

smartphone<sup>Inc.</sup>

instrukcja

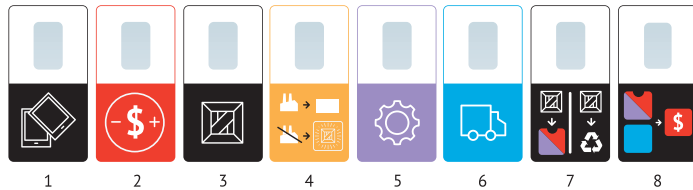


smartphone<sup>Inc.</sup>

## Rewolucja Smartfonów

*Gratulacje! Jesteś nowym Dyrektorem Wykonawczym niezwykłego, świeżego startupu, gotowym rzucić się na zupełnie nową technologię, którą już nazywają „smartfonami!”. To twoja szansa, aby stać się tym, który najbardziej namiesza w gospodarce cyfrowej. Jeśli chcesz, aby twoja firma stała się największą na świecie, będziesz potrzebował swojego biznesowego instynktu, ustalając ceny swoich produktów, usprawniając produkcję, rozwijając nowe technologie, wytwarzając towary oraz zajmując się logistyką i sprzedażą. Ach, nie spuszczaaj oka ze swoich konkurentów: oni też próbują się rozwijać i chętnie uczynią to twoim kosztem!*

W grze **Smartphone**<sup>INC</sup> twoim celem jest stworzenie największej (i najbogatszej) firmy produkującej smartfony. Gra toczy się przez 5 rund, a każda runda jest podzielona na 8 faz, wskazanych na planszy na torze Faz, który przeprowadzi cię przez proces zarządzania firmą.



Głównym elementem gry są Arkusze Planowania, których będziesz używać w każdej rundzie do kierowania biznesowymi działaniami. Zostały zaprojektowane tak, aby można je było nakładać na siebie, tracąc niektóre możliwości, lecz zyskując inne. Dobre planowanie to klucz do dobrego biznesu!



## Cel Gry

Twoim celem jest zarobienie jak największej ilości pieniędzy. Aby to uprościć, odpowiednikiem pieniędzy w grze będą „Punkty Zwycięstwa” (w skrócie PZ). Istnieją trzy sposoby na zdobycie PZ:

- Sprzedaż Towarów.
- Kontrola regionów rynkowych na całym świecie – sprzedając w tych regionach więcej Towarów od pozostałych graczy.
- Rejestracja Patentów – za zostanie pierwszym graczem, który ukończy badania nowych Technologii.

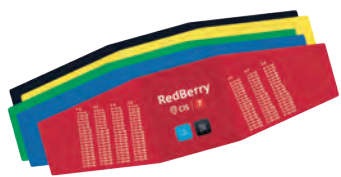
Jeśli w grze bierze udział mniej niż 5 graczy, możesz również zdobyć PZ od Sprzedawców zajmujących regiony rynkowe na planszy (patrz str. 20).

## Komponenty Gry: Elementy Gracza



**ARKUSZE** 10 szt. – po dwa na gracza

Każdy z graczy otrzymuje zestaw dwóch Arkuszy Planowania. Arkusze przedstawiają zasoby ich firmy: działy badań i rozwoju, sklepy, fabryki itp. Za pomocą swoich Arkuszy gracze decydują, co będą robić w bieżącej rundzie – na czym się skupią, a z czego zrezygnują. Sposób ułożenia Arkuszy nazywany jest „decyzją”.



**ZASŁONKI** 5 szt. – po jednej na gracza

Zasłonki zapobiegają „szpiegowaniu przemysłowemu”, ukrywając decyzje gracza przed wścibskimi oczami.

Każda zasłonka wskazuje pozycję początkową danego gracza. Ma również przydatną tabliczkę mnożenia, która pomaga podliczyć PZ.



**ULEPSZENIA  
POCZĄTKOWE** 5 szt. – po jednym na gracza

Ulepszenia dają graczom dodatkowe możliwości podczas planowania. Każdy gracz otrzymuje na początku gry 1 Ulepszenie. Otrzymane Ulepszenie jest przedstawione na zasłonce gracza i oznaczone kolorem gracza oraz nazwą firmy.



**ORGANIZERY** 5 szt. – po jednym na gracza

Organizer został zaprojektowany dla wygody graczy. Pomaga przechowywać komponenty bezpiecznie i w jednym miejscu dzięki sekcjom na niewytworzone Towary, znaczniki Postępu i znaczniki Biur. Czwartą sekcją to sekcja „Dostępne Towary”, w której umieszczane i magazynowane są wszystkie wyprodukowane Towary do momentu, gdy zostaną sprzedane.



**ZNACZNIKI  
POSTĘPU** 60 szt. – po dwanaście na gracza

Znaczniki Postępu służą do oznaczania postępu w osiągnięciu jakiegoś celu. Gracze gromadzą je w określonych miejscach, dopóki nie zbiorą wymaganej liczby.

**Uwaga:** *Postęp nie zna granic! W mało prawdopodobnym przypadku, gdyby zabrakło znaczników Postępu, a potrzebowalbyś ich więcej, użyj dowolnego pasującego zamiennika.*



**ZNACZNIKI BIUR** 90 szt. – po osiemnaście na gracza

Znaczniki Biur wskazują osiągnięcie celu. Zastępują znaczniki Postępu zebrane w danym miejscu.



**ZNACZNIKI  
TOWARÓW** 100 szt. – po dwadzieścia na gracza

Znaczniki Towarów przedstawiają kontenery załadowane smartfonami na sprzedaż.

## Komponenty Gry: Elementy Wspólne



### PLANSZA 1 szt.

Plansza przedstawia cyfrową mapę świata, na której gracze mogą na bieżąco obserwować, jak ich decyzje stają się rzeczywistością.



### ZNACZNIK RUNDY I FAZY 2 szt.

Znaczki Rundy i Fazy wskazują wskazują bieżącą rundę i aktywną fazę podczas rozgrywki.



### TOR PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA (PZ) 1 szt.

Służy do śledzenia rozwoju i sukcesów firm graczy.



### PATENTY 6 szt.

Patenty trafiają do pierwszego gracza, który ukończy badania nad nową Technologią. Przynoszą dodatkowe PZ na koniec gry.



### TECHNOLOGIE 6 szt.

Technologie zapewniają premie graczom, którzy je zbadają. Kafle Technologii są dwustronne, co zapewnia różnorodność w grze. Na początku gry gracze wybierają, z której strony każdego z kafli będą korzystać.



### ULEPSZENIA 27 szt.

Ulepszenia mogą być wykorzystane do usprawnienia Arkuszy lub do produkcji dodatkowych Towarów.



### ŻETONY TOWARÓW 20 szt.

Żetony Towarów produkują w każdej rundzie 1 jednostkę Towarów. Gracze otrzymują je automatycznie za każdym razem, gdy nie używają Ulepszeń Produkcji na swoich Arkuszach.



### SPRZEDAWCY 7 szt.

Sprzedawcy są wykorzystywani tylko wtedy, gdy w grze bierze udział mniej niż 5 graczy. Blokują regiony na planszy, zmuszając graczy do większej rywalizacji. Występują trzy rodzaje Sprzedawców w różnych rozmiarach.

### Instrukcja 1 szt.

Czytasz ją teraz.

# Komponenty Steve'a

Steve to „sztuczna inteligencja”, którą możesz dodać do gry jako dodatkowego przeciwnika. Możesz używać Steve'a w grach od 1 do 4 graczy.

## ZNACZNIK STEVE'A 1 szt

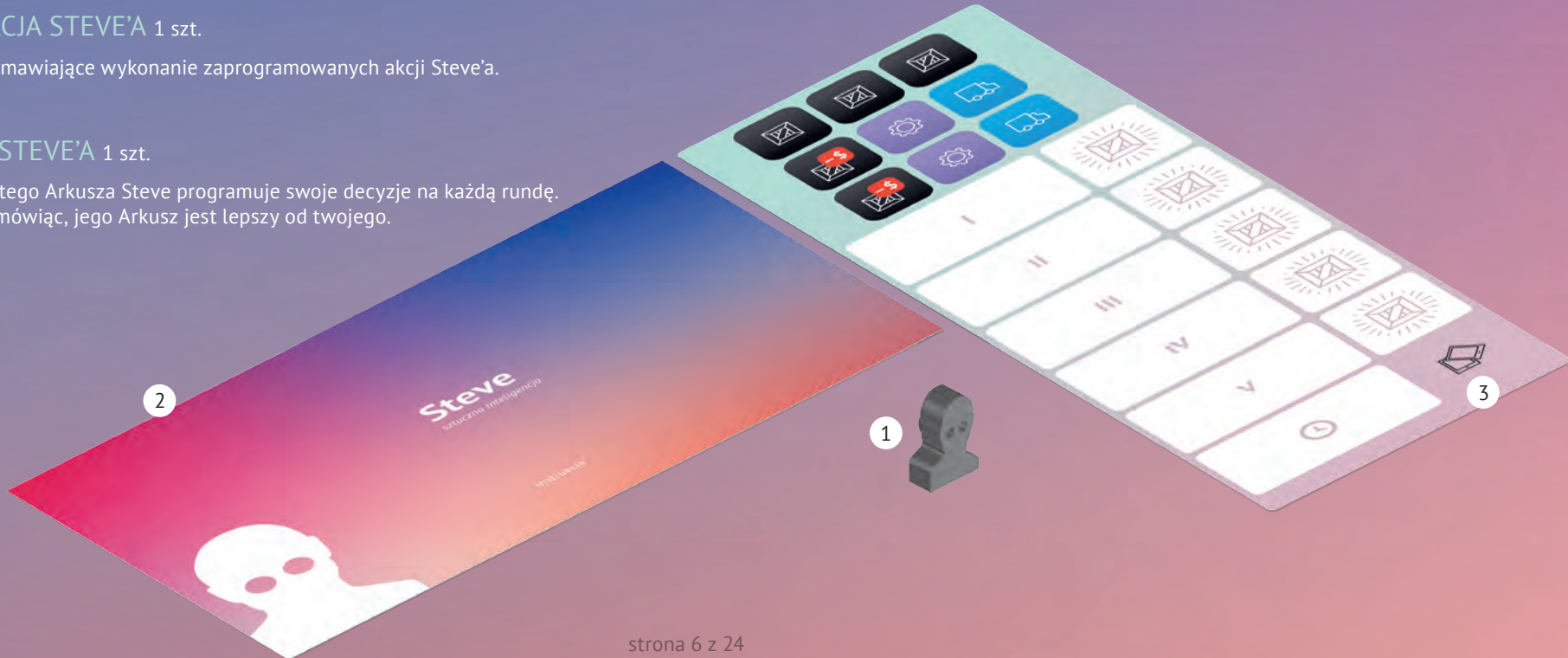
- 1 Steve używa tego znacznika, aby zaplanować swój następny ruch.

## INSTRUKCJA STEVE'A 1 szt.

- 2 Instrukcje omawiające wykonanie zaprogramowanych akcji Steve'a.

## ARKUSZ STEVE'A 1 szt.

- 3 Za pomocą tego Arkusza Steve programuje swoje decyzje na każdą rundę. Nawiasem mówiąc, jego Arkusz jest lepszy od twojego.



# Przygotowanie do Gry

1 Umieść planszę na środku stołu.

2 Umieść znacznik Fazy na pierwszym polu toru Faz.

3 Umieść znacznik Rundy na cyfrze „1”.

4 Obok planszy umieść Tor PZ.

5 Jeśli w grze bierze udział mniej niż 5 graczy, musisz zakryć niektóre regiony Sprzedawcami. Szczegóły na stronie 9.

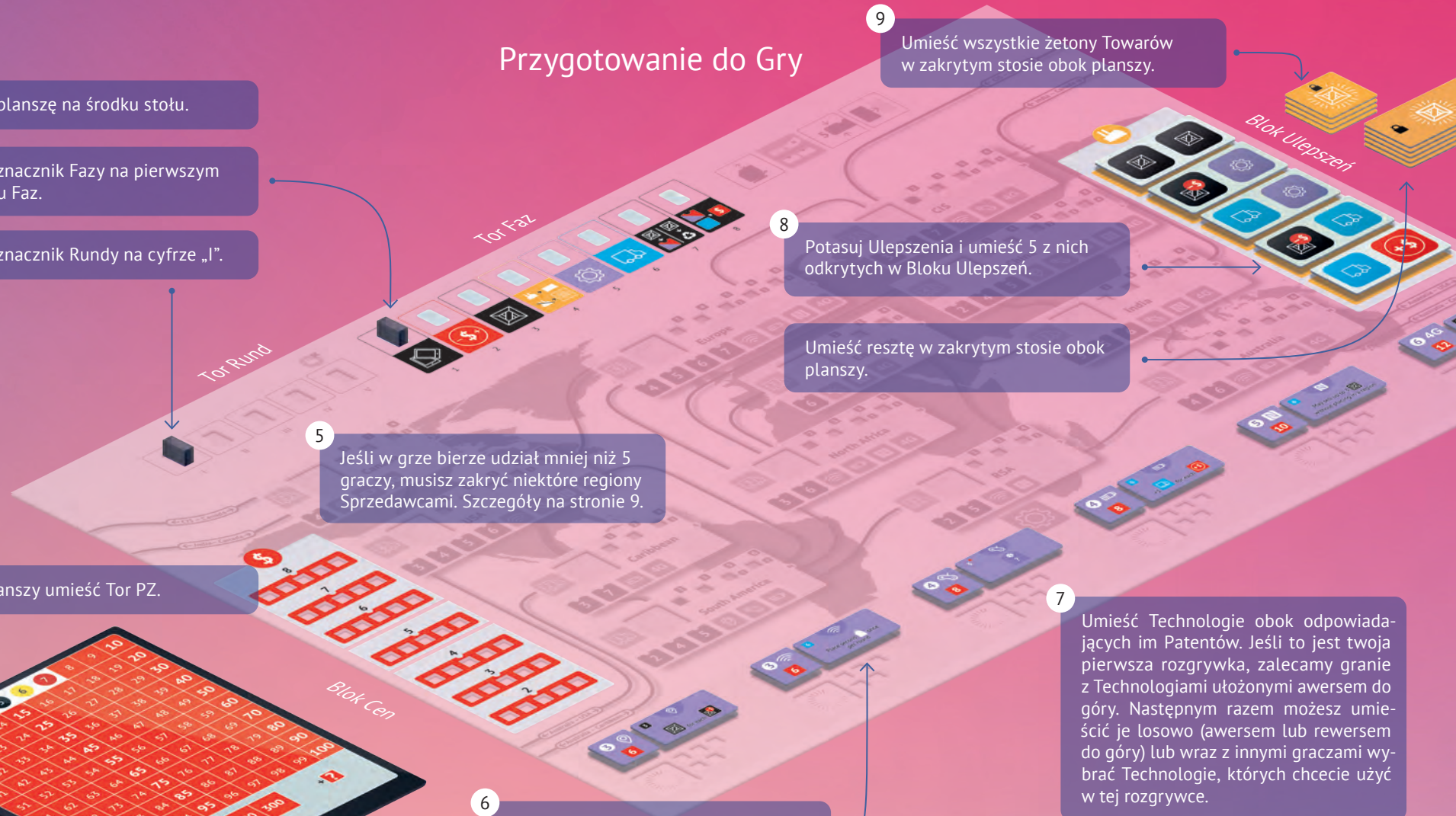
6 Umieść Patenty na odpowiadających im polach. Skorzystaj z symboli Technologii na planszy jako podpowiedzi.

9 Umieść wszystkie żetony Towarów w zakrytym stosie obok planszy.

8 Potasuj Ulepszenia i umieść 5 z nich odkrytych w Bloku Ulepszeń.

Umieść resztę w zakrytym stosie obok planszy.

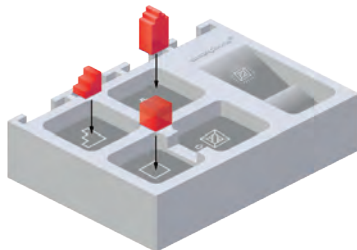
7 Umieść Technologie obok odpowiadających im Patentów. Jeśli to jest twoja pierwsza rozgrywka, zalecamy granie z Technologiami ułożonymi awersem do góry. Następnym razem możesz umieścić je losowo (awersem lub rewersem do góry) lub wraz z innymi graczami wybrać Technologie, których chcecie użyć w tej rozgrywce.





## Przygotowanie Gracza

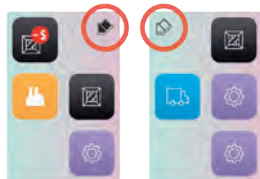
Każdy gracz wybiera kolor, którym chce grać. Przekaż każdemu graczowi wszystkie znaczniki i elementy w wybranym kolorze. Obejmują one:

- 12 znaczników Postępu
- 18 znaczników Biur
- 20 znaczników Towarów



Przekaż każdemu graczowi organizer. Każdy gracz umieszcza znaczniki w odpowiednich sekcjach.

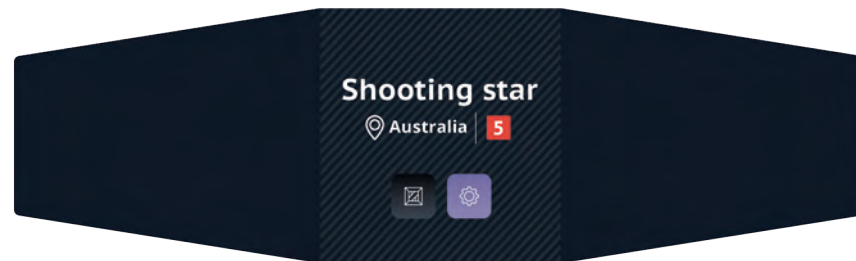
Daj każdemu graczowi dwa Arkusze: jeden musi mieć symbol , a drugi – symbol .



Każdy gracz bierze zastłonkę w swoim kolorze.



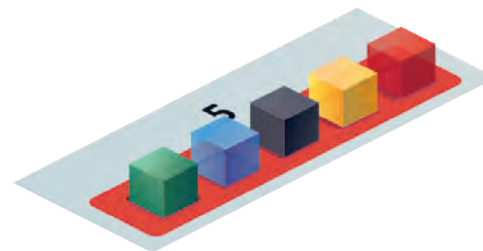
Zgodnie z symbolami na zastłonkach gracze muszą:



1. Umieścić znacznik Biura na pierwszym polu Biura w ich regionach początkowych.
2. Umieścić znacznik Towarów na Torze PZ, na polu odpowiadającym ich kolorowi.
3. Wziąć Ulepszenie w ich kolorze.



Każdy gracz umieszcza znacznik Towarów na planszy w Bloku Cen, na polu „5”. Te znaczniki Towarów muszą być umieszczone w tej samej kolejności, co na Torze PZ (od lewej do prawej: zielony, niebieski, czarny, żółty, czerwony).





## Rozmieszczenie Sprzedawców w grach dla 2-4 graczy

Aby utrzymać rywalizację podczas gry na wysokim poziomie, w niektórych regionach rynkowych umieszcza się Sprzedawców.


Na przykład:    

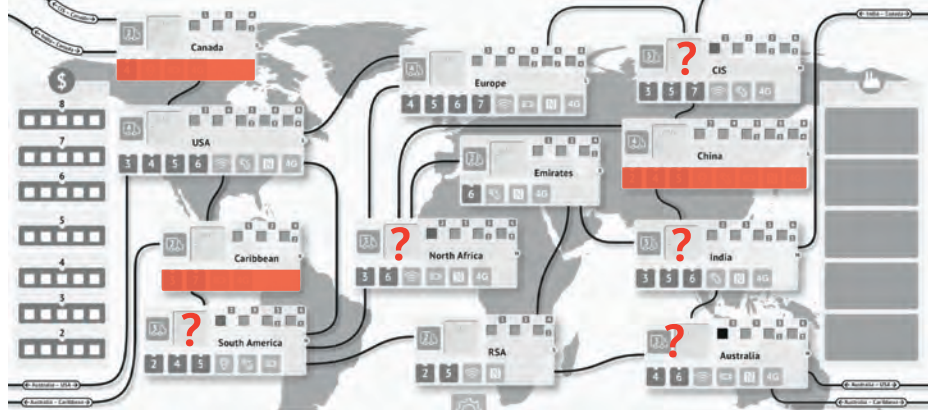
Każdy Sprzedawca odpowiada pewnym regionom na planszy. Występują oni w trzech rozmiarach, tak jak regiony: małym oznaczonym **S**, średnim **M** i wielkim **L**. Symbole rozmiarów w regionach i na odpowiadających im Sprzedawcach są identyczne.


**Przykład:** North Africa jest regionem średniej wielkości. Czy zauważyłeś literę „M”? Oznacza to, że możesz umieścić Sprzedawcę z tą samą literą („M”).

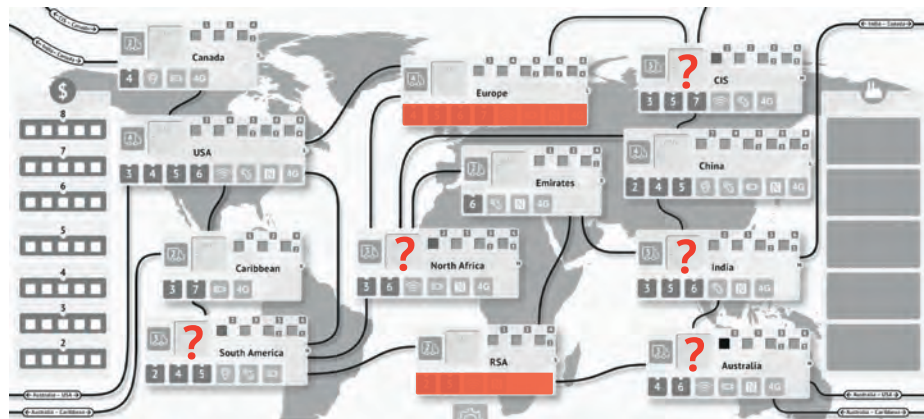



Wymieszaj żetony Sprzedawców i umieść je losową stroną do góry w pokazanych poniżej regionach:

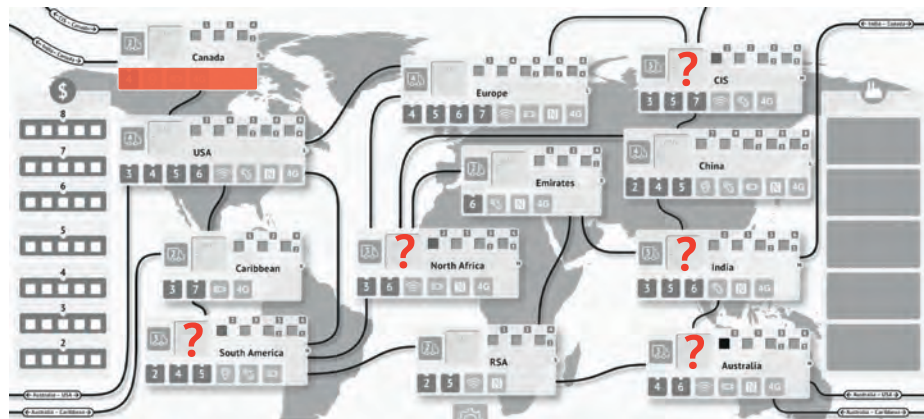
**Dla 2 graczy:** Użyj Sprzedawców, aby zakryć regiony China, Canada oraz Caribbean, a także wszystkie średnie regiony **M** niezajęte znacznikami Biur graczy – .



**Dla 3 graczy:** Użyj Sprzedawców, aby zakryć regiony Europe i RSA, a także wszystkie średnie regiony **M** niezajęte przez  graczy.



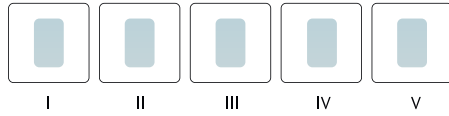
**Dla 4 graczy:** Użyj Sprzedawców, aby zakryć region Canada i 1 region średniej wielkości **M**, który nie jest zajęty przez  graczy.



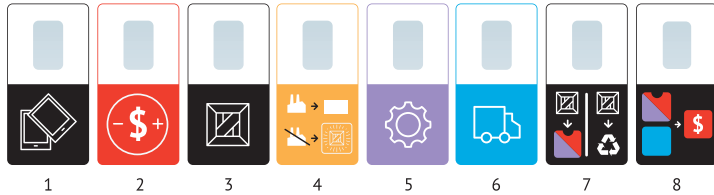
**Dla 5 graczy:** Nie używaj Sprzedawców. Odłóż wszystkich Sprzedawców do pudełka.  
*Szczegółowy opis Sprzedawców znajduje się na stronie 20.*

# Rozgrywka

Gra trwa przez 5 rund, widocznych na torze Rund znajdującym się na górnej części planszy:



Każda runda składa się z 8 faz. Fazy oznaczone są następującymi symbolami na torze Faz na planszy:



Fazy są rozgrywane w kolejności przedstawionej na torze Faz, od lewej do prawej. Kiedy zakończy się ostatnia faza, runda dobiega końca i można rozpocząć kolejną rundę.

## Faza 1. Planowanie

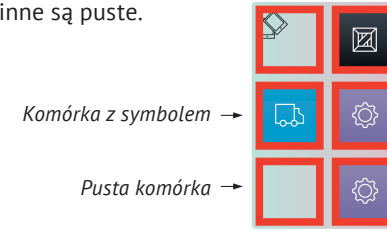
Korzystając z dwóch Arkuszy, wszyscy gracze symultanicznie, w tajemnicy (za swoimi zastłonkami), podejmują decyzje dotyczące bieżącej rundy. Decyzję podejmuje się umieszczając jeden Arkusz na drugim. Każdy gracz może układać swoje Arkusze w dowolny sposób, dowolną stroną do góry, tak długo jak przestrzega następujących zasad:

### 1. Arkusze muszą być ułożone względem siebie równoległe lub prostopadłe:



### 2. Jeden Arkusz musi zakrywać od 1 do 4 komórek drugiego Arkusza:

Każdy Arkusz posiada 6 komórek po każdej stronie. W niektórych komórkach znajdują się symbole, podczas, gdy inne są puste.



Spójrz na niektóre z poniższych możliwych układów Arkuszy, każdy z częściowo zakrytymi komórkami. Zakryte komórki mogą zawierać symbole, ale nie muszą:



1 komórka zakryta

2 komórki zakryte

3 komórki zakryte

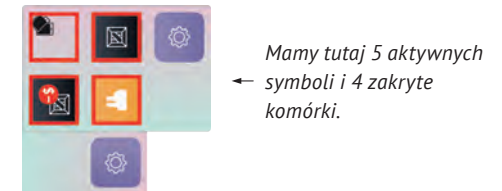
4 komórki zakryte

**Wskazówka:** Co musisz wziąć pod uwagę podejmując decyzję? Porozmawiamy o tym, wyjaśniając zasady. Na razie ważne jest, abyś wiedział, że twoje decyzje wpłyną na wszystkie przyszłe fazy w bieżącej rundzie!

Gracze mogą również używać swoich Ulepszeń do modyfikowania swoich Arkuszy (patrz str. 12).

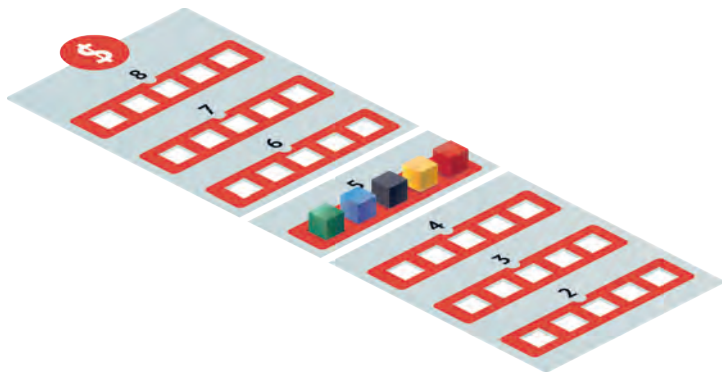
Gracze trzymają swoje decyzje w tajemnicy za zastłonkami, dopóki wszyscy gracze nie zakończą planowania. Następnie wszyscy gracze odsuwają zastłonki i ujawniają swoje decyzje.

**Pamiętaj:** wszystkie widoczne symbole na twoim Arkuszu są „aktywne”, a wszystkie zakryte symbole są „nieaktywne”. Komórki bez symboli nazywane są „otwartymi”.





## Faza 2. Ustalanie Cen


W tej fazie gracze ustalają ceny, za jakie będą sprzedawać swoje Towary w tej rundzie (■). Ceny są zaznaczone na planszy w Bloku Cen.



Na początku każdej rundy wszystkie ceny są ustalone na wartości 5.

Wszystkie aktywne symbole cen na Arkuszach modyfikują te wartości:

- Każdy symbol  obniża cenę sprzedaży przez tę firmę o 1.
- Każdy symbol  podnosi cenę sprzedaży przez tę firmę o 1.

**Przykład:** Ułożenie Arkuszy widoczne obok oznacza cenę sprzedaży Towarów równą 3, ponieważ mamy 2 aktywne symbole , każdy zmniejszający cenę o 1.





**Wskazówka:** Cena ma ogromne znaczenie w grze. Począwszy od Fazy 4. (Usprawnianie Produkcji, patrz str. 12), cena określa kolejność, w której gracze rozgrywają swoje tury, co może być kluczowe w walce o wygraną w grze!

## Faza 3. Produkcja

W tej fazie gracze produkują Towary (■), aby sprzedawać je na rynkach w dalszej części rundy.

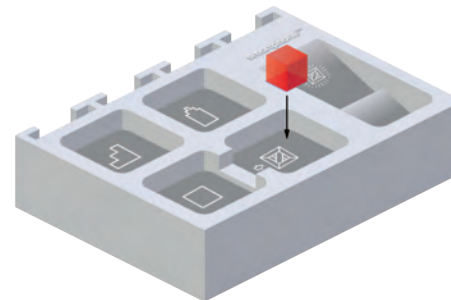
Gracz może wyprodukować ■ na kilka sposobów:

1. Każdy aktywny symbol  na jego Arkuszach produkuje 1 ■.
2. Każda zakryta komórka na jego Arkuszach również produkuje 1 ■.

**Przykład:** To ułożenie Arkuszy przyniesie graczowi 7 ■, ponieważ 4 komórki na jednym Arkuszu są zakryte, a 3 symbole  są aktywne.



Wyprodukowane ■ są umieszczane w sekcji Dostępnych Towarów w organizerze gracza.





Oprócz powyższych metod, ■ można również wyprodukować przy użyciu Technologii, które zostały wynalezione (patrz str. 18), dzięki Sprzedawcom (patrz str. 20), a także poprzez żetony Ulepszeń i Towarów (patrz str. 12).






## Faza 4. Usprawnianie Produkcji

Począwszy od fazy 4. (Usprawnianie Produkcji) ceny ustalone przez graczy w fazie 2. (Ustalanie Cen) stają się istotne: Gracz z **najniższą** ceną jako pierwszy rozgrywa tę fazę, po nim kolejny gracz z drugą najniższą ceną i tak dalej. Jeśli kilku graczy ustaliło tę samą cenę, pierwszym, który rozegra fazę, jest ten z najniższym wynikiem na Torze PZ. Nazywa się to „**Regułą Pierwszeństwa**”. Pamiętaj, że możliwe jest, aby cena ustalona przez gracza zmieniła się podczas rundy, dlatego Pierwszeństwo należy sprawdzać na początku każdej fazy.

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując w kolejności zgodnej z Pierwszeństwem, każdy gracz wykonuje w swojej turze jedną z dwóch poniższych akcji, w zależności od tego, czy symbol  na ich Arkuszu jest aktywny, czy nie:

- 1 Jeśli symbol  jest **aktywny**, gracz zabiera 1 wybrane Ulepszenie z Bloku Ulepszeń.



- 2 Jeśli symbol  jest **nieaktywny**, gracz zamiast tego bierze żeton Towarów (). Gracz może używać nowego Ulepszenia lub  dopiero od następnej rundy.

## Korzystanie z Ulepszeń

Każdy gracz rozpoczyna grę z 1 Ulepszeniem, którego może użyć od pierwszej rundy. Raz zdobyte, Ulepszenia mogą być wykorzystywane w fazie 1. (Planowanie) każdej rundy. Każde Ulepszenie może być wykorzystane na dwa sposoby:

- 1 Ulepszenie może być użyte do modyfikowania Arkuszy gracza. Gracze mogą umieszczać Ulepszenia na swoich Arkuszach w dowolny sposób, tak długo jak przestrzegają poniższych zasad:

1. Ulepszenie **musi być** umieszczone na Arkuszu awerssem do góry.



Awers




Rewers

2. Ulepszenie **musi** zakrywać 2 komórki Arkusza lub Arkuszy. Nie może wykroczyć poza krawędź Arkusza (Wyjątek: Gracz, który wynalazł technologię 4G, może częściowo zignorować tę zasadę).



Przykłady prawidłowego umieszczenia Ulepszenia.

Wszelkie komórki zakryte Ulepszeniem są nieaktywne. Pamiętaj: Podczas fazy Produkcji komórki zakryte Ulepszeniami nie wytwarzają dodatkowych .





Ulepszenia mogą być na siebie nakładane, ale jedno Ulepszenie nie może w pełni zakryć innego.







Drugi Arkusz może zakryć część lub całość Ulepszenia.



- 2 W przeciwnym wypadku gracz może umieścić zakryte Ulepszenie przed sobą. Każde zakryte Ulepszenie produkuje 1  w fazie 3. (Produkcja).

Symbol  na rewersie każdego Ulepszenia przypomina, że nie można go umieścić na Arkuszu rewersem do góry.








Nigdy nie można umieszczać na Arkuszu żetonów Towarów () , na co wskazuje symbol  po obu stronach żetonu. Każdy  produkuje 1  podczas fazy 3. (Produkcja).

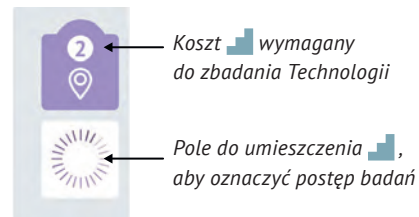
## Faza 5. Badanie Technologii







Podczas tej fazy gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z **Regułą Pierwszeństwa** (patrz str. 12).

Technologie mogą podnieść sprzedaż lub zapewnić specjalne, przydatne premie. Postęp w badaniach nowych Technologii jest śledzony na dole planszy.






- Znaczniki Postępu () są używane do śledzenia postępu badań.
- Na początku tej fazy każdy gracz otrzymuje 1  za każdy aktywny symbol  na swoich Arkuszach.
- Gracze rozgrywają tury zgodnie z **Regułą Pierwszeństwa**, wydając wszystkie , które otrzymali na badania nowych Technologii. Gracze mogą zdecydować się na nie wydawanie części , ale niewykorzystane  przepadają na koniec ich tury.
- Liczba  wymaganych do pomyślnego zbadania Technologii, jest widoczna na kaflu Technologii.





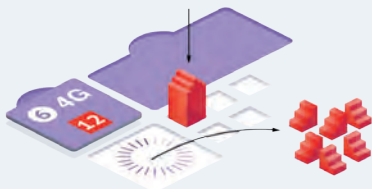
- Gracze umieszczają  na polu obok Technologii, którą zamierzają badać. Każdy gracz może rozdzielić  wedle własnego uznania pomiędzy różne Technologie, jeśli ma więcej niż 1 .
- Gdy gracz zgromadzi  w liczbie równej kosztowi Technologii na tym polu, oznacza to, że z powodzeniem zbadał tę Technologię. Zabiera wszystkie swoje  z tego pola i umieszcza znacznik Biura () w swoim kolorze na odpowiednim miejscu pod kaflem Technologii. Od tej chwili może korzystać z działania tej Technologii (patrz str. 18).


**Przykład:** Jeżeli ułożyłeś Arkusze w następujący sposób:



Otrzymasz 3 , ponieważ w sumie 3 symbole  są aktywne. Chcesz zbadać Technologię 4G, której koszt badań wynosi  6.

Aby ukończyć badania, musisz zdobyć dodatkowe 3  oprócz tych, które już masz. Decydujesz więc rozpocząć badania nad Technologią i umieszczasz swoje 3  na polu obok Technologii 4G, planując ukończyć jej badania w następnej rundzie.





Jeśli przeprowadzisz badania w następnej rundzie, będziesz mógł dodać pozyskane  na pole obok tej Technologii lub zmienić zdanie i rozpocząć badanie innej Technologii.

## Działanie Technologii


Każda Technologia w pełni zbadana przez gracza zapewnia premię wskazaną na kafelku Technologii. Zwykle są to dodatkowe efekty podczas niektórych faz lub wzmocnienie działania symboli na posiadanych Arkuszach. Pełny opis działania wszystkich Technologii znajduje się na stronie 18.

## Patenty

Gracz, który jako pierwszy ukończy badania nad nową Technologią (i tylko on), może zdobyć Patent na tę Technologię. Po umieszczeniu swojego  na Technologii, gracz bierze żeton Patentu z planszy i kładzie go przed sobą.


Patenty są dodatkowym źródłem PZ, na koniec gry dają PZ widoczne na kafelku Patentu (na przykład  6 PZ).



Do momentu zdobycia Patentu liczba  wymaganych do zbadania Technologii jest o 1 wyższa.

Kiedy Patent zostanie zabrany, koszt tej Technologii jest zmniejszony o 1 , co pozwala innym graczom łatwiej zdobyć tę Technologię.


**Uwaga:** gracz, który ją zbadał jako pierwszy, jako jedyny może zdobyć Patent!

Ponieważ dwóch lub więcej graczy może badać tą samą Technologię w tym samym czasie, jeśli jeden gracz zabierze Patent – obniżając koszt badań nad Technologią – może zdarzyć się, że inni gracze będą dysponować w tym momencie wystarczającą liczbą  wymaganą przez tą Technologię. Muszą jednak poczekać na swoją turę, aby ukończyć badania!





1  
Zarówno czerwony jak i zielony gracz badają technologię Kontrolerów do gier.




2  
Zielony umieszcza ostatni wymagany .



3  
Zielony zabiera Patent, ponieważ jako pierwszy zbadał tę Technologię. Zabiera swoje  i umieszcza swój .



4  
Czerwony w swojej turze natychmiast otrzymuje Technologię, ponieważ jest ona teraz o 1  tańsza. Ale nie zdobywa Patentu!

## Faza 6. Logistyka

W tej fazie gracze rozgrywają tury zgodnie z **Regułą Pierwszeństwa** (patrz str. 12).

Na początku gry każdy gracz ma tylko w jednym regionie, ale musi rozszerzyć swoją działalność na inne regiony, aby zwiększyć sprzedaż. W tym miejscu z pomocą przychodzi Logistyka.

- Aby rozszerzyć swoją działalność na inne regiony, gracz potrzebuje
- Za każdy aktywny symbol na swoich Arkuszach gracz otrzymuje 1
- Zgodnie z Regułą Pierwszeństwa, gracze umieszczają po kolei wszystkie otrzymane na polach w regionach, gdzie chcą rozszerzyć swoją działalność. Gracz może umieścić tylko w regionie połączonym z regionem, w którym ma już. Regiony są połączone, jeśli na planszy istnieje linia łącząca je ze sobą.

**Przykład:** Wiktor ma tylko w regionie North Africa. Oznacza to, że może rozszerzyć działalność na regiony Europe, China, Emirates i South America. Podczas swojej tury może umieścić tylko w tych regionach.

- Wszystkie niewykorzystane przez gracza w jego turze wracają do jego zasobów.
- Gdy liczba zrówna się z kosztem wejścia do regionu, gracz umieszcza swój w tym regionie, zwracając swoje z powrotem do zasobów.



Nowy jest zawsze umieszczany na pustym polu skrajnie po lewej stronie.

Jeśli nie ma pustych pól, żaden gracz nie może już dodać do tego regionu.

Każdy gracz może mieć tylko jeden w każdym regionie (chyba że Technologia lub Sprzedawca pozwala mu na dodanie kolejnego).



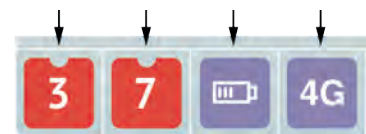
Im większy region, tym trudniej w nim umieścić, ale daje on także graczowi więcej możliwości.

## Faza 7. Sprzedaż Towarów

Zgodnie z **Regułą Pierwszeństwa** (s. 12) każdy gracz sprzedaje w swojej turze wyprodukowane (pobiera je z sekcji Dostępnych Towarów swojego organizera).

może zostać sprzedany do danego regionu tylko, gdy spełnione są wszystkie 3 z poniższych warunków:

- Gracz posiada w tym regionie.
- W tym regionie nie ma Sprzedawców.
- W tym regionie są dostępni Klienci, którzy są gotowi kupić (Klienci bez na swoim polu).



Każde pole to Klient

Aby sprzedać, gracz musi umieścić go na Kliencie. Ale nie każdy Klient jest gotowy, aby kupić wszystkie, więc przyjrzyjmy się bliżej rodzajom Klientów:

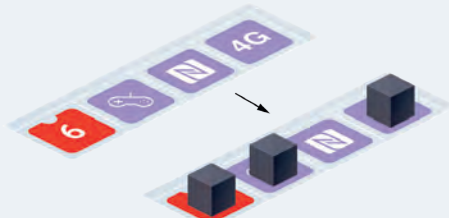
**?** Klient na czerwonym polu **nie zapłaci więcej** niż cena wskazana na jego polu. Jeśli jednak gracz zaoferuje **niższą** cenę (którą ustalił w fazie 2. (Ustalanie Cen)), wtedy ten Klient kupi płacąc zaoferowaną cenę. Innymi słowami, cena widoczna na polu Klienta wskazuje ile jest gotów zapłacić, ale chętnie zapłaci mniej.

**?** Fioletowy Klient (bez widocznej ceny) jest gotowy zapłacić **każdą cenę** za (nadal nie wyższą niż cena ustalona w fazie 2.), ale **tylko wtedy**, gdy gracz posiada Technologię wymaganą przez tego Klienta. Wymagana Technologia jest widoczna na polu Klienta.

Każdemu Klientowi można sprzedać tylko jeden. Wszystkie, które gracz nie sprzedał w swojej turze, przepadają na koniec fazy (wracają do sekcji organizera gracza z symbolem kostki).

**Ważne:** są zawsze umieszczane na chętnych do zakupu Klientach w regionie, od lewej do prawej. Nie możesz umieścić na fioletowych Klientach, ignorując czerwonych Klientów, jeśli cena twojego jest dla nich odpowiednia.

**Przykład:** Wyprodukowałeś 4 [niebieski] i jesteś obecny tylko w jednym regionie. W fazie 2. ustaliłeś cenę swojego [niebieski] na 3. Posiadasz Technologię Kontrolera do gier i 4G. W efekcie możesz sprzedać w tym regionie tylko 3 [niebieski], ponieważ ostatni Klient wymaga technologii NFC, której nie masz. Nie możesz sprzedać 1 swojego [niebieski], i przepada on pod koniec tej fazy.



**Wskazówka:** Jeśli przegapiłeś miejsce, w którym możesz sprzedać [niebieski] (a inni gracze nie zwrócili ci na nie uwagi), zakłada się, że nie udało ci się sprzedać tych [niebieski]. Możesz spróbować negocjować z innymi graczami, aby uzyskać ich zgodę na sprzedaż [niebieski] poza swoją turą. Twórcy gry jednak zdecydowanie zalecają, aby inni gracze nie ulegali twojej presji!



## Faza 8. Zdobywanie PZ

W tej fazie wszyscy gracze zdobywają PZ za sprzedane [niebieski] i za kontrolę regionów. Kolejność, w której przyznawane są graczom PZ nie jest ważna.

### Sprzedane Towary

Każdy z graczy podlicza [niebieski], które ma na planszy i mnoży tę liczbę przez swoją ustaloną cenę (widoczną w Bloku Cen). Aby pomóc w obliczeniach, na tylnej części zastonki gracza znajduje się tabliczka mnożenia.



## KontroLOWanie Regionów

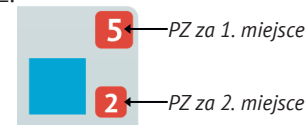
Gracz może zdobyć dodatkowe PZ, jeśli zdominuje rynek w regionie. Gracz, który sprzedał najwięcej w [niebieski] regionie, kontroluje go (i zdobywa dodatkowe PZ). Liczba zdobytych PZ jest widoczna powyżej [niebieski] umieszczonego najdalej na prawo w tym regionie.

PZ nie są przyznawane graczowi za regiony, w których nie sprzedał żadnego [niebieski], nawet jeśli posiada tam [niebieski].

**Przykład:** Niebieski gracz kontroluje ten region, gdyż sprzedał więcej [niebieski], niż żółty gracz. Niebieski otrzymuje 2 PZ, ponieważ jest to liczba widoczna powyżej [niebieski], wysuniętego najdalej w prawo, pomimo że to Biuro należy do niebieskiego gracza.







Jeśli powyżej najdalej wysuniętego [niebieski] widnieje wartość dla drugiego miejsca, za pomocą tej samej metody, jak opisano powyżej, należy wyłonić gracza, który zajął drugie miejsce i przyznać mu wskazane PZ.



Jeśli liczba sprzedanych [niebieski] przez 2 lub więcej graczy jest taka sama, wówczas PZ przyznawane są graczowi, którego [niebieski] jest pierwsza, patrząc od lewej strony.

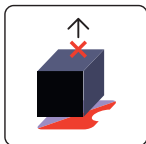
Na koniec każdy gracz przesuwa swój znacznik na torze PZ odpowiednio do liczby zdobytych PZ.




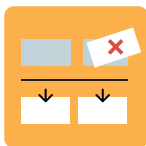
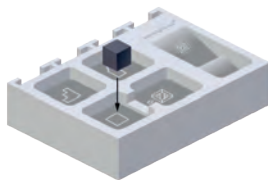
**Przykład:** Niebieski gracz jest na pierwszym miejscu. Mimo, iż niebieski gracz sprzedał tyle samo , co zielony i czerwony gracz, to  niebieskiego gracza jest pierwszy od lewej strony. Dlatego też niebieski gracz otrzymuje 6 PZ za kontrolę nad regionem. Drugie miejsce zajmuje zielony gracz (i zdobywa za kontrolę 3 PZ), ponieważ w porównaniu do czerwonego gracza (który sprzedał tyle samo ,  zielonego gracza znajdują się wcześniej, patrząc od lewej strony.



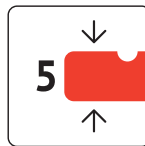
## Przygotowanie do Następnej Rundy



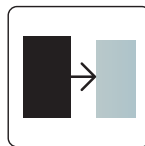
Wszyscy gracze zdejmują z planszy swoje  i umieszczają je w organizacjach (nie w sekcji Dostępnych Towarów).



Usuń z planszy Ulepszenia i odłóż je do pudełka. Umieść w Bloku Ulepszeń awerssem do góry 5 nowych Ulepszeń ze stosu.



Przywróć  w Bloku Cen do wartości początkowej 5.



Przesuń znacznik Rundy na następne pole.

Rozpocznij nową rundę od fazy 1. (Planowanie).

## Koniec Gry i Wyłonienie Zwycięzcy

Gra trwa dokładnie 5 rund i kończy się zaraz po fazie 8. piątej rundy. Każdy gracz sumuje swoje PZ:

- 1 Zdobyte podczas rozgrywki – ich liczbę wskazuje znacznik na torze PZ.
- 2 Za zebrane Patenty.
- 3 Uzyskane od Sprzedawców.

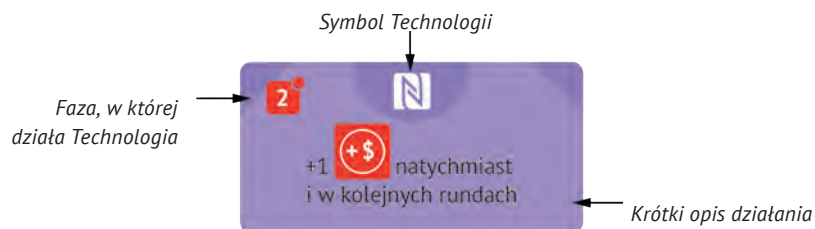
Gracz z największą liczbą PZ wygrywa!

W przypadku remisu wygrywa gracz posiadający najwięcej Technologii. Jeśli nadal jest remis, wygrywa remisujący gracz z największą liczbą Patentów. Jeśli również i tu jest remis, wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

## Technologie

Kiedy gracz ukończy badanie Technologii, natychmiast otrzymuje jej premię. Gracz, jeśli tylko może, **musi** wykorzystać wszystkie premie z Technologii.

Niektóre Technologie dają jednorazowe premie, a działanie innych jest stałe. Każda Technologia działa podczas określonej fazy, jak wskazano na samej Technologii.



## Objaśnienia Symboli na Technologjach



Kolorowy symbol z liczbą wskazuje fazę, w której działa premia Technologii.



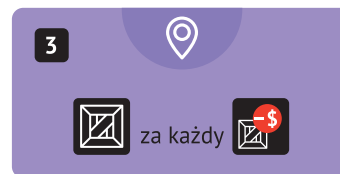
Jeśli nie ma liczby, to nie ma też konkretnej fazy, w której premia mogłaby zostać aktywowana – zobacz bardziej szczegółowy opis premii poniżej.





Jeśli widoczna jest czerwona kropka informacyjna, oznacza to, że gracz otrzymuje premię natychmiast, w momencie gdy ukończył badania nad tą Technologią oraz zazwyczaj co rundę w określonej fazie. Jeśli nie ma podanego numeru fazy, gracz otrzymuje premię tylko raz (gdy ukończy badania nad Technologią).

## Więcej o Technologjach

### GPS



Od tej pory symbol  na twoim Arkuszu daje 2  (zamiast 1) podczas fazy 3. (Produkcja).

**To jest premia o stałym działaniu.**

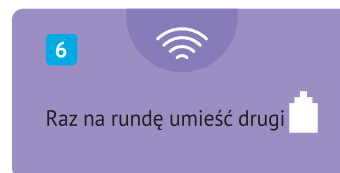






Wyprodukuj natychmiast 5 .

Umieść te  w sekcji Dostępne Towary swojego organizera.

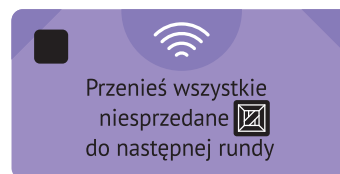
**To jest premia jednorazowa.**


### Wi-Fi



Podczas fazy 6. (Logistyka) w każdej rundzie możesz dodać 1  do dowolnego regionu, w którym już masz . **Nie możesz** w ten sposób umieścić trzeciego  w danym regionie. Nie możesz też umieścić drugiego  na Sprzedawcy.

**To jest premia o stałym działaniu.**



Wszystkie , których nie udało Ci się sprzedać podczas fazy 7. (Sprzedaż Towarów), przechodzą na następną rundę, zamiast zostać odrzucone.

**To jest premia o stałym działaniu.**

## Kontroler do gier



Do końca gry liczba [ikona] potrzebnych do zbadania nowych Technologii jest dla ciebie zmniejszona o 1.

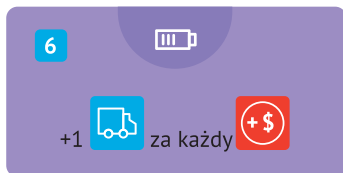
**To jest premia o stałym działaniu.**



Umieść 1 [ikona] w dowolnym małym regionie S, w którym nie masz [ikona]. Jeśli w tym regionie jest Sprzedawca, otrzymasz premię Sprzedawcy jak zwykle.

**To jest premia jednorazowa.**

## LI-ION



Od tej pory symbol [ikona] na twoich Arkuszach i Ulepszeniach jest również traktowany jako symbol [ikona]. Innymi słowami, w fazie 6. (Logistyka) zsumuj swoje symbole [ikona] wraz ze swoimi symbolami [ikona].

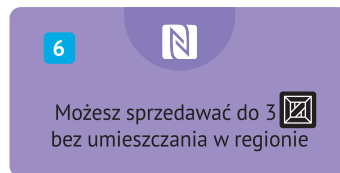
**To jest premia o stałym działaniu.**



Natychmiast wyprodukuj 1 [ikona] za każde 2 posiadane Technologie. Ponadto w każdej rundzie podczas fazy 3. (Produkcja) wyprodukuj 1 [ikona] za każde 2 posiadane Technologie.

**To jest premia o stałym działaniu.**

## NFC



Możesz sprzedawać do 3 [ikona] bez umieszczania w regionie

Podczas swojej tury w trakcie fazy 6. (Logistyka) możesz sprzedać od 0 do 3 wyprodukowanych [ikona] w cenę, którą ustaliłeś na tę rundę. Nie umieszczaj tych [ikona] w żadnym regionie. Zamiast tego, natychmiast zaznacz PZ na torze PZ i zwróć [ikona] do swoich zasobów.

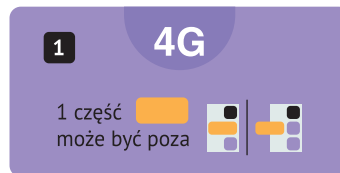
**To jest premia o stałym działaniu.**



Natychmiast podnieś swoją cenę o 1. Ponadto podczas fazy 2. (Ustalanie Cen) każdej rundy podnieś swoją cenę o 1.

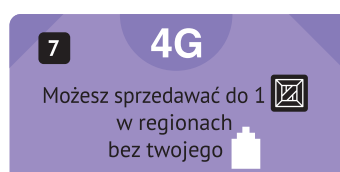
**To jest premia o stałym działaniu.**

## 4G



Kiedy w fazie 1. (Planowanie) umieścisz Ulepszenia na swoich Arkuszach, mogą one wystawać poza krawędzie twoich Arkuszy.

**To jest premia o stałym działaniu.**







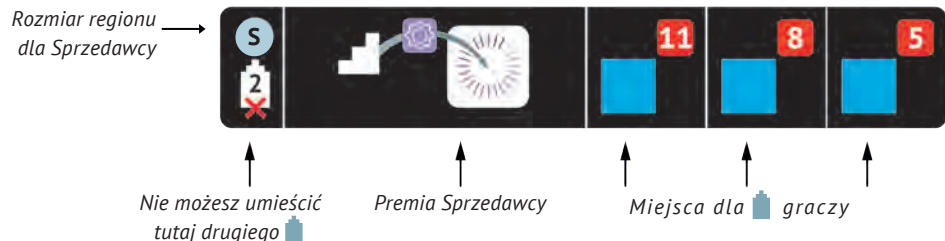
Możesz sprzedawać do 1 [ikona] w regionach bez twojego [ikona]




Podczas fazy 7. (Sprzedaż Towarów) możesz sprzedać w swojej turze po 1 z wyprodukowanych [ikona] w każdym regionie, w którym nie masz [ikona]. Musisz umieścić te [ikona] na Klientach, którym możesz je sprzedać, zgodnie z zasadami sprzedaży [ikona] na stronie 15.


**To jest premia o stałym działaniu.**


## Sprzedawcy

Sprzedawcy uniemożliwiają graczom sprzedaż  w ich regionie. Jednak korzystając z Logistyki, gracze mogą nadal umieścić  w tym regionie (gdy będą mieć tam wystarczającą liczbę ).  nie są umieszczane na zwykłym polu w tym regionie, ale na niebieskich polach Sprzedawcy.



Liczba w czerwonym kwadracie obok niebieskiego pola to liczba PZ, którą gracz zdobędzie na końcu gry, jeśli jego  będzie tam umieszczony.  są zawsze umieszczane od lewej do prawej, więc pierwszy gracz, który umieści swój , zdobędzie więcej PZ niż kolejny gracz.

Gdy tylko gracz umieści swój  na Sprzedawcy, otrzyma wskazaną premię. To jest premia jednorazowa. **Gracz może zdecydować, że nie skorzysta z premii.** Pamiętaj, że w grze jest kilku Sprzedawców bez premii.





**Pamiętaj:** Nie może być dwóch  w tym samym kolorze na kafle jednego Sprzedawcy.

## Premie Sprzedawców




Wyprodukuj wskazaną liczbę  w swoim kolorze. Umieść te  w sekcji Dostępne Towary swojego organizera








Weź wskazaną liczbę  w swoim kolorze i umieść je na polu badań dowolnej Technologii. Jeśli otrzymasz 2 , możesz je rozdzielić na dwie Technologie. Jeśli zyskasz wystarczającą liczbę  do ukończenia badań nad Technologią, nadal musisz zacząć do swojej tury w fazie 5. (Badanie Technologii) (zgodnie z **Regułą Pierwszeństwa**), zanim będziesz mógł umieścić tam swój .






Zwiększ lub zmniejsz cenę swojego  w Bloku Cen o 1.



Umieść drugi  w dowolnym regionie, w którym masz już 1 . Nie możesz umieścić trzeciego  lub położyć go w miejscu, w którym nie masz . Tak więc nie możesz umieścić  na Sprzedawcy.



Przenieś 1  w swoim kolorze z jednego regionu do drugiego. Możesz przenosić  między **innymi** Sprzedawcami. Jeśli wskutek tego ruchu pojawi się puste pole w regionie lub na Sprzedawcy, przesuń wszystkie pozostałe  w lewo, aby wypełnić lukę. **Nie otrzymasz** żadnej premii od Sprzedawcy za ten ruch.

## Najczęściej Zadawane Pytania

### **Czy Sprzedawcy mogą być rozmieszczani losowo na początku gry?**

Nie. To zaburzyłoby balans gry.

### **Co oznaczają symbole ( / ) na Arkuszach gracza?**

Są one potrzebne tylko po to, abyś na początku gry mógł łatwo odróżnić dwa typy Arkuszy gracza. Podczas gry te symbole nie są używane.

### **Czy mogę zmienić pozycję swoich Arkuszy w trakcie rundy po fazie 1. (Planowanie)?**

Nie. Autorzy gry nie pozwalają ci zmieniać pozycji swoich Arkuszy, nawet jeśli twierdzisz, że popełniłeś poważny błąd.

### **Co należy zrobić, jeśli gracze remisują zgodnie z Regułą Pierwszeństwa?**

Jeśli dwóch lub więcej graczy jest równych pod względem ustalonych ceny i posiadanych PZ, remis jest rozwiązywany, dzięki ich pozycjom początkowym na Torze PZ (kolorowe pola w górnym rzędzie): gracz, który rozpoczął z najmniejszą liczbą PZ, ma pierwszeństwo.

### **Czy mogę umieścić Ulepszenie pod Arkuszami, tak aby zniknęło z pola widzenia?**

Tak, możesz. Obie komórki twojego Ulepszenia muszą znajdować się na jednym lub obu twoich Arkuszach. Ulepszenie można więc umieścić w całości na jednym Arkuszu, a następnie całkowicie zakryć drugim Arkuszem. Nie ma to większego sensu, ale nie jest sprzeczne z regułami.

### **Czy podczas fazy 1. (Planowanie) mogę umieścić moje Arkusze tak, aby jeden był całkowicie zakryty przez drugi albo po prostu umieścić je obok siebie?**

Nie. Jeden Arkusz musi zakrywać od 1 do 4 komórek drugiego Arkusza. Gdybyś tak zrobił, złamałbyś tę zasadę!

### **W fazie 3. (Produkcja) wyprodukowałem więcej niż potrzebuję. Czy mogę zawiesić produkcję pewnej ilości, aby zmniejszyć liczbę ?**

Nie. Musisz wyprodukować dokładnie taką liczbę , jaką jesteś w stanie.

## Twórcy

**Kierownik Projektu:** Max Vereschagin

**Artysta:** Aleksandr Kiselev

**Główny Projektant:** Mikhail Pakhomov

**Dyrektor Artystyczny:** Viktor Zaburdaev

**Promocja:** Darina Orlova, Nataliya Naboyshchikova, Katerina Schlecker

**Dyrektor Produkcji:** Sergey Morozov

**Tłumaczenie:** Runa LLC

**Korektor:** William Niebling

**Wersja Polska:** Zespół Portal Games

**Skład:** Magdalena Gołda

## Podziękowania od autora

Herman Tikhomirov za świetne porady dotyczące promocji gry. Andrei Stolyarov za motywację do tworzenia gry. Yuri Zhuravlev i Nikolai Pegasov za inspirację spod "The Golden Sails". Dziękuję również Gildii Twórców Gier Planszowych (GRaNI) za ich wkład i promocję.



## Specjalne podziękowania za pomoc w rozwoju i pracy nad projektem

Andrei Kolupaev, Konstantin Domashev, Konstantin Malygin, Yuri Yamschikov, Valery Kruzhalov, Ilya Stepanov, Yulia Ilyinskaya, Natalia Telezhkina, Yan Yegorov, Nikolai Zolotarev, Valentina Aristarkhova, Aleksandr Eremin, Andrei Kalinin, Igor Ganzha, Vasily Redinsky, Nadezhda Penkrat, Victoria Drobotova, Andrei Aganov, Anastasia Yushina, Vitaly Terekhov, Dmitry Krylov, Vasily Vereschagin.

## Podziękowania dla "Astronauts with Hammers"

Aleksandr Tkachev, Bogdan Khokhlov, Pavel Eltsin, Oleg Meleshin, Aleksandr Chapurin, Artur Katarzhanov, Yulia Tkachenko, Anton Prinov, Anton Kravchenko, Anna Kravchenko, Roman Gaffarov, Aleksandr Aleksnanin, Loerglil Meflizh, Delli Arieri.

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

smartphone<sup>Inc.</sup>

PODOBA CI SIĘ  
smartphone<sup>Inc.?</sup>

SPRAWDŹ NASZE  
INNE EUROGRY!



