

1920 +





# EKSPEDYCYJE

## POJĘDYNEK MEŁOCHA

### PODSUMOWANIE ZASAD



z elementami Trybów Zepsucia (innymi niż moduł Mecha Zepsucia)

## PRZYGOTOWANIE

- Wybierz (lub wylosuj) planszę mecha i odpowiadający jej model. Weź 4 gwiazdki oraz wskaźnik siły.
- Weź wszystkie zasoby wymienione na karcie mecha (jeśli nie posiadasz kart z rozszerzenia Tryby Zepsucia, zacznij grę z 3 przebiegłości , 3 siły  i 1 robotnikiem-bohaterem ). Robotnik-bohater działa jak dowolny typ robotnika w każdej sytuacji i przy każdej zdolności.
- Wylosuj kartę postaci oraz weź odpowiadającego jej towarzysza i umieść obie karty w kokpicie (po lewej stronie planszy mecha).
- Umieść znacznik akcji na polu *odśwież*.
- Wymieszaj 9 żetonów mapy i umieść po 1 zakrytym na każdym z 6 wyznaczonych obszarów (ikona widoczna przy numerze obszaru). Odłóż pozostałe zakryte na bok.
- Wymieszaj 12 żetonów zepsucia i umieść po 2 odkryte w stosach na każdym z 6 wyznaczonych obszarów (wykropkowany kwadrat).
- Umieść monety oraz robotników w zasobach ogólnych.
- Potasuj karty odkryć i połóż po 1 odkrytej na każdym jeziorze, a pozostałe karty połóż zakryte przy planszy.
- Umieść mecha w swojej bazie .
- Rozpoczynasz grę.

## STRUKTURA ROZGRYWKI

Podczas swojej tury wybierz JEDNĄ z opcji:

- Jeśli znacznik akcji jest na polu *odśwież*, przesuń znacznik akcji na puste pole, a następnie przeprowadź wszystkie trzy akcje (**RUCH**, **ZAGRAJ** i **ZBIERZ**) w dowolnej kolejności.
- Jeśli znacznik akcji jest na polu obok pola *odśwież* lub zakrywa jedno z pól , przesuń go na pole *ruch*, *zagraj* lub *zbiierz*, a następnie wykonaj dwie widoczne akcje w dowolnej kolejności.
- Jeśli znacznik akcji zakrywa jedno z pól , przesuń go na pole *odśwież* i wykonaj akcję **ODŚWIEŻ**: zagrane karty (po prawej stronie planszy mecha) wracają do kokpitu (po lewej stronie planszy mecha), a robotnicy na planszę mecha.



STONEMAIER  
GAMES

Podsumowanie zasad: Nersi, Nikahhtar





## AKCJA: RUCH


Przesuń swojego mecha od 1 do 3 obszarów. Możesz przechodzić przez zajęte obszary, ale musisz zakończyć jego ruch na innym obszarze niż ten, z którego wyruszył.

Jeśli wejdiesz na obszar z mapą, zakończ swój ruch i otrzymaj korzyść z żetonu mapy.

## AKCJA: ZAGRAJ

Wybierz jedną kartę ze swojego kokpitu (po lewej stronie planszy mecha) i umieść ją w swoim aktywnym rządzie (po prawej stronie planszy mecha). Następnie w dowolnej kolejności:

**OTRZYMAJ WARTOŚĆ:** Otrzymaj siłę  i przebiegłość  oraz bonusy za chwałę  lub stopione meteoryty  z lewej-górnej części karty.

**AKTYWUJ ZDOLNOŚĆ:** Możesz umieścić dostępnego robotnika, aby aktywować zdolność (jeśli spełniasz wszystkie warunki). Robotnik musi odpowiadać kolorem pionka robotnika przedstawionego obok opisu zdolności. Robotnik-bohater działa jak dowolny typ robotnika. Karty przedmiotów  posiadają korzyść natychmiastową (nad ikoną robotnika) oraz korzyść trwałą (po prawej stronie ikony robotnika).

## AKCJA: ZBIERZ

Otrzymujesz odsłonięte korzyści z dołu kafelka obszaru, na którym znajduje się twój mech.

Jeśli korzyści są oddzielone ukośnikiem (/), to musisz wybrać jedną, nie obie.

# WYRÓŻNIONE ZASADY I IKONOGRAFIA

**AKTYWUJ:** Aktywuj zdolność karty bez umieszczania na niej robotnika.

**AKTYWUJ (☉):** Aktywuj sąsiadującą, odkrytą kartę raz.

**KARTY ODKRYĆ:** Karty przedmiotów, meteorytów i zadań.

**KONTROLOWAĆ (KARTĘ):** Karta w twoim kokpicie lub twoim aktywnym rządzie.

**NIWELOWANIE:** Rozpocznij walkę ALBO zapłać koszt (siła lub przebiegłość) widoczny na wierzchnim żetonie zepsucia na obszarze, na którym znajduje się twój mech, aby go otrzymać. Możesz powtórzyć niwelowanie. Zdjęcie ostatniego żetonu ujawnia korzyść.

**ODKRYTA KARTA:** Odkryta karta odkryć na planszy.

**ODRZUĆ/OTRZYMAJ (KARTĘ):** Umieść kartę w aktywnym rządzie. Nie otrzymujesz z niej korzyści. Jeśli otrzymujesz kartę, ale talia jest pusta, przetasuj stos porządkowania.

**ODŚWIEŻENIE (🔄):** Wykonaj akcję odśwież bez przesuwania znacznika akcji.

**ODZNACZ (★):** Umieść jedną gwiazdkę na pustej kategorii Toru Zwycięstwa, jeśli spełniasz warunki określone po twojej stronie.

**OTRZYMAJ:** Otrzymaj wymienioną korzyść:

- odkryte karty (otrzymaj i dobierz nową z talii):
  - 📄 dowolna, 📄 przedmiotu, 📄 meteorytu, 📄 zadania lub 📄 z sąsiedniego obszaru
- 📄 górna karta talii odkryć lub 📄 dobierz dwie, zatrzymaj jedną, a pozostałą umieść na stosie porządkowania
- 🟡 🟢 🟣 🟠 🟤 jeden dostępny, pasujący kolorem robotnik

- 🗺️ żeton mapy z zasobów ogólnych.
- 📄 siła lub 📄 przebiegłość
- 📄 📄 jedna korzyść z sąsiedniego obszaru

**POPREDNIA (KARTA):** Karta na lewo od zagranej w aktywnym rządzie.

**RATUNEK (📄):** Przenieś kartę ze swojego aktywnego rzędu do kokpitu (odzyskaj robotnika).

**ROZPATRZENIE (💖):** Twój mech musi być na obszarze odpowiadającym kontrolowanej karcie zadania. Zapłać koszt rozpatrzenia nad czerwoną strzałką, aby otrzymać korzyści pod nią. Wsuń kartę zadania (odzyskaj robotnika) pod górną krawędź planszy mecha tak, aby widoczna była korzyść za rozpatrzenie. Maksymalnie 4 zadania.

**STOPIENIE (📄):** Wsuń kontrolowany meteoryt (odzyskaj robotnika) pod dolną krawędź planszy mecha tak, aby widoczna była korzyść za stopienie. Otrzymaj korzyści ze wszystkich stopionych meteorytów (wliczając w to nowy). Maksymalnie 4 meteoryty.

**ULEPSZENIE (📄):** Wsuń kontrolowany przedmiot (odzyskaj robotnika) pod prawą krawędź planszy mecha tak, aby widoczna była korzyść za ulepszenie. Zdolności „ilekroć” są od teraz trwałymi korzyściami. Maksymalnie 4 przedmioty.

**UPORZĄDKOWANIE (📄):** Usuń dowolne odkryte karty odkryć z planszy i umieść je na stosie porządkowania. Następnie, wyłóż nowe odkryte karty na ich miejsce.

**USUŃ:** Usuń z gry.

**ZAGRAJ (📄):** Zagraj kartę z kokpitu.