



PROJEKT

A.R.T.



Jesteście członkami Art Rescue Team (Zespołu Ratunkowego Sztuki) – organizacji walczącej z Białą Ręką, nikczemną korporacją odpowiedzialną za niezliczone kradzieże cennych dzieł sztuki na całym świecie.

Wasz zespół specjalistów –
najlepszych swoich
dziedzinach – będzie
podróżować z Japonii do Rio

przez Polinezję i Skandynawię, **aby odszukać skradzione**
dzieła sztuki i zwrócić je prawowitym właścicielom.

Czy zdołacie jako grupa zgromadzić wystarczająco wiele
wskazówek i na czas powstrzymać tę kulturową grabież?

Omówienie gry

„Projekt A.R.T.” jest **grą kooperacyjną** – wszyscy
razem walczyacie przeciwko grze. Na początku rundy
każdy gracz dobiera 2 karty misji, po czym wspólnie
dyskutujecie, które z nich chcielibyście zagrać
i w jakiej kolejności.

Wasze zasoby – paliwo, broń i krótkofalówki –
są wspólne dla całej grupy, dlatego zarządzanie nimi
będzie kluczowe dla sukcesu. Zasoby te będą wam
potrzebne do zagrywania kart misji, odnajdywania
wskazówek, poruszania się i walki z Białą Ręką.
Spróbujcie odzyskać wszystkie dzieła sztuki,
zanim wyczerpie się talia misji!

PRZYGOTOWANIE

Poniższe instrukcje przygotowania do gry są rozpisane na potrzeby misji na mapie Japonii, rozgrywanej na średnim poziomie trudności. W przypadku misji na innych mapach zastosujcie się do ogólnych kroków (według których przygotowujemy mapę Japonii) i uzupełnijcie je o dodatkowe elementy przygotowania dla danej mapy. Jeśli chcecie dowiedzieć się więcej o poziomach trudności i złożoności misji na różnych mapach, zapoznajcie się z zasadami na s. 4-5.

- 1 Połóżcie pośrodku stołu mapę misji w Japonii. Każdy gracz bierze pionek gracza, kartę gracza i kość gracza w wybranym kolorze, a także **3 znaczniki zdrowia**.
- 2 Aby stworzyć wspólną pulę zasobów, połóżcie obok planszy misji planszетkę vana i umieśćcie na odpowiednich polach: **3 znaczniki paliwa**, **3 znaczniki krótkofalówek** oraz **3 znaczniki broni**.

- Spis magazynowy -

zdjęcie	liczba	- nazwa -
	72	karty misji
	1	kafelek końca gry
	5	czarne kości sprzymierzeńców
	6	- elementy graczy -
		kolorowe kości graczy
		pionki graczy
		karty graczy
+ 6 MAP MISJI		
	6	żółte znaczniki paliwa
	6	zielone znaczniki krótkofalówek
	6	szare znaczniki broni
	25	różowe znaczniki zdrowia
	40	białe pionki agentów Ręki
	8	znaczniki dzieł sztuki
	3	znaczniki utraconych miast
	3	dodatkowe znaczniki utraconych miast dla Polinezji
		PLANSZETKA VANA!



Przygotowanie misji
dla 3 graczy na
mapie Japonii

- [illegible]

POZIOMY TRUDNOŚCI

Gra „Projekt A.R.T.” została zaprojektowana w taki sposób, aby za pomocą zmiennych poziomów trudności i skomplikowania rozgrywki zapewnić graczom **regrywalność i odpowiednie wyzwania**. W „Projekcie A.R.T.” dostępne są **4 poziomy trudności**.

Zalecamy, abyście rozpoczęli przygodę z grą od średniego poziomu trudności.

Podczas przygotowania do gry, w zależności od wybranego poziomu trudności, wprowadźcie odpowiednią modyfikację:

- **Łatwy:** każdy gracz zaczyna grę z 4 znacznikami zdrowia.
- **Średni:** każdy gracz zaczyna grę z 3 znacznikami zdrowia.
- **Trudny:** każdy gracz zaczyna grę z 2 znacznikami zdrowia.
- **„Udało im się, bo nikt im nie wytłumaczył, że to niemożliwe”:** każdy gracz zaczyna grę z 1 znacznikiem zdrowia.



Ponieważ komunikacja i koordynacja działań są w grze kluczowe dla sukcesu, weźcie pod uwagę, że rozgrywki dla 5 i 6 graczy z natury stanowią większe wyzwanie. Stanowczo sugerujemy, abyście na początku odkrywali „Projekt A.R.T.” w grupie od 2 do 4 graczy.

Rodzaje dzieł sztuki



FILMY



RZEźBY



KSIĄŻKI



SZTUKI
WIZUALNE



ARTEFAKTY



MUZYKA

Korzystajcie z poniższej tabelki, aby odnotowywać zwycięstwa na poszczególnych mapach w misjach rozgrywanych na różnych poziomach trudności.

Galeria sław!

Postawcie w odpowiednim polu, gdy przegracie rozgrywkę na danej mapie, a , gdy zdołacie wygrać!

	Łatwy 	Średni 	Trudny 	Udało im się, bo nikt im nie wytłumaczył, że to niemożliwe
PRZYGOTOWANIE Liczba znaczników zdrowia na gracza				
JAPONIA				
EGIPT				
USA				
SKANDYNAWIA				
POLINEZJA				
RIO DE JANEIRO				

„Projekt A.R.T.” zapewnia także 3 poziomy złożoności rozgrywki na różnych mapach. Same w sobie nie czynią one gry trudniejszą (ani łatwiejszą), ale dodatkowe zasady mogą zauważalnie podnieść odczucie skomplikowania gry. Dlatego zalecamy, abyście zaczęli od Japonii, a następnie misje rozgrywali w kolejności podanej w powyższej tabelce.

Twórcy gry



RUNDA

Każda runda składa się z 4 głównych faz, rozgrywanych w następującej kolejności:

- A - Misja
- B - Ruch
- C - Walka
- D - Koniec rundy

KLUCZOWE INFORMACJE

>> Poniższe informacje odnoszą się do wszystkich faz.

>> ZARZĄDZANIE ZASOBAMI

Zasobami w grze są paliwo, broń i krótkofalówki. Zdrowia nie uważa się za zasób. Każdego zasobu jest dokładnie 6 sztuk - zarządzajcie nimi rozsądnie!

>> PODCZAS ROZGRYWKI:

- KIEDY GRACZ WYDAJE ZASOBY, muszą one pochodzić ze wspólnej puli, znajdującej się na planszecie vana. Zużyte zasoby odrzuca się do rezerwy.

GDY WIDZISZ TEN SYMBOL:
PAMIĘTAJ
O ŻŁOTEJ ZASADZIE!



- JEŻELI WE WSPÓLNEJ PULI NIE MA WYSTARCZAJĄCEJ LICZBY ZASOBÓW wymaganego rodzaju, gracz może wydać jeden z własnych znaczników zdrowia za każdy brakujący zasób. Nie wolno mu jednak wydać zdrowia zamiast zasobu, jeśli zasób ten jest dostępny w puli. Nazywa się to **ŻŁOTĄ ZASADĄ!**

- KIEDY GRACZ ZDOBYWA ZASOBY, bierze je z rezerwy i kładzie we wspólnej puli. Jeśli jednak w rezerwie nie ma już zasobów danego rodzaju, nie może on ich otrzymać.
- KIEDY GRACZ ZDOBYWA ZDROWIE, bierze znaczniki zdrowia z rezerwy. Każdy znacznik zdrowia może położyć na swojej karcie gracza lub przekazać go dowolnemu innemu graczowi (niezależnie od tego, gdzie na mapie znajduje się ten gracz). Nie ma limitu znaczników zdrowia dla danego gracza. Ale jeśli znaczniki zdrowia w rezerwie się skończą - żaden gracz nie otrzymuje kolejnych.
- KIEDY GRACZ TRACI ZDROWIE (niezależnie od powodu), musi odłożyć do rezerwy własne znaczniki zdrowia. **Inni gracze nie mogą oddać własnych znaczników zdrowia zamiast niego.**



A - Misja

Faza misji składa się z 2 kroków, podczas których gracze będą zagrywać karty misji, aby przybliżyć się do zwycięstwa.

>> Planowanie misji

Najpierw każdy z graczy dobiera po 2 karty misji z talii (w dowolnej kolejności). Następnie gracze dyskutują, starając się wspólnie zaplanować najlepszą strategię.

RUNDA

WAŻNE

W „Projekcie A.R.T.” nie ma z góry ustalonej kolejności graczy. Każdy zagra 1 kartę misji, najpierw jednak gracze muszą ustalić, w jakiej zrobią to kolejności. Dyskutując, mogą wyjaśnić współgraczom swoje zamiary, ale nie wolno im ujawniać kart misji, które mają na ręce – inni gracze widzą wyłącznie rewersy kart współgraczy (z symbolami wskazówek).

Przykładowo gracze mogą mówić: „Słuchajcie, przydałby mi się znacznik paliwa, żeby zagrać świetną kartę! Czy ktoś mógłby go dla mnie zdobyć, zanim to zrobię?”; „Jeśli nie zdobędziemy broni, stracę zdrowie!”; „Kurczę, jeżeli zagram jedną ze swoich kart, w Tokio pojawiają się dwaj agenci. Musimy skombinować krótkofalówki, żeby zrekrutować sprzymierzeńca!”.

**POWODZENIE MISJI ZALEŻY OD TYCH DECYZJI,
DLATEGO DOBRZE PRZEMYŚLCIE PLAN I SKOORDYNUJCIE SVOJE
DZIAŁANIA!**



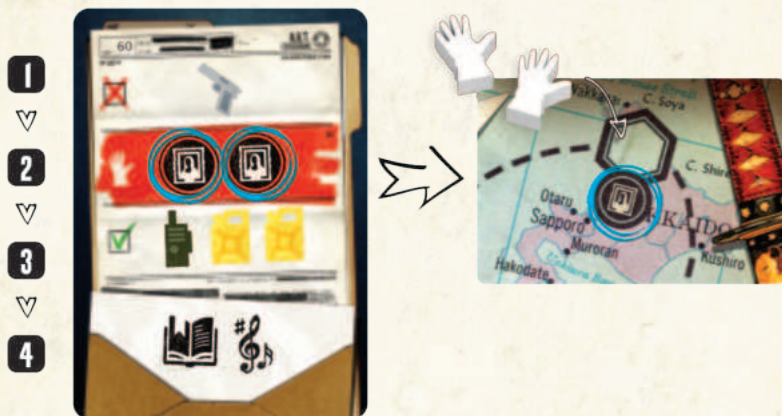
Podczas tej fazy gracze mogą – dowolną liczbę razy – wydać zasób (lub znacznik zdrowia, jeśli w puli brakuje zasobów; zob.: **ZŁOTA ZASADA** ), aby dobrać nową kartę misji, nawet po odsłonięciu kafelka końca gry.

Gdy uzgodnicie plan działania, każdy z graczy zagra po 1 karcie misji. Oczywiście po dowolnym zagranie możecie przerwać grę i ponownie się naradzić, żeby zmodyfikować strategię – grunt, by każdy gracz ostatecznie zagrał 1 kartę.



>> Zagrywanie karty misji

W tej fazie **każdy gracz musi zagrać 1 kartę misji** - i w pełni wykonać zawarte w niej kroki - a NASTĘPNIE odrzucić pozostałe na ręce karty na stos kart odrzuconych obok talii misji. Żeby zagrać kartę misji, gracz wykonuje wszystkie kroki, **od góry do dołu**.



1 Wyдай zasób wskazany w pierwszej ramce.



2  **Położ agenta/agentów** na miastach wskazanych w drugiej ramce. **Za każdy symbol miasta** **położ 1 agenta** w odpowiednim mieście. Niektóre karty misji wymagają położenia 2 lub 3 agentów w tym samym mieście.

Jeżeli gracz musi położyć agenta lub agentów w **utraconym mieście**, połóżcie ich zamiast tego na polu Białej Ręki (zob. utracone miasta na s. 14).

Uwaga! Jeżeli brakuje wam agentów, by położyć ich na planszy, natychmiast przegrywacie rozgrywkę.

3 Weź zasoby albo znaczniki zdrowia wskazane w trzeciej ramce.

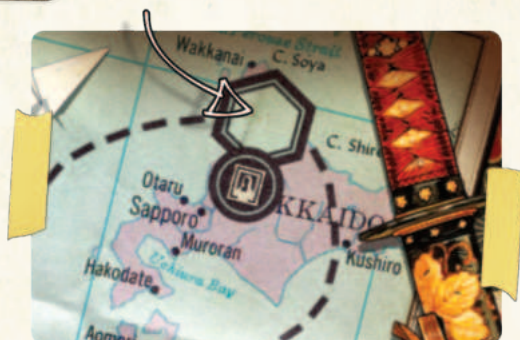


TOR WSKAZÓWEK



- 4** Zbierz wskazówki wskazane w czwartej ramce. Są one także widoczne na rewersie karty. **Odwróć kartę i połóż ją obok mapy misji. Staje się ona kartą wskazówki.** Układajcie karty wskazówek na sobie, w taki sposób, żeby wszystkie wskazówki były widoczne – w ten sposób utworzycie tor wskazówek.

Gdy na torze wskazówek **widoczne będą 3 identyczne wskazówki**, karty z tymi wskazówkami należy natychmiast odrzucić. W ten sposób odkrywacie skradzione dzieło sztuki – połóżcie znacznik dzieła sztuki w mieście z tym samym symbolem. **Musicie to zrobić, nawet jeśli tego nie potrzebujecie.**



- Możliwe jest odkrycie kilku dzieł sztuki w tej samej rundzie, ale musicie odkrywać je pojedynczo, nawet jeśli będziecie zmuszeni do odrzucenia kart wskazówek, które pozwoliłyby wam odkryć inne dzieło sztuki.
- Jeżeli odkryjecie dzieło sztuki, które należy położyć w utraconym mieście – albo w mieście, gdzie leży już odkryte dzieło sztuki – nie umieszczajcie znacznika na planszy (ale mimo to odrzućcie karty ze wskazówkami).



B – Ruch

Po tym, gdy wszyscy zagrają karty misji, musicie wspólnie zdecydować, czy – i dokąd – chcecie poruszyć swoje pionki. Ponieważ w grze **nie obowiązuje ścisła kolejność graczy**, to od waszych ustaleń zależy, **w jakiej kolejności** będą poruszane poszczególne pionki.



Gracz może poruszać swój pionek z miasta do miasta wzdłuż łączących je dróg. Ruch nie jest obowiązkowy. **Za każdy ruch wzdłuż drogi do sąsiedniego miasta musisz wydać 1 znacznik paliwa** (chyba że zasady specyficzne dla danej mapy misji mówią inaczej).

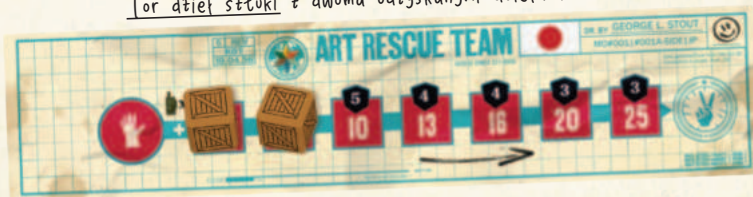


>> Nie wolno ci zatrzymywać się w utraconym mieście ani przez nie przechodzić (zob.: utracone miasta na s. 14).

>> Dobrze zaplanujcie ruch pionków, biorąc pod uwagę koszt paliwa. Pamiętajcie też o **ZŁOTEJ ZASADZIE** ❤️. Możesz wydać znacznik zdrowia, jeżeli chcesz się poruszyć, a w puli nie ma już paliwa; ale nie możesz wydać znacznika zdrowia, jeśli w puli wciąż jest paliwo.

Kiedy wszyscy gracze poruszają swoje pionki (lub zdecydują się ich nie poruszać), wszystkie dzieła sztuki w miastach z pionkami graczy i **bez pionków agentów Białej Ręki** są podnoszone i układane na **torze dzieł sztuki** (od lewej do prawej), co powoduje wzrost **poziomu zagrożenia** agentów.

Tor dzieł sztuki z dwoma odzyskanymi dziełami sztuki.



C - Walka

W tej fazie gracze wspólnie decydują, czy chcą walczyć z agentami znajdującymi się w tych samych miastach co pionki graczy. Tak jak w poprzednich fazach **nie ma ustalonej kolejności** graczy, dlatego **dobrze się zastanówcie, jaka kolejność walki jest dla was najbardziej korzystna**. W każdym mieście można przeprowadzić **tylko jedną walkę** - nawet jeśli stoi w nim kilka pionków graczy. **Nie musicie walczyć, jeśli nie chcecie tego robić.**

W KAŻDYM MIEŚCIE, W KTÓRYM ZDECYDUJECIE SIĘ WALCZYĆ:

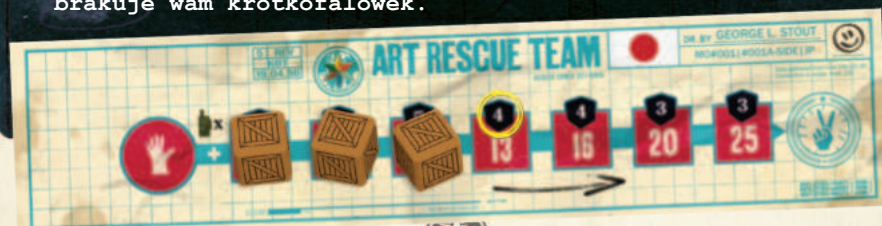
- 1** Wybierzcie przywódcę spośród graczy, którzy są zaangażowani w walkę (mają w danym mieście pionek). To przywódca ponosi konsekwencje ewentualnej porażki (zob. s. 13).
- 2** Przywódca rzuca swoją kością oraz kośćmi wszystkich odblokowanych sprzymierzeńców (zob. niżej). **Każdy inny gracz zaangażowany w walkę rzuca swoją kością.**
- 3** Zsumujcie wyniki na wszystkich kościach - jest to siła walki waszego zespołu.

PRZYKŁAD
OBLICZANIA
SIŁY WALKI

$$4 + 5 + 1 + 3 = 13$$

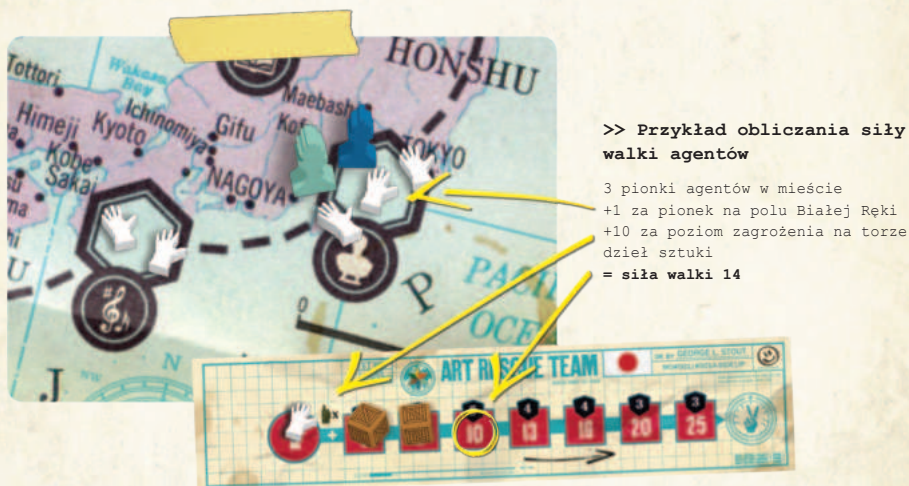
>> KOŚCI SPRZYMIERZĘNCÓW

W trakcie rundy, pomiędzy fazami, gracze mogą zdecydować o wydaniu znaczników krótkofalówek, aby odblokować nowe kości sprzymierzeńców. Kość taką bierze się z rezerwy i kładzie ją na wskazanym polu na mapie misji. Koszt odblokowania kości sprzymierzeńca (w krótkofalówkach) jest widoczny na torze dzieł sztuki, na pierwszym wolnym polu, patrząc od lewej strony.  Pamiętajcie, że - na własne ryzyko - możecie wydawać w tym celu znaczniki zdrowia, jeśli brakuje wam krótkofalówek.



- 4** Porównajcie siłę walki zespołu z siłą walki agentów.
Aby określić siłę walki agentów, zsumujcie:

- > liczbę pionków agentów w mieście, gdzie toczy się walka;
- > poziom zagrożenia agentów widoczny na torze dzieł sztuki – na pierwszym wolnym polu, patrząc od lewej strony;
- > ewentualnie liczbę pionków agentów na polu Białej Ręki (zob.: utracone miasta na s. 14).



>> Rezultat walki!



Jeżeli wasza siła walki jest równa sile walki agentów lub od niej większa, wygrywacie walkę.

Pionki agentów są odrzucane z powrotem do rezerwy.



Weźcie pod uwagę, że jeśli wygracie walkę w mieście, w którym znajduje się dzieło sztuki, musicie natychmiast podnieść to dzieło i położyć na torze dzieł sztuki, co powoduje wzrost poziomu zagrożenia agentów. Może to mieć znaczenie dla kolejności, w jakiej chcecie rozgrywać walki.





Jeżeli wasza siła walki jest **mniejsza od siły walki agentów** (i tylko wtedy!), możecie:

■



Odrzucić dowolną liczbę kart z toru wskazówek, aby - za każdy symbol wskazówki widoczny na odrzuconej karcie - przerzucić dowolną kość. Każdy symbol wskazówki na odrzucanej karcie pozwala jednokrotnie przerzucić dowolną kość (robi to jej właściciel). Jeżeli na karcie widoczne są 2 wskazówki, gracze mogą - jednocześnie - przerzucić 2 kości. Odrzućcie kartę wskazówki po jej zużyciu, nawet jeśli nie wykorzystaliście wszystkich symboli.

Przykładowo: jeżeli zdecydujecie się odrzucić kartę z 2 wskazówkami, ale postanowicie przerzucić tylko 1 kość, po rzucie nie wolno wam przerzucić jej ponownie ani użyć drugiego symbolu do przerzucenia innej kości. Aby to zrobić, musicilibyście odrzucić inną kartę wskazówki.

■



Wydać znacznik broni. Dowolny gracz biorący udział w walce może **odrzuć znacznik broni** (lub znacznik zdrowia, jeżeli w puli nie ma znacznika broni) **aby zwiększyć siłę walki o 2**. Gracze mogą to robić wielokrotnie.

■

Zaakceptować porażkę. W takiej sytuacji przywódca traci **1 znacznik zdrowia** i odrzuca go do rezerwy.



Możecie wielokrotnie - i w dowolnej kombinacji - korzystać z powyższych możliwości (wydawać znaczniki broni, odrzucać karty wskazówek, by przerzucać kości, czy w końcu zaakceptować porażkę, jeśli po podjęciu tych działań wasza siła walki jest mniejsza od siły walki agentów, a wy nie chcecie ryzykować zmarnowaniem kolejnych zasobów).

Uwaga! Porażka w walce może skutkować całkowitą utratą miasta (zob. utracone miasta na następnej stronie).



RUNDA

D - Koniec rundy

Jeżeli na koniec rundy, po fazie walki, w dowolnym mieście znajduje się **5 lub więcej agentów**, przejmują oni nad tym miastem całkowitą kontrolę. Odrzućcie wszystkie pionki agentów z tego miasta do rezerwy i połóżcie na nim znacznik utraconego miasta. **Uważajcie - jeśli w dowolnym momencie zabraknie wam znaczników utraconych miast, by położyć je na planszy, natychmiast przegrywacie rozgrywkę.**



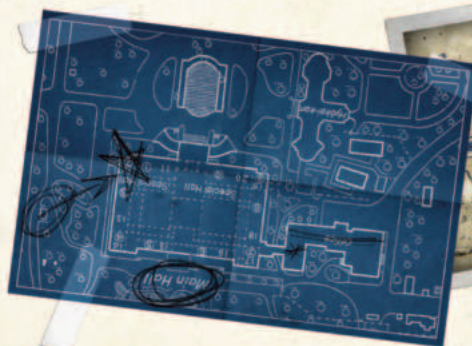
>> Utracone miasta

Utrata miasta może być bardzo uciążliwa. W kolejnych rundach:

- ilekroć karta misji nakaże wam umieszczenie agentów w mieście, które zostało utracone, zamiast tego kładziecie ich na polu Białej Ręki po lewej stronie toru dzieł sztuki, co zwiększa globalny poziom zagrożenia agentów;
- w fazie ruchu nie możecie zatrzymywać się w utraconym mieście ani przez nie przechodzić;
- jeżeli na koniec rundy w utraconym mieście znajdują się pionki graczy (ponieważ utraciliście miasto po przegranej walce), w fazie ruchu kolejnej rundy **MUSZA** oni przenieść swoje pionki do innych, sąsiadujących miast (jeśli żaden ruch nie jest możliwy, ponieważ pionki są otoczone przez utracone miasta lub zabraknie wam paliwa/znaczników zdrowia, **natychmiast przegrywacie rozgrywkę**);
- jeżeli zabraknie wam znaczników utraconych miast, by położyć je na planszy, **natychmiast przegrywacie rozgrywkę.**



- w fazie ruchu nie możecie zatrzymywać się w utraconym mieście ani przez nie przechodzić;
- jeżeli na koniec rundy w utraconym mieście znajdują się pionki graczy (ponieważ utraciliście miasto po przegranej walce), w fazie ruchu kolejnej rundy **MUSZA** oni przenieść swoje pionki do innych, sąsiadujących miast (jeśli żaden ruch nie jest możliwy, ponieważ pionki są otoczone przez utracone miasta lub zabraknie wam paliwa/znaczników zdrowia, **natychmiast przegrywacie rozgrywkę**);
- jeżeli zabraknie wam znaczników utraconych miast, by położyć je na planszy, **natychmiast przegrywacie rozgrywkę.**



KONIEC GRY

Rozgrywka może się skończyć na 4 sposoby:



>> Gdy choćby jeden z graczy **straci ostatni znacznik zdrowia**, natychmiast przegrywacie.



>> Gdy odkryty zostanie kafelek końca gry, odrzućcie go i dobierzcie niezbędną liczbę kart, jeśli jeszcze tego nie zrobiliście. Jeżeli do końca trwającej rundy nie uda się wam zebrać wszystkich niezbędnych dzieł sztuki, przegrywacie.



>> Jeśli **nie możecie** położyć na planszy pionka agenta lub znacznika utraconego miasta (ponieważ nie ma żadnych w rezerwie), natychmiast przegrywacie.



>> Gdy **zasłonicie dziełami sztuki wszystkie pola na torze dzieł sztuki**, natychmiast wygrywacie - możecie zwrócić je prawowitym właścicielowi.

KONIEC GRY

MISJE

Każda z 6 map misji - oprócz Japonii - wprowadza kilka modyfikacji do standardowych zasad. **Jeżeli zasada danej mapy stoi w sprzeczności z zasadą z instrukcji, zasada mapy ma pierwszeństwo.**

Stanowczo zalecamy graczom, żeby rozpoczęli poznawanie gry od mapy misji w Japonii. Pozostałe mapy nie są trudniejsze ani łatwiejsze, ale wzbogacają rozgrywkę o dodatkowe wyzwania.



JAPONIA



>> Przygotowanie i runda

Obowiązują standardowe zasady, bez żadnych wyjątków.



>> Przygotowanie



Położcie po 2 pionki agentów na każdym z 3 miast najbardziej wysuniętych na południe. Położcie po 3 pionki agentów na każdym z 4 miast najbardziej wysuniętych na północ.

- Postawcie pionki graczy w mieście wysuniętym najbardziej na południe. 
- Położcie dzieło sztuki w mieście wysuniętym najbardziej na północ.
- Nie kładźcie żadnych znaczników paliwa na planszecie vana.

>> Runda

Obowiązują standardowe zasady oraz następujące wyjątki:

- Kiedy gracze poruszają się na południe, ruch kosztuje 1 znacznik paliwa za każdy przebyty odcinek drogi.
- Kiedy gracze poruszają się na północ, w dół Nilu, ruch jest darmowy.





>> Przygotowanie



Położcie po 2 pionki agentów w każdym mieście z wyjątkiem Dallas, miasta startowego.

- Postawcie pionki graczy w mieście startowym .

>> Runda

Obowiązują standardowe zasady oraz następujące wyjątki:

- Po zagranie karty misji gracz odwraca ją i **zachowuje przed sobą.**
- W tej misji **każdy ma indywidualną pulę wskazówek.** Gracz musi zgromadzić 3 identyczne wskazówki **przed sobą**, żeby móc położyć na mapie dzieło sztuki. Ponieważ pule wskazówek są indywidualne, w fazie walki wszelkie przerzuty kości także są indywidualne.
- Jeśli na koniec fazy walki **w tym samym mieście** znajduje się kilku graczy, **mogą oni dowolnie wymieniać się kartami wskazówek**, o ile **w mieście** tym nie ma żadnego agenta.
- Kiedy gracz kończy swój ruch w Dallas, na koniec fazy ruchu zespół zdobywa znacznik broni.

EGIPT i USA





SKANDYNAWIA

>> Przygotowanie



Położcie po 2 pionki agentów w każdym mieście.

- Postawcie pionki graczy w mieście startowym .

>> Runda

Obowiązują standardowe zasady oraz następujące wyjątki:

- Koszt ruchu zależy od wybranej drogi. **Jeżeli jest to droga oznaczona za pomocą czerwonego sznurka, ruch kosztuje 2 znaczniki paliwa.** Jeżeli jest to droga oznaczona za pomocą beżowego sznurka, ruch kosztuje 1 znacznik paliwa.
- Kiedy gracz bierze **dzieło sztuki z danego miasta,** musi **natychmiast** zastosować jego efekt.

Lista efektów miast:

Zdobądź:



2 znaczniki paliwa



2 znaczniki krótkofalówek



2 znaczniki broni

Odrzuć:



2 dowolne zasoby



1 dowolna karta wskazówek

Położ:



1 agenta w każdym innym mieście



- Jeżeli efekt miasta pozwala zdobyć zasób, którego nie ma już w rezerwie, nie zdobywacie zasobu.
- Jeżeli efekt miasta nakazuje odrzucić zasób, a wy nie macie go w puli, zamiast tego jeden z graczy musi odrzucić znacznik zdrowia.
- Jeżeli efekt miasta nakazuje odrzucić kartę wskazówek, a wy nie macie żadnej na torze wskazówek, nic się nie dzieje.
- Jeżeli efekt miasta nakazuje położyć na mapie agentów, a w rezerwie brakuje ich pionków, **natychmiast przegrywacie rozgrywkę.**



DR. BY	SECRET
CH. BY	SECRET

A.R.T.



AMS PUL. 3.346.877

SM: 7251-24

EG46-001814_P4_Rev0.3 110711



SKANDYNAWIA



WYSPY POLINEZJI

>> Przygotowanie

- Nie kładźcie na wyspach żadnych agentów - wszystkie pionki agentów pozostają w rezerwie.
- Postawcie pionki graczy na wyspie startowej .



Dodajcie do rezerwy 3 dodatkowe znaczniki utraconych miast (oprócz standardowych 3).



>> Runda

Obowiązują standardowe zasady oraz następujące wyjątki:

- Możesz przenieść swój pionek gracza do dowolnego miejsca na mapie po zapłaceniu 1 znacznika paliwa.
- Ta mapa misji ma po 2 wyspy na każdy symbol dzieła sztuki.
- Ilekroć musicie położyć agenta na wyspie z pasującym symbolem dzieła sztuki, zamiast tego połóżcie agenta na obydwu wyspach z pasującym symbolem (lub na polu Białej Ręki - za każdą wyspę ze znacznikiem utraconego miasta).
- Kiedy zgromadzicie 3 identyczne symbole wskazówek, połóżcie dzieło sztuki na dowolnej wyspie z pasującym symbolem.
- Na obydwu wyspach z tym samym symbolem może się znajdować tylko 1 dzieło sztuki.



WYSPY
POLINEZJI



RIO DE JANEIRO



Przygotowanie
do rozgrywki
dla 3 graczy



>> Przygotowanie

- W tej misji funkcję miast pełnią dzielnice.



Każdy gracz rozkłada po 2 pionki agentów w dowolnych dzielnicach na planszy.

- Postawcie pionki graczy w obszarze startowym: „dzielnicę centralną”

>> Runda

Obowiązują standardowe zasady oraz następujące wyjątki:

- Ruch wzdłuż przerywanych czerwonych linii **jest darmowy**.
- Dzieła sztuki muszą być zbierane **w konkretnych dzielnicach**, w **kolejności wskazanej przez symbole na torze dzieł sztuki**. Oznacza to, że prawdopodobnie będziecie zmuszeni do przenoszenia dzieł sztuki odkrytych w innych dzielnicach do tych, które są wymagane przez tor dzieł sztuki.



- Tak jak w standardowej rozgrywce, gracze mogą **podnieść dzieło sztuki** z dzielnicy, jeśli jest w niej co najmniej 1 pionek gracza i nie ma żadnego pionka agenta. Poruszając się, gracz **może jednak przenosić razem ze swoim pionkiem 1 dzieło sztuki** między dzielnicami, nawet jeśli są w nich agenci.
- Ileokroć **podnosicie dzieło sztuki** z dzielnicy, **połóżcie 2 pionki agentów na obszarze startowym** .
- Tak jak w przypadku każdej innej dzielnicy, **jeżeli na koniec rundy w obszarze startowym znajduje się 5 lub więcej pionków agentów**, połóżcie na nim znacznik utraconego miasta.
- Jeżeli będziecie zmuszeni położyć znacznik utraconego miasta na dzielnicy, w której jeszcze nie zdobyliście wymaganego dzieła sztuki, **natychmiast przegrywasie**.

**RIO DE
JANEIRO**



TRYB SOLO

W trybie solo obowiązują standardowe zasady oraz następujące wyjątki:

>> Przygotowanie

- Weź **1 kartę postaci** i jej pionek.
- Na średnim poziomie trudności połóż **6 znaczników zdrowia** na karcie swojej postaci (czyli dwa razy tyle, co w trybie gry wieloosobowej).
- Wybierz **inny pionek gracza**, który będzie ci towarzyszyć. Liczy się on jako twój sprzymierzeniec.
- Postaw obydwie pionki na punkcie startowym  wybranej mapy misji.
- **Usuń 15 kart** z talii misji i odłóż je do pudełka.
- Umieść kafelek końca gry na 12 ostatnich kartach talii misji, tak jak w trybie wieloosobowym.





>> Runda

- Dobierz **3 karty misji** z talii.
- **Wybierz i zagraj 2 karty misji**, jedną po drugiej, po czym odrzuć resztę na koniec rundy.
- Możesz poruszać się bez swojego sprzymierzeńca, a on bez ciebie.
- **Ruch pionka sprzymierzeńca kosztuje tyle samo co ruch pionka gracza** (w zależności od zasad na danej mapie misji).
- W walce **tylko ty możesz być przywódcą**.
- Twój sprzymierzeniec nie może walczyć w pojedynkę.
- Pionek sprzymierzeńca zapewnia ci kolorową kość, kiedy walczysz w mieście, w którym znajduje się on razem z tobą. Rzucasz obiema kośćmi.
- Pionek sprzymierzeńca może podnosić dzieła sztuki w taki sam sposób jak pionek gracza.





ZESPÓŁ RATUNKOWY A.R.T.

- DOKUMENT SPECJALNY -



Król

Mimo że król stracił wzrok w wyniku nieudanego rabunku, jak nikt inny zna się na sztuce. Jeśli wierzyć plotkom, za to tragiczne zdarzenie odpowiadali agenci Białej Ręki. Jako wyjątkowo doświadczony szachista Król stworzył niewielki zespół A.R.T. w jednym celu: by za wszelką cenę pozbyć się Białej Ręki.



Królowa

Królowa, sierota będąca kolejną ofiarą działań Białej Ręki, łatwo dała się zwerbować do zespołu. Król poznał ją na wystawie sztuki w Delhi - od tamtej pory to cudowne dziecko robi doskonały użytek ze swojej inteligencji i licznych talentów, wspierając działania Art Rescue Team.



Skoczek

Król odnalazł ją w kambodżańskim więzieniu, gdzie trafiła po próbie obrabowania królewskiego pałacu w Phnom Penh. Ta tajemnicza kobieta - działająca wcześniej z polecenia Białej Ręki - postanowiła zrezygnować z przestępczego życia i wesprzeć swoim doświadczeniem zespół A.R.T. Nieuchwytna i chętnie balansująca na linie, wykradła Białej Ręce tyle dzieł sztuki, że jej byli szefowie nawet nie zdają sobie sprawy ze skali jej działalności.





Goniec

Niewiele o nich wiadomo. Za tym pseudonimem kryje się dość ironiczna historia. Łączy ich jakiś tajemniczy związek ze Skoczkiem – niektórzy twierdzą, że to rodzeństwo. W każdym razie lojalność Gońca wobec zespołu A.R.T. w pełni zależy od Skoczka.



Wieża

Tej upartej kobiecie nikt nie zdoła wejść na głowę. Wyrobiła sobie renomę na politycznej szachownicy, zajmując radykalne stanowisko w sprawie Białej Ręki. Naturalną kolejną rzeczą Król natychmiast zainteresował się jej politycznymi talentami.



Pionek

Złota rączka, kierowca, kucharz, barman... Wraz ze swą wierną Bibi (volkswagenem T1, pełnym użytecznego sprzętu i mniej użytecznych rupieci) Pionek zdoła wyciągnąć zespół Art Rescue Team z największych tarapatów. Zna wszystkich, a wszyscy znają jego. Do największych zalet Pionka należą bez cienia wątpliwości pełny adresownik oraz... pewna ręka do trzymania drinków.





- Projekt A.R.T. -

Twórcy: Florian Sirieix i Benoit Turpin

Ilustracje: Vincent Dutrait

Koordynator projektu: Kamila Biedrońska

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Korekta: Ewa Popielarz, Aleksandra Kleczka

Skład: Creatika Łukasz Kempański, Zespół Muduko

Redaktor nabywający: Michał Friedrich



Muduko.com

Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefl-Kraków

Lumberjacks [Studio] © 2023 All rights reserved

© 2024 for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.