



CYBERPUNK

2077

GANGI NIGHT CITY - GRA PLANSZOWA



Autorzy gry: Andrea Chiarvesio, Eric M. Lang,
Alexio Schneeberger oraz Francesco Rugerfred Sedda



SPIS TREŚCI

003

Wprowadzenie
Komponenty gry

005

Plansza Główna

006

Plansze Gangów
Jednostki Gangów

- Jednostki podstawowe 006
- Jednostka specjalna: Dron 007
- Jednostka specjalna: Edgerunner 007

007

Zasady jednostek

- Przyjazne jednostki 007
- Wrogie jednostki 007
- Poruszanie 007
- Utrata jednostek 007
- Przewerbowanie jednostek 007

008

Podstawowe pojęcia

- W grze 008
- Usunięte z gry 008
- Zasoby 008
- Karty Walki 008
- Karty Okazji 008
- Kluczowe Punkty 009
- Obecność i Dominacja 009

010

Przygotowanie do gry

011

Tura gracza

Rodzaj tury: Aktywacja

- Akcja: Aktywacja Solo 012
- Rozpatrywanie Strzelaniny* 012
- Akcja: Aktywacja Techników 013
- Łapanie Okazji* 013
- Najmowanie Edgerunnersa* 014
- Akcja: Aktywacja Netrunnerów 014
- Rozpoczęcie Włamania do Sieci* 014
- Akcja: Budowa Kryjówek 015
- Akcja: Ulepszenie karty Walki 016
- Akcja: Dowolna 016
- Koniec tury Aktywacji 016

016

Rodzaj tury: Odzyskanie

- Zyskiwanie zasobów 016
- Rekrutacja jednostek 017

017

Koniec gry
Opowieści

- Karty Opowieści 017
- Zakończenia Opowieści 017

PORT CONNECTED...



018

Tryb Rozgrywki Jednoosobowej

- Przygotowanie Opowieści: Nieźle, zanim się pojawiłeś 018
- Przebieg gry 020
- Zachowanie wrogiego Edgerunnersa 020
- Zachowanie wrogiego Gangu 020

022

Slang świata Cyberpunk 2077

023

Indeks

Twórcy

024

Podsumowanie tury



WPROWADZENIE

„JESTEŚ NA TO GOTOWY, MORDECZKO? NIGHT CITY JUŻ NIGDY NIE BĘDZIE TAKIE SAMO!”

Cyberpunk 2077: Gangi Night City oddaje w ręce od 1 do 4 graczy kontrolę nad bezwzględными Gangami walczącymi o przejęcie podziemia w mieniącym się światłami piekle, jakim jest Night City. Walcz z innymi Gangami na ulicach lub w Sieci, gdzie twoja grupa sprytnych twardejeli stara się Dominować w przestępczym półświatku, który trzęsie miastem. Nie myśl jednak, że inne Gangi będą twoją jedyną przeszkodą w drodze na szczyt. Jeśli wasza „wojna” przyciągnie uwagę Korporacji, Policji lub NetWatch, zrobią wszystko, by wgnieść was w ziemię.

Dobry lider nigdy nie przeoczy dobrej Okazji lub obiecującego Edgerunnera. Tylko najzuchwalsi zostaną zapamiętani!

KOMPONENTY GRY

KOMPONENTY GŁÓWNE



10 KART EDGERUNNERÓW



27 KART OKAZJI



22 ULEPSZONE
KARTY WALKI



16 POCZĄTKOWYCH KART
WALKI [PO 4 NA GANG]



20 ŻETONÓW
KONTRABANDY



2 KOŚCI NETWATCH



20 ŻETONÓW
EURODOLARÓW



20 ŻETONÓW SEKRETÓW KORPORACJI



4 KARTY
PODSUMOWANIA TURU



1 PLANSZA GŁÓWNA

10 FIGUREK EDGERUNNERÓW



JOHNNY SILVERHAND



T-BUG



NIX



ROGUE AMENDIARES



RIVER WARD



GORO TAKEMURA



JUDY ÁLVAREZ



VIKTOR VEKTOR



KERRY EURODYNE



JACKIE WELLES



x4 AKCJA SOLO



x4 AKCJA TECHNIKA



x4 AKCJA NETRUNNERA



x4 AKCJA KRYJÓWKI

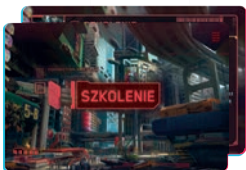


x4 AKCJA ULEPSZENIA



x4 AKCJA DOWOLNA

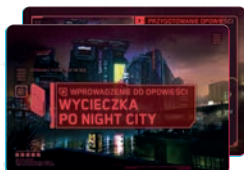
TALIE OPowieści



1 KARTA SZKOLENIA



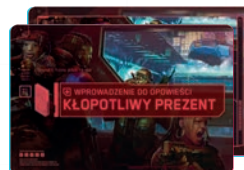
9 KART OPowieści
 „CENA SUKCESU”



7 KART OPowieści
 „WYCIEZKA PO NIGHT CITY”



8 KART OPowieści
 „SUBTELNA WOJNA”



7 KART OPowieści
 „KŁOPOTLIWY PREZENT”

KOMPONENTY OPowieści



1 KARTA OKAZJI-
 ARASAKA



6 ULEPSZONYCH KART
 WALKI KANG TAO



1 ŻETON ZABÓJCY



1 ŻETON AGENTA



5 ŻETONÓW „X”



1 ŻETON VIP



1 ŻETON PLUSKOWY



6 ŻETONÓW MILITECHU



10 ŻETONÓW CZASU



6 ŻETONÓW KONTENERÓW



6 ŻETONÓW FABRYK KANG TAO

KOMPONENTY GANGÓW



4 ZNACZNIKI REPUTACJI
 (PO 1 NA GANG)



4 ZNACZNIKI SIECI
 (PO 1 NA GANG)



16 ŻETONÓW DRONÓW
 (PO 4 NA GANG)



16 ŻETONÓW KRYJÓWEK
 (PO 4 NA GANG)



12 KOLOROWYCH PODSTAWEK
 (PO 3 NA GANG)



ŻETON SZALA (MAELSTROM)



X3 SOLO



X3 TECHNIK



X3 NETRUNNER

TYGER CLAWS



X3 SOLO



X3 TECHNIK



X3 NETRUNNER

VALENTINOS



X3 SOLO



X3 TECHNIK



X3 NETRUNNER

NOODOO BOYS



X3 SOLO



X3 TECHNIK



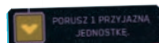
X3 NETRUNNER

MAELSTROM



PLANSZE GANGÓW (PO 1 NA GANG)

KOMPONENTY DO ROZGRYWKI JEDNOOSOBOWEJ



1 KAFEL ZASTĘPUJĄCY POLE SIECI



1 ZNACZNIK REPUTACJI
 WROGIEGO EDGERUNNERA



1 KARTA OPowieści
 „NIEŹLE, ZANIM SIĘ POJAWIŁEŚ”



6 KART LOSOWYCH DZIELNIC



4 KARTY
 ZACHOWAŃ GANGU
 WROGIEGO EDGERUNNERA



1 KARTA PROFILU
 WROGIEGO EDGERUNNERA

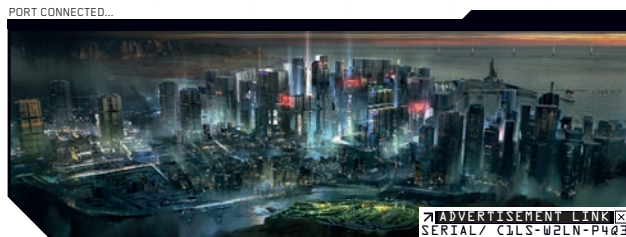


1 KARTA POMOCY
 ROZGRYWKI
 JEDNOOSOBOWEJ



PLANSZA GŁÓWNA

Plansza Główna przedstawia Night City i jego Dzielnice.



TOR REPUTACJI: Służy do śledzenia Reputacji każdego z Gangów.

TALIA ULEPSZONYCH KART WALKI: Korzystając z tej talii, gracze ulepszają swoje karty Walki.

MIEJSCA NA KARTY OPowieści: Podczas gry są tu umieszczane karty Opowieści.

SIEĆ: Nadzorowana przez NetWatch. To tu Netrunnerzy będą dokonywać Włamań i zdobywać dodatkowe profity. Każdy poziom ma swój własny zestaw Zagrożeń (Żółty, Pomarańczowy, Czerwony) i ich konsekwencje w przypadku nieudanego Włamania do Sieci.

RYNEK EDGERUNNERÓW: Są tu umieszczane karty i talia Edgerunnerów.

RYNEK OKAZJI: Są tu umieszczane karty i talia Okazji.

SYMBOL LICZBY GRACZY: Wskazuje liczbę graczy odpowiednią dla danej strony planszy.

DZIELNICE: Night City podzielone jest na 6 Dzielnic. To właśnie tam dochodzić będzie do starć między Gangami.

Nazwa Dzielnicy

WESTBROOK

Symbol Dzielnicy

Nagrody za Dzielnice

KLUCZOWE PUNKTY: Są to lokacje, które mogą być kontrolowane przez Gangi. Zapewnia im to korzyści podczas konkretnych akcji.

Fixer

Interes

Forteca Danych



PLANSZE GANGÓW

Gangi przedstawione są na odpowiadających im planszach. Plansze te służą graczom do porządkowania posiadanych znaczników Akcji oraz niezbudowanych Kryjówek.

Każdy Gang ma też zestaw unikalnych zdolności.

● CZŁONKOWIE GANGU

● OBSZAR AKTYWACJI

● OBSZAR ODZYSKANIA

● NIEZBUDOWANE KRYJÓWKI

● NAZWA GANGU

● DZIELNICA POCZĄTKOWA

● UNIKATOWE ZDOLNOŚCI GANGU: Różnią się w zależności od Gangu. Czasem mogą wymagać określonych komponentów.

AKTYWACJA

Użyj 1 lub 2 znaczniki Akcji.

ODZYSKANIE

1. Odzyskaj WSZYSTKIE swoje wykorzystane znaczniki Akcji.
2. Zyskaj 1 nagrodę za Obecność. Zyskaj WSZYSTKIE nagrody za Dominację.
3. Zrekrutuj 1 jednostkę za każdą posiadaną Kryjówkę w grze.

ODWET

Rozpoczynając Strzelaninę, MUSISZ odzyskać wszystkie znaczniki Zemsty od wszystkich zaangażowanych Przeciwników. Następnie podczas kroku PORÓWNIANIA dodaj 1 za każdy odzyskany znacznik. Jeśli wroga jednostka została utracona na koniec tej Strzelaniny, zyskaj 2 .

Podczas ODZYSKANIA, jeśli nie masz wystarczającej liczby jednostek w swojej rezerwie, możesz rekrutować znaczniki Zemsty.

TYGER CLAWS

Dzielnica Początkowa: WESTBROOK

ZEMSTA

Kiedy w Strzelaninie stracisz jednostkę podstawową, wybierz zaangażowanego Przeciwnika i umieść tę jednostkę w pobliżu jego rezerwy jako znacznik Zemsty.

JEDNOSTKI GANGU

JEDNOSTKI PODSTAWOWE

Jednostki podstawowe stanowią fundament każdego Gangu. Służą do działań i prowadzenia interesów w Night City (str. 011: **RODZAJ TURY: AKTYWACJA**).

Jednostki podstawowe dzielą się na 3 klasy:

- + **SOLO** (podstawka w kształcie 


SOLO

TECHNIK

NETRUNNER



JEDNOSTKA SPECJALNA: DRON

DRON (podstawka w kształcie ) to klasa jednostki specjalnej związanej z Technikami. Drony to maszyny, które poprawiają pozycję Gangu i pomagają utrzymać jego ludzi przy życiu. Drony poruszają się niezależnie od Techników, co oznacza, że gracze mogą poruszać je do Dzielnic, w których nie jest obecny ich Technik.




ZETONY DRONÓW

Drony są aktywowane wraz z Technikami podczas akcji **AKTYWACJI TECHNIKÓW** (str. 013: **AKCJA: AKTYWACJA TECHNIKÓW**). Są budowane, gdy Technik jest rekrutowany podczas **ODZYSKANIA**, gdy najmowany jest Edgerunner Technik lub gdy nakazuje to jakiś efekt.

Drony podlegają poniższym ograniczeniom.

- + Nigdy nie zajmują Kluczowych Punktów.
- + Kiedy w Dzielnicy nie ma żadnych przyjaznych jednostek poza Dronami, zostają one natychmiast utracone i odesłane do rezerwy właściciela.



JEDNOSTKA SPECJALNA: EDGERUNNER


EDGERUNNER (podstawka w kształcie ) to jednostka specjalna o unikatowych zdolnościach. Za odpowiednią sumkę, Edgerunnerzy chętnie zaoferują swoje usługi Gangowi, któremu uda się ich nająć. Aby nająć Edgerunnera, gracz musi użyć swojej akcji **AKTYWACJI TECHNIKÓW** (str. 014: **NAJMOWANIE EDGERUNNERA**).

Większość Edgerunnerów klasyfikowana jest jako Solo, Technik lub Netrunner. Gracze aktywują ich w taki sam sposób, jak robiliby to z odpowiadającymi Solo, Technikami albo Netrunnerami (np.: Edgerunner Technik aktywowany jest akcją Technika i również buduje Drona).

Edgerunnerzy, którzy nie należą do żadnej z tych 3 klas, to Specjaliści, którzy posiadają unikatowe sposoby ich aktywacji, opisane na swoich kartach. Edgerunnerzy Specjaliści mają również specjalne aktywne lub pasywne zdolności, które działają **tylko wtedy, gdy są oni w grze**.



ROGUE jest Edgerunnerem Specjalistką. Koszt jej najęcia to 2 . Porusza się tylko wtedy, gdy przyjazna jednostka zajmuje Kluczowy Punkt .

Gdy **ROGUE** znajduje się w grze, zapewnia graczowi 2 punkty Reputacji na koniec jego Odzyskania, o ile kontroluje on Kluczowy Punkt .

ZASADY JEDNOSTEK

PRZYJAZNE JEDNOSTKI

Jednostkę uważa się za przyjazną, jeśli należy ona do danego gracza.

WROGIE JEDNOSTKI

Wroga jednostka to jednostka, która kontrolowana jest przez wrogi Gang.

PORUSZANIE

Kiedy akcja lub efekt pozwala graczowi poruszyć jednostkę, może ona zostać przeniesiona do dowolnej sąsiedniej Dzielnicy, a także do albo z Kluczowego Punktu w Dzielnicy (str. 009: **KLUCZOWE PUNKTY**). Sąsiadowanie ma miejsce, gdy dwie Dzielnice mają wspólną granicę. Poruszając wiele jednostek, mogą one być poruszane niezależnie.

Edgerunnerzy klas: Solo, Technik i Netrunner poruszają się, gdy poruszają się odpowiadające im klasy jednostek. Edgerunnerzy Specjaliści mają unikatowe zasady dotyczące ich poruszania i aktywacji zdolności.

PORT CONNECTED...



ADVERTISEMENT LINK SERIAL/ R3L1-V5B1-V2C5

UTRATA JEDNOSTEK

Wszystkie zabite jednostki, w tym Drony i Edgerunnerzy, są uważane za utracone. Utracone jednostki wracają do rezerwy gracza, o ile nie wskazano inaczej.

PRZEWERBOWYWANIE JEDNOSTEK

Gdy jakiś efekt powoduje Przewerbowanie jednostki, aktywny gracz wybiera 1 z podstawowych wrogich jednostek znajdujących się w grze i zastępuje ją 1 podstawową jednostką **tej samej klasy** ze swojej własnej rezerwy (np. zastępując wrogiego Solo przyjaznym Solo).

Przewerbowana jednostka wraca do rezerwy przeciwnika. Gracz nie może Przewerbować jednostki, jeśli nie posiada w swojej rezerwie podstawowej jednostki tej samej klasy.

! UWAGA: Jeśli przewerbowana jednostka znajdowała się w Kluczowym Punkcie, nową jednostkę też należy w nim umieścić.

KLUCZOWE PUNKTY

Kluczowy Punkt (KP) to miejsce w Dzielnicy, które może zostać zajęte przez jedną jednostkę podstawową lub Edgerunnera. Dowolna klasa jednostek (z wyjątkiem Dronów) może zajmować Kluczowy Punkt dowolnego rodzaju, zapewniając swojemu Gangowi kontrolę nad daną lokacją.

! UWAGA: Drony nie mogą zajmować Kluczowych Punktów.

Kluczowe Punkty na mapie to:



FIXER: Najmuj Edgerunnerów za pośrednictwem Fixera.



INTERES: Łap Okazje pojawiające się w półświatku.



FORTECA DANYCH: Zyskuj dostęp do Sekretów Korporacji, gdy Netrunnerzy Włamują się do Sieci.

Podczas poruszania, jednostka może zajmować Kluczowe Punkty:

- + W swojej Dzielnicy, bez konieczności wchodzenia do sąsiedniej Dzielnicy.
- + W sąsiedniej Dzielnicy, do której się porusza.

! UWAGA: Jednostki nie mogą zajmować Kluczowego Punktu, który aktualnie zajęty jest przez **DOWOLNĄ** inną jednostkę, w tym przyjazną jednostkę.

LOADING DATA...



JANEK aktywuje swoich Netrunnerów, używając swojego znacznika Akcji. Porusza jednego Netrunnera z KP w Heywood bezpośrednio do KP w sąsiedniej Dzielnicy City Center. Jego drugi Netrunner porusza się z Heywood bezpośrednio do znajdującego się w niej KP. Na koniec Janek rozpoczyna Włamanie do Sieci, mając pod swoją kontrolą 2 Kluczowe Punkty.

OBECNOŚĆ I DOMINACJA

Obećność i Dominacja określają nagrody, które gracz otrzyma podczas **ODZYSKANIA** (str. 016: **RODZAJ TURU: ODZYSKANIE**). Niektóre karty Okazji mogą wymagać Obecności lub Dominacji w Dzielnicach, aby spełnić ich wymagania.

OBECNOŚĆ osiąga się poprzez posiadanie w Dzielnicy przynajmniej 1 jednostki. Same Kryjówki nie liczą się do Obecności ani Dominacji.

! UWAGA: Drony wliczają się do liczby wszystkich jednostek w Dzielnicy.

DOMINACJA w Dzielnicy jest osiągnięta, gdy Gang ma **zarówno**:

- + Kryjówkę w Dzielnicy **oraz**
- + Najwięcej jednostek w Dzielnicy (łącznie liczba wszystkich jednostek podstawowych, Dronów i Edgerunnerów).

! UWAGA: Gdy gracze remisują w Dzielnicy w ramach walki o Dominację, żaden z graczy nie osiąga Dominacji, a zamiast tego każdy z remisujących ma tylko Obecność.

WAITING FOR SERVER...



Sytuacja graczy w City Center wygląda następująco: **JANEK** ma 3 jednostki (2 podstawowe i Drona) oraz Kryjówkę. **AGATA** nie ma jednostek, ale ma Kryjówkę. **HUBERT** ma 3 jednostki, ale nie ma Kryjówki.

W tym przypadku nikt nie osiąga Dominacji. **HUBERT** ma tylko Obecność, ponieważ nie ma Kryjówki.

JANEK ma tylko Obecność, nawet posiadając Kryjówkę, ponieważ nie ma więcej jednostek niż **HUBERT**.

AGATA nie ma nawet Obecności, ponieważ same Kryjówki nie liczą się do Obecności.




PRZYGOTOWANIE DO GRY

! UWAGA: Jeśli grasz w trybie jednoosobowym, zapoznaj się z zasadami przygotowania dla rozgrywki jednoosobowej (str. 018: **TRYB ROZGRYWKI JEDNOOSOBOWEJ**).

01 PRZYGOTUJ CIE PLANSZĘ GŁÓWNA:

Umieśćcie planszę Główną na środku stołu, stroną odpowiadającą liczbie graczy ku górze.

02 UTWÓRZ CIE PULE ŻETONÓW I KOŚCI:

Utwórzcie oddzielne pule dla ,  oraz .

Umieśćcie je wraz z 2 kośćmi NetWatch obok planszy Główniej, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

03 WYBIER CIE GANG I WEŹ CIE ICH KOMPONENTY:

Każdy gracz wybiera Gang i bierze wszystkie przynależne do niego komponenty, 4 początkowe karty Walki (**CYBERPSYCHOZA, ZWARCIE, PANCERZ PODSKÓRNY, CRUSHER**) oraz kartę Podsumowania Tury.

04 WYBIER CIE PIERWSZEGO GRACZA:

Gracz, który spędził najwięcej godzin grając w grę wideo Cyberpunk 2077, zostaje pierwszym graczem. Możecie też wybrać pierwszego gracza losowo.

05 ROZDZIEL CIE POCZĄTKOWE ZASOBY:

Podążając zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz otrzymuje określoną liczbę zasobów, zgodnie z kolejnością tury:

	ZASOBY POCZĄTKOWE
PIERWSZY GRACZ	  
DRUGI GRACZ	  
TRZECI GRACZ	   
CZWARTY GRACZ	   
PIĄTY GRACZ*	    

*Wymaga Rozszerzenia: Rodziny i Wyrzutki.





06 UMIEŚCIE KOMPONENTY GANGU:

Każdy z graczy umieszcza:

- + Swoj znacznik Reputacji i znacznik Sieci na odpowiadających im początkowych polach na planszy Głównej.
- + W swojej **Dzielnicy Początkowej**, wskazanej na planszy Gangu: 1 żeton Kryjówki, 1 jednostkę Solo, 1 jednostkę Technika, 1 jednostkę Netrunnera i 1 żeton Drona. Jednostki nie mogą być umieszczane na Kluczowych Punktach.
- + Na planszy Gangu, w odpowiednich miejscach: 3 pozostałe żetony Kryjówki i 6 znaczników Akcji.
- + W swojej osobistej rezerwie obok swojej planszy Gangu: Wszystkie pozostałe jednostki i żetony (2 Solo, 2 Techników, 2 Netrunnerów i 3 Drony).

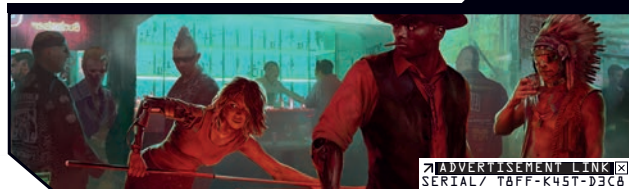
LOADING DATA...



07 PRZYGOTUJcie TALIE:

Potasujcie karty Okazji, Edgerunnerów i ulepszone karty Walki, tworząc osobne talie, a następnie umieśćcie je zakryte na odpowiadających im polach na planszy Głównej. Uzupełnijcie miejsca Okazji i Edgerunnerów na planszy Głównej, umieszczając na każdym odpowiednią odkrytą kartę.

PORT CONNECTED...



08 WYBIERZCIE OPowieŚĆ:

Wybierzcie Opowieść. Umieśćcie całą odpowiadającą jej zawartość, zakrytą, obok planszy Głównej. Odkryjcie kartę Wprowadzenie do Opowieści i postępujcie zgodnie z dodatkowymi instrukcjami dotyczącymi przygotowania gry.

! UWAGA: Gracze powinni zapoznać się z podstawami, wykorzystując w swojej pierwszej grze Opowieść: Szkolenie. To dobry sposób, by zacząć, nie przetadowując graczy osobliwymi i zmieniającymi rozgrywkę zasadami Opowieści. Umieśćcie kartę w pierwszym miejscu na kartę Opowieści i gotowe!

TURA GRACZA

Gra *Cyberpunk 2077: Gangi Night City* rozgrywana jest w serii tur. Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz rozgrywa swoją turę, aż zostanie spełniony warunek końca gry.

W swojej turze aktywny gracz wybiera 1 z poniższych możliwości:

AKTYWACJA: Wydaj znaczki Akcji, aby aktywować jednostki i efekty, budować Kryjówki i ulepszać karty Walki.

ALBO

ODZYSKANIE: Odzyskaj wykorzystane znaczki Akcji, zyskaj zasoby i zrekrutuj więcej jednostek.

RODZAJ TURY: AKTYWACJA

Akcje stanowią rdzeń gry. Podczas swojej tury gracze mogą wykonać 1 **LUB** 2 akcje. Dostępnych jest 6 akcji, reprezentowanych przez znaczki Akcji, z których każdy ma swoją określoną funkcję.

Akcje wykonuje się poprzez przesunięcie znaczka Akcji z obszaru **AKTYWACJI** do obszaru **ODZYSKANIA**, a następnie rozpatrzenie jego efektów.

Istnieje 6 różnych znaczników Akcji:

ZNACZNIKI AKCJI



AKTYWACJA SOLO



AKTYWACJA TECHNIKÓW



AKTYWACJA NETRUNNERÓW



BUDOWA KRYJÓWKI



ULEPSZENIE KARTY WALKI



DOWOLNA AKCJA (WYKONAJ DOWOLNĄ AKCJĘ)

! UWAGA: Akcje należy wykonywać pojedynczo, w pełni rozpatrując bieżącą akcję przed wykonaniem następnej.



AKCJA: AKTYWACJA SOLO

TEN ZNACZNIK AKCJI MOŻE BYĆ UŻYTY TYLKO JEŚLI GRACZ POSIADA W GRZE JEDNOSTKĘ SOLO.

Aktywny gracz może poruszyć dowolną liczbę swoich Solo (w tym Edgerunnerów typu Solo) obecnych w grze. Następnie może wywołać Strzelaninę w jednej Dzielnicy, w której znajduje się przyjazna jednostka Solo i wroga jednostka.

! UWAGA: Aktywny gracz może wywołać tylko 1 Strzelaninę na każdy znacznik Akcji, niezależnie od tego, w ilu Dzielnicach zostały spełnione warunki wywołania Strzelaniny.

ROZPATRYWANIE STRZELANINY

Strzelanin w Night City nie wygrywa się liczebnością. Decydującym czynnikiem jest broń, Wszczępy i Haki! Strzelaniny są głośne i intensywne, więc natychmiast przykuwają uwagę! Dlatego wszyscy gracze, którzy posiadają jednostki w Dzielnicy, w której wywołana została Strzelanina, zostają w nią zaangażowani.

! UWAGA: Jednostki nie dodają Siły Ognia podczas Strzelaniny, chyba że zaznaczono inaczej.

Aby rozpatrzeć Strzelaninę:

01 Gracz inicjujący Strzelaninę może zamienić miejscami dowolne wrogie jednostki, zajmujące dowolną liczbę Kluczowych Punktów w Dzielnicy, ze swoimi jednostkami Solo.

02 Każdy zaangażowany w Strzelaninę wybiera ze swojej ręki 1 kartę Walki i kładzie ją zakrytą przed sobą.

03 **UJAWNIEŃ** - Wszyscy gracze jednocześnie odkrywają swoje wybrane karty Walki. Karty z **EFEKTEM SPECJALNYM: UJAWNIEŃ** są aktywowane podczas tego kroku.

04 **PORÓWNANIE** - Porównanie całkowitej Siły Ognia każdego gracza (suma z kart Walki, odpowiednich zdolności Gangu/Edgerunnerów i wszelkich aktywnych modyfikatorów wynikających z Opowieści). Karty z **EFEKTEM SPECJALNYM: PORÓWNANIE** są aktywowane podczas tego kroku.

05 **OFIARY** - Wszyscy gracze z najwyższą (wliczając remis) nie tracą żadnych jednostek.

Każdy inny gracz traci 1 przyjazną jednostkę w Dzielnicy. Jednostki te zostają utracone i wracają do rezerwy właściciela, chyba że zaznaczono inaczej. Karty z **EFEKTEM SPECJALNYM: OFIARY** są aktywowane podczas tego kroku.

06 Wszyscy gracze sprawdzają zagrane karty Walki, aby zobaczyć, czy dowolne Warunki zyskania Reputacji zostały spełnione. Jeśli tak się stało, zdobywają wskazaną Reputację, nawet jeśli przegrali Strzelaninę lub nie mają już żadnych jednostek w Dzielnicy.

07 Wszyscy gracze odrzucają zagraną kartę Walki odkrytą obok swojej planszy Gangu, na swój osobisty stos kart odrzuconych. Wartość stosów kart odrzuconych jest jawna.

! UWAGA: Jeśli po Strzelaninie lub w dowolnym momencie poza nią, gracz nie ma już żadnych kart Walki na ręku, odzyskuje wszystkie zagrane karty Walki ze swojego stosu kart odrzuconych.

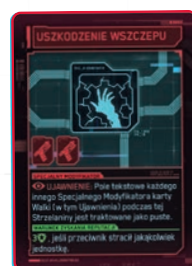
LOADING DATA...



↑ AGATA inicjuje Strzelaninę swoim Solo w Westbrook. **AGATA** zamienia miejscami swojego Solo z Technikiem **DANIEŁA**, który znajdował się w KP.

DANIEŁ i **HUBERT** posiadają w Dzielnicy jednostki, co oznacza, że cała trójka graczy bierze udział w tej Strzelaninie. **JANEK** nie bierze w niej udziału, ponieważ nie ma żadnych jednostek w Westbrook, a Kryjówki nie są jednostkami.

Każdy z uczestników Strzelaniny wybiera kartę Walki. Następnie wszyscy jednocześnie je ujawniają. **AGATA** wybrała **CRUSHERA**, **DANIEŁ** wybrał **USZKODZENIE WSZCZEPU**, a **HUBERT** wybrał **TSUNAMI ASHURA**.



Siła Ognia poszczególnych graczy to: **AGATA 3**, **DANIEL 2** i **HUBERT 4**. **HUBERT** ma najwyższy wynik w Strzelaninie i nie traci jednostki. **AGATA** i **DANIEL** tracą po jednej jednostce, ponieważ nie mają najwyższej. **TSUNAMI ASHURA** pozwoliłoby **HUBERTOWI** wybrać, które jednostki straci **AGATA** i **DANIEL**, ale **USZKODZENIE WSZCZEPU** anuluje ten efekt. **DANIEL** postanawia stracić Drona, a **AGATA** poświęca swojego Solo.

Na koniec sprawdzane są Warunki zyskania Reputacji: **HUBERT** zyskuje 1 punkt Reputacji. **DANIEL** zyskuje 3 punkty Reputacji za utraconego przez **AGATE** Solo. **AGATA** nie zyskuje punktów Reputacji, ponieważ w tej Strzelaninie straciła jednostkę. Na tym kończy się Strzelanina



AKCJA: AKTYWACJA TECHNIKÓW

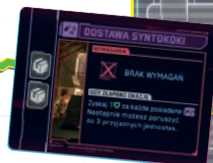
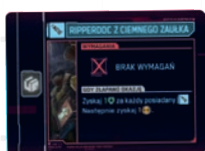
TEN ZNACZNIK AKCJI MOŻE BYĆ UŻYTY TYLKO JEŚLI GRACZ POSIADA W GRZE JEDNOSTKĘ TECHNIKA.

Aktywny gracz może poruszyć dowolną liczbę swoich Techników (w tym Edgerunnerów typu Technik) i Dronów obecnych w grze. Następnie, w zależności od Kluczowych Punktów, które kontroluje, może zdecydować się na wykonanie 1 z następujących opcji:

+ Złapanie 1 Okazji, jeśli kontroluje Interes

ALBO

+ Najmowanie 1 Edgerunnera, jeśli kontroluje Fixera



LOADING DATA...



! UWAGA: Jeśli aktywny gracz nie kontroluje wymaganych Kluczowych Punktów, ignoruje możliwość złapania Okazji albo najmowania Edgerunnerów. Jeśli kontroluje zarówno Kluczowe Punkty, jak i , wciąż może wybrać tylko **JEDNĄ KARTĘ** z wybranego Rynku.

ŁAPANIE OKAZJI

Aby złapać Okazję, gracz musi kontrolować Kluczowy Punkt, jakim jest Interes

Aby złapać Okazję, aktywny gracz musi:

01 Wybrać kartę Okazji z Rynku i opłacić jej koszt.

02 Przenieść i zachować kartę złapanej Okazji odkrytą obok swojej planszy Gangu.

03 Zyskać dowolne nagrody wymienione w części „Gdy Złapano Okazję”.

! UWAGA: Gracz może złapać Okazję tylko wtedy, gdy już spełnia jej wymagania.

← HUBERT kontroluje KP i ma 2 w swojej rezerwie. Nie kontroluje żadnych innych Kluczowych Punktów.

HUBERT może złapać Okazję, korzystając ze swojej Akcji Technika. Obecnie na Rynku znajdują się **DOSTAWA SYNTOKOKI**, **ULEPSZENIA CYBERMODY** i **BODYSHOPPE™ CYBERTUNING**.

HUBERT nie jest w stanie złapać Okazji na **BODYSHOPPE™ CYBERTUNING**, ponieważ nie ma wystarczającej liczby . To samo dotyczy **ULEPSZEŃ CYBERMODY**: pomimo faktu, że ma wystarczająco , Okazja ta wymaga kontroli Kluczowego Punktu . **HUBERT** może złapać Okazję na **DOSTAWĘ SYNTOKOKI**. Bierze jej kartę i umieszcza obok swojej planszy Gangu.

Za złapanie tej Okazji otrzymuje łącznie 2 punkty Reputacji: 1 za właśnie złapaną **DOSTAWĘ SYNTOKOKI** i 1 dodatkowy za **BD ORGANITSKAYA**, którą złapał w poprzedniej turze. **DOSTAWA SYNTOKOKI** pozwala mu również poruszyć do 3 przyjaznych jednostek.



NCPD CONNECTED...

NAJMOWANIE EDGERUNNERA

Aby nająć Edgerunnera, gracz musi kontrolować Kluczowy Punkt z Fixerem. Każdy Gang może mieć tylko 3 Edgerunnerów. Gdy Gang ma 3 najętych Edgerunnerów, nie może już najmować kolejnych.

Aby nająć Edgerunnera, aktywny gracz musi:

01 Wybrać kartę Edgerunnera z Rynku i opłacić jej koszt.

02 Przenieść kartę Edgerunnera obok swojej planszy Gangu. Dołączyć 1 ze swoich kolorowych podstawek do właściwej figurki i umieścić ją poza Kluczowym Punktem w Dzielnicy, w której ma Kryjówkę. Gdy zostanie najęty Edgerunner typu Technik, zbuduje on również Drona.

! UWAGA: Puste miejsca po kartach Edgerunnerów i Okazji są uzupełniane dopiero na koniec tury gracza.



AKCJA: AKTYWACJA NETRUNNERÓW

TEN ZNACZNIK AKCJI MOŻE BYĆ UŻYTY TYLKO JEŚLI GRACZ POSIADA W GRZE JEDNOSTKĘ NETRUNNERA.

Aktywny gracz może poruszyć dowolną liczbę swoich Netrunnerów (w tym Edgerunnerów typu: Netrunner) obecnych w grze. Następnie może rozpocząć Włamanie do Sieci.

ROZPOCZĘCIE WŁAMANIA DO SIECI

! UWAGA: Gracze **nie muszą** zajmować Kluczowych Punktów z Fortecami Danych, aby rozpocząć Włamanie do Sieci.

Rozpoczynając Włamanie do Sieci, aktywny gracz musi:

01 Zyskać 1 za każdy kontrolowany przez siebie KP z Fortecą Danych.

02 Awansować na torze Sieci przynajmniej o 1 pole, maksymalnie o liczbę przyjaznych Netrunnerów w grze, w tym Edgerunnerów typu Netrunner. Jeśli gracz ma 3 Netrunnerów, musi awansować swój znacznik Sieci o 1, 2 albo 3 pola na torze Sieci. Znacznik nie może pozostać na tym samym polu.

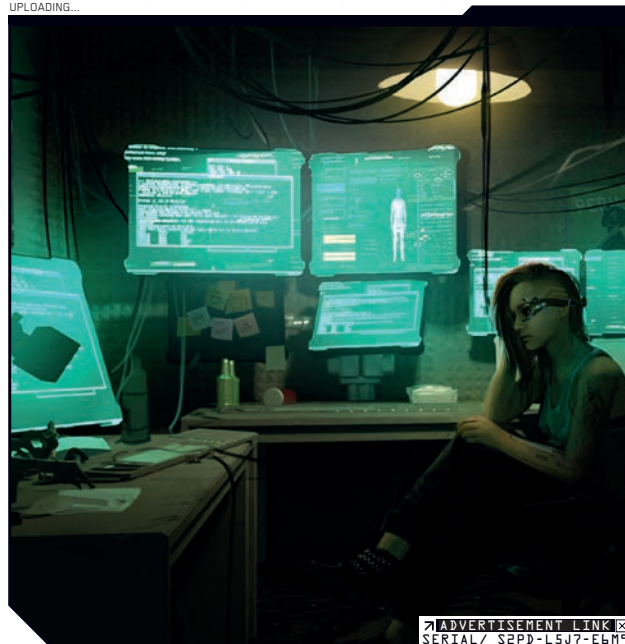
! UWAGA: Jeśli znacznik dotarł do ostatniego pola na torze Sieci, musi się tam zatrzymać, niezależnie od liczby pól, o które mógłby jeszcze awansować.

03 Gracz może zastosować efekt opisany na polu, na którym ostatecznie zatrzymał się jego znacznik.

04 Gracz rzuca obiema kośćmi NetWatch. Jeśli wynik jest równy lub niższy od Zagrożenia na aktualnym poziomie, aktywny gracz natychmiast ponosi konsekwencje wskazane na tym polu.

05 Jeśli znacznik osiągnął ostatnie pole na torze Sieci, gracz musi cofnąć swój znacznik Sieci z powrotem na początek toru.

UPLOADING...



ADVERTISEMENT LINK
 SERIAL/ S2PD-L5J7-E6N9



↑ **DANIEL** rozpoczyna Włamanie do Sieci. Kontroluje Fortecę Danych w Watson i zyskuje 1 . **DANIEL** ma w grze 2 Netrunnerów, więc może awansować o 1 albo 2 pola na torze Sieci. Awansuje o 2 pola i stosuje efekt tego, na którym się zatrzymał.

DANIEL otrzymuje 1 punkt Reputacji, a ponieważ ma w Watson Technika, umieszcza tam 2 nowe Drony.

DANIEL rzuca kośćmi NetWatch. Jego wynik to 6. Ponieważ konsekwencje Zagrożenia na tym poziomie aktywują się przy wyniku nie większym niż 5, póki co pozostaje bezpieczny.



NCPD CONNECTED...



AKCJA: BUDOWA KRYJÓWKI

Akcja ta pozwala aktywnemu graczowi zbudować Kryjówkę. Każda nowa Kryjówka kosztuje 2 , niezależnie od liczby już posiadanych przez gracza Kryjówek. Kryjówki są wymagane, aby uzyskać Dominację w Dzielnicy i zwiększyć rekrutację jednostek podczas **ODZYSKANIA** (str. 016: **RODZAJ TURU: ODZYSKANIE**).

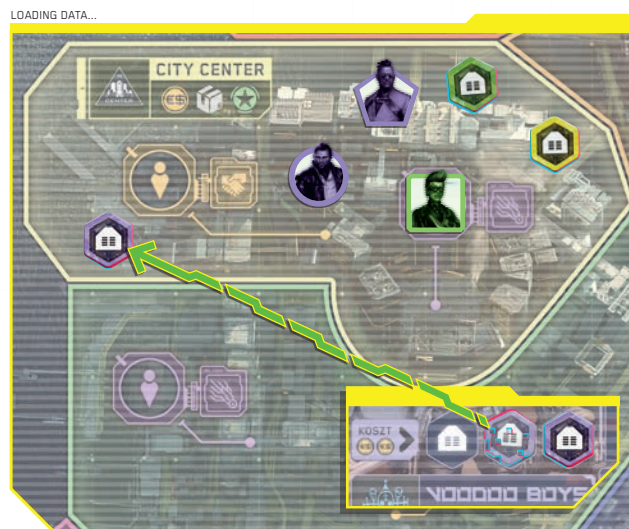
Aby zbudować Kryjówkę, aktywny gracz musi:

01 Zapłacić 2 .

02 Wziąć pierwszy z lewej żeton Kryjówki ze swojej planszy Gangu i umieścić go w dowolnej Dzielnicy, w której nie ma jeszcze Kryjówki swojego Gangu.

03 Zyskać punkty Reputacji w liczbie zgodnej z wartością na polu, z którego pobrano żeton właśnie zbudowanej Kryjówki.

! **UWAGA:** Kryjówki można budować w Dzielnicach z Kryjówkami innych Gangów, w których gracz nie jest Obecny. Nie jest wymagane posiadanie Jednostki w Dzielnicy, aby zbudować w niej Kryjówkę.



↑ **HUBERT** chce zbudować Kryjówkę. Płaci 2 i umieszcza swój żeton niezbudowanej Kryjówki (pierwszy z lewej na swojej planszy Gangu) w City Center. Otrzymuje 1 punkt Reputacji z odpowiedniego pola żetonu ze swojej planszy Gangu.



AKCJA: ULEPSZENIE KARTY WALKI

Ta akcja pozwala aktywnemu graczowi na ulepszenie 1 ze swoich kart Walki. Ulepszone karty Walki mogą posiadać zdolności, które wpływają na niektóre kroki podczas Strzelaniny (str. 012: [ROZPATRYWANIE STRZELANINY](#)).

Aby ulepszyć kartę Walki, aktywny gracz musi:

01 Wydać 1 .

02 Dobrać 2 ulepszone karty Walki z wierzchu talii ulepszonych kart Walki. Wybrać z nich jedną, którą chce zatrzymać (na ręku), a niewybraną odłożyć na spód talii ulepszonych kart Walki.

03 Wybrać 1 kartę Walki z ręki (nie ze stosu kart odrzuconych) i usunąć ją z gry. Może to być właśnie zyskana karta.

! UWAGA: Ulepszenie kart Walki odbywa się w tajemnicy. Żaden inny gracz nie powinien widzieć, które karty zostały dobrane, odrzucone lub usunięte z gry.

LOADING DATA...

**01**

↑ [01] JANEK chce ulepszyć swoją rękę kart Walki. Wydaje 1  i dobiera 2 wierzchnie karty z talii ulepszonych kart Walki. Są to **DRUGIE SERCE** i **STEPHENSON TECH MK.4**.

LOADING DATA...

**02**

↑ [02] JANEK ma w ręku tylko **CRUSHERA** (pozostałe karty Walki znajdują się obecnie na jego stosie kart odrzuconych). Ponieważ zarówno **CRUSHER**, jak i **DRUGIE SERCE** nie współgrają zbyt dobrze ze zdolnościami jego Gangu, postanawia zatrzymać **STEPHENSONA TECH MK.4**. Odkłada **DRUGIE SERCE** na spód talii ulepszonych kart Walki, a **CRUSHERA** usuwa z gry.



AKCJA: DOWOLNA

Ta akcja pozwala aktywnemu graczowi na wykonanie dowolnej z wyżej opisanych akcji, niezależnie od tego, gdzie na planszy Gangu znajduje się odpowiedni znacznik Akcji.

KONIEC TURY AKTYWACJI

Na koniec tury **AKTYWACJI** należy uzupełnić wszystkie puste miejsca na karty Edgerunnerów i Okazji na Rynku.

RODZAJ TURY: ODZYSKANIE

ODZYSKANIE pozwala graczowi na odświeżenie wydanych znaczników Akcji, zdobycie nagród z Dzielnic i rekrutację nowych jednostek Gangu.

Gracze nie mogą przeprowadzić **ODZYSKANIA**, jeśli nie wydali żadnych znaczników Akcji, chyba że:

+ Nie mają żadnych jednostek w grze.

LUB

+ Nie mają żadnych zasobów w swojej rezerwie.

Podczas **ODZYSKANIA** gracz wykonuje następujące kroki w podanej kolejności:

01 Przenosi wszystkie znaczniki Akcji z pola **ODZYSKANIA** do pola **AKTYWACJI** na swojej planszy Gangu.

02 Zyskuje zasoby z Dzielnic.

03 Rekrutuje nowe jednostki.

! UWAGA: Wykorzystane karty Walki nie są zabierane z powrotem na rękę podczas **ODZYSKANIA**. Są zabierane z powrotem tylko wtedy, gdy ostatnia karta Walki z ręki gracza została użyta w Strzelaninie lub odrzucona wskutek działania efektu poza Strzelaniną.

ZYSKIWANIE ZASOBÓW

Aktywny gracz sprawdza każdą Dzielnicę pod kątem nagród. Zyskuje zasoby za sprawą Obecności albo Dominacji w danej Dzielnicy (str. 009: [OBECNOŚĆ I DOMINACJA](#)).

Jeśli aktywny gracz posiada tylko **OBECNOŚĆ** w danej Dzielnicy:

+ Wybiera i zyskuje tylko 1 nagrodę z tej Dzielnicy.

Jeśli zamiast tego aktywny gracz posiada **DOMINACJĘ** w danej Dzielnicy:

+ Zyskuje **WSZYSTKIE** nagrody z tej Dzielnicy.



REKRUTACJA JEDNOSTEK

Za każdą posiadaną przez aktywnego gracza Kryjówkę na planszy Głównej, może umieścić on w grze 1 jednostkę podstawową albo jednostkę Edgerunnera ze swojej rezerwy. Technicy, w tym Edgerunnerzy Technicy, umieszczają też 1 Drona w Dzielnicy, w której zostali zrekrutowani.

! UWAGA: Drony nie wliczają się do liczby jednostek, które gracz może rekrutować.

Podczas rekrutacji jednostek:

- + Muszą być one umieszczone w Dzielnicy z Kryjówką jego Gangu i **rozmeszczone w dowolny sposób**.
- + Nie można ich umieścić bezpośrednio w Kluczowym Punkcie.

! UWAGA: Jeśli gracz nie posiada żadnych jednostek w rezerwie, nie może rekrutować już więcej jednostek.

KONIEC GRY

Gra kończy się na koniec tury gracza, w której został spełniony przynajmniej 1 z poniższych warunków:

- + Gang osiągnął poziom przynajmniej 25 punktów na torze Reputacji.
- + Wywołany został warunek Zakończenia Opowieści, który kończy bieżącą Opowieść.

O ile w Zakończeniu Opowieści nie wskazano inaczej, Gang z największą liczbą punktów Reputacji wygrywa grę.

! UWAGA: W rzadkich przypadkach, gdy kilka Gangów remisuje w zakresie dowolnego warunku zwycięstwa, **nikt nie wygrywa gry**.

Night City to nie miejsce na wspólne zwycięstwo. Rozstrzygnijcie ten spór, siadając do gry ponownie.

OPOWIEŚCI

PODZAS PIERWSZEJ ROZGRYWKI UŻYJCIE OPOWIEŚCI: SZKOLENIE I NA RAZIE POMIŃCIE TEN ROZDZIAŁ.

Opowieści w grze *Cyberpunk 2077: Gangi Night City* ewoluują w efekcie wyborów graczy, rozwijając narrację i kształtując wrażenia z każdej rozgrywki, oferując, w miarę postępów, stale zmieniającą się różnorodność wyzwań i możliwości.

KARTY OPOWIEŚCI

Wszystkie Opowieści rozpoczynają się od karty Wprowadzenia. Zawierają one specyficzne zasady przygotowania i informują graczy, które karty Opowieści mają zostać odkryte w następnej kolejności. Wiele kart Opowieści może być odkrytych i aktywnych jednocześnie.

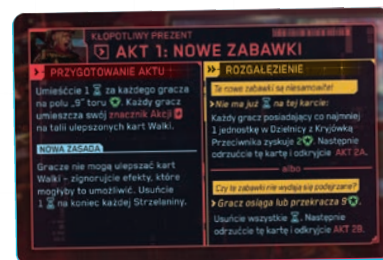
! UWAGA: Zasady Opowieści zawsze mają pierwszeństwo nad zasadami podstawowymi, kartami Walki, Okazjami lub zdolnościami Edgerunnerów.



NCPD CONNECTED...

Odkryte karty Opowieści są umieszczane w miejscach na karty Opowieści na planszy Głównej. Mają one warunki, które informują graczy, kiedy zostanie odkryta następna karta Opowieści. Gdy karta Opowieści nakazuje graczom przejść do następnego Aktu, wszystkie poprzednie karty Aktów są zazwyczaj odrzucane, a ich zasady przestają być aktywne. Gdy tylko nowa karta zostanie odkryta, gracze muszą postępować zgodnie z nowym przygotowaniem Aktu i stosować nowe zasady.

Rozgałęzienia Opowieści są rozpatrywane **po zakończeniu tury aktywnego gracza i przed rozpoczęciem tury kolejnego gracza**, chyba że określono inaczej. Jeśli w jednej turze zostanie wywołanych kilka Rozgałęzień, należy podążać za tym, które zostało wywołane jako pierwsze i zastosować jego efekty, ignorując wszystkie pozostałe Rozgałęzienia.



↑ Obecna karta Opowieści (Kłopotliwy Prezent, Akt 1: Nowe Zabawki) ma dwa Rozgałęzienia:
→ Nie ma już na tej karcie.
→ Gracz ma przynajmniej 9 punktów Reputacji.

JANEK inicjuje Strzelaninę i osiąga poziom 9 punktów Reputacji za spełnienie Warunku ze swojej karty Walki. Zgodnie z nową zasadą wprowadzoną w Akcie 1, usuwa on również na koniec Strzelaniny, który okazuje się być ostatnim . Ponieważ oba warunki zostały spełnione podczas tej samej tury **JANKA**, Opowieść Rozgałęzi się do Aktu 2B, gdyż osiągnięcie poziomu 9 punktów Reputacji było pierwszym ze spełnionych warunków wywołujących Rozgałęzienie.

ZAKOŃCZENIA OPOWIEŚCI

Niektóre karty Opowieści mają warunki Zakończenia, które kończą Opowieść, a tym samym całą grę. Niektóre Zakończenia będą też nagradzać graczy punktami Reputacji. Przydzielcie je zgodnie z treścią karty.

! UWAGA: Jeśli nie odkryto żadnego Zakończenia, gra zakończy się po osiągnięciu przynajmniej 25 punktów Reputacji przez dowolnego gracza, na koniec jego rundy.



TRYB ROZGRYWKI JEDNOOSOBOWEJ



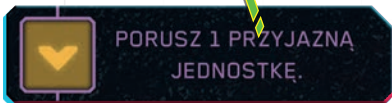
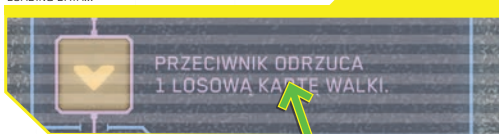
NCPD CONNECTED...

PRZYGOTOWANIE OPowieści: NIEŻLE, ZANIM SIĘ POJAWIŁEŚ

01 PRZYGOTUJ PLANSZĘ GŁÓWNĄ:

Umieść planszę Główną na środku stołu, stroną dla 1-3 graczy ku górze. Umieść kafel zastępujący pole Sieci na drugim ŻÓŁTYM polu Sieci. Efekt tego kafła przez całą rozgrywkę zastępuje efekt widniejący tam wcześniej.

LOADING DATA...



KAFEL ZASTĘPUJĄCY POLE SIECI

02 UTWÓRZ PULE ŻETONÓW I KOŚCI:

Utwórz osobne pule dla i . Umieść je razem z 2 kośćmi NetWatch obok planszy Głównej, aby mieć do nich łatwy dostęp.

03 WYBIERZ SWÓJ GANG:

Wybierz Gang i weź wszystkie jego komponenty, jeden zestaw 4 początkowych kart Walki (**CYBERPSYCHOZA**, **ZWARCIE**, **PAN-CERZ PODSKÓRNY** i **CRUSHER**) oraz kartę Podsumowania Tury i kartę pomocy Rozgrywkę Jednoosobowej.

04 PRZYGOTOWANIE KOMPONENTÓW:

- + Umieść znaczniki Reputacji i Sieci swojego Gangu na odpowiednich polach początkowych.
- + Umieść w swojej Dzielnicy Początkowej, wskazanej na planszy Gangu: 1 żeton Kryjówki, 1 jednostkę Solo, 1 jednostkę Technika, 1 jednostkę Netrunnera i 1 żeton Drona. Jednostki nie mogą być umieszczone na Kluczowych Punktach.
- + Umieść na swojej planszy Gangu: 3 pozostałe żetony Kryjówki i 6 znaczników Akcji.
- + Weź 1 i 2 .
- + Umieść wszystkie pozostałe figurki w swojej osobistej rezerwie obok swojej planszy Gangu.

05 PRZYGOTOWANIE WROGIEGO GANGU:

- + Wybierz 1 Gang, który będzie wrogim Gangiem i umieść w pobliżu swojej planszy Gangu jego kartę Zachowania Gangu.
- + Umieść jego znacznik Reputacji na polu początkowym.
- + W jego Dzielnicy Początkowej, wskazanej na karcie Podsumowania, umieść jego: 1 żeton Kryjówki, 1 jednostkę Solo, 1 jednostkę Technika w **Kluczowym Punkcie Dzielnicy**, 1 jednostkę Netrunnera i 1 żeton Drona.
- + Wszystkie pozostałe figurki umieść w rezerwie osobistej wrogiemu Gangu obok jego kart.

! UWAGA: Plansza Gangu, znacznik Sieci, pozostałe Kryjówki i wszelkie unikatowe komponenty Gangu nie są używane przez wrogi Gang w Trybie Rozgrywkę Jednoosobowej.



KARTA ZACHOWANIA GANGU

06 PRZYGOTOWANIE WROGIEGO EDGERUNNERA:

- + Umieść w pobliżu kartę Profilu Wrogiemu Edgerunnera.
- + Umieść na polu początkowym znacznik Reputacji dla Rozgrywkę Jednoosobowej.
- + Umieść figurkę Johnny'ego Silverhanda w Kluczowym Punkcie City Center.

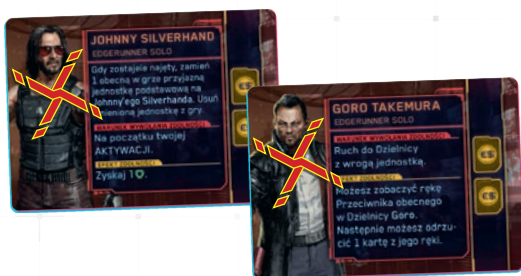


KARTA PROFILU WROGIEGO EDGERUNNERA

ZNACZNIK REPUTACJI WROGIEGO EDGERUNNERA

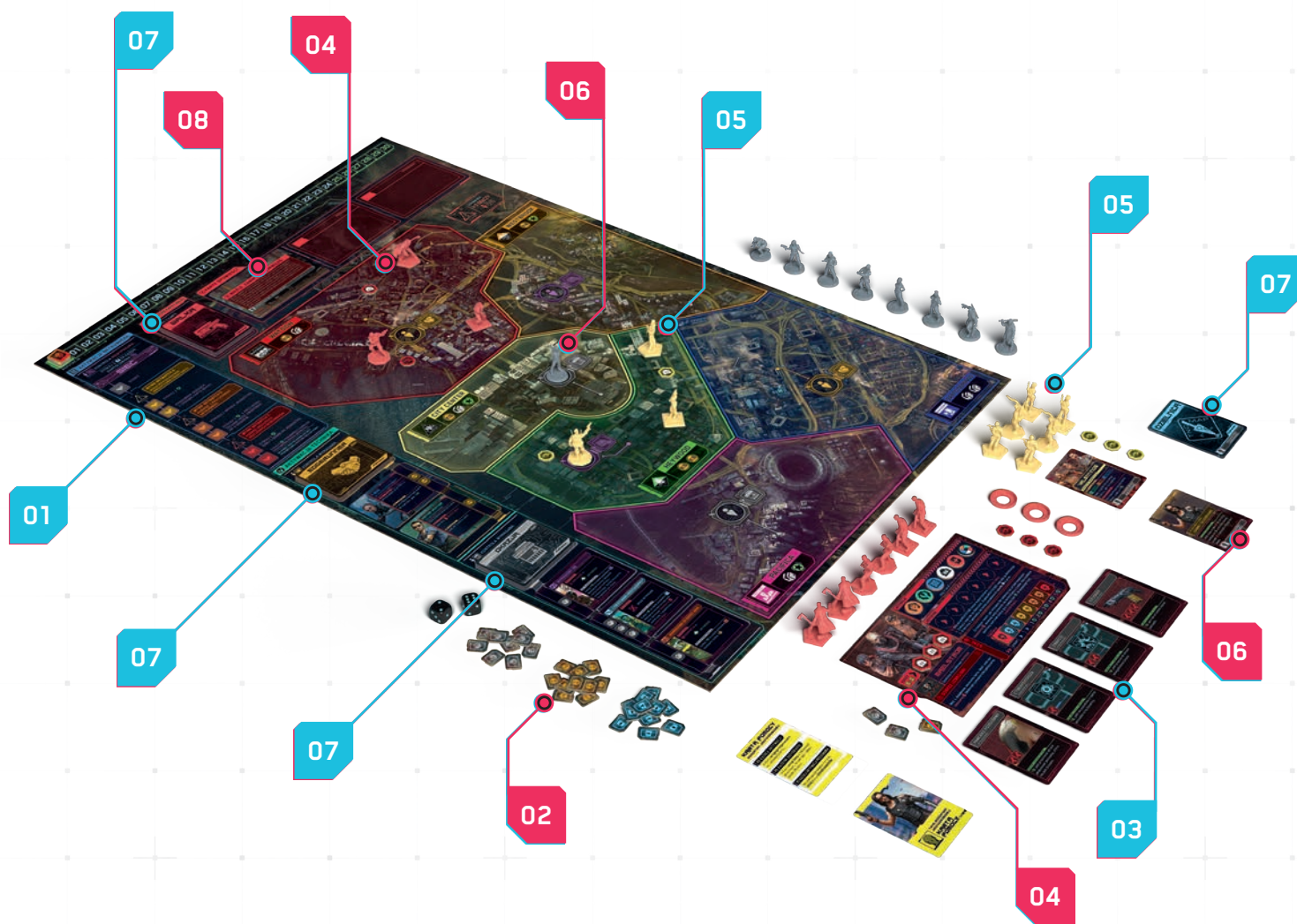
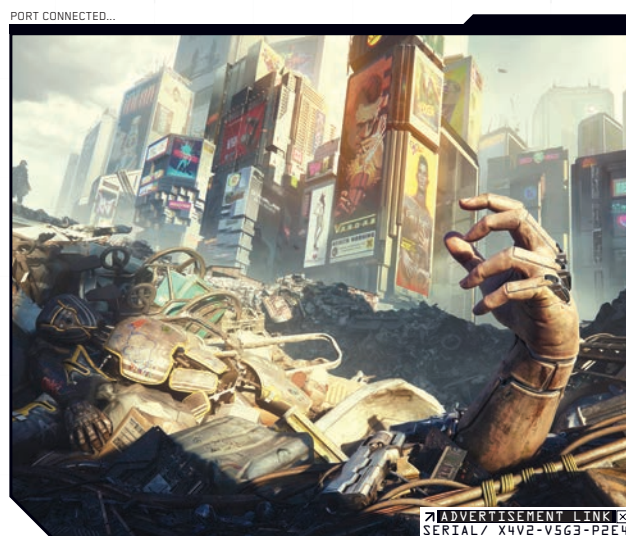
07 PRZYGOTOWANIE TALII KART:

- + Usuń z gry **GORO TAKEMURĘ** oraz **JOHNNY'EGO SILVERHANDA** z talii kart Edgerunnerów. Potasuj oddzielnie talie Okazji, Edgerunnerów i ulepszonych kart Walki, umieszczając je zakryte na odpowiadających im polach na planszy Głównej. Uzupełnij miejsca Okazji i Edgerunnerów na planszy Głównej, umieszczając na każdym odkrytą kartę z odpowiedniej talii. Potasuj karty Losowej Dzielnicy i umieść je zakryte w pobliżu.



08 PRZYGOTOWANIE OPOWIEŚCI:

- + Umieść odkrytą kartę Opowieści: *Nieźle, zanim się pojawiłeś* na dowolnym z miejsc na kartę Opowieści.





PRZEBIEG GRY

Rozgrywaj tury jedna po drugiej, najpierw aktywując swój Gang, a następnie wrogi Gang albo wrogiego Edgerunnera, w zależności od rodzaju rozgrywanej tury:

JOHNNY SILVERHAND AKTYWUJE SIĘ PO TURZE AKTYWACJI. WROGI GANG AKTYWUJE SIĘ PO TURZE ODZYSKANIA.

Po każdej Aktywacji wrogiego Gangu albo wrogiego Edgerunnera, uzupełnij puste miejsca na karty Okazji i karty Edgerunnerów na Rynku.

ZACHOWANIE WROGIEGO EDGERUNNERA

--- AKTYWACJA ---

Po każdej **AKTYWACJI** dobierz 1 kartę Losowej Dzielnicy. Johnny Silverhand porusza się do tej Dzielnicy, zajmując w niej Kluczowy Punkt, jeśli to możliwe.

Następnie:

- + **Jeśli twoje jednostki są obecne w tej Dzielnicy:** Johnny inicjuje Strzelaninę ze wszystkimi jednostkami w Dzielnicy, które mogą być zaangażowane.
- + **Jeśli wrogi Gang jest Obecny w tej Dzielnicy, a twój nie:** wrogi Gang automatycznie traci wszystkie jednostki w tej Dzielnicy. Johnny zyskuje 4 🌟. Usuń z gry pierwszą od góry odkrytą kartę Okazji z Rynku.
- + **Jeśli Johnny Silverhand jest sam w tej Dzielnicy:** Zyskuje 3 🌟. Usuń z gry wszystkie odkryte karty Okazji z Rynku.



↑ Po zakończeniu twojej tury **AKTYWACJI**, Johnny rozgrywa swoją turę. Odkryte zostało Heywood, co za szczęście! Johnny porusza się do Heywood, ale nie zajmuje tam KP, ponieważ jest on już zajęty przez Technika Valentinos. Ponieważ twój Gang nie jest Obecny w Heywood, Johnny automatycznie likwiduje tam wszystkie wrogie jednostki i zyskuje 4 🌟. Znajdująca się najwyżej odkryta karta Okazji również zostaje usunięta z gry. Następnie znowu jest czas na twoją turę.

GDY JOHNNY SILVERHAND JEST ZAANGAŻOWANY W STRZELANINĘ

Po wybraniu karty Walki dobierz i odkryj dla Johnny'ego 3 karty z talii ulepszonych kart Walki. Posiada on 🌟 równą najwyższej wartości 🌟 spośród odkrytych kart (karty z ? są warte 0 🌟). Wszystkie efekty specjalne i warunki zyskania Reputacji na tej karcie są ignorowane.

Następnie:

Jeśli podczas Strzelaniny wyłącznie Johnny ma najwyższą wartość 🌟: Wszystkie pozostałe jednostki w tej Dzielnicy zostają zabite.

Po Strzelaninie: Johnny zyskuje 🌟, zgodnie ze swoim **osobistym warunkiem zyskania Reputacji**. Potasuj wszystkie użyte przez niego ulepszone karty Walki i umieść je zakryte na spodzie talii ulepszonych kart Walki.

! UWAGA: Johnny Silverhand nie może zostać zabity. Kiedy przegrywa Strzelaninę, pozostaje w danej Dzielnicy i nic mu się nie dzieje.

ZACHOWANIE WROGIEGO GANGU

INFORMACJE O KONKRETNÝCH MODYFIKATORACH I ZDOLNOŚCIACH ZNAJDUJĄ SIĘ NA KARCIE ZACHOWANIA WROGIEGO GANGU.

--- AKTYWACJA ---

Po każdej turze **ODZYSKANIA** dobierz 3 karty Losowej Dzielnicy. Następnie zastosuj poniższe efekty dla każdej z tych Dzielnicy pojedynczo, zaczynając od pierwszej dobranej karty:

01 Zrekrutuj jednostkę zgodnie z priorytetem rekrutacji wrogiego Gangu. Jeśli w grze znajdują się już wszystkie jednostki wrogiego Gangu inne niż Drony, zyskuje on 1 🌟 za każdą odkrytą kartę Losowej Dzielnicy, w której nie ma Obecności.

02 Następnie, w danej Dzielnicy:

- + **Jeśli nie masz w niej OBECNOŚCI:** Wrogi Gang zyskuje 2 🌟. Następnie potasuj wszystkie karty Edgerunnerów na Rynku i umieść je zakryte na spodzie talii Edgerunnerów. **NIE** uzupełniaj Rynku Edgerunnerów do końca swojej następnej tury **AKTYWACJI**.
- + **Jeśli masz w niej OBECNOŚĆ oraz jest w niej wroga jednostka:**
 - a. **TECHNIK:** Tracisz zasób **ALBO** wrogi Gang zyskuje 3 🌟. Następnie usuń z gry pierwszą od góry odkrytą kartę Okazji na Rynku.
 - b. **NETRUNNER:** Cofnij się o 1 pole na torze Sieci, a wrogi Gang zyskuje 2 🌟.
 - c. **SOLO:** Wrogi Gang inicjuje Strzelaninę.

Wprowadź w danej Dzielnicy **WSZYSTKIE** efekty, w podanej wyżej kolejności, które mogą być zastosowane. W każdej Dzielnicy można zastosować wiele efektów.

GDY WROGI GANG JEST ZAANGAŻOWANY W STRZELANINĘ

Po wybraniu karty Walki dobierz i odkryj dla wrogiego Gangu 2 karty z talii Ulepszonych kart Walki. Posiada on równą wartości najwyższej spośród odkrytych kart (karty z są warte 0). Wszystkie efekty specjalne i warunki zyskania Reputacji na tej karcie są ignorowane.



Następnie, podczas kroku **OFIAR**:

- + **Jeśli podczas Strzelaniny wyłącznie wrogiego Gang ma najwyższą wartość** : Tracisz jednostkę w tej Dzielnicy, a wrogiego Gang zyskuje 3 . Jeśli Johnny był zaangażowany w Strzelaninę, nic mu się nie dzieje.
- + **Jeśli wyłącznie ty masz najwyższą wartość** : Wrogiego Gang, jeśli to możliwe, traci Drona. W przeciwnym razie ty decydujesz, która jednostka zostaje zabita. Jeśli Johnny był zaangażowany w Strzelaninę, nic mu się nie dzieje.

Po Strzelaninie: Potasuj wszystkie ulepszone karty Walki użyte przez wrogiego Gang i umieść je zakryte na spodzie talii ulepszonych kart Walki.

← **[01]** Po zakończeniu tury **ODZYSKANIA**, wrogiego Gang rozgrywa turę i dobiera 3 karty Losowej Dzielnicy. Dobrane zostały karty Watson, Westbrook i City Center. Muszą one zostać rozpatrzone w tej kolejności.

[02] Zgodnie z priorytetem rekrutacji Valentinos, 1 Technik jest rekrutowany bezpośrednio do Kluczowego Punktu w Watson. W tej Dzielnicy zostaje zbudowany również Dron. Następnie Gang rekrutuje kolejnego Technika i buduje Drona w Westbrook. Ten Technik jest umieszczany poza Kluczowym Punktem, ponieważ znajduje się w nim już twój Solo. Na koniec, gdy nie ma już Techników w rezerwie wrogiego Gang, Solo Valentinos zostaje jako ostatni zrekrutowany do City Center.

[03] Następnie efekty Gangu zostają zastosowane dla każdej Dzielnicy. W Watson Technik Valentinos **[A]** jest jedyną jednostką, więc Gang zyskuje 2 i wszystkie karty Edgerunnerów trafiają potasowane na spód ich talii. W Westbrook znajduje się Technik Valentinos **[B]**, a ty masz tam Obecność, co oznacza, że możesz wybrać: stracisz zasób albo pozwalasz Valentinos zyskać 3 . Następnie usuń pierwszą od góry odkrytą kartę Okazji. W ramach swojej specjalnej zdolności Valentinos zyskuje również 2 za usunięcie tej karty. Wreszcie, ponieważ w City Center znajduje się zarówno Technik, jak i Solo Valentinos, a ty masz tam Obecność, oba efekty są stosowane w podanej kolejności: Technik **[C]** zmusza cię do ponownego wyboru i usunięcia karty Okazji (wywołując specjalną zdolność Valentinos), następnie Solo **[D]** inicjuje Strzelaninę z tobą i Johnnym. Zostaną dobrane 2 ulepszone karty Walki dla Valentinos i 3 dla Johnnynego.



SLANG ŚWIATŁA CYBERPUNK 2077

Na kartach Opowieści i w tekstach fabularnych występujących w grze, często stosowany jest slang z uniwersum Cyberpunka 2077. Poniżej znajduje się przydatny glosariusz z najczęściej pojawiającymi się zwrotami:

BENNIE – Ktoś spoza miasta (syn. Gaijin).

BIZ – Interes, działalność przestępcza.

BLAZED/BLAZING – Zły, wściekły.

BRAINDANCE – Forma interaktywnej, elektronicznej rozrywki w wirtualnej rzeczywistości.

BURŻUJ – Zwyczajna, niska klasa społeczna (od burżuazji).

C-YA – Oznacza „chroń swój tyłek”. Używane i brzmiące jak ang. „see ya”.

CHAIRJOCK – Na wół obraźliwe określenie Netrunnerów (gdzie spędzają tak dużo czasu na swoich fotelach - ang. chair).

CHOP – Drzazga z kredytami.

CHROM – Materiał używany do poprawienia wyglądu różnych rzeczy, ogólne odniesienie do Wszczepów.

CO NIE? – Wyrażenie oznaczające „prawda?”.

CYBERPRZESTRZEŃ – Konceptualna przestrzeń w komputerze, w której odbywa się komunikacja np. usługi online, bazy danych.

CYBERPSYCHOZA – Schorzenie psychotyczne, na które cierpią użytkownicy korzystający z nadmiaru Wszczepów.

CYBORG – Osoba posiadająca daleko idące modyfikacje ciała.

CZUWAJĄCY – Agent/Netrunner NetWatchu.

DECKHEAD – Netrunner.

DECOMISH – Zabicie, skrót od zlikwidowania.

DOPALACZ – Dowolny rodzaj pobudzającego narkotyku.

DOPALONY – Członek Gangu.

DRAGA – (Węg.) Drogie.

DRON – Lekkie i zwrotne maszyny idealnie nadające się do eksploracji.

EDGERUNNER – Ktoś, kto żyje na marginesie społeczeństwa, angażując się w nielegalne działania lub styl życia.

EURODOLAR – Powszechnie akceptowana waluta we współczesnym świecie.

EURODOLCE – Eurodolary.

FIXER – Broker informacji, pośrednik i paser lub osoba zajmująca się przetrzucaniem nielegalnych towarów.

FODDER – Obraźliwe określenie Solo, powszechnie używane przez Fixerów.

GAIJIN – (Jap.) Obraźliwe określenie na kogoś kto jest obcy (syn. Bennie).

GEWALT – (Niem.) Przemoc.

GOMI – (Jap.) Śmieć, frajer.

GONK – Idiota, głupek albo dupek.

HAK – Często nazywane również „Demonami”, Haki to programy, które pozwalają użytkownikowi kontrolować otoczenie i wpływać na nie.

IRON – Broń, spluwy.

IRON, BIG – Ciężka broń lub pojazd.

JEDNORAZÓWKA – Tania linia pistoletów z polimerowego tworzywa sztucznego, które nie nadają się do ponownego ładowania. Niedrogie i bardzo zawodne, występują w różnych kolorach.

KLEPTO/KLEP – Złodziej, kleptomani.

KOCUR – Obrotny organizator, Fixer.

KORPO – Korporacja.

KORPOS – Pracownik lub kierownik zatrudniony w korporacji.

LOD – Logiczne Oprogramowanie Defensywne. Oprogramowanie zabezpieczające.

MAXTAC – Dywizja taktyczna o maksymalnej sile.

MIĘŚNIAK – Termin określający ochroniarzy, ochronę osobistą. Innymi słowy mięśnie do wynajęcia.

NA ORIENTCIE – Mieć oczy dookoła głowy.

NETRUNNER – Doświadczony użytkownik cyberdecku. Specjalista, który potajemnie uzyskuje dostęp i okrada korporacyjne bazy danych.

NOVA – Fajne, stódkie, odjechane.

PIES – Obraźliwe określenie agenta NetWatchu.

PROTO – Skrót od „prototypu”.

RIPPERDOC – Chirurg specjalizujący się we wszczepianiu nielegalnych lub niezarejestrowanych wszczepów.

S.I. – Sztuczna Inteligencja. Zwykle pod kontrolą megakorporacji.

SIEĆ – Inne określenie na cyberprzestrzeń.

SKAYA – (Ros.) Rosyjska mafia.

SOLO – Najemnik, specjalista w zakresie prowadzenia walki.

SVOLUCH – (Ros.) Ktoś pozbaiony honoru, drań.

SYNTOKOKA – Syntetyczna kokaína.

TECHNIK – Specjalista w zakresie technologii lub cybernetyki, który dorabia na boku.

ULOTNIĆ SIĘ – Opuścić jakieś miejsce w pośpiechu.

VRCADE – Salon wirtualnej rzeczywistości, braindansów i gier wideo.

WŁAMANIE DO SIECI – Proces łaczenia się z siecią, prowadzący do włamania się do Fortec Danych.

WSZCZEP – Cybernetyczny/biologiczny implant ciała, który zastępuje lub wzmacnia określoną funkcję ciała.

WYLUZOWANY – Być spokojnym, opanowanym.

WYPASIONY – Fajny, super, wyjątkowy, na wypasie.

WYSMAŻENIE – Śmierć mózgu, zwykle w wyniku spotkania z czarnym LOD'em podczas Włamania do Sieci.

WYZEROWAĆ – Zabić kogoś.

YONO – (Kor.) Osoba, która jest szumowiną, nędznikiem.

ZIOMEK/MORDECZKA – Przyjaciel, kolega.

ŻOŁNIERZ – Oficer ochrony Korporacji.



INDEKS



NCPD CONNECTED...

> Aktywacja	011	> Odzyskanie	016
_ Aktywacja Netrunnerów _	014	> Okazja.....	008
_ Aktywacja Solo	012	_ Dostawa Broni	008
_ Aktywacja Techników _	013	_ Ładunek Wszczepów _	008
_ Budowa Kryjówki	015	_ Nagranie Brainsdance _	008
_ Dowolna akcja	016	> Opowieść	017
_ Ulepszenie Karty Walki _	016	_ Zakończenia Opowieści _	017
> Dron.....	007	> Poziom Zagrożenia.....	005
> Dzielnica.....	005	> Przewerbowanie jednostki	007
_ Nagrody za Dzielnicę _	005	> Przyjazna jednostka.....	007
> Figurka.....	003	> Rekrutacja.....	017
> Gangi	006	> Reputacja.....	005
> Jednostki Podstawowe ..	006	> Ruch	007
_ Edgerunner	007	> Specjalista.....	007
_ Netrunner	006	> Strzelanina.....	012
_ Solo	006	> Usun z gry	008
_ Technik	006	> Utrata jednostki	007
> Karta Walki	008	> W grze.....	008
_ Początkowe karty Walki _	010	> Wroga jednostka	007
_ Ulepszona karta Walki _	016	> Zasoby.....	008
> Kluczowy Punkt (KP)	009	_ Eurodolar	008
_ Fixer	009	_ Kontrabanda.....	008
_ Forteca Danych	009	_ Sekrety Korporacji _	008
_ Interes	009	> Znacznik Akcji	011
> Kryjówka.....	015		
> Night City	003		
> Obecność i Dominacja.....	009		

© 2024 (edycja polska) PORTAL GAMES sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

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/kolekcja-cyberpunk-2077>

TWÓRCY

PROJEKTANCI GRY: Andrea CHIARVESIO, Eric M. LANG, Alexio SCHNEEBERGER, Francesco RUGERFRED SEDDA

KIEROWNIK ROZWOJU: Francesco RUGERFRED SEDDA

ROZWÓJ: Marco LEGATO, Alexio SCHNEEBERGER

KIEROWNIK PRODUKCJI: Kenneth TAN

PRODUKCJA: Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Aaron LURIE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Gregory VARGHESE

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY: Mathieu HARLAUT

ILUSTRATORZY: BIG CHILD CREATIVES, Saeed JALABI, Stefan KOPINSKI, Karl KOPINSKI, Paolo PARENTE, RIPECONCEPTS, Cos KONIOTIS, Pedram MOHAMMADI

GŁÓWNY PROJEKTANT GRAFICZNY: Gabriel BURGHI

PROJEKT GRAFICZNY: Max DUARTE, Matteo CERESA, Júlia FERRARI

KIEROWNICY RZEŹBIARZY: Mike MCVEY, Paolo PARENTE

RZEŹBIARZE: BIG CHILD CREATIVES, Arnaud BOUDOIRON, Edgar RAMOS Yannick HENNEBO, Aragorn MARKS, Thierry MASSON, Irek ZIELIŃSKI

INŻYNIER RZEŹB: Vincent FONTAINE

PROJEKTOWANIE 3D: Edgar RAMOS

KOREKTA: Robert FULKERSON, Jason KOEPP, Adam KRIER

WYDAWCA: David PRETI

LICENCJA: (CD PROJEKT RED): Rafał JAKI, Jan ROSNER, Kacper ULLMANN, Dawid KOWAL, Robert MALINOWSKI, Marcin ŁUKASZEWSKI, Ryan BOWD, Marcin MOMOT, Dominika BURZA, Christine FARMER, Paweł MIELNICZUK, Przemysław JUSZCZYK, Patrick MILLS, Amir GHAREAGHADJE, Magdalena DRAŹEK, Ben LOW, Aliona VALCHEUSKAYA, Magdalena DARDA-LEDZION

TESTERZY:

Diego Edoardo ANDRUETTO, Lorenzo ARETINI, Maria Chiara BAGLI, Claudio BAGLIANI, Lynn BARATELLA, Giacomo BARBINI, Luca BARRA, Mattia BELLETTI, Ercole BELLONI, Marcello BERTOCCHI, Andrea BIANCHIN, Luca BOBBIO, Simone BONETTI, Franca BORELLA, Andrea BORLERA, Lorenzo BOZZI, Francesco CALIGIURI, Lorenzo CAPPELLO, Pietro CAPURRO, Claudia CARBONARA, Matteo CARIONI, Julie CARPINELLI, Osiride Luca CASCIOLI, Elisa CASTELLANO, Daniele CATALDO, Alessia CAVIGLIA, Daniele CECCARELLI, Marco CERIBELLI, Massimiliano CHERICI, Marta CIACCASASSI, Alfredo Magiur CIBRARIO, Renato CIERVO, Salvatore CIRINA, Daniele CODEBÒ, Andrea COLLORAFI, Silvio COLOMBINI, Federico COSTA, Christian COSTANZO, Alessandro CUNEO, Damiano D'AGOSTINO, Luca De CRISTOFARO, Alessandra DELUCA, Riccardo DE STEFANO, Rocco DEREVERZIIS, Marco FARINA, Andreas Saur FELDSTEDT, Lani FELDSTEDT, Ugo FERAUD, Luca FOLINO, Andrea FOLINO, Roberto FRANCO, Ivano FRANZINI, Luca FUOCO, Noah GALLEANO, Salvatore GAMBUTTA, Esteban GARBIN, Paolo GIAMPIETRUZZI, Fabio GIANNACE, Andrea GIOIA, Omar GOLINELLI, Marco GOGGINO, Alex GRISAFI, Paolo GUIOT, Christoffer Alexander KRACKOU, Fabio LAMACCHIA, Matteo LANA, Alessandro LICETTA, Viola LODATO, Salvatore LUCIFORA, Paolo MALACARNE, Diego MANIERO, Marco MANTOANELLI, Jaime Monedero MARCH, Emanuele Maria MAZZONI, Marco MEINA, Andrea MEZZOTERO, Manuel MONTINI, Ilario MORESCO, Dario MORICONE, Michele MOROSINI, Stefano MOSCARDINI, Davide NALIN, Francesca NEGRI, Gessica NISI, Alexandru OLTEANU, Stefano PADOVANI, Andrea PALA, Marta PALVARINI, Pierpaolo PADLETTI, Luca PARRI, Nicola PATTI, Riccardo PELLE, Davide PERUZZI, Angelica PESARESI, Riccardo PINNA, Giovanni PITOCCO, Lorenzo PONTI, Federico PONTI, Federico PROVAGGI, Enrico REBUFELLO, Andrea ROBBIANI, Luciano ROGGERO, Giovanni RUBINO, Paolo RUFFO, Valentina SACCO, Giorgio SAFFIRIO, Mirko SAPORTITA, Fiorenzo SARTORE, Matteo SASSO, Andrea SBRAGIA, Elia SCARAVELLI, Beatrice SGARAVATTO, Mads SØNDERSTRUP, Ivano SCOPPETTA, Giuseppe SPISU, Riccardo STINCONE, Rocco Luigi TARTAGLIA, Emanuele TOMASSETTI, Alberto TONDA, Luca TONETTI, Donata TUMINO, Francesco UBBIALI, Marco VALTRIANI, Luca VASSALLI, Walter VENOSO, Roberto VILLA, Federico VITONE, Francesco ZANI, Emanuele ZULIAN, Andrea ZULIANI.

WERS JA POLSKA: Zespół PORTAL GAMES

TŁUMACZENIE: Paweł IMPEROWICZ

SKŁAD: Bartosz MAKŚWIEJ

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Dawida KUBATY, Mateusza KRYSZTOFA i Marka SPYCHAŁSKIEGO.



© 2024 (edycja polska) Portal Games, ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, www.portalgames.pl

© 2023 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tej publikacji nie może być powielana bez specjalnego pozwolenia. CD PROJEKT®, Cyberpunk®, Cyberpunk 2077® są znakami towarowymi CD PROJEKT S.A.

© 2023 CD PROJEKT S.A. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe prawa autorskie oraz znaki towarowe należą do ich właścicieli. CMON oraz logo CMON są zastrzeżonymi znakami towarowymi CMON Global Limited.

Rzeczywisty wygląd komponentów może różnić się od tych pokazanych. Figurki i plastikowe komponenty są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

PODSUMOWANIE TURY

AKTYWACJA ALBO ODZYSKANIE

AKTYWACJA Wydaj 1 lub 2 znaczniki Akcji.



AKTYWACJA SOLO

Ruch dowolnej liczby jednostek Solo. Następnie gracz może zainicjować Strzelaninę w 1 Dzielnicy:

01 Zamień miejscami wrogie jednostki zajmujące dowolną liczbę KP w Dzielnicy, ze swoimi jednostkami Solo.

02 Wszyscy gracze zaangażowani w Strzelaninę zagrywają po 1 zakrytej karcie Walki.

03 Ujawnienie kart Walki (**EFEKT SPECJALNY: UJAWNIECIE** jest aktywowany).

04 Porównanie (EFEKT SPECJALNY: **PORÓWNANIE** jest aktywowany).

05 Gracze, którzy nie mają najwyższej, tracą po 1 jednostce w Dzielnicy (**EFEKT SPECJALNY: OFIARY** jest aktywowany).

06 Sprawdźcie zagrane karty Walki pod kątem spełnienia Warunków zyskania Reputacji.

07 Odrzućcie zagrane karty Walki na osobiste stopy kart odrzuconych.

Koniec Strzelaniny: Jeśli gracz użył swoją ostatnią kartę Walki, zabiera na rękę wszystkie poprzednio użyte karty ze swojego stosu odrzuconych kart Walki.



AKTYWACJA TECHNIKÓW

Ruch dowolnej liczby Techników i Dronów. Następnie:

+ Złap 1 Okazję, jeśli kontrolujesz Kluczowy Punkt z Interesem.

ALBO

+ Najmij 1 Edgerunnera, jeśli kontrolujesz Kluczowy Punkt z Fixerem.



ULEPSZENIE KARTY WALKI

01 Wydaj 1.

02 Dobierz 2 ulepszone karty Walki, wybierz i weź jedną z nich na rękę, a drugą odłóż zakrytą na spód talii ulepszonych kart Walki.

03 Wybierz 1 dowolną kartę z nowej ręki (nie ze stosu kart odrzuconych) i usuń ją zakrytą z gry.



DOWOLNA AKCJA

Wykonaj dowolną akcję.



AKTYWACJA NETRUNNERÓW

Ruch dowolnej liczby Netrunnerów. Następnie rozpocznij Włamanie do Sieci:

01 Zyskaj 1 za każdy KP z Fortecą Danych, który kontrolujesz.

02 Awansuj na torze Sieci o liczbę pól nie większą niż liczba przyjaznych Netrunnerów w grze, minimum 1.

03 Możesz zastosować efekt z osiągniętego pola.

04 Rzuć kośćmi NetWatch. Jeśli wynik jest równy lub niższy niż poziom Zagrożenia, zastosuj jego konsekwencje.

05 Jeśli znacznik Sieci osiągnął ostatnie pole, przenieś go z powrotem na początek toru Sieci.



BUDOWA KRYJÓWKI

Wydaj 2, aby zbudować Kryjówkę w Dzielnicy, w której nie masz Kryjówki. Następnie zyskaj punkty Reputacji zgodnie z odkrytym polem Kryjówki na swojej planszy Gangu.

KONIEC TURY AKTYWACJI

Na koniec **AKTYWACJI** uzupełnij puste miejsca na karty Edgerunnerów i karty Okazji na Rynku.

ODZYSKANIE

01 Przenieś wszystkie znaczniki Akcji z powrotem do obszaru dostępnych Akcji na planszy Gangu.

02 Zyskaj wszystkie nagrody z Dzielnic, w których twój Gang ma Dominację. Zyskaj 1 nagrodę z Dzielnic, w których twój Gang ma tylko Obecność.

03 Zrekrutuj 1 jednostkę za każdą Kryjówkę, którą twój Gang posiada w grze.