

FRONT
PLINK

◆ GRA PLANSZOWA ◆

KSIĘGA SCENARIUSZY

11bit
STUDIOS


GLASS CANNON
UNPLUGGED

rebel

Spis treści



Wprowadzenie	2
Nowy dom: Zamarznięty zagajnik	3
Nowy dom: Grań	6
Nowy dom: Równina	8
Nowy dom: Drednot	10
Nowy dom: Kanion	12
Arki	16
Upadek Winterhome	20
Ruiny miasta Tesli	25
Słowniczek	30
Kilka słów od autora – Adama Kwapińskiego	34
Kilka słów od wydawcy – Jakuba Wiśniewskiego	34
Autorzy	36

Wprowadzenie



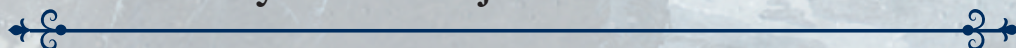
W księdze scenariuszy znajdują się opisy scenariuszy do gry Frostpunk: Gra planszowa. W każdym scenariuszu zostały wymienione wymagane dodatkowe elementy, instrukcje przygotowania do gry oraz ewentualne dodatkowe zasady.

Sugerujemy, aby do pierwszej rozgrywki użyć scenariusza „Nowy dom: Krater”. To scenariusz opisany w zasadach gry. Choć nie został powtórzony w księdze scenariuszy, można go rozegrać w dowolnym momencie, nawet długo po pierwszej rozgrywce.

„Arki”, „Upadek Winterhome” i „Ruiny miasta Tesli” to trudniejsze scenariusze i lepiej do nich podejść dopiero po kilku rozgrywkach.

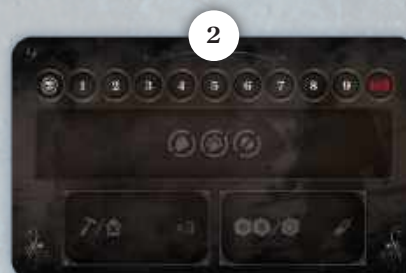
Każda część przygotowania do gry została oznaczona liczbą odpowiadającą liczbie w tej samej sekcji zasad gry.

Alternatywne umiejscowienie Generatora



Generator można umieścić poza mapą, jeśli gracze tak wolą. W takim wypadku należy użyć drugiej strony płytki Generatora 1. W środkowej części płytki jest miejsce na pulę graczy.

W takim wypadku należy odwrócić również planszę zaopatrzenia 2. Obszar, który wcześniej mieścił pulę, teraz służy do gromadzenia wyczerpanych mieszkańców.



Nowy dom: Zamarznięty zagajnik

Zamarznięty zagajnik miał być najlepiej nadającym się miejscem do budowy generatora. Planiści, którzy umiejscowili generator w wąwozie, sądzili, że w ten sposób ochronią go przed silnym, lodowatym wiatrem. Nie docenili jednak wielkiego mrozu. Gdy rozpoczęła się śnieżna apokalipsa, okazało się, że generator nie wydziela odpowiedniej ilości ciepła, aby ogrzać całą okolicę. Musieliśmy wziąć sprawy w swoje ręce. Raz jeszcze przekonaliśmy się, że jesteśmy całkowicie zależni od technologii. Nasi inżynierowie zaproponowali rozwiązanie – sieć węzłów grzewczych zasilanych parą, które będą służyć za niewielkie generatory tam, gdzie właściwy nie sięga. Co więcej, dzięki temu dotrzemy do zasobów ukrytych pod śniegiem bez narażania naszych mieszkańców na odmrożenia. Węzły grzewcze wydzielają ciepło, ale zużywają sporo węgla, musimy więc rozważyć je rozmieścić i zadbać o to, by kluczowe dla nas budynki znajdowały się blisko generatora.

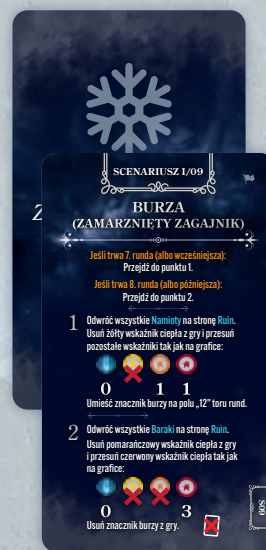
Dodatkowe elementy



3 znaczniki
Węzłów grzewczych



karta technologii
„Węzeł grzewczy”



karta scenariusza –
burzy „I/09”

Przygotowanie do gry

Większość przygotowania należy przeprowadzić zgodnie z poleceniami dla scenariusza „Nowy dom: Krater”, z wyjątkiem sekcji dotyczących **przygotowania mapy i obszaru technologii**. Sekcje te przygotujcie zgodnie z poniższą instrukcją. Następnie postępujcie zgodnie z poleceniami z sekcji „Dodatkowe etapy przygotowania do gry”.

1 Przygotowanie mapy

- 1 6 części ramki mapy należy złączyć w taki sposób, aby powstał sześciokąt, tak jak na grafice. Widoczna powinna być strona z klifem.
- 2 Płytkę Generatora należy umieścić tak, żeby przylegała do dolnego rogu ramki mapy, tak jak pokazano na grafice.
- 3 Generator wraz z szufladką należy umieścić na płytce Generatora. Element ulepszenia Generatora należy na razie zostawić w pudełku.
- 4 Na płytce Generatora należy umieścić kafelek Kuchni, tak jak pokazano na grafice.

Uwaga! Platforma oraz budynek Generatora są już nadrukowane na płytce Generatora.

- 5 Na płytce Generatora należy umieścić po 5 znaczników drewna i węgla, tak jak pokazano na grafice.
- 6 Należy wziąć 2 startowe żetony ścian krateru (1 ze złożem drewna i 1 ze złożem węgla) i potasować je zakryte. Następnie należy losowo dobrać 1 z nich i umieścić odkryty w górnym rogu ramki. Pozostałe startowe żetony ściany krateru należy odłożyć do pudełka.
7. Płytki mapy należy podzielić na 2 stosy w zależności od ich rewersów, potasować każdy stos osobno i położyć zakryte na stole.
- 8 Startowy żeton ściany krateru należy połączyć z płytką Generatora, kładąc między nimi zakryte płytki bliskich terenów.

- 9 Należy umieścić po 1 zakrytej płytce bliskich terenów w lewym górnym i prawym górnym rogu ramki. Należy umieścić 2 zakryte płytki bliskich terenów pomiędzy płytką Generatora a ramką.
10. Teraz należy odkryć płytki bliskich terenów rozmieszczone w punktach 8. i 9. Na polach na płytkach mapy należy umieścić widniejące na nich znaczniki zasobów i drzewa wzięte z banku.

Uwaga! Jeśli któraś z odkrytych płytek mapy przedstawia żywność, zostanie ona zaznaczona na planszy populacji nieco później.



3 Obszar technologii

- 1 Kartę technologii „Węzeł grzewczy” należy położyć odkrytą w obszarze technologii.
- 2 Pozostałe karty technologii należy potasować i dobrać spośród nich 3 losowe karty, a następnie umieścić je odkryte w obszarze technologii.
- 3 Na każdej z tych kart należy umieścić żeton rozwoju (nieaktywną stronę ku górze).



15 Dodatkowe etapy przygotowania do gry

1. Znaczniki Węzłów grzewczych należy umieścić pod planszą budynków.
2. Kartę scenariusza – burzy „I/08” należy zastąpić kartą scenariusza – burzy „I/09”.

Dodatkowe zasady

FAZA AKCJI

Gracz może wykonać akcję na polu mapy (odśnieżanie, zbieranie zasobów, prace budowlane albo użycie budynku) tylko wtedy, gdy płytką mapy sąsiaduje z płytką Generatora albo jest z nim połączona innymi płytkami mapy. Płytki mapy mogą być ogrzewane nawet wtedy, gdy nie sąsiadują z płytką Generatora ani nie są z nim połączone innymi płytkami mapy.

WĘZŁY GRZEWcze

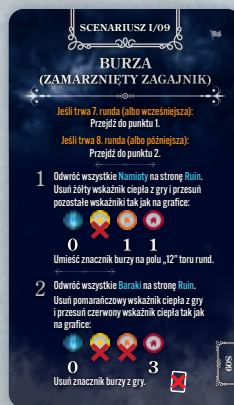
Po rozwinięciu technologii „Węzeł grzewczy” możliwe będzie wznoszenie Węzłów grzewczych. Koszt wzniesienia 1 Węzła grzewczego wynosi 1 znacznik drewna.



[B] Węzeł grzewczy (M)

Efekt stały: w dowolnym momencie rundy, jeśli znacznik ciepła znajduje się ponad czerwonym wskaźnikiem zasięgu ciepła, możesz umieścić 1 znacznik węgla z puli w Węźle grzewczym. Tak długo, jak w Węźle grzewczym jest znacznik węgla, płytką, na której się znajduje, i wszystkie sąsiadujące z nią płytki są ogrzewane. Znacznik węgla należy odłożyć do banku na koniec fazy Generatora.

Ten budynek nie może być ulepszony.



KARTA BURZY

Karta scenariusza „I/09” występuje w tym scenariuszu jako karta burzy.

Nowy dom: Grań

Gdy uświadomiliśmy sobie, że wkrótce przyjdzie nam stawić czoła największemu wyzwaniu w historii ludzkości – wiecznej zmarzlinie – zrobiliśmy wszystko, by się przygotować. W wielu próbach zawiedliśmy, w części otarliśmy się o powodzenie, zaledwie w paru odnieśliśmy sukces... nasze przetrwanie wciąż pozostaje pod znakiem zapytania.

Najważniejszym elementem planu wielkiego exodusu było rozproszenie generatorów w całej krainie. W ten sposób ocalali mieli mieć większą szansę na znalezienie odpowiedniego schronienia. Generator 049 niczym się nie różnił od pozostałych, a jednak historia, w której występuje, jest tragiczna.

Ekspedycja 049 odpowiadała za jego przetransportowanie. Trasa, którą się poruszała, była górzysta i niebezpieczna. Zgodnie z planem ekipa miała dotrzeć do doliny, w której osada byłaby osłonięta przed mroźnym, wyjąłym wiatrem. Tym samym ta lokalizacja miała trafić na listę bezpiecznych schronień.

Problem w tym, że ekspedycja 049 nigdy nie dotarła na miejsce. Konwój nie zdołał się przedrzeć przez ostrą grań nieoznaczoną na mapie. Ciała członków konwoju nadal są widoczne pod warstwą śniegu i lodu. Naznaczone odmrożeniami twarze zdradzają szczegóły potwornej walki.

Generator 049 został zamontowany w jedynym dostępnym miejscu – tuż przy grani. Desperacka próba ratowania się ludzi, którzy nie byli w stanie iść dalej. Nie przetrwali długo, o czym świadczy brak jakiegokolwiek zabudowy. Generator jest otoczony szponiastymi skalnymi palcami, które wyglądają, jakby chciały się wyrwać spod lodu.

Skąd to wszystko wiem? Właśnie przed nim stoję, a wraz ze mną grupa ludzi, którzy zaufali, że zaprowadzę ich do rzekomo bezpiecznej lokalizacji 049. Razem odkryliśmy historię upadku konwoju. Od teraz musimy być pewni swoich decyzji. Nie ma tu zbyt wiele miejsca na zabudowę, a każdy błąd będzie nas słono kosztować.

Dodatkowe elementy



4 płytki grani bez pól



płytką grani z 1 polem, na którym są 4 drzewa

Przygotowanie do gry

Większość przygotowania należy przeprowadzić zgodnie z poleceniami dla scenariusza „Nowy dom: Krater”, z wyjątkiem sekcji dotyczącej **przygotowania mapy**. Nowe wytyczne znajdują się na kolejnej stronie. W tym scenariuszu kartę technologii „Węzeł grzewczy” należy odłożyć do pudełka.

1 Przygotowanie mapy

- 1 Płytkę Generatora należy umieścić pośrodku stołu, zorientowaną tak jak na grafice.
- 2 6 części ramki mapy należy złączyć w taki sposób, aby powstał sześciokąt, tak jak na grafice. Widoczna powinna być strona z klifem.
- 3 Generator wraz z szufladką należy umieścić na płytce Generatora. Element ulepszenia Generatora należy na razie zostawić w pudełku.
- 4 Na płytce Generatora należy umieścić kafelek Kuchni, tak jak pokazano na grafice.

Uwaga! Platforma oraz budynek Generatora są już nadrukowane na płytce Generatora.

- 5 Na płytce Generatora należy umieścić po 5 znaczników drewna i węgla, tak jak pokazano na grafice.
- 6 Należy wziąć 2 startowe żetony ścian krateru (1 ze złożem drewna i 1 ze złożem węgla) i potasować je zakryte. Następnie należy losowo dobrać 1 z nich i umieścić odkryty w lewym dolnym rogu ramki. Drugi żeton należy umieścić odkryty w prawym dolnym rogu ramki.
7. Płytki mapy należy podzielić na 2 stosy w zależności od ich rewersów, potasować każdy stos osobno i położyć zakryte na stole.
- 8 Należy umieścić 1 płytkę bliskich terenów w najwyższym rogu mapy.
9. 4 losowe płytki bliskich terenów ze stosu należy odłożyć do pudełka. 5 płytek grani należy potasować razem z pozostałymi płytkami bliskich terenów. Ponieważ płytki grani różnią się od płytek bliskich terenów rewersami, należy tasować je w taki sposób, żeby nie widzieć rewersów.

- 10 Pierwszą płytkę ze stosu bliskich terenów należy umieścić pomiędzy płytką umieszczoną w kroku 8., a płytką Generatora. Następnie należy umieszczać kolejne płytki wokół płytki Generatora, postępując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

11. Na polach na płytkach mapy ułożonych w krokach 8. i 10. należy umieścić widniejące na nich znaczniki zasobów i drzewa wzięte z banku.

Uwaga! Jeśli któraś z odkrytych płytek mapy przedstawia żywność, zostanie ona zaznaczona na planszy populacji nieco później.



Dodatkowe zasady

PŁYTKI GRANI

Na 4 płytkach grani nie ma żadnych pól. Gracze nie mogą na nich wznosić budynków ani wykonywać żadnych innych akcji. Na 1 płytce grani znajduje się

1 pole z 4 drzewami. Gracze mogą na tym polu wznosić małe budynki oraz wykonywać akcje, tak jak na wszystkich standardowych polach.

Nowy dom: Równina

Gdy otacza cię niczym niezmącona biel, choćbyś miał sokoli wzrok, z trudem dojrzysz linię horyzontu. Generator, który tu zamontowano, był jednym z pierwszych. Wtedy jeszcze nikt nie sądził, że nowa epoka lodowcowa będzie aż tak surowa. Kiedyś musiało być tu pięknie. Zresztą nadal jest zjawiskowo, a w okolicy nie brakuje zasobów naturalnych. W normalnych warunkach pokonanie odległości między generatorem a zasobami nie stanowiłoby problemu. Ba, ktoś mógłby nazwać to przyjemnym spacerem. Ale teraz? Przy szczególnie złej pogodzie, człowiek może zamarznąć na śmierć w połowie drogi albo paść z wyczerpania, co również łączy się z nieuchronną śmiercią. Powinniśmy zbudować bazy, w których osoby zbierające zasoby mogłyby się schronić. To doskonałe miejsce pod rozbudowę. Jeśli czegoś mamy w nadmiarze, to wolnego miejsca. Gdybyśmy tylko mieli dodatkowy generator albo dwa...

Przygotowanie do gry

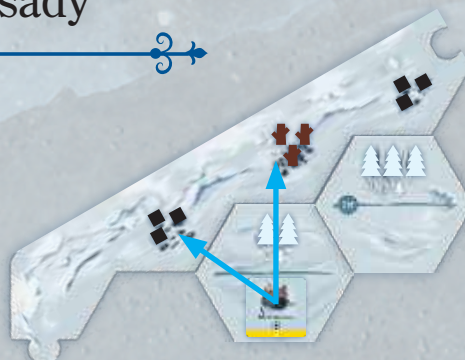
Większość przygotowania należy przeprowadzić zgodnie z poleceniami dla scenariusza „Nowy dom: Krater”, z wyjątkiem sekcji dotyczących **przygotowania mapy i planszy populacji**. Sekcje te przygotujcie zgodnie z poniższą instrukcją. Następnie postępujcie zgodnie z poleceniami z sekcji „Dodatkowe etapy przygotowania do gry”. W tym scenariuszu kartę technologii „Węzeł grzewczy” należy odłożyć do pudełka.

Dodatkowe zasady

POLA NA RAMKACH BRZEGOWYCH MAPY

Pole na ramce brzegowej mapy funkcjonuje tak samo jak pole na płytce mapy, z tą różnicą, że nie można na nim wznosić budynków ani go ogrzać.

- Na polu ramki brzegowej mapy można wykonać akcję zbierania zasobów.
- Pole na ramce brzegowej mapy sąsiaduje ze wszystkimi polami na płytkach mapy, które stykają się z nim krawędzią (maks. 2 płytki mapy).



Przykład. W ramach akcji użycia Baraku zbieracz może zebrać po 1 zasobie z każdego sąsiadującego pola na ramce brzegowej mapy.

1 Przygotowanie mapy

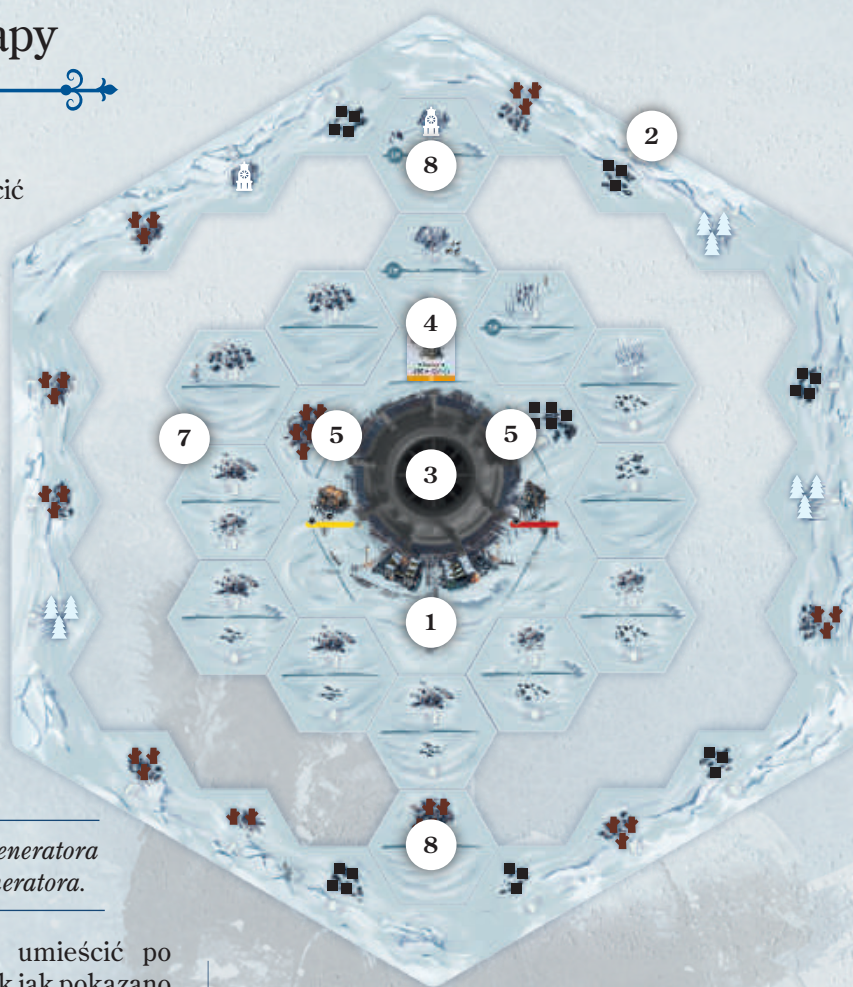
- 1 Płytke Generatora należy umieścić pośrodku stołu, zorientowaną tak jak na grafice.
- 2 6 części ramki mapy należy złączyć w losowej kolejności w taki sposób, aby powstał sześciokąt, tak jak na grafice. Należy użyć strony z zasobami i drzewami.
- 3 Generator wraz z szufladką należy umieścić na płytce Generatora. Element ulepszenia Generatora należy na razie zostawić w pudełku.
- 4 Na płytce Generatora należy umieścić kafelki Kuchni, tak jak pokazano na grafice.

Uwaga! Platforma oraz budynek Generatora są już nadrukowane na płytce Generatora.

- 5 Na płytce Generatora należy umieścić po 5 znaczników drewna i węgla, tak jak pokazano na grafice.
6. Płytki mapy należy podzielić na 2 stosy zgodnie z ich rewersami. Stosy należy potasować osobno, a następnie położyć zakryte na stole.
- 7 12 płytek bliskich terenów należy umieścić dookoła płytki Generatora. **Ważne! Nie należy** na nich umieszczać zasobów ani drzew. W odróżnieniu od innych scenariuszy, jeśli na jakiejś płytce bliskich terenów widnieje symbol żywności, **nie należy** jej dodawać na planszę populacji.
- 8 Należy umieścić po 1 zakrytej płytce dalekich terenów w górnym i dolnym rogu ramki.
9. Następnie należy odkryć płytki dalekich terenów umieszczone w kroku 8. i umieścić widniejące na nich znaczniki zasobów i drzewa wzięte z banku.

Uwaga! Jeśli na którejś z odkrytych płytek dalekich terenów widnieje symbol żywności, zostanie ona zaznaczona na planszy populacji nieco później.

10. Na polach na ramce brzegowej mapy należy umieścić widniejące na nich zasoby i drzewa wzięte z banku.



5 Plansza populacji

Należy pamiętać o zwiększeniu startowego poziomu żywności za symbole na płytkach dalekich terenów, ale **nie** za symbole na płytkach bliskich terenów.

15 Dodatkowe etapy przygotowania do gry

1. Należy umieścić 1 automata z banku w puli.
2. Kafelki budynków Kopalni węgla i Maszyny drążącej należy usunąć z gry.

Nowy dom: Drednot

Trudno nie czuć smutku, patrząc na drednota, którym tu przybyliśmy. Potężna maszyna zasilana parą została stworzona po to, by zapewniać bezpieczny transport uchodźcom z nienadających się już do życia miast południa. Dzięki stalowej bestii udało nam się dotrzeć na daleką północ, w miejsce budowy generatora. W czasie podróży przez bezgraniczne, śnieżne pustkowia pochłonęliśmy całe nasze zapasy – maszyny paliwo, a my żywność. Drednot spełnił swoją powinność. Teraz posłuży nam jeszcze jako źródło stali i innych zasobów. Musimy go rozebrać i odzyskać, co tylko możemy. Czuję się trochę, jakbym musiał uspić wiernego konia albo osła, który służył mi przez lata, ale jest już stary i ledwo trzyma się na nogach. Rozumiem jednak, że stworzone w warunkach przemysłowych elementy pojazdu pozwolą nam zbudować konstrukcje o lepszej termoizolacji i ogólnej jakości. Ten cud inżynierii służy nam nawet w swoich ostatnich chwilach. Wykorzystajmy go jak najlepiej.

Dodatkowe elementy



4 płytki drednota
(2. strona 4 płytek grani)



8 znaczników stali

Przygotowanie do gry

Większość przygotowania należy przeprowadzić zgodnie z poleceniami dla scenariusza „Nowy dom: Krater”, z wyjątkiem sekcji dotyczącej **przygotowania mapy**. Nowe wytyczne znajdują się na kolejnej stronie. W tym scenariuszu kartę technologii „Węzeł grzewczy” należy odłożyć do pudełka.

1 Przygotowanie mapy

- 1 Płytkę Generatora należy umieścić pośrodku stołu, zorientowaną tak jak na grafice.
- 2 6 części ramki mapy należy złączyć w taki sposób, aby powstał sześciokąt, tak jak na grafice. Widoczna powinna być strona z klifem.
- 3 Generator wraz z szufladką należy umieścić na płytce Generatora. Element ulepszenia Generatora należy na razie zostawić w pudełku.
- 4 Na płytce Generatora należy umieścić kafelek Kuchni, tak jak pokazano na grafice.

Uwaga! Platforma oraz budynek Generatora są już nadrukowane na płytce Generatora.

- 5 Na płytce Generatora należy umieścić po 5 znaczników drewna i węgla, tak jak pokazano na grafice.
- 6 4 płytki drednota należy umieścić przy lewej górnej ramce brzegowej mapy, tak jak na grafice.
- 7 Należy wziąć 2 startowe żetony ścian krateru (1 ze złożem drewna i 1 ze złożem węgla) i potasować je zakryte. Następnie należy umieścić je zakryte w 2 rogach ramki brzegowej mapy, tak, żeby leżały po przeciwnej stronie płytek drednota, a na koniec je odkryć.
8. Płytki mapy należy podzielić na 2 stosy w zależności od ich rewersów, potasować każdy stos osobno i położyć zakryte na stole.

- 9 3 płytki bliskich terenów należy umieścić zakryte tak, żeby każda sąsiadowała z płytką Generatora oraz z 2 płytkami drednota.
- 10 2 płytki dalekich terenów należy umieścić zakryte tak, żeby każda sąsiadowała z ramką brzegową mapy i 1 płytką drednota.
11. Teraz należy odkryć płytki mapy rozmieszczone w punktach 9. i 10. Na polach na płytkach mapy należy umieścić widniejące na nich znaczki zasobów i drzewa wzięte z banku.

Uwaga! Jeśli któraś z odkrytych płytek mapy przedstawia żywność, zostanie ona zaznaczona na planszy populacji nieco później.



Dodatkowe zasady

DREDNOT

Gracz może umieścić pionek na płytce drednota w ramach akcji użycia budynku, aby otrzymać 1 znaczek stali. Płytkę drednota należy traktować jak mały budynek z niebieskim poziomem termoizolacji (jest ogrzana tylko wtedy, gdy znajduje się w ogrzewanej strefie).

STAL

Na początku gry należy umieścić znaczki stali w banku. W przeciwieństwie do innych zasobów, ilość stali jest ograniczona liczbą znaczników (8).

Stal może zostać użyta jako substytut drewna podczas akcji prac budowlanych. Gracze mogą opłacać koszt wznoszenia budynków kombinacją drewna i stali. Jeśli gracze, opłacając koszt wzniesienia budynku, zastąpią całe drewno stalą, natychmiast go ulepszą bez żadnych dodatkowych kosztów.

Nowy dom: Kanion

Cóż za paradoks! Tylko dzięki położeniu tego generatora jeszcze żyjemy, a jednocześnie przysparza nam ono ogromnych problemów. Generator 358 został zamontowany w sercu kanionu, a więc jest osłonięty od mroźnego wiatru ze wszystkich stron. Skalne ściany, które dają nam schronienie, jednocześnie ograniczają nasze możliwości rozbudowy i zbierania zasobów. Co więcej, generator nie jest dostatecznie wydajny, żeby ogrzać skraj osady. Teraz już wiemy, że raczej nie uda nam się znaleźć wszystkiego, czego potrzebujemy do życia, w kanionie... Ta świadomość ułatwiła nam podjęcie decyzji. Musimy szukać niezbędnych nam zasobów poza tą złotą klatką. Jeśli nadarzy się okazja, powinniśmy też stworzyć bazy terenowe. Bądźmy wdzięczni naszym zwiadowcom. Gdyby nie ich odwaga i oddanie, byłoby po nas.

Dodatkowe elementy



2 długie części ramki brzegowej mapy
(będące odbiciem lustrzanym standardowych)



2 małe części
ramki brzegowej mapy



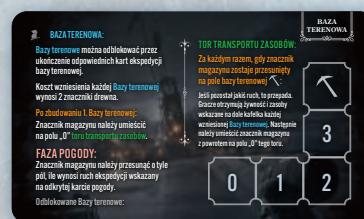
2 krótkie części
ramki brzegowej mapy



4 kafelki Baz terenowych
(z drugiej strony są nadrukowane inne budynki)



4 karty ekspedycji
„Baza terenowa”



karta bazy terenowej

Większość przygotowania należy przeprowadzić zgodnie z poleceniami dla scenariusza „Nowy dom: Krater”, z wyjątkiem sekcji dotyczących **przygotowania mapy i obszaru ekspedycji**. Sekcje te przygotujcie zgodnie z poniższą instrukcją. Następnie postępujcie zgodnie z poleceniami z sekcji **„Dodatkowe etapy przygotowania do gry”**. W tym scenariuszu karty technologii „Wezeł grzewczy” i „Lżejsze sanie zwiadowców” należy odłożyć do pudełka.



- 1 Płytkę Generatora należy umieścić pośrodku stołu, zorientowaną tak jak na grafice.
- 2 Górny fragment ramki brzegowej mapy należy stworzyć, łącząc 2 długie części (1 standardową i 1 będącą odbiciem), 1 krótką część i 1 małą część, tak jak na grafice. Widoczna powinna być strona z klifem. Następnie należy w analogiczny sposób stworzyć dolny fragment ramki brzegowej mapy.
- 3 Generator wraz z szufladką należy umieścić na płytce Generatora. Element ulepszenia Generatora należy na razie zostawić w pudełku.
- 4 Na płytce Generatora należy umieścić kafelek Kuchni, tak jak pokazano na grafice.

Uwaga! Platforma oraz budynek Generatora są już nadrukowane na płytce Generatora.

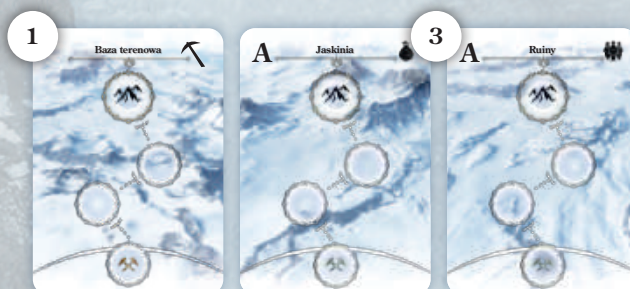
- 5 Na płytce Generatora należy umieścić po 5 znaczników drewna i węgla, tak jak pokazano na grafice.

6. Płytki mapy należy podzielić na 2 stosy w zależności od ich rewersów, potasować każdy stos osobno i położyć zakryte na stole.
- 7 6 płytek bliskich terenów należy umieścić zakryte wokół płytki Generatora (tak, żeby przylegały do górnych i dolnych rogów płytki). Pozostałe płytki bliskich terenów należy odłożyć do pudełka.
- 8 Górną krótką część ramki brzegowej mapy należy połączyć ze środkową płytką bliskich terenów za pomocą 2 zakrytych płytek dalekich terenów.
9. Teraz należy odkryć płytki mapy rozmieszczone w punktach 7. i 8. Na polach na płytkach mapy należy umieścić widniejące na nich znaczniki zasobów i drzewa wzięte z banku.

Uwaga! Jeśli któraś z odkrytych płytek mapy przedstawia żywność, zostanie ona zaznaczona na planszy populacji nieco później.

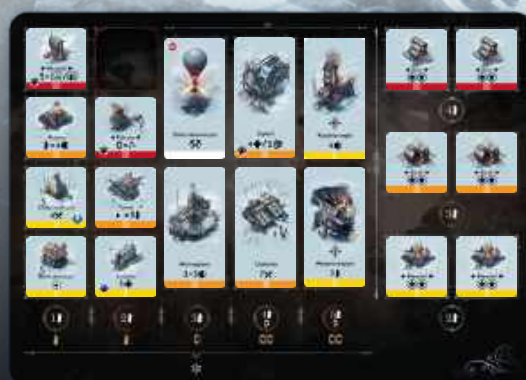
2 Obszar ekspedycji

- 1 Należy potasować karty ekspedycji „Baza terenowa” i utworzyć z nich stos, a następnie umieścić go białą stroną ku górze w obszarze ekspedycji.
2. Pozostałe karty ekspedycji należy podzielić ze względu na ich rodzaj (A, B, C). Karty A, B i C należy potasować osobno, po czym położyć w 3 stosach niedaleko mapy, białą stroną ku górze.
- 3 2 wierzchnie karty ze stosu A należy umieścić odkryte obok stosu kart ekspedycji bazy terenowej.



15 Dodatkowe etapy przygotowania do gry

- 1 Kartę bazy terenowej należy umieścić w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.
- 2 Znacznik magazynu drewna należy położyć zakryty obok karty bazy terenowej.
- 3 Kafelki Baz terenowych należy umieścić pod planszą budynków.



Dodatkowe zasady

OBSZAR EKSPEDYCJI

Wierzchnia karta stosu kart ekspedycji bazy terenowej może zostać użyta jako karta ekspedycji. Jeśli jednak gracze dojdą na ostatnie pole tej karty, nie będą mogli pominąć tego miejsca – będą musieli je eksplorować i wybrać 1 z opcji powrotu do miasta, a następnie rozpatrzyć jej efekt. Zostanie odkryta kolejna karta ekspedycji bazy terenowej dostępna dla nowej ekspedycji.

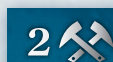
2 pozostałe trasy ekspedycji w obszarze ekspedycji mogą być używane jak opisano w zasadach gry.

BUDYNKI BAZY TERENOWEJ

Wzniesienie Bazy terenowej staje się możliwe dopiero od momentu, gdy zwiadowca dotrze do ostatniego pola odpowiedniej karty ekspedycji, a gracze wybiorą opcję „Postawmy tu bazę”. Baza terenowa może być wzniesiona tylko na kafelku mapy, który sąsiaduje z symbolem Bazy terenowej (↖). Symbole te znajdują się na środku obu krótkich części ramki brzegowej mapy. W związku z tym niemożliwe jest, żeby gracze mieli jednocześnie wzniesione więcej niż 2 Bazy terenowe. Te budynki nie mogą zostać ulepszone.

KARTA BAZY TERENOWEJ

Po wzniesieniu pierwszej Bazy terenowej należy umieścić znacznik magazynu na polu „0” toru transportu zasobów na karcie bazy terenowej.



Jeśli znacznik magazynu znajduje się już na torze transportu zasobów, w fazie pogody należy go przesunąć o tyle pól, ile wynosi ruch ekspedycji wskazany na odkrytej karcie pogody.

Gdy znacznik magazynu dotrze na pole bazy terenowej (pole oznaczone symbolem kilofa), gracze otrzymują żywność lub zasoby wskazane na dole kafelka każdej wzniesionej Bazy terenowej. Następnie należy cofnąć znacznik magazynu z powrotem na pole „0” toru transportu zasobów (niewykorzystane punkty postępu ekspedycji przepadają).

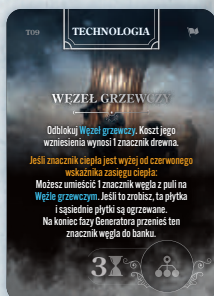
Arki

Świat, jaki znamy, już nie istnieje. My, intelektualna elita z Oxfordu i Cambridge, mamy za zadanie ocalić bezcenne nasiona i sadzonki przed destrukcyjnym działaniem wiecznej zimy. Ostatni skarb ludzkości został zamknięty w specjalnych ochronnych arkach sadzonek. Postawiliśmy na miejsce, w którym zamontowano generator 614, ponieważ jest dobrze osłonięte. Oczywiście to, co my uważamy za zaletę, będzie zmorą przyszłego planisty miejskiego... Naszym głównym celem jest zabezpieczenie trzech ark sadzonek przed zamarznięciem. Mamy ekstremalnie mało rąk do pracy, jedzenie również nam się kończy, dlatego jeśli nasze miasto ma jakoś funkcjonować, musimy się zwrócić ku technologii. Rzecz jasna nasze przetrwanie jest celem samym w sobie, celem, do którego instynktownie dążymy, ale nie możemy zapomnieć, że jesteśmy odpowiedzialni za przyszłość cywilizacji i świata, który został nam nieomal odebrany przez apokaliptyczną zimę. Czasami ciężar, który dźwigamy, okazuje się nieźnośny. Zwłaszcza gdy wśród mieszkańców panuje ponury nastrój. Jeśli ludzkość przeżyje epokę zamarzniętego piekła, te nasiona będą kluczowe dla odtworzenia roślinności i ponownego zaludnienia planety. Jako że każdy z nas kiedyś umrze, będziemy dążyć przede wszystkim do stworzenia autonomicznego miasta, w którym to automatony będą wykonywać większość prac, a ludzie jedynie je nadzorować.

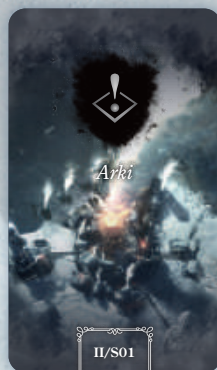
Dodatkowe elementy



3 znaczniki
Węzłów grzewczych



karta technologii
„Węzł grzewczy”



14 kart scenariusza
(od „II/01” do „II/12”)
Uwaga! W grze występują
3 karty scenariusza „II/07”.



znacznik
stanu sadzonek



5 żetonów
wiedzy/odkrycia
1 stroną z symbolem
wiedzy ku górze
i 4 stroną z symbolem
odkrycia ku górze



kafelki
Posterunku



3 kafelki
Ark sadzonek
(z drugiej strony
są Filtry elektro-
statyczne)

Przygotowanie do gry

Przygotowanie należy przeprowadzić zgodnie z poleceniami dla scenariusza „Nowy dom: Krater”, z wyjątkiem opisanych poniżej sekcji.

1 Przygotowanie mapy

Ta część całkowicie zastępuje
1. sekcję z zasad gry.

- 1 6 części ramki mapy należy złączyć w taki sposób, aby powstał sześciokąt, tak jak na grafice. Widoczna powinna być strona z klifem.
- 2 Płytkę Generatora należy umieścić tak, żeby przylegał do dolnego rogu ramki mapy, tak jak pokazano na grafice.
- 3 Generator wraz z szufladką należy umieścić na płytce Generatora. Element ulepszenia Generatora należy na razie zostawić w pudełku.
- 4 Na płytce Generatora należy umieścić kafelek Kuchni, tak jak pokazano na grafice.

Uwaga! Platforma oraz budynek Generatora są już nadrukowane na płytce Generatora.

- 5 Na płytce Generatora należy umieścić po 5 znaczników drewna i węgla, tak jak pokazano na grafice.
- 6 Należy wziąć 2 startowe żetony ścian krateru (1 ze złożem drewna i 1 ze złożem węgla) i potasować je zakryte. Następnie należy losowo dobrać 1 z nich i umieścić odkryty w górnym rogu ramki. Pozostałe startowe żetony ścian krateru należy odłożyć do pudełka.
7. Płytki mapy należy podzielić na 2 stosy w zależności od ich rewersów, potasować każdy stos osobno i położyć zakryte na stole.
- 8 Startowy żeton ściany krateru należy połączyć z płytką Generatora, kładąc między nimi zakryte płytki bliskich terenów.
- 9 Należy umieścić po 1 płytce bliskich terenów w lewym górnym i prawym górnym rogu ramki. Należy umieścić 2 zakryte płytki bliskich terenów pomiędzy płytką Generatora a ramką.



10. Teraz należy odkryć płytki mapy rozmieszczone w punktach 8. i 9. Na polach na płytkach mapy należy umieścić widniejące na nich znaczniki zasobów i drzewa wzięte z banku.

Uwaga! Jeśli któraś z odkrytych płytek mapy przedstawia żywność, zostanie ona zaznaczona na planszy populacji nieco później.

- 11 Na dolnych polach płytek w lewym górnym i prawym górnym rogu mapy oraz na górnym polu płytki Generatora należy umieścić po 1 Arce sadzonek (jeśli na tych polach znajdują się jakieś zasoby, należy je najpierw usunąć).

2 Obszar ekspedycji

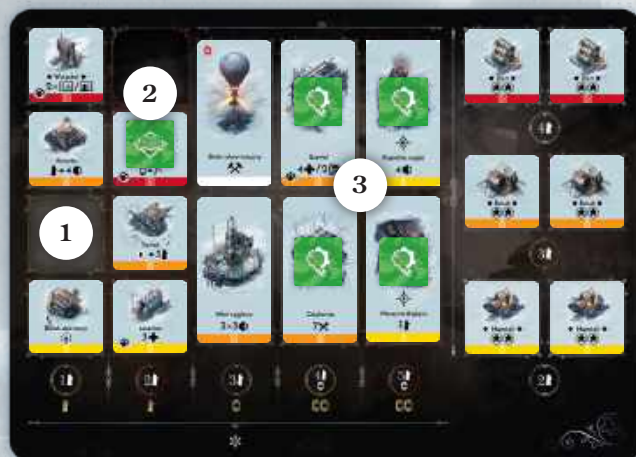
W tym scenariuszu należy usunąć wszystkie karty ekspedycji, które w oczekiwanych nagrodach mają symbol mieszkańców .

3 Obszar technologii

1. Kartę technologii „Węzeł grzewczy” należy położyć odkrytą w obszarze technologii.
2. Kartę technologii „Taktyka łowiecka” należy usunąć z gry.
3. W przypadku rozgrywki z rozszerzeniem „Pionierzy” należy również usunąć z gry karty technologii „Techniki namierzania” i „Zaawansowane automatomy”.
4. Pozostałe karty technologii należy potasować i dobrać spośród nich 3 losowe karty, a następnie umieścić je odkryte w obszarze technologii.
5. Na każdej z 4 kart technologii należy umieścić żeton rozwoju nieaktywną stroną ku górze.

7 Plansza budynków

- 1 Chaty myśliwych należy usunąć z gry.
- 2 Na Fabryce należy umieścić żeton wiedzy.
- 3 Na budynkach Szpitala, Ciepłarni, Kopalni węgla i Maszyny dźwigającej należy umieścić po 1 żetonie odkrycia.
- 4 Znaczniki Węzłów grzewczych i kafelek Post-runku należy umieścić pod planszą budynków.



9 Plansza rund i poranka

W tym scenariuszu znacznik burzy należy umieścić na polu „6” toru rund.

10 Obszar przyszłych praw

Przed przygotowaniem obszaru przyszłych praw należy usunąć z gry karty praw „Nowy Porządek” (PR07) i „Nowa Religia” (PR08).

W przypadku rozgrywki z rozszerzeniem „Pionierzy” należy również usunąć z gry kartę prawa „Wspólna wiedza”.

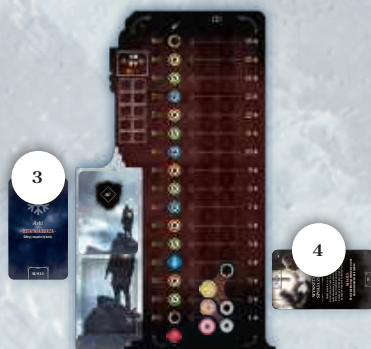
12 Plansza Generatora

W tym scenariuszu należy usunąć karty pogody POG02, POG03, POG04, POG11, POG12 i POG13.

14 Pozostałe punkty przygotowania

W tym scenariuszu należy użyć kart scenariusza od „II/01” do „II/12”.

- 1 Karty scenariusza „II/01” i „II/02” należy umieścić odkryte w obszarze kart scenariusza.
- 2 Kartę scenariusza „II/03” należy umieścić białą stroną ku górze w obszarze ekspedycji jako 4. kartę ekspedycji.
- 3 Karty scenariusza „II/09”, „II/10” i „II/11” należy położyć zakryte w odwrotnej kolejności jedna na drugiej, tworząc z nich stos burzy. W tym scenariuszu zamiast 1 karty burzy należy użyć tego stosu. Stos burzy należy umieścić po lewej stronie stosu pogody.



- 4 Kartę scenariusza „II/12” należy umieścić odkrytą w obszarze praw.
- 5 Z pozostałych kart scenariusza (od „II/04” do „II/08”) należy utworzyć zakryty stos i umieścić go w obszarze kart scenariusza.
- 6 Znacznik stanu sadzonek należy umieścić na prawym polu toru znaczników stanu na karcie scenariusza „II/01” (na polu z kropką pod cyfrą).
- 7 Obok kart scenariusza należy położyć znaczniki magazynu.



Dodatkowe zasady

FAZA POGODY

Gdy gracze rozpatrują sekcję B odkrytej karty pogody, otrzymują dodatkowe jednostki żywności w liczbie wskazanej pod znacznikiem stanu sadzonek na karcie scenariusza „II/01”.

Gdy w osadę uderza burza, należy odkryć wierzchnią kartę stosu burzy i rozpatrzyć jej efekt.

Przy pierwszej burzy należy rozpatrzyć kartę scenariusza „II/09”, przy drugiej „II/10” a przy ostatniej „II/11”.

FAZA AKCJI

Gracz może wykonać akcję na polu mapy (odśnieżanie, zbieranie zasobów, prace budowlane albo użycie budynku) tylko wtedy, gdy płytka mapy sąsiaduje z płytką Generatora albo jest z nim połączona innymi płytkami mapy. Płytki mapy mogą być ogrzewane nawet wtedy, gdy nie sąsiadują z płytką Generatora ani nie są z nim połączone innymi płytkami mapy.

WĘZŁY GRZEWCZE

Po rozwinięciu technologii „Węzeł grzewczy” możliwe będzie wznoszenie Węzłów grzewczych. Koszt wzniesienia 1 Węzła grzewczego wynosi 1 znacznik drewna.



[B] Węzeł grzewczy (M)

Efekt stały: w dowolnym momencie rundy, jeśli znacznik ciepła znajduje się ponad czerwonym wskaźnikiem

zasięgu ciepła, możesz umieścić 1 znacznik węgla z puli w Węźle grzewczym. Tak długo, jak w Węźle grzewczym jest znacznik węgla, płytka, na której się znajduje, i wszystkie sąsiadujące z nią płytki są ogrzewane. Znacznik węgla należy odłożyć do banku na koniec fazy Generatora.

Ten budynek nie może być ulepszony.

ŻETON WIEDZY

Dopóki na budynku Fabryki znajduje się żeton wiedzy, nie można jej wznieść. Gdy żeton wiedzy zostanie usunięty (wskutek działania 1 z kart scenariusza), Fabryka może zostać wzniesiona.

ŻETONY ODKRYCIA

Gracze nie mogą wznosić budynków, na których znajdują się żetony odkrycia (Szpital, Ciepłarnia, Kopalnia węgla i Maszyna drażąca). Za każdym razem, gdy gracze rozwijają technologię, należy usunąć żeton odkrycia z 1 rodzaju budynków z gry. Ten rodzaj budynku może od teraz zostać wzniesiony.

OBSZAR PRAW

Karta scenariusza „II/12” („Wysztalone społeczeństwo”), która została umieszczona w obszarze praw w czasie przygotowania do gry, liczy się do limitu 4 praw.

Upadek Winterhome

Od czego się zaczęło? Trudno uchwycić ten moment. Może od pierwszych braków żywności... A może od tragicznego wypadku przy pracy, w którym zginęło to biedne dziecko. Trudnościom, przez które musieliśmy przejść, i złym decyzjom naszego przywódcy można by poświęcić całą książkę.

Winterhome brzmi dumnie, ale może poszliśmy w swej pysze za daleko, gdy uznaliśmy, że poskromimy tę piekielną pogodę. Najpierw mówiliśmy o tym szeptem w wąskim gronie krewnych i przyjaciół. Parę dni później wyszliśmy na ulice. Zaczęły się bijatyki, krzyki, ktoś cisnął płonąca pochodnię w drewnianą chatę.

Zbyt wielu z nas dało się porwać furii. Byliśmy wściekli na naszego przywódcę. Żądaliśmy, by zapłacił za krzywdy wyrządzone naszym bliskim własną głową. W tamtym czasie wokół co chwilę umierali ludzie. Co szczęśliwsi zamierzali w nocy na śmierć, gdy generator ulegał awarii. Inni musieli patrzeć, jak ich wygłodzone dzieci powoli odchodzą. Mówi się, że ludzie są jak stal. Będą się uginać, aż w końcu pękną. Właśnie to stało się w Winterhome.

Wściekły tłum zaspokoił swój głód krwi. Złodzieje wykradli, co się dało. A reszta? Obserwowała to z boku.

A potem nadeszła zamieć. Spanikowani rzuciliśmy się w poszukiwaniu schronienia. Nikt się nie spodziewał, że przy takiej pogodzie ogień będzie problemem. Ku naszemu przerażeniu, płomienie rozprzestrzeniały się coraz szybciej, ogarniając kolejne dachy. Świt zastał nas w biegu, gdy próbowaliśmy ocalić ludzi uwięzionych w tłących się ruinach budynków, których dachy zawaliły się pod wpływem płomieni i intensywnych opadów śniegu.

Moment otrzeźwienia przyszedł, gdy jakaś kobieta wspięła się na platformę generatora i zepchnęła oparte o poręcz zamarznięte zwłoki naszego przywódcy.

– Ludzie! – krzyczała. – Nasze domy płoną! Nasze dzieci umierają!

Wtedy zrozumieliśmy, że stoimy na skraju bardzo głębokiej przepaści. Od zagłady dzieli nas jeden błąd.

Zaskakująco szybko wybraliśmy nowych przywódców. Odwaga i bezinteresowność zastąpiły dotychczasową pustkę. Nowe dowództwo stoi przed niezwykle trudnym zadaniem. Nawet jeśli misja ratunkowa zakończy się powodzeniem, będziemy musieli stawić czoła dwóm poważnym problemom. Po pierwsze generator uległ poważnej awarii i nikt nie wie, czy wciąż jest sprawny. Po drugie Winterhome składa się obecnie głównie z ruin, które zajmują przestrzeń wokół generatora – źródła życiodajnego ciepła. Dopóki nie uprzątniemy gruzów, nie będziemy mogli budować nowych budynków.

Czy jest jeszcze dla nas nadzieja? Nasz los leży w rękach osób, które są gotowe podejmować trudne decyzje. Winterhome jest wyczerpane, ale nadal żyje.

Dodatkowe elementy



4 płytki grani
bez pól



płytki grani
z 1 polem, na którym
są 4 drzewa



3 kafelki
Ocalałych



15 kafelków
zniszczonych budynków



kafelki Stacji
naprawczej
(z drugiej strony
jest Wentylatornia)



kafelki Centrum
ewakuacyjnego



znacznik
ewakuacji



żeton wiedzy



żeton drednota



4 znaczniki uszkodzeń
Generатора



10 kart scenariusza
(od „III/01” do „III/10”)

Przygotowanie do gry

Przygotowanie należy przeprowadzić zgodnie z poleceniami dla scenariusza „Nowy dom: Krater”, z wyjątkiem opisanych poniżej sekcji.

1 Przygotowanie mapy

Ta część całkowicie zastępuje
1. sekcję z zasad gry.

1. Płytkę Generатора należy umieścić pośrodku stołu, zorientowaną tak jak na grafice.
2. 6 części ramki mapy należy złączyć w taki sposób, aby powstał sześciokąt, tak jak na grafice. Widoczna powinna być strona z klifem.
3. Generator wraz z szufladką należy umieścić na płytce Generатора. Element ulepszenia Generатора należy na razie zostawić w pudełku.
4. Na płytce Generатора należy umieścić kafelek Kuchni, tak jak pokazano na grafice.

Uwaga! Platforma oraz budynek Generатора są już nadrukowane na płytce Generатора.

5. Należy wziąć 2 startowe żetony ścian krateru (1 ze złożem drewna i 1 ze złożem węgla) i potasować je zakryte. Następnie należy losowo

dobrać 1 z nich i umieścić odkryty w lewym dolnym rogu ramki. Drugi żeton należy umieścić odkryty w prawym dolnym rogu ramki.

6. Płytki mapy należy podzielić na 2 stosy w zależności od ich rewersów, potasować każdy stos osobno i położyć zakryte na stole.
7. Należy umieścić 1 płytkę bliskich terenów w najwyższym rogu mapy. Zamiast zasobów i drzew należy na niej umieścić budynek Balonu obserwacyjnego.
8. 4 losowe płytki bliskich terenów ze stosu należy odłożyć do pudełka. 5 płytek grani należy potasować razem z pozostałymi płytkami bliskich terenów. Ponieważ płytki grani różnią się od płytek bliskich terenów rewersami, należy tasować je w taki sposób, żeby nie widzieć rewersów.

9 Pierwszą płytkę ze stosu bliskich terenów należy umieścić pomiędzy płytką umieszczoną w punkcie 7., a płytką Generatora. Następnie należy umieszczać kolejne płytki wokół płytki Generatora, postępując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

10 **Nie należy** umieszczać żadnych zasobów na płytkach umieszczonych w punkcie 9. **Nie należy** również umieszczać na nich drzew. Wyjątek stanowi płytka grani z drzewami. **Ważne!** W odróżnieniu od innych scenariuszy, jeśli na jakiejś płytce bliskich terenów widnieje symbol żywności, **nie należy** jej dodawać na planszę populacji.

11 Należy potasować zakryte kafelki zniszczonych budynków i Ocalałych. Następnie należy umieścić po 1 zakrytym kafelku na każdym pustym polu płytki Generatora i płytek bliskich terenów.

12. Teraz należy odkryć kafelki rozmieszczone w punkcie 11.



2 Obszar ekspedycji

W tym scenariuszu należy usunąć wszystkie karty ekspedycji, które w oczekiwanych nagrodach mają symbol mieszkańców 🏠.

3 Obszar technologii

W tym scenariuszu karty technologii „Węzeł grzewczy” i „System bezpieczeństwa Generatora” należy odłożyć do pudełka.

5 Plansza populacji

Podczas przygotowania do tego scenariusza **nie należy** zwiększać początkowej ilości żywności o symbole widoczne na płytkach mapy.

9 Plansza rund i poranka

W tym scenariuszu znacznik burzy należy umieścić na polu „15” toru rund.

14 Pozostałe punkty przygotowania

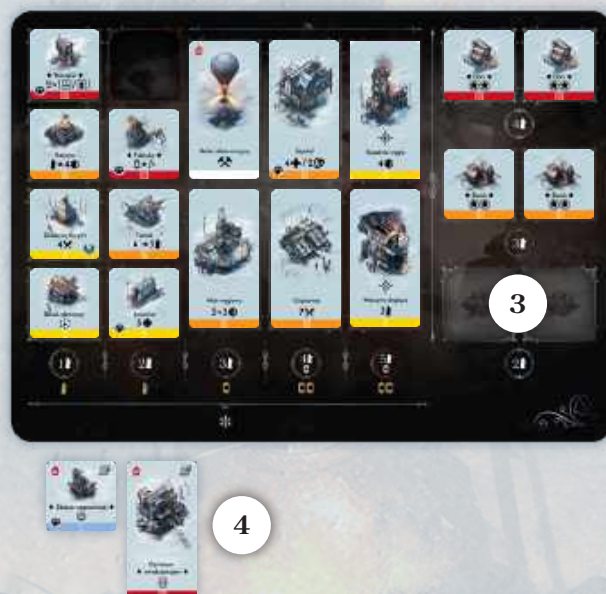
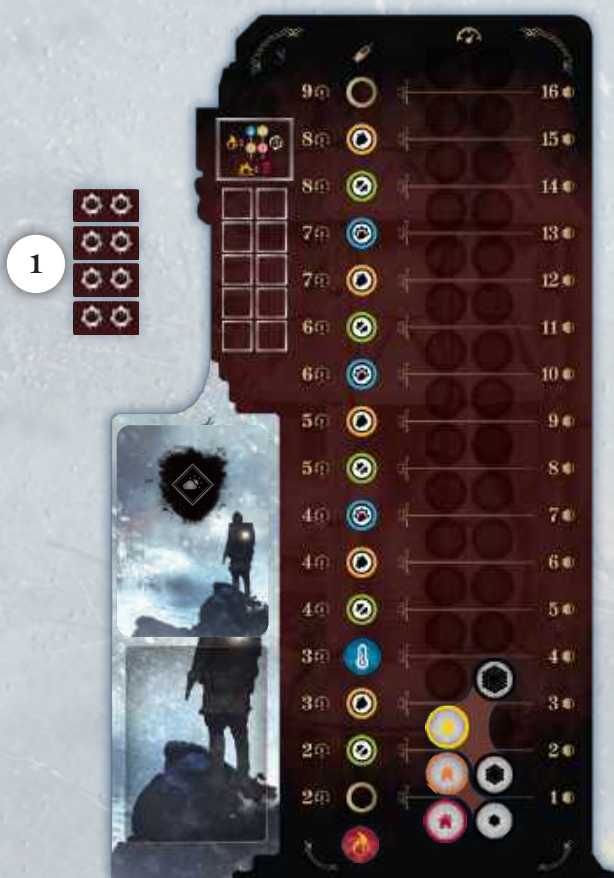
W tym scenariuszu należy użyć kart scenariusza od „III/01” do „III/10”.

- 1 Karty scenariusza „III/01” i „III/02” należy umieścić odkryte w obszarze kart scenariusza.
2. Karta scenariusza „III/10” występuje w tym scenariuszu jako karta burzy.
- 3 Z pozostałych kart scenariusza należy utworzyć zakryty stos i umieścić go w obszarze kart scenariusza.



15 Dodatkowe etapy przygotowania do gry

- 1 Znaczniki uszkodzeń generatora należy umieścić z lewej strony toru przeciążenia.
2. Żeton wiedzy, znacznik ewakuacji, żeton drednota i 1 znacznik magazynu należy umieścić obok obszaru kart scenariusza.
- 3 Należy usunąć wszystkie Namioty z gry.
- 4 Budynki Stacji naprawczej i Centrum ewakuacyjnego należy umieścić pod planszą budynków.



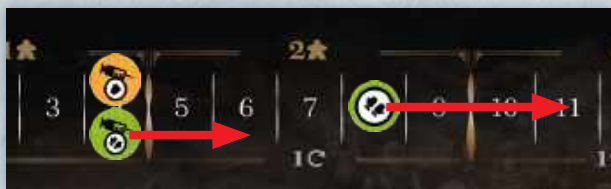
Dodatkowe zasady

Gracze nie mogą wykonywać akcji ani wznosić budynków na polach, na których znajdują się kafelki zniszczonych budynków albo Ocalałych.

KAFELKI OCALAŁYCH

Gracze mogą wykorzystać całą akcję prac budowlanych, żeby ocalić osoby z kafelków Ocalałych. W tym celu należy umieścić pionek na polu prac budowlanych na planszy zaopatrzenia i rozpatrzyć efekt 1 kafelek Ocalałych, a następnie usunąć ten kafelek z gry. Po tym, jak kafelek Ocalałych zostanie usunięty z pola, można na nim normalnie wznosić budynki i wykonywać akcje.

Na każdym kafelku Ocalałych znajdują się 2 cyfry oddzielone ukośnikami, a także typ mieszkańców, i czasami efekt dodatkowy. Pierwsza cyfra wskazuje, ilu mieszkańców danego typu zdobędą gracze po ich ocaleniu. Druga cyfra wskazuje, o ile pól należy po ocaleniu przesunąć znacznik zachorowań mieszkańców tego samego typu.



Przykład. Gracz może wykorzystać całą akcję prac budowlanych, żeby ocalić kilkoro dzieci. Następnie rozpatruje efekt kafelek Ocalałych: zdobywa 3 dzieci (2 dzieci choruje) i zwiększa nadzieję. Na koniec usuwa ten kafelek z gry.

KAFELKI ZNISZCZONYCH BUDYNKÓW

Gracze mogą wykonać działanie w ramach prac budowlanych, aby naprawić albo zburzyć budynek na kafelku zniszczonego budynku.

Aby naprawić zniszczony budynek, należy wydać zasoby widniejące obok symbolu budynku (🏠) i zastąpić kafelek zniszczonego budynku odpowiadającym mu kafełkiem budynku z planszy budynków.

Nie można naprawić budynku, jeśli na planszy budynków nie ma odpowiadającego mu kafełka.

Aby zburzyć zniszczony budynek, należy pobrać zasoby widniejące obok symbolu burzenia (💣), a następnie usunąć kafelek zniszczonego budynku z gry. Po tym, jak kafelek zniszczonego budynku zostanie usunięty z pola, można na nim normalnie wznosić budynki i wykonywać akcje.

ZNACZNIKI USZKODZEŃ GENERATORA

Każdy znacznik uszkodzenia Generatora umieszczony na torze przeciążenia zmniejsza liczbę znaczników przeciążenia wywołujących awarię Generatora o 2.

Znaczniki uszkodzenia Generatora należy umieszczać na torze przeciążenia tak, żeby zakrywały 2 najwyższe małe pola, które jeszcze nie zostały zakryte takim znacznikiem. Na każdym znaczniku uszkodzenia Generatora znajdują się 2 małe pola na znaczniki przeciążenia. Gdy gracze umieszczają znaczniki przeciążenia na torze przeciążenia, zaczynają od najniższego pola, na którym nie znajduje się jeszcze taki znacznik.

Jeśli znacznik przeciążenia zostanie położony na znaczniku uszkodzenia Generatora albo znaczniku uszkodzenia Generatora zostanie umieszczony na polu, na którym znajduje się już znacznik przeciążenia, należy w fazie Generatora rozpatrzyć awarię Generatora.

ŻETON DREDNOTA

Gdy żeton drednota zostanie umieszczony na karcie ekspedycji (wskutek działa karty scenariusza), należy poruszać nim na tej karcie w fazie pogody tak, jakby był zwiadowcą (choć nie wlicza się do zwiadowców). Ekspedycja z żetonem drednota nie wlicza się do limitu aktywnych ekspedycji.

Jeśli żeton drednota dojdzie na ostatnie pole ekspedycji, gracze nie mogą pominąć tego miejsca, ale muszą je eksplorować – wybrać 1 z opcji i rozpatrzyć jej efekt.

Ruiny miasta Tesli

Osobiście odpowiadasz za tę gehennę. To twoje słowa i przekonanie o ich słuszności wyciągnęły ludzi z ich chałupniczo skleconej osady. Oczywiście wiesz, że nie przetrwaliby w niej nawet jednej burzy śnieżnej.

Wieści o autonomicznym mieście założonym przez Nikołę Teslę dotarły do niewielu osób. Ty należysz do tego wąskiego grona. Wybór wydawał się oczywisty. Nawet ludzie niewykształceni słyszeli o słynnym Serbie, nie wspominając już o jego zaangażowaniu w tworzenie technologii, która miała być ostatnią nadzieją ludzkości.

Zgubiliście się po drodze, bo jak tu trzymać się trasy, gdy wokół tylko biel, biel i jeszcze więcej bieli. Gdy myśleliście, że już po was, zobaczyliście w oddali błyskawicę. Powiedzieć, że się zmartwiliście, to nic nie powiedzieć. Burza z piorunami była ostatnim, czego potrzebowaliście. Potem jednak zauważyliście, że się do was nie zbliża. Błyskawice przecinały horyzont w ściśle określonym rytmie. Wybawienie było tak blisko. Wasza na nowo zmotywowana grupa ruszyła ze zdwojoną siłą.

Teraz śnieg głośno skrzypi pod waszymi butami. Ledwie spacer dzieli was od celu – podobno sprawnego generatora. Ta podróż słono was kosztowała. Wiele osób jej nie przeżyło, sporo jest na skraju śmierci.

Widok, który rozpościera się przed wami, jest wręcz niezmierny. Patrzycie na gigantyczną stalową konstrukcję pokrytą uzwojeniami i metalowymi prętami. Iskry energii trzeszczą i przeskakują z miejsca na miejsce. Ogarnia was podziw, ale też strach. Stawiasz brawurowy krok i wkraczasz w swoje pole otaczające spory obszar wokół konstrukcji, która, jak sobie po chwili uzmysławiasz, jest znacząco zmodyfikowanym generatorem.

W powietrzu unosi się zapach ozonu – zapowiedzi burzy. Aparatura otaczająca granice osady w połączeniu z energią produkowaną przez generator wytwarza nad tym miejscem energetyczną kopułę. Uświadamiasz sobie, że odkąd jesteś w jej wnętrzu, nie spadł na ciebie ani jeden płatek śniegu, a ten zalegający na ulicach jest stary i zmrożony. Czy ta niezwykła technologia mogłaby nas uchronić przed burzami?

Gdy podchodzisz bliżej tego potężnego urządzenia i zewsząd otacza cię osobliwa niebieska energia, docierają do ciebie dwie rzeczy, obie niepokojące. Po pierwsze w osadzie nie ma żywego ducha. Po drugie uzwojenia na generatorze wyglądają na uszkodzone i powodują wyladowania elektryczne oraz trudne do wyjaśnienia anomalie w, zdaje się, przypadkowych miejscach.

Nie ma odwrotu. Nie masz dokąd pójść, podobnie jak ci wszyscy ludzie, za których odpowiadasz. Cała nadzieja w tym, że dobrze wykorzystacie każdy okruszek wiedzy, by rozwikłać tajemnice miasta Tesli.

Dodatkowe elementy



kafelek Fabryki stali (z drugiej strony jest Baza terenowa: Drewno)



kafelek Fabryki rdzeni parowych (z drugiej strony jest Baza terenowa: Rdzeń parowy)



kafelek Biblioteki



11 kart scenariusza (od „IV/01” do „IV/09”)
Uwaga! W grze występują 3 karty scenariusza „IV/04”.



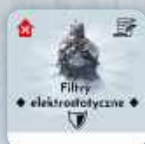
żeton odkrycia



znacznik badań



znacznik stanu Generadora



3 kafelki Filtrów elektrolizacyjnych (z drugiej strony są Arki sadzonek)



kafelek Stacji naprawczej (z drugiej strony jest Wentylatornia)



8 znaczników stali



4 żetony punktów wylądowań elektrolizacyjnych

Przygotowanie do gry

Przygotowanie należy przeprowadzić zgodnie z poleceniami dla scenariusza „Nowy dom: Krater”, z wyjątkiem opisanych poniżej sekcji.

1 Przygotowanie mapy

Ta część całkowicie zastępuje 1. sekcję z zasad gry.

1. Płytkę Generadora należy umieścić pośrodku stołu, zorientowaną tak jak na grafice.
2. 6 części ramki mapy należy złączyć w losowej kolejności w taki sposób, aby powstał sześciokąt, tak jak na grafice. Należy użyć strony z zasobami i drzewami.
3. Generator wraz z szufladką należy umieścić na płytce Generadora. Element ulepszenia Generadora należy na razie zostawić w pudełku.
4. Na płytce Generadora należy umieścić kafelek Kuchni, tak jak pokazano na grafice.

Uwaga! Platforma oraz budynek Generadora są już nadrukowane na płytce Generadora.

5. Na płytce Generadora należy umieścić po 5 znaczników drewna i węgla, tak jak pokazano na grafice.
6. Płytki mapy należy podzielić na 2 stosy zgodnie z ich rewersami. Stosy należy potasować osobno, a następnie położyć zakryte w pobliżu.
7. 12 płytek bliskich terenów należy umieścić **odkryte** dookoła płytki Generadora. **Ważne! Nie należy** na nich umieszczać zasobów ani drzew. W odróżnieniu od innych scenariuszy, jeśli na jakiejś płytce bliskich terenów widnieje symbol żywności, **nie należy** jej dodawać na planszę populacji.
8. Należy umieścić po 1 zakrytej płytce dalekich terenów w górnym i dolnym rogu ramki.

9. Teraz należy odkryć płytki mapy rozmieszczone w punkcie 8. Na polach na płytkach mapy należy umieścić widniejące na nich znaczki zasobów i drzewa wzięte z banku.

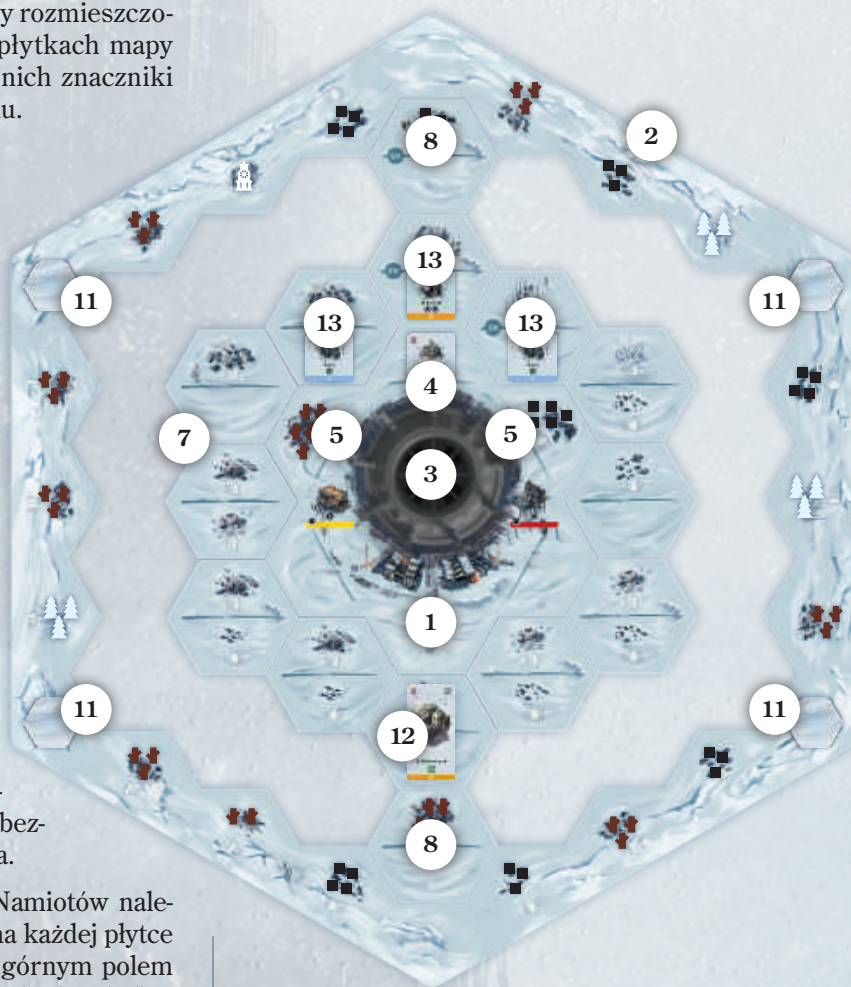
Uwaga! Jeśli na którejś z odkrytych płytek dalekich terenów widnieje symbol żywności, zostanie ona zaznaczona na planszy populacji w późniejszej części przygotowania do gry.

10. Na polach na ramce brzegowej mapy należy umieścić widniejące na nich zasoby i drzewa wzięte z banku.

11. Należy umieścić po 1 zakrytym żetonie punktu wylądowania elektrostacyjnego w każdym rogu ramki brzegowej mapy, pomijając górny i dolny róg (tak jak na grafice).

12. Należy umieścić kafelek Biblioteki na płytce bliskich terenów bezpośrednio pod płytką Generatorsa.

13. 1 kafelek Baraków i 2 kafelki Namiotów należy umieścić w taki sposób, aby na każdej płytce bliskich terenów sąsiadującej z górnym polem płytki Generatorsa znajdował się 1 budynek (kolejność rozmieszczenia budynków nie ma znaczenia). Oba Namioty należy odwrócić na stronę Ruin.



2 Obszar ekspedycji

Należy usunąć wszystkie karty ekspedycji z gry. W tym scenariuszu ekspedycje nie występują.

3 Obszar technologii

W tym scenariuszu karty technologii „Węzeł grzewczy” i „Lżejsze sanie zwiadowców” należy odłożyć do pudełka.

W rozgrywce z dodatkiem „Pionierzy” należy również usunąć z gry kartę technologii „Zaawansowane automaty”.

5 Plansza populacji

Należy pamiętać o zwiększeniu startowego poziomu żywności za symbole na płytkach dalekich terenów, ale **nie** za symbole na płytkach bliskich terenów.

7 Plansza budynków

Należy usunąć z gry następujące budynki: Balon obserwacyjny, Maszynę drażącą i Kopalnię węgla.

9 Plansza rund i poranka

- 1 Należy usunąć z gry wszystkie karty poranka. W tym scenariuszu pomija się fazę poranka.
- 2 Znacznik burzy należy umieścić na polu „2” toru rund.





10 Obszar przyszłych praw

Przed przygotowaniem obszaru przyszłych praw należy usunąć z gry karty praw „Nowy Porządek” (PR07) i „Nowa Religia” (PR08).

12 Plansza Generatora

W tym scenariuszu należy usunąć karty pogody POG01, POG02, POG03 i POG13.

13 Doradcy i mieszkańcy

W tym scenariuszu należy usunąć następujące karty mieszkańców: M03, M05 i M07 (ze zdolnością wysłania zwiadowców).

14 Pozostałe punkty przygotowania

W tym scenariuszu należy użyć kart scenariusza od „IV/01” do „IV/09”.

- 1 Karty scenariusza „IV/01”, „IV/02” i „IV/03” należy umieścić odkryte w obszarze kart scenariusza.
- 2 3 karty scenariusza „IV/04” należy umieścić zakryte wzdłuż prawej krawędzi mapy, tam gdzie zazwyczaj znajduje się obszar ekspedycji. W tym scenariuszu nazywa się go obszarem przełomu.
3. Karta scenariusza „IV/08” występuje w tym scenariuszu jako karta burzy.
- 4 Kartę scenariusza „IV/09” należy wstawić do stosu zmierzchu.
- 5 Pozostałe 3 karty scenariusza należy umieścić zakryte w obszarze kart scenariusza.
- 6 Znacznik stanu Generatora należy umieścić na polu „0” toru stanu Generatora na karcie scenariusza „IV/01” (na polu z kropką pod cyfrą).
- 7 Znacznik badań należy umieścić na polu „0” toru badań na karcie scenariusza „IV/03” (na polu z kropką pod cyfrą).
- 8 Należy umieścić 1 automatona z banku w puli.
- 9 Fabrykę stali, Fabrykę rdzeni parowych, Stację naprawczą i Filtry elektrostatyczne należy umieścić pod planszą budynków.
- 10 Żeton odkrycia należy umieścić obok obszaru kart scenariusza.



Dodatkowe zasady

STAL

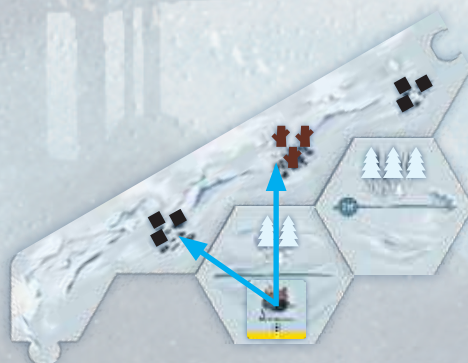
Na początku gry należy umieścić znaczniki stali w banku. W przeciwieństwie do innych zasobów, ilość stali jest ograniczona liczbą znaczników (8).

Stal może zostać użyta jako substytut drewna podczas akcji prac budowlanych. Gracze mogą opłacać koszt wznoszenia budynków kombinacją drewna i stali. Jeśli gracze, opłacając koszt wzniesienia budynku, zastąpią całe drewno stalą, natychmiast go ulepszą bez żadnych dodatkowych kosztów.

POLA NA RAMKACH BRZEGOWYCH MAPY

Pole na ramce brzegowej mapy funkcjonuje tak samo jak pole na płytce mapy, z tą różnicą, że nie można na nim wznosić budynków ani go ogrzać.

- Na polu ramki brzegowej mapy można wykonać akcję zbierania zasobów.
- Pole na ramce brzegowej mapy sąsiaduje ze wszystkimi polami na płytkach mapy, które stykają się z nim krawędzią (maks. 2 płytki mapy).



Przykład. W ramach akcji użycia Baraku zbieraczy możesz zebrać po 1 zasobie z każdego sąsiadującego pola na ramce brzegowej mapy.

FILTRY ELEKTROSTATYCZNE

Budynek Filtrów elektromagnetycznych może zostać wzniesiony wyłącznie na płytce mapy sąsiadującej z odkrytym żetonem punktu wyladowania elektromagnetycznego. Ponadto na 1 płytce mapy można wzniesić tylko 1 budynek Filtrów elektromagnetycznych.

STACJA NAPRAWCZA

Budynek Stacji naprawczej może zostać wzniesiony wyłącznie na płytce Generatora.

Słowniczek



Ważne! Numery stron podane w słowniczku odnoszą się do zasad gry.

AKCJE

Akcje specjalne (str. 27)

Ta akcja odbywa się w cieple, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej. Akcje specjalne występują na niektórych kartach scenariuszy i wydarzeń.

Odśnieżanie (str. 25)

Ta akcja odbywa się zawsze w zimnie. Umieść 2 płytki bliskich terenów albo 1 płytkę dalekich terenów. W każdej rundzie można wykonać tę akcję wielokrotnie.

Prace budowlane (str. 26)

Ta akcja odbywa się zawsze w cieple. Wykonaj do 3 działań wznoszenia lub burzenia budynków w dowolnej kombinacji.

Wznoszenie. Umieść budynek na polu, na którym nie ma pionka ani innego budynku, i zapłać jego koszt wzniesienia.

Burzenie. Zniszcz budynek, zwracając go na planszę budynków albo umieszczając pod planszą.

W każdej rundzie można wykonać tę akcję wielokrotnie.

Użycie budynku (str. 26, 39–44)

Ta akcja może odbywać się w cieple albo w zimnie. Wykonaj akcję wybranego budynku.

Małych budynków można użyć tylko raz na rundę. Dużych budynków można użyć 2 razy na rundę.

Wysłanie zwiadowców (str. 26)

Ta akcja odbywa się zawsze w cieple. Umieść pionek na trasie ekspedycji jako zwiadowcę.

Akcja może być wykonana, tylko jeśli został już wzniesiony Balon obserwacyjny. Możecie mieć 2 aktywne ekspedycje tylko wtedy, gdy Balon obserwacyjny został ulepszony.

Zbieranie zasobów (str. 25)

Ta akcja może odbywać się w cieple albo w zimnie. Weź do 2 zasobów z pola mapy, na którym umieściłeś pionek.

W każdej rundzie można wykonać tę akcję wielokrotnie, ale nie na tym samym polu.

ELEMENTY

Budynki (str. 26, 39–44)

Po wzniesieniu zapewniają nowe akcje dla pionków oraz inne efekty.

Drewno (str. 16)

Jeden z zasobów. Używany do wznoszenia i ulepszania niektórych budynków.

Drzewa (str. 9–10)

Drzewa umieszcza się na mapie. Mogą być przerobione na drewno dzięki użyciu Tartaku. Drzewa nie są zasobem.

Dzieci (str. 16)

Typ mieszkańców.

Inżynierowie (str. 16)

Typ mieszkańców.

Mieszkańcy (str. 16)

Ludzie zamieszkujący Wasze miasto. W grze występują 3 typy mieszkańców: robotnicy, inżynierowie i dzieci. Ich liczba jest zaznaczana na torze populacji.

Pionki automatów (str. 39)

Zasilane węglem roboty, które mogą być używane w podobny sposób do pionków robotników.

Pionki mieszkańców (str. 22, 29, 39)

Używane do przeprowadzania akcji. Każdy pionek reprezentuje grupę mieszkańców określonego typu (pomarańczowe – robotnicy, niebieskie – inżynierowie, zielone – dzieci).

Dzieci robotnik. Traktowany jak dziecko na potrzeby wszystkich efektów w grze, ale może wykonywać akcje jak robotnik.

Dzieci inżynier. Traktowany jak dziecko na potrzeby wszystkich efektów w grze, ale może wykonywać akcje jak inżynier.

Rdzenie parowe (str. 16)

Jeden z zasobów. Używane do wznoszenia i ulepszania budynków, ulepszenia Generатора i budowy Automatów.

Robotnicy (str. 16)

Typ mieszkańców.

Stal (str. 16)

Jeden z zasobów. Ograniczony liczbą elementów w pudełku. Używany w niektórych scenariuszach. Budynek, przy wznoszeniu którego cały koszt w drewnie został zastąpiony stalą, zostaje natychmiast ulepszony.

Węgiel (str. 16)

Jeden z zasobów. Używany do zasilania Generатора i automatów.

Zasoby (str. 16)

Drewno, węgiel, rdzenie parowe i stal.

Żywność (str. 11, 16, 28)

Używana do karmienia mieszkańców. Jej ilość jest zaznaczana na torze żywności. Żywność nie jest zasobem.

MAPA

Płytki bliskich terenów (str. 9–10)

Rodzaj płytek mapy. Zazwyczaj muszą sąsiadować z płytką Generadora.

Płytki dalekich terenów (str. 9–10)

Rodzaj płytek mapy. Nie mogą sąsiadować z płytką Generadora.

Płytką Generadora (str. 9)

Płytką, na której znajduje się Generator i Platforma oraz 5 pól, z których 1 zajmuje Kuchnia.

Płytki mapy (str. 9–10)

Są 3 rodzaje płytek mapy: płytka Generadora, płytki bliskich terenów i płytki dalekich terenów.

Pole (na płytce mapy) (str. 9, 26, 40–41, 44)

Pole na płytce mapy, na którym mogą leżeć zasoby albo drzewa. Gracze mogą wznieść na nim budynek albo wykonać akcję. Płytki bliskich i dalekich terenów mają po 2 pola.

Ramki brzegowe mapy (str. 9)

Tworzą zewnętrzne krawędzie mapy.

Startowe żetony ścian krateru (str. 9)

Wskazują miejsca położenia złóż.

OBSZARY KART

Obszar ekspedycji (str. 10)

Obszar po prawej stronie mapy, gdzie znajdują się trasy ekspedycji.

Obszar kart scenariusza (str. 15, 27, 33)

Obszar przy prawej górnej krawędzi mapy, gdzie umieszczone są karty rozgrywanego scenariusza.

Obszar praw (str. 37)

Obszar po lewej stronie mapy, gdzie umieszczane są karty wprowadzonych praw. Maksymalna liczba wprowadzonych praw wynosi 4.

Obszar przyszłych praw (str. 13, 37)

Zawiera karty praw, które mogą zostać wprowadzone w przyszłości, oraz karty prawnych konsekwencji.

Obszar technologii (str. 10)

Obszar przy prawej dolnej krawędzi mapy, gdzie umieszczone są 4 karty technologii.

Obszar wydarzeń (str. 19, 27)

Niektóre z kart wydarzeń są umieszczane przy lewej górnej krawędzi mapy. Niektóre z nich mają pola akcji specjalnych lub efekt działający w określonej fazie każdej rundy.

PLANSZE I TORY

Plansza budynków (str. 12, 26)

Zawiera budynki podstawowe, pokazuje koszt ich wzniesienia i ulepszenia. Budynki powiązane ze scenariuszem i kartami praw są umieszczane pod planszą.

Plansza Generadora (str. 14, 20)

Zawiera tor przeciążenia, tor ciepła, tor Generadora, stos pogody i stos odrzuconych kart pogody.

Plansza nadziei i niezadowolenia (str. 12, 17–18)

Zawiera tor nadziei i tor niezadowolenia.

Plansza populacji (str. 11)

Zawiera tor populacji i tor żywności.

Plansza rund i poranka (str. 13, 19)

Zawiera tor rund i stos poranka.

Plansza zaopatrzenia (str. 11–12, 25–26)

Zawiera tor zgonów, pulę zasobów, pionków mieszkańców i żetonów wyczerpanych mieszkańców oraz pola akcji odśnieżania i prac budowlanych.

Plansza zmierzchu (str. 14, 27)

Zawiera stos odrzuconych kart zmierzchu, stos zmierzchu i karty konsultacji społecznych.

Tor ciepła (str. 14, 20, 23–24)

Umiejscowiony na planszy Generadora. Poruszają się po nim znaczniki ciepła i zimna. Jeśli w fazie Generadora znacznik ciepła znajduje się niżej od znacznika zimna o więcej niż 1 pole, mieszkańcy będą chorować.

Tor Generadora (str. 14, 20)

Umiejscowiony na planszy Generadora. Po torze poruszają się 3 wskaźniki zasięgu ciepła. Jeśli znacznik ciepła na torze ciepła znajduje się wyżej od jakiegoś wskaźnika, to wszystkie budynki/płytki mapy reprezentowane przez ten wskaźnik uznaje się za ogrzewane.

Tor nadziei (str. 12, 17–18)

Umiejscowiony na planszy nadziei i niezadowolenia. Porządkuje aktywne i zużyte żetony nadziei posiadane aktualnie przez graczy.

Tor niezadowolenia (str. 12, 17–18)

Umiejscowiony na planszy nadziei i niezadowolenia. Porządkuje aktywne i zużyte żetony niezadowolenia posiadane aktualnie przez graczy.

Tor populacji (str. 11, 22)

Umiejscowiony na planszy populacji. Cyfry nad torem populacji wskazują, ile pionków mieszkańców każdego typu otrzymacie zgodnie z położeniem znaczników mieszkańców. Na pasku pod torem populacji znajduje się informacja o tym, ile razy należy odwrócić znacznik zachorowań i ile żetonów wyczerpanych mieszkańców otrzymujecie zgodnie z położeniem znaczników zachorowań.

Tor przeciążenia (str. 20)

Umiejscowiony na planszy Generadora. Obszar podzielony na 10 małych pól i 1 duże pole, na których gracze kładą znaczniki przeciążenia. Jeśli na torze jest więcej niż 10 znaczników przeciążenia, Generator ulega awarii.

Tor rund (str. 13, 15, 19)

Umiejscowiony na planszy rund i poranka. Pokazuje aktualną rundę i kiedy nastąpią: kolejna burza

i aktywacja różnych kart scenariusza oraz kiedy zostaną rozpatrzone żetony rozwoju.

Tor zgonów (str. 11, 30)

Umiejscowiony na planszy zaopatrzenia. Pokazuje liczbę niepochowanych zwłok mieszkańców.

Tor żywności (str. 11, 28)

Umiejscowiony na planszy populacji. Pokazuje ilość posiadanej przez graczy żywności i poziom głodu.

RODZAJE I STOSY KART

Karta burzy (str. 15, 21)

W każdym scenariuszu występuje co najmniej 1 karta burzy, która opisuje, co się dzieje, gdy w osadę uderza burza.

Karty doradców (str. 14, 22, 31–32)

Każdy gracz ma 1 kartę doradcy z unikatową zdolnością. W każdej fazie przygotowania gracze mogą użyć zdolności tylko 1 doradcy.

Karty ekspedycji (str. 10, 26, 35–36)

Karty ekspedycji występują w 3 rodzajach: A, B i C. W grze tworzy się trasy ekspedycji złożone z co najmniej 1 karty ekspedycji.

Karty konsultacji społecznych (str. 14, 27)

Rodzaj kart zmierzchu. Umiejscowione na planszy zmierzchu. W stosie zmierzchu zawsze znajduje się dokładnie 1 karta konsultacji społecznych.

Karty mieszkańców (str. 14–15, 32–33)

Gracz może użyć karty mieszkańca albo dla jej zdolności głównej (każdy gracz raz na rundę), albo dla jej efektu śmierci.

Karty pogody (str. 21)

Pokazują ruch znacznika zimna i wskaźników zasięgu ciepła, przypominają o pułapkach myśliwych, wskazują postęp ekspedycji oraz ruch znacznika burzy.

Karty poranka (str. 19, 34–35)

Rodzaj kart wydarzeń.

Karty praw (str. 13, 37)

Zawierają prawa, które gracze mogą wprowadzić za pomocą budynku Platforma.

Karty prawnych konsekwencji (str. 13, 37)

Rodzaj kart zmierzchu. Za każdym razem, gdy gracze wprowadzają nowe prawo, do stosu zmierzchu należy wstawić 1 taką kartę.

Karty scenariusza (str. 15, 19, 27, 33)

Tworzą obszar kart scenariusza. Karty scenariusza wpływają na grę w znaczący sposób.

Karty społeczności (str. 10)

Podczas przygotowania gry wybierana jest 1 karta społeczności. Określa ona startową liczbę mieszkańców, zasobów itd.

Karty technologii (str. 10, 19, 38)

Tworzą obszar technologii. W każdej grze występują 4 karty technologii. Gracze mogą korzystać z kart technologii, na których leżą aktywne żetony rozwoju.

Karty wydarzeń (str. 34–35)

Karty poranka i karty zmierzchu.

Karty zmierzchu (str. 27, 34–35)

Rodzaj kart wydarzeń. W grze występują 4 rodzaje kart zmierzchu: startowa („Nieuchronne”), standardowe, konsultacji społecznych oraz prawnych konsekwencji.

Stos pogody (str. 14, 21)

Umiejscowiony na planszy Generatorsa. W każdej fazie pogody należy odkryć 1 kartę ze stosu.

Stos poranka (str. 13, 19)

Umiejscowiony na planszy rund i poranka. W każdej fazie poranka należy odkryć 1 kartę ze stosu.

Stos zmierzchu (str. 14, 27)

Umiejscowiony na planszy zmierzchu. W każdej fazie zmierzchu należy odkryć 1 kartę ze stosu.

TERMINOLOGIA W GRZE

Aktywuj żeton (str. 17)

Odwroć zużyty żeton nadziei/niezadowolienia na jego aktywną stronę.

Bank (str. 10)

Miejsce na stole, w którym znajdują się elementy gry niedostępne w danej chwili dla graczy.

Choroba (str. 16, 22, 30)

Gdy nowy mieszkaniec choruje, gracze przesuwają znacznik zachorowań odpowiadającego mu typu o 1 pole do przodu na torze populacji.

Ciężka choroba (str. 30–31)

Znacznik zachorowań ukazujący stronę z czaszką reprezentuje ciężko chorego mieszkańca. Gdy znacznik zachorowań zostaje odwrócony na stronę ze strzykawką, ciężko chory mieszkaniec umiera.

Mapa

Ramka brzegowa mapy i obszar wewnątrz niej.

Ogrzewany/ogrzewana (str. 23–24, 29, 39)

Ogrzewany budynek lub płytki mapy chronią pionek mieszkańca wykonującego na nich akcję przed chorobą.

Populacja

Wszyscy mieszkańcy, którymi dysponują gracze (robotnicy, inżynierowie i dzieci).

Puła graczy/Puła (str. 12)

Elementy na planszy zaopatrzenia, czyli dostępne dla graczy zasoby, pionki i żetony wyczerpanych mieszkańców.

Schronienie (str. 29, 43)

Namioty, Baraki i Domy są rodzajami schronień. Jeśli są ogrzewane, stanowią w fazie nocy miejsca noclegowe dla mieszkańców, którzy dzięki temu nie chorują.

Trasa ekspedycji (str. 10, 35–36)

Pojedynczy stos kart w obszarze ekspedycji. Każda trasa ekspedycji składa się z 1 albo więcej kart ekspedycji nachodzących częściowo na siebie.

Ulecz (str. 31)

Odwróć znacznik zachorowań ze strony z czaszką (ciężko chory) na stronę ze strzykawką, nie powodując śmierci mieszkańca.

Ulepsz (str. 41)

Odwróć budynek na jego ulepszoną stronę (zazwyczaj dzięki Warsztatowi), płacąc jego koszt ulepszenia. Budynki oznaczone z obu stron symbolem diamentu ♦ nie mogą zostać ulepszone.

Wykuruj (str. 30–31)

Cofnij znacznik zachorowań o 1 pole na torze populacji.

Zajęty/wolny

Budynek albo pole na płytce mapy, na którym znajduje się pionek, jest zajęte. Budynek albo pole na płytce mapy bez pionka jest wolne.

Złoża (str. 40)

Znajdują się na niektórych startowych żetonach ścian krateru. Dostarczają węgiel albo drewno. Gracze mogą zdobyć węgiel przy użyciu sąsiadującej ze złożem węgla Kopalni węgla, a drewno przy użyciu sąsiadującej ze złożem drewna Maszyny drążącej.

Zużyj żeton (str. 17)

Odwróć aktywny żeton nadziei/niezadowolenia na jego zużytą stronę.

ZNACZNIKI I ŻETONY

Wskaźniki zasięgu ciepła (str. 14, 20, 23–24)

Poruszają się po torze Generatora. Jeśli znacznik ciepła na torze ciepła znajduje się wyżej od jakiegoś wskaźnika, to wszystkie budynki/płytki mapy reprezentowane przez ten wskaźnik uznaje się za ogrzewane.

Znacznik burzy (str. 13, 19, 21)

Porusza się po torze rund. Przypomina graczom, w której rundzie rozpęta się burza. Może cofnąć się na podstawie wskazań karty pogody.

Znacznik ciepła (str. 14, 20, 23–24)

Porusza się po torze ciepła. Należy go przesunąć o 1 pole w górę za każdym razem, gdy Generator zostanie zasilony 1 znacznikiem węgla.

Znacznik fazy (str. 15, 18)

Porusza się po karcie faz. Pokazuje, która faza jest aktualnie rozgrywana.

Znacznik głodu (str. 11)

Porusza się po torze żywności. Służy kontrolowaniu poziomu głodu.

Znacznik przywództwa (str. 15, 19)

Gracz ze znacznikiem przywództwa wykonuje pierwszą akcję w fazie akcji i podejmuje rozstrzygające decyzje, gdy gracze nie mogą dojść do porozumienia.

Znacznik rundy (str. 13, 19)

Porusza się po torze rund. Pokazuje, która runda jest aktualnie rozgrywana.

Znacznik zgonów (str. 11, 30)

Porusza się po torze zgonów. Służy zliczaniu nie-pochowanych zwłok mieszkańców.

Znacznik zimna (str. 14, 20)

Porusza się po torze ciepła. Im wyżej znacznik znajduje się na torze, tym jest zimniej.

Znacznik żywności (str. 11)

Porusza się po torze żywności. Służy zliczaniu ilości żywności.

Znaczniki mieszkańców (str. 11, 16, 22)

Poruszają się po torze populacji. Pokazują liczbę mieszkańców każdego typu (robotników, inżynierów i dzieci).

Znaczniki przeciążenia (str. 20)

To znaczniki węgla, które wypadły z Generatora i zostały umieszczone na torze przeciążenia.

Znaczniki zachorowań (str. 11, 16, 22, 30)

Poruszają się po torze populacji. Pokazują liczbę chorych mieszkańców każdego typu (robotników, inżynierów i dzieci). Jeśli znacznik jest obrócony stroną z czaszką ku górze, mieszkańiec danego typu jest ciężko chory.

Żetony aktywacji scenariusza (str. 15, 19)

Umieszczane na torze rund. Przypominają graczom o rundach, w których należy rozpatrzyć efekty kart scenariusza (w fazie świtu).

Żetony nadziei (str. 12, 17–18)

Reprezentują nadzieję mieszkańców. Występują w 3 rodzajach: sprawiedliwość, opieka i motywacja. Jedna strona żetonu jest aktywna (jasny symbol), druga zużyta (ciemny symbol).

Żetony niezadowolenia (str. 12, 17–18)

Reprezentują niezadowolenie mieszkańców. Występują w 3 rodzajach: gniew, chciwość i apatia. Jedna strona żetonu jest aktywna (jasny symbol), druga zużyta (ciemny symbol).

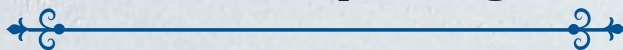
Żetony rozwoju (str. 10)

Umieszczane na kartach technologii.

Żetony wyczerpanych mieszkańców (str. 11, 22, 29)

Umieszczane w puli graczy. Każdy z nich umożliwia użycie 1 pionka w danej rundzie.

Kilka słów od autora – Adama Kwapińskiego

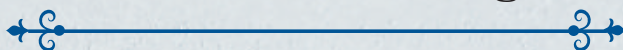


Tworzenie tej gry było dla mnie niezwykłą przygodą, przyniosło mi ogromną radość i olbrzymią satysfakcję. Zwyczajowo przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę. Nie inaczej było i tym razem. Jestem niezmiernie wdzięczny zespołowi 11 bit studios za współpracę i przede wszystkim za stworzenie inspirującej i wyjątkowej gry, która zapewniła mi ponad 200 godzin wspaniałej zabawy. Podziękowania także dla całego zespołu Glass Cannon Unplugged, a w szczególności dla Kuby Wiśniewskiego, Michała Ozona i Rafała Pieczyńskiego za te wszystkie miesiące owocnej współpracy, które doprowadziły do stworzenia gry, którą właśnie trzymacie w rękach.

Na koniec chciałbym zadedykować tę grę dwóm Michałom, których spotkałem na swojej drodze zawodowej i którym zawdzięczam wiele cennych lekcji. Obaj mieli bezpośredni wpływ na powstanie tego projektu. Pierwszym z nich jest Michał Ozon, już tu wcześniej wspomniany, którego wkład w ten projekt jest po prostu nieoceniony. Michał Ozon jest rzecz jasna współwłaścicielem GCU, więc jego zaangażowanie było oczywiste. Jednak tylko nieliczni wiedzą, że był on jedną z pierwszych osób, na których radach mogłem polegać, gdy ponad 10 lat temu rozpoczynałem pracę w branży gier planszowych. Musiała minąć cała dekada, abyśmy mogli razem pracować nad grą, którą jest Frostpunk: Gra planszowa. Ta współpraca ugruntowała moją opinię o Michale, który jest jedną z najbardziej profesjonalnych i najmielszych osób, które miałem okazję spotkać, odkąd jestem częścią społeczności graczy. Praca z Tobą, Michale, była czystą przyjemnością.

Drugi Michał, któremu dedykuję tę grę, jest jednym z najlepszych projektantów gier na świecie – Michał Oracz. Choć nie współpracowaliśmy przy tworzeniu tej gry, to właśnie między innymi Michał jest odpowiedzialny za to, że podjąłem się pracy nad tym projektem. Ponadto Michał wraz z Jakubem Wiśniewskim pokazali przy okazji This War of Mine, że adaptacja gry komputerowej może być zarówno wierna, jak i kreatywna. Mam wielką nadzieję, że Frostpunk: Gra planszowa osiągnie ten sam efekt.

Kilka słów od wydawcy – Jakuba Wiśniewskiego



(Poniższe słowa, choć napisane przeze mnie, oddają wdzięczność całego zespołu Glass Cannon Unplugged).

Aby podziękować wszystkim, którzy mieli wpływ na ten projekt lub okazali względem niego sympatię, potrzebowałbym kilkuset stron. Proszę więc o chwilę cierpliwości, gdy w kilku następnych akapitach postaram się podziękować tym, bez których to cudowne przedsięwzięcie nie miałoby miejsca.

Rodzina.

Przede wszystkim pragnę podziękować mojej ukochanej żonie, Agnieszce, która wspierała mnie od samego początku.

Gdyby nie jej wiara we mnie i w mój cel, nie dałbym rady go osiągnąć.

Mojemu słoneczku – Julii, której bezwarunkowa miłość prowadziła mnie przez najmroczniejsze chwile. Jesteś moją małą Wiedźminką, która odpędza wszystkie lęki i wątpliwości.

Mojej mamie, Annie, której miłość i wychowanie uczyniły ze mnie człowieka, którym dzisiaj jestem.

Niesamowici ludzie z Glass Cannon Unplugged.

Pawle Obaro, razem przeszliśmy tę wyboistą drogę. Zbudowaliśmy naszą firmę na zaufaniu i przyjaźni. Motywowałeś mnie do osiągnięcia rzeczy, o których nie wiedziałem, że są w moim zasięgu. Nienawidzę, gdy masz rację, ale w tym przypadku miałaś ;).

Michale Ozonie, jak mam Ci podziękować, mając tak mało miejsca? Przybyłeś do mnie jak rycerz na białym koniu, pokonałeś najstraszniejsze smoki i zaferowałeś to, co najcenniejsze – swoją przyjaźń. Cokolwiek ma mnie jeszcze spotkać, niech spotyka, byle z Tobą u mego boku.

Rafałe Pieczyński, gdybym był Wiedźminem, Ty trenowałbyś właśnie w Kaer Morhen, gdyż byłeś niespo-

dzianką, której nie oczekiwałem. Gdy się spotkaliśmy (dzięki Mattiemu Dembkowi), nie spodziewałem się, że tak szybko staniesz się ważnym filarem tej firmy. Z Twoim talentem, pracowitością i oddaniem odegrałeś pierwszoplanową rolę w tym spektaklu. Dziękuję Ci! Dawidzie Tadelu! Po pierwsze, oszukałeś mnie swoją pogodną miną na zdjęciu profilowym, a po drugie, chciałem z Tobą pracować tylko dlatego, że robisz takie fajne rzeczy z drewna... Żarty na bok. Dawidzie, jesteś jednym z architektów naszego sukcesu. Twoja błyskotliwość, oddanie i pasja motywowały mnie i sprawiły, że wyniki ROAS poszybowały w górę!

Grzegorz, Oliwio, Bartku, Maćku i Łukasz – bez Was nie dałbym rady.

Krzysztofie „Klemo” Klemiński, jestem wdzięczny za Twoją nieskończoną cierpliwość, mądrość i absolutne mistrzostwo we wszystkim, co związane z projektowaniem graficznym. Jesteś niesamowitym profesjonalistą i sukces tej gry jest owocem między innymi Twojego oddania pracy. Dziękuję Ci też za bycie Cylo-nem! No bo kto inny wygrałby „Diunę” za pierwszym podejściem i to grając Bene Gesserit?! Kochamy Cię i bardzo sobie cenimy tę przyjaźń oraz współpracę!

Autor.

Mówią, że praca z ludźmi mądrzejszymi od nas to najlepsza droga do sukcesu. I wiesz co? To prawda!

Adamie, dziękuję Ci za okazane zaufanie, gdy zgodziłeś się na udział w tym projekcie. Dziękuję Ci za Twoje niesamowite umiejętności prezentacji przy podwójnym espresso i pizzy! Dziękuję, że na mnie krzyczałeś! Dziękuję za inspirację i wzbudzenie chęci bycia lepszym człowiekiem. Życzę Ci, abyś nigdy w życiu nie musiał jechać na urlop i aby Twój mózg zachowany w przyszłości w słoju dzięki supernowoczesnej technologii mógł nadal pracować! Wiercie mi, drodzy czytelnicy, Adamowi spodobać się te życzenia, nawet jeśli Wam wydają się dziwne :).

11 bit studios.

Pawle Feldmanie, obdarzyłeś mnie zaufaniem i przyjaźnią. Twoja etyka zawodowa dowodzi tego, że można być dobrym człowiekiem i prowadzić intratny biznes. Patryku Grzeszczuku, co mogę powiedzieć, jesteś niesamowitym człowiekiem opętanym przez demonicznego kota z innej planety o niespotykanej inteligencji!

Rufusie Kubico, Rufo, jakim cudem tyle wspaniałości zmieściło się w tej małej formie? Nie wiem i nie obchodzi mnie to! Jesteś wspaniałym przyjacielem i słuchaczem. Potrafisz zaradzić wszystkim nagłym przypadkom! Kocham Cię, że ojej!

Piotrze Bajraszewski, wspaniały z Ciebie tancerz!

Pawle Miechowski, dziękuję Ci za wszystkie wspaniałe pomysły, obsługę medialną i wsparcie. Grzegorz Miechowski, dziękuję, że okazałeś nam zaufanie i umożliwiłeś realizację tego projektu. Gdy dorosnę, chcę być taki czaderski jak Ty!

Przemku Marszale – najlepsze na koniec! Niewiele z Was wie, że Przemek (obecny dyrektor naczelny 11 bit studios) jest największym fanem gier planszo-

wych w firmie, a może i nawet w całym kraju! Dziękuję Ci, że razem z Grześkiem zaufaliście mi i mojemu zespołowi. Mam nadzieję, że nadal będziecie tworzyć przełomowe gry, które my będziemy mogli adaptować na planszówki.

Karolu Zajączkowski, dziękuję, że jesteś solidnym, rzetelnym gościem, od którego zawsze można dostać szybką i konkretną informację zwrotną i który słucha, co inni mają do powiedzenia.

Jacku Kuno, nieustrudzenie wydobywałeś kolejne wybitne grafiki z najgłębszych lochów swoich archiwów. Dziękuję Ci, że szczerze pragniesz pomóc każdemu, kto Cię o to poprosi.

Cały zespół 11 bit studios – jesteście cudowni! Twórzcie nadal takie wspaniałe gry i nie traćcie swego niezależnego ducha!

Michał Oracz, mój mentor.

(Być może poniższe słowa wydadzą się Wam znajome. Wypowiadał je ilekroć ktoś o to pyta, a czasem nawet i sam z siebie).

Wyciągnąłeś mnie z otchłani rozpacz. Uwierzyłeś we mnie, gdy nikt inny nie chciał, nawet ja sam. Uczyleś mnie i tolerowałeś (przez jakiś czas) moje wady. Zawsze będziesz w moim sercu, jako mentor i przyjaciel. Dziękuję Ci.

Kickstarter.

Michaelu Liebe, wyciągnąłeś pomocną dłoń, gdy najbardziej jej potrzebowałem. Zaoferowałeś wsparcie, mądrość, dowcip, no i zimne piwo. Dziękuję Ci za bycie uczciwym człowiekiem i lojalnym przyjacielem.

Dwaj niezwykli artyści.

Ściborze Teleszyński, za Twoją sztukę, oddanie i niesamowity talent... Dziękuję!

Jakubie Różalski, Kubo, wilkołaku, rumaku przemierzający Instagrama ;) dziękuję, że dla mnie i tego projektu złamałeś swoją złotą zasadę ;) i dziękuję, że tworzyłeś cudowne grafiki dla fanów Frostopunka. Bardzo sobie cenię Waszą przyjaźń i talent. Jesteście najlepsi!

Osoby wspierające, fani, mieszkańcy ostatniego miasta na Ziemi.

Do wszystkich razem i każdego z osobna:

DZIĘKUJĘ!

Wasze zaufanie dodało nam skrzydeł.

Wasze zaangażowanie było wiatrem w nasze żagle.

Wasze ciężko zarobione pieniądze dały nam tę szansę.

Wasze ciągle wsparcie napawa nas bezbrzeżnym optymizmem.

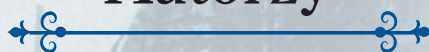
Cieszymy się z każdego miłego komentarza lub konstruktywnej krytyki i uczynimy wszystko co w naszej mocy, aby odplacić się grą, która, jak mamy nadzieję, zapewni Wam, Waszym przyjaciółom i rodzinie mnóstwo zabawy podczas wspólnych chwil przy stole.

To zaszczyt otrzymać finansowe wsparcie od tak niezwykłej społeczności!

Po raz tysięczny (i zapewne nie ostatni), dziękuję!

Jakub i zespół GCU

Autorzy



Autor gry: **Adam Kwapiński**

Wydawca gry: **Jakub Wiśniewski** – glasscannonunplugged.com

Opracowanie gry: **Rafał Pieczyński**

Zarządzanie projektem: **Michał Ozon**

Projekt graficzny: **Krzysztof Klemiński**

Ilustracje: **Adam Śmietański, Bartosz Sobolewski, Daniel Janczewski, Dominik Zieliński, Ewa Dudek, Filip Ogródowczyk, Jacek Kuna, Jakub Kowalczyk, Jakub Piotrowski, Jan Buczny, Krzysztof Machura, Łukasz Juszczak, Maciej Rudnicki, Magdalena Katańska, Marcin Kus, Marcin Szambelan, Mateusz Bednarz, Mateusz Malanowski, Norbert Narożnik, Olaf Pożoga, Piotr Chomiak, Piotr Trzebiński, Przemysław Marszał, Szymon Sobański, Tobiasz Żuk, Tomasz Kisilewicz, Yaroslav Nykyforuk, Zuzanna Szablowska i Agnieszka Dąbrowiecka**

Zasady gry: **Paul Grogan z Gaming Rules!**

Korekta zasad: **Phil Pettifer, Bruce Fletcher, Jeremy Harrison**

Tłumaczenie wersji polskiej: **Monika Żabicka i Magda Gamrot**

Redakcja wersji polskiej: **Zespół Rebel**

Modele 3D: **Bartłomiej Bogacz, Jakub Mrówczyński i inni**

Projekt wnętrza Generatora i związane z nim kalkulacje: **Przemysław Fornal**

Pledge Manager i logistyka: **Oliwia Berezik, Maciej Eisler**

Testerzy: Grzegorz Przytarski, Bartosz Wermiński, Paweł Bandała, Michał Szewczyk, Joanna Gleń, Marcin Gleń, Rafał Gleń, Radosław Ruszniak, Jakub Wasilewski, Michał Sierko, Jakub Polkowski, Maciej Matejko, David Turczy, Noralie Lubbers, Tabletop Simulator community.

Osoby, którym należą się specjalne podziękowania: Marcin Żelubowski, Maciej Topolnicki, Małgorzata Ozon, Derek Allgire, Łukasz Jankowski, Tomasz Bar, Maciej Kołakowski, Michael Liebe, Jason Schock, Ścibor Sekunda, Artur „Toczek” Toczyński, Matt Dembek, Mikołaj Ślaski, Jesse Anderson z Quackalope, Natanell Apfel, Krzysztof „Szafa” Szafranski, Filip Bulski, Kamil „Sanex” Cieśla, Sebastien Lemay, David Lockwood, Vincent Vergonjeanne, Laurent Laveau, Pascal Munot, Filip Głowacz i Irek Huszcza – Board and Dice, Katia Howatson, Artur Kurasiński, Krzysztof Setkowicz, Maciej i Patrycja Urbaniak, Witek Olejnik, Mark Dainty, Sebastian Grabowski, Michael Kelley, Lucas Staniec, Maciek Hałapacz, Lawrence Baker, Wojtek „Łosiu” Wiśniewski, Joanna Ziomek i wszyscy inni, którzy przyczynili się do powstania tej gry.



© 2022 11 bit studios S.A. Frostpunk™, 11 bit studios™ oraz ich loga są znakami towarowymi 11 bit studios S.A. Wszystkie prawa zastrzeżone.
© 2022 Glass Cannon Unplugged Sp. z o. o. Wszystkie prawa zastrzeżone.



rebel