

SENTINEL



• INSTRUKCJA •

Stoimy u progu kolejnej rewolucji technologicznej. Świadome roboty stworzone do pracy w wojskowości, przemyśle i transporcie są na wyciągnięcie ręki. Ich budowa nie stanowi dla nas problemu. Ale odpowiednie ich zaprogramowanie okazało się dużo trudniejsze. Nieliczne firmy twierdzą, że mają zasoby i wiedzę, by osiągnąć ten cel, ale tylko jedna z nich wygra ten wyścig. Twoja misja jest prosta: pozyskaj cenne roboty i podłącz je do swojej sieci. Spróbuj przewidzieć, jaki wpływ będzie to miało na działanie twoich systemów, skalibruj roboty dla pełnej optymalizacji i przyciągnij uwagę największych inwestorów, by poprowadzić ludzkość w nową erę świadomych robotów.

## ELEMENTY GRY

60 KART



20 KOŚCI



15 ŻETONÓW INWESTORÓW



16 PIONÓW AGENTÓW (PO 4 W KOLORZE KAŻDEGO GRACZA)



81 ŻETONÓW PZ (PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA)



9 SEKCJI PLANSZY GRACZA

PRAWA STRONA



LEWA STRONA

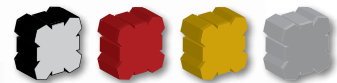
ZŁOŻONA PLANSZA GRACZA



20 PIONÓW ASYSTENTÓW (PO 5 W KOLORZE KAŻDEGO GRACZA)



8 ZNACZNIKÓW KOLEJNOŚCI (PO 2 W KOLORZE KAŻDEGO GRACZA)



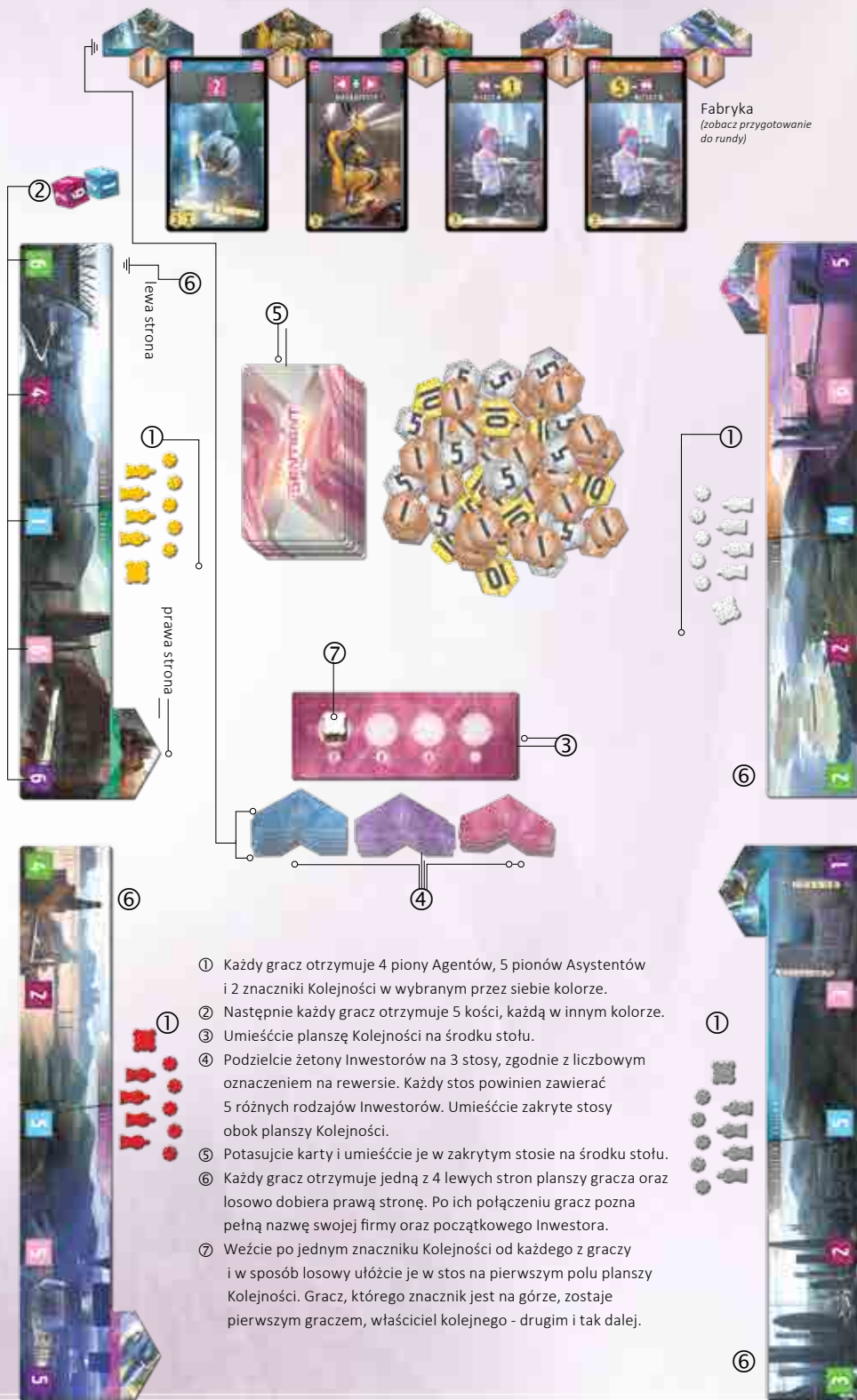
1 PLANSZA KOLEJNOŚCI



PODSTAWOWE DANE GRY



# PRZYGOTOWANIE DO GRY



- ① Każdy gracz otrzymuje 4 piony Agentów, 5 pionów Asystentów i 2 znaczniki Kolejności w wybranym przez siebie kolorze.
- ② Następnie każdy gracz otrzymuje 5 kości, każdą w innym kolorze.
- ③ Umieście planszę Kolejności na środku stołu.
- ④ Podzielcie żetony Inwestorów na 3 stosy, zgodnie z liczbowym oznaczeniem na rewersie. Każdy stos powinien zawierać 5 różnych rodzajów Inwestorów. Umieście zakryte stosy obok planszy Kolejności.
- ⑤ Potasujcie karty i umieście je w zakrytym stosie na środku stołu.
- ⑥ Każdy gracz otrzymuje jedną z 4 lewych stron planszy gracza oraz losowo dobiera prawą stronę. Po ich połączeniu gracz pozna pełną nazwę swojej firmy oraz początkowego Inwestora.
- ⑦ Weźcie po jednym znaczniku Kolejności od każdego z graczy i w sposób losowy utóńcie je w stos na pierwszym polu planszy Kolejności. Gracz, którego znacznik jest na górze, zostaje pierwszym graczem, właściciel kolejnego - drugim i tak dalej.



## PRZYGOTOWANIE DO RUNDY (POWTÓRZCIE TE CZYNNOŚCI NA POCZĄTKU KAŻDEJ RUNDY):

- (1). Przygotowanie fabryki: Dobierzcie 4 karty Robotów i umieśćcie je w rzędzie, dobrze widocznym dla wszystkich graczy. Najlepiej u szczytu stołu, tak by żaden z graczy nie widział ich do góry nogami.
- (2). Rozłóżcie losowo 5 żetonów Inwestorów ze stosu obecnej Rundy - po 1 pomiędzy kartami i na ich skraju, zgodnie z poniższą ilustracją. Pod każdym żetonem Inwestora połóżcie żeton PZ o wartości 1.

### FABRYKA



- (3). Rzućcie swoimi 5 kośćmi i ułóżcie je na swojej planszy na polach o odpowiadających kolorach.
- (4). (Wyłącznie w drugiej i trzeciej rundzie). Rozdajcie z powrotem każdemu graczowi ich znaczniki Kolejności z poprzedniej rundy. Na początku rundy każdy z graczy powinien mieć 1 znacznik w swoich zasobach i drugi na stosie wyznaczającym kolejność w obecnej rundzie.

## ZASADY GRY

**Podsumowanie:** Pojedyncza rozgrywka w Sentient trwa 3 rundy. W każdej z nich gracze podłączają 4 Roboty do swoich sieci, które mogą przynieść im punkty zwycięstwa podczas ich podliczania na koniec rundy. Każdy z graczy zaczyna rundę z 5 kośćmi w swojej sieci.

Każdy podłączany Robot kalibruje przyległe kości - obniżając lub podwyższając ich wynik - oraz w zależności od nich zdobywa punkty na koniec rundy (niektóre Roboty dostarczają punkty za identyczny wynik na obu kościach, inne za niskie lub nieparzyste wyniki itd.).

Gracze mogą także pozyskać żetony Inwestorów, zależnie od tego, gdzie rozmieścili swoich Agentów podczas pobierania kart z fabryki. Żetony te dostarczają dodatkowe punkty za jeden z 5 rodzajów Robotów - każdy z nich to 1 punkt za każdego Robotą określonego rodzaju na koniec gry.

Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów po 3 rundach gry - wygrywa!

Gracze dysponują 2 rodzajami pionów - **Agentami** oraz **Asystentami**. **Agenci** służą do jednego celu - pozyskiwania nowych kart. **Asystenci** mogą być używani do zwiększania wpływów podczas rozmieszczania Agentów lub do zablokowania efektów "+" i "-" karty.

# PRZEBIEG ROZGRYWKI

Każda runda zaczyna się od ruchu gracza, który ma swój znacznik na samej górze stosu Kolejności. Następnie, ruch wykonuje gracz, którego znacznik znajduje się poniżej pierwszego i tak dalej aż do końca rundy. Kolejność wykonywania ruchów nie zmienia się w czasie trwania rundy.



W ramach ruchu gracz może:

- A. Pozyskać Robota.**  
albo
- B. Spasować / Odrzucić Roboty (raz na rundę).**

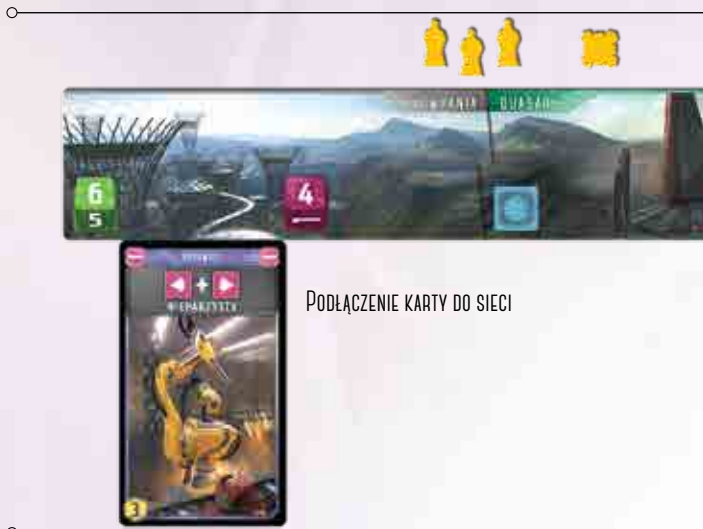
**A. Pozyskanie Roboty** składa się z 3 kroków:

- 1. Umieszczenie Agenta:**  
Umieść Agenta i ewentualnie Asystenta(-ów) nad wybraną kartą w fabryce.
- 2. Podłączenie do sieci:**  
Weź wybraną kartę i umieść ją w wolnym miejscu między 2 kośćmi w swojej sieci.
- 3. Kalibracja:**  
Zmień wyniki na sąsiadujących kościach zgodnie ze wskazaniami na położonej karcie (lub ewentualnie zakryj Asystentem znak +/-).

**(1) Umieszczenie Agenta:** Połóż Agenta nad kartą, którą chciałbyś umieścić w swojej sieci. Możesz dodatkowo położyć dowolną liczbę Asystentów obok Agenta, aby zwiększyć swój wpływ i jednocześnie szansę na wygraną sąsiadujących Inwestorów. Każdy Agent i Asystent to 1 punkt wpływu. Następnie, weź wybraną kartę na rękę, a w jej miejsce połóż kolejną kartę ze stosu. Jeśli stos jest pusty, stwórz nowy, tasując stos kart odrzuconych.



**(2) Podłączenie do sieci:** Uzyskaną w poprzednim kroku kartę połów w pustym miejscu między dwiema kośćmi (każda z 4 kart, które pozyskasz w rundzie, trafi na inne miejsce w twojej sieci).



**(3) Kalibracja:** Natychmiast po położeniu karty, zmień wyniki na sąsiadujących kościach zgodnie ze znakami "+" i "-" na rogach karty. Jeśli znajduje się na nim "+", zwiększ wynik na kości o 1, jeśli "-" zmniejsz o 1. Znak "=" oznacza, że wynik na kości nie ulega zmianie.

**(a) Rola Asystentów:** Jeśli nie chcesz zmienić wyniku na kości, możesz w tym (i tylko tym) momencie umieścić Asystenta na znaku +/- w rogu karty, by zablokować jego efekt. Uwaga! Na danej karcie można ich umieścić tylko i wyłącznie w momencie podłączania do sieci - później jest to niemożliwe. Jeśli chcesz, możesz nawet położyć 2 Asystentów na obu rogach karty. Asystenci mogą jedynie zablokować efekt, nie są w stanie zmieniać wyników na kościach. Asystenci zostają na karcie do końca rundy, by następnie wrócić do twoich zasobów.

**(b) Uwaga!** Jeśli na kości widnieje wynik 6, to znak "+" zmieni go na 1, podobnie przy wyniku 1 znak "-" zmieni go na 6.



## B. Spasowanie / Odrzucenie Robotów

Raz na rundę, możesz zrezygnować z wyboru karty Robota w swoim ruchu i zamiast tego umieścić znacznik Kolejności ze swoich zasobów na polu kolejnej rundy (a w przypadku Spasowania w 3 rundzie, na ostatnim polu planszy Kolejności). Jeśli jest już tam jakiś znacznik, połów na nim swój znacznik Kolejności.

Jeśli masz co najmniej 1 Agenta w swoich zasobach, odrzuć wszystkie karty Robotów z fabryki i zastąp je nowymi ze stosu, tym samym kończąc swój ruch.



Po twoim ruchu, grę kontynuuje kolejny gracz zgodnie z Kolejnością rundy. Runda dobiega końca, gdy każdy z graczy położy wszystkich swoich 4 Agentów, zbierając 4 karty i pasując raz w ciągu rundy.

Uwaga! Jeśli położyłeś już wszystkich swoich Agentów, a nadal masz znacznik Kolejności w swoich zasobach, **musisz spasować** w swoim następnym ruchu - **nie odrzucaj Robotów z fabryki!**

## KONIEC RUNDY:

Na końcu rundy każdy z graczy:

- 1. Podlicza punkty** z kart Robotów.
- 2. Pozyskuje Inwestorów.**
- 3. Odnawia zasoby.**

**1. Podliczenie punktów:** Każdy gracz sprawdza po kolei 4 karty pozyskane w tej rundzie. Każda karta daje punkty w zależności od wyników na przyległych kościach. Sprawdzane są tylko i wyłącznie karty pozyskane w obecnej rundzie. Każdy gracz otrzymuje żetony punktów zwycięstwa (PZ) o wartości równej liczbie punktów zdobytych podczas podliczania. Następnie usuwa wszystkie 4 karty ze swojej sieci i umieszcza je na stosie koło swojej planszy - będą przydatne jeszcze na koniec gry, przy podliczaniu punktów za wpływy u Inwestorów. Piony Asystentów położone na kartach, wracają do zasobów danego gracza. Podłączane do naszej sieci Roboty, w zależności od gałęzi gospodarki do której przynależą, pozwalają na zdobywanie punktów na 5 różnych sposobów:

- **Informacja:** karty Robotów z pojedynczą cyfrą. Zdobędziesz 2 PZ, jeśli tylko jedna z sąsiadujących kości będzie miała wskazany wynik lub 7 PZ, jeśli obie.
- **Transport:** zdobywasz punkty, jeśli spełnisz warunek dotyczący zależności między sąsiadującymi kośćmi, np. jedna z nich musi być większa od drugiej, lub obie muszą być równe.
- **Przemysł:** operuje na parzystych i nieparzystych wynikach na kościach.
- **Wojskowość:** by zdobyć PZ, musisz uzyskać określoną liczbę, sumując wyniki na obu kościach, np. obie kości muszą dać łącznie liczbę 9 lub większą.
- **Usługi:** liczba zdobytych PZ jest zmienna i zależy od wyników na sąsiadujących kościach.



**Przykład:** Sprawdzając karty od lewej do prawej: (1) karta Usług daje punkty równe sumie wyników na kościach minus 6. Suma obu wyników to 11 (6+5), czyli gracz zdobywa 5 PZ. (2) Karta Przemysłu jest warta 3 PZ, jeśli oba wyniki są nieparzyste. Tak jest w poniższym przykładzie, więc kolejne 3 PZ zostały zdobyte. (3) Dzięki karcie Informacji gracz zdobywa 2 PZ, jeśli wynik na jednej kości to 4, lub 7 PZ, jeśli widnieje on na obu kościach. W tym wypadku tylko 1 z nich spełnia ten warunek - 2 PZ dla gracza. (4) karta Transportu jest warta 4 punkty, jeśli wynik na kości po lewej stronie jest większy od tego po prawej stronie. Tym samym gracz zdobywa kolejne 4 PZ. Łącznie w tej rundzie gracz zdobył:  $5 + 3 + 2 + 4 = 14$  PZ.



**2. Pozyskanie Inwestorów:** Po podliczeniu PZ zdobytych dzięki kartom, przechodzicie do sprawdzenia żetonów Inwestorów. Każdy pion Agent a i Asystenta to 1 punkt wpływu. Każdy gracz sumuje punkty wpływu uzyskane dzięki pionom położonych nad kartami, po obu stronach żetonu Inwestora (krańcowe żetony Inwestorów, mają tylko 1 kartę sąsiadującą). Gracz, który posiada największy wpływ, pozyskuje żeton Inwestora, natomiast gracz, który zajął drugie miejsce dostaje żeton 1 PZ, zabierając go spod żetonu Inwestora. W przypadku remisu, wygrywa gracz z większą liczbą sąsiadujących Agentów. Jeśli nadal jest remis, pierwszeństwo ma gracz, którego znacznik Kolejności jest wyżej na stosie obecnej (nie kolejnej) rundy. Wygrane żetony Inwestorów gracze kładą nad swoją planszą gracza - dzięki nim zdobędą punkty na koniec gry, po 1 PZ za każdą posiadaną kartę pasującą do danego żetonu Inwestora. Aby pozyskać żeton Inwestora lub żeton PZ, należy posiadać przynajmniej 1 punkt wpływu. Niezdobyte przez żadnego z graczy żetony są odrzucane.





**Przykład:** Sprawdzając żetony Inwestorów od lewej do prawej (Czerwony jest pierwszym graczem, Biały drugim, Żółty trzecim):

- (1) **Informacja** - Żółty ma przewagę - 4 pkt wpływu - z pionów sąsiadujących z żetonem Inwestora Informacji i zdobywa go, Czerwony - 3 pkt - otrzymuje żeton 1 PZ.
- (2) **Przemysł** - wszyscy trzej gracze mają po 4 pkt wpływu i jednakową liczbę sąsiadujących Agentów. Czerwony jest pierwszym graczem, więc wygrywa żeton Inwestora, Biały jest następnym zgodnie z Kolejnością i otrzymuje żeton 1 PZ.
- (3) **Wojskowość** - Czerwony ma największy wpływ po zsumowaniu sąsiadujących pionów i otrzymuje żeton Inwestora Wojskowości. Biały remisuje z Żółtym, ale jako że jest wcześniej od niego w Kolejności, to on dostaje żeton 1 PZ.
- (4) **Usługi** - Żółty ma najwięcej pionów sąsiadujących z żetonem Inwestora Usług, Czerwony i Biały remisują, tym razem Czerwony otrzymuje 1 PZ jako pierwszy gracz.
- (5) **Transport** - Żółty i Biały mają identyczną liczbę punktów wpływu, ale to Biały ma więcej sąsiadujących Agentów i przejmuje żeton Inwestora. Żółty zdobywa 1 PZ.

**3. Odnowienie zasobów:** Po podliczeniu punktów w 1. i 2. rundzie:

- Usuńcie pozostałe karty i żetony Inwestorów / Punktów Zwycięstwa (jeśli jakieś pozostały niezdobyte) z fabryki.
- Rozdajcie graczom ich znaczniki Kolejności z pola właśnie zakończonej rundy.
- Każdy z graczy zabiera swoje pionki Agentów i Asystentów z fabryki i umieszcza je w swoich zasobach (razem z pionkami Asystentów, które były położone na kartach).

Pierwszy ruch w kolejnej rundzie wykona gracz, którego znacznik Kolejności jest najwyżej (kontynuując zgodnie z Kolejnością znaczników w stosie). Sprawdźcie sekcje Przygotowanie do rundy i postępujcie zgodnie z jej zaleceniami.

Po podliczeniu punktów w 3. rundzie, przejdźcie do końcowego podliczenia punktów i zakończenia gry.

## KOŃCOWE PODLICZANIE PUNKTÓW

**Podliczanie punktów za wpływ u Inwestorów:** Każdy żeton Inwestora, łącznie z tym nadrukowanym na planszy gracza, jest wart 1 PZ za każdą posiadaną kartę należącą do tej samej gałęzi gospodarki. Po zsumowaniu wszystkich punktów, gracze otrzymują odpowiednią liczbę żetonów PZ i dodają je do tych zdobytych podczas rozgrywki.

**Przykład:** Zdobyłeś 3 żetony Inwestora Przemysłu i 4 karty Przemysłu. Każda karta jest warta 3 PZ, razem 12 PZ. Na planszy gracza masz nadrukowany żeton Inwestora Informacji i do tego 2 karty Informacji, warte łącznie 2 PZ. Niestety żeton Inwestora Usług nie daje ci żadnych punktów, gdyż nie pozyskałeś żadnych kart Usług. Pojedynczy żeton Inwestycji Wojskowości daje ci 1 PZ za każdą kartę z tej gałęzi gospodarki - razem 3 PZ. Nie udało ci się pozyskać żadnych żetonów Inwestorów Transportu, więc twoje 3 karty Transportu nie dodają ci żadnych PZ.



Zsumujcie posiadane żetony PZ. Gracz z największą liczbą wygrywa grę! Jeśli jest remis, wygrywa gracz z większą liczbą żetonów Inwestorów. Jeśli nadal jest remis, radujcie się wspólnie z odniesionego zwycięstwa!

## TWÓRCY

**Autor gry:** J. Alex Kevern

**Produkcja:** Sara Erikson

**Ilustracje:** Krzysztof Ostrowski

**Projekt graficzny:** Anita Osburn

**Artysta wykonawczy:** Gordon Tucker

**Wersja polska:** Grzegorz Polewka

©Copyright 2017 Renegade Game Studios.

©Copyright 2018 Portal Games (edycja Polska)



## Podziękowania:

Twórca gry chciałby podziękować testerom, zaufanym przyjaciołom i ekipie rozwijającej grę - za powołanie Sentienta do życia; swojej rodzinie za jej ustawiczne wsparcie oraz żonie za niekończące się inspirowanie.

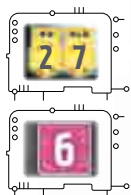
**Renegade Game Studios** dziękuje UnPubowi, Lincolnowi Ericksonowi oraz Rook's Comics and Games. Ku pamięci Phila DeKoninga.

**2 Pionki** dziękuje Basi i Robertowi.

## KARTY I SYMBOLE



### ROBOTY INFORMACYJNE



Roboty z gałęzi Informacji przyznają graczowi 2 PZ, jeśli wynik na jednej z sąsiadujących kości jest równy liczbie podanej na karcie albo 7 PZ, jeśli oba wyniki są jej równe.

### ROBOTY USŁUGOWE



Roboty z gałęzi Usług są warte tyle PZ, ile wynosi wynik równania podanego na danej karcie.



Zdobądź 8 PZ minus suma wyników sąsiadujących kości.



Zdobądź 5 PZ minus niższy wynik jednej z sąsiadujących kości.



Zdobądź 7 PZ minus wyższy wynik jednej z sąsiadujących kości.



Zdobądź PZ równe sumie wyników sąsiadujących kości pomniejszonej o 6. **Nie możesz stracić PZ, więc jeśli wynik jest mniejszy od 0, po prostu nie otrzymujesz PZ.**



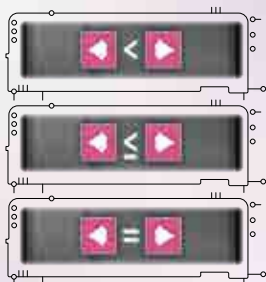
Zdobądź PZ równe wyższemu wynikowi na jednej z sąsiadujących kości pomniejszonemu o 2.



Zdobądź PZ równe niższemu wynikowi na jednej z sąsiadujących kości pomniejszonemu o 1.



## ROBOTY TRANSPORTOWE

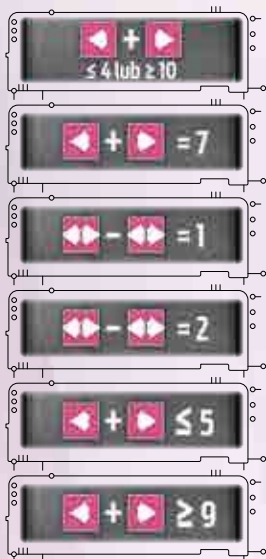


Zdobywasz podaną liczbę PZ, jeśli wynik na lewej kości jest mniejszy od tego na prawej.

Zdobywasz podaną liczbę PZ, jeśli wynik na lewej kości jest mniejszy lub równy temu na prawej.

Zdobywasz podaną liczbę PZ, jeśli wynik na obu kościach jest identyczny.

## ROBOTY WOJSKOWE



Zdobywasz podaną liczbę PZ, jeśli suma wyników na obu kościach jest mniejsza lub równa 4 albo większa lub równa 10.

Zdobywasz podaną liczbę PZ, jeśli suma wyników na obu kościach wynosi 7.

Zdobywasz podaną liczbę PZ, jeśli różnica między wynikami na obu kościach wynosi 1.

Zdobywasz podaną liczbę PZ, jeśli różnica między wynikami na obu kościach wynosi 2.

Zdobywasz podaną liczbę PZ, jeśli suma wyników na obu kościach jest mniejsza lub równa 5.

Zdobywasz podaną liczbę PZ, jeśli suma wyników na obu kościach jest większa lub równa 9.

## ROBOTY PRZEMYSŁOWE

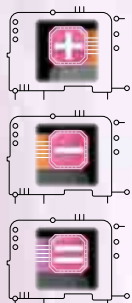


Zdobywasz podaną liczbę PZ, jeśli wynik na lewej kości jest liczbą parzystą, a na prawej nieparzystą.

Zdobywasz podaną liczbę PZ, jeśli suma wyników na obu kościach jest liczbą nieparzystą.

Zdobywasz podaną liczbę PZ, jeśli wyniki na obu kościach są liczbami nieparzystymi.

## ZNAKI KALIBRACJI



Dodaj 1 do wyniku na sąsiadującej kości.

Odejmij 1 od wyniku na sąsiadującej kości.

Bez zmian.

Pamiętaj: Jeśli na kości widnieje wynik 6, to znak “+” zmienia go na 1, podobnie przy wyniku 1 znak “-” zmienia go na 6.

**Usługa wymiany:** Gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z największą starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: [portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl). Życzymy wielu przyjemnych godzin spędzonych z naszą grą.

Twój zespół 2 Pionków

