

SZCZURY z WISTAR INSTRUKCJA

Słońce chyliło się ku zachodowi, a Fleming stał już na zewnątrz kryjówek. Rześkie wiosenne powietrze wprawiało w drgania jego długie włosy, a śpiew ptaków otulał go niczym koc, który zostawił na łóżku. Ze skrajów lasu obserwował gospodarstwo leżące za dużą łąką, wyobrażając sobie skarby, które on i jego towarzysze znajdą tego dnia, zakradając się do środka. Na samą myśl przeszedł go dreszcz podniecenia i po raz kolejny poczuł dumę na myśl o tym, co byli w stanie stworzyć z przedmiotów, które ludzie uważali za trywialne albo wręcz za odpady.

– Dzień dobry! – przywitał się Hipokrates, który w tym momencie wyszedł z jaskini.

– Wstałeś wcześniej niż zwykle... – skomentował za nim Pasteur.

– Bez pracy nie ma kołaczy – odpowiedział Fleming z powitalnym uśmiechem.

– Albo... sera! – poprawił Kuliscioff, który pojawił się jako ostatni.

Pod wielkim dębem dzień zaczął się od tych samych żartów, co każdego innego dnia, ale nie zawsze tak było. Był czas, kiedy ich życie było zamknięte w czterech białych i aseptycznych ścianach, a ich domem była klatka z pleksy, z której mogli się wydostać tylko wtedy, gdy ludzie tak zdecydowali. To ludzie nadali im imiona i obdarzyli nadprzyrodzonymi mocami. Z czasem Fleming i pozostali stali się tak inteligentni, że byli w stanie ukryć swoje zdolności przed samymi ludźmi, aż pewnej nocy udało im się uciec. Ucieczka została zaplanowana w najdrobniejszych szczegółach, dzięki czemu nie pozostawili za sobą żadnych śladów. Następnego ranka naukowcy, na pierwszy rzut oka, nie zauważyli niczego podejrzanego. W rzeczywistości nic nie mogło wzbudzić ich podejrzeń: alarmy były włączone jak zwykle, a wszystko było w dokładnie takim porządku, w jakim pozostawili to poprzedniej nocy. Dopiero później, gdy otwierali klatki, by złapać szczury, zdali sobie sprawę, że to, co widzieli, było tylko hologramem. Rozważali każdą możliwość, z wyjątkiem tej, że architektami tego zniknięcia były właśnie szczury.

Nawet teraz to wspomnienie wzbudziło we Flemingu wielką wesołość. On i jego towarzysze czytali o tym w gazetach, które udało im się ocalić i w wiadomościach, których słuchali, gdy zakradali się do gospodarstwa. Z czasem wszystko zanikło, a świat o nich zapomniał. W końcu co szczury takie jak one mogłyby robić na wolności...

– Nie są jeszcze doskonałe – powiedział poirytywany Pasteur, zdejmując okulary teleskopowe.

– Nie gadaj tak głośno! Chcesz, żebym ogłuchł? – zaprotestował Hipokrates z urazą.

– To nie on krzyczy... to ty zapomniawszy wyłączyć wzmacniacz słuchu – odparł Kuliscioff, wyciągając z ucha urządzenie wielkości drobin kurzu.

„Co mogą robić szczury na wolności?” – powtórzył w myślach Fleming.

Odetchnął głęboko i poczuł, że właśnie takie życie chce wieść. Kiedy uciekli z Laboratorium, stanowili zaledwie kilkadziesiąt osobników i wybrali to miejsce na osiedlenie się, ponieważ oferowało ogromne zasoby. W krótkim czasie zbudowali norę wyposażoną we wszystkie wygody, lepsze niż jakiegokolwiek istniejące ludzkie siedlisko na powierzchni ziemi. Jednak kolonia stale się rozrastała i trzeba było tworzyć coraz więcej pomieszczeń, by pomieścić nowych przybyszów – nie tylko ich dzieci, wnuki i prawnuki, ale także myszy, które mieszkały w gospodarstwie i które gościli, chętnie dzieląc się swoimi wygodami z tymi, którzy nie mieli szczęścia być takimi geniuszami, jak oni. Ciągły wzrost sprawiał, że czwórka przyjaciół była dumna ze stworzenia własnej dużej i żywej rodziny, ale jednocześnie ich to martwiło. W rzeczywistości w ostatnim czasie pojawiły się między nimi nieporozumienia, a to napięcie groziło naruszeniem harmonii, która zawsze panowała w społeczności. Zdali sobie sprawę, że aby uniknąć przyszłych kłótni, a nawet rozłamów, konieczne było wyznaczenie lidera, który byłby drogowskazem dla wszystkich i który kierowałby życiem kolonii w jasny i jednoznaczny sposób.

Ale kto mógł przyjąć tę rolę? Nikt w tamtym czasie nie był w stanie na to odpowiedzieć, więc postanowili rozwiązać dylemat za pomocą wyzwania: ktokolwiek, wraz ze swoją rodziną, zdoła wytworzyć więcej rzeczy w ciągu pięciu dni, zostanie głową kolonii. A teraz Fleming, Pasteur, Hipokrates i Kuliscioff byli na zewnątrz Nory, chętni do rozpoczęcia pracy, już wyobrażając sobie, jak będą eksplorować gospodarstwo, aż je podbiją i znajdą materiały do wykopania nowych pomieszczeń i zbudowania większej liczby łóżek. Każdego dnia zdobywali kolejne umiejętności i tworzyli niesamowite i przydatne wynalazki.

– Wolność prowadzi do wielkich rzeczy – mruknął Fleming, dotykając pistoletu w kaburze.

– I zrobimy to dzisiaj – zapewnił Kuliscioff.

– Jestem lepszy od wszystkich innych! – dodał Hipokrates.

– Zobaczymy... – odpowiedział Pasteur.

I tak zaczęło się wyzwanie.



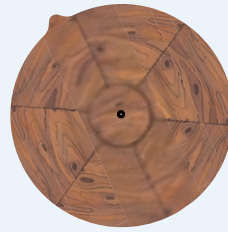
Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/szczury-z-wistar>

KOMPONENTY WSPÓLNE



1 plansza Główna



1 Koło + 1 łącznik



10 żetonów Drzwi



6 Segmentów Koła



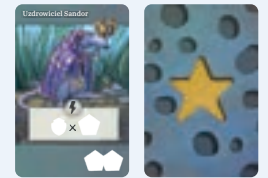
6 kart Misji w Domu



100 kart Podstawowych Wynalazków



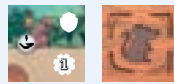
80 kart Zaawansowanych Wynalazków



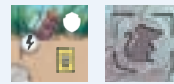
5 kart Bohaterów



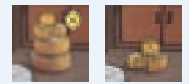
4 karty Misji w Piwnicy



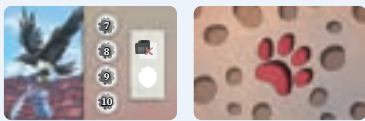
15 kafelków Mysiego Gościa z Domu



10 kafelków Mysiego Gościa z Piwnicy



2 kafelki Sera



13 kart Celów



20 żetonów Ruchu



4 żetony Elektryczności



5 żetonów Umiejętności



12 żetonów Jokera



18 znaczników Drewna



18 znaczników Metalu



12 żetonów Mnożnika (4x 5, 8x 3)



12 znaczników 1x

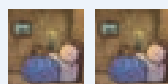
KOMPONENTY GRACZA (w każdym z 4 kolorów)



1 plansza Gracza



1 kafelek Podsumowania



6 kafelków Łóżek



6 kafelków Podziemia



10 kostek



5 dysków



2 piony Namiotów



9 pionów Robotników



3 piony Przywódców

WPROWADZENIE

W grze *Szczury z Wistar* wcielisz się w rolę jednego z czterech szczurów, które zorganizowały ucieczkę ze słynnego Instytutu Wistar. Musisz poprowadzić swoją rodzinę, aby udowodnić, że jesteś najbardziej godny przewodzenia całej kolonii. Dzięki swoim niezwykłym umiejętnościom będziesz mógł eksplorować gospodarstwo, aż dotrzesz do spiżarni, gdzie będziesz mógł zdobyć upragniony ser. Wykorzystując artefakty porzucone przez ludzi na skraju lasu, będziesz tworzyć nowe wynalazki i rozbudowywać swoją norę pod drzewami, wykopując nowe pomieszczenia i budując nowe łóżka. Spotkasz myszy, które powitasz w swojej rodzinie i odwiedzisz mysiego alchemika, aby zyskać dodatkową przewagę.

Gra składa się z 5 Rund, a punkty zwycięstwa (PZ) zdobywasz, wykonując następujące czynności:

- Budowanie Łóżek
- Wykopywanie Pomieszczeń
- Realizowanie Misji w Gospodarstwie
- Przyjmowanie Myszy
- Tworzenie nowych Wynalazków
- Realizowanie Celów

Na koniec gry gracz z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu pod względem największej liczby PZ, zwycięża ten z remisujących graczy, który był wcześniej w kolejności tury.

OGÓLNE POJĘCIA

Obszar gry gracza

Obszar gracza jest reprezentowany przez wszystkie zagrane karty, żetony i kafelki znajdujące się na planszy tego gracza i obok niej.

Surowce

Za każdym razem, gdy masz otrzymać znacznik DREWNA lub METALU albo żeton RUCHU lub JOKERA, weź go z zasobów ogólnych i umieść w swoim obszarze gry. Za każdym razem, gdy będziesz musiał zapłacić jeden z tych żetonów lub znaczników, zabierz go ze swojego obszaru gry i odłóż z powrotem do zasobów ogólnych. Jeśli w zasobach skończą się znaczniki DREWNA lub METALU, użyj odpowiednich żetonów MNOŻNIKA.

Punkty zwycięstwa (PZ)

Za każdym razem, gdy zdobędziesz PZ, przesun swój dysk na torze PZ do przodu o liczbę pól równą liczbie zdobytych PZ. Za każdym razem, gdy tracisz PZ, przesun swój dysk na torze PZ do tyłu o liczbę pól równą liczbie utraconych PZ.

Wykonywanie Akcji

Kiedy wykonujesz Akcję, zawsze możesz zdecydować się na wykonanie tylko jej części (na przykład, jeśli nie masz wystarczającej liczby zasobów, aby opłacić Akcję w jej największej sile).

SZCZEGÓŁY GOSPODARSTWA

Gospodarstwo podzielone jest na trzy poziomy (zaczynając od dołu: Piwnica i Dom, który tworzą kolejno parter i 1. piętro).



Przedstawia 7 pokoi oddzielonych **Drzwiami**. W każdym pokoju znajdziesz **kafelki Mysich Gości** i/albo **karty Misji**. W ostatnim pomieszczeniu Piwnicy znajdziesz także upragniony **Ser**.

Do Gospodarstwa można wejść przez 2 Drzwi, jedno na parterze i drugie na 1. piętrze (dostępne przez bluszcz pokrywający fasadę Gospodarstwa). Na początku gry twój Odkrywca znajduje się na zewnątrz Gospodarstwa (Wejście).

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Przygotowanie ogólne

1 Połączcie **Koło** z planszą Główną za pomocą łącznika (płaska część Koła dotyka planszy), następnie umieście **planszę Główną** na środku stołu.

2 Losowo umieście 6 **Segmentów Koła** na Kole. 3 Segmenty przedstawiające ikony (2), (2 3) oraz (3 4) należy umieścić odkryte stroną zgodną z liczbą graczy.

3 Potasujcie **karty Celów** (3a), dobierzcie 3 i umieście je odkryte na wyznaczonych polach na planszy Głównej (3b). Pozostałe karty Celów odłóżcie obok planszy (mogą zostać wprowadzone do gry w wyniku niektórych efektów gry).

4 Potasujcie oddzielnie **karty Misji w Piwnicy** oraz **karty Misji w Domu**. Połóżcie po 1 zakrytej karcie odpowiedniego rodzaju (nie podglądając) na każdym z wyznaczonych pól Gospodarstwa na planszy Głównej. Pole z ikoną (3 4) jest używane tylko w grach dla 3 lub 4 graczy; pole z ikoną (4) jest używane tylko w grach dla 4 graczy. Nieużyte karty odłóżcie do pudełka.

5 Ułóżcie w stosie 2 **kafelki Sera** na wyznaczonym polu Gospodarstwa na planszy Głównej, umieszczając kafelek z 6 PZ na górze, a ten z 3 PZ – poniżej. Kafelka Sera z ikoną (3 4) używa się wyłącznie w rozgrywkach dla 3 lub 4 graczy. Jeśli gracie w 2 osoby, odłóżcie go do pudełka.

6 Potasujcie kafelki **Mysich Gości z Piwnicy** oraz **Mysich Gości z Domu**, zgodnie z ich rodzajem. Połóżcie po 1 zakrytym kafelku odpowiedniego rodzaju (nie podglądając) na wyznaczonych polach Gospodarstwa na planszy Głównej. Pola z ikoną (3 4) są używane tylko w grach dla 3 lub 4 graczy; pola z ikoną (4) są używane tylko w grach dla 4 graczy.

7 Spośród pozostałych kafelków, weźcie losowo 3 kafelki Mysich Gości z Domu i 2 kafelki Mysich Gości z Piwnicy, a następnie ułóżcie z nich **zakryty stos Rund**, umieszczając 2 kafelki Mysich Gości z Piwnicy na spodzie oraz 3 kafelki Mysich Gości z Domu na górze stosu. Umieście ten stos Rund w wyznaczonym miejscu w prawym dolnym rogu planszy Głównej. Odkryjcie wierzchni kafelek i umieście go na polu tuż nad stosem. Pozostałe kafelki Mysich Gości, podzielone na dwa osobne stosy (Dom i Piwnica) umieście w zasobach ogólnych obok planszy Głównej.



8 Potasujcie **żetony Drzwi** i umieście po 1 zakrytym żetonie na każdym z wyznaczonych pól Gospodarstwa na planszy Głównej. Pola oznaczone ikoną (3 4) są używane tylko w grach dla 3 lub 4 graczy; pola z ikoną (4) są używane tylko w grach dla 4 graczy. Nieużyte żetony odłóżcie do pudełka.

9 Obok planszy Głównej utwórzcie zasoby ogólne z następującymi żetonami i znacznikami: **Elektryczności** (w liczbie równej liczbie graczy), **Drewna**, **Metalu**, **Mnożników**, **1x**, **Jokerów** i **Ruchu**. Połóżcie zakryte **karty Bohaterów** oraz **żetony Umiejętności** obok planszy Głównej.



Powyżej pokazano przykładowe przygotowanie do rozgrywki 4-osobowej. Jeśli gracie w mniej niż 4 graczy, postępujcie zgodnie z ilustracją po prawej stronie i umieśćcie dyski w kolorze, który nie jest w używany przez żadnego z graczy, na kartach Celów, zakrywając odpowiednie pola oznaczone ikonami liczby graczy.



Przygotowanie gracza

Każdy gracz wykonuje poniższe kroki:

- 10 Weź **planszę Gracza** i połóż ją przed sobą.
- 11 Wybierz kolor i weź **wszystkie komponenty w tym kolorze**: 5 dysków, 3 Przywódców, 9 Robotników, 10 kostek i 2 Namioty.

Następnie umieść odpowiednie komponenty na swojej planszy Gracza w dedykowanych miejscach:

- 12 10 **kostek**,
- 13 3 **Przywódców**,
- 14 6 **kafelków Podziemi** (ikony PZ na kafelkach zakrywają ikony PZ na planszy Gracza),
- 15 6 **kafelków Łóżek** (ikony PZ na kafelkach zakrywają ikony PZ na planszy Gracza),
- 16 po 1 **Robotniku** na każdym kafelku Łóżka i kolejnych 2 ponad kafelkami Łóżek (przy wejściu do Nory),
- 17 ostatniego **Robotnika** umieść na planszy Głównej w strefie Wejścia do Gospodarstwa. Od tej chwili ten Robotnik, znajdujący się w Gospodarstwie, będzie nazywany **Odkrywcą**.

18 Umieść 3 **dyski** i 2 **Namioty** w swoim obszarze gry obok swojej planszy Gracza.

19 Umieść 1 **dysk** na polu „10” toru PZ przebiegającego wokół planszy Głównej.

20 Weź 2 znaczniki **Drewna**, 2 znaczniki **Metalu** i 1 żeton **Ruchu** i umieść je w swoim obszarze gry obok swojej planszy Gracza.

21 Weź 1 kafelek **Podsumowania** i umieść go w swoim obszarze gry.

Ostatnie kroki

22 Losowo określcie kolejność tury. Każdy gracz umieszcza swój **ostatni dysk** na odpowiednim polu na planszy nad Chatą Alchemika, od lewej do prawej, zgodnie z ustaloną kolejnością.

23 Potasujcie oddzielnie **karty Wynalazków Podstawowych** oraz **karty Wynalazków Zaawansowanych** i połóżcie obie talie zakryte obok planszy Głównej. Odkryjcie karty Podstawowych Wynalazków w liczbie równej liczbie graczy; następnie odkryjcie taką samą liczbę kart Zaawansowanych Wynalazków i losowo połączcie je w pary (1 karta

Podstawowego Wynalazku + 1 karta Zaawansowanego Wynalazku). Następnie, w odwrotnej kolejności tury, każdy gracz wybiera jedną parę kart Wynalazków. Będą to ich startowe karty na ręce.

24 Na koniec dobierzcie 4 karty Podstawowych Wynalazków oraz 4 karty Zaawansowanych Wynalazków i umieśćcie je odkryte na prawo od ich talii tak, aby utworzyły dwa rzędy. Zostawcie trochę miejsca na stosy kart odrzuconych po lewej stronie każdej z talii.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra jest podzielona na **5 Rund** (które reprezentują 5 dni, podczas których toczy się wyzwanie pomiędzy rodzinami Szczurów).

Każda Runda składa się z **2 Faz**, które należy przeprowadzić w następującej kolejności:

1. Faza Nowej Rundy;
2. Faza Akcji.

1. Faza Nowej Rundy

Tej Fazie nie przeprowadza się podczas pierwszej Rundy. W Fazie Nowej Rundy wykonajcie poniższe kroki w podanej kolejności:

a. Zaktualizujcie kolejność


tur w oparciu o pozycję waszych Przywódców w Chacie Alchemika. Jeśli w Chacie Alchemika nie ma żadnych Przywódców, kolejność tur się nie zmienia. Jeżeli jest wielu Przywódców tego samego koloru, przy ustalaniu kolejności tur należy wziąć pod uwagę jedynie pozycję Przywódcy w tym kolorze, znajdującego się najbliższej lewej strony.



b. **Zabierzcie po 3 swoich Przywódców** z planszy Głównej i umieśćcie ich z powrotem na swoich planszach Gracza.

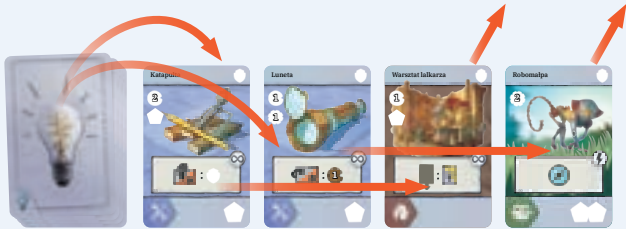
c. Odrzućcie z gry kafelek Mysiego Gościa z poprzedniej Rundy (odkryty kafelek w prawym dolnym rogu planszy), jeśli wciąż się tam znajduje. **Odkryjcie nowy kafelek z wierzchu stosu Rund.**

d. **Obróćcie Koło Akcji o 1 Segment** w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (60°).

e. **Otrzymajcie Przychód** ze swoich zagranych kart Wynalazków i kafelków z ikoną  na swojej planszy Gracza. Wszyscy gracze mogą zrobić to jednocześnie. W rzadkich przypadkach, jeśli zachodzi taka potrzeba, rozpatruje się to w kolejności tur.

f. **Usuńcie znaczniki 1x** ze swoich kart Wynalazków (odłóżcie je z powrotem do zasobów ogólnych).

g. **Odrzućcie 2 karty** znajdujące się najbardziej na prawo z puli kart Wynalazków Podstawowych na odpowiedni stos kart odrzuconych; przesuniecie pozostałe karty w prawo i uzupełnijcie rząd do 4 odkrytych kart, dobierając 2 nowe z talii. Wykonajcie to samo dla rzędu z kartami Wynalazków Zaawansowanych. W rzadkich przypadkach, jeśli talia Wydarzeń się wyczerpie, potasujcie jej stos kart odrzuconych i stwórzcie nową talię.



2. Faza Akcji

Zgodnie z kolejnością tur, każdy gracz wykonuje swoją turę, umieszczając Przywódcę na Kole Akcji albo w Chacie Alchemika, aby wykonać przypisane Akcje.

Podczas swojej tury gracz może także wykonać jedną lub więcej Szybkich Akcji, które nie wymagają umieszczenia Przywódcy.

Gdy wszyscy gracze ukończą swoje 3 tury (tj. umieścili swoich 3 Przywódców), Faza Akcji i bieżąca runda dobiegają końca.

2.1 Koło Akcji

Aby wykonać Akcję Koła, musisz umieścić swojego Przywódcę na wolnym polu Akcji w Segmencie Koła. Następnie wykonaj odpowiadającą Akcję Główną i Akcję Dodatkową w dowolnej kolejności. Musisz zrealizować wszystkie efekty wykonywanej Akcji, zanim będziesz mógł wykonać kolejną.

Ważne: Nie możesz umieścić więcej niż 1 Przywódcy w swoim kolorze w tym samym Segmencie.

AKCJE GŁÓWNE

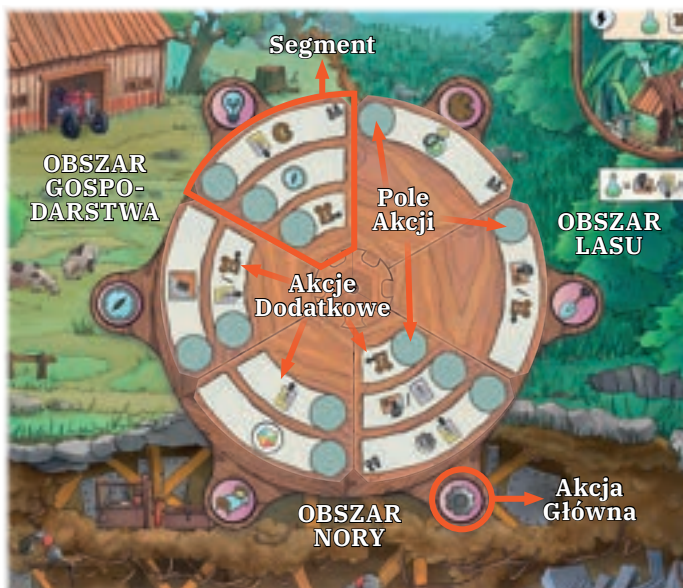
W grze występuje 6 różnych Akcji Głównych, przypisanych do 3 Obszarów:

Obszar Lasu 	 – Zbieranie Drewna
	 – Wykopywanie Pomieszczeń
Obszar Nory 	 – Zbieranie Metalu
	 – Budowanie Łóżek
Obszar Gospodarstwa 	 – Rozwijanie Projektów
	 – Eksploracja

Pamiętaj: Siła Akcji Główniej jest równa liczbie Twoich Robotników na przypisanym Obszarze.

SZCZEGÓŁY KOŁA AKCJI

Koło Akcji podzielone jest na 6 Segmentów. Każdy Segment ma od 1 do 3 pól Akcji, z których każde oferuje inną Akcję Dodatkową.



Każdy Segment jest powiązany z Akcją Główną, której ikona jest wskazana na zewnątrz Koła Akcji.

Ponadto, Segmenty są przypisane w parach do jednego z 3 Obszarów poza Kołem: Obszaru Lasu, Obszaru Nory albo Obszaru Gospodarstwa. W tych Obszarach gracze będą umieszczać swoich Robotników.


Pola Akcji, na których gracze będą umieszczać swoich Przywódców, określają, jaką Akcją Dodatkową i jaką Akcją Główną dany gracz będzie mógł wykonać.

Liczba Robotników gracza na danym Obszarze określa Siłę jego Akcji Główniej.

Na początku każdej Rundy Koło Akcji obracane jest o 1 Segment (60°) zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

AKCJE W OBSZARZE LASU


Zbieranie DREWNA

 Weź tyle znaczników DREWNA, ile wynosi Siła twojej Akcji.



Przykład: Daniel (czerwony) wykonuje Akcję Główną – Zbieranie DREWNA o Sile 2, ponieważ ma 2 Robotników w Obszarze Lasu. Bierze 2 znaczniki DREWNA z zasobów ogólnych.

Wykopywanie Pomieszczeń


 Możesz wykopać tyle Pomieszczeń, ile wynosi Siła twojej Akcji.

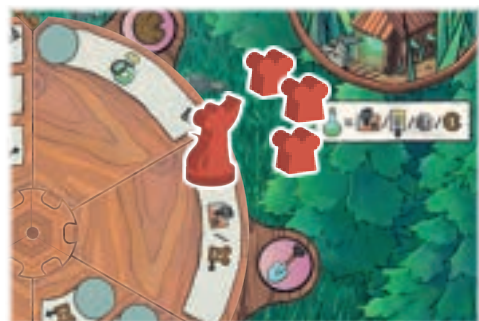
Każde Pomieszczenie kosztuje 2 Metale. Za każdym razem, gdy wykopujesz Pomieszczenie, usuń ze swojej planszy Gracza kafelek Podziemi o najniższej wartości PZ. Zachowaj ten kafelek Podziemi w swoim obszarze gry.

Będziesz używać Pomieszczeń do przechowywania kafelków Łóżek i Mysich Gości. Każde Pomieszczenie może pomieścić tylko 1 kafelek. Od początku gry masz dostępne 3 wolne Pomieszczenia. Jeśli chcesz mieć ich więcej, musisz usunąć kafelki Podziemi ze swojej planszy Gracza, wykonując akcję Wykopywania Pomieszczeń.

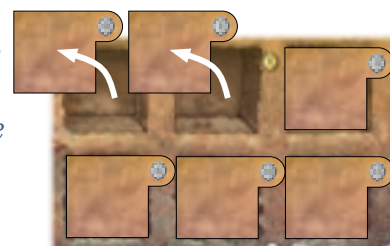
AKCJE W OBSZARZE NORY

Zbieranie Metalu


 Weź tyle znaczników Metalu, ile wynosi Siła twojej Akcji.



Przykład: Daniel (czerwony) wykonuje Akcję Główną – Wykopywanie Pomieszczeń o Sile 3, dzięki czemu może wykopać maksymalnie 3 Pomieszczenia. Niestety nie ma wystarczająco dużo Metalu. Decyduje się więc wykopać 2 Pomieszczenia, płacąc 4 żetony Metalu (po 2 za każde Pomieszczenie). Usuwa ze swojej planszy Gracza 2 kafelki Podziemi o najniższej wartości (0 PZ oraz 1 PZ).



Budowanie Łóżek

 Możesz zbudować tyle Łóżek, ile wynosi Siła twojej Akcji.

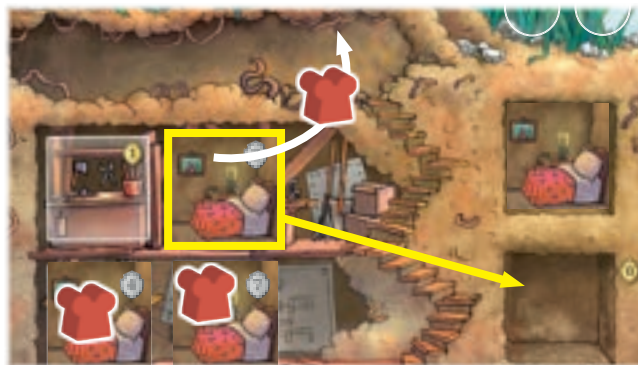
Każde Łóżko kosztuje 2 DREWNA. Za każdym razem, gdy budujesz Łóżko, weź kafelek Łóżka z najniższą wartością PZ, odwróć go i umieść w wolnym Pomieszczeniu na swojej planszy Gracza. Umieść Robotnika, który był na kafelku, na obszarze powyżej (wejście do twojej Nory).

Będziesz mógł przenieść tego Robotnika na planszę Główną, korzystając z odpowiedniej Szybkiej Akcji (zobacz *Szybkie Akcje* na str. 15).

Jeśli nie masz wolnych Pomieszczeń, nie możesz wykonać tej Akcji.



Przykład: Daniel (czerwony) wykonuje Akcję Główną – Budowanie Łóżek o Sile 2, dzięki czemu może zbudować maksymalnie 2 Łóżka. Niestety, na swojej Planszy Gracza ma tylko 1 wolne Pomieszczenie. Płaci więc 2 DREWNA, aby zbudować 1 Łóżko i przesuwa kafelek Łóżka o najniższej wartości (2 PZ) do wolnego Pomieszczenia. Następnie umieszcza Robotnika na polu wejścia do Nory.



AKCJE W OBSZARZE GOSPODARSTWA

Rozwijanie Projektów



Ta Akcja pozwala wziąć nowe karty Wynalazków i dodać je do swojej ręki. Masz do dyspozycji tyle punktów Projektu (💡), ile wynosi Siła twojej Akcji.

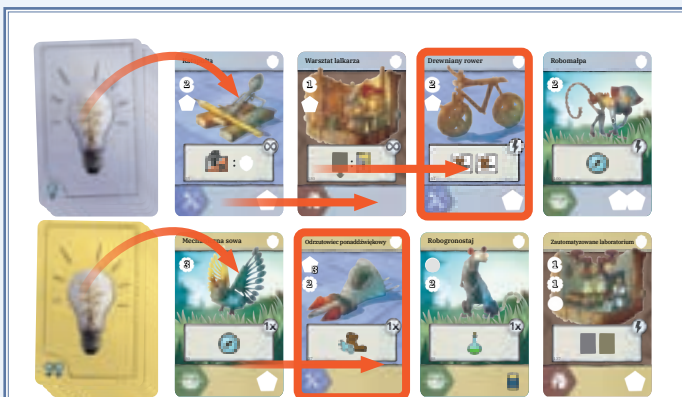
Wzięcie 1 karty Podstawowego Wynalazku kosztuje 1 punkt Projektu; wzięcie 1 karty Zaawansowanego Wynalazku kosztuje 2 punkty Projektu.

Możesz wybierać odkryte karty lub dobierać zakryte z wierzchu talii.

Na koniec swojej tury uzupełnij rzędy kart Wynalazków, przesuwając pozostałe karty w prawo i wypełniając puste miejsca nowymi kartami dobranymi z wierzchu odpowiednich talii.

W rzadkich przypadkach, jeśli talia Wynalazków się wyczerpie, potasuj jej stos kart odrzuconych i stwórz nową talię.

Uwaga: Nie ma ograniczeń co do liczby kart trzymanyh w ręce.



Przykład: Daniel wykonuje Akcję Główną – Rozwijanie Projektów o Sile 3. Ma do dyspozycji 3 punkty Projektu. Decyduje się wziąć kartę Zaawansowanego Wynalazku „Odrzutowiec ponaddzwiękowy” (2 punkty Projektu) i kartę Podstawowego Wynalazku „Drewniany rower” (1 punkt Projektu). Bierze karty na rękę. Następnie, na koniec swojej tury, przesuwa pozostałe karty w każdym rzędzie w prawo i dobiera w ich miejsca karty z odpowiednich talii, aby wypełnić puste pola.

Eksploatacja



Ta Akcja pozwala wejść do Gospodarstwa i eksplorować jego Pomieszczenia za pomocą Odkrywcy. Masz do dyspozycji tyle punktów Eksploatacji (🧭), ile wynosi Siła twojej Akcji.

Za każdy punkt Eksploatacji możesz wykonać jedną z poniższych Akcji, jak wskazano w lewym górnym rogu planszy Głównej:



Każdą z tych Akcji możesz wykonać wielokrotnie, pod warunkiem, że posiadasz odpowiednią liczbę punktów Eksploatacji i spełniasz wszystkie wymagania.



Otwieranie Drzwi – Otwórz Drzwi sąsiadujące z Pomieszczeniem, w którym znajduje się twój Odkrywca lub jeden z twoich Namiotów (zobacz *Szybkie Akcje* na str. 15).

Jeśli twój Odkrywca znajduje się przy wejściu do Gospodarstwa, możesz wybrać czy chcesz otworzyć Drzwi na parterze, czy na 1. piętrze. Aby otworzyć Drzwi, odwróć żeton Drzwi i natychmiast otrzymaj wskazaną premię (wyjaśnienie premii znajdziesz w *Załączniku* na str. 18). Następnie usuń żeton Drzwi z planszy i umieść go zakryty w swoim obszarze gry. Po usunięciu żetonu Drzwi odpowiednie przejście pomiędzy dwoma Pomieszczeniami uważa się za otwarte do końca gry i każdy Odkrywca będzie mógł przez nie przejść (zobacz *Poruszanie Odkrywcy* poniżej).



Poruszanie Odkrywcy – Przesuń Odkrywcę z jednego Pomieszczenia do sąsiedniego. Możesz to zrobić tylko wtedy, gdy przejście pomiędzy dwoma Pomieszczeniami jest otwarte (żeton Drzwi został już usunięty). Nie ma ograniczeń co do liczby Odkrywców w tym samym Pomieszczeniu.



Odkrycie karty Misji – Odkryj zakrytą kartę Misji w Pomieszczeniu, w którym znajduje się twój Odkrywca lub jeden z twoich Namiotów (zobacz *Szybkie Akcje* na str. 15). Natychmiast otrzymujesz bonus wskazany w lewym dolnym rogu karty Misji. Karta Misji pozostaje odkryta w Pomieszczeniu i może zostać rozpatrzona przez dowolnego uprawnionego gracza (zobacz *Rozpatrywanie Misji* na str. 13).



Zabranie Mysiego Gościa – Weź zakryty kafelek Mysiego Gościa z Pomieszczenia, w którym znajduje się twój Odkrywca lub jeden z twoich Namiotów (zobacz *Szybkie Akcje* na str. 15). Odwróć kafelek Mysiego Gościa i umieść go w wolnym Pomieszczeniu na swojej planszy Gracza.

Jeśli nie masz wolnego Pomieszczenia, nie możesz wykonać tej Akcji. (Wyjaśnienie ikon na kafelkach Mysich Gości znajdziesz w Załączniku na str. 18).

Jeśli jesteś w ostatnim Pomieszczeniu w Piwnicy, możesz wziąć wierzchni kafelek Sera i w taki sam sposób, jak kafelek Mysiego Gościa, umieścić go w wolnym Pomieszczeniu na swojej planszy Gracza. Każdy gracz może posiadać tylko 1 kafelek Sera.

Na potrzeby efektów gry, kafelek Sera jest traktowany jak kafelek Mysiego Gościa z Piwnicy.

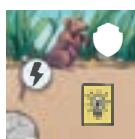
SZCZEGÓŁY KAFELKÓW MYSICH GOŚCI

Każdy kafelek Mysich Gości posiada efekt, którym może być:

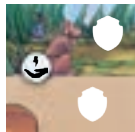
- natychmiastowy efekt (⚡), który stosujesz natychmiast po zabraniu kafelka,
- przychód (☺), który otrzymujesz natychmiast oraz podczas każdej Fazy Nowej Rundy,
- trwały efekt (∞), który stosujesz za każdym razem, gdy spełnisz wskazane warunki.

Na koniec gry każdy żeton Mysiego Gościa na planszy Gracza zapewni mu od 0 do 3 PZ.

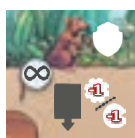
Na potrzeby efektów gry, kafelek Sera jest traktowany tak samo, jak kafelek Mysiego Gościa z Piwnicy; nie ma on żadnego efektu, ale na koniec gry zapewnia wskazane na nim PZ.



Natychmiast dobierz 1 kartę Zaawanowanego Wynalazku z talii. Na koniec gry zapewnia 3 PZ.



Natychmiast oraz podczas każdej Fazy Nowej Rundy zdobywasz 1 PZ. Na koniec gry zapewnia 0 PZ.



Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę Wynalazku Automatu, zapłać 1 znacznik DREWNA albo METALU mniej. Na koniec gry zapewnia 2 PZ.



Na koniec gry ten kafelek zapewnia 6 PZ. Każdy gracz może posiadać tylko 1 kafelek Sera.



Przykład: Szymon (niebieski) wykonuje Akcję Główną – Eksploracja o Sile 3, zatem ma do dyspozycji 3 punkty Eksploracji.

Za pierwszy punkt Eksploracji otwiera Drzwi obok swojego Odkrywcy i otrzymuje 1 Metal, zgodnie z oznaczeniem na żetonie Drzwi (żeton Drzwi kładzie zakryty w swoim obszarze gry). Za drugi punkt Eksploracji przesuwającego swojego Odkrywcę do sąsiedniego Pomieszczenia (które stało się dostępne). Za ostatni punkt Eksploracji odkrywa kartę Misji i otrzymuje wskazany bonus (2 DREWNA). Zamiast odkrywania karty Misji, Szymon mógł zabrać kafelek Mysiego Gościa z tego Pomieszczenia.

2.2 Akcje Dodatkowe

Akcje Dodatkowe są na różne sposoby rozdzielane w różnych Segmentach Koła Akcji, w zależności od liczby graczy. Zostały one szczegółowo opisane poniżej:

Poruszanie Robotników



Zgodnie ze wskazaniem na ikonach, możesz poruszyć 1 lub 2 Robotników z jednego Obszaru do drugiego. Jeśli poruszasz więcej niż jednego Robotnika, możesz poruszyć ich do różnych Obszarów.

Wzięcie żetonu Jokera



Weź 1 żeton Jokera z zasobów ogólnych i umieść go w swoim obszarze gry. Gdy zagrywasz 1 kartę Wynalazku (zobacz *Zagrywanie kart Wynalazków* na str. 11) lub rozpatrujesz Misję (zobacz *Rozpatrywanie Misji* na str. 13), żeton Jokera może zastąpić jeden z następujących ikon Umiejętności:



Nie możesz użyć żetonu Jokera, aby osiągnąć Cel (zobacz *Szybkie Akcje – Osiągnięcie Celu* na str. 16).

Wzięcie karty Podstawowego Wynalazku



Weź 1 kartę Podstawowego Wynalazku z wierzchu talii i dodaj ją do swojej ręki.

Wzięcie Metalu



Weź 1 Metal.

Wzięcie Drewna



Weź 1 Drewno.

Jeden punkt Eksploracji



Otrzymujesz 1 punkt Eksploracji, który możesz natychmiast wykorzystać.

Eliksir Alchemika



Zdobądź Eliksir Alchemika bez umieszczenia swojego Przywódcy w Chacie Alchemika (zobacz 2.3 *Akcja Alchemika* na str. 15).

Przyjęcie Gościa na obecną rundę



Weź kafelek Mysiego Gościa z bieżącej Rundy (odkryty kafelek w wyznaczonym miejscu w prawym dolnym rogu planszy Głównej) i umieść go w wolnym Pomieszczeniu na swojej planszy Gracza. Jeśli nie masz wolnego Pomieszczenia na swojej planszy Gracza, pozostaw kafelek na Planszy, zostanie on odrzucony na koniec Rundy.

W każdej Rundzie dostępny jest tylko 1 kafelek Mysiego Gościa nad stołem Rund.

Zagranie karty Wynalazku



Jeśli spełniasz wymagania, możesz zagrać 1 kartę Wynalazku (Podstawowego albo Zaawansowanego) ze swojej ręki i umieścić ją odkrytą w swoim obszarze gry (więcej szczegółów znajdziesz w sekcji *Zagrywanie kart Wynalazków* po prawej stronie).

Wykonywanie Misji

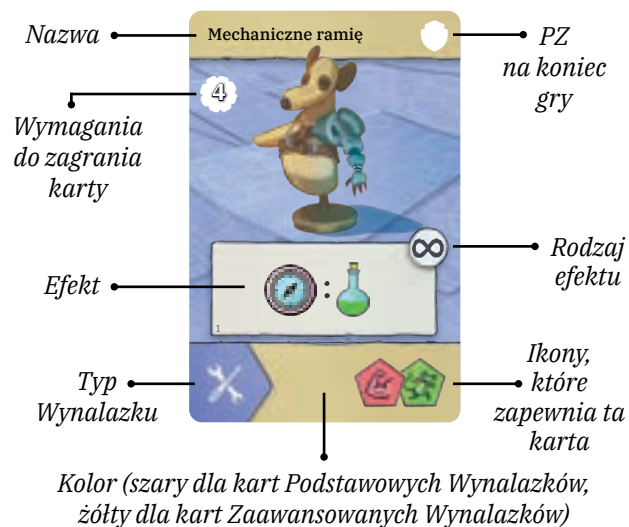


Jeśli spełniasz wymagania wskazane na karcie Misji, możesz wziąć kostkę ze swojej planszy Gracza i umieścić ją w odpowiednim rzędzie karty Misji. Natychmiast otrzymujesz wskazany bonus (więcej szczegółów znajdziesz w rozdziale *Wykonywanie Misji* na str. 13).

Zagrywanie kart Wynalazków

SZCZEGÓŁY KART WYNALAZKÓW

Wszystkie karty Wynalazków mają tę samą strukturę, jaką wskazano poniżej:




Aby zagrać kartę Wynalazku, musisz spełnić wymagania wskazane na tej karcie. Wymaganie może polegać na:

- opłaceniu kosztu w Drewnie i/albo Metalu;
- opłaceniu kosztu w żetonach Ruchu;
- posiadaniu konkretnego typu kart Wynalazków;
- posiadaniu określonych ikon (na kartach w twoim obszarze gry lub na twoich żetonach Umiejętności);
- posiadaniu żetonu Elektryczności: Podstawowej albo Zaawansowanej (zobacz *Elektryczność* na str. 13);
- obecności kafelków Mysich Gości na twojej planszy Gracza;
- posiadaniu określonej liczby wykopanych Pomieszczeń.


Musisz zapłacić znacznikami Drewna, Metalu oraz żetonami Ruchu, standardowo odrzucając je do zasobów ogólnych. Pozostałe wymagania spełniasz po prostu posiadając karty i żetony z wymaganymi ikonami, karty wskazanego typu, żeton Elektryczności i kafelki Mysich Gości w swoim obszarze gry (nie odrzucasz tych komponentów).


Gdy już spełnisz wskazane na karcie Wynalazku wymagania, zagraj ją odkrytą w swoim obszarze gry.


Od tego momentu karta i jej efekt są aktywne. Istnieje kilka rodzajów efektów:


 **Natychmiastowy:** Zastosuj efekt natychmiast po zagranie tej karty.


Uwaga: Natychmiastowe efekty nie zostaną użyte ponownie do końca gry; możesz układać karty z tego rodzaju efektem jedna na drugiej tak, aby widoczne były tylko ikony na dole tych kart.

 **1x:** Możesz zastosować ten efekt jako Szybką Akcję (zobacz *Szybkie Akcje* na str. 15) tylko raz w ciągu Rundy.

 **Przychód:** Zastosuj efekt natychmiast po zagranie tej karty oraz podczas każdej Fazy Nowej Rundy, zaczynając od następnej Rundy.

 **Na koniec gry:** Zastosuj efekt na koniec gry.

 **Trwały:** Zastosuj efekt podczas gry, kiedykolwiek zostaną spełnione wskazane warunki.

 **Ofensywny:** Zastosuj efekt natychmiast po zagranie tej karty. Ten rodzaj efektu powoduje, że przeciwnicy znajdujący się we wskazanym stanie, tracą PZ lub wskazane komponenty.



Przykład: Jadwiga płaci 2 Drewna za zagranie karty Wynalazku „Centrum szpiegowskie”. Wszyscy gracze, którzy mają więcej żetonów Drzwi niż ona, tracą natychmiast po 2 PZ. Jadwiga ma 1 żeton Drzwi w swoim obszarze gry, podobnie jak Daniel, a Szymon ma 2 żetony. Dlatego Szymon traci 2 PZ, a Daniel nie traci nic. Przez resztę gry ta karta Wynalazku zapewnia Jadwidze 1 .

Na koniec gry Jadwiga otrzyma 4 PZ z tej karty.

Niezależnie od efektu, każda karta Wynalazku należy do jednego z **3 typów**:



Budynek



Narzędzie



Automat

Obok ikony typu, karta Wynalazku może nie zawierać żadnej, zawierać jedną lub więcej spośród 5 następujących ikon Umiejętności (*odnoszą się one do zdolności, które Szczury nabywają poprzez stworzenie danego wynalazku*):



Siła



Zwinność



Spostrzegawczość



Inteligencja



Wytrzymałość



Dodatkowo na karcie może znajdować się ikona Energii.

Gdy zagrasz kartę Wynalazku, wszystkie znajdujące się w jej dolnej części ikony są w twoim posiadaniu: możesz ich użyć, aby spełnić wymagania dotyczące ich posiadania.



Każda karta Wynalazku wpłynie pozytywnie lub negatywnie na końcowy wynik gry.



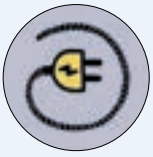


Przykład: Daniel posiada w swoim obszarze gry żeton Elektryczności oraz kartę Wynalazku „Pocisk antykotowy”, która zapewnia mu ikony wymagane do zagrania karty Wynalazku „Robokoń”. Dlatego też, płacąc 2 Metale, Daniel zagrywa z ręki „Robokonia”. Natychmiast otrzymuje żeton Ruchu oraz 1 PZ za każdą swoją kostkę umieszczoną na kartach Misji.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

W trakcie samej rozgrywki PZ będziesz zdobywać z efektów natychmiastowych , podczas Przychodu , za wykonanie Misji oraz osiągnięte Cele. **Pozostałe PZ** zostaną doliczone **na koniec gry**.

ELEKTRYCZNOŚĆ



Podstawowa Elektryczność



Zaawansowana Elektryczność

Aby zagrać niektóre karty Zaawansowanych Wynalazków, wymagane jest posiadanie żetonu Elektryczności. Żeton ten można zdobyć poprzez Szybką Akcję (zobacz *Szybkie Akcje* na str. 15), określone karty Wynalazków lub inne bonusy. Aby spełnić wymagania dotyczące Podstawowej Elektryczności musisz mieć żeton Elektryczności po dowolnej stronie. Aby spełnić wymagania dotyczące Zaawansowanej Elektryczności, musisz posiadać żeton Elektryczności na odpowiedniej stronie.

Gdy po raz pierwszy zdobywasz Elektryczność, weź żeton Elektryczności z zasobów ogólnych (zawierających po jednym takim żetonie dla każdego gracza) i umieść go w swoim obszarze gry stroną Podstawowej Elektryczności do góry (szarą). Jeśli zdobędziesz Elektryczność po raz drugi, odwróć swój żeton na stronę Zaawansowanej Elektryczności (żółtą). Jeśli masz żeton na żółtej stronie, dodatkowa Elektryczność, którą uzyskasz, nie przyniesie ci żadnych korzyści.

Na koniec gry otrzymasz 2 PZ, jeśli posiadasz Zaawansowaną Elektryczność.

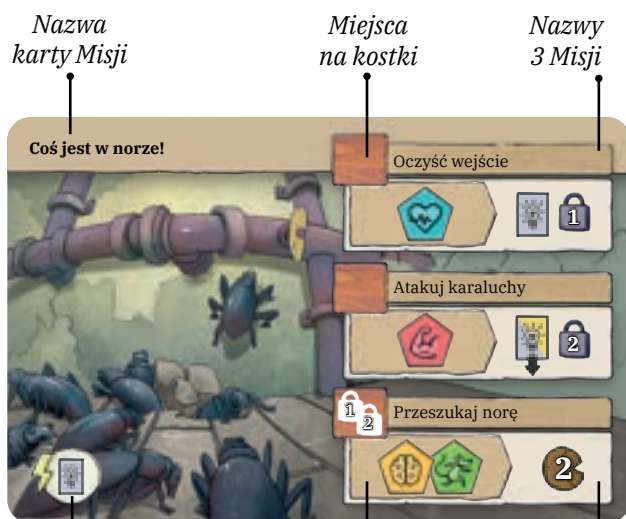
Wykonywanie Misji

Karty Misji znajdują się w Pomieszczeniach w Gospodarstwie. Misję możesz wykonać tylko wtedy, gdy:

- karta Misji jest odkryta (nie ma znaczenia, który gracz ją odkrył);
- karta Misji znajduje się w tym samym Pomieszczeniu, co twój Odkrywca lub jeden z twoich Namiotów (zobacz *Szybkie Akcje* na str. 15).

SZCZEGÓŁY KART MISJI

Wszystkie karty Misji mają tę samą strukturę, jaką wskazano poniżej:



Bonus dla gracza, który odkryje tę kartę

Wymagania do Wykonywania Misji

Nagrody dla gracza, który Wykona tę Misję

Każda karta Misji składa się z **3 rzędów** reprezentujących 3 różne Misje. Każdy rząd zawiera jedno lub więcej wymagań odpowiadających wymaganiom kart Wynalazków (zobacz *Zagrywanie kart Wynalazków* na str. 11), które należy spełnić, aby otrzymać przypisaną nagrodę.



Przykład: Aby wykonać Misję „Dotrzyj do zamka”, musisz zapłacić 2 Drewna, Metale

lub karty Wynalazków (odrzuć je ze swojej ręki na odpowiedni stos kart odrzuconych) w dowolnej kombinacji. Dodatkowo musisz posiadać 3 ikony Zwinnosci w swoim obszarze gry.

Wykonując Misję w ramach akcji Dodatkowej lub w wyniku innych efektów gry, wybierz rząd na karcie Misji, w którym nie znajduje się jeszcze żadna kostka (twoja lub innego gracza) i jednocześnie spełniasz wskazane w tym rzędzie wymagania. Wówczas umieść jedną kostkę ze swojej planszy Gracza (zobacz *Zdolności z planszy Gracza* na str. 14) na wyznaczonym miejscu w wybranym rzędzie i natychmiast zdobądź wskazaną nagrodę (opłacając ewentualny koszt wynikający z wymagań). Możesz wykonać tylko jeden rząd Misji na raz. Co więcej, w każdym rzędzie może znajdować się tylko jedna kostka. Jednakże na tej samej karcie Misji może znajdować się więcej kostek tego samego koloru w więcej niż jednym rzędzie.

Na karcie Misji może znajdować się symbol numerowanej kłódki (1/2) w miejscu na kostki. W tym przypadku, jako dodatkowy wymóg do wykonania tej Misji, dowolny z graczy musi najpierw wykonać Misję w rzędzie tej karty, w którego polu nagrody znajduje się symbol kłódki o takim samym numerze.

Uwaga: Nie ma obowiązku wykonywania Misji w kolejności rzędów od góry do dołu.

Przykład: Daniel wykonuje Akcję Dodatkową i Wykonuje Misję. Misja w pierwszym rzędzie tej karty została już wykonana przez Szymona (niebieski), zatem Daniel nie może jej wybrać. Postanawia więc wykonać Misję w trzecim rzędzie, aby zdobyć żeton Podstawowej Elektryczności, którego jeszcze nie posiada. W związku z tym płaci 2 Metale i umieszcza kostkę ze swojej planszy Gracza na odpowiednim polu. Zamiast Misji z trzeciego rzędu Daniel mógł wykonać tę z drugiego, ponieważ w tym momencie wymóg kłódki został spełniony (Szymon wcześniej wykonał Misję z pierwszego rzędu).

Zdolności z planszy Gracza

Na twojej planszy Gracza znajduje się 10 pól, na których podczas przygotowania do gry umieszczasz swoje kostki. Każde pole przedstawia zdolność, którą odblokowujesz, przenosząc daną kostkę na kartę Misji (zobacz *Wykonywanie Misji* na str. 13).

Kostki z „brązowych” pól (w sumie 6) można umieszczać na dowolnej karcie Misji. Kostki z „szarych” pól (w sumie 4) można umieszczać **wyłącznie** na kartach Misji w Piwnicy.

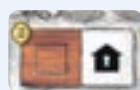
Wszystkie zdolności zostały opisane w kolumnie obok.



Do końca gry płacisz 1 Drewno zamiast 2 za każdym razem, gdy Budujesz Łóżko. Aby usunąć kostkę z tego pola i odblokować tę zdolność, musisz zapłacić Drewno albo Metal albo odrzucić kartę Wynalazku ze swojej ręki.



Do końca gry płacisz 1 Metal zamiast 2 za każdym razem, gdy Wykopujesz Pomieszczenie. Aby usunąć kostkę z tego pola i odblokować tę zdolność, musisz zapłacić Drewno albo Metal albo odrzucić kartę Wynalazku ze swojej ręki.



Do końca gry masz dodatkowe wolne Pomieszczenie (Werandę) dostępne na twojej planszy Gracza. Na koniec gry zdobywasz 2 PZ.



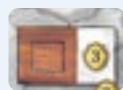
Do końca gry przesuwasz 2 Robotników zamiast 1, gdy używasz żetonu Ruchu (zobacz *Szybkie Akcje* na str. 15). Na koniec gry zdobywasz 1 PZ.



Weź 1 żeton Umiejętności z zasobów ogólnych i umieść go w swoim obszarze gry. Do końca gry ten żeton zapewnia wskazaną dodatkową ikonę. Na koniec gry zdobywasz 2 PZ.



*Przykład:
1 ikona Siły*



Na koniec gry zdobywasz 3 PZ.



Na koniec gry zdobywasz 6 PZ.

Jeśli usuniesz obie te kostki, na koniec gry zdobywasz dodatkowe 2 PZ.



Możesz natychmiast zagrać za darmo kartę Wynalazku ze swojej ręki. Nie musisz spełniać wymagań wskazanych na tej karcie (zobacz *Zagrywanie kart Wynalazków* na str. 11). Na koniec gry zdobywasz 1 PZ.

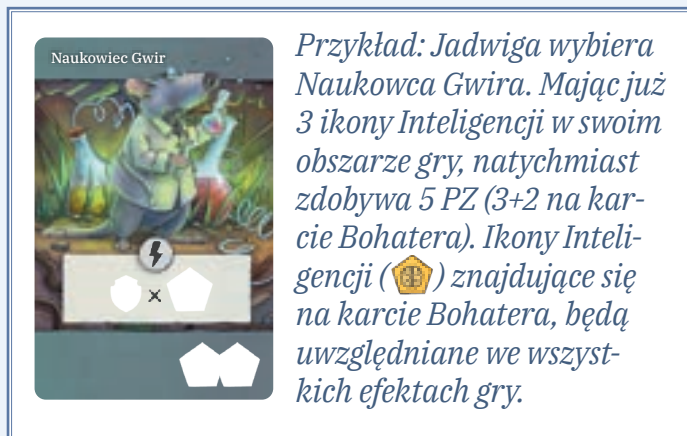


Możesz wykonać jedną dowolną Akcję Główną o Sile, którą posiadasz w danym momencie (zobacz *Akcje Główne* na str. 7). Na koniec gry zdobywasz 2 PZ.



Natychmiast wybierz dostępną kartę Bohatera z zasobów ogólnych i umieść ją w swoim obszarze gry. Natychmiast zyskujesz 1 PZ za każdą ikonę Umiejętności, którą posiadasz w swoim obszarze gry,

tego samego typu, co wskazana na karcie Bohatera (w tym za ikony na samej tej karcie). Do końca gry ta karta zapewnia ci 2 dodatkowe wskazane ikony.



Przykład: Jadwiga wybiera Naukowca Gwira. Mając już 3 ikony Inteligencji w swoim obszarze gry, natychmiast zdobywa 5 PZ (3+2 na karcie Bohatera). Ikony Inteligencji (🏠) znajdujące się na karcie Bohatera, będą uwzględniane we wszystkich efektach gry.

2.3 Akcja Alchemika

Chata Alchemika, w przeciwieństwie do pól Akcji na Kole, może gościć dowolną liczbę Przywódców, nawet należących do tego samego gracza.

Gdy zdecydujesz się wykonać Akcję Alchemika, umieść swojego Przywódcę w Chacie Alchemika, po prawej stronie dowolnego Przywódcy, który już się tam znajduje, jeśli to możliwe. Natychmiast otrzymujesz **1 żeton Ruchu** 🏠 oraz **Eliksir Alchemika** 🧪.

Ważne: Pozycja Przywódców w Chacie Alchemika określa kolejność tury w następnej Rundzie. Jeśli wykonałeś tę Akcję wiele razy, weź pod uwagę tylko pozycję swojego Przywódcy znajdującego się najbardziej z lewej strony, podczas określania zmiany kolejności tury.

Eliksir Alchemika umożliwia wykonanie jednej z następujących Akcji:



Zagraj 1 kartę Wynalazku ze swojej ręki (zobacz *Zagrywanie kart Wynalazków* na str. 11).



Wykonaj 1 Misję (zobacz *Wykonywanie Misji* na str. 13).

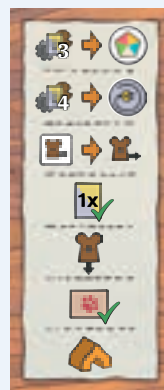


Weź 1 Metal.



Weź 1 Drewno.

2.4 Szybkie Akcje



Podczas swojej tury możesz wykonać Szybką Akcję przed lub po każdej Akcji Głównej lub Dodatkowej. Możesz wykonać **dowolną liczbę Szybkich Akcji** w swojej turze oraz wielokrotnie powtórzyć tę samą Akcję.

Wszystkie Szybkie Akcje zostały szczegółowo opisane poniżej (listę znajdziesz także na kafelku Podsumowania).

Zakup żetonu Jokera



Zapłać w dowolnej kombinacji 3 Drewna, Metale lub karty Wynalazków. Weź 1 żeton Jokera z zasobów ogólnych i umieść go w swoim obszarze gry.

Pamiętaj: Żeton Jokera może zastąpić ikonę Umiejętności 🏠, 🏠, 🏠, 🏠, 🏠, kiedy zagrywasz 1 kartę Wynalazku (zobacz *Zagrywanie kart Wynalazków* na str. 11) albo Wykonujesz Misję (zobacz *Wykonywanie Misji* na str. 13). Żeton jest jednorazowego użytku.

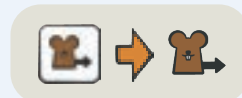
Zakup żetonu Elektryczności



Zapłać w dowolnej kombinacji 4 Drewna, Metale lub karty Wynalazków. Weź żeton Elektryczności z zasobów ogólnych i umieść go w swoim obszarze gry stroną z Podstawową Elektrycznością do góry. Jeśli posiadasz już żeton Elektryczności na stronie Podstawowej Elektryczności, odwróć go na stronę Zaawansowanej Elektryczności.

Pamiętaj: Jeśli posiadasz już Zaawansowaną Elektryczność, jakkolwiek dodatkowa Elektryczność, którą zyskasz, nie da ci żadnej innej przewagi.

Użycie żetonu Ruchu



Odrzuć 1 żeton Ruchu ze swojego obszaru gry, aby przenieść Robotnika z jednego Obszaru na planszę Główną do innego.

Użycie efektu 1x



Umieść znacznik 1x na ikonie **1x** na jednej z kart Wynalazków w twoim obszarze gry. Natychmiast zastosuj efekt tej karty. Nie możesz tego zrobić, jeśli na karcie Wynalazku znajduje się już znacznik 1x.

Pamiętaj: Podczas Fazy Nowej Rundy usuń wszystkie znaczniki 1x znajdujące się na kartach Wynalazków.

Poruszenie Robotnika na planszę Główną



Porusz 1 Robotnika z pola wejścia do Nory na twojej planszy Gracza do jednego z 3 Obszarów (Lasu, Nory albo Gospodarstwa) na planszy Głównej.

Rozbicie Namiotu



Położ Namiot w Pomieszczeniu, w którym znajduje się twój Odkrywca. Posiadanie Namiotu w Pomieszczeniu pozwala na interakcję z tym Pomieszczeniem tak, jakby znajdował się w nim twój Odkrywca (zobacz *Akcja Główna – Eksploracja* na str. 9). W tym samym Pomieszczeniu mogą znajdować się Namioty różnych graczy.

Możesz umieścić maksymalnie 2 Namioty w różnych Pomieszczeniach. Po rozbiciu Namiotu pozostaje on na tym miejscu do końca gry – nie można go usunąć ani przenieść. Gdy już rozbijesz oba Namioty, ta Szybka Akcja nie będzie już dla ciebie dostępna.

Osiągnięcie Celu



Umieść jeden ze swoich dysków ze swojego obszaru gry na najwyższym wolnym polu karty Celu i natychmiast otrzymaj wskazaną premię. Aby to zrobić, musisz spełnić wymagania wskazane na polu, które chcesz zająć.

Pamiętaj: Nie możesz używać żetonów Jokera, aby osiągnąć Cel.

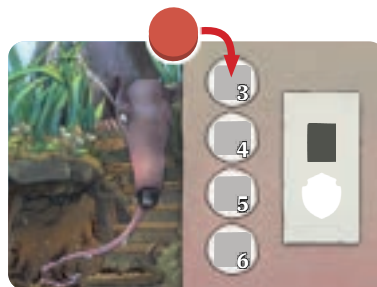
Do końca gry zajęte pole nie będzie już dostępne. Aby osiągnąć ten sam Cel, inni gracze będą musieli umieścić swój dysk na kolejnym polu. Na każdej karcie Celu możesz umieścić tylko jeden dysk w swoim kolorze.

Pamiętaj: W rozgrywkach na mniej niż 4 graczy, podczas przygotowania do gry, niektóre pola są zakrywane dyskami w nieużywanym przez graczy kolorze (zobacz *Przygotowanie do gry* – ramka na str. 5).

WARIANT POKOJOWYCH SZCZURÓW

Z myślą o graczach, którzy nie lubią negatywnej interakcji, przygotowaliśmy pokojowy wariant rozgrywki. Jeśli zdecydujecie się na ten wariant, po prostu przed Przygotowaniem do rozgrywki usuńcie z obu talii Wynalazków karty powiązane ze zdolnościami Ofensywnymi 🔥.

Są to karty o następujących numerach:
25, 44, 45, 46, 47, 87, 93, 95, 133, 153, 154.



Przykład: Daniel (czerwony) wykopał 3 Pomieszczenia i osiągnął Cel. Kładzie swój dysk na polu 3. Natychmiast

otrzymuje wskazaną premię: bierze kartę Zaawansowanego Wynalazku z wierzchu talii oraz zdobywa 4 PZ.

Kolejny gracz, który zechce osiągnąć ten Cel i otrzymać taki sam bonus, będzie musiał wykopać co najmniej 4 Pomieszczenia.

KONIEC RUNDY

Gdy wszyscy gracze ukończyli swoje 3 tury i umieścili swoich 3 Przywódców, Faza Akcji i bieżąca Runda dobiega końca. Jeśli w stosie Rund na planszy Głównej wciąż znajduje się przynajmniej jeden kafelek Mysiego Gościa, rozpocznijcie nową rundę. W przeciwnym razie gra dobiega końca.

KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

Gra kończy się wraz z końcem 5. Rundy (stos Rund na planszy Głównej jest pusty).

Zaktualizujcie kolejność tur w oparciu o pozycję waszych Przywódców w Chacie Alchemika, zgodnie z zasadami w opisie Fazy Nowej Rundy.

Następnie każdy gracz oblicza swój końcowy wynik, dodając następujące PZ do punktów zwycięstwa zdobytych w trakcie gry:

- PZ wskazane na **polach zdolności** na planszy Gracza, na których nie ma kostek;
- PZ wskazane na **polu o najwyższej wartości** na twojej planszy Gracza, z którego został usunięty kafelek Łóżka;
- PZ wskazane w **Pomieszczeniu o najwyższej wartości** na twojej planszy Gracza, z którego został usunięty kafelek Podziemi. Zdobycie PZ niezależnie od tego, czy Pomieszczenie jest zajęte przez kafelek Łóżka albo Mysiego Gościa;

- PZ wskazane na **kafelkach Mysich Gości** na twojej planszy Gracza, w tym na **kafelku Sera**;
- PZ wskazane na **kartach Wynalazków** w twoim obszarze gry;
- PZ z **efektów na koniec gry** wskazanych na kartach Wynalazków w twoim obszarze gry;
- 2 PZ, jeśli posiadasz żeton **Zaawansowanej Elektryczności**;

- 1 PZ za każde 5 znaczników lub żetonów **Drewna, Metalu, Ruchu** w twoim obszarze gry, i kart Wynalazków w twojej ręce, w dowolnej kombinacji;
 - 1 PZ za każde 2 **żetony Jokera** w twoim obszarze gry.
- Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu pod względem największej liczby PZ, zwycięża ten z remisujących graczy, który jest wcześniej w kolejności tury.



Daniel zdobył 22 PZ w trakcie rozgrywki. Na koniec gry dodaje do nich:

- 14 PZ z **pól zdolności** (3+6+2+1+2);
- 7 PZ z **pól Łóżek**;
- 10 PZ z **Pomieszczeń**;
- 4 PZ z **kafelków Mysich Gości**;
- 14 PZ z **kart Wynalazków**;
- 12 PZ z **efektów na koniec gry** na kartach Wynalazków (3 PZ za $1 \times$ [karta] + 4 PZ za $1 \times$ [karta] + 5 PZ za $1 \times$ [karta]);

- 2 PZ z **żetonu Zaawansowanej Elektryczności**;
- 1 PZ ze **znaczników** w swoim obszarze gry oraz **kart na ręce** (2 **Drewna** + 1 **Metal** + 1 żeton **Ruchu** + 4 karty **Wynalazków** = 8);
- 0 PZ z **żetonów Jokera** w swoim obszarze gry (ma tylko 1).

Suma punktów zwycięstwa Daniela to 86.

TWÓRCY

Autorzy gry:

Danilo Sabia,
Simone Luciani

Ilustracje:

Candida Corsi,
Sara Valentino

Dyrektor artystyczny:

Arianna Santini

Instrukcja

i historia:

Stefania Niccolini

Redakcja:

Giuliano Acquati

Wersja polska:

Zespół Portal Games

Tłumaczenie:

Agnieszka Mazur i Damian Mazur

Skład:

Bartosz Makświej

Redakcja:

Marcin Zalewski



Cranio Creations S.r.l.
Via E. Romagnoli 1
20146, Milano – Italy
www.craniocreations.it

© 2023, Cranio Creations s.r.l.
Wszystkie prawa zastrzeżone.



© 2024, edycja polska:
PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Autorzy pragną przesłać podziękowania dla: Mauro, Barbary, Marco, Iana i Massimo, Simone, Aleksa D., Aleksa M., Daniele, Alberto, Devisa, Thomasa, Chiary, Michele, Mauro, Ido, Claudio, Paolo, Samantha i Daniela.

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Małgorzaty Stefaniuk, Mateusza Krzysztofa i Marcina Kupca.

ZAŁĄCZNIK

Tutaj znajdziesz podsumowanie głównych ikon używanych w grze.

 Dowolna Akcja Główna.	 Eliksir Alchemika.	 1 spośród: Metalu, Drewna albo karty Wynalazku.	 Akcja Główna Budowanie Łóżek.
 Akcja Główna Zbieranie Metalu.	 Akcja Główna Zbieranie Drewna.	 Akcja Główna Rozwijanie Projektów.	 Kafelek Łóżka, które zbudowałeś.
 Metal we wskazanej liczbie (np. 1).	 Drewno we wskazanej liczbie (np. 1).	 1 punkt Projektu.	 Odrzuć 1 kafelek Łóżka.
 Zniżka o 1 Metal.	 Zniżka o 1 Drewno.	 Akcja Główna Eksploracja.	 Zbuduj 1 Łóżko.
 Odrzuć 1 Metal.	 Odrzuć 1 Drewno.	 1 punkt Eksploracji.	 Zbuduj 1 Łóżko za darmo.
 Porusz 1 Robotnika z pola wejścia do Nory na twojej planszy Gracza na Obszar na planszy Głównej.	 Weź jeden kafelek Mysiego Gościa (szary albo brązowy).	 Akcja Główna Wykopywanie Pomieszczeń.	 Karta Celu.
 Porusz wskazaną liczbę Robotników z jednego Obszaru do innego (niezależnie).	 Na Kole: weź kafelek Mysiego Gościa z bieżącej Rundy.	 Kafelek Podziemi, który usunąłeś ze swojej planszy Gracza.	 Osiągnięty Cel.
 Żeton Ruchu.	 Odrzuć 1 kafelek Mysiego Gościa (szary albo brązowy).	 Wykop 1 Pomieszczenie.	 Wybierz dostępną kartę Bohatera i natychmiast ją zagraj.
 Odrzuć 1 żeton Ruchu.	 1 kafelek Mysiego Gościa z Domu (brązowy).	 Wykop 1 Pomieszczenie za darmo.	 Zagraj 1 kartę Wynalazku (Podstawowego albo Zaawansowanego).
 Odkryj 1 kartę Misji.	 1 kafelek Mysiego Gościa z Piwnicy (szary).	 Punkty zwycięstwa we wskazanej liczbie (np. 1).	 Zagraj 1 kartę Podstawowego Wynalazku.
 Kostka w twoim kolorze na karcie Misji.	 Karta Wynalazku typu Budynek.	 Utrata punktów zwycięstwa we wskazanej liczbie (np. -1).	 Zagraj 1 kartę Zaawansowanego Wynalazku.
 Wykonaj Misję.	 Karta Wynalazku typu Automat.	 Karta Wynalazku z efektem Przychodu.	 Zagraj 1 kartę Wynalazku (Podstawowego albo Zaawansowanego) za darmo. Nie musisz spełniać żadnych wymagań.
 Karta Wynalazku (Podstawowego albo Zaawansowanego).	 Karta Wynalazku typu Narzędzia.	 Karta Wynalazku z efektem Trwałym.	 Zagraj 1 kartę Podstawowego Wynalazku za darmo. Nie musisz spełniać żadnych wymagań.
 Karta Podstawowego Wynalazku.	 Karta Wynalazku z efektem na koniec gry.	 Karta Wynalazku z efektem Natychmiastowym.	 Zagraj 1 kartę Zaawansowanego Wynalazku za darmo. Nie musisz spełniać żadnych wymagań.
 Karta Zaawansowanego Wynalazku.	 Karta Wynalazku z efektem 1x.	 Karta Wynalazku z efektem Ofensywnym.	



Zagraj 1 kartę Wynalazku wskazanego typu za darmo. Nie musisz spełniać żadnych wymagań.



Odrzuć kartę Podstawowego Wynalazku ze swojej ręki.



Odrzuć kartę Zaawansowanego Wynalazku ze swojej ręki.



Odkryj 1 kartę Podstawowego Wynalazku z talii.



Odkryj 1 kartę Zaawansowanego Wynalazku z talii.



Dobierz 3 karty Podstawowych Wynalazków z odpowiedniej talii, wybierz 1 i zagraj ją za darmo; odrzuć pozostałe 2 na stos kart odrzuconych.



Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Zbieranie Drewna, otrzymujesz 1 dodatkowe Drewno.



Ikona Zwinności.



Ikona Siły.



Ikona Inteligencji.



Ikona Wytrzymałości.



Ikona Spostrzegawczości.



Ikona Energii.



Dobierz 3 karty Zaawansowanych Wynalazków z odpowiedniej talii, wybierz 1 i zagraj ją za darmo; odrzuć pozostałe 2 na stos kart odrzuconych.



Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Wykopywanie Pomieszczeń, otrzymujesz zniżkę w wysokości 1 Metalu od całkowitego kosztu.



Zagraj ikonę wskazanego typu.



Żeton Podstawowej Elektryczności.



Żeton Zaawansowanej Elektryczności.



Zagraj ikonę Energii.



Porusz swojego Odkrywcę.



Żeton Jokera.



Odrzuć 1 Żeton Jokera.



Zniżka 1 ikony Umiejętności.



Żeton Drzwi.



Otwórz 1 Drzwi.



Rozbij Namiot.

RODZAJE EFEKTÓW



(Przychód) Zastosuj ten efekt podczas zagrywania karty oraz każdej Fazy Nowej Rundy.



(Trwały) Zastosuj ten efekt za każdym razem, gdy spełnisz wskazane warunki.



(Na koniec gry) Zastosuj ten efekt na koniec gry.



(Natychmiastowy) Zastosuj ten efekt gdy zagrywasz tę kartę.



(1x) Zastosuj ten efekt jako Szybką Akcję, raz na Rundę.



(Ofensywny) Zastosuj ten efekt gdy zagrywasz tę kartę.

IKONOGRAFIA KART WYNALAZKÓW

Za każdym razem, gdy robisz to, co po lewej stronie...



... otrzymujesz to, co po prawej.

Przykład: (Rękawica biomechaniczna) Za każdym razem, gdy odkrywasz kartę Misji, otrzymujesz 1 Metal oraz 1 PZ.

Jeśli spełnisz warunek po lewej...



...otrzymasz to, co po prawej.

Przykład: (Pochodnia elektryczna) Jeśli posiadasz żeton Elektryczności, otrzymujesz 1 punkt Eksploracji do natychmiastowego wykorzystania.

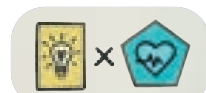
Zapłać/odrzuć to, co po lewej stronie...



... aby otrzymać to, co po prawej.

Przykład: (Latarnia) Odrzuć 1 Metal, Drewno albo kartę Wynalazku, aby otrzymać 1 punkt Eksploracji do natychmiastowego wykorzystania.

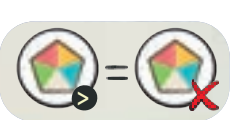
Weź to, co po lewej stronie tyle razy...



...ile masz tego, co po prawej stronie.

Przykład: (Drewniana zbroja) Weź tyle kart Zaawansowanych Wynalazków z wierzchu talii, ile ikon Wytrzymałości posiadasz w swoim obszarze gry.

Wszyscy gracze, którzy mają więcej od Ciebie tego, co po lewej...



... odrzucają to, co po prawej.

Przykład: (Kamouflaż) Jeśli masz więcej żetonów Jokera niż gracz, który zagrał tę kartę, odrzucaasz jeden żeton Jokera.

WYJAŚNIENIE NIEKTÓRYCH KART WYNALAZKÓW

12 – Klucz uniwersalny

65 – Bomba zegarowa

Weź żeton Drzwi z dowolnego miejsca w Gospodarstwie, odwróć go i zastosuj jego efekty tak, jakby Drzwi zostały otwarte za pomocą punktu Eksploracji.

15 – Otwieracz elektryczny

Wykop za darmo 1 Pomieszczenie za każdą ikonę Energii, którą posiadasz w swoim obszarze gry.

18 – Miecz energetyczny

Jeśli posiadasz żeton Elektryczności, weź 1 żeton Jokera.

22 – Plecak odrzutowy

27 – Odrzutowiec ponadźwiękowy

Porusz swojego Odkrywcę do dowolnego dostępnego Pomieszczenia. Dostępne Pomieszczenie to Pomieszczenie połączone z Pomieszczeniem, w którym znajduje się twój Odkrywca, do którego może dotrzeć przez otwarte przejścia (na drodze nie znajdują się żadne żetony Drzwi).

25 – Wehikuł czasu

Każdy gracz, który ma więcej kafelków Mysich Gości niż ty, musi wybrać pomiędzy odrzuceniem jednego ze swoich kafelków Mysich Gości albo utratą 3 PZ.

30 – Śrubokręt pozytoniczny

Zagrywając kartę Wynalazku otrzymujesz zniżkę 1 Drewna albo 1 Metalu.

38 – Balon

Dobierz 2 karty Celów ze stosu obok planszy Głównej. Wybierz 1 z tych kart i połóż ją odkrytą w twoim obszarze gry. Będzie to nowy Cel, który tylko ty możesz osiągnąć. Odrzuć niewybraną kartę.

40 – Młot

116 – Garaż

Zagraj kartę Wynalazku. Otrzymujesz zniżkę 1 Drewna albo 1 Metalu.

44 – Shuriken

Każdy gracz, który ma na swojej ręce więcej kart Wynalazków niż ty, musi odrzucić 1 ze swoich kart, wybraną przez siebie.

50 – Namiot kempingowy

Rozbij Namiot w dowolnym dostępnym Pomieszczeniu. Dostępne Pomieszczenie to Pomieszczenie połączone z Pomieszczeniem, w którym znajduje się twój Odkrywca, do którego może dotrzeć przez otwarte przejścia (na drodze nie znajdują się żadne żetony Drzwi). Jeżeli masz już rozbite dwa Namioty, możesz przesunąć jeden z nich zgodnie z powyższymi zasadami.

51 – Encyklopedia

Za każdym razem, gdy bierzesz kartę Zaawansowanego Wynalazku z rzędu lub z talii, weź 1 żeton Ruchu.

53 – Kompas magnetyczny

Za każdą zagrywaną ikonę Inteligencji otrzymujesz 1 punkt Eksploracji do natychmiastowego wykorzystania.

55 – Wózek żaglowy

Odrzuć 1 kostkę z brązowego pola na twojej planszy Gracza (opłacając wymagany koszt, jeśli dotyczy).

59 – Latarka

Jeśli posiadasz żeton Elektryczności, otrzymujesz 1 punkt Eksploracji do natychmiastowego wykorzystania.

61 – Skuter elektryczny

Jeśli posiadasz żeton Elektryczności, weź 1 żeton Ruchu.

69 – Kalkulator mechaniczny

Zagraj za darmo 1 kartę Wynalazku Automatu. Nie musisz spełniać żadnych wymagań.

73 – Roboślimak

Masz dostępne dodatkowe wolne Pomieszczenie na tej karcie. Możesz tu umieścić kafelek Łóżka albo kafelek Mysiogo Gościa.

75 – Robomysz

114 – Laboratorium Genetyczne

165 - Zajazd

Weź wskazany kafelek Mysiogo Gościa z zasobów ogólnych.

77 – Mechaniczny kameleon

Zastosuj efekt 1x innej karty; karta może należeć do Ciebie albo innego gracza.

78 – Robotygrys

Za każdą zagrywaną ikonę Siły możesz zagrać kartę Wynalazku, która nie zapewnia ikon Siły, ze zniżką 1 Drewna i 1 Metalu.

87 – Robokret

Każdy gracz, który usunął więcej kafelków Podziemi niż ty, musi wybrać pomiędzy odrzuceniem 2 Metali albo utratą 3 PZ.

91 – Drewniany jeżozwierz

Otrzymujesz 1 PZ za każdy kafelek Podziemi, który został przez ciebie usunięty.

94 – Mechaniczna krowa

Zagraj kartę Wynalazku. Otrzymujesz zniżkę 1 Drewna i 1 Metalu.

95 – Robopies

Do końca gry ignorujesz Ofensywne efekty kart zagrywanych przez innych graczy (lub kart Toru Szczurobota).

97 – Robogepart

Jeśli posiadasz żeton Elektryczności, otrzymujesz Eliksir Alchemika.

110 – Elektryczny tartak

Za każdym razem, gdy otrzymujesz dowolną liczbę Drewna (z Akcji lub efektu), otrzymujesz 1 dodatkowe Drewno i 1 PZ.

112 – Wieża wydobywca

Za każdym razem, gdy otrzymujesz dowolną liczbę Metalu (z Akcji lub efektu), otrzymujesz 1 dodatkowy Metal i 1 PZ.

118 – Stalarnia przemysłowa

Odrzuć 1 Metal, Drewno albo kartę Wynalazku, aby zbudować 1 Łóżko za darmo.

124 – Wieża radarowa

Natychmiast wykonaj 1 Misję; możesz zignorować wymaganie 1 ikony Umiejętności.

125 – Obserwatorium

Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę Wynalazku, możesz zignorować wymaganie 1 ikony Umiejętności.

130 – Centrum treningowe

Za każdym razem, gdy zdobywasz żeton Jokera, otrzymujesz 1 PZ.

131 – Wieża kontrolna

Za każdym razem, gdy osiągasz Cel, możesz zagrać za darmo 1 kartę Wynalazku.

134 – Centrum przetwarzania danych

Odrzuć w dowolnej kombinacji 2 Metale, Drewna lub karty Wynalazków, aby dobrać 3 karty Podstawowych Wynalazków z odpowiedniej talii. Wybierz 1, aby zagrać za darmo; odrzuć pozostałe 2 na stos kart odrzuconych.

136 – Pokój radiowy

Zdobywasz 2 PZ za każdą kostkę, która została usunięta z szarych pól na twojej planszy Gracza.

137 – Zautomatyzowane laboratorium

Weź 2 karty Wynalazków typu Narzędzia (1 Podstawową i 1 Zaawansowaną). Weź je z kart odkrytych, jeśli takie tam są; w przeciwnym razie odkrywaj karty z talii, aż je znajdziesz (odkryte i nie zabrane karty odrzuć na stos kart odrzuconych).

141 – Hostel

Odrzuć 1 kafelek Łóżka, który już zbudowałeś, aby otrzymać 2 Drewna.

143 – Studium kartografa

Zdobywasz 1 PZ za każdą kostkę, która została usunięta z brązowych pól na twojej planszy Gracza.

144 – Wieża badacza

Odkryj wierzchnią kartę z talii kart Zaawansowanych Wynalazków. Jeśli jest to karta Narzędzi, weź ją; w przeciwnym razie – odrzuć.

148 – Pokój rozwoju

Odkryj wierzchnią kartę z talii kart Podstawowych Wynalazków. Jeśli jest to karta Budynku, weź ją; w przeciwnym razie – odrzuć.

150 – Gralnia

Za każdym razem, gdy zdobywasz PZ, zdobywasz 1 dodatkowy PZ.

156 – Archiwum

Wybierz kartę Wynalazku ze stosu odrzuconych kart Podstawowych lub Zaawansowanych i weź ją na rękę.

164 – Dźwig budowlany

Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę Budynku, otrzymujesz zniżkę 1 Drewna albo 1 Metalu.

176 – Magazyn Metalu

Na koniec gry zdobywasz 1 PZ za każdy Metal w swoim obszarze gry.

177 - Stoisko handlowe

Odrzuć znacznik Metalu, Drewna albo kartę Wynalazku, aby wziąć inny z tych komponentów.