

ZAŁĄCZNIK

Dyrektorzy Wykonawczy

 Japonia <i>Tomoko Mori</i> Różowy	 Wilhelm Adler	Koszt twoich Podwyższeń pozostaje niezmienny, nawet jeśli są one umieszczane bezpośrednio na Mapie, a nie na Podstawie.
	 Graziano Del Monte	Twoje Tamy 2. poziomu (<i>1 Podstawa i 1 Podwyższenie</i>) mają pojemność 3 Kropel Wody.
	 Dr Octavius	Możesz włączyć połączone systemy (<i>lub ich części</i>) do systemów wykorzystywanych jednocześnie do Produkcji z użyciem jednej Elektrowni.

 Brazylia <i>Luis Bastos</i> Żółty	 Elon Audia	Możesz wykorzystać  do zapłacenia dodatkowego kosztu zamiast Koparek lub Betoniarek.
	 Simone Luciani	Możesz dodać do Kontraktów realizowanych podczas tej samej Produkcji również Kontrakt z planszy Zarządu pozyskany dzięki specjalnej zdolności Spółki.
	 Solomon P. Jordan	Nie możesz użyć Kredytów, by uniknąć dodatkowego kosztu w Maszynach.

Efekty (np. Kontraktów, Zagranicznych Zleceń itp.)

Brazylia + Efekty umożliwiające Budowę Konstrukcji: Dodatkowy koszt w Maszynach zwracanych do zasobów ogólnych jest obowiązkowy nawet wtedy, gdy Konstrukcje z 3., 4. i 5. kolumny są Budowane dzięki efektom.

Połączenie Kolorado

Japonia + Mosty: Mosty można budować zarówno na Tamach 2. poziomu składających się z Podstawy i Podwyższenia, jak i na Tamach 1. poziomu (*tylko 1 Podstawa lub tylko 1 Podwyższenie*) zgodnie ze standardowymi zasadami i ograniczeniami.

Japonia + kafle Zaawansowanych Technologii =



Dowolna Konstrukcja I: Budowa Podwyższenia bez Podstawy na czerwonym polu nie wymaga zapłaty odpowiedniego kosztu w Kredytach.



Podstawa I: Podwyższenia umieszczone bez Podstawy nie są traktowane jako Podstawy.



Podwyższenie I: Szczególny przypadek: Podwyższenia umieszczone bez Podstawy NIE są traktowane jako Podwyższenia podczas rozpatrywania efektu tego kafła.



Podstawa II: Podwyższenia umieszczone bez Podstawy nie są traktowane jako Podstawy.

Japonia + Geological factor (Czynnik geologiczny)



Dodatkowy koszt nie jest płacony, jeśli umieszczasz Podwyższenie bez Podstawy.



Dodatkowy koszt nie jest płacony, jeśli umieszczasz Podwyższenie bez Podstawy.



Dodatkowy koszt jest płacony, nawet jeśli umieszczasz Podwyższenie bez Podstawy.



Dodatkowy koszt jest płacony, nawet jeśli umieszczasz Podwyższenie bez Podstawy. Efekt 1 jest rozpatrywany, nawet jeśli umieszczasz Podwyższenie bez Podstawy.



TWÓRCY

Rozwój gry: Tommaso Battista and Simone Luciani

Ilustracje: Alex Galbero

Skład graficzny: Arianna Santini

Redakcja: Giuliano Acquati

Specjalne podziękowania dla Federico Pinto i Nicolò Macellaro.

Edycja polska: Zespół Portal Games

Tłumaczenie: Grzegorz Polewka

Redakcja: Marcin Kupiec

Skład: Radosław Dawid

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <http://www.portalgames.pl/pl/barrage/>





BARRAGE

ZAMORSKIE SPÓŁKI

To rozszerzenie jest przeznaczone dla rozgrywek od 2 do 5 graczy i jest kompatybilne ze wszystkimi poprzednimi rozszerzeniami do gry Barrage.

Tokio i Manaus, 2 marca 1929 r.

Tomoko Mori wpatrywała się intensywnie w mapę Japonii, śledząc wzrokiem rzeki wijące się wśród gór. „To nasza szansa” – powiedziała, odstawiając filiżankę herbaty. „Mamy technologiczną wiedzę specjalistyczną i wsparcie rządu”. Jeden z inżynierów, spoglądając na swoje notatki, dodał: „Nowe turbiny przeszły pomyślnie testy. Możemy znacznie zwiększyć nasze moce produkcyjne”. Mori skinęła głową z lekkim uśmiechem. „Nie możemy tracić czasu. Liczy się każda minuta, zwłaszcza w obliczu konkurencji, która nigdy nie śpi. Jeśli chcemy zabezpieczyć naszą przyszłość, musimy pozostać o krok przed nimi”.

Tysiące kilometrów dalej, o wschodzie słońca, Luis Bastos obserwował rozległą rzekę Amazonkę. „Rozpoczęliśmy już pierwsze

prace budowlane” – powiedział. Podeszedł do niego asystent, pokazując mu wstępne plany. „Panie Bastos, szacunki wskazują na bezprecedensowy potencjał energetyczny”. Luis uśmiechnął się z satysfakcją. „Wspaniale. Nasz cel jest jasny: musimy jako pierwsi wykorzystać te zasoby. Nie możemy pozwolić, aby inni nas wyprzedzili. Zaszliśmy zbyt daleko, aby ta okazja przeciekła nam przez palce”.

Chociaż dzieliła ich odległość, łączyła ich wspólna wizja: zdominowanie powstającego rynku energii. Dzięki własnej determinacji i zasobom naturalnym byli gotowi pokonać wszelkie przeszkody. Gdy ich plany nabierały kształtu, świat obserwował ich z niecierpliwością, chcąc zobaczyć, kto zwycięży w tym nowym energetycznym wyścigu.



Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italia
www.craniocreations.it

PORTAL
GAMES.

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów

e-mail: portal@portalgames.pl

© 2026 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Barrage Zamorskie Spółki to rozszerzenie do gry Barrage. Potrzebujesz podstawowej wersji gry, aby móc z niego skorzystać. Możesz go używać wraz z następującymi, wcześniej wydanymi rozszerzeniami: Projekt Leeghwaterra, Piąty gracz, Afera na Nilu, Połączenie Colorado, The Duel Map (Pojedynek), Geological Factor (Czynnik geologiczny) oraz wszystkimi Dyrektorami Wykonawczymi.

Rozszerzenie zawiera zasady dotyczące dwóch nowych Spółek, które można wykorzystać razem z czterema Spółkami z gry podstawowej oraz piątą Spółką z rozszerzenia Projekt Leeghwaterra. Te dwie Spółki mają unikatowe cechy, które znacznie odróżniają je od standardowych Spółek, zarówno pod względem mechaniki gry, jak i komponentów.

Japońska Spółka wykorzystuje Podstawy i Podwyższenia inspirowane „zaporami ziemnymi”: z jednej strony pozwala na wykorzystanie Podwyższeń tak, jakby były Podstawami, co znacznie zwiększa liczbę Tam, które można zbudować; z drugiej strony, Tamy te będą miały ograniczoną wysokość, a tym samym pojemność. Ponadto, Maszyny wykorzystywane do Budowy Podwyższeń to Koparki, a nie Betoniarki.

Specjalnością **brazylijskiej Spółki** jest wszechstronność: Podstawy, Podwyższenia i Kanały można budować z własnej planszy w dowolnej kolejności, mając większy wybór siły i rodzaju premii; jednak Budowa Konstrukcji z ostatnich kolumn spowoduje trwałą utratę jednej lub więcej Maszyn.

Obie Spółki odblokowują specjalną zdolność Spółki po zbudowaniu trzeciej Elektrowni.

KOMPONENTY



== 2 nowe plansze Spółek ==



== 2 Karty Pomocy Gracza ==



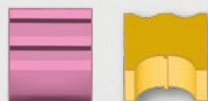
== 2 rozszerzenia planszy ==



== 2 kafle Spółki (Duel-Pojedynek) ==



== 10 Podwyższeń ==



== 10 Podstaw ==



== 8 Elektrowni ==



== 24 Inżynierów ==



== 10 Kanałów ==



== 10 Budynków ==



== 2 znaczniki Kolejności ==



== 2 znaczniki Punktów Zwycięstwa ==



== 2 znaczniki Energii ==



== 10 kafli Technologii Podstawowych ==

JAPOŃSKA SPÓŁKA

Japońska Spółka działa na takich samych zasadach jak standardowa Spółka, z następującymi wyjątkami:

- **Koszt Budowy Podwyższenia:** Aby zbudować Podwyższenie, musisz umieścić na Kole Budowy 2, 3 lub 4 Koparki, aby zbudować Podwyższenie odpowiednio na Równinach, Wzgórzach lub w Górach.
- **Podwyższenia bez Podstawy:** Możesz umieścić Podwyższenie bezpośrednio na pustym polu na Tamę na Mapie, nie umieszczając go na jednej ze swoich Podstaw. Utworzona Tama jest Tamą 1. poziomu o pojemności 1 Kropli Wody. Standardowe ograniczenia dotyczące Budowy nadal obowiązują:
 - Nie możesz mieć dwóch własnych Tam w jednym Zbiorniku.
 - Budowa na polach z czerwonym obrysem wymaga zapłacenia 3 Kredytów.

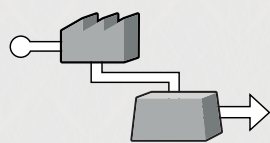


Kafel Technologii wymagany do Budowy Podwyższenia bezpośrednio na Mapie to nadal kafel Technologii typu „Podwyższenie”. Na potrzeby gry Podwyższenia liczą się jako takie, nawet jeśli zostały zbudowane bezpośrednio na Mapie bez Podstawy pod spodem.

- **Limit Podwyższeń:** Nie możesz zbudować Podwyższenia na innym Podwyższeniu, więc maksymalna wysokość (a więc i pojemność) Tamy tej Spółki to 2 poziomy (1 Podstawa i 1 Podwyższenie). Tama składająca się z pojedynczego Podwyższenia (patrz poprzedni punkt) nie może być dalej podwyższana i pozostanie Tamą 1. poziomu.
- **Przychód z Podwyższeń:** Wszystkie pięć Podwyższeń odblokowuje premię do Przychodu o rosnącej wartości. Jak zwykle, musisz Budować Konstrukcje ze swojej planszy od lewej do prawej.

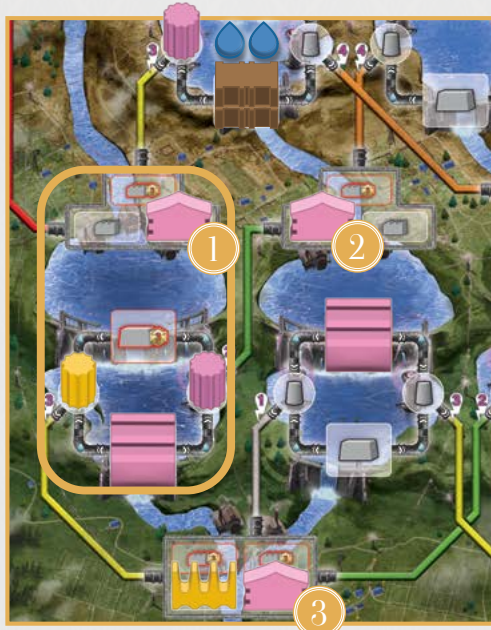


Specjalna zdolność Spółki



Połączone systemy: Dzięki akcji Produkcji (lub efektowi, który aktywuje akcję Produkcji) możesz przeprowadzić Produkcję, wybierając jako Tamę początkową (jak zwykle własną lub neutralną), Tamę bezpośrednio połączoną z aktywowaną Elektrownią za pomocą Kanału (jak zwykle własnego lub neutralnego) lub poprzez „łańcuch połączonych systemów”.

Łańcuch połączonych systemów składa się z dwóch lub więcej połączonych ze sobą systemów produkcyjnych: aby były one „połączone”, Elektrownia systemu położonego w górze rzeki musi znajdować się w tym samym Zbiorniku co Tama następnego systemu, tak aby Elektrownia korzystająca z Kropli Wody mogła przelać je bezpośrednio do następnej Tamy.



Zaznaczony Zbiornik zawiera połączony system Elektrowni i Tamy. Japonia (różowy) dzięki aktywowanej zdolności specjalnej może produkować Energię na różne sposoby, pobierając 2 Krople Wody z neutralnej Tamy.

- 1 Dzięki standardowej akcji Produkcji Japonia może wyprodukować 6 Jednostek Energii za pomocą Elektrowni w lewym górnym rogu (2 Krople Wody x Kanał o wartości 3).
- 2 Korzystając ze specjalnej zdolności, Japonia może wyprodukować 10 Jednostek Energii za pomocą Elektrowni w prawym górnym rogu (2 Krople Wody x Kanały o wartości 3 i 2).
- 3 Korzystając ze specjalnej zdolności, Japonia może wyprodukować 12 Jednostek Energii za pomocą Elektrowni w lewym dolnym rogu (2 Krople Wody x Kanały o wartości 3 i 3), płacąc 2 Kredyty Brazylii (żółty).

Przy użyciu łańcucha połączonych systemów wartość Produkcji jest równa liczbie wykorzystanych Kropel Wody pomnożonej przez sumę wartości wszystkich pokonanych Kanałów między aktywowaną Elektrownią a Tamą, z której pobierasz Krople Wody. W szczególności:

- Tama, z której pobierasz Krople Wody, może być jak zwykle twoja lub neutralna.
- Elektrownie i Tamy tworzące połączenie między wieloma systemami muszą być twoje.

• Tama innego gracza znajdująca się w górnym polu Zbiornika i tym samym pomiędzy Elektrownią a Tamą Spółki japońskiej uniemożliwia połączenie.

• Za skorzystanie z Kanałów innych graczy płacisz jak zwykle.

• Krople Wody umieszczone na twoich Tamach pośrednich w łańcuchu połączonych systemów nie biorą w żaden sposób udziału w tej Produkcji (*tj. nie możesz ich pobrać i dodać do bieżącej Produkcji*).

BRAZylijska Spółka

Brazylijska Spółka działa na takich samych zasadach jak standardowa Spółka, z następującymi wyjątkami:

• **Dodatkowe koszty Budowy:** Aby zbudować Podstawy, Podwyższenia i Kanały z trzeciej, czwartej i piątej kolumny planszy Spółki, musisz oddać do zasobów ogólnych (*i tym samym utracić na stałe*) określoną liczbę i rodzaj Maszyn, a dokładnie:

- dla Konstrukcji z trzeciej kolumny – 1 Koparkę.
- dla Konstrukcji z czwartej kolumny – 1 Betoniarę.
- dla Konstrukcji z piątej kolumny – po 1 Koparce i 1 Betoniarce.

Koszt w Maszynach zwracanych do rezerwy jest dodatkowy w stosunku do kosztu w Maszynach umieszczanych na Kole Budowy i musisz go zapłacić, zanim dostaniesz premię Przychodu: nie możesz zbudować danej Konstrukcji, jeśli nie możesz zapłacić tego dodatkowego kosztu. Koszt ten musisz zapłacić również wtedy, gdy efekty (np. Kontraktów, Zagranicznych Zleceń itp.) pozwalają na darmową Budowę danej Konstrukcji.

• **Premie Przychodu:** Wszystkie pięć kolumn Podstaw, Podwyższeń i Kanałów zawiera premie Przychodu, które możesz odblokować. Niektóre premie wiążą się z kosztem w Kredytach, który musisz zapłacić w momencie uzyskania Przychodu (*czyli przy odblokowaniu i na początku każdej kolejnej rundy*): jeśli nie zapłacisz tego kosztu, nie otrzymujesz premii w tym momencie. Możesz sam zdecydować, że nie chcesz płacić tego kosztu w danym momencie i nie otrzymać premii. Taki koszt możesz opłacić Kredytami otrzymanymi z innego równoczesnego Przychodu.

• **Kolejność Budowy:** Podstawy, Podwyższenia i Kanały (nie Elektrownie) mogą być budowane w dowolnej kolejności, tj. wybierając kolumnę, z której chcesz Budować, zamiast zaczynać, jak zwykle, od pierwszej od lewej Konstrukcji.

Specjalna zdolność Spółki



Negocjacje: Po wykonaniu akcji Produkcji (*tj. aktywacji jednej z twoich Elektrowni i Produkcji Energii wskutek bezpośredniej akcji lub efektu*), możesz umieścić 1 Inżyniera w sekcji Działu Handlowego,

aby zrealizować Kontrakt (*zielony, żółty lub czerwony*) bezpośrednio spośród dostępnych Kontraktów na planszy Zarządu, zamiast takiego z własnych zasobów lub Kontraktu Państwowego. Pamiętaj, aby nie zajmować pola akcji w Dziale Handlowym.

Kontrakt zrealizowany w ten sposób jest natychmiast rozpatrywany i umieszczany wśród twoich zrealizowanych Kontraktów. Kontrakty zostaną uzupełnione jak zwykle na koniec twojej tury. Wykorzystanie i umieszczenie Inżyniera jest obowiązkowe do aktywacji tej zdolności (*natomiast wykorzystanie tej zdolności jest opcjonalne, ponieważ jak zwykle nadal możesz realizować Kontrakty z własnych zasobów lub Państwowe, albo nie realizować żadnego*).

Ta zdolność specjalna może być aktywowana wielokrotnie w tej samej rundzie.

