

EWAKUACJA

VLADIMÍR SUCHÝ

INSTRUKCJA

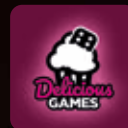
Słońce zaczyna się rozszerzać, podpalając całą twoją planetę. Niebawem zniknie z niej całe życie.

Ale nadzieja jest na wyciągnięcie ręki – to nowa planeta o bogatej florze, która zapewni twoim ludziom pożywienie i tlen. Masz środki, by tam dotrzeć. Nadszedł czas, by udać się w podróż.

W grze Ewakuacja gracze stają na czele swoich narodów rozpoczynając misję, która doprowadzi do przeniesienia ich cywilizacji do Nowego Świata. Gracze będą starać się lądować na najlepszych Obszarach, by przekonać się kto z nich zbuduje prężniej działającą infrastrukturę.

Testerzy: Vojta Suchý, Karolína Suchá, Katka Suchá, Jirka Bauma, Láda Smejkal, Olaf wraz z rodziną, Kendy, Jindra, Honza Koláček, Michal Peichl, Robert Tuharský, Youda, Pavla, Tom, Oskar, Radka Mužiková, Štěpán, Patrik, Alladjex, Spartik, Ládin, Robert, Ross Arnold, Kew, Dan, Koubax, Samson, Monika i Pepa Vavřinovi, Anežka Bělohoubková, Michaela Máslová, Radek Malý, Ondřej Čakloš, Martin Lebduška oraz testerzy z Caven, Svět deskových her, Počátecká herní špička, Kubrtovo hrani, Letní hrani Reoneo oraz Trachtace Korunka. Jirka Bauma – specjalne podziękowania za liczne uwagi.

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



Projekt i Rozwój gry: Vladimír Suchý
Projekt graficzny, ilustracje: Michal Peichl
Produkcja: Kateřina Suchá
Zasady: Jason Holt
Korekta: Mike Poole

Wersja polska: Zespół Portal Games
Tłumaczenie: Paweł Imperowicz
Redakcja: Marcin Zalewski
Skład: Bartosz Makświej

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Jakuba Jarosza, Mátusza Krzysztofa i Marcina Kupca.

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
Wszystkie prawa zastrzeżone.



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/ewakuacja>

KOMPONENTY



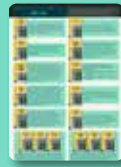
1 plansza Główna



4 plansze Graczy



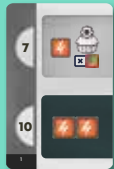
1 instrukcja



1 arkusz Pomocy



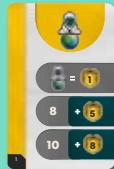
80 kart Akcji



9 kart Premii na Zakończenie Roku



21 kart Stadionu



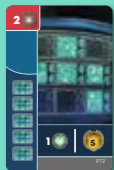
16 kart Celu



18 kart Infrastruktury



4 karty Pomocy



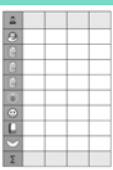
4 karty Celu Wspólnego



1 karta Modułu



7 kart do trybu Solo



1 bloczek do punktowania



4 kafelki zakrycia dla Starego Świata



21 kafelków Statku Kosmicznego



36 kafelków technologii



1 kafelek do trybu Solo



6 kafelków Modułu



48 kafelków Fabryki (po 12 w każdym kolorze)



44 kafelki Obszaru (po 11 w każdym kolorze)



20 żetonów Kary/Premii



12 znaczników Produkcji

90 małych kostek (o wartości 1 jednostki), po 30 w każdym rodzaju;
25 dużych kostek (o wartości 3 jednostek), 10× Stal, 10× Energia, 5× Żywność

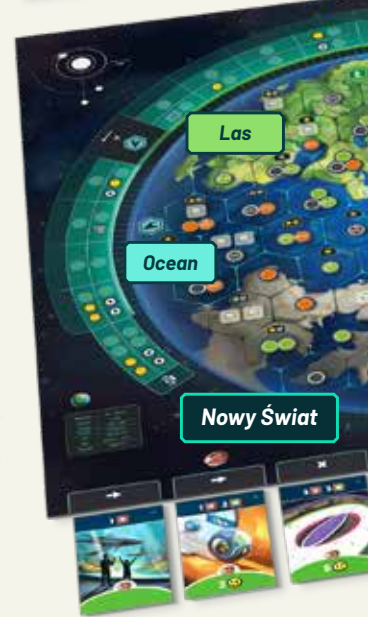
100 znaczników (po 25 w każdym kolorze)



1 znacznik Lat



13



Strona Nowego Świata



3



5

6

- 1 Każdy z graczy wybiera kolor i bierze komponenty w wybranym kolorze. Następnie rozkłada swoje kafelki Obszaru na Kontynencie Początkowym znajdującym się najbliższym. Na każdym polu kładzie odpowiadający mu symbolami kafelek Obszaru. Dwa ostatnie kafelki Obszaru kładzie na dwóch polach oceanu.
- 2 Umieście po 2 znaczniki każdego gracza na polu początkowym toru Postępu.
- 3 Każdy z graczy bierze planszę Gracza i umieszcza ją tak, aby jej strony Starego Świata i Nowego Świata były umieszczone względem siebie tak samo, jak na planszy Głównej. Swoje pozostałe komponenty umieszcza obok siebie, jak pokazano na ilustracji.
- 4a Każdy gracz otrzymuje losowy zestaw kafelków technologii, przygotowany w następujący sposób: Pomieszczajcie cztery zakryte kafelki technologii oznaczone numerami 1,

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



Pierwsza rozgrywka:

Do każdego zestawu kafelków Technologii przypisany jest konkretny zestaw 3 kart Celów. Każdy z graczy dobiera karty Celów o wskazanych niżej numerach i trzyma je przed sobą (4b).

Zestaw 1: 5, 10, 13;

Zestaw 2: 6, 9, 12;

Zestaw 3: 1, 2, 11;

Zestaw 4: 7, 8, 14.

2, 3 i 4. Gracze losowo wybierają po jednym kafelku. Następnie każdy gracz bierze wszystkie kafelki Technologii z wylosowanym numerem i umieszcza je na swojej planszy Gracza, zgodnie z kropkami w prawym górnym rogu kafelków. Wszystkie kafelki muszą znaleźć się w określonych rzędach, ale w tych rzędach należy umieścić je losowo.

Następnie, jeśli to wasza pierwsza rozgrywka, postępujcie zgodnie z treścią ramki „Pierwsza rozgrywka”, w przeciwnym razie przetasujcie talię kart Celów i rozdać po 4 karty każdemu graczowi.

Z zestawu 4 kart każdy gracz wybiera 1, a pozostałe 3 przekazuje graczowi po lewej. Z 3 otrzymanych od gracza po prawej kart wybiera 1, a pozostałe 2 przekazuje graczowi po lewej. Z 2 otrzymanych kart wybiera 1, a drugą przekazuje graczowi po lewej. Z posiadanych aktualnie 4 kart każdy gracz wybiera jedną i odrzuca ją. Te 3 karty, które pozostały graczom, to ich cele, do osiągnięcia których będą dążyć podczas rozgrywki. Gracze umieszczają te karty zakryte przed sobą (4b).

- 5 Każdy gracz umieszcza jeden ze swoich znaczników na polu początkowym swojego toru Akcji.
- 6 Każdy gracz umieszcza po 1 znaczniku Produkcji w każdym z 3 kolorów na torze na swojej planszy Gracza, po stronie Nowego Świata. Wszystkie zaczynają na poziomie „0”.
- 7 Każdy gracz umieszcza początkowy Stadion w swoim kolorze obok swojej planszy Gracza, po stronie Starego Świata.
- 8 Potasujcie talię Stadionów (ale bez początkowych Stadionów). Połóżcie ją zakrytą w pobliżu właściwego narożnika planszy Głównej. Wyłóżcie obok planszy 3 odkryte karty, jak pokazano na ilustracji.
- 9 Potasujcie stos kafelków Statków Kosmicznych. Umieśćcie je zakryte przy właściwej krawędzi planszy Głównej. Wyłóżcie obok planszy 3 odkryte Statki Kosmiczne, jak pokazano na ilustracji.
- 10 Podzielcie karty Infrastruktury na dwie talie oznaczone jako I i II. Potasujcie każdą talię osobno, a następnie umieść talię I na talii II, tworząc talię Infrastruktury. Połóżcie ją zakrytą w pobliżu właściwego narożnika planszy Głównej. Wyłóżcie obok planszy 3 odkryte karty, jak pokazano na ilustracji. Poziom 1 Poziom 2
- 11 Umieśćcie na planszy Głównej znacznik Lat na polu pierwszego roku.
- 12 Weźcie 2 karty Premii na Zakończenie Roku, które oznaczone są flagą. Losowo wybierzcie 1 i umieśćcie ją odkrytą w wyznaczonym miejscu na planszy Głównej. Potasujcie te, na których nie ma flagi, losowo wybierzcie 3 i umieśćcie je odkryte w losowej kolejności na tej już wybranej. Macie teraz po 1 karcie Premii na każdy rok. Pozostałe karty Premii odłóżcie do pudełka.
- 13 Umieśćcie obok planszy wszystkie kostki reprezentujące zasoby, tworząc bank. Umieśćcie w pobliżu kostek żetony Kary/Premii.

ROZPOCZĘCIE ROZGRYWKI

Gra **nie** będzie toczyć się wokół stołu zgodnie z kierunkiem ruchem wskazówek zegara. Zamiast tego gracze będą rozgrywać swoje tury w kolejności określonej przez tor Kolejności.

Na początku gry umieśćcie na tym torze w losowej kolejności po 1 znaczniku każdego gracza. Podczas rozgrywki gracze będą mogli rywalizować o kolejność, budując Stadiony i rozwijając technologie, dzięki którym zyskają Szczęśliwe Twarze 😊.



PRZEBIEG GRY

Gra toczy się maksymalnie przez 4 lata. (Oczywiście nie są to prawdziwe lata. Tylko udajemy. Ale macie tylko 4 lata, zanim Stary Świat stanie się niezdatny do dalszego zamieszkania). Każdy rok składa się z 7 faz:

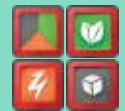
- DOCHÓD** – Gracze otrzymują zasoby, a populacje na obu światach zjadają Żywność. Sprawdź czy masz wystarczającą liczbę Stadionów.
- AKCJE** – Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności wskazanej na torze Kolejności. W każdej turze wykonujesz po 1 akcji. Gracze kontynuują rozgrywanie tur, aż wszyscy spaszają.
- TRANSPORT** – Statki Kosmiczne podróżują do i z Nowego Świata.
- KOLEJNOŚĆ TURY** – Gracze z większą liczbą Szczęśliwych Twarzy ustawiają się na torze Kolejności przed tymi, którzy mają ich mniej. (W przypadku remisów odwróćcie kolejność znaczników remisujących graczy).
- POSTĘP** – Cywilizacje awansują na torze Postępu.
- PREMIE** – Gracze zyskują premie określone przez kartę Premii na Zakończenie Roku.
- PORZĄDKOWANIE** – Niektóre komponenty są usuwane z planszy Głównej i wykładane są nowe.

ZASOBY

Zasoby w obu światach są oddzielne. Oznacza to że:



Zasoby produkowane przez Stary Świat przechowujesz na swojej planszy Gracza po stronie Starego Świata. Zasoby produkowane przez Nowy Świat przechowujesz na swojej planszy Gracza po stronie Nowego Świata.



Gdy coś budujesz (albo przygotowujesz Fabrykę lub tworzysz Klona), płacisz zasobami tylko z jednego świata, a ten świat otrzymuje to, co budujesz.



Jeśli jakiś efekt pozwala ci zdobyć zasób, musisz zdecydować, czy dodać go do Nowego, czy Starego Świata.



Jeśli jakiś efekt pozwala na wymianę zasobu, wtedy świat, który daje zasób do wymiany, jest tym, który otrzymuje nowy zasób.



Jedna duża kostka reprezentuje 3 jednostki zasobu. W dowolnym momencie możesz dokonać wymiany z bankiem, ale pamiętaj, by po wymianie zasoby znajdowały się na tym samym świecie.

CEL GRY

Rozgrywka trwa 4 rundy (lata), na końcu których gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. Jest to tak zwany tryb na Punkty. Sposób podliczania punktów w tym trybie opisano na stronie 15.

Alternatywnie możecie zagrać w trybie Wyścigu. W tym trybie gracz, który jako pierwszy osiągnie wymagania dotyczące Stadionów i poziomów Produkcji, wywoła zakończenie gry. Jeżeli nikt ich nie osiągnie, gra zakończy się po czwartym roku. Za nieewakuowane Obszary zostaną nałożone kary, a zwycięzcą zostanie ten, kto będzie najbliższym spełnienia warunków zakończenia gry. Szczegóły opisano na stronie 17.

Twoim celem jest założenie rozkwitającej cywilizacji na Nowym Świecie. Wymaga to:



Co najmniej 3 Stadionów.



Produkcji na poziomie przynajmniej 8 jednostek Żywności, 8 jednostek Stali i 8 jednostek Energii.



Twoim celem jest także ewakuowanie jak najwięcej swoich Obszarów ze Starego Świata.



1 – DOCHÓD

Każdy rok rozpoczynasz od pobrania swojego dochodu. Stary i Nowy Świat mają swoje własne, oddzielne dochody z produkcji, a ich zasoby są przechowywane po dwóch oddzielnych stronach twojej planszy Gracza.

Każdy Świat produkuje. Rozpoczynając fazę Dochodu weź z banku tyle jednostek danego zasobu, ile produkujesz go na twoim kontynencie Starego Świata. Umieść te zasoby na swojej planszy Gracza po stronie Starego Świata. Analogicznie, zasoby wyprodukowane na Nowym Świecie umieszczaj na twojej planszy Gracza po stronie Nowego Świata. (Na początku gry produkcja ta równa jest 0, co wskazują twoje znaczniki produkcji).

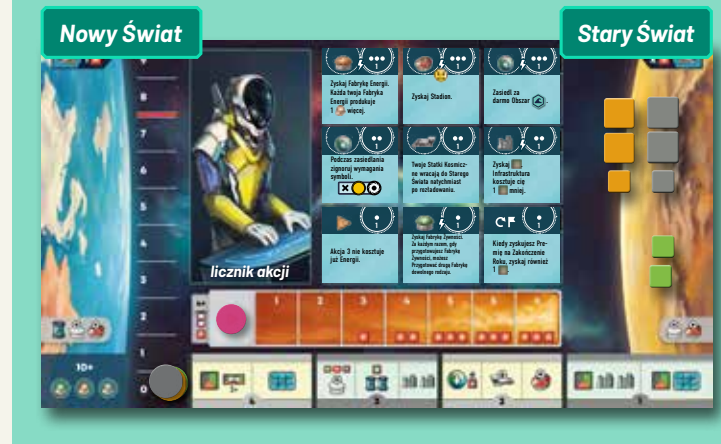
Wyżywienie populacji. Roczne zapotrzebowanie na Żywność podane jest na torze Lat. Zwróć do banku tyle jednostek Żywności z odpowiedniej strony swojej planszy Gracza, ile wynosi zapotrzebowanie na Żywność na tej stronie. (Zauważ, że Nowy Świat zaczyna zużywać Żywność dopiero w 3. roku).



Sprawdzenie poziomu rozrywki. Twoi ludzie oczekują, że będziesz mieć 1 Stadion w Nowym Świecie na początku 3. roku i 2 Stadiony na początku 4. roku.

Otrzymanie kary. Weź jeden żeton Kary za każdą jednostkę Żywności, której nie mogłeś zwrócić. (Nie możesz zdecydować, by zatrzymać Żywność i jej nie zwracać). Weź jeden żeton Kary za każdy Stadion, który ci brakuje (w roku 3. lub 4.). Te żetony będą liczone na twoją niekorzyść na koniec gry.

Przykład – rok 1.: Na początku 1. roku produkujesz na Starym Świecie 7 jednostek Żywności, 7 jednostek Stali i 7 jednostek Energii. Na Nowym Świecie nie produkujesz niczego. Zużywasz 5 jednostek Żywności na Starym Świecie i żadnej na Nowym. Zatem na koniec pierwszej fazy Dochodu powinieneś mieć na swojej planszy Gracza po stronie Starego Świata 2 jednostki Żywności, 7 jednostek Stali i 7 jednostek Energii oraz żadnych zasobów po stronie Nowego Świata.



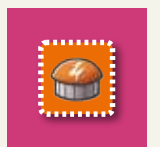
PRODUKCJA



Obszary Starego Świata produkują wskazane na nich zasoby, dopóki nie zostaną ewakuowane. Podliczasz tę produkcję na początku każdego roku. Na przykład te 2 Obszary produkują łącznie 2 jednostki Stali i 1 jednostkę Energii.



Obszary Nowego Świata nie produkują niczego, chyba że zostaną zasiedlone. Za każdym razem, gdy twoja produkcja na Nowym Świecie wzrasta, zaznaczasz to na swojej planszy Gracza za pomocą odpowiedniego znacznika Produkcji.



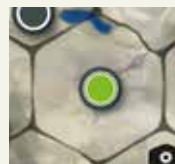
Kafelki Fabryki rozpoczynają produkcję w momencie umieszczenia ich na Obszarze Nowego Świata. Jeśli kafelek Fabryki znajduje się na twojej planszy Gracza, jest to tzw. „Przygotowana Fabryka”, co oznacza, że jeszcze niczego nie produkuje, a zamiast tego czeka na budowę na Obszarze Nowego Świata.



Znaczniki Populacji mogą być używane do zasiedlania oznaczonych pól na Obszarach Nowego Świata i uruchamiania na nich produkcji.



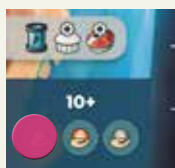
Pole na Fabrykę może pomieścić 1 Fabrykę dowolnego rodzaju. Kiedy zostanie zasiedlone, przesuwasz odpowiedni znacznik Produkcji o 1 poziom w górę.



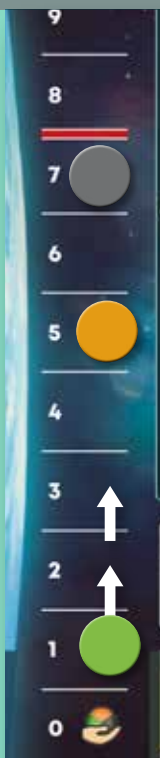
Pole na Populację może pomieścić 1 znacznik Populacji. Kiedy zostanie zasiedlone, przesuwasz odpowiedni znacznik Produkcji o 1 poziom w górę.



Kropki na polu na Populację wskazują, że jest ono warte więcej niż 1. Jeśli zasiedlisz takie pole, twoja produkcja Żywności na Nowym Świecie wzrośnie o 2 poziomy, zamiast o 1.



Za każdym razem gdy znacznik Produkcji osiągnie poziom 10, oznacz to przesuwną znacznik na „0” i umieszczając znacznik na odpowiednim polu „10+” na swojej planszy Gracza. Nowy Świat nie ma maksymalnego poziomu produkcji.



2 – AKCJE

W standardowej rozgrywce w *Ewakuację* należy zignorować tekst wydrukowany na kartach Akcji. Efekty na kartach dotyczą jedynie zaawansowanego wariantu opisanego na stronie 15.



W standardowej rozgrywce karty Akcji służą tylko jako znaczniki. Na początku pierwszej fazy Akcji każdy gracz otrzymuje zakrytą talię takich kart. (Mogliśmy o nich wspomnieć na etapie przygotowania rozgrywki, ale nie chcieliśmy, abyście w tamtym momencie zbyt się na nich skupiali – to tylko znaczniki). Prawdopodobnie nie będziecie potrzebować ich więcej niż po 8 na gracza.

Gracze rozgrywają swoje tury. Kolejność rozgrywki określają znaczniki na torze Kolejności. Gracze będą prowadzić rozgrywkę w tej kolejności przez całą fazę Akcji, rozgrywając kilka tur. W każdej swojej turze gracz wykonuje jedną akcję.

- Wybierz jedną akcję nadrukowaną na swojej planszy Gracza.** Akcje podzielone są na grupy – 1, 2, 3 i 4. Wsuń jedną zakrytą kartę Akcji pod grupę zawierającą wybraną akcję. Jeśli w jednej rundzie wybierasz tę grupę czwarty raz (i każdy kolejny), musisz wnieść dodatkową opłatę w wysokości 1 jednostki Energii.



- Awansuj swój znacznik Akcji o 1 pole w prawo i opłać wymagany koszt Energii.** Koszty Energii opisano w ramce *Tor Akcji* po prawej stronie.

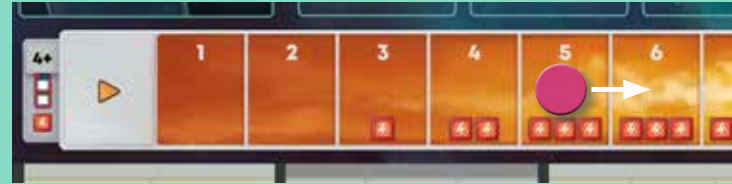


- Wykonaj akcję.**
- Gdy już wykonasz swoją akcję, nadchodzi tura następnego gracza.** W fazie Akcji rozegrasz kilka tur.
- Zamiast wykonywać akcję w swojej turze, możesz spasować.** Czasami musisz spasować, gdy nie masz już jednostek Energii. Innym razem możesz spasować z własnej woli. Po spasowaniu nie wykonujesz już żadnych akcji, aż do fazy Akcji w kolejnym roku.
- Gdy wszyscy gracze spasują, faza Akcji dobiega końca.**

TOR AKCJI

Twój znacznik Akcji na początku każdego roku znajduje się na tym torze na polu „0”.

W każdej turze wykonujesz 1 akcję i przesuwasz swój znacznik Akcji o 1 pole w prawo. Jeśli na polu wskazany jest koszt, musisz zapłacić do banku tyle jednostek Energii. Za każdą akcję powyżej szóstej, koszt Energii wynosi . Musisz także zapłacić 1 jednostkę Energii za każdym razem, gdy używasz akcji z danej grupy więcej niż trzeci raz.



W 1. roku koszt Energii należy opłacić ze Starego Świata. Wraz z awansami na torze Postępu zyskasz możliwość opłacania tego kosztu Energią z Nowego Świata. Zobacz szczegóły na stronie 12.

Jeśli nie możesz zapłacić kosztu Energii z odpowiedniego świata, nie możesz wykonać akcji i musisz spasować.



AKCJE



Zyskaj 1 jednostkę zasobu i wykonaj 2 ruchy Infrastruktury. Zasób może być dowolnego rodzaju. To ty decydujesz czy dodać go do Starego, czy Nowego Świata.




Ruchy Infrastruktury

Gdy wykonasz 1 ruch Infrastruktury, możesz albo wziąć kartę Infrastruktury, albo zagrać jedną z posiadanych.

Aby wziąć kartę Infrastruktury, wybierz odkrytą kartę Infrastruktury z rzędu przy krawędzi planszy Głównej i weź ją na rękę. Jeśli to konieczne, przesuń pozostałe karty Infrastruktury w kierunku wskazanym przez strzałki i odkryj nową kartę, aby umieścić ją na powstałym pustym polu.

Aby zagrać kartę Infrastruktury, zapłać koszt wskazany w lewym górnym rogu karty, korzystając z zasobów Nowego Świata. Trzymaj kartę obok swojej planszy Gracza. Jeśli spełniasz wymaganie, Infrastruktura zostaje ukończona - natychmiast zwiększ odpowiednią produkcję o wskazaną liczbę. W innym wypadku zwiększysz produkcję później, gdy tylko ukończysz Infrastruktury, spełniając to wymaganie.



Zdobądź 1 jednostkę zasobu i wynajdź technologię. Zasób może być dowolnego rodzaju. To ty decydujesz czy dodać go do Starego, czy Nowego Świata.



Technologie

Zestaw technologii każdego gracza jest unikalny. Technologia jest niedostępna dopóki nie zostanie wynaleziona i rozwinięta.



pola badań


trafia do górnego rzędu

zestaw 1

efekt

Zyskaj Fabrykę Energii. Każda twoja Fabryka Energii produkuje 1 więcej.

Większość technologii zapewnia specjalną zdolność, której można użyć za każdym razem, gdy ma ona zastosowanie, jeśli tylko dana technologia została w pełni rozwinięta.

 Jeśli na kafelku technologii znajduje się ten symbol, oznacza to, że ta technologia ma jednorazowy efekt, który należy rozpatrzyć natychmiast po umieszczeniu znacznika na polu w prawym górnym rogu tego kafelka.

koszt



Przykład: Aby zagrać tę kartę, wydaj 1 jednostkę Stali z Nowego Świata. Umieść zagrywaną kartę obok swojej planszy Gracza. Gdy tylko będziesz mieć znaczniki Populacji na co najmniej 2 różnych Obszarach pustynnych, przesuń swój znacznik produkcji Stali o 2 poziomy w górę.



2

wymaganie

produkcja



Jeden gracz nie może zagrać dwóch kart Infrastruktury z taką samą ilustracją. (Nawet jeśli te dwie karty mają różne symbole). Wykrzyknik informuje, że w grze występuje inna karta z taką samą ilustracją.



Wynajdywanie Technologii. Aby rozpatrzyć ten efekt, wybierz kolumnę i znajdź w niej najniższą nierozwiniętą technologię.

Pierwsza technologia, którą wynajdziesz, będzie poziomu 1. Aby w pełni rozwinąć tę technologię, wystarczy jedna akcja wynajdywania. Umieść swój znacznik na polu w prawym górnym rogu tego kafelka technologii, aby zaznaczyć, że ta technologia została przez ciebie rozwinięta.

Po rozwinięciu technologii możliwe staje się wynalezienie kolejnego poziomu w tej kolumnie. Technologie poziomu 2. i 3. wymagają dwóch akcji wynajdywania. Pierwszą akcją umieszczasz swój znacznik na lewym polu, a drugą akcją przesuwasz ten znacznik w prawo i rozwijasz technologię.

Poniższa ilustracja przedstawia 4 rozwinięte technologie. Następną akcją wynajdywania albo w pełni rozwinię technologię poziomu 2. w lewej kolumnie, albo w pełni rozwinię technologię poziomu 1. w kolumnie prawej.





Zasiedl jeden Obszar na Nowym Świecie.
(Nie możesz wykonać tej akcji, dopóki nie będziesz posiadać znaczników Populacji lub kafelków Fabryki po stronie Nowego Świata).



Zasiedlenie

Zasiedlenie pozwala ci wziąć znaczniki Populacji i kafelki Fabryki ze swojej planszy Gracza po stronie Nowego Świata i wykorzystać je do produkcji na Obszarze Nowego Świata na planszy Głównej.

Środowiska Nowego Świata. Nowy Świat podzielony jest na 4 środowiska. Na początku gry możesz zasiedlać wyłącznie tundrę. Pozostałe środowiska stają się dostępne w miarę postępów na torze Postępu.



tundra



pustynia



las



ocean



Obszary. Każdy Obszar Nowego Świata posiada wskazane na nim wymagania do jego zasiedlenia.

Pole na Fabrykę wymaga 1 kafelka Fabryki ze strony Nowego Świata na twojej planszy Gracza.



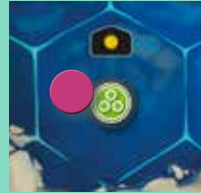
Pole na Populację wymaga 1 znacznika Populacji ze strony Nowego Świata na twojej planszy Gracza. Musisz także zapłacić 1 jednostkę Stali, aby umieścić znacznik na tym polu.



Symbole Osady. Niektóre Obszary wymagają również posiadania symboli Osady. Zwykle otrzymujesz te symbole z pozycji swoich znaczników na torze Postępu. (Niektórzy gracze mogą je również zyskać dzięki technologiom). Jeśli na Obszarze wskazane są dwa symbole, potrzebujesz ich obu.

Zasiedlenie. Jeśli spełniasz wymagania, przenieś po 1 znaczniku Populacji ze strony Nowego Świata na twojej planszy Gracza na każde z pól na Populację w danym Obszarze, a także przenieś po 1 kafelku Fabryki ze strony Nowego Świata na twojej planszy Gracza na każde z pól na Fabrykę w tym Obszarze. Musisz zasiedlić Obszar w całości.

Produkcja. Zaznacz zwiększenie swojej produkcji.



Przykład: Jeśli zasiedlisz to pole, twoja produkcja Żywności wzrośnie o 3.

Przykład: Zanim zyskasz możliwość zasiedlenia tego Obszaru, musisz na torze Postępu przekroczyć Przejście, które pozwoli ci zasiedlać lasy. Musisz także znajdować się na jednym lub na dwóch polach toru Postępu, które zapewniają oba wymagane symbole.



Aby zasiedlić ten Obszar, potrzebujesz 1 kafelka Fabryki i 2 znaczników Populacji po stronie Nowego Świata na twojej planszy Gracza. Przenieś kafelki i znaczniki na Obszar oraz zapłać 2 jednostki Stali (za 2 znaczniki). Znaczniki zwiększają produkcję Energii o 3. W tym przykładzie Fabryka zwiększa produkcję Energii o 1 więcej, ale na tym Obszarze można wybudować Fabrykę dowolnego rodzaju.



Zbuduj Statek Kosmiczny

Wybierz odkryty kafelek Statku Kosmicznego z rzędu przy krawędzi planszy Głównej i opłać koszt wskazany w lewym górnym rogu tego kafelka. Wszystkie zasoby muszą pochodzić z tego samego świata. Umieść Statek Kosmiczny po tej stronie swojej planszy Gracza, z której pochodzą zasoby. (Zwykle Statki Kosmiczne będziesz budować na Starym Świecie). Jeśli to konieczne, przesun pozostałe kafelki Statków Kosmicznych w kierunku wskazanym przez strzałki i odkryj nowy, aby umieścić go na powstałym pustym polu.



Zbuduj Stadion

Wybierz odkrytą kartę Stadionu z rzędu przy krawędzi planszy Głównej i opłać koszt wskazany na górze tej karty. Wszystkie zasoby muszą pochodzić z tego samego świata. Umieść Stadion po tej stronie swojej planszy Gracza, z której pochodzą zasoby. Jeśli to konieczne, przesun pozostałe karty Stadionu w kierunku wskazanym przez strzałki i odkryj nową kartę, aby umieścić ją na powstałym pustym polu.

AKCJE

NOWA INFRASTRUKTURA, STATKI KOSMICZNE ORAZ STADIONY

Infrastruktura, Statki Kosmiczne i Stadiony korzystają z tej samej mechaniki „starzenia się”. Na początku gry są one wykładane w rzędzie po 3. Za każdym razem, gdy gracz bierze jeden z tych komponentów, pozostałe dwa, jeśli to możliwe, przesuwa się w kierunku wskazanym przez strzałki, aby zrobić puste miejsce na przeciwnym końcu. Należy dobrać nowy komponent i umieścić go na tym pustym polu.



Zanim weźmiesz Infrastrukturę, Statek Kosmiczny albo Stadion, możesz zapłacić 1 jednostkę zasobu (Energii, Żywności albo Stali) z dowolnego świata, aby odrzucić dowolne lub wszystkie aktualnie odkryte komponenty wybranego typu (przesuń zgodnie z opisaną wyżej zasadą tę, których nie chcesz odrzucać) i wyłóż nowe. Następnie, jeśli nadal nie podobają ci się te aktualnie odkryte, możesz zakończyć akcję bez brania czegokolwiek.

Odrzuconą Infrastrukturę, Statki Kosmiczne i Stadiony odkłada się natychmiast, w dowolnej kolejności, na spód ich talii/stosu.

Infrastruktura, Statki Kosmiczne i Stadiony są również odświeżane na koniec każdego roku, podczas fazy Porządkowania. W każdym zestawie: komponent znajdujący się na polu z „X”, jest odkładany na spód jego talii/stosu, pozostałe są przesuwane, a na końcu odkrywany jest nowy.



Przygotowane. Gdy Fabryka zostanie umieszczona na twojej planszy Gracza, uważa się ją za obecną w grze, ale niczego jeszcze nie produkuje. Przygotowane Fabryki po stronie Starego Świata czekają na to, aż zostaną przetransportowane do Nowego Świata. Te po stronie Nowego Świata czekają na umieszczenie na planszy Głównej za pomocą akcji zasiedlania.

Produkujące. Produkcję prowadzą tylko Fabryki na Obszarach Nowego Świata na planszy Głównej.

Limit Fabryk. Masz tylko 4 kafelki Fabryki każdego rodzaju. Wchodzą one do gry, gdy je przygotujesz lub gdy ewakuujesz Obszar Fabryki ze Starego Świata. Jeśli wszystkie 4 są w grze, nie możesz przygotować kolejnej tego rodzaju, a także *nie możesz ewakuować Obszaru tego rodzaju.*



Przygotowanie Fabryki. Zapłać 1 jednostkę zasobu z dowolnej strony swojej planszy Gracza. Następnie weź jeden z kafelków Nieużywanej Fabryki, który odpowiada temu zasobowi i umieść go po tej stronie twojej planszy Gracza, z której pochodził zasób.



Kafelki Fabryki

Nieużywane. Wszystkie twoje kafelki Fabryki na początku gry znajdują się w rezerwie w pobliżu twojej planszy Gracza, ale nie na niej, gdzie czekają na wejście do gry.



Klonowanie. Zapłać 1 jednostkę Żywności z Nowego Świata. Następnie weź 2 znaczniki Populacji ze swojej rezerwy i umieść je na swojej planszy po stronie Nowego Świata. (Możesz wykonać akcję Klonowania, nawet jeśli populacja Nowego Świata jest obecnie zerowa. Po prostu uznaj, że tworzysz tysiące klonów swojego zespołu badawczego).



Klonowanie jest możliwe tylko na planszy Gracza po stronie Nowego Świata, ale możesz przygotować Fabrykę lub zbudować Stadion na dowolnym świecie.



Twoje znaczniki

Nieużywane. Trzymaj nieużywane znaczniki w rezerwie w pobliżu twojej planszy Gracza, ale nie na niej.

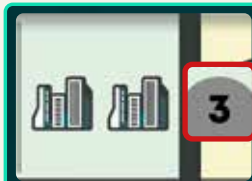
Znaczniki Populacji Nowego Świata. Znaczniki na twojej planszy Gracza po stronie Nowego Świata reprezentują Populację czekającą na zasiedlenie.

Zasiedlone znaczniki Populacji. Znaczniki znajdujące się na planszy Głównej Nowego Świata zaznaczają Obszary jako należące do ciebie. To, co produkują, śledzone jest przez twoje znaczniki Produkcji.

Znaczniki. Twoje znaczniki służą również do oznaczania twojej pozycji na różnych torach oraz jako znaczniki wskazujące postęp wynajdywania technologii.

Pulę znaczników Populacji należy traktować jako nieograniczoną. Jeśli ich zabraknie, użyj odpowiedniego zamiennika.

AKCJE



Wykonaj 2 ruchy Infrastruktury. Działa to tak samo jak inna akcja wydrukowana na twojej planszy Gracza, z tą różnicą, że ta nie zapewnia ci zasobu. Dlaczego więc miałbyś ją wybrać? Ponieważ ma ona Poziom Mocy wynoszący 3. Poziomy Mocy będą ważne w fazach Postępu i Premii.



Zyskaj 1 jednostkę zasobu, a następnie wykonaj do 3 wymian. Zyskane i wymienione zasoby mogą być dowolnego rodzaju. Możesz umieścić zyskany zasób po dowolnej stronie swojej planszy Gracza. Wymiana jest dokładnie tym, o czym myślisz – wybierz stronę swojej planszy, usuń 1 jednostkę (małą kostkę) zasobu z tej strony, a następnie dodaj 1 jednostkę zasobu do tej samej strony. Nie wszystkie twoje 3 wymiany muszą dokonywać się na tym samym świecie.



Wynajdź technologię. Działa to tak samo jak inna akcja wydrukowana na twojej planszy Gracza, z tą różnicą, że ta nie zapewnia ci zasobu. Zauważ jednak, że ta akcja ma Poziom Mocy wynoszący 4. Będzie to istotne w dalszej części roku.

3 – TRANSPORT

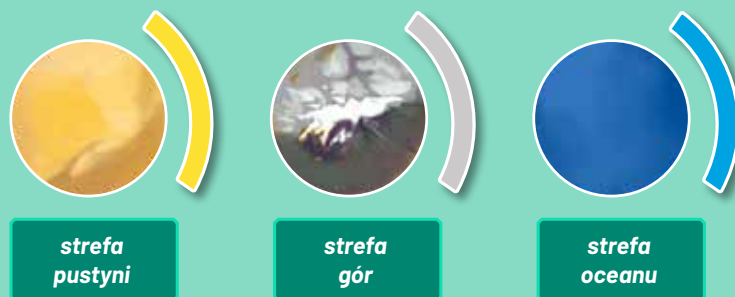
Faza Transportu daje ci szansę wykorzystania Statków Kosmicznych do przeniesienia komponentów ze Starego Świata do Nowego Świata.

1) Załadowanie Statków Kosmicznych na Starym Świecie. Rozpocznij fazę Transportu, ładując wszystkie swoje Statki Kosmiczne na Starym Świecie. Można je oczywiście załadować wyłącznie komponentami ze Starego Świata. Limity przedstawione na górze kafelka wskazują, ile może pomieścić dany statek.

- **Strefa ewakuacji** może ewakuować jeden Obszar na kontynencie Starego Świata. Może więc pomieścić 1 Fabrykę albo 1 Populację Obszaru. Szczegóły opisano na następnej stronie.
- **Limit budynków** to maksymalna liczba Stadionów i Fabryk, które możesz załadować. Stadiony i przygotowane Fabryki ładuje się, przenosząc je ze swojej planszy Gracza na Statek Kosmiczny. Możliwe jest również wykorzystanie części tego limitu do ewakuacji Obszaru Fabryki, zgodnie z opisem na następnej stronie.
- **Limit zasobów** to maksymalna liczba jednostek zasobów (małych kostek), które możesz załadować. Przenieś je ze strony Starego Świata na twojej planszy Gracza na Statek Kosmiczny.

Statki Kosmiczne z Nowego Świata nie są załadowywane, ale możesz je odesłać puste.

Twoim celem jest ewakuowanie jak największej liczby Obszarów ze Starego Świata. Kara za nieewakuowane Obszary na koniec gry jest wysoka. Obszary ewakuuje się poprzez załadowanie ich na Statki Kosmiczne Starego Świata podczas fazy Transportu.



Aby załadować strefę ewakuacji, wybierz Obszar Starego Świata z kolorem krawędzi pasującym do koloru strefy ewakuacji na Statku Kosmicznym. (Dla przykładu, Statek Kosmiczny widoczny po prawej stronie może ewakuować tylko Obszary sąsiadujące z oceanem).

- Jeśli na kafelku na tym Obszarze znajdują się okręgi populacji, umieść na Statku 1 znacznik Populacji za każdy taki okrąg.
- Jeśli kafelek na wybranym Obszarze przedstawia Fabrykę, weź jeden z pasujących rodzajem kafelków Nieużywanej Fabryki znajdujących się obok twojej planszy Gracza i umieść go na Statku.

Odwróć kafelek Obszaru rewersem do góry, aby zaznaczyć, że został ewakuowany. Nie będzie już nic produkować i nigdy więcej nie będzie można go ewakuować.



Obszar Fabryki można ewakuować na dwa sposoby.

Jeśli załadujesz go do odpowiedniej strefy ewakuacji, nie będzie on wliczany do limitu budynków danego Statku. Alternatywnie możesz też załadować go w ramach limitu budynków i nie korzystać ze strefy ewakuacji. W każdym przypadku proces przebiega tak jak powyżej – odwróć kafelek Obszaru rewersem do góry i umieść na statku odpowiadającą mu Nieużywaną Fabrykę.



2) Wystanie Statków Kosmicznych.

Opłać koszt Energii każdego Statku, który wysyłasz ze Starego Świata. Możesz wysłać Statek Kosmiczny nawet jeśli nie jest w pełni załadowany.



Zapłać tylko 1 jednostkę Energii za każdy Statek Kosmiczny, który odsyłasz z Nowego Świata. Te Statki są zawsze wysyłane puste.

2 kafelki na oceanie to kafelki Produktystości i nie są Obszarami, które będą ewakuowane. Zostaną one przeniesione do Nowego Świata, korzystając z toru Postępu, zgodnie z opisem na stronie 12.

Koszty Energii muszą zostać opłacone ze świata, z którego wyrusza dany Statek Kosmiczny. Po opłaceniu kosztów przeniesienie Statki do miejsc docelowych – Statki ze Starego Świata stają się Statkami z Nowego Świata, a Statki z Nowego Świata stają się Statkami ze Starego Świata.

Możesz pozostawić Statek Kosmiczny w miejscu w którym się znajduje. (Jeśli tak zrobisz, nie ładuj go).

3) Rozładunek Statków Kosmicznych. Dla każdego Statku, który właśnie przybył do Nowego Świata: Weź z niego wszystkie komponenty (karty, znaczniki, kafelki, kostki) i połóż je na swojej planszy Gracza po stronie Nowego Świata.

Statki nie zostają rozładowane, dopóki wszystkie Statki nie zakończą podróży. Oznacza to, że nie jest możliwe przeniesienie Energii do innego świata, a następnie jej natychmiastowe wykorzystanie do odesłania Statku Kosmicznego z powrotem. Zwróć również uwagę, że twoje znaczniki produkcji nie są przesuwane – produkcja Starego Świata zostanie przeliczona później, w następnej fazie Dochodu, natomiast produkcja Nowego Świata nie wzrośnie, dopóki nie przeniesiesz swoich komponentów na Obszary na planszy Głównej.



Przykład: Podczas Załadunku Fioletowy załadował Fabrykę Żywności w ramach limitu budynków. Mógł zamiast tego zdecydować się na załadowanie Stadionu. Następnie załadował dwóch robotników do strefy ewakuacji morskiej. Załadował także dwie jednostki Energii w ramach limitu zasobów.



strefa ewakuacji



limit budynków



kafelki Produktystości



4 – KOLEJNOŚĆ TURU

Kolejność tury jest ponownie ustalana po fazie Transportu. Policzcie wszystkie Szczęśliwe Twarze na swoich Stadionach i na w pełni rozwiniętych technologiach. Kto ma ich łącznie najwięcej, ustawia swój znacznik na pierwszym polu toru Kolejności. Kto zajął drugie miejsce ustawia swój znacznik na drugim polu toru Kolejności, itd. W przypadku remisujących graczy, po prostu odwróćcie kolejność ich znaczników.



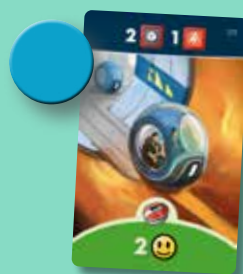
Symbol Szczęśliwej Twarzy



przed



po



Gracze rozpoczęli rozgrywkę w podanej kolejności. W trakcie gry Niebieskiemu udało się kupić Stadion, który dał mu 2 Szczęśliwe Twarze. Pozostali gracze nadal mają ich 0. Podczas fazy Kolejności Tury, znacznik Niebieskiego przesuwa się na pierwsze miejsce, a kolejność trzech remisujących graczy zostaje odwrócona.

PRZEJŚCIA NA TORZE POSTĘPU

Dwie sztuczne inteligencje umieszczone na orbicie pomagały ci zarządzać gospodarką w Starym Świecie. Teraz muszą wyruszyć do twojego nowego domu.

Wynikające z tego opóźnienie w komunikacji zmniejszy ich zdolność do zarządzania gospodarką Starego Świata, lecz w miarę zbliżania się do Nowego Świata, twoja nowa gospodarka będzie korzystać z ich wysoce wyspecjalizowanych algorytmów.

Gdy twój znacznik Postępu minie pierwszy punkt Przejścia, odwracasz jeden ze swoich żetonów Produktywności na Starym Świecie, przez co twoja tamtejsza produkcja spada. Gdy tylko twoje znaczniki Postępu zbliżą się do Nowego Świata, komunikacja stanie się szybsza i będziesz mógł zająć teren na wyższym poziomie, a jednocześnie wzrośnie efektywność procesów na Nowym Świecie.

Te satelity reprezentują ścieżkę twojego postępu.

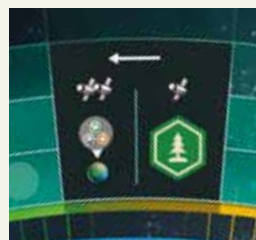
Na torze Postępu wskazane są cztery Przejścia. Nie są to kolejne pola toru – gdy znaczniki przesuują się do przodu, po prostu omijają Przejście.



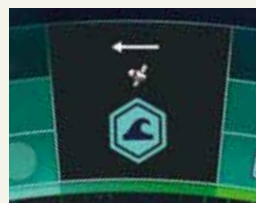
Przejście 1. Za każdym razem, gdy twój znacznik przekroczy to Przejście, odwróć jeden ze swoich kafelków Produktywności Starego Świata rewersem do góry. (Są to kafelki, które produkują po jednej jednostce każdego zasobu). Obszar ten jest aktualnie przenoszony i w tym momencie niczego nie produkuje.



Przejście 2. Jeśli przynajmniej jeden z twoich znaczników przekroczył to Przejście, możesz zasiedlać Obszary Nowego Świata w środowisku pustynnym. Kiedy twój drugi znacznik minie to Przejście, weź jeden ze swoich kafelków Produktywności ze Starego Świata i umieść go obok swojej planszy Gracza po stronie Nowego Świata. Następnie awansuj każdy ze swoich znaczników Produkcji o jedno pole. Właśnie udało ci się przesiedlić znacznik Produktywności.



Przejście 3. Podobnie jak w przypadku poprzedniego Przejścia, pierwszy twój znacznik, który minie to Przejście, pozwala ci zasiedlać środowisko leśne, a drugi znacznik przenosi drugi kafelek Produktywności do Nowego Świata, jednocześnie awansując każdy znacznik Produkcji o 1.



Przejście 4. Przekroczenie tego Przejścia dowolnym twoim znacznikiem pozwala ci na zasiedlanie środowiska oceanów.



Drugie przejście określa także sposób w jaki płacisz Energią za swoje akcje podczas fazy Akcji. Jeśli żaden twój znacznik nie przekroczył tego Przejścia, twoje opłaty Energii z toru Akcji muszą pochodzić ze Starego Świata. Jeśli posiadasz po jednym znaczniku po każdej stronie tego Przejścia, Energia może pochodzić z dowolnej lub z kombinacji obu stron. Kiedy oba twoje znaczniki przekroczą to Przejście, twoje opłaty Energii z toru Akcji muszą pochodzić z Nowego Świata.

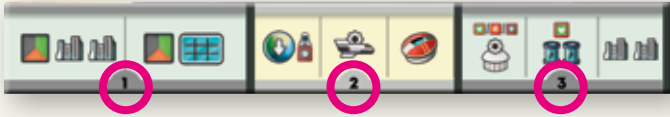
Ograniczenia Przejść. Twój znacznik, który znajduje się dalej na torze, nie może wysunąć się zbyt daleko do przodu. Pomiędzy twoimi znacznikami nie może być więcej niż jedno Przejście.

Koniec toru. Jeśli jeden z twoich znaczników dotrze do końca toru, musisz przesuwać drugi, gdy będziesz mieć ruchy do wykorzystania. Jeśli oba twoje znaczniki dotrą do końca, zatrzymujesz je w tym miejscu.

5 – POSTĘP

Podczas tej fazy gracze awansują na torze Postępu. Gracze awansują w kolejności tury ustalonej w poprzedniej fazie, o liczbę kroków zależną od Poziomu Mocy wykonywanych przez nich akcji.

Oblicz Poziomą Moc. Podczas fazy Akcji wykonałeś kilka akcji i oznaczyłeś każdą z nich kartą. Akcje są podzielone na cztery grupy oznaczone liczbami 1, 2, 3 i 4. Liczby te to Pozioma Moc akcji. Zsumuj Poziomą Moc wszystkich akcji, jakie wykonałeś, aby obliczyć Poziomą Moc na cały rok.



Oczyść tor Postępu. Zanim pierwszy gracz awansuje na torze Postępu, przenieście wszystkie znaczniki Postępu na Pas Oczekiwania (zobacz poniżej).

Gracze awansują. W kolejności wskazanej przez tor Kolejności Tury, gracze awansują swoje znaczniki przesuwając je do przodu toru. Gdy nadchodzi twoja kolej, awansujesz swoje znaczniki o liczbę kroków równą twojemu Poziomowi Mocy. Możesz w dowolny sposób podzielić pomiędzy swoje znaczniki liczbę kroków o jakie awansują.

Każdy krok na torze Postępu składa się z 3 pól. Jedno pole znajduje się na Pasie Oczekiwania i może być zajmowane przez dowolną liczbę znaczników. Na pozostałych dwóch polach można umieścić tylko po jednym znaczniku. (Wyjątek: w grze dla dwóch graczy nie można umieszczać znaczników na pasie oznaczonym 3+). Zatem pierwszy gracz, który awansuje, zablokuje dane pola, czyniąc je niedostępnymi dla innych graczy. Gdy nadejdzie twoja kolej na awansowanie znaczników, możesz wybrać dowolne dostępne pole kroku, do którego ostatecznie awansujesz.

Możliwe jest przesunięcie o 0 kroków. W takim przypadku po prostu umieść swój znacznik na dowolnym dostępnym polu na aktualnym kroku.



Jeśli twój znacznik zakończy ruch na polu z efektem, natychmiast rozpatrz ten efekt. Jeśli zakończy ruch na polu z symbolem Osady, symbol ten będzie dla ciebie dostępny tak długo, jak długo twój znacznik pozostanie na tym polu.

Jeśli twój znacznik minie Przejście, rozpatrz wszystkie natychmiastowe efekty Przejścia.



Przykład: Podczas fazy Akcji Niebieski wykonał te 4 akcje. Sumują się one łącznie do Poziomu Mocy równego 8 (1 + 1 + 2 + 4), zatem znaczniki postępu Niebieskiego należy awansować łącznie o 8 kroków.



Przykład: Niebieski musi awansować o 8 kroków na torze Postępu. Przesuwa jeden znacznik o 5 kroków, a drugi o 3. Kończąc na polu technologii, może natychmiast wynaleźć jedną technologię (za darmo). Ponieważ minął Przejście, może teraz zasiedlać Obszary leśne.

TOR POSTĘPU

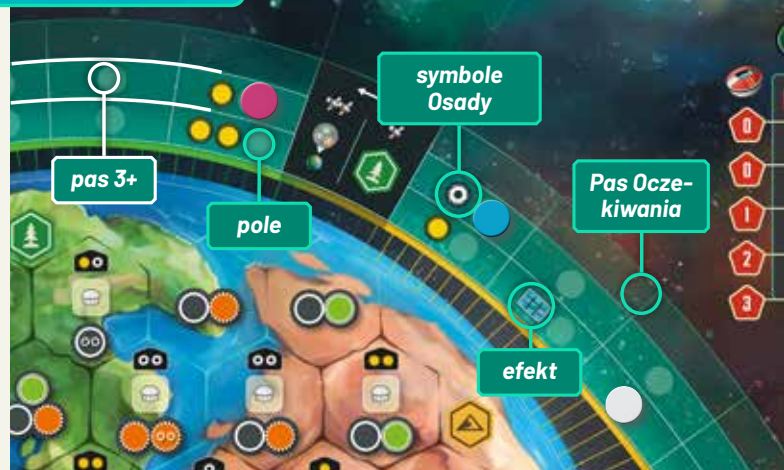
Pas Oczekiwania. Może się tu znajdować dowolna liczba znaczników.

Pas 3+. Nie korzystajcie z tego Pasa w rozgrywkach dla dwóch graczy.

Pole. Na polu może znajdować się tylko jeden znacznik. Wyjątek stanowi Pas Oczekiwania.

Efekt. Niektóre pola zapewniają efekt, jeśli zakończysz na nich swój ruch.

Symbole Osady. Na niektórych polach znajdują się symbole, które są wymagane na pewnych Obszarach Nowego Świata.



6 – PREMIE

RYGORYSTYCZNE PREMIE NA ZAKOŃCZENIE ROKU

Każdy rok posiada własną kartę Premii na Zakończenie Roku. Talia jest odkryta i jeśli chcesz, możesz spojrzeć co cię czeka.

W fazie Premii porównujesz swój Poziom Mocy na cały rok z wartościami wskazanymi na karcie Premii na Zakończenie Roku. Jeśli Poziom Mocy odpowiada dokładnie jednej z wartości, zyskujesz wtedy wskazaną premię. Jeśli kolejność ma znaczenie, gracze rozpatrują swoje premie w kolejności wskazanej na torze Kolejności Tury.

Przykład: Jeśli wykonasz akcje, których suma Poziomów Mocy wynosi 7, zyskujesz górną premię. Za sumę Poziomów Mocy równą 10 otrzymujesz dolną premię. Jeśli twoje akcje w danym roku mają inną sumę Poziomów Mocy, nie otrzymujesz premii.



WARIANT HOJNYCH PREMII

Nowi gracze mają wiele do zapamiętania, zatem ucząc ich gry, możecie zdecydować się na skorzystanie z wariantu Hojnych Premii. W tym wariacie gracz otrzymuje premię odpowiadającą niższej wartości, jeśli suma jego Poziomów Mocy jest równa tej wartości lub niższa. Otrzymuje premię odpowiadającą wyższej wartości, jeśli suma jego Poziomów Mocy jest równa tej wartości lub jeśli mieści się pomiędzy tymi dwiema wartościami (wyłączając niższą wartość). Nie otrzymuje premii tylko wtedy, gdy jego suma Poziomów Mocy przekracza wyższą wartość.

W wariacie Hojnym, gracze otrzymają tę premię za dowolny Poziom Mocy na dany rok od 0 do 6.

W wariacie Hojnym, gracze otrzymają tę premię za dowolny Poziom Mocy na dany rok od 7 do 13.



7 – PORZĄDKOWANIE

Z wyjątkiem 4. roku, każdy rok kończy się fazą Porządkowania, która przygotowuje grę na kolejny rok.

1. **Przesuńcie znacznik Lat na kolejny rok.**
2. **Usuńcie wierzchnią kartę Premii na Zakończenie Roku, aby odsłonić nową.**
3. **Odświeżcie Infrastrukturę, Statki Kosmiczne i Stadiony.** W każdym zestawie odłóżcie te komponenty, które znajdują się na polu z „X” na spód talii/stosu; przesuńcie pozostałe dwa w kierunku wskazywanym przez strzałki i odkryjcie nowe na powstałych pustych polach.
4. **Przygotujcie na nowo swoje akcje,** usuwając karty Akcji spod planszy Gracza i przesuwając znacznik Akcji z powrotem na początkowe pole.

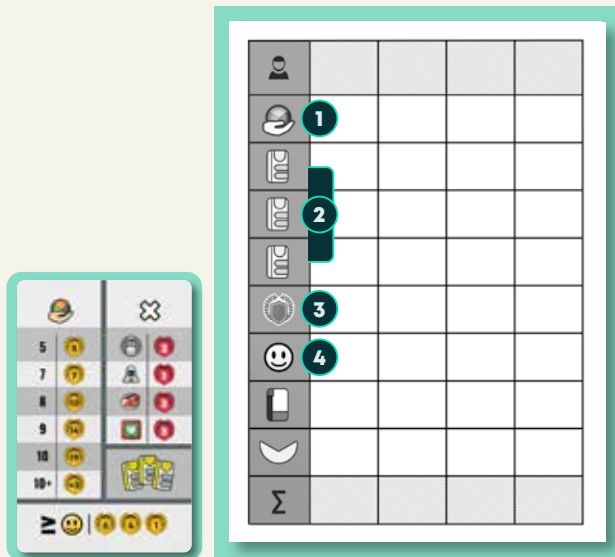


KONIEC GRY (TRYB NA PUNKTY)

W trybie na Punkty rozgrywka toczy się zawsze do końca 4. roku.

Koniec Gry

Po 4. roku gracze podliczają punkty, zgodnie ze wskazaniem na odwrocie karty Pomocy.



1 Zyskujesz punkty za swój najniższy znacznik Produkcji, zgodnie z tabelą na karcie Pomocy.

Na przykład, jeśli jest on na poziomie 8, zyskujesz 10 punktów. Jeśli jest na poziomie 10, zyskujesz 19 punktów. Jeśli jest na poziomie 12, zyskujesz $19 + 3 + 3 = 25$ punktów.

2 Zyskujesz punkty z każdej swojej karty Celu.

3 Rozpatrz kary, zgodnie z poniższym:

- **2** za każdy Obszar Starego Świata na twoim kontynencie, który nie został ewakuowany.
- Dodatkowo **1** za każdy znacznik Populacji, który mógł zostać ewakuowany. (Czyli **2** albo **0**, w zależności od Obszaru).
- **3** za każdy Stadion, który ci brakuje. (Powinieneś mieć 3 na Nowym Świecie).
- **3** za każdy żeton Kary, który wzięłeś w fazie Dochodu.

4 Gracze, którzy mają co najmniej 3 stadiony na Nowym Świecie, zdobywają punkty za Szczęśliwe Twarze. Nie liczcie Szczęśliwych Twarzy na Stadionach Starego Świata. Nikt już tam nie mieszka. Nie bierzcie również pod uwagę graczy, którzy mają 0 Szczęśliwych Twarzy.

Gracz z największą ich liczbą zyskuje 6 punktów, gracz na drugim miejscu zyskuje 4 punkty, a gracz na trzecim 1 punkt. (Wyjątek: w grze na dwóch graczy, gracz z większą ich liczbą zyskuje 4 punkty, a drugi 0).

Jeśli gracze remisują, podzielcie punkty po równo pomiędzy remisujących graczy, zaokrąglając je w dół. Na przykład, jeśli trzech graczy remisuje na pierwszym, drugim i trzecim miejscu, to dzieli się $6 + 4 + 1$ punktami, czyli po zaokrągleniu w dół otrzymują po 3 punkty.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. Nie rozstrzyga się remisów.



WARIANT ZAAWANSOWANYCH AKCJI

Wariant Zaawansowanych Akcji można rozgrywać zarówno w Trybie Wyścigu (opisanym na stronie 17), jak i w Trybie na Punkty.

Przygotowanie rozgrywki

Potasujcie talię kart Akcji i rozdajcie po 7 kart każdemu graczowi. Umieście talię w miejscu, w którym każdy będzie miał do niej dostęp. Każdy gracz wybiera 4 ze swoich kart, a pozostałe 3 odrzuca.

Użyjcie kafelka zakrycia dla Starego Świata, aby zakryć parę Akcji o Poziomie Mocy 1. W wariantcie Zaawansowanych Akcji możesz w trakcie rundy wykonać maksymalnie jedną akcję z grupy 1.

Faza Akcji

W swojej turze możesz wykonać akcję ze swojej planszy Gracza albo z jednej ze swoich kart. Aby wykonać akcję ze swojej karty, zagraj ją odkrytą. Aby wykonać akcję ze swojej planszy Gracza, zagraj zakrytą kartę Akcji i wsuń ją pod wykonywaną akcję z planszy Gracza. W każdym z przypadków nadal przesuwasz swój znacznik Akcji i ponosisz koszt Energii, jeśli to konieczne. Zakończ swoją turę dobierając wierzchnią kartę z talii kart Akcji. Jeśli zagrałeś kartę Akcji, która pozwalała ci dobrać dodatkowe karty, odrzuć tyle kart z ręki, by zostały ci 4. Każdą turę rozpoczynasz z 4 kartami.

Jeśli karta jest podzielona na 2 części, możesz wykonać wymienione na niej akcje w dowolnej kolejności. Możesz też użyć jednej części, pomijając drugą. Dozwolone jest także, by zagrać kartę odkrytą i w ogóle nie wykonywać jej akcji.



Poziom Mocy

Każda karta Akcji ma Poziom Mocy (niektóre mają Poziom Mocy 0). Obliczając swój Poziom Mocy, uwzględnij zarówno Poziom Mocy akcji ze swojej planszy Gracza za każdą kartę Akcji zagraną zakrytą, jak i Poziom Mocy na kartach, które zostały przez ciebie zagrane odkryte.

Jeśli karta ma kilka Poziomów Mocy, wybierasz jeden. Możesz wybrać różne poziomy w trakcie fazy Postępu i fazy Premii.

Korzystajcie z wariantu Hojnych Premii w fazie Premii.

Porządkowanie

Na koniec roku odrzuć wszystkie zagrane karty Akcji. Następnie wtasuj stos odrzuconych kart Akcji z powrotem do talii.

Rozpocznij następny rok od dobrania 3 kart, aby mieć 7 kart na ręce. Wybierz z nich 4 karty, które chcesz zachować, tak jak miało to miejsce na początku gry. (Ostateczną decyzję możesz podjąć po rozpatrzeniu fazy Dochodu nowego roku).



Całkowity Poziom Mocy 4 + 7 = 11.

3+1 z odkrytych kart,

3+2+2 z zakrytych kart.



MODUŁY

Te moduły zapewniają dodatkowe sposoby zdobywania punktów w Trybie na Punkty. Można ich używać z wariantem Zaawansowanych Akcji albo bez niego.

Można zastosować różne kombinacje modułów z wariantem Zaawansowanych Akcji lub bez niego. W szczególności polecamy te kombinacje, które zostały dobrze przetestowane:

- Tryb Wyścigu, wariant Standardowych Akcji, Rygorystyczne Premie na Zakończenie Roku.
- Wariant Zaawansowanych Akcji z wariantem Hojnych Premii.
- Wariant Zaawansowanych Akcji, Hojne Premie, Cele Wspólne, Większość w Linii.

CELE WSPÓLNE



Podczas przygotowania rozgrywki dobierzcie 3 Cele Wspólne. Pierwszy gracz, który osiągnie cel wskazany przy lewej krawędzi karty, zabiera ją. Jeśli posiadasz taką kartę, możesz ją zagrać w swojej turze podczas fazy Akcji (oprócz akcji tej tury), opłacając wskazany koszt zasobami z Nowego Świata. Pozwala to na natychmiastowe zwiększenie produkcji Nowego Świata o wskazaną wartość i zapewnia wskazane punkty na koniec gry.

Przykład: Aby zabrać tę kartę, gracz musi posiadać pięć w pełni wynalezionych technologii. Następnie będzie mógł zagrać tę kartę płacąc 2 jednostki Stali i zwiększyć o 1 poziom produkcję Żywności na Nowym Świecie. Na koniec gry gracz ten zdobywa 5 punktów.

WIĘKSZOŚĆ W LINII



Wybierzcie stronę A albo B tej karty. Zaznaczcie Obszary oznaczone numerami 1, 3, 5 (albo 2, 4, 6) żółtymi kafelkami Modułu, umieszczając je losową stroną ku górze. Strzałka na danym kafelku określa linię Obszarów. Na koniec gry rozpatrzenie każdą z tych 3 linii. Gracz z największą liczbą Obszarów w danej linii zdobywa 6 punktów, drugi zdobywa 4 punkty, trzeci zdobywa 1 punkt. (W grze na dwóch graczy pierwszy gracz zdobywa 4 punkty, a drugi 0). Gracz posiadający 0 Obszarów w linii zdobywa 0 punktów. W przypadku remisu podzielcie punkty tak, jak w przypadku zdobywania punktów za Szczęśliwe Twarze.



TRYB WYŚCIGU

Pod koniec 4. roku Stary Świat staje się niezdatny do zamieszkania i gra dobiega końca. Jednak w Trybie Wyścigu gra może zakończyć się wcześniej.

Warunki Zakończenia Trybu Wyścigu

W przypadku Trybu Wyścigu – który zalecamy jako zaawansowany tryb – koniec gry następuje w momencie, gdy jeden z graczy posiada **wszystkie 3 znaczniki Produkcji** przynajmniej na poziomie 8 oraz posiada **3 Stadiony** na Nowym Świecie. Pozwala on więc na szybsze zakończenie gry, które zaawansowani gracze mogą osiągnąć, doprowadzając do spełnienia warunków zakończenia Trybu Wyścigu.

Zwykle ma to miejsce podczas fazy Akcji. W takim przypadku gracze znajdujący się później w kolejności tury mają szansę wykonać jeszcze jedną, ostatnią akcję (chyba że już spasowali). Następnie kończy się faza Akcji i gracze rozpoczynają ostatnią fazę Transportu, po której gra dobiega końca.

Jeśli warunki zakończenia zostaną spełnione w innej fazie, gra kończy się po zakończeniu tej fazy.

Kary i premie

Na koniec gry przesuń swój najniższy znacznik Produkcji:

- **o 1 w dół za każdy żeton Kary, który wzięłeś podczas gry;**
- **o 1 w dół za każdy niewakuowany Obszar Starego Świata;**
- **o 1 w dół za każdy Stadion, który ci brakuje;** (Powinieneś mieć 3 na Nowym Świecie).
- **o 2 w górę, jeśli masz najwięcej Szczęśliwych Twarzy;** (W grze na dwóch graczy tylko o 1 w górę).
- **o 1 w górę, jeśli zajmujesz drugie miejsce pod względem liczby Szczęśliwych Twarzy.** (W grze na dwóch graczy nie ma tej premii).

W pierwszej kolejności rozpatrz kary. Jeśli masz kilka znaczników produkcji znajdujących się najniżej, podczas rozpatrywania kar wybierz, który będzie tym najniższym. Jeśli dwa znaczniki mają najniższy wynik, gdy masz przesunąć znacznik o 2 w górę, zamiast tego przesuń każdy z nich o 1 w górę.

Jeśli gracze remisują pod względem największej liczby Szczęśliwych Twarzy, każdy z tych remisujących graczy przesuwa swój znacznik o 2 w górę, natomiast nikt wtedy nie otrzymuje premii za drugie miejsce. Jeśli gracze remisują na drugim miejscu pod względem liczby Szczęśliwych Twarzy, każdy z tych remisujących graczy przesuwa swój znacznik o 1 w górę.

Zwycięstwo

Jeśli po rozpatrzeniu premii i kar, **dowolny z graczy nadal spełnia warunki zakończenia gry, ten gracz zostaje zwycięzcą.** Jeśli więcej graczy nadal spełnia warunki zakończenia gry, rozstrzygnijcie remis na korzyść tego, który ma najwięcej Szczęśliwych Twarzy. (Jeśli to nie wyłoni pojedynczego zwycięzcy, gracze spełniający warunki zakończenia gry i remisujący pod względem największej liczby Szczęśliwych Twarzy dzielą się zwycięstwem).

Jeśli nikt nie spełnia warunków zakończenia gry, porównajcie najniższe znaczniki Produkcji wszystkich graczy. Gracz, którego najniższy znacznik Produkcji znajduje się najwyżej spośród tych znaczników wszystkich graczy, zostaje zwycięzcą. Rozpatrzenie remisy na korzyść graczy posiadających przynajmniej 3 Stadiony na Nowym Świecie, a wśród tych graczy rozpatrzenie remisy na korzyść posiadających więcej Szczęśliwych Twarzy. Jeśli gracze nadal remisują, porównajcie drugi najniższy znacznik Produkcji każdego z tych graczy, a następnie, jeśli to konieczne – trzeci.



Przykład: To dopiero trzecia runda, ale jeden z graczy posiada już wszystkie trzy znaczniki Produkcji powyżej poziomu 7. Jeśli temu graczowi uda się zbudować 3 Stadiony w Nowym Świecie, spełni warunki zakończenia gry.



TRYB SOLO

Rozgrywka Solo toczy się w trybie na Punkty. Jeśli chcesz, możesz skorzystać z wariantu Zaawansowanych Akcji.

Zasadniczo będziesz grać w grę dla dwóch graczy przeciwko przeciwnikowi, którego działania są symulowane przez talię do trybu Solo. Twój przeciwnik będzie budował Stadiony i kolonizował Obszary Nowego Świata, ale nie będzie korzystał z planszy Gracza.

Rywalizacja o Kolejność Tury

Będziesz rywalizować o kolejność w turze, korzystając ze Szczęśliwych Twarzy. Istnieje jednak kilka zmian w stosunku do standardowej gry dla dwóch graczy:

- Tor Kolejności Tury i tor Postępu są przygotowane jak dla gry trzyosobowej – używane są twoje znaczniki, znaczniki przeciwnika oraz trzeci zestaw znaczników w celu zwiększenia rywalizacji o Kolejności Tury (dodatkowa cywilizacja).
- Rozpocznij grę ze swoim znacznikiem jako pierwszym na torze Kolejności Tury.
- Jeśli w 1. roku odkryte są Stadiony z 4 albo 5 Szczęśliwymi Twarzami, umieść je na spodzie talii i standardowo uzupełnij puste miejsca. Gdy ty lub inna cywilizacja zbudujecie Stadion, będzie on miał nie więcej niż 3 Szczęśliwe Twarze. Tak samo postępuj w 2. roku. W 3. i 4. roku karty z 4 albo 5 Szczęśliwymi Twarzami są standardowo dostępne dla ciebie oraz twojego przeciwnika.
- W fazie Kolejności Tury potraktuj trzeci znacznik jako gracza, który ma o 2½ mniej Szczęśliwych Twarzy niż cywilizacja, przeciwko której grasz. Jeśli więc jesteś w tyle o 1 albo 2 Szczęśliwe Twarze, przechodzisz na drugą pozycję. Jeśli jesteś w tyle o przynajmniej 3 Szczęśliwe Twarze, przechodzisz na trzecią pozycję. Jeśli remisujesz, zamień z przeciwnikiem wasze znaczniki miejscami (na pierwszą lub drugą pozycję).
- W fazie Postępu, poza Pasem Oczekiwania, używaj tylko jednego pasa (nie środkowego pasa z oznaczeniem 3+).

Wybór kart Celu

Przeprowadź wybór kart Celu na przemian z symulowanym przeciwnikiem, który karty wybiera losowo.

Oznacza to, że rozdajesz dwa stosy po 4 karty Celu. Przejrzyj swój stos i wybierz 1 kartę, którą zachowasz. Losowo usuń 1 kartę ze stosu przeciwnika. Następnie zamień stosy.

Ponownie przeprowadź wybór, ale tym razem wybierz 1 z 3 (i losowo usuń 1 z 3 z drugiego stosu). Następnie ty i twój przeciwnik wybieracie po 1 karcie z 2. Na koniec 1 z 1. Następnie z 4 wybranych kart wybierz 3, które zachowasz.

Karta Specjalna

Karta do trybu Solo z „3” na czerwonym tle jest dodawana do talii Solo dopiero w 3. roku. Na początku każdego roku należy przetasować talię do trybu Solo. Twój przeciwnik wykona każdą akcję z wyjątkiem tej z karty, która w trakcie tasowania trafiła na spód talii.



Akcje

W turze przeciwnika odwróć wierzchnią kartę talii do trybu Solo i umieść ją obok tej talii. Wykonaj akcję w sposób opisany poniżej.



Nowa wierzchnia karta w talii wskazuje liczbę odnoszącą się do akcji bieżącej tury – 1, 2 albo 3. Jeśli wskazuje X, potraktuj ją jako 4 w przypadku akcji zasiedlenia. Jednak w przypadku każdej innej akcji X oznacza, że twój przeciwnik nie wykonuje w tej turze żadnej akcji.

Jeśli po wykonaniu akcji przez przeciwnika w talii do trybu Solo pozostanie tylko jedna karta, twój przeciwnik do końca roku nie wykona już żadnej akcji i pasuje.



Usuń z rzędu Statek Kosmiczny o wskazanym numerze i umieść go na spodzie stosu. Następnie uzupełnij rząd. 1 oznacza najstarszy Statek Kosmiczny (ten znajdujący się na polu oznaczonym „X”), a 2 i 3 te z kolejnych pól.



Tak jak powyżej – weź Infrastrukturę o wskazanym numerze i umieść ją na spodzie talii. Uzupełnij rząd.



Weź Stadion o wskazanym numerze i umieść go obok planszy Głównej.



Umieść jeden ze znaczników przeciwnika na określonym Obszarze Nowego Świata. Kafelek do trybu Solo określa, gdzie masz umieścić ten znacznik. Na początku gry umieść kafelek do trybu Solo na skraju Obszaru tundry. Gdy przeciwnik wykonuje akcję zasiedlenia, przesuń kafelek wokół krawędzi planety w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara o liczbę pól określoną przez kartę na wierzchu talii do trybu Solo. (Przesuń go o 3 pola, jeśli numer akcji to 3). Znajdź Obszar do zasiedlenia, odliczając od kafelek do trybu Solo do wnętrza planety liczbę pól wskazaną na wierzchu talii. Skorzystaj ze strzałki A albo B, zgodnie z literą na wierzchu talii. Jeśli ten Obszar jest już zasiedlony, twój przeciwnik nie przeprowadza zasiedlenia.



Przykład: Karta wskazuje 3 B. Przesuń kafelek do trybu Solo o trzy pola (każdy Obszar brany jest pod uwagę tylko raz) w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, zaczynając od początkowego pola kafelek do trybu Solo. Następnie znajdź trzeci Obszar w kierunku wskazanym przez B i przeciwnik go zasiedla.

Postęp

Poziom Mocy awansów znaczników pozostałych cywilizacji jest określony przez dwie wartości na karcie Premii na Zakończenie Roku.

W latach nieparzystych twój przeciwnik awansuje w oparciu o większą wartość, a dodatkowa cywilizacja o mniejszą. W latach parzystych obie cywilizacje awansują w oparciu o większą wartość.

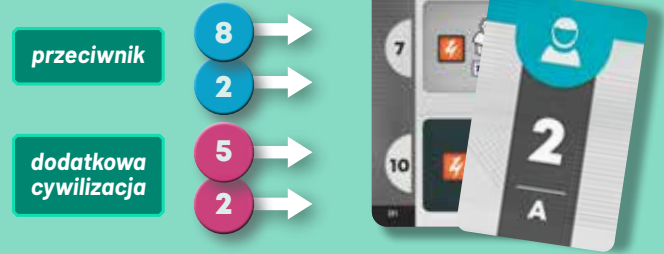
Awans (dla obu cywilizacji) jest dzielony pomiędzy oba znaczniki. Znacznik znajdujący się z przodu awansuje o liczbę pól wskazaną na karcie znajdującej się na spodzie talii do trybu Solo. (X traktuj jako 4.) Drugi znacznik awansuje o tyle pól, ile wynosi Poziom Mocy pomniejszony o wartość, o jaką awansował pierwszy znacznik.

Punktacja

Grasz w Trybie na Punkty, uwzględniając schemat punktacji dla 2 graczy. (Zatem zdobywasz 4 punkty za posiadanie co najmniej takiej samej liczby Szczęśliwych Twarzy jak przeciwnik i 0, jeśli druga cywilizacja ma ich więcej). Uważamy, że 60 to dobry wynik na początek, ale prawdopodobnie, po lepszym zaznajomieniu z grą, uda ci się zdobyć nawet 80 punktów.

Uwaga: Talię do trybu Solo można także używać w grze dla dwóch graczy, aby symulować trzeciego gracza, który blokuje Obszary i przejmie Statki, Infrastrukturę oraz Stadiony.

Przykład: Załóżmy, że grasz przeciwko niebieskiej cywilizacji, z różową cywilizacją jako dodatkową i że Premie na Zakończenie Roku przyznawane są za Poziomą Moc o wartości 10 i 7. Załóżmy też, że to nieparzysty rok, zatem niebieski awansuje o 10, a różowy o 7 pól. Przyjmijmy, że wartość na karcie znajdującej się na spodzie talii do trybu Solo wynosi 2. W związku z tym niebieski awansuje o 8 pól i 2 pola, a różowy o 5 pól i 2 pola. W obu przypadkach znacznik znajdujący się z przodu awansuje tylko o 2 pola.



ZAŁĄCZNIK

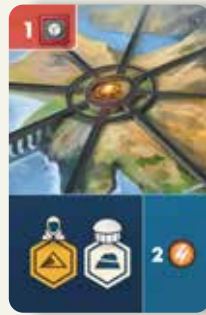
WYMAGANIA INFRASTRUKTURY



Musisz mieć zasiedlone 4 Obszary tundry.



Musisz mieć zasiedlone 2 Obszary pustynne, każdy co najmniej 1 znacznikiem Populacji.



Musisz mieć zasiedlony 1 Obszar pustynny znacznikiem Populacji i 1 Obszar z tundrą Fabryką.



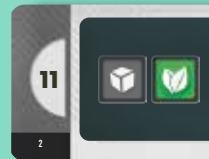
Musisz mieć zasiedlone 2 Obszary leśne ustawione względem siebie w podanym kierunku. (Zauważ, że kierunek jest taki sam nawet, jeśli karta jest odwrócona do góry nogami. Zatem karta ma to samo znaczenie, niezależnie od tego, po której stronie stołu znajduje się twoja plansza).



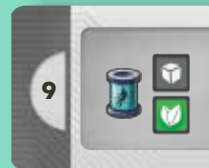
Musisz mieć zasiedlony 1 Obszar leśny i 2 Obszary tundry w tej samej skośnej linii. Zasiedlone Obszary nie muszą ze sobą sąsiadować. Ilustracja przedstawia dwie różne możliwości.



PREMIE NA ZAKOŃCZENIE ROKU



Zyskaj wskazane zasoby. Możesz dodać je do różnych światów albo do tego samego świata.



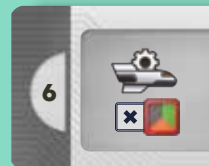
Zyskaj wskazane zasoby (jak powyżej). Umieść także jeden ze swoich nieużywanych znaczników Populacji na swojej planszy Gracza po stronie Nowego Świata. (Oznacza to, że zyskujesz 1 Kłona za darmo).



Zyskaj wskazany zasób. Możesz wynaleźć 1 technologię.



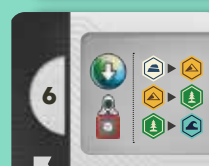
Wykonaj 2 ruchy Infrastruktury i za darmo przygotuj Fabrykę. (Prawdopodobnie będziesz chciał ją przygotować na swojej planszy Gracza po stronie Nowego Świata).



Zbuduj Statek Kosmiczny za darmo.



Wynajdź technologię. Zasiedl Obszar na Nowym Świecie.



Zasiedl Obszar na Nowym Świecie. Jego środowisko może wykraczać o jedno Przejście poza środowisko, które aktualnie możesz zasiedlać.

SYMBOLE



Dowolny zasób



Żywność



Energia



Stal



Produkcja dowolnego zasobu



Produkcja Żywności



Produkcja Energii



Produkcja Stali



Nowy Świat



Stary Świat



Zasiedl jeden Obszar na Nowym Świecie



znacznik Populacji



Zbuduj Statek Kosmiczny



Statek Kosmiczny



Lot Statku Kosmicznego



Zbuduj Stadion



Stadion



Przygotuj Fabrykę dowolnego rodzaju



Dowolny rodzaj Fabryki



Przygotuj Fabrykę Stali



Fabryka Stali



Przygotuj Fabrykę Żywności



Fabryka Żywności



Przygotuj Fabrykę Energii



Fabryka Energii



Akcja



Dodaj znacznik Populacji na swoją planszę Gracza po stronie Nowego Świata.



Infrastruktura



Szczęśliwa Twarz



Rozwiń technologię



Wymień jeden zasób na inny



Punkty dodatnie



Punkty ujemne

PRZYPOMNIENIE ZASAD

1. Podczas zasiedlania płacisz 1 jednostkę Stali za każdy znacznik Populacji, który umieścisz na Obszarze Nowego Świata.
2. Gdy przygotowujesz Fabrykę, płacisz 1 jednostkę zasobu, którego rodzaj Fabryka będzie produkować. Zasiedlenie Obszaru Nowego Świata Fabryką nie wiąże się z dodatkowym kosztem.
3. Kafelki Produktywności (te, które produkują po jednym z zasobów) nie są ewakuowane poprzez załadowanie Populacji na Statek Kosmiczny. Zamiast tego przestają produkować w Starym Świecie i rozpoczynają produkcję w Nowym Świecie, zgodnie z twoimi znacznikami na torze Postępu.
4. Gdy Obszar Fabryki jest ewakuowany przy użyciu strefy ewakuacji, nie wlicza się do limitu budynków Statku Kosmicznego, ale musi pochodzić z Obszaru, którego kolor krawędzi odpowiada kolorowi strefy ewakuacji. Podobnie, jeśli ewakuacja odbywa się przy wykorzystaniu limitu budynków, nie korzysta się ze strefy ewakuacji (można więc ewakuować go z dowolnego Obszaru).
5. Opłacasz wskazany na kafelku Statku Kosmicznego koszt Energii, aby wysłać go ze Starego Świata do Nowego Świata, ale aby wysłać go z Nowego do Starego Świata, płacisz tylko 1 jednostkę Energii.
6. Na torze Postępu twój znacznik znajdujący się z przodu nie może awansować tak, aby rozdzielały go 2 Przejścia od twojego znacznika, który pozostał w tyle.
7. W Trybie Wyścigu, jeśli zakończenie gry zostanie wywołane w fazie Akcji, gracze, którzy rozgrywają swoje tury po jego wywołaniu, mogą je jeszcze rozegrać, a następnie wszyscy rozgrywają fazę Transportu przed zakończeniem gry. Jeśli warunki zakończenia gry zostaną spełnione w innej fazie, gra kończy się wraz z końcem tej fazy.
8. Gdy karta Akcji wskazuje, że coś zyskujesz, oznacza to, że zyskujesz to za darmo. Dodaj to do Nowego albo Starego Świata.
9. Gdy karta Akcji wskazuje, że masz coś zbudować lub przygotować, opłacasz standardowy koszt ze świata, w którym to budujesz lub przygotowujesz, chyba że karta wskazuje inny koszt.

WYMAGANIA KARTY CELU WSPÓLNEGO



Aby osiągnąć Cel tej karty, musisz posiadać co najmniej 3 zagrane i ukończone Infrastruktury.



Aby osiągnąć Cel tej karty, musisz na torze Nowego Świata posiadać produkcję dowolnego zasobu przynajmniej na poziomie 5.



Aby osiągnąć Cel tej karty, musisz posiadać co najmniej 7 robotników (znaczników Populacji) zasiedlonych gdziekolwiek na Nowym Świecie.



Aby osiągnąć Cel tej karty, musisz posiadać co najmniej 3 Fabryki zasiedlone gdziekolwiek na Nowym Świecie.