

ANDROID™

# [MAINFRAME]



Zasady gry

Dźwięk twojego PAD-a oznajmia nadejście nowej wiadomości na jedno z twoich lewych kont. Rozszyfrowanie jej zajmuje SI-sekretarce tylko krótką chwilę i wiadomość pojawia się na twoim wirtualnym wyświetlaczu. Jednym ruchem ręki uzyskujesz dostęp do jej treści:

**::Główny system Międzynarodowego Banku Titan został odizolowany. Ich protokoły zostały dezaktywowane, a operatorzy systemu odłączeni. Są przekonani, że ich system został całkowicie wyłączony, jednak prawda jest o wiele piękniejsza: system jest otwarty dla każdego, kto posiada klucz, który znajdziesz w załączniku. Masz 23 sekundy, aby użyć tylnego wejścia, zanim systemy ochronne banku ponownie się uruchomią. Bierz co się da. %a@Naga8946::**

Ufasz „Nadze” tak samo, jak każdemu anonimowemu informatorowi, czyli - prawdę mówiąc - wcale, ale wysoka cena za informacje Nagi powinna się zwrócić, biorąc pod uwagę potencjalne zyski. Rzucasz się do swojej konsoli i podłączasz do sieci. Odkrywasz, że systemy chroniące serwer faktycznie nie działają, ale jednocześnie zauważasz innych podłączonych użytkowników - runnerów takich jak ty - przeszukujących jego zawartość. Pomimo tego, że planowałeś zrobić to po cichu, podczas pracy nigdy tak naprawdę nie odcinasz się od publiki. To może być twoja przepustka do sławy i bogactwa - ale tylko wtedy, jeśli uda ci się wykraść więcej gotówki i danych niż pozostałym.

## ELEMENTY GRY



1 plastikowa plansza  
(w czterech częściach)



30 kart programów  
unikatowych



45 kart programów  
podstawowych



48 żetonów  
punktów dostępu



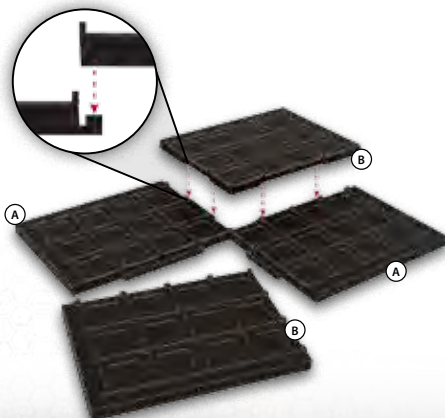
95 plastikowych  
przegród

## OPIS GRY

**Android: Mainframe** to gra strategiczna dla dwóch do czterech graczy, osadzona w uniwersum Android. Podczas rozgrywki gracze wcielają się w runnerów, członków działającej poza prawem subkultury, infiltrujących cyberprzestrzeń dla zysku i sławy. Wybierając spośród dostępnych kart programów podstawowych i unikatowych, gracze będą mieli możliwość wykonywania różnorodnych akcji - takich jak umieszczanie oraz manipulowanie przegrodami i żetonami punktów dostępu. Każdy z graczy stara się otaczać swoje żetony przegrodami, aby tworzyć strefy. Jeśli na koniec gry w danej strefie znajdują się wyłącznie żetony jednego runnera, otrzymuje on za nią punkty. Gracz z największą liczbą zdobytych punktów wygrywa grę!

## SKŁADANIE PLANSZY

Plansza składa się z dwóch części oznaczonych literą „A” i dwóch oznaczonych „B”. Wszystkie cztery części należy połączyć ze sobą zgodnie z poniższą ilustracją.

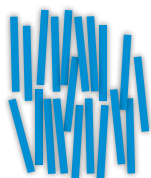




## PRZYGOTOWANIE GRY

1. **Przygotowanie planszy.** Cztery części planszy należy złożyć i umieścić na środku obszaru gry.
2. **Przygotowanie puli przegród.** Plastikowe przegrody należy umieścić obok planszy, aby stworzyć pulę przegród.
3. **Ustalenie pierwszego gracza.** Należy w losowy sposób wyłonić gracza, który rozegra swoją turę jako pierwszy.
4. **Wybór runnerów.** Rozpoczynając od pierwszego gracza, a następnie idąc w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera talię programów unikatowych jednego z runnerów. Pozostałe talie runnerów należy odłożyć do pudełka.
5. **Przygotowanie talii programów podstawowych.** Należy potasować karty programów podstawowych i umieścić je zakryte obok planszy, tworząc w ten sposób talię programów.
6. **Przygotowanie runnerów.** Każdy z graczy tasuje swoją talię runnera i dobiera z niej trzy karty programów unikatowych. Następnie każdy gracz bierze osiem żetonów punktów dostępu odpowiadających wybranemu runnerowi i umieszcza je odkryte przed sobą, tworząc swoją pulę żetonów punktów dostępu. Pozostałe karty unikatowych programów i żetony punktów dostępu należy odłożyć do pudełka.
7. **Umieszczenie początkowych żetonów punktów dostępu.** Rozpoczynając od pierwszego gracza, a następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy umieszcza jeden ze swoich żetonów punktu dostępu odkryty na dowolnym pustym polu.
8. **Stworzenie puli programów.** Należy dobrać cztery wierzchnie karty z talii programów i umieścić je odkryte obok planszy, tworząc w ten sposób pulę programów.

## PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY (ROZGRYWKA TRZYOSOBOWA)



2.

8.



5.



## ROZGRYWKA

Rozgrzywka w **Android: Mainframe** składa się z serii tur. Grę rozpoczyna pierwszy gracz, a następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara swoje tury wykonują kolejni gracze.

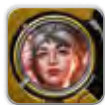
W swojej turze gracz może wykonać jeden z dostępnych programów podstawowych, wykonać program unikatowy ze swojej ręki lub odrzucić wierzchnią kartę z talii programów, aby umieścić żeton punktu dostępu na dowolnym pustym **WĘZLE**.

Na planszy znajdują się specjalnie wydzielone miejsca dla przegród i punktów dostępu. Żetony punktów dostępu można umieszczać wyłącznie na pustych węzłach, a przegrody mogą być umieszczane tylko na pustych **ŚCIEŻKACH**.



## ŻETONY PUNKTÓW DOSTĘPU

Żetony punktów dostępu są dwustronne – na awersie znajduje się portret runnera gracza, natomiast na rewersie znajduje się symbol tego runnera. Dopóki żeton punktu dostępu ułożony jest awerssem do góry, mogą na niego wpływać efekty kart akcji. Kiedy zostanie on zakryty, dany żeton punktu dostępu jest zablokowany na danym węźle i nie mogą na niego wpływać karty akcji. Na koniec gry gracze otrzymują punkty za każdy ze swoich zakrytych żetonów punktu dostępu.



Awers żetonu punktu dostępu



Rewers żetonu punktu dostępu

## PRZEGRODY

Gracze umieszczają przegrody na planszy, aby utworzyć **STREFĘ**, czyli węzeł lub grupę sąsiadujących ze sobą węzłów, otoczoną przez przegrody. Umieszczając na planszy żetony punktów dostępu, gracze mogą zajmować strefy dla swoich runnerów.

## PROGRAMY PODSTAWOWE

Programy podstawowe są dostępne dla wszystkich runnerów. Na początku każdej tury w puli programów dostępne są cztery programy podstawowe.

Kiedy program podstawowy jest wykonywany, jego kartę należy odrzucić i zastąpić nową kartą z wierzchu talii programów.

Aby wykonać program podstawowy, aktywny gracz wybiera jedną z kart z puli programów, wykonuje wskazaną na niej akcję, a następnie umieszcza ją odkrytą na stosie kart odrzuconych obok talii programów. Następnie gracz dobiera jedną kartę z talii programów i umieszcza ją odkrytą w puli programów, tak aby w turze kolejnego gracza dostępne były cztery programy. Jeśli program jest odrzucany z puli programów, zawsze należy go zastąpić kolejnym programem podstawowym z talii.

Program podstawowy pozwala graczowi na wykonanie jednej z poniższych akcji:



**Przesunięcie punktu dostępu.** Należy przesunąć jeden odkryty żeton punktu dostępu na dowolny pusty węzeł.



**Zamiana punktów dostępu.** Należy zamienić miejscami dwa dowolne, odkryte punkty dostępu.



**Przesunięcie przegrody.** Należy przesunąć jedną, nie otaczającą strefy przegrodę na dowolną pustą ścieżkę.



**Dowolne umieszczenie przegrody.** Należy wziąć dwie przegrody z puli i pojedynczo umieścić je na dowolnych pustych ścieżkach.



**Ograniczone umieszczenie przegrody.** Należy wziąć trzy przegrody z puli i umieścić je na dowolnych pustych ścieżkach, **dokładnie** odtwarzając układ pokazany na karcie.

## UMIESZCZANIE PUNKTU DOSTĘPU

W celu umieszczenia punktu dostępu gracz odrzuca wierzchnią kartę z talii programów, a następnie umieszcza na dowolnym pustym węźle żeton punktu dostępu ze swojej puli.

## PROGRAMY UNIKATOWE


Programy unikatowe są dostępne wyłącznie dla runnera, do którego należą. Na początku gry każdy runner posiada na ręce trzy programy unikatowe. Po wykonaniu programu unikatowego jego kartę należy odrzucić na stos odrzuconych kart programów unikatowych danego runnera i nie należy jej zastępować nową kartą. Kiedy runner nie posiada już kart programów unikatowych w ręce, może wykonywać jedynie programy podstawowe.


## STREFY

Strefa to węzeł lub grupa sąsiadujących ze sobą węzłów, otoczona przez przegrody. Przegrody nie można umieścić w taki sposób, aby powstała strefa, w której nie znajduje się żaden żeton punktu dostępu. Po tym, jak strefa zostanie utworzona, programy nie mogą wpływać na przegrody otaczające tę strefę.



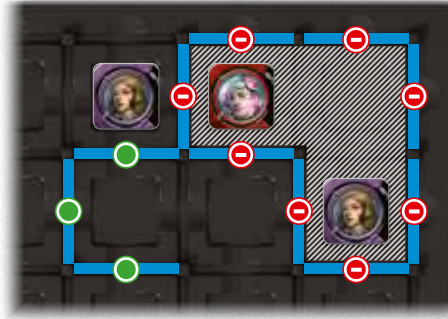
## PRZYKŁADY PROGRAMÓW PODSTAWOWYCH

 Dozwolone zagranie

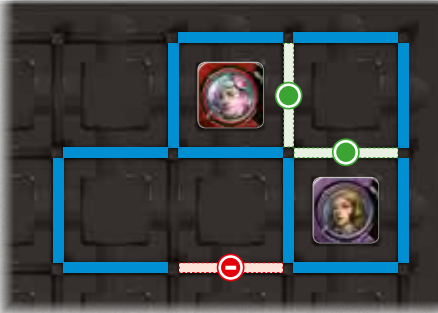
 Niedozwolone zagranie



**Przykład umieszczenia punktu dostępu:** żeton punktu dostępu nie może być umieszczony wewnątrz zabezpieczonej strefy, ale można go umieścić na jednym z dwóch węzłów sąsiadujących z odkrytym żetonem punktu dostępu, ponieważ nie zostały one otoczone jako strefa.



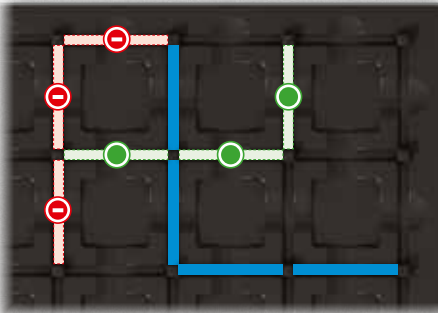
**Przykład przesunięcia przegrody:** przegrody otaczające niezabezpieczoną strefę nie mogą być przesuwane, ale inne przegrody, nie otaczające strefy, mogą zostać przesunięte.



**Przykład dowolnego umieszczenia przegrody:** przegrody nie można umieścić tak, aby powstała strefa po lewej, ponieważ w tej strefie nie znajdowałyby się punkt dostępu. Strefa po prawej jest niezabezpieczona, więc przegrodę można umieścić na obu ścieżkach, w obu przypadkach tworząc dwie zabezpieczone strefy.



**Przykład przesunięcia punktu dostępu:** punkt dostępu Andromedy nie może zostać przesunięty na pusty węzeł w zabezpieczonej strefie, ale można go przesunąć na dowolny inny pusty węzeł na planszy, włącznie z węzłem wewnątrz niezabezpieczonej strefy.



**Przykład ograniczonego umieszczenia przegrody:** trzy przegrody nie mogą zostać umieszczone w układzie stanowiącym lustrzane odbicie tego przedstawionego na karcie, ale mogą zostać umieszczone w formie obróconego układu.



**Przykład zamiany punktów dostępu:** punkt dostępu Kate może zostać zamieniony z odkrytym żetonem punktu dostępu Andromedy, ale nie może zostać zamieniony z zakrytym żetonem punktu dostępu Jazgota.

W grze występują dwa rodzaje stref: **ZABEZPIECZONE** i **NIEZABEZPIECZONE**.

## ZABEZPIECZONE STREFY

Strefa jest zabezpieczona, jeśli znajdują się w niej wyłącznie żetony punktów dostępu należące tylko do jednego runnera. Kiedy umieszczona zostaje przegroda tworząca zabezpieczoną strefę, żeton punktów dostępu w tej strefie należy obrócić rewersem do góry, aby zaznaczyć, że strefa jest zabezpieczona.

Na żeton punktów dostępu w zabezpieczonych strefach nie mogą wpływać programy. Wewnątrz zabezpieczonych stref nie można także umieszczać przegród ani żetonów punktów dostępu.

## NIEZABEZPIECZONE STREFY

Strefa jest niezabezpieczona, jeśli zawiera żeton punktów dostępu należące do więcej niż jednego runnera. Kiedy umieszczona zostaje przegroda tworząca niezabezpieczoną strefę, żetonów punktów dostępu w tej strefie nie należy obracać rewersem do góry.

Punkty dostępu mogą być umieszczane w niezabezpieczonych strefach, poruszane z i do nich, a także zamieniane. W niezabezpieczonych strefach można umieszczać przegrody.

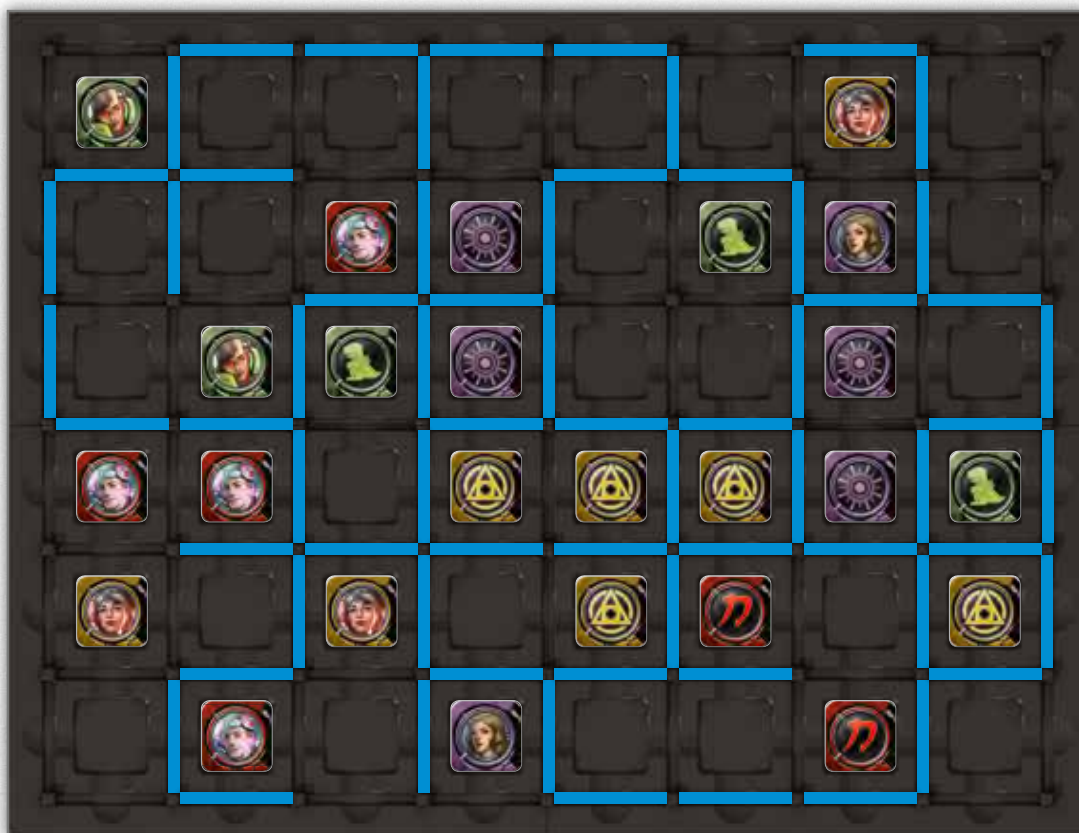
Jeśli w dowolnym momencie w niezabezpieczonej strefie znajdują się żetony punktów dostępu należące wyłącznie do jednego runnera, strefa ta natychmiast staje się zabezpieczona, a znajdujące się w niej żetony punktów dostępu są obracane, aby oznaczyć ją jako zabezpieczoną strefę.

## KONIEC GRY

Rozgrywka może zakończyć się na dwa sposoby: kiedy żaden program nie może być wykonany zgodnie z zasadami lub kiedy wyczerpie się talia programów.

W rzadkim przypadku, kiedy wszyscy gracze kolejno pominieli swoje tury, gra natychmiast się kończy, a gracze przechodzą do końcowej punktacji.

Po tym, jak gracz odkryje ostatni program podstawowy z talii programów, każdy z pozostałych graczy rozgrywa jeszcze jedną turę. Następnie gra się kończy, a gracze podliczają punkty za zabezpieczone strefy.



Przykład planszy podczas punktacji końcowej



## PUNKTACJA

Podczas końcowej punktacji gracze otrzymują punkty za każdy ze swoich zakrytych punktów dostępu. Każdy zakryty żeton punktu dostępu jest wart tyle punktów, ile pól znajduje się w jego strefie. Odkryte punkty dostępu warte są zero punktów. Rozgrywkę wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

W przypadku remisu zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który posiada więcej zabezpieczonych stref. Jeśli w dalszym ciągu jest remis, zwycięża gracz z największą zabezpieczoną strefą spośród remisujących graczy. Jeśli nadal jest remis, zwycięża gracz z drugą co do wielkości strefą i tak dalej, aż do rozstrzygnięcia remisu. Jeśli nie można rozstrzygnąć remisu, gracze dzielą się odniesionym zwycięstwem.

### PRZYKŁAD PUNKTACJI KOŃCOWEJ

Rozgrywka dobiegła końca. Każdy z graczy otrzymuje punkty za swoje zakryte żetony punktów dostępu i oblicza swój końcowy wynik.

Andromeda (fioletowy) posiada na planszy cztery zakryte żetony punktów dostępu. Otrzymuje 3 punkty za każdy żeton w strefie po prawej stronie planszy, jeden punkt za żeton w strefie składającej się z pojedynczego pola w centrum planszy oraz trzy punkty za żeton w strefie na szczycie planszy. Końcowy wynik to 10 punktów (3+3+1+3).

Pozostali trzej runnerzy podliczają swoje wyniki i uzyskują następujące wyniki:

Teoria Chaosu (zielony) otrzymuje 7 punktów (4+2+1).

Kate (żółty) otrzymuje 8 punktów (2+2+1+2+1).

Jazgot (czerwony) otrzymuje 10 punktów (5+5).

Andromeda i Jazgot remisują w liczbie zdobytych punktów. Jednakże Andromeda posiada więcej zabezpieczonych stref niż Jazgot, dzięki czemu wygrywa grę!

## OBJAŚNIENIA

Poniżej znajdują się odpowiedzi na pytania, jakie mogą pojawić się podczas rozgrywki.

### PROGRAMY

- Gracz **musi** wybrać i wykonać jeden program podczas swojej tury. Jeśli gracz nie jest w stanie wykonać programu z ręki, umieścić żetonu punktu dostępu (odrzucając wierzchnią kartę z talii programów) ani wykonać żadnego programu z puli programów, wówczas taki gracz pomija swoją turę.
- W rzadkiej sytuacji, kiedy wszyscy gracze kolejno pominieli swoje tury, gra się kończy, a gracze przechodzą do punktacji końcowej.

## PRZEGRODY

- Przegroda **nie może** zostać umieszczona na pustej ścieżce zabezpieczonej strefy, ale może być umieszczona na dowolnej innej pustej ścieżce na planszy.
- Przegrody **nie można** umieścić w taki sposób, że powstanie strefa, w której nie ma żadnego żetonu punktu dostępu.
- Umieszczając układ z przegród, gracz może go dowolnie obracać.
- Umieszczając układ z przegród, gracz **nie może** umieścić lustrzanego odbicia danego układu.
- Umieszczając układ z przegród, gracz **musi** umieścić wszystkie przegrody na pustych ścieżkach; w przeciwnym razie nie może wykonać danego programu. Gracz **nie może** umieścić przegród w taki sposób, że część układu wystaje poza planszę lub powoduje nachodzenie na przegrody na zajętych ścieżkach.

## KOŃCOWA PUNKTACJA

- Niezabezpieczone strefy, odkryte żetony punktów dostępu i żetony punktów dostępu w pulach graczy nie zapewniają żadnych punktów.

## STREFY

- Gracz może umieszczać przegrody na pustych ścieżkach w niezabezpieczonych strefach. Pozwala mu to na dzielenie niezabezpieczonych stref na mniejsze, potencjalnie tworząc w ten sposób zabezpieczone strefy.
- „Pusta” strefa (taka, w której nie znajdują się żadne żetony punktów dostępu) nie może zaistnieć podczas gry. W związku z tym nie można umieścić przegród, jeśli w ten sposób powstałaby pusta strefa.

## RUNNERZY

*Cybernetyczny kryminaliści, nazywający siebie „runnerami”, mają ze sobą mniej wspólnego, niż można by podejrzewać. Jediną łączącą ich cechą jest chęć brania, czego tylko zapagną – zwłaszcza jeśli to „coś” do nich nie należy.*

### JI „JAZGOT” REILLY

*Już w fazie płodowej Jazgot został genetycznie zmodyfikowany, czemu zawdzięcza ponadprzeciętną inteligencję. Marzeniem jego rodziców było, aby ich syn został doskonałym pracownikiem korporacyjnym wysokiego szczebla. Jednak Jazgot wykorzystuje swoje zdolności do hakowania – celu bardziej odpowiadającemu jego kapryśnej naturze. Włamy Jazgota do systemów mają różny charakter: od niszczyliskich wirusów, dewastujących korporacyjne serwery, do sabotażu korporacyjnej obecności w Sieci w nieszkodliwy, ale kompromitujący sposób.*



## KATE „MAC” MACCAFREY

Stale pisząca, modyfikująca i przerabiająca swoje programy „Mac” jest prawdziwą cyfrową złotą rączką. To właśnie ona stworzyła i rozprowadziła liczne programy dostępne w społeczności cyberprzestępców znanej jako Świeć Cienia, czym zyskała sobie zasłużoną sławę wśród innych runnerów.



## ANDROMEDA

Przeszłość runniera, znanego wyłącznie jako „Andromeda”, spowija mrok tajemnicy. Ta wydziedziczona bogaczka straciła swoją fortunę, a wraz z nią większość przywilejów. Niespodziewanie zmuszona do życia pośród najniższych warstw społecznych New Angeles, Andromeda poprzysięgła sobie, że odzyska swój majątek i wpływy. Wydział Cyberbrodni NAPD powiązał Andromedę z wieloma głośnymi włamaniami, podczas których zaginęły liczne wartościowe dane i informacje bankowe.



## OLIWIA „TEORIA CHAOSU” ORTIZ

Jeśli chodzi o komputery, „Teoria Chaosu” jest prawdziwie cudownym dzieckiem, ale nabyte bardzo wcześnie umiejętności kodowania spowodowały u niej silne uzależnienie od danych. Jej zdolności dostania się na niemal każdy serwer z wykorzystaniem różnorodnych środków budzą zazdrość wielu dorosłych, często mających dwukrotnie dłuższe doświadczenia z hakowaniem.



## ADAM

Adam jest anomalią – bioroid, który musi hakować, z całą pewnością funkcjonuje w oparciu o zupełnie inny zestaw podstawowych dyrektyw. Nie wiadomo, czy przymus hakowania jest wynikiem jego własnego programu, zewnętrznej ingerencji w jego system czy też pozostałości ludzkiego mózgu, na którym oparto jego system. Wiadomo natomiast, że Adam potrafi zaatakować i przejąć kontrolę nad systemem komputerowym w błyskawicznym tempie.



## NERO SEUERN

Nero jest znanym pośrednikiem w handlu informacjami, który każdą sytuację widzi jako okazję do pozyskania nowych danych, a co za tym idzie – kredytów. Zimna kalkulacja oraz posiadanie niesamowitej zdolności do wywierania nacisku dzięki odpowiedniemu wykorzystywaniu posiadanych informacji nie przysporzyły Nero wielu przyjaciół, zyskał jednak liczne kontakty i źródła.



## TWÓRCY GRY

### ZESPÓŁ EDGE HISZPANIA

**Projekt gry:** Jordi Gené i Gregorio Morales

**Projekt graficzny:** José Gil

**Testerzy:** Ariadna Adell, Òscar Anguila, Montse Angulo, Gabriel Costoya, Carles Fenoy, Rubén Fernández, Marta Gené, Víctor Gené, Julio Martínez, César Sánchez, Laura Xifra, a także Busanya Penthouse Gaming Club.

Specjalne podziękowania dla Marii José Jaime, Cristiny Fernández oraz Césara Sáncheza.

### ZESPÓŁ FANTASY FLIGHT GAMES

**Rozwój gry:** Damon Stone

**Produkcja:** Molly Glover

**Twórcy świata Android:** Kevin Wilson oraz Daniel Lovat Clark

**Zespół fabularny Android:** Daniel Lovat Clark, Michael Hurley, Lukas Litzsinger, Katrina Ostrander i Zoë Robinson

**Projekt graficzny:** Duane Nichols oraz Christopher Hosch

**Kierownik projektu graficznego:** Brian Schomburg

**Grafiki:** Bruno Balixa, Crystal Ben, Madeline Boni, Christina Davis, Adam S. Doyle, Viktoria Gavrilenko, Mauricio Herrera, Lili Ibrahim, Anna Ignatieva, Zefanya Maega, Andrew Mar, Mashuri, Ed Mattinian, Mike Nesbitt, Chris Newman, Kate Niemczyk, Eko Puteh, Adam Schumpert, Seage, Mariusz Siergiejew, Liiga Smilshkalne, Mark Anthony Taturan, Sandara Tang, RC Torres, Jen Zee i Matt Zeilinger

**Główny dyrektor artystyczny:** Andy Christensen

**Redakcja i korekta:** Adam Baker, Chris Meyer i Derek Tokaz

**Zarządzanie produkcją:** Jason Beaudoin i Megan Duehn

**Kierownik działu gier planszowych:** Steven Kimball

**Projektant wykonawczy:** Corey Konieczka

**Producent wykonawczy:** Michael Hurley

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Testerzy:** Brad Andres, Erik Dahlman, Nate French, Chris Gerber, Kelsy Stone, Mark Larson, Lukas Litzsinger i Matt Newman

### ZESPÓŁ GALAKTA

**Tłumaczenie:** Mateusz Szupik

**Korekta wersji polskiej:** Wiktor Marek i Aleksandra Misztal

**Lokalizacja elementów graficznych:** Mateusz Szupik

**Wersja polska:** Galakta

© 2016 Fantasy Flight Games. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Edge Entertainment oraz logo EDGE są ® Edge Entertainment SL. Android, Mainframe oraz Fantasy Flight Supply są TM Asmodee North America, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

**EDGE**

