

1920 +

# EKSPEDYCYJE

## TRYBY ZEPSUCIA

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

**1-6 GRACZY · 60-90 MINUT · WIEK 14+ · RYWALIZACJA**

*Po serii wypraw – jednych udanych, innych nie – w mroźną syberyjską tundrę, zepsucie rozprzestrzeniło się ze zwierząt i ludzi na coś znacznie groźniejszego. Nowi bohaterowie, jeszcze lepiej przygotowani niż ich poprzednicy, zbierają siły, aby stawić czoła mechanicznemu potworowi, ale zmieniający się krajobraz nowo odkrywanej Tunguski jest bardzo niepokojący.*

## OMÓWIENIE I CEL

Rozszerzenie *Tryby Zepsucia* do gry *Ekspedycyje* dodaje elementy ryzyka i zagrożenia w postaci tajnych premii na żetonach mapy oraz mecha zepsucia, który przemierza krainę. Aby przeciwdziałać tym zagrożeniom, rozszerzenie wprowadza 2 nowe mechy i 4 nowe pary postaci/towarzyszy, a także komponenty dla szóstego gracza. *Tryby Zepsucia* przyspieszają również wczesną rozgrywkę, dając graczom początkowe zasoby i robotnika-bohatera, który może działać jako dowolny typ robotnika.

### GŁÓWNI TESTERZY GRY

Molly Bozarth, Blake Chursinoff, Dusty Craine, Allie Feiner, Vitaliy Fuks, Jeff Grey, Carol LM Johnson, Kim & Michael Kieffer, Nersi Nikakhtar, Crystal Nevin, Amy Niggel, Gheorghe Orbesteanu, Gregory Rempe, Michael Vannoy

### TESTERZY GRY

Ben Anderson, Mike Bartoo-Abud, Michael Belli, Jamie Bozarth, Caleb Chursinoff, Paula Collier, Oana Elena Cozmei, Garrett Ewald, Julie Fangmann, Garrett Feiner, Ethan Fuks, Klara Galperina, Lyndsey Grey, Jason Harris, Josh Helgeson

José Hernandez, Benjamyn Johnson, Emily Jones, Austin Larson, Florin Ilarion Miertoiu, Jason Nevin, Andrei Alexandru Nicolae, Michael Niggel, James Niggel, Lucas Niggel, Caroline Rempe, Clara Rempe, Dan Ronchak, Ryan Sanderson, Jason Stoner, Cheryl Vannoy

# KOMPONENTY

7 plansz mechów (dwuwarstwowych;  
2 nowe i 5 zamienników)



2 figurki mechów



6 pionków robotników-bohaterów  
(złote)



8 kart startowych



7 kart mechów



6 kart odkryć  
(5 nowych i 1 zamiennik)



1 karta referencyjna  
mecha zepsucia



12 kart zepsucia



1 znacznik siły



1 znacznik przebiegłości



6 żetonów zepsucia  
(po 3 z każdego)



4 znaczniki chwały



16 żetonów map  
(dwustronnych)



1 znacznik akcji



1 podstawka (zielona)



16 kartonowych monet



2 karty pomocy gracza



# PRZYGOTOWANIE

## POCZĄTKOWE PRZYGOTOWANIE

Wykonaj następujące kroki, aby połączyć rozszerzenie z grą podstawową:

- Trwale zastąp kartę przedmiotu 011 („Eterowe Zwierciadło”) zaktualizowaną kartą (z natychmiastową korzyścią Odświeżenia i wartością na koniec gry wynoszącą 4 \$).
- Trwale zastąp pierwotne jednowarstwowe plansze mechów planszami dwuwarstwowymi, wśród których są 2 nowe mechy.
- Dodaj 6 nowych żetonów zepsucia do woreczka zepsucia. Każdy z nowych żetonów reprezentuje 2 zepsucia, wartość wcześniej niespotykaną w *Ekspedycjach*. Zdolności kart takich jak „Zamknięcie Wiru” nie mają zastosowania do żetonów zepsucia o wartości 2, ponieważ nie wspominają o tej konkretnej wartości.
- Dodaj 4 nowe pary kart postaci/towarzyszy do oryginalnych kart startowych.
- Włóż 5 nowych kart przedmiotów do talii odkryć.

**ODKRYCIA:** Ten nowy termin opisuje wspólną talię i jej karty (przedmioty, meteoryty i zadania).

## ELEMENTY DLA GRACZY

To rozszerzenie dodaje do gry szóstego gracza. W grze 6-osobowej będzie nieco więcej przestojów między turami, choć zwiększenie początkowych zasobów (robotnik-bohater i siła/przebiegłość) powinno utrzymać całkowity czas gry na poziomie około 90 minut.

**KARTY MECHÓW:** Potasujcie 7 kart mechów i rozdajcie po 1 każdemu graczowi. W ten sposób określana jest plansza mecha, figurka mecha i zasoby początkowe (siła/przebiegłość i robotnik-bohater). Po zdobyciu tych zasobów należy odłożyć wszystkie karty mechów do pudełka.

## SELEKCJA MECHA/TOWARZYSZA DLA DOŚWIADCZONYCH GRACZY (OPCJONALNE)

Ułóż odkryte karty mechów w rzędzie. Rozmieść losowo po jednej odkrytej karcie postaci pod każdą kartą mecha, a następnie umieść pasującą kartę towarzysza przy każdej postaci. Losowo wybiercie pierwszego gracza. W odwrotnej kolejności (zaczynając od ostatniego gracza) każdy gracz wybiera jedną kombinację. Następnie gracze otrzymują swoje plansze mechów, figurki mechów i zasoby początkowe.



## WSPÓLNE ELEMENTY

**ŻETONY MAP:** Pomieszaj nowe, większe żetony map, z których każdy ma tajną premię po jednej stronie. Umieść po 1 zakrytym żetonie mapy w każdym z 14 obszarów w regionach centralnym i północnym (zwróć dodatkowo 2 zakryte żetony do pudełka). Zachowaj standardowe żetony mapy w ogólnych zasobach, ponieważ istnieją inne sposoby na ich zdobycie niż przemieszczanie się do zakrytych obszarów. W *Ekspedycjach* możesz użyć tyłu żetonów map, do ilu masz dostęp.



## MODUŁ MECHA ZEPSUCIA (OPCJONALNY)

Umieść kartę referencyjną mecha zepsucia na torze chwały Obozu Bazowego stroną z napisem „Przybycie mecha zepsucia”. Potasuj 12 kart zepsucia i umieść je w pobliżu.



## BJORN I MOX

*Bjorn nie planował więcej przygód, ponieważ był zmęczony wojną i podróżami. Ale jego ukochana córka Freya, archeolog i odkrywca, zaginęła gdzieś na dalekiej Syberii. Po raz kolejny więc Bjorn złożył siodło na swojego wiernego towarzysza Moxa, chwycił za topór i wyruszył na ostatnią przygodę, by odnaleźć córkę.*



# ROZGRYWKA

## ROBOTNIK-BOHATER



Jak zaznaczono na kartach mechów, każdy gracz rozpoczyna grę z robotnikiem-bohaterem. Jest to pionek, który działa jak dzoker: ma wszystkie kolory dla wszystkich sytuacji i zdolności oraz liczy się do kategorii chwały „7 robotników”. Gracze nie mogą zdobywać dodatkowych robotników-bohaterów w trakcie gry.

## ŻETONY MAPY



Za każdym razem, gdy gracz zdobywa żeton mapy z zakrytego obszaru, musi najpierw otrzymać jego tajną premię (uznaje się, że jego mech znajduje się w tym nowym obszarze, gdy gracz otrzymuje premię). Kilka premii dotyczy określonych typów kart; jeśli dany typ karty nie jest odkryty pomiędzy obszarami, gracz nic nie zyskuje.

Jeśli gracz zdobędzie żeton mapy w jakikolwiek inny sposób niż poprzez przemieszczenie się do zakrytego obszaru, nie otrzymuje jego sekretnej premii.

### FREYA I LOKI

*Freya, córka legendarnego nordyckiego bohatera Bjorna, jest znanym badaczem, archeologiem i antropologiem. Wraz ze swoim ukochanym i nieustraszonym rysiem Lokim poświęciła się badaniu śladów zaginionych cywilizacji i starożytnych nordyckich kultur. Mimo zakazów i ostrzeżeń ojca wyrusza na Syberię, by sprawdzić pogłoski o tajemniczym meteorycie i zaginionych badaczach.*



## ZDOLNOŚCI MECHÓW



**STRACH NA WRÓBLE:** Za każdym razem, gdy kończysz turę odświeżenia, możesz usunąć z gry twój żeton mapy, aby wykonać 1 akcję („*ruch*”, „*zagraj*” lub „*zbierz*”). Dodaje to co najwyżej 1 akcję do każdej tury odświeżenia i ma zastosowanie tylko do tur odświeżenia (nie do innych zdolności/korzyści, które pozwalają na odświeżenie).



**KRET:** Za każdym razem, gdy zbierasz, możesz usunąć z gry twój żeton mapy, aby działać tak, jakby zepsucie nie zakrywało korzyści. Nie usuwa to żetonów zepsucia z twojego obszaru. *Przykład: Jeśli zbierasz w obszarze 10 (zyskujesz fioletowego robotnika lub stopienie), możesz wybrać korzyść stopienie, nawet jeśli jest ona zakryta przez jeden lub więcej żetonów zepsucia. Nie pozwala to na uzyskanie obu korzyści w obszarze 10.*

## BAALIAHON I SEFON

Ta para kart startowych skłania się w *Ekspedycjach* ku fioletowym osobliwościom:



**BAALIAHON:** Otrzymaj górne zepsucie dostępne na obszarze z twoim mechem (z wyjątkiem żetonu zepsucia o wartości 20) ALBO zapłać 1 przebiegłość oraz 1 siły aby stopić meteoryt. *Pierwsza zdolność dotyczy najwyższego żetonu zepsucia w twoim obszarze lub najwyższej karty zdolności zepsucia (jeśli sąsiadujesz z obszarem mecha zepsucia).*



**SEFON:** Aktywuj zdolność odkrytej fioletowej karty ALBO usuń z gry twój żeton zepsucia, aby wsunąć zadanie pod planszę mecha. *Drua zdolność pozwala ci zniszczyć żeton zepsucia lub kartę zepsucia w twoim ekwipunku, aby schować kontrolowaną przez ciebie kartę zadania nad matą mecha. Nie jest to równoznaczne z rozpatrzeniem zadania (nie możesz zapłacić kosztu rozpatrzenia ani uzyskać korzyści z rozpatrzenia), ale zadania wsunięte w ten sposób liczą się do kategorii chwały „Rozpatrz 4 zadania” i punktacji końcowej.*

# MODUŁ MECHA ZEPSUCIA

Jest to opcjonalny moduł zaprojektowany tak, aby emulował aktywnie antagonistyczną siłę.

Mech zepsucia pojawia się raz na grę, gdy dowolny gracz umieści pierwszy znacznik chwały. Na koniec swojej tury gracz ten wybiera nieużywaną figurkę mecha i umieszcza ją na odkrytym, niezajętym obszarze. Mech zepsucia nie używa odpowiadającej mu planszy mecha.

Odwróć kartę referencyjną mecha zepsucia tak, aby wskazywała „Turę mecha zepsucia”, i umieść ją po prawej stronie tego gracza. Rozłóż 5 odkrytych kart zepsucia w stosie obok karty referencyjnej, tak aby wszystkie ich koszty zepsucia były widoczne. Pozostałe karty zepsucia należy umieścić zakryte i stworzyć z nich talię obok tego stosu.



## BAALIAHON I SEFON

*Nikt nie wie, skąd pochodzi ani jak wygląda, ponieważ Baaliahon nigdy nie zdejmuje swojej tajemniczej maski. Wiemy tylko, że jest jednym z przywódców pradawnego kultu Molocha. Dzierży starożytną laskę o wielkiej mocy. Podróżuje z dziwnym, niezemskim i przerażającym stworzeniem – niektórzy mogą nawet nazywać Sefona abominacją.*

*Łączy ich telepatyczna więź. Nikt nie wie, jaki jest ich cel ani co robią na Syberii.*



## TURA MECHA ZEPSUCIA

Od teraz mech zepsucia będzie wykonywał turę przed turą danego gracza, wykonując następujące kroki:

1. Umieść nową kartę zepsucia odkrytą na wierzchu stosu. Jeśli talia kart zepsucia jest pusta, przenieś dolną kartę ze stosu na wierzch.
2. Odnieś się do ikony kierunku na górnej karcie zepsucia, aby wykonać jedną z poniższych czynności:

a. **Jeśli we wskazanym kierunku dostępny jest obszar**, mech przesuwa się o 1 obszar w tym kierunku.

- Zakryte obszary są dostępne. Odrzuć żeton mapy, ujawnij obszar, umieść na nim żetony zepsucia i przenieś tam mecha zepsucia.
- Niezajęte obszary (odkryte obszary, w których nie ma innych mechów) są dostępne.
- Obszary zajęte przez inne mechy nie są dostępne. Kiedy jednak mech zepsucia próbuje przemieścić się na zajęty obszar, gracz zajmujący ten obszar otrzymuje karę za zepsucie opisaną po lewej stronie, pod ikoną/ikonami kierunku.

b. **Jeśli we wskazanym kierunku nie ma dostępnego obszaru**, mech próbuje poruszyć się w następnym kierunku zgodnie z ruchem wskazówek zegara (i tak dalej, aż zdoła się przemieścić).

c. **Jeśli nie ma dostępnych obszarów w żadnym kierunku**, mech przestaje próbować po sprawdzeniu wszystkich 6 kierunków i nie porusza się.

3. Jeśli górna karta pokazuje drugą ikonę ruchu, mech próbuje poruszyć się ponownie, jak opisano w kroku (a). Nie należy poruszać mecha za pomocą innych kart ze stosu.

**KARA ZA MECHA ZEPSUCIA:** Jeśli jakikolwiek obszar, do którego próbuje się przemieścić mech zepsucia, jest zajęty, gracz go zajmujący natychmiast ponosi karę wskazaną na karcie zepsucia.

- Kary to: utrata 1 siły, utrata 1 przebiegłości, utrata 1 \$ albo odrzucenie 1 karty z kokpitu.
- Jeśli gracz nie ma nic do stracenia, nic się nie dzieje (np. jeśli karą jest utrata 1 siły, ale gracz ma 0 siły).
- Kara ta może zostać nałożona na wielu graczy w tej samej turze, a nawet na tego samego gracza dwukrotnie w przypadku kart podwójnego ruchu.

## NIWELOWANIE KART ZEPSUCIA

Gracze mogą użyć zdolności *niwelowania*, aby usunąć karty zepsucia, jeśli mech zepsucia sąsiaduje z ich mechem. Działa to w ten sam sposób co niwelowanie żetonów zepsucia: zapłacić koszt wskazany na dole wierzchniej karty zepsucia, aby zdobyć tę kartę. Możesz powtórzyć ten proces, aby zyskać więcej niż jedną kartę zepsucia podczas tej samej zdolności *niwelowania*.

- Karty zepsucia liczą się jako zepsucie dla kategorii chwały za 7 zepsucia i punktacji na koniec gry (zyskujesz 2 \$ za każdą kartę).
- Niektóre karty odkryć i zdolności mechów używają terminów „zepsucie”, „żeton zepsucia” i „karta zepsucia”. Kiedy te elementy odnoszą się do samego „zepsucia”, dotyczy to zarówno żetonów zepsucia, jak i kart zepsucia.
- W przypadku różnych zdolności karty zepsucia liczą się jako żetony, ale nie są uważane za posiadające kolory lub wartości, a jedynym sposobem na zdobycie karty zepsucia jest użycie zdolności *niwelowania* przeciwko mechowi zepsucia. Mech Drwal ignoruje 1 zasób (1 siły lub 1 przebiegłości, nie po 1 z każdego) na wierzchniej karcie zepsucia.
- Zdobywanie kart zepsucia jest alternatywą dla zdobywania żetonów zepsucia w bieżącym obszarze. Każda zdolność *niwelowania* może być skierowana tylko na karty albo tylko na żetony, ale nie na dwa rodzaje zepsucia w tej samej akcji.

## POKONANIE MECHA ZEPSUCIA

Jeśli jakiś gracz usunie ostatnią ujawnioną kartę zepsucia, usuń mecha zepsucia z gry (nawet jeśli pozostały jeszcze nieujawnione karty zepsucia). Wszystkie karty zepsucia, kartę referencyjną mecha zepsucia i jego figurkę należy odłożyć do pudełka.

## OGÓLNE PRZYPOMNIENIA I WYJAŚNIENIA DLA GRY EKSPEDYCYJE

- Karty lub ikony zapewniające **1 korzyść dla obszaru** pozwalają na zdobycie dokładnie 1 ikony (nawet jeśli w danym obszarze znajduje się kilka ikon korzyści).
- Jeśli w aktywnym rządzie znajduje się karta przedmiotu z robotnikiem, jej **trwająca zdolność** jest aktywna do momentu odświeżenia tego robotnika/karty (tj. trwająca zdolność nie dotyczy jedynie ulepszonych kart przedmiotów).
- Jeśli **rozpatrujesz zadanie za pomocą zdolności postaci**, która mówi „Otrzymaj wartość wszystkich twoich rozpatrzonych zadań”, wlicza się w to zadanie rozpatrzone za pomocą tej właśnie zdolności. Wsuń zadanie nad swoją planszę mecha, a następnie otrzymaj wartość ze wszystkich wsuniętych zadań.
- **Bazowa wartość każdej karty** jest zawsze zależna od aktualnego statusu gracza. (od tego momentu kursywą) Na przykład, jeżeli udało Ci się stopić 1 albo więcej meteorytów i spoglądasz na wartość meteorytu, interesując cię pierwsza i druga z widocznych wartości siły/przebiegłości.
- **Kolor karty** to kolor robotnika widoczny w lewym dolnym rogu karty.
- Jeśli gracz uzyska **korzyść odświeżenia bez wykonania tury odświeżenia**, jego żeton akcji nie zostaje przesunięty na *odśwież*.
- Kiedy zdolność lub korzyść odnosi się do **sąsiedztwa** (np. sąsiadująca karta, korzyść ze zbierania itp.), zawsze odnosi się do mecha. Na przykład sąsiadujące karty to te znajdujące się obok miejsca, w którym aktualnie znajduje się twój mech, a nie karty w twoim aktywnym rządzie.
- Za każdym razem, gdy **zbierasz**, musisz wziąć wszystkie odkryte korzyści, jeśli to możliwe („/” oznacza „albo”).
- **Nie ma limitu kart, które możesz mieć pod swoją kontrolą** („karty, które kontrolujesz” odnoszą się do kart w kokpicie i w aktywnym rządzie, a nie do wsuniętych kart).

### DO CZEGO ODNOSI SIĘ „1x” NA IKONIE „AKTYWUJ ZDOLNOŚĆ SĄSIEDNIEJ KARTY”? 1x

1x w tej korzyści oznacza, że możesz aktywować zdolność wybranej karty tylko raz w tej turze (na wypadek, gdybyś znalazł lukę, która pozwoliłaby na wielokrotną aktywację tej samej karty). Ogólnie rzecz biorąc, zdolność każdej karty może zostać aktywowana tylko raz na turę.

### CZY MOGĘ UŻYĆ ZDOLNOŚCI MECHA GNIEW ODYNA WIĘCEJ NIŻ RAZ NA TURĘ?

Tak, możesz oszczędzać żetony mapy i używać tej zdolności wielokrotnie w tej samej turze.

## ZERA I KAR

Zera wraz ze swoim wiernym orłem Karem dołączyła do ekspedycji mającej na celu odnalezienie potężnego i znaczącego tatarskiego artefaktu, miecza Nogai, który zaginął setki lat temu. Ślady artefaktu i grobowca Nogai znaleziono na Syberii. Podczas poszukiwań Zera i jej zespół natknęli się na dziwaczne i niepokojące notatki oraz mapy doktora Tarkowskiego wspominające o starożytnych artefaktach wielkiej mocy. Zera postanowiła podążać śladami tego dziwnego odkrywc.



Specjalne podziękowania dla Thomasa Tamblyna za projekty ikon zepsucia, meteoru i stopienia oraz dla Skolla za ikonę siły. Oryginalne prace zostały zmodyfikowane i są dostępne na licencji [creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode)

Podziękowania dla korektorów

Briana Chandlera, Dusty'ego Craine'a, Mike'a Lee, Iana Tyrrella i Josha Warda.

**CHCESZ POBRAĆ ZASADY, SKORZYSTAĆ Z FILMU INSTRUKTAŻOWEGO  
LUB SAMOUCZKA ALBO SPRAWDZIĆ FAQ?**

Przejdź do

[phalanx.com.pl/games/ekspedycyje/#game-files](https://phalanx.com.pl/games/ekspedycyje/#game-files).

**POTRZEBUJESZ ELEMENTU ZAMIENNEGO?**

Napisz na e-mail

[reklamacje@phalanxgames.pl](mailto:reklamacje@phalanxgames.pl).

### MASZ PYTANIE PODCZAS GRY?

Opublikuj je na grupie PHALANX Club na Facebooku, na BoardGameGeek albo skontaktuj się z nami poprzez e-mail [reklamacje@phalanxgames.pl](mailto:reklamacje@phalanxgames.pl).

### CHCESZ POZOSTAĆ W KONTAKCIE?

Subskrybuj nasz newsletter i nie przegap limitowanych promocji na [phalanx.com.pl](https://phalanx.com.pl).

### OPRACOWANIE EDYCJI POLSKIEJ:

Tłumaczenie: Ryszard Chojnowski

Korekta: Marta Kania i Agata Jurczyszyn

DTP: Artur Bartos i Krzysztof Klemiński

Produkcja i koordynacja projektu: Agata Jurczyszyn

Opieka merytoryczna: Jakub Różalski



STONEMAIER  
GAMES

