

1920 +

EKSPEDYCYJE

KONTYNUACJA SCYTHE

PROJEKT GRY: JAMEY STEGMAIER, OPRACOWANIE
ARTYSTYCZNE ORAZ PROJEKT ŚWIATA: JAKUB RÓŻALSKI

1-5 GRACZY · 60-90 MINUT · WIEK 14+ · RYWALIZACJA

Panowanie Rasputina i Fenrisa dobiegło końca przynosząc Europie czas względnego pokoju. Bohaterskie czyny tych, którzy chronili Europę, przechodzą do legendy. Teraz oczy całego świata zwrócone są na Syberię, gdzie ogromny meteorit rozbił się w pobliżu rzeki Tunguskiej budząc w ten sposób starożytny zepsucie.

Ekspedycja kierowana przez doktora Tarkowskiego zapuszcza się w głąb tajgi, aby dowiedzieć się jak najwięcej o meteorycie, jak również o jego wpływie na okolicę. Po upływie wielu miesięcy i braku jakichkolwiek wieści, poza plotkami o opętaniu załogi i dzikich zwierząt przez dziwne pasożyty, za doktorem Tarkowskim zostaje wysłana misja ratunkowa. Niestety, uczestnicy tej ekspedycji również nie wracają.

Żądni przygód bohaterowie wojenni finansują własne wyprawy na Syberię, mając nadzieję na odnalezienie artefaktów, pokonanie czających się tam trudności i ostatecznie, na zdobycie chwały. Po wypożyczeniu mechów przeznaczonych do eksploracji, udają się do bazy, z której planują wyruszyć w dalszą podróż. To w tym momencie rozpoczyna się wasza historia.

OPIS I CEL GRY

Ekspedycje to gra eksploracyjna oparta na rywalizacji, kartach i budowie silnika pozwalającego tworzyć graczom potężne kombinacje wynikające z akcji. Zagrywajcie karty, aby zyskać siłę, przebiegłość i unikalne zdolności robotników. Podróżujcie swoim mechem na nieznanne tereny. Ulepszajcie swoją maszynę z pomocą robotników, przedmiotów, meteorytów i zadań. Użyjcie siły i przebiegłości, aby zniwelować zepsucie czyhające na Syberii. Zdobądźcie chwałę i bogactwa, aby ukończyć najbardziej lukratywną ekspedycję w uniwersum 1920+!

KOMPONENTY:

1 plansza bazy



5 plansz mechów



20 płytek obszarów (sześciokątnych)



5 figurek mechów



5 podstawek



50 pionków robotników (po dziesięć w kolorach: fioletowym, zielonym, czerwonym, żółtym i niebieskim)



12 kart startowych



25 kart przedmiotów



25 kart meteorytów



40 kart zadań



5 znaczników akcji



5 znaczników siły



5 znaczników przebiegłości



20 znaczników chwały (po cztery na gracza)



24 żetony mapy



37 żetonów zepsucia (po sześć z każdego rodzaju i jeden żeton o wartości 20)



1 woreczek na żetony zepsucia



80 kartonowych monet



10 kart pomocy gracza



1 karta osiągnięć



KOMPONENTY TRYBU JEDNOSOBOWEGO ZOSTAŁY WYSZCZEGÓLNIONE W INSTRUKCJI AUTOMY.
CELEM ZAMÓWIENIA CZĘŚCI ZAMIENNYCH NALEŻY WYPEŁNIĆ FORMULARZ NA STRONIE WWW.PHALANXGAMES.PL.

PRZYGOTOWANIE

KOMPONENTY GRACZY: Każdy gracz otrzymuje komponenty wyszczególnione poniżej. Wszystkie niewykorzystane komponenty z każdego etapu przygotowania rozgrywki należy odłożyć do pudełka.

PLANSZA I FIGURKA MECHA: Wylosuj planszę mecha i dobierz odpowiadającą jej figurkę. Wybierz kolor gracza, a następnie wepnij swoją figurkę mecha do podstawki w wybranym kolorze.

KARTY STARTOWE (POSTACIE I TOWARZYSZE): Wylosuj kartę postaci, a następnie dobierz odpowiadającą jej kartę towarzysza (np. jeśli wybierzesz postać z symbolem II w prawym górnym rogu, dobierz towarzysza również oznaczonego symbolem II). Umieść obie odkryte karty po lewej stronie swojej planszy mecha. Karty w tym miejscu stanowią twój kokpit.

ZNACZNIKI: Umieść następujące znaczniki na swojej planszy mecha:

- 4 znaczniki chwały (gwiazdki) w twoim kolorze,
- znacznik akcji w twoim kolorze gracza na polu *odśwież* oraz
- znacznik siły i znacznik przebiegłości na polu 0 toru po lewej stronie planszy mecha.

KARTY POMOCY GRACZA: Dobierz 2 karty pomocy gracza, po 1 z każdego rodzaju.



MOŻESZ POMINAĆ CZYTANIE INSTRUKCJI
I OBEJRZEĆ FILM Z OPISEM ZASAD NA STRONIE
PHALANX.COM.PL/GAMES/EKSPEDYCYJE/#GAME-MULTIMEDIA LUB
SKORZYSTAĆ Z INTERAKTYWNEGO SAMOUCZKA DIZED

W Ekspedycjach możesz ulepszać swojego mecha poprzez wsuwanie częściowo odsłoniętych kart pod planszę mecha. Aby ułatwić chowanie kart, dołączyliśmy 4 naklejki do przyklejenia na każdy róg od spodu planszy mecha. Jest to trwała zmiana, więc zalecamy najpierw zagrać grę bez naklejek, aby zobaczyć jak działa ulepszanie mecha i czy jest to dla ciebie uciążliwe.



KOMPONENTY WSPÓLNE:

PLANSZA BAZY: Umieść planszę bazy na stole. Następnie postaw figurki mechów wszystkich graczy obok bazy.

PŁYTKI OBSZARÓW: Podziel płytki obszarów na trzy grupy według regionów (południowy, centralny i północny). Potasuj 6 południowych płytek obszarów. Korzystając ze schematu rozmieszczenia znajdującego się w prawym górnym rogu planszy bazy, umieść południowe obszary odkryte na wyznaczonych miejscach. Powtórz ten proces dla 7 centralnych, a następnie 7 północnych obszarów, które umieść zakryte.

ŻETONY MAPY: Umieść po 1 żetonie mapy na każdym zakrytym obszarze (tylko w regionach centralnym i północnym).

KARTY: Potasuj razem karty meteorytów, przedmiotów i zadań, aby utworzyć z nich jedną wspólną talię. Z wierzchu talii odkryj 5 kart i rozłóż je w miejscach wskazanych przez schemat na planszy bazy. Następnie umieść zakrytą talię obok obszaru rozgrywki w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

ROBOTNICZY, MONETY I DODATKOWE MAPY: Umieść je w zasięgu ręki, tworząc w ten sposób pulę zasobów ogólnych.

WORECZEK NA ŻETONY ZEPSUCIA: Włóż do woreczka wszystkie żetony zepsucia oprócz żetonu o wartości 20 (kiedy podczas gry zostanie odkryty obszar 20, należy umieścić na nim żeton zepsucia o wartości 20).

PIERWSZY GRACZ: Wybierz losowo pierwszego gracza.



Czerwoni robotnicy reprezentują żołnierzy, niebiescy to inżynierowie, zieloni to odkrywcy, żółci to kupcy, a fioletowi są opętani.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W Ekspedycjach tura polega na przesunięciu znacznika akcji w prawym górnym rogu planszy mecha, a następnie przeprowadzeniu akcji z odsłoniętych pól (*ruch*, *zagraj* lub *zbierz*) w dowolnej kolejności. Gracz musi przeprowadzić akcje z odsłoniętych pól akcji. W skrócie, akcje z planszy mecha przebiegają następująco:



RUCH: Przenieś swojego mecha do innego wolnego obszaru w zasięgu (od 1 do 3 obszarów).

ZAGRAJ: Zagraj jedną kartę z kokpitu, aby uzyskać korzyść przedstawioną na górze tej karty (wartość). Możesz umieścić na zagranej karcie odpowiedniego robotnika, aby aktywować jej zdolność.

ZBIERZ: Użyj odsłoniętych korzyści na obszarze, na którym znajduje się twój mech.

ODŚWIEŻ: Przywróć wszystkie aktywne karty do swojego kokpitu i odłóż wszystkich robotników z tych kart na swoją planszę mecha. Gracz może przeprowadzić akcję odśwież tylko wtedy, gdy na początku swojej tury jego znaczniki akcji zakrywają pola akcji *ruch*, *zagraj* lub *zbierz*.

Jeśli na początku twojej tury znacznik akcji zakrywa pole *ruch*, *zagraj* lub *zbierz*, możesz przesunąć go na pole *odśwież* (podczas tury *odświeżenia* zagrane karty wracają do kokpitu, a robotnicy na planszę mecha).

Uwaga: Jeśli na początku swojej tury nie masz żadnych kart w kokpicie, wciąż możesz wykonać swoją turę, pomijając akcję *zagraj*.

Piekróć rozpoczynasz swoją turę ze znacznikiem akcji na polu *odśwież* (tj. w swojej pierwszej turze i po każdej turze *odświeżenia*), przesuń znacznik akcji na puste pole, a następnie przeprowadź wszystkie trzy akcje (*ruch*, *zagraj* i *zbierz*) w dowolnej kolejności.

W swojej następnej turze przesuń znacznik akcji na jedno z pól akcji (np. *ruch*) i rozegraj w dowolnej kolejności pozostałe dwie akcje (np. *zagraj* i *zbierz*). Powtarzaj rozgrywanie akcji w ten sposób w kolejnych turach, do momentu aż postanowisz przeprowadzić akcję *odświeżenia* (lub gdy zostaniesz do tego zmuszony).

Gracze rozgrywają swoje kolejne tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Sekwencja zakończenia gry rozpoczyna się, gdy któryś z graczy umieści na planszy bazy swój czwarty znacznik chwały w ramach zdolności *odznaczenia* (patrz akcja *odznaczenie* na str. 10 i rozdział Koniec gry na str. 13).

PRZYKŁAD: Ania przesuwa swój znacznik akcji na pole z akcją *ruch*. W rezultacie może w dowolnej kolejności rozegrać akcje z odkrytych pól – *zagraj* i *zbierz*. W swojej następnej turze, Ania musi zakryć swoim znacznikiem pole innej akcji albo wykonać akcję *odświeżenia* (patrz odświeżenie, strona 12).

MATTHEW I CAESAR

Matthew jest nieustraszoną odkrywcą, poszukiwaczem przygód i survivalistą. Najpewniej czuje się w najzimniejszych regionach świata. Kiedy dowiaduje się o niewyjaśnionym zniknięciu swojego przyjaciela, doktora Tarkowskiego, wyrusza na misję poszukiwawczo-ratowniczą wraz ze swoim wiernym husky syberyjskim, Caesarem.



AKCJE

RUCH

Kiedy wykonujesz akcję *ruchu* lub korzystasz ze zdolności *ruchu*, musisz przenieść swojego mecha do innego wolnego obszaru w zasięgu (pole, na którym nie ma innego mecha).

BAZA: Baza (miejsce, w którym twój mech rozpoczyna grę) sąsiaduje z 3 obszarami. Po opuszczeniu bazy, twój mech zawsze będzie się znajdował na którymś obszarze – nie możesz wrócić do bazy, ponieważ nie jest ona obszarem.

ZASIĘG: O ile jakiś efekt w grze nie nakazuje inaczej, zasięg ruchu wynosi zawsze od 1 do 3 obszarów. Twój mech musi zakończyć ruch na innym obszarze niż ten, z którego wyruszył wraz z początkiem akcji albo zdolności *ruchu*.

Podczas ruchu, twój mech może podróżować przez zajęte obszary (obszary z innymi mechami). Zajęte i wolne obszary liczą się tak samo do twojego zasięgu ruchu. Twój mech nie może przechodzić przez, ani kończyć ruchu na odkrytych kartach pomiędzy obszarami.

W rzadkich przypadkach, gdy nie możesz przemieścić swojego mecha, nie ruszaj się (nadal możesz przeprowadzić akcję ruchu, jeśli jest dostępna. Po prostu poddajesz tę akcję).

ZAKRYTE OBSZARY: Jeśli twój mech przemieści się na zakryty obszar, jego ruch dobiega końca. W takiej sytuacji kolejno:

1. Otrzymaj żeton mapy (🗺️) z zakrytego obszaru. Mapy nie mają wartości w grze. Są przydatne tylko podczas rozpatrywania jednej z kategorii chwały i niektórych zdolności.
2. Odkryj obszar.
3. Wylosuj z woreczka żetony zepsucia jeden po drugim i układaj je odkryte na polu na dole płytki obszaru do momentu, aż suma zepsucia na żetonach będzie większa albo równa poziomowi zepsucia obszaru (mała liczba po prawej stronie pola). *Przykład: Jeśli poziom zepsucia wynosi 5+, a pierwszy umieszczony tam żeton ma wartość 4, musisz wylosować kolejny żeton zepsucia i umieścić go na wierzchu żetonu z liczbą 44.*



WYJĄTEK: Kiedy zostanie odkryty obszar 20, zamiast losować żetony z woreczka, umieść na nim żeton zepsucia o wartości 20.

PUSTY WORECZEK: Jeśli w którymkolwiek momencie dodawania żetonów do obszaru zepsucia, zabraknie w woreczku żetonów, przerwij dobieranie żetonów zepsucia i pozostaw ten obszar bez dalszych zmian.

TŁO FABULARNE: Ten obszar Tunguski jest trawiony przez starożytne zło obudzone przez tajemnicze meteoryty. Po odkryciu tego zepsucia, ślubujesz usunąć ją z regionu używając siły i przebiegłości.

PRZYKŁAD: Niebieski gracz chce przemieścić się na obszar 12 (wolny obszar). Może to zrobić, przemieszczając się przez obszar, na którym znajduje się czerwony gracz.



AKCJE ciąg dalszy

ZAGRANIE

Kiedy wykonujesz akcję *zagraj*, wybierz jedną kartę ze swojego kokpitu (puli kart po lewej stronie twojej planszy mecha) i umieść ją w swoim aktywnym rządzie (rząd kart po prawej stronie twojej planszy mecha). Jeśli znajdują się tam już aktywne karty, umieść nową kartę po ich prawej stronie.

W dowolnej kolejności (a) możesz otrzymać wartość karty (widoczną w lewym górnym rogu) oraz (b) możesz umieścić robotnika na karcie, aby aktywować jej zdolność (na dole).

WARTOŚĆ: Lewy górny róg karty wskazuje jej wartość (siła lub przebiegłość). Gdy otrzymujesz siłę lub przebiegłość, dostosuj pozycję odpowiedniego znacznika na torze swojej planszy mecha.

WARUNKI: Niektóre karty zapewniają dodatkowe punkty siły lub przebiegłości, jeśli spełniasz warunek posiadania minimalnej wskazanej chwały lub stopionych meteorytów.

LIMIT MAKSYMALNY: Nie możesz mieć więcej niż 10 siły i 10 przebiegłości. *Przykład: Jeśli masz 9 siły i używasz zdolności, która zapewniłaby ci 2 siły, zamiast tego otrzymujesz tylko 1 siłę.*

ZDOLNOŚĆ: Każda karta ma zdolność, która jest aktywowana poprzez umieszczenie na niej dostępnego robotnika. Robotnik musi odpowiadać kolorem pionka robotnika przedstawionego obok opisu zdolności. Każda zdolność odnosząca się do: znacznika, karty, robotnika lub mecha ma zastosowanie tylko do posiadanych przez siebie elementów, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

WARUNKI: Niektóre zdolności dają dodatkowe korzyści, jeśli spełniasz warunek posiadania minimalnej wskazanej liczby stopionych meteorytów. Jeżeli nie spełniasz przedstawionego warunku, zignoruj ten tekst.

KOLORY: Jeśli zdolność odnosi się do koloru karty (niebieskiej, czerwonej, zielonej, żółtej lub fioletowej), to odnosi się do koloru robotnika przedstawionego w lewym dolnym rogu tej karty.

LIMIT ROBOTNIKÓW: Na każdej karcie może znajdować się maksymalnie 1 robotnik.

POPZEDNIA: To słowo kluczowe odnosi się do karty w aktywnym rządzie będącej bezpośrednio po lewej stronie aktualnie rozpatrywanej karty.

ODKRYTE: Odnosi się do 5 odkrytych kart pomiędzy płytkami obszarów. Niektóre zdolności odnoszą się konkretnie do „sąsiadujących” odkrytych kart. To znaczy, że odnoszą się do kart bezpośrednio obok obszaru, na którym znajduje się twój mech.

WARTOŚĆ

WARUNKI

ZDOLNOŚĆ



KARTY, KTÓRE KONTROLUJESZ ()

Karty, które kontrolujesz, są zawsze odkryte i mogą znajdować się w jednym z dwóch miejsc: w twoim kokpicie na lewo od twojej planszy mecha albo w twoim aktywnym rządzie na prawo od planszy mecha. Ilekroć karta jest umieszczana w aktywnym rządzie (gdy zostaje zagrana, zdobyta lub odrzucona), zawsze umieszcza się ją po prawej stronie kart już znajdujących się w aktywnym rządzie. Karty stanowiące twój kokpit możesz ułożyć dowolnie, natomiast wszystkie aktywne karty (tj. karty w twoim aktywnym rządzie) muszą być ułożone w kolejności, w jakiej zostały zagrane, od lewej do prawej.

Specjalne korzyści (rozpatrzenie, ulepszenie i stapienie) pozwalają ci włożyć karty pod planszę mecha. Takie karty nie znajdują się już ani w twoim kokpicie, ani w twoim aktywnym rządzie i dlatego nie są uważane za karty, które kontrolujesz.

PRZEDMIOTY (NATYCHMIASTOWE I TRWAŁE): Zdolności kart przedmiotów zapewniają dwa rodzaje korzyści, uzyskiwane w dowolnej kolejności pod warunkiem, że na karcie zostanie umieszczony robotnik.

KORZYŚCI NATYCHMIASTOWE: Zdolności te są wydrukowane nad ikoną robotnika i uzyskuje się je w momencie umieszczenia robotnika na karcie.

KORZYŚCI TRWAŁE: Często zawierają w opisie wyrażenie „ilekroć” i odnoszą się do wszystkiego co robisz – włącznie z uzyskaniem natychmiastowej korzyści z tej karty. Korzyść trwałą danej karty należy rozpatrywać przez cały czas, w którym ta karta znajduje się w twoim aktywnym rządzie i jest na niej umieszczony robotnik (wliczając w to tury, w której umieszczasz na tej karcie robotnika).

KOLEJNOŚĆ: Jeśli aktywujesz kilka zdolności danej karty (np. zarówno zdolność natychmiastową, jak i trwałą), możesz je rozpatrywać w dowolnej kolejności. Jeśli wiąże się to z kosztem (np. *wydadaj 2 siły, aby otrzymać 2 \$*), musisz opłacić przedstawiony koszt, zanim uzyskasz daną korzyść.

RATUNEK: Przenieś kartę ze swojego aktywnego rządu do kokpitu. Jeśli na karcie znajduje się robotnik (lub jeśli zdolność wyraźnie nakazuje ci ratowanie robotnika), odłóż go na swoją planszę mecha.

ZDOBYWANIE I ODRZUCANIE: Zdobyte i odrzucone karty są umieszczane na skrajnej prawej pozycji twojego aktywnego rządu.

Bez względu na to, czy karta zostaje zdobyta czy odrzucona, gracz nie otrzymuje wskazanej na niej wartości i nie ma możliwości aktywowania zdolności karty poprzez umieszczenie na niej robotnika.

Tylko karty z kokpitu mogą zostać odrzucone.

ALBO: Jeśli na karcie (np. postaci lub towarzysza) znajduje się wyraz „ALBO”, zdania przed i po tym wyrazie są całkowicie niezależne. Możesz wybrać efekt tylko jednego z nich.

USUWANIE: Usunięte żetony i karty należy odłożyć do pudełka, a nie do puli zasobów ogólnych.

AKTYWACJA: Jeśli karta aktywuje zdolność innej karty, nie umieszczaj kolejnego robotnika. W ten sposób możesz aktywować zdolność karty bez względu na to, czy znajduje się na niej robotnik, czy nie. Jeśli aktywowana w ten sposób zdolność jest trwałą, obowiązuje ona tylko do końca bieżącej tury.

WARTOŚĆ

KORZYŚĆ
NATYCHMIASTOWA



KORZYŚĆ TRWAŁA

VESNA I VOLTAN

Vesna, założycielka firmy Voltan Technology Corporation, stała się czołowym dostawcą robotów w Europie i poza nią. Kiedy dowiaduje się o tajemniczym meteorycie i zaginionych ekspedycjach, wyrusza ze swoim zrobotyzowanym lisem polarnym Voltanem, w poszukiwaniu nowych technologii.



AKCJE ciąg dalszy

ROZWIĄZANIE (♥): Kiedy używasz zdolności *rozwiązanie*, twój mech musi być na płycie obszaru odpowiadającego kontrolowanej przez ciebie karcie zadania (np. jeśli na karcie zadania widnieje liczba 11 oraz litera "C" oznacza to że twój mech musi znajdować się w regionie centralnym na obszarze 11). Zapłać koszt zdolności rozwiązanie (zaznaczony po prawej stronie karty zadania). Następnie możesz otrzymać korzyść przedstawioną poniżej kosztu. Wsuń kartę zadania pod górną krawędź swojej planszy mecha (lub pod poprzednio rozpatrzonymi zadaniami), aby pozostała widoczna tylko górna część karty.

- Karty postaci i niektóre inne karty posiadają zdolności, które pozwalają na rozwiązywanie zadań.
- Nie możesz rozwiązać więcej niż 4 zadania w trakcie trwania całej gry.
- Jeśli na rozwiązywanym zadaniu znajdował się robotnik, odłóż go na swoją planszę mecha. Ten robotnik jest teraz dostępny.
- Zadanie może zostać rozwiązane niezależnie od tego, czy na odpowiadającym mu obszarze występuje zepsucie.
- Jeśli otrzymujesz mapę jako korzyść z *rozwiązania*, otrzymujesz ją z puli zasobów ogólnych. Jeśli otrzymujesz zepsucie jako korzyść z *rozwiązania*, weź je z worka.
- Rozwiązywanie zadań to jedna z kategorii chwały. Dodatkowo, rozwiązywanie zadań poprawia punktację na koniec gry dla każdej kategorii chwały.



NIWELUJ: Korzystając ze zdolności *niweluj*, zapłać koszt pokazany na wierzchnim żetonie zepsucia na obszarze, na którym znajduje się twój mech (siła w przypadku pomarańczowych żetonów lub przebiegłość w przypadku turkusowych żetonów). Umieść ten żeton zepsucia na swojej planszy mecha.

Możesz powtórzyć ten proces, aby zyskać więcej niż jeden żeton zepsucia w ramach tej samej zdolności niwelowania.

- Kiedy usuniesz ostatni żeton zepsucia z danego obszaru, odkryta zostanie w ten sposób nowa korzyść (*ulepszenie*, *stopienie* lub *odznaczenie*), którą można aktywować w ramach zdolności lub akcji *zbierz*.
- Wartości i barwy żetonów zepsucia oraz zakryte przez nie korzyści są jawne.
- Jeśli na danym obszarze, zepsucie zostanie zniwelowane w wyniku rozpatrywania zdolności, która nie pozwala graczowi na zdobycie tego żetonu zepsucia, należy odłożyć go do worka.
- Zepsucie jest jedną z kategorii chwały. Co więcej, podczas punktacji końcowej, każdy żeton zepsucia jest wart 2 \$.
- Na obszarze 20 należy umieścić żeton zepsucia o wartości 20 (suma 10 siły i 10 przebiegłości). Jest to jedyne zepsucie, które należy zniwelować używając jednocześnie siły i przebiegłości. Podczas punktacji końcowej, ten żeton jest wart 2 \$ (tak jak pozostałe żetony zepsucia), ale posiada też swoją własną kategorię chwały.



PRZYKŁAD: Masz 10 siły i 6 przebiegłości i aktywujesz zdolność *niwelowania*. Na obszarze znajdują się 3 żetony zepsucia. (A) Wierzchni odkryty żeton zepsucia jest pomarańczowy i ma wartość 3. Aby go zdobyć, wydajesz 3 siły. (B) Kolejny wierzchni żeton zepsucia jest turkusowy i ma wartość 3. Wydajesz 3 przebiegłości, żeby go zdobyć. (C) Ostatni żeton zepsucia jest również turkusowy i ma wartość 4. Nie możesz sobie pozwolić na przewyżczenie go, więc kończysz rozpatrywanie zdolności *niwelowanie*.

ZBIERZ

Kiedy wykonujesz akcję z pola *zbiierz*, otrzymujesz odsłonięte korzyści z obszaru, na którym znajduje się twój mech.

Korzyści są przedstawione na dole płytki obszaru – każda ikona to osobna korzyść. Jeśli pomiędzy korzyściami widoczny jest symbol / (rozumiany jako albo), wybierz tylko korzyści po jednej stronie tego symbolu.

ZDOBYCIE ODKRYTEJ KARTY (📄): Każda korzyść i zdolność odnosząca się do odkrytych kart, odnosi się do kart pomiędzy obszarami. Niektóre korzyści mówią o sąsiadującej odkrytej karcie (📄). Takie sformułowanie odnosi się do kart będących w bezpośrednim sąsiedztwie obszaru, na którym znajduje się twój mech. Za każdym razem, gdy zdobędziesz odkrytą kartę, natychmiast zastąp ją wierzchnią kartą z talii.

ZDOBYWANIE KART: Dodaj kartę na prawo od innych kart w swoim aktywnym rządzie. Niektóre korzyści pozwalają zdobyć wierzchnią kartę z talii (📄). Inne pozwalają ci dobrać 2 karty z talii i zatrzymać jedną z nich (📄). Drugą kartę należy umieścić odkrytą na stosie porządkowania obok talii. Jeśli w dowolnym momencie talia się wyczerpie, przetasuj stos porządkowania i utwórz z niego nową talię.

OCZYSZCZANIE (🧹): Wybierz dowolną liczbę spośród 5 odkrytych kart pomiędzy obszarami i umieść je na stosie porządkowania obok talii. Zastąp wybrane karty nowymi kartami z talii i odkryj je.

ZDOBYWANIE ROBOTNIKÓW: W każdym kolorze występuje 10 robotników. Jeśli w wyniku jakiegoś efektu zyskujesz robotnika, a w zasobach ogólnych znajduje się robotnik we wskazanym kolorze, umieść go na swojej planszy mecha. Robotnicy na twojej planszy są „dostępni”.

ZDOBYCIE JEDNEJ KORZYŚCI Z SĄSIEDNIEGO OBSZARU (🔗): Otrzymujesz tylko jedną korzyść (tj. rozpatrujesz jeden z symboli) z danego obszaru, niezależnie od tego, czy w opisie występuje symbol „/”.

AKTYWOWANIE ZDOLNOŚCI SĄSIEDNIEJ KARTY (🔗): Dotyczy to odkrytych kart między obszarami. Nie umieszczaj robotnika na wybranej karcie, aby aktywować jej zdolność. Jeśli aktywowana w ten sposób zdolność jest trwała, obowiązuje ona tylko do końca bieżącej tury.

ZAGRAJ JEDNĄ KARTĘ Z KOKPITU (📄): Obowiązują wszystkie standardowe zasady zagrywania kart.

ODŚWIEŻENIE KART I ROBOTNIKÓW (🔄): Przenieś wszystkich robotników ze swoich aktywnych kart na swoją planszę mecha, a następnie przelóż wszystkie aktywne karty do kokpitu. Nie przesuwaj swojego znacznika akcji, gdy używasz tej korzyści – tak jak miałyoby to miejsce przy rozgrywaniu standardowej tury *odświeżenia*.

RATUNEK (📄): Przenieś kartę ze swojego aktywnego rzędu do kokpitu. Jeśli na karcie znajduje się robotnik, odłóż go na swoją planszę mecha.



AKCJE ciąg dalszy

MAPA NA OBSZARZE 14: Otrzymujesz mapę z puli zasobów ogólnych, jeśli jest dostępna (liczba map jest ograniczona).

ULEPSZENIE, STOPIENIE I ODZNACZENIE: Jedna z korzyści na wszystkich centralnych i północnych obszarach, zawsze reprezentuje kategorię akcji *zbierz*. Początkowo jest ona zakryta co najmniej jednym żetonem zepsucia. Korzyści *ulepszenia*, *stopienia* lub *odznaczenia* z obszaru stają się dostępne tylko wtedy, gdy całe zepsucie na danym obszarze zostanie zniwelowane.

ULEPSZENIE (🔧): Wsuń kartę przedmiotu z kokpitu lub aktywnego rządu pod prawą krawędź swojej planszy mecha albo pod poprzednie ulepszenie tak, aby widoczna była tylko zdolność tej karty (należy zasłonić ikonę robotnika). Trwała zdolność tej karty pozostaje aktywna do końca gry.

● Karty przedmiotów zapewniają natychmiastowe korzyści, takie jak „otrzymaj 1 przebiegłości”, które są przyznawane za każdym razem, gdy zagrywasz tę kartę (i umieszczasz na niej robotnika). Jednak po ulepszeniu przedmiotu, liczą się tylko jego trwałe zdolności (ignoruj korzyści natychmiastowe).

● W trakcie trwania całej rozgrywki, możesz ulepszyć maksymalnie 4 przedmioty.

● Jeśli na ulepszonym przedmiocie znajdował się robotnik, odłóż go na swoją planszę mecha. Ten robotnik jest teraz dostępny.

● Ulepszanie przedmiotów to jedna z kategorii chwały. Dodatkowo, na koniec gry, każdy ulepszony przedmiot jest wart tyle monet, ile widnieje na symbolu w jego prawym dolnym rogu.

STOPIENIE (🏠): Wsuń kartę meteorytu z kokpitu lub aktywnego rządu pod dolną krawędź planszy mecha albo pod poprzednio stopiony meteoryt tak, aby widoczna była tylko premia za stopienie. Natychmiast otrzymujesz premie za wszystkie stopione meteoryty na swoim mechu (w tym nowo stopionej karty).

● W trakcie trwania całej rozgrywki możesz stopić maksymalnie 4 meteoryty.

● Jeśli na stopionym meteorycie znajdował się robotnik, odłóż go na swoją planszę mecha. Ten robotnik jest teraz dostępny.

● Posiadanie 1 lub 2 stopionych meteorytów sprawia, że każdy zagrywany meteoryt jest silniejszy.

● Stapianie meteorytów to jedna z kategorii chwały.

ODZNACZENIE (★): W ramach *odznaczenia* wybierz tylko jedną kategorię chwały w bazie, dla której (a) aktualnie spełniasz warunek i (b) na której nie masz jeszcze znacznika chwały (zignoruj znaczniki przeciwników, nie blokują twojego odznaczenia). Umieść swój znacznik chwały (gwiazdkę) na wybranej kategorii.

Jeśli posiadasz 1 lub 2 znaczniki chwały w bazie, twoja postać i towarzyszy otrzymują dodatkowe korzyści przy każdym zagraniu. Sekwencja zakończenia gry rozpoczyna się, gdy któryś z graczy umieści w bazie swój czwarty znacznik chwały.



KATEGORIE CHWAŁY:

- Rozwiąż 4 zadania
- Stop 4 meteoryty
- Ulepsz 4 przedmioty
- Zniwelowanie zepsucia na obszarze 20
- Posiadaj co najmniej 7 żetonów zepsucia (nie dotyczy żetonu zepsucia o wartości 20)
- Posiadaj co najmniej 8 kart (nie licz rozwiązanych zadań, stopionych meteorytów i ulepszonych przedmiotów)
- Posiadaj co najmniej 7 robotników lub co najmniej 5 map (jest to jedna wspólna kategoria, w której możesz umieścić maksymalnie 1 znacznik chwały, nawet jeśli spełniasz oba warunki).



ANNA I WOJTEK

Anna jest kupcem i dyplomatką, która zawsze szuka sposobów, aby pomóc innym. Kiedy dowiaduje się o zniknięciu członków wielu wypraw i nowych kłopotach nękających mieszkańców Syberii, wyrusza na ekspedycję wraz z Wojtkiem – swoim wiernym towarzyszem i bohaterem wojennym.



AKCJE ciąg dalszy

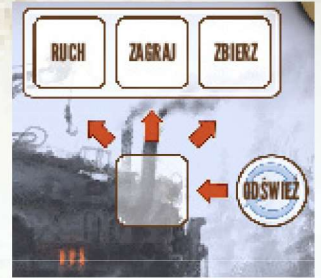
ODŚWIEŻ

Kiedy wykonujesz turę *odświeżenia* lub zyskujesz korzyść *odświeżenia*, przenieś wszystkich robotników umieszczonych na aktywnych kartach na swoją planszę mecha. Następnie przenieś wszystkie aktywne karty do swojego kokpitu.

TURA ODŚWIEŻENIA: Jeśli na początku twojej tury, znacznik akcji zasłania pole akcji *ruch*, *zagraj* lub *zbierz*, możesz wykonać turę *odświeżenia*, przesuując swój znacznik akcji na pole *odśwież*. Uwaga: Jeśli na początku swojej tury nie masz żadnych kart w kokpicie, nie możesz przeprowadzić kombinacji akcji *ruch* i *zagraj* oraz *zbierz* i *zagraj*. Zamiast tego, musisz przeprowadzić turę *odświeżenia*.

W swojej **następnej turze** przesunąć znacznik akcji na puste pole i przeprowadź wszystkie 3 akcje (możesz je przeprowadzić w dowolnej kolejności). W następnej turze musisz przesunąć swój znacznik akcji tak, aby zakrył jedno z pól akcji (*ruch*, *zbierz* lub *zagraj*).

KORZYŚĆ ODŚWIEŻENIA: Jeśli karta lub obszar daje ci korzyść *odświeżenia*, odśwież swoje karty i robotników, ale nie przesuwasz swojego znacznika akcji na pole *odśwież*.



12

KONIEC TURY

Gdy dany gracz zakończy swoją turę, gracz bezpośrednio po jego lewej rozpoczyna rozpatrywanie swojej tury.

ZDOLNOŚCI MECHA

Każdy mech posiada unikalną trwałą zdolność, która pozostaje aktywna przez całą grę.

TATANKA: Możesz rozwiązywać, ulepszać i stapiać do 5 razy. Domyślne maksimum dla każdej kategorii to 4.

BAGIENNY TUŁACZ: Zasięg twojego ruchu wynosi od 1 do 4 obszarów. Domyślny zasięg ruchu to od 1 do 3.

GNIEW ODYNA: W dowolnym momencie swojej tury możesz usunąć mapę, aby otrzymać 1 siły, 1 przebiegłości albo 1 \$. Odnosi się to do map znajdujących się w twoich zasobach. Mapy nie służą w żaden inny sposób jako waluta.

DRWAŁ: Za każdym razem, gdy podejmujesz próbę niwelowania zepsucia, zmniejsz koszt pierwszego zepsucia danego koloru o 1. *Przykład:* Wierzchni żeton zepsucia na wybranym obszarze jest pomarańczowy i ma wartość 4, więc niwelowanie go kosztuje tylko 3 siły. Jeśli kolejny żeton zepsucia jest turkusowy i ma wartość 4, niwelowanie go kosztuje 3 przebiegłości. Jeśli jednak kolejny żeton jest pomarańczowy i ma wartość np. 4, zdobycie go za pomocą tej samej zdolności niwelowania kosztuje wtedy 4 punkty siły. Zdolność Drwala zmniejsza z 20 do 18 wartość dwukolorowego żetonu zepsucia z obszaru 20.

HARNAŚ: Możesz zdobywać karty bezpośrednio do kokpitu. Domyślnie, zdobyte karty są umieszczane w aktywnym rzędzie.

KONIEC GRY

Sekwencja zakończenia gry zostaje zainicjowana po turze, w której któryś z graczy umieści swój czwarty znacznik chwały na planszy bazy. Następnie każdy gracz rozgrywa jedną ostatnią turę. W efekcie tego, ostatnią turę gry przeprowadza gracz, który jako pierwszy umieścił swój czwarty znacznik chwały na planszy bazy.

Każdy gracz otrzymuje punkty za:

MONETY: Łączna wartość wszystkich monet zdobytych podczas gry.

ZNACZNIKI CHWAŁY UMIESZCZONE NA KATEGORIACH CHWAŁY: Punktacja każdego znacznika chwały zależy od liczby rozwiązanych przez gracza zadań, kolejno: 5 \$ za 0, 6 \$ za 1, 8 \$ za 2, 10 \$ za 3 i więcej (np. jeśli gracz rozpatrzył 2 zadania, każdy z posiadanych przez niego w bazie znaczników chwały jest wart 8 \$).

ULEPSZONE PRZEDMIOTY: Każdy ulepszony przedmiot ma wartość monety nadrukowanej w prawym dolnym rogu karty przedmiotu.

ZEPSUCIE: Każdy żeton zepsucia daje 2 \$. Podczas punktacji końcowej należy zignorować wartości widniejące na żetonach zepsucia (obejmuje to także żeton zepsucia o wartości 20).

Podczas punktacji końcowej zalecamy, aby każdy gracz zbierał monety reprezentujące zdobyte punkty w każdej kategorii. Jeśli w dowolnym momencie wyczerpie się pula dostępnych monet, użycie odpowiedniego zamiennika – nie ma limitu monet.

Zwycięza najbogatszy gracz! W przypadku remisu, wygrywa gracz, który uzyskał większą sumę wszystkich kategorii chwały (tj. każdy z remisujących graczy sumuje swoją liczbę rozwiązanych zadań, stopionych meteorytów, ulepszonych przedmiotów itd. we wszystkich kategoriach, w tym tych, w których nie mają chwały). Jeśli nadal remisują, dzielą się zwycięstwem.

PRZYKŁAD: Jakub kończy grę z chwałą za stopione meteoryty, zepsucie i karty. Rozpatrzył 3 zadania, ulepszył przedmioty o wartości 6 \$, a także posiada 10 żetonów zepsucia i 11 \$ w monetach. W związku z tym otrzymuje 30 \$ za kategorie chwały (po 10 \$ za każdą z 3 kategorii), 6 \$ za ulepszone przedmioty, 20 \$ za zepsucie (2 \$ za każdy z 10 żetonów zepsucia) i 11 \$ za monety. Końcowy wynik Jakuba to 67 \$. Gdyby Jakub nie rozpatrzył żadnych zadań, zdobyłby 15 \$ za chwałę zamiast 30 \$.

GUNTER I NACHT

Gunter jest światowej sławy żołnierzem, przywódcą i taktikiem, który w czasach pokoju ma trudność ze znalezieniem dla siebie celu. Kiedy dowiaduje się o dziwnych atakach i tajemniczych liniach wrytych w syberyjskim śniegu, wyrusza na północ wraz ze swoim wiekowym wilkiem, Nachtem.



WARIANTY SCYTHE: Chociaż nie planujemy już nowej zawartości do oryginalnej gry Scythe, to i tak spodziewamy się, że niektórzy kreatywni fani gry Scythe znajdą sposób na włączenie mechów z Ekspedycji do rozgrywki pierwowzoru. Podzielcie się swoimi pomysłami w grupie Scythe na Facebooku i na BoardGameGeek. Te, które najbardziej nas zainteresują opublikujemy w FAQ Scythe na stronie Stonemaier Games.

KARTA OSIĄGNIĘĆ: Zachęcamy do zapisywania różnych osiągnięć na dołączonej karcie osiągnięć. Jest ona również dostępna jako dokument do pobrania i wydrukowania na stronie internetowej Phalanx (phalanxgames.pl).

INSPIRACJE: Wielkie podziękowania dla genialnych projektantów gier, którzy zainspirowali Jamey'ego podczas tej twórczej podróży, w tym twórców takich gier jak: Slay the Spire, Clank!, Zaginiona Wyspa Arnak, Diuna: Imperium, Wyprawa do El Dorado, Shards of Infinity, Nemesis, Yedo, Great Western Trail, Magic the Gathering, Tyrants of the Underdark, Dominion, Ark Nova, Moonrakers, Dwellings of Eldervale, Dead Reckoning, Islebound, Concordia, Century: Spice Road, Inscryption i oczywiście sam Scythe.

WYKORZYSTANE ZDJEŃCIA: Ujęcie z filmu Nanuk z Północy Roberta Flaherty'ego posłużyło za inspirację do grafiki na karcie 073. Zdjęcie zapasnika z zasobów Creative Commons autorstwa Pierre-Yvesa Beaudouina posłużyło za inspirację dla postaci Matthew. Zakupione zdjęcia stockowe stanowiły inspirację do innych kart (np. zdjęcia zwierząt w różnych pozach).

OLGA I CHANGA

Olga jest byłą oficer wywiadu, która nie pochwałała podżegania do wojny w swojej ojczyźnie i postanowiła znaleźć schronienie w odległych miastach i wioskach. To właśnie w jednej z takich wiosek poznała doktora Tarkowskiego. Kiedy dowiedziała się o jego niefortunnej ekspedycji jak i o tych, które nastąpiły później, wyruszyła na poszukiwania zaginionych podróżników ze swoim syberyjskim tygrysem Changą u boku.



CHCESZ OBEJRZEĆ WIDEO JAK GRAĆ?

Sprawdź stronę gry na phalanxgames.pl

CHCESZ POBRAĆ INSTRUKCJĘ LUB ZOBACZYĆ FAQ?

Sprawdź stronę gry na phalanxgames.pl

POTRZEBUJESZ CZĘŚCI ZAMIENNEJ?

Napisz do nas na reklamacja@phalanxgames.pl

CHCESZ BYĆ W KONTAKCIE?

Subskrybuj nasz newsletter, aby otrzymywać najnowsze wiadomości o naszych grach.

Zapisz się do niego na stronie phalanxgames.pl

OPRACOWANIE EDYCJI POLSKIEJ:

Tłumaczenie: Michał Włóczko

Korekta: Adrian Turzański, Mariusz Rosik, Krzysztof Widera i Michał Teodorczyk

DTP: Artur Bartos i Krzysztof Klemiński

Produkcja i koordynacja projektu: Agata Jurczyszyn

Opieka merytoryczna: Jakub Różalski

*Specjalne podziękowania dla Thomasa Tamblyna za projekt symboli przebiegłości, zepsucia, stopienia i Skoll za ikonę siły.
Oryginalne prace zostały zmodyfikowane i są licencjonowane na podst. creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode*

AKIKO I JIRO

Akiko jest kobietą nauki, która w ostatnich latach poświęciła się badaniu starożytnych artefaktów i zaginionych cywilizacji przedhistorycznych. Gdy docierają do niej pogłoski o dziwnych wydarzeniach w środkowej Syberii, które nastąpiły po katastrofie meteorytu, wraz ze swoją sprytną małpką Jiro postanawia zbadać sprawę.





moneta



siła



przebiegłość



zepsucie



mapa



otrzymaj 1 korzyść z sąsiedniego obszaru



zagraj 1 kartę z kokpitu (otrzymasz jej wartość, możesz umieścić na niej robotnika)



odśwież swoje karty i robotników



aktywuj zdolność sąsiedniej odkrytej karty (nie umieszczaj na niej robotnika)



urataj 1 aktywną kartę (i znajdującą się na niej robotnika, jeśli dotyczy) do twojego kokpitu



dowolna kontrolowana przez ciebie karta



ulepszona karta przedmiotu



dowolna odkryta karta



odkryta karta sąsiadująca z twoim obszarem



wierzchnia karta z talii



dobierz 2 karty z talii, zatrzymaj 1 (położ drugą na stosie porządkowania)



odkryta karta zadania



odkryta karta przedmiotu



odkryta karta meteorytu



oczyść dowolną liczbę odkrytych kart i odłóż je na stos oczyszczania

Ruch (strona 5): Przenieś swojego mecha do innego niezajętego obszaru w zasięgu (1-3).

Zbierz (strona 9): Użyj odsłoniętych korzyści na obszarze, na którym znajduje się twój mech.

Zagraj (strona 6): Zagraj 1 kartę z kokpitu do swojego aktywnego rzędu, zyskując jej wartość i opcjonalnie umieszczając na niej robotnika, aby aktywować jej zdolność.

Odśwież (strona 12): Przywróć wszystkie aktywne karty do swojego kokpitu i odłóż wszystkich robotników z tych kart na swoją planszę mecha.

Zdobyte karty umieść w swoim aktywnym rządzie. Za każdym razem, gdy zdobędziesz odkrytą kartę, natychmiast zastąp ją wierzchnią kartą z talii.

ROZWIĄZANIE (♥ strona 8): Gdy twój mech znajduje się na obszarze odpowiadającym karcie rozwiązywanego zadania, opłać koszt zadania i otrzymaj korzyść przedstawioną pod kosztem (o ile dotyczy). Umieść kartę zadania pod górną krawędzią swojej planszy mecha. Liczba rozwiązanych przez ciebie zadań poprawia punktację na koniec gry.

ULEPSZENIE (🌀 strona 10): Wsuń przedmiot, który kontrolujesz pod prawą krawędź planszy mecha, zakrywając w ten sposób ikonę robotnika widniejącą obok opisu zdolności.

STOPIENIE (🏠 strona 10): Włóż kontrolowany przez siebie meteoryt pod dolną krawędź swojej planszy mecha, aby uzyskać korzyść ze wszystkich stopionych meteorytów (w tym meteorytu, który właśnie stopiłeś).

ODZNACZENIE (★ strona 10): Umieść 1 znacznik chwały na ukończonej kategorii chwały w bazie. Zwiększa to punktację na koniec gry i ulepsza twoją postać oraz towarzysza.

NIWELOWANIE (strona 8): Opłać koszt wierzchniego żetonu zepsucia na swoim obszarze, aby otrzymać ten żeton. Możesz to zrobić dla kilku żetonów po kolei w ramach jednej zdolności niwelowania.



STONEMAIER
LLC

