

RELIKTY LUDZKOŚCI

INSTRUKCJA



RELIKTY LUDZKOŚCI

gra o manipulowaniu rynkami i kolekcjonowaniu artefaktów

Autorzy gry: Dávid Turczy, Wai Yee oraz Gordon Calleja

ELEMENTY GRY

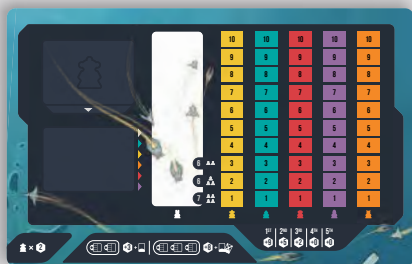
(dodatkowe elementy wykorzystywane w trybie solo zostały przedstawione na stronie 18)



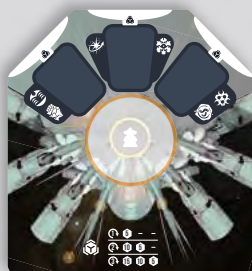
1 plansza świata



5 plansz frakcji



1 plansza kupujących



1 plansza statku



90 kafelków artefaktów



4 żetony inicjatywy



15 pionków odkrywców



110 znaczników załogi



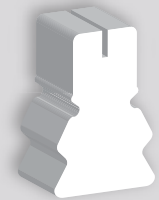
5 znaczników kolejności



50 kolorowych pionków kupujących
(po 10 w każdym kolorze)



1 znacznik rundy



7 pionków specjalnych
kupujących



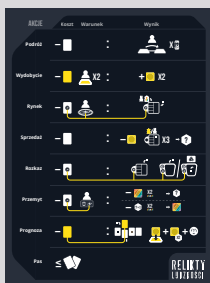
17 kart kupujących



60 kart akcji



8 kart rozkazów



4 karty pomocy



12 kart podróży



Żetony kredytów
(o wartościach 1, 5, 10 i 50)

PRZYGOTOWANIE GRY

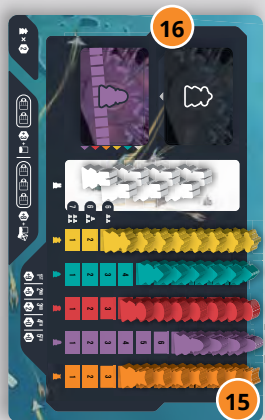
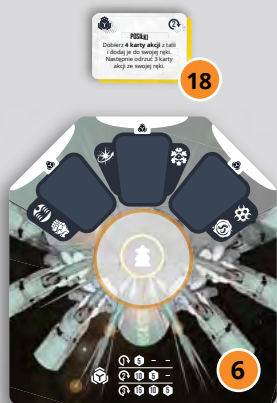
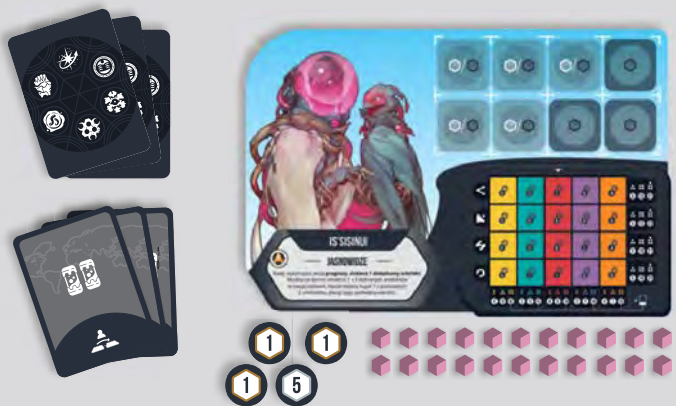
1. Połóż planszę świata na środku stołu. Następnie umieść znacznik rundy na pierwszym polu toru rund na dole planszy.
2. Każdy gracz wybiera swoją frakcję i otrzymuje powiązane z nią planszę frakcji, pionki odkrywców oraz znaczniki załogi i kolejności w odpowiednim kolorze.
3. Każdy gracz otrzymuje 8 kredytów. Pozostałe żetony kredytów umieść w pobliżu planszy jako wspólną pulę.
4. Ustal początkową inicjatywę każdego gracza w oparciu o jego planszę frakcji.
5. Umieść znaczniki kolejności wszystkich graczy na odpowiednich polach toru kolejności rosnąco według ich inicjatywy.
6. Połóż planszę statku i planszę kupujących obok planszy mapy.
7. Potasuj wszystkie karty akcji.
8. Rozdaj każdemu graczowi po 6 zakrytych kart akcji z talii – to jego początkowa ręka.

Uwaga: Jeśli gracz otrzymał 4 lub więcej kart w tym samym kolorze lub z tym samym symbolem, może odrzucić dowolne z nich, a następnie dobierać z powrotem do 6 kart.

Uwaga: Doświadczeni gracze mogą zamiast tego wybrać swoją początkową rękę w ramach draftu, wykorzystując zasady opisane w kroku 5 fazy przygotowań.

9. Daj każdemu graczowi 3 karty podróży o różnych wartościach paliwa (1x 2 paliwa, 1x 3 paliwa i 1x 4 paliwa). Należy je dodać do swojej początkowej ręki.
10. Odkryj 3/4/5 kart akcji (dla odpowiednio 2/3/4 graczy) z wierzchu talii. Umieść je odkryte w rzędzie obok talii, tworząc w ten sposób prognozę wykopalisk.
11. Połóż żetony inicjatywy w puli, obok prognozy wykopalisk.
12. Podziel kafelki artefaktów na 5 grup według kolorów. Potasuj każdą grupę i stwórz z niej zakryty stos.





13. Odkryj 3/3/4 kafelki artefaktów z każdego stosu (dla odpowiednio 2/3/4 graczy). Umieść każdy z nich odkryty na odpowiadającym mu miejscu wykopalisk na planszy świata.
14. Odkryj 2/3/4 kafelki artefaktów z każdego stosu (dla odpowiednio 2/3/4 graczy). Umieść je na odpowiednich odkrytych stosach na obszarze czarnego rynku na planszy świata.
15. Umieść pionki kupujących na planszy kupujących. Wszystkich specjalnych kupujących należy umieścić na przeznaczonym dla nich obszarze, zaś kolorowych kupujących należy ustawić na odpowiadających im torach popularności (1 kupujący na 1 polu). Jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, usuń kupujących z najniższych pól i odłóż ich do pudełka.
 - Gra dla 3 graczy: usuń 1 specjalnego kupującego i po 1 kupującym w każdym kolorze.
 - Gra dla 2 graczy: usuń 1 specjalnego kupującego i po 2 kupujących w każdym kolorze.
16. Potasuj wszystkie karty kupujących, stwórz z nich talię i umieść ją na planszy kupujących. Usuń 2 wierzchnie karty i umieść je odkryte na stosie kart odrzuconych.
17. Dobierz z talii po 3 karty kupujących dla każdego rynku. Za każdą dobraną kartę dodaj odpowiadającego jej kupującego do kolejki na danym rynku. Zawsze bierz kupującego z najniższego pola odpowiedniego toru popularności i dodawaj go na koniec kolejki. Po rozpatrzeniu każdej karty umieść ją na stosie kart odrzuconych. Kiedy talia się wyczerpie, potasuj stos kart odrzuconych, stwórz z niego nową talię i kontynuuj dobieranie.
18. Potasuj karty rozkazów i odłóż je na razie na bok, białą stroną do góry – będą potrzebne później.
19. Każdy gracz umieszcza 2 swoich odkrywców na planszy świata: jednego w lokalizacji rynku nr 1, a drugiego w lokalizacji rynku nr 4.
20. Na początku pierwszej tury każdego gracza wybiera on początkową lokalizację swojego trzeciego odkrywcy: rynek, miejsce wykopalisk lub czarny rynek. Nie może jednak wybrać żadnej z dwóch lokalizacji, na której znajdują się już jego pionki odkrywców.

OMÓWIENIE GRY

W grze *Relikty ludzkości* gracze wcielają się w pozaziemskich odkrywców, którzy wyruszają na misję odnalezienia na niezamieszkałej już Ziemi reliktyw ludzkości. Główna plansza przedstawia mapę naszej planety, na której wyszczególniono 21 różnych lokalizacji, dzielących się na 3 rodzaje: **rynki**, **miejsca wykopalisk** oraz **czarne rynki**.

Niektóre lokalizacje są jednocześnie rynkiem i miejscem wykopalisk.

Artefakty mogą zostać wydobyte w różnych miejscach wykopalisk. Artefakty są podzielone między pięć **regionów**, określających lokalizację, w których mogą się pojawić. Każdy region oznaczony został innym kolorem: żółtym, zielonym, czerwonym, fioletowym lub pomarańczowym. Ponadto każdy region posiada 4 rodzaje artefaktów oznaczonych odpowiednim **symbolem obcych**. Symbol obcych wskazuje, które rodzaje artefaktów mogą pojawić się w danym miejscu wykopalisk.

Kiedy wydobyjesz artefakty, możesz pobrać ich próbki i umieścić je w swojej **galerii** na twojej planszy frakcji, o ile przypiszesz do nich swoje znaczki załogi jako **strażników**. Zbieraj większe zestawy próbek, aby na końcu gry otrzymać większą nagrodę w kredytach w oparciu o trudność zdobycia danych artefaktów. Na każdym artefakcie znajduje się jego wartość: te o wyższej wartości są rzadsze i dlatego trudniej je zdobyć.

Uwaga: Wartość każdego artefaktu wynosi zawsze 9 kredytów minus liczba kopii danego artefaktu występujących w grze. Oznacza to, że jeśli wartość artefaktu wynosi 6, to istnieją łącznie 3 jego kopie.

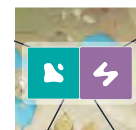
Kiedy pierwszy raz zapełnisz próbkami całą **kolumnę** swojej galerii, natychmiast dobierasz 1 kartę akcji i dodajesz ją na swoją rękę. Tę premię możesz otrzymać tylko raz na każdą kolumnę (czyli łącznie maksymalnie 5 razy).

Artefakty, które wydobyłeś z miejsc wykopalisk, trafiają do twojej **ładowni**. Artefakty, które zdobyłeś na czarnym rynku, trafiają do twojej ładowni lub do twojego **ukrytego luku**. Artefakty znajdujące się w twojej ładowni i twoim ukrytym luku mogą zostać sprzedane zainteresowanym kupującym na rynkach lub przemyczone na czarny rynek.

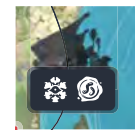
Każdy **rynek** posiada własną kolejkę **kupujących**, których kolory wskazują, jakimi artefaktami są zainteresowani. Specjalni kupujący są zainteresowani artefaktami ze wszystkich pięciu regionów. Nowi kupujący zawsze są dodawani na koniec kolejki, a każda kolejka ma limit 4 kupujących. Kiedy należy dodać nowego kupującego do rynku, którego kolejka jest już pełna, kupujący stojący z przodu kolejki zostaje „wypchnięty” i wraca do puli.



Rynek



Miejsce wykopalisk



Czarny rynek

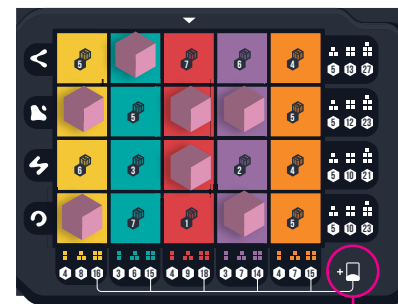


Rynek + Miejsce wykopalisk



Artefakty

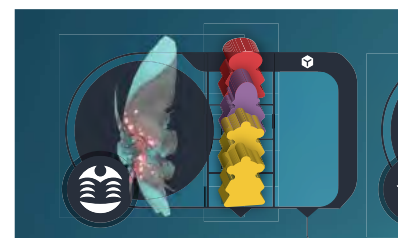
Wartość



Galeria ze strażnikami



Ładownia (jasne) oraz ukryty luk (ciemne)



Rynek z kolejką kupujących

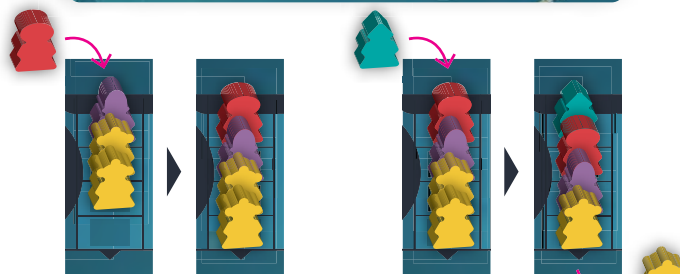
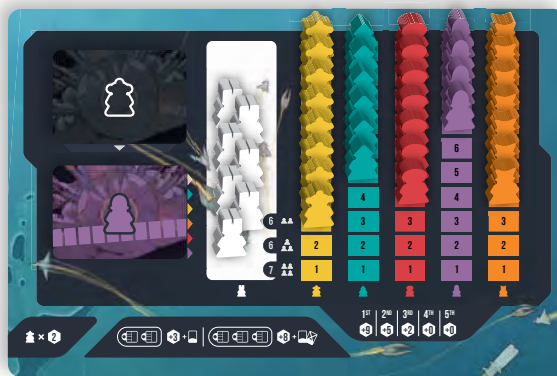
Pula kupujących jest podzielona na **tory popularności** umieszczone na planszy kupujących. Biorąc kupującego z puli, zawsze należy wziąć kupującego z najniższego zajętego pola odpowiedniego toru popularności. Odkładając kupującego do puli, zawsze należy odłożyć go na najwyższe wolne pole odpowiedniego toru popularności.

Obecny **poziom popularności** danego koloru jest zawsze równy liczbie na najwyższym pustym polu odpowiedniego toru popularności. Specjalni kupujący są jednak trzymeni w osobnej puli, z której są zabierani i do której są odkładani.

Możesz również wysłać swoje znaczki załogi na rynki jako **handlarzy**, którzy przyniosą ci zysk, kiedy coś tam sprzedasz. Po dokonaniu sprzedaży, na każdym rynku jeden z twoich handlarzy, którzy brali udział w transakcji, zostaje awansowany na **reprezentanta** i przesunięty na odpowiednie **centrum dowodzenia** na planszy statku. W każdej rundzie podczas fazy punktacji otrzymasz dodatkowe kredyty za posiadanie większości reprezentantów w każdym z trzech centrów dowodzenia.

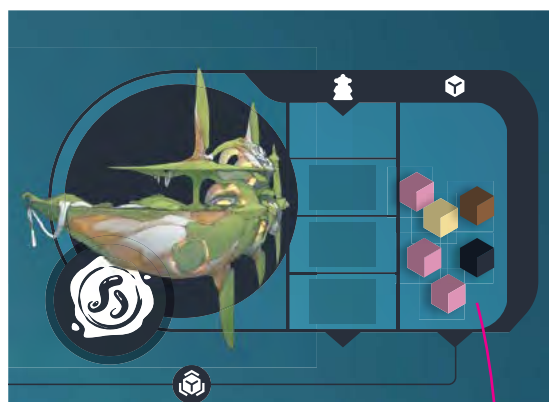
W rundzie 2 i 3 obok każdego centrum dowodzenia będą leżały **karty rozkazów**. Możesz wycofać swoich reprezentantów z centrów dowodzenia, aby aktywować połączone z nimi zdolności rozkazów.

Wszystkie elementy gry w **puli** (z wyjątkiem żetonów kredytów) są ograniczone do liczby elementów w pudełku. Należy zignorować wszystkie efekty, które wymagają od gracza interakcji z elementami, które zostały już wyczerpane (np. nie ma już kupujących danego koloru na odpowiednim torze popularności, nie ma już artefaktów danego koloru w odpowiednim stosie itd.).



Nowi kupujący dodawani z toru popularności

Wypchnięci kupujący wracają na tor popularności



Handlarze na rynku

Reprezentanci w centrach dowodzenia



PRZEBIEG GRY

Gra trwa 3 rundy, a każda runda składa się z 3 faz:

I. Faza przygotowań (pomijana w rundzie 1)

II. Faza akcji

III. Faza punktacji

Po rundzie 3 gra kończy się i gracze otrzymują dodatkowe kredyty za próbki znajdujące się w ich galeriach. Gracz, który posiada łącznie najwięcej kredytów, wygrywa!

I. FAZA PRZYGOTOWAŃ

- Odkrycie zdolności rozkazów:** W rundzie 2 dobierz 3 losowe karty rozkazów, a resztę odłóż do pudełka. Umieść po 1 z tych kart obok każdego z 3 centrów dowodzenia na planszy statku, białą stroną do góry. W rundzie 3 po prostu odwróć te 3 karty rozkazów na stronę żółtą.
- Odświeżenie kolejek kupujących:**
 - Na każdym rynku, gdzie w kolejce znajduje się dokładnie 4 kupujących, odłóż do puli kupującego znajdującego się na początku kolejki, a pozostałych 3 kupujących przesunij do przodu.
 - Na każdym rynku, gdzie w kolejce znajduje się dokładnie 3 kupujących, ich liczba pozostaje bez zmian – przesunij pionki do przodu, jeśli jest taka potrzeba.
 - Na każdym rynku, gdzie w kolejce znajduje się 2 lub mniej kupujących, przesunij ich pionki do przodu (jeśli jest taka potrzeba), a następnie dodawaj po 1 kupującego, dopóki nie znajdzie się w niej dokładnie 3 kupujących. Aby dodać kupującego, dobierz wierzchnią kartę z talii kupujących, po czym przesunij odpowiadającego jej kupującego z planszy kupujących do kolejki na danym rynku. Zawsze należy brać kupującego z najniższego zajętego pola odpowiedniego toru popularności i umieszczać go na końcu kolejki. Po rozpatrzeniu każdej karty umieść ją na stosie kart odrzuconych. Kiedy talia się wyczerpie, potasuj stos kart odrzuconych i kontynuuj dobieranie.



Zdolności rozkazów na rundę 2

Przykład odświeżenia kolejki kupujących:



3. Rozpatrzenie prognozy wykopalisk:

- Dla każdej karty w prognozie wykopalisk dobierz ze stosu w puli 3 artefakty w odpowiadającym jej kolorze: dwa pierwsze umieść odkryte na odpowiednich miejscach wykopalisk, a trzeci umieść odkryty na spodzie odpowiedniego stosu czarnego rynku.
- Usuń wszystkie znaczniki załogi z prognozy wykopalisk i oddaj je właścicielom. Usuń wszystkie karty z prognozy wykopalisk i umieść je na wspólnym stosie kart odrzuconych. Następnie, jeśli trwa runda 2, dobierz 3/4/5 nowych kart (dla 2/3/4 graczy) z talii akcji, aby stworzyć nową prognozę wykopalisk.



- ### 4. Ustalenie kolejności tur:
- Każdy gracz, który posiada żeton inicjatywy, ustawia swój znacznik kolejności na odpowiednim polu toru kolejności. Gracze, którzy nie posiadają żetonu inicjatywy, ustawiają się za pozostałymi graczami, zachowując taką samą kolejność względem pozostałych graczy. Na koniec odłóż wszystkie żetony inicjatywy do puli.

Przykład ustalenia kolejności tur:



5. Uzupełnienie kart na ręce:

- Rozdaj każdemu graczowi po 8 kart z talii akcji – muszą trzymać je osobno i nie łączyć ich z kartami z poprzedniej rundy (jeśli jakieś zostały im na ręce). Jeśli talia akcji się wyczerpie, potasuj karty ze wspólnego stosu kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię, a następnie kontynuuj rozdawanie kart.
- Gracze jednocześnie patrzą na otrzymane karty. Każdy wybiera 2 z nich, które dodaje do swojej ręki, a następnie przekazuje pozostałe karty następnemu graczowi po lewej (tzn. w kierunku ruchu wskazówek zegara). Należy powtórzyć te czynności dwa razy (dobrać 2 karty i przekazać resztę w lewo), aż każdy gracz wybierze łącznie 6 nowych kart. Kiedy gracz wybierze karty po raz trzeci, odkłada 2 niewybrane karty na wspólny stos kart odrzuconych.
- Gracze biorą wykorzystane w poprzedniej rundzie karty podróży (odłożone obok oraz z osobistych stosów kart odrzuconych) i ponownie dodają je do swojej ręki.

- ### 6. Rotacja czarnego rynku:
- Przenieś wierzchni artefakt z każdego stosu na czarnym rynku na spód danego stosu. Pozostaw je odkryte, aby pasowały do pozostałych artefaktów w stosach.

Uwaga: Gracze mogą w dowolnym momencie przeglądać stosy na czarnym rynku, ale nie mogą zmieniać kolejności artefaktów. Są to informacje jawne.



II. FAZA AKCJI

Podczas fazy akcji gracze wykonują swoje tury w kolejności określonej przez tor kolejności. Każdy gracz musi wykonać w swojej turze **dwie akcje** – mogą to być dwie różne lub dwie te same akcje.

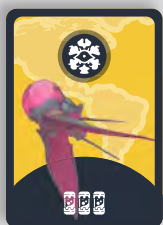
Gracze wykonują w ten sposób swoje tury jeden po drugim. Kiedy któryś gracz spasuje, jego kolejne tury są pomijane, ale pozostali gracze nadal wykonują swoje tury. Gdy wszyscy gracze spasują, należy przejść do fazy punktacji.

Do wyboru jest osiem możliwych akcji:

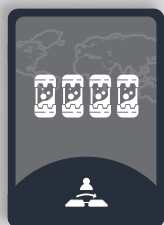
- **AKCJA PODRÓŻY**
- **AKCJA WYDOBYCIA**
- **AKCJA RYNKU**
- **AKCJA SPRZEDAŻY**
- **AKCJA ROZKAZU**
- **AKCJA PRZEMYTU**
- **AKCJA PROGNOZY**
- **PAS**

W dalszej części opisane są szczegółowo wszystkie powyższe akcje.

Uwaga: Każda akcja (z wyjątkiem spasowania) wymaga, aby wykonujący ją gracz zagrał lub odrzucił kartę z ręki. Jeśli nie masz już na ręce żadnych kart, musisz wybrać akcję spasowania.



Karta akcji

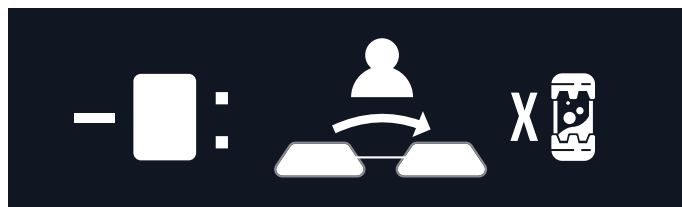


Karta podróży

Kiedy odrzucasz kartę akcji, umieść ją na wspólnym stosie kart odrzuconych. Kiedy odrzucasz kartę podróży, umieść ją na osobistym stosie kart odrzuconych.

Karty podróży różnią się od kart akcji, ponieważ nie mają koloru regionu ani symbolu rynku. Zamiast tego posiadają różną liczbę symboli paliwa (2, 3 lub 4).

AKCJA PODRÓŻY



Aby wykonać akcję podróży, musisz odrzucić z ręki kartę akcji lub podróży. Następnie możesz poruszyć swoich dowolnych odkrywców o łącznie tyle pól na planszy, ile **symboli paliwa** znajduje się na odrzuconej karcie.

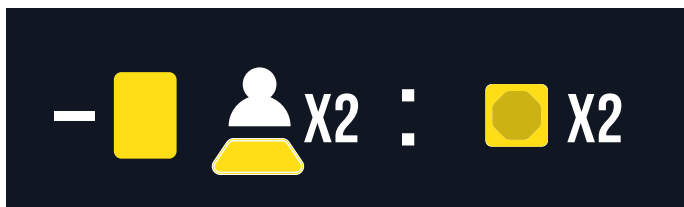
Uwaga: Wszystkie karty akcji posiadają 3 symbole paliwa, a karty podróży mają ich 2, 3 lub 4.

Odkrywca może się poruszyć ze swojej obecnej lokalizacji do **sąsiedniej lokalizacji**, połączonej z nią linią. Podczas tej akcji twoi odkrywcy mogą poruszać się przez lokalizacje zawierające innych odkrywców. Mogą również kończyć swój ruch na lokalizacjach z odkrywcami innych graczy, ale nie na lokalizacjach z innymi twoimi odkrywcami.

Uwaga: Żółte miejsca wykopalisk w południowo-zachodniej części mapy sąsiaduje z dwoma lokalizacjami przy wschodniej krawędzi mapy: pomarańczowym miejscem wykopalisk / rynkiem nr 6 oraz wschodnim czarnym rynkiem.



AKCJA WYDOBYCIA



Aby wykonać akcję wydobycia, musisz odrzucić z ręki kartę akcji, której kolor odpowiada **kolorowi regionu**, w którym chcesz wykonać tę akcję.

Następnie możesz wydobyć na planszy świata **do 2 artefaktów**, o ile każdy z nich spełnia poniższe warunki:

- Artefakt musi mieć ten sam **kolor** co odrzucona karta.
- Na miejscu wykopalisk, gdzie znajduje się dany artefakt, musi być obecny twój **odkrywca**.
- Musisz mieć puste pole w swojej **ładowni**, aby móc tam przechować artefakt.

Jeśli wydobywasz 2 artefakty, muszą one pochodzić z 2 **różnych miejsc wykopalisk**, ale nadal z tego samego regionu. Oznacza to, że aby wydobyć 2 artefakty, musisz mieć swoich odkrywców na obu miejscach wykopalisk oraz przynajmniej 2 puste pola w swojej ładowni.

Przechowuj każdy wydobyty artefakt odkryty na pustym polu w swojej ładowni (nie w ukrytym luku).

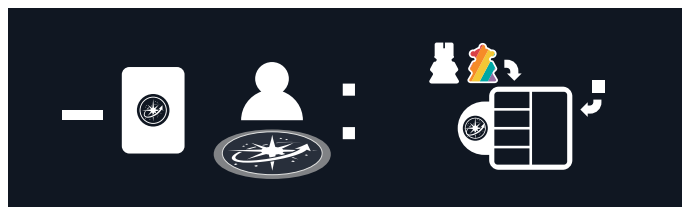
Następnie możesz **pobrać próbki** dowolnych artefaktów, które właśnie wydobyłeś – możesz to zrobić tylko w momencie zyskiwania artefaktów! Aby pobrać próbkę artefaktu, umieść jeden z twoich znaczników załogi jako strażnika na odpowiednim polu w twojej galerii (jeśli nie ma tam jeszcze strażnika).

Jeśli nie masz już żadnych dostępnych znaczników załogi, możesz wykorzystać strażnika znajdującego się na innym polu twojej galerii. Nie możesz jednak wziąć do tego celu swoich handlarzy z rynku ani reprezentantów z centrum dowodzenia.

Uwaga: Kiedy zapełnisz próbkami całą kolumnę swojej galerii, natychmiast dobierasz 1 kartę akcji i dodajesz ją na swoją rękę! Tę premię możesz otrzymać tylko raz na każdą kolumnę (czyli łącznie maksymalnie 5 razy).

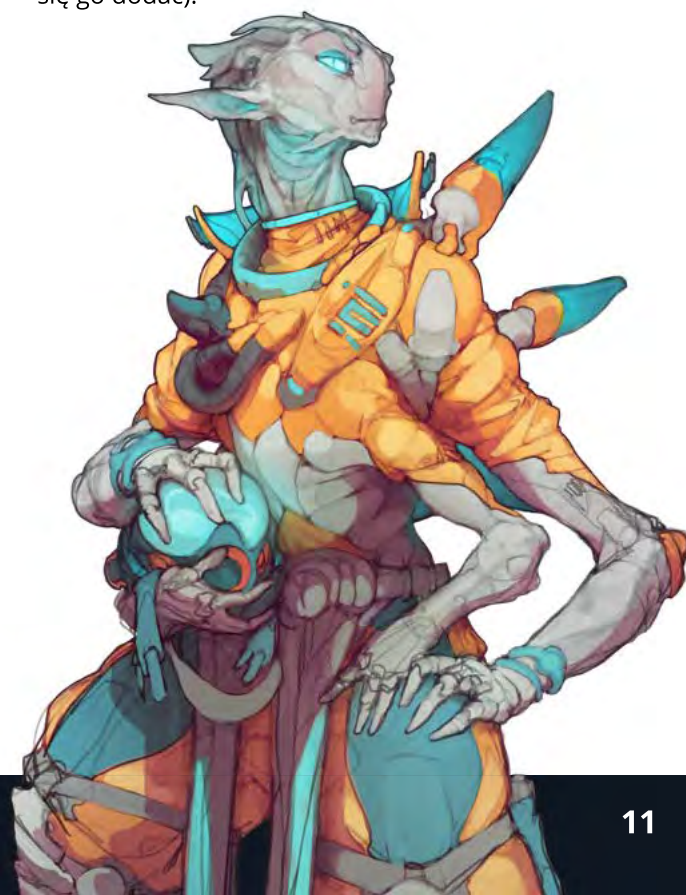


AKCJA RYNKU



Aby wykonać akcję rynku, musisz odrzucić z ręki kartę akcji, której **symbol rynku** odpowiada temu, w którym chcesz wykonać tę akcję. Na danym rynku musi również znajdować się twój **odkrywca**. Następnie wykonaj po 1 razie dowolne z poniższych kroków (wszystkie są opcjonalne):

1. Umieść 1 z twoich znaczników załogi na danym rynku jako **handlarza**. Jeśli nie masz już żadnych dostępnych znaczników załogi, możesz wykorzystać strażnika znajdującego się na polu twojej galerii. Nie możesz jednak wziąć do tego celu swoich handlarzy z innego rynku ani reprezentantów z centrum dowodzenia.
2. Dodaj **specjalnego kupującego** z puli na koniec kolejki na danym rynku. Jeśli w puli nie ma żadnych dostępnych specjalnych kupujących, zignoruj ten krok.
3. Dodaj wybranego przez siebie **kolorowego kupującego** z puli na koniec kolejki na danym rynku. Ten kupujący musi zostać dodany po specjalnym kupującym z poprzedniego kroku (o ile zdecydowałeś się go dodać).

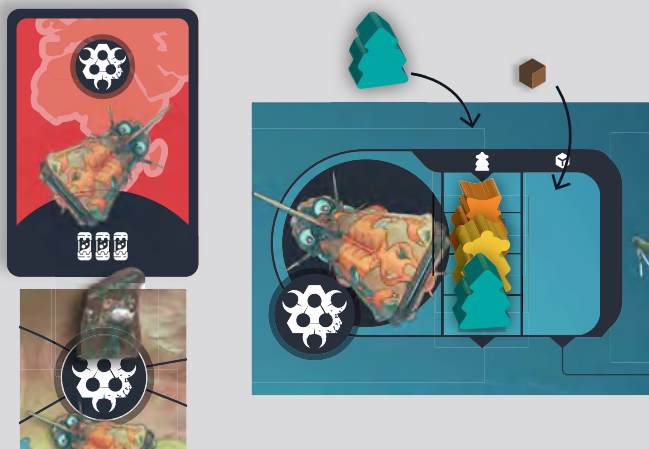


Przykład akcji rynku (A):



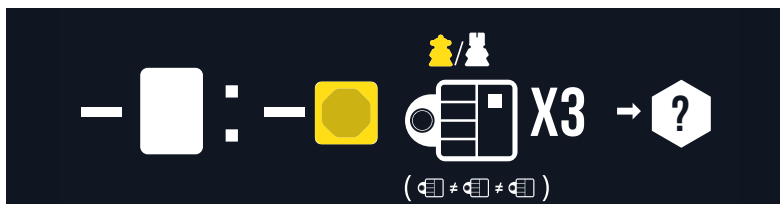
Umieszczasz znacznik załogi na tym rynku jako handlarza. Dodajesz na koniec kolejki specjalnego kupującego oraz pomarańczowego kupującego. Powoduje to wypchnięcie fioletowego oraz żółtego kupującego z przodu kolejki – należy odłożyć ich z powrotem do puli. W wyniku tej akcji zmniejszył się popyt na fioletowe i żółte artefakty, a zwiększył na pomarańczowe.

Przykład akcji rynku (B):



Umieszczasz znacznik załogi na tym rynku jako handlarza. Chcesz zwiększyć popyt na zielone artefakty, dlatego dodajesz zielonego kupującego na koniec kolejki. Nie zdecydowałeś się wcześniej na dodanie także specjalnego kupującego, ponieważ dodanie ich obu spowodowałoby wypchnięcie zielonego kupującego z przodu kolejki, przez co popyt na zielone artefakty nie zmieniłby się.

AKCJA SPRZEDAŻY



Aby wykonać akcję sprzedaży, musisz odrzucić z ręki kartę akcji lub podróży. Musisz także wybrać **region**. Wybrany region nie musi odpowiadać kolorowi odrzuconej karty.

Wybierz **do 3 rynków**, które spełniają poniższe warunki:

- Wybierz 1 rynek dla **każdego artefaktu** odpowiadającego kolorem wybranemu regionowi, który chcesz sprzedać (maksymalnie 3).
- Każdy wybrany rynek musi mieć w kolejce przynajmniej **1 kupującego** w kolorze wybranego regionu. Liczą się również specjali kupujący!
- Na każdym wybranym rynku musi znajdować się przynajmniej **1 z twoich handlarzy**.

Jeśli żaden rynek nie spełnia wszystkich powyższych warunków, nie możesz wybrać tej akcji.





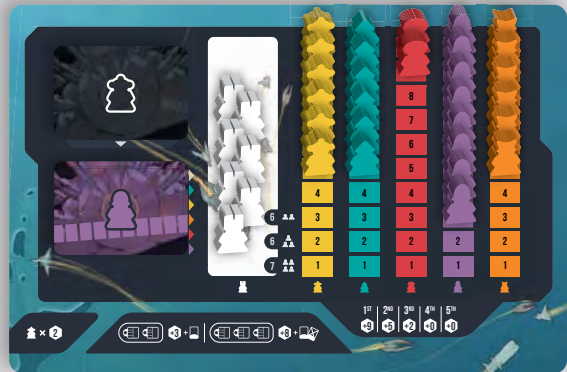
Następnie **otrzymujesz kredyty** za całą sprzedaż (nie za każdy artefakt):

- Określ, na którym miejscu pod względem **poziomu popularności** jest obecnie wybrany region. Otrzymujesz kredyty zgodnie z tabelą pod torami popularności na planszy kupujących. Jeśli kilka regionów remisuje na danym miejscu, remisujące regiony są warte pełną wartość w kredytach dla danego miejsca, a kolejne miejsca są odpowiednio pomijane.
- Otrzymujesz 2 kredyty za każdego kupującego na wybranych rynkach w **kolorze sprzedawanych artefaktów**. Liczą się również specjali kupujący!
- Jeśli korzystasz z **kilku rynków**, otrzymujesz dodatkowe kredyty! Jeśli sprzedajesz jednocześnie na 2 rynkach, otrzymujesz 3 dodatkowe kredyty. Jeśli sprzedajesz na 3 rynkach, otrzymujesz 8 dodatkowych kredytów.

Za sprzedaż na kilku rynkach otrzymujesz również **darmową kartę**:

- Jeśli sprzedajesz jednocześnie na 2 rynkach, dobierz 1 kartę akcji z talii i dodaj ją na swoją rękę.
- Jeśli sprzedajesz jednocześnie na 3 rynkach, dobierz 2 karty akcji z talii, a następnie dodaj jedną z nich na swoją rękę, a drugą odłóż na wspólny stos kart odrzuconych.

Przykład określania popularności regionów:



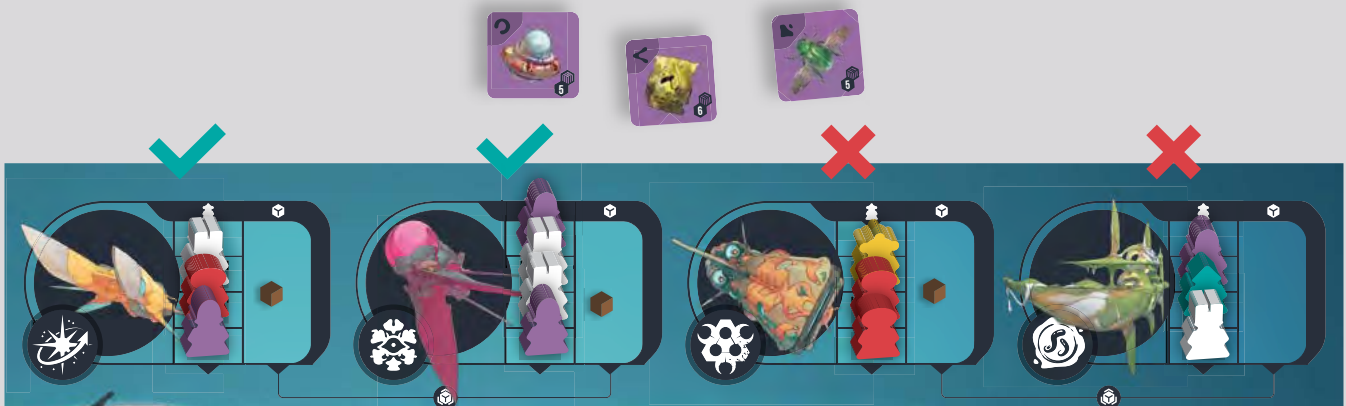
Obecnie czerwony region cieszy się największą popularnością i jest wart 9 kredytów. Regiony żółty, zielony i pomarańczowy remisują na drugim miejscu pod względem popularności, dlatego wszystkie trzy są warte po 5 kredytów. Następnym w kolejności region – fioletowy – jest wart 0 kredytów, ponieważ jest najmniej popularny. Nagroda za trzeci i czwarty pod względem popularności region została pominięta ze względu na potrójny remis na drugim miejscu.

Następnie przesunij wszystkich kupujących, którzy wzięli udział w tej sprzedaży, **na statek**. Jeśli przed tym byli już na statku jacyś kupujący, odłóż ich teraz do puli.

Przesunij 1 ze swoich handlarzy z każdego rynku, na którym dokonałeś sprzedaży do odpowiedniego centrum dowodzenia. Ci handlarze zostali teraz **awansowani na reprezentantów**. Pomogą ci otrzymać więcej kredytów w fazie punktacji.

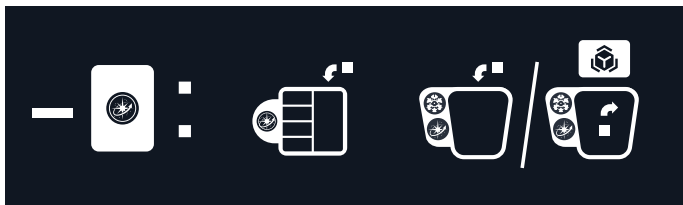
Odrzuć wszystkie artefakty, które właśnie sprzedałeś – **wypadają one z obrotu**. Możesz odłożyć je do pudełka.

Przykład sprzedaży:



Wybierasz fioletowy region. Masz 3 fioletowe artefakty oraz handlarzy na 3 różnych rynkach. Niestety na rynku nr 3 nie ma żadnych kupujących, którzy są zainteresowani fioletowymi artefaktami. Nie możesz nic sprzedać również na rynku nr 4, ponieważ nie masz tam swojego handlarza. Dlatego sprzedajesz 2 z twoich 3 fioletowych artefaktów, zarabiając łącznie 20 kredytów za sprzedaż: 5 kredytów za popularność regionu (ponieważ fioletowy jest obecnie drugim według popularności regionem), 12 kredytów za 6 zainteresowanych kupujących oraz 3 dodatkowe kredyty (oraz darmową kartę) za sprzedaż na 2 rynkach jednocześnie. Tych 6 kupujących zostaje teraz przesuniętych na statek, a wszyscy znajdujący się wcześniej na statku kupujący trafiają z powrotem do puli. Następnie awansujesz po 1 ze swoich handlarzy z każdego wybranego rynku na reprezentantów w odpowiednim centrum dowodzenia.

AKCJA ROZKAZU



Aby wykonać akcję rozkazu, musisz odrzucić z ręki kartę akcji, której **symbol rynku** odpowiada rynkowi oraz centrum dowodzenia, dla których chcesz wykonać tę akcję. Następnie wykonaj jeden lub oba poniższe kroki (oba są opcjonalne):

- Umieść 1 z twoich dostępnych znaczników załogi na danym rynku jako **handlarza**.
- Umieść 1 z twoich dostępnych znaczników załogi na danym centrum dowodzenia jako **reprezentanta** -LUB- wycofaj 1 z twoich reprezentantów z danego centrum dowodzenia i odłóż go do swojej puli. Jeśli wycofasz reprezentanta, możesz użyć **zdolności rozkazu** pokazanej na karcie rozkazu znajdującej się obok danego centrum dowodzenia.

Uwaga: Jeśli nie masz już żadnych dostępnych znaczników załogi, możesz wykorzystać strażnika znajdującego się w twojej galerii. Nie możesz jednak wziąć do tego celu swoich handlarzy z rynku ani reprezentantów z centrum dowodzenia.



AKCJA PRZEMYTU



Aby wykonać akcję przemytu, musisz odrzucić z ręki kartę akcji, która posiada **symbol jednego z czarnych rynków**. Musisz również posiadać **odkrywcę** na danym czarnym rynku. Następnie wybierz jedną z dwóch opcji:

- **Dostawa artefaktów** – Dostarcz **do 2 posiadanych przez siebie artefaktów** z różnych regionów na czarny rynek. Za każdy dostarczony artefakt otrzymujesz kredyty w liczbie równej jego wartości. Następnie umieść dostarczony artefakt odkryty na spodzie odpowiedniego stosu na czarnym rynku.
- **Nabycie artefaktów** – Nabądź **do 2 artefaktów** z różnych regionów z wierzchu stosów na czarnym rynku. Za każdy nabyty artefakt wydaj kredyty w liczbie równej jego wartości plus 1. Następnie umieść nabyty artefakt na pustym polu w twojej ładowni lub ukrytym luku.

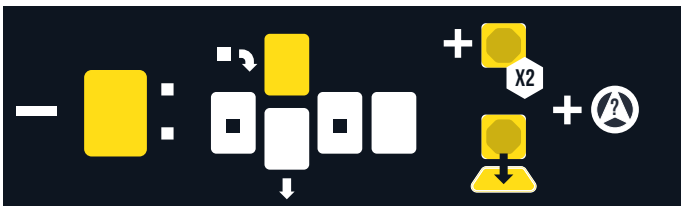
Jeśli w twojej ładowni ani ukrytym luku nie ma żadnych pustych pól, nie możesz nabyć artefaktów z czarnego rynku.

Następnie możesz **pobrać próbki** dowolnych artefaktów, które właśnie nabyłeś – możesz to zrobić tylko w momencie zyskiwania artefaktów! Aby pobrać próbkę artefaktu, umieść jeden z twoich znaczników załogi jako strażnika na odpowiednim polu w twojej galerii (jeśli nie ma tam jeszcze strażnika).

Jeśli nie masz już żadnych dostępnych znaczników załogi, możesz wykorzystać strażnika znajdującego się na innym polu twojej galerii. Nie możesz jednak wziąć do tego celu swoich handlarzy z rynku ani reprezentantów z centrum dowodzenia.

Uwaga: Kiedy zapełnisz próbkami całą kolumnę swojej galerii, natychmiast dobierasz 1 kartę akcji i dodajesz ją na swoją rękę! Tę premię możesz otrzymać tylko raz na każdą kolumnę (czyli łącznie maksymalnie 5 razy).

AKCJA PROGNOZY



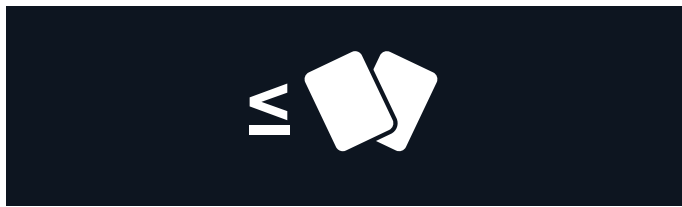
Aby wykonać akcję prognozy, musisz zagrać z ręki kartę akcji. Ponadto w prognozie wykopalisk musi znajdować się przynajmniej 1 karta, na której **nie znajduje się znacznik załogi** (tylko w rundzie 1-2). Następnie wykonaj po kolei następujące trzy kroki:

1. Wybierz kartę z prognozy wykopalisk, na której **nie znajduje się znacznik załogi**. **Odrzuć daną kartę**, a zagrana przez siebie kartę umieść na jej miejscu. Połóż na danej karcie 1 z twoich znaczników załogi, jeśli jest jakiś dostępny.
2. Jeśli w tej rundzie nie brałeś jeszcze żetonu inicjatywy, weź **najniższy dostępny żeton inicjatywy** („1” to najniższy żeton, „4” to najwyższy).
3. Dobierz **2 artefakty** ze stosu w puli odpowiadającego kolorowi zagranej przez siebie karty. Umieść 1 z tych artefaktów na odpowiednim miejscu wykopalisk. Drugi artefakt możesz wtasować z powrotem do stosu w puli -LUB- możesz zapłacić jego podwójną wartość, aby go kupić i umieścić w twojej ładowni. Jeśli go kupisz, możesz pobrać jego próbkę i umieścić ją w swojej galerii (patrz Akcja wydobywania).

Uwaga: Podczas rundy 3 pomiń dwa pierwsze kroki. Po prostu odrzuć zagrana przez siebie kartę i przejdź bezpośrednio do kroku trzeciego.



PAS

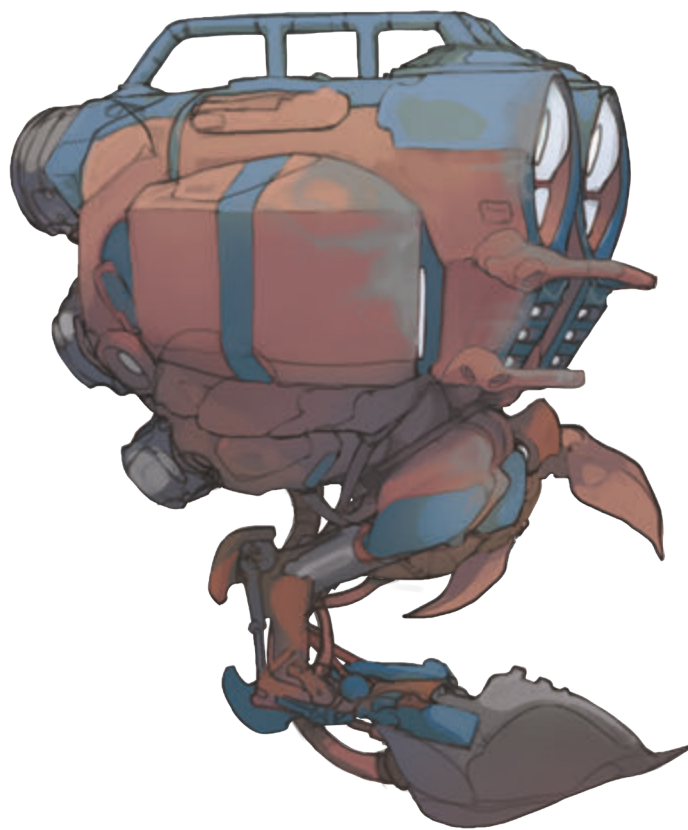


Aby spasować, nie musisz odrzucać karty z ręki.

Jeśli w czasie spasowania masz jeszcze na ręce jakieś karty, odłóż na bok wszystkie twoje pozostałe karty podróży – odzyskasz je podczas fazy przygotowań w następnej rundzie. Następnie odrzucaj ze swojej ręki karty akcji, dopóki nie zostaną ci maksymalnie **2 karty**.

Kiedy spasujesz, w fazie akcji tej rundy nie będziesz już wykonywał żadnych tur.

Jeśli pierwszą akcją twojej tury jest spasowanie, twoja druga akcja przepada i następny gracz natychmiast rozpoczyna swoją turę.



III. FAZA PUNKTACJI

Podczas tej fazy określa się **większość reprezentantów** w każdym z trzech centrów dowodzenia i na tej postawie nagradza się graczy kredytami. Nagroda za każde centrum dowodzenia przyznawana jest oddzielnie w oparciu o to, ilu reprezentantów danego gracza znajduje się w danym centrum dowodzenia.

- **Runda 1:** Gracz z największą liczbą reprezentantów otrzymuje 5 kredytów. Nie ma nagrody za drugie ani trzecie miejsce.
- **Runda 2:** Gracz z największą liczbą reprezentantów otrzymuje 10 kredytów. Gracz na drugim miejscu otrzymuje 5 kredytów. Nie ma nagrody za trzecie miejsce.
- **Runda 3:** Gracz z największą liczbą reprezentantów otrzymuje 15 kredytów. Gracz na drugim miejscu otrzymuje 10 kredytów. Gracz na trzecim miejscu otrzymuje 5 kredytów.

Uwaga: Jeśli nie posiadasz żadnych reprezentantów w danym centrum dowodzenia, nie możesz zdobyć za nie kredytów (niezależnie które miejsce zajmujesz).

W przypadku remisu między graczami dodaj do siebie kredyty za remisujące miejsca, po czym podziel je tak równo, jak to możliwe (zaokrąglając w dół) pomiędzy remisujących graczy. Następny gracz zostaje „zepchnięty” na odpowiednio następnie dostępne miejsce.

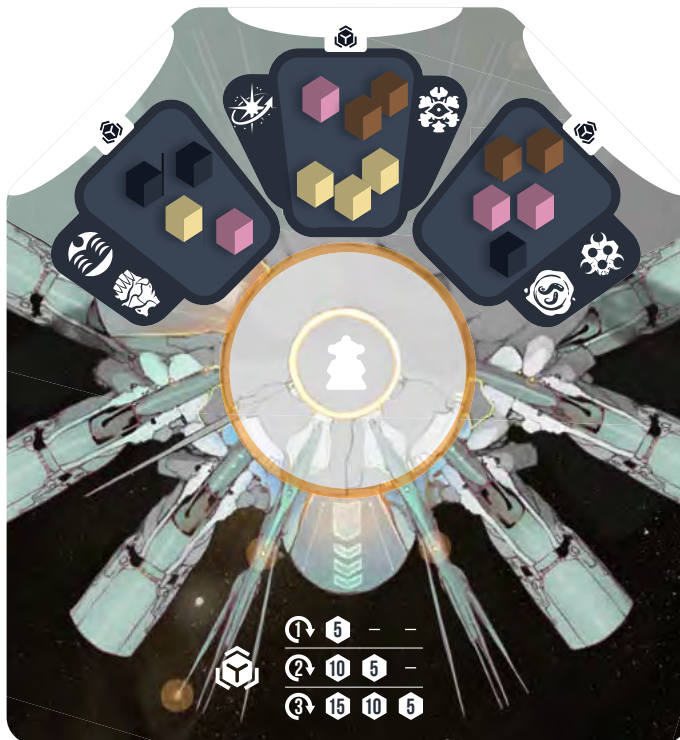
KONIEC GRY

Gra dobiega końca po rundzie 3. Następnie każdy gracz otrzymuje kredyty za próbki w swojej galerii na podstawie umieszczonych strażników. Oblicz wartość w kredytach każdego rzędu i każdej kolumny z osobna w oparciu o tabele punktacji przy dolnej i prawej krawędzi galerii.

Uwaga: Artefakty pozostałe w ładowni i ukrytym luku gracza, które nie zostały sprzedane ani dostarczone podczas gry, nie zapewniają żadnych kredytów na koniec gry.

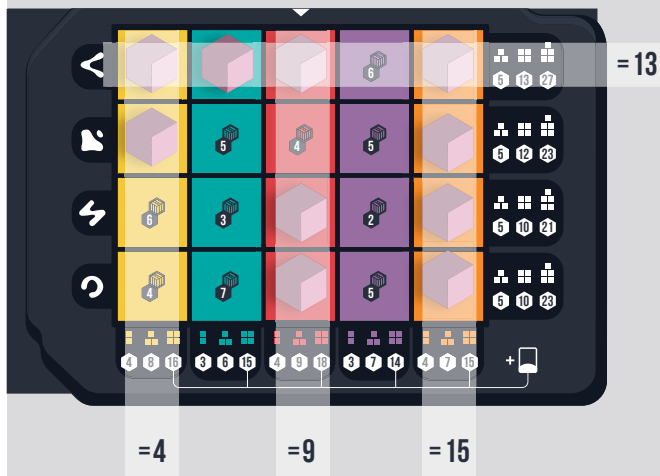
Gracz, który po przyznaniu nagród za galerię posiada **łącznie najwięcej kredytów**, wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz, któremu pozostało najwięcej artefaktów. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład punktacji za centra dowodzenia:



Trwa runda 3. W lewym centrum dowodzenia pierwsze miejsce zajmuje czarny (15 kredytów), a na drugim miejscu remisuje różowy i żółty (po 7 kredytów każdy). W środkowym centrum dowodzenia pierwsze miejsce zajmuje żółty (15 kredytów), drugie brązowy (10 kredytów), a trzecie różowy (5 kredytów). W prawym centrum dowodzenia na pierwszym miejscu remisuje brązowy i różowy (po 12 kredytów każdy), a czarny zostaje „zepchnięty” na trzecie miejsce (5 kredytów).

Przykład punktacji za galerię:



Otrzymujesz 13 kredytów za swoje próbki w pierwszym rzędzie, 4 kredyty za próbki w pierwszej kolumnie, 9 kredytów za próbki w trzeciej kolumnie i 15 kredytów za próbki w piątej kolumnie. Pozostałe rzędy i kolumny nie przynoszą ci żadnych kredytów. Łącznie otrzymujesz 41 kredytów za próbki w twojej galerii.

ZDOLNOŚCI FRAKCJI



IS'SISINUI

Jasnowidze

Kiedy wykonujesz akcję prognozy, dobierz 1 dodatkowy artefakt. Możesz za darmo umieścić 1 z 3 dobranych artefaktów w swojej ładowni. Nadal możesz kupić 1 z pozostałych 2 artefaktów, płacąc jego podwójną wartość.

KARTEL GUL

Przemysłowcy

Kiedy wykonujesz akcję sprzedaży, możesz najpierw nabyć 1 artefakt z czarnego rynku za jego wskazaną wartość (zamiast wartość + 1). Aby to zrobić, musisz posiadać odkrywcę na jednym z czarnych rynków. Możesz sprzedać dany artefakt w ramach tej samej akcji.



KORPORACJA DAL-HARRAI

Piloci

Na początku każdej swojej tury możesz za darmo poruszyć 1 ze swoich odkrywców do sąsiedniej lokalizacji, w której nie znajduje się jeszcze żaden twój odkrywca.



KOLEKTYW AQULLA

Kupcy

Kiedy wykonujesz akcję sprzedaży, możesz sprzedawać na rynku odpowiadającym odrzuconej przez siebie karcie, nawet jeśli nie masz tam swojego handlarza.

ZWIĄZEK KUTI KUTI

Wydobywcy

Kiedy wykonujesz akcję wydobywania przy pomocy 1 odkrywcy, możesz wydobyć drugi artefakt tego samego koloru z tego samego lub sąsiedniego miejsca wykopalisk.



Przykład zdolności Związku Kuti Kuti

Kiedy wydobywasz przy pomocy swojego odkrywcy na tym miejscu wykopalisk, możesz zdecydować, że wydobywasz oba czerwone artefakty z tego miejsca wykopalisk albo jeden z tego miejsca wykopalisk i jeden z sąsiedniego. Nie musisz mieć tam obecnego drugiego odkrywcy.



TRYB SOLO

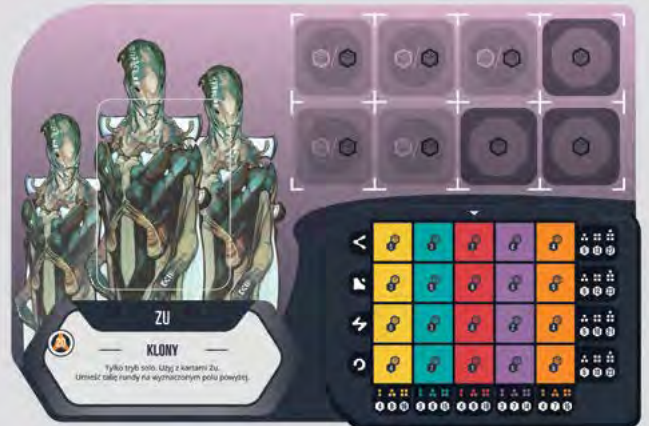
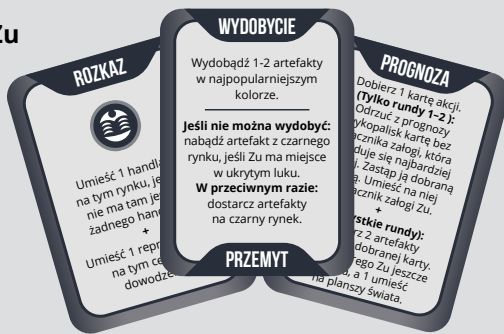
Konkurujesz z potężną korporacją, która działa w cieniu branży artefaktów. Firma składa się w całości z klonów jej Prezesa. Firma, sam Prezes oraz liczne klony są wspólnie znane pod jedną nazwą: „Zu”. Chociaż same klony potrafią się nawzajem rozpoznawać, są praktycznie nie do odróżnienia dla kogokolwiek spoza firmy. Zu jest wszędzie i nigdzie, a pełna sieć jego wewnętrznych połączeń jest nieznaną. Jego zdolność do zarządzania swoją załogą i transakcjami handlowymi jest niezrównana, co pozwala mu ominąć przepisy i podatki nakładane na wydobycie i sprzedaż artefaktów z Ziemi. Uważaj — Zu ma w rękawie niejednego asa!

ELEMENTY DO TRYBU SOLO

Plansza frakcji Zu

24 karty Zu

- 8x Wydobycie
- 2x Rynek
- 6x Rozkaz
- 4x Sprzedaż
- 2x Zryw
- 2x Prognoza



PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotuj grę tak jak dla 2 graczy z poniższymi zmianami:

1. Daj Zu jego specjalną planszę frakcji.
2. Nie dawaj Zu żadnych odkrywców. Nie umieszczaj żadnych odkrywców na planszy ani nimi nie poruszaj.
3. Nie dawaj Zu żadnych kart podróży ani nie rozdawaj mu początkowych kart akcji na rękę.
4. W trybie solo nie można używać wariantu z draftem początkowych kart graczy, wykorzystującego zasady z kroku 5 fazy przygotowań.
5. Daj Zu pełen zestaw znaczników załogi w nieużywanym kolorze. Połóż w pobliżu kolejny zestaw znaczników załogi, na wypadek gdyby pierwszy zestaw znaczników Zu wyczerpał się podczas gry.
6. Daj Zu 8 kredytów i ustal jego pozycję na torze kolejności w oparciu o wartość inicjatywy pokazaną na jego planszy frakcji.

Uwaga: W tej części zasad „ty” odnosi się do gracza ludzkiego, zaś „Zu” i „on” do automatycznego przeciwnika.

7. Podziel karty Zu na 6 stosów według ich rodzajów. Potasuj każdy stos osobno. Bez podglądania weź według poniższej tabeli karty z tych stosów tak, aby stworzyć 3 zakryte talie – po jednej na każdą rundę.

RUNDA 1	RUNDA 2	RUNDA 3
3x Wydobycie	3x Wydobycie	2x Wydobycie
2x Rynek	2x Rozkaz	3x Rozkaz
1x Rozkaz	1x Sprzedaż	2x Sprzedaż
1x Sprzedaż	1x Prognoza	
2x Zryw		
1x Prognoza		

8. Potasuj osobno talię na każdą rundę. Połóż potasowaną talię rundy 1 na planszy frakcji Zu. Pozostałe dwie potasowane talie połóż obok planszy frakcji Zu w kolejności rund.

GALERIA I ZNACZNIKI ZAŁOGI ZU

Zu używa swojej **galerii** tak samo jak gracz ludzki: umieszcza w niej strażników, aby pokazać, z których artefaktów pobrał próbki podczas gry. Na koniec gry Zu otrzymuje punkty za próbki w swojej galerii w taki sam sposób, jak gracz ludzki.

Jednak w przeciwieństwie do gracza ludzkiego Zu nigdy nie usuwa strażników, których umieścił już w swojej galerii.

Zu ma **nieograniczoną liczbę** znaczników załogi. Jeśli kiedykolwiek skończą mu się znaczniki załogi w jego kolorze, używa zamiast nich znaczników w kolejnym kolorze.



SYSTEM PRIORYTETÓW ZU

Poniższy system priorytetów Zu opiera się na dwóch założeniach: największej zmianie wpływów i najbardziej dochodowym rynku. Następujące sekcje szczegółowo je wyjaśniają.

Największa zmiana wpływów

Kiedy Zu ma wybór, zawsze wybierze centrum dowodzenia, które spowoduje największą zmianę wpływów. Innymi słowy, wybierze centrum dowodzenia, w którym różnica w liczbie reprezentantów między tobą a Zu jest najmniejsza. Aby ustalić, które centrum dowodzenia spowoduje największą zmianę wpływów, Zu przestrzega poniższego schematu priorytetów:

- centrum dowodzenia bez żadnych reprezentantów
- centrum dowodzenia, w którym umieszczenie reprezentanta spowoduje remis z tobą
- centrum dowodzenia, w którym umieszczenie reprezentanta przełamie remis na jego korzyść
- centrum dowodzenia, w którym umieszczenie reprezentanta zmniejszy twoją przewagę
- centrum dowodzenia, w którym umieszczenie reprezentanta zwiększy jego własną przewagę
- losowy wybór między remisującymi centrami dowodzenia

Najbardziej dochodowy rynek

Kiedy Zu ma wybór, zawsze wybierze najbardziej dochodowy rynek. Aby ustalić, który rynek jest najbardziej dochodowy, Zu przestrzega poniższego schematu priorytetów:

- rynek z największą liczbą kupujących (w tym specjalnych kupujących!) zainteresowanych artefaktami w najpopularniejszym kolorze, które Zu ma dostępne do sprzedaży
- rynek z największą liczbą twoich handlarzy, dopóki Zu też ma tam przynajmniej 1 handlarza
- rynek, który spowodowałby największą zmianę wpływów w odpowiednim centrum dowodzenia, jeśli handlarze Zu z danego rynku zostaną awansowani na reprezentantów
- losowy wybór między remisującymi rynkami

ROZGRYWKA

I. FAZA PRZYGOTOWAŃ

W rundach 2 i 3 przeprowadź fazę przygotowań według podstawowych zasad z poniższymi zmianami.

Przygotuj nową talię rundy Zu:

- Zakryj stos kart odrzuconych Zu z poprzedniej rundy i potasuj go.
- Weź 3 losowe karty ze stosu kart odrzuconych z poprzedniej rundy i wtasuj je do nowej talii rundy Zu. Usuń resztę kart ze stosu kart odrzuconych z gry, bez odkrywania ich.
- Umieść nową talię rundy Zu na jego planszy frakcji.

Rozdaj sobie 9 nowych kart z talii akcji (zamiast 8).

Nie rozdawaj żadnych kart Zu. Następnie wykonaj draft swojej początkowej ręki w następujący sposób:

- Wybierz 2 karty, które zatrzymasz.
- Potasuj pozostałe karty i odrzuć 2 losowe.
- Wybierz 2 kolejne karty, które zatrzymasz.
- Potasuj pozostałe karty i odrzuć 1 losową.
- Zatrzymaj 2 ostatnie karty.

II. FAZA AKCJI

Przeprowadź fazę akcji według podstawowych zasad, wykonując swoje tury na zmianę z turami Zu. Zasady twoich tur pozostają niezmienione.

W każdej swojej turze Zu wykonuje 2 akcje. W ramach każdej akcji odkryj wierzchnią kartę z talii rund Zu. Wykonaj akcję opisaną na danej karcie, a następnie umieść kartę na stosie kart odrzuconych Zu.

Zu będzie wykonywał swoje tury w normalnej kolejności, dopóki jego talia rund się nie wyczerpie. Kiedy w talii rund Zu nie ma już żadnych kart, w swojej następnej akcji Zu spasuje.


AKCJE ZU

AKCJA WYDOBYCIA

Każda karta Zu „Wydobycie” opisuje jeden z dwóch wariantów akcji:

- Wydobądź 1 lub 2 artefakty w popularniejszym z dwóch kolorów przedstawionych na karcie.
- Wydobądź 1 lub 2 artefakty w najpopularniejszym kolorze. Jeśli na żadnym miejscu wykopalisk nie ma artefaktów w najpopularniejszym kolorze, użyj drugiego w kolejności najpopularniejszego koloru itd., dopóki nie znajdziesz dostępnego koloru.

Kiedy Zu ma wybrać pomiędzy kilkoma kolorami, które remisują pod względem poziomu popularności, Zu przestrzega poniższego schematu priorytetów:

- 
- kolor, w którym Zu może wydobyć 2 artefakty (zamiast tylko 1), o ile ma w swojej ładowni miejsce na przechowanie ich obu
 - kolor, w którym Zu nie ma obecnie żadnych artefaktów
 - kolor, w którym ty masz najmniej artefaktów
 - losowy z remisujących kolorów

Zu zawsze wydobywa 2 artefakty z miejsc wykopalisk w odpowiednim regionie, jeśli to możliwe. W przeciwnym razie Zu wydobywa tylko 1 artefakt.

Aby ustalić, czy Zu może legalnie wydobyć dany artefakt, sprawdź poniższą listę warunków. Oceń w ten sposób każdy artefakt z osobna.

- Jeśli na początku tej akcji ładownia i ukryty luk Zu są pełne, zamiast tego Zu dostarcza artefakty na czarny rynek (patrz „Akcja przemytu”).
- Jeśli na początku tej akcji ładownia Zu jest pełna, ale ukryty luk nie jest, zamiast tego Zu nabywa artefakty na czarnym rynku (patrz „Akcja przemytu”).

Zu stara się wydobyć artefakty pożądanego koloru, ignorując wszystkie artefakty, których kopie lub próbki już ma. Wybierając artefakt do wydobycia, Zu przestrzega poniższego schematu priorytetów:

- artefakty pożądanego koloru, których próbek nie posiadasz
- artefakty pożądanego koloru, których kopii obecnie znajduje się na planszy świata najmniej
- artefakty pożądanego koloru o najwyższej wskazanej wartości
- losowy z remisujących artefaktów

Jeśli Zu nie może wydobyć żadnych artefaktów pożądanego koloru (tzn. nie ma dostępnych artefaktów w danym kolorze lub posiada już próbki/kopie wszystkich dostępnych artefaktów), zamiast tego nabywa artefakt z czarnego rynku (patrz „Akcja przemytu”).

Jeśli Zu wydobywa jakieś artefakty, umieszcza je w swojej ładowni. Następnie Zu natychmiast pobiera próbki danych artefaktów, umieszczając znaczniki załogi jako strażników na odpowiednich polach w swojej galerii.

AKCJA PRZEMYTU

Zu wykonuje akcję przemytu tylko wtedy, gdy nie może wydobyć artefaktu podczas akcji wydobycia. To, jaką akcję przemytu wykona Zu, zależy od tego, dlaczego Zu nie udało się wydobyć artefaktu podczas akcji wydobycia (patrz „Akcja wydobycia”).

A. Nabycie artefaktu z czarnego rynku

Kiedy Zu nabywa artefakt z czarnego rynku, wybiera tylko 1 artefakt. Kolor pożądanego artefaktu jest taki sam jak podczas pierwotnej akcji wydobycia.

Aby nabyć artefakt, Zu wydaje kredyty w liczbie równej wskazanej wartości artefaktu plus 1 (według podstawowych zasad).

Poniższe ograniczenia określają, który artefakt nabywa Zu:

- Zu nie może posiadać próbki ani kopii pożądanego artefaktu.
- Zu musi posiadać wystarczająco kredytów, aby zapłacić za pożądaną artefakt.

Jeśli na czarnym rynku nie ma dostępnego żadnego spełniającego warunki artefaktu pożądanego koloru, Zu wybiera następny dostępny kolor na czarnym rynku (idąc stosami od lewej do prawej i w razie potrzeby powracając do pierwszego stosu, dopóki nie zostanie znaleziony spełniający warunki artefakt).

Jeśli na czarnym rynku nie ma artefaktu spełniającego warunki w żadnym kolorze, zamiast tego Zu dostarcza artefakty na czarny rynek.

Jeśli Zu nabywa artefakt z czarnego rynku, umieszcza go w swoim ukrytym luku. Jeśli ukryty luk jest pełny, zamiast tego umieszcza go w swojej ładowni. W obu przypadkach Zu następnie pobiera próbkę danego artefaktu, umieszczając znacznik załogi jako strażnika na odpowiednim polu w swojej galerii.

B. Dostawa artefaktów na czarny rynek

Jeśli Zu nie ma żadnych artefaktów do dostarczenia, kiedy miałby to zrobić, zamiast tego Zu wykonuje nieudaną akcję.

W przeciwnym razie, kiedy Zu dostarcza artefakty na czarny rynek, dostarcza 2 artefakty różnych kolorów, zawsze wybierając parę o możliwie największej wartości. Jeśli Zu ma dostępny tylko 1 artefakt, dostarcza tylko ten 1 artefakt.

Jeśli artefakty remisują pod względem wartości, Zu przestrzega poniższego schematu priorytetów:

- artefakty z ładowni przed artefaktami z ukrytego luku
- artefakty w kolejności rosnącej według poziomu popularności koloru (od najniższego do najwyższego)
- losowy z remisujących artefaktów

AKCJA RYNKU

Jeśli Zu posiada już przynajmniej 1 handlarza na każdym rynku, zamiast tego Zu wykonuje nieudaną akcję.

W przeciwnym razie Zu umieszcza 1 lub 2 znaczniki załogi jako handlarzy (2 – jeśli to możliwe, 1 – jeśli nie) na różnych rynkach, na których nie ma jeszcze swoich handlarzy.

Jeśli kilka rynków spełnia ten warunek, Zu przestrzega poniższego schematu priorytetów:

- rynek, gdzie znajduje się najwięcej kupujących (wliczając specjalnych kupujących!) zainteresowanych artefaktami w najpopularniejszym kolorze, jakie Zu ma dostępne do sprzedania
- rynek, gdzie umieszczenie handlarza spowoduje największą zmianę wpływów po awansowaniu go na reprezentanta
- losowy z remisujących rynków

Następnie Zu dodaje 1 specjalnego kupującego (jeśli jest dostępny) i 1 kolorowego kupującego (jeśli jest dostępny) do kolejki na każdym rynku, na którym właśnie umieścił handlarza.

Aby ustalić kolor kupującego, którego ma umieścić, Zu przestrzega poniższego schematu priorytetów:

- najpopularniejszy kolor, w którym Zu ma dostępny przynajmniej 1 artefakt do sprzedania
- kolor, w którym Zu ma najwięcej dostępnych artefaktów do sprzedania
- losowy z remisujących kolorów

AKCJA ROZKAZU

Każda z kart Zu „Rozkaz” wskazuje rynek oraz odpowiadające mu centrum dowodzenia. Zu umieszcza na nich znaczniki załogi w następujący sposób:

- Jeśli Zu nie ma żadnych handlarzy na wskazanym rynku, umieszcza tam 1 handlarza.
- Zu umieszcza 1 reprezentanta na wskazanym centrum dowodzenia.

AKCJA SPRZEDAŻY

Jeśli Zu nie ma żadnych dostępnych artefaktów do sprzedania lub jeśli na żadnym z rynków, na których ma swoich handlarzy, nie ma żadnych zainteresowanych kupujących, zamiast tego Zu wykonuje nieudaną akcję.

W przeciwnym razie Zu wybiera artefakty w kolorze, którego może sprzedać na największej liczbie rynków (do maksymalnie 3), o ile na każdym z tych rynków znajduje się przynajmniej 1 jego handlarz. Jeśli jest więcej rynków spełniających te warunki, Zu zawsze wybiera te, które przyniosą mu największy zysk.

Zu sprzedaje wybrane artefakty i awansuje wybranych handlarzy na reprezentantów według podstawowych zasad. Jeśli Zu sprzedaje na kilku rynkach, otrzymuje dodatkowe kredyty, ale nigdy nie dobiera darmowej karty.

Jeśli Zu musi wybrać pomiędzy kilkoma artefaktami wybranego koloru, sprzedaje te o najniższej pokazanej wartości. Jeśli jest remis pod względem wartości, wybiera losowo z remisujących artefaktów.

AKCJA ZRYWU (RYNEK + SPRZEDAŻ)

Jeśli Zu nie ma żadnych dostępnych artefaktów do sprzedania lub jeśli na żadnym rynku nie ma żadnych zainteresowanych kupujących, zamiast tego Zu wykonuje nieudaną akcję.

W przeciwnym razie Zu sprzedaje 1 artefakt. Jeśli kilka kolorów remisuje, Zu wybiera kolor o wyższym poziomie popularności. Jeśli nadal jest remis, Zu wybiera losowy kolor. Jeśli kilka artefaktów remisuje, Zu wybiera ten o najniższej wartości.

Zu zawsze wybiera rynek z największą liczbą kupujących zainteresowanych artefaktami w kolorze, którego Zu ma najmniej, o ile ma w danym kolorze przynajmniej 1 artefakt. Jeśli kilka rynków remisuje, Zu wybiera ten, który przyniesie mu największy zysk.

Następnie Zu przeprowadza sprzedaż:

- Jeśli Zu nie ma żadnych handlarzy na wybranym rynku, najpierw umieszcza tam 1 handlarza.
- Zu sprzedaje 1 artefakt w wybranym kolorze na wybranym rynku i awansuje danego handlarza na reprezentanta w taki sam sposób, jak podczas akcji sprzedaży.

AKCJA PROGNOZY

Zu dobiera 1 kartę z talii akcji.

Tylko rundy 1-2: Zu odrzuca z prognozy wykopalisk kartę bez znacznika załogi, która znajduje się najbardziej z lewej, następnie zastępuje ją dobraną kartą.

Zu umieszcza na danej karcie swój 1 znacznik załogi.

Wszystkie rundy: Zu dobiera 2 artefakty ze stosu w puli, odpowiadające kolorem dobranej karcie. Następnie Zu rozpatruje oba artefakty w następujący sposób:

- Jeśli to możliwe, Zu kupuje 1 z artefaktów, którego próbki ani kopii jeszcze nie ma, płacąc jego podwojoną wartość, a następnie umieszcza go w swojej ładowni. Jeśli Zu może kupić oba artefakty, wybiera ten, na który go stać. Jeśli stać go na oba, kupuje ten o wyższej pokazanej wartości. Jeśli oba mają taką samą wartość, Zu kupuje losowo z nich.
- Zu umieszcza drugi artefakt na planszy świata, na odpowiednim miejscu wykopalisk. Jeśli Zu nie kupił artefaktu, wybiera losowo jeden z nich i umieszcza go na planszy świata, a drugi wtasowuje z powrotem do stosu w puli.

NIEUDANA AKCJA

Kiedy Zu nie może wykonać akcji opisanej na odkrytej karcie, uznaje się to za nieudaną akcję i zamiast tego Zu otrzymuje 10 kredytów.

III. FAZA PUNKTACJI

Przeprowadź fazę punktacji według podstawowych zasad.

KONIEC GRY

Przyznaj kredyty za twoją galerię i galerię Zu według podstawowych zasad.

Następnie zsumuj pokazaną wartość wszystkich artefaktów pozostałych w ładowni i ukrytym luku Zu. Dodaj tę sumę do wyniku Zu przed porównaniem końcowych wyników.

Jeśli twój końcowy wynik jest wyższy niż wynik Zu, wygrywasz!

POZIOMY TRUDNOŚCI

Tryb solo ma wyjściowo średni poziom trudności. Jeśli chcesz go podwyższyć lub obniżyć, spróbuj wprowadzić do gry dowolne z poniższych zmian:

Obniżenie poziomu trudności

- Zu rozpoczyna grę bez żadnych kredytów.
- Zu nie otrzymuje kredytów z nieudanych akcji.
- Podczas akcji rynku Zu umieszcza na wybranych rynkach specjalnych kupujących, ale nie umieszcza kolorowych kupujących.
- Kiedy Zu wykonuje akcję zrywu, prognozy lub wydobywania (najczęstsze akcje), odrzuca następną kartę ze swojej talii rundy. Oznacza to, że Zu może wykonać mniej niż 5 tur na rundę i może wykonać tylko 1 akcję w swojej ostatniej turze rundy.
- Zu nie otrzymuje dodatkowych znaczników załogi w drugim kolorze. Oznacza to, że Zu może teraz zabraknąć znaczników załogi, przez co jego akcje rynku, rozkazu i zrywu mogą stać się nieudane.

Podwyższenie poziomu trudności

- Kiedy Zu wykonuje akcję wydobywania, która wskazuje 2 kolory, Zu wydobywa po 1 artefakcie każdego koloru wskazanego na karcie.
- Kiedy Zu wykona nieudaną akcję, otrzymuje 15 kredytów (zamiast 10).
- Zu zawsze może umieszczać artefakty w swojej ładowni i ukrytym luku, niezależnie od tego, w jaki sposób otrzymał dane artefakty.
- Na końcu gry, jeśli w twojej ładowni i ukrytym luku pozostały jakieś artefakty, tracisz kredyty w liczbie równej pokazanej wartości danych artefaktów.
- Kiedy Zu nabywa artefakt z czarnego rynku, następnie nabywa artefakt o najwyższej wartości dostępny na czarnym rynku, którego próbki ani kopii jeszcze nie posiada (remisy są rozpatrywane w kolejności od lewej do prawej). Jeśli Zu ma już próbkę lub kopię każdego dostępnego na czarnym rynku artefaktu, należy zignorować ten efekt.

SKRÓT ZASAD

I. FAZA PRZYGOTOWAŃ

(pomijana w rundzie 1)

1. Odkrycie zdolności rozkazów
2. Odświeżenie kolejek kupujących
3. Rozpatrzenie prognozy wykopalisk
4. Ustalenie kolejności tur
5. Uzupełnienie kart na ręce
6. Rotacja czarnego rynku

II. FAZA AKCJI

III. FAZA PUNKTACJI

Przysądź nagrodę za każde centrum dowodzenia w oparciu o większość reprezentantów:

- **RUNDA 1:** 5 kredytów
- **RUNDA 2:** 10 kredytów, 5 kredytów
- **RUNDA 3:** 15 kredytów, 10 kredytów, 5 kredytów

KONIEC GRY

Po zakończeniu rundy 3 gracze otrzymują dodatkowe kredyty za próbki znajdujące się w ich galeriach. Gracz z największą liczbą kredytów wygrywa!

AKCJA PODRÓŻY

AKCJA WYDOBYCIA

AKCJA RYNKU

AKCJA SPRZEDAŻY

AKCJA ROZKAZU

AKCJA PRZEMYTU

AKCJA PROGNOZY

PAS

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Dávid Turczy i Wai Yee

Rozwój gry: Gordon Calleja

Instrukcja: Dávid Turczy, Emanuela Pratt, Robert Pratt

Projekt graficzny: Mark Casha, Zak Eidsvoog

Ilustracje: Philipp Kruse

Koordinacja produkcji: Mark Casha

Rozwój gry / tryb solo: Nick Shaw

Redakcja: Dustin Schwartz

Tłumaczenie i skład: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta wersji polskiej: Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

Wersja polska: Galakta

Główni testerzy: Anne Hamarsnes, Ben Hodgson, Eleni Papadopoulou, Andrew Porsella Flores, Fleur Sciortino, Nick Shaw, Denholm Spurr, Kieran Symington

Specjalne podziękowania: dla Noralie Lubbers za pomoc przy testowaniu, sprawdzaniu instrukcji i dodatkowej zawartości; dla Franka de Jonga za pomoc w stworzeniu cyfrowej wersji gry na Tabletop Simulator; dla Fleur Sciortino za pomoc w stworzeniu cyfrowej wersji gry na Tabletopię; dla naszych testerów z Wielkiej Brytanii, Holandii, Malty, Grecji, Polski i USA.

© 2020 Mighty Boards. Wszystkie prawa zastrzeżone.