



**Instrukcja**

**BLACKOUT**

**HONGKONG**



*Krótko po północy, tego pamiętnego jesiennego dnia w 2020 roku, w Hongkongu zgasły wszystkie światła.*

*Początkowo zmartwionych było tylko kilku inżynierów i ochroniarzy pracujących w elektrowniach wokół Hongkongu. Nie mieli pojęcia, co stało się z turbinami. Wszystko wydawało się być w porządku, a mimo to nie można ich było uruchomić.*



*Kiedy zaczęło świtać, a ludzie chcieli zacząć swój zwykły dzień, nic już nie działało.*

*Hongkong ogarnął chaos...*

# Zawartość pudełka

1 PLANSZA: HONGKONG

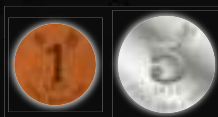


4 PLANSZE GRACZY



50 MONET

30 x 1 Dolar HK  
20 x 5 Dolarów HK



24 ŻETONY TRANSPORTU



48 ŻETONÓW ZWIADU



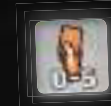
4 ŻETONY BLOKAD



12 ŻETONÓW GPS



4 ŻETONY 0-6



136 KART

48 KART GRACZY (po 12 dla każdego gracza)

Front



Tył



Znak chińskiego zodiaku

Kolor karty

8 POZĄTKOWYCH KART  
OCHOTNIKÓW



\* oznacza kartę początkową

72 KARTY ZADAŃ



4 KARTY ROZKŁADU  
SYMBOLI NA KOŚCIACH



4 PLANY AWARYJNE



3 KOŚCI ZASOBÓW



1 ZNACZNIK GRACZA  
ROZPOCZYNAJĄCEGO



20 ZNACZNIKÓW POSTERUNKÓW  
(po 5 w kolorze każdego  
gracza)



100 ZNACZNIKÓW GRACZY  
(po 25 w kolorze każdego  
gracza)



4 ZNACZNIKI PUNKTACJI  
(po 1 w kolorze każdego  
gracza)





## Przygotowanie gry

Na początku zdecydуйте, czy chcecie rozegrać pojedynczą grę w **Blackout - Hongkong**, czy jeden z rozdziałów kampanii (*w tej opcji możliwe jest rozegranie wariantu jednoosobowego*). Jeśli wybieracie pojedynczą rozgrywkę, przygotujcie grę zgodnie z opisanymi poniżej krokami. W przypadku kampanii sprawdźcie strony 17-19, aby dowiedzieć się, jak zmodyfikować kroki 6 i 16.

### 1. Plansza z mapą Hongkongu

Położcie planszę na środku pola gry.

### 2. Żetony transportu

Położcie 24 żetony transportu obok planszy.

### 3. Żetony GPS

Położcie 12 żetonów GPS obok planszy.

### 4. Dolary HK (hongkońskie)

Położcie wszystkie dolary HK w zasięgu rąk graczy. Stanowią one bank, który jest dostępny dla wszystkich.

### 5. Żetony zwiadu

Potasujcie 48 zakrytych żetonów zwiadu, a następnie w każdej z 16 dzielnic ułóżcie stos, składający się z **trzech** zakrytych żetonów.

### 6. Karty zadań

Potasujcie 72 karty zadań, a następnie odłóżcie pewną liczbę kart, które utworzą stos zakrytych kart końca gry:

- Grając w 2 osoby, odłóżcie 36 kart.
- Grając w 3 osoby, odłóżcie 21 kart.
- Grając w 4 osoby, odłóżcie 15 kart.

Odłóżcie chwilowo stos kart końca gry na bok. Kart z tego stosu użyjecie dopiero wtedy, kiedy spełnicie warunek **Końca gry** (patrz str. 15).

Rozgrywając kampanię, zwróćcie uwagę, że liczba odłożonych kart różni się pomiędzy rozdziałami (patrz str. 17-19).

Pozostałe karty położcie obok prawego górnego rogu planszy, jako stos zakrytych kart zadań.

Następnie odkryjcie 9 kart z wierzchu stosu kart zadań i ułóżcie je odkryte, obok planszy Hongkongu, w układzie 3 x 3 karty. Jest to pula kart dostępnych do zakupu.



### 7. Wybierzcie kolory graczy

Każdy gracz wybiera kolor i przeprowadza kolejne dwa kroki.



Wielka Hongkongu

13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25  
26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50  
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62

**Tabela punktacji**

7	▶	14
6	▶	10
5	▶	7
4	▶	5
3	▶	3
1-2	▶	2

**Rondel**

**Przeliczniki w końcowej punktacji**

1	▶	1
5	▶	1
	▶	+

**Punkty kontrolne**

5

9

### 6 STOS ZAKRYTYCH KART ZADAŃ



6

1 2

Wspomóż szpital  
„Personel medyczny jest wdeptyty za kaski, nawet najmniejsza pomoc. Środki odciążające wyzerowały się już dawno temu!”

2 2 +

3

### 6 PULA KART DOSTĘPNYCH DO ZAKUPU

6

Pomóż lekarzowi

1 2

2 1 +

6

MECHANIK

6

3 3

6

3

4

6

Przywróć działanie linii kolejowej  
Premia: +5

1 2 2

1 2 2

4

4

1 2 ▶

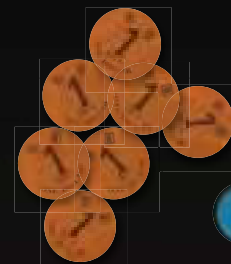
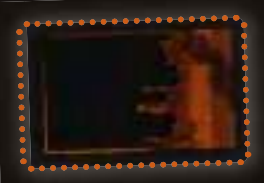
ZWIADOWCA

6

2 3 ▶

2 3 ▶

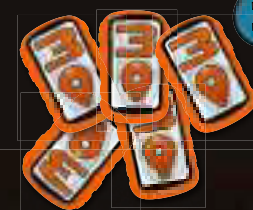
### 6 STOS KART ODRZUCONYCH



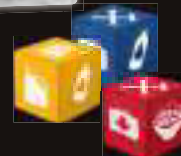
4



3



2



### 8. Znaczniki punktacji

Położ znacznik punktacji w swoim kolorze na polu 0 toru punktacji.

### 9. Znaczniki graczy i początkowa bateria

Weź 25 znaczników w swoim kolorze. Jeden z nich połącz na polu z symbolem baterii w środku rondla, a pozostałe przed sobą na stole (to twoje zasoby).



## Przygotowanie planszy gracza

Każdy gracz przeprowadza teraz następujące kroki:

### 10. Plansza gracza

Weź 1 planszę gracza i połóż ją przed sobą. Weź 1 kartę z rozkładem symboli na kościach (każda kość ma inny układ symboli zasobów na swoich ściankach).

### 11. Początkowe żetony transportu

Weź 5 żetonów transportu i połóż je obok swojej planszy.

### 12. Początkowe dolary HK

Weź 4 dolary hongkońskie z banku i połóż je obok swojej planszy.

### 13. Znaczniki posterunków

Weź 5 znaczników posterunków (drewniane domki) w swoim kolorze i połóż je na miejscach oznaczonych zieloną parafką u góry twojej planszy.

### 14. Żeton 0-6 oraz żeton blokady

Weź jeden żeton 0-6 oraz jeden żeton blokady i połóż je na wskazanych miejscach na swojej planszy.

### 15. Początkowe karty ochotników (oznaczone \*)

Wylosuj 2 początkowe karty ochotników i połóż je na 2 miejscach na karty zadań na swojej planszy. Jeśli gracie w mniej niż 4 osoby, odłóżcie pozostałe początkowe karty ochotników do pudełka (nie będą wykorzystywane w grze).

### 16. Plany awaryjne

Wylosuj 1 plan awaryjny i połóż tę kartę na miejscu przeznaczonym na plan awaryjny na swojej planszy. Jeśli gracie w mniej niż 4 osoby, odłóżcie pozostałe karty planów awaryjnych do pudełka (nie będą wykorzystywane w grze).

Jeśli rozgrywacie kampanię, zignorujcie powyższy opis i postępujcie zgodnie z zasadami opisanymi na stronach 17 - 19.



**Strefa zrealizowanych planów**  
(Układaj tu karty zrealizowanych planów)

DOZWOLONE  
WYMIANY

5

1

1

1

1

8

DOBIERANIE KART I WYKONYWANIE  
AKCJI ZREALIZOWANYCH ZADAŃ.....

7

ZABEZPIECZANIE DZIELNIC .....

6

PORZĄDKOWANIE .....

5

NOWE KARTY ZADAŃ .....

4

ZWIAD .....

3

REALIZACJA ZADAŃ .....

15



15



2

ZATRUDNIANIE OCHOTNIKÓW I SPECJALISTÓW

1

RZUT KOŚCMI I ZAGRYWANIE KART .....

17<sup>b</sup>

Pierwsza  
kolumna

17<sup>b</sup>

Druga  
kolumna





## planów

ch planów oraz zebrane żetony zwiadów)



## 17. Karty graczy

Weź 12 kart oznaczonych w lewym dolnym rogu znakiem zodiaku, a następnie:



- Połóż w szpitalu (po prawej stronie swojej planszy) odkryte karty: niebieskiego ochotnika oznaczonego 2 znacznikami (górny lewy róg karty) oraz Dowódcę.
- Położ odkrytą kartę jednego ze swoich żółtych ochotników w pierwszej kolumnie, poniżej swojej planszy. W drugiej kolumnie połóż odkryte karty: czerwonego ochotnika, a na nim jednego z niebieskich ochotników (rozsun je lekko, abyś widział górną część karty czerwonego ochotnika).
- Pozostałe 7 kart weź do ręki. Są to czterej ochotnicy (1 żółty, 2 czerwonych i 1 niebieski) oraz trzech specjalści (Lekarz, Mechanik i Zwiadowca).



## 18. Gracz rozpoczynający i pozycje początkowe

Używając ulubionej metody, wybierzcie gracza rozpoczynającego. Dajcie mu znacznik gracza rozpoczynającego oraz 3 kości zasobów.

Rozpoczynając od osoby siedzącej z prawej strony gracza rozpoczynającego, w kolejności odwrotnej do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz kładzie 1 znacznik w swoim kolorze na dowolnym punkcie kontrolnym (kolorowe punkty na planszy z mapą Hongkongu). Nie wolno wybrać miejsca, na którym stoi już znacznik innego gracza.

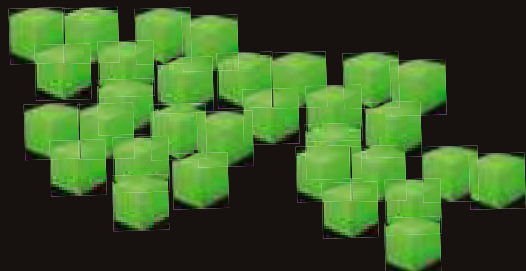
Teraz jesteście gotowi, aby rozpocząć pierwszą rundę!

Trzecia kolumna

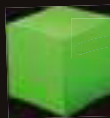
Czwarta kolumna

(Dostępna dopiero po usunięciu żetonu blokady)

9



18



7



## Przebieg gry

Każda runda gry składa się z 8 faz opisanych poniżej. Czynności z poszczególnych faz wykonują kolejno **WSZYSCY** gracze, zanim wszyscy przejdą do następnej fazy:

1. Rzut kośćmi (*gracz rozpoczynający*) i zagrywanie kart (*wszyscy jednocześnie*)
2. Zatrudnianie ochotników i specjalistów
3. Realizacja zadań
4. Zwiad
5. Nowe karty zadań
6. Porządkowanie
7. Zabezpieczanie dzielnic
8. Dobieranie kart, a następnie wykonywanie akcji zrealizowanych zadań. *(Tę fazę mogą przeprowadzić tylko osoby, które spełniły wymaganie - patrz str. 14.)*

Wszystkie fazy są przedstawione na planszy gracza (*od dołu do góry*). Aby mieć pewność, że przeprowadzicie kolejno wszystkie fazy oraz że wszyscy wiedzą, którą aktualnie rozgrywacie, gracz rozpoczynający czyta za każdym razem na głos nazwę fazy, którą będziecie rozgrywać, przesuwając jednocześnie znacznik gracza rozpoczynającego w górę swojej planszy (*na pole z kolejną cyfrą*).

Po zakończeniu 8. fazy, gracz rozpoczynający przekazuje znacznik kolejnej osobie (*zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara*).



Znacznik gracza rozpoczynającego

### 1 Rzut kośćmi i zagrywanie kart

Gracz rozpoczynający rzuca kośćmi, aby ustalić podstawowe zasoby dla tej rundy.

Następnie wszyscy gracze planują, które karty z ręki zagrają w tej rundzie.

A) **Najpierw:** gracz rozpoczynający rzuca trzema kośćmi zasobów do momentu uzyskania poprawnego wyniku. Poprawny wynik to taki, w którym na każdej kości wypadł **inny** zasób. Jeśli któreś kości wskazują ten sam zasób, gracz rozpoczynający rzuca nimi raz jeszcze. Przystaje dopiero po wyrzuceniu poprawnego wyniku. Wówczas kładzie każdą kość na krawędzi rondla, przy polu z odpowiednim symbolem zasobu.

B) **Następnie:** wszyscy planują, które karty zagrają. Każdy gracz wybiera karty z ręki i kładzie **maksymalnie po 1 zakrytej karcie** w każdej kolumnie (*pierwszej, drugiej i trzeciej*), poniżej swojej planszy. Jeśli w kolumnie znajdują się już karty z poprzednich rund (*lub ułożone na początku gry*), nową zakrytą kartę należy położyć na poprzedniej tak, aby widoczna była jej górna część. W każdej chwili można przejrzeć swoje zakryte karty. Nie można jednak przeglądać zakrytych kart innych graczy.

Po wykonaniu tych czynności przejście do fazy 2.

#### Przykład: niepoprawny wynik

Wynik nie jest poprawny, ponieważ czerwona i niebieska kość wskazują ten sam zasób (*apteczka*).

Gracz rozpoczynający musi więc rzucić raz jeszcze oboma kośćmi: **czerwoną i niebieską**. Żółta kość pozostaje tak, jak była.



Wymagany ponowny rzut!

Jeśli w kolejnym rzucie powtórzą się symbole (*na dwóch lub trzech kościach*), wymagany będzie ponowny rzut **wszystkimi kośćmi**, na których widnieją te same symbole.

#### Przykład: poprawny wynik

Wynik jest poprawny, ponieważ każda kość wskazuje inny zasób. Gracz rozpoczynający kładzie więc kości na odpowiednich krawędziach rondla.



#### Przykład: kolumny na karty



Maciek położył po 1 karcie w każdej dostępnej kolumnie.



## 2 Zatrudnianie ochotników i specjalistów

W tej fazie przeprowadzacie akcje dostępne na kartach, które zagrałiście zakryte w kolumnach. Większość akcji umożliwia pozyskanie zasobów, ich wymianę na dolary HK, żetony GPS lub zdobycie punktów zwycięstwa. Niektóre jednak, jak np. Lekarz czy Dowódca, umożliwiają wykonanie specjalnych czynności (patrz str. 15).

Tę fazę przeprowadźcie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, počawszy od gracza rozpoczynającego. W swojej turze odkrywaj wszystkie karty (zakryte w kolumnach), które zagrałeś w 1. fazie, w dowolnej kolejności. Karty odkrywaj pojedynczo: odwróć jedną kartę i wykonaj związane z nią akcje, po czym odwróć kolejną i wykonaj akcje, itd. Możesz też zaniechać wykonania akcji z odkrytej karty. Istnieją dwa podstawowe rodzaje zagrywanych kart:

### Karty specjalistów

#### KARTY Z FIOLETOWYM TŁEM

Specjaliści umożliwiają przeprowadzenie jednej lub więcej akcji specjalnych. Można je wykonać w dowolnej kolejności.

Opis wszystkich akcji oferowanych przez specjalistów zamieściliśmy na stronie 15.



Akcje specjalne

### Karty ochotników

#### KARTY Z CZERWONYM, ŻÓŁTYM I NIEBIESKIM TŁEM

Ochotnicy pozyskują zasoby wskazwane przez kości w ich kolorze. Liczba zasobów pozyskiwanych przez ochotnika jest równa liczbie symboli kostek widniejących w lewym górnym rogu karty tego ochotnika (od 1 do 3).

Położ na odpowiednim polu rondla tyle swoich znaczników, ile pozyskał każdy ochotnik, którego zagrałeś.

Możesz użyć żetonów transportu, aby zmienić rodzaj zasobów, które pozyskuje ochotnik (zobacz opis na niebieskim tle, poniżej).



Liczba i kolor zasobów pozyskiwanych przez ochotników

### Przykład: zatrudnianie ochotników i specjalistów

- A** W swojej turze Maciek (pomarańczowy) może odkrywać karty w dowolnej kolejności.

Najpierw odkrywa kartę z drugiej kolumny. To niebieski ochotnik z 2 symbolami kostek w lewym górnym rogu. Maciek kładzie więc 2 swoje znaczniki na polu rondla z niebieską kostką.



Plansza Maciaka

- B** Następnie odkrywa specjalistę w trzeciej kolumnie i bierze 3 dolary HK z banku. Ta karta oferuje też drugą akcję. Maciek chce z niej skorzystać. Odrzuca jeden znacznik z pola rondla z narzędziami, za co bierze kolejne 3 dolary HK z banku. (Dozwolone jest użycie znacznika pozyskanego w tej samej rundzie!)



Znaczniki Maciaka na rondlu

Zapłać 1 narzędzie, aby otrzymać 3 dolary HK z banku



Weź 3 dolary HK z banku

- C** Ostatnią czynnością, którą Maciek wykonuje w 2. fazie jest wykorzystanie akcji czerwonego ochotnika z pierwszej kolumny. Kładzie jeden ze swoich znaczników na polu rondla oznaczonym czerwoną kostką zasobów (w tym przykładzie: benzyna).

### Użyj żetonów transportu do zmiany rodzaju zasobów



Możesz użyć żetonów transportu, aby zmienić rodzaj zasobów pozyskiwanych przez dowolnego ochotnika, którego kartę zagrałeś. Każdy użyty żeton transportu umożliwia przesunięcie się o jedną pozycję od aktualnego wskazania na wybranej kości.

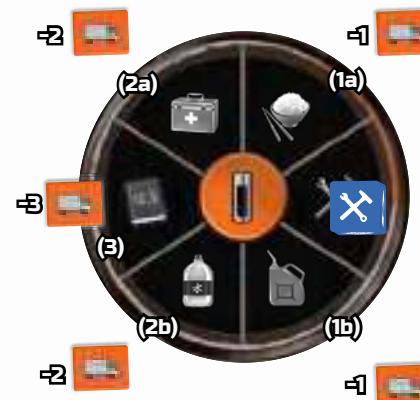
W dowolnym momencie gry możesz kupić nowy żeton transportu (z zasobów ogólnych), płacąc za niego 1 punkt zwycięstwa (Uwaga: w wyniku tego można uzyskać ujemny wynik!). Żetony transportu mają również inne zastosowanie w fazie 3 (patrz str. 10).

### Przykład: użycie żetonów transportu do zmiany zasobów

Jeśli Maciek zużyłby 1 żeton transportu przy rozpatrywaniu niebieskiej karty (przykład A z lewej strony), mógłby pozyskać dwie jednostki żywności (1E) albo dwie jednostki benzyny (1B).

Jeśli zużyłby 2 żetony transportu, mógłby pozyskać dwie apteczki (2A) albo dwie butelki wody (2B).

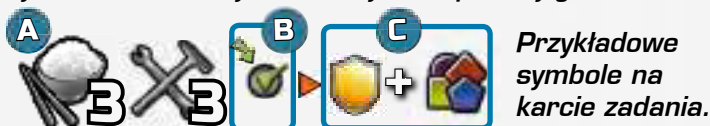
Jeśli zużyłby 3 żetony transportu, mógłby pozyskać dwie książki (3).



### 3 Realizacja zadań

W tej fazie realizujecie zadania, za które otrzymacie nagrody. Będą to: zabranie karty do ręki albo umieszczenie jej w strefie zrealizowanych planów i rozszerzenie swoich wpływów na mapie.

W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, począwszy od gracza rozpoczynającego, każdy realizuje **tylko zadania z sekcji zadań swojej planszy**, ile może lub ile chce (włącznie z **Planem awaryjnym** oraz **Częściowym przywróceniem zasilania**). Aby zrealizować zadanie, zapłać całkowity koszt oraz spełnij wszystkie wymagania wskazane w białej ramce. Po wykonaniu zadania, musisz przenieść kartę w miejsce docelowe i odebrać nagrodę za realizację tego zadania. (Na następnej stronie opisaliśmy zasady dotyczące kart wielozadaniowych oraz zadań wydrukowanych na planszy gracza.)



#### A Koszt i wymagania



**LICZBA ZASOBÓW WSKAZANEGO RODZAJU:** większość zadań ma koszt wyrażony w zasobach, co oznaczyliśmy symbolem zasobu i cyfrą. Aby zapłacić koszt, zabierz z pola rondla z takim samym symbolem wskazaną liczbę swoich znaczników i odłóż je do swoich zasobów.



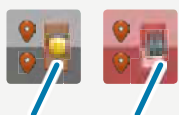
**LICZBA ZASOBÓW TEGO SAMEGO RODZAJU:** wybierz rodzaj zasobu i zapłać wskazaną liczbę znaczników tego rodzaju.



**LICZBA DOLARÓW HK:** zapłać wskazaną liczbę dolarów HK do banku.



**KARTY W JEDNEJ KOLUMNIE (WYMAGANIE):** w co najmniej jednej kolumnie musisz posiadać karty wskazanego koloru (kolejność nie ma znaczenia).

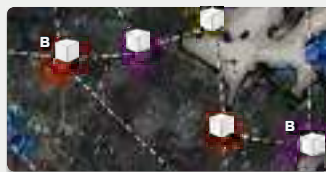


Nagroda w postaci punktów Nagroda w postaci zasobów

**ŻETONY ZWIADU (WYMAGANIE):** musisz posiadać co najmniej 2 żetony zwiadu, z których za jeden otrzymałeś nagrodę w postaci punktów, a za drugi nagrodą był wskazany zasób. (Szczegółowy opis żetonów zwiadu opisaliśmy na str. 12)

**B=B**

**CENTRUM KRYZYSOWE (WYMAGANIE):** musisz połączyć dwa centra kryzysowe oznaczone wskazanymi literami (na planszy mapy) nieprzerwaną linią swoich znaczników.



#### B Miejsce docelowe dla karty

Poniższe symbole wskazują, co zrobić z kartą po zrealizowaniu zadania:



Dodaj tę kartę do kart trzymanyh w ręce



Położ tę kartę w strefie zrealizowanych planów (ponad swoją planszą)

#### C Nagrody za realizację zadania



**PUNKTY:** zdobywasz wskazaną liczbę punktów.



**DOLARY HK:** weź wskazaną liczbę dolarów HK z banku.

**POSTAW SWÓJ ZNACZNIK NA MAPIE HONGKONGU (OBOWIĄZKOWO):**



ALBO



Postaw znacznik na punkcie kontrolnym wskazanego koloru na mapie.

Postaw znacznik na punkcie kontrolnym dowolnego koloru na mapie.

Stawiając swój znacznik na mapie, przestrzegaj poniższych zasad:

- Postaw znacznik na punkcie kontrolnym koloru wskazanego przy zadaniu, za które odbierasz nagrodę. (Jeśli twoje znaczniki stoją już na wszystkich punktach kontrolnych tego koloru, możesz postawić znacznik na punkcie kontrolnym dowolnego koloru, wciąż przestrzegając jednak pozostałych zasad.)
- Wybrany punkt kontrolny musi sąsiadować z punktem kontrolnym, zawierającym twój znacznik. Możesz jednak zużyć żeton transportu, aby „przeskoczyć” punkty kontrolne innych kolorów (szczegółowe zasady opisaliśmy w niebieskiej ramce, poniżej).
- Wybrany punkt kontrolny może zawierać znaczniki innych graczy, ale nie może zawierać twoich.

#### Pomijaj punkty kontrolne, płacąc żetonami transportu


Zapłać 1 żeton transportu za każdy punkt kontrolny, który chcesz pominąć. W przypadku, kiedy nie posiadasz wystarczającej liczby żetonów transportu, aby dotrzeć do punktu kontrolnego w wymaganym kolorze, **musisz kupić** brakujące żetony transportu, płacąc za każdy 1 punkt zwycięstwa.

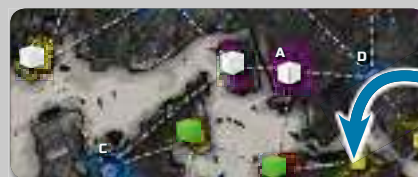


#### Przykład: zrealizuj zadanie i postaw znacznik na mapie



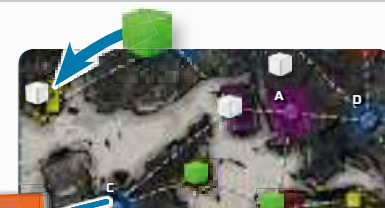
Aby Martyna mogła zrealizować to zadanie, w jednej z kolumn poniżej swojej planszy musi mieć co najmniej jedną żółtą i dwie czerwone karty ochotników A. Pozostałe karty (w tej samej i innych kolumnach) nie mają znaczenia.

Martyna (zielony kolor gracza) spełnia to wymaganie, więc płaci 4 dolary HK do banku, a następnie bierze tę kartę do ręki B C: 



**OPCJA 1:** Martyna może położyć swój znacznik na tym punkcie kontrolnym. Ten punkt jest żółty i sąsiaduje z innym, gdzie Martyna ma już swój znacznik.

**OPCJA 2:** Martyna może położyć swój znacznik na tym punkcie kontrolnym, ponieważ również jest żółty. W tym przypadku MUSI jednak zapłacić 1 żeton transportu, ponieważ ten punkt jest oddzielony od jej najbliższego znacznika o jeden punkt kontrolny innego koloru (niebieski).





## Wielozadaniowe karty planów

Na kartach ochotników i specjalistów znajduje się tylko jedno zadanie. Karty **Planów awaryjnych** i **Planów naprawczych** mogą ich mieć po kilka. Takie zadania możesz wykonywać w dowolnej kolejności. Nagrody, które otrzymasz, będą zależeć od liczby zadań zrealizowanych w ramach danego Planu:

Kiedy zrealizujesz zadanie na wielozadaniowej karcie planu, sprawdź czy:

- **Na karcie wciąż są inne niezrealizowane zadania:** odbierz nagrodę za realizację tego zadania (patrz str. 10) i postaw swój znacznik na symbolu nagrody za to zadanie, aby zaznaczyć jego wykonanie. Następnie zdecyduj, czy odbierzesz nagrodę za realizację planu teraz czy później:

### Tak, odbieram teraz:

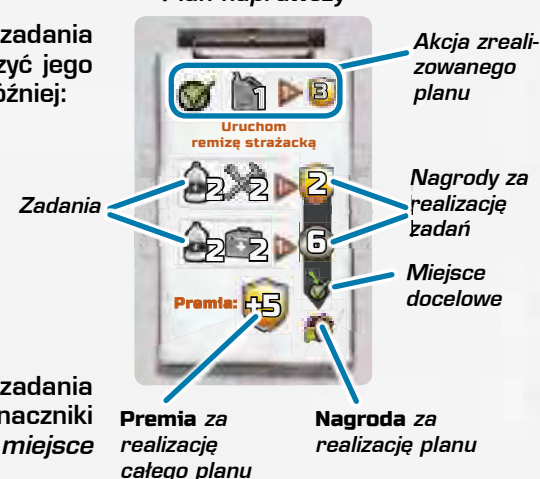
Usuń wszystkie znaczniki z tej karty i przenieś ją do swojej strefy zrealizowanych planów (ponad swoją planszę), co zaznaczono jako miejsce docelowe na karcie). Następnie odbierz nagrodę za realizację planu (najczęściej będzie to postawienie znacznika na mapie, patrz str. 10).

ALBO

### Nie, odbiorę później:

Pozostaw kartę w obszarze zadań do zrealizowania.

### Plan naprawczy



Premia

- **Na karcie nie ma już niezrealizowanych zadań:** odbierz nagrodę za realizację tego zadania (patrz str. 10) ORAZ premię za realizację całego planu. Następnie usuń wszystkie znaczniki z tej karty i przenieś ją do swojej strefy zrealizowanych planów (co zaznaczono jako miejsce docelowe na karcie). Odbierz również nagrodę za realizację planu.

## Przykład: wielozadaniowe karty planów i nagrody za ich realizację

### PRZYKŁAD 1:

Gosia realizuje zadanie z karty Planu naprawczego. Stawia swój znacznik na symbolu nagrody za zadanie i odbiera 6 dolarów HK nagrody. Gosia decyduje się pozostawić tę kartę na swojej planszy, ponieważ na karcie wciąż jest inne niewykonane zadanie. Następnie kontynuuje fazę realizacji zadań.

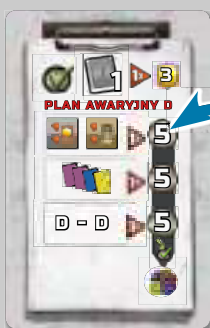


### PRZYKŁAD 2: Gosia realizuje pierwsze zadanie na swojej karcie Planu awaryjnego:

**A** Stawia swój znacznik na symbolu nagrody i bierze 5 dolarów HK z banku.

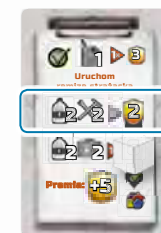
**B** Następnie decyduje się od razu odebrać nagrodę za realizację planu: zabiera znacznik, który właśnie położyła na tej karcie i przenosi ją do swojej strefy zrealizowanych planów.

**C** Teraz, w ramach nagrody za realizację planu, stawia swój znacznik na mapie. Ma prawo postawić go na dowolnym punkcie kontrolnym. Wybiera niebieski punkt, który sąsiaduje z jej znacznikiem na fioletowym punkcie kontrolnym.



### PRZYKŁAD 3:

Gosia wykonuje ostatnie niezrealizowane zadanie na karcie Planu naprawczego. Natychmiast po zapłaceniu zasobów, odbiera nagrodę za realizację zadania (2 punkty). Otrzymuje również 5 punktów zwycięstwa jako premię za realizację całego planu (wszystkich zadań z tej karty). Następnie zabiera znaczniki z tej karty, przenosi ją do swojej strefy zrealizowanych planów i odbiera nagrodę za zrealizowanie planu.



## Częściowe przywrócenie zasilania

Na twojej planszy znajdują się 2 zadania „częściowego przywrócenia zasilania”, które możesz zrealizować w tej fazie:



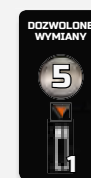
Kiedy zrealizujesz to zadanie, przesun swój znacznik na torze punktacji o 10 pól i zakryj żetonem 0-6 pole 0-4 w sekcji 8. fazy na swojej planszy (patrz str. 14).



Kiedy zrealizujesz to zadanie, przesun swój znacznik na torze punktacji o 10 pól i usuń żeton blokady ze swojej planszy (odłóż go do pudełka). Od tej pory w 1. fazie możesz używać czwartej kolumny tak samo, jak trzech pozostałych (patrz str. 8).

Każde z tych zadań możesz zrealizować tylko raz w trakcie gry.

## Zasób uniwersalny: bateria



Na rondlu znajduje się 6 zwykłych zasobów: żywność, narzędzia, benzyna, apteczka, książki i woda. Bateria znajdująca się w środku rondla, jest zasobem uniwersalnym. Jedna bateria może zastąpić jedną jednostkę każdego z sześciu innych zasobów. Nigdy nie tracisz baterii (tak jak wody czy żywności) w 6. fazie (patrz str. 13). Zawsze możesz kupić baterie po 5 dolarów HK za sztukę.

Kiedy wszyscy mieliście możliwość realizacji swoich celów, gracz rozpoczynający przesuw znacznik gracza rozpoczynającego w górę, do fazy 4.

## 4 Zwiad

Zwiad jest alternatywną metodą pozyskiwania zasobów i punktów zwycięstwa, ale wiąże się z dodatkowym kosztem. Patrowanie niezabezpieczonych dzielnic jest trudne. Po wykonaniu zwiadu jeden członek zespołu trafi więc do szpitala.

Począwszy od gracza rozpoczynającego, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy może zorganizować zwiad. Organizując zwiad, wybierz dzielnicę z żetonami zwiadu (zakrytymi albo odkrytymi), na granicy której jest punkt kontrolny z twoim znacznikiem. Nie możesz wybrać dzielnicy, w której zwiad prowadzi w tej turze inny gracz.

Zabierz i przejrzyj żetony z tej dzielnicy (nie pokazuj ich innym). Możesz zdobyć 1 z nich. Jeśli nie chcesz lub nie możesz go zdobyć, odłóż je w tej samej dzielnicy w taki sposób, jak leżały, kiedy je zabrałeś (zakryte albo odkryte).

Jeśli chcesz zdobyć żeton, najpierw odłóż niechciane żetony do tej samej dzielnicy, odkryte, a następnie **wybierz rodzaj zwiadu**, który chcesz przeprowadzić: **szybki** albo **dokładny** patrol.

Teraz zbiierz zespół, który wyślesz na zwiad. Odkryj i pokaż innym graczom **jedną albo więcej** kart z ręki z symbolami patrolu. To twój zespół. (Zauważ: Lekarz, jako jedyny, nie ma symbolu patrolu na karcie, więc nigdy nie może wejść w skład zespołu; patrz str. 15.) Następnie zsumuj **symbole patrolu z kart swojego zespołu** i dodaj do tej liczby:

- liczbę symboli patrolu na Planach naprawczych w swojej **strefie zrealizowanych planów** (patrz str. 16),
- liczbę symboli patrolu na **zakrytych żetonach zwiadu**, leżących obok twojej planszy (patrz poniżej),
- 3 symbole patrolu za każdy żeton GPS, który teraz użyjesz.

Jeśli otrzymana łączna liczba jest **równa lub większa** od wymaganej w wybranym rodzaju zwiadu, zabierz żeton zwiadu i odbierz nagrodę na nim wskazaną. Odkryj i pokaż innym graczom jaki to żeton, po czym połóż go obok swojej planszy (w strefie zrealizowanych planów):

- **jako odkryty**: jeśli jest to twój pierwszy żeton zwiadu z nagrodą danego rodzaju,
- **jako zakryty**: jeśli wcześniej zdobyłeś już żeton zwiadu z nagrodą tego rodzaju. Od tej pory uwzględniaj symbol patrolu na jego rewersie podczas liczenia symboli patrolu, kiedy tworzysz zespół idący na zwiad.

### Krótki patrol

Jeśli zdecydujesz się na zdobycie żetonu zwiadu o najniższej wartości szybkiego patrolu spośród dostępnych w dzielnicy, którą wybrałeś, możesz pozyskać go w ramach tzw. krótkiego patrolu (zamiast szybkiego i dokładnego). W takim przypadku twój zespół musi jedynie posiadać łącznie co najmniej 4 symbole patrolu. Jeśli korzystasz z tej opcji, pokaż pozostałym żeton zwiadu i odłóż go jako **zakryty** do swojej strefy zrealizowanych planów, **ale bez** odbierania nagrody.

Zwiad, niezależnie od rodzaju, zawsze jest niebezpieczny. Wykonując zwiad, jeden członek twojego zespołu zostaje ranny: **wylosuj** jedną kartę ze swojego zespołu i połóż ją odkrytą w strefie szpitala (po prawej stronie swojej planszy).

Kiedy każdy miał możliwość zrealizowania zwiadu, rozpoczniacie fazę 5.

### Żetony zwiadu



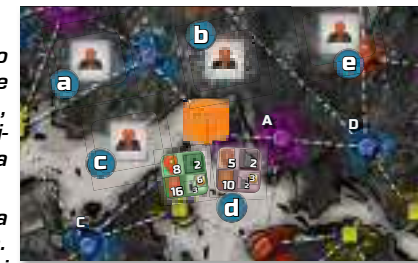
### Symbole patrolu



### Przykład: zwiad

Przemek może wysłać zwiad do dzielnic: **b**, **c** i **d**. Nie może jednak wybrać dzielnic **a** i **e**, ponieważ nie ma swoich znaczników w punktach kontrolnych na ich granicach.

Wybiera dzielnicę **b**, zabiera 3 żetony zwiadu i przegląda je. Następnie decyduje się na szybki patrol, aby zdobyć 2 książki.



Przemek potrzebuje 6 symboli patrolu, aby zorganizować ten zwiad (szybki patrol).

Przemek ma 4 karty w ręce. Jedną z nich jest Lekarz (bez symbolu patrolu), a inną Dowódcę (posiada 2 symbole zwiadu). W swojej strefie zrealizowanych planów Przemek ma również jedną kartę Planu naprawczego z symbolem patrolu oraz 2 zakryte żetony zwiadu, które zdobył wcześniej. Przemek ma również 1 żeton GPS (z 3 symbolami patrolu).



Karty w ręce Przemka: 4 symbole patrolu

1 żeton GPS: 3 symbole patrolu



Przemek potrzebuje tylko 6 symboli patrolu, aby zorganizować zwiad. Może więc wybrać, z których postaci stworzy zespół. Zdobyte wcześniej zakryte żetony zwiadu i zrealizowany plan dają mu 3 stałe symbole patrolu. Potrzebuje więc tylko jeszcze trzech. Może wybrać np. Dowódcę i czerwonego ochotnika, co da mu 3 symbole. Wysłanie Dowódcy na zwiad jest jednak ryzykowne, bo może trafić do szpitala. Przemek wybiera więc inną opcję: używa żeton GPS i wysła tylko czerwonego ochotnika, jako jednoosobowy zespół. W ten sposób Przemek przekroczył wymaganą liczbę symboli do zrealizowania szybkiego patrolu (ma łącznie 7 symboli patrolu, w tym jeden na karcie ochotnika). Nadwyżka przepada.



Przemek odbiera teraz nagrodę: kładzie dwa swoje znaczniki na polu rondla oznaczonym książką, co oznacza, że zdobył 2 książki. Następnie kładzie zdobyty właśnie żeton zwiadu w swojej strefie zrealizowanych planów. Przemek posiada już tam 1 żeton zwiadu z książkami, więc kładzie ten nowo zdobyty odwrócony frontem do dołu (zakryty).

Po zakończonym zwiadzie Przemek musi jeszcze wysłać losowego członka zespołu do szpitala. W zespole była tylko jedna osoba (czerwony ochotnik), więc odkłada jego kartę odkrytą do swojego szpitala (z prawej strony swojej planszy).



## 5 Nowe karty zadań

W tej fazie możecie pozyskiwać karty ochotników, specjalistów oraz planów naprawczych, leżące z prawej strony planszy głównej. Zdobyte karty kładziecie na swoich planszach, w obszarze fazy 3 (Realizacja zadań).

Począwszy od gracza rozpoczynającego, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy kolejno ma prawo kupienia jednej karty spośród wszystkich leżących z prawej strony planszy głównej. Prawo zakupu karty przechodzi z gracza na gracza do chwili, kiedy wszyscy pod rząd spasujecie (oznacza to, że jeśli spasujesz, to w tej samej rundzie możesz mieć ponownie możliwość zakupu karty).

Cena każdej karty uzależniona jest od liczby kart w rzędzie, w którym dana karta się znajduje:

- jeśli w rzędzie są 3 karty, cena zakupu jednej z nich to: 4 dolary HK,
- jeśli w rzędzie są 2 karty, cena zakupu jednej z nich to: 3 dolary HK,
- jeśli w rzędzie jest 1 karta, cena jej zakupu to: 2 dolary HK.

Kupioną kartę połóż w strefie zadań do zrealizowania na swojej planszy (3. Faza). Pamiętaj, że masz tylko 3 miejsca na karty w tej strefie, więc możesz tam mieć maksymalnie 3 karty w jednej chwili. (UWAGA: miejsce na plan awaryjny nie wlicza się do tego limitu. Kiedy zrealizujesz zadania planu awaryjnego i usuniesz jego kartę ze swojej planszy, to miejsce pozostanie puste do końca gry.)

Kiedy z rzędu obok planszy głównej kupiona zostanie ostatnia karta, uzupełnij natychmiast ten rząd trzema nowymi kartami dociągniętymi z wierzchu stosu kart zadań. Połóż te karty odkryte. Kiedy skończą się karty w stosie kart zadań, zainicjowany zostaje proces zakończenia gry (zobacz rozdział: „Koniec gry i punktacja końcowa”, str. 15).

Zanim kupisz kartę, odpowiedz sobie na poniższe pytania: czy jestem w stanie zrealizować zadania widniejące na karcie, którą zamierzam kupić? Czy jestem w stanie postawić znacznik na punkcie kontrolnym w kolorze wskazanym na karcie? Czy akcja zrealizowanego zadania lub wartość punktowa karty uzasadnia koszt jej zakupu?

## 6 Porządkowanie

W tej fazie wykonajcie następujące kroki:

A) **ODRZUCENIE KART DOSTĘPNYCH DO ZAKUPU:** gracz startowy usuwa po 1 karcie (skrajną prawą) z każdego rzędu kart dostępnych do zakupu i odkłada je na stos kart odrzuconych. Jeśli w wyniku tej czynności któryś rząd zostanie opróżniony, uzupełnia ten (i tylko ten) rząd trzema nowymi odkrytymi kartami, dociągniętymi ze stosu kart zadań. Kiedy skończą się karty w stosie kart zadań, zainicjowany zostaje proces zakończenia gry (patrz rozdział „Koniec gry i punktacja końcowa”, str. 15).

B) **STRATA ZASOBÓW:** aby woda i żywność nie zepsuły się, musisz je sprzedać. Począwszy od gracza rozpoczynającego, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, każdy musi zabrać wszystkie swoje znaczniki wody i żywności z rondla i odłożyć je do własnych zasobów.

Za każdy zabrany znacznik żywności weź 2 dolary HK rekompensaty z banku. Znaczniki wody możesz zabierać parami albo/i pojedynczo. Za każdą zabraną parę otrzymujesz 1 żeton GPS z zasobów ogólnych, a za każdy pojedynczy znacznik wody otrzymujesz 1 dolar HK z banku. Plany naprawcze znajdujące się w twojej strefie zrealizowanych planów, mogą polepszać te warunki (patrz str. 16).

C) **ODRZUCENIE KART ZADAŃ:** każdy ma możliwość odrzucenia na stos kart odrzuconych maksymalnie 1 karty zadania ze strefy niezrealizowanych zadań na swojej planszy gracza (Faza 3).

Kiedy każdy przeprowadzi wszystkie kroki tej fazy, rozpocznijcie fazę 7.

### Przykład: nowe karty zadań

1 W 5 fazie, Gosia, Martyna i Maciek będą kupować dostępne karty. Gosia jest graczem rozpoczynającym.

Gosia kupuje ostatnią kartę z dolnego rzędu za 2 dolary HK i kładzie ją na pustym miejscu na kartę zadania na swojej planszy. Następnie ciągnie 3 karty ze stosu kart zadań i uzupełnia nimi pusty rząd.



Teraz kolej Martyny. Gosia uzupełniła dolny rząd nowymi kartami, więc dostępnych jest więcej kart. Nowe są jednak droższe. Martyna ma tylko 2 dolary HK, więc musi spasować, mając nadzieję, że Maciek kupi kartę z górnego rzędu. W takiej sytuacji byłoby ją stać na zakup karty z tego rzędu.

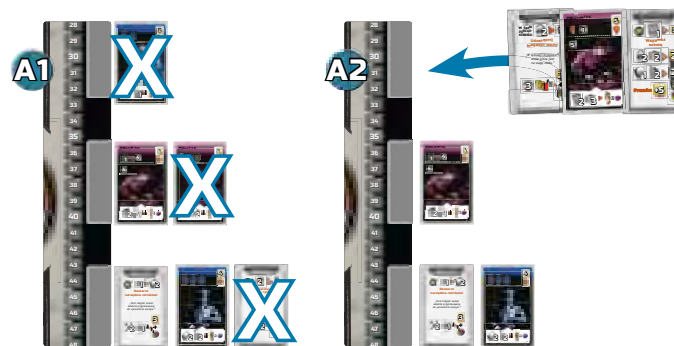
2 Maciek kupuje jednak kartę czerwonego ochotnika ze środkowego rzędu za 4 dolary HK (w środkowym rzędzie są 3 karty, więc każda z nich obecnie kosztuje 4 dolary HK).

Teraz znów jest kolej Gosi, która nie może jednak już kupić żadnej karty, bo nie ma już na swojej planszy pustego miejsca na karty zadań. Musi więc spasować. Martyna nadal nie może kupić żadnej karty, ponieważ najtańsza wciąż kosztuje 3 dolary HK, a ona posiada tylko 2. Musi więc spasować. Maciek również nie ma już żadnych dolarów HK, więc pasuje. Faza 5 kończy się więc, ponieważ wszyscy gracze spasowali pod rząd.

### Przykład: porządkowanie

A1 Gosia jest graczem rozpoczynającym, więc przenosi na stos kart odrzuconych skrajne prawe karty z każdego rzędu kart dostępnych do zakupu.

A2 Górny rząd jest teraz pusty, więc Gosia uzupełnia go trzema 3 nowymi kartami ze stosu kart zadań.



Następnie usuwa swoje 4 znaczniki wody z rondla: za jedną parę bierze jeden żeton GPS z zasobów ogólnych, a za usunięcie pozostałych dwóch bierze 2 dolary HK z banku.

Martyna usuwa swoje 2 znaczniki żywności i bierze 4 dolary HK z banku.

Maciek nie ma żadnych znaczników na polach rondla z wodą i żywnością, więc nie odrzuca żadnego znacznika z rondla. Decyduje się jednak na usunięcie jednej karty zadania ze swojej strefy niezrealizowanych zadań, ponieważ uważa, że nie będzie w stanie go zrealizować przed końcem gry.

W tym momencie kończy się faza 6, i Gosia przesuwa znacznik na fazę 7.

## 7 Zabezpieczanie dzielnic

Jeśli w tej rundzie zabezpieczyliście dzielnicę, zdobędziecie teraz punkty zwycięstwa i odblokujecie na swoich planszach akcje za zrealizowane zadania.

Sprawdźcie, czy na planszy są nowo zabezpieczone dzielnice. **Dzielnica jest zabezpieczona, jeśli co najmniej 1 gracz ma swoje znaczniki w każdym punkcie kontrolnym na jej granicy (otoczy dzielnicę swoimi znacznikami).** Przeprowadźcie poniższe czynności dla każdej nowo zabezpieczonej dzielnicy:

A) Usuńcie z gry (do pudełka) wszystkie żetony zwiadu, które znajdują się w tej dzielnicy.

B) Następnie, każdy gracz, który ma znaczniki **we wszystkich** punktach kontrolnych na granicy tej dzielnicy (czyli **całkowicie ją otoczył**) musi wybrać jeden ze swoich znaczników posterunków, znajdujący się na jego planszy gracza i przenieść go na planszę mapy, do tej dzielnicy. Jeśli komuś wyczerpały się znaczniki posterunku, powinien postawić w dzielnicy swój zwykły znacznik.

C) Następnie **każdy gracz (nie tylko ci, którzy zabezpieczyli tę dzielnicę)** liczy znaczniki stojące w punktach kontrolnych na granicy tej nowo zabezpieczonej dzielnicy i zdobywa punkty w wysokości:

Liczba znaczników	1-2	3	4	5	6	7
Punkty	2	3	5	7	10	14

**UWAGA:** powyższe zasady wskazują, że tylko gracze, którzy zainicjowali zabezpieczenie dzielnicy umieszczają swój znacznik posterunku w tej dzielnicy, w wyniku czego odblokowują jedną z akcji zrealizowanych zadań na swojej planszy. Jeśli dzielnica została zabezpieczona w tej samej rundzie przez kilka osób równocześnie, każda z nich stawia w niej swój posterunek i odblokowuje akcję zrealizowanego zadania. Te zasady również oznaczają, że każda dzielnica może zostać zabezpieczona tylko raz w trakcie gry, a korzyści z jej zabezpieczenia ma tylko gracz (lub gracze), który zainicjował jej zabezpieczenie jako pierwszy. Jednakże, wszyscy gracze, którzy mają co najmniej jeden znacznik w punkcie kontrolnym na jej granicy w momencie jej zabezpieczenia, otrzymają punkty zwycięstwa. Jeśli w przyszłych rundach któryś gracz postawi znacznik w punkcie kontrolnym, przez co otoczy dzielnicę zabezpieczoną we wcześniejszej rundzie, nic się nie dzieje.

Dla ułatwienia, powyższą tabelę punktacji umieściliśmy również na planszy mapy Hongkongu.

### Przykład: zabezpieczanie dzielnic

#### PRZYKŁAD 1

Martyna zabezpieczyła dzielnicę swoimi znacznikami.

a) Martyna usuwa żetony zwiadu, a następnie b) przenosi jeden znacznik posterunku ze swojej planszy do tej dzielnicy.

Przez zdjęcie znacznika posterunku, Martyna odblokowała jedną akcję zrealizowanego zadania na swojej planszy (wymiana benzyny na żeton transportu). Od tej chwili będzie mogła z niej korzystać w fazie 8.

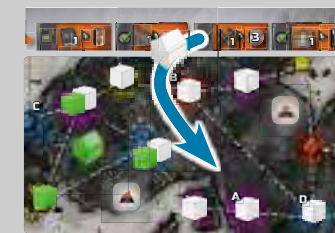
c) Martyna otrzymuje też 3 punkty (patrz tabela z lewej strony).



#### PRZYKŁAD 2

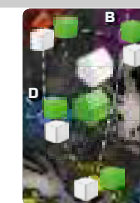
W kolejnej rundzie Przemek również zabezpiecza dzielnicę. Przenosi jeden znacznik posterunku ze swojej planszy, odblokowując akcję zrealizowanego zadania, umożliwiającą wymianę narzędzi na dolary HK. Zdobycie też 14 punktów, ponieważ okrążył tę dzielnicę 7 znacznikami.

Martyna również zdobywa punkty, ponieważ ma 2 znaczniki w punktach kontrolnych na granicy tej dzielnicy. Otrzymuje za to 2 punkty zwycięstwa.



#### PRZYKŁAD 3

W innej rundzie Przemek i Martyna zabezpieczają tę samą dzielnicę w jednej rundzie. Oboje przenoszą po jednym swoim znaczniku posterunku do tej dzielnicy i zdobywają po 5 punktów zwycięstwa.



## 8 Dobranie kart i wykonywanie akcji zrealizowanych zadań

Począwszy od gracza rozpoczynającego, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy sprawdza, czy może dobrać karty do ręki. Możesz dobrać karty tylko wtedy, kiedy masz **w ręce 4 lub mniej kart**. Jeśli odblokowałeś żeton O-6 i położyłeś go na swojej planszy (zakrywając nim miejsce oznaczone O-4), możesz dobrać karty, kiedy na początku 8. fazy masz w ręce 6 lub mniej kart.

Jeśli zdecydujesz się dobrać karty, zabierz do ręki wszystkie karty z kolumny (poniżej twojej planszy), w której znajduje się **najwięcej kart**. Jeśli w więcej niż jednej kolumnie masz taką samą, największą liczbę kart, wybierz jedną z tych kolumn. Następnie (i tylko pod warunkiem, że dobrałeś karty do ręki), możesz przeprowadzić dowolne spośród wszystkich odblokowanych **akcji zrealizowanych zadań (oznaczonych: [ikonka])** na swojej planszy gracza oraz/albo na kartach zrealizowanych planów ze swojej strefy zrealizowanych planów. Możesz przeprowadzić te akcje w dowolnej kolejności, ale każdą z nich najwyżej raz. Na str. 16 opisaliśmy szczegółowo wszystkie rodzaje akcji zrealizowanych zadań.

Kiedy wszyscy wykonali czynności w 8. fazie, rozpocznijcie kolejną rundę gry. Gracz rozpoczynający przekazuje swój znacznik kolejnej osobie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Kiedy zakończycie ostatnią rundę gry, podliczcie końcową punktację i wyłońcie zwycięzcę.

### Przykład: dobranie kart do ręki

Maciek ma tylko 3 karty w ręce w 8. fazie, więc spełnia warunek, pozwalający mu dobrać karty. Decyduje się skorzystać z tej możliwości i zabrać wszystkie 4 karty z drugiej kolumny (jest to kolumna z największą liczbą kart). Następnie wykonuje akcje zrealizowanych zadań, które odblokował do tej pory.





## Koniec gry i punktacja końcowa

Proces zakończenia gry zostaje zainicjowany w chwili, kiedy skończą się karty w stosie kart zadań. Jeśli potrzeba, uzupełnijcie pulę kart dostępnych do zakupu kartami ze stosu kart końca gry (zob. str. 4). Dokończcie rozgrywaną rundę i rozegrajcie jeszcze jedną. Po zakończeniu tej finalnej rundy przeprowadźcie punktację końcową.

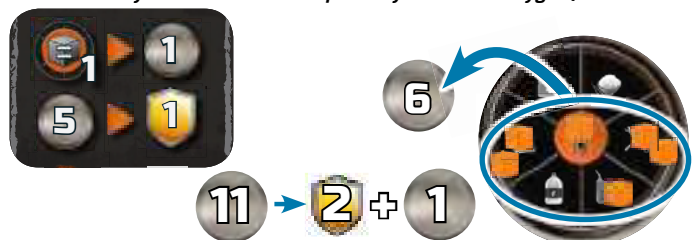
Każdy podlicza teraz dodatkowe punkty zwycięstwa:

- Najpierw sprzedaj każdy posiadany zasób z rondla (bez względu na rodzaj) po 1 dolarze HK. Następnie wymień dolary HK na punkty w stosunku 5:1.
- Zsumuj punkty za posiadane odkryte żetony zwiadu. Obowiązuje tabela punktacji wydrukowana w prawym górnym rogu planszy Hongkongu.
- Każda karta w twojej ręce oraz każda karta w kolumnach pod twoją planszą warta jest tyle punktów, ile widnieje w jej prawym górnym rogu. Karty w szpitalu oraz w obszarze niezrealizowanych zadań nie przynoszą żadnych punktów.

Grę wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. Remisy są rozstrzygane na korzyść tego, komu zostało więcej dolarów HK. Przy braku rozstrzygnięcia jest kilku zwycięzców.

### Przykład: punktacja końcowa

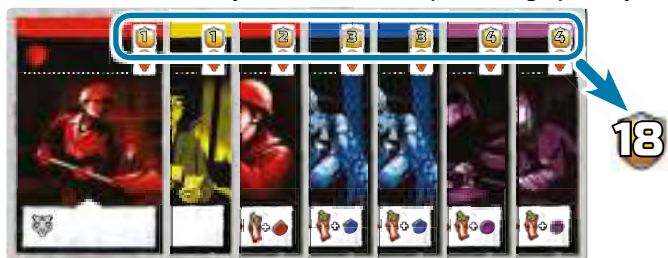
- Maciek sprzedaje 6 swoich znaczników zasobów z rondla po 1 dolarze HK za każdy. Wraz z 5 dolarami HK, które posiadał wcześniej, daje mu to 11 dolarów HK. 10 z nich wymienia na punkty w stosunku 5 do 1, co daje mu 2 punkty zwycięstwa. Pozostały 1 dolar HK może posłużyć do rozstrzygnięcia remisu.



- Maciek ma też 4 odkryte żetony zwiadu, za które otrzymuje 5 punktów.



- Otrzymuje też punkty za karty, które ma w ręce oraz te, które znajdują się we wszystkich kolumnach poniżej jego planszy:



## Zestawienie kart

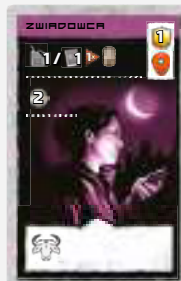
### Karty specjalistów z talii gracza



#### DOWÓDCA - KARTA GRACZA

Przeprowadź jedną z akcji zrealizowanych zadań (patrz str. 16).

Weź 1 baterię (czyli: weź 1 znacznik ze swoich zasobów i połóż go w środku rondla, na polu z symbolem baterii).



#### ZWIADOWCA - KARTA GRACZA

Możesz raz wymienić 1 jednostkę benzyny albo 1 książkę na 1 żeton GPS z zasobów ogólnych.

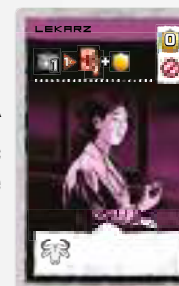
Weź 2 dolary HK z banku.



#### MECHANIK - KARTA GRACZA

Możesz raz wymienić narzędzia na 3 dolary HK z banku.

Weź 3 dolary HK z banku.

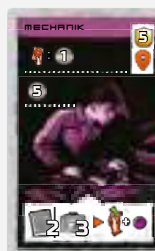


#### LEKARZ - KARTA GRACZA

Możesz zapłacić raz 1 apteczkę, aby zabrać 1 kartę ze szpitala i dodać ją do kart trzymanyh w ręce. Zdobyczasz za to tyle punktów, ile widnieje w prawym górnym rogu karty zabranej ze szpitala.

Twój Lekarz nie ma symboli patrolu, więc nie możesz go nigdy wysłać na zwiad. Tym samym nigdy nie trafi do szpitala.

### Karty specjalistów ze stosu kart zadań



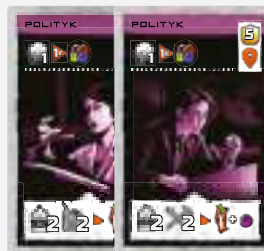
Pokaż wszystkim karty z ręki i weź tyle dolarów HK z banku, ile symboli patrolu na nich widnieje.

Weź 5 dolarów HK z banku.



Możesz wymienić 1 narzędzia na dolary HK po wskazanym przeliczniku.

Weź dolary HK z banku w liczbie wskazanej w drugiej linijce.



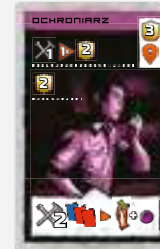
Możesz zapłacić raz 1 jednostkę żywności, aby postawić swój 1 znacznik na mapie, zgodnie z zasadami opisanymi na str. 10.



Możesz wymienić raz 1 jednostkę benzyny na 1 żeton GPS (z zasobów ogólnych). Dodatkowo, możesz wymienić raz 1 książkę na 1 żeton GPS (z zasobów ogólnych).




Możesz zapłacić raz 3 (druga karta: 4) dolary HK do banku, aby otrzymać 3 zasoby jednego rodzaju (czyli jednego z: książki, wodę, benzynę, narzędzia, apteczkę albo żywność).



Możesz zapłacić raz 1 narzędzia, aby zdobyć 2 punkty.

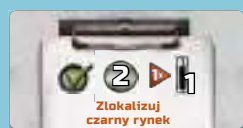
Zdobyczasz 2 punkty.

## Akcje zrealizowanych zadań na kartach planów naprawczych

Akcja zrealizowanego zadania (oznaczona ) znajdująca się na karcie planu naprawczego uważana jest za dostępną, kiedy dana karta znajduje się w strefie zrealizowanych planów (ponad twoją planszą). Możesz ją aktywować w 8. fazie, o ile dobrałeś karty do ręki (patrz str. 14) lub kiedy skorzystasz z akcji na karcie Dowódcy w 2. fazie (patrz str. 15):



Korzystając z tych akcji, otrzymujesz 1 zasób rodzaju wskazanego na karcie. Akcję możesz wykorzystać tylko raz w jednej fazie!



Korzystając z tej akcji, kupujesz raz 1 baterię za 2 dolary HK. Akcję możesz wykorzystać tylko raz w jednej fazie!



Korzystając z tej akcji, weź 3 dolary HK z banku. Akcję możesz wykorzystać tylko raz w jednej fazie!




Korzystając z tych akcji, wymieniasz raz 1 jednostkę zasobu wskazanego przed strzałką na 2 jednostki zasobu wskazanego za strzałką. Akcję możesz wykorzystać tylko raz w jednej fazie!



Korzystając z tych akcji, wymieniasz raz 1 jednostkę zasobu wskazanego przed strzałką na 3 punkty zwycięstwa. Akcję możesz wykorzystać tylko raz w jednej fazie!

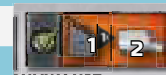
## Akcje zrealizowanych zadań na planszy gracza

Akcja zrealizowanego zadania (oznaczona ) znajdująca się na planszy gracza uważana jest za dostępną, kiedy nie stoi na niej znacznik posterunku. Dostępne akcje zrealizowanych zadań z planszy gracza możesz aktywować w 8. fazie (patrz str. 14) lub kiedy skorzystasz z akcji na karcie Dowódcy w 2. fazie (patrz str. 15):



Korzystając z tej akcji, wymień raz 1 książkę na 1 żeton GPS z zasobów ogólnych.

Akcję możesz wykorzystać tylko raz w jednej fazie!



Korzystając z tej akcji, wymień raz 1 jednostkę benzyny na 2 żetony transportu z zasobów ogólnych.

Akcję możesz wykorzystać tylko raz w jednej fazie!



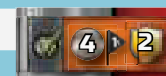
Korzystając z tej akcji, sprzedaj raz do banku 1 narzędzia za 3 dolary HK.

Akcję możesz wykorzystać tylko raz w jednej fazie!



Korzystając z tej akcji, wymień raz 1 apteczkę na 1 baterię.

Akcję możesz wykorzystać tylko raz w jednej fazie!



Korzystając z tej akcji, zapłać 1 raz 4 dolary HK do banku, aby otrzymać 2 punkty zwycięstwa.

Akcję możesz wykorzystać tylko raz w jednej fazie!

## Inne plany naprawcze

Poniższe 4 plany naprawcze dają stałą korzyść w fazie zwiadu albo fazie porządkowania graczom, którzy mają je w swojej strefie zrealizowanych planów:



1 stały symbol patrolu, który zawsze uwzględniasz, sumując symbole podczas zwiadu.



Każdy żeton GPS, który posiadasz jest wart o 1 symbol patrolu więcej (czyli łącznie: 4).



W każdej 6. fazie (Porządkowanie), możesz dowolną liczbę razy wymienić 2 żywności na 4 punkty.



W każdej 6. fazie (Porządkowanie), możesz dowolną liczbę razy sprzedać 2 wody po 7 dolarów HK za każdą.



## Kampanie i gra w wariacie jednoosobowym

*Hong Kong pogrążył się w chaosie! Jak dobrze przygotowaliście się na życie w ciemności?!*

Ta część instrukcji zawiera opis zasad gry w tzw. trybie kampanii, czyli rozegrania szeregu rozgrywek wg podanego scenariusza. Kampanię można również rozegrać samodzielnie, próbując każdorazowo pobić rekord punktów zdobytych poprzednio.

W przypadku rozbieżności pomiędzy zasadami opisanymi w tym rozdziale a zasadami opisanymi uprzednio, obowiązywać będą zasady opisane poniżej.

Kampania składa się z 5 scenariuszy. Przygotujcie grę zgodnie z zasadami rozgrywanego scenariusza (opis znajduje się w dalszej części) i przestrzegajcie ogólnych zasad dotyczących kampanii, opisanych poniżej na niebieskim tle. Kampanię rozpocznijcie od scenariusza nr 1. Na koniec każdej kampanii zanotujcie liczbę zdobytych kwiatów orchidei (🌸). Po rozegraniu wszystkich scenariuszy, zsumujcie orchidee i sprawdźcie, jak poradziście sobie z kryzysem.

### Zasady dotyczące planów awaryjnych

Rozgrywając kampanię, połóżcie wskazane w scenariuszu plany awaryjne obok planszy Hongkongu (*zamiast na planszach graczy*).

Na początku, zadania z tych kart są dostępne dla każdego. Jeśli obok planszy leży więcej niż 1 karta planu awaryjnego (*czyli grając w 3 lub 4 osoby*), każdy może realizować zadania tylko z jednej z nich. Kiedy zrealizujesz pierwsze zadanie z karty danego planu, musisz się go trzymać do końca. Oznacza to, że kilka osób może realizować zadania dokładnie tego samego planu i otrzymać dokładnie te same nagrody (*nawet wtedy, kiedy inny gracz już je zrealizował*). Kiedy zrealizujesz zadanie, połóż na nim swój znacznik, abyś pamiętał, że nie możesz zrealizować go ponownie.

Dodatkowo, plany awaryjne w kampanii **nie dają nagrody za realizację planu**, więc zawsze pozostają w obszarze obok planszy Hongkongu (*w szczególności: nie można przenieść tej karty do strefy zrealizowanych planów i w nagrodę postawić znacznika na punkcie kontrolnym na mapie*).



### Pozostałe zasady specyficzne dla kampanii

Grając w wariant jednoosobowy, miej na uwadze następujące zasady:

Cały czas używaj znacznika gracza rozpoczynającego do śledzenia, w której fazie aktualnie się znajdujesz.

W fazie 5 (*Nowe karty zadań*) obowiązuje dodatkowa zasada:

**Jeśli nie kupisz karty w tej fazie, usuń skrajną prawą kartę z górnego rzędu pułki kart dostępnych do zakupu.** Uzupełnij karty w tym rzędzie, jeśli była to ostatnia karta (*zgodnie z opisem na str. 13*).

Dodaj poniższy warunek zwycięstwa do każdego scenariusza:

- Musisz zdobyć co najmniej tyle punktów, ile jest wymagane do zdobycia 🌸🌸. Jeśli przegrałeś, rozpocznij ponownie ten sam scenariusz, posiadając o 2 dolary HK więcej, niż poprzednio. (*PRZYKŁAD: Po 2 przegranych, rozpoczynasz z 8 dolarami HK.*)

Grając w 2 do 4 osób, zmień tylko warunek punktacji końcowej:

Wygrywasz tylko wtedy, kiedy zdobędziesz najwięcej punktów **oraz** spełniłeś warunek zwycięstwa opisany w scenariuszu.

W przypadku remisu, wygrywa gracz, posiadający więcej dolarów HK.

### KOŃCOWY WYNIK KAMPANII

- 15 🌸 *Idealnie! Jesteście najlepsi i zasłużyliście na odznaczenie Medalem Grand Bauhinia of Hong Kong.*
- 12+ 🌸 *Bardzo dobrze. Mieszkańcy Hongkongu nigdy nie zapomną tego, że pomagaliście ramie w ramie w najgorszych czasach.*
- 10+ 🌸 *Nieźle. Wasze zarządzanie kryzysowe uchroniło nas od sporych problemów.*
- 5+ 🌸 *Powiedzmy, że się Wam udało... Najgorsze już za nami.  
Wciąż jednak tylko krok dzieli naszą społeczność od barbarzyństwa.*

### Scenariusz 1 = 48. godzina chaosu

*Ludzie zaczynają zbierać się na ulicach. W Hongkongu wciąż nie ma prądu, więc coraz trudniej jest żyć normalnie.*

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY:

W kroku 6 przygotowania gry liczba kart do odłożenia (*utworzenia stosu zakrytych kart końca gry*) jest następująca:

- Gra jednoosobowa: 33 karty
- Gra w 2 osoby: 24 karty
- Gra w 3 osoby: 18 karty
- Gra w 4 osoby: 12 karty

W kroku 16 przygotowania gry połóżcie poniższe karty planów awaryjnych obok planszy Hongkongu:

- Gra w 1-2 osoby: **Plan awaryjny A**
- Gra w 3-4 osoby: **Plan awaryjny A** oraz **Plan awaryjny D**

**WARUNKI ZWYCIĘSTWA:**

- Realizacja wszystkich zadań jednego **Planu awaryjnego**
- Zdobycie co najmniej:
  - 60 punktów, aby otrzymać 🌸
  - 75 punktów, aby otrzymać 🌸🌸
  - 90 punktów, aby otrzymać 🌸🌸🌸



## Scenariusz 2 = 72. godzina chaosu

**Musicie zabezpieczyć duże konwoje przewożące żywność pomiędzy Centrami kryzysowymi B i C.**

### ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY:

W kroku 6 przygotowania gry liczba kart do odłożenia (utworzenia stosu zakrytych kart końca gry) jest następująca:

- Gra jednoosobowa: 48 kart
- Gra w 2 osoby: 42 karty
- Gra w 3 osoby: 39 kart
- Gra w 4 osoby: 36 kart

W kroku 16 przygotowania gry połóżcie poniższe karty planów awaryjnych obok planszy Hongkongu:

- Gra w 1-2 osoby: **Plan awaryjny B**
- Gra w 3-4 osoby: **Plan awaryjny B** oraz **Plan awaryjny C**

### WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

- Realizacja co najmniej 2 zadań jednego **Planu awaryjnego**
- Zdobyć co najmniej:
  - 35 punktów, aby otrzymać ✿
  - 50 punktów, aby otrzymać ✿ ✿
  - 65 punktów, aby otrzymać ✿ ✿ ✿

## Scenariusz 3 = 80. godzina chaosu

**Atmosfera w centralnej dzielnicy staje coraz bardziej nerwowa. Zgromadził się tłum i prawdopodobnie chce kogoś zlinczować. Zabezpieczcie centralną dzielnicę.**

### ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY:

W kroku 6 przygotowania gry liczba kart do odłożenia (utworzenia stosu zakrytych kart końca gry) jest następująca:

- Gra jednoosobowa: 33 karty
- Gra w 2 osoby: 24 karty
- Gra w 3 osoby: 18 kart
- Gra w 4 osoby: 12 kart

W kroku 16 przygotowania gry połóżcie poniższe karty planów awaryjnych obok planszy Hongkongu:

- Gra w 1-2 osoby: **Plan awaryjny B**
- Gra w 3-4 osoby: **Plan awaryjny B** oraz **Plan awaryjny D**

### WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

- Realizacja co najmniej 2 zadań jednego **Planu awaryjnego**
- Posiadanie co najmniej 4 znaczników w punktach kontrolnych na granicy dzielnicy zaznaczonej na mapie po prawej stronie
- Zdobyć co najmniej:
  - 65 punktów, aby otrzymać ✿
  - 85 punktów, aby otrzymać ✿ ✿
  - 105 punktów, aby otrzymać ✿ ✿ ✿





## Scenariusz 4 = 96. godzina chaosu

*Mnóstwo naszych ochotników cierpi z powodu głodu i ran. Musimy poszukać dodatkowych pomocników.*

### ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY:

W kroku 6 przygotowania gry liczba kart do odłożenia (utworzenia stosu zakrytych kart końca gry) jest następująca:

- Gra jednoosobowa: 39 kart
- Gra w 2 osoby: 30 kart
- Gra w 3 osoby: 24 karty
- Gra w 4 osoby: 18 kart

W kroku 16 przygotowania gry połóżcie poniższe karty planów awaryjnych obok planszy Hongkongu:

- Gra w 1-2 osoby: **Plan awaryjny C**
- Gra w 3-4 osoby: **Plan awaryjny A** oraz **Plan awaryjny C**

### WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

- Realizacja co najmniej 2 zadań jednego **Planu awaryjnego**
- Posiadanie co najmniej 4 znaczników w **czerwonych** punktach kontrolnych
- Zdobyć co najmniej:
  - 65 punktów, aby otrzymać 🌸
  - 80 punktów, aby otrzymać 🌸 🌸
  - 95 punktów, aby otrzymać 🌸 🌸 🌸



## Scenariusz 5 = koniec pierwszego tygodnia

*Na koniec pierwszego tygodnia chaosu Hongkong potrzebuje wprowadzenia nowego porządku!*

### ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY:

W kroku 6 przygotowania gry liczba kart do odłożenia (utworzenia stosu zakrytych kart końca gry) jest następująca:

- Gra jednoosobowa: 27 kart.
- Gra w 2 osoby: 18 kart.
- Gra w 3 osoby: 9 kart.
- Gra w 4 osoby: 0 kart. (Uwaga: jeśli skończą się karty w stosie kart zadań, puste rzędy nie będą uzupełniane do końca gry.)

W kroku 16 przygotowania gry połóżcie poniższe karty planów awaryjnych obok planszy Hongkongu:

- Gra w 1-2 osoby: **Plan awaryjny D.**
- Gra w 3-4 osoby: **Plan awaryjny B** oraz **Plan awaryjny D.**

### WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

- Realizacja co najmniej 2 zadań jednego **Planu awaryjnego**.
- Realizacja obu zadań **częściowego przywrócenia zasilania** z planszy gracza (patrz str. 11).
- Zdobyć co najmniej:
  - 105 punktów, aby otrzymać 🌸
  - 125 punktów, aby otrzymać 🌸 🌸
  - 145 punktów, aby otrzymać 🌸 🌸 🌸





## Stopka redakcyjna

<b>AUTOR GRY:</b>	Alexander Pfister
<b>PRODUKCJA:</b>	Sophie Gravel
<b>EDYCJA:</b>	Philippe Schmit
<b>ROZWÓJ GRY:</b>	Peter Eggert, Viktor Kobilke, Philippe Schmit
<b>ILUSTRACJE:</b>	Chris Quilliams
<b>OPRACOWANIE GRAFICZNE:</b>	Stéphane Vachon, Maryse Hébert-Iemire Karla Ron, Marie-Ève Joly
<b>WERYFIKACJA INSTRUKCJI:</b>	Neil Crowley
<b>TŁUMACZENIE:</b>	Przemysław Korzeniewski
<b>KOREKTA:</b>	Agata Syc, Dominika Matłosz, Sylwia Welc

### Realizacja:



© 2019 Plan B Games Europe GmbH  
Sinstorfer Weg 70  
21077 Hamburg  
Niemcy

Eggertspiele jest marką Plan B Games Europe GmbH

Żaden fragment tego produktu nie może być powielany bez uzyskania pozwolenia.

Prosimy o zachowanie powyższych informacji

Wyprodukowano w Niemczech

[www.eggertspiele.com](http://www.eggertspiele.com)  
[info@eggertspiele.com](mailto:info@eggertspiele.com)



**Wydawnictwo Lacerta**  
skr. poczt. 57003  
ul. Czarnieckiego 15  
53-638 Wrocław, Polska

[facebook.com/LacertaPL](https://facebook.com/LacertaPL)  
[www.LACERTA.pl](http://www.LACERTA.pl)  
[kontakt@lacerta.pl](mailto:kontakt@lacerta.pl)

### Grę polecają:

