



TORTUGA

2199

ZATOKA WRAKÓW

ZASADY GRY

Zatoka Wraków
umożliwia rozgrywkę
dla 5 osób oraz zapewnia
większą interakcję pomiędzy
graczami.

Zalecamy rozegrać grę
w formie podstawowej
przynajmniej kilka razy,
zanim sięgniecie
po elementy tego
rozszerzenia.

Talia Zatoki Wraków
10 kart



1 karta
Polowania



2 heksagonalne kafle sektorów



8 żetonów
Dryfujących
min



2 żetony
kontroli
sektora

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Talia Powłoki Systemowej - 10 kart



Talia Awaria systemu - 10 kart



1 miniatura statku



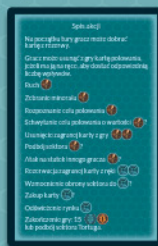
10 znaczników gracza



2 żetony Polowania



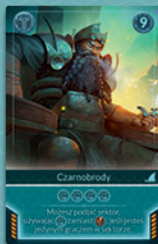
1 karta spisu akcji



1 karta statku Płaszczka



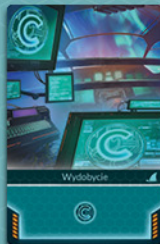
1 karta Czarnobrody



1 karta Dopalacz



5 kart Wydobyć



3 karty Manewr



Symbol rozszerzenia

2 żetony minerałów



ZASADY ZATOKI WRAKÓW

Zatoka Wraków wprowadza szereg nowych zasad i zdolności do podstawowej rozgrywki.

1. Przygotowując grę dla 2, 3 lub 4 graczy, można zastąpić jeden lub więcej sektorów (Wir, Laboratorium, Kopalnie, Forteca) sektorami z rozszerzenia.

2. Przygotowując grę dla 5 graczy, ułóżcie 6 sektorów specjalnych (Wir, Laboratorium, Kopalnie, Forteca, Zatoka Wraków i Powłoka Systemowa) tak jak na ilustracji – w miejscach zaznaczonych X.

Wybierzcie sektory dowolnie lub losowo.

3. Rozłóżcie żetony kontroli sektorów, minerałów i polowań.

4. Żetony w nowych sektorach umieszczane są zgodnie z zasadami podstawowymi.

5. Jeśli w grze biorą udział sektory z rozszerzenia (Zatoka Wraków, Powłoka Systemowa), to przetasujcie odpowiadające im talie i ułóżcie obok tych sektorów.





6. Jeśli w grze bierze udział sektor Powłoki Systemowej, to przygotujcie bank żetonów Dryfujących min w pobliżu tego sektora.



Odkryjcie po 2 karty i przygotujcie rynek nowych sektorów zgodnie z zasadami podstawowymi.

7. Ułóżcie talię Awaria systemu obok planszy odkrytą, jest to bank kart Awaria systemu.

5 graczy



8. Dodajcie kartę Hakera Cienia do tali Polowań.





9. Dodajcie kartę Czarnobrody do rynku sektora Tortuga.

10. W grze na 5 graczy piąty gracz otrzymuje talię i komponenty z rozszerzenia.

11. Na początku gry piąty gracz dobiera 5 kart na swoją startową rękę.

NOWE SEKTORY



Zatoka Wraków **Z**
Kryjówka przemytników, ukryta przed wścibskim okiem satelitów i dronów przez wielki nadajnik IEM.
Będąc w tym sektorze, gracz może kupować karty oznaczone literą **Z**.
Jeśli gracz kontroluje Zatokę, a jego statek znajduje się w tym sektorze, to może on umieścić 1 kartę Awaria systemu na stosie kart odrzuconych dowolnego gracza.
Maksymalna wartość obrony sektora to 10.

Uwaga! Jeśli w banku nie ma już kart Awaria systemu, to gracz może, używając zdolności sektora Zatoki Wraków, wziąć dowolną kartę z kart usuniętych z gry i umieścić ją na stosie kart odrzuconych innego gracza.



Powłoka Systemowa **P**
Ośrodek informacyjny kontrolujący sieć satelitów i dronów zwiadowczych.
Będąc w tym sektorze, gracz może kupować karty oznaczone literą **P**.
Jeśli gracz kontroluje Powłokę, a jego statek znajduje się w tym sektorze, może rozpoznać jeden żeton Polowania w dowolnym sektorze bez ponoszenia kosztów.
Maksymalna wartość obrony sektora to 10.

ROZMIESZCZENIE DRYFUJĄCYCH MIN



Podczas gry gracze mogą zakupić karty Dryfujących min z sektora Powłoki Systemowej. Przy zakupie takiej karty gracz bierze z banku 2 żetony Dryfujących min i umieszcza je w swojej tawolnicy. Gdy gracz zagrywa kartę Dryfujących min, może wziąć odpowiedni żeton ze swojej tawolnicy i umieścić go wraz ze swoim znacznikiem gracza w sektorze, w którym się znajduje.



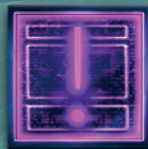
Za każdym razem, gdy gracz przemieści się przez sektor lub zakończy ruch w sektorze, w którym znajduje się żeton Dryfujących min, a ten żeton ma na sobie znacznik innego gracza, to taki gracz usuwa jeden z takich żetonów z tego sektora i umieszcza na swoim stosie kart odrzuconych jedną kartę Awaria systemu. Usuwany z planszy żeton Dryfujących min odrzucany jest do pudełka i nie wraca do banku. Jeśli w banku nie ma już kart Awaria systemu, to gracz, którego żeton Dryfujących min jest rozpatrzony, może usunąć jedną kartę ze swojej ręki i umieścić ją na stosie kart odrzuconych gracza, który na taką minę trafił.

PORUSZANIE SIĘ I ATAK ZA POMOCĄ ŻETONÓW

Podczas gry gracze mogą kupić kartę Psychokinetyk z sektora Powłoka Systemowa. Karty te pozwalają przemieścić każdy żeton Polowania do sąsiedniego sektora. Żeton ten nie musi być rozpoznany. Nie ma limitu żetonów Polowań, które mogą się znaleźć w jednym sektorze.

albo

Karty te pozwalają zaatakować innego gracza za pomocą żetonu Polowania, który znajduje się z takim graczem w jednym sektorze. Żeton ten nie musi być rozpoznany. Gdy gracz zdecyduje się zaatakować innego gracza w ten sposób, rozpoczyna się potyczka. Gracz używający zdolności karty Psychokinetyk wybiera żeton z sektora i staje się atakującym, a cel ataku jest obrońcą. Liczba manewrów używana przez atakującego to trudność polowania (lewy dolny róg żetonu Polowania).



WAŻNE:

Jeśli na planszy nie ma już żetonów Polowań, to używając zdolności karty Psychokinetyk, gracz może – zamiast poruszyć żeton lub atakować – wylosować jeden z żetonów Polowań usuniętych z gry i bez podglądania umieścić go (musi być zakryty) w najbardziej oddalonym od swojego statku sektorze.

Gracz atakujący nie może dorzucać dodatkowych kart ani używać zdolności i żetonów Twierdzy, aby wpłynąć na potyczkę. Obrońca bierze udział w potyczce na normalnych zasadach, czyli zagrywa karty, używa zdolności i żetonów Twierdzy. Jeśli w rezultacie obrońca przegra potyczkę, traci on 1 punkt wpływów (jeżeli to możliwe) i losowo usuwa z gry jedną użytą w tej potyczce kartę (jeżeli to możliwe). Atakujący nie zyskuje żadnych punktów wpływów. Jeśli potyczka odbyła się w sektorze kontrolowanym przez obrońcę, to nie traci on tej kontroli.


Jeśli obrońca wygrał, zyskuje 1 punkt wpływów. Niezależnie od rezultatu potyczki żeton Polowania usuwany jest z gry i odrzucany do pudełka.

WIELKIE ŁOWY

Zmiany zasad:

1.
Gracze otrzymują punkty wpływów za kartę Polowania w momencie jej zdobycia.

2.
Gdy gracz usuwa kartę Polowania z gry, otrzymuje 1 punkt wpływów.



Autorzy:
Michael Loyko
i Denis Plastinin
Dyrektor kreatywny:
Denis Plastinin
Grafika: Andrei Mironov
Projekt: Svetlana Argat
Lokalizacja w języku angielskim:
Igor Kozlov
Kierownik projektu: Roman Shamolin

Drukowanie i publikowanie
komponentów i/lub ilustracji
bez wyraźnej zgody
wydawcy jest zabronione.

*Jet
Games
studio*



PHALANX