

# AUSTRALIA

MARTIN WALLACE





## WPROWADZENIE

Począwszy od roku 1180, przez siedem długich stuleci Wielcy Przedwieczni sprawowali pełnię władzy nad zasobami Ziemi oraz losem ludzkości. Jednak w 1888 roku uległo to zmianie. Wtedy to Sherlock Holmes, wraz ze swym tajnym stowarzyszeniem niezłomnych wiktoriańskich bohaterów, zdołał zwyciężyć i przegnać potwornych tyranów. Ludzkość zatriumfowała, ale kraje Europy i Ameryki znajdowały się w strasznej sytuacji: zniszczone, zatrute, pozabawione żywności.

Pozostałe części globu nie zostały wcześniej poznane, ponieważ Przedwieczni wprowadzili drakońskie zakazy podróży. Teraz, gdy ludzkość cieszy się nowo odkrytą wolnością, wysłano statki, w celu zbadania nieznanych zakątków Ziemi. Po drugiej stronie świata odkryto nowy, wielki kontynent. Początkowo nazwano go *Terra Australis*, ale szybko zaczął być znany jako Australia.

Nieustraszeni poszukiwacze i odkrywcy przybyli, by zbadać nowy ląd. Za nimi podążali pionierzy i osadnicy, którzy budowali porty i kładki prowadzące w głąb interioru, wznosząc farmy i wysyłając żywność do głodujących mas, które pozostawili za sobą. W głębi kontynentu odkryto też niezmiernie zasoby węgla, żelaza i złota.

Ale czekało tam na nich coś jeszcze...



Wielcy Przedwieczni mieli bowiem dobry powód by zakazać ludzkości badania tej części świata: to właśnie w bezmiarze australijskiego buszu wzniesli niegdyś swój macecznik.

Gdy zostali pokonani, pozostali przy życiu Przedwieczni, wraz z resztą swych ludzkich sprzymierzeńców, udali się do swoich twierdz na suchych równinach za Wielkimi Górami Wododziałowymi.

Wraz z rozprzestrzenianiem się kolonistów, Przedwieczni zaczęli się wybudzać i postanowili zrobić wszystko, by przegnać intruzów z powrotem do morza. Na ziemię wypetżyli straszliwe stworzenia, niszcząc każdego, kogo napotkały i plugawiąc wszystko na swojej drodze.

W obliczu nadciągającej grozy nowi „Australijczycy” pokładali swą nadzieję tylko w jednym: potędze nowoczesnej technologii wojskowej, która była znacznie bardziej zaawansowana niż w roku 1888, kiedy to ludzkość po raz ostatni zmierzyła się z Przedwiecznymi.



© 2018 Martin Wallace and SchilMil Games Ltd.  
All Rights Reserved.



## PHALANX

© 2018 PHALANX  
VERTIMA Sp. z o. o.  
Rynek 23/7  
45-015 Opole

W razie jakichkolwiek pytań, uwag bądź reklamacji proszę skontaktuj się z nami za pomocą formularza kontaktowego na stronie [www.phalanxgames.pl](http://www.phalanxgames.pl)

## AUTORZY

**Projekt gry: Martin Wallace**

Grafika: James Colmer

Instrukcja: Amanda Milne

Dodatkowe grafiki: Bill Bricker

Wersja polska: Ryszard Chojnowski

Korekta: Michał Ozon, Adam Kokoszka

Skład: Krzysztof Klemiński

### Ogromne podziękowania dla naszych testerów, a szczególnie:

Kirstin Donaldson  
Richard Durham  
Rupert Morrish  
Lisa Elizabeth Morrish  
Damon Ellis  
Nicola Paston  
Matthew Thredgold  
Toby Falconer  
Jen Smith  
Phil Thorogood  
Mark Fielding  
Thomas Knight  
Kelly Scott  
Tim Elphick  
Tina Pan  
Shane Wealleans  
Kat Greenham  
Lee Griffiths  
Nathan Grange  
Jort Bloem  
Nikolaj Wendt  
Jared Mortlock  
Max Allen  
Chris Guthrey  
Teri Anderson  
Lorna Tomes  
Allan D. Milton  
Kyle Johnson  
Lauren Pinkerton  
Stewart Pilling  
Tim Cockitt  
Jose Antonio Gomez Garrido  
Kolby Reddish  
The DiceMenCometh  
James Hamilton  
Stephen Croft  
Arnaud Moyon  
Alistair Stafford  
Shane McNeil

Jasmine Rebecca Hweh  
Sharyn Rogers  
Ike Hamon  
oraz wielu innych osób z Board Games by the Bay oraz Auckland North Shore Board Games Group

**Oprócz tego, specjalne podziękowania dla:**  
John Kershaw (FilmScan)  
Julia Wallace  
Ella Ampongan  
Rob Digby  
Evgeni Marinov  
Daniel Zayas  
Johnny Fraser-Allen  
Gavan Brown  
John Kennedy  
Matthew Lee  
Max Michael  
Zirk van den Berg  
Travis Chance  
James Mathe  
Jamey Stegmaier  
Will Townshend  
Simon Goodall  
Jason at BTeam2  
Nuts! Publishing  
Schwerkraft-Verlag  
Phalanx  
Ludofy Creative  
Ediciones MasQueOca  
Giochix  
Stronghold Games  
H.P. Lovecraft oraz dla wszystkich wspierających projekt na Kickstarterze.



## SPIS TREŚCI

Wprowadzenie . . . . .	2
Omówienie i cel gry . . . . .	3
Komponenty . . . . .	4
Omówienie kart Przedwiecznych . . . . .	5
Plansza i przygotowanie . . . . .	6
Rozgrywka . . . . .	8
Akcje . . . . .	8
Rozpatrywanie walki . . . . .	11
Przykład walki . . . . .	13
Aktywacja Przedwiecznych . . . . .	14
Przykład ruchu Przedwiecznych . . . . .	15
Karty postaci . . . . .	16
Opis Przedwiecznych . . . . .	18
Tryb solowy i inne warianty gry . . . . .	19
Zakończenie gry / punktacja . . . . .	20
Skuteczność jednostek . . . . .	20

**Liczba graczy: 1-4**

**Wiek: 14+**

**Czas gry: 30 minut na osobę**

Więcej informacji oraz film z rozgrywki  
można znaleźć na stronie  
[www.auztralia.net](http://www.auztralia.net)



## OMÓWIENIE i CEL GRY

AuZtralia to gra wojenno/przygodowo/ekonomiczna dla od jednego do czterech graczy. Każdy rozpoczyna rozgrywkę posiadając port na wybrzeżu Australii. Z tego miejsca zaczyna kłaść tory prowadzące w głąb lądu, aby zakładać tam farmy oraz wydobywać surowce. Każdy gracz posiada swoją planszę, na której umieszcza swoje surowce oraz posiadane jednostki wojskowe.

Każda czynność podejmowana w grze kosztuje czas. Stajesz się aktywnym graczem, kiedy twój dysk znajduje się na najdalszej pozycji toru czasu. Bierzesz wtedy kostkę ze swojego sztabu, umieszczasz ją na jednym z pól akcji na swojej planszy gracza i wykonujesz odpowiednią akcję. Akcja ta będzie mieć swój koszt w punktach czasu, co spowoduje przesunięcie twojego dysku o daną wartość na torze czasu. Kiedy masz już kostkę na jakimś polu akcji, możesz wykonać tę akcję ponownie, ale będzie cię to kosztować dodatkową sztukę złota.

W końcu konieczne stanie się wydanie punktu czasu w celu odzyskania wszystkich kostek znajdujących się na polach akcji.

Australia to wielki kraj i sieć kolejowa staje się niezbędną do wydobywania surowców, zakładania farm i transportowania jednostek wojskowych w celu zaatakowania Przedwiecznych. Budowa torów kolejowych wymaga żelaza i węgla, które możesz zdobyć poprzez ich wydobywanie lub import. Zakładanie farm zapewni ci złoto i punkty zwycięstwa, ale musisz zachować ostrożność i nie dopuścić do splugawienia farm przez Przedwiecznych. Złoto przydaje się zaś do zakupu jednostek wojskowych oraz powtarzania akcji.



Będziesz potrzebować wojska, aby przeprowadzić rekonesans i sprawdzić, jakie potworności czają się w głębi lądu. Posiadanie zróżnicowanych jednostek sprawi, że twoje ataki będą bardziej skuteczne. Jednostki wojskowe posiadają określony zakres ruchu poza torami, który ogranicza zasięg ich operacji poza twoją siecią kolejową.

W grze występuje także wiele różnorodnych postaci, posiadających zdolności i zasoby, które pomogą ci w osiągnięciu twoich celów.

Gracze mogą być zmuszeni do współpracy, przeprowadzając następujące po sobie ataki, aby pokonać najgroźniejszych Przedwiecznych

W pewnym momencie gry Przedwieczni się przebudzą i staną się dodatkowym „graczem” ze swoim dyskiem na torze czasu. Od tej pory zaczną się ujawniać oraz przemieszczać. Przedwieczni zawsze ruszają się w stronę najbliższej osady: farmy lub portu. Jeśli dotrą do farmy, splugawią pola, zaś jeśli dotrą do portu i nie zdołasz się przed nimi obronić, gra natychmiast dobiegnie końca.

Gra kończy się, gdy wszyscy wydadzą określoną liczbę punktów czasu (lub zostanie zniszczony port). Twoje dokonania w grze zostaną zmierzone za pomocą punktów zwycięstwa, które otrzymujesz za zakładanie farm, pokonywanie Przedwiecznych, a także dzięki pomocy określonych postaci. Przedwieczni także otrzymują punkty, w zależności od tego, ile pozostało ich na koniec gry oraz ile farm splugawili. Zwycięstwo w grze przypada temu, kto ma najwięcej punktów - zatem rozgrywkę mogą wygrać również Wielcy Przedwieczni!





# KOMPONENTY

## Elementy graczy

Istnieją cztery zestawy komponentów graczy, w czterech kolorach. W skład każdego zestawu wchodzi:

1 dysk portu 20 kostek 3 dyski 20 odcinków torów



7 farm krów 7 farm kukurydzy 7 farm owiec



Strona produkcyjna

Strona splugawiona

## Plansza gracza (Port)



Pola akcji z ich kosztem w punktach czasu

Korpus ekspedycyjny (oraz koszt zakupu jednostek wojskowych)

Miejsce na żetony poczytalności

Baraki - tu przechowujesz nabyte jednostki wojskowe

Alternatywna wersja planszy gracza do gry na mapie Australii Zachodniej

Magazyn - tu przechowujesz swoje surowce

Sztab - tu przechowujesz swoje kostki



## Plansza gry

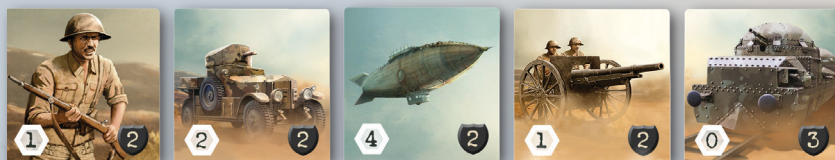
Opis na stronie 6

Główna mapa - Australia Wschodnia  
Alternatywna mapa - Australia Zachodnia (patrz strona 19)



## Jednostki wojskowe

Piechota x 10 Wozy pancerne x 5 Sterowce x 3 Artyleria x 3 Pociągi pancerne x 4



Zasięg poza torami

Odporność

## Elementy Przedwiecznych

1 dysk Przedwiecznych

10 kostek Przedwiecznych



35 kafelków Przedwiecznych



Punkty zwycięstwa

15 poziomu 1  
10 poziomu 2  
10 poziomu 3

Odporność

8 kafelków świątyń z Przedwiecznymi (patrz wariant na stronie 19)



## Surowce

50 węgla 50 żelaza 50 złota 7 fosforanów



## Karty

36 kart postaci



40 kart Przedwiecznych



30 kart wydarzeń (10 każdego poziomu)



10 kart celów do rozgrywki solowej



5 kart wariantów dla dwóch graczy



Warianty gry są omówione na stronie 19

## Pozostałe elementy

20 kafelków eksploracji



Arkusz pomocy



17 żetonów punktów zwycięstwa



13 żetonów poczytalności



1 znacznik walki



1 żeton walki





# OMÓWIENIE KART PRZEDWIECZNYCH



Karty Przedwiecznych używane są w dwóch różnych celach:  
 1. Do rozpatrzenia ruchu Przedwiecznych.  
 2. Do rozpatrzenia walki.

**Cthulhu**



**Shoggoth**



**Mi-go**



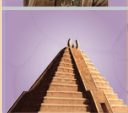
**Zombie**



**Lojalista**



**Świątynia**



Kierunek, w którym poruszy się Przedwieczny, jeśli ma do wyboru kilka celów w tej samej odległości. Porównaj go z kompasem znajdującym się na planszy.



Kółko wokół Przedwiecznego oznacza, że przemieszcza się on o JEDEN heks.

Jeśli posiadasz jednostki danego rodzaju w walce, po lewej pokazane są obrażenia zadawane Przedwiecznym.

Po prawej pokazane są obrażenia zadawane twoim jednostkom:



Utrata poczytalności

Obrażenia zadane sterowcowi

Obrażenia zadane jednostce nie będącej sterowcem





# PLANSZA

**Tor czasu**

**Dysk Przedwiecznych zaczyna na polu 22**

**Pola startowe, w zależności od liczby graczy**

**Tutaj na początku gry umieszcza się kafelki eksploracji (w sumie 13)**

**Potencjalne miejsca na port**

**Dostępne jednostki wojskowe**

**Heks buszu**

**Heks wyżyny**

**Heks wybrzeża**

**Numer heksu**

**Poziom kafelka Przedwiecznego (1, 2, 3)**

**Podobizny głównych Przedwiecznych**

**Koniec gry**

**Wydarzenia następują, gdy znacznik Przedwiecznych znajdzie się na wyróżnionym polu**

# PRZYGOTOWANIE GRY

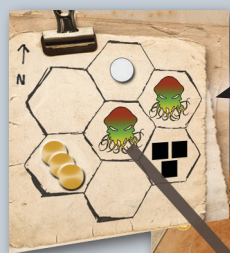
1. Rozłóż planszę z mapą Australii Wschodniej (jak widać powyżej). Wybierz swój kolor i weź odpowiednie elementy w tym kolorze. Będziesz mieć po siedem farm każdego rodzaju (owiec, krów i kukurydzy), dwadzieścia odcinków torów, dwadzieścia kostek, trzy dyski, jeden znacznik portu oraz jedną planszę gracza. Połóż ją przed sobą, stroną ze „wschodnimi koszarami”, a następnie umieść kostki na polu sztabu. Pozostałe elementy połóż obok swojej planszy gracza.
2. Obok planszy gry umieść surowce. Istnieją cztery ich rodzaje, czyli:
3. Zaczynasz grę z **dwoma** sztukami węgla, **dwoma** żelaza i **czterema** złota. Umieść je w magazynie. Umieść trzy żetony poczytalności na swojej planszy gracza.
4. Odłóż na bok osiem kafelków Przedwiecznych mających X albo XX z przodu. Następnie podziel pozostałe na stosy tego samego poziomu (pierwszego, drugiego i trzeciego). Potasuj każdy ze stosów i ustaw je zakryte obok planszy.
5. Potasuj dwadzieścia zakrytych kafelków eksploracji. Umieść po jednym kafelku na każdym heksie z trójkątem eksploracji (w sumie jest trzynaście, więc zostanie siedem niewykorzystanych kafelków).

Węgiel      Żelazo      Złoto      Fosforan





6. Teraz, zgodnie z widocznymi informacjami, rozstaw surowce oraz kafelki Przedwiecznych. Jeśli na heksie ma zostać umieszczony Przedwieczny, poziom kafelka musi być zgodny z tym widocznym na mapie. **Kafelki Przedwiecznych umieszcza się zakryte.**



Ten symbol oznacza rozmieszczenie zakrytego kafelka z Przedwiecznym. Poziom heksu określa, czy rozmieszczony zostanie kafelek z 1, 2 czy 3.

Nie umieszczamy Przedwiecznego na heksie z tym kafelkiem eksploracji, ponieważ są to wyżyny.



**Surowców nigdy nie umieszcza się na heksach WYBRZEŻA. Przedwiecznych nigdy nie umieszcza się na heksach WYŻYN lub WYBRZEŻA.**

Czasami może dojść do nałożenia się elementów: na heksie może znajdować się więcej niż jeden typ surowca. Surowce można także umieszczać na heksie z kafelkiem Przedwiecznego.

Jeśli Przedwieczny miałby zostać umieszczony na heksie, gdzie już jest Przedwieczny, usuń obecny kafelek i zastąp go kafelkiem o poziom wyższym. Przykładowo, jeśli na heksie ma być umieszczony kolejny kafelek poziomu pierwszego, zastąp istniejący kafelek poziomu PIERWSZEGO kafelkiem poziomu DRUGIEGO.

Kafelki poziomu trzeciego nie są ulepszone; po prostu nie umieszczasz kolejnego kafelka. Jeśli skończą się kafelki określonego poziomu, użyj wyższego poziomu.

Po rozstawieniu wszystkich otaczających surowców oraz Przedwiecznych, usuń kafelki eksploracji. Kontynuuj aż do usunięcia wszystkich kafelków eksploracji.

7. Podziel karty wydarzeń na trzy talie, oznaczone ,1', ,2' oraz ,3'. Potasuj talię ,3', dobierz PIĘĆ kart i ustaw je w stos. Następnie potasuj talię ,2', dobierz PIĘĆ kart i ustaw je na kartach ,3'.

Powtórz ten proces z kartami ,1', tak aby ostatecznie uzyskać talię składającą się z piętnastu kart, z ,1' na górze oraz ,3' na dole. Odłóż nieużywane karty do pudełka nie patrząc na nie.



8. Potasuj karty postaci i dobierz pięć z góry talii, aby stworzyć z nich ekspozycję. Ważna jest kolejność dobieranych kart. Powinny utworzyć linię od lewej do prawej, której końcem będzie karta najdalej po prawej stronie. Pozostałe karty ustaw w stosie na lewo od ekspozycji.



9. Potasuj karty Przedwiecznych i połóż je obok planszy.

10. Umieść fioletowy dysk Przedwiecznych na 22 polu toru czasu.

11. Ustaw jednostki wojskowe w stosy na odpowiednich polach planszy.

12. Wszystkie pozostałe komponenty umieść w pobliżu.

13. W losowy sposób wybierz pierwszego gracza. Każdy gracz umieszcza jeden ze swoich dysków na polu toru czasu, które odpowiada liczbie graczy. Bardzo ważna jest kolejność ustawiania dysków. Pierwszy gracz jest na samej górze, zaś gracz ostatni na samym dole. Na początku gry kolejność ustalona jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara od pierwszego gracza.



Przykład: Początkowa pozycja na torze czasu w rozgrywce dla 2 osób. Żółty zaczyna.

#### Przykład dla kroku 6: Przeprowadzenie eksploracji



A) Po odwróceniu kafelków eksploracji.

Ten symbol oznacza rozmieszczenie zakrytego kafelka z Przedwiecznym. Poziom heksu określa, czy rozmieszczony zostanie kafelek z 1, 2 czy 3.



B) Po wypełnieniu planszy i usunięciu kafelków eksploracji.

Zauważ, że na heksie poziomu drugiego o numerze 28 umieszczony został Przedwieczny trzeciego poziomu. Nastąpiło to w wyniku ulepszenia kafelka do wyższego poziomu.

Pamiętaj także, że na heksach wybrzeża oraz wyżyn nie umieszcza się ŻADNYCH kafelków Przedwiecznych, nawet jeśli wskazywałby na to kafelek eksploracji. Oprócz tego na heksach wybrzeża nie ustawia się żadnych surowców.



14. Idąc w odwróconej kolejności graczy (czyli od ostatniego gracza, w stronę przeciwną do ruchu wskazówek zegara, aż do pierwszego gracza), każdy gracz umieszcza swój dysk portu na heksie wybrzeża z symbolem portu.



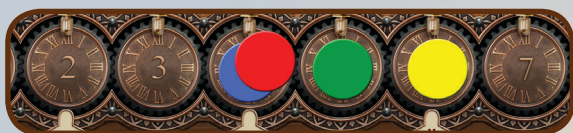
Żaden port nie może znajdować się w promieniu dwóch heksów od innego portu w linii prostej (a nie idąc wzdłuż wybrzeża).





## ROZGRYWKA

Gracz, którego dysk znajduje się na najniższej pozycji toru czasu jest graczem aktywnym. Jeśli na jednym polu znajduje się więcej dysków, aktywnym graczem jest ten, którego dysk znajduje się na wierzchu.



Przykład: Czerwony jest aktywnym graczem. Kiedy Czerwony wejdzie na Zielonego, Niebieski stanie się aktywnym graczem.

- Kiedy jesteś aktywnym graczem, bierzesz jedną kostkę ze swojego sztabu i umieszczasz ją na polu wybranej akcji. Następnie wykonujesz wybraną akcję.
- Każda akcja ma swój koszt w punktach czasu. Wykonując akcję przesuwasz swój dysk o odpowiednią liczbę pól na torze czasu. Jeśli dysk wejdzie na pole z dyskami innych graczy, umieszczasz swój na wierzchu.

**Kiedy twój dysk minie pole 53, nie możesz już wykonywać żadnych akcji.**

- Możesz wybrać akcję, którą już wykonałeś, ale musisz zapłacić sztukę złota za KAŻDĄ kostkę, jaka znajduje się już na polu akcji.



Przykład: Przesuwasz swoją czerwoną kostkę na akcję 'Budowa torów', której koszt w punktach czasu wynosi dwa. Jeśli chcesz wykonać tę akcję ponownie, musisz dodatkowo wydać sztukę złota albo poświęcić punkt czasu, aby odzyskać kostki.

## DOSTĘPNE AKCJE

1. BUDOWA TORÓW
2. WYDOBYCIE
3. WERBOWANIE POSTACI
4. ZAKUP JEDNOSTKI WOJSKOWEJ
5. IMPORT/EKSPORT
6. ZAKŁADANIE FARM
7. ATAK
8. ODZYSKANIE KOSTEK

### AKCJA: BUDOWA TORÓW

Akcja ta posiada dwa pola na planszy gracza. Pierwsze pole ma koszt dwóch punktów czasu i pozwala na zbudowanie torów na wybrzeżu oraz w buszu. Drugie pole pozwala budować na wszystkich rodzajach terenu. Jeśli zatem chcesz poprowadzić tory przez wyżyny, akcja ta będzie cię kosztować trzy punkty czasu.

- Musisz wydać jeden węgiel i jedno żelazo, oddając je do zasobów. Możesz teraz umieścić dwa odcinki swoich torów.
- Pierwszy odcinek musi łączyć się z portem. Od tej chwili kolejne odcinki muszą łączyć się z torami w twoim kolorze lub twoim portem. Innymi słowy - twoja sieć kolejowa musi być ciągła.

Kiedy zbudujesz tory, ustaw je tak, aby przebiegały przez granicę dwóch heksów. Heksy te są od teraz połączone za pomocą linii kolejowej.



Przykład - umieszczasz dwa odcinki torów łączące twój port ze złożami żelaza.

- Przez jedną krawędź heksu mogą przebiegać tory tylko jednego gracza.
- Na heksie mogą znajdować się tory innych graczy.
- Nie możesz zbudować torów na heksie z kafelkiem Przedwiecznych, niezależnie od tego czy jest zakryty czy odsłonięty.
- Aby rozbudować swoją sieć kolejową, musisz być w stanie wyznaczyć pozabawioną Przedwiecznych ścieżkę do swojego portu przez istniejącą sieć.
- Możesz umieścić maksymalnie tyle odcinków torów, ile ich posiadasz. Raz umieszczone tory pozostają na miejscu.



## AKCJA: WYDOBYCIE

Zabierasz wszystkie żetony surowca jednego rodzaju z heksu, do którego masz połączenie kolejowe. Umieszczasz je w swoim magazynie.



- Jeśli na heksie są dwa rodzaje surowca, wybierasz, który z nich chcesz wziąć.
- Jeśli zbierasz fosfor, otrzymujesz także jedną sztukę złota z zasobów. Zatrzymaj fosfor do punktowania na koniec gry - jest warty 3 PZ.

*Przykład: Czerwony może wydobyć trzy żelaza lub trzy sztuki złota.*



## AKCJA: WERBOWANIE POSTACI

Bierzesz jedną kartę postaci z ekspozycji.

Po wzięciu karty, przesunąć pozostałe na prawo, aby wypełnić puste miejsce i dobrać nową kartę, którą umieszczasz po lewej stronie ekspozycji.



Możesz też zapłacić 1 sztukę złota, aby wziąć dwie karty z góry talii. Oglądasz je, wybierasz jedną, zaś drugą odkładasz zakrytą na górę talii. Możesz wymienić wybraną kartę na inną kartę z ekspozycji.

Nie ma limitu co do kart postaci, jakie możesz posiadać. Nie ma też limitu zagrywania ich podczas twojej tury.

Dokładny opis postaci znajduje się na stronie 16.

## AKCJA: ZAKUP JEDNOSTKI WOJSKOWEJ

Koszt każdej jednostki wojskowej widoczny jest na odpowiednim polu korpusu ekspedycyjnego oraz na głównej planszy. Płacisz ten koszt w złocie.



- Weź jednostkę wojskową i umieść ją w swoich koszarach.
- W jednej akcji możesz kupić tylko jedną jednostkę. Jeśli jednak zdecydujesz się na zakup piechoty, możesz kupić jedną lub dwie jednostki w cenie jednej sztuki złota za każdą.

**Warto zauważyć, że dostępna jest ograniczona liczba jednostek wojskowych.**



*Przykład: Jednostka artylerii kosztuje pięć sztuk złota.*

## AKCJA: IMPORT/EKSPORT



Wybierając akcję import/eksport możesz tak na prawdę wykonać dwie akcje, w dowolnej kombinacji:

**IMPORT** – weź jeden węgiel albo żelazo z zasobów i umieść je w twoim magazynie.

**EKSPORT** – weź jeden węgiel albo żelazo z twojego magazynu i umieść je z powrotem w zasobach. Weź sztukę złota z zasobów i umieść ją w swoim magazynie.

## AKCJA: ZAŁOŻENIE FARMY



Istnieją trzy rodzaje farm: z kukurydzą, owcami i krowami. Możesz umieścić maksymalnie jedną farmę każdego rodzaju w pojedynczej akcji. Wynika z tego, że podczas akcji możesz umieścić najwyżej trzy farmy, z których każda musi być innego typu.

- Farmy muszą być umieszczone na heksach pasujących do danego rodzaju farmy. Przykładowo, farmy owiec można zakładać jedynie na heksach buszu.
- Farmy możesz umieszczać na heksach połączonych z twoją linią kolejową.
- Heks musi być pusty. Nie może zawierać żadnych elementów oprócz torów. Nie możesz więc założyć farmy na heksie z surowcami, portem, inną farmą albo Przedwiecznymi.
- Musisz być w stanie przeprowadzić pozbawioną Przedwiecznych trasę wzdłuż twojej linii kolejowej prowadzącą od portu do twojej farmy.

Koszt w punktach czasu (PCZ) jest równy liczbie zakładanych farm.

Za każdą założoną farmę bierzesz jedną sztukę złota z zasobów. To pieniądze zarobione na sprzedaży żywności.

Możesz umieścić maksymalnie tyle farm, ile kafelków posiadasz. **Raz umieszczona farma pozostaje na miejscu.**



*Przykład: masz trzy heksy, na których możesz umieścić farmy. Dwa to wzgórza, a jeden to busz. Nie możesz założyć farmy na heksie z portem, ani na heksie z żelazem. Umieszczasz jedną farmę krów i jedną farmę owiec, a następnie bierzesz dwie sztuki złota z zasobów.*



## AKCJA: ATAK

Akcja ta składa się z kilku kroków:

Najpierw musisz zdecydować, jakie jednostki wojskowe wyślesz w ramach swojego korpusu ekspedycyjnego. Wybierasz część lub wszystkie jednostki z koszar i przesuwasz je na obszar korpusu swojej planszy gracza. Jednostki tego samego rodzaju należy ustawić w stosie.



Następnie wybierasz heks z kafelkiem Przedwiecznego (zakryty lub odkryty), który chcesz zaatakować. Możesz zaatakować jedynie heksy będące w zasięgu twojego korpusu ekspedycyjnego. Jest on równy najmniejszemu zasięgowi jednostek w korpusie:

- Piechota oraz artyleria mają zasięg poza torami wynoszący jeden heks.
- Wozy pancerne mają zasięg poza torami wynoszący dwa heksy.
- Sterowce mają zasięg poza torami wynoszący cztery heksy.
- Pociągi pancerne, z oczywistych powodów, nie mają zasięgu poza torami. Oznacza to, że mogą zostać wykorzystane jedynie do zaatakowania heksów znajdujących się w twojej sieci kolejowej.

Możesz zaatakować dowolny heks w danym zasięgu od twojej sieci kolejowej lub twojego portu.

W efekcie twój korpus ekspedycyjny przemieszcza się wzdłuż twojej sieci kolejowej i przeprowadza ataki w całym kraju.

Nie możesz przekroczyć heksu z Przedwiecznym, aby zaatakować leżący za nim obszar, chyba że atakujesz tylko za pomocą sterowców - w takim wypadku możesz przemieścić się nad heksami zajętymi przez Przedwiecznych.

Deklarujesz, który heks chcesz zaatakować. Możesz w tym celu użyć znacznika walki. Jeśli na heksie znajduje się zakryty kafelek Przedwiecznego, odkrywasz go.

Jeśli w twojej sieci kolejowej jest heks zajmowany przez Przedwiecznego, możesz go zaatakować. Nie możesz jednak korzystać z torów leżących za heksem zablokowanym przez Przedwiecznego. Innymi słowy - musisz być w stanie wytyczyć niezablokowaną trasę prowadzącą od twojego portu do odcinka toru, na którym „wysiadasz”.

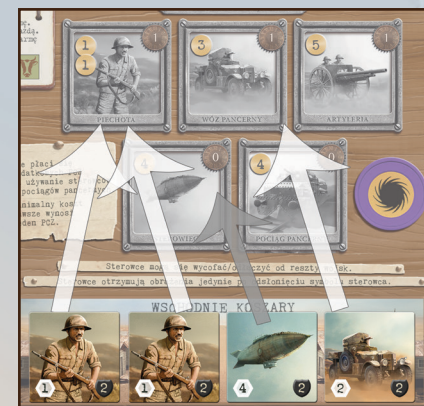
Koszt tej akcji w punktach czasu zależy od tego, jakie jednostki znajdują się w korpusie ekspedycyjnym.

**Koszt ten generuje JEDYNIĘ piechota, artyleria oraz wozy pancerne. Jednostki te widoczne są w górnym rzędzie twojego korpusu ekspedycyjnego.**

- Koszt w punktach czasu jest równy liczbie różnych rodzajów jednostek w korpusie ekspedycyjnym. Przykładowo, jeśli w korpusie ekspedycyjnym jest piechota oraz wozy pancerne, koszt ten wynosi dwa. Tak więc, maksymalny koszt wysłania korpusu to trzy punkty czasu.
- Pociągi pancerne oraz sterowce nie generują dodatkowych punktów czasu podczas ataku. Zawsze musisz jednak zapłacić koszt minimalny, wynoszący jeden PCZ.
- Pamiętaj, że liczba jednostek każdego rodzaju nie wpływa na koszt ruchu. Możesz więc przemieścić dowolną liczbę jednostek piechoty, a koszt tej operacji będzie zawsze wynosił jeden punkt czasu.

Sposób rozpatrywania ataku opisany jest szerzej w punkcie „Rozpatrywanie walki”.

Pamiętaj, że nigdy nie umieszczasz swoich jednostek wojskowych na planszy. Przesuwasz je jedynie ze swoich koszar do korpusu ekspedycyjnego, po czym cofasz je z powrotem do koszar po rozstrzygnięciu walki.



Przykład: postanawiasz przesunąć wszystkie cztery jednostki. Będzie cię to kosztować dwa punkty czasu (za piechotę oraz wozy pancerne). Sterowiec nie zwiększa kosztu czasu.



Przykład: atakujesz heks z kafelkiem Przedwiecznych. Obracasz go i odkrywasz, że jest to zombie. Musisz teraz zdecydować, czy kontynuujesz atak, czy się wycofujesz.



## AKCJA: ODZYSKANIE KOSTEK

Przesuń WSZYSTKIE swoje kostki z pół akcji na swojej planszy do twojego sztabu, wliczając w to także kostkę użytą do przeprowadzenia tej akcji.

Jeśli nie masz w sztabie żadnych kostek, możesz odzyskać wszystkie kosztem dwóch punktów czasu.





## ROZPATRYWANIE WALKI

Do walki dochodzi, kiedy atakujesz heks lub kiedy jeden lub więcej Przedwiecznych wchodzi do twojego portu. Istnieją niewielkie różnice w rozpatrywaniu tych dwóch rodzajów walki, jak opisano poniżej.

Fazy walki:

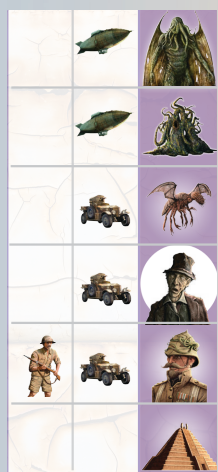
1. Sprawdzenie poczytalności
2. Odwrócenie kart Przedwiecznych
3. Decyzja o wycofaniu



Na początku każdej walki upewnij się, że masz trzy żetony poczytalności obok swojego korpusu ekspedycyjnego.

Jeśli atakujesz heks z zakrytym kafelkiem Przedwiecznego, to po odwróceniu go na drugą stronę możesz się wycofać (patrz punkt "Wycofanie"). Jeśli postanowiasz zostać, musisz przejść do walki.

Odsłoń górną kartę z talii Przedwiecznych. Pokazuje ona, jakie obrażenia otrzymują twoje wojska i/lub cel twojego ataku. Po rozpatrzeniu efektu karty umieść ją na stosie odrzuconych.



Najpierw, w środkowej kolumnie, odszukaj Przedwiecznego, z którym walczysz. Symbole po lewej wskazują, które z twoich jednostek zadają obrażenia. Za każdy symbol pasujący do jednostek w twoim korpusie ekspedycyjnym zadajesz jedno obrażenie Przedwiecznemu. Zauważ, że liczba jednostek danego rodzaju w twoim korpusie nie ma znaczenia, liczy się jedynie sam fakt posiadania jednostki. Dodatkowe jednostki tego samego rodzaju umożliwiają po prostu przyjęcie większej liczby obrażeń.

Kiedy zadajesz obrażenia Przedwiecznemu, bierzesz ze sztabu odpowiednią liczbę kostek w TWOIM kolorze i umieszczasz je na kafelku Przedwiecznego. Jeśli odporność Przedwiecznego wynosi sześć lub więcej, możesz umieścić swoje kostki na odpowiednim polu podobizn głównych Przedwiecznych znajdujących się na planszy.

Jeśli to konieczne, możesz zastąpić pięć kostek dyskiem, który reprezentuje pięć punktów obrażeń.



Przykład: Podobizny głównych Przedwiecznych

Czerwony zadał dwa, a Niebieski trzy punkty obrażeń shoggotowi. Jeszcze trzy i shoggot zginie.

Symbol po prawej stronie Przedwiecznego, z którym walczysz, to obrażenia zadawane twoim wojskom. Fioletowa kostka oznacza, że musisz umieścić fioletową kostkę obrażeń na jednym ze stosów jednostek w korpusie ekspedycyjnym. **Kostki nie możesz położyć na sterowcu**, ale poza tym od ciebie zależy, której jednostce przypiszesz obrażenia.



Jeśli liczba kostek na kafelku jednostki jest równa lub większa od odporności danego rodzaju jednostki, to jednostka zostaje zniszczona. Usuwasz jej kafelki ze stosu w korpusie ekspedycyjnym i zwracasz do zasobów jednostek wojskowych na planszy. Kostki także wracają do zasobów.

Pamiętaj, że obrażenia nie mogą być rozdzielane na jednostki tego samego rodzaju. Przykładowo, jeśli masz w korpusie dwie jednostki piechoty, to po zadaniu im dwóch obrażeń, jedna z nich zostaje zniszczona.

Symbol sterowca oznacza, że obrażenia są zadawane twoim sterowcom, o ile uczestniczą w walce. Jeśli nie masz w niej żadnych sterowców, zignoruj ten wynik.

Symbol poczytalności na karcie oznacza, że musisz usunąć ze swojej planszy jeden z żetonów poczytalności. Jeśli nie masz już żetonów, walka kończy się twoją przegraną.

Wszystkie informacje z karty Przedwiecznych są rozpatrywane jednocześnie.

Po rozpatrzeniu efektu karty Przedwiecznych, sprawdzasz, czy udało ci się pokonać Przedwiecznego lub czy zostałeś pokonany (patrz **Zniszczenie Przedwiecznych**, **Porażka**). W innym przypadku masz opcję wycofania się (patrz **Wycofanie**). Jeśli walka nie dobiegła końca, dobierasz kolejną kartę Przedwiecznych. Jeśli talia Przedwiecznych się wyczerpie, potasuj stos odrzuconych i przygotuj nową talię.

Walka trwa dopóki:

- Zniszczysz Przedwiecznych,
- Zdecydujesz się wycofać (nie zostawiając jednostek w walce), ALBO
- Zostaniesz pokonany.

Następnie przejdź do etapu zakończenia walki.

## Zniszczenie Przedwiecznych

Przedwieczny zostaje zniszczony, jeśli liczba zadanych mu obrażeń jest równa lub większa jego odporności, widocznej na szarej tarczy.

Jeśli jesteś jedynym graczem, który zadał mu obrażenia, zabierasz kafelek pokonanego Przedwiecznego. Może on zapewnić ci punkty zwycięstwa na koniec gry.

Jeśli obrażenia zadał więcej niż jeden gracz, punkty zwycięstwa dzieli się równo na graczy, którzy umieścili co najmniej jedną swoją kostkę na kafelku Przedwiecznego. Każdy gracz otrzymuje tyle samo punktów w postaci żetonów punktów zwycięstwa. Ewentualną resztę otrzymuje gracz, który zadał największą liczbę obrażeń. Jeśli w tym względzie jest remis, reszta powinna zostać równo podzielona, o ile to możliwe. Jeśli nie jest to możliwe, reszta punktów nie jest przyznawana nikomu.



Wszystkie kostki graczy wracają do ich sztabów.

Jeśli zniszczysz wszystkich Przedwiecznych na jednym heksie, walka dobiega końca.

## Wycofanie

Przed dobraniem nowej karty Przedwiecznych masz możliwość wycofania swoich jednostek z korpusu ekspedycyjnego. Możesz wycofać:

- wszystkie twoje sterowce,
- wszystkie twoje jednostki nie będące sterowcami, ALBO
- oba te rodzaje (innymi słowy, wszystkie twoje jednostki).

Jeśli jakkolwiek z wycofujących się jednostek miała na sobie kostki obrażeń, zdejmij je i umieść wszystkie wycofujące się jednostki w koszarach. Jeśli w twoim korpusie ekspedycyjnym nie zostały żadne jednostki, walka dobiega końca.

## Porażka

Zostajesz pokonany, jeśli po rozpatrzeniu karty Przedwiecznych:

- Nie masz w walce żadnych jednostek wojskowych, ALBO
- Masz stracić żeton poczytalności a żadne ci już nie zostały.

Zauważ, że należy rozpatrzyć wszystkie efekty karty Przedwiecznych przed zakończeniem walki. Oznacza to, że można jednocześnie zniszczyć Przedwiecznego i doznać porażki.



## Etap zakończenia walki

Jeśli zostałeś pokonany, zniszcz wszystkie jednostki z twojego korpusu ekspedycyjnego, na których znajduje się jedna lub więcej kostek obrażeń. Jednostki te wracają do zasobów. Twoje pozostałe jednostki wracają do koszar.

W innym przypadku, zdejmij wszystkie kostki obrażeń (nie niszcz zranionych jednostek) i umieść wszystkie swoje jednostki w koszarach.

Jeśli któryś z Przedwiecznych przeżył walkę, zadane mu obrażenia pozostają na nim. Jedynym wyjątkiem są zombie - wszelkie zadane im obrażenia są usuwane (patrz Opis Przedwiecznych na stronie 18).

Twoja akcja dobiega końca.

## Obrona portu

Jeśli twój port zostanie zaatakowany przez Przedwiecznych (tzn. jeden lub więcej Przedwiecznych wejdzie na heks z twoim portem), walkę rozpatruje się niemal tak samo, jak przedstawiono powyżej. Do korpusu ekspedycyjnego powinny jednak zostać przesunięte wszystkie twoje jednostki - czyli wszyscy ruszają do walki.

- Nie kosztuje to żadnych punktów czasu.
- Nie możesz się wycofać z walki.
- Jeśli na **końcu etapu zakończenia walki** w twoim porcie pozostają jacykolwiek Przedwieczni, tracisz port i gra natychmiast się kończy. Następuje obliczenie punktacji.

Uwaga: jeśli zlikwidujesz Przedwiecznych **jednocześnie** przegrywając, tracisz zniszczone jednostki, ALE nie tracisz portu. Gra jest kontynuowana.

Jeśli jednocześnie zostały zaatakowane dwa porty, walkę rozpatruje się w kolejności graczy.

## Walka z więcej niż jednym Przedwiecznym

Kiedy wysyłasz korpus ekspedycyjny, by zaatakować heks, na którym jest więcej niż jeden Przedwieczny, **musisz** walczyć ze wszystkimi - nie możesz wybrać, z którym chcesz się zmierzyć.

Używasz tej samej karty Przedwiecznych do rozpatrzenia walki dla każdego obecnego w niej Przedwiecznego (nawet jeśli są tego samego rodzaju), traktując każdego jako niezależne starcie. Walki te należy rozpatrywać niezależnie od siebie.

Jeśli w walce uczestniczy dwóch lub więcej Przedwiecznych tego samego rodzaju, wszelkie zadane im obrażenia będą dotyczyć każdego z nich. Przykładowo, jeśli walczysz z dwoma zombie i zadajesz jeden punkt obrażeń, to umieszczasz po jednej kostce obrażeń na obu kafelkach zombie. Podobnie wszelkie obrażenia zadawane przez Przedwiecznych będą pomnażane przez liczbę Przedwiecznych danego rodzaju uczestniczących w walce. Jeśli, przykładowo, dwa zombie zadadzą jeden punkt obrażeń, zamieni się on w dwa punkty, które później możesz w dowolny sposób przypisać jednostkom z twojego korpusu. Oznacza to także, że wszystkie straty poczytalności będą pomnażane przez liczbę Przedwiecznych danego rodzaju. Sprawdź przykład na następnej stronie.



## Skuteczność jednostek

Karty Przedwiecznych zostały tak zaprojektowane, aby odzwierciedlić skuteczność jednostek wojskowych w walce z różnymi celami. Istnieje kilka podstawowych zasad, o których warto pamiętać podejmując decyzję o wysłaniu jednostek do walki.

- Piechota oraz wozy pancerne dobrze radzą sobie z zombie oraz mi-go, ale są mniej skuteczne przeciwko shoggotom oraz Cthulhu.
- Piechota oraz artyleria są dobre przeciwko świątyniom.
- Artyleria oraz pociągi pancerne są dobre przeciwko Cthulhu oraz shoggotom.
- Sterowce są wrażliwe na ataki mi-go i mało skuteczne w walce z zombie.
- Lojaliści walczą w tradycyjny sposób, więc w walce z nimi skuteczne są wszystkie jednostki. Lojaliści nigdy nie doprowadzą do utraty przez ciebie poczytalności.
- Wozy pancerne nigdy nie mogą zadać obrażeń świątyniom (za wyjątkiem działania Porucznika Singha).

Na ostatniej stronie instrukcji oraz w arkuszu pomocy znajduje się tabela skuteczności poszczególnych jednostek.



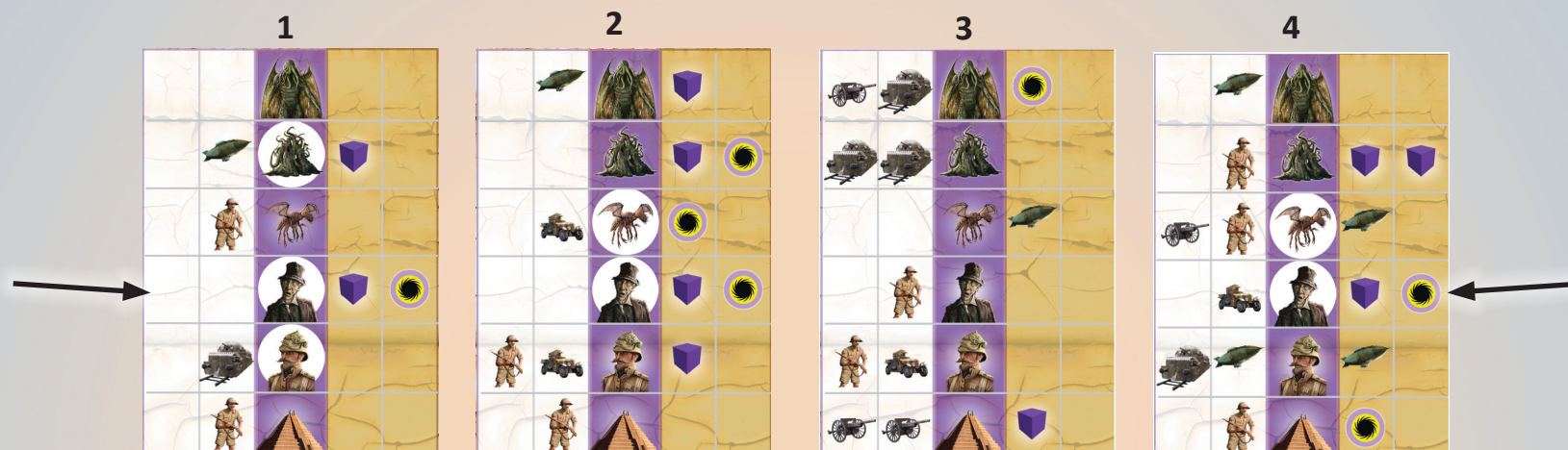


## Przykład walki



Decydujesz się zostać i walczyć z zombie.

1. Pierwsza dobrana karta zadaje ci obrażenia, które decydujesz się przypisać do piechoty. Tracisz także jeden punkt poczytalności, ale decydujesz się zostać i walczyć dalej.
2. Kolejna dobrana karta ma to samo działanie, więc postanawiasz umieścić kostkę obrażeń na wozie pancernym.
3. Trzecia karta to jeden punkt obrażeń zombie, zadany przez piechotę.
4. Czwarta karta zadaje kolejny punkt obrażeń zombie, co prowadzi do ich zniszczenia. Jednak ty także otrzymujesz obrażenia i decydujesz się przypisać je piechocie, co sprawia, że tracisz jednostkę piechoty. Zauważ, że nie możesz przypisać tych obrażeń sterowcowi.



Koniec walki. Tracisz górny kafelek piechoty, na skutek otrzymania dwóch obrażeń. Bierzesz kafelek zombie i wycofujesz pozostałą piechotę, wóz bojowy oraz sterowiec do koszar, usuwając jednocześnie kostkę obrażeń z wozu.

Gdyby w tej walce uczestniczyli **zombie oraz mi-go**, potoczyłaby się ona następująco:

1. Pierwsza karta zadałaby jeden punkt obrażeń mi-go, jeden tobie, oraz spowodowałaby utratę jednego punktu poczytalności.
2. Druga karta zadałaby jeden punkt obrażeń mi-go, jeden tobie, oraz spowodowałaby utratę dwóch punktów poczytalności.
3. Trzecia karta zadałaby jeden punkt obrażeń twojemu sterowcowi oraz jeden zombie. Decydujesz się utrzymać sterowiec w walce.

4. Ostatnia karta zadałaby jeden punkt obrażeń mi-go, jeden zombie, jeden tobie, oraz jeden twojemu sterowcowi. Oznaczałaby również całkowitą utratę poczytalności, ponieważ nie masz już żadnych żetonów.

Udaje ci się zniszczyć zarówno mi-go, jak i zombie. Jednak z powodu kolejnych obrażeń tracisz sterowiec oraz jednostkę piechoty. Twoja porażka oznacza zagrożenie dla pozostałych jednostek - jako że wóz pancerny miał obrażenia, zostaje zniszczony.



# AKTYWACJA PRZEDWIECZNYCH

Kiedy dysk każdego gracza minie fioletowy dysk na polu 22 toru czasu, do gry wchodzi Przedwiecni (od tej pory ich dysk będzie poruszał się po torze czasu analogicznie do dysków innych graczy).



W tej sytuacji należy wykonać po kolei następujące działania:

1. Ruch fioletowego dysku. Należy przesunąć fioletowy dysk o jedno pole na torze czasu.
2. Wydarzenie. Jeśli fioletowy dysk wejdzie na wyróżnione (nieparzyste) pole, dobierz i rozpatrz jedną kartę wydarzenia.
3. Ruch Przedwiecnych. Jeśli na planszy znajdują się odkryci Przedwiecni zdolni do ruchu (świątynie się nie ruszają), dobierz DWIE karty Przedwiecnych i rozpatrz ewentualne ruchy.



*Uwaga: Przedwiecni mogą być aktywowani kilkukrotnie, jeśli tylko fioletowy dysk znajduje się najdalej na torze czasu.*

## Wydarzenia

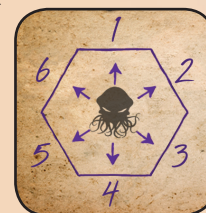
- Jeśli karta każe ci **ujawnić Przedwiecznego na heksie o najmniejszej wartości**, odwróć odpowiedni kafelek. Numer każdego heksu znajduje się w jego lewym dolnym rogu.
- Jeśli kafelek jest pusty, usuń go z gry. W innym przypadku pozostaw go na miejscu.
- Jeśli na karcie jest polecenie **odkrycia Przedwiecznego i dobrania sześciu kart do ruchu**, karty te wpływają tylko na ruch nowo ujawnionego Przedwiecznego. Nadal dobierasz dwie kolejne karty, aby sprawdzić ruch dla WSZYSTKICH odkrytych Przedwiecnych.
- Jeśli karta nakazuje **zabójstwo** postaci, usuń dwie postacie z ekspozycji wysunięte najbardziej na prawo. Następnie przesuń pozostałe karty w prawo i dobierz dwie nowe postacie na wolne miejsce.
- Jeśli karta nakazuje dobranie i **umieszczenie Przedwiecnych na świątyni**, dobierz po jednym kafełku Przedwiecznego TRZECIEGO poziomu dla każdej świątyni na planszy, zaczynając od heksa o najniższym numerze. Przedwiecni zostają ujawnieni więc umieść ich stroną odkrytą. Jeśli nie ma wystarczającej liczby kafełków trzeciego poziomu, użyj kafełków poziomu drugiego.
- Jeśli karta ma opis **Brak wydarzenia**, to i tak sprawdzasz ruch Przedwiecnych.



## Ruch Przedwiecnych

Aby sprawdzić, czy Przedwiecni będą się przemieszczać, dobierz kartę Przedwiecnych i zobacz, który Przedwiecny znajduje się w kółku. Wszyscy Przedwiecni tego rodzaju przemieszczają się o JEDEN heks.

1. Przedwiecny musi się przemieścić w stronę najbliższego portu lub niesplugawionej farmy.
2. Jeśli w tej samej odległości znajduje się więcej niż jeden port/farma lub jeśli najbliższego celu prowadzi kilka dróg o takiej samej długości, sprawdź wartość liczbową widoczną na górze karty. Następnie porównaj ją z kompasem u dołu mapy.
3. Jeśli kierunek ten nie wskazuje na jedną z tras, idź w stronę zgodną lub przeciwną (jak pokazano obok cyfry) do ruchu wskazówek zegara, aż osiągniesz pierwszy heks, na który mógłby potencjalnie przemieścić się Przedwiecny.



**Za każdym razem, gdy dysk Przedwiecnych przesuwa się o jedno pole, musisz DWUKROTNIERozpatrzyć ich ruch.**

- Jeśli Przedwiecny wejdzie na heks z farmą, obróć tę farmę na splugawioną stronę. Tory kolejowe nie ulegają wpływom Przedwiecnych.
- Wszystkie kostki obrażeń pozostają na Przedwiecnym, gdy się porusza.
- Jeśli dwóch Przedwiecnych wejdzie na farmę, robią to jednocześnie, zanim zostanie splugawiona.
- Jeśli Przedwiecny wejdzie na heks z portem, dojdzie do walki, która zostanie rozpatrzona po zakończeniu wszystkich pozostałych ruchów. Przedwiecny w porcie nie będzie poruszać się dalej. Zasady obrony portu znajdują się na stronie 12.
- Ostatnie rozpatrzenie ruchu Przedwiecnych ma miejsce, gdy fioletowy dysk wejdzie na pole 53.



Świątynie nigdy się nie ruszają, więc nie musisz rozpatrywać ruchu, jeśli są jedynymi odkrytymi Przedwiecnymi na planszy.

## Szybkość ruchu



Karty Przedwiecnych są tak zaprojektowane, aby oddać zróżnicowanie szybkości ruchu poszczególnych Przedwiecnych. Ogólnie rzecz biorąc zombie poruszają się powoli, mi-go szybko, a wszyscy pozostali w średnim tempie.

## Korzyści

Korzyści na kartach wydarzeń mają zastosowanie do wszystkich graczy, za wyjątkiem Przedwiecnych.



*Przy zabójstwach likwidowane są dwie postacie najbardziej oddalone od talii.*





## Przykład ruchu Przedwiecznych



Każdy z graczy minął fioletowy dysk na torze czasu, więc zostaje on uaktywniony. Rusza się o jeden, na wyróżnione pole, co powoduje dobranie karty wydarzenia. W wyniku działania karty wydarzenia na mapie zostaje odwrócony jeden kafelek Przedwiecznego, którym okazuje się być mi-go. (1)

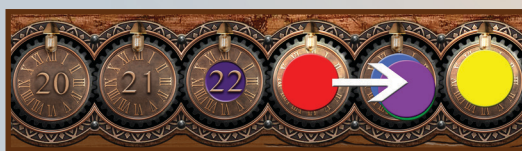
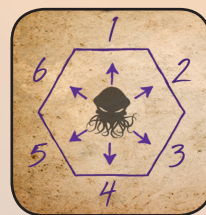
Dobre zostają dwie karty Przedwiecznych, co powoduje ich ruch o jeden heks, jako że na pierwszej karcie mi-go jest w kółku.

Pierwsza karta: mi-go się rusza

Druga karta: mi-go się nie rusza

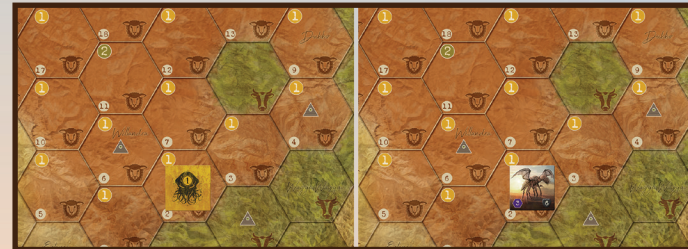


W równej odległości od mi-go znajdują się dwie farmy. Na górze karty ruszającej mi-go znajduje się '1'. Niebieska farma jest na 2 zgodnie z ruchem wskazówek zegara, więc mi-go przesuwa się w stronę niebieskiej farmy, jak pokazano na ilustracji (2).



Dysk Przedwiecznych nadal jest na ostatniej pozycji toru czasu, więc przesuwają się o kolejne pole. Nie jest ono wyróżnione, więc nie dobiera się karty wydarzenia. W celu sprawdzenia ruchu dobierane są za to dwie karty Przedwiecznych, co powoduje ruch mi-go o kolejny heks. Tym razem nie ma wątpliwości co do kierunku - mi-go przemieszcza się do niebieskiej farmy owiec. Farma zostaje obrócona na splugawioną stronę. (3)

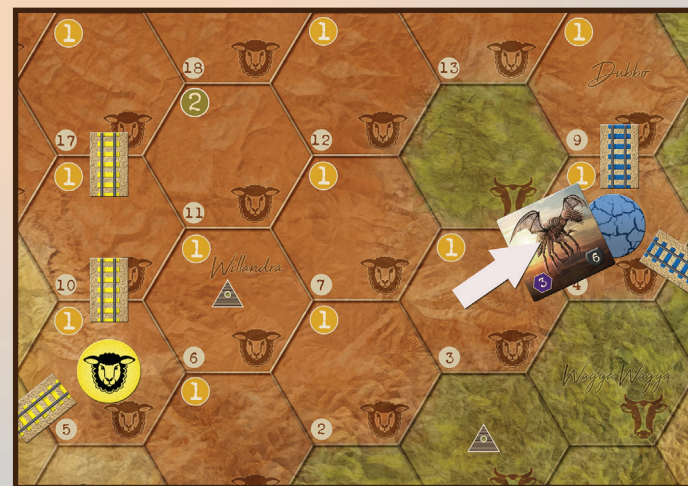
(1) Karta wydarzenia powoduje odkrycie kafelka Przedwiecznego. To mi-go.



(2) Po rozpatrzeniu ruchu mi-go przemieszcza się w stronę celu.



(3) Mi-go wchodzi na farmę. Farma zostaje odwrócona na splugawioną stronę.





# KORZYSTANIE Z POSTACI

Kiedy werbujesz postać, umieszczasz jej kartę przed sobą. Na każdej karcie postaci znajdują się informacje, jak można z niej korzystać.

**Efekt stały** - efekt opisany na karcie działa cały czas. (S)

**Raz na walkę** - możesz korzystać z tego efektu tylko podczas walki. Kiedy zastosujesz efekt działania karty, obróć ją lub odwróć, aby pokazać, że została wykorzystana. Po zakończeniu walki przywróć ją do pierwotnego stanu. (W)

**Jedno użycie** - możesz użyć tej karty w dowolnym momencie, gdy jesteś aktywnym graczem. Po jej użyciu, usuwasz ją z gry. (1)

**Punkty na koniec gry** - karta ta zapewni ci dodatkowe punkty zwycięstwa. (PZ)

UWAGA: Karty jednorazowe muszą zostać wykorzystane przed upływem czasu gry, ale karty o stałym działaniu można uaktywnić po akcjach innych graczy.

## OPIS POSTACI



**Agent Davies (1)**  
Odkrywasz dwa wybrane kafelki Przedwiecznych. Zastosuj takie same zasady, jakby zostały odsłonięte w normalny sposób. Otrzymujesz także dwa punkty zwycięstwa.



**Alanza Castro (S)**  
Za każdym razem gdy jakiś Przedwieczny zaatakuje jedną z twoich farm, otrzymuje dwa obrażenia. Jeśli zabijesz tak Przedwiecznego, farma nie zostaje splugawiona.



**Alexander Proust (S)**  
Twoje wozy pancerne mogą otrzymać trzy obrażenia zanim zostaną zniszczone.



**Billy Kneebone (S)**  
Zwiększasz o jeden zasięg wszystkich swoich jednostek wojskowych (za wyjątkiem pociągu).



**Bombardier Milligan (W)**  
Jeśli masz w walce artylerię, automatycznie zadajesz jedno obrażenie. Jeśli w walce uczestniczy więcej Przedwiecznych, wybierasz którego zranisz.



**Boris Krupp (S)**  
Twoje pociągi pancerne mogą otrzymać cztery obrażenia zanim zostaną zniszczone.



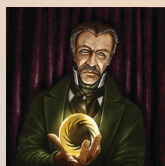
**Kapitan Flounder (1)**  
Weź jedną wybraną jednostkę wojskową.



**Pułkownik Khouri (W)**  
Zadajesz jeden punkt obrażeń jednemu Przedwiecznemu, z którym walczysz.



**Kapral Jones (W)**  
Możesz użyć tej karty po odwróceniu karty Przedwiecznych, ale przed jej rozpatrzeniem. Zamiast rozpatrywania jej efektów możesz zdecydować się na wycofanie. Możesz użyć tej karty, aby wycofać jedynie twoje sterowce albo wszystkie jednostki za wyjątkiem sterowców. W takim wypadku efekty karty byłyby rozpatrywane, ale tylko w odniesieniu do pozostałych w walce jednostek.



**Hrabia Jago (W)**  
Zaczynasz każdą walkę z czterema żetonami poczytalności zamiast trzech.



**Dagmara Krauss (S)**  
Możesz w jednej akcji założyć dwie farmy tego samego rodzaju, na przykład dwie farmy owiec. Cały czas obowiązuje cię limit umieszczenia maksymalnie trzech farm.



**Desta Danger (1)**  
Wybierasz jedną z odkrytych świątyń na planszy i usuwasz ją z gry. Jeśli znajdowali się tam jacyś Przedwieczni, również zostają usunięci. Nikt nie otrzymuje punktów zwycięstwa za żadne z usuniętych kafelków, nawet jeśli wcześniej otrzymały obrażenia.



**Donald McDonald (1)**  
Weź dwa żelaza, dwa węgle oraz dwie sztuki złota z zasobów i umieść je w swoim magazynie.



**Ferdinand Cassan (1)**  
Umieść na planszy dwie wybrane farmy, zgodnie z normalnymi zasadami. Nie kosztuje to punktów czasu. Otrzymujesz normalnie po sztuce złota za farmę.



**Franz Neumann (W)**  
Jeśli jedna z twoich jednostek wojskowych zostanie zniszczona, możesz ją wycofać do koszar zamiast ją stracić.



**Generał Takanashi (W)**  
Zniszcz jednostkę z twojego korpusu ekspedycyjnego, aby zadać dwa obrażenia Przedwiecznym. Jeśli walczysz z więcej niż jednym Przedwiecznym, decydujesz którego z nich zadasz obrażenia.



**Harry Bones (S)**  
Kiedy zbierasz surowce, bierzesz z zasobów dodatkowy surowiec danego rodzaju. Nie dotyczy fosforanów.



**Iwan Karpow (S)**  
Jeśli jeden lub więcej Przedwiecznych zaatakuje twój port, każdy z nich natychmiast otrzymuje dwa obrażenia. Jeśli Przedwieczni zostaną w ten sposób zniszczeni, traktuje się to jako twój udział w walce, więc nie możesz użyć Kapeny Alik, aby obronić farmę, która została zaatakowana w tej samej chwili.



**Jenny Appleseed (1)**

Obróć jedną lub dwie swoje splugawione farmy na stronę produkcyjną. Jenny musi zostać użyta zanim osiągniesz pole 53 na torze czasu. W grze kooperacyjnej możesz odwrócić farmy innego gracza.

**Juliet Verne (W)**

Jeśli masz w walce sterowiec, automatycznie zadajesz jedno obrażenie. Jeśli w walce uczestniczy więcej Przedwiecznych, wybierasz którego zranisz.

**Kapena Alika (S)**

Jeśli jakiś Przedwieczny wejdzie na twoją farmę, zatrzymuje się. Po rozpatrzeniu wszystkich pozostałych ruchów możesz wykonać akcję ataku, aby wysłać swoje jednostki na daną farmę, nim zostanie splugawiona. Jest to normalna akcja, czyli musisz wydać punkty czasu oraz umieścić kostkę na polu akcji ataku, co może oznaczać wydanie złota. Nie możesz skorzystać z tej zdolności, jeśli osiągniesz pole 53 na torze czasu. Obowiązują wszystkie pozostałe zasady.

**Kitchener (1)**

Weź JEDNĄ kartę postaci z ekspozycji.

**Lady Carter (1)**

Weź cztery węgle z zasobów i umieść je w twoim magazynie.

**Grupa wypadowa (1)**

Zadajesz dwa punkty obrażeń dowolnemu odstoniętemu Przedwiecznemu (wliczając w to świątynie).

**Lord Blackstock (1)**

Weź cztery sztuki złota z zasobów i umieść je w twoim magazynie.

**Porucznik Singh (W)**

Jeśli masz w walce wóz pancerny, automatycznie zadajesz jedno obrażenie. Jeśli w walce uczestniczy więcej Przedwiecznych, wybierasz którego zranisz. Pamiętaj, że możesz w ten sposób zadać obrażenia świątyni!

**Luigi Caprotti (W)**

Usuń jedną kostkę obrażeń z jednej ze swoich jednostek. Możesz użyć tej karty dopiero po rozpatrzeniu efektu karty Przedwiecznych, więc nie możesz nią powstrzymać zadania obrażeń.

**Mad Johnson (PZ)**

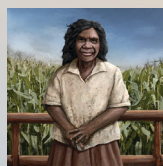
Otrzymujesz jeden dodatkowy punkt zwycięstwa za każdy zdobyty przez siebie kafelek Przedwiecznych. Oznacza to, że nie otrzymujesz punktów dodatkowych za Przedwiecznych pokonanych przy udziale innych graczy.

**Pan Merino (PZ)**

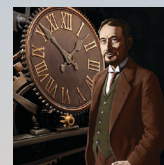
Otrzymujesz jeden dodatkowy punkt zwycięstwa za każdą niesplugawioną farmę owiec, jaką masz na planszy.

**Pani Bradshaw (PZ)**

Otrzymujesz jeden dodatkowy punkt zwycięstwa za każde trzy odcinki torów, jakie masz na planszy.

**Merinda Sweet (PZ)**

Otrzymujesz jeden dodatkowy punkt zwycięstwa za każdą niesplugawioną farmę kukurydzy, jaką masz na planszy.

**Profesor Guyonne (S)**

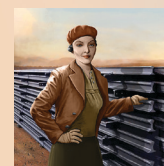
Kiedy wykonujesz akcję ataku, zmniejszasz koszt w punktach czasu o jeden, choć nadal musisz zapłacić co najmniej jeden punkt.

**Tex McGuire (PZ)**

Otrzymujesz jeden dodatkowy punkt zwycięstwa za każdą niesplugawioną farmę krów, jaką masz na planszy.

**Timothy Brassey (1)**

Ustawiasz dwa odcinki torów w swojej sieci kolejowej. Nadal musisz normalnie wydać jeden węgiel i jedno żelazo. Obowiązują wszystkie pozostałe reguły, za wyjątkiem kosztu w punktach czasu.

**Yvette Quilla (1)**

Weź cztery żelaza z zasobów i umieść je w twoim magazynie.

**Zhu Xiang (S)**

Twoje sterowce mogą otrzymać trzy obrażenia, zanim zostaną zniszczone.





## OPIS PRZEDWIECZNYCH



**Cthulhu** - Wielki Cthulhu był jedynym Przedwiecznym, którego los po Wojnie Restauracyjnej nie był znany. Wielu podejrzewało, że wycofał się na lodowe pustkowie Antarktydy (kolejnego regionu dopiero niedawno odkrytego przez ludzkość). Jednak wydarzenia w Australii pokazały, że jest inaczej. Z wielką mackowatą głową osadzoną na olbrzymim humanoidalnym ciele, Cthulhu jest Przedwiecznym wzbudzającym największą grozę wśród mieszkańców Australii.



POZIOM KAFELKA	WARTOŚCI PZ
Poziom 1	-
Poziom 2	-
Poziom 3	12

**Shoggoty** - Istoty te były, i nadal są, budowniczymi Przedwiecznych. Same w sobie to przerażające stworzenia, wyglądające jak koszarne, bezkształtne ameby. Można nawet powiedzieć, że zostały stworzone z materii czystego szaleństwa.



Poziom 1	4
Poziom 2	5, 6
Poziom 3	7, 8

**Mi-go** - Choć nie są tak ogromne jak Cthulhu czy shoggothy, mi-go to cały czas przerażający przeciwnicy. Są mniej więcej wielkości człowieka i wyglądają jak skorupiaki ze skrzydłami. Potrafią latać w przestrzeni kosmicznej, podróżując pomiędzy różnymi światami. Choć latanie w atmosferze jest dla nich dość trudne, to i tak pozwala im na szybkie przemieszczanie i zaskakiwanie osadników.



Poziom 1	1, 1, 2
Poziom 2	2
Poziom 3	3, 3

**Zombie** - Przedwieczni potrzebowali dodatkowych robotników do wzniesienia olbrzymich świątyń oraz baz w głębi australijskiego lądu. Przez wiele lat wysyłali ożywione zwłoki ludzi (stąd „zombie”) na pustynne tereny. Teraz, gdy ludzkość dotarła do brzegów nowego kontynentu, istoty te zostały wypuszczone, aby siać chaos i zniszczenie. Musisz upewnić się, że zombie zostaną całkowicie zniszczone podczas walki, ponieważ dysponują zdolnością regeneracji.



Poziom 1	0, 1, 1, 1
Poziom 2	1, 2
Poziom 3	2, 3

**Lojaliści** - Dla Przedwiecznych walczyło wielu ludzi, z powodów, które wciąż próbują zrozumieć psychologowie. Można uznać, że część ludzi wołało dawnych władców od nowych ludzkich uzurpatorów. Po zakończeniu wojny wielu ocalałych lojalistów przedostało się do Australii, aby kontynuować walkę.



Poziom 1	-
Poziom 2	3, 3
Poziom 3	4, 4

**Świątynie** - Przedwieczni są rasą podróżującą przez kosmos, zdolną przemieszczać się między wymiarami. Ich świątynie zaś stanowią portale łączące ich z różnymi światami. Jeśli tylko jest taka możliwość, należy niszczyć te budowle, aby żadna przerażająca istota nie zdołała przejść przez ich tajemnicze bramy.



Poziom 1	3, 3, 3
Poziom 2	3, 4
Poziom 3	-

**Puste kafelki** - Są w Australii miejsca, które budziły wielki niepokój, ale po dokładnym zbadaniu okazały się być wolne od wpływów Przedwiecznych.



Poziom 1	4 kafelki
Poziom 2	1 kafelek
Poziom 3	1 kafelek



## WARIANTY GRY

### TRYB SOLOWY

1. Przygotuj grę normalnie i umieść swój dysk na polu 1 toru czasu.
2. Wykonując akcję werbowania postaci możesz dodatkowo zapłacić sztukę złota, aby wymienić dowolną liczbę kart z ekspozycji na nowe. Należy to zrobić przed zwerbowaniem postaci.
3. Wybierz poziom trudności i zacznij z niższymi surowcami.

Uwaga: w trybie solowym NIE ZAWSZE eksploruje się heks o numerze 14 - innymi słowy kafelek eksploracji umieszcza się tam tylko, jeśli zostanie to wyraźnie zaznaczone.

Poziom	Złoto	Żelazo	Węgiel	Wartość żetonów PZ	Eksploracja heksu 14?
Niski	6	4	4	8	Nie
Wysoki	4	3	3	4	Nie
Szalony	4	2	2	0	Tak

### CELE SOLOWE

Wybierz lub wylosuj jedną kartę z celem solowym.

Jeśli spełnisz wymagania, otrzymasz odpowiednią liczbę PZ na koniec gry.



### WARIANTY DLA DWÓCH GRACZY

Możesz losowo dobrać jedną kartę i wybrać jeden z dwóch wariantów albo dobrać losowo dwie karty i wybrać dwa z czterech wariantów.



## AUSTRALIA ZACHODNIA

Użyj mapy Australii Zachodniej i planszy gracza z „Zachodnimi koszarami”.



### Etap eksploracji

- NIE umieszczaj węgla ani fosforanów.
- Surowce MOŻNA umieszczać na zielonych heksach rolniczych.
- Oprócz eksploracji, podczas przygotowania umieść na zaznaczonych heksach żetony 3 PZ oraz 5 PZ.

### Zmiany zasad

- Porty graczy mogą być umieszczone obok siebie.
- Na zielonym heksie terenów rolniczych można umieścić dowolną farmę. Nie wolno umieszczać farm na żółtej pustyni.
- Żetony 3 oraz 5 PZ zdobywa się akcją wydobycia, jak pozostałe surowce.

### TRYB KOOPERACYJNY

Wprowadź poniższe zmiany do zasad, aby grać w trybie pełnej współpracy.

1. Dyski wszystkich graczy zaczynają CZTERY pola czasu bliżej do dysku Przedwiecznych.
2. Jeśli wasze sieci kolejowe są połączone, możecie ich wzajemnie używać. Zapłać o jeden punkt czasu więcej za każdym razem gdy używasz torów innego gracza. Nie możesz zbudować sieci kolejowej, która nie łączy się z twoim portem torami w twoim kolorze.
3. Akcja importu/eksportu pozwala ci przekazać importowane surowce lub złoto otrzymane z eksportu innemu graczowi, tak aby ten miał je do dyspozycji w następnej swojej turze.
4. Kiedy bierzesz kartę postaci, decydujesz, kto ją otrzymuje.

PUNKTACJA: Gracze zwyciężają, jeśli **wszyscy** zdobędą więcej punktów niż Przedwieczni.

## WYZWANIA DLA 3-4 GRACZY

Jeśli po kilku rozgrywkach uznasz, że pokonanie Przedwiecznych jest zbyt proste, możesz podnieść poziom trudności.

### ŚREDNI: Świątynie z Przedwiecznymi

1. Znajdź osiem kafelków Przedwiecznych oznaczonych z przodu X lub XX. Podczas etapu przygotowania wtasuj dwie świątynie XX do stosu kafelków Przedwiecznych poziomu 2.
2. Pozostałe sześć kafelków X odłóż odkryte na bok. Nie umieszczaj ich na planszy podczas etapu eksploracji.
3. Po ujawnieniu Świątyni XX umieść na niej trzy kafelki X odpowiedniego rodzaju (mi-go lub zombie). Następnie przemieść każdego Przedwiecznego dwa heksy od świątyni, w kierunku określonym przez dobranie karty Przedwiecznych. Porównaj numer na górze karty z kompasem u dołu mapy. Przykładowo, jeśli na górze karty jest '4', rusz Przedwiecznego o dwa heksy na południe. Dla każdego Przedwiecznego dobierasz osobną kartę, więc mogą się rozejść w różnych kierunkach.
4. Świątynie tylko raz generują w ten sposób Przedwiecznych, podczas ich odkrycia.
5. Od tej pory świątynie te działają tak samo jak pozostałe i mogą się na nich pojawić Przedwieczni trzeciego poziomu, jeśli pojawi się karta odkrycia świątyni.

### TRUDNY: To co powyżej oraz bardziej odporni Przedwieczni

- Przed etapem przygotowania gry usuń z niej wszystkie „puste” kafelki.
- Jeśli skończą się kafelki określonego poziomu, użyj kafelków z wyższego poziomu.



### SZALONY: To co powyżej oraz trudniejsze kafelki eksploracji

- Przed etapem przygotowania gry usuń z niej siedem kafelków przygotowania, które mają czerwony spinacz. Dzięki temu będziesz mieć do czynienia z większą liczbą Przedwiecznych.





## ZAKOŃCZENIE GRY



Gra kończy się **natychmiast** w momencie spełnienia dowolnego z poniższych warunków:

- Wszystkie dyski (wliczając w to dysk Przedwiecznych) osiągnęły lub przeszły pole 53 na torze czasu. Kiedy ktoś dojdzie do tego pola lub je przejdzie, nie może wykonywać dalszych akcji.
- Jeden z graczy stracił port na rzecz Przedwiecznych. Natychmiast następuje podliczenie punktów.



## PUNKTACJA

Gracze obliczają swoje punkty zwycięstwa w następujący sposób:

- Każda niesplugawiona farma jest warta DWA punkty zwycięstwa.
- Każdy fosforan w magazynie jest wart TRZY punkty zwycięstwa.
- Premie z kart postaci.
- Punkty zwycięstwa ze zdobytych kafelków Przedwiecznych.
- Posiadane żetony punktów zwycięstwa.

**Przedwieczni także zdobywają punkty zwycięstwa. Oblicza się je następująco:**

- Każdy odsłonięty kafelek Przedwiecznych jest wart tyle punktów, ile się na nim znajduje.
- Każdy nieodsłonięty kafelek Przedwiecznych jest wart DWA razy tyle punktów, ile się na nim znajduje.
- Każda splugawiona farma jest warta JEDEN punkt zwycięstwa.

Zaznaczaj punkty na torze czasu za pomocą dysków graczy. Jeśli wynik przekroczy 55 punktów, przenieś znacznik na 0 i kontynuuj punktację. Nie przyznaje się punktów za niewykorzystane złoto i/lub surowce.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. Mogą to być również Przedwieczni.

Jeśli dojdzie do remisu z Przedwiecznymi, Przedwieczni wygrywają.

Jeśli dojdzie do remisu pomiędzy graczami, dzielą się oni zwycięstwem.

## SKUTECZNOŚĆ JEDNOSTEK

	Piechota	Wóz	Pociąg	Artyleria	Sterowiec
Cthulhu	Słaba	Słaba	Dobra	Dobra	Średnia
Shoggoth	Słaba	Słaba	Dobra	Dobra	Średnia
Mi-go	Dobra	Dobra	Średnia	Średnia	Średnia
Zombie	Dobra	Dobra	Słaba	Słaba	Słaba
Lojalista	Dobra	Dobra	Dobra	Dobra	Średnia
Świątynia	Dobra	ND	ND	Dobra	Średnia