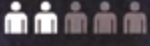




ICAION

INSTRUKCJA

14+  90-120
lat 2-5 min.

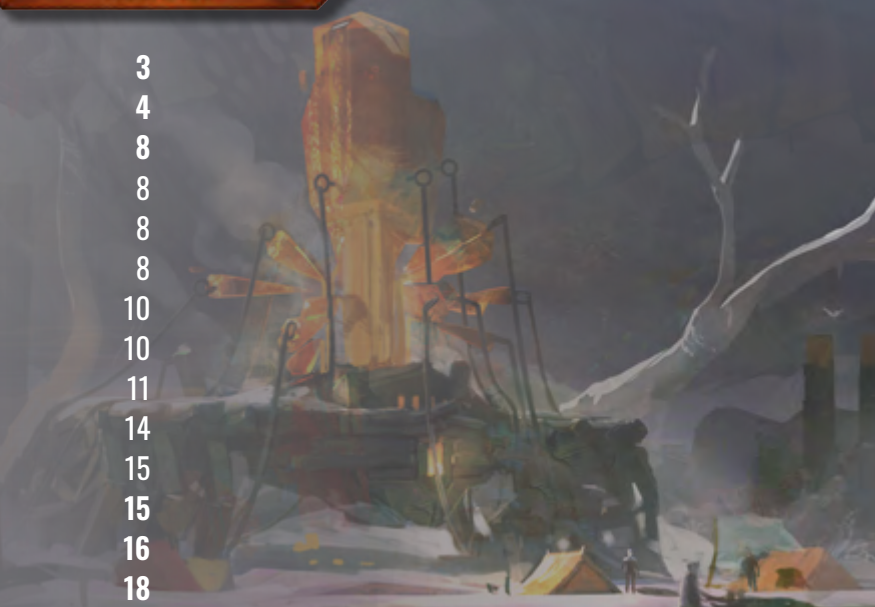


WPROWADZENIE

W grze Icaion wcielicie się w Poszukiwaczy – doświadczonych awanturników wysłanych przez Organizację w poszukiwaniu skarbów, qoamu, reliktyw i artefaktów ze starożytnych czasów. Będziecie musieli poprowadzić wyprawę ku zimnym, jałowym terenom otaczającym Miasto, przynosząc jak najwięcej z powrotem ze sobą. W tej niegościnniej krainie będziecie konkurować z innymi Poszukiwaczami o zasoby i terytoria – a po liderach rywalizujących ekspedycji trzeba się spodziewać sabotażu i podstępów na każdym kroku. Strzeżcie się jednak, gdyż wśród najdalej wysuniętych od Miasta rejonów grasuje tytaniczna istota, bez wytchnienia krocząca i rozsiewająca zarazę po całym świecie. Kolos ten od zawsze pozostawał tajemnicą dla ludności Icaionu, a na pewno znajdziecie się na jego drodze.

INDEKS

ELEMENTY GRY	3
PRZYGOTOWANIE	4
ROZGRYWKA	8
FAZA 1: POCZĄTEK ROKU	8
FAZA 2: PRZEBIEG ROKU	8
WYDARZENIA	8
TURA GRACZA	10
Rozbicie obozu / Ruch	10
Akcje podstawowe	11
Akcje specjalne	14
FAZA 3: KONIEC ROKU	15
KONIEC GRY	15
ŚWIETLISTE PROMIENIE	16
OPIS ELEMENTÓW	18

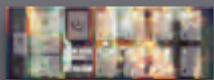


ELEMENTY GRY



1 PLANSZA GŁÓWNA

Dwustronna, podzielona na:
• 5 rodzajów regionów
(15 regionów, po 3 każdego rodzaju)
• 5 kraterów przy krawędziach
• Miasto na środku



1 PLANSZA WYDARZEŃ

Dwustronna:
2-3 graczy oraz 4-5 graczy



5 PLANSZ DZIAŁÓW



5 KAFELKÓW ZASILACZY AWARYJNYCH

Dwustronnych:
Naładowany i rozładowany



15 KAFELKÓW APARATURY

Dwustronne:
Dzień / Noc



1 FIGURKA KOŁOSA



16 PIERWOTNYCH ODŁAMKÓW KOŁOSA

5 o wartości „1”, 6 o wartości „2”
i 5 o wartości „3”



25 FIGUREK PASOŻYTÓW

5 zestawów po 5 modeli



7 FIGUREK POSZUKIWACZY



150 KRYSZTAŁÓW QOAM

po 30 w 5 kolorach



15 FIGUREK KOMBAJNÓW

po 3 w 5 kolorach



15 FIGUREK ZBIERACZEK

po 3 w 5 kolorach



15 FIGUREK RAFINERII

po 3 w 5 kolorach



5 KOLOROWYCH PODSTAWEK



5 ZNACZNIKÓW REPUTACJI



7 KART POSZUKIWACZY



10 KART SPECJALNEGO EKWIPUNKU



8 KART WYDARZEŃ

5 kart regionów i 3 karty Kolosa



50 KART OSOBLIWOŚCI



5 KART POMOCY

PRZYGOTOWANIE

1 Umieść planszę główną oraz planszę wydarzeń na środku stołu, jedną obok drugiej.

Obróć planszę wydarzeń na odpowiednią stronę, zależnie od liczby graczy.

Umieść kryształy qoam oraz pasożyty obok planszy wydarzeń, tworząc wspólną pulę.

UWAGA: Kryształy qoam oraz figurki pasożytów należy traktować jakby były Nielimitowane. W rzadkiej sytuacji, gdy w puli zabraknie określonego elementu, użyj dowolnych innych elementów jako tymczasowego zamiennika.

2 Umieść figurkę Kolosa na losowym kraterze na planszy. Umieść po 1 pasożycie w każdym regionie sąsiadującym z kraterem Kolosa.

2-3 graczy – Dopasowując kolory kryształów qoam i regionów, umieść w każdym z dziesięciu zewnętrznych regionów po 1 kryształ, a w każdym z pięciu wewnętrznych regionów (sąsiadujących z Miastem) po 2 kryształy.

4-5 graczy – Dopasowując kolory kryształów qoam i regionów, umieść po 2 kryształy w każdym regionie planszy głównej. Następnie umieść po 1 pasożycie w każdym z pięciu wewnętrznych regionów.

UWAGA: W regionach mogą znajdować się wyłącznie kryształy qoam w odpowiadających im kolorach (patrz str. 18).

3 Pomieszaj pierwotne odłamki Kolosa, nie patrząc na ich wartości.

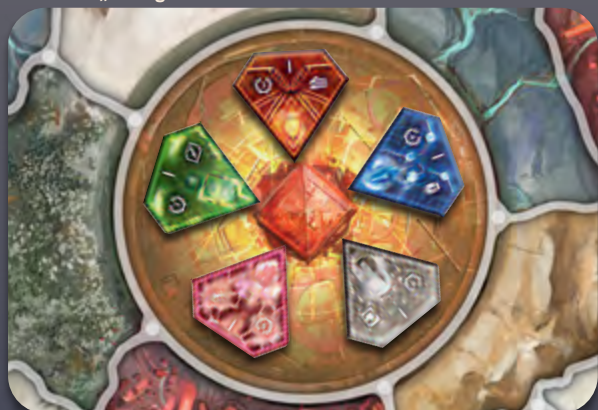
4 Potasuj pięć kart regionów i umieść je zakryte na odpowiednim polu planszy wydarzeń.

Losowo umieść trzy karty Kolosa na polach Roku I, Roku II i Roku III planszy wydarzeń.

5 Posegreguj wszystkie kafelki Aparatury zgodnie z kolorem i utwórz z nich 5 stosów po trzy kafelki.

Zdecyduj, czy będziecie używać stosów tylko z dziennymi lub nocnymi kafelkami, czy też ich mieszanej konfiguracji. Wszystkie kafelki w obrębie jednego stosu muszą być obrócone na tę samą stronę. Kafelki z numerem „III” powinny się znajdować na spodzie każdego stosu, a te z numerem „I” na wierzchu.

Następnie umieść wszystkie stosy na wyznaczonych polach Miasta, kafelkiem „I” ku górze.



6 Każdy gracz wybiera kolor i bierze odpowiednią planszę działu, znacznik reputacji, kolorową podstawkę i 9 maszyn (3 kombajny, 3 zbieraczki i 3 rafinerie).

Położ swoją planszę działu przed sobą i umieść na niej swoje maszyny zgodnie z poniższą ilustracją:

Kombajny , zbieraczki , rafinerie .



2 graczy - Następnie każdy z graczy po kolei umieszcza po 1 maszynę w trzecim, nieużywany przez graczy kolorze w dowolnym regionie, aż na planszy znajdują się wszystkie 3 maszyny każdego rodzaju.

3 graczy - Następnie każdy z graczy po kolei umieszcza po 1 maszynę w czwartym, nieużywany przez graczy kolorze w dowolnym regionie, aż na planszy znajdują się po 2 maszyny każdego rodzaju.

4 graczy - Następnie gracze umieszczają po 1 maszynę w piątym, nieużywany przez graczy kolorze w dowolnym regionie, aż na planszy znajdzie się po 1 maszynę każdego rodzaju.

UWAGA: W każdym regionie mogą się znajdować maksymalnie 3 maszyny. Wszystkie maszyny w danym regionie muszą różnić się zarówno kolorem, jak i rodzajem.

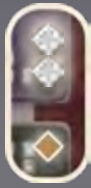
7 Losowo rozdaj każdemu graczowi kartę Poszukiwacza i kartę specjalnego ekwipunku. Każdy gracz bierze odpowiednią figurkę i wsuwa na nią swoją kolorową podstawkę. Karty postaci należy umieścić z boku swojej planszy działu.



Liczba symboli na kartach Poszukiwaczy i specjalnego ekwipunku określa twój limit kart i początkowe zasoby.

■ = limit kart na ręce.

♣ = limit kart osobliwych ulepszeń , jakie możesz mieć w grze.



= liczba początkowych kryształów qoam. Weź z puli kryształy qoam wskazane na kartach twojej postaci. Umieść te zasoby na jednym z początkowo dostępnych pół klatek niwelujących (niezakrytych przez maszyny).



PRZYKŁAD: Czerwony Gracz otrzymał Jedynego Ocalałego i Hiperbuty. Jego limit kart osobliwości na ręce wynosi 5, czyli całkiem nieźle. W przypadku „trwałych” kart osobliwych ulepszeń, limit wynosi zaledwie 3. Grę rozpocznie z 2 szarymi kryształami qoam i 1 brązowym.

8 Weź tyle kafelków zasilaczy awaryjnych, ile wynosi liczba graczy (zgodnie z cyframi rzymskimi od I do V). Losowo rozdaj każdemu graczowi po jednym.



Kafelki zasilacza awaryjnego należy umieścić w górnej części swojej planszy działu, naładowaną stroną do góry.

Kafelki zasilaczy awaryjnych określają kolejność graczy. Rozpoczyna gracz posiadający zasilacz oznaczony „I”, a następnie pozostali gracze rozgrywają tury zgodnie z rzymskimi cyframi na swoim kafelku.

9 Każdy gracz umieszcza swój znacznik reputacji na polu „0” toru na planszy głównej.

10 Potasuj wszystkie karty osobliwości i umieść je jako zakrytą talię na planszy wydarzeń.



Rozdaj każdemu graczowi trzy karty z talii osobliwości. Nie należy ujawniać swoich kart osobliwości pozostałym graczom.

UWAGA: Jeżeli talia osobliwości się wyczerpie, potasuj wszystkie odrzucone karty i stwórz nową talię.

11 W kolejności odwrotnej do rozgrywanych tur (tzn. od ostatniego do pierwszego gracza), każdy z graczy wybiera jeden ze wskazanych poniżej zewnętrznych węzłów i ustawia na nim swoją figurkę Poszukiwacza. Gracze nie mogą wybrać węzła zajętego już przez figurkę przeciwnika.



TRYB ZAAWANSOWANY – WYBÓR POSTACI

Podczas przygotowania pomiń krok 7.

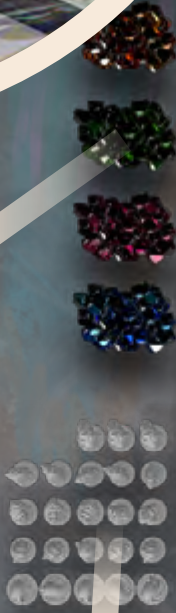
Po kroku 10 potasuj osobno wszystkie karty Poszukiwaczy oraz wszystkie karty specjalnego ekwipunku i utwórz z nich 2 zakryte talie.

Z każdej talii odkryj liczbę kart równą liczbie graczy, a pozostałe karty odłóż z powrotem do pudełka.

W kolejności od ostatniego do pierwszego gracza, każdy gracz wybiera spośród odkrytych kart jedną kartę Poszukiwacza lub specjalnego ekwipunku.

Po tym, jak każdy wybierze swoją pierwszą kartę, gracze wybierają w tej samej kolejności swoją drugą (i ostatnią) kartę.

Po drugiej rundzie wyboru wszyscy gracze powinni mieć po jednej karcie Poszukiwacza i specjalnego ekwipunku – tym samym wszystkie odkryte karty powinny zostać wybrane. Następnie kontynuuj przygotowanie, wracając do kroku 11.





PO PRZYGOTOWANIU ROZGRYWKA ROZPOCZYNA SIĘ OD ROKU I.

ROZGRYWKA

W GRZE ICAION, GRACZE BĘDĄ RYWALIZOWAĆ ZE SOBĄ NA PRZESTRZENI TRZECH LAT.
KAŻDY ROK SKŁADA SIĘ Z TRZECH RÓŻNYCH FAZ.

FAZA 1: POCZĄTEK ROKU

- 1 Dodaj kartę Kolosa obecnego Roku do talii wydarzeń, a następnie potasuj ją i umieść zakrytą na planszy wydarzeń.

Na początku Roku II i Roku III, nie usuwaj ani nie wymieniaj uprzednio dodanych do talii kart Kolosa.

Tryb zaawansowany: Wierzchnia karta talii wydarzeń powinna zawsze być odkryta.

- 2 Dobierz losowo pierwotne odłamki i wsuń je we wgłębienia podstawki figurki Kolosa tak, by łącznie było ich tyle, ile wynosi liczba graczy (2 graczy – uzupełnij do 3 pierwotnych odłamków). Nie podglądaj wartości na pierwotnych odłamkach.

PRZYKŁAD: Na końcu Roku I, Kolosowi pozostały tylko 2 pierwotne odłamki.

W przypadku 5-osobowej rozgrywki, na początku Roku II musisz dołożyć do jego podstawki 3 pierwotne odłamki.

W przypadku 4-osobowej rozgrywki, musiałbyś uzupełnić 2 pierwotne odłamki.

W przypadku 2 lub 3-osobowej rozgrywki, musiałbyś uzupełnić 1 pierwotny odłamek.

- 3 Kolejność tur: Rozpoczyna gracz posiadający zasilacz awaryjny z numerem „I”. Pozostali gracze rozgrywają następnie swoje tury zgodnie z numeracją.

Na początku Roku II i Roku III, wszystkie zasilacze awaryjne zostają ponownie naładowane (obróć kafelki naładowaną stroną do góry). Następnie sprawdź pozycję znaczników na torze reputacji: ostatni gracz otrzymuje kafelek „I”, przedostatni gracz otrzymuje kafelek „II” i tak dalej. Remisy są rozstrzygane na korzyść gracza, który w poprzednim Roku był dalej w kolejności tur.

FAZA 2: PRZEBIEG ROKU

Podczas tej fazy gracze wykonują swoje tury zgodnie z kolejnością wyznaczoną przez kafelki zasilaczy awaryjnych. Seria tur rozgrywanych zgodnie z kolejnością, po jednej na każdego gracza, stanowi rundę.

Gracze kontynuują rozgrywkę w ten sposób aż do kolejnej fazy (Koniec Roku).

WYDARZENIA

Na początku każdej rundy pierwszy gracz odkrywa wierzchnią kartę z talii wydarzeń.

Następnie umieszcza ją na pierwszym wolnym polu toru na planszy wydarzeń. Karty należy umieszczać od lewej do prawej, najpierw w górnym rzędzie, a potem w dolnym.

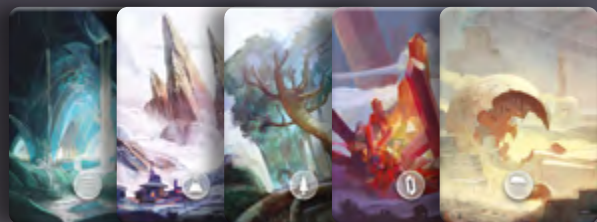
Oznaczenia na polach toru wydarzeń wskazują, jak należy postępować dalej.

Zależy to również od rodzaju odkrytej karty wydarzenia.



JEŻELI ODKRYTA ZOSTAŁA KARTA REGIONU:

Umieść w każdym regionie danego typu tyle qoamu, ile wskazuje pole na torze wydarzeń.



NASYCENIE

UWAGA: W regionach może znajdować się tylko ograniczona ilość qoamu!

- **2 graczy:** po 5 kryształów qoam na region.
- **3 graczy:** po 6 kryształów qoam na region.
- **4 graczy:** po 7 kryształów qoam na region.
- **5 graczy:** po 8 kryształów qoam na region.

Jeżeli region jest nasycony (czyli osiągnął maksymalną ilość qoamu), nie możesz już umieścić w nim kolejnych kryształów, dopóki nie „zwolni się” na nie miejsce.

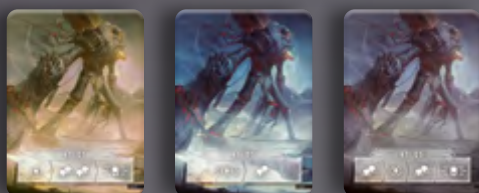


Jeżeli pole na torze wydarzeń ma symbol pasożyta, umieść po 1 pasożycie w każdym z trzech określonych przez kartę regionów (razem ze wskazaną liczbą kryształów).

2-3 graczy: Nie umieszczaj żadnych pasożytów w wewnętrznych regionach (sąsiadujących z Miastem). Umieść tylko po jednym pasożycie w każdym z zewnętrznych regionów.

JEŻELI ODKRYTA ZOSTAŁA KARTA KOŁOSA:

Rozpatrz wszystkie efekty wskazane na karcie, od lewej do prawej. Wszystkie karty Kołosa opisano dokładnie w dalszej części instrukcji.



Kolos się przemieszcza! Sprawdź pole toru wydarzeń powiązane z odkrytą kartą i rozpatrz ten symbol. Porusz Kolosa zgodnie z ruchem wskazówek zegara o liczbę kraterów równą liczbie strzałek otaczających symbol.



Umieść po 1 pasożycie w każdym regionie sąsiadującym z kraterem Kolosa.



Kolos rani wszystkich Poszukiwaczy znajdujących się na węzłach regionów sąsiadujących z jego kraterem.



Kolos rani wszystkich Poszukiwaczy znajdujących się na węzłach regionów sąsiadujących z kraterami, przez które się porusza.

Jeżeli miałbyś umieścić w regionie czwartego pasożyta, nie rób tego. Zamiast tego wszystkie maszyny w danym regionie zostają zniszczone – odłóż je z powrotem do pudełka. Usuń również wszystkie pasożyty z tego regionu i umieść je z powrotem we wspólnej puli. Jeżeli na jednym z węzłów tego regionu znajduje się jakiś Poszukiwacz, zostaje ranny.

RANNY POSZUKIWACZ

Jeżeli twój Poszukiwacz ma zostać ranny, możesz odrzucić kartę osobliwości z ręki, aby temu zapobiec.

Jeżeli nie możesz lub nie chcesz odrzucić karty osobliwości, twój Poszukiwacz zostaje ranny.

Połóż jego figurkę na boku.

Na początku twojej następnej tury, jeżeli twój Poszukiwacz leży, ustaw jego figurkę z powrotem w pozycji stojącej.

W tej turze:

- Możesz wykonać wyłącznie podstawowy ruch (maksymalnie o 2 węzły) lub rozbić obóz.
- Nie możesz poruszać się w żaden inny sposób.
- Możesz wykonać wyłącznie akcję podstawową.
- Nie możesz wykonać akcji specjalnej.

Każdego Roku, na początku piątej rundy gry, zasilacze awaryjne wszystkich graczy zostają naładowane.



TURA GRACZA

Podczas swojej tury **musisz** najpierw zdecydować, czy chcesz się **poruszyć**, czy **rozbić obóz** (brak ruchu).

Następnie możesz wykonać JEDNĄ akcję podstawową, JEDNĄ akcję specjalną lub obie.

Jeżeli zdecydujesz się na wykonanie obu rodzajów akcji, możesz je wykonać w dowolnej kolejności.

Kiedy rozpoczniesz jakąś akcję, musisz ją rozpatrzyć do końca, zanim wykonasz kolejną.

Dostępne akcje podstawowe:

- Wydobycie
- Rozstawienie maszyny
- Zwalczanie pasożytów
- Zbadanie Kolosa
- Pozyskanie Aparatury
- Montaż Aparatury

Dostępne akcje specjalne:

- Zagranie karty osobliwości
- Użycie zasilacza awaryjnego

Po wykonaniu wybranych akcji (lub zrezygnowaniu z wykonywania akcji), swoją turę rozgrywa kolejny gracz.

WYDAWANIE QOAMU: Wydany qoam należy zawsze odłożyć z powrotem do wspólnej puli. Za każdym razem, gdy musisz wydać qoam, weź odpowiednią liczbę kryształów z dowolnych swoich klatek niwelujących, bez żadnych ograniczeń.

ROZBICIE OBOZU / RUCH

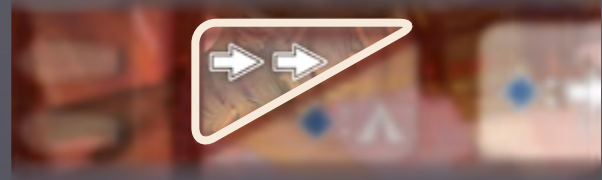
Jeżeli nie chcesz poruszyć się ze swojego węzła, musisz wydać 1 niebieski kryształ qoam z jednej ze swoich klatek niwelujących.

Nazywa się to **rozbić obóz**.



Jeżeli chcesz się przemieścić do innego węzła, lub po prostu nie masz niebieskiego qoamu potrzebnego do **rozbicia obozu**, zazwyczaj musisz się **poruszyć**.

Twój Poszukiwacz może zawsze za darmo poruszyć się o maksymalnie dwa węzły. Wskazują to dwa symbole ruchu widoczne na planszy działu od samego początku gry.



Nie możesz zakończyć ruchu na węźle, z którego wyruszyłeś.

Jeżeli chcesz się poruszyć dalej niż o dwa węzły, musisz wydać niebieski qoam.

Najpierw musisz jednak odblokować odpowiednią zdolność, rozstawiając swój kombajn z drugiego rzędu.

UWAGA: Za każdym razem, gdy rozstawiasz maszynę ze swojej planszy działu, otrzymujesz premię oznaczoną na polu, z którego zdjęłeś figurkę – patrz *Rozstawienie maszyny* w dalszej części instrukcji.

Następnie, za każdy wydany niebieski qoam, możesz poruszyć się o jeden dodatkowy węzeł.

Jeżeli odblokowałeś również ostatni symbol ruchu w drugim rzędzie, możesz poruszyć się o maksymalnie dwa dodatkowe węzły za każdy wydany niebieski qoam.



PRZYKŁAD: Czerwony gracz może poruszyć się o maksymalnie dwa węzły, nie wydając żadnego qoamu.

Może również wydać 1 niebieski qoam, aby rozbić obóz lub poruszyć się o maksymalnie dwa dodatkowe węzły.

Może także zdecydować się na wydanie kilku niebieskich kryształów i poruszenie się o maksymalnie dwa węzły za każdy wydany w ten sposób niebieski qoam.

UWAGA: Poszukiwacze mogą zakończyć swój ruch na węźle, na którym znajdują się już figurki przeciwników.

AKCJE PODSTAWOWE

Po rozpatrzeniu *ruchu* lub *rozbicia obozu*, możesz wykonać jedną akcję podstawową.

WYDOBYCIE

Weź 1 goam z każdego regionu sąsiadującego z twoim węzłem, który zawiera jakiegokolwiek kryształ.

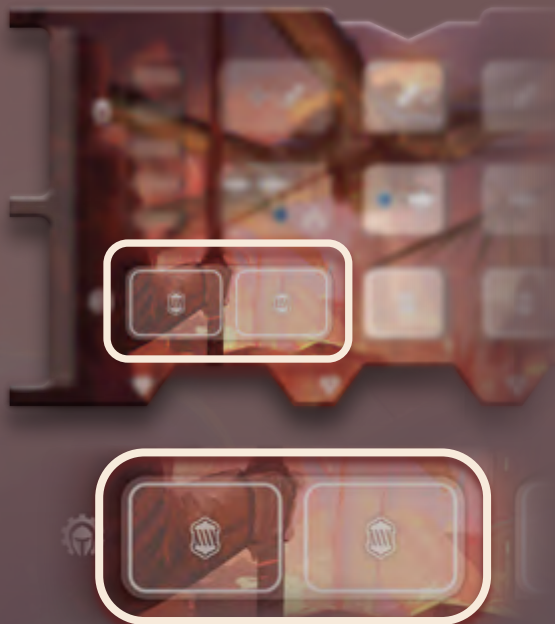
UWAGA: Za każdym razem, gdy w jakiegokolwiek sposób zbierasz jakiegokolwiek liczbę kryształów goam, musisz umieścić je w jednej ze swoich klatek niwelujących.

Nowy goam zastępuje wszystkie kryształy, które znajdowały się wcześniej w wybranej klatce niwelującej.

Kiedy opróżnisz klatkę niwelującą, odrzuć jej zawartość do wspólnej puli.

Możesz się jednak zdecydować na odrzucenie świeżo zdobytego goamu, zamiast opróżnić jakiegokolwiek klatkę niwelującą.

Na początku gry gracze mają dostęp do jedynie dwóch klatek niwelujących na swoich planszach działów.



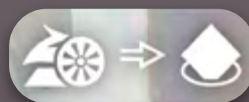
UWAGA: Nie możesz w żaden sposób przenosić kryształów goam pomiędzy klatkami niwelującymi.

AKTYWOWANIE MASZYN

Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję wydobycia, możesz także aktywować wszystkie swoje maszyny rozstawione w regionach sąsiadujących z twoim węzłem. Sam decydujesz o kolejności aktywacji.

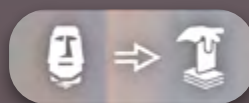
Premia, jaką za to otrzymujesz, jest zależna od rodzaju aktywowanej maszyny, co oznaczono na planszy wydarzeń.

KOMBAJN



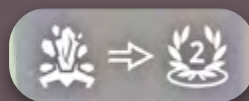
Możesz zebrać dodatkowy kryształ goam z regionu, w którym znajduje się twój kombajn.

ZBIERACZKA



Możesz dobrać kartę osobliwości. Nie możesz dobrać karty osobliwości, jeżeli osiągnąłeś już swój limit kart na ręce.

RAFINERIA



Jeżeli w ramach akcji wydobycia zebrzesz kryształ goam z regionu, w którym znajduje się twoja rafineria, możesz aktywować tę maszynę, aby zyskać 2 punkty reputacji.

PASOŻYTY UTRUDNIAJĄCE PRACĘ MASZYN

Jeżeli w regionie znajduje się więcej pasożytów niż maszyn, podczas wykonywania akcji *wydobycia* maszyny z danego regionu nie zapewniają żadnych premii.



PRZYKŁAD: Czerwony gracz decyduje się na wydobycie. W regionie z kryształowym polem nie ma żadnych zasobów. Czerwony gracz może jednak w dalszym ciągu aktywować swoją zbieraczkę, więc dobiera kartę osobliwości. W regionie z rzeką znajdują się 3 niebieskie kryształy goam, więc bierze jeden z nich. Następnie aktywuje swój czerwony kombajn i bierze dodatkowy niebieski kryształ.

W regionie z lasem znajduje się tylko jeden zielony kryształ. Zebranie go pozwala jednak czerwonemu graczowi aktywować swoją rafinerię, przez co natychmiast zdobywa 2 punkty reputacji.

ROZSTAWIENIE MASZYN

Aby rozstawić maszynę, przenieś jej figurkę ze swojej planszy działu do jednego z regionów na planszy głównej.

ZASADY ROZSTAWIANIA:

- Możesz rozstawić wyłącznie maszynę ze znajdującego się najbardziej po lewej stronie pola jednego z torów na twojej planszy działu. Na początku gry możesz rozstawić tylko kombajn. Po rozstawieniu pierwszego kombajnu, zbieraczka z tego samego rzędu staje się możliwa do rozstawienia, i tak dalej.
- Możesz rozstawić maszynę wyłącznie w jednym z regionów sąsiadujących z węzłem, na którym znajduje się twój Poszukiwacz. Nie możesz rozstawiać maszyn w kraterach ani w Mieście.
- W pojedynczym regionie mogą znajdować się maksymalnie trzy maszyny. Każda z nich musi jednak być innego rodzaju i koloru.**
- Koszt rozstawienia maszyny w regionie zależy od liczby maszyn, jakie już się w nim znajdują.

Jeżeli rozstawiasz pierwszą maszynę w danym regionie, musisz wydać 1 kryształ goam odpowiadający kolorem danemu regionowi. Rozstawienie drugiej maszyny w regionie kosztowałoby cię 2 kryształy, a trzeciej – łącznie 3 kryształy goam. Rodzaj maszyny nie wpływa na koszt jej rozstawienia. Podczas rozstawiania maszyny możesz traktować brązowe kryształy goam jako jokery – możesz nimi płacić za rozstawianie w każdym regionie, zamiast wydawać kryształy w odpowiadającym kolorze.

PRZYKŁAD: Rozstawiasz zbieraczkę w regionie z rzeką, w którym znajduje się już wroga rafineria. W takim przypadku możesz opłacić rozstawianie 2 niebieskimi kryształami goam, 1 niebieskim i 1 brązowym kryształem lub 2 brązowymi kryształami. Wybór należy do ciebie.

Za każdym razem, gdy rozstawisz **kombajn** lub **zbieraczkę** ze swojej planszy działu, odblokowujesz stałą premię działającą do końca gry. Premie z pierwszego rzędu poprawiają twoją skuteczność w zwalczaniu pasożytów (**sifa**), te z drugiego rzędu wpływają na twój **całkowity ruch**, z kolei trzeci rząd zapewnia dodatkowe **kłatki niwelujące** do przechowywania goamu.



Rozstawienie **rafinerii** zapewnia natychmiastową **premię jednorazową**. Najpierw naładuj swój zasilacz awaryjny (co oznaczono symbolem



), a następnie rozpatrz premię przypisaną do danej rafinerii:



Rafineria z pierwszego rzędu: natychmiast zdobywasz 5 punktów reputacji.

Rafineria z drugiego rzędu: wybierz dowolny kolor goamu, a następnie weź ze wspólnej puli 2 kryształy w danym kolorze.

Rafineria z trzeciego rzędu: natychmiast dobierz jedną lub dwie karty osobliwości.

Za każdym razem, gdy rozstawiasz maszynę w regionie, natychmiast zdobywasz X punktów reputacji, gdzie X jest równe liczbie kryształów, jakie wydałeś na rozstawienie (1/2/3), pomnożonej przez liczbę maszyn tego samego rodzaju we wszystkich sąsiadujących regionach (wrogie maszyny są również wliczane). Jeżeli w sąsiadujących regionach nie ma żadnych maszyn tego samego rodzaju, zdobywasz tyle punktów, ile wynosił koszt rozstawienia.



PRZYKŁAD: Czerwony gracz chce rozstawić maszynę.

- Nie może rozstawić żadnej rafinerii, ponieważ skrajne lewe pola jego torów zajmują dwa kombajny i zbieraczka.
- Nie może rozstawić żadnego kombajnu, ponieważ w sąsiadujących regionach znajdują się już trzy kombajny – dwa wrogie oraz jeden czerwony.
- Nie może rozstawić zbieraczki w regionie z lasem (inna czerwona maszyna) ani w regionie z kryształowym polem (wroga zbieraczka).

W tym przypadku jedyną dostępną opcją jest rozstawienie zbieraczki w regionie z rzeką. Ponieważ byłaby to trzecia maszyna w danym regionie, koszt tej akcji wynosi 3 niebieskie kryształy goam.

Czerwony gracz wydaje 2 brązowe kryształy i 1 niebieski, a następnie rozstawia swoją zbieraczkę. Natychmiast zdobywa 3 punkty reputacji za każdą zbieraczkę znajdującą się już w sąsiadujących regionach (w tym również za wrogie maszyny), co daje łącznie 9 punktów reputacji (3 PR x 3 maszyny).

ZWALCZANIE PASOŻYTÓW

Możesz wydać 1 szary qoam, aby usunąć pasożyty z regionów sąsiadujących z węzłem twojego Poszukiwacza. Za każdy wydany szary kryształ możesz usunąć tyle pasożytów, ile **symboli siły** widnieje na twojej planszy działu.

Każdy gracz rozpoczyna grę z tylko 1 symbolem siły na swojej planszy działu. Możesz odblokować kolejne symbole siły, roztawiając odpowiednie maszyny. W każdej turze możesz wydać dowolną liczbę szarych kryształów w ramach akcji zwalczania pasożytów.



PRZYKŁAD: Rozstawiłeś już dwie pierwsze maszyny z pierwszego rzędu i tym samym odblokowałeś wszystkie symbole siły. Wydając 1 szary qoam, możesz usunąć do trzech pasożytów z sąsiadujących regionów. Jeżeli chcesz, możesz wydać 2 szare kryształy, aby usunąć maksymalnie sześć pasożytów z sąsiadujących regionów, i tak dalej.

Umieść wszystkie pasożyty, które usunąłeś w ramach akcji zwalczania pasożytów, obok swojej planszy działu. Nie ma limitu pasożytów, które możesz zebrać w ten sposób.

Podczas fazy „Koniec Roku” gracze zdobędą punkty reputacji w zależności od liczby pasożytów zebranych w trakcie danego Roku.

ZBADANIE KOŁOSA

Jeżeli twój Poszukiwacz znajduje się na krawędzi krateru, w którym obecnie przebywa Kolos, możesz wykonać akcję zbadania Kolosa.

UWAGA: Każdy krater ma na swoich krawędziach trzy węzły.

Weź dowolny pierwotny odłamek z figurki Kolosa i ujawnij jego wartość (od 1 do 3).

Możesz wydać maksymalnie tyle różowego qoamu, ile wynosi wartość odkrytego pierwotnego odłamka. Natychmiast zdobywasz 1 punkt reputacji za każdy wydany w ten sposób różowy kryształ.

Jeżeli wydasz tyle różowego qoamu, ile wynosi wartość pierwotnego odłamka, zachowaj również dany odłamek i umieść go na odpowiednim polu swojej planszy działu.

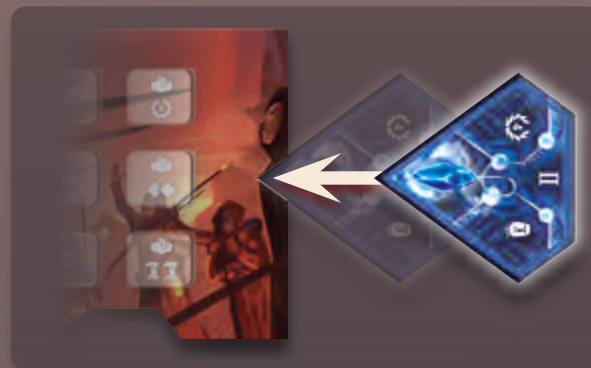


Jeżeli wydasz mniej różowego qoamu niż wynosi wartość pierwotnego odłamka lub jeżeli posiadasz już pięć pierwotnych odłamków, w dalszym ciągu zdobywasz punkty reputacji. Musisz wtedy jednak odrzucić pierwotny odłamek – usuń go z gry i odłóż z powrotem do pudełka.

POZYSKANIE APARATURY

Jeżeli twój Poszukiwacz znajduje się na jednym z pięciu węzłów na krawędzi Miasta, możesz wybrać dowolny spośród dostępnych dla obecnego Roku (I, II lub III) kafelków Aparatury.

Umieść wybrany kafelek Aparatury w gnieździe na pozyskaną Aparaturę swojej planszy działu.



Pamiętaj:

- Możesz pozyskać Aparaturę tylko raz na Rok i tylko wtedy, kiedy dostępny jest kafelek odpowiadający obecnemu Rokowi.
- Możesz pozyskać Aparaturę tylko wtedy, kiedy gniazdo na pozyskaną Aparaturę twojej planszy działu jest puste.
- Możesz pozyskać Aparaturę wyłącznie w innym kolorze, niż te, które już zamontowałeś (patrz kolejna sekcja). Innymi słowy, za każdym razem musisz wziąć kafelek z innego stosu, niż dotychczas.

Za każdym razem, gdy pozyskasz Aparaturę, natychmiast zdobywasz punkty reputacji zgodnie z oznaczonym na danym kafelku mnożnikiem (dokładny opis kafelków znajduje się w sekcji „Opis elementów”).



MONTAŻ APARATURY

Jeżeli twój Poszukiwacz znajduje się na jednym z trzech węzłów na krawędzi krateru odpowiadającego kolorem kafelkowi znajdującemu się w twoim gnieździe na pozyskaną Aparaturę, możesz wykonać akcję montażu Aparatury.

Aparaturę każdego rodzaju można zamontować wyłącznie w konkretnym kraterze, odpowiadającym kolorem kafelkowi.



Weź swój kafelek z gniazda na pozyskaną Aparaturę i umieść go w dolnej części swojej planszy działu, w gnieździe oznaczonym symbolem odpowiedniego Roku. Zamontowana Aparatura zapewni punkty reputacji na końcu gry.



PRZYKŁAD: Nie pozyskałeś żadnej Aparatury w trakcie Roku I, ale udało ci się to zrobić podczas Roku II. Dotarłeś także do niebieskiego krateru i decydujesz się na akcję montażu Aparatury. Przenosisz więc kafelek do drugiego gniazda przeznaczonego na zamontowaną Aparaturę.

AKCJE SPECJALNE

♦ ZAGRANIE KARTY OSOBLIWOŚCI

Zagraj z ręki kartę osobliwości, opłacając jej koszt zielonym qoamem zgodnie z oznaczeniem w górnej części karty. Po wydaniu wymaganej liczby kryształów rozpatrz efekt danej karty.

Więcej informacji znajduje się w sekcji „Opis elementów” w dalszej części instrukcji.

Karty osobliwości zazwyczaj należy odrzucić po ich rozpatrzeniu. Wyjątek stanowią karty osobliwych ulepszeń (♻️), które pozostają w grze, obok twojej planszy działu.

Ogranicza cię jednak limit kart osobliwych ulepszeń, które możesz mieć jednocześnie w grze. Jeżeli chcesz zagrać kartę osobliwego ulepszenia, ale osiągnąłeś już swój limit, musisz najpierw odrzucić jedną ze swoich kart będących już w grze. W przeciwnym razie, musisz od razu odrzucić świeżo zgraną kartę osobliwego ulepszenia.

♦ UŻYCIE ZASILACZA AWARYJNEGO

Z zasilacza awaryjnego można skorzystać wyłącznie wtedy, gdy jest naładowany.

Aby użyć tego urządzenia, odwróć kafelek zasilania awaryjnego na jego rozładowaną stronę, a następnie wybierz jedną z trzech wymienionych poniżej opcji.



Przeładowanie maszyn: Weź ze wspólnej puli 1 kryształ qoam wybranego koloru. Następnie, za każdy rodzaj regionu, w którym masz rozstawione maszyny, weź ze wspólnej puli po 1 kryształ w kolorze danego rodzaju regionu.

PRZYKŁAD: Masz jedną maszynę w regionie z lasem, jedną w regionie z górami i po jednej w dwóch regionach z rzeką. Nie masz żadnych maszyn w pozostałych regionach. Decydujesz się na przeładowanie maszyn i bierzesz trzy kryształy ze wspólnej puli: 1 zielony, 1 brązowy i 1 niebieski. Dodatkowo bierzesz z puli także 1 kryształ qoam wybranego koloru.



Dobierz jedną lub dwie karty osobliwości (nigdy nie możesz przekroczyć swojego limitu liczby kart na ręce).



Podwójna zmiana: Po wykonaniu akcji podstawowej musisz ponownie poruszyć się lub rozbić obóz, a następnie wykonać kolejną akcję podstawową. Nie możesz ponownie wykonać akcji specjalnej. Dotyczy to tylko bieżącej tury.

FAZA 3: KONIEC ROKU

- Po umieszczeniu na torze wydarzeń **piątej karty regionu** rozpoczyna się ostatnia runda bieżącego Roku. Wszyscy gracze rozgrywają jedną, ostatnią turę, a następnie obecny Rok dobiega końca.
- Każdy gracz liczy ilu pasożytów pozbył się w trakcie Roku.

2-3 graczy – Gracz, który zebrał najwięcej pasożytów, natychmiast zdobywa **9** punktów reputacji. Drugi gracz zdobywa **4**, a trzeci tylko **1** punkt.

4 graczy – Gracz, który zebrał najwięcej pasożytów, natychmiast zdobywa **10** punktów reputacji. Drugi gracz zdobywa **6**, trzeci zdobywa **2**, a czwarty tylko **1** punkt.

Remisy rozstrzyga się na korzyść gracza, który był pierwszy w kolejności tur. **Aby zdobyć jakiegokolwiek punkty reputacji, musisz mieć co najmniej jednego zebranego pasożyta.**

Po przydzieleniu punktów reputacji, gracze odrzucają wszystkie zebrane pasożyty z powrotem do wspólnej puli.

- Odrzuć ze stosów Aparatur wszystkie wierzchnie kafelki, których numer odpowiada właśnie zakończonemu Rokowi.

PRZYKŁAD: Na końcu Roku I na wierzchu wszystkich stosów powinny znajdować się wyłącznie Aparatury Roku II.

Jeżeli to koniec Roku I lub Roku II, rozpoczyna się kolejny Rok, ponownie od fazy 1.

Jeżeli to koniec Roku III, gra dobiega końca. Zasady końcowej punktacji i warunki zwycięstwa opisano w kolejnej sekcji.

KONIEC GRY

Na końcu Roku III zdobywasz dodatkowe punkty reputacji:

- Po 1 punkcie reputacji za każdy **kryształ goam**, jaki pozostał w twoich klatkach niwelujących.
- Dodatkowe (lub ujemne) punkty reputacji, w zależności od liczby **pierwotnych odłamków**, jakie udało ci się zgromadzić.

Każdy gracz, który w trakcie całej rozgrywki nie zdobył żadnego pierwotnego odłamka, traci 15 punktów reputacji.

PIERWOTNY ODŁAMEK	0	1	2	3	4	5
PUNKTY REPUTACJI	-15	0	5	10	20	30

PRZYKŁAD: W trakcie gry zebrałeś 4 pierwotne odłamki. Zdobywasz za nie 20 dodatkowych punktów reputacji.

- Punkty reputacji za **zamontowane Aparatury**.
- Możesz się zdecydować na podwojenie punktów zapewnianych przez Aparaturę, łącząc jej kafelek z posiadanym pierwotnym odłamkiem.

Każdy pierwotny odłamek może być połączony tylko z jednym kafelkiem Aparatury, a punkty z każdej Aparatury można podwoić tylko raz.

Połączone pierwotne odłamki w dalszym ciągu są rozpatrywane przy podliczaniu należnych za nie punktów reputacji.



PRZYKŁAD: Na końcu gry zdobywasz punkty za dwie zamontowane Aparatury. Ponieważ masz tylko jeden pierwotny odłamek, musisz wybrać kafelek Aparatury, którego punkty chcesz podwoić.

**WYGRYWA GRACZ Z NAJWIĘKSZĄ LICZBĄ PUNKTÓW REPUTACJI.
W PRZYPADKU REMISU, WYGRYWĄ GRACZ, KTÓRY BYŁ OSTATNI
W KOLEJNOŚCI TUR.**

ŚWIELISTE PROMIENIE

Świetliste promienie stanowią alternatywny zestaw zasad do gry Icaion, zapewniających większą kontrolę strategiczną i zmieniających nieco balans rozgrywki. Moduł ten nie wprowadza do gry podstawowej żadnych dodatkowych elementów i można z niego korzystać w dowolnej rozgrywce. Opisane poniżej modyfikacje zasad zostały opracowane jako jednolity zestaw, dlatego należy przestrzegać ich wszystkich. Wszelkie odesłania do numerów stron odnoszą się do instrukcji gry podstawowej.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

W rozgrywce na 2 graczy, przed przygotowaniem talii kart osobliwości, odłóż z powrotem do pudełka wszystkie karty, których efekty pozwalają ranić innych graczy (karty osobliwości od IN243 do IN250). Nie będą one używane w rozgrywce.

Możesz je również usunąć w przypadku rozgrywek z większą liczbą graczy, o ile wszyscy się na to zgodzą i wspólnie zdecydujecie, że wolicie zminimalizować bezpośrednią negatywną interakcję w grze.

Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami przygotowania gry podstawowej, z poniższymi wyjątkami:

Ramka w kroku 6 przygotowania (str. 4) opisuje zasady umieszczania neutralnych maszyn w rozgrywkach na 2-4 graczy. Zamiast tego zastosuj poniższe zasady:

2 GRACZY:

- 1 Wybierz dwa nieużywane przez graczy kolory i weź po 2 maszyny każdego rodzaju w każdym z tych kolorów (łącznie 12 figurek).
- 2 Wybierz losowo dwie maszyny w jednym z tych kolorów oraz rafinerię w drugim kolorze i odłóż je na bok. Te trzy maszyny zostaną umieszczone na końcu Roku I.

3 Spośród pozostałych 9 maszyn losowo umieść po jednej w każdym z pięciu wewnętrznych regionów planszy głównej.

4 Pozostałe 4 maszyny rozmieść po 1, każdą w zewnętrznym regionie innego rodzaju – dla każdego rodzaju wybierz region znajdujący się najdalej od Kolosa (wybierz losowo w przypadku remisu) i zignoruj region odpowiadający kolorem kraterowi Kolosa.

3 I 4 GRACZY:

- 1 Weź wszystkie 9 maszyn w nieużywanym przez graczy kolorze.
- 2 Losowo umieść po jednej w każdym z pięciu wewnętrznych regionów planszy głównej.
- 3 *W rozgrywce 4-osobowej:* odłóż pozostałe 4 maszyny z powrotem do pudełka.
- 4 *W rozgrywce 3-osobowej:* pozostałe 4 maszyny rozmieść po 1, każdą w zewnętrznym regionie innego rodzaju – dla każdego rodzaju wybierz region znajdujący się najdalej od Kolosa (wybierz losowo w przypadku remisu) i zignoruj region odpowiadający kolorem kraterowi Kolosa.

ZMIANY KOŃCA ROKU

Tylko podczas rozpatrywania końca Roku I i tylko w przypadku rozgrywki dla 2 graczy (str. 15):

W kolejności zgodnej z kartami regionów wyłożonymi na torze planszy wydarteń, umieść w jednym regionie danego typu po jednej maszynie spośród tych, odłożonych na bok w trakcie przygotowania rozgrywki:

- Zignoruj każdy region, w którym dana figurka nie może zostać umieszczona z uwagi na ograniczenia (jednej maszyny danego koloru lub rodzaju na region).

- Spośród pozostałych regionów danego rodzaju, umieść maszynę w najbardziej oddalonym od Kolosa regionie (wybierz losowo w przypadku remisu).
- Jeżeli w żadnym regionie danego rodzaju nie można umieścić maszyny (z uwagi na ograniczenia), rozpatrz w opisany powyżej sposób kolejną kartę regionu.

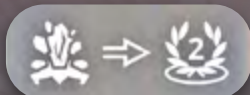
Powtarzaj ten proces do momentu umieszczenia wszystkich trzech maszyn.

ZMIANY W AKCJACH

AKCJE PODSTAWOWE



WYDOBYCIE (str. 11)



Jeżeli w ramach akcji wydobycia zebrześ kryształ qoam z regionu, w którym znajduje się twoja rafineria, możesz **zwrócić dany kryształ** i aktywować tę maszynę, aby zyskać 2 punkty reputacji.

Zwracanego kryształu nie musisz najpierw umieszczać w klatce niwelującej.



ROZSTAWIENIE MASZYN (str. 12)

ZASADY ROZSTAWIANIA:

Możesz rozstawiać maszyny w dowolnej kolejności, a nie tylko te znajdujące się najbardziej z lewej.

Dzięki temu możesz wedle swojego uznania rozstawić jako pierwszą zbieraczkę lub rafinerię, lub pominąć dowolną maszynę.

Rozstawienie zbieraczki z drugiego rzędu (powiązanego z ruchem) odblokowuje taką samą premię, jak rozstawienie kombajnu z tego samego rzędu. Rozstawienie dowolnej z tych maszyn odblokowuje możliwość wydawania niebieskiego qoamu, aby poruszyć się o dodatkowy węzeł za każdy wydany kryształ. Rozstawienie obydwu tych maszyn pozwoli ci poruszać się o dwa dodatkowe węzły za każdy wydany niebieski kryształ (zgodnie z podstawowymi zasadami).

AKCJE SPECJALNE

♦ ZAGRANIE KARTY OSOBLIWOŚCI (str. 16)

Wybierz **jedną** z poniższych opcji:

- Zagraj z ręki kartę osobliwości, wydając zielony qoam zgodnie z oznaczeniem w górnej części karty. Po wydaniu wymaganej liczby kryształów rozpatrz efekt danej karty. Więcej informacji znajduje się w sekcji „Opis elementów” w dalszej części instrukcji.

LUB

- Odrzuć wszystkie karty osobliwości z ręki. Zdobysz 2 punkty reputacji za każdą odrzuconą w ten sposób kartę.

Pozostałe zasady (dotyczące kart osobliwych ulepszeń oraz ich limitu) pozostają bez zmian.

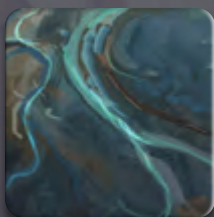
ZMIANY W PUNKTOWANIU

Nie możesz łączyć odłamków z Aparaturami, ani podwajać punktacji za te kafelki. W normalny sposób zdobywasz (niepodwojone) punkty reputacji za zamontowane kafelki Aparatury oraz zyskujesz (lub tracisz)

punkty zależnie od liczby zebranych odłamków (zgodnie z tabelką w sekcji „Koniec gry”) – ale nic więcej.

OPIS ELEMENTÓW

REGIONY I KARTY REGIONÓW



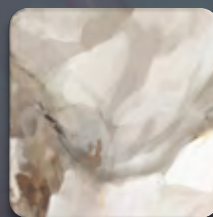
RZEKA



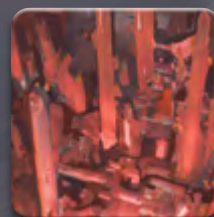
GÓRY



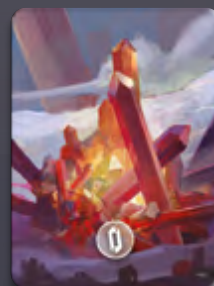
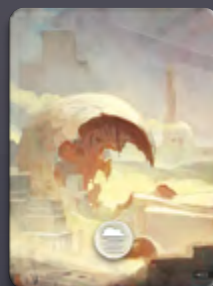
LAS



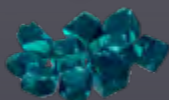
DOLINA MGIEŁ



KRYSTAŁOWE POLE

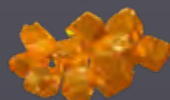


KRYSTAŁY QOAM MOŻNA WYDAWAĆ NA:



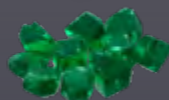
NIEBIESKI QOAM

*Rozbicie obozu lub ruch
(o dodatkowe węzły)*



BRĄZOWY QOAM

*Rozstawienie maszyny
w regionie dowolnego koloru
(joker)*



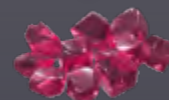
ZIELONY QOAM

*Zagranie karty
osobliwości*



SZARY QOAM

Żwalczenie pasożytów



RÓŻOWY QOAM

Zbadanie Kolosa

KARTY SPECJALNEGO EKWIPIUNKU




HIPERBUTY

Twój podstawowy ruch jest większy o jeden węzeł.





PIERWOTNY PANCERZ

Na końcu gry zdobywasz 3 punkty reputacji za każdy pierwotny odłamek, jaki posiadasz.




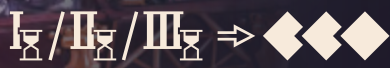
PAS WIELOFUNKCYJNY

Na początku swojej pierwszej tury każdego Roku możesz dobrać do 2 kart osobliwości.



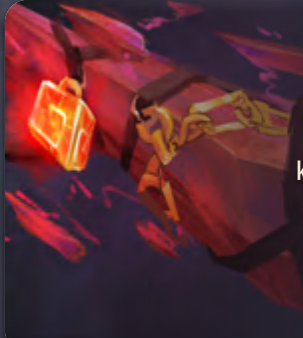

NIEZBĘDNIK ODKRYWCY

Na początku swojej pierwszej tury każdego Roku możesz wybrać dowolny kolor qoamu, a następnie wziąć ze wspólnej puli 3 kryształy danego koloru.



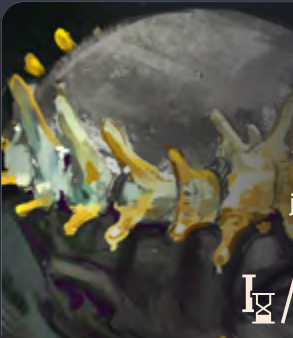

ZGUBA PASOŻYTÓW

Rozpoczynasz grę z dodatkowym symbolem siły. W każdej turze, w której skutecznie wykonałeś akcję zwalczania pasożytów, natychmiast zdobywasz 2 punkty reputacji.





UPRZAŻ ENERGETYCZNA

Na końcu gry zdobywasz po 2 punkty reputacji (zamiast po 1) za każdy kryształ qoam, jaki pozostał w twoich klatkach niwelujących.



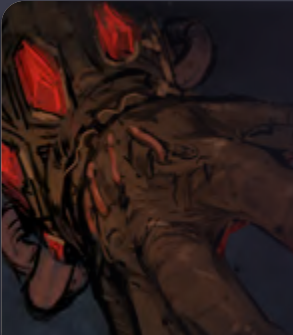

KRĘGOWA KORONA

W trakcie każdej fazy Końca Roku, zdobywasz 5 punktów reputacji, jeżeli zakończyłeś swoją ostatnią turę na jednym z węzłów na krawędzi krateru.




WZMOCNIONE NARZĘDZIA

Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję montażu Aparatury, natychmiast zdobywasz 4 punkty reputacji.



RĘKAWICE MECHANIKA

Możesz wykonywać akcję rozstawienia maszyny jako akcję specjalną. Oznacza to, że możesz wykonać tę akcję dwa razy na turę – raz jako akcję podstawową i raz jako akcję specjalną.



STABILIZATOR ENERGII

Za każdym razem, gdy przeladowujesz maszynę, dobierz 1 kartę osobliwości.



KARTY POSZUKIWACZA

JEDYNY OCALAŁY

W swojej ostatniej turze, w trakcie każdej fazy Końca Roku, możesz przenieść swojego Poszukiwacza na dowolny węzeł na planszy głównej, zamiast poruszać się w normalny sposób.

I_h / II_h / III_h ⇒ 



DZIEDZIC

Za każdym razem, gdy zagrasz kartę osobliwości, natychmiast zdobywasz 1 punkt reputacji.

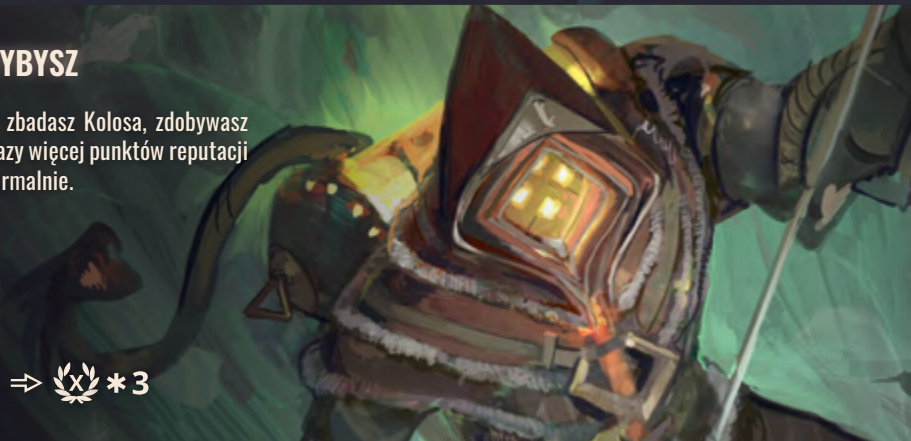
 ⇒ 



PRZYBYSZ

Kiedy zbadasz Kolosa, zdobywasz trzy razy więcej punktów reputacji niż normalnie.

 ⇒  * 3

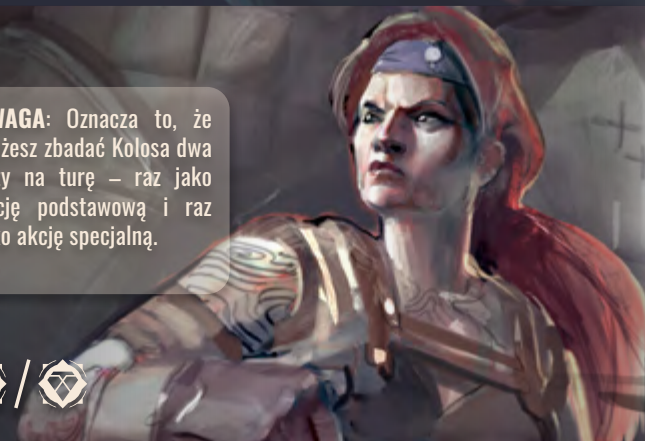


ZBRODNIARKA

Za każdym razem, gdy zostaniesz ranny oraz na początku każdego Roku, zdejmij swoją zbroję. Na końcu tury, w której nie wykonałeś akcji specjalnej, załóż swoją zbroję. Dopóki masz na sobie zbroję, możesz wykonywać akcje zbadania Kolosa, pozyskania Aparatury oraz montażu Aparatury jako akcje specjalne.

UWAGA: Oznacza to, że możesz zbadać Kolosa dwa razy na turę – raz jako akcję podstawową i raz jako akcję specjalną.

 / 



PRZEKLĘTA

W swojej ostatniej turze, w trakcie każdej fazy Końca Roku, możesz wykonać dwie akcje podstawowe zamiast tylko jednej.



AUTOMAT

Za każdym razem, gdy używasz zasilacza awaryjnego, możesz natychmiast wziąć ze wspólnej puli 1 kryształ qoam dowolnego koloru i umieścić go w jednej ze swoich klatek niwelujących (bez konieczności odrzucania kryształów, które już się w niej znajdują).



ISTOTA

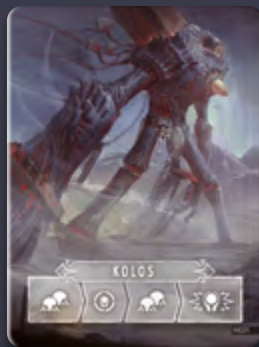
Wydajesz o 1 kryształ qoam mniej, kiedy wykonujesz akcję rozstawienia maszyny lub zagrania karty osobliwości. Punkty reputacji za rozstawienie maszyny zdobywasz tak, jakbyś zapłacił pełny koszt tej akcji.



KARTY KOŁOSA



1. Porusz Kolosa.
2. Umieść po 2 pasożyty w każdym regionie sąsiadującym z kraterem Kolosa.
3. Kolos rani wszystkich Poszukiwaczy znajdujących się na węzłach regionów sąsiadujących z jego kraterem.



1. Umieść po 1 pasożycie w każdym regionie sąsiadującym z kraterem Kolosa.
2. Porusz Kolosa.
3. Umieść po 1 pasożycie w każdym regionie sąsiadującym z kraterem Kolosa.
4. Kolos rani wszystkich Poszukiwaczy znajdujących się na węzłach regionów sąsiadujących z jego kraterem.



1. Porusz Kolosa. W trakcie tego ruchu Kolos rani również wszystkich Poszukiwaczy znajdujących się na węzłach regionów sąsiadujących z kraterami, przez które się porusza (wliczając w to krater z którego rozpoczął oraz w którym zakończył swój ruch).
2. Umieść po 1 pasożycie w każdym regionie sąsiadującym z kraterem Kolosa.

KAFELKI APARATURY



3 punkty reputacji za każdy twój obecnie rozstawiony kombajn.



4 punkty reputacji za każdą twoją obecnie rozstawioną zbieraczkę.



4 punkty reputacji za każdą kartę osobliwego ulepszenia, jaką obecnie masz w grze.



3 punkty reputacji za każdą odblokowaną premię w pierwszym rzędzie twojej planszy działu.



5 punktów reputacji za każdy pierwotny odłamek znajdujący się na twojej planszy działu.



2 punkty reputacji za każdy rodzaj regionu, w którym masz rozstawioną maszynę.



5 punktów reputacji za każdą twoją obecnie rozstawioną rafinerię.



2 punkty reputacji za każdego pasożyta, jakiego zebrałeś od początku bieżącego Roku. Na końcu gry, jeżeli zamontowałeś tę Aparaturę, punkty za ten kafelek obliczasz w oparciu o liczbę wszystkich pasożytów, które zebrałeś w trakcie Roku III.



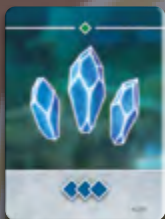
3 punkty reputacji za każdy odblokowany symbol ruchu w drugim rzędzie twojej planszy działu.



4 punkty reputacji za każdą dodatkową odblokowaną klątkę niwelującą w trzecim rzędzie twojej planszy działu.

KARTY OSOBLIWOŚCI

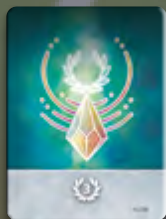
KARTY JEDNORAZOWE



Węzł ze wspólnej puli wskazaną liczbę kryształów qoam (w przypadku dowolnego koloru, wszystkie kryształy muszą być w tym samym kolorze).



Dobierz jedną lub dwie karty osobliwości.



Natychmiast zdobywasz wskazaną liczbę punktów reputacji.



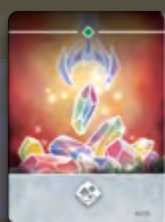
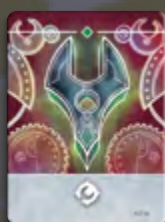
Możesz zagrać tę kartę po zakończeniu ruchu, aby poruszyć się maksymalnie o wskazaną liczbę dodatkowych węzłów.



Natychmiast zrań wszystkich wrogich Poszukiwaczy znajdujących się na twoim węźle oraz na węzłach sąsiadujących z twoim. Zdobycie wskazaną liczbę punktów reputacji za każdego Poszukiwacza trafionego (niekoniecznie zranionego) w wyniku efektu tej karty.

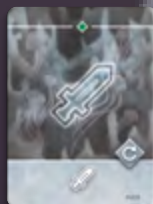
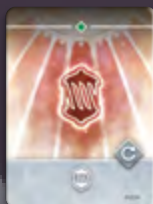


Ładuj swój zasilacz awaryjny.

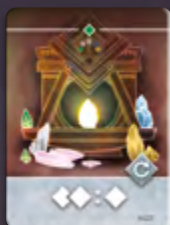


Natychmiast wykonaj wskazaną akcję. Jeżeli na karcie wskazano dwie akcje, wybierz i wykonaj tylko jedną z nich. W dalszym ciągu musisz przestrzegać wymagań danej akcji oraz pokryć jej koszt.

KARTY OSOBLIWYCH ULEPSZEŃ



Takie karty działają jako dodatkowe symbole klatek niwelujących / siły / ruchu na twojej planszy działu.



Kiedy wydajesz qoam, możesz najpierw zamienić 2 swoje kryształy takiego samego koloru na 1 kryształ innego, wybranego koloru.



Za każdym razem, gdy aktywujesz kombajn, możesz wziąć 1 qoam dowolnego rodzaju z puli, zamiast drugiego kryształu z tego samego regionu.



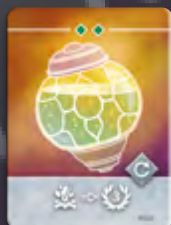
Za każdym razem, gdy aktywujesz kombajn, możesz zebrać z danego regionu 2 dodatkowe kryształy zamiast 1 (o ile są dostępne).



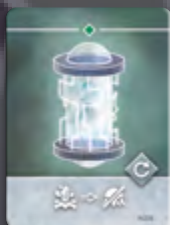
Za każdym razem, gdy aktywujesz zbieraczkę, możesz zdecydować się odrzucić kartę osobliwości z ręki, zamiast dobierać 1. Jeżeli tak zrobisz, natychmiast zdobywasz 3 punkty reputacji.



Za każdym razem, gdy aktywujesz zbieraczkę, możesz dobrać do 2 kart osobliwości, zamiast 1.



Za każdym razem, gdy aktywujesz rafinerię, zdobywasz 3 punkty reputacji, zamiast 2.



Za każdym razem, gdy aktywujesz rafinerię, możesz za darmo zwalczyć i zebrać jednego pasożyta z danego regionu.

UWAGA: Z każdej takiej karty osobliwego ulepszenia możesz skorzystać tylko raz na akcję.

UWAGA: W danym regionie w dalszym ciągu musi znajdować się drugi kryształ.

TWÓRCY

PROJEKT GRY

Martino Chiacchiera – opracowanie gry

Marta Ciaccasassi – opracowanie gry

ILUSTRACJE I OPRACOWANIE GRAFICZNE

Travis Anderson – kierownictwo artystyczne i ilustracje

Valentina Biagiotti – opracowanie graficzne i ilustracje

Eleonora Teloni – opracowanie graficzne i ilustracje

Eren Tuncer – ilustracje

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM

Cristina Paxia – relacje biznesowe

Alessandro Veracchi – założyciel i dyrektor generalny

Andrea Veracchi – założyciel i dyrektor finansowy

ROZWÓJ PROJEKTU

Andrea Bellezza – kierownik projektu

Leonardo Bertinelli – kierownik ds. produktu i pisarz

Federico Tini – redakcja i kierownik ds. logistyki

ROZWÓJ SPOŁECZNOŚCI

Gabriele Gunnellini – kierownik ds. marketingu

Jasmin Movahedian – wsparcie społeczności i copywriter

FIGURKI

Alessandro Depaoli – projekt figurek

Michele Marchionni – projekt figurek

Luca Cappellano – projekt figurek

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Evonove

Berin Fondum

Josh McGuire z kanału theMCGuiRE review

Marco Leombruni

Carrie Ott

EDYCJA POLSKA

GALAKTA

Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków, www.galakta.pl

Łukasz Chełmecki – tłumaczenie

Łukasz Tkaczyk – korekta

Krzysztof Bernacki – opracowanie graficzne