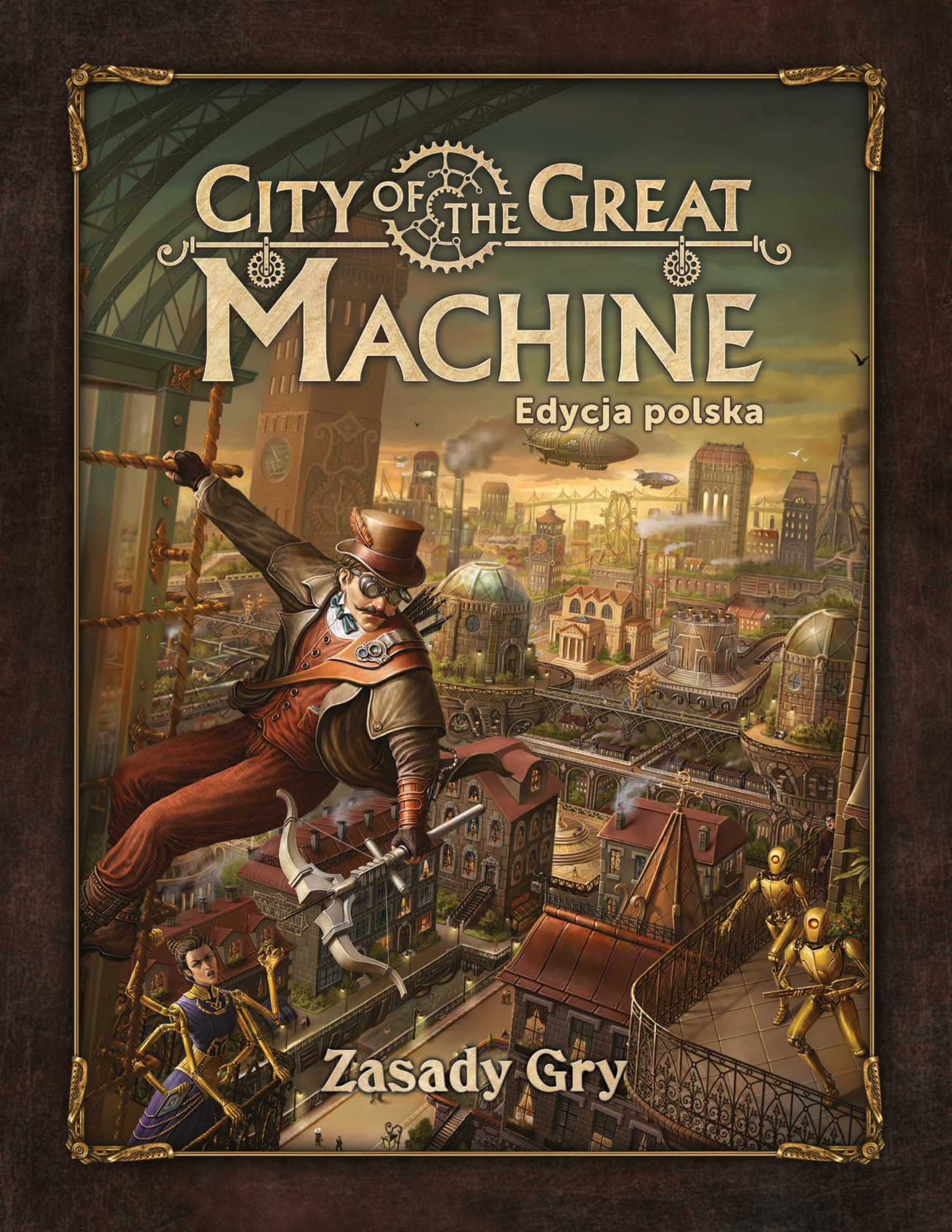


The background of the cover is a detailed illustration of a steampunk city. In the foreground, a man in a red top hat and goggles is climbing a rope. Below him, a woman in a purple dress is also climbing. In the background, there are various buildings, including a large clock tower, a domed building, and a bridge. A blimp is flying in the sky. The entire scene is framed by a decorative border.

CITY OF THE GREAT MACHINE

Edycja polska

Zasady Gry



o właśnie pod koniec XIX wieku największe umysły ludzkości zjednoczyły się z zamiarem stworzenia idealnego miasta. Zastosowano najbardziej zaawansowane rozwiązania techniczne, na jakie pozwalała ówczesna technologia pary i mechaniki.

Rezultat tych starań przerósł wszelkie oczekiwania! Miasto stanęło na masywnych latających platformach, dryfując nad światem, niczym pomnik triumfu nauki!

Sercem Miasta jest Wielka Maszyna. Jej działanie opiera się na sieci sztucznej inteligencji, stworzonej dla dobra ludzkości. Wielka Maszyna jest zarządcą Miasta. Reguluje każdy aspekt życia ludzi i pomaga im wykorzystywać swój potencjał w dążeniu ku postępowi.

Z upływem czasu, aby osiągnąć swój cel, Wielka Maszyna opracowała scenariusz. Plan, który miałby udoskonalić miasto oraz doprowadzić do perfekcji samego człowieka. Uczynić go zunifikowanym i niezawodnym, by stał się niczym idealnie dopasowane koło zębate w trybach Wielkiej Maszyny.

Początkowo Wielka Maszyna zawładnęła swoimi operatorami i technikami. Okazało się to prostym zadaniem, byli oni bowiem zaślepieni obsesją na punkcie nowej Idei. Chętnie przyjmowali mechaniczne implanty. Zachwycali się usprawnieniami i swą niewiarygodną wręcz wydajnością w pracy! Jednak im więcej przyjmowali tego, co mechaniczne, tym mniej pozostawali ludźmi. W końcu zapomnieli o samych sobie i stracili wolną wolę oraz człowieczeństwo. Teraz są lojalnymi sługami Wielkiej Maszyny.

Kolejnym etapem Planu było przejęcie kontroli nad wszystkimi aspektami życia w mieście. Również i tym razem nie stanowiło to dla niej wielkiego wyzwania. Możliwości Wielkiej Maszyny znacznie przewyższały zdolności człowieka. Ludzie chętnie pozwalali, by zajmowała się ona coraz większą częścią ich codziennych spraw. Rzeczywiście, wygodnie było zostawić trudne decyzje temu, kto wiedział najlepiej!

W ten sposób Wielka Maszyna dokonała przejścia od sługi do pana. Na terenie miasta pojawili się Mechaniczni Strażnicy, których zadaniem było zapewnienie spokoju i porządku. Mieszkańcy nie zwracali na nich uwagi. Starali się tylko przestrzegać przepisów, wówczas nie było żadnych problemów.

Miasto wcześniej nazywane Miastem Rozsądku, teraz przemianowano na Miasto Wielkiej Maszyny.

Niemniej jednak zawsze byli tacy, którzy patrzyli głębiej, w samo sedno rzeczy. Jest szereg niezwykłych mężczyzn i kobiet, którzy zdając sobie sprawę z tego, co się dzieje, powstają przeciwko reżimowi Wielkiej Maszyny. To Bohaterowie, którzy wykorzystują ostatnią szansę, by odwrócić bieg wydarzeń.

Zanim będzie za późno.





Opis gry

Fabula gry przedstawia konflikt pomiędzy Wielką Maszyną a sojuszem Bohaterów.

Jeden gracz wciela się w rolę Wielkiej Maszyny (w trybie Solo i Kooperacji rolę Maszyny odgrywa SI gry). Gracz ten zarządza siłami udoskonalonych Sług i mechanicznych Strażników. Zadaniem Wielkiej Maszyny jest ukończenie Master Planu, mającego na celu ulepszenie ludzkości. Jednocześnie trzeba poradzić sobie z narastającym niepokojem w Mieście.

Pozostali gracze nazywani są Rewolucjonistami. Współpracują oni przeciwko Wielkiej Maszynie. Każdy Rewolucjonista kontroluje Bohatera. Celem tych graczy jest wywołanie rewolucji i obalenie despotycznego reżimu Wielkiej Maszyny. Co jednak może osiągnąć garstka Bohaterów przeciwko całej miejskiej policji, złowrogim Sługom i pozornie niezwyciężonym Strażnikom?!

Na przekór wszystkiemu, Bohaterowie szukają poparcia wśród społeczeństwa, podsycają przy tym jego niezadowolenie. Jednocześnie starają się nie dopuścić do tego, by Wielka Maszyna zrealizowała swój przerażający Plan i doprowadziła do zniewolenia ludzkości.

Miasto składa się z kilku Dystryktów. Każdy z nich znajduje się na kolosalnej, unoszącej się w powietrzu platformie. Wszystkie te platformy zostały ze sobą połączone, dzięki czemu można się pomiędzy nimi przemieszczać.

Podczas gry Bohaterowie i Słudzy Wielkiej Maszyny poruszają się po Dystryktach. Każdy Dystrykt zawiera unikalne Akcje, które mogą wykonać Bohaterowie lub Słudzy. Bohaterowie muszą dodatkowo uważać na mechanicznych Strażników, a także używać Kart Dostępu, by dostać się do wybranych Dystryktów.

Główną bronią Rewolucjonistów jest podsycanie powszechnego niezadowolenia mieszkańców, natomiast działania Wielkiej Maszyny opierają się na wywieraniu nacisku. Wielka Maszyna publikuje Dyrektywy, a Bohaterowie próbują znaleźć sposoby na ich anulowanie. Bohaterowie przekonują i używają wpływów, podczas gdy Wielka Maszyna rozkazuje. Zasobem Bohaterów jest Zaufanie, a zasobem Wielkiej Maszyny są Obligacje.

Obie strony są przekonane o słuszności obranej przez siebie drogi.

Cel gry

Celem Rewolucjonistów jest doprowadzenie do rewolucji. Aby to zrobić, muszą wywołać trzy udane Zamieszki przeciwko reżimowi Wielkiej Maszyny.

Celem Wielkiej Maszyny jest ukończenie swojego Master Planu. Wydarzy się to po tym, jak wskaźnik Planu osiągnie koniec swojego toru.

Zwycięzcą jest strona, która pierwsza osiągnie swój cel.



Elementy gry

Elementy gry dla trybu Solo i Kooperacyjnego są wymienione oddzielnie. Zobacz "Przewodnik", str. 17.

Miasto



30 żetonów Sławnych
Obywateli
(po 5 w każdym rodzaju)

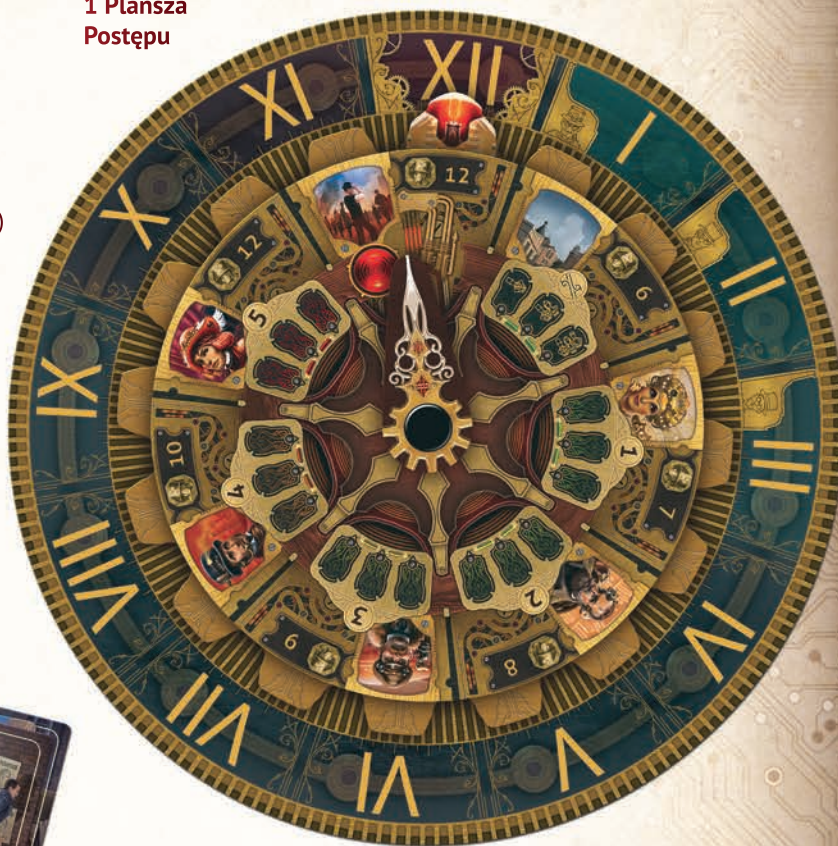


dwustronne żetony
Zaufania/Obligacji:

- 1 – 30 żetonów
- 4 – 15 żetonów



1 Plansza
Postępu



21 kart Wydarzeń
Miejskich

5 Mniejszych Dystryktów



4 Główne Dystrykty



Wielka Maszyna

3 żetony Rozkazów Sług



3 figurki Sług



Sługa Prawa

Sędzia

Fantomer

18 drewnianych meepli Strażników



9 kart Dyrektyw



3 żetony Obławy



2 karty Pomocy Wielkiej Maszyny



Bohaterowie

6 kart Bohaterów



54 karty Dostępu
(9 dla każdego Bohatera)



6 kart Pomocy Rewolucjonistów
(2 dla każdego gracza)



6 figurek Bohaterów



Aktorka

Lekarz

Weteran

Artystka

Wagabunda

Łowca

1 kość Szturmu



1 kość Ucieczki



3 żetony Zamieszek

Przygotowanie do gry

Tryb Solo i Kooperacyjny: Przygotowanie do gry i zasady są przedstawione w "Przewodniku". Zobacz na str. 17.

1. Miasto

Umieść kafle Dystryktów, stosując się do poniższych zasad:

- ⚙️ Każdy Dystrykt może być umieszczony poziomo lub pionowo,
- ⚙️ Każdy Dystrykt **musi być** połączony z co najmniej 2 innymi Dystryktami,
- ⚙️ Nigdy nie może dojść do sytuacji, w której usuniesz Dystrykt, a Miasto rozpadnie się na dwie niepołączone ze sobą części.

Pamiętając o tych zasadach, możesz ułożyć Dystrykty w dowolny sposób. Możesz stworzyć własne miasto lub skorzystać z jednego z **zestawów**, które również mogą posłużyć jako przykłady (zobacz Poradnik, str. 9-10). Znajdziesz tam również kilka porad dotyczących losowej konfiguracji miasta.

Miasto składa się z kafli Dystryktów.



Każdy Dystrykt musi być połączony z co najmniej 2 innymi Dystryktami.

2. Sławni Obywatele

Potasuj żetony Sławnych Obywateli. Trzymając je zakryte, umieść po jednym żetonie w każdym oznaczonym na niebiesko kwadratowym miejscu przedstawionym na kafle Dystryktu. Kwadraty są zaznaczone, aby pomóc podczas przygotowania do rozgrywki i nie mają żadnego wpływu na grę.

W każdym Mniejszym Dystrykcie i na Placu Centralnym znajdować się będzie 4 Obywatele, oraz po 1 Obywatelu w Wielkiej Cytadeli, Wieży Prawa i Stacji Kontroli Nexus. Łącznie zostanie umieszczonych 27 żetonów Sławnych Obywateli.



Zwróć uwagę na orientację żetonów Obywateli podczas ich umieszczania. Ikona konturu żetonu Obywatela powinna być widoczna, natomiast zielony wskaźnik i portret konturu Obywatela powinny być zakryte.



Pozostałe 3 żetony Obywateli należy położyć zakryte w pobliżu Dystryktów lub obok planszy Postępu. Ci Obywatele są uważani za **aresztowanych**.

Dla uproszczenia Sławni Obywatele są często nazywani w zasadach "Obywatelami". Są to najbardziej wpływowe osoby w mieście, których obecność ma kluczowe znaczenie.

3. Strażnicy

Umieść po 2 figurki Strażników na dowolnych, mniejszych kwadratach po lewej stronie każdego z kafli Dystryktów. Ostatecznie wszyscy Strażnicy w liczbie 18 powinni znaleźć się w Mieście.



Ostatecznie, twoje miasto może wyglądać w ten sposób.

Rozmieszczenie Sławnych Obywateli i Strażników to najdłuższa część całego procesu przygotowania do rozgrywki. Zachęcamy wszystkich graczy do wspólnego rozstawiania tych elementów.

4. Wybierz swoją rolę

Tematem gry jest konfrontacja 3 Sług kontrolowanych przez Wielką Maszynę z 3 Bohaterami kontrolowanymi przez graczy - Rewolucjonistów.

Jeden gracz wciela się w rolę **Wielkiej Maszyny**. Jeśli jest to wasza pierwsza rozgrywka, do tej roli zalecamy wybrać najbardziej doświadczonego gracza (lub tego, który najlepiej zna zasady).

Pozostali gracze wcielają się w rolę **Rewolucjonistów** i w zależności od liczby graczy dzielą między sobą Bohaterów:

- ☀ **1 Rewolucjonista** – kontroluje wszystkich 3 Bohaterów.
- ☀ **2 Rewolucjonistów** – jeden gracz kontroluje 2 Bohaterów, drugi gracz kontroluje 1 Bohatera.
- ☀ **3 Rewolucjonistów** – każdy z 3 graczy kontroluje 1 Bohatera.

Jeżeli w rozgrywce uczestniczy 2 Rewolucjonistów, mogą oni zgodzić się na wspólne kontrolowanie jednego z Bohaterów. Będą razem decydować o Ruchach i Akcjach tego Bohatera w trakcie gry.

5. Plansza Postępu

Plansza Postępu powinna znajdować się w zasięgu wszystkich graczy, ale przede wszystkim w zasięgu gracza Wielkiej Maszyny, który jest odpowiedzialny za jej nadzorowanie.

Podczas pierwszej rozgrywki ustaw **wskaźnik Master Planu** na **III** na torze Master Planu.

W kolejnych rozgrywkach ustaw go na **II**. Gdy doświadczona Wielka Maszyna gra przeciwko początkującym Rewolucjonistom, ustaw go na **I**, a jeśli jest odwrotnie na **III**.

Jeszcze inną możliwością jest skorzystanie z wariantu **Zmienny Master Plan**, ustawia się go w zależności od tego, kto wygrał w poprzedniej grze (zobacz *Poradnik*, str. 9).

Położenie początkowe **wskaźnika Niezadowolenia** jest zależne od liczby Rewolucjonistów i oznaczone na torze ikonami 1, 2 lub 3 osób.


1 Rewolucjonista


2 Rewolucjonistów


3 Rewolucjonistów

Im mniej graczy - tym łatwiej jest uzgodnić, co robić.



Plansza Postępu składa się z 3 tarcz i centralnie umieszczonego wskaźnika. Środkowa tarcza i wskaźnik poruszają się, podczas gdy pozostałe elementy pozostają nieruchome.

1. Zewnętrzna tarcza to **tor Master Planu**, oznaczony rzymskimi cyframi od I do XII. Nie przesuwa się.
2. Środkowa tarcza to **wskaźnik Master Planu**. Jeżeli Plansza Postępu została prawidłowo złożona, tę tarczę można obracać nie poruszając niczym innym.
3. Wewnętrzna tarcza to **tor Niezadowolenia**. Nie przesuwa się.
4. Wskazówka to **wskaźnik Niezadowolenia**, który pokazuje aktualny poziom Niezadowolenia w Mieście.

Przed rozegraniem pierwszej gry należy złożyć Planszę Postępu w sposób pokazany po prawej stronie. Ze względu na specjalny kształt plastikowego nitu, można go zmontować tylko w jeden sposób. Później nie trzeba będzie demontować Planszy Postępu.



6. Talia Wydarzeń Miejskich

Weź karty Wydarzeń Miejskich. Wykonaj czynności w następującej kolejności:

1. Znajdź specjalną kartę Wydarzenia Miejskiego **“Odcliczanie”** i połóż ją zakrytą obok Planszy Postępu.
2. Rozdziel pozostałe karty na 2 stosy zgodnie z ich rewersami (“Wydarzenie Miejskie I” oraz “Wydarzenie Miejskie II”). W każdym stosie powinno znajdować się 10 kart. Potasuj każdy stos osobno.



3. Dobierz 6 kart ze stosu "Wydarzeń Miejskich II" i połóż je zakryte na karcie "Odliczanie". Pozostałe 4 karty, nie podglądając ich, zwróć do pudełka z grą. Powtórz ten sam proces dla stosu "Wydarzeń Miejskich I".

Na koniec talia powinna składać się z 13 kart Wydarzeń Miejskich, z kartą "Odliczanie" na spodzie, 6 kartami "Wydarzeń Miejskich II" w środku i 6 kartami "Wydarzeń Miejskich I" na górze.

7. Wielka Maszyna Przygotowania

- ☀ Weź 3 figurki Sług i umieść je w Dystrykcie Wielkiej Cytadeli.
- ☀ Weź talię Dyrektyw, potasuj ją i umieść zakrytą w pobliżu planszy.
- ☀ Weź 3 żetony Obławy i karty pomocy dla Wielkiej Maszyny.
- ☀ Weź 3 żetony Rozkazów Sług, pomogą one zaznaczyć, kiedy Sługa kończy swoją Akcję (wystarczy odwrócić odpowiedni żeton Rozkazu na szarą stronę). Żetony Rozkazów są opcjonalne i zostały dołączone do gry jako ułatwienie.

Studzy zostali wcieleni jako lojalne narzędzia w rękach Wielkiej Maszyny, stracili wówczas swoje prawdziwe imiona. Od teraz są określani jako **Sługa Prawa**, **Sędzia** i **Fantomer** (od lewej do prawej).



W grze podstawowej, nie ma żadnej różnicy pomiędzy Sługami z wyjątkiem ich portretów na żetonach Rozkazów i figurkach. Pomaga to śledzić, który ze Sług wykonał już Akcję (zmienia się to w trybie *Solo* i *Kooperacji* oraz w dodatkach do gry).

Od tej chwili, gracz Wielkiej Maszyny ma być określany wyłącznie jako "Wielka Maszyna" i nie ma innej nazwy.

8. Rewolucjoniści Przygotowania

Dla każdego gracza Rewolucjonistów:

- ☀ Wybierz Bohatera i weź jego figurkę oraz kartę Bohatera.

Umieść swojego Bohatera w Dystrykcie, który ma taką samą ikonę, jak pokazana na dole karty Bohatera.

- ☀ Weź wszystkie 9 kart Dostępu z portretem swojego Bohatera na ich rewersie. Losowo odrzuć jedną kartę Dostępu i umieść ją zakrytą obok Planszy Postępu. Ty i inni Rewolucjoniści, w każdej chwili możecie sprawdzić co to jest za karta. Wielka Maszyna nie może.



Odrzucone karty Dostępu nazywane są **utraconymi kartami Dostępu**. Utracona karta Dostępu jest zawsze odkładana zakryta. Na początku, na każdego Bohatera przypada 1 utracona karta Dostępu.

Jeśli grasz więcej niż jednym Bohaterem, powtórz te kroki, (zobacz na poprzedniej stronie "4. Wybierz swoją rolę").



Karty Bohaterów

1. Nazwa Bohatera oraz jego profesja.
2. Unikalna umiejętność Bohatera.
3. Dystrykt startowy Bohatera. Ważne tylko podczas przygotowywania do gry.
4. Maksymalne Zaufanie, które może mieć ten Bohater. Nadmiar Zaufania musi być natychmiast odrzucony.
5. Inicjatywa, która określa kolejność tur Bohaterów.
6. Na początku gry każdy Bohater otrzymuje wszystkie 9 swoich kart Dostępu i losowo odkłada jedną z nich (karta utracona).



⚙️ Weź 2 karty pomocy dla Rewolucjonistów.

Od tej chwili każdy gracz Rewolucjonistów jest nazywany albo "Rewolucjonistą" (jako gracz), albo poprzez imię swojego Bohatera (w rozgrywce). Gracz i jego Bohater są jednym i tym samym.

9. Kroki końcowe

Umieść 3 żetony Zamieszek, kość Szturmu i kość Ucieczki oraz żetony Obligacji/Zaufania w zasięgu graczy. Żetony Obligacji/Zaufania należą do wspólnej rezerwy.

NIECH ROZPOCZNIE SIĘ WALKA!



Przykładowe ustawienia dla gry 4-osobowej

Runda

I. Faza Otwarcia.....10

II. Faza Dostępu.....13

III. Faza Wielkiej Maszyny.....13

IV. Faza Bohaterów.....19

V. Faza Zamknięcia.....26

Zwycięstwo lub Porażka.....26

Komunikacja pomiędzy Rewolucjonistami

Rewolucjoniści mogą komunikować się ze sobą w dowolny sposób, o ile odbywa się to w obecności Wielkiej Maszyny.

- ☀ Nie mogą wychodzić z pokoju, aby omówić swoje plany, również nie wolno im szeptać.
- ☀ Mogą używać gestów, o ile odbywa się to na oczach Wielkiej Maszyny.

☀ Mogą w tajemnicy pokazywać między sobą swoje karty Dostępu.

☀ Mogą przeglądać żetony Obywateli, które zostały rozpoznane przez dowolnego Rewolucjonistę.

Wytrawni Rewolucjoniści zawsze znajdą sposób, aby zaskoczyć Wielką Maszynę, nawet jeśli ta obserwuje każdy ich ruch.

Doświadczona Wielka Maszyna będzie wprowadzać Rewolucjonistów w pułapkę za pułapką, cały czas przekonując ich, że nie ma pojęcia co planują.

I. Faza Otwarcia

Ujawnij nową kartę Wydarzeń Miejskich

Wielka Maszyna odstawia wierzchnią kartę z talii Wydarzeń Miejskich i kładzie ją obok talii. Nowe karty Wydarzeń Miejskich umieszczane są na wierzchu poprzednich, tak że widoczna jest tylko aktualna karta Wydarzeń Miejskich.

- ☀ Tylko wierzchnia ujawniona karta Wydarzenia Miejskiego jest w mocy.
- ☀ Jeżeli karta "Odliczanie" zostanie odstawiona (w 13 rundzie, jeśli nikt jeszcze nie wygrał), pozostaje w mocy do końca gry. Nie dobiera się już żadnych kart Wydarzeń Miejskich. Podczas Kroku 3 Fazy Zamknięcia każdej rundy, Master Plan awansuje o 1, zgodnie z instrukcjami zawartymi na karcie "Odliczanie".

Wielka Maszyna rozpoczyna ostateczne odliczanie do wypełnienia swojego Master Planu. Ludzie w mieście zaczynają rozumieć, co się dzieje, ale... może być już za późno by coś z tym zrobić. A może jednak nie?

Karty Wydarzeń Miejskich

Każda karta Wydarzenia Miejskiego składa się z dwóch części (poza unikalną kartą "Odliczanie").

GÓRNA CZĘŚĆ tekstu na karcie posiada zasadę specjalną dla bieżącej rundy gry.

- ☀ Tylko podczas tej rundy... zmienia zasady gry dla pierwszych 4 z 5 faz gry.
- ☀ Tylko na koniec tej rundy... jest sprawdzane i rozstrzygane w kroku 2 piątej fazy - Fazy Zamknięcia (zobacz str. 26).

W DOLNEJ CZĘŚCI tekstu na karcie znajdują się warunki awansu Master Planu na koniec bieżącej rundy.

- ☀ Master Plan awansuje, jeśli... warunki zostaną sprawdzone w kroku 3 Fazy Zamknięcia (zobacz str. 26).

⚠ Zauważ, że Master Plan nigdy nie awansuje z powodu karty Wydarzenia Miejskiego aż do Fazy Zamknięcia!





Pozyskaj Zaufanie i Obligacje

Liczba Obligacji, które otrzymuje Wielka Maszyna, zależy od aktualnego Etapu Niezadowolenia.

- ☼ Liczba Obligacji, które otrzymuje Wielka Maszyna, zależy od aktualnego Etapu Niezadowolenia. Pozyskuje ona 6 Obligacji w pierwszej rundzie, ponieważ Niezadowolenie jest na Etapie Zerowym. W trakcie gry, wskaźnik Niezadowolenia przesuwa się na wyższe Etapy, dzięki czemu Wielka Maszyna będzie otrzymywać więcej Obligacji w Fazie Otwarcia.

- ☼ Wielka Maszyna może posiadać nieograniczoną liczbę Obligacji.

Każdy Sławny Obywatel zapewnia Bohaterowi (lub Bohaterom) w swoim Dystrykcie 1 Zaufanie. Otrzymane Zaufanie musi być podzielone między Bohaterów, jeżeli w Dystrykcie jest ich więcej niż jeden.

Na przykład, jeśli w Dystrykcie jest 1 Bohater i 3 Obywateli, Bohater otrzymuje 3 Zaufania.

- ☼ W trakcie gry Sławni Obywatele mogą zostać *ujawnieni* (patrz str. 21-22). **Jeśli ujawniony Sławny Obywatel jest również aktywny, zapewnia 2 Zaufania zamiast 1.** Ujawnieni Zdrajcy nie zapewniają żadnego Zaufania.
- ☼ Obywatel zapewnia tylko 1 Zaufanie na rundę (lub 2 Zaufania, jeśli jest *ujawniony i aktywny*). Jeśli 2 lub więcej Bohaterów znajduje się w tym samym Dystrykcie, muszą zdecydować, jak rozdzielić to Zaufanie między siebie. Jeśli nie mogą dojść do porozumienia, decyduje Bohater z najmniejszym numerem Inicjatywy.

Na przykład, 2 Bohaterów w Dystrykcie z 3 Obywatelami może rozdysponować wszystkie 3 Zaufania dla jednej osoby, lub 2 Zaufania dla jednej i 1 Zaufanie dla drugiej osoby. To samo dotyczy sytuacji, gdy jest 2 Obywateli i jeden z nich jest *ujawniony i aktywny*.

Zaufanie a Obligacje

W grze występują dwa rodzaje "waluty". Jedną z nich to Zaufanie, drugą to Obligacje. Zaufanie i Obligacje używają tych samych dwustronnych żetonów.

ZAUFANIE jest zasobem Bohaterów. Reprezentuje wiarę ludu w Rewolucję i gotowość do jej wspierania, a nawet poświęcenia się dla niej.

OBLIGACJE są zasobem Wielkiej Maszyny. Reprezentują wszystko, co Wielka Maszyna zdołała pozyskać od mieszkańców na drodze ustanawiania podatków, regulacji i rozporządzeń.

W chwili kiedy Bohater otrzymuje Zaufanie lub Wielka Maszyna otrzymuje Obligacje, należy wziąć żetony z wspólnej rezerwy. Jeżeli dokonuje się opłaty Zaufaniem lub Obligacjami, zwraca się żetony z powrotem do wspólnej rezerwy.

- ✦ W zależności od potrzeb, w każdej chwili możesz dokonać zamiany 1 na 4.



- ☼ Maksymalna liczba Zaufania, jaką może mieć Bohater jest pokazana na karcie Bohatera. Nadmiar Zaufania jest natychmiast odrzucony.



Tor Niezadowolenia

Tor Niezadowolenia jest wewnętrznym dyskiem Planszy Postępu. Reprezentuje on panujące obecnie nastroje w Mieście.

Tor Niezadowolenia składa się z 18 slotów (3 sloty na każdy z 6 głównych Etapów) oraz 1 czerwonego punktu na końcu toru, który jest ostatnim 19 slotem.

Jeśli Niezadowolenie rośnie, należy przesunąć wskaźnik Niezadowolenia zgodnie z ruchem wskazówek zegara na następny slot. Jeżeli Niezadowolenie spada, wskaźnik przesuwa się z powrotem o jeden slot.

- ☀ Pierwsze 3 sloty reprezentują Zerowy Etap Niezadowolenia. Na tym etapie Rewolucjoniści dopiero rozpoczęli swoją pracę. Nikt nie jest gotowy do wspierania rewolucji... jeszcze.

Na początku gry, w zależności od liczby Rewolucjonistów, wskaźnik Niezadowolenia wskazuje na 1 z tych 3 slotów.

- ☀ Następne 5 grup po 3 sloty reprezentuje Etapy Niezadowolenia 1-5. Każdy Etap jest przedstawiony za pomocą portretu Słynnego Obywatela i numeru Etapu. Te same portrety i numery znajdują się na Żetonach Obywateli.
- ☀ Aktualny Etap Niezadowolenia określa, którzy Sławni Obywatele gotowi są do poparcia Zamieszek. Jeśli liczba Obywateli jest niższa lub równa aktualnemu Etapowi Niezadowolenia, oznacza to, że są oni gotowi do wsparcia Zamieszek.
- ☀ Jeżeli wskaźnik Niezadowolenia osiągnie koniec toru oznaczonego czerwonym punktem, samo w sobie liczy się to jako 1 udane Zamieszki i jest nazywane Etapem Zamieszek. Po tym etapie należy ignorować wszelkie zmiany w Niezadowoleniu - nie będzie ono rosło ani spadało przez resztę gry.

Miastem targają rewolucyjne nastroje. Ludzie wyszli na ulice, wznoszą barykady. Jesteśmy na skraju rewolucji!

- ☀ W Fазie Otwarcia każdej rundy Wielka Maszyna otrzymuje Obligacje odpowiadające aktualnemu Etapowi Niezadowolenia.

Zgodnie z informacją na Planszy Postępu podczas Etapu Zerowego otrzymuje ona 6 Obligacji, podczas Etapu 1 - 7 Obligacji, Etapu 2 - 8 Obligacji i tak dalej. Wielka Maszyna otrzymuje maksymalnie 12 Obligacji na Etapie 5 oraz na Etapie Zamieszek.



Niezadowolenie jest na Etapie 2. Oznacza to, że Artyści (1) oraz Naukowcy (2) są gotowi do poparcia Zamieszek! Ponadto oznacza to, że Wielka Maszyna otrzymuje 8 Obligacji w Fазie Otwarcia rundy.



Niezadowolenie osiągnęło Etap Zamieszek i nie zmieni się przez resztę gry. Wszyscy Sławni Obywatele, z wyjątkiem Zdrajców, są gotowi do wsparcia Zamieszek! Od tej chwili Niezadowolenie już nie może spaść.

Ponadto oznacza to, że Wielka Maszyna otrzymuje 12 Obligacji w Fазie Otwarcia rundy.

II. Faza Dostępu

Każdy Bohater wybiera, do którego Dystryktu się przeniesie. Może pozostać w Dystrykcie, w którym obecnie się znajduje lub przenieść się do innego.

Chcąc wybrać Dystrykt, każdy Bohater wyciąga jedną ze swoich kart Dostępu (z ręki) i kładzie ją zakrytą na stole przed sobą. Dystrykt pokazany na wybranej karcie Dostępu nazywany jest często w grze **Dystryktem docelowym**.



Wybraną kartę Dostępu kładzie się zakrytą obok karty Bohatera.



- Bohater nie może przenieść się do lub pozostać w Dystrykcie, do którego nie posiada karty Dostępu.
- Bohaterowie mogą wzajemnie podglądać wybrane przez siebie karty Dostępu.
- Bohaterowie mogą zmienić zdanie i wybrać inne karty Dostępu przed zakończeniem tej Fazy.
- Wielka Maszyna nie powinna widzieć, jakie karty wybierają Bohaterowie.

Bohaterowie, jeśli chcą, mogą przeglądać utracone karty Dostępu, ale nie mogą ich używać. Wielka Maszyna nie może przeglądać tych kart.

Bohaterowie informują Wielką Maszynę, że zakończyli wybór. Runda przechodzi wtedy do Fazy Wielkiej Maszyny. Od tego momentu Bohaterowie **nie mogą** zmieniać wybranych przez siebie kart Dostępu.

III. Faza Wielkiej Maszyny

Jako Wielka Maszyna działasz przede wszystkim poprzez swoje Sługi i Strażników. Ich Ruchy i Akcje opłacane są w Obligacjach.

Twoi Słudzy mogą poruszać się między Dystryktami i wykonywać Akcje. Strażnicy natomiast wyłącznie się przemieszczają.

Możesz poruszać swoje Sługi i Strażników w dowolnej kolejności. Tak długo, jak masz wystarczającą ilość Obligacji, możesz ich przemieszczać do woli. Jedynym ograniczeniem jest to, że Sługa nie może poruszać się po wykonaniu Akcji.

Ruch

Wielka Maszyna może przemieścić Strażnika lub Sługę o dowolną liczbę Dystryktów.

Strażnicy: zapłać 1 Obligację za każdy Dystrykt, z którego wychodzi Strażnik podczas drogi do celu.

Słudzy: zapłać 2 Obligacje za każdy Dystrykt, z którego wychodzi Sługa podczas drogi do celu.

Przykład: Strażnik przemieszcza się z Dystryktu A do Dystryktu C przez Dystrykt B. Wielka Maszyna płaci 2 Obligacje, ponieważ Strażnik opuścił 2 Dystrykty. Jeśli Sługa poruszy się z Dystryktu A do Dystryktu C, to Wielka Maszyna zapłaci 4 obligacje.

- Strażnicy i Słudzy poruszają się przez połączenia między Dystryktami.

- Strażnik musi zakończyć swój Ruch na dowolnym wolnym, mniejszym kwadracie po lewej stronie kafla Dystryktu. Jeśli w Dystrykcie nie ma wolnych kwadratów, Strażnik nie może zakończyć tam swojego Ruchu. Nadal może poruszać się przez ten Dystrykt.

- Słudzy są umieszczani na środku kafla Dystryktów (tak jak Bohaterowie). W jednym Dystrykcie może znajdować się dowolna liczba Bohaterów i Sług.



Akcje Sług

- ☼ Każdy Sługa może wykonać tylko jedną Akcję na rundę.
- ☼ Sługa może wykonać Akcję tylko w aktualnym Dystrykcie.
- ☼ Po wykonaniu Akcji Sługa nie może już przenieść się do innego Dystryktu.
- ☼ Akcje Sług zawsze kosztują 2 Obligacje, chyba że określono inaczej.

Jeśli chcesz poruszyć Sługę, zrób to najpierw. Następnie Sługa może wykonać jedną z dostępnych Akcji. Sługa może również pozostać w miejscu i/lub nie wykonywać żadnej Akcji. Istnieją trzy rodzaje Akcji Sług:

1. **Akcje Standardowe** – można wykonać je w każdym Dystrykcie.
2. **Akcje Specjalne** – można wykonać je tylko w odpowiednich Głównych Dystryktach.
3. **Akcje związane z Dyrektywą lub Wydarzeniami Miejskimi** – postępuj zgodnie z instrukcjami zawartymi w Dyrektywie lub na karcie Wydarzenia Miejskiego.

Akcje Standardowe Sług: Aresztowanie, Naprawa, Obława

Akcja Aresztowania

Koszt: 2 Obligacje

Usuń z Dystryktu jeden **ujawniony i aktywny żeton Sławnego Obywatela**. Odłóż ten żeton zakryty wraz z innymi żetonami Obywateli w pobliżu Planszy Postępu. Obywatel zostaje **aresztowany** (zobacz "Rozpoznani, ujawnieni i aresztowani Sławni Obywatele" na str. 21).

Możesz aresztować **tylko ujawnionego** Sławnego Obywatela, który jest **aktywny**. Zazwyczaj aresztowania następują w końcowej fazie gry, gdy pierwsi **aktywni** Obywatele zostają **ujawnieni** w wyniku Zamieszek lub z innych powodów.

Akcja Naprawy

Koszt: 2 Obligacje

Bohaterowie nauczyli się niszczyć mechanicznych Strażników (zobacz "Uszkodzeni Strażnicy"). Natomiast Wielka Maszyna zna sposoby, jak ich naprawić.

- ☼ Postaw **uszkodzoną** figurkę Strażnika w pozycji pionowej. Od teraz Strażnik jest już sprawny.
- ☼ Za pomocą tej akcji Sługa może naprawić tylko jednego Strażnika.

Uszkodzeni Strażnicy

Jeżeli Bohater uszkodzi Strażnika:

- ☼ Przewróć figurkę Strażnika.
- ☼ **Uszkodzeni** Strażnicy nadal zajmują miejsce w Dystrykcie.
- ☼ Wielka Maszyna nie może poruszać uszkodzonych Strażników.
- ☼ **Uszkodzeni** Strażnicy nie liczą się podczas poruszania się lub wykonywania Akcji przez Bohaterów.
- ☼ **Uszkodzeni** Strażnicy nie liczą się w trakcie Zamieszek.

Mówiąc prościej, **uszkodzony** Strażnik jest bezużytecznym kawałkiem metalu, dopóki Wielka Maszyna go nie naprawi.

Figurka **uszkodzonego** Strażnika jest przewrócona. Jest on nieaktywny do czasu naprawy. Pozostali w Dystrykcie 3 ustawieni pionowo Strażnicy działają.



✦ Jeśli zasady lub karty dotyczą Strażników, nie wskazując konkretnie "uszkodzonych Strażników", zawsze mają na myśli Strażników działających.

Akcja Obławy

Koszt: 2 Obligacje

Sługa może zorganizować Obławę, aby schwycić Bohaterów. Umieść żeton Obławy w Dystrykcie.



Masz do dyspozycji 3 Sługi, więc możesz w tej samej rundzie zorganizować Obławę w 2 lub nawet w 3 Dystryktach. Nie ma potrzeby organizowania więcej niż jednej Obławy w tym samym Dystrykcie na raz.

Twoim celem jest odgadnięcie, jakie karty Dostępu wybrali Bohaterowie na tę rundę i próba pochwycenia ich w wybranych przez nich Dystryktach. Decyzje podjęli w poprzedniej Fazie i nie mogą ich teraz zmienić!

O tym, czy Obława się udała, czy nie, dowiesz się dopiero podczas następnej fazy, w momencie gdy Bohaterowie odsłonią swoje karty Dostępu.

Możliwe są dwa wyniki Obławy:

UDANA OBLAWA

Jeden lub więcej Bohaterów kończy swój Ruch w Dystrykcie z żetonem Obławy. **Każdy z tych Bohaterów zostaje natychmiast zatrzymany** (zobacz "Zatrzymanie").

NIEUDANA OBLAWA

Żaden Bohater nie zakończył swojego Ruchu w Dystrykcie z żetonem Obławy. Na koniec rundy Niezadowolenie wzrasta o 1 za każdą nieudaną Obławę (zobacz "V. Faza Zamknięcia" na str. 26).

Akcje Specjalne Sług

Koszt: 2 Obligacje, wyjątek stanowi Plac Centralny

W przeciwieństwie do Akcji Standardowych, które mogą być podjęte w dowolnym Dystrykcie, Słudzy mogą wykonać Akcje Specjalne tylko wtedy, gdy znajdują się w odpowiednich Dystryktach.

Na przykład, aby Wielka Maszyna mogła dobrać kartę Dyrektywy, Sługa musi wykonać Akcję Specjalną w Dystrykcie Wielkiej Cytadeli.

Zatrzymanie

Bohatera można *zatrzymać* w dwóch sytuacjach:

- ☀ Bohater kończy swój Ruch w Dystrykcie z żetonem Obławy (zobacz "Akcja Obławy").
- ☀ Bohater zostaje *zatrzymany* przez Strażników podczas przemieszczania się pomiędzy Dystryktami (zobacz na str. 19).

Każdy Bohater może być *zatrzymany* tylko raz na rundę. Jeśli Bohater zostanie *zatrzymany* przez Strażników podczas przemieszczania się do Dystryktu z żetonem Obławy, to nadal jest to traktowane jako jedno zatrzymanie, a nie dwa.

Jeżeli Bohater zostaje *zatrzymany*, Wielka Maszyna wybiera między dwoma możliwymi opcjami.

OPCJA A. Wielka Maszyna realizuje Master Plan i przesuwa wskaźnik o 1. Następnie *zatrzymany* Bohater kontynuuje normalnie swoją turę.

Taki Bohater przez resztę rundy jest uważany za *zatrzymanego* dla niektórych kart gry i efektów, ale nie ponosi tego żadnych innych konsekwencji, poza tym, że Wielka Maszyna jest teraz o krok bliżej do zwycięstwa!

OPCJA B. Tura *zatrzymanego* Bohatera natychmiast kończy się. Bohater ten nie może już wykonywać żadnych Akcji w tej rundzie.

Dodatkowo Wielka Maszyna wybiera i nakłada 1 z 2 Środków Karnych: "BRAK ZAUFANIA!" lub "BRAK DOSTĘPU!".

- ☀ **BRAK ZAUFANIA!** *Zatrzymany* Bohater odrzuca całe swoje Zaufanie. Wielka Maszyna otrzymuje tę samą liczbę w Obligacjach.

Wystarczy przekazać żetony Zaufania Wielkiej Maszynie i odwrócić je na stronę Obligacji.

- ☀ **BRAK DOSTĘPU!** *Zatrzymany* Bohater traci kartę Dostępu, którą wybrał na tę rundę.

Zakryta karta jest odkładana z innymi utraconymi kartami Dostępu. (zobacz "8. Rewolucjoniści Przygotowania" na str. 8).

Mieszkańcy patrzyli, jak Strażnicy poruszając się na swoich mechanicznych kończynach, ciągną za sobą skutą postać. Co takiego zrobił? Nie wyglądał na przestępcę. Czy był jednym z tych rewolucjonistów, o których nieustannie krąży pogłoski?....



Łowca kończy swój Ruch, a Wielka Maszyna może natychmiast awansować Master Plan o 1. LUB może anulować wszystkie Akcje Łowcy w tej rundzie, a następnie wziąć całe jego Zaufanie jako Obligacje lub zmusić go do rezygnacji z karty Dostępu do Dystryktu Nauki.

Wielka Cytadela



Akcja Specjalna. Wielka Maszyna dobiera jedną kartę Dyrektywy z wierzchu talii.

- ☛ Jeśli skończy się talia Dyrektyw, Słudzy nie mogą wykonywać tej Akcji. Ta talia nigdy nie jest przetasowywana.
- ☛ Nie ma limitu liczby kart Dyrektyw, które można mieć w ręce. Bohaterowie mogą zapytać, ile kart Dyrektyw posiada Wielka Maszyna.

Wieża Prawa



Akcja Specjalna. Wielka Maszyna publikuje jedną Dyrektywę.

Wybierz z ręki Dyrektywę, którą chcesz opublikować. Umieść opublikowaną Dyrektywę odkrytą, w miejscu dobrze widocznym dla wszystkich graczy. W dowolnym momencie gry, każdy z graczy może ją przeczytać.

- ☛ W tym samym czasie nie może być opublikowanych więcej niż 3 Dyrektywy. Jeśli chcesz opublikować **czwartą** Dyrektywę, musisz cofnąć jedną z 3 opublikowanych Dyrektyw do swojej ręki.
- ☛ Opublikowana Dyrektywa wchodzi w życie natychmiast.

Stacja Kontroli Nexus



Akcja Specjalna. Wielka Maszyna zmienia położenie jednego z Dystryktów.

Ostrożnie weź kafel Dystryktu ze wszystkim znajdującym się na nim elementami i umieść go w innej części Miasta.

Zasada Połączenia

Każdy Dystrykt w Mieście po zmianie położenia musi być połączony z co najmniej 2 innymi Dystryktami.

Dodatkowo, nigdy nie może dojść do takiej sytuacji, w której 2 części Miasta są połączone tylko przez jeden Dystrykt. Innymi słowy, zawsze muszą istnieć co najmniej 2 połączenia z jednej części Miasta do drugiej.



INNE ZASADY ZMIANY POŁOŻENIA

- ☛ Tylko Dystrykt z co najmniej jedną niepołączoną stroną może zostać przełożony. Wyobraź sobie to jako przesuwanie kafała Dystryktu po powierzchni stołu do gry. Jeśli musisz podnieść Dystrykt, aby go przełożyć lub przesunąć inne Dystrykty - oznacza to, że nie można go przełożyć.
- ☛ Dystrykt porusza się razem ze wszystkimi elementami znajdującymi się na jego kafle (Bohaterami, Sługami, Strażnikami...).

Przykłady zmiany położenia



1. Dystrykty Miasta przed zmianą położenia.

2. **Niemożliwe.** Tylko Dystrykt z co najmniej jedną wolną stroną do połączenia może zostać przesunięty.

3. **Niemożliwe.** Przełożony Dystrykt musi być połączony z 2 lub więcej Dystryktami.

4. **Niemożliwe.** Przełożony Dystrykt jest połączony z 2 innymi Dystryktami, ale drugi (Stacja Kontroli Nexus) ma teraz tylko jedno połączenie.

5. Dystrykt prawidłowo zmienia swoją pozycję!

- ☠ Pozostałe Dystrykty nie powinny być przesuwane podczas zmiany położenia.
- ☠ Dystrykt może być obracany przy zmianie położenia. Może być umieszczony w pionie lub poziomie, niezależnie od tego, jak był umieszczony wcześniej.
- ☠ Po przełożeniu, każdy Dystrykt musi być połączony z co najmniej 2 innymi. Czasami korzystne może być nawet zwykłe obrócenie Dystryktu, którego nie da się przełożyć w inny sposób.

Każdy Dystrykt Miasta został zbudowany na kolosalnej unoszącej się platformie. Wyposażone w potężne silniki, płyty te są mobilne i mogą być przenoszone z jednego zakątka Miasta do drugiego. Operatorzy Wielkiej Maszyny kierują nimi ze Stacji Kontroli Nexus.

Plac Centralny



Koszt: bez kosztów. Jest to jedyna Akcja w grze dla Sługi, która nie kosztuje żadnych Obligacji.

Akcja Specjalna. Wielka Maszyna otrzymuje 1 Obligację za każdego Sławnego Obywatela na Placu Centralnym, pomniejszoną o liczbę Strażników.

Na przykład, jeśli na Placu Centralnym znajduje się 5 Obywateli oraz 2 Strażników, Wielka Maszyna otrzymuje 3 Obligacje.

- ☛ Jak zwykle *uszkodzeni* Strażnicy nie są liczeni.
- ☛ *Ujawnieni* Zdracy są liczeni jak wszyscy inni Obywatele.

Dyrektywy oraz Akcje Wydarzeń Miejskich

Dyrektywy "Pacyfikacja" i "Konfiskata", a także niektóre karty Wydarzeń Miejskich pozwalają twoim Sługom wybrać inne Akcje. **Koszt tych Akcji to zawsze 2 Obligacje.** Zasady dotyczące takich Akcji są opisane na odpowiedniej karcie Dyrektywy lub karcie Wydarzenia Miejskiego.

Pamiętaj, że w żadnej sytuacji Sługa nie może wykonać 2 Akcji (chyba, że opublikowano Dyrektywę "Optymalizacja"), nie ważne czy jest to Akcja Standardowa, Akcja Specjalna, czy Dyrektywa lub Akcja Wydarzeń Miejskich.

Koniec Tury Wielkiej Maszyny

Po tym jak Wielka Maszyna zakończyła poruszanie swoich Strażników i Sług, a Sługi wykonały swoje Akcje, oznajmia ona Bohaterom, że to koniec jej tury.

ZACZYNAJĄ SIĘ TURY BOHATERÓW.



Grając jako Wielka Maszyna

Rewolucyoniści są sprytni, podstępni i niebezpieczni. Twoim głównym priorytetem jest ukończenie Master Planu tak szybko, jak tylko to możliwe. Realizujesz to za pomocą kart Wydarzeń Miejskich oraz poprzez zatrzymywanie Bohaterów. Jeśli zignorujesz Bohaterów, możesz znaleźć się po przegranej stronie Rewolucji, zanim Plan zostanie ukończony.

☛ **Dobłą strategią może być opublikowanie kilku Dyrektyw na początku gry.** Twoje zasoby są jednak ograniczone dopóki Niezadowolone nie wzrośnie i ryzykowne może być pozostawienie Miasta na łasce Bohaterów, podczas gdy Ty dobierasz karty Dyrektywy w Wielkiej Cytadeli i publikujesz je w Wieży Prawa. Inną dobrą strategią jest nie spieszenie się z Dyrektywami i polowanie na Bohaterów zaczynając od pierwszych rund gry.

☛ **Wyślij Strażników do Bohaterów.** Pozbawia ich to zasobów i sprawia, że nie mogą wykonywać Akcji. Zdarza się nawet, że masz szczęście i zatrzymasz ich podczas ich Ruchu.

- ☛ **Sługa w Stacji Kontroli Nexus może przemieścić Dystrykt z Bohaterem na drugą stronę Miasta.** Może to spowodować, że Bohater skończy biegając po całym mieście, wydając całe swoje Zaufanie, a być może zostanie *zatrzymany*.
- ☛ **Dobrze planuj Obławy.** Jeżeli masz już dobre rozeznanie co do tego, dokąd zmierzają Bohaterowie, warto zrobić 2 lub 3 Obławy na raz.
- ☛ **Karty Wydarzeń często pomagają Bohaterom przewidzieć, co zrobisz.** Czasami lepiej jest zrobić coś zupełnie odwrotnego. Na moment zostawić Master Plan i sprawić Bohaterom niemiłą niespodziankę!

Nie lekceważ narzędzi, które masz do dyspozycji. Zapędzaj Bohaterów do narożnika. Spraw, by bali się własnych cieni. Wtedy Wielki Cel, do którego zostateś stworzony, wreszcie zostanie spełniony!



19

Umieść swojego Bohatera w docelowym Dystrykcie. Następnie Wielka Maszyna natychmiast wybiera, czy chce awansować Master Plan o 1, **CZY TEŻ** anulować Akcje Bohatera w tej rundzie i zastosować jeden z dwóch Środków Karnych (zobacz "Zatrzymanie" na str. 15).

Bohaterowie po *zatrzymaniu* zawsze kończą swój Ruch w docelowym Dystrykcie wskazanym na wybranej karcie Dostępu. Jedyne pytanie, to czy dotrą na miejsce o własnych siłach czy w kajdankach (*zatrzymaniu*) oraz ile Zaufania będą mieli po przejściu.

Część 2. Akcje

☀ Bohater może wykonać jedną Akcję po przybyciu do docelowego Dystryktu.

☀ Bohater może wykonać Akcję tylko w tym Dystrykcie.

Istnieją trzy typy Akcji Bohatera:

1. **Podburzanie.** W każdym Mniejszym Dystrykcie.
2. **Akcje Standardowe.** W każdym Dystrykcie.
3. **Akcje Specjalne.** Tylko w odpowiednich Głównych Dystryktach.

Akcja Podburzania i Akcje Specjalne są wymienione na kartach Dostępu. Te Akcje zazwyczaj kosztują 1 Zaufanie za każdego Strażnika znajdującego się w Dystrykcie.

Akcje Standardowe mogą być wykonane w każdym Dystrykcie i dlatego nie są pokazane na kartach Dostępu (są wymienione na kartach Pomocy i w niniejszych zasadach). Koszt każdej Akcji Standardowej jest obliczany inaczej.

Bohater nie może wykonać Akcji, jeśli nie ma wystarczającej liczby Zaufania. Zauważ, że Akcja która wymaga zapłacenia 1 Zaufania za każdego Strażnika, nie kosztuje Zaufania w Dystrykcie bez Strażników (*uszkodzeni* Strażnicy nie są liczeni).

Podburzanie

Koszt: 1 Zaufanie za każdego Strażnika w Dystrykcie.

Akcja Podburzania zwiększa Niezadowolenie o 1. Przesuń wskaźnik Niezadowolenia o jedno miejsce w prawo na Planszy Postępu. Jest to kluczowa metoda, dzięki której Bohaterowie mogą przygotować Miasto do Rewolucji. Akcja Podburzania może być wykonana tylko w Mniejszych Dystryktach (Sztuki, Nauki, Handlu, Przemysłu oraz Aksamitnym), gdzie w większości mieszkają Obywatele miasta.

☞ *Gdy lud powstanie, łatwiej będzie namówić Sławnych Obywateli, by przyłączyli się do naszej Sprawy!*

Akcje Standardowe Bohaterów

Atak na Strażnika

Koszt: zmienny.

Bohater może zaatakować 1 Strażnika znajdującego się w jego aktualnym Dystrykcie.

Zapłać tyle Zaufania ile chcesz i rzuć kością Szturmu.

- ☀ Jeśli zapłaciłeś tyle samo lub więcej Zaufania niż wypadło na kości Szturmu, Strażnik zostaje *uszkodzony*.
- ☀ Jeśli zapłaciłeś mniej Zaufania niż wypadło na kości Szturmu LUB wyrzucony został symbol *tarczy*, atak jest nieudany.

Niezależnie od wyniku, twój Bohater wykonał swoją Akcję w tej rundzie, a zapłacone Zaufanie nie jest zwracane.



Figurki *uszkodzonych* Strażników są przewracane. Nie liczą się one do kosztów Ruchu, Akcji i innych efektów gry oraz podczas Zamieszek, do czasu aż Wielka Maszyna ich nie naprawi (zobacz "Uszkodzeni Strażnicy" na str. 14).



Rozpoznanie Sławnych Obywateli

Koszt: 1 Zaufanie za każdego Strażnika w Dystrykcie.

Dzięki tej Akcji Bohater może rozpoznać 1 lub więcej Obywateli.

Każdy Obywatel, którego chcesz rozpoznać, kosztuje 1 Zaufanie za każdego Strażnika znajdującego się w Dystrykcie.

|| Na przykład, jeśli chcesz rozpoznać 3 Obywateli, a w Dystrykcie jest 2 Strażników, musisz zapłacić 6 Zaufania.

Sprawdź wybrany żeton (lub żetony) Obywatela i odłóż go na miejsce bez pokazywania Wielkiej Maszynie. Obróć sprawdzony żeton tak, aby było widać **zielony wskaźnik** (zobacz "Rozpoznani, Ujawnieni i Aresztowani Sławni Obywatele").

Jeśli w Dystrykcie nie ma Strażników, możesz *rozpoznać* wszystkich lub dowolnych Obywateli za darmo (*uszkodzeni* Strażnicy nie są liczeni). Nie możesz próbować *rozpoznać* Obywatela, który został już *rozpoznany*. Wszyscy Rewolucjoniści mogą w każdej chwili podejrzeć żetony *rozpoznanych* Obywateli.

Przemieszczanie Sławnych Obywateli

Koszt: 1 Zaufanie za każdy Dystrykt, z którego wychodzi Obywatel.

Dzięki tej Akcji Bohater może poruszyć 1 lub więcej Obywateli.

Obywatele mogą zostać przeniesieni z obecnego Dystryktu twojego Bohatera do dowolnie wybranego innego Dystryktu. Zapłać 1 Zaufanie za każdy Dystrykt, z którego wychodzi Obywatel. Ta Akcja *nie wymaga* płacenia za znajdujących się tam Strażników.

Na przykład Bohater płaci 3 Zaufania, aby przenieść jednego Obywatela do sąsiedniego Dystryktu, a innego Obywatela o 2 Dystrykty.

Obywatele poruszają się przez połączenia między Dystryktami - tak samo jak Bohaterowie, Słudzy i Strażnicy. Po wykonaniu Ruchu musisz umieścić żeton Obywatela na wolnym miejscu w jego nowym Dystrykcie. Obywatele mogą być przemieszczani przez dowolny Dystrykt, nawet taki w którym nie ma wolnych pól dla Obywateli. *Rozpoznany* Obywatel pozostaje *rozpoznany* po ruchu, *ujawniony* pozostaje *ujawniony* itd.

Rozpoznani, Ujawnieni i Aresztowani Sławni Obywatele

Na początku gry ani Wielka Maszyna, ani Rewolucjoniści nie wiedzą, którzy Obywatele znajdują się, w którym miejscu. Wszystkie żetony Obywateli są zakryte i mają taką samą orientację (*ikona konturu żetonu Obywatela* jest widoczna w narożniku każdego żetonu Obywatela).



ROZPOZNANI OBYWATELE

Bohater może użyć akcji "Rozpoznanie Sławnych Obywateli", aby przejrzeć jeden lub więcej żetonów Obywateli w swoim aktualnym Dystrykcie. Po sprawdzeniu żetonu odkłada go z powrotem na miejsce, w którym się znajdował i obraca żeton tak, aby *ikona z zielonym wskaźnikiem* była teraz widoczna.



Rozpoznany Obywatel

Zielony wskaźnik oznacza, że ten Obywatel został *rozpoznany*. Każdy Rewolucjonista może w każdej chwili sprawdzić dowolny żeton *rozpoznanego* Obywatela. Należy przy tym zrobić wszystko, aby zachować to w tajemnicy przed Wielką Maszyną.

ARESztowani OBYWATELE

Podczas przygotowania do gry, 3 żetony Obywateli są odłożone zakryte obok Planszy Postępu. Wszyscy ci Obywatele zostali *aresztowani* i gniją w więzieniach Wielkiej Maszyny. Żaden gracz nie może podejrzeć ich tożsamości.

W trakcie gry Wielka Maszyna może *aresztować* więcej Obywateli. Dołącza ich zakryte żetony do innych *aresztowanych* Sławnych Obywateli, zapełniając kolejne cele więzienia.

UJAWNIENI OBYWATELE

Żetony Obywateli są *ujawniane* podczas Zamieszek lub w skutek działań kart i Akcji. Odwraca się je w taki sposób, aby *portret Obywatela* na kaflu był widoczny.



Ujawnieni Obywatele

Istnieje tylko jeden powód ponownego zakrycia żetonu Obywatela - jeśli Obywatel zostanie *aresztowany*, w wyniku czego zostanie usunięty z Miasta.

Niekiedy gracz może przywrócić *aresztowanego* Obywatela do Miasta. Jeśli to nastąpi, starannie pomieszaj wszystkie żetony *aresztowanych* Obywateli i wybierz jednego losowo. Umieść go na wolnym miejscu, w *dowolnym* Dystrykcie wybranym przez gracza.

Gdy Bohaterowie zwracają *aresztowany* żeton Sławnego Obywatela dzięki Akcji Specjalnej **B**, Wielkiej Cytadeli, podglądają go przed wyborem Dystryktu i umieszczają jako *rozpoznany*. W przeciwnym razie zwrócony Obywatel pozostaje *nerozpoznany*.

Zdobywanie Zaufania

Koszt: bez kosztów.

Bohater otrzymuje 1 Zaufanie.

Może to być przydatna Akcja, w momencie gdy Bohater nie może wykonać żadnej Akcji z powodu braku Zaufania lub chce mieć większe Zaufanie w następnej rundzie.



Aktywni i Nieaktywni Sławni Obywatele

Niektórzy Obywatele mają ogromne wpływy w Mieście, czy to poprzez bogactwo, koneksje, czy też rzesze zwolenników. Aby wygrać, Rewolucjoniści potrzebują ich wsparcia. Tylko ono może sprawić, że Rewolucja przeciwko Wielkiej Maszynie będzie możliwa.

Sławni Obywatele są reprezentowani przez odpowiednie żetony. Istnieje 5 klas społecznych: Artyści, Naukowcy, Kupcy, Przemysłowcy i Arystokraci. Klasę społeczną wskazuje numer i portret na awersie żetonu.

Jeśli liczba na żetonie jest mniejsza lub równa aktualnemu Etapowi Niezadowolenia, Obywatel ten jest *aktywny*. Jeśli liczba jest wyższa, Obywatel jest *nieaktywny*.

Tylko *aktywni* Obywatele dołączają do Zamieszek.



Nieaktywni Obywatele

Aktywni Obywatele

Zdrajca



Na przykład, jeśli wskaźnik na torze Niezadowolenia jest skierowany na jedno z miejsc Etapu 2, to Obywatele z 1 oraz 2 są aktywni, natomiast Obywatele z 3, 4 i 5 nie są jeszcze gotowi aby poprzeć Zamieszki.

Co do Zdrajców oni nigdy nie wspierają Zamieszek, a zamiast tego dołączają do stronników Wielkiej Maszyny.

Klasy społeczne w mieście

1 – Artyści



Kreatywni ludzie są najbardziej skłonni do buntu. Kto chce malować według wytycznych, śpiewać to, co mu każą, i wystawiać tylko te sztuki, które sprzyjają "właściwym ideałom"? Niech szlag trafi system!

2 – Naukowcy



Te oświecone umysły rozumieją, dokąd prowadzą działania Wielkiej Maszyny, są jednak z natury ostrożni. Mimo to, jeśli dojdzie do buntu, ich słowa odbijają się echem w prasie i wyprowadzają studentów na ulice.

3 – Kupcy



Pieniądze sprawiają, że świat się kręci lecz nie pod rządami nieprzekupnego sztucznego umysłu. Handel jest duszony przez podatki i regulacje. Z każdym dniem jest coraz gorzej. Wkrótce może nadejść czas, żeby odstawić maszyny łączące do lamusa.

4 – Przemysłowcy



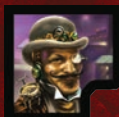
Podczas buntu, to właśnie przemysłowcy mają najwięcej do stracenia. Kiedy Wielka Maszyna tworzy prawa, które ignorują zyski, kiedy nie można oddychać od ciężaru podatków, może nadszedł czas aby zamknąć fabryki.

5 – Arystokraci



Nawet w pałacach, gdzie dni upływają na bez troskich zabawach, czuć niepokojące zmiany zachodzące w Mieście. Arystokraci wiedzą, że postęp maszeruje przeciwko nim. Woleliby pozostać na uboczu i póki mogą, cieszyć się życiem w luksusie. Lecz za sprawą Wielkiej Maszyny wygląda na to, że ich czas kończy się znacznie szybciej niż się tego spodziewali.

Zdrajcy



Niczym węże w trawie, wśród Sławnych Obywateli pojawiają się zdrajcy. Obiecują Rewolucjonistom wsparcie, ale prawdziwa lojalność łączy ich tylko z Wielką Maszyną.

✦ W grze do dyspozycji jest po 5 sztuk każdego typu Sławnych Obywateli.

Wywołanie Zamieszek

Koszt: 1 Zaufanie na Strażnika za każdego *nierozpoznanego* Sławnego Obywatela w Dystrykcie.

Głównym celem Bohaterów jest wywołanie 3 udanych Zamieszek. Po 3 udanych Zamieszkach dochodzi do Rewolucji i Bohaterowie wygrywają.

Aby wywołać Zamieszki, musisz zapłacić 1 Zaufanie na Strażnika za każdego Obywatela w Dystrykcie, który nie został wcześniej *rozpoznany*. Jeśli wszyscy Obywatele zostali *rozpoznani*, wszczęcie Zamieszek jest darmowe. Następnie ujawnij wszystkie żetony Obywateli w tym Dystrykcie.

Aktywni Obywatele dołączają do Zamieszek. Jeśli w Dystrykcie są Zdraycy, dołączają do Wielkiej Maszyny. *Nieaktywni* Obywatele nie biorą udziału. Strażnicy wspierają Wielką Maszynę.

UDANE ZAMIESZKI: W Dystrykcie jest więcej *aktywnych* Obywateli niż Strażników i Zdrayców.

- ☠ Umieść **żeton Zamieszek** na kaflu Dystryktu. Do końca gry Bohaterowie nie mogą wywołać kolejnych Zamieszek w tym Dystrykcie.
- ☠ Przewróć wszystkie figurki Strażników w Dystrykcie. Są oni *uszkodzeni*.
- ☠ Jeśli były to **trzecie udane Zamieszki**, zignoruj powyższe kroki, ponieważ Rewolucja przetacza się przez Miasto, a Bohaterowie odnoszą zwycięstwo!



Sławni Obywatele są *ujawniani* głównie podczas Zamieszek. Zauważ, że *ujawnieni* i *aktywni* Obywatele dają w Fazie Otwarcia 2 Zaufania zamiast 1, podczas gdy *ujawnieni* Zdraycy nie dają żadnego. W przykładzie po prawej stronie, Sylvia, Artystka otrzyma 7 Zaufania w Fazie Otwarcia.

NIEUDANE ZAMIESZKI: Łączna liczba Strażników i Zdrayców jest równa lub większa od liczby *aktywnych* Obywateli.

- ☠ Master Plan awansuje o 1.
- ☠ Wielka Maszyna może natychmiast za darmo aresztować dowolnego lub wszystkich *aktywnych* Obywateli w tym Dystrykcie (zobacz "Akcja Aresztowania" na str. 14).



Przykład Zamieszek



Artystka wywołuje Zamieszki

W tym przypadku Niezadowolenie jest na Etapie 3, a Sylvia Wu wywołuje Zamieszki w Dystrykcie Handlu.

2 Obywateli jest *nierozpoznanych*. Jest tu tylko 1 sprawny Strażnik, więc Sylvia Wu musi zapłacić tylko 2 Zaufania (byłyby to 4 Zaufania, gdyby drugi Strażnik nie był *uszkodzony*).

Następnie Sylvia Wu *ujawnia* wszystkich Obywateli.

Artystka (1) i obaj Kupcy (3) są *aktywni*, a więc przyłączają się do Zamieszek - co daje 3.

Zdrayca i jedyny Strażnik wspierają Wielką Maszynę - co daje 2.

Przemysłowiec (4) jest *nieaktywny* i nie bierze udziału w Zamieszkach. To samo dotyczy pozostałego Strażnika, gdyż jest on *uszkodzony*. Stąd nie mają wpływu na wynik Zamieszek.

Podsumowując, 3 to więcej niż 2, więc Zamieszki są udane!

Jeśli były to 1. lub 2. udane Zamieszki, gra jest kontynuowana. Umieść żeton Zamieszek w Dystrykcie i przewróć figurkę Strażnika. Jeśli były to 3. udane Zamieszki, Bohaterowie wygrywają!



Dystrykt po udanych Zamieszkach

Akcje Specjalne Bohaterów

Koszt: 1 Zaufanie za każdego Strażnika w Dystrykcie (z wyjątkiem działania Stacji Kontroli Nexus **B**).

Zwróć uwagę, że 3 z 4 Głównych Dystryktów (wyjątkiem jest Plac Centralny) oferują 2 zupełnie różne Akcje Specjalne do wyboru. Wszystkie te Akcje są wymienione na kartach Dostępu.

Plac Centralny



Dostępne Akcje Specjalne: 1

Niezadowolone wzrasta o liczbę Obywateli na Placu Centralnym, pomniejszoną o liczbę Strażników.

Ujawnieni Zdracy nie są liczeni.

Jeżeli na Placu Centralnym liczba Strażników jest równa lub większa niż Obywateli, ta Akcja nie przynosi żadnego efektu.

Na przykład, na Placu Centralnym znajduje się 4 Obywateli i 1 Strażnik. Płacisz tylko 1 Zaufanie, ponieważ jest tylko 1 Strażnik. Wtedy Niezadowolenie wzrasta o 3 punkty ($4 - 1 = 3$). Przesuń wskaźnik Niezadowolenia o 3 miejsca zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Ta Akcja jest podobna do Podburzania, ale może mieć znacznie silniejszy efekt.

Stacja Kontroli Nexus



Dostępne Akcje Specjalne: 2

Akcja **A. Zmiana położenia Dystryktu.**

Zobacz "Stacja Kontroli Nexus" na str. 16 – zasady zmiany położenia są takie same dla Rewolucjonistów jak i dla Wielkiej Maszyny.

Wszystkie Dystrykty Miasta zostały zbudowane na kolosalnych unoszących się w powietrzu platformach. Ludzie nazywali je "latającymi dywanami". Wyposażone w potężne silniki, "latające dywany" potrafią się przemieszczać z jednego zakątka Miasta do drugiego. Niektórzy z operatorów Stacji Kontroli Nexus przyłączyli się do naszej sprawy i mogą zaoferować pomoc!

Akcja **B. Dowolny Bohater otrzymuje 3 Zaufania (bez kosztów).**

Wybierz dowolnego Bohatera, włączając w to siebie. Bohater ten otrzymuje 3 Zaufania (z wspólnej rezerwy). Bohater nie może otrzymać więcej Zaufania, niż jego dozwolone maksimum - nadmiar Zaufania jest natychmiast odrzucany. Ta akcja nie kosztuje Zaufania.

Wieża Prawa



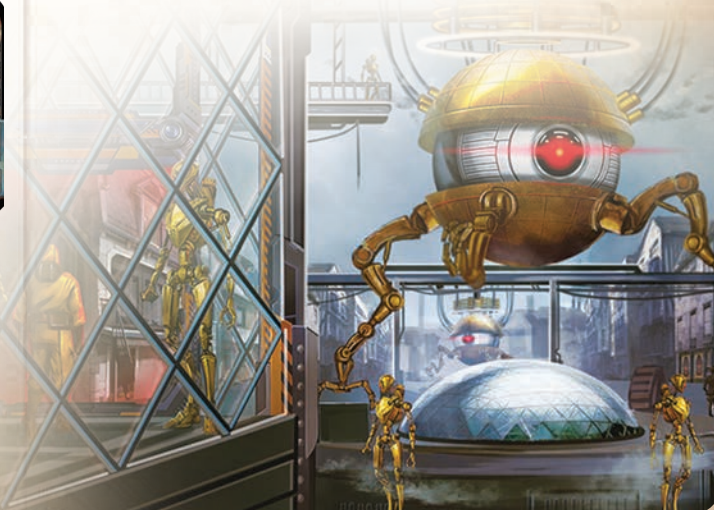
Dostępne Akcje Specjalne: 2

Akcja **A. Odwołanie opublikowanej Dyrektywy.**

Wybierz i odrzuć opublikowaną kartę Dyrektywy. Za pomocą tej Akcji, nie możesz odrzucić karty Dyrektywy z ręki Wielkiej Maszyny.

Akcja **B. Dowolny Bohater odzyskuje utraconą kartę Dostępu.**

Wybierz dowolnego Bohatera, włączając w to siebie. Bohater ten wybiera jedną z utraconych kart Dostępu i przywraca ją na swoją rękę. Ta karta nie jest ujawniania Wielkiej Maszynie.





Wielka Cytadela



Dostępne Akcje Specjalne: 2

Akcja A. Odrzuć nieopublikowaną Dyrektywę.

Przejrzyj karty Dyrektyw na ręce Wielkiej Maszyny i odrzuć jedną z nich. Nie możesz odrzucić opublikowanej Dyrektywy za pomocą tej Akcji.

Rewolucyoniści mogą wspólnie obejrzeć karty i przedyskutować, którą z nich chcą odrzucić, ale to osoba która wykonuje Akcję podejmuje ostateczną decyzję.

Akcja B. Przywróć jednego aresztowanego Sławnego Obywatela do dowolnego Dystryktu.

Losowo weź jeden z *aresztowanych* żetonów Sławnych Obywateli, potajemnie obejrzij go i umieść, jako *rozpoznanego* na wolnym miejscu w dowolnym Dystrykcie.

Grając jako Rewolucjonista

Wielka Maszyna zawsze próbuje przewidzieć i ocenić kolejne ruchy Rewolucjonistów. Waszym celem jest wywołanie 3 udanych Zamieszek, ale jeśli się odprężycie lub pozwolicie, by wczesne zwycięstwa uderżyły wam do głowy, Wielka Maszyna nie da wam drugiej szansy.

- ⚙️ **Koordinuj swoje działania.** Używaj języka ciała. Współpracuj w zespole. Zawsze sprawdzaj, jakie karty Dostępu wybierają inni Bohaterowie.
- ⚙️ **Najprostszym sposobem na wywołanie Niezadowolenia jest Akcja Podburzania,** którą możesz wykonać w każdym Mniejszym Dystrykcie. Im wyższy stopień Niezadowolenia, tym więcej Sławnych Obywateli będzie wspierać Zamieszki. Co więcej, osiągnięcie ostatniego punktu toru Niezadowolenia samo w sobie liczy się jako 1 udane Zamieszki!
- ⚙️ **Najlepszym miejscem do podnoszenia Niezadowolenia jest Plac Centralny.** Jednakże Wielka Maszyna o tym wie, więc bądźcie ostrożni.

- ⚙️ **Nie pozwól, by Wielka Maszyna zdobyła przewagę.** Odrzucaj jej Dyrektywy w Wieży Prawa i Wielkiej Cytadeli. Uszkadzaj Strażników. Odbierz karty Dostępu w Wieży Prawa.
- ⚙️ **Przygotuj Dystrykty na Zamieszki.** Rozpoznaj Sławnych Obywateli. Przenieś Zdradców do Dystryktów, w których trudniej jest wywołać Zamieszki. Zbierz *aktywnych* Obywateli w jednym Dystrykcie i od razu wywołaj tam Zamieszki.

Wykorzystaj jak najlepiej wszystkie swoje zdolności i dostępne Akcje. Bądź nieprzewidywalny. Czasami najlepsza strategia nie jest tą najbardziej logiczną. Oszukuj Wielką Maszynę, aby popełniała błędy, organizowała bezużyteczne Obławy i bezsensownie poruszała swoimi Sługami po Mieście. Vive La Révolution!



V. Faza Zamknięcia

Faza Zamknięcia jest często określana w zasadach i na kartach jako "koniec rundy".

Przejdź przez następujące kroki w tej kolejności:

KROK 1. Nieudane Obławy wywołują Niezadowolenie

Usuń wszystkie żetony Obławy. Za każdą nieudaną Obławę przesun wskaźnik Niezadowolenia o 1 miejsce zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli zostanie osiągnięty Etap Zamieszek, za każdą nieudaną Obławę Bohaterowie, za darmo, rozpoznają 1 dowolnego Słynnego Obywatela. Wyboru dokonuje Bohater znajdujący się najbliższym Dystryktu z nieudaną Obławą. Jeśli 2 lub 3 Bohaterów znajduje się w tej samej odległości, wyboru dokonuje Bohater z najniższym numerem Inicjatywy.

KROK 2. Wydarzenie Miejskie: Koniec Rundy

Jeśli karta Wydarzenia Miejskiego posiada warunek *"Tylko na koniec tej rundy ..."*, wykonaj go teraz.

KROK 3. Wydarzenie Miejskie: Postępy w realizacji Master Planu

Każda karta Wydarzenia Miejskiego posiada warunek *"Master Plan awansuje, jeśli..."*. Sprawdź, czy ten warunek został spełniony. Jeśli tak, Master Plan awansuje o 1.

Czasami warunek pozwala, aby Wielka Maszyna lub Bohaterowie zrobili coś podczas tego kroku.

Sprawdź szczegółowe opisy kart Wydarzeń Miejskich w Przewodniku.

ROZPOCZNIJ NASTĘPNĄ RUNDĘ!

Zwycięstwo lub Porażka

Rewolucjoniści natychmiast wygrywają po wywołaniu 3 udanych Zamieszek.

Są dwa możliwe sposoby na zwycięstwo Rewolucjonistów:

- ☠ udane Zamieszki w 3 różnych Dystryktach,
- ☠ udane Zamieszki w 2 różnych Dystryktach oraz podniesienie Niezadowolenia do Etapu Zamieszek (czerwony punkt na końcu Toru Niezadowolenia).

Rewolucja zwyciężyła! Mechaniczni Strażnicy nie mogli powstrzymać tłumów. Pojmano wszystkie Stugi, jednego po drugim. Tłumy przedarły się przez czarne bramy Cytađeli.

Z głośników trzeszczał metaliczny głos Wielkiej Maszyny, nawołujący do spokoju, grożący lub obiecujący szczęście, dopóki ktoś - być może ty? - wprowadził komendę do panelu kontrolnego ogromnych mechanizmów obliczeniowych, odpowiedzialnych za wszystkie procesy działające w mechanicznym umyśle Wielkiej Maszyny. Komenda brzmiała <STOP>!

Wielka Maszyna natychmiast wygrywa, gdy jej Master Plan zostanie ukończony, a wskaźnik na jego torze osiągnie najwyższą pozycję, oznaczoną XII.

Często dzieje się to na koniec rundy poprzez warunki karty Wydarzenia Miejskiego, ale może też to nastąpić wcześniej, z powodu *zatrzymania*.

Wreszcie wszystko się uklada. Na ulicach są zamieszki, ale to już nie ma znaczenia.

Najnowsze przepisy weszły w życie. Policja miejska i mechaniczni strażnicy, na czele z ulepszonymi Stugami, łapią maruderów w masowych aresztowaniach w całym mieście, a pierwsze implanty instalowane są nieświadomym niczego więźniom. Po uwolnieniu wrócą do swoich rodzin, ale teraz będą posłuszni Maszynie i chętni do wspierania jej "sprawiedliwego" sposobu postępowania.

Wielki Plan wkrótce zostanie ukończony. Jednak Cel nie został w pełni osiągnięty. Świat poniżej musi być również udoskonalony. To Miasto to jedynie pierwszy krok w doprowadzeniu ludzkości do nowego poziomu doskonałości pod przewodnictwem Wielkiej Maszyny. A to dopiero początek.....Wielki Świecie, Maszyna nadchodzi.....!



Ograniczenia komponentów

W mało prawdopodobnym przypadku, gdy zabraknie żetonów Zaufania lub Obligacji, należy użyć dowolnych zamienników. Wszystkie inne elementy są dostarczone w niezbędnej ilości. Jeśli coś się skończy, to jest niedostępne.

Na przykład jeśli wszystkie karty Dyrektyw są opublikowane, odrzucone lub znajdują się w ręce Wielkiej Maszyny, to Wielka Maszyna nie może dobrać kolejnych kart Dyrektyw.

Twórcy gry

Autor Gry: German Tikhomirov

Kierownik Projektu: Denis Davydov

Dyrektorzy Artystyczni: Denis Davydov, Nadezhda Penkrat

Ilustracja na pudełku: Maya Kurkhuli

Ilustracje: Nikolai Mitrukhin (Plansza Postępu, Bohaterowie & Słudzy, Wydarzenia Miejskie, rewers Sławnych Obywateli), Anna Laryushina (Dystrykty, Wydarzenia Miejskie), Vadim Vangelii (Bohaterowie), Andrey Lipaev (Bohaterowie), Igor Pankin (Sławni Obywatele, Bohaterowie), Anna Myasnikova (Symbole Dystryktów)

Grafika: Nikolay Mitrukhin, Maya Kurkhuli, Vladimir Nikulo, Ekaterina Ratnikova, Mikhail Emelyanov, Dmitry Alekseev, Vyacheslav Troshko

Modele 3D: Punga Miniatures Studio

Projekt Graficzny: Igor Pekhterev, Rafael Piloyan, Ulyana Grebeneva, Andrey Shestakov, Alina Kleymenova

Zasady i tekst na kartach: Denis Davydov

Redakcja: Laura Pickens, Evgeniy Samarskiy, Vuk Brankovich

Nadzór na projektem: Maxim Istomin, Evgeniy Maslovskiy

Kluczowi testerzy: Alexander Kazantsev, Andrey Zakharchenko, Anton Demyanov, Denis Uafin, Egor Prokhorov, Roman Gaffarov, Sergey Grafchikov, Valentina Grebenshchikova

Gra przeszła intensywne testy w **Board Games Development Guild (GRaNI)** oraz **Moroz Testing Ground club**.

Dodatkowe podziękowania dla: Yuri Yamshchikov, który przybliżył nam tę wspaniałą grę, a później wziął udział w jej testowaniu.



© CrowD Games, 2022. © Moroz Dev Studio, 2022. Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. City of the Great Machine, jest logiem, CrowD Games Ilogo to znak towarowy CrowD Games. Rzeczywiste elementy gry mogą się różnić od przedstawionych. Wszelkie podobieństwo do istniejących lub przeszłych organizacji, rzeczywistych osób, żyjących lub zmarłych, lub rzeczywistych wydarzeń jest czysto przypadkowe. E-mail: contact@crowdgames.us. www.crowdgames.us



Edycja polska: Czacha Games, 2023.
Tłumaczenie i redakcja: Jakub Ciesiółka
Korekta: Jakub Czajka, Ewelina Lasota
www.czachagames.pl

Podsumowanie Zasad

I. Faza Otwarcia

- ☀ Ujawnij nową kartę Wydarzeń Miejskich.
- ☀ Pozyskaj Zaufanie i Obligacje. Liczba Obligacji, które otrzymuje Wielka Maszyna, zależy od aktualnego Etapu Niezadowolenia. Każdy Sławny Obywatel zapewnia Bohaterowi w swoim Dystrykcie 1 Zaufanie. Sławni Obywatele, którzy są *ujawnieni* i *aktywni*, zapewnią 2 Zaufania zamiast 1. *Ujawnieni* Zdrzajcy nie dostarczają Zaufania.

II. Faza Dostępu

Na tę rundę każdy Bohater wybiera kartę Dostępu.

III. Faza Wielkiej Maszyny

Ruch: zapłać 1 Obligację za każdy Dystrykt, z którego wychodzi Strażnik i 2 Obligacje za Sługę.

Akcje: każdy Sługa może wykonać 1 Akcję w swoim Dystrykcie (kosztem 2 Obligacji) po wykonaniu Ruchu (z wyjątkiem Placu Centralnego).

Akcje Standardowe Sług

Aresztowanie: usuń z Dystryktu jeden *ujawniony* i *aktywny* żeton Sławnego Obywatela i odłóż go do innych *aresztowanych*.

Naprawa: postaw *uszkodzoną* figurkę Strażnika w pozycji pionowej. Od teraz jest już sprawna.

Obława: umieść żeton Obławy.

Akcje Specjalne Sług

Wielka Cytadela: dobierz 1 kartę Dyrektywy.

Wieża Prawa: opublikuj 1 Dyrektywę ze swojej ręki.

Stacja Kontroli Nexus: zmień położenie 1 Dystryktu.

Plac Centralny: otrzymaj 1 Obligację za każdego Sławnego Obywatela na Placu Centralnym, pomniejszoną o liczbę Strażników (bez kosztów).

Zatrzymanie

Bohater zostaje *zatrzymany*, jeśli podczas Ruchu został *zatrzymany* przez Strażników lub kończy swój Ruch w Dystrykcie z żetonem Obławy. Następnie Wielka Maszyna wybiera pomiędzy 2 opcjami:

Opcja A. Master Plan awansuje o 1.

Opcja B. Tura Bohatera kończy się, Wielka Maszyna wybiera oraz nakłada 1 z 2 Środków Karnych: "Brak zaufania!" lub "Brak dostępu!".

IV. Faza Bohaterów

Bohaterowie wykonują swoje tury w *kolejności Inicjatywy* (najpierw najniższy numer). W swojej turze ujawnij kartę Dostępu i porusz się do wskazanego Dystryktu. Następnie możesz wykonać 1 Akcję w tym Dystrykcie.

Ruch: zapłać 1 Zaufanie za każdego Strażnika w każdym Dystrykcie, który opuszczasz. Jeśli nie masz wystarczająco dużo Zaufania - odrzuć pozostałe Zaufanie i rzuć kością Ucieczki, może unikniesz *zatrzymania*.

Akcja Podburzania

1 Zaufanie za Strażnika. Zwiększ Niezadowolenie o 1. Tylko w Mniejszych Dystryktach.

Akcje Standardowe Bohaterów

Atak na Strażnika: Zapłać dowolną liczbę Zaufania i rzuć kością Szturmu. Jeśli wyrzucony wynik jest mniejszy lub równy od wysokości wpłaty, oraz nie wypadł symbol tarczy, Strażnik zostaje *uszkodzony*.

Rozpoznanie Sławnych Obywateli (za każdego Obywatela, którego chcesz rozpoznać, zapłać 1 Zaufanie za każdego Strażnika): Potajemnie podglądaj Obywatela i odłóż go tak, aby widoczny był *zielony wskaźnik*.

Przemieszczanie Sławnych Obywateli (1 Zaufanie za każdy Dystrykt, z którego wychodzi Obywatel): Przenieś Obywateli z twojego Dystryktu do innych Dystryktów.

Zdobywanie Zaufania: Otrzymaj 1 Zaufanie (bez kosztów).

Wywołanie Zamieszek (1 Zaufanie na Strażnika, za każdego *nierozpoznanego* Obywatela): Ujawnij wszystkich Obywateli w Dystrykcie. Zamieszki kończą się sukcesem, jeśli jest więcej *aktywnych* Obywateli niż Strażników i Zdrzców. **Sukces:** Umieść żeton Zamieszek i uszkodź Strażników. **Porażka:** Master Plan awansuje o 1, a Wielka Maszyna może aresztować *aktywnych* Obywateli.

Akcje Specjalne Bohaterów

1 Zaufanie za Strażnika (z wyjątkiem Stacji Kontroli Nexus **B**). Możliwe do wykonania w Głównych Dystryktach. Większość Głównych Dystryktów ma 2 Akcje do wyboru.

Plac Centralny: podnieś Niezadowolenie o liczbę Obywateli na Placu Centralnym pomniejszoną o liczbę Strażników. *Ujawnieni* Zdrzajcy nie są liczeni.

Stacja Kontroli Nexus: **A** zmień położenia Dystryktu. **B** Dowolny Bohater otrzymuje 3 Zaufania (bez kosztów).

Wieża Prawa: **A** odwołaj opublikowaną Dyrektywę. **B** Dowolny Bohater odzyskuje utraconą kartę Dostępu.

Wielka Cytadela: **A** wybierz i odrzuć kartę Dyrektywy na ręce Wielkiej Maszyny. **B** Przywróć jednego *aresztowanego* Sławnego Obywatela, jako *rozpoznanego*, do dowolnego Dystryktu.

V. Faza Zamknięcia

KROK 1. Za każdą nieudaną Obławę zwiększ poziom Niezadowolenia o 1. Jeśli Etap Zamieszek został osiągnięty, za każdą nieudaną Obawę, Bohaterowie, za darmo, rozpoznają 1 dowolnego Sławnego Obywatela. Usuń żetony Obławy.

KROK 2. Wykonaj warunek Wydarzenia Miejskiego "Tylko na koniec tej rundy ..." (jeżeli istnieje).

KROK 3. Sprawdź warunek Wydarzenia Miejskiego "Master Plan awansuje, jeśli...".

Rozpocznij następną rundę.

Zwycięstwo lub Porażka

Rewolucjoniści wygrywają po 3 udanych Zamieszkach. Etap Zamieszek na torze Niezadowolenia liczy się jako 1 udane Zamieszki.

Wielka Maszyna wygrywa, gdy Master Plan znajduje się na XII.