

VIA NEBULA

ZASADY GRY



OTO PO WIELU WIEKACH DOLINA NEBULI WYŁONIŁA SIĘ Z MROCNYCH ODMĘTÓW HISTORII. OSNUTE GĘSTĄ MGŁĄ ŁĄKI I LASY, DAWNO TEMU ZAMIESZKIWANE PRZEZ NIEPRZYJAZNE ISTOTY, CZEKAJĄ DZIŚ NA DZIELNYCH ODKRYWCÓW, KTÓRZY BEZ STRACHU PRZEMIERZĄ ZAPOMNIANE ŚCIEŻKI, ZBIORĄ BOGACTWA ZIEMI I WZNIOSĄ NOWE BUDYNKI NA RUINACH ZDEWASTOWANYCH MIAST. CZY ZOSTANIESZ BOHATEREM DOLINY NEBULI I POMOŻESZ ODZYSKAĆ JEJ ŚWIETNOŚĆ I SPOKÓJ?

ZAWARTOŚĆ

plansza główna

strona „dla początkujących”



strona „dla zaawansowanych”



4 plansze gildii (po 1 dla każdego gracza)



strona do rozgrywki 2-osobowej



strona do rozgrywki 3- i 4-osobowej

42 karty



33 kontrakty neutralne



8 kontraktów prywatnych

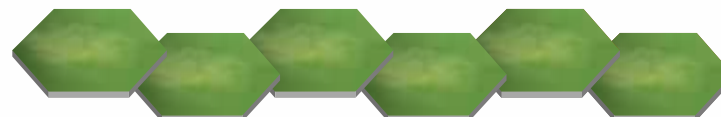


1 karta końca gry

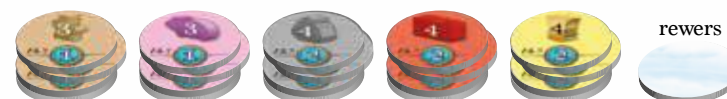
24 place budowy w 4 kolorach (12 połówek sześciokątnych płytek do rozgrywki 3- i 4-osobowej oraz 12 sześciokątnych płytek do rozgrywki 2-osobowej)



60 płytek łąki



20 żetonów eksploatacji



5 specjalnych żetonów eksploatacji



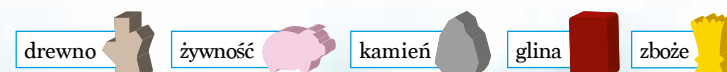
20 budynków (po 5 dla każdego gracza)



12 rzemieślników (po 3 dla każdego gracza)



90 surowców



SZCZEGÓŁOWY OPIS PLANSZ



PRZYGOTOWANIE GRY (4 GRACZY)

Uwaga! Zmiany w przygotowaniu gry dla 2 i 3 graczy znajdują się na końcu instrukcji.

1

Planszę główną należy położyć pośrodku stołu. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy użycie strony „dla początkujących”.

2

Wszystkie surowce należy umieścić w pobliżu planszy. Stanowią zasoby ogólne.

3

- Pierwszego gracza wybiera się losowo. Tasuje on karty prywatnych kontraktów i rozdaje każdemu z graczy po 2 karty.
- Następnie tasuje karty kontraktów neutralnych i tworzy z nich zakryty stos, który umieszcza na planszy. Dobiera 4 karty ze stosu i kładzie je awersami do góry na miejscach na planszy.
- Kartę końca gry umieszcza na przeznaczonym dla niej miejscu.



4

- Z gry należy usunąć jeden losowy specjalny żeton eksploatacji i odłożyć go do pudełka. Nie będzie używany w rozgrywce.
- Pozostałe żetony eksploatacji (zwykłe i specjalne) należy potasować i położyć po jednym żetonie rewersem do góry na wszystkich polach łąki na planszy głównej. Następnie należy odkryć wszystkie żetony.

5

Następnie 4 specjalne żetony eksploatacji wymienia się na 5 wskazanych na nich surowców. Te 4 pola stanowią neutralne pola eksploatacji (nienależące do żadnego z graczy).

6

Każdy gracz otrzymuje planszę gildii i wszystkie elementy w wybranym kolorze. Następnie kładzie 5 budynków, 3 place budowy i 2 rzemieślników na przeznaczonych dla nich miejscach (trzeciego rzemieślnika należy odłożyć do pudełka). Wreszcie każdy gracz umieszcza na swojej planszy 4 stosy po 3 płytki łąki.

7

Pozostałe płytki łąki należy ułożyć w stos obok planszy głównej. Stanowią rezerwę.

CEL GRY

GRACZE BĘDĄ ZBIERAĆ SUROWCE Z PÓL EKSPLOATACJI I WYPEŁNIAĆ KONTRAKTY, ABY ZDOBYĆ JAK NAJWIĘCEJ PUNKTÓW (REPREZENTUJĄCYCH CHWAŁĘ, PRESTIŻ I BOGACTWO). NA KONIEC GRY GRACZ Z NAJWIĘKSZĄ LICZBĄ PUNKTÓW ZOSTANIE ZWYCIĘZCĄ I BOHATEREM DOLINY NEBULI!

PRZEBIEG TURY GRACZA



Grę rozpoczyna pierwszy gracz, a następnie rozgrywka toczy się w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz musi wykonać 2 spośród 6 dostępnych akcji:

- A. Umieszczenie na planszy rzemieślnika
- B. Umieszczenie na planszy placu budowy
- C. Eksploracja pola mgły
- D. Eksploracja pola skamieniałego lasu (ten wybór zużywa obie akcje)
- E. Transport surowca na jeden ze swoich placów budowy
- F. Wzniesienie budynku

Uwaga! W swojej turze możesz przeprowadzić tę samą akcję więcej niż raz, ale pamiętaj, że eksploracja skamieniałego lasu (D) kosztuje DWIE akcje.

A. UMIESZCZENIE NA PLANSZY RZEMIEŚNIKA



Gracz umieszcza jednego ze swoich dostępnych rzemieślników na dowolnym polu zawierającym żeton eksploatacji. Zabiera żeton i kładzie rewersem do góry obok swojej planszy gildii. Następnie umieszcza na tym polu tyle danych surowców, ile wskazuje żeton. W ten sposób tworzy nowe pole eksploatacji.

Uwaga! Dostępny rzemieślnik to rzemieślnik znajdujący się na Twojej planszy gildii. Nie możesz wybrać tej akcji, jeśli nie posiadasz dostępnego rzemieślnika.



PRZYKŁAD. Niebieski umieszcza rzemieślnika na polu z żetonem „3 drewna”. Bierze żeton i kładzie rewersem do góry obok swojej planszy gildii. Następnie kładzie 3 sztuki drewna na polu obok swojego rzemieślnika.



B. UMIESZCZENIE NA PLANSZY PLACU BUDOWY



Gracz bierze jeden ze swoich placów budowy i zakrywa nim wolną połówkę pola ruin, tj. niezakrytą przez inny plac budowy ani budynek.

Każde pole ruin ma miejsce na 2 place budowy. Na jednym polu ruin mogą się w tym samym czasie znajdować 2 place budowy należące do jednego albo dwóch graczy.

Uwaga!

- Nie możesz wybrać tej akcji, jeśli nie posiadasz dostępnego placu budowy.
- Na planszy głównej nie możesz mieć więcej placów budowy niż dostępnych budynków na swojej planszy gildii.

PRZYKŁAD. Czarny decyduje się na akcję umieszczenia na planszy placu budowy. Nie może tego uczynić na polu A, gdyż obie połówki pola są zajęte. Może wybrać pole B, C albo D.



C. EKSPLORACJA POLA MGŁY



Gracz bierze płytkę łąki z wysuniętego najbardziej na lewo stosu na swojej planszy gildii i umieszcza ją na polu mgły. Pole to musi:

- sąsiadować z polem zawierającym jakikolwiek należący do niego element (rzemieślnika, plac budowy, budynek) ALBO
- sąsiadować z pustym polem łąki lub płytką łąki (tj. polem, które nie zawiera żadnych surowców ani żetonu eksploatacji).

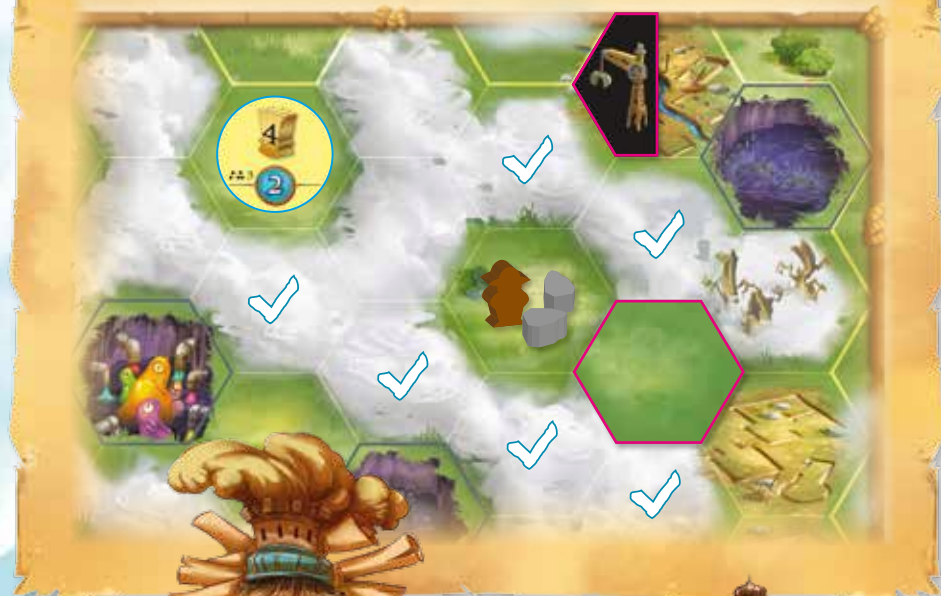
D. EKSPLORACJA POLA SKAMIENTAŁEGO LASU



Gracz bierze płytkę łąki z wysuniętego najbardziej na lewo stosu na swojej planszy gildii i umieszcza ją na polu skamieniałego lasu. Pole to musi:

- sąsiadować z polem zawierającym jakikolwiek należący do niego element (rzemieślnika, plac budowy, budynek) ALBO
- sąsiadować z pustym polem łąki lub płytką łąki (tj. polem, które nie zawiera żadnych surowców ani żetonu eksploatacji).

PRZYKŁAD. Czarny decyduje się na eksplorację pola mgły. Bierze płytkę łąki ze swojej planszy gildii i może ją umieścić na którymkolwiek polu mgły zaznaczonym na rysunku, jako że wszystkie pola sąsiadują albo z polem zajęтым przez jego element, albo z pustym polem łąki.



Uwaga! To działanie wykorzystuje obie akcje gracza. W konsekwencji tura gracza dobiega końca po wykonaniu tej czynności.

PRZYKŁAD. Niebieski decyduje się na eksplorację pola skamieniałego lasu. Bierze płytkę łąki ze swojej planszy gildii i może ją umieścić na którymkolwiek polu zaznaczonym na rysunku, jako że wszystkie te pola sąsiadują albo z polem zajęтым przez jego element, albo z pustym polem łąki. Tura gracza dobiega końca po wykonaniu tej akcji, gdyż te działanie zużywa dwie akcje.



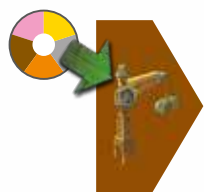
ODKRYWCY

Podczas akcji eksploracji gracz wykorzystuje płytki łąki ze swojej planszy gildii. Po wykorzystaniu całego stosu zostaje odsłonięty wizerunek odkrywcy na planszy. Na koniec gry każdy widoczny odkrywca jest wart 2 punkty.

Uwaga! Jeśli chcesz dokonać eksploracji, a nie posiadasz już więcej płytek łąki na swojej planszy, możesz użyć płytek z rezerwy, jeśli jakieś w niej zostały.



E. TRANSPORT SUROWCA NA PLAC BUDOWY



Gracz wybiera jeden z surowców z dowolnego pola eksploatacji zajmowanego przez swojego rzemieślnika, rzemieślnika innego gracza lub niezajmowanego przez nikogo (neutralne pole eksploatacji). Przenosi wybrany surowiec na jeden ze swoich placów budowy po ścieżce sąsiadujących ze sobą pustych pól łąki. Mogą to być płytki łąki umieszczone na planszy przez graczy albo puste pola eksploatacji.

Jeśli wybrany surowiec był ostatnim na danym polu eksploatacji, właściciel rzemieślnika zajmującego to pole kładzie go z powrotem na swojej planszy gildii. Pole jest teraz uważane za puste pole łąki i gracze mogą wykorzystywać je do transportu surowców.

Uwaga!

- **Nie możesz transportować surowca przez pole, które nie jest puste.**
- Nie możesz transportować surowca na plac budowy należący do innego gracza.
- Możesz dostarczyć surowiec na swój plac budowy od dowolnej strony pola zajmowanego przez ten plac (plac budowy nie ma sprecyzowanego położenia w granicach pola).
- Surowiec leżący na placu budowy nie może być dalej transportowany.

F. WZNIESIENIE BUDYNKU



Gracz może wznieść budynek na jednym ze swoich placów budowy zawierającym wszystkie surowce wymagane przez kontrakt. Kontraktem tym może być:

- jeden z kontraktów w ręce gracza;
- jeden z czterech kontraktów leżących na planszy głównej.

PRZYKŁAD. Biały decyduje się na transport surowca. Bierze zboże z pola eksploatacji należącego do Niebieskiego i przenosi na swój plac budowy ścieżką pustych pól. Jako że pole eksploatacji opustoszało, Niebieski odzyskuje swojego rzemieślnika.



KARTA KONTRAKTU



NASTĘPNIE GRACZ:

- 1) Musi umieścić jeden ze swoich budynków w miejscu swojego placu budowy. Znajdujące się na nim surowce wracają do zasobów ogólnych, a sam plac budowy na planszę gildii gracza.
- 2) Może natychmiast skorzystać ze zdolności karty.
- 3) Musi położyć zrealizowany kontrakt rewersem do góry obok swojej planszy. Jeśli kontrakt pochodził z planszy głównej, natychmiast należy uzupełnić puste miejsce nowym kontraktem ze stosu.

Uwaga! Gracz może wznieść budynek także w sytuacji, gdy na placu budowy znajduje się więcej surowców, niż wymaga tego kontrakt. Gracz umieszcza nadmiarowe surowce w swoim magazynie. Każdy znajdujący się tam surowiec będzie wart -1 punkt podczas końcowego punktowania.

PRZYKŁAD. Czarny posiada na jednym ze swoich placów budowy kamień, drewno i zboże. Decyduje się wznieść budynek, realizując jeden z kontraktów z planszy głównej, który wymaga „drewna i kamienia”. Wymienia więc plac budowy i surowce na jeden ze swoich budynków. Plac budowy kładzie z powrotem na swojej planszy gildii, a wykorzystane w kontrakcie drewno i kamień odkłada do zasobów ogólnych. Niewykorzystane przy budowie zboże umieszcza natomiast w magazynie na swojej planszy. Następnie wykorzystuje zdolność z karty kontraktu i przemienia glinę w żywność. Na koniec kładzie kartę rewersem do góry obok swojej planszy, a na jej miejsce dociąga nową kartę ze stosu.



KONIEC GRY

GRA SIĘ KOŃCZY, GDY KTÓRYŚ Z GRACZY WZNIESIE SWÓJ OSTATNI, PIĄTY BUDYNEK. GRACZ TEN OTRZYMUJE KARTĘ KOŃCA GRY I JEGO TURA NATYCHMIAST SIĘ KOŃCZY. JAK WSKAZANO NA KARCIE KOŃCA GRY, WSZYSCY POZOSTALI GRACZE WYKONUJĄ JESZCZE JEDNĄ TURE, PO CZYM KAŻDY GRACZ PRZENOSI DO SWOJEGO MAGAZYNU WSZYSTKIE SUROWCE, JAKIE POZOSTAŁY NA JEGO PLACACH BUDOWY ORAZ ŻETONACH EKSPLOATACJI. NASTĘPUJE KOŃCOWE PUNKTOWANIE.

KAŻDY GRACZ DODAJE:



Punkty ze swoich żetonów eksploatacji.



Punkty ze swoich zrealizowanych kontraktów.
Uwaga! Jakikolwiek karty pozostałe na ręce gracza są ignorowane.



Punkty za odkrywców (2, 4, 6 albo 8 – w zależności od tego, ile wizerunków udało się graczowi odsłonić).



2 punkty za kartę końca gry (dla gracza, który aktywował warunek końca gry).



Na koniec każdy gracz odejmuje 1 punkt za każdą sztukę surowca w swoim magazynie.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który posiada najmniej surowców w magazynie. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo i składają sobie nawzajem gratulacje.

„VIA NEBULA” DLA 3 GRACZY

Rozgrywka toczy się według zasad podanych powyżej, ale z następującymi modyfikacjami:

- Podczas przygotowania rozgrywki na planszy gildii gracze tworzą stosy złożone z 4 płytek łąki (a nie 3).
- Żetony eksploatacji produkują o jeden surowiec mniej (4 zamiast 5, 3 zamiast 4 i 2 zamiast 3).

- Każdy gracz otrzymuje 2 karty prywatnych kontraktów. Pozostałe 2 karty odkładane są do pudełka.

„VIA NEBULA” DLA 2 GRACZY

Rozgrywka toczy się według zasad podanych powyżej, ale z następującymi modyfikacjami:

- Gracze używają drugiej strony plansz gildii (z oznaczeniem „dla 2 graczy”).
- Podczas przygotowania rozgrywki na planszy gildii gracze tworzą stosy złożone z 5 płytek łąki (a nie 3).
- Każdy gracz otrzymuje 3 rzemieślników (zamiast 2).
- Pola ruin na planszy głównej mogą być zajęte tylko przez 1 plac budowy (lub budynek). Z tego względu gracze używają pełnych sześciokątnych płytek placów budowy, a nie ich połówek – jak w grze dla 3 i 4 graczy. Gdy tylko gracz umieści swój plac budowy na polu ruin, staje się ono niedostępne dla drugiego gracza.
- Żetony eksploatacji produkują o 1 surowiec mniej (4 zamiast 5, 3 zamiast 4 i 2 zamiast 3).
- Każdy gracz otrzymuje 2 karty prywatnych kontraktów. Pozostałe 4 karty odkładane są do pudełka.



ZDOLNOŚCI KART

WIEKSZOŚĆ KART OFERUJE GRACZOM OKREŚLONE KORZYŚCI. ZDOLNOŚĆ KARTY MOŻE BYĆ WYKORZYSTANA JEDYNIEM W MOMENCIE REALIZACJI KONTRAKTU (WZNIESIENIA ZA JEGO POMOCĄ BUDYNKU). JEŚLI GRACZ NIE WYKORZYSTA ZDOLNOŚCI W TYM MOMENCIE, TO ZDOLNOŚĆ PRZEPADA I NIE MOŻE BYĆ WYKORZYSTANA W ŻADNYM PÓŹNIEJSZYM MOMENCIE GRY.

Uwaga! Niektóre zdolności kart są sprzeczne z ogólnymi zasadami gry. W takich przypadkach obowiązuje tekst na karcie.



KONTRAKTY PRYWATNE (8)



CICHE MIASTECZKO (2)

Ta karta nie posiada żadnej zdolności, ale na koniec gry jest warta 4 punkty.



DOSTAWA EKSPRESOWA (2)

Wybierz dowolny surowiec z zasobów ogólnych i umieść go na jednym ze swoich placów budowy.



SEKRETNY PLAN (2)

Dobierz kartę ze stosu kontraktów i dodaj ją do kart na ręce. Od tej chwili jest to Twój kontrakt prywatny i możesz za jego pomocą wznieść budynek.



SKRÓT (2)

Odłóż do rezerwy 2 płytki łąki (od lewej strony) ze swojej planszy gildii.



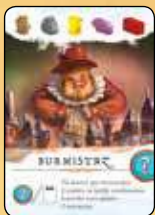


KONTRAKTY NEUTRALNE (33)



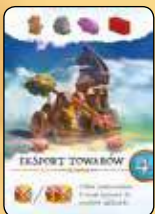
ARCHITEKT (1)

Ta karta nie oferuje żadnej zdolności, ale na koniec gry jest warta 1 dodatkowy punkt za każdy zrealizowany przez Ciebie kontrakt, włączając ten.



BURMISTRZ (1)

Ta karta nie oferuje żadnej zdolności, ale na koniec gry jest warta 2 dodatkowe punkty za każdy zrealizowany przez Ciebie kontrakt, który wymagał dokładnie 2 surowców.



EKSPORT TOWARÓW (2)

Odlóż do zasobów ogólnych maksymalnie 2 surowce. Każdy z nich może pochodzić z jednego z Twoich pól eksploatacji, jednego z Twoich placów budowy lub z Twojego magazynu.



GORZELNIA (6)

Możesz wykonać dodatkowo jedną dowolną akcję.

Uwaga! Jeśli realizacja tego kontraktu była pierwszą akcją, możliwe jest użycie dwóch kolejnych akcji do eksploracji pola skamieniałego lasu.



KAPEŁAN (1)

Zrealizowanie tego kontraktu wymaga 3 surowców, każdy innego rodzaju.

Ta karta nie oferuje żadnej zdolności, ale na koniec gry jest warta 3 punkty.



KARAWANA (2)

Odlóż do zasobów ogólnych 1 surowiec z jednego ze swoich pól eksploatacji lub placów budowy

ALBO

odlóż do zasobów ogólnych 1 surowiec ze swojego magazynu.



KRAM (6)

Zamień 1 surowiec ze swojego pola eksploatacji lub swojego placu budowy na wybrany surowiec z zasobów ogólnych.



KUPIEC (1)

Ta karta nie oferuje żadnej zdolności, ale na koniec gry jest warta 1 dodatkowy punkt za każdy żeton eksploatacji, jaki posiadasz



LENIWY ODKRYWCA (1)

Żebyś mógł zrealizować ten kontrakt, na Twoim placu budowy muszą znajdować się dwa surowce tego samego rodzaju.

Ta karta nie oferuje żadnej zdolności, ale na koniec gry jest warta 1 dodatkowy punkt za każdego nieodsłoniętego odkrywcę na Twojej planszy gildii.



ŁOWCY PRZYGÓD (2)

Możesz położyć płytkę łąki na dowolnym zakazanym polu, ignorując wszelkie zasady eksploracji.



MASZYNA POWIETRZNA (4)

Przenieś dowolną płytkę łąki z planszy głównej na dowolne pole mgły, ignorując wszelkie zasady eksploracji.



URODZAJ (2)

Usuń z planszy głównej wybrany przez siebie żeton eksploatacji i odlóż go do pudełka. W jego miejsce połóż wskazane na nim surowce. (Nie umieszczaj na polu swojego rzemieślnika).

Jest to nowe neutralne pole eksploatacji.



WARSZTAT (4)

Możesz położyć płytkę łąki na dowolnym polu skamieniałego lasu, ignorując wszelkie zasady eksploracji.

NOTKI BIOGRAFICZNE



MARTIN WALLACE

Via Nebula jest dobrym przykładem na to, jak z niczego może powstać coś. Inspiracją był pomysł Nikolaja Wendta, jednego z moich testerów, który myślał o grze, w której akcje gracza byłyby korzystne także dla jego przeciwników. Większa część mechaniki została opracowana podczas jednego z wypadów na miasto. To był długi, ale bardzo malowniczy i, jak widać, owocny spacer. Pokazałem swój projekt ludziom ze Space Cowboys, którym nie spodobał się inny mój projekt, z którym przyszedłem na spotkanie. Ku mojemu zdziwieniu, ten pomysł bardzo przypadł im do gustu! W tym miejscu pragnę przekazać moje wielkie podziękowania dla Philippe'a, CROCa i Marca. I to nie tylko za wydanie tej gry, ale za wszelką pomoc, jakiej mi udzielili na przestrzeni ostatnich lat!



VINCENT JOUBERT

Vincent pracuje w swojej 4-piętrowej chatce niedaleko Lyonu, pośród stadek kur i niekończących się pól maku. Po krótkiej wizycie w firmie The Fourth and a half Dimension zagościł tam na dłużej jako kierownik działu 3D tworzącego gry wideo, takie jak *V-Rally*, *Kya* czy *Alone in the Dark*. Po kilku latach spędzonych na stanowisku grafika i ilustratora dla grupy Ankama zaczął pracować głównie jako grafik przy realizacji filmów animowanych – tym też zajmuje się obecnie. Gdy pogoda dopisuje, podróżuje... między ilustracjami do książek, gier wideo i gier planszowych.

VIA NEBULA została wydana przez JD Éditions – SPACE Cowboys
238, rue des frères Farman, 78530 BUC – Francja
© 2016 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wydanie polskie: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk

Gra, którą trzymasz w ręku, została wyprodukowana z największą starannością. Jeśli jednak napotkasz jakikolwiek problem, zapraszamy do kontaktu z biurem obsługi klienta na stronie www.asmodee.com.
Kontakt z polskim dystrybutorem to wydawnictwo@rebel.pl

