

FABRYKA



Otrzymywanie Wody: Przesuń twój znacznik Kominą Silnika Parowego o tyle pól w górę, ile wskazano (str. 16).



Musisz przesunąć Wynalazek do jego ulepszonej pozycji (str. 12).



Jeśli twój znacznik Produkcji znajduje się na skrajnej lewej pozycji, nie możesz rozpocząć tury Produkcji. Jeśli rozgrywasz turę Miasta, przesuń twój znacznik Produkcji na środkową pozycję (str. 10).



Możesz zdobyć te premie, jeśli jesteś Liderem Produkcji w tej turze (str. 11).



Awansuj znacznik postępu 1 dowolnego Wynalazku w twojej Fabryce o 1 pole w prawo, zyskując premię, na którą się przesunie (str. 12).



Otrzymywanie Węgla: Przesuń twój znacznik Kominą Silnika Parowego o tyle pól w dół, ile wskazano (str. 16).



Ten Wynalazek jest teraz gotowy do przekazania Mega-Maszynie (str. 22).



Jeśli znacznik Produkcji znajduje się w tym miejscu, możesz rozpocząć turę Produkcji, przesuwając go na skrajną prawą pozycję (str. 10).



Te Premie możesz zdobyć podczas tury Produkcji dowolnego gracza (str. 11).



Środkowa premia za ten typ Wynalazku (ze strzałką) wymaga wydania 1 jednostki zasobu z lewej strony, aby uzyskać 1 jednostkę Bogactwa (str. 17).



Gdy twój Komin porusza się przez pole lub na pole, otrzymujesz jednostkę Pary, jeśli porusza się w kierunku wskazanym przez strzałkę na tym polu (str. 16).



Zdobywasz PZ wskazane na ikonie najbardziej z prawej na Wynalazku (tyle razy, ile wskazano) (str. 12).



Jesteś Liderem Produkcji w tej turze. Po zakończeniu tej tury przesuń znacznik Produkcji na skrajną lewą pozycję (str. 10).



Nie możesz zdobywać tej premii podczas żadnej tury Produkcji (str. 11).



Budynek w twojej Fabryce (str. 10).



Tura Produkcji (str. 10)

PODSUMOWANIE STRUKTURY GRY

TURA PRODUKCJI (str. 10)



Jeśli wybierzesz turę Produkcji, każdy gracz  może aktywować dowolne lub wszystkie z 3 budynków w swojej Fabryce, pod warunkiem, że ma choć 1 Wynalazek w budynku i maksymalnie raz na budynek, a ty otrzymasz dodatkowe korzyści jako Lider Produkcji .

TURA MIASTA (str. 13)

- Przesuń Magnata zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (str. 13)
- Umieszczanie Pracowników (str. 14)
- Eksploatacja (str. 15)
- Wykonywanie akcji (str. 16)
- Porządkowanie (str. 16)

Po wykonaniu poprzednich kroków, jeśli Mega-Maszyna znajduje się w twoim Dystrykcie, musisz przesunąć ją o 1 Dystrykt w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara. Musisz także zresetować swój znacznik Produkcji, umieszczając go na środkowej pozycji.

KONIEC TURY

KONFLIKT Z YOKAI (str. 23)

Sprawdź, czy nie masz żadnych trwających Konfliktów z Yokai. Jeśli posiadasz więcej niż 1 heks Środowiska tego samego typu, odwróć odpowiadające kafelki Wydajności na twojej planszy Fabryki na stronę Konfliktu i odwrotnie.

KONIEC GRY



Koniec gry (str. 24) następuje, gdy przedostatnie pole hekza na którymkolwiek z torów Środowiska zostanie odkryte.

Rozgrywajcie tury do momentu, aż każdy gracz rozegra taką samą liczbę tur. Następnie wszyscy gracze rozgrywają po jeszcze jednej turze. Rozpatrzyć ostatni krok Końca tury, a następnie...

PUNKTACJA KOŃCOWA (str. 24)

- Kafelki Dotacji Rządowych można wydać na maksymalnie 3 awanse znaczników na torach Postępu Wynalazków.

- Punktacja za tory Środowiska:



LAS



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę Uniwersyteckich Wynalazków w twojej Fabryce.



GÓRA



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę znaczników Postępu w twojej Fabryce, które znajdują się na prawym skrajnym polu ich Ścieżek Postępu.



PODZIEMIE



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę PZ zapewnianych przez twój poziom Reputacji.



RZKA



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę typów heksów Środowiska, których nie masz (nie masz żadnego z danego typu) w twojej Strefie Eksploatacji.



- Ujemne punkty na torze Rzki. Tracisz PZ pomnożone przez liczbę twoich kafelków Wydajności na stronie Konfliktu.

- Otrzymaj 1 PZ za każdym 2 Pracowników i pozostałe zasoby, w dowolnej kombinacji, zaokrąglając w dół. Para nie jest zasobem.

SPIS IKON



Czerwona liczba obok ikony oznacza, że musisz wydać tyle jednostek. Czarna liczba oznacza, że otrzymujesz tyle jednostek (str. 9).



Zdobądź natychmiast tyle PZ, ile wskazano (tyle razy, ile wskazano) (str. 9).



Zasoby: Jedzenie, Energia, Materiały Konstrukcyjne i Dobra Luksusowe. Wydać lub zyskać tyle jednostek, ile wskazano (str. 12).



Koniec gry jest wywołany, gdy na którymkolwiek z torów Środowiska zostanie odkryte przedostatnie pole hekxa. Każdy efekt z tą ikoną obok zostanie wywołany na koniec gry (str. 9).



Zdobądź wskazane PZ na koniec gry (str. 9).



Bogactwo to zasób, który można wydać w zamian za dowolny inny zasób (str. 12).



Szary to uniwersalny kolor, który pozwala ci na wybór spośród wszystkich dostępnych opcji (str. 9).



Specjalna punktacja końcowa toru Rzeki (str. 24).



Para. Wydać lub zyskać tyle jednostek, ile wskazano. Para nie jest zasobem (str. 9)

SPIS IKON



Konflikt (str. 23).



Odrzuć hekx Środowiska z twojej Strefy Eksploatacji i zdobądź premię za Konflikt (str. 11).



Weź Pracownika we wskazanym kolorze z puli ogólnej lub w wybranym kolorze, jeśli jest szary. Jeśli ta ikona znajduje się na polu Warsztatu kafelka Dystryktu, wskazuje kolor Pracownika, którego potrzebujesz, by go tam umieścić (str. 14).



Awansuj swojego Pielgrzyma na wskazanym torze lub na dowolnym, wybranym przez ciebie torze, jeśli jest szary (str. 11).



Pole Warsztatu (str. 13).



Pole Warsztatu niedostępne (str. 13).



Otrzymujesz premię za Konflikt z 1 z heksov Środowiska w twojej Strefie Eksploatacji (tyle razy, ile wskazano) (str. 21).



Gdy Elektryfikujesz ten kafelek, otrzymasz premię za Konflikt z każdego umieszczonego na nim hekxa Środowiska (str. 19).



Umieść Pracownika we wskazanym kolorze w wewnętrznej części Dystryktu (str. 14).



Zdobądź PZ wskazane przez twój poziom Reputacji w twojej Fabryce (str. 19).



Dodaj Flagę Partnerstwa do Miasta powyżej, o ile jeszcze jej tam nie masz (strona 20).



Zdobądź premię z Miasta powyżej, bez usuwania z niego Flagi (str. 20).



Odrzuć hekx Środowiska z twojej Strefy Eksploatacji (str. 11).



Kafelki Środowiska i tory: Rzeka (niebieski) plus 3 Lądowe: Las (zielony), Góry (żółty) i Podziemia (różowy) (str. 23).



Zwróć wszystkich Pracowników z tego Dystryktu do puli ogólnej (str. 13).



Awansuj swój poziom Reputacji o 1 krok w prawo, jeśli to możliwe (str. 19).



Dodaj Flagę Partnerstwa do Miasta, w którym jej nie masz (strona 20).



Gdy spełnisz warunek po lewej stronie, możesz zwrócić swoją Flagę z tego Miasta do twojej puli osobistej, aby otrzymać premię po prawej stronie (str. 20).

AKCJE



Uniwersalna Akcja (wykonaj jedną z pozostałych akcji) (str. 17).



Praca nad Wynalazkiem (str. 17).



Rozbudowa Dystryktu / Odnowa Dystryktu (str. 18)



Elektryfikacja Dystryktu (str. 19).



Handel z innymi Miastami (str. 20).



Wkład w Mega-Maszynę (str. 22).



Koszt Elektryfikacji (str. 19).



Koszt Rozbudowy Dystryktu (str. 18).



Przesuń swój Czerwobus o wskazaną liczbę pól, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zdobywając wszystkie premie przez które się przemieszcza (str. 19).



Awansuj swój znacznik Prestiżu na planszy Głównej o 1 pole, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zdobywając wszystkie premie przez które przeszedł (str. 19).

FABRYKA



Otrzymywanie Wody: Przesuń twój znacznik Kominą Silnika Parowego o tyle pól w górę, ile wskazano (str. 16).



Musisz przesunąć Wynalazek do jego ulepszonej pozycji (str. 12).



Jeśli twój znacznik Produkcji znajduje się na skrajnej lewej pozycji, nie możesz rozpocząć tury Produkcji. Jeśli rozgrywasz turę Miasta, przesuń twój znacznik Produkcji na środkową pozycję (str. 10).



Możesz zdobyć te premie, jeśli jesteś Liderem Produkcji w tej turze (str. 11).



Awansuj znacznik postępu 1 dowolnego Wynalazku w twojej Fabryce o 1 pole w prawo, zyskując premię, na którą się przesunie (str. 12).



Otrzymywanie Węgla: Przesuń twój znacznik Kominą Silnika Parowego o tyle pól w dół, ile wskazano (str. 16).



Ten Wynalazek jest teraz gotowy do przekazania Mega-Maszynie (str. 22).



Jeśli znacznik Produkcji znajduje się w tym miejscu, możesz rozpocząć turę Produkcji, przesuwając go na skrajną prawą pozycję (str. 10).



Te Premie możesz zdobyć podczas tury Produkcji dowolnego gracza (str. 11).



Środkowa premia za ten typ Wynalazku (ze strzałką) wymaga wydania 1 jednostki zasobu z lewej strony, aby uzyskać 1 jednostkę Bogactwa (str. 17).



Gdy twój Komin porusza się przez pole lub na pole, otrzymujesz jednostkę Pary, jeśli porusza się w kierunku wskazanym przez strzałkę na tym polu (str. 16).



Zdobywasz PZ wskazane na ikonie najbardziej z prawej na Wynalazku (tyle razy, ile wskazano) (str. 12).



Jesteś Liderem Produkcji w tej turze. Po zakończeniu tej tury przesuń znacznik Produkcji na skrajną lewą pozycję (str. 10).



Nie możesz zdobywać tej premii podczas żadnej tury Produkcji (str. 11).



Budynek w twojej Fabryce (str. 10).



Tura Produkcji (str. 10)

PODSUMOWANIE STRUKTURY GRY

TURA PRODUKCJI (str. 10)



Jeśli wybierzesz turę Produkcji, każdy gracz  może aktywować dowolne lub wszystkie z 3 budynków w swojej Fabryce, pod warunkiem, że ma choć 1 Wynalazek w budynku i maksymalnie raz na budynek, a ty otrzymasz dodatkowe korzyści jako Lider Produkcji .

TURA MIASTA (str. 13)

- Przesuń Magnata zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (str. 13)
- Umieszczanie Pracowników (str. 14)
- Eksploatacja (str. 15)
- Wykonywanie akcji (str. 16)
- Porządkowanie (str. 16)

Po wykonaniu poprzednich kroków, jeśli Mega-Maszyna znajduje się w twoim Dystrykcie, musisz przesunąć ją o 1 Dystrykt w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara. Musisz także zresetować swój znacznik Produkcji, umieszczając go na środkowej pozycji.

KONIEC TURY

KONFLIKT Z YOKAI (str. 23)

Sprawdź, czy nie masz żadnych trwających Konfliktów z Yokai. Jeśli posiadasz więcej niż 1 heks Środowiska tego samego typu, odwróć odpowiadające kafelki Wydajności na twojej planszy Fabryki na stronę Konfliktu i odwrotnie.

KONIEC GRY



Koniec gry (str. 24) następuje, gdy przedostatnie pole hekza na którymkolwiek z torów Środowiska zostanie odkryte.

Rozgrywajcie tury do momentu, aż każdy gracz rozegra taką samą liczbę tur. Następnie wszyscy gracze rozgrywają po jeszcze jednej turze. Rozpatrzyć ostatni krok Końca tury, a następnie...

PUNKTACJA KOŃCOWA (str. 24)

- Kafelki Dotacji Rządowych można wydać na maksymalnie 3 awanse znaczników na torach Postępu Wynalazków.

- Punktacja za tory Środowiska:



LAS



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę Uniwersyteckich Wynalazków w twojej Fabryce.



GÓRA



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę znaczników Postępu w twojej Fabryce, które znajdują się na prawym skrajnym polu ich Ścieżek Postępu.



PODZIEMIE



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę PZ zapewnianych przez twój poziom Reputacji.



RZKA



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę typów heksów Środowiska, których nie masz (nie masz żadnego z danego typu) w twojej Strefie Eksploatacji.



- Ujemne punkty na torze Rzki. Tracisz PZ pomnożone przez liczbę twoich kafelków Wydajności na stronie Konfliktu.

- Otrzymaj 1 PZ za każdych 2 Pracowników i pozostałe zasoby, w dowolnej kombinacji, zaokrąglając w dół. Para nie jest zasobem.

SPIS IKON



Czerwona liczba obok ikony oznacza, że musisz wydać tyle jednostek. Czarna liczba oznacza, że otrzymujesz tyle jednostek (str. 9).



Zdobądź natychmiast tyle PZ, ile wskazano (tyle razy, ile wskazano) (str. 9).



Zasoby: Jedzenie, Energia, Materiały Konstrukcyjne i Dobra Luksusowe. Wydać lub zyskać tyle jednostek, ile wskazano (str. 12).



Koniec gry jest wywołany, gdy na którymkolwiek z torów Środowiska zostanie odkryte przedostatnie pole hekxa. Każdy efekt z tą ikoną obok zostanie wywołany na koniec gry (str. 9).



Zdobądź wskazane PZ na koniec gry (str. 9).



Bogactwo to zasób, który można wydać w zamian za dowolny inny zasób (str. 12).



Szary to uniwersalny kolor, który pozwala ci na wybór spośród wszystkich dostępnych opcji (str. 9).



Specjalna punktacja końcowa toru Rzeki (str. 24).



Para. Wydać lub zyskać tyle jednostek, ile wskazano. Para nie jest zasobem (str. 9)



Uniwersalna Akcja (wykonaj jedną z pozostałych akcji) (str. 17).

AKCJE



Praca nad Wynalazkiem (str. 17).



Rozbudowa Dystryktu / Odnowa Dystryktu (str. 18)



Elektryfikacja Dystryktu (str. 19).



Handel z innymi Miastami (str. 20).



Wkład w Mega-Maszynę (str. 22).



Koszt Elektryfikacji (str. 19).



Koszt Rozbudowy Dystryktu (str. 18).



Przesuń swój Czerwobus o wskazaną liczbę pól, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zdobywając wszystkie premie przez które się przemieszcza (str. 19).



Awansuj swój znacznik Prestiżu na planszy Głównej o 1 pole, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zdobywając wszystkie premie przez które przeszedł (str. 19).

SPIS IKON



Konflikt (str. 23).



Odrzuć hekxa Środowiska z twojej Strefy Eksploatacji i zdobądź premię za Konflikt (str. 11).



Weź Pracownika we wskazanym kolorze z puli ogólnej lub w wybranym kolorze, jeśli jest szary. Jeśli ta ikona znajduje się na polu Warsztatu kafelka Dystryktu, wskazuje kolor Pracownika, którego potrzebujesz, by go tam umieścić (str. 14).



Awansuj swojego Pielgrzyma na wskazanym torze lub na dowolnym, wybranym przez ciebie torze, jeśli jest szary (str. 11).



Pole Warsztatu (str. 13).



Pole Warsztatu niedostępne (str. 13).



Otrzymujesz premię za Konflikt z 1 z heksov Środowiska w twojej Strefie Eksploatacji (tyle razy, ile wskazano) (str. 21).



Gdy Elektryfikujesz ten kafelek, otrzymasz premię za Konflikt z każdego umieszczonego na nim hekxa Środowiska (str. 19).



Umieść Pracownika we wskazanym kolorze w wewnętrznej części Dystryktu (str. 14).



Zdobądź PZ wskazane przez twój poziom Reputacji w twojej Fabryce (str. 19).



Dodaj Flagę Partnerstwa do Miasta powyżej, o ile jeszcze jej tam nie masz (strona 20).



Zdobądź premię z Miasta powyżej, bez usuwania z niego Flagi (str. 20).



Odrzuć hekxa Środowiska z twojej Strefy Eksploatacji (str. 11).



Kafelki Środowiska i tory: Rzeka (niebieski) plus 3 Lądowe: Las (zielony), Góry (żółty) i Podziemia (różowy) (str. 23).



Zwróć wszystkich Pracowników z tego Dystryktu do puli ogólnej (str. 13).



Awansuj swój poziom Reputacji o 1 krok w prawo, jeśli to możliwe (str. 19).



Dodaj Flagę Partnerstwa do Miasta, w którym jej nie masz (strona 20).



Gdy spełnisz warunek po lewej stronie, możesz zwrócić swoją Flagę z tego Miasta do twojej puli osobistej, aby otrzymać premię po prawej stronie (str. 20).

FABRYKA



Otrzymywanie Wody: Przesuń twój znacznik Kominą Silnika Parowego o tyle pól w górę, ile wskazano (str. 16).



Musisz przesunąć Wynalazek do jego ulepszonej pozycji (str. 12).



Jeśli twój znacznik Produkcji znajduje się na skrajnej lewej pozycji, nie możesz rozpocząć tury Produkcji. Jeśli rozgrywasz turę Miasta, przesuń twój znacznik Produkcji na środkową pozycję (str. 10).



Możesz zdobyć te premie, jeśli jesteś Liderem Produkcji w tej turze (str. 11).



Awansuj znacznik postępu 1 dowolnego Wynalazku w twojej Fabryce o 1 pole w prawo, zyskując premię, na którą się przesunie (str. 12).



Otrzymywanie Węgla: Przesuń twój znacznik Kominą Silnika Parowego o tyle pól w dół, ile wskazano (str. 16).



Ten Wynalazek jest teraz gotowy do przekazania Mega-Maszynie (str. 22).



Jeśli znacznik Produkcji znajduje się w tym miejscu, możesz rozpocząć turę Produkcji, przesuwając go na skrajną prawą pozycję (str. 10).



Te Premie możesz zdobyć podczas tury Produkcji dowolnego gracza (str. 11).



Środkowa premia za ten typ Wynalazku (ze strzałką) wymaga wydania 1 jednostki zasobu z lewej strony, aby uzyskać 1 jednostkę Bogactwa (str. 17).



Gdy twój Komin porusza się przez pole lub na pole, otrzymujesz jednostkę Pary, jeśli porusza się w kierunku wskazanym przez strzałkę na tym polu (str. 16).



Zdobywasz PZ wskazane na ikonie najbardziej z prawej na Wynalazku (tyle razy, ile wskazano) (str. 12).



Jesteś Liderem Produkcji w tej turze. Po zakończeniu tej tury przesuń znacznik Produkcji na skrajną lewą pozycję (str. 10).



Nie możesz zdobywać tej premii podczas żadnej tury Produkcji (str. 11).



Budynek w twojej Fabryce (str. 10).



Tura Produkcji (str. 10)

PODSUMOWANIE STRUKTURY GRY

TURA PRODUKCJI (str. 10)



Jeśli wybierzesz turę Produkcji, każdy gracz  może aktywować dowolne lub wszystkie z 3 budynków w swojej Fabryce, pod warunkiem, że ma choć 1 Wynalazek w budynku i maksymalnie raz na budynek, a ty otrzymasz dodatkowe korzyści jako Lider Produkcji .

TURA MIASTA (str. 13)

- Przesuń Magnata zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (str. 13)
- Umieszczanie Pracowników (str. 14)
- Eksploatacja (str. 15)
- Wykonywanie akcji (str. 16)
- Porządkowanie (str. 16)

Po wykonaniu poprzednich kroków, jeśli Mega-Maszyna znajduje się w twoim Dystrykcie, musisz przesunąć ją o 1 Dystrykt w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara. Musisz także zresetować swój znacznik Produkcji, umieszczając go na środkowej pozycji.

KONIEC TURY

KONFLIKT Z YOKAI (str. 23)

Sprawdź, czy nie masz żadnych trwających Konfliktów z Yokai. Jeśli posiadasz więcej niż 1 heks Środowiska tego samego typu, odwróć odpowiadające kafelki Wydajności na twojej planszy Fabryki na stronę Konfliktu i odwrotnie.

KONIEC GRY



Koniec gry (str. 24) następuje, gdy przedostatnie pole hekza na którymkolwiek z torów Środowiska zostanie odkryte.

Rozgrywajcie tury do momentu, aż każdy gracz rozegra taką samą liczbę tur. Następnie wszyscy gracze rozgrywają po jeszcze jednej turze. Rozpatrzyć ostatni krok Końca tury, a następnie...

PUNKTACJA KOŃCOWA (str. 24)

- Kafelki Dotacji Rządowych można wydać na maksymalnie 3 awanse znaczników na torach Postępu Wynalazków.

- Punktacja za tory Środowiska:



LAS



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę Uniwersyteckich Wynalazków w twojej Fabryce.



GÓRA



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę znaczników Postępu w twojej Fabryce, które znajdują się na prawym skrajnym polu ich Ścieżek Postępu.



PODZIEMIE



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę PZ zapewnianych przez twój poziom Reputacji.



RZKA



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę typów heksów Środowiska, których nie masz (nie masz żadnego z danego typu) w twojej Strefie Eksploatacji.



- Ujemne punkty na torze Rzki. Tracisz PZ pomnożone przez liczbę twoich kafelków Wydajności na stronie Konfliktu.

- Otrzymaj 1 PZ za każdym 2 Pracowników i pozostałe zasoby, w dowolnej kombinacji, zaokrąglając w dół. Para nie jest zasobem.

SPIS IKON



Czerwona liczba obok ikony oznacza, że musisz wydać tyle jednostek. Czarna liczba oznacza, że otrzymujesz tyle jednostek (str. 9).



Zdobądź natychmiast tyle PZ, ile wskazano (tyle razy, ile wskazano) (str. 9).



Zasoby: Jedzenie, Energia, Materiały Konstrukcyjne i Dobra Luksusowe. Wydać lub zyskać tyle jednostek, ile wskazano (str. 12).



Koniec gry jest wywołany, gdy na którymkolwiek z torów Środowiska zostanie odkryte przedostatnie pole hekxa. Każdy efekt z tą ikoną obok zostanie wywołany na koniec gry (str. 9).



Zdobądź wskazane PZ na koniec gry (str. 9).



Bogactwo to zasób, który można wydać w zamian za dowolny inny zasób (str. 12).



Szary to uniwersalny kolor, który pozwala ci na wybór spośród wszystkich dostępnych opcji (str. 9).



Specjalna punktacja końcowa toru Rzeki (str. 24).



Para. Wydać lub zyskać tyle jednostek, ile wskazano. Para nie jest zasobem (str. 9)



Uniwersalna Akcja (wykonaj jedną z pozostałych akcji) (str. 17).

AKCJE



Praca nad Wynalazkiem (str. 17).



Rozbudowa Dystryktu / Odnowa Dystryktu (str. 18)



Elektryfikacja Dystryktu (str. 19).



Handel z innymi Miastami (str. 20).



Wkład w Mega-Maszynę (str. 22).



Koszt Elektryfikacji (str. 19).



Koszt Rozbudowy Dystryktu (str. 18).



Przesuń swój Czerwobus o wskazaną liczbę pól, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zdobywając wszystkie premie przez które się przemieszcza (str. 19).



Awansuj swój znacznik Prestiżu na planszy Głównej o 1 pole, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zdobywając wszystkie premie przez które przeszedł (str. 19).

SPIS IKON



Konflikt (str. 23).



Odrzuć hekxa Środowiska z twojej Strefy Eksploatacji i zdobądź premię za Konflikt (str. 11).



Weź Pracownika we wskazanym kolorze z puli ogólnej lub w wybranym kolorze, jeśli jest szary. Jeśli ta ikona znajduje się na polu Warsztatu kafelka Dystryktu, wskazuje kolor Pracownika, którego potrzebujesz, by go tam umieścić (str. 14).



Awansuj swojego Pielgrzyma na wskazanym torze lub na dowolnym, wybranym przez ciebie torze, jeśli jest szary (str. 11).



Pole Warsztatu (str. 13).



Pole Warsztatu niedostępne (str. 13).



Otrzymujesz premię za Konflikt z 1 z heksov Środowiska w twojej Strefie Eksploatacji (tyle razy, ile wskazano) (str. 21).



Gdy Elektryfikujesz ten kafelek, otrzymasz premię za Konflikt z każdego umieszczonego na nim hekxa Środowiska (str. 19).



Umieść Pracownika we wskazanym kolorze w wewnętrznej części Dystryktu (str. 14).



Zdobądź PZ wskazane przez twój poziom Reputacji w twojej Fabryce (str. 19).



Dodaj Flagę Partnerstwa do Miasta powyżej, o ile jeszcze jej tam nie masz (strona 20).



Zdobądź premię z Miasta powyżej, bez usuwania z niego Flagi (str. 20).



Odrzuć hekxa Środowiska z twojej Strefy Eksploatacji (str. 11).



Kafelki Środowiska i tory: Rzeka (niebieski) plus 3 Lądowe: Las (zielony), Góry (żółty) i Podziemia (różowy) (str. 23).



Zwróć wszystkich Pracowników z tego Dystryktu do puli ogólnej (str. 13).



Awansuj swój poziom Reputacji o 1 krok w prawo, jeśli to możliwe (str. 19).



Dodaj Flagę Partnerstwa do Miasta, w którym jej nie masz (strona 20).



Gdy spełnisz warunek po lewej stronie, możesz zwrócić swoją Flagę z tego Miasta do twojej puli osobistej, aby otrzymać premię po prawej stronie (str. 20).

FABRYKA



Otrzymywanie Wody: Przesuń twój znacznik Komina Silnika Parowego o tyle pól w górę, ile wskazano (str. 16).



Musisz przesunąć Wynalazek do jego ulepszonej pozycji (str. 12).



Jeśli twój znacznik Produkcji znajduje się na skrajnej lewej pozycji, nie możesz rozpocząć tury Produkcji. Jeśli rozgrywasz turę Miasta, przesuń twój znacznik Produkcji na środkową pozycję (str. 10).



Możesz zdobyć te premie, jeśli jesteś Liderem Produkcji w tej turze (str. 11).



Awansuj znacznik postępu 1 dowolnego Wynalazku w twojej Fabryce o 1 pole w prawo, zyskując premię, na którą się przesunie (str. 12).



Otrzymywanie Węgla: Przesuń twój znacznik Komina Silnika Parowego o tyle pól w dół, ile wskazano (str. 16).



Ten Wynalazek jest teraz gotowy do przekazania Mega-Maszynie (str. 22).



Jeśli znacznik Produkcji znajduje się w tym miejscu, możesz rozpocząć turę Produkcji, przesuwając go na skrajną prawą pozycję (str. 10).



Te Premie możesz zdobyć podczas tury Produkcji dowolnego gracza (str. 11).



Środkowa premia za ten typ Wynalazku (ze strzałką) wymaga wydania 1 jednostki zasobu z lewej strony, aby uzyskać 1 jednostkę Bogactwa (str. 17).



Gdy twój Komin porusza się przez pole lub na pole, otrzymujesz jednostkę Pary, jeśli porusza się w kierunku wskazanym przez strzałkę na tym polu (str. 16).



Zdobywasz PZ wskazane na ikonie najbardziej z prawej na Wynalazku (tyle razy, ile wskazano) (str. 12).



Jesteś Liderem Produkcji w tej turze. Po zakończeniu tej tury przesuń znacznik Produkcji na skrajną lewą pozycję (str. 10).



Nie możesz zdobywać tej premii podczas żadnej tury Produkcji (str. 11).



Budynek w twojej Fabryce (str. 10).



Tura Produkcji (str. 10)

PODSUMOWANIE STRUKTURY GRY

TURA PRODUKCJI (str. 10)



Jeśli wybierzesz turę Produkcji, każdy gracz  może aktywować dowolne lub wszystkie z 3 budynków w swojej Fabryce, pod warunkiem, że ma choć 1 Wynalazek w budynku i maksymalnie raz na budynek, a ty otrzymasz dodatkowe korzyści jako Lider Produkcji .

TURA MIASTA (str. 13)

- Przesuń Magnata zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (str. 13)
- Umieszczanie Pracowników (str. 14)
- Eksploatacja (str. 15)
- Wykonywanie akcji (str. 16)
- Porządkowanie (str. 16)

Po wykonaniu poprzednich kroków, jeśli Mega-Maszyna znajduje się w twoim Dystrykcie, musisz przesunąć ją o 1 Dystrykt w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara. Musisz także zresetować swój znacznik Produkcji, umieszczając go na środkowej pozycji.

KONIEC TURY

KONFLIKT Z YOKAI (str. 23)

Sprawdź, czy nie masz żadnych trwających Konfliktów z Yokai. Jeśli posiadasz więcej niż 1 heks Środowiska tego samego typu, odwróć odpowiadające kafelki Wydajności na twojej planszy Fabryki na stronę Konfliktu i odwrotnie.

KONIEC GRY



Koniec gry (str. 24) następuje, gdy przedostatnie pole hekza na którymkolwiek z torów Środowiska zostanie odkryte.

Rozgrywajcie tury do momentu, aż każdy gracz rozegra taką samą liczbę tur. Następnie wszyscy gracze rozgrywają po jeszcze jednej turze. Rozpatrzenie ostatni krok Końca tury, a następnie...

PUNKTACJA KOŃCOWA (str. 24)

- Kafelki Dotacji Rządowych można wydać na maksymalnie 3 awanse znaczników na torach Postępu Wynalazków.

- Punktacja za tory Środowiska:



LAS



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę Uniwersyteckich Wynalazków w twojej Fabryce.



GÓRA



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę znaczników Postępu w twojej Fabryce, które znajdują się na prawym skrajnym polu ich Ścieżek Postępu.



PODZIEMIE



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę PZ zapewnianych przez twój poziom Reputacji.



RZKA



Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę typów heksów Środowiska, których nie masz (nie masz żadnego z danego typu) w twojej Strefie Eksploatacji.



- Ujemne punkty na torze Rzki. Tracisz PZ pomnożone przez liczbę twoich kafelków Wydajności na stronie Konfliktu.

- Otrzymaj 1 PZ za każdych 2 Pracowników i pozostałe zasoby, w dowolnej kombinacji, zaokrąglając w dół. Para nie jest zasobem.

SPIS IKON



Czerwona liczba obok ikony oznacza, że musisz wydać tyle jednostek. Czarna liczba oznacza, że otrzymujesz tyle jednostek (str. 9).



Zdobądź natychmiast tyle PZ, ile wskazano (tyle razy, ile wskazano) (str. 9).



Zasoby: Jedzenie, Energia, Materiały Konstrukcyjne i Dobra Luksusowe. Wydać lub zyskać tyle jednostek, ile wskazano (str. 12).



Koniec gry jest wywołany, gdy na którymkolwiek z torów Środowiska zostanie odkryte przedostatnie pole hekxa. Każdy efekt z tą ikoną obok zostanie wywołany na koniec gry (str. 9).



Zdobądź wskazane PZ na koniec gry (str. 9).



Bogactwo to zasób, który można wydać w zamian za dowolny inny zasób (str. 12).



Szary to uniwersalny kolor, który pozwala ci na wybór spośród wszystkich dostępnych opcji (str. 9).



Specjalna punktacja końcowa toru Rzeki (str. 24).



Para. Wydać lub zyskać tyle jednostek, ile wskazano. Para nie jest zasobem (str. 9)



Uniwersalna Akcja (wykonaj jedną z pozostałych akcji) (str. 17).

AKCJE



Praca nad Wynalazkiem (str. 17).



Rozbudowa Dystryktu / Odnowa Dystryktu (str. 18)



Elektryfikacja Dystryktu (str. 19).



Handel z innymi Miastami (str. 20).



Wkład w Mega-Maszynę (str. 22).



Koszt Elektryfikacji (str. 19).



Koszt Rozbudowy Dystryktu (str. 18).



Przesuń swój Czerwobus o wskazaną liczbę pól, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zdobywając wszystkie premie przez które się przemieszcza (str. 19).



Awansuj swój znacznik Prestiżu na planszy Głównej o 1 pole, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zdobywając wszystkie premie przez które przeszedł (str. 19).

SPIS IKON



Konflikt (str. 23).



Odrzuć hekxa Środowiska z twojej Strefy Eksploatacji i zdobądź premię za Konflikt (str. 11).



Weź Pracownika we wskazanym kolorze z puli ogólnej lub w wybranym kolorze, jeśli jest szary. Jeśli ta ikona znajduje się na polu Warsztatu kafelka Dystryktu, wskazuje kolor Pracownika, którego potrzebujesz, by go tam umieścić (str. 14).



Awansuj swojego Pielgrzyma na wskazanym torze lub na dowolnym, wybranym przez ciebie torze, jeśli jest szary (str. 11).



Pole Warsztatu (str. 13).



Pole Warsztatu niedostępne (str. 13).



Otrzymujesz premię za Konflikt z 1 z heksov Środowiska w twojej Strefie Eksploatacji (tyle razy, ile wskazano) (str. 21).



Gdy Elektryfikujesz ten kafelek, otrzymasz premię za Konflikt z każdego umieszczonego na nim hekxa Środowiska (str. 19).



Umieść Pracownika we wskazanym kolorze w wewnętrznej części Dystryktu (str. 14).



Zdobądź PZ wskazane przez twój poziom Reputacji w twojej Fabryce (str. 19).



Dodaj Flagę Partnerstwa do Miasta powyżej, o ile jeszcze jej tam nie masz (strona 20).



Zdobądź premię z Miasta powyżej, bez usuwania z niego Flagi (str. 20).



Odrzuć hekxa Środowiska z twojej Strefy Eksploatacji (str. 11).



Kafelki Środowiska i tory: Rzeka (niebieski) plus 3 Lądowe: Las (zielony), Góry (żółty) i Podziemia (różowy) (str. 23).



Zwróć wszystkich Pracowników z tego Dystryktu do puli ogólnej (str. 13).



Awansuj swój poziom Reputacji o 1 krok w prawo, jeśli to możliwe (str. 19).



Dodaj Flagę Partnerstwa do Miasta, w którym jej nie masz (strona 20).



Gdy spełnisz warunek po lewej stronie, możesz zwrócić swoją Flagę z tego Miasta do twojej puli osobistej, aby otrzymać premię po prawej stronie (str. 20).