



NEW ANGELES™

MIASTO KORPORACJI

KOMPLETNA KSIĘGA ZASAD

KORZYSTANIE Z TEJ INSTRUKCJI

W Kompletniej Księdze Zasad szczegółowo opisane zostały wszystkie zasady gry *New Angeles*. Przed zapoznaniem się z tą broszurą gracze powinni dokładnie zapoznać się z Zasadami wprowadzającymi. Jeśli podczas rozgrywki pojawią się wątpliwości co do zasad, gracze powinni szukać odpowiedzi w niniejszej instrukcji.

Większość zasad w Kompletniej Księdze Zasad znajduje się w uporządkowanym alfabetycznie słowniku pojęć. Gracze mogą korzystać z indeksu na stronach 18-19, aby odnaleźć konkretne hasła. Pełne przygotowanie gry znajduje się w sekcji „Pełne przygotowanie gry” poniżej.

PEŁNE PRZYGOTOWANIE GRY

W tej części opisano kompletne zasady przygotowania rozgrywki w *New Angeles*. Po tym, jak gracze rozegrają swoją pierwszą rozgrywkę, podczas kolejnych partii powinni korzystać z tych zasad przygotowania.

Aby przygotować grę, należy kolejno wykonać poniższe kroki.

- 1. Przygotowanie talii Zasobów ludzkich, Wymagań, Inwestycji i Wydarzeń:** należy osobno potasować karty zasobów ludzkich, wymagań, inwestycji i wydarzeń, tworząc talie. Talię wydarzeń należy umieścić na polu „Wydarzenia” na planszy. Talie zasobów ludzkich, wymagań i inwestycji umieszcza się odpowiednio poniżej pól „Zasoby ludzkie”, „Wymagania” i „Inwestycje” na planszy.
- 2. Przygotowanie talii Akcji:** karty akcji należy podzielić na rodzaje (kolory) i potasować każdy rodzaj, tworząc osobne talie. Następnie talie te należy umieścić obok miejsca na planszy oznaczonego tym samym rodzajem i kolorem.
- 3. Rozpatrzenie karty przygotowania:** należy potasować karty przygotowania i dobrać jedną z nich. Dla każdego elementu wymienionego na karcie należy umieścić jedną jego kopię w każdej dzielnicy wymienionej na karcie obok tego elementu. Następnie należy umieścić na torze tur karty zasobów ludzkich w liczbie równej wartości przedstawionej w prawym górnym rogu karty, po jednej karcie na pole, rozpoczynając od pola o najniższym numerze. Po tym należy odłożyć wszystkie karty przygotowania do pudełka.
- 4. Przygotowanie toru rund:** żeton rund należy umieścić na polu „1” toru rund.
- 5. Przygotowanie torów dóbr:** należy umieścić każdy z pięciu żetonów dóbr na polu „0” toru dobra oznaczonego tym samym symbolem. Następnie należy odkryć wierzchnią kartę z talii wymagań. Dla każdego dobra wymienionego na odkrytej karcie wymagań należy umieścić żeton celu na torze, na polu wskazanym dla danego dobra.
- 6. Wybór korporacji:** każdy gracz wybiera jedną korporację i umieszcza przed sobą odpowiadający jej arkusz korporacji i kartę akcji awaryjnej. Arkusze korporacji należy umieścić z odkrytą stroną dla rozgrywki czteroosobowej lub dla

ZŁOTE ZASADY

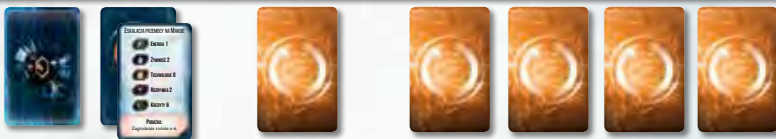
Złote zasady to kluczowe założenia, na których opierają się pozostałe zasady gry.

- Kompletna Księga Zasad jest ostatecznym źródłem informacji na temat zasad gry. Jeśli występują różnice pomiędzy tą instrukcją a Zasadami wprowadzającymi, pierwszeństwo mają zasady opisane w Kompletniej Księdze Zasad.
- Jeśli zdolność karty zasobu ludzkiego stoi w sprzeczności z informacjami z Kompletniej Księgi Zasad, treść karty ma pierwszeństwo. Jeśli jednocześnie można zastosować się do zasad karty i zasad z instrukcji, należy to zrobić.

5-6 graczy, w zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce. Strona wykorzystywana w rozgrywce czteroosobowej została oznaczona symbolem w lewym dolnym rogu arkusza.

- 7. Wybór aktywnego gracza:** jeden gracz bierze żeton kapitału każdego z graczy do ręki i wybiera losowo jeden z nich. Grający wylosowaną korporacją zostaje aktywnym graczem i otrzymuje żeton aktywnego gracza.
- 8. Przygotowanie żetonów kapitału i żetonu zagrożenia:** żeton zagrożenia należy umieścić na polu „0” toru zagrożenia na planszy (pole oznaczone symbolem). Następnie aktywny gracz bierze żeton kapitału swojej korporacji i umieszcza go na polu „10” toru kapitału. Potem pozostali gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, umieszczają swoje żetony kapitału na kolejnych wolnych polach, na których nie znajduje się jeszcze żeton kapitału (czyli „11”, później „12”, „13” i tak dalej).
- 9. Dobranie kart akcji:** każdy gracz dobiera karty akcji w liczbie oraz rodzajach wskazanych na jego arkuszu korporacji.
- 10. Przydzielenie rywali:** należy wziąć karty rywali odpowiadające korporacjom biorącym udział w rozgrywce oraz kartę „Federalista”, potasować je razem, a nieużywane karty odłożyć do pudełka. Następnie każdemu z graczy należy rozdać po jednej zakrytej karcie rywala – pozostałą kartę rywala należy częściowo wsunąć pod planszę. Każdy z graczy w tajemnicy patrzy na swoją kartę rywala, ale nie może podzielić się tą informacją z innymi graczami.
- 11. Wybór karty inwestycji:** każdy gracz dobiera dwie karty inwestycji z talii, umieszcza jedną z nich zakrytą na swoim obszarze gry i odkłada drugą na wierzch talii inwestycji.
- 12. Stworzenie rezerw:** należy rozdzielić żetony androidów, wyłączenia, niepokoju, choroby i rozwoju, a także jednostki Frontu Ludzkości, Organizacji przestępczych i Prywatnej ochrony na osobne stosy i umieścić je w pobliżu planszy, tworząc w ten sposób rezerwy.

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA ROZGRYWKI CZTEROOSOBOWEJ Z KARTĄ WYMAGAŃ „ESKALACJA PRZEMOCY NA MARSIE” I KARTĄ PRZYGOTOWANIA „NOWE NABYTEKI”



SŁOWNIK POJĘĆ

W tej części znajduje się opis wszelkich terminów i zasad gry *New Angeles*, uszeregowanych alfabetycznie. Każdy termin opisuje najpierw podstawowe zasady, po których wyjaśnione zostały wyjątki i bardziej skomplikowane przykłady dla danego zagadnienia. Każde zagadnienie posiada przypisany numer – indeks na stronach 18-19 odnosi się dla ułatwienia do tych numerów.

1 AKTYWNY GRACZ

Aktywny gracz to osoba, która posiada w danym momencie żeton aktywnego gracza. Rozpatruje ona kroki fazy akcji.



- 1.1 Podczas kroku rozpatrywania umowy fazy akcji, aktywny gracz musi zaproponować główną ofertę.
- 1.2 Na koniec tury aktywnego gracza przekazuje on żeton aktywnego gracza osobie po swojej lewej stronie – zostaje ona nowym aktywnym graczem.

Powiązane tematy: Faza akcji, Główna oferta, Konkurujący gracz, Umowa, Wspierający gracz

2 ARKUSZ KORPORACJI

Każdy gracz posiada arkusz korporacji pokazujący, którą korporację reprezentuje ten gracz.

- 2.1 Każdy arkusz korporacji wskazuje liczbę oraz rodzaje kart akcji, które dany gracz dobiera podczas kroku odnowienia w fazie akcji.
- 2.2 Na arkuszu każdej korporacji opisany został kontrakt, który zapewnia danej korporacji unikatowy sposób zdobywania kapitału.
- 2.3 Każdy arkusz korporacji jest dwustronny. Jedna strona wykorzystywana jest podczas rozgrywki czteroosobowej, druga zaś podczas rozgrywek dla 5 i 6 graczy. Strona wykorzystywana w rozgrywkach czteroosobowych została oznaczona symbolem w lewym dolnym rogu arkusza.



Symbol czterech graczy

- Arkusz korporacji Melange Mining jest taki sam dla rozgrywek, w których bierze udział czterech, jak i większa liczba graczy.

Powiązane tematy: Faza akcji, Kapitał, Karta akcji, Kontrakt, Korporacja

3 CHOROBA

Choroby mogą bezpośrednio wpływać na zagrożenie. Kiedy karta akcji jest rozpatrywana, jeśli wpłynęła na przynajmniej 1 dzielnicę, w której znajduje się żeton choroby, zagrożenie rośnie o dwa.



- 3.1 Karta akcji wpływa na dzielnicę, jeśli żeton lub jednostka zostały poruszone do lub z danej dzielnicy, umieszczone w niej albo z niej usunięte. Uwzględnia się w tym dzielnicę, w których żeton lub jednostka miał być umieszczony lub poruszony, ale nie mógł, ponieważ inne żetony lub jednostki to uniemożliwiły ze względu na ruch lub ograniczenie liczby elementów.
- 3.2 Karta akcji wpływa na dzielnicę, jeśli dana dzielnica została wybrana jako część efektu karty akcji.
- 3.3 W dzielnicy nie może znajdować się więcej niż jeden żeton choroby. Jeśli drugi żeton choroby miałby zostać umieszczony lub poruszony do danej dzielnicy, musi się poruszyć.
- 3.4 Jeśli żeton choroby porusza się na „Korzeń”, wraca do rezerwy, a zagrożenie rośnie o dwa.
- 3.5 Kiedy zagrożenie rośnie ze względu na efekt choroby, łączna liczba dzielnic, w których znajdują się żetony choroby, nie ma znaczenia. Dopóki karta akcji wpłynęła na przynajmniej jedną dzielnicę, w której znajduje się żeton choroby, zagrożenie rośnie o dwa.
- 3.6 Zagrożenie nie wzrasta, kiedy dzielnica, w której znajduje się żeton choroby, zostaje wyeksploatowana.

Powiązane tematy: Dzielnica, Faza akcji, Karta akcji, Poruszanie, Zagrożenie, Zwycięstwo i przegrana

4 DOBRA

W grze występuje pięć rodzajów dóbr: energia, żywność, technologie, rozrywka oraz kredyty.

- 4.1 Każda dzielnica może produkować przynajmniej jeden rodzaj dóbr, a niektóre dzielnice mogą produkować dwa rodzaje dóbr. Rodzaje dóbr produkowanych przez dzielnicę zostały oznaczone symbolem dobra, a produkowana ilość jest opisana liczbą znajdującą się poniżej symbolu danego dobra w tej dzielnicy.
- 4.2 Każda dzielnica posiada dobro podstawowe oznaczone kolorowym okręgiem wokół symbolu dobra. Jeśli dzielnica posiada też inne dobro, jest to dobro drugorzędne.
- 4.3 Kiedy dzielnica zostaje wyeksploatowana, produkuje zarówno dobro podstawowe, jak i drugorzędne, oba we wskazanych ilościach. Każdemu rodzajowi dóbr odpowiada jeden tor w puli. Kiedy dobro jest produkowane, należy przesunąć żeton dobra na odpowiadającym mu torze, aby oznaczyć nową ilość danego dobra w puli.

Powiązane tematy: Dobro drugorzędne, Dobro podstawowe, Dzielnica, Pula, Runda wymagań, Wyeksploatowana

5 DOBRO DRUGORZĘDNE

Dzielnica, która może produkować kilka dóbr, posiada zarówno dobro podstawowe, jak i drugorzędne. Dobro drugorzędne dzielnicy nie posiada kolorowej obwódki wokół swojego symbolu.



- 5.1 Jeśli w dzielnicy występuje tylko jeden rodzaj dobra, jest ono dobrem podstawowym. Dzielnica nie posiada dobra drugorzędne.
- 5.2 Dzielnica, w której znajduje się jednostka Organizacji przestępczych, w dalszym ciągu może produkować dobro drugorzędne.
- 5.3 Żetony rozwoju nie wpływają na dobro drugorzędne.

Powiązane tematy: Dobro, Dobro podstawowe, Dzielnica, Organizacje przestępcze, Produkcja, Rozwój

6 DOBRO PODSTAWOWE

Dobro pierwsze od lewej jest dobrem podstawowym danej dzielnicy. Oznaczono to kolorowym okręgiem wokół symbolu danego dobra.



- 6.1 Ilość dobra podstawowego w dzielnicy, w której znajduje się żeton rozwoju, rośnie o jeden.
- 6.2 Dzielnica, w której znajduje się jednostka Organizacji przestępczych, nie może produkować dobra podstawowego, nawet jeśli znajduje się w niej żeton rozwoju.
- 6.3 Jeśli w dzielnicy występuje tylko jeden rodzaj dobra, jest ono dobrem podstawowym. Dzielnica nie posiada dobra drugorzędne.

Powiązane tematy: Dobro, Dobro drugorzędne, Organizacje przestępcze, Produkcja, Rozwój

7 DZIELNICA

Miasto składa się z dziesięciu dzielnic, podzielonych na trzy poziomy. Każda dzielnica posiada unikatową nazwę i numer. Dzielnice tego samego poziomu posiadają ramkę w tym samym kolorze oraz kolorowe paski pod nazwą dzielnicy w liczbie odpowiadającej poziomowi dzielnicy.

- 7.1 „Korzeń” nie jest dzielnicą.

Powiązane tematy: Dobro, Miasto, Poziom, Ścieżka ruchu

8 FAZA AKCJI

Podczas fazy akcji gracze wykorzystują swoje karty, aby radzić sobie z miejskimi problemami i manipulować innymi korporacjami, dzięki czemu będą mogli zdobyć zasoby ludzkie. W trakcie tej fazy aktywny gracz rozgrywa jedną turę, składającą się z następujących kroków:

8.1 **Krok 1 – Odnowienie:** aktywny gracz przygotowuje wszystkie swoje wyczerpane karty zasobów ludzkich. Następnie dobiera karty w liczbie i rodzajach wskazanych na jego arkuszu korporacji.

- Gracz dobiera karty wskazane na arkuszu korporacji w kolejności od góry do dołu.
- Jeśli gracz dobiera karty akcji „Ogólnych”, może dobrać karty dowolnego rodzaju, którego nie dobierał jeszcze w tym kroku. Nie może podglądać dobieranych kart przed wybraniem, z której talii dobierze karty.

8.2 **Krok 2 – Rozpatrzenie umowy:** gracze rozpatrują umowę.

8.3 **Krok 3 – Koniec tury:** aktywny gracz może rozpatrzyć wszelkie zdolności swoich kart zasobów ludzkich poprzedzone nagłówkiem „Na koniec tury”. Następnie, jeśli liczba kart akcji na ręce tego gracza przekracza jego rozmiar ręki, musi on odrzucać karty z ręki do momentu, aż będzie miał ich tyle, ile wynosi jego rozmiar ręki. Po tym przekazuje znacznik aktywnego gracza osobie po swojej lewej stronie.

- Jeśli gracz posiada kilka kart zasobów ludzkich z nagłówkiem „Na koniec tury”, może rozpatrzyć ich zdolności w wybranej przez siebie kolejności.

8.4 Gracze powtarzają te kroki do momentu, aż na torze tur nie zostaną już żadne karty zasobów ludzkich. Jeśli na koniec tury gracza na torze tur nie ma już żadnych kart zasobów ludzkich, faza akcji dobiega końca, a rozgrywka przechodzi do fazy produkcji.

- Ponieważ liczba tur w rundzie jest z góry ustalana przez kartę przygotowania i karty wydarzeń, możliwe jest, że nie wszyscy gracze rozegrają turę w każdej rundzie. Jednakże w trakcie całej rozgrywki każdy gracz rozegra podobną liczbę tur.

Powiązane tematy: Aktywny gracz, Arkusz korporacji, Faza produkcji, Karta akcji, Koniec tury, Przygotowana, Rozmiar ręki, Standardowa runda, Umowa, Zasoby ludzkie

9 FAZA PRODUKCJI

Podczas tej fazy każda dzielnica, w której znajduje się żeton androida, zostaje wyeksploatowana, poczynając od dzielnicy o najniższym numerze zawierającej żeton androida. Następnie rozgrywka przechodzi do fazy wydarzeń.

Powiązane tematy: Dzielnica, Produkcja, Standardowa runda, Wyeksploatowana, Żeton androida

10 FAZA WYDARZEŃ

Podczas fazy wydarzeń gracze dobierają wierzchnią kartę z talii wydarzeń, rozpatrują ją od góry do dołu, a następnie umieszczają na spodzie talii wydarzeń. Następnie runda dobiega końca, a gracze poruszają żeton rund na kolejne pole toru rund.

Powiązane tematy: Karta wydarzenia, Standardowa runda

11 FEDERALISTA

Federalista to gracz, który podczas przygotowania gry otrzymał kartę rywala „Federalista”. Federalista wygrywa, kiedy zagrożenie wzrośnie do 25, o ile posiada przynajmniej 25 kapitału.



- 11.1 Jeśli Federalista nie posiada przynajmniej 25 kapitału, kiedy zagrożenie wzrasta do 25, wówczas przegrywa razem z pozostałymi graczami.
- 11.2 Federalista powinien pamiętać, że nie będzie miał szansy na zdobycie punktów za swoją trzecią kartę inwestycji, chyba że zagrożenie wzrośnie do 25 w wyniku niespełnienia wymagań.
- 11.3 Możliwa jest sytuacja, że w rozgrywce nie będzie brał udziału Federalista, jeśli podczas przygotowania gry karta rywala „Federalista” została odłożona jako ostatnia karta po tym, jak każdy z graczy otrzymał jedną kartę rywala.

Powiązane tematy: Kapitał, Zagrożenie, Zwycięstwo i przegrana

12 FRONT LUDZKOŚCI

Jednostki Frontu Ludzkości to wrogie jednostki. Kiedy dzielnica, w której znajduje się jednostka Frontu Ludzkości zostaje wyeksploatowana, niepokój w tej dzielnicy zwiększa się o dwa poziomy zamiast jednego.



- 12.1 Jeśli niepokój nie może być zwiększony o dwa poziomy, bo w dzielnicy trwa protest, strajk lub wyłączenie, w danej dzielnicy umieszcza się znacznik wyłączenia.
 - Jeśli w dzielnicy trwa już wyłączenie, dokładany żeton wyłączenia od razu się porusza.
- 12.2 W dzielnicy nie może znajdować się więcej niż jedna jednostka Frontu Ludzkości. Jeśli druga jednostka Frontu Ludzkości miałaby zostać umieszczona lub poruszona do danej dzielnicy, musi się poruszyć.
- 12.3 Jeśli jednostka Frontu Ludzkości jest umieszczana lub poruszana do dzielnicy, w której znajduje się jednostka Prywatnej ochrony, lub kiedy jednostka Prywatnej ochrony jest umieszczana w dzielnicy, w której znajduje się jednostka Frontu Ludzkości, dana jednostka Frontu Ludzkości musi się poruszyć.
- 12.4 Jeśli jednostka Frontu Ludzkości porusza się z „Base de Cayambe” (dzielnica 10) na „Korzeń”, wraca do rezerwy, a zagrożenie rośnie o dwa.
- 12.5 Wyłącznie jednostki Frontu Ludzkości mogą spowodować umieszczenie żetonu wyłączenia w wyniku braku możliwości zwiększenia niepokoju.

Powiązane tematy: Dzielnica, Niepokój, Poruszanie, Prywatna ochrona, Wyeksploatowana, Wyłączenie, Zagrożenie

13 GŁÓWNA OFERTA

Główna oferta to karta akcji zaproponowana przez aktywnego gracza podczas rozpatrywania umowy. Aby zaproponować główną ofertę, aktywny gracz wybiera kartę akcji z ręki i umieszcza ją na polu „Główna oferta” na planszy.

- 13.1 Aktywny gracz może zagrać swoją kartę akcji awaryjnej jako propozycję głównej oferty zamiast zagrywać kartę z ręki.
- 13.2 Aktywny gracz musi zaproponować główną ofertę podczas rozpatrywania umowy.

Powiązane tematy: Aktywny gracz, Karta akcji, Karta akcji awaryjnej, Kontroferta, Umowa

14 HANDEL

W dowolnym momencie rozgrywki gracze mogą handlować kapitałem, kartami zasobów ludzkich oraz obietnicami. Jeśli dwaj gracze zgodzą się na handel i obaj są w stanie natychmiast i w pełni wypełnić uzgodnienia tego handlu, muszą to zrobić.

- 14.1 Gracz może handlować kapitałem, zasobami ludzkimi lub obiema tymi rzeczami, nie otrzymując nic w zamian.
- 14.2 Każdy handel, którego ustalenia nie mogą być natychmiast i w pełni wypełnione (tzn. gracze złożyli obietnice, które mogą być rozpatrzone w przyszłości), nie jest wiążący – gracze mogą wycofać się z wypełnienia ustaleń.
- 14.3 Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w kwestii tego, czy handel jest wiążący przed potwierdzeniem jego warunków, ustalenia handlu nie są wiążące.
- 14.4 Wyczerpane karty zasobów ludzkich nie są przygotowywane, kiedy zostają przekazane innemu graczowi w wyniku handlu.
- 14.5 Gracze nie mogą handlować kartami akcji, kartami akcji awaryjnych, kartami rywali ani arkuszami korporacji.

Powiązane tematy: Kapitał, Wyczerpana, Zasoby ludzkie,

15 KAPITAŁ

Podczas rozgrywki gracze zdobywają kapitał, który jest niezbędny do zwycięstwa.



- 15.1 Gracze mogą handlować kapitałem.
- 15.2 Aktualny kapitał każdego z graczy oznacza się na torze kapitału żetonem kapitału danej korporacji.
- 15.3 Kiedy gracz zyskuje lub traci kapitał, porusza żeton kapitału na torze na pole z numerem odpowiadającym jego nowej sumie kapitału.
- 15.4 Jeśli kapitał gracza przekroczy 39 i w związku z tym musi zostać poruszony poza pole „39” toru kapitału, wówczas należy obrócić żeton na drugą stronę (oznaczoną „40”) i umieścić go ponownie na polu „0” toru kapitału. Dopóki żeton kapitału gracza jest obrócony stroną z „40” do góry, kapitał tego gracza wynosi 40 plus numer pola, na którym znajduje się żeton.
- 15.5 Jeśli żeton kapitału jest obrócony na stronę z „40”, a gracz straci kapitał, tak że łącznie będzie posiadał mniej niż 40

kapitału, wówczas obraca żeton z powrotem na drugą stronę i umieszcza go na polu oznaczonym numerem odpowiadającym jego aktualnemu kapitałowi.

- 15.6 Niebieskie pola na torze kapitału oznaczające wielokrotność pięciu są nieco jaśniejsze, aby ułatwić graczom szybkie ustalanie poziomu kapitału. W grze nie występuje żaden efekt związany z tymi wielokrotnościami.

Powiązane tematy: Handel, Karta inwestycji, Kontrakt, Zasoby ludzkie, Zwycięstwo i przegrana

16 KARTA AKCJI

Karty akcji, kiedy są rozpatrywane, wpływają na sytuację w mieście. Podczas rozpatrywania umowy gracz proponuje karty akcji jako główną ofertę lub kontroferty, jak również zagrywają je jako wsparcie.



- 16.1 Na początku swojej tury gracz dobiera karty w liczbie i rodzajach wskazanych na jego arkuszu korporacji.
- 16.2 Jeśli gracz musi dobrać kartę akcji danego rodzaju, ale w talii tego rodzaju nie pozostały już żadne karty, gracz tasuje cały stos kart odrzuconych. Następnie odkrywają karty i dzielą je rodzajami. Po tym tasują osobno każdy rodzaj, aby stworzyć osobne talie.
- 16.3 W grze występuje pięć rodzajów kart akcji: konstrukcje (zielone), biotechnologie (czerwone), pracowników (fioletowe), mediów (żółte) i ochrony (niebieskie).
- 16.4 Karty akcji są odrzucane zakryte na jeden stos kart odrzuconych oznaczony na planszy.
- 16.5 Na koniec tury gracza, jeśli liczba kart akcji na ręce tego gracza przekracza jego rozmiar ręki, musi on odrzucać karty z ręki do momentu, aż będzie miał ich tyle, ile wynosi jego rozmiar ręki.
- 16.6 Gracze nie mogą mówić sobie nawzajem, jakie karty posiadają na ręce.
- 16.7 Gracze nie mogą kłamać na temat liczby posiadanych przez nich kart akcji.
- 16.8 Kiedy karta akcji zostaje ukradzioną lub przekazana innemu graczowi, pozostaje niejawną i nie należy jej pokazywać pozostałym graczom.
- 16.9 Karta zasobu ludzkiego „Caprice Nisei” nie może wpływać na kartę akcji „Niekonwencjonalna wiedza”. Gracz rozpatrujący „Niekonwencjonalną wiedzę” nie musi rozpatrzyć karty w sposób, jaki zadeklarował.

Powiązane tematy: Arkusz korporacji, Faza akcji, Karty akcji awaryjnych, Oferta, Ogólne, Umowa, Usuwanie, Wsparcie

17 KARTA AKCJI AWARYJNEJ

Karty akcji awaryjnych mogą w wyraźny sposób wpłynąć na sytuację miasta. Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę, posiadając kartę akcji awaryjnej swojej korporacji.

- 17.1 Na początku gry karta akcji awaryjnej każdego z graczy znajduje się odkryta na jego obszarze gry.
- 17.2 Odkryte karty akcji awaryjnych mogą być proponowane jako oferty.

- 17.3 Kiedy karta akcji awaryjnej jest odrzucana, umieszcza się ją na obszarze gry jej właściciela (grającego korporacją oznaczoną tym samym symbolem). Jeśli była ona wygrywającą ofertą, zostaje zwrócona graczowi zakryta i nie może być ponownie zaproponowana jako oferta, dopóki pozostaje zakryta. W innym wypadku pozostaje odkryta i może zostać zaproponowana jako oferta.

- 17.4 Karty akcji awaryjnych nie są częścią ręki gracza. Nie mogą zostać ukradzione ani odrzucone w wyniku efektów, które pozwalają ukraść lub odrzucić karty akcji z ręki gracza.

- 17.5 Kart akcji awaryjnych nie można zagrywać jako wsparcia oferty.

- 17.6 Zasób ludzki „Bryan Stinson” pozwala kraść karty akcji awaryjnych. Te akcje awaryjne mogą być zakryte lub odkryte i nie zmieniają swojego stanu, kiedy zostają ukradzione. Karty akcji awaryjnych korporacji, które nie biorą udziału w grze, nie mogą zostać ukradzione. Kiedy ukradzioną kartą akcji awaryjnej jest odrzucana, wraca do pierwotnego właściciela. Zostaje zwrócona zakryta, jeśli była ofertą wygrywającą – w innym wypadku zostaje zwrócona odkryta.

Powiązane tematy: Karta akcji, Korporacja, Oferta, Tor tur, Umowa

18 KARTA INWESTYCJI

Karty inwestycji to jeden z podstawowych sposobów, dzięki którym gracz zdobywają kapitał w trakcie gry. Podczas przygotowania gry oraz podczas dwóch pierwszych rund wymagań każdy z graczy dobiera dwie karty inwestycji i wybiera jedną z nich, a drugą odrzuca. Każdy gracz otrzymuje kapitał zgodnie z opisem na wybranej karcie inwestycji podczas kolejnej rundy wymagań.



- 18.1 Wybrane karty inwestycji muszą pozostać zakryte do momentu ich odkrycia w kolejnej rundzie wymagań.
- 18.2 Odrzucone karty inwestycji należy wtasować do talii inwestycji bez ich odkrywania.
- 18.3 Gracze nie mogą podglądać kart inwestycji w talii po tym, jak karty inwestycji zostały rozdane.

Powiązane tematy: Kapitał, Runda wymagań

19 KARTA PRZYGOTOWANIA

Podczas pełnego przygotowania gracz dobiera i rozpatrują jedną kartę przygotowania. Dla każdego elementu wymienionego na karcie należy umieścić jedną jego kopię w każdej dzielnicy wymienionej na karcie obok tego elementu. Następnie gracz bierze karty z wierzchu talii zasobów ludzkich w liczbie równej wartości w górnym prawym rogu karty przygotowania i umieszcza je zakryte na torze tur, po jednej na pole, zaczynając od pola oznaczonego najniższym numerem. Po zakończeniu pełnego przygotowania wszystkie karty przygotowania należy odłożyć do pudełka.

SZYBKA NA ŁADZIE			
Akcje	Miasto (1)	Ludność (1)	Emisja (1)
Prace	Ludność (1)	Wzrost (1)	—
Stos	Główny (1)	—	—
Comex	La Cuesta (1)	Bank (1)	Bank (1)
Wzrost	Emisja (1)	—	—
Prace i Ludność	Ludność (1)	Prace (1)	Bank (1)
Bank, Prace i Ludność	Prace (1)	Bank (1)	Bank (1)
Prace i Ludność	Główny (1)	Bank (1)	—
Prace	Ludność (1)	—	—

Powiązane tematy: Dzielnica, „Przygotowanie gry” na stronie 2, Tor tur

20 KARTA WYDARZENIA

Podczas fazy wydarzeń gracze dobierają i rozpatrują wierzchnią kartę z talii wydarzeń.



20.1 Karty wydarzeń rozpatrywane są w kolejności od góry do dołu. Każda karta wydarzenia zawiera trzy elementy:

- Efekt górnej połowy karty wydarzenia może zwiększyć zagrożenie. Wzrost zagrożenia powiązany jest z elementem gry przedstawionym na rewersie karty wydarzenia.
- Dolna połowa karty wydarzenia wskazuje elementy, które należy umieścić na planszy. Jedna kopia każdego elementu jest umieszczana w każdej dzielnicy wskazanej obok tego elementu.
- Liczba w prawym dolnym rogu karty wskazuje liczbę tur w kolejnej fazie akcji. Aby to oznaczyć, gracze biorą taką samą liczbę kart z wierzchu talii zasobów ludzkich i umieszczają je zakryte na torze tur, po jednej karcie na pole, rozpoczynając od pola oznaczonego najniższym numerem.

20.2 Na rewersie każdej karty wydarzenia przedstawiono element gry. Kiedy karta jest rozpatrywana w fazie wydarzeń, wartość, o jaką wzrośnie zagrożenie, jest powiązana z liczbą i rozmieszczeniem elementów przedstawionych z tyłu karty. Usunięcie danego elementu z planszy, zwłaszcza z dzielnicy wyższego poziomu, pozwala zmniejszyć niebezpieczeństwo wzrostu zagrożenia.

20.3 Jeśli gracz rozpatruje efekt, który pozwala mu podejrzeć lub zmienić kolejność kart wydarzeń, musi on zachować w sekrecie informacje z awersu tych kart. Rewersy tych kart, jak również rewers wierzchniej karty z talii wydarzeń są jawną informacją.

Powiązane tematy: Faza wydarzeń, Poziom, Tor tur, Umieszczenie, Zagrożenie

21 KARTA WYMAGAŃ

Każda karta wymagań wskazuje liczbę i rodzaje dóbr, które muszą znajdować się w puli podczas kolejnej rundy zasobów, aby zagrożenie nie wzrosło.



21.1 Podczas rundy wymagań odkryta karta wymagań jest rozpatrywana, a na jej miejsce odkrywana jest nowa karta wymagań.

21.2 Każda karta wymagań wskazuje, o ile wzrośnie zagrożenie, jeśli wymagania wskazane na karcie nie zostaną spełnione w rundzie wymagań.

Powiązane tematy: Dobro, Pula, Runda wymagań, Zagrożenie

22 KONIEC TURU

Niektóre karty zasobów ludzkich posiadają nagłówek „Na koniec tury”. Gracz może użyć zdolności tych kart podczas kroku końca tury w fazie akcji.



Nagłówek „Na koniec tury”

22.1 Na końcu swojej tury gracz nie może użyć żadnej zdolności „Na koniec tury” więcej niż raz.

22.2 Zdolności „Na koniec tury” są opcjonalne.

22.3 Jeśli gracz posiada kilka kart zasobów ludzkich z nagłówkiem „Na koniec tury”, może rozpatrzyć zdolność każdej z tych kart w wybranej przez siebie kolejności.

22.4 Jeśli gracz otrzymuje kartę zasobu ludzkiego z nagłówkiem „Na koniec tury” podczas kroku końca tury w swojej turze, może użyć danej karty w tej rundzie.

Powiązane tematy: Faza akcji, Zasoby ludzkie

23 KONKURUJĄCY GRACZ

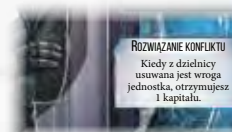
Podczas rozpatrywania umowy konkurującym graczem jest osoba, która jako ostatnia złożyła kontrofertę.

23.1 Kiedy gracz zostaje konkurującym graczem, poprzedni konkurujący gracz przestaje nim być.

Powiązane tematy: Aktywny gracz, Kontroferta, Umowa, Wspierający gracz

24 KONTRAKT

Na arkuszu każdej korporacji opisany został kontrakt, który zapewnia danej korporacji unikatowy sposób zdobywania kapitału.



Kontrakt na arkuszu korporacji

24.1 Każdy kontrakt wskazuje warunek, który, kiedy zostanie spełniony, pozwala zdobyć korporacji kapitał.

24.2 Warunek każdego kontraktu z wyjątkiem Melange Mining zostaje spełniony poprzez rozpatrzenie karty akcji. Gracz nie musi osobiście rozpatrzyć karty akcji, aby wypełnić warunki swojego kontraktu – warunki zostają wypełnione niezależnie od tego, który gracz rozpatrzył kartę akcji.

24.3 Kontrakty, których warunki zostają spełnione w wyniku usunięcia jednostki lub żetonu, nie są rozpatrywane, jeśli jednostka lub żeton jest usuwana z „Korzenia”.

Powiązane tematy: Arkusz korporacji, Kapitał, Karta akcji

25 KONTROFERTA

Kontroferta to karta akcji zaproponowana przez konkurującego gracza podczas rozpatrywania umowy.

25.1 Aby złożyć kontrofertę, gracz wybiera kartę akcji ze swojej ręki i umieszcza ją odkrytą na polu „Kontroferta” na planszy.

25.2 Konkurujący gracz może zagrać swoją kartę akcji awaryjnej jako propozycję kontroferty zamiast zagrywać kartę z ręki.

- 25.3 Kontroferty są umieszczane odkryte na planszy, na wszystkich innych odkrytych kartach znajdujących się na polu „Kontroferta”.
- 25.4 Aby zaproponować kontrofertę, konkurujący gracz musi odrzucić z ręki karty w liczbie równej liczbie odkrytych kart znajdujących się na polu „Kontroferta” (pierwszy konkurujący gracz nie odrzuca żadnych kart, drugi musi odrzucić jedną kartę itd.).
- Kiedy proponowana jest kontroferta, poprzednia kontroferta przestaje nią być, a poprzedni konkurujący gracz przestaje być konkurującym graczem.
- 25.5 Tylko wierzchnia karta na polu „Kontroferta” jest kontrofertą. Wszystkie poprzednie kontroferty mają znaczenie jedynie podczas sprawdzania, ile kart musi odrzucić gracz, aby zaproponować nową kontrofertę.
- 25.6 Po tym, jak każdy gracz miał okazję na zaproponowanie kontroferty (z wyjątkiem aktywnego gracza), gracze przechodzą do kroku wsparcia.
- 25.7 Kontroferta gracza może być kopią karty, która została zaproponowana jako główna oferta albo wcześniejsza kontroferta.
- 25.8 Za pomocą karty zasobu ludzkiego „SzeF Gorman” można zwrócić kontrofertę na rękę konkurującego gracza. Dany gracz nie jest już dłużej konkurującym graczem i nie otrzymuje z powrotem kart, które odrzucił, aby zaproponować kontrofertę.

Powiązane tematy: Główna oferta, Karta akcji, Karta akcji awaryjnej, Konkurujący gracz, Umowa

26 KORPORACJA

Każdy z graczy reprezentuje korporację. Podczas przygotowania każdy gracz otrzymuje arkusz korporacji, kartę akcji awaryjnej oraz żeton kapitału danej korporacji, co oznaczono jej symbolem.

- 26.1 Wszelkie odniesienia do korporacji odnoszą się również do gracza kontrolującego daną korporację i odwrotnie.

Powiązane tematy: Arkusz korporacji, Kapitał, Karta akcji awaryjnej

27 KRADZIEŻ

Niektóre zdolności kart zasobów ludzkich pozwalają graczom kraść kapitał i karty od innych graczy.

- 27.1 Kiedy graczowi zostaje skradziony kapitał, dany gracz traci kapitał w liczbie wskazanej przez zdolność, a gracz, który ukradł kapitał, otrzymuje taką samą ilość kapitału.
- 27.2 Kiedy graczowi zostaje skradziona karta zasobu ludzkiego, dany gracz oddaje tę kartę graczowi, który ją ukradł.
- Kiedy gracz kradnie wyczerpaną kartę zasobu ludzkiego, pozostaje ona wyczerpana.
 - Kiedy gracz kradnie kartę zasobu ludzkiego, na potrzeby rozpatrywania efektów tej karty nie uznaje się, że ją zdobył.

- 27.3 Kiedy karta akcji zostaje skradziona z ręki gracza, dany gracz oddaje tę kartę graczowi, który ją ukradł, bez pokazywania jej pozostałym graczom.

- Korzystając ze zdolności, które pozwalają ukraść karty akcji, nie można ukraść kart akcji awaryjnych. Karty akcji awaryjnych mogą zostać skradzione tylko przy użyciu zdolności, które wyraźnie na to pozwalają.

Powiązane tematy: Kapitał, Karta akcji, Zasoby ludzkie, Zdobywanie

28 MIASTO

Plansza reprezentuje miasto New Angeles, składające się z dziesięciu dzielnic. Jeśli jakiś element gry znajduje się w którejkolwiek dzielnicy na planszy, znajduje się w mieście.

Powiązane tematy: Dzielnica, Rezerwa, Umieszczanie, Usuwanie

29 NIEPOKÓJ

Niepokój w dzielnicy może mieć trzy poziomy: stabilny, protest oraz strajk.

- 29.1 Kiedy niepokój w dzielnicy wzrasta z poziomu stabilnego do protestu, należy umieścić na polu stanu tej dzielnicy żeton niepokoju tak, aby widoczna była strona protestu. Kiedy niepokój wzrasta z protestu do strajku, żeton należy obrócić tak, aby widoczna była strona strajku.
- 29.2 Niepokój spada w odwrotnej kolejności. Strajk maleje do poziomu protestu, co zaznacza się obróceniem żetonu na stronę protestu. Protest maleje do poziomu stabilnego, co oznacza się usunięciem żetonu niepokoju z planszy.
- 29.3 Kiedy dzielnica zostaje wyeksploatowana, niepokój wzrasta o jeden poziom.
- 29.4 Niepokój nie może wzrosnąć w dzielnicy, w której trwa strajk.
- 29.5 Niepokój nie może zmaleć w stabilnej dzielnicy.
- 29.6 Jeśli dzielnica, w której znajduje się jednostka Frontu Ludzkości, zostaje wyeksploatowana, niepokój rośnie o dwa poziomy zamiast jednego. Jeśli niepokój nie może wzrosnąć o dwa poziomy, w dzielnicy należy umieścić żeton wyłączenia.
- 29.7 Kiedy niepokój wzrasta w dzielnicy, w której trwa strajk, nie należy umieszczać w niej żetonu wyłączenia, chyba że zostaje wyeksploatowana, kiedy znajduje się w niej jednostka Frontu Ludzkości.
- 29.8 Kiedy żeton wyłączenia jest umieszczany w dzielnicy, należy usunąć z niej żeton niepokoju i odłożyć go do rezerw. Nie powoduje to rozpatrzenia kontraktu NBN.
- 29.9 Dzielnicę, w której trwa wyłączenie, uznaje się za stabilną. Niepokój nie może wzrosnąć w dzielnicy, w której trwa wyłączenie.
- 29.10 Kiedy jakiś efekt usuwa z dzielnicy żeton wyłączenia, poziom niepokoju w tej dzielnicy to stabilny.

Powiązane tematy: Dobro, Dzielnica, Front Ludzkości, Produkcja, Protest, Stabilny, Strajk, Wyeksploatowana, Wyłączenie

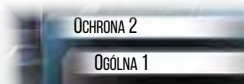
30 OFERTA

Podczas rozpatrywania umowy główna oferta aktywnego gracza i kontroferenta konkurującego gracza to oferty. Efekty kart odnoszące się do ofert odnoszą się zarówno do głównej oferty, jak i do kontroferenty.

Powiązane tematy: Główna oferta, Karta akcji, Kontroferenta, Umowa

31 OGÓLNA

Kiedy gracz dobiera karty akcji podczas kroku odnowienia w fazie akcji, jeśli na jego arkuszu korporacji wymienione są „Ogólne” karty akcji, dany gracz może dobrać wskazaną liczbę kart z dowolnej talii akcji.



Dobieranie kart „Ogólnych” na arkuszu korporacji

31.1 Gracz nie może dobrać „Ogólnych” kart akcji z talii, z której dobierał już karty w danym kroku odnowienia.

Powiązane tematy: Arkusz korporacji, Faza akcji, Karta akcji

32 OGRANICZENIA LICZBY ELEMENTÓW

Wszystkie elementy w grze są ograniczone do ilości znajdujących się w pudełku. Jeśli element ma zostać gdzieś umieszczony, ale w rezerwach nie ma już żadnej kopii tego elementu, wówczas nie umieszcza się go w grze.

Powiązane tematy: Rezerwa, Umieszczanie

33 ORGANIZACJE PRZESTĘPCZE

Jednostki Organizacji przestępczych to wrogie jednostki. Dzielnica, w której znajduje się jednostka Organizacji przestępczych, nie może produkować dobra podstawowego.



33.1 W dzielnicy nie może znajdować się więcej niż jedna jednostka Organizacji przestępczych. Jeśli druga jednostka Organizacji przestępczych miałaby zostać umieszczona lub poruszona do danej dzielnicy, musi się poruszyć.

33.2 Kiedy jednostka Organizacji przestępczych jest umieszczana lub poruszana do dzielnicy, w której znajduje się jednostka Prywatnej ochrony, lub kiedy jednostka Prywatnej ochrony jest umieszczana w dzielnicy, w której znajduje się jednostka Organizacji przestępczych, dana jednostka Organizacji przestępczych musi się poruszyć.

33.3 Jeśli jednostka Organizacji przestępczych porusza się na „Korzeń”, wraca do rezerw, a zagrożenie rośnie o dwa.

33.4 Dzielnica, w której znajduje się jednostka Organizacji przestępczych, nie może produkować dobra podstawowego, nawet jeśli znajduje się w niej żeton rozwoju.

33.5 Jeśli dzielnica, w której znajduje się jednostka Organizacji przestępczych, posiada tylko jeden rodzaj dóbr, nie może wyprodukować tego dobra.

Powiązane tematy: Dzielnica, Dobro, Dobro podstawowe, Poruszanie, Prywatna ochrona, Produkcja, Rozwój, Wyłączenie, Zagrożenie

34 PORUSZANIE

Często zdarza się, że jednostka lub żeton porusza się z dzielnicy, w której aktualnie się znajduje (lub w której ma się znajdować). Kiedy jednostka lub żeton się porusza, należy przemieścić go z dzielnicy, w której aktualnie się znajduje, do dzielnicy o najwyższej wartości połączonej wychodzącą ścieżką ruchu.

34.1 Jeśli jednostka lub żeton porusza się i nie może być umieszczony w kolejnej dzielnicy, wówczas porusza się ponownie, korzystając z wychodzącej ścieżki ruchu dzielnicy, w której nie mógł zostać umieszczony. Jednostka lub żeton będzie poruszać się wzdłuż ścieżek, zgodnie z kierunkiem strzałek na ścieżkach, do momentu, aż będzie mogła zostać umieszczona w dzielnicy lub dotrze na „Korzeń”.

34.2 Jeśli wroga jednostka, żeton choroby lub żeton wyłączenia poruszy się na „Korzeń”, należy odłożyć dany element do rezerw, a zagrożenie rośnie o dwa. Nie uznaje się tego za usunięcie z dzielnicy, więc nie należy rozpatrywać kontraktów na arkuszach korporacji.

34.3 Kiedy wroga jednostka, żeton choroby lub żeton wyłączenia ma zostać umieszczony w dzielnicy, w której już znajduje się taki rodzaj jednostki lub żetonu, dany element musi się poruszyć.

34.4 Kiedy wroga jednostka jest umieszczana lub poruszana do dzielnicy, w której znajduje się jednostka Prywatnej ochrony, lub kiedy jednostka Prywatnej ochrony jest umieszczana w dzielnicy, w której znajduje się wroga jednostka, dana wroga jednostka musi się poruszyć.

34.5 Żetony niepokoju i rozwoju nie poruszają się.

34.6 Kiedy jednostka lub żeton porusza się z dzielnicy, nie uznaje się tego za usunięcie z dzielnicy, więc nie należy rozpatrywać kontraktów.

Powiązane tematy: Choroba, Front Ludzkości, Kontrakt, Organizacje przestępcze, Prywatna ochrona, Ścieżka ruchu, Wyłączenie, Zagrożenie

35 POZIOM

Miasto zostało podzielone na trzy poziomy: poziom 1, poziom 2 i poziom 3. Pod nazwą każdej z dzielnic znajduje się liczba pasków odpowiadająca poziomowi, do którego należy dzielnica. Dzielnice tego samego poziomu zostały oznaczone ramkami w tym samym kolorze.



Dzielnica 2 poziomu

35.1 Z poziomami nie są bezpośrednio powiązane żadne efekty, ale niektóre karty wydarzeń mogą się do nich odnosić.

35.2 Karty wydarzeń mogą spowodować wzrost zagrożenia w oparciu o poziomy, na których znajdują się określone rodzaje elementów gry. Wzrost ten z reguły jest większy, jeśli wskazane elementy znajdują się w dzielnicach wyższego poziomu.

Powiązane tematy: Dzielnica, Karta wydarzenia, Miasto

36 PRODUKCJA

Dzielnica produkuje wszystkie swoje dobra, kiedy jest eksploatowana. Może również produkować dobra, kiedy wskazują na to efekty kart.

- 36.1 Kiedy dobro jest produkowane, żeton dobra odpowiedniego rodzaju należy poruszyć na torze dobra o tyle pól, ile wynosiła jego produkcja. Liczba na polu zajmowanym przez żeton dobra zawsze odpowiada łącznej sumie tego dobra w puli.
- 36.2 Dzielnica, w której trwa strajk lub wyłączenie, nie może produkować żadnych dóbr.
- 36.3 W dzielnicy, w której znajduje się żeton rozwoju, wartość dobra podstawowego rośnie o jeden.
- 36.4 Dzielnica, w której znajduje się jednostka Organizacji przestępczych, nie może produkować dobra podstawowego.
- 36.5 Żetony zasobów nie mogą zostać przesunięte poza ostatnie pole odpowiedniego toru.
- 36.6 Kiedy karta nakazuje wyprodukować dobra w dzielnicy, należy zastosować wszelkie modyfikatory produkcji (Organizacje przestępcze, wyłączenie itd.).

Powiązane tematy: Dobro, Faza produkcji, Niepokój, Organizacje przestępcze, Pula, Rozwój, Wyeksploatowana, Wyłączenie

37 PROTEST

Protest to poziom niepokoju. Jest reprezentowany przez stronę protestu na żetonie niepokoju.



- 37.1 Kiedy niepokój wzrasta w dzielnicy, w której trwa protest, rozpoczyna się strajk, a żeton niepokoju należy obrócić tak, aby widoczna była strona strajku.
- 37.2 Kiedy niepokój maleje w dzielnicy, w której trwa protest, sytuacja ponownie staje się stabilna, a żeton niepokoju należy usunąć z planszy.
- 37.3 Dzielnica, w której trwa protest, w dalszym ciągu może produkować dobra.

Powiązane tematy: Dobro, Niepokój, Produkcja, Stabilny, Strajk

38 PRYWATNA OCHRONA

Jednostki Prywatnej ochrony chronią dzielnicę przed wrogimi jednostkami.



- 38.1 Kiedy wroga jednostka jest umieszczana lub poruszana do dzielnicy, w której znajduje się jednostka Prywatnej ochrony, dana wroga jednostka musi się poruszyć.
- 38.2 Kiedy jednostka Prywatnej ochrony jest umieszczana w dzielnicy, w której znajduje się wroga jednostka, dana wroga jednostka musi się poruszyć.
- 38.3 W dzielnicy nie może znajdować się więcej niż jedna jednostka Prywatnej ochrony.

Powiązane tematy: Dzielnica, Front Ludzkości, Organizacje przestępcze, Poruszanie

39 PRZYGOTOWANA

Wszystkie wyczerpane karty zasobów ludzkich gracza są przygotowywane w trakcie fazy akcji, na początku kroku odnowienia w jego turze. Kiedy karta jest przygotowywana, należy obrócić ją o 90 stopni w lewo.

Powiązane tematy: Faza akcji, Wyczerpana, Zasoby ludzkie

40 PULA

Pula składa się z pięciu torów dóbr, po jednym dla każdego rodzaju dóbr w grze. Każdy tor dóbr posiada odpowiadający mu żeton dobra, który oznacza aktualną ilość danego dobra, oraz żeton celu, który wskazuje ilość danego dobra niezbędną do spełnienia wymagań w najbliższej rundzie wymagań.

- 40.1 Kiedy dzielnica zostaje wyeksploatowana, produkuje każde ze swoich dóbr, w ilości wskazanej poniżej symbolu danego dobra w tej dzielnicy. Na torze dóbr należy przesunąć odpowiednie żetony o tyle pól, ile zostało wyprodukowane danego dobra. Liczba na polu zajmowanym przez żeton dobra zawsze odpowiada łącznej ilości danego dobra w puli.
- 40.2 Żeton dobra nie może poruszyć się poza ostatnie pole na torze danego dobra. Jeśli wyprodukowane zostaje więcej danego dobra, żeton dobra pozostaje na ostatnim miejscu toru.
- 40.3 Jeśli żeton dobra znajduje się na polu „0” toru dobra, nie można zmniejszyć liczby danego dobra.

Powiązane tematy: Dobro, Produkcja, Runda wymagań, Wyeksploatowana

41 REZERWY

W rezerwach znajdują się wszystkie jednostki i żetony, które nie są w danym momencie używane.

- 41.1 Kiedy jednostka lub żeton jest umieszczany na planszy, należy wziąć go z rezerw.
- 41.2 Kiedy jednostka lub żeton jest usuwany z planszy, należy zwrócić go do rezerw, skąd może zostać z powrotem umieszczony na planszy.

Powiązane tematy: Umieszczanie, Usuwanie

42 ROZMIAR RĘKI

Standardowy rozmiar ręki każdego gracza to pięć kart akcji.

- 42.1 Karty akcji awaryjnych nie są częścią ręki gracza i nie wliczają się do limitu rozmiaru ręki.
- 42.2 Na koniec tury gracza, jeśli liczba kart akcji na ręce tego gracza przekracza limit, musi on odrzucać karty z ręki do momentu, aż będzie miał ich tyle, ile wynosi jego rozmiar ręki.

Powiązane tematy: Faza akcji, Karta akcji, Karta akcji awaryjnej

43 Rozwój

Żetony rozwoju mogą być umieszczane w dzielnicach, aby zwiększyć produkcję dóbr.



- 43.1 Ilość dobra podstawowego w dzielnicy, w której znajduje się żeton rozwoju, rośnie o jeden.
- 43.2 Jeśli w dzielnicy występuje tylko jeden rodzaj dobra, jest ono dobrem podstawowym. Dzielnica nie posiada dobra drugorzędneho.
- 43.3 Dzielnica, w której znajduje się jednostka Organizacji przestępczych, nie może produkować dobra podstawowego, nawet jeśli znajduje się w niej żeton rozwoju.
- 43.4 W dzielnicy nie może znajdować się więcej niż jeden żeton rozwoju.

Powiązane tematy: Dobro podstawowe, Dzielnica, Faza produkcji, Organizacje przestępcze, Produkcja, Wyeksploatowana

44 Runda

Rozgrywka w *New Angeles* toczy się w serii rund. W grze występują rundy standardowe i rundy wymagań.

- 44.1 Standardowe rundy oznaczono numerowanymi polami na torze rund – gracze rozegrają sześć standardowych rund. Rundy wymagań oznaczono polami, nad którymi znajduje się słowo „Wymagania” – gracze rozegrają trzy rundy wymagań.
- 44.2 Żeton rund na torze rund wskazuje aktualnie rozgrywaną rundę. Na koniec rundy (standardowej lub wymagań) należy poruszyć żeton rund na kolejne pole toru rund.



Żeton toru rund

Powiązane tematy: Runda wymagań, Standardowa runda

45 Runda wymagań

W trakcie rozgrywki rozegrane będą trzy rundy wymagań, oznaczone polem „Wymagania” na torze rund. Podczas rundy wymagań gracze kolejno rozpatrują poniższe kroki:



Runda wymagań na torze rund

- 45.1 **Krok 1 – Punktowanie inwestycji:** każdy gracz odkrywa swoją kartę inwestycji i otrzymuje kapitał zgodnie z opisem na karcie.
- 45.2 **Krok 2 – Spełnienie wymagań:** gracze razem spełniają wymagania przedstawione na odkrytej karcie wymagań.
 - Jeśli poziom każdego dobra w puli jest równy lub wyższy od liczby wskazanej na karcie wymagań dla danego dobra, wymagania zostają spełnione, a zagrożenie nie rośnie.
 - Jeśli przynajmniej jedno dobro w puli jest na poziomie niższym niż liczba wskazana dla tego dobra, wymagania nie zostają spełnione, a zagrożenie rośnie o wartość wskazaną na karcie wymagań.
 - Gra kończy się natychmiast po rozpatrzeniu tego kroku podczas trzeciej rundy wymagań.

- 45.3 **Krok 3 – Ujawnienie wymagań:** pula zasobów jest resetowana i gracze odkrywają nową kartę wymagań.

- Każdy żeton dobra jest resetowany i umieszczany na polu „0” (oznaczonym symbolem) toru danego dobra, a odkryta karta wymagań jest umieszczana na spodzie talii wymagań.
- Należy odkryć wierzchnią kartę z talii wymagań, a na każdym torze dobra umieścić żeton celu na numerowanym polu odpowiadającym wartości tego dobra wskazanej na karcie wymagań.

- 45.4 **Krok 4 – Wybór inwestycji:** wszystkie karty inwestycji są zwracane do talii, którą należy potasować. Następnie każdy gracz dobiera dwie karty inwestycji i wybiera jedną z nich, którą zachowa zakrytą na swoim obszarze gry. Pozostałe karty inwestycji należy odłożyć zakryte na wierzch talii inwestycji.

- 45.5 Po rozpatrzeniu tych kroków należy przesunąć żeton rund na kolejne pole toru i rozpoczyna się standardowa runda rozgrywki.

- 45.6 Gra kończy się podczas trzeciej rundy wymagań, po rozegraniu kroku spełnienia wymagań. W trzeciej rundzie wymagań należy pominąć dwa ostatnie kroki.

Powiązane tematy: Dobro, Kapitał, Karta inwestycji, Karta wymagań, Pula, Standardowa runda, Zagrożenie

46 Rywal

Podczas przygotowania gry każdy gracz otrzymuje jedną kartę rywala. Karta rywala wskazuje, z którymi korporacjami gracz będzie rywalizował w danej rozgrywce.



- 46.1 Na koniec trzeciej rundy wymagań, jeśli zagrożenie nie wzrosło do 25, każdy gracz, który posiada więcej kapitału niż jego rywal, wygrywa grę.

- Jeśli gracz otrzymał kartę rywala przedstawiającą jego własną korporację, nie posiada rywala. Zamiast tego, na koniec trzeciej rundy wymagań zwycięża, jeśli posiada więcej kapitału niż przynajmniej trzech innych graczy (lub dwóch podczas rozgrywki czteroosobowej).

- 46.2 Jedną z kart rywala jest „Federalista”. Gracz, który otrzyma tę kartę, zostaje Federalistą. Zamiast wygrywać tak jak inni gracze, Federalista zwycięża, jeśli posiada co najmniej 25 kapitału w momencie, kiedy gra kończy się z powodu wzrostu zagrożenia do 25.

- 46.3 Karty rywala są tajemnicą. Gracze nie mogą ich ujawniać ani rozmawiać na ich temat.

Powiązane tematy: Kapitał, Federalista, Zagrożenie, Zwycięstwo i przegrana

47 STABILNY

Stabilny to poziom niepokoju. Jeśli w dzielnicy nie ma żetonu niepokoju, wówczas dzielnica jest stabilna.

- 47.1 Niepokój nie może zmaleć w stabilnej dzielnicy.
- 47.2 Kiedy niepokój rośnie w stabilnej dzielnicy, rozpoczyna się protest, a żeton niepokoju należy umieścić w polu stanu dzielnicy, tak aby widoczna była strona protestu.
- 47.3 Dzielnica, w której trwa wyłączenie, jest stabilna.

Powiązane tematy: Dzielnica, Niepokój, Protest, Strajk, Wyłączenie

48 STANDARDOWA RUNDA

Standardowe rundy oznaczono numerowanymi polami na torze rund. Podczas standardowej rundy gracze rozpatrują kolejno poniższe fazy: Fazę akcji, Fazę produkcji i Fazę wydarzeń.

Powiązane tematy: Faza akcji, Faza produkcji, Faza wydarzeń, Runda, Runda wymagań



Standardowa runda na torze rund

49 STRAJK

Strajk to poziom niepokoju. Jest reprezentowany przez stronę strajku na żetonie niepokoju. Dzielnica, w której trwa strajk, nie może produkować żadnych dóbr.



- 49.1 Niepokój nie może wzrosnąć w dzielnicy, w której trwa strajk.
- 49.2 Kiedy niepokój spada w dzielnicy, w której trwa strajk, rozpoczyna się protest, a żeton niepokoju należy obrócić tak, aby widoczna była strona protestu.

Powiązane tematy: Dobro, Niepokój, Produkcja, Protest, Stabilny

50 ŚCIEŻKA RUCHU

Ścieżka ruchu to linia łącząca dwie dzielnice. Każda ścieżka ruchu posiada strzałki wskazujące kierunek, w którym poruszają się jednostki i żetony przemieszczane pomiędzy dwoma dzielnicami. Wychodząca ścieżka ruchu zawsze prowadzi do dzielnicy o wyższym numerze. Kiedy jednostka lub żeton się porusza, zawsze przemieszcza się wychodzącą ścieżką ruchu prowadzącą do dzielnicy o wyższym numerze.



Ścieżka ruchu z Rutherford do Base de Cayambe

- 50.1 Ścieżka ruchu, która wychodzi z „Base de Cayambe” (dzielnica 10), prowadzi na pole „Korzeń”, które nie jest dzielnicą. Jeśli wroga jednostka, żeton choroby lub żeton wyłączenia poruszy się na „Korzeń”, należy odłożyć dany element do rezerw, a zagrożenie rośnie o dwa.

Powiązane tematy: Poruszanie, Zagrożenie

51 TOR TUR

Tor tur składa się z pięciu numerowanych pól na planszy. Podczas przygotowania oraz w każdej fazie wydarzeń określona liczba kart zasobów ludzkich jest umieszczana na torze tur, wskazując liczbę tur w danej rundzie.

- 51.1 Podczas przygotowania gracze umieszczają na torze tur karty zasobów ludzkich zgodnie z tym, co wskazano na karcie przygotowania.
- 51.2 Podczas każdej fazy wydarzeń gracze umieszczają na torze tur karty zasobów ludzkich zgodnie z tym, co wskazano na dobranej w danej turze karcie wydarzenia.
- 51.3 Kiedy gracze mają umieścić na torze tur wskazaną liczbę kart zasobów ludzkich, biorą daną liczbę kart z wierzchu talii zasobów ludzkich i umieszczają je zakryte pod każdym polem na torze, po jednej na pole, zaczynając od pola oznaczonego najniższym numerem.
- 51.4 Po tym, jak aktywny gracz zakończy swoją turę podczas fazy akcji, jeśli na torze nie ma już żadnych kart zasobów ludzkich, faza akcji dobiega końca, a rozgrywka przechodzi do fazy produkcji.
- 51.5 Gracze nie muszą resetować toru tur podczas fazy wydarzeń w szóstej standardowej rundzie, ponieważ nie będą rozgrywać kolejnej fazy akcji.

Powiązane tematy: Faza akcji, Faza wydarzeń, Karta akcji, Karta akcji awaryjnej, Karta przygotowania, Karta wydarzenia

52 TURA

Podczas fazy akcji gracze rozgrywają tury, w których rozpatrują kroki fazy akcji.

- 52.1 Gracz, który aktualnie rozgrywa swoją turę, to aktywny gracz.
- 52.2 Na koniec swojej tury gracz może rozpatrzyć zdolności swoich kart zasobów ludzkich posiadających nagłówek „Na koniec tury”.
- 52.3 Liczba tur standardowej rundy jest wskazana na karcie przygotowania w pierwszej rundzie oraz na karcie wydarzenia w każdej kolejnej rundzie.

Powiązane tematy: Aktywny gracz, Faza akcji, Koniec tury

53 UMIESZCZANIE

Kiedy jednostka lub żeton jest umieszczany, gracz bierze daną jednostkę lub żeton z rezerw i umieszcza go na planszy we wskazanej dzielnicy.

- 53.1 Kiedy wroga jednostka, żeton choroby lub żeton wyłączenia ma zostać umieszczony w dzielnicy, w której już znajduje się taki rodzaj jednostki lub żetonu, dany element musi się poruszyć.
- 53.2 Kiedy wroga jednostka jest umieszczana lub poruszana do dzielnicy, w której znajduje się jednostka Prywatnej ochrony, lub kiedy jednostka Prywatnej ochrony jest umieszczana w dzielnicy, w której znajduje się wroga jednostka, dana wroga jednostka musi się poruszyć.

- 53.3 Kiedy żeton wyłączenia jest umieszczany w dzielnicy, należy usunąć z niej żeton niepokoju i odłożyć go do rezerw.
- 53.4 Żetony niepokoju i wyłączenia umieszcza się na polu stanu dzielnicy. Żetony rozwoju i choroby umieszcza się na odpowiadających im polach w dzielnicy.
- 53.5 Jednostki są umieszczane w dowolnym miejscu na ilustracji, w obrębie ramki dzielnicy.

Powiązane tematy: Choroba, Dzielnica, Front Ludzkości, Karta wydarzenia, Niepokój, Organizacje przestępcze, Rozwój, Wyłączenie

54 UMOWA

W każdej turze, podczas fazy akcji, gracze rozpatrują umowę, wykonując poniższe kroki:

- 54.1 **Krok 1 – Zasób ludzki:** aktywny gracz odkrywa pierwszą od prawej kartę zasobu ludzkiego na torze tur (z pola o najwyższym numerze) i umieszcza ją na polu „Odkryte zasoby ludzkie” na planszy.
- 54.2 **Krok 2 – Główna oferta:** aktywny gracz proponuje główną ofertę, kładąc jedną kartę akcji z ręki lub swoją kartę akcji awaryjnej na polu „Główna oferta” na planszy. Kartę tę należy położyć odkrytą.
- Aktywny gracz musi zaproponować ofertę – nie może spasować.
- 54.3 **Krok 3 – Kontroferta:** rozpoczynając od osoby po lewej stronie aktywnego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz (poza aktywnym graczem) może zaproponować kontrofertę lub spasować. Aby złożyć kontrofertę, gracz umieszcza jedną kartę akcji z ręki lub swoją awaryjną kartę akcji na polu „Kontroferta” na planszy. Kartę tę należy położyć odkrytą.
- Aby zaproponować kontrofertę, konkurujący gracz musi odrzucić z ręki karty w liczbie równej liczbie odkrytych kart znajdujących się na polu „Kontroferta” (pierwszy konkurujący gracz nie odrzuca żadnych kart, drugi musi odrzucić jedną kartę itd.).
 - Kiedy gracz proponuje kontrofertę, staje się konkurującym graczem. Poprzedni konkurujący gracz oraz jego kontroferta przestają dłużej nimi być.
- 54.4 **Krok 4 – Wsparcie:** wszyscy poza aktywnym i konkurującym graczem stają się wspierającymi graczami. Rozpoczynając od osoby po lewej stronie aktywnego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz może wesprzeć ofertę lub się wstrzymać. Aby wesprzeć ofertę, gracz umieszcza obok głównej oferty lub kontroferty jedną lub więcej zakrytych kart z ręki.
- Gracz nie może wesprzeć obu ofert.
- 54.5 **Krok 5 – Rozstrzygnięcie:** gracz, który zdobył więcej zakrytych kart obok swojej oferty, wygrywa umowę. Rozpatruje on efekty swojej oferty. Następnie zdobywa odkrytą kartę zasobu ludzkiego. Wszystkie karty akcji

zagrane podczas umowy są odrzucane zakryte na wspólny stos kart odrzuconych.

- Jeśli główna oferta i kontroferta remisują w otrzymanym wsparciu, umowę wygrywa aktywny gracz.
- Karty akcji awaryjnych są zwracane ich właścicielom. Jeśli akcja awaryjna była zwycięską ofertą, jest zwracana zakryta; w innym wypadku należy zwrócić ją odkrytą.

- 54.6 Aktywny i konkurujący gracz nie mogą zagrywać kart jako wsparcia oferty, chyba że jakiś efekt wyraźnie im na to pozwala.
- 54.7 Aktywny gracz nie może zaproponować kontroferty, chyba że zdolność karty wyraźnie wskazuje inaczej.

Powiązane tematy: Aktywny gracz, Główna oferta, Konkurujący gracz, Kontroferta, Tor tur, Wsparcie, Wspierający gracz, Zasoby ludzkie

55 USUWANIE

Niektóre efekty kart akcji usuwają jednostki i żetony z planszy.

- 55.1 Kiedy jednostka lub żeton jest usuwany z planszy przez efekt karty, należy zwrócić go do rezerw.
- 55.2 Kiedy żeton wyłączenia jest umieszczany w dzielnicy, w której znajduje się żeton niepokoju, należy usunąć z niej żeton niepokoju i odłożyć go do rezerw. Nie powoduje to rozpatrzenia kontraktu NBN.
- 55.3 Niektóre korporacje otrzymują kapitał dzięki swoim kontraktom, kiedy jednostka lub żeton są usuwane z dzielnicy. Kiedy jednostka lub żeton jest zwracany do rezerw, ponieważ poruszył się na „Korzeń”, nie należy rozpatrywać kontraktów, ponieważ „Korzeń” nie jest dzielnicą.

Powiązane tematy: Dzielnica, Kontrakt, Poruszanie, Umieszczanie

56 WROGA JEDNOSTKA

Jednostki Frontu Ludzkości i Organizacji przestępczych to wrogie jednostki.

- 56.1 Jednostki Prywatnej ochrony nie są wrogimi jednostkami.

Powiązane tematy: Front Ludzkości, Organizacje przestępcze, Prywatna ochrona

57 WSPARCIE

Podczas rozpatrywania umowy każdy wspierający gracz musi zdecydować się na wsparcie oferty lub wstrzymanie się.

- 57.1 Aby wesprzeć ofertę, wspierający gracz umieszcza jedną lub więcej kart ze swojej ręki zakrytych obok oferty, którą chce wesprzeć.
- 57.2 Aby się wstrzymać, gracz po prostu deklaruje wstrzymanie się.

57.3 Gracz nie może wesprzeć obu ofert.

57.4 Podczas kroku rozstrzygnięcia umowy, gracz który zaproponował ofertę, obok której znajduje się więcej kart, wygrywa umowę.

- Jeśli obie oferty otrzymały taką samą liczbę zakrytych kart akcji jako wsparcie, umowę wygrywa aktywny gracz.

Powiązane tematy: Karta akcji, Oferta, Umowa, Wspierający gracz

58 WSPIERAJĄCY GRACZ

Podczas rozpatrywania umowy, w kroku wsparcia, każdy gracz, który nie jest aktywnym ani konkurującym graczem, zostaje wspierającym graczem. Każdy wspierający gracz musi wstrzymać się lub wesprzeć jedną ofertę poprzez umieszczenie obok niej jednej lub większej liczby kart z ręki.

Powiązane tematy: Aktywny gracz, Konkurujący gracz, Oferta, Umowa

59 WSTRZYMANIE SIĘ

Podczas umowy każdy wspierający gracz musi zdecydować się na wsparcie oferty lub wstrzymanie się. Jeśli gracz się wstrzymuje, nie umieszcza żadnych zakrytych kart obok oferty, a rozgrywka przechodzi do kolejnego wspierającego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Powiązane tematy: Oferta, Umowa, Wsparcie, Wspierający gracz

60 WYCZERPANA

Niektóre karty zasobów ludzkich muszą zostać wyczerpane, aby gracz mógł skorzystać z ich zdolności. Kiedy karta jest wyczerpywana, należy obrócić ją o 90 stopni w prawo. Wyczerpane karty nie mogą zostać wyczerpane ponownie.

60.1 Wyczerpane karty zasobów ludzkich gracza są przygotowywane w trakcie fazy akcji, na początku kroku odnowienia w jego turze. Kiedy karta jest przygotowywana, należy obrócić ją o 90 stopni w lewo.

60.2 Wyczerpane karty zasobów ludzkich nie są przygotowywane, kiedy zostają przekazane w wyniku handlu lub kradzieży.

Powiązane tematy: Faza akcji, Przygotowana, Zasoby ludzkie

61 WYEKSPLOATOWANA

Podczas fazy produkcji każda dzielnica, w której znajduje się żeton androida, zostaje wyeksploatowana. Kiedy dzielnica zostaje wyeksploatowana, produkuje każde ze swoich dóbr w ilości wskazanej przez liczbę poniżej tego dobra. Każdy odpowiadający im żeton dóbr w puli należy przesunąć o liczbę pół na torze równą wyprodukowanej ilości danego dobra.

61.1 Po tym, jak dzielnica zostaje wyeksploatowana, niepokój w tej dzielnicy rośnie o jeden poziom. Jeśli w dzielnicy znajduje się jednostka Frontu Ludzkości, niepokój rośnie

zamiast tego o dwa poziomy. Jeżeli nie może wzrosnąć o dwa poziomy, w dzielnicy należy umieścić żeton wyłączenia.

61.2 Dzielnice, w których znajdują się żetony androidów, zostają wyeksploatowane w fazie produkcji, nawet jeśli nie mogą wyprodukować dóbr. W związku z tym niepokój może w dalszym ciągu wzrosnąć, a jednostka Frontu Ludzkości może w dalszym ciągu spowodować umieszczenie w dzielnicy żetonu wyłączenia.

61.3 Dzielnica, w której trwa strajk lub wyłączenie, nie może produkować żadnych dóbr.

61.4 W dzielnicy, w której znajduje się żeton rozwoju, wartość dobra podstawowego rośnie o jeden.

61.5 Dzielnica, w której znajduje się jednostka Organizacji przestępczych, nie może produkować dobra podstawowego.

61.6 Zagrożenie nie wzrasta, kiedy dzielnica, w której znajduje się żeton choroby, zostaje wyeksploatowana.

61.7 Aby upewnić się, że dzielnica nie zostanie przypadkowo wyeksploatowana dwukrotnie, dzielnice, w których znajdują się żetony androidów, powinny być eksploatowane w kolejności rosnącej, od tych o najniższych numerach do dzielnic o najwyższych numerach.

Powiązane tematy: Dobro, Dzielnica, Faza produkcji, Front Ludzkości, Niepokój, Organizacje przestępcze, Produkcja, Pula, Rozwój, Wyłączenie, Żeton androida

62 WYŁĄCZENIE

W dzielnicy trwa wyłączenie, jeśli znajduje się w niej żeton wyłączenia. Dzielnica, w której trwa wyłączenie, nie może produkować żadnych dóbr.



62.1 Kiedy żeton wyłączenia jest umieszczany w dzielnicy, należy usunąć z niej żeton niepokoju – poziom niepokoju z powrotem jest stabilny. Nie powoduje to rozpatrzenia kontraktu NBN.

62.2 Niepokój nie może wzrosnąć w dzielnicy, w której trwa wyłączenie.

62.3 W dzielnicy nie może znajdować się więcej niż jeden żeton wyłączenia. Jeśli drugi żeton wyłączenia miałby zostać umieszczony lub poruszony do danej dzielnicy, musi się poruszyć.

62.4 Jeśli żeton wyłączenia porusza się na „Korzeń”, wraca do rezerw, a zagrożenie rośnie o dwa.

62.5 Wyłącznie jednostki Frontu Ludzkości mogą spowodować umieszczenie żetonu wyłączenia w wyniku braku możliwości zwiększenia niepokoju.

Powiązane tematy: Dobro, Dzielnica, Front Ludzkości, Niepokój, Poruszanie, Produkcja, Zagrożenie

63 ZAMIANA

Niektóre karty zasobów ludzkich pozwalają graczom zamieniać karty miejscami. Kiedy karty zostaną zamienione, gracz kontrolujący dane karty wymieniają je między sobą.

- 63.1 Zdolność karty zasobu ludzkiego „Alex Westlund” pozwala zamienić miejscami karty zasobów ludzkich. Jeśli gracz korzystający z tej zdolności zamienia jedną ze swoich kart (w tym „Alexa Westlunda”), traci 2 kapitału. Karty zamienione tą zdolnością nie zostają zdobyte.

Powiązane tematy: Zasoby ludzkie

64 ZAGROŻENIE

Zagrożenie oznacza się na torze zagrożenia za pomocą żetonu zagrożenia. Liczba na polu, na którym aktualnie znajduje się żeton zagrożenia, wskazuje aktualny poziom zagrożenia. Jeśli żeton poruszy się na pole „25” toru zagrożenia, gra natychmiast się kończy.



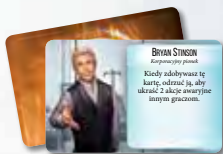
- 64.1 Jeśli gra dobiegnie końca ze względu na wzrost zagrożenia do 25, rozgrywkę przegrywają wszyscy gracze poza Federalistą, który zwycięża, o ile udało mu się zgromadzić co najmniej 25 kapitału. Jeżeli Federalista nie posiada w tym momencie 25 kapitału, przegrywa razem z innymi graczami.
- 64.2 Kiedy rozpatrywana jest karta akcji, wpływająca na przynajmniej jedną dzielnicę, w której znajduje się żeton choroby, zagrożenie rośnie o dwa.
- 64.3 Jeśli wroga jednostka, żeton choroby lub żeton wyłączenia poruszy się na „Korzeń”, należy odłożyć dany element do rezerw, a zagrożenie rośnie o dwa.
- 64.4 Podczas rundy wymagań, jeśli wymagania przedstawione na karcie nie mogą zostać spełnione, zagrożenie rośnie o wartość wskazaną na karcie wymagań.
- 64.5 Podczas każdej fazy wydarzeń, rozpatrywana karta wydarzenia może spowodować wzrost zagrożenia. Wartość, o jaką wzrośnie zagrożenie, została wskazana na karcie i jest powiązana z liczbą i położeniem elementu przedstawionego na rewersie karty.

Powiązane tematy: Choroba, Federalista, Poruszanie, Karta wydarzenia, Runda wymagań, Zwycięstwo i przegrana

65 ZASOBY LUDZKIE

Karty zasobów ludzkich zapewniają graczom potężne zdolności, których mogą oni używać zgodnie z tym, co opisano na poszczególnych kartach.

- 65.1 Kiedy gracz otrzymuje zasób ludzki, umieszcza go odkrytego na swoim obszarze gry.



Karta zasobów ludzkich

- 65.2 Niektóre karty zasobów ludzkich muszą zostać wyczerpane, aby gracz mógł skorzystać z ich zdolności. Kiedy karta jest wyczerpywana, należy obrócić ją o 90 stopni w prawo.

- Wyczerpane karty zasobów ludzkich nie mogą zostać wyczerpane ponownie. Wyczerpane karty zasobów ludzkich gracza są przygotowywane w trakcie fazy akcji, na początku kroku odnowienia w jego turze.

- 65.3 Na koniec tury gracza może on użyć zdolności swoich kart zasobów ludzkich, poprzedzonych nagłówkiem „**Na koniec tury**”.

- 65.4 Jeśli gracz posiada kilka kart zasobów ludzkich, których może użyć w tym samym czasie, decyduje, w jakiej kolejności ich używa.

- Jeśli kilku graczy używa zdolności kart zasobów ludzkich, które działają w tym samym momencie, rozpatrują je w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od aktywnego gracza.

- 65.5 Zdolności, w których treści znajduje się słowo „możesz”, oraz zdolności z nagłówkiem „**Na koniec tury**” zawsze są opcjonalne.

- 65.6 Karty zasobów ludzkich, które działają na początku tury gracza, rozpatruje się przed krokiem odnowienia danej tury.

- 65.7 Kiedy karta zasobu ludzkiego jest odrzucana, należy umieścić ją zakrytą na spodzie talii zasobów ludzkich.

- 65.8 Gracze mogą handlować kartami zasobów ludzkich.

- Wyczerpane karty zasobów ludzkich nie są przygotowywane, kiedy zostają przekazane innemu graczowi w wyniku handlu.

- Kiedy w wyniku handlu graczowi przekazywany jest zasób ludzki, otrzymuje on dany zasób ludzki, ale nie uznaje się, że go zdobył.

- 65.9 Gracze nie mogą podglądać kart zasobów ludzkich na torze tur.

Powiązane tematy: Handel, Koniec tury, Przygotowana, Umowa, Wyczerpana, Zdobywanie

66 ZDOBYWANIE

Gracz, który wygra umowę, zdobywa kartę zasobu ludzkiego odkrytą na początku umowy. Kiedy gracz zdobywa kartę zasobu ludzkiego, umieszcza ją odkrytą na swoim obszarze gry.

- 66.1 Kiedy gracz kradnie zasób ludzki lub otrzymuje go w wyniku handlu, otrzymuje dany zasób, ale nie uznaje się, że go zdobył.

Powiązane tematy: Umowa, Zasoby ludzkie

67 ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

Gra kończy się po rozpatrzeniu kroku spełnienia wymagań w trzeciej rundzie wymagań lub kiedy żeton zagrożenia osiągnie pole „25” na torze zagrożenia.

Jeśli gra zakończy się w trzeciej rundzie wymagań, wszyscy gracze ujawniają swoje karty rywali, a Federalista przegrywa. Każdy z pozostałych graczy, który spełni jeden z poniższych warunków, wygrywa grę:

- 67.1 Jeśli karta rywala gracza wskazuje inną korporację, musi on posiadać więcej kapitału niż jego rywal.
 - Jeśli gracz posiada taką samą ilość kapitału co jego rywal, nie ma go więcej, więc przegrywa grę.
- 67.2 Jeśli karta rywala gracza wskazuje jego własną korporację, musi posiadać **więcej** kapitału niż trzech innych graczy (lub dwóch w rozgrywce czteroosobowej).
 - Jeśli gracz nie posiada więcej kapitału niż wymagana liczba graczy ze względu na remis w ilości kapitału, wówczas przegrywa grę.
- 67.3 Jeśli rozgrywka zakończy się w wyniku wzrostu zagrożenia do 25, wszyscy gracze ujawniają swoje karty rywali. Wszyscy gracze poza Federalistą przegrywają. Federalista zwycięża, jeśli posiada co najmniej 25 kapitału – w innym wypadku przegrywa razem z innymi graczami.

Powiązane tematy: Federalista, Kapitał, Runda wymagań, Rywal, Zagrożenie

68 ŻETON ANDROIDA



Żetony androidów wskazują, które dzielnice będą produkowały dobra w fazie produkcji.

- 68.1 Kiedy żeton androida jest poruszany, może zostać poruszony do dowolnej dzielnicy, ignorując ścieżki.
- 68.2 Kiedy kilka żetonów androidów jest poruszanych, należy poruszać je pojedynczo i nie można poruszyć ich do dzielnicy, w której już znajduje się żeton androida.
- 68.3 W dzielnicy nie może znajdować się więcej niż jeden żeton androida.

Powiązane tematy: Dobro, Dzielnica, Faza produkcji, Wyeksploatowana

69 ŻETON CELU

Żetony celu służą do oznaczania ilości każdego dobra potrzebnego w kolejnej rundzie wymagań, aby zapobiec wzrostowi zagrożenia. Kiedy karta wymagań jest odkrywana w rundzie wymagań, należy umieścić jeden żeton celu na każdym torze dobra, na numerowanym polu odpowiadającym liczbie obok tego dobra na karcie wymagań.

Powiązane tematy: Dobro, Pula, Runda wymagań



Niniejszy indeks odnosi się do numerów akapitów zamiast do poszczególnych stron. Numer wskazany po każdym wpisie odpowiada numerowi akapitu w słowniku. Informacja powiązana z wpisem w indeksie znajduje się we wskazanym akapicie lub konkretnym punkcie w danym akapicie.

- A**
 aktywny gracz, 1.0
 kontroferta, 54.7
 tura, 52.0
 wsparcie, 54.6
 arkusz korporacji, 2.0
 dobieranie kart, 2.1
 dobieranie kart „Ogólnych”, 31.0
 kontrakt, 24.0-24.3
 liczba graczy, 2.3
- C**
 choroba, 3.0
 karta akcji i wpływ na dzielnicę, 3.1
 Korzeń, 3.4
 zwiększanie zagrożenia, 3.5, 3.6
- D**
 dobieranie kart „Ogólnych”, 31.0
 dobra, 4.0
 dobro podstawowe, 4.2
 dobro drugorzędne, 4.2
 eksploatowanie, 61.0-61.6
 produkcja, 4.3
 dobro drugorzędne, 5.0
 dzielnicza z tylko jednym dobrem, 5.1
 eksploatowanie, 61.0
 jednostka Organizacji przestępczych, 5.2
 żeton rozwoju, 5.3
 dobro podstawowe, 6.0
 dzielnicza z tylko jednym dobrem, 6.3
 eksploatowanie, 61.0
 jednostka Organizacji przestępczych, 6.2
 rodzaje, 4.0
 żeton rozwoju, 6.1, 6.2
 dzielnicza, 7.0
 w której znajduje się
 choroba, 3.0
 jednostki Frontu Ludzkości, 12.0-12.3
 jednostki Organizacji przestępczych, 33.0
 jednostki Prywatnej ochrony, 38.0
 rozwój, 43.0-43.4
 żeton wyłączenia, 62.0-62.3
- E**
 efekty „Na koniec tury”, 22.0
 kolejność, 22.3, 22.4
 rozpatrywanie, 22.1, 22.2
 eksploatowanie, 61.0
 dobra, 61.2-61.5
 Front Ludzkości, 61.1, 61.2
 wzrost niepokoju, 61.1
 Organizacje przestępcze, 61.5
 energia
 dobra, 4.0
- F**
 faza akcji, 8.0
 krok końca tury, 8.3
 krok odnowienia, 8.1
 rozpatrywanie, 8.1-8.4
 faza produkcji, 9.0
 faza wydarzeń, 10.0
- Federalista, 11.0
 karta rywala, 46.0
 zwycięstwo, 67.3
 Front Ludzkości, 12.0
 poruszanie, 34.0-34.4
 liczba na dzielnicę, 12.2
 w dzielnicach z Prywatną ochroną, 12.3
 wyłączenie, 12.1
 Korzeń, 12.4
- G**
 główna oferta, 13.0
 karty akcji awaryjnych, 13.1
- H**
 handlowanie, 14.0
 handel jednostronny, 14.1
 nie można handlować, 14.5
 ustalenia, 14.2, 14.3
 wyczerpane zasoby ludzkie, 14.4
- J**
 jednostki
 Front Ludzkości, 12.0
 Organizacje przestępcze, 33.0
 poruszanie, 34.0-34.4
 Prywatna ochrona, 38.0
- K**
 kapitał, 15.0
 handlowanie, 14.0-14.5
 kradzież, 27.0
 otrzymywanie
 handel, 14.0
 kontrakt, 24.0-24.3
 karta inwestycji, 18.0
 śledzenie, 15.2-15.5
 karta akcji, 16.0
 dobieranie, 16.1, 16.2
 dobieranie kart „Ogólnych”, 31.0
 karta akcji awaryjnej, 17.0
 kontroferta, 25.0
 kradzież, 27.3
 niejawne informacje, 16.6, 16.7
 odrzucając, 16.4, 16.5
 rodzaje, 16.3
 rozmiar ręki, 16.5
 wpływ na dzielnicę, 3.1, 3.2
 wsparcie, 57.1
 karta akcji awaryjnej, 17.0
 kontroferta, 25.2
 kradzież, 17.4
 odrzucając, 17.3
 rozmiar ręki, 42.1
 wsparcie, 17.5
 karta inwestycji, 18.0
 niejawne informacje, 18.3
 odrzucając, 18.2
 punktowanie inwestycji, 18.1
 runda wymagań, 45.0
 wybór inwestycji, 45.4
 karta przygotowania, 19.0
 karta wydarzenia, 20.0
 niejawne informacje, 20.3
 rozpatrywanie, 20.1
- tor tur, 51.0
 zagrożenie, 20.2
 zmiana kolejności, 20.3
 karta wymagań, 21.0
 karta zasobu ludzkiego, 65.0
 handlowanie, 65.8
 kolejność, 65.3, 65.4
 korzystanie opcjonalne, 65.5
 kradzież, 27.2
 niejawne informacje, 65.9
 odkrywanie, 54.1
 odrzucając, 65.7
 otrzymywanie, 65.1
 przygotowywanie, 65.2
 tor tur, 51.0
 wyczerpywanie, 65.2
 zamiana, 63.0
 zdobywanie, 66.0
- karty
 karta akcji, 16.0
 karta akcji awaryjnej, 17.0
 karta inwestycji, 18.0
 karta przygotowania, 19.0
 karta rywala, 46.0
 karta wydarzenia, 20.0
 karta wymagań, 21.0
 karta zasobu ludzkiego, 65.0
 konkurujący gracz, 23.0
 wsparcie, 54.6
 kontrakt, 24.0
 rozpatrywanie, 24.2
 kontroferta, 25.0
 aktywny gracz, 54.7
 karty akcji awaryjnych, 25.2
 proponowanie, 25.1-25.4
 korporacja, 26.0
 Korzeń
 choroba, 3.4
 dzielnicza, 7.1
 Front Ludzkości, 12.4
 kontrakty, 24.3
 Organizacje przestępcze, 33.3
 poruszanie jednostek i żetonów, 34.2
 usuwanie jednostek i żetonów, 55.3
 wyłączenie, 62.4
 wzrost zagrożenia, 64.3
 kradzież, 27.0
 karta akcji, 27.3
 karta zasobu ludzkiego, 27.2
 kapitał, 27.1
 karty akcji awaryjnych, 17.4
 kredyty
 dobra, 4.0
- M**
 miasto, 28.0
- N**
 niejawne informacje
 karta akcji 16.6, 16.7
 karta inwestycji, 18.3
 karta rywala, 46.3
 karta wydarzenia, 20.3
 karta zasobu ludzkiego, 65.9

niepokój, 29.0
oznaczanie niepokoju, 29.1, 29.2
protest, 37.0
stabilny, 29.5
strajk, 29.4
wyłączenie, 29.6-29.10
wzrost, 29.3-29.7

O

odrzuć
dobro podstawowe, 6.0-6.3
eksploatowanie, 61.0-61.7
karta akcji, 16.4
karta inwestycji, 18.2
karta zasobu ludzkiego, 65.7
Korzeń, 7.1
liczba
jednostek Frontu Ludzkości, 12.2
jednostek Organizacji przestępczych, 33.1
jednostek Prywatnej ochrony, 38.3
żetonów choroby, 3.3
żetonów rozwoju, 43.4
żetonów wyłączenia, 62.3
poruszanie jednostek i żetonów, 34.0
poziom, 35.0
produkcja dóbr, 61.0
umieszczanie jednostek i żetonów, 53.0-53.5
wpływanie kartą akcji, 3.1-3.2
oferta, 30.0
główna oferta, 30.0
kontroferta, 25.0
ograniczenia liczby elementów, 32.0
Organizacje przestępcze, 33.0
Korzeń, 33.3
liczba na dzielnicę, 33.1
produkcja dóbr, 33.4, 33.5
rozwój, 33.4
w dzielnicach z Prywatną ochroną, 33.2

P

pasowanie
proponowanie kontroferty, 54.3
pełne przygotowanie gry, strony 2-3
pole stanu, 53.4
poruszanie, 34.0
Korzeń, 34.2
rozpatrywanie ruchu, 34.1
poziom, 35.0
efekty, 35.1
poziomy niepokoju
protest, 37.0
stabilny, 47.0
strajk, 49.0
produkcja dóbr, 36.0
eksploatowanie, 61.0-61.6
maksymalna ilość dóbr, 36.5
Organizacje przestępcze, 36.4
produkcja i oznaczanie dóbr, 36.1
produkcja w wyniku efektu karty, 36.6
protest, 37.3
rozwój, 43.3
strajk i wyłączenie, 36.2
propozycja
karty akcji awaryjnych, 17.2
kontroferta, 25.1
protest, 37.0
niepokój, 37.1, 37.2
produkcja dóbr, 37.3
Prywatna ochrona, 38.0
dzielnice z innymi jednostkami, 38.2
liczba na dzielnicę, 38.3

przygotowana, 39.0
wyczerpana, 60.0-60.2
przygotowanie
pełne przygotowanie gry, strony 2-3
pula, 40.0
oznaczanie ilości dóbr, 40.1-40.3

R

rezerwy, 41.0
umieszczanie jednostek i żetonów, 41.1
usuwanie jednostek i żetonów, 41.2
rozmiar ręki, 42.0
karta akcji, 42.2
karty akcji awaryjnych, 42.1
rozrywka
dobra, 4.0
rozwój, 43.0
efekt, 43.1
liczba na dzielnicę, 43.4
Organizacje przestępcze, 43.3
runda, 44.0
runda wymagań, 45.0
standardowa runda, 48.0
tor rund, 44.1, 44.2
runda wymagań, 45.0
karta inwestycji, 18.0-18.3
krok punktowania inwestycji, 45.1
krok spełnienia wymagań, 45.2
krok ujawnienia wymagań, 45.3
krok wyboru inwestycji, 45.4
pula, 40.0
rozpatrywanie, 45.1-45.5
rywal, 46.0
Federalista, 11.0-11.3
korporacja jako swój rywal, 46.1
niejawne informacje, 46.3
zwycięstwo, 46.1

S

stabilny, 47.0
niepokój, 47.1, 47.2
standardowa runda, 48.0
strajk, 49.0
niepokój, 29.1, 29.2

Ś

ścieżka ruchu, 50.0
Korzeń, 50.1

T

technologia
dobra, 4.0
tor dóbr
pula, 40.0
tor tur, 51.0
koniec tury, 51.4
umieszczanie kart zasobów ludzkich, 51.1-51.3
tura, 52.0
aktywny gracz, 52.1

U

umieszczanie, 53.0
jednostek, 53.5
w dzielnicy z taką samą jednostką lub żetonem, 53.1
wrogich jednostek i Prywatnej rozmowy, 53.2
żetonów choroby, 53.4
żetonów niepokoju i wyłączenia, 53.4
żetonów rozwoju, 53.4

umowa, 54.0
krok głównej oferty, 54.2
krok kontroferty, 54.3
krok rozstrzygnięcia, 54.5
krok wsparcia, 54.4
krok zasobów ludzkich, 54.1
usuwanie, 55.0
jednostek i żetonów, 55.1

W

wroga jednostka, 56.0
Front Ludzkości, 12.0
Organizacje przestępcze, 33.0
wsparcie, 57.0
aktywny gracz, 54.6
karta akcji, 57.1
konkurujący gracz, 54.6
krok rozstrzygnięcia, 54.5
krok wsparcia, 54.4
rozpatrywanie umowy, 54.0-54.7
wspierający gracz, 58.0
wspieranie obu ofert, 57.3
wspierający gracz, 58.0
wstrzymanie się, 59.0
krok wsparcia, 54.4
rozpatrywanie umowy, 54.0-54.7
wspierający gracz, 58.0
wyczerpywanie, 60.0
handel lub kradzież kart, 60.2
karty zasobów ludzkich, 60.0
wyłączenie, 62.0
Front Ludzkości, 29.6
Korzeń, 62.4
liczba na dzielnicę, 62.3
niepokój, 62.1, 62.2

Z

zagrożenie, 64.0
koniec gry, 64.1
wzrost
faza wydarzeń, 64.5
Korzeń, 64.3
niespełnione wymagania, 64.4
poziom, 35.2
wrogie jednostki, 64.3
wyłączenie, 64.3
żeton choroby, 64.2, 64.3
zamiana, 63.0
zdobywanie, 66.0
zdolności
efekty „Na koniec tury”, 22.0
karta zasobu ludzkiego, 65.0
zamiana, 63.0
zwycięstwo i przegrana, 67.0
Federalista, 67.3
korporacja jako rywal, 67.1
korporacja jako swój rywal, 67.2

Ż

żeton androida, 68.0
limity w dzielnicy, 68.3
poruszanie, 68.1, 68.2
żeton celu, 69.0
pula, 40.0
żywność
dobra, 4.0

SZYBKIE PODSUMOWANIE

Podczas rozgrywki gracze powinni trzymać szybkie podsumowanie pod ręką tak, aby było łatwo dostępne.

STANDARDOWA RUNDA

1. **Faza akcji:** aktywny gracz wykonuje turę poprzez rozpatrzenie następujących kroków:
 - 1.a **Odnowienie:** aktywny gracz przygotowuje swoje wyczerpane karty i dobiera karty akcji wskazane na jego arkuszu korporacji.
 - 1.b **Rozpatrzenie umowy:** gracze rozpatrują umowę (patrz „Kroki umowy” poniżej).
 - 1.c **Koniec tury:** aktywny gracz może rozprzystać swoje zdolności „Na koniec tury”. Po tym przekazuje znacznik aktywnego gracza osobie po swojej lewej stronie. Nowy aktywny gracz powtarza te kroki, chyba że na torze tur nie ma już żadnych kart zasobów ludzkich.
2. **Faza produkcji:** każda dzielnica, w której znajduje się żeton androida, zostaje wyeksploatowana (produkuje dobra i zwiększa niepokój).
3. **Faza wydarzeń:** należy dobrać kartę akcji i rozpatrzyć ją od góry do dołu (w tym zresetować tor tur).

KROKI UMOWY

1. **Odkrycie zasobu ludzkiego:** należy odkryć pierwszą od prawej kartę zasobu ludzkiego na torze tur i umieścić ją na polu „Odkryte zasoby ludzkie”.
2. **Główna oferta:** aktywny gracz proponuje główną ofertę.
3. **Kontroferta:** zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz może zaproponować kontrofertę.
4. **Wsparcie:** zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy wspierający gracz może zagrać karty jako wsparcie.
5. **Rozstrzygnięcie:** gracz, który zebrał najwięcej wsparcia, rozpatruje swoją ofertę i zdobywa odkrytą kartę zasobu ludzkiego. Jeśli występuje remis wsparcia, umowę wygrywa aktywny gracz.

RUNDA WYMAGAŃ

1. **Punktowanie inwestycji:** każdy gracz rozpatruje swoją kartę inwestycji.
2. **Spełnienie wymagań:** jeśli jakieś dobro w puli nie spełnia wymagań, należy zwiększyć zagrożenie o wartość wskazaną na karcie wymagań.
3. **Ujawnienie wymagań:** należy zresetować pulę dóbr. Następnie gracze dobierają jedną kartę wymagań i ustawiają żetony celów.
4. **Wybór inwestycji:** każdy gracz dobiera dwie karty inwestycji i zachowuje jedną z nich.

MODYFIKATORY PRODUKCJI



Protest: ta dzielnica w dalszym ciągu może produkować dobra.



Strajk: ta dzielnica nie może wyprodukować żadnych dóbr.



Wyłączenie: ta dzielnica nie może wyprodukować żadnych dóbr.



Rozwój: wartość dobra podstawowego w tej dzielnicy rośnie o jeden.



Jednostka organizacji przestępczych: dzielnica, w której znajduje się jednostka organizacji przestępczych, nie może produkować dobra podstawowego.



Jednostka Frontu Ludzkości: Kiedy dzielnica, w której znajduje się jednostka Frontu Ludzkości, zostaje wyeksploatowana, należy podnieść niepokój o dwa poziomy zamiast jednego. Jeśli nie może zostać podniesiony o dwa poziomy, w dzielnicy należy umieścić żeton wyłączenia.

ZAGROŻENIE ROŚNIE GDY:

- Rozpatrywana jest karta akcji, która wpływa na przynajmniej jedną dzielnicę z żetonem choroby (+2 zagrożenia).
- Wroga jednostka, żeton choroby lub wyłączenia poruszy się na „Korzeń” i zostanie zwrócony do rezerw (+2 zagrożenia).
- Wymagania nie zostały spełnione podczas rundy wymagań (+5-7 zagrożenia).

