

RED RISING™

Projekt: Jamey Stegmaier i Alexander Schmidt
Grafika: Jacqui Davis, Miles Bensky i Justin Wong

Gra oparta na serii książkowej Pierce'a Browna

Zanurz się w futurystycznym uniwersum Red Rising, opartym na serii książkowej Pierce'a Browna, opisującej dystopiczne społeczeństwo podzielone na 14 kast. Będziesz reprezentować Dom, który pragnie przejąć władzę i zdobywać najlepszych sojuszników. Czy zdołasz wyzwolić się z okowów Elity albo znaleźć się pośród rządzących Żółtych?

ZAŁOŻENIA I CELE GRY

Zaczynasz z zestawem losowych postaci z uniwersum Red Rising na ręce. Następnie modyfikujesz ten zestaw w trakcie gry, zagrywając postacie, aktywując zdolności i biorąc na rękę nowe postacie. Za każdym razem, gdy zyskujesz postać, dostajesz także specjalny bonus, zależny od lokacji, z której postać została zabrana.

Kiedy osiągnięte zostaną pewne progi, gra się kończy. Ostateczny wynik obliczany jest na podstawie zestawu postaci na ręce oraz punktów za Helium, Suwerena, tor Floty i Wpływu.

60 znaczników Helium
(czerwone kryształki)



60 znaczników Wpływu
(po 10 w każdym z 6 kolorów)



6 znaczników Floty
(po 1 statku w każdym z 6 kolorów)



1 znacznik pierwszego gracza (księżyc)



1 znacznik Suwerena

ELEMENTY GRY

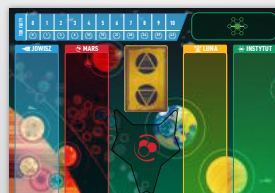
112 kart postaci



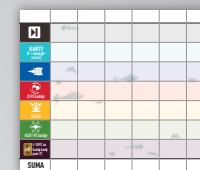
6 kafelków Domów



1 plansza



1 tabela punktów



1 specjalna kostka



6 kart pomocy



PRZYGOTOWANIE

1 Połóż planszę na stole. Przetasuj talię postaci i połóż zakryty stos na planszy. Obok niego połóż specjalną kostkę.

2 Na każdej lokacji (Jowisz, Mars, Luna, Instytut) połóż po dwie odkryte karty postaci ze stosu. Karty połóż jedną na drugiej w taki sposób, by widać było jedynie PZ, nazwę i kolor karty pod spodem. (Uwaga: gracze mogą oglądać karty na lokacjach w każdym momencie gry).

3 Dobierz pięć kart postaci ze stosu do swojej startowej ręki. Nie pokazuj jej innym graczom przez całą grę. Następnie weź losowy kafelek Domu. Weź także kartę pomocy, znacznik Floty i znaczniki Wpływu pasującego koloru. Resztę elementów rozłóż na planszy w sposób ukazany poniżej:

4 Połóż znacznik Floty twojego Domu na polu 0 toru Floty.

5 Połóż znaczniki Helium w wyznaczonym miejscu pod stosem, by stworzyć ich bank.

6 Blisko planszy postaw znacznik Suwerena. Reprezentuje on przywódcę Elity.

7 Zaczynasz grę z 10 znacznikami Wpływu (w trakcie gry będziesz próbować umieścić je na Instytucie).

• W grze dwuosobowej połóż 3 znaczniki Wpływu na nierozdanym kafelku Domu w Instytucie. Reprezentuje on neutralny Dom, który zwiększa poziom rywalizacji w punktowaniu końcowym.

8 Gracz posiadający kafelek Domu Apollo (żółty) otrzymuje znacznik pierwszego gracza. Jeśli kafelek nie został rozdany, wybierz zaczynającego gracza losowo i to jemu przekaz znacznik. Znacznik pierwszego gracza pozostanie u tego gracza przez całą grę.



Uwaga od twórcy (Jamey): Red Rising to jedna z moich ulubionych serii książkowych. Z Pierce'em Brownem skontaktowałem się w sprawie praw do gry planszowej już lata temu. Wtedy nie były one jeszcze dostępne. Mimo to rozpocząłem wieloletni proces kolejnych nieudanych prób zaprojektowania gry i przyjmowania projektów napływających z zewnątrz, by taką grę stworzyć. Wreszcie prace doprowadziły do przebłysku geniuszu, kiedy ja i Alex graliśmy pewnego wieczoru w Fantastyczne Światy. A potem już nasza wspólna praca, testowania ze wsparciem Stonemaier Ambassadors i nieustający kontakt z Pierce'em i jego ekipą. Ta gra to moje marzenie i jestem niezmiernie podekscytowany, że mogę się z Wami nią podzielić.

PRZEBIEG GRY

W swojej turze musisz użyć albo akcji Przywództwa, albo akcji Zwiadu, a następnie rozpatrzyć wszystkie opisane poniżej efekty i bonusy.

PRZYWÓDZTWO:

Wybierz kartę ze swojej ręki i ZAGRAJ ją odkrytą na jedną z lokacji, zastaniając wszystko prócz nazwy, koloru i wartości karty poprzedniej. Jeśli to możliwe, wykonaj akcję zdolności przy zagrywaniu (👤) zagranej karty, chyba że pozwala ona na opcjonalność (np. Możesz zyskać...).

ZAGRAJ NA LOKACJĘ



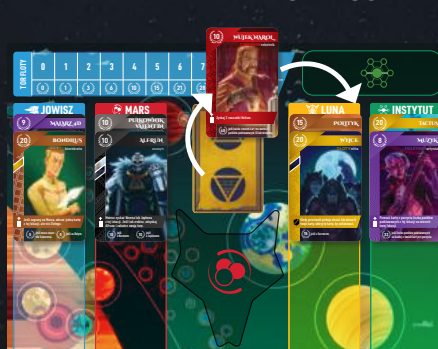
Następnie, aby dokończyć akcję Przywództwa, wykonaj jedno z poniższych:

- Zyskaj wierzchnią kartę z lokacji, która nie została przez ciebie wykorzystana w tej turze, i otrzymaj bonus z tej lokacji.
- Zyskaj wierzchnią kartę ze stosu, a następnie rzuć specjalną kością i zyskaj wyrzucony bonus.

ZWIAD:

Odstoń wierzchnią kartę ze stosu i umieść ją (nie zagraj) na którejkolwiek lokacji, zastaniając wszystko prócz nazwy, koloru i wartości karty poprzedniej. Zyskaj bonus z lokacji. *Gracze zwykle korzystają ze Zwiadu wyłącznie wtedy, kiedy są całkowicie zadowoleni z kart na swojej ręce.*

UMIEŚĆ NA LOKACJI



4 lokacje w grze to Jowisz, Mars, Luna i Instytut. Stos nie jest lokacją.

Zawsze możesz przeglądać wszystkie karty na lokacji, muszą one jednak pozostać w tej samej kolejności.

Gra toczy się do momentu, aż wszyscy gracze wykonają taką samą ilość tur (oraz Apollo wykona swoją turę bonusową) po spełnieniu warunku zakończenia gry.

INFORMACJE DODATKOWE

- Jeśli nie zostało napisane inaczej, bonusy z akcji Przywództwa i Zwiadu uzyskiwane są jedynie podczas wykonywania tych akcji. Nie otrzymujesz bonusu z lokacji, jeśli otrzymasz kartę w inny sposób (np. jeśli karta postaci mówi: Zyskaj wierzchnią kartę z Luni).
- Zdolności przy zagrywaniu z niektórymi kartami mówią: Zakończ swoją turę. Oznacza to, że nie możesz już zyskać wierzchniej karty z lokacji lub stosu i związanego z nią bonusu.
- Zdolności przy zagrywaniu z niektórymi kartami mogą przenosić zagraną kartę na inną lokację. Nadal przyjęte jest, że twoja karta zagrana została na lokację wybraną jako pierwszą.
- Niektóre zdolności przy zagrywaniu wspominają o innej lokacji, co oznacza każdą inną lokację prócz tej, na którą karta została zagrana.

- Zdolność przy zagrywaniu niektórych kart może ci nakazywać zagranie następnej karty. Zagraj ją jak zwykle odkrytą na którąkolwiek lokację i wykonaj jej zdolność przy zagrywaniu (jeśli jakkolwiek posiada). Na tym kończy się zagrywanie. Nadal możesz wykonać ostatni krok akcji Przywództwa, jednak tylko raz.
- Jeśli nie masz możliwości użycia zdolności przy zagrywaniu karty, nadal możesz ją zagrać, ignorując zdolność.
- Jeśli karta nakazuje ci przenieść lub położyć kartę, nie jest to równoznaczne z zagranie tej karty.
- 0 jest liczbą parzystą (dla kart różniących parzyste i nieparzyste wartości punktowe).
- Akcje zagrywania skutkujące wymianą zasobów mogą być wykonywane tylko raz na turę (np. Sponsorka, Maklerka).

WYDARZENIA SPORNE

Poniższe sytuacje są bardzo mało prawdopodobne, ale w razie ich wystąpienia należy postąpić następująco:

WYCZERPANIĘ STOSU: Jeśli na stosie nie ma już kart, opcja dobrania karty ze stosu po prostu przestaje być dostępna dla graczy. Nie mogą oni już dobrać karty ani używać stosu w inny sposób.

BRĄK KART NA RĘCE: Jeśli nie masz na ręku żadnych kart, nadal możesz skorzystać z akcji Przywództwa lub Zwiadu w swojej turze. Jeśli wybierzesz Przywództwo, pominiemy krok zagrywania karty (jako że nie masz na ręku kart do zagrania).

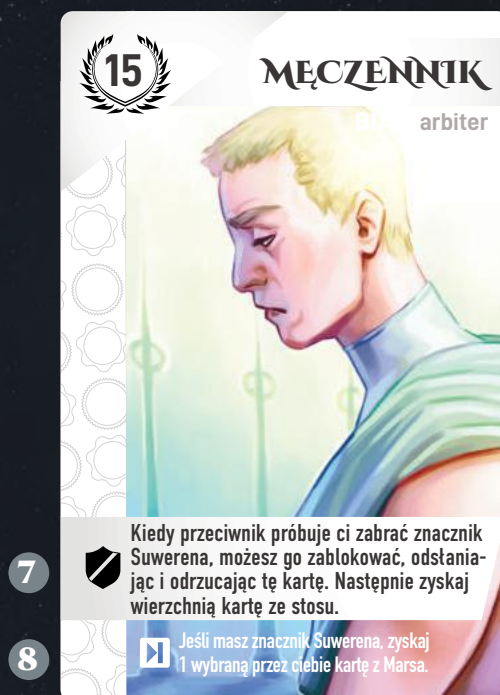
OPIS KARTY POSTACI

- 1 Nazwa
- 2 Kolor
- 3 Wartość podstawowa (punkty zwycięstwa).
- 4 Postacie potrzebne tej karcie (pełny kolor) i niepożądane (X) na ręce. Jest to symbol korespondujący z tekstem umieszczonym w innym miejscu karty.
- 5 Zdolność przy zagrywaniu (♣).
- 6 Punkty i bonusy na koniec gry (🏆). Jeśli karta odnosi się do kolorów lub konkretnych postaci (np. Jeśli z Czerwonym, Jeśli bez Niebieskich, Za każdego Złotego), oznacza to odniesienie do kart na twojej ręce.
- 7 Zdolność blokowania (🛡️). Jest to opcjonalna zdolność, która wymaga od ciebie odstąpienia karty, by zablokować próbę wykonania akcji skierowanej na ciebie przez przeciwnika.
- 8 Zdolność na koniec gry (🏆).



Kolor karty postaci reprezentuje jej przynależność kastową.

ODRZUCENIE karty oznacza odrzucenie jej z gry (na najbliższy czas). Przy planszy jest miejsce na karty odrzucone (odkryte i widoczne dla graczy). Odrzucone karty nie muszą zachowywać kolejności.



ODSŁONIĘCIE karty oznacza pokazanie jej wszystkim przeciwnikom. O ile nie napisano inaczej, karta wraca do twojej ręki.



BONUSY Z LOKACJI

Po uzyskaniu karty z jednej z czterech lokacji podczas akcji PRZYWÓDZTWA lub położeniu na lokacji karty ze stosu podczas akcji ZWIADU otrzymujesz również bonus z tej lokacji (jeśli to możliwe):

JOWISZ: Przesuń się o jedno pole do przodu na torze Floty. *Jeśli twój znacznik dotarł do końca Toru, nie możesz już przesunąć się dalej.*

MARS: Zyskaj jeden znacznik Helium. *Nie ma limitu znaczników Helium. Jeśli bank jest pusty, wykorzystaj jakikolwiek znacznik zastępczy.*

LUNA: Zyskaj (lub zatrzymaj) znacznik Suwerena. *To działanie aktywuje również bonus na twojej karcie Domu.*

INSTYTUT: Połóż jeden ze swoich znaczników Wpływu na tej lokacji. *Jeśli położyłeś już 10 znaczników, nie możesz położyć następnego.*



STOS: Stos nie jest lokacją, ale jeśli wybierzesz dobranie karty ze stosu zamiast zabrania jej z lokacji podczas akcji PRZYWÓDZTWA, rzucasz specjalną kością i musisz przyjąć wyrzucony bonus. Bonusy podlegają takim samym ograniczeniom i możliwościom jak określone powyżej.

BONUSY ZE SPECJALNEJ KOŚCI



Odrzuć wierzchnią kartę z wybranej przez siebie lokacji.



Odstoń wierzchnią kartę ze stosu i połóż (nie zagraj) ją na dowolną lokację.



Zyskaj (albo zatrzymaj) znacznik Suwerena.



Zyskaj 1 znacznik Helium.



Przesuń się o jedno pole do przodu na torze Floty.



Połóż 1 znacznik Wpływu na Instytucie.

KAFELKI DOMÓW I ZNACZNIK SUWERENA

Każdy z kafelków Domów posiada zdolność, która aktywowana jest za każdym razem, gdy masz zyskać znacznik Suwerena (nawet jeśli już go posiadasz). Zwykle odbywa się to poprzez zabranie karty z Luni, ale odnosi się także do każdej zdolności karty, dzięki której zyskujesz znacznik Suwerena, jak również do wyrzucenia Luni na specjalnej kości. Najpierw zyskaj znacznik Suwerena, a następnie aktywuj zdolność. Musisz wykonać zdolność karty, nie jest ona bowiem opcjonalna.

APOLLO

Pierwsza i ostatnia tura w grze jest twoja. Za każdym razem, kiedy zyskujesz znacznik Suwerena (nawet jeśli już go masz), odkryj i połóż (nie zagraj) wierzchnią kartę ze stosu na dowolną lokację.

CERES

Zaczynasz grę z jedną kartą więcej. Za każdym razem, kiedy zyskujesz znacznik Suwerena (nawet jeśli już go masz), odrzuć dowolną kartę z wybranej przez siebie lokacji. Na koniec gry (przed punktowaniem) odrzuć jedną kartę z ręki.

DIANA

Za każdym razem, kiedy zyskujesz znacznik Suwerena (nawet jeśli już go masz), połóż jeden znacznik Wpływu na Instytucie.

JUPITER

Za każdym razem, kiedy zyskujesz znacznik Suwerena (nawet jeśli już go masz), przesuń się o jedno pole do przodu na torze Floty.

MARS

Za każdym razem, kiedy zyskujesz znacznik Suwerena (nawet jeśli już go masz), zyskaj jeden znacznik Helium.

MINERWA

Za każdym razem, kiedy zyskujesz znacznik Suwerena (nawet jeśli już go masz), rzuć specjalną kością i zyskaj wyrzucony bonus. Jeśli wyrzucisz bonus znacznika Suwerena, wybierz z kości dowolny inny bonus.

KONIEC GRY I PUNKTOWANIE

Koniec gry następuje, gdy jakakolwiek kombinacja graczy spełni wszystkie 3 poniższe warunki ALBO gdy ten sam gracz spełni 2 spośród nich:



Gracz posiada 7 lub więcej znaczników Helium.



Gracz posiada 7 lub więcej znaczników Wpływu na Instytucie.

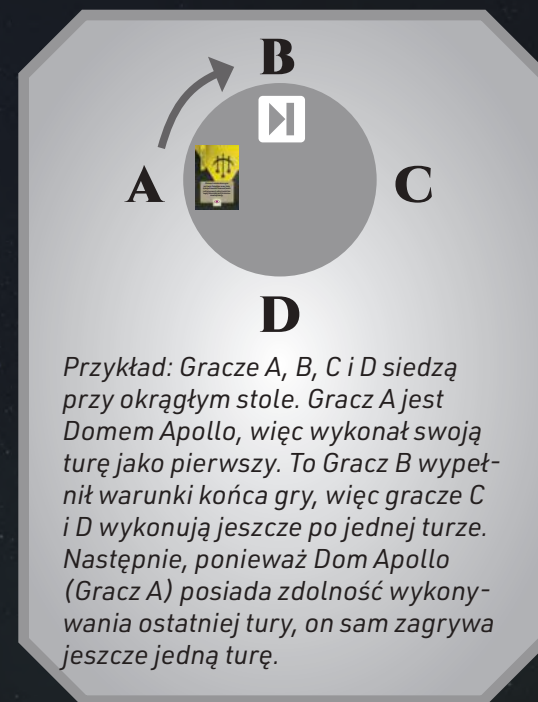


Gracz dotarł lub przekroczył 7. pole na torze Floty.

Zakończcie wykonywanie tur, aż każdy gracz wykona taką samą ilość tur. Jeśli Dom Apollo jest w grze, wykonuje on ostatnią turę (jest to jego dodatkowa tura).

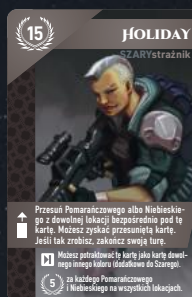
Do podliczenia punktów każdego gracza użyjcie tabeli punktowej, licząc w wyznaczonej kolejności:

▶ ZDOŁNOŚCI „NA KONIEC GRY” (▶): Zaczynając od pierwszego gracza, aktywujcie wszystkie swoje zdolności na koniec gry w wybranej przez siebie kolejności. Wykonujcie je w turach zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż wszyscy gracze aktywują wszystkie zdolności. Zdolności „na koniec gry” umieszczone są jedynie na kartach pomarańczowych i szarych. Karty takiego samego koloru posiadają takie same zdolności „na koniec gry”.



MOŻESZ POTRAKTOWAĆ TĘ KARTĘ JAKO KARTĘ INNEJ WYBRANEJ POSTACI.

Ta zdolność, umieszczona na pomarańczowych kartach, pozwala ci zmienić nazwę karty na inną. Jeśli więc posiadasz kartę, która przyznaje ci punkty, jeśli jest na ręce razem z Darrowem, ale nie masz karty Darrowa, możesz zmienić nazwę Pomarańczowego na „Darrow”, by uzyskać te punkty. Wszystkie inne aspekty pomarańczowej karty pozostają takie same (np. nie przejmujesz także punktów i zdolności karty Darrowa). Nie dostajesz dodatkowych punktów za więcej niż jedną kartę o tej samej nazwie.

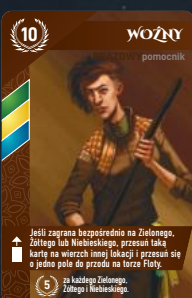


MOŻESZ POTRAKTOWAĆ TĘ KARTĘ JAKO KARTĘ DOWOLNEGO INNEGO KOLORU (DODATKOWO DO SZAREGO).

Ta zdolność, umieszczona na szarych kartach, pozwala ci traktować każdą kartę Szarego jako dodatkowy kolor (np. aby zdobyć więcej punktów, jeśli inna karta potrzebuje lub punktuje za karty innego koloru).

▶									
KARTY (P + umiejętności)									
SUMA									

KARTY (P + umiejętności) **KARTY POSTACI (PUNKTY PODSTAWOWE I PUNKTY BONUSU NA KONIEC GRY)** Spójrz na karty na swojej ręce. Dodaj do siebie punkty podstawowe z tych kart (z lewego górnego rogu) i punkty uzyskane lub utracone z punktów bonusu na koniec gry (u dołu kart).



ZA KAŻDEGO
Ta zdolność punktuje za każdą kartę na ręce, która należy do wybranego typu.
Np. Jeśli karta mówi: 5 punktów za każdego Zielonego, Żółtego i Niebieskiego i posiadasz dwie zielone karty, żadnych kart żółtych i 1 kartę niebieską, otrzymujesz 15 punktów.

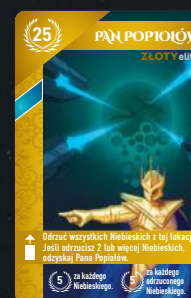
6




JEŚLI Z / JEŚLI BEZ
Ta zdolność punktuje, jeśli posiadasz lub nie posiadasz na ręce karty określonego typu lub określonej postaci. Jest to warunek łączony: jeśli karta mówi „14 punktów, jeśli ze Srebrnym”, otrzymujesz 14 punktów, jeśli posiadasz na ręce jednego lub więcej Srebrnych.




ZA KAŻDEGO [KOLOR] NA WSZYSTKICH LOKACJACH
Inaczej niż na większości kart punktujących na koniec gry, ten bonus bierze pod uwagę karty pozostawione na lokacjach na planszy, nie zaś karty na ręce.




ODRZUCONE KARTY
Kilka bonusów punktujących na koniec gry odnosi się do stosu kart odrzuconych podczas gry. Nie ma znaczenia, który gracz odrzucił te karty.

 **TOR FLOTY:** Uzyskaj punkty zgodnie ze swoją pozycją na torze Floty (od 0 do 43 punktów).


TOR FLOTY	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	0	1	3	6	10	15	21	28	34	39	43

 **HELIUM:** Zyskaj 3 punkty za każdy znacznik Helium.




 **SUWEREN:** Zyskaj 10 punktów, jeśli masz znacznik Suwerena.



 **WPLYW:** Gracz(e) z największą ilością znaczników Wpływu na Instytucie – po 4 punkty za każdy znacznik na tej lokacji. Gracz(e) z drugą najwyższą ilością znaczników – po 2 punkty za każdy znacznik na tej lokacji. Pozostali gracze – po 1 punkcie za każdy znacznik na tej lokacji.

- Zauważ, że w grze dla 2 graczy już na początku na Instytucie położone są 3 znaczniki nienależące do żadnego z tych graczy. Gracze muszą przy porównaniu ilości na koniec gry wziąć pod uwagę te 3 znaczniki, tak jakby należały one do trzeciego Domu.

 **NADMIAROWE KARTY:** Za każdą kartę na twojej ręce powyżej 7 tracisz 10 punktów. W tym momencie punkty z twoich kart są już policzone i nadal są ważne. Kara ta ilustruje twoją niezdolność do zarządzania zbyt dużym Domem i zachęca graczy do skupienia się na kartach, które punktują wspólnie, nie zaś na ich ilości.

Przykład: Jamey i Megan mają po 10 znaczników Wpływu na Instytucie, Bidy ma 5, a Walter 2. Jamey i Megan dostaną po 40 punktów, Bidy dostanie 10, a Walter 2 punkty.

Jamey: 10  x 4 = 40

Megan: 10  x 4 = 40

Bidy: 5  x 2 = 10

Walter: 2  x 1 = 2

7 KART

Przykład: Jeśli masz na ręku 9 kart, utracisz 10 PZ za ósmą kartę i 10 PZ za dziewiątą.



8 & 9



Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa grę! Świetny końcowy wynik to więcej niż 300 punktów.

Jeśli na pierwszym miejscu jest remis, wygrywa gracz ze znacznikiem Suwerena.

Jeśli żaden z remisujących graczy nie posiada tego znacznika, muszą się podzielić zwycięstwem.





Oparta na kolorach struktura socjalna dystopijnego świata Red Rising jest alegorią przeszłych i teraźniejszych walk rasowych w prawdziwym świecie. Jest to opowieść przestrzegająca przed tym, co może się zdarzyć, kiedy ludzie są oceniani po kolorze skóry zamiast po cechach charakteru.

CHCESZ OBEJRZEĆ FILM Z INSTRUKCJĄ GRY?

Zajrzyj na <https://www.youtube.com/user/PhalanxPolska/videos>

POTRZEBUJESZ INSTRUKCJI W INNYM JĘZYKU?

Pobierz instrukcje i przewodniki w dziesiątkach języków z stonemaiergames.com/games/red-rising/rules

MASZ PYTANIE POWSTAŁE PODCZAS GRY LUB CHCESZ PODZIELIĆ SIĘ HISTORIĄ?

Zadaj je na customer@phalanxgames.co.uk lub wspomnij o nich na www.facebook.com/games.phalanx

POTRZEBUJESZ CZĘŚCI ZAMIENNEJ?

Poproś o nią na reklamacja@phalanxgames.pl

CHCESZ POZNAĆ UNIWERSUM RED RISING?

Strona Pierce'a Browna: piercebrownbooks.com. Stanowczo polecamy tę niezakończoną jeszcze serię.



STONEMAIER
GAMES



PHALANX

Wersja polska:
© 2020 VERTIMA Sp. z o.o. sp. k.
Al. Przyjaźni 59L/7 45-572 Opole
www.phalanxgames.pl