrastrukturą pozostają problemem nawet w niedalekiej przyszłości megamiasta takiego jak New Angeles. Miasto uzależnione jest od łączności dla celów prywatnych i biznesowych, więc jakiegokolwiek przerwy w dostawie usług są niewybaczalne.

Wyłączone dzielnice nie mogą produkować żadnych dóbr. Kiedy dzielnica zostaje wyłączona, należy umieścić żeton

wyłączenia na polu stanu i odłożyć wszystkie znajdujące się tam żetony niepokoju do rezerw.

NIEPOKÓJ



Protest

Siła robocza w New Angeles każdego dnia traci pracę na rzecz tanich i wydajnych androidów dostarczanych przez korporacje, które drastycznie zwiększają różnice pomiędzy bogatymi i biednymi. Rekordowo wysokie bezrobocie sprawia, że w każdej chwili mogą wybuchnąć niepokoje społeczne.



Strajk

Niepokój w dzielnicy może mieć trzy etapy: **STABILNY**, **PROTEST** oraz **STRAJK**. Niepokój rośnie ze stabilnego do protestu i z protestu do strajku, a maleje w odwrotnym porządku. Kiedy niepokój w dzielnicy rośnie ze stabilnego do protestu, należy umieścić na polu stanu danej dzielnicy żeton niepokoju, stroną protestu do góry. Kiedy niepokój ponownie wzrośnie, żeton niepokoju należy odwrócić na stronę wskazującą strajk. Dzielnica, w której niepokój jest stabilny lub w której trwa protest, funkcjonuje normalnie, jednakże dzielnica, w której trwa strajk, nie może produkować żadnych dóbr.

CHOROBA



Powszechne choroby w dalszym ciągu są istotnym powodem zmniejszonej produktywności, a sztuczne schorzenia stanowią rosnące zagrożenie dla stabilności siły roboczej.

Kiedy rozpatrywana jest karta akcji, która wpływa na co najmniej jedną dzielnicę z żetonem choroby, należy zwiększyć zagrożenie o **dwa**. Rozpatrzenie karty wpływa na dzielnicę, jeśli jakkolwiek jednostka lub żeton są umieszczane lub usuwane z danej dzielnicy, jak również kiedy żetony lub jednostki są poruszane do lub z tej dzielnicy.

ŻETONY ANDROIDÓW



Androidy są niezawodną i efektywną siłą roboczą, która może być szybko i bez protestów przenoszona w inne miejsca. Korzyści, które korporacje mogą zgarnąć dzięki androidom, są wyraźnie większe niż straty spowodowane nieuniknionymi protestami na skutek ich zatrudniania.

W trakcie fazy produkcji każda dzielnica zawierająca żeton androida zostaje wyczerpana i produkuje dobra. W dzielnicy nie może znajdować się więcej niż jeden żeton androida.

ROZWÓJ



Panorama New Angeles stale się zmienia wraz z kolejnymi tworzonymi przez korporacje arkologiami i placówkami produkcyjnymi. W połączeniu z androidami nowe ośrodki mogą szybko zwiększyć wydajność.

Dopóki w dzielnicy znajduje się żeton rozwoju, ilość dobra podstawowego danej dzielnicy rośnie o jeden. W dzielnicy nie może znajdować się więcej niż jeden żeton rozwoju.

OGRANICZENIA PÓL I RUCH

W dzielnicy nie może znajdować się więcej niż jedna kopia żetonu wyłączenia, choroby i każdej z wrogich jednostek. Jeśli którykolwiek z tych elementów jest umieszczany w dzielnicy, w której znajduje się już inna jego kopia, dany element musi się poruszyć. Dodatkowo, kiedy wroga jednostka i Prywatna ochrona znajdują się w tej samej dzielnicy, dana wroga jednostka musi natychmiast się poruszyć.

Dzielnice połączone są **ŚCIEŻKAMI RUCHU**. Każda dzielnica posiada jedną ścieżkę wychodzącą, skierowaną do innej dzielnicy. Aby poruszyć element, należy umieścić go w dzielnicy wskazywanej przez ścieżkę wychodzącą. Jeśli w kolejnej dzielnicy już znajduje się kopia danego elementu, należy poruszyć go ponownie. Należy powtarzać ten proces do momentu, aż element poruszy się do dzielnicy, w której nie ma jeszcze jego kopii, lub aż poruszy się na „Korzeń” (czerwony okrąg).



Ścieżka ruchu pomiędzy dzielnicami

Jeśli wroga jednostka albo żeton wyłączenia lub choroby porusza się na „Korzeń”, należy odłożyć dany element do rezerw i podnieść zagrożenie o dwa.

PRZYKŁAD RUCHU JEDNOSTEK



1. Karta wydarzenia każe graczom umieścić jednostkę Frontu Ludzkości w Esmeraldas (8).
2. W dzielnicy tej znajduje się już jednostka Frontu Ludzkości, dlatego dostawiana jednostka porusza się wzdłuż ścieżki do kolejnej dzielnicy: Rutherford (9).
3. Ponieważ w Rutherford (9) znajduje się jednostka Prywatnej ochrony, jednostka Frontu Ludzkości musi poruszyć się ponownie, do Base de Cayambe (10).

Minęło już niemal sześć miesięcy od Wodnych Zamieszek, a grupy aktywistów w dalszym ciągu domagają się pociągnięcia kogoś do odpowiedzialności. Twierdzą oni, że korporacyjne siły ochrony otworzyły ogień na oślep do bezbronnych cywilów. W wyniku prowadzonego przez biuro prokuratora śledztwa nie znaleziono jednak wystarczających dowodów, aby możliwe było wysunięcie oskarżenia. Żadna z korporacji nie przyznała się do odpowiedzialności za działanie rzeczonych sił ochrony.

Stowarzyszenie Wolne Społeczeństwo może ograniczać się wyłącznie do działań w obrębie prawa, jednak istnieją inne grupy przeciwko androidom, które nie są równie praworządne. Nieoficjalnie wiadomo, że tak zwana „kolej podziemna” działa i zajmuje się przetrzucaniem klonów i bioroidów do bezpiecznych kryjówek w Brasilii, ChiLo i wielu innych miejscach na całym świecie. NAPD prosi wszystkich obywateli posiadających informacje na temat tych grup przestępczych o skontaktowanie się z Oddziałem Specjalnym ds. Handlu Androidami.

Kwestia osobowości androidów została rozstrzygnięta w sądach Stanów Zjednoczonych dzięki wyrokowi Sądu Najwyższego w sprawie **Henry kontra Jinteki**. Wyrok był jednogłówny: w świetle prawa androidy nie są osobami i nie podlegają ochronie prawnej wykraczającej poza tę obejmującą zwierzęta lub jakkolwiek własność prywatną. Niezależnie od tego wyroku organizacje takie jak Zakon Sol w dalszym ciągu twierdzą, że posiadanie androidów to niewolnictwo. Inne grupy abolicjonistów, takie jak Front Ludzkości, opowiadają się za całkowitą eksterminacją wszystkich androidów, często wykraczając poza granice prawa, faktycznie niszcząc liczne egzemplarze. Również wielu czarnorynkowych handlarzy podszywa się pod abolicjonistów, aby zapewnić sobie łatwy dostęp do gotowych rezerw robotników.

KONTRAKTY NA ARKUSZU KORPORACJI

Każdy arkusz korporacji posiada wydrukowany **KONTRAKT**. Zapewniają one korporacjom kapitał, kiedy podczas rozpatrywania karty akcji spełnione zostaną opisane warunki. Kiedy warunek opisany na arkuszu zostanie spełniony, gracz otrzymuje wskazany kapitał **niezależnie od tego, który gracz rozpatrzył akcję**. Jeśli warunek wymaga, aby z dzielnicy usunięty został jakiś element, usunięcie elementu z „Korzenia” nie spełnia tego warunku.



Kontrakt
na arkuszu
korporacji

ZASOBY LUDZKIE

Zasoby ludzkie reprezentują korporacyjne grube ryby, szefów przestępczego podziemia, celebrytów i inne osoby wierne przepływowi gotówki. Zapewniają one graczom wyjątkowe i potężne zdolności.

Kiedy gracz zdobywa zasób ludzki, umieszcza go odkrytego obok swojego arkusza korporacji. Gracz może korzystać ze zdolności zasobów ludzkich zgodnie z opisem na kartach. Jeśli posiada jakiegokolwiek zasoby ludzkie z nagłówkiem „Na koniec tury”, może użyć każdego z nich **raz** na koniec każdej ze **swoich** tur.



Niektóre zasoby ludzkie muszą zostać **WYCZERPANE**, aby gracz mógł skorzystać z ich efektów. Aby wyczerpać kartę zasobu ludzkiego, należy obrócić ją o 90 stopni w prawo. Wyczerpana karta nie może zostać wyczerpana ponownie. Gracz **PRZYGOTOWUJE** swoje karty zasobów ludzkich na początku swojej tury, obracając je o 90 stopni w lewo.



Przygotowany zasób ludzki



Wyczerpany zasób ludzki

Niektóre zasoby ludzkie należy odrzucić, aby skorzystać z ich zdolności. Kiedy zasób ludzki jest odrzucany, należy umieścić go na spodzie talii zasobów ludzkich.

STOS KART ODRZUCONYCH

Wszystkie karty akcji są odrzucane zakryte na pojedynczy stos w prawym dolnym rogu planszy, obok miejsca oznaczonego symbolem kosza na śmieci. Kiedy gracz musi dobrać kartę akcji, ale w talii nie ma już żadnych kart, należy podzielić według rodzajów karty na stosie kart odrzuconych, a następnie wtasować je do odpowiednich talii.



Symbol stosu kart
odrzuconych

Tragiczny wypadek miał dziś miejsce w New Angeles podczas premiery drugiego sezonu serialu «Przyjaźń 2.0», gdzie w brutalnym ataku demonstrantów połączonych z terrorystycznym ruchem Frontu Ludzkości zaatakowany i poważnie uszkodzony został gwiazdor-bioroid Ronald 5. To już trzeci raz, kiedy publiczne wystąpienie Ronalda 5 zostało przezwane podobnymi protestami.

Rzecznik Smart! Media oświadczył, że mózg Rolanda udało się przenieść do tymczasowego ciała i przypomniał, że Roland – jako android – nie odczuwa bólu w taki sam sposób jak ludzie.

Karty akcji zawsze są odrzucane **zakryte**. Gracze nie mogą patrzeć na zakryte karty ani w momencie ich odrzucania, ani kiedy znajdują się na stosie kart odrzuconych.

HANDEL

Gracze powinni korzystać ze wszystkich dostępnych środków, aby wpływać na innych graczy. Przykładowo, gracze mogą oddawać lub wymieniać swój kapitał i zasoby ludzkie, aby otrzymać wsparcie podczas umowy, zachęcić innych do zagrania konkretnych akcji, wymiany zasobów ludzkich itp. Wszystkie obietnice dotyczące przyszłości nie są wiążące – gracze mogą składać obietnice, ale nie muszą się z nich wywiązać. Jednak jeśli obaj gracze są w stanie **natychmiast w pełni** zrealizować ustalone warunki wymiany, muszą to zrobić.

Przykład: Globalsec zgodził się oddać Jinteki dwa kapitały w zamian za wsparcie oferty Globalsecu dwiema kartami. Jeśli doszli do porozumienia podczas tury Jinteki na wstrzymanie się lub wsparcie, ustalone warunki muszą zostać wypełnione. Jeśli Jinteki zgodziło się wesprzeć Globalsec, ale nie jest to jego tura na zagrywanie wsparcia, uzgodnienia nie są wiążące – Jinteki otrzymuje kapitał, ale nie musi zagrać kart jako wsparcia.

AKCJE AWARYJNE

Karty akcji awaryjnych to unikatowe i potężne karty akcji, które mogą w istotny sposób wpłynąć na sytuację miasta. Każdy z graczy rozpoczyna grę, posiadając kartę akcji awaryjnej powiązanej z jego korporacją. Te karty nie są częścią ręki gracza – należy trzymać je odkryte w pobliżu arkusza korporacji.



Akcja awaryjna
Globalsecu

Karty akcji awaryjnych można zaoferować w taki sam sposób jak normalne karty akcji, jednak zamiast je odrzucać, oferowane karty akcji awaryjnych należy z powrotem odłożyć przed odpowiednim graczem. Jeśli karta była wygrywającą ofertą w umowie, należy zwrócić ją **zakrytą** i nie można wykorzystać jej ponownie, chyba że jakiś efekt ją odkryje. Jeśli karta nie była wygrywającą ofertą, należy zwrócić ją **odkrytą**, a gracz może jej ponownie użyć.

Według ostatnich badań, w New Angeles jest obecnie około 10 milionów androidów pracujących głównie na nisko płatnych stanowiskach we wszelkich obszarach sektora przemysłowego. Te same badania wskazują, że androidy są pięć razy wydajniejsze niż ludzie pracujący na tych samych stanowiskach. Ponad 10 000 z tych androidów jest własnością osób prywatnych, wykorzystywaną do użytku domowego. Jeden z badaczy komentuje sprawę: „W takim tempie w ciągu dekady dziesięć procent z nas zostanie zastąpionych przez androidy”.

FEDERALISTA

Korporacje wyżej stawiają wolność i ryzyko specjalnej strefy ekonomicznej niż zasady i regulacje federalnego rządu Stanów Zjednoczonych. Jednakże zawsze istnieje szansa, że ktoś zdecyduje się skorzystać z lukratywnych możliwości zapewnianych przez faworyzowane umowy i ustawione rządowe przetargi.

Gracz, który otrzymał kartę rywala „Federalista”, jest **FEDERALISTĄ**. Federalista nie zwycięża w taki sam sposób jak pozostali gracze. Zamiast tego wygrywa, jeżeli żeton zagrożenia osiągnie pole „25” na torze, ale **tylko** jeżeli posiada w tym momencie co najmniej 25 kapitału. Jeżeli nie posiada 25 kapitału, przegrywa razem z innymi graczami.

Aby zrealizować swój cel i zwiększać zagrożenie, Federalista musi działać przeciwko miastu, przykładowo rozpatrując akcje w dzielnicach z żetonami choroby lub wspierając mniej korzystne oferty składane przez innych graczy. Najważniejsze jednak jest to, aby jak najdłużej utrzymywał w tajemnicy swoją tożsamość! Pozostali gracze chętniej podejmą współpracę przeciwko ujawnionemu Federaliście, a ten potrzebuje ich pomocy, aby mieć szansę zgromadzić 25 kapitału.

Możliwa jest sytuacja, w której karta rywala „Federalista” zostanie w trakcie przygotowania umieszczona pod planszą zamiast zostać rozdana któremuś z graczy.

ROZPOCZĘCIE PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Gracze znają już wszystkie zasady niezbędne do rozegrania pierwszej gry w *New Angeles*. Jeśli w trakcie rozgrywki pojawią się pytania, gracze mogą sprawdzić odpowiedzi w „Szybkim podsumowaniu” na ostatniej stronie obu instrukcji lub przeczytać szczegółowy opis danej mechaniki rozgrywki w Kompletniej Księdze Zasad.

PEŁNE PRZYGOTOWANIE GRY

Po rozegraniu pierwszej gry, podczas kolejnych rozgrywek gracze powinni korzystać z pełnego przygotowania gry opisanego na stronie 2 Kompletniej Księgi Zasad. Zasady tam opisane nieco różnią się od tych opisanych w tej instrukcji dla pierwszej rozgrywki.

KARTY PRZYGOTOWANIA

Pełne zasady przygotowania gry wykorzystują karty przygotowania. Określają one początkowe warunki w mieście. Podczas przygotowania gracze dobierają losową kartę przygotowania i umieszczają jedną kopię każdego elementu wymienionego na karcie w każdej dzielnicy wskazanej obok danego elementu. Następnie przygotowują tor tur, umieszczając na nim liczbę kart zasobów ludzkich wskazaną w prawym górnym rogu karty przygotowania.

KRÓLOWIE SLUMSÓW			
Android	GUAYAGUIL (1)	QUINCE (2)	RABOTGORO (15)
PROTEST	RABOTGORO (15)	—	—
STRAK	QUINCE (2)	—	—
CHOROBA	GUAYAGUIL (1)	QUINCE (2)	—
WYŁĄCZENIE	GUAYAGUIL (1)	LA COSTA (3)	RUTHERFORD (9)
FRONT LUDZKOŚCI	LA COSTA (3)	ESMERALDAS (8)	—
ORG. PRZESTĘPCZE	GUAYAGUIL (1)	QUINCE (2)	RABOTGORO (15)
PRYWATNA OCHRONA	LAGUNA VELASCO (6)	BASE DE CAYAMBE (10)	—
RZĄD	GUAYAGUIL (1)	BASE DE CAYAMBE (10)	—

Liczba kart zasobów ludzkich podczas przygotowania

Twórcy gry

Projekt gry: James Kniffen

Producent: Jason Walden

Redakcja techniczna: Adam Baker

Redakcja i korekta: Autumn Collier i Sean O'Leary

Dodatkowy układ: Molly Glover

Projekt graficzny: Shaun Boyke oraz Michael Silsby, Evan Simonet i Monica Helland

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okladka: Kirsten Zirngibl

Grafika planszy: Henning Ludvigsen

Ilustracje: Bruno Balixa, Ralph Beisner, Del Borovic Lars Bundvad, Rovina Cai, JB Casacop, Aurore Folny, Caroline Gariba, Gong Studios, Mauricio Herrera, Clark Huggins, Alex Kim, Priscilla Kim, Pavel Kolomeyets, Kate Laird, Samuel Leung, RJ Palmer, Chris Peuler, Maciej Rebisz, Emilio Rodriguez, Jason Rumpff, Lorraine Schleter, Adam Schumpert, Timur Shevtsov, Smirtouille, Mark Anthony Taturan, RC Torres, VIKO, Thomas Williams, Ashley Witter, Matt Zeilinger i Kirsten Zirngibl

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Główny dyrektor artystyczny: Andy Christensen

Projekt figurek: Thomas Lishman i Mike MedicineHorse

Koordinacja projektu figurek: Niklas Norman

Zarządzanie figurkami: John Franz Wichlacz

Koordinacja kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Twórcy uniwersum Android: Kevin Wilson oraz Daniel Lovat Clark

Zespół fabularny Android: Daniel Lovat Clark, Michael Hurley, Lukas Litzinger i Katrina Ostrander

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn i Jason Beaudoin

Koordinacja produkcji: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren i Johanna Whiting

Kierownik działu gier planszowych: James Kniffen

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych:

Natalia Olszewska i Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Glen Aro, Craig Atkins, Samuel Bailey, Adam Baker, Andrew Borck, Zach Brockman, Eric Byrnes, Suzi “Antink” Burrows, Mark Charlesworth, Hwan-yi Choo, Andy Christensen, Lachlan “Raith” Conley, Robert Crandall, Nick Cyr, Ben Davis, Jordan Dixon, Andy Fischer, Jacob Freedman, Molly Glover, Jeff Greening, Ellen Griffin, Taylor Ingvarsson, Johnathan Johnson, Tom “Average” Johnson, Josh Jupp, Eric Kaiser, Jason Kerr, Jewel Kerr, Sean Kittridge, Mark Larson, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Jamie Lewis, Brian Lewis, Cady Lewis, Lukas Litzinger, Eric Lotos, Jeannine Lotos, Charlie McCarron, Mark McLaughlin, Ian Moore, Kiefer Paulson, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Toby Rainbow, Alexander Rooker, Doug Ruff, Michael Sanfilippo, John Shaffer, Catherine Shen, Y Paul Sussman, Zach Tewalthomas, James Voelker, Brittany Walden, Chris Waters, Nathan Wilkinson, Aaron Wong, Jonathan Ying, Ruth Zephyr i Jamie Zephyr

© 2016 Fantasy Flight Games. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnego pozwolenia. Android, New Angeles oraz Fantasy Flight Supply są TM Asmodee North America, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są © Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.



Poniżej szczegółowo opisano sześć megakorporacji występujących w grze *New Angeles*.

Jinteki Biotech

Prezes: Satoshi Hiro

Główna siedziba: Nihongai, New Angeles

Główne gałęzie: androidy, rolnictwo, sztuczna inteligencja, biotechnologia, inżynieria genetyczna, technologia medyczna

„Jinteki od wielu lat zabawiało się inżynierią genetyczną, a jednocześnie było jednym z najważniejszych filarów biotechnologii. Światowych rynków nie udało im się jednak podbić aż do momentu, kiedy zaczęli tworzyć własne androidy. Nazywają je „klonami”, ale moim zdaniem jest to drobne niedopowiedzenie. Oni nie tylko znajdują osobę, która im odpowiada, i produkują miliony jej kopii. Pracujący dla Jinteki geninżynierowie – tak, naprawdę tak ich nazywają – mogą latami pracować nad syntetyzowaniem właściwego genomu dla ich kolejnego projektu. Androidy, które opuszczają ich fabryki, mają w sobie część człowieka, część jakiegoś zwierzęcia, mikroba czy innego cholerstwa i całą masę opatentowanego, tworzonego na zamówienie materiału genetycznego.

Mimo tego klony wyglądają i brzmią jak ludzie – większość z nich odróżnia się tylko przez kod kreskowy na karku. A jednak są androidami – przedmiotami, które można kupić, posiadać lub sprzedać, tak jak hoppera czy PAD-a.

Od czasu, kiedy Jinteki zajęło się klonowaniem, przeprogramowuje również siebie, równolegle ze swoimi dziwacznymi chimierami. Przenieśli się ze Starego Nipponu do New Angeles, zmienili CEO i porzucają sztywny styl zaibatsu na rzecz nowego, bardziej elastycznego i progresywnego. Ewoluuje lub ginie, zgadza się? W takim razie nie jestem pewny, czy chce ewoluować”.

– „Historia Światów, część N”, A. Nonny Mouse



Haas-Bioroid

Dyrektor: Cynthia Haas

Główna siedziba: Manta, New Angeles

Główne gałęzie: androidy, sztuczna inteligencja, cybernetyka, przemysł ciężki, sprzęt medyczny, robotyka, oprogramowanie

„Haas-Bioroid rozpoczął działalność jako europejskie przedsiębiorstwo zajmujące się inżynierią i przemysłem na długo przed tym, zanim zaczęli być nazywani HB. Kiedy kilka dekad później w wyniku fuzji doszło do połączenia z niewielką firmą Rossum Group, specjalizującą się w neuronaukach i SI, sprawy zaczęły wyglądać interesująco. Razem stworzyli oni zupełnie nową maszynę nazwaną bioroidem – sztucznego człowieka, który potrafił myśleć i zachowywać się jak istota ludzka. Kiedy nowy wynalazek się przyjął, firma zmieniła nazwę na Haas-Bioroid, aby nikt nigdy nie zapomniał, czym się zajmują.

Bioroidy zmieniły świat. Na dłuższą metę androidy staną się równie rewolucyjną technologią jak ogień, prasa drukarska czy Sieć. Ale Haas-Bioroid był pierwszy (czego nie omieszkają wytykać Jinteki przy każdej możliwej okazji). Ich bioroidy niejako podsumowują całą korporację. Są wydajne, nowoczesne i stanowią racjonalne rozwiązanie palących problemów – to ich główne zadanie. Chyba nikt nie jest w stanie wyjaśnić, jakie problemy rozwiązują bioroidy. Ale dzięki temu HB dumnie twierdzi, że ich bioroidy są «wydajne», «niezawodne» i «ludzkie», tak jak cała firma. I koncepcja eutanazji”.

– „Jak nie dać się załatwić” (autor nieznan)



Melange Mining

CEO: Yuri Talunik

Główna siedziba: Heinlein, Luna

Główne gałęzie: poszukiwania i wydobywanie surowców

„A więc, Melange Mining – lub 2M, jeśli ci się spieszy – są nowi w całym tym megakorporacyjnym cyrku. W zasadzie można by powiedzieć, że nawet nie są megakorporacją, nie tak naprawdę. Prawdziwa megakorporacja ma liczne biura i zróżnicowane portfolio nudnych biznesowych frazesów, a 2M zajmuje się w zasadzie tylko jedną rzeczą: wydobywa hel-3 na Księżycu.

Ale, ale! Pozyskiwanie He-3 z Księżyca to doskonały sposób, jeśli chcesz zarobić góry kasy. Mówiąc to, mam na myśli dosłowne usypywanie prawdziwych masywów górskich z twardej waluty tylko po to, żeby urozmaicić księżycowy krajobraz za oknem – możesz sobie na to pozwolić, o ile masz na nazwisko Talunik. Hel-3 zasila wszystkie nowoczesne reaktory fuzyjne, a w efekcie całą ekonomię na Ziemi i Lunie (a co z Marsem? Może po prostu uznajmy, że «to skomplikowane» i zostawmy ten temat).

Inne korporacje mogą sądzić, że Melange Mining to tylko banda nowobogackich ekskoryjskich mafiozów, wykorzystujących monopol zapewniony im przez Wojnę. I w zasadzie się nie mylą. Ale co z tego? Że niby inne korporacje to same świętoszki?”

– Zawsze Super Adekwatny Przewodnik po Wszystkim Jenny Random



Weyland Consortium

CEO: brak

Główna siedziba: Base de Cayambe, New Angeles

Główne gałęzie: budownictwo, finanse, inwestycje, eksploracja kosmosu

„Istnieje teoria nazywana «mitem wartości dla akcjonariuszy». Jej założenia są proste: wszystko, co robi jakiegokolwiek korporacyjny pracownik na dowolnym szczeblu, ma tylko jeden cel – zwiększenie wartości dla akcjonariuszy. Zgodnie z założeniami tego mitu każde podejmowane działanie staje się moralne lub nie, o czym decyduje efekt tego działania – wzrost lub spadek wartości dla udziałowców.

W historii naszego kraju bywały okresy, kiedy mit wartości dla akcjonariuszy traktowano jako prawdę objawioną dla całej ekonomii. Są takie sektory gospodarki, które nigdy nie odrzuciły mitu i dalej czczą go jak złotego bożka.

Weyland Consortium to dla dzisiejszej gospodarki najwyżsi kapłani kultu wartości dla akcjonariuszy. Konsorcjum jest mniej megakorporacją, a raczej algorytmem, kupującym i sprzedającym korporacje, wyciągającym swoje macki w kierunku każdego sektora gospodarki: badań, transportu czy czegokolwiek innego. Konsorcjum zachowuje się jak żywy organizm. Żaden dyrektor ani zarząd nie kieruje tym statkiem. Wartość dla akcjonariuszy to jedyny kapitan, a każda decyzja podejmowana przez głównych oficerów została wcześniej przewidziana jako nieuchronny wynik pracujących od dziesięcioleci mechanizmów rynkowych, przefiltrowanych przez SI pracujące na korporacyjnych serwerach.

Konsorcjum to wąż bez głowy. Bez CEO. Ma w rękach Łodygę, kosmos i nasze przeznaczenie. I kiedy przyjdzie pora, złoży nas w ofierze swojemu bogu”.

– „Punkt zapalny”, Omar Keung



Globalsec

CEO: Lidiah Maucher

Główna siedziba: Atlantica, Wschodnia Europa

Główne gałęzie: zabezpieczanie informacji, wywiad, kontrakty wojskowe, ochrona fizyczna

„Jest coś, czego nie jestem pewna na temat Globalsecu – w końcu to ci dobrzy czy źli goście? Jasne, są korporacją. Czyli źli goście, zgadza się? Z drugiej strony czasem trzymają w ryzach inne korpy. Czyli jednak dobrzy, czyż nie? Rządowe kontrakty mające na celu pilnowanie populacji – źli. Jednostki ochrony Globalsecu robiące porządek z gangami i watażkami tam, gdzie policja nic nie wskóra – dobrzy.

Nie mogę ich rozgryźć. To największa firma ochroniarska na świecie, co czasem oznacza prywatną armię, czasem monitorowanie sieci, a czasem dyskretnych, osobistych ochroniarzy pilnujących zasilanych fuzyjnie monowłókien. Siedzą w Sieci głęboko jak nikt inny – może poza NBN. Mają swoją Czarną Listę – o, przepraszam, Dyrektywę Umiejętności Pracowników Globalsecu, czy jak tam właściwie ją nazywają. Mają listę, a jeśli się na nią dostaniesz, już nigdy nie znajdziesz pracy, bo wszystkie inne korporacje sprawdzają swoich kandydatów poprzez Globalsec.

A, no i mają czarne uniformy. Okej, zdecydowałam. Prawdopodobnie to jednak źli goście”.

– Zawsze Super Adekwatny Przewodnik po Wszystkim Jenny Random



NBN

CEO: Victoria Jenkins

Główna siedziba: Rutherford, New Angeles

Główne gałęzie: reklama, komunikacja, zdobywanie danych, media, profilowanie psychograficzne

„Budzę się na dźwięk słodkiego wrzasku NBN. Jem śniadanie, podczas gdy oni mówią mi, co mam myśleć. Są ze mną, gdy idę pod prysznic, świegocząc z wodoodpornego ekranu, który tam zainstalowałem. Są w mojej kieszeni, kiedy idę ulicą, mrugają do mnie z każdego publicznego kiosku oraz każdego wirtualnego wyświetlacza powyżej sklepów i powietrznych terminali.

I wszystko w porządku, przyjaciele. Jest ok. NBN zapewnia mi stały zapas atrakcyjnych ludzi, mówiących ciekawe rzeczy. Wiedzą, co chcę usłyszeć, zanim ja to wiem, i upewniają się, że to usłyszę. Muzyka, trzyde, wiadomości czy cokolwiek innego – NBN istnieje po to, aby mi to zapewnić. Nie wygrasz z zapewnianą przez nich wygodą ani w zasadzie niczym innym. Nigdy.

Cóż mogę powiedzieć? Kocham NBN. A NBN kocha mnie”.

– „John Hackman: Wspomnienia”, John Hackman



DZIELNICE NEW ANGELES

Poniżej szczegółowo opisano poszczególne dzielnice New Angeles.

Guayaquil

Guayaquil było niegdyś największym miastem Ekwadoru. Obecnie są to największe slumsy w całym New Angeles. Całe sektory tej dzielnicy są obszarami, w które nie zapuszczają się funkcjonariusze NAPD, a olśniewające niegdyś punkty charakterystyczne takie jak Arkologia Jacka Weylanda powoli zaczynają nosić ślady upływu czasu.

Poza tym, jest to najbardziej zaludniona dzielnica miasta. Ze względu na to, że znajduje się tam również największy port, dzielnica zarabia także trochę gotówki i co z tego, że większość z niej pozostaje w rękach organizacji przestępczych? Z punktu widzenia José Q. Público nie ma w zasadzie większej różnicy pomiędzy nimi a korporacjami.

Quinde

Sercem Quinde jest stacja JQ, ogromne centrum kolei i tub-lewu, zapewniające ciągłe dostawy do fabryk w całym Quinde. Cała dzielnica to fabryki, odlewnie i elektrownie. Z całą pewnością nie tworzą jej już ludzie, cały czas zastępowani przez androidy. Cholerne androidy, produkowane w jednej fabryce i praktycznie przechodzące przez ulicę do innej, gdzie odbierają pracę kolejnym ludziom.

Nic dziwnego, że rekruterzy Frontu Ludzkości snują się ulicami Quinde, szukając wściekłych kobiet i mężczyzn, którzy dołączą do ich ruchu.

La Costa

Łatwo uwierzyć, że największe miasto na świecie składa się wyłącznie z drapaczy gwiazd, rozciągających się od Korzenia aż do morza, ale to nieprawda. New Angeles jest olbrzymie, ale nawet dzisiaj znajdują się w nim otwarte przestrzenie bogato porośnięte zieloną roślinnością (głównie zieloną, kwaśne deszcze robią swoje).

Większość tych terenów to część La Costa. Mają tutaj prawdziwe farmy i sady! A także rosące megafarmy – agropleksy, które skutecznie eliminują całe inne rolnictwo swoją niesamowitą wydajnością.

Chakana

Chakana to Łodyga, a Łodyga to Chakana. Kosmiczna winda jest uwiązana na ziemskiej stacji – zwanej Korzeniem – na wulkanie Cayambe, a stąd wznosi się ku niebiosom jako srebrna nić do gwiazd widoczna z kilku krajów.

Okej, może to brzmi nieco poetycko, ale hej! To największa budowla kiedykolwiek wybudowana przez człowieka, która dała nam dostęp do gwiazd. Jest kluczem do przestrzeni kosmicznej i być może ratunkiem dla ludzkiej rasy. Jeśli myśl o Łodydze nie robi na Tobie wrażenia, prawdopodobnie nie jesteś człowiekiem.

Łodyga sprawia, że korporacje zarabiają więcej pieniędzy niż sam Bóg, a jeśli cokolwiek wydarzy się w Chakanie, w zasadzie może wywołać kolejną Wielką Wojnę. Więc wiesz. Jest ważna.

Manta

Manta to białe plaże i liczne hotele, bogate dzieciaki i dyletanci. To również dzielnica najnowszych technologii skupionych wokół kwatery głównej HB, a także kolejnych pierścieni mieszkaniowych o czynszach spadających proporcjonalnie wraz z odległością od wybrzeża.

Jako całość Manta jest jedną z najbardziej przyjaznych dzielnic. Turystyka, centrum najnowszych technologii oraz dom dla klasy średniej – wszystko to w jednej dzielnicy. Trzeba tylko utrzymać tę równowagę.

Rabotgorod

Obecnie nazywają tę dzielnicę „Robot City” ze względu na to, że rosyjską nazwę trudno wymówić, oraz przez wszystkie zamieszkujące ją androidy. Rezydujące? Przechowywane? Tak czy inaczej, wiele starych budynków z czasów Projektu – niegdyś zamieszkałych przez rosyjskich emigrantów – ciągle stoi, ale ich właściciele, zamiast naprawić budowle zgodnie z prawem, wynajmują je androidom i ich właścicielom. W dzielnicy w dalszym ciągu mieszka całkiem sporo ludzi z krwi i kości, a także znajdują w niej się wszystkie niezbędne do życia przedsiębiorstwa i biznesy, ale w zasadzie nikt już nie mówi o niczym innym niż androidy.

Laguna Velasco

LV jest dzielnicą zarozumiałców. Znajduje się w niej miejski ratusz, Uniwersytet Levy'iego, kwatera główna policji New Angeles, a także domy wielu najbogatszych mieszkańców. Jezioro Laguna Velasco Ibarra, wraz z otaczającymi ją najlepszymi arkologiami, jest jedną z najwspanialszych nieruchomości. Ale ludzie naprawdę bogaci nie mieszkają na samych szczytach wysokich na tysiące metrów wieżowców. Żyją w rozległych posiadłościach z ogrodami i tylko kilkoma piętrami, jak za dawnych czasów. Poświęcanie tak dużej powierzchni na rzecz jednej rodziny jest takim marnotrawstwem, a jednocześnie takim luksusem, że to niemal niewyobrażalne. I prawdopodobnie o to właśnie chodzi.

Rutherford

Poproś kogoś (może poza tymi całkiem pozbawionymi wyobraźni), żeby zamknął oczy i wyobraził sobie New Angeles, a najprawdopodobniej oczami wyobraźni zobaczy Rutherford. Może nie jest tak hologeniczna jak na przykład Laguna Velasco czy Nihongai, ale znajduje się w niej siedziba NBN i słynny Plac Przekazu.

Dzielnica Rutherford jest w zasadzie kwintesencją New Angeles. Jest pełna marzeń – spełnionych i zniszczonych (zwłaszcza tych drugich). Na szczytach błyszczących arkologii bogaci korzystają z życia, a w głębokim podmieście ludzie wraz z androidami gnieźdzą się w niewyobrażalnej biedzie. Jest to również dzielnica finansowa i medialna, potężna i wpływowa jak każda inna.

Esmeraldas

Dzielnica Esmeraldas to najbardziej aktywne i żywe, a zarazem najbardziej zapomniane centrum, jakie widziałem. Komercyjnie znajduje się w dziwnym miejscu – jest trzecią albo czwartą w kolejności dzielnicą, jeśli chodzi o – cóż, właściwie o wszystko. Trzeci największy port, trzecie miejsce, jeśli chodzi o najlepsze farmy, czwarte, jeśli mówimy o fabrykach, czwarte najbardziej zaludnione i tak dalej. Cała dzielnica jest mniej lub bardziej ignorowana zarówno przez korpokratów, jak i życiowych przegranców.

Ale dla klasy średniej – a przynajmniej tego, co z niej zostało – to centrum nocnego życia. Znajdziesz tu Eat Row, Roxy HT i oczywiście Stadion Blue Sun (do boju Giganci!). Może Esmeraldas nie jest krzykliwa i stylowa, ale mogłaby być dużo gorsza. To nie najlepszy slogan dla twojej dzielnicy, prawda? «Odwiedź Esmeraldas – mogło być dużo gorzej!»”.

Base de Cayambe

Base de Cayambe dosłownie leży w cieniu Łodygi, wspinając się po stokach Andów. Jest również w metaforycznym cieniu Łodygi, jako dziwaczne miasteczko portowe bez wody i wybrzeża.

Ma za to slumsy. I magazyny. Oraz tanie motele, jaskinie hazardu, salony tatuażu i dzielnice czerwonych latarni. Wszystko, czego można zapragnąć podczas pierwszej od 18 miesięcy wizyty na Ziemi, i wszystko, czego Ziemianin może potrzebować przed wyruszeniem na Marsa na resztę swojego życia.

Pomimo tego, że jest równie biedna i rządzona przez przestępców jak Guayaquil, Base de Cayambe jest dużo bezpieczniejsza. Wszędzie pełno tutaj typów spod ciemnej gwiazdy, ale dbają oni o spokój i pilnują, aby biznes się kręcił. Można znaleźć tutaj także grupki artystów, studentów, przedsiębiorców, pisarzy i innych, których przekonuje niski czynsz i niesamowicie zróżnicowana populacja, więc można powiedzieć, że Base de Cayambe jest nawet umiarkowanie modna.

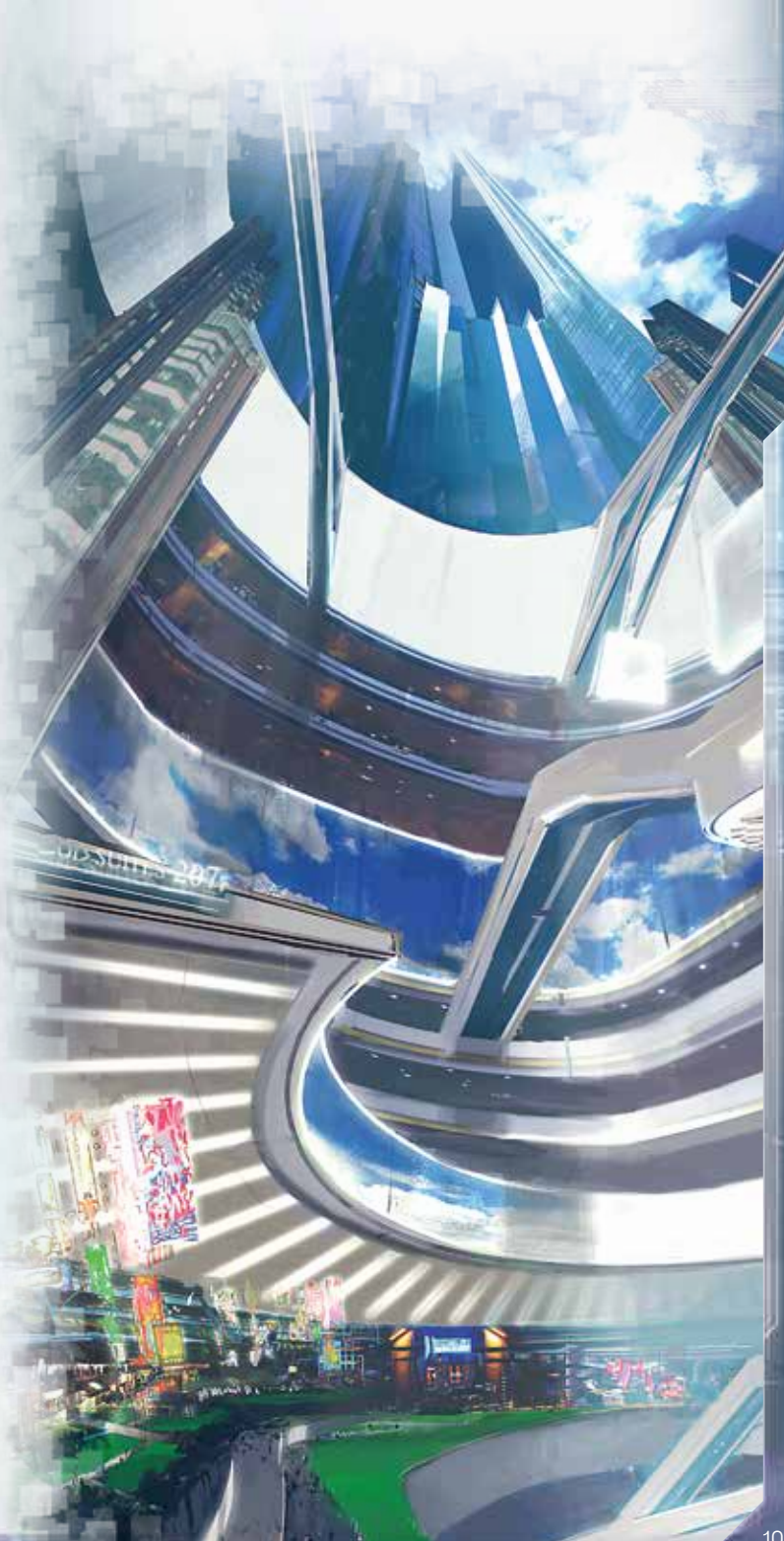
Nihongai

Dzielnica Nihongai wydaje się być nieskazitelna, co zawdzięcza legionom zamieszkujących ją bardzo grzecznych i doskonale wychowanych klonów. Co prawda nie znajduje się w niej tyle terenów zielonych co w La Costa, ale i tak na jej terenie można znaleźć liczne parki. A także ogrody. Ogrody wkomponowane w zaułki, centra handlowe, ściany budynków, ukryte w ślepych uliczkach lub biegnące pod chodnikami – ogrody są wszędzie. Większość z nich została stworzona w stylu nipponijskim, co nie dziwi, biorąc pod uwagę, że dzielnica wywodzi się z kultury japońskiej.

Kiedy jakiś czas temu Jinteki Biotech przeniosło swoją główną siedzibę do Nihongai, musieli czuć się zupełnie jak w Nowym Tokio. Może na ulicach słychać więcej hiszpańskiego, ale da się odczuć, że Jinteki udało się po prostu przenieść tutaj część ich kraju do tych fragmentów dzielnicy, które uważają za swoje własne.

Heinlein

Heinlein znajduje się na Księżycu. Na papierze jest częścią New Angeles, ale bądźmy szczerzy – z New Angeles jest bliżej do Pekinu niż do Heinlein. Jeśli urodziłeś się po ziemskiej stronie New Angeles, dosłownie prościej jest odwiedzić inny kraj niż Heinlein, a sami Lunarianie też raczej nie uważają się za mieszkańców NA, wiesz? Bo mieszkańcy New Angeles nie muszą płacić za powietrze, którym oddychają, i nie muszą cały czas chodzić w skafandrach, tak na wszelki wypadek. Nic dziwnego, że większość po prostu zapomina o dwunastej dzielnicy.



SZYBKIE PODSUMOWANIE

Podczas rozgrywki gracze powinni trzymać szybkie podsumowanie pod ręką tak, aby było łatwo dostępne.

STANDARDOWA RUNDA

1. **Faza akcji:** aktywny gracz wykonuje turę poprzez rozpatrzenie następujących kroków:
 - a. **Odnowienie:** aktywny gracz przygotowuje swoje wyczerpane karty i dobiera karty akcji wskazane na jego arkuszu korporacji.
 - b. **Rozpatrzenie umowy:** gracze rozpatrują umowę (patrz „Kroki umowy” poniżej).
 - c. **Koniec tury:** aktywny gracz może rozpatrzyć swoje zdolności „Na koniec tury”. Po tym przekazuje znacznik aktywnego gracza osobie po swojej lewej stronie. Nowy aktywny gracz powtarza te kroki, chyba że na torze tur nie ma już żadnych kart zasobów ludzkich.
2. **Faza produkcji:** każda dzielnica, w której znajduje się żeton androida, zostaje wyeksploatowana (produkuje dobra i zwiększa niepokój).
3. **Faza wydarzeń:** należy dobrać kartę akcji i rozpatrzyć ją od góry do dołu (w tym zresetować tor tur).

KROKI UMOWY

1. **Odkrycie zasobu ludzkiego:** należy odkryć pierwszą od prawej kartę zasobu ludzkiego na torze tur i umieścić ją na polu „Odkryte zasoby ludzkie”.
2. **Główna oferta:** aktywny gracz proponuje główną ofertę.
3. **Kontroferta:** zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz może zaproponować kontrofertę.
4. **Wsparcie:** zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy wspierający gracz może zagrać karty jako wsparcie.
5. **Rozstrzygnięcie:** gracz, który zebrał najwięcej wsparcia, rozpatruje swoją ofertę i zdobywa odkrytą kartę zasobu ludzkiego. Jeśli występuje remis wsparcia, umowę wygrywa aktywny gracz.

RUNDA WYMAGAŃ

1. **Punktowanie inwestycji:** każdy gracz rozpatruje swoją kartę inwestycji.
2. **Spełnienie wymagań:** jeśli jakieś dobro w puli nie spełnia wymagań, należy zwiększyć zagrożenie o wartość wskazaną na karcie wymagań.
3. **Ujawnienie wymagań:** należy zresetować pulę dóbr. Następnie gracze dobierają jedną kartę wymagań i ustawiają żetony celów.
4. **Wybór inwestycji:** każdy gracz dobiera dwie karty inwestycji i zachowuje jedną z nich.

MODYFIKATORY PRODUKCJI



Protest: ta dzielnica w dalszym ciągu może produkować dobra.



Strajk: ta dzielnica nie może wyprodukować żadnych dóbr.



Wyłączenie: ta dzielnica nie może wyprodukować żadnych dóbr.



Rozwój: wartość dobra podstawowego w tej dzielnicy rośnie o jeden.



Jednostka organizacji przestępczych: dzielnica, w której znajduje się jednostka organizacji przestępczych, nie może produkować dobra podstawowego.



Jednostka Frontu Ludzkości: Kiedy dzielnica, w której znajduje się jednostka Frontu Ludzkości, zostaje wyeksploatowana, należy podnieść niepokój o dwa poziomy zamiast jednego. Jeśli nie może zostać podniesiony o dwa poziomy, w dzielnicy należy umieścić żeton wyłączenia.

ZAGROZENIE ROŚNIE GDY:

- Rozpatrywana jest karta akcji, która wpływa na przynajmniej jedną dzielnicę z żetonem choroby (+2 zagrożenia).
- Wroga jednostka, żeton choroby lub wyłączenia poruszy się na „Korzeń” i zostanie zwrócony do rezerw (+2 zagrożenia).
- Wymagania nie zostały spełnione podczas rundy wymagań (+5-7 zagrożenia).

