

CHROMOSOME

INSTRUKCJA

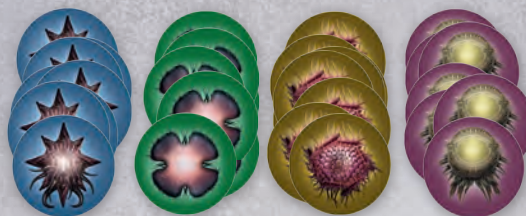
CEL GRY

W *Chromosome* wcielasz się w pozaziemski organizm – mikroba z obcej galaktyki, który dotarł na Ziemię wraz z ogromnym meteorytem, a następnie trafił do ściśle tajnej placówki badawczej. W wyniku splotu różnych okoliczności placówka niedługo ulegnie samozniszczeniu. Twoim celem jest przetrwać zagładę i wydostać się na zewnątrz. Żeby to zrobić, będziesz się mnożyć, mutować i walczyć z innymi obcymi mikroorganizmami. Zwycięzcą okaże się tylko ten, kto potrafi najlepiej się przystosować i na różne sposoby pokona konkurentów.

ZAWARTOŚĆ



20 kafli pomieszczeń



48 żetonów populacji
(po 12 na gatunek mikroba)



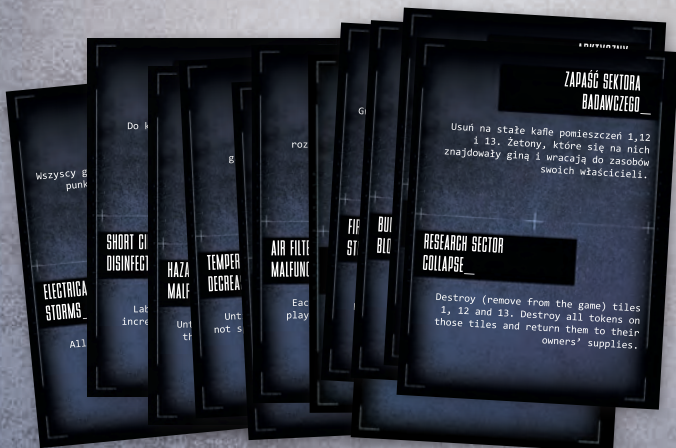
4 żetony
napromieniowania
oraz 4 żetony losu



4 plansze graczy



1 plansza pomocnicza



12 kart wydarzeń



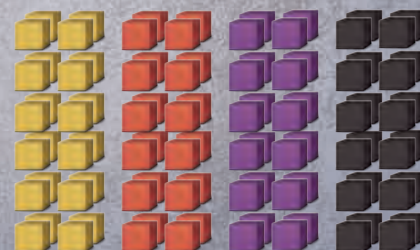
10 kostek promieniowania



1 kostka
znacznika czasu



1 specjalna kość



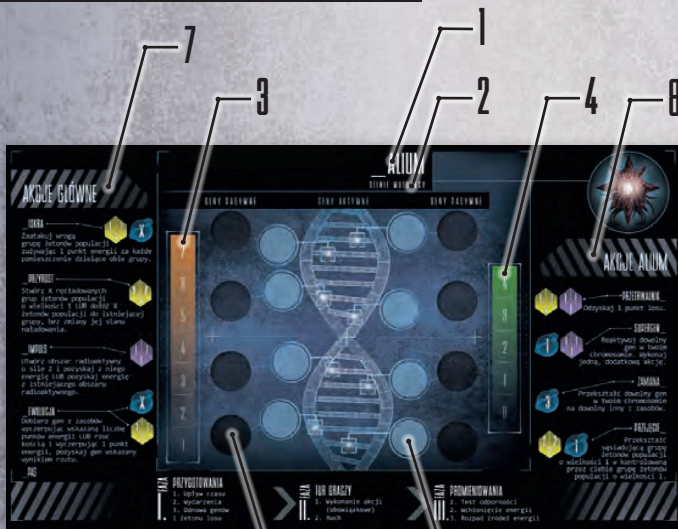
64 kostki genów
(w 4 kolorach)

KAFLE POMIESZCZEŃ



- Poziom sterylności**
Poziom (liczba rur), który określa minimalną wielkość grupy żetonów populacji, jaka może wejść do danego pomieszczenia.
- Numer**
Numer służy identyfikacji kafli i ma znaczenie w przypadku niektórych kart wydarzeń.
Uwaga: czerwonym kolorem oznaczyliśmy kafle zagrożone usunięciem z gry w wyniku działania niektórych kart wydarzeń. Zachowajcie szczególną ostrożność wchodząc do tych pomieszczeń! Zignorujcie kolor, jeśli gracze w wariacie bez kart wydarzeń.

PLANSZA GRACZA

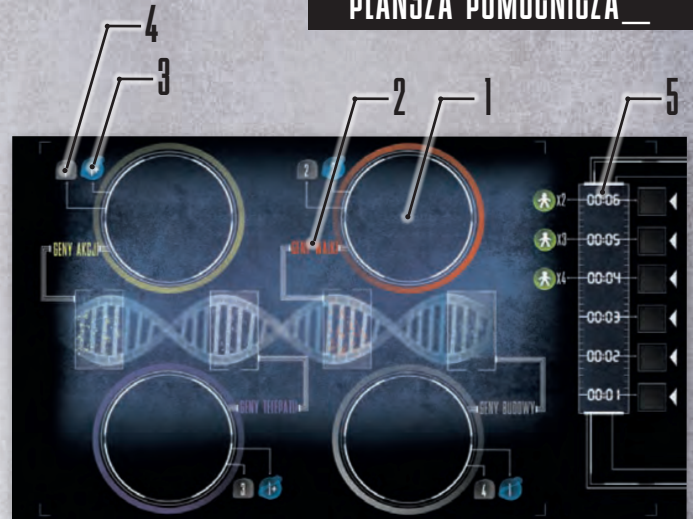


- Nazwa**
Określa gatunek mikroba.
- Charakterystyka**
Opis typowych dla danego gatunku cech.
- Tor napromieniowania**
Tor służący do mierzenia poziomu napromieniowania mikroba. Jeśli w którymkolwiek momencie gry poziom ten wzrośnie ponad 7, gracz natychmiast przegrywa i uruchamia proces zakończenia gry.
- Tor losu**
Tor służący do mierzenia poziomu punktów losu. W grze są one wykorzystywane na kilka sposobów.
- Miejsca na geny aktywne**
Na tych polach (będących częścią chromosomu)

umieszczać będziecie aktywne, gotowe do wykorzystania geny.

- Miejsca na geny pasywne**
Na tych polach (będących częścią chromosomu) umieszczać będziecie geny pasywne, czyli takie, które zostały już wykorzystane i nie mogą być użyte ponownie w tej rundzie.
- Akcje główne**
Opis akcji głównych wraz z ich kosztem.
- Akcje specjalne**
Opis akcji specjalnych wraz z ich kosztem.

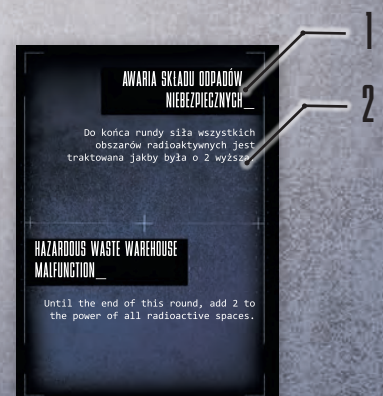
PLANSZA POMOCNICZA



- Zasoby genów**
Miejsca, w których należy umieścić kostki odpowiednich genów.
- Nazwy genów**
Określa rodzaj genów.
- Koszt energii**
Koszt jaki należy ponieść w punktach energii, aby przyłączyć dany gen do swojego chromosomu.
- Wartość losu**
Określa, który gen zostanie przyłączony do chromosomu w przypadku wybrania losowego wariantu akcji *Ewolucja*.
- Zegar**
Służy do mierzenia wpływających rund i pokazuje, ile zostało ich do końca rozgrywki.

KARTA WYDARZEŃ

- Nazwa**
- Efekt**, który należy wprowadzić w życie.



ŻETONY POPULACJI



strona naładowana



strona rozładowana



Żetony populacji odzwierciedlają mikroby w grze. Każdy żeton populacji ma dwie strony: naładowaną i rozładowaną. Żetony populacji ułożone w stosie, jeden na drugim, tworzą grupy żetonów populacji o zróżnicowanej wielkości. Pojedynczy żeton w pomieszczeniu stanowi grupę o wielkości 1, dwa żetony – 2, a trzy żetony tworzą grupę o wielkości 3. Trzy to maksymalna wielkość grupy żetonów, jaka może wystąpić w grze, dlatego niemożliwe jest dołożenie kolejnego żetonu do grupy o wielkości równej trzy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. W zależności od liczby graczy rozłóżcie kafle pomieszczeń na stole posiłkując się poniższymi układami:



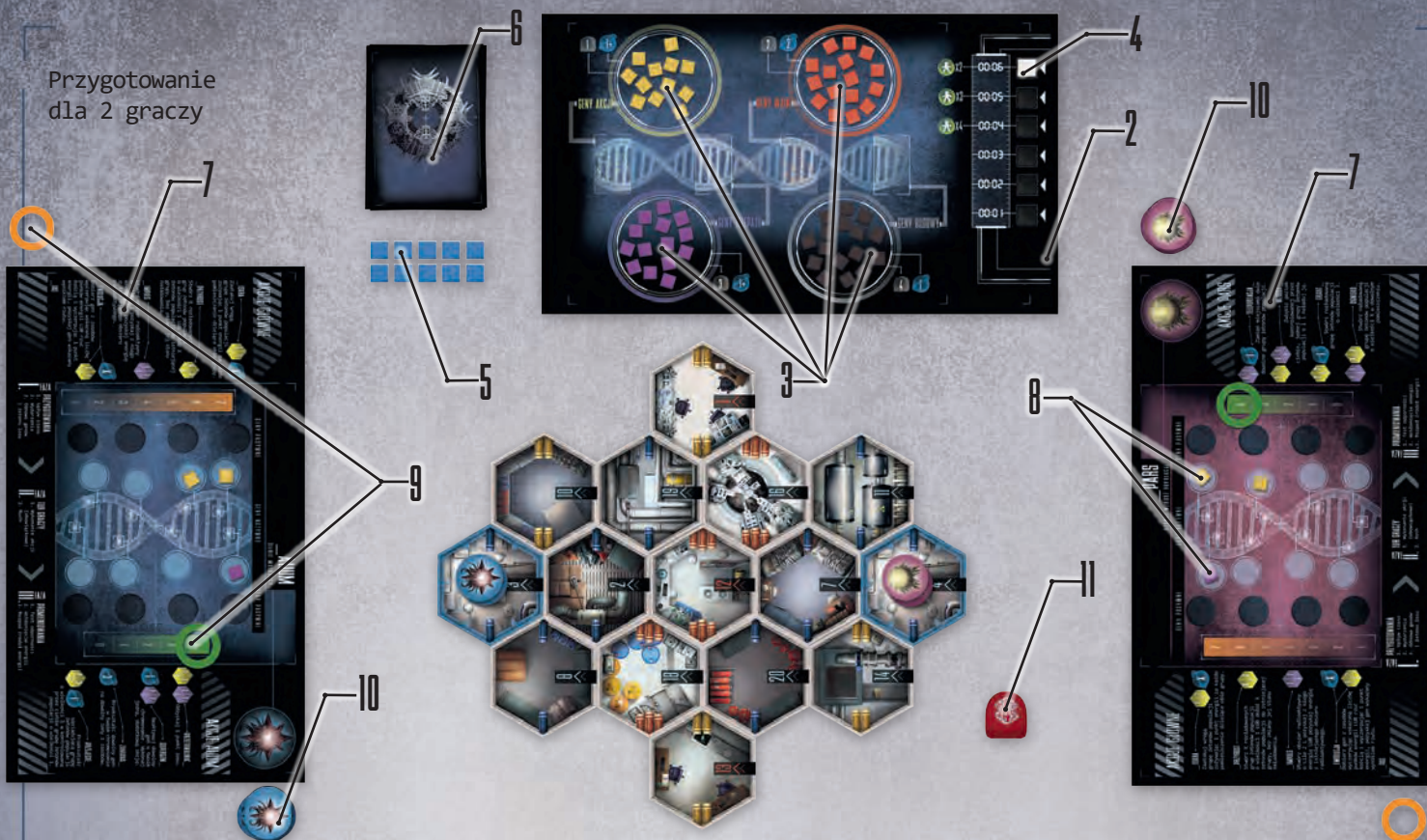
układ dla dwóch graczy

układ dla trzech graczy

układ dla czterech graczy

Uwaga: kiedy nabierzecie już nieco doświadczenia w grze, możecie stworzyć swoje własne, niepowtarzalne układy pomieszczeń. Pamiętajcie tylko, żeby każde pomieszczenie startowe sąsiadowało z co najmniej jednym pomieszczeniem o poziomie sterylności równym 1!

2. Połóżcie planszę pomocniczą obok kafli pomieszczeń, w zasięgu każdego z graczy.
3. Na planszy pomocniczej ułóżcie kostki genów w taki sposób, aby ich kolor odpowiadał kolorowi pola, na którym leżą.
4. Połóżcie kostkę znacznika czasu na zegarze w odpowiednim miejscu w zależności od liczby graczy: 2 graczy - 6 rund, 3 graczy - 5 rund, 4 graczy - 4 rundy.
5. Niebieskie kostki promieniowania połóżcie obok planszy pomocniczej.
6. Przetasujcie karty wydarzeń i umieśćcie je w zakrytym stosie obok planszy pomocniczej.
7. Rozdajcie każdemu z graczy po jednej planszy gracza. Możecie je rozlosować lub wybrać w dowolny sposób.
8. Każdy z graczy bierze z planszy pomocniczej 3 kostki genów (2 żółte i 1 fioletową) i układa je na pustych polach aktywnych genów na swojej planszy gracza.
9. Każdy gracz bierze 1 pomarańczowy żeton napromieniowania i kładzie go obok swojej planszy gracza. Pojawi się on na torze napromieniowania dopiero, kiedy mikroba danego gracza otrzyma jakiegokolwiek napromieniowanie. Następnie każdy z graczy bierze też zielony żeton losu i układa go aktywną stroną (niewyblakły kolor) na polu z numerem 4 na swoim torze losu.
10. Każdy bierze też zestaw żetonów populacji w kolorze swojego mikroba i umieszcza go obok swojej planszy.
11. Połóżcie specjalną kość w zasięgu wszystkich graczy.
12. Najmłodszy gracz rozpoczyna grę.
13. W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza rozpoczynającego, każdy z graczy układa po dwa ze swoich żetonów populacji w stosie na wybranym wolnym polu startowym (z niebieską ramką), stroną naładowaną ku górze.



Przygotowanie dla 2 graczy

PRZEBIEG GRY

I.3. ODNOWA GENÓW I ŻETONÓW LOSU

Rozgrywka w *Chromosome* toczy się na przestrzeni kolejnych rund. Każda runda dzieli się na kilka faz, które należy wykonywać w określonej kolejności:

I. FAZA PRZYGOTOWANIA > II. FAZA TUR GRACZY > III. FAZA PROMIENIOWANIA

I. FAZA PRZYGOTOWANIA

Uwaga: należy pominąć ją w pierwszej rundzie gry.

- I.1. Upływ czasu
- I.2. Wydarzenia
- I.3. Odnowa genów i żetonu losu

I.1. UPŁYW CZASU

Przesuńcie znacznik czasu na zegarze o jeden poziom niżej. Jeśli znacznik czasu miałby spaść poniżej „1”, to gra dobiega końca. Gra dwuosobowa może trwać maksymalnie 6 rund. W rozgrywce dla 3 graczy – 5, a dla czterech – 4.

I.2. WYDARZENIA

Odkrycie wierzchnią kartę ze stosu kart wydarzeń, przeczytajcie jej tekst, wprowadźcie w życie jej efekt i odłóżcie ją odkrytą na bok. Wydarzenia losowe -zgodnie z treścią- mogą mieć działanie natychmiastowe, działać przez całą rundę bądź też mieć efekt permanentny, jak ma to miejsce w przypadku wydarzeń, których efektem jest zniszczenie pomieszczeń w grze.

Przesuńcie wszystkie pasywne geny (znajdujące się na polach pasywnych genów na waszych planszach graczy) i umieśćcie je z powrotem na polach aktywnych genów. Jeśli wasz żeton losu jest wyczerpany, odwróćcie go na aktywną, niewyblakłą stronę.

II. FAZA TUR GRACZY

W tej fazie gracze po kolei, zaczynając od gracza rozpoczynającego, wykonują swoje tury, tak długo aż wszyscy nie spasują. Wówczas przejdźcie do kolejnej Fazy.

Uwaga: zaczynając od rundy drugiej, w kolejnych rundach graczem rozpoczynającym jest zawsze gracz, który na początku Fazy Tur Graczy ma najmniej swoich (kontrolowanych przez siebie) żetonów na planszy! Jeśli występuje remis, nowym graczem rozpoczynającym zostaje ten z remisujących graczy, który siedzi najbliższej po lewej od poprzedniego gracza rozpoczynającego.

Każdy gracz w swojej turze:

1. MOŻE poruszyć swoje żetony populacji,
2. MOŻE wyczerpać 3 punkty energii, żeby odzyskać 1 punkt losu,
3. MOŻE odrzucić gen(y) budowy, żeby obniżyć poziom napromieniowania,
4. MUSI wykonać jedną z dostępnych akcji: główną albo specjalną.

Kolejność wykonywania tych działań jest dowolna.

11.1. RUCH

Gracz może wykonać JEDEN ruch żetonami populacji przed albo po wykonaniu akcji. Poruszyć można dowolną liczbę żetonów populacji z jednej grupy o jedno pole (pomieszczenie). Można rozdzielić istniejącą grupę, aby się poruszyć lub ruszyć całą istniejącą grupą. Nie wolno w tym samym ruchu rozdzielić dużej grupy na kilka mniejszych i przenieść każdą z nich do innego pomieszczenia. Na jednym kafle pomieszczenia zawsze może znajdować się tylko jedna grupa żetonów populacji. Nie wolno wchodzić na pola zajęte przez żetony innej graczy. Wolno natomiast wchodzić na obszary radioaktywne.

Jeśli ruch żetonów jednego gracza zakończy się na polu pomieszczenia, na którym ma on już inne swoje żetony, to obie grupy jego żetonów łączą się w jedną. Pamiętajcie, że NIGDY nie możecie tworzyć grup większych niż złożone z trzech żetonów!

Jeśli grupa naładowana łączy się z grupą rozładowaną, to całość nowo powstałej grupy żetonów populacji należy rozładować. To samo dzieje się, jeśli grupa rozładowana łączy się z grupą naładowaną. Nowo powstałą grupę żetonów populacji także trzeba rozładować.

PRZYKŁAD: Magda dysponuje grupą żetonów populacji o wielkości 3 [1]. Może albo przenieść całą grupę do sąsiedniego pomieszczenia [2], albo np. wziąć dwa żetony z tej grupy i przenieść je wspólnie do sąsiedniego pomieszczenia [3]. W ten sposób powstaną dwie grupy – jedna o wielkości 1, druga o wielkości 2. Magda nie mogłaby położyć każdego z żetonów do innego pomieszczenia, gdyż wtedy nie byłby to JEDEN ruch.



[1]



[2]



[3]

11.2. POZIOM STERYLNOŚCI POMIESZCZEŃ

Podczas ruchu musicie zwracać uwagę na poziom sterylności pomieszczeń, czyli liczbę rur wentylacyjnych na kafle pomieszczenia. Do pomieszczeń o poziomie sterylności 1 wejść mogą grupy żetonów populacji o dowolnej wielkości. Do pomieszczeń o poziomie sterylności równym 2, wejść mogą tylko grupy o wielkości 2 lub 3, a do pomieszczeń o najwyższym poziomie sterylności wynoszącym 3, wejść mogą tylko największe możliwe grupy, czyli takie o wielkości wynoszącej 3.

Uwaga: jeśli w trakcie gry wielkość grupy żetonów populacji w pomieszczeniu spadnie poniżej wymaganej poziomu sterylności, to nic się nie dzieje. Ta grupa będzie mogła swobodnie wyjść z pomieszczenia pod warunkiem spełnienia warunków sterylności w pomieszczeniu, do którego przechodzi, ale nie może już do niego wrócić, póki nie urośnie.

PRZYKŁAD: Magda postanawia rozdzielić swoją grupę o wielkości 3 i przesunąć 1 z żetonów do sąsiedniego pomieszczenia, w którym znajdują się już jej rozładowane żetony. W pomieszczeniu o poziomie sterylności 3 został więc tylko 1 żeton populacji, ale Magda może tak zrobić. W ten sposób powstała nowa, rozładowana grupa o wielkości 3 [1]. Przemów w swojej turze nie rozdziela grupy i całą przesuwa na pomieszczenie o poziomie sterylności 2 [2]. Nie może przesunąć jej na pomieszczenie o sterylności 3, gdyż jego grupa (o wielkości 2) jest zbyt mała. [3]



[1]



[2]



[3]

II.3. AKCJE

W swojej turze, po opłaceniu kosztu, każdy gracz ma do dyspozycji: akcje główne, takie same dla wszystkich mikroobów oraz akcje specjalne, unikalne dla swojego gatunku. Pamiętajcie: w każdej turze możecie wykonać dokładnie JEDNĄ z 9 dostępnych dla was akcji!

KOSZTY AKCJI

Kosztem może być dowolna kombinacja poniższych elementów, wskazana przy odpowiedniej akcji na planszach graczy:

1. WYCZERPANIE AKTYWNEGO GENU

Jeśli koszt wskazuje, iż należy wyczerpać gen/geny, to należy przełożyć je z pól aktywnych genów na planszy gracza na pola genów pasywnych. Genów pasywnych nie można używać do opłacania kosztu akcji. Jeśli gracz nie posiada wystarczającej liczby potrzebnych mu do opłacenia kosztu akcji aktywnych genów, to nie może jej wykonać. Raz na RUNDĘ (nie turę), możesz wydać 1 punkt losu zamiast dowolnie wybranego genu. Następnie odwróć żeton losu na wyczerpaną (wyblakłą) stronę.

2. WYCZERPANIE ODPOWIEDNIEJ LICZBY PUNKTÓW ENERGII

Żeby opłacić koszt punktów energii należy:

a) Odwrócić odpowiednią liczbę swoich naładowanych żetonów w grze na rozładowaną stronę. **Uwaga:** rozładować należy zawsze pełną grupę żetonów populacji, nawet jeśli koszt energii jest mniejszy niż liczba żetonów populacji w naładowanej grupie. Każdy odwrócony żeton to jeden punkt energii. Ewentualna nadwyżka zwyczajnie przepada. **Wskazówka:** warto więc czasem przed rozładowaniem żetonów populacji rozdzielić większą, naładowaną grupę na dwie mniejsze i rozładować jedynie jedną z nich.

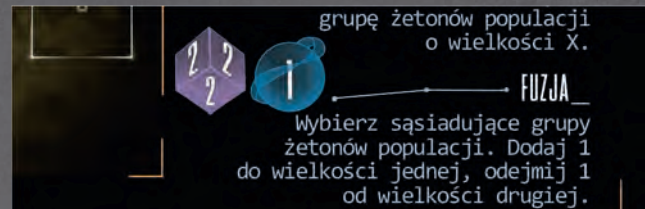
I/ALBO

b) Odrzucić odpowiednią liczbę zdobytych trofeów i oddać je do zasobów ich właścicieli. Każdy odrzucony żeton trofeum, to dwa punkty energii (więcej o trofeach na stronie 14).

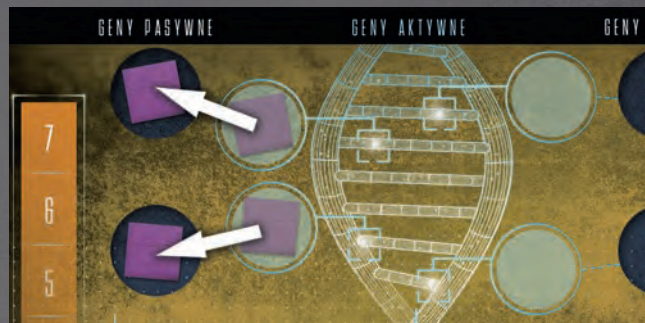
Uwaga: Energię na oba powyższe sposoby można uzyskać tylko w swojej turze!

Uwaga: rozładowane grupy żetonów populacji są w pełni funkcjonalne. Mogą normalnie poruszać się i wykonywać akcję, ale oczywiście nie można nimi opłacać kosztu energii, póki nie zostaną naładowane.

PRZYKŁAD: Przemogła gatunkiem Ferox. Chciałby wykonać akcję Fuzji na sąsiedniej, wrogiej grupie żetonów o wielkości 2. Kosztem tej akcji są 2 geny telepatii oraz 1 punkt energii [1]. Przemogła przesuwa więc dwie fioletowe kostki z aktywnych pól na swojej planszy gracza i układa je na polach genów pasywnych [2]. Następnie musi wyczerpać 1 punkt energii. W grze posiada jednak jedynie jedną grupę żetonów o wielkości 3. Może albo rozładować ją całą biorąc pod uwagę, że nadwyżka niepotrzebnych 2 punktów energii przepadnie [3], albo najpierw wykonać ruch jednym z żetonów do sąsiedniego pomieszczenia i następnie rozładować ten pojedynczy żeton. [4] Dzięki temu pozostawiona grupa o wielkości 2 wciąż jest naładowana. Decyduje się na tę drugą opcję.



[1]



[2]



[3]



[4]

AKCJE GŁÓWNE

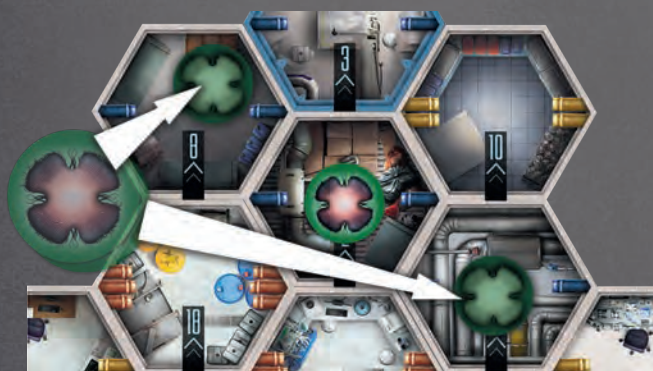
PRZYRÓST

Akcja przyrostu służy dodawaniu nowych żetonów populacji do gry. Opłacając ją wybraną liczbą genów akcji można dołożyć taką samą liczbę żetonów populacji do istniejącej już w grze grupy żetonów populacji (pamiętajcie o maksymalnym rozmiarze grupy wynoszącym 3!) bez zmiany jej stanu naładowania ALBO położyć po 1 rozładowanym żetonie populacji na pustych pomieszczeniach, sąsiadujących z którąś z grup żetonów populacji należących do gracza. Nie można w ten sposób dołożyć żetonów jeśli nie pozwala na to poziom sterylności pomieszczenia. Jeśli skończyły wam się żetony populacji w zasobach, nie można wykonać tej akcji.

PRZYKŁAD: Tomek ma do wykorzystania 2 geny akcji i chciałby wykonać akcję Przyrostu. Może albo dołożyć 2 żetony do istniejącej już naładowanej grupy o wielkości 1. [1] (dzięki temu powstanie duża, naładowana grupa o wielkości 3), ALBO dołożyć po 1 żetonie na dwóch, sąsiadujących z którąś z jego grup, pomieszczeniach. Wówczas te grupy żetonów populacji o wielkości 1 będą jednak od początku rozładowane. [2]



[1]



[2]

EWOLUCJA

Akcja ewolucji pozwoli wam dodać do swoich chromosomów nowe geny. Opłacicie ją wyczerpaniem genu akcji oraz rozładowaniem odpowiedniej liczby punktów energii. Istnieją tutaj dwie opcje:

1. Zapłacenie (wyczerpanie) kosztu punktów energii wskazanego obok wybranego przez was genu na planszy pomocniczej. [1] Wyczerpując odpowiednią liczbę punktów energii możecie wówczas wziąć any gen i położyć go na polu aktywnych genów na swojej planszy. [2]

Uwaga: +1 oznacza koszt w wysokości posiadanych już genów danego typu +1.

Na przykład, dysponując już dwoma genami akcji, kupienie trzeciego kosztować będzie wyczerpanie 3 punktów energii.

ALBO

2. Wyczerpanie jednego punktu energii i rzut kością. Wynik rzutu wskaże wam, który gen MUSICIE położyć na polu aktywnych genów na swojej planszy gracza. [3]. Jest to wariant losowy, ale tańszy i przez to czasem opłacalny.

Uwaga: w swoim chromosomie nigdy nie możecie mieć więcej niż 8 genów (pasywnych i aktywnych). Jeśli natomiast macie już 8, nie możecie wykonywać akcji ewolucji.



[1]



[2]



[3]

RODZAJE GENÓW

ŻÓLTE GENY AKCJI

(koszt energii +1)

Geny te są podstawowymi, niezbędnymi do przetrwania mikroba genami. Służą do wykonywania wielu akcji głównych i specjalnych.



FIOLETOWE GENY TELEPATII

(koszt energii +1)

Nieco bardziej wyspecjalizowane geny pozwalające mikrobom na wykonywanie bardziej złożonych akcji i manipulowanie obszarami radioaktywnymi.



CZERWONE GENY WALKI

(koszt energii 2)

Bardzo agresywne geny, przystosowane do niszczenia przeciwnika. Dzięki nim mikroby zyskują większy potencjał w walce. Za każdy wyczerpany (odłożony na pasywne pole) w trakcie walki gen walki, dodajcie 1 do swojej siły.



CZARNE GENY BUDOWY

(koszt energii 1)

Niezwykle ważne geny stanowiące o wielkości struktury wewnętrznej mikroba i jej odporności na promieniowanie. Mają dwojakie użycie:
a) obecne na polach aktywnych genów dodają zawsze 1 do wszystkich testów odporności,
b) w swojej turze, przed lub po wykonaniu akcji, odrzucając aktywny gen budowy z powrotem do zasobów genów na planszy pomocniczej możecie natychmiast obniżyć swój poziom napromieniowania o 2.



ISKRA

Iskra to podstawowa akcja ataku dostępna dla wszystkich. Aby wykonać dzięki niej atak, musicie wyczerpać gen akcji oraz rozładować odpowiednią liczbę punktów energii w liczbie 1 punkt za każde pole dzielące atakującą i broniącą się grupę. **Nie wliczajcie pola, na którym stoi obrońca.** W związku z tym atak na sąsiednie pomieszczenie nie kosztuje żadnej energii!

ATAK

Aby rozstrzygnąć atak jednej grupy żetonów populacji na inną, wykonajcie poniższe kroki w następującej kolejności:

1. Atakujący musi wybrać, którą grupą żetonów populacji zaatakuje oraz grupę będącą celem ataku, a następnie opłacić koszt ataku – będzie on się różnił w zależności od wybranej akcji ofensywnej.

2. Atakujący gracz określa siłę swojej grupy żetonów, która jest równa liczbie żetonów w atakującej grupie (jej wielkości). W tym momencie atakujący może też zdecydować się wyczerpać dowolną liczbę posiadanych przez siebie genów walki – za każdy wyczerpany gen dodając 1 do swojej siły. Tylko w tym momencie może też obniżyć swój poziom punktów losu, dodając 1 do swojej siły za każdy zużyty punkt losu. (więcej o punktach losu na stronie 14.)

3. Broniący się gracz określa siłę swojej grupy żetonów, która jest równa liczbie żetonów w broniącej się grupie (jej wielkości). Tylko w tym momencie broniący się gracz może też zdecydować się wyczerpać dowolną liczbę posiadanych przez siebie genów walki – za każdy wyczerpany gen dodając 1 do swojej siły. Może też obniżyć swój poziom punktów losu, dodając 1 do swojej siły za każdy zużyty punkt losu.

4. Atakujący gracz rzuca kością za swoją grupę żetonów. W tym momencie zarówno on, jak i dowolny inny gracz (nie tylko przeciwnik) może zużyć punkt losu, żeby zmusić atakującego się gracza do przerzucenia kości. Można to robić aż do zużycia wszystkich punktów losu.

5. Broniący się gracz rzuca kością za swoją grupę żetonów. W tym momencie zarówno on, jak i dowolny inny gracz (nie tylko przeciwnik) może zużyć punkt losu, żeby zmusić broniącego się gracza do przerzucenia kości. Można to robić aż do zużycia wszystkich punktów losu.

6. Następnie obaj gracze dodają wyniki swoich rzutów kośćmi do siły swoich grup żetonów i ewentualnych modyfikatorów wynikających z niektórych akcji specjalnych.

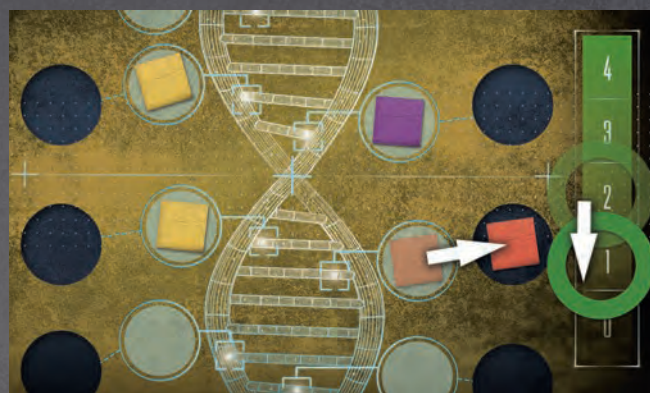
7. Wygrywa gracz, którego siła jest wyższa. Różnica w wielkości obu wyników oznacza, ile żetonów z walczącej grupy musi usunąć przegrany.

8. Usunięte żetony otrzymuje zwycięzca jako żetony trofeów i umieszcza je przed sobą.

9. W przypadku remisu, obrońca i atakujący biorą po jednym żetonie z walczącej grupy przeciwnika i kładą przed sobą jako trofeum.

Uwaga: nie wolno atakować swoich własnych grup żetonów!

PRZYKŁAD: Przemo postanawia zaatakować Tomka przy pomocy akcji Iskry. Jego grupa żetonów populacji znajduje się w odległości 1 pola [1] i jej wielkość wynosi 3. Grupa Tomka dysponuje wielkością równą 2. Przemo wyczerpuje więc 1 żółtą kość genu akcji i przekłada ją na pole pasywnych genów na planszy. Następnie musi wyczerpać jeszcze 1 punkt energii za pole dzielące jego grupę od grupy Tomka. Postanawia rozładować całą atakującą grupę. [2] Niepewny wyniku starcia wyczerpuje jeszcze 1 czerwony gen walki przekładając go na pasywne pole swojej planszy gracza. Oprócz tego obniża też o 1 poziom punktów losu [3]. Daje mu to całkowitą siłę równą 5. Tomek nie ma wyjścia i żeby zachować szanse robi to samo wyczerpując dwa ze swoich genów walki. Jego siła wynosi więc 4. Pierwszy kością rzuca Przemo. Wypada 4. Tomek nie chce, żeby siła Przema wynosiła 9, więc zużywa punkt losu i nakazuje mu przetrzucić. Tym razem wypada 1, co z kolei za punkt losu przetrzuca Przemo. Kolejny wynik to 2 i nikt nie decyduje się poświęcić losu, żeby znów go przetrzucić. Przemo dysponuje więc końcową siłą równą 7. Tomek rzuca i wypada 1, co – zużywając kolejny punkt losu – decyduje się przetrzucić. Tym razem wypada 4. Przemo nie ma już jednak punktów losu i nie może zmusić Tomka do przetrzucenia! Końcowa siła grupy Tomka wynosi 8 i to on wygrywa 8-7. Jego przewaga wyniosła 1, więc zabiera z przegranej grupy jeden żeton populacji Przema i układa przed sobą jako trofeum.



[3]

IMPULS

Impuls pozwala wam pozyskiwać potrzebną energię z obszarów radioaktywnych lub tworzyć nowe obszary. Płacąc 1 gen telepatii, możecie użyć tej akcji na dwa sposoby:

1. Weźcie dwie kostki promieniowania i połóżcie je na dowolnym (pustym lub zajęтым) pomieszczeniu w grze. Stworzyliście tym samym nowy obszar radioaktywny o sile 2. [1] Możecie od razu naładować wszystkie swoje, sąsiadujące z nim grupy żetonów populacji o maksymalnej wielkości równej obecnej sile obszaru radioaktywnego. [1] Możecie też stworzyć nowy obszar radioaktywny w tym samym pomieszczeniu, w którym już jakiś obszar się znajduje. Tym samym stworzycie jeden obszar o większej sile. Powstałe w ten sposób obszary o sile 3 lub większej naładują oczywiście grupy o wielkości 3 i mniejszej. [2]

10



[1]



[2]



[1]



[2]

Uwaga: w pudełku znajduje się 10 kostek promieniowania i jest to maksymalna wspólna siła obszarów radioaktywnych jakie mogą znajdować się w grze.

- Możecie zaczerpnąć energii z już istniejącego obszaru radioaktywnego i tym samym naładować wszystkie swoje grupy żetonów (o wielkości równej lub mniejszej od siły obszaru), które z nim sąsiadują. [1] Po zaczerpnięciu z istniejącego obszaru, obniżcie siłę tego obszaru o 1 usuwając jedną z jego kostek i odkładając ją do puli obok planszy pomocniczej. [2]



[1]



[2]

OBSZARY RADIOAKTYWNE

Energia jest niezwykle istotnym w grze czynnikiem. Wymagana jest choćby do wykonywania dużej części z dostępnych akcji. Pozyskuje się ją głównie z obszarów radioaktywnych, których tworzenie opisaliśmy powyżej w dziale akcji IMPULS. Liczba kostek promieniowania składających się na dany obszar radioaktywny oznacza jego siłę. Im silniejszy obszar radioaktywny, tym większe grupy żetonów populacji może naładowywać. Tylko obszary o sile 3 lub większej, naładują grupy żetonów o wielkości 3 i mniejsze, obszary o sile 2 - naładują grupy o wielkości 2 i słabsze itd.

Niestety oprócz niewątpliwych plusów płynących z wykorzystywania i tworzenia obszarów radioaktywnych, wiążą się one z pewnym ryzykiem. Posiadanie żetonów populacji na polach sąsiadujących z obszarami radioaktywnymi powoduje bowiem konieczność wykonania testów odporności w III Fazie każdej rundy. Te z kolei mogą doprowadzić do podwyższenia poziomu napromieniowania waszych mikrobów. Jeśli poziom ten przekroczy 7 - przegrywacie! Więcej na stronie 13 w dziale PROMIENIOWANIE, A KONIEC GRY.

PAS

Pas oznacza, że nie chcecie/nie możecie już wykonać żadnych akcji w tej rundzie. Pasujący gracz będzie mógł wrócić do gry dopiero w następnej rundzie, chyba że jego mikroby zostają zaatakowane - wówczas normalnie się broni. Może więc używać punktów losu w walce, ale nie może np. obniżyć poziomu napromieniowania dzięki genom budowy, bo nie przeprowadza już swoich tur. Jeśli wszyscy gracze spasują - Faza Tur Graczy dobiega końca.

Uwaga: jako, że pas jest akcją - można przed lub po spasowaniu wykonać ruch.

AKCJE SPECJALNE

Oprócz akcji głównych do dyspozycji każdego mikroba są też 4 akcje specjalne - przypisane tylko do danego gatunku. Te z nich, które mogłyby wywoływać pytania, opisujemy poniżej:

ALUM

Supergen

Zwyczajnie przełóżcie jeden z pasywnych genów na swojej planszy z powrotem na pole aktywne. Następnie możecie wykonać jeszcze jedną akcję, ale już bez kolejnego ruchu! Akcja ta nie musi wykorzystywać reaktywowanego właśnie genu.

Zamiana

Jeśli przekształcacie gen z aktywnego pola, to nowy gen pojawia się na planszy również jako aktywny. Jeśli z pasywnego - to nowy gen również wchodzi na planszę pasywny.

Przejęcie

Wrogi żeton trafia do was jako trofeum, a na jego miejsce układacie swój żeton populacji, z własnej puli.

FEROX

Więź

Atakująca grupa również wlicza się do liczby grup sąsiadujących z celem!

Dominacja

W przypadku remisu z wykorzystaniem dominacji, przeciwnik wciąż oddaje wam jeden żeton z walczącej grupy jako trofeum (standardowo w przypadku remisu), ale wy nie oddajecie mu swojego.

Fuzja

Fuzja może dokonać się między dowolnymi grupami, również takimi, z których żadna nie należy do gracza, który jej używa.

CADUM

Koncentracja

Kierujcie się normalnymi zasadami budowania obszarów radioaktywnych.

Nasylenie

Zwiększa poziom napromieniowania WSZYSTKICH mikrobów w grze – także samego Cadum!

Moc

„?” oznacza tutaj dowolny gen.

Fala

Pozwala przenieść obszar radioaktywny na inne pole i od razu wywołać przy nim konieczność wykonania testu odporności z siłą przeniesionego obszaru radioaktywny. Jeśli w wyniku tego testu którykolwiek z graczy będzie musiał poświęcić swoje żetony populacji z planszy, to gracz Cadum otrzymuje je jako trofea.

PARS

Teleportacja

Może dotyczyć żetonów dowolnych graczy! W przypadku teleportacji nie mają zastosowania zasady sterylności pomieszczeń! Można więc teleportować grupę żetonów o wielkości 2 do pomieszczenia o poziomie sterylności 3.

Ognisko

W przypadku Ogniska MAJĄ zastosowanie zasady sterylności pomieszczeń! Nie można więc stworzyć grupy o wielkości 1 w pomieszczeniu o poziomie sterylności wynoszącym 3.

Gigant

Stworzona w ten sposób grupa musi standardowo sąsiadować z co najmniej jedną grupą żetonów populacji gracza, który wykonał akcję Gigant.

III. FAZA PROMIENIOWANIA

Po tym jak wszyscy gracze spasują, następuje kolejna faza – Faza Promieniowania. Wykonajcie poniższe czynności w podanej kolejności:

III.1. Test odporności

III.2. Wchłonięcie energii

III.3. Rozpad źródeł energii

III.1. TEST ODOPORNOCI

Wszystkie grupy żetonów populacji sąsiadujące z obszarami radioaktywnymi muszą teraz wykonać test odporności, w kolejności od tych, które sąsiadują z polami o największej sile. W przypadku remisu, gracz rozpoczynający wybiera, który obszar radioaktywny rozpatrzyć jako pierwszy. Aby to zrobić, wykonajcie następujące czynności:

1. Określcie siłę obszaru radioaktywnego czyli innymi słowy policzcie liczbę kostek promieniowania, z których się składa.
2. Policzcie liczbę waszych grup żetonów populacji, które znajdują się na sąsiadujących do tego obszaru pomieszczeniach. Pole obszaru radioaktywnego też jest tutaj polem sąsiadującym.
Uwaga: Liczba grup żetonów to nie to samo co liczba żetonów! Grupa to stos od 1-3 żetonów!
3. Dodajcie do siebie obie wartości, a otrzymacie siłę zagrożenia promieniotwórczego.
4. Następnie musicie rzucić kością. Inni gracze/lub wy sami mogą zmusić was do przerwania tego rzutu przy pomocy punktu losu. Dodajcie po 1 do ostatecznego wyniku rzutu za każdy aktywny gen budowy w posiadaniu gracza wykonującego test odporności.
5. Różnica pomiędzy siłą zagrożenia promieniotwórczego, a wynikiem rzutu określa poziom napromieniowania, które otrzyma wasz mikrob.
6. Jeśli różnica jest dodatnia, to dodajcie tyle ile wyniosła na torze napromieniowania na swojej planszy gracza, przesuwając żeton o odpowiednią liczbę pól w górę. Jeśli nie była dodatnia, nic nie robicie.

Czynności te powtórzcie dla każdego obszaru radioaktywnego w grze.

PRZYKŁAD: W grze znajdują się 2 obszary radioaktywne. Jeden o sile 2, drugi o sile 4. Z silniejszym obszarem sąsiadują tylko 2 grupy Przema, więc jego poziom zagrożenia wynosi 6 (4+2). Przemo rzuca kością i wypada 1, co oznacza, że poziom napromieniowania wzrośnie mu o 5, a to wyeliminowałoby go z gry. Postanawia więc zużyć punkt losu i przerzucić rzut. Tym razem wypada 4 i poziom napromieniowania podnosi się jedynie o 2. Inni gracze mogą co prawda zużyć los, żeby zmusić go do przerwania dobrego wyniku, ale tego nie robią. Wokół drugiego obszaru znajdują się dwie grupy Tomka oraz jedna grupa żetonów populacji Magdy. Zagrożenie promieniotwórcze dla Tomka wynosi więc 4 (2+2),

a dla Magdy 3 (2+1). Tomek rzuca kością i wypada 3, więc podnosi swój poziom napromieniowania o 1 (4-3) przesuważąc żeton napromieniowania na torze w górę o 1 pole. Magdzie wypada 4 więc nic się nie dzieje (3-4= wynik ujemny).



PROMIENOWANIE, A KONIEC GRY

Promieniowanie emitowane przez obszary radioaktywne jest bardzo niebezpieczne z jednego powodu. Jeśli wasz poziom napromieniowania przekroczy 7, to automatycznie przegrywacie grę.

Możecie jednak temu zapobiec. Jeśli kiedykolwiek mieliście otrzymać tyle promieniowania, że wyjdzie ono ponad 7 na torze napromieniowania, to możecie odłożyć pewną liczbę swoich żetonów populacji w grze z powrotem do swojej puli. Jeden żeton za każdy przekroczony punkt promieniowania. Jeśli uda się wam zniwelować w ten sposób całe nadmierowe promieniowanie i wciąż macie żetony w grze, to znacznik pozostaje na „7”, a wy gracie dalej.

PRZYKŁAD: Przemco otrzymuje 5 punktów promieniowania, kiedy jego żeton napromieniowania wynosi 5. Najpierw podnosi więc go o 2 i kiedy wskazuje 7 musi jeszcze dodatkowo usunąć z planszy 3 swoje żetony populacji. Robi to, więc nie przegrywa automatycznie i będzie mógł kontynuować grę w następnej rundzie normalnie.

Promieniowania można też pozbywać się w swojej turze przy użyciu czarnych kostek genów budowy. Więcej na ten temat na stronie 9 w ramce RODZAJE GENÓW.

III.2. WCHŁONIĘCIE ENERGII

Po teście odporności, obszary radioaktywne oddają ceną energię. Naładujcie wszystkie grupy żetonów, które sąsiadują z obszarami radioaktywnymi w grze. Oczywiście pamiętajcie, że obszary o sile 1 (z jedną kostką) mogą ładować jedynie grupy żetonów populacji o wielkości 1 (z jednym żetonem), obszary o sile 2 – grupy o wielkości 2 itd.

III.3. ROZPAD ŹRÓDEŁ ENERGII

Następnie źródła tracą swoją siłę. Usunąć po 1 kostkę promieniowania z każdego obecnego w grze obszaru radioaktywnego.

KONIEC RUNDY

Po Fazie Promieniowania rozpoczyna się nowa runda i jej pierwsza faza, czyli Faza Przygotowania.

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na dwa sposoby:

OPCJA 1. Upłynęła przewidziana dla danej liczby graczy liczba rund.

OPCJA 2. Jeden z graczy został wyeliminowany.

OPCJA 1

Gra kończy się bez eliminacji jakiegokolwiek z graczy. Należy teraz podliczyć punkty. Każdy gracz otrzymuje:

- po 1 punkcie za każdy pozostały w grze, należący do gracza żeton populacji na planszy,
- po 1 punkcie za każdy zdobyty w grze żeton trofeum (więcej o trofeach na stronie 14),
- po 2 punkty za każdy pozostały graczowi punkt losu, którego nie wykorzystał (więcej o punktach losu na stronie 14),
- każdy gracz musi też odjąć od swojego wyniku punkty w liczbie równej poziomowi napromieniowania gracza.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów! Jeśli nastąpił remis, wszyscy remisujący wygrywają!

OPCJA 2

Gra może też skończyć się poprzez wyeliminowanie któregoś z graczy. Gracz (gracze) może zostać wyeliminowany jeśli stracił wszystkie swoje żetony populacji na planszy lub jeśli jego poziom promieniowania przekroczył 7 i nie ma już żetonów w grze, żeby go zneutralizować.

Jeśli nastąpi taka sytuacja, każdy z pozostałych graczy, który nie spasował, może wykonać jeszcze jedną standardową turę w kolejności wskazówek zegara i gra dobiega końca. Podliczcie wówczas punkty wg podanej wyżej metody. Wylimowany gracz (gracze) przegrywa automatycznie, więc jego (ich) wynik nie ma znaczenia.

TROFEA

Trofea, to wrogie żetony zbierane przez graczy przede wszystkim w wyniku przeprowadzania skutecznych ataków, ale także m.in. w wyniku działania niektórych akcji specjalnych, które same w sobie standardowymi atakami nie są (np. Fala - akcja należąca do gatunku Cadum).

Trofea można wykorzystać na dwa sposoby:

1. W swojej turze można usunąć trofeum, żeby otrzymać jednorazowo 2 punkty energii np. w celu wykonania jakiejś akcji. Żeton taki wraca następnie do swojego właściciela, czyli gracza kierującego mikroblem danego gatunku.
2. Każde niewykorzystane w powyższy sposób trofeum liczy się jako 1 punkt w końcowej punktacji.

Korzystajcie z nich rozważnie!

PUNKTY LOSU

Punkty losu to bardzo istotny element gry, pozwalający graczom na wiele zaskakujących zagrań. Każdy z graczy rozpoczyna grę z 4 punktami losu. Punkty losu można wykorzystać na kilka sposobów:

1. Punkty losu pozwalają zmusić dowolnego gracza (także siebie) do przerwania dowolnego rzutu w grze. Obniżając znacznik losu o 1 można więc zmusić atakującego lub obrońcę do przerwania kości w ataku bądź np. zmusić gracza (także siebie), żeby przerzucił test odporności na promieniowanie.
2. Podczas walki, za każdy 1 zużyty punkt losu można podnieść siłę swojej grupy o 1. (więcej na temat walki na stronie 9 w ramce ATAK)
3. W zamian za 1 punkt losu można także RAZ NA RUNDĘ wykorzystać go jako dowolnego koloru gen. Zwyczajnie obniżcie o 1 pole znacznik na torze losu i wirtualnie „dodajcie” potrzebny wam gen, w dowolnym celu - przeważnie w celu wykonania jakiejś akcji. Nie można robić tego w czasie walki! Można natomiast zaraz przed i po. Uwaga: *pamiętajcie, że możecie zrobić to raz na całą rundę - nie turę!* Żeby o tym pamiętać, odwróćcie znacznik losu na drugą, wyczerpaną stronę.
4. Na koniec gry, każdy zachowany punkt losu liczy się jako 2 punkty w końcowej punktacji.

Jak więc widzicie punkty losu stanowią ważny element rozgrywki, a odpowiednie nimi zarządzanie może dać wam zwycięstwo. Punkty losu można też przywracać. Żeby to zrobić, W SWOJEJ TURZE, RAZ NA TURĘ, zwyczajnie wyczerpcie po 3 punkty energii, żeby podnieść poziom swoich punktów losu o 1.

PUSTE POLA

Jeśli jakiegokolwiek pomieszczenia zostają usunięte z gry w wyniku działania kart wydarzeń, pola te pozostają puste. Gracze nie mogą poruszać się i atakować przez puste pola.

Uwaga: pole gry nigdy nie może zostać podzielone na dwie, niepotączone ze sobą części. Jeśli taka sytuacja miałaby nastąpić - zwyczajnie anulujcie działanie danej karty wydarzeń.

WARIANT BEZ WYDARZEŃ

Jeśli chcielibyście, żeby rozgrywka w Chromosome była nieco bardziej przewidywalna i mniej losowa, proponujemy wariant, w którym nie będziecie używać kart wydarzeń. Zwyczajnie nie wykładajcie ich w momencie przygotowania do gry i omińcie punkt „Wydarzenia” w Fazie Przygotowania gry.

INDEKS

akcje - 7
akcje główne - 8
akcje specjalne - 11
aktywny gen - 5,7,8
atak - 9
czarny gen budowy - 9
czerwony gen walki - 9
energia - 7,11
ewolucja - 8
faza promieniowania - 12
faza przygotowania - 5
faza tur graczy - 5
fioletowy gen telepatii - 9
gracz rozpoczynający - 5
grupa żetonów populacji - 4
impuls - 10
iskra - 9
wydarzenie - 5
koniec gry - 13
koniec rundy - 13
koszt (akcji) - 7
koszt energii - 7
naładowany - 4
obszar radioaktywny - 11
odnowa genów - 5
pas - 11
pasywny gen - 5,7
pomieszczenie startowe - 4
poziom napromieniowania - 12,13
poziom sterylności - 6
promieniowanie - 11,13
przyrost - 8
punkty losu - 14
rozładowany - 4
rozpad źródeł energii - 13
ruch - 6
runda - 5
siła - 9
siła zagrożenia promieniotwórczego - 12
siła obszaru radioaktywnego - 10,11
test odporności - 12
tor losu - 3
tor napromieniowania - 3
trofea - 14
tura - 5
upływ czasu - 5
wchłonięcie energii - 13
wielkość grupy, rozmiar grupy - 4
wyczerpanie - 7
wylimowanie gracza - 13
zasoby genów - 3
żeton populacji - 4
żyty gen akcji - 9



Autor: Marcin Danysz

Ilustracje: Patrycja Ignaczak

Opracowanie graficzne: Ola Regulska

Opracowanie wersji polskiej i angielskiej: CUBE Factory of Ideas

Produkcja: CUBE Factory of Ideas

Testerzy:

Mateusz Mirzyński, Rafał Jelonek, Bartek Rzepka, Tomasz Jaworski, Mikołaj Kudła,
Przemysław Bobrowski, Tomasz Gałkowski

Pomoc w opracowaniu wersji angielskiej: Adam Taylor



CUBE Anna Bobrowska

os. Bolesława Chrobrego 8/49

60-681 Poznań

www.factorycube.com

Wyprodukowano w Polsce.

Masz pytania dotyczące zasad?

Napisz: wydawnictwo@cube.pl

Uwaga!

Gra nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy,
zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.

**Wszelkie prawa zastrzeżone.
© 2016 Cube Factory of Ideas**

