Współfinansowane przez Unię Europejską

GOBLANDIA

ZASADY GRY

1. Elementy Gry:

- 8 Obszarów Zasobów - Strawa
- 8 Obszarów Zasobów - Kości
- 8 Obszarów Zasobów - Paliwo
- 8 Obszarów Zasobów - Napitek
- 10 Obszarów Mapy - Ruiny
- 18 Obszarów Mapy - Problem
- 28 Obszarów Wybrzeża
- 12 Obszarów Startowych
- 12 Kart Plemion
- 20 Kart Zadań
- 20 Kart Zasobów - Strawa
- 20 Kart Zasobów - Kości
- 20 Kart Zasobów - Paliwo
- 20 Kart Zasobów - Napitek
- 8 Kart Ruin
- 10 Kart Możliwości
- 20 Kart Problemów
- 20 Kart Artefaktów
- 96 Znaczników Kontroli (12 Znaczników w 8 kolorach)
- 8 Figurek Goblinów
- 40 Znaczników Punktów Zwycięstwa

Współfinansowane przez Unię Europejską

2.Wprowadzenie/Cel Gry

"Nasi przodkowie doznali straszliwej klęski. Jedyne wzmianki o upadłej cywilizacji, zapisane w Goblinich zwojach opisują nadludzie technologie, jakimi się posługiwali. Ich infrastruktura pozwoliła im rozwijać się i współpracować na poziomie, który dla nas, Goblinów jest niewyobrażalny. Lecz teraz nadszedł nasz czas, by wyciągnąć wnioski z błędów przeszłości. Nasz czas, by odtworzyć ich osiągniecia I zbudować goblińskie społeczeństwo pełne harmonii i bogactwa."

Celem gry jest przetrwanie w fantastycznym, post-apokaliptycznym świecie Goblinów oraz odbudowanie starożytnych ruin zamierzchłej cywilizacji. Podczas gry rozwiniesz swoją wioskę, a może nawet pomożesz innym graczom w budowie ich. Podczas trwania rozgrywki, wraz z innymi graczami będziecie spotykać liczne problemy i konflikty. Często jedynym sposobem na ich rozwiązanie będzie współpraca.

3.Podstawowe pojęcia

Obszary Startowe – Obszary wskazujące pozycje startowe każdego plemienia. Z tego miejsce rozpoczyna się ekspansja!
Obszary Zasobów – Obszary pozwalające graczom dobrać kartę Zasobów – Jadło/Kości/Paliwo/Napitek.
Obszary Mapy – Problem – Obszar, po odkryciu którego gracz musi dociągnąć kartę z talii Problemów.
Obszary Mapy – Ruiny – Gracz, który odkryje ten obszar odkrywa Starożytne Ruiny – dobiera kartę Ruin. Odbudowane Ruiny zapewniają wartościowe bonusy wszystkim graczom.
Karty Plemienia – Karty zawierające nazwę oraz zdolność każdego plemienia a także jego zasoby startowe.
Karty Zadań – Karty zawierające sekretna zadania za wykonanie których gracz może otrzymać punkty zwycięstwa. Gracz może dociągnąć tylko jedną kartę zadania na turę.
Karty Zasobów – Karty reprezentujące Zasoby – Strawę/Kości/Paliwo/Napitek. Mogą mieć wartość 1-3.
Karty Problemów – Karty zawierające problemy do rozwiązania przez wszystkie plemiona Goblinów. Nierozwiązane problemy powodują dotkliwe kary.
Karty Możliwości – Karty oferujące cenne nagrody za rozwiązanie dodatkowych Problemów.

Karty Ruin – Karty zawierający efekty odbudowanych Ruin a także koszt ich odbudowy.
Karty Artefaktów – Karty, które dają jednorazowe efekty. Są odrzucane zaraz po zagraniu.
Znaczniki Kontroli – Znaczniki wskazujące który z graczy kontroluje dany Obszar.
Znacznik Stadium Odbudowy – Znacznik wskazujący, ile Zasobów potrzeba by odbudować Ruinę. Kiedy niezbędne Zasoby zostają zapłacone znacznik ten staje się Znacznikiem Punktów Zwycięstwa.
Znacznik Punktów Zwycięstwa – Znacznik wskazujący jak sprytnym jesteś Goblinem.

4.Przygotowanie rozgrywki

1. Zdecydujcie, kto rozpocznie rozgrywkę. Zaczynając od pierwszego gracza, gracze w kolejności według wskazówek zegara, dociągają dwie Karty Plemion. Gracze wybierają jedną z kart, a drugą wtasowują z powrotem do Talii.
2. Przygotuj linię wybrzeża. Liczba potrzebnych obszarów zależy od liczby graczy i jest przedstawiona w tabeli poniżej.

	Wielkość Mapy	Liczba Obszarów
4 graczy	8x4	32
5 graczy	8x5	40
6 graczy	8x6	48
7 graczy	8x7	56
8 graczy	8x8	64

3. Przygotuj talię Obszarów Mapy:
   3.1 Dobierz 2 Karty Ruin oraz 6 Kart Problemów. Potasuj je i odłóż zakryte na stół – będą stanowić spód tali.
   3.2 Następnie dobierz po jednej karcie każdego z Zasobów, 2 karty Problemów oraz 2 karty Ruin. Potasuj je a następnie odłóż zakryte na górze talii. Powtórz ten proces jeszcze raz. W tym momencie talia powinna składać się z 24 Kart. Nie tasuj ich!
   3.3 Teraz dobierz po jednej karcie każdego z Zasobów, 3 karty Problemów oraz 1 Kartę Ruin, potasuj je i połóż na wierzch talii. Powtórz ten proces dla każdego gracza powyżej czterech graczy (a więc w grze dla 5 graczy raz, w grze dla 8 graczy cztery razy)
   3.4 Na koniec, dobierz po 2 karty każdego z Zasobów, potasuj je i odłóż na wierzch tali. Talia Obszarów jest gotowa. NIE TASUJ JEJ W ŻADNYM MOMENCIE GRY.

4. Połóż Obszary Startowe każdego z plemion biorących udział w rozgrywce na linii wybrzeża w kolejności wyznaczonej przez cyfry na Obszarach Wybrzeża.
5. Każdy z graczy otrzymuje figurkę Goblina oraz 12 Znaczników Kontroli w kolorze odpowiadającym jego plemieniu. Umieść Figurkę Goblina na Obszarze Startowym.
6. Umieść talie Zasobów, Możliwości, Problemów, Artefaktów oraz Ruin poza obszarem mapy w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
7. Każdy z graczy dobiera po jednej karcie Zasobów wskazanych na karcie Plemienia.
8. Każdy z graczy dobiera jedną kartę Zadania.

4. Przebieg rozgrywki

Kolejność Tury

1. Zbieranie zasobów
   - 1.1. Gracz dobiera po jednej karcie Zasobów wskazanych na jego Karcie Plemienia. Alternatywnie, gracz może zrezygnować z dobrania dwóch kart a zamiast tego dobrać jedną kartę wybranego Zasobu.
   - 1.2. Za każdy kontrolowany Obszar Zasobu gracz dobiera po jednej karcie danego zasobu.
2. Odkrywanie Obszarów Mapy
   - 2.1. Gracz dobiera Obszar Mapy z góry talii i dokłada go do kontrolowanego przez siebie obszaru. Dokładany Obszar musi stykać się krawędzią z innym obszarem kontrolowanym przez gracza. Po dołożeniu Obszaru gracz umieszcza na nim Znacznik Kontroli.
     - 2.1.1. Jeśli odkrytym Obszarem jest Problem, gracz dobiera kartę Problemu i próbuje go rozwiązać wspólnie z innymi Goblinami.
     - 2.1.2. Jeśli odkrytym Obszarem jest Ruina, gracz dobiera kartę Ruiny.
3. Rozwiązywanie Problemów
   - 3.1. Kiedy gracz dobiera kartę Problemu, wszyscy uczestnicy rozgrywki muszą spróbować wspólnie go rozwiązać. Gracz, który dobrał kartę Problemu oraz jego bezpośredni sąsiedzi (gracze po jego prawej i lewej stronie) są bezpośrednio dotknięci problemem – ta trójka graczy musi obowiązkowo wesprzeć rozwiązanie problemu przynajmniej jedną kartą Zasobu. Pozostali gracze mogą wesprzeć rozwiązanie

problemu, ale nie są do tego zobligowani. Wszystkie karty Zasobów zagrywane są przez graczy w sekrecie, wartością do dołu.

3.1.1. Rozpoczynając od gracza, który dobrał kartę Problemu, gracze umieszczają dowolną liczbę kart Zasobów na stole (wartością do dołu). Pamiętajcie, że gracze bezpośrednio dotknięci Problemem muszą zagrać przynajmniej jedną kartę.

3.1.2. Kiedy wszyscy gracze zagrają karty Zasobów, karty są tasowane i odkrywane.

3.1.3. Jeśli zebrane Zasobny są wystarczające do opłacenia kosztu wskazanego na karcie Problemu to Problem jest rozwiązany. Wszystkie karty Zasobów zostają odrzucone. (*Przykład: zebrane Zasoby to: 4 Strawy, 1 Kość, 2 Paliwa a karta Problemu wymaga zebrania 3 Strawy oraz 1 Paliwo problem jest rozwiązany, ale 1 Strawa, 1 Kość oraz 1 Paliwo zostały zmarnowane. Gracze odrzucają wszystkie karty*).

3.1.4. Jeśli zebrane zasoby są nie wystarczające do rozwiązania Problemu gracze bezpośrednio dotknięci Problemem cierpią jego konsekwencje opisane na karcie Problemu. Wszystkie Zasoby są odrzucane. (Przykład: Jeśli zebrane Zasoby to 4 Strawy, 1 Kości, 2 Paliwa a rozwiązanie Problemu wymagało 6 Straw, 1 Paliwo oraz 1 Napitek gracze otrzymują karę opisaną na karcie, a także tracą zagrane Zasoby.)

4. Odbudowa Ruin oraz Zbieranie Artefaktów.

4.1. Gracze mogą płacić Zasoby jakie posiadają by odbudować antyczne ruiny – te, których karty zostały odkryte podczas eksploracji wyspy. (Gracze nie muszą kontrolować Obszaru Ruiny by wesprzeć ich odbudowę). Gracze nie muszą zapłacić całego kosztu odbudowy jednorazowo – każdy z graczy może zapłacić część kosztu. Odbudowa Ruin może trwać przez kilka tur, aż niezbędne zasoby zostaną zgromadzone. (Przykład: Wiatrak wymaga zapłacenia 3 Strawy, 1 Kości, 2 Paliw oraz 2 Napitków. Pierwszy gracz w swojej turze płaci 3 Strawy i kończy turę. Drugi gracz w swojej turze płaci 1 Kość oraz 1 Napitek. Trzeci gracz nie posiada wolnych zasobów, więc kończy turę. Czwarty gracz płaci pozostałe Zasoby by ukończyć budowę Wiatraku.) Gracz, który zapłaci ostatni z wymaganych Zasobów

każdego rodzaju usuwa Znacznik Stadium Odbudowy z karty Ruiny I Zatrzymuje go jako Znacznik Punktu Zwycięstwa.

4.2. Gracze mogą odrzucić dwie karty Zasobów by dobrać kartę Artefaktu. Wartość odrzucanych kart nie ma znaczenia.

5. Wykonywanie Zadań

5.1. Jeśli na koniec tury gracz nie posiada nie odkrytych kart Zadań (wszystkie Zadania zostały ukończone), gracz dobiera dwie karty z talii Zadań a następnie wybiera jedną z nich a drugą odkłada na spód talii.

5 Ruch Goblina

6.1 Gracz może poruszyć figurkę Goblina na wybrany, odkryty Obszar sąsiadujący z Obszarem, na którym znajduje się figurka. Figurka Goblina nie może zostać umieszczona na Obszarze, na którym znajduje się inny Goblin. Kiedy figurka Goblina umieszczana jest na Obszarze gracz umieszcza na tym obszarze swój Znacznik Kontroli. Jeśli na danym Obszarze znajduje się już Znacznik Kontroli innego Gracza zostaje on usunięty.

6. Pozostałe zasady

5.1 Zadania mogą być wykonywane w każdym momencie gry. Kiedy gracz spełnia kryterium niezbędne do rozwiązania zadania odkrywa jego kartę oznajmiając ten fakt pozostałym graczom. Liczba na karcie Zadania wskazuje, ile punktów zwycięstwa warte jest dane Zadanie. Gracze mogą dobierać nowe zadania tylko na końcu swojej tury.

5.2 Karty Artefaktów mogą być zagrywane w dowolnym momencie – w turze gracza a także poza nią.

5.3 Jeśli nie ma możliwości dołączenia Obszaru Mapy tak by sąsiadował z Obszarem kontrolowany przez gracza, gracz może dołożyć obszar w dowolnym wolnym miejscu, najbliższym do kontrolowanego przez niego obszaru.

5.4 Karty Możliwości: Karty Możliwości dają wartościowe nagrody graczowi, który je dobiera. Na początku tury, kiedy gracz odkrywa Obszar Mapy, może zdecydować na wykorzystanie Możliwości. Jeśli to zrobi, dodatkowo do Obszaru Mapy gracz dobiera Kartę Możliwości oraz Kartę Problemu. Problem rozwiązywany jest na normalnych zasadach. Jeśli rozwiązanie problem się powiedzie gracz otrzymuje nagrodę opisaną na kracie Możliwości. Po rozwiązaniu problem gracz umieszcza

Obszar Mapy na stole I wykonuję jego efekt. (Przykład: Gracz, który zdecydował się na wykorzystanie Możliwości odkrywa Obszar – Problem. W tej turze gracze muszą uporać się z dwoma problemami – pierwszym wynikającym z odkrytego obszaru i drugim wynikającym ze skorzystania z Możliwości.

6 Zakończenie gry/Punktacja/Zwycięstwo

6.1 Jeśli gracze po raz piąty nie zdołają rozwiązać Problemu gra natychmiast się kończy. Wszyscy gracze przegrywają.

6.2 Kiedy gracz odkryje ostatni Obszar Mapy gra kończy się po zakończeniu jego tury.

6.3 Jeśli gracze nie zdołają odbudować wszystkich Ruin przed zakończeniem gry (liczba Ruin niezbędna do zwycięstwa jest równa liczbie graczy biorących udział w rozgrywce) wszyscy gracze przegrywają.

6.4 Jeśli przed zakończeniem gry gracze zdołają odbudować wszystkie Ruiny gra jest wygrana. Gracze przechodzą do liczenia punktów zwycięstwa by określić który Goblin jest najsprytniejszy.

6.5 Gracze, którzy posiadają najwięcej każdego zasobu (najwięcej Strawy, najwięcej Kości, najwięcej Paliwa, najwięcej Jadła) otrzymują jeden Znacznik Punktów Zwycięstwa.

6.6 By określić ostateczny wynik każdego z graczy należy zsumować liczbę Znaczników Punktów Zwycięstwa, liczbę Punktów Zwycięstwa na odkrytych kartach Zadań oraz liczbę Znaczników kontroli znajdujących się na mapie. Gracz z największą liczbą punktów zwycięża.

Współfinansowane przez Unię Europejską

Gra została stworzona w ramach projektu Europejskiego Korpusu Solidarności "Pionki Historii - Zrozumienie wartości Europejskich w celu zapobiegania radykalizacji młodych ludzi."

Miaublini

Nie ma rzeczy niemożliwych kiedy zrobisz kocie oczy.

Kocia zręczność:

(tej umiejętności możesz użyć tylko raz)

Gdy którykolwiek z graczy odkrywa Kartę Problemu, możesz odkryć dodatkową kartę i wybrać, który Problem będzie rozwiązywany. Niewybrany problem odłóż na spód talii.

Karta Plemienia

Doggobosi

Kto wypuścił piesełа?

Psi instynkt:

(tej umiejętności możesz użyć tylko raz)

Kiedy dobierasz obszar mapy, dobierz dwa dodatkowe obszary i wybierz ten, który chcesz odkryć. Niewybrane Obszary odłóż na spód talii.

Karta Plemienia

Glowblini

Kiedy lśnisz jak diament nawet pustkowie nie zdławi Twego blasku...

Radioaktywna mutacja:

(tej umiejętności możesz użyć tylko raz)

Kiedy dobierasz kartę artefaktu dobierz dodatkową kartę - możesz zatrzymać obie.

Karta Plemienia

Dinoblinowie

Natura zawsze znajdzie sobie drogę.

Krótkie rączki, wielka szczęka:

(tej umiejętności możesz użyć tylko raz)

Liczba Kart Zasobów, które otrzymujesz na początku tury podwaja się.

Karta Plemienia

Duckblini

Kwa Kwa.

Wykręcam się:

(tej umiejętności możesz użyć tylko raz)

Możesz uniknąć negatywnych efektów nierozwiązanego Problemu.

Karta Plemienia

Dwarfolini

Hej ho, hej, dziurę kopać by się szło...

Kwestionowalna zręczność:

(tej umiejętności możesz użyć tylko raz)

Po rozwiązaniu problemu możesz wybrać do dwóch Kart Zasobów, które zostały użyte i zatrzymać je.

Karta Plemienia

Frogoblinowie

Kto chce pocałować żabę?

Hokus pokus, ence pence twoja strawa w mojej ręce:

(tej umiejętności możesz użyć tylko raz)

Wybierz obszar kontrolowany przez innego gracza. Usuń jego znacznik i zastąp go swoim.

Karta Plemienia

Krablini

Rach ciach ciach.

Przewaga ewolucyjna:

(tej umiejętności możesz użyć tylko raz)

Gdy którykolwiek z graczy odkrywa Kartę Problemu, możesz odkryć dodatkową kartę i wybrać, który Problem będzie rozwiązywany. Niewybrany problem odłóż na spód talii.

Karta Plemienia

Gnomblinowie

Zrób to! Dla rodziny!

Spec od technologii:

(tej umiejętności możesz użyć tylko raz)

Zasoby, jakie zużyjesz na budowę jednej z Ruin w tej turze liczą się podwójnie.

Karta Plemienia

Zomblini

Mózgowcy.

Mózzzg:

(tej umiejętności możesz użyć tylko raz)

Zabierz 1 losową Kartę Zasobów od wszystkich pozostałych graczy.

Karta Plemienia

Roboglobi

Bip bip bop bop.

Odporność na artretyzm:

(tej umiejętności możesz użyć tylko raz)

Możesz zignorować efekt Artefaktu lub Karty Plemienia, której jesteś celem.

Karta Plemienia

Globel-fsi

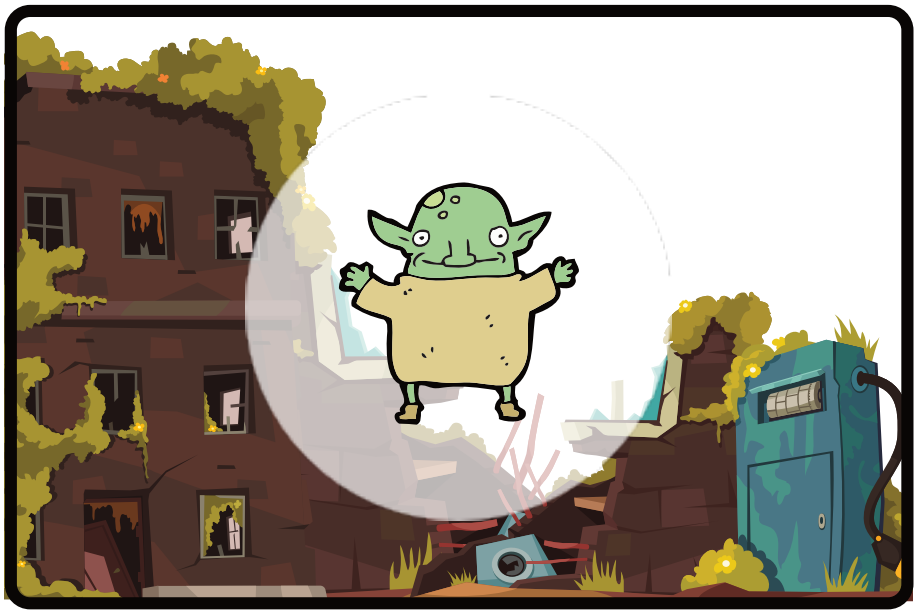
Blask tysiąca reflektorów nam nie wystarczy.

Niedościgniona Elegancja:

(tej umiejętności możesz użyć tylko raz)

Zabierz 1 losową Kartę Zasobów od wszystkich pozostałych graczy.

Karta Plemienia



Skrzynia Skarbów

Znalazłeś małą skrzynie pełną rozmaitości!

Dobierz 2 wybrane Karty Zasobów.

ARTEFAKT

Zasłona Dymna

Plemie Ninjablinów zgubiło swoją broń. Zrób z niej dobry użytek.

Możesz zignorować obowiązkowy wkład w rozwiązanie Problemu.

ARTEFAKT

Kryształowa Kula

Możesz spojrzeć w przyszłość. Ale tylko na sekundę, może dwie.

Kiedy dobierasz obszar mapy, dobierz dwa dodatkowe obszary i wybierz ten, który chcesz odkryć. Niewybrane Obszary odłóż na spód talii.

ARTEFAKT

Mikstura

Szybko! Zanim Cię zobaczą!

Możesz zamienić do 2 Kart Zasobów jakie posiadasz na 2 wybrane Karty Zasobów.

ARTEFAKT

Lornetka

Niezawodna technologia z zamierzchłych czasów.

Po dobraniu Obszaru Mapy możesz obejrzeć 4 kolejne Obszary Mapy i ułożyć je w dowolnej kolejności.

ARTEFAKT

Teleporter

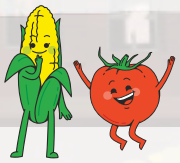
Czasem tu, czasem tam, czasem tu i tam.

Dobierz po jednej Karcie Zasobów z Karty Plemienia dowolnego gracza.

ARTEFAKT

Nawóz

Nigdy wcześniej nie widzieliśmy takiej wielkiej kukurydzy!



Podczas rozwiązywania Problemu Zasobów wybranego rodzaju podwaja się.

ARTEFAKT

Przebranie

Cosplaying to dobra zabawa!

Odrzuć swoją kartę Zadania. Przejrzyj talię Zadań i dobierz wybraną kartę.

ARTEFAKT

Kostium Clowna

Sprawmy, że Goblandia znów będzie Wielka!

Wybierz gracza, który musi dołożyć dodatkową kartę Zasobu podczas rozwiązywania Problemu.

ARTEFAKT

Magiczny Pierścień

To tylko orzeszek, głupiutki Goblinie!

Dobierz 2 wybrane Karty Zasobów. Tak zdobyte Zasoby musisz natychmiast użyć do budowy Ruin.

ARTEFAKT

Proca

Cel, pal!

Wybierz Obszar sąsiadujący z Obszarem, na którego strzeże Twój Goblin. Jeśli Obszar ten nie jest strzeżony przez Goblina innego gracza przejmij nad nim kontrolę.

ARTEFAKT

Paczka po Chpisach

Paczka znów jest do połowy pusta.

Wymień twoją Kartę Zadania za kartę Zadania wybranego gracza.

ARTEFAKT

Motek Wełny

Uff... było blisko!

Możesz zignorować Problem podczas odkrywania Obszaru.

ARTEFAKT

Wózek

Nie musisz nawet dopłacać za dodatkowy bagaż.

Kiedy następnym razem twoj Goblin będzie sie poruszał, możesz poruszyć go o maksymalnie 3 pola.

Goblin może przechodzić po nieodkrytych Obszarach, ale jego ruch musi zakończyć się na odkrytym Obszarze.

ARTEFAKT

Drukarka 3D

Dlaczego to nigdy nie działa tak jak powinno?

Wybierz innego gracza. Dobierz jedną kartę Zasobu, za każdy Obszar produkujący ten Zasób, kontrolowany przez wybranego gracza.

ARTEFAKT

Kamizelka Kuloodporna

To coś ma ochronić kule przede mną?

Możesz zignorować negatywny efekt nierozwiązanego Problemu.

ARTEFAKT

Wykrywacz Metalu

Wykrył też stare winyle... Jakieś Iron Maiden czy coś takiego.

Kiedy dobierasz obszar mapy, dobierz dwa dodatkowe obszary i wybierz ten, który chcesz odkryć. Niewybrane Obszary odłóż na spód talii.

ARTEFAKT

Kapelusz Kontrolujący Myśli

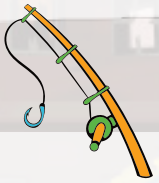
"A teraz będziecie słuchać tylko mnie!"
- Jakiś Goblin

Do twojej następnej tury wszyscy Gracze zagrywają Karty Zasobów otwarcie.

ARTEFAKT

Wędka

Coś tu pachnie rybą!



Przejrzyj talię dowolnego Zasobu i dobierz wybraną Kartę.

ARTEFAKT

Studnia Życzeń

Na każdego goblina przypada tylko jendo życzenie.

Zasoby jakie w tej turze wydajesz do budowania Ruin liczą się podwójnie.

ARTEFAKT

Automobil

Szybkość to moje drugie imie!

Przesuń swojego Goblina na dowolny odkryty Obszar, który nie jest strzeżony przez innego Goblina. Przejmij nad nim kontrole.

ARTEFAKT

Taxi

A licencja jest?

Przesuń swojego Goblina na dowolny odkryty Obszar, który nie jest strzeżony przez innego Goblina. Przejmij nad nim kontrole.

ARTEFAKT

ARTEFAKT

ARTEFAKT

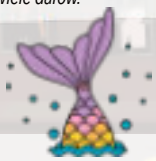
ARTEFAKT

ARTEFAKT

ARTEFAKT

Zatoka Selkie

Morskie stworzenia myślą, że jestem cool i składają mi wiele darów.

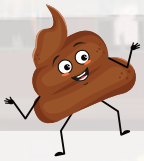


Wybierz, którzy gracze dobiorą 4/3/2/1 wybrane Karty Zasobów.

MOŻLIWOŚCI

Jaskoniowa Kanalizacja

Strzeż się tego, co czai się w otchłani.



Odrzuć wybraną liczbę Kart Zasobów. Dobierz tą liczbę +1 kart wybranego Zasobu.

MOŻLIWOŚCI

Pustkowie

Dzięki sielance pustkowania możesz zapomnieć o swoich problemach.

Otrzymujesz 1 Złotą Monetę.

MOŻLIWOŚCI

Cmentarz Komunalny

Duchy przodków pomogą Ci odnaleźć starożytne Ruiny.

Przejrzyj nieodkryte Ruiny. Odkryj wybraną kartę Ruiny a pozostałe przetasuj.

MOŻLIWOŚCI

Grzybowy Zagajnik

Zasoby, wszędzie zasoby!

Otrzymujesz 2 Złote Monety.

MOŻLIWOŚCI

Smocze Gniazdo

Zabierz smocze jajo i użyj go dla większego dobra.

Możesz zabrać Zotą Monetę z wybranej Ruiny bez opłacania Zasobów.

MOŻLIWOŚCI

Krypta

Dlaczego ten Goblin owinął się bandażem?

Otrzymujesz 1 Złotą Monetę.

MOŻLIWOŚCI

Radioaktywna Farma

"Chyba za dużo zjadłem..."

Dobierz 2 Artefakty. Zatrzymaj jedną z nich a drugą przekaż graczowi po lewej.

MOŻLIWOŚCI

Nawiedzony Magazyn

Smieć dla człowieka, będzie też śmieciem dla Goblina. Użytecznym śmieciem.

Otrzymujesz 2 Złote Monety.

MOŻLIWOŚCI

Opuszczona Kopalnia

Znalazłeś portal do innego wymiaru, w którym wszystko jest takie same.

Wybierz niestrzeżony Obszar kontrolowany orzez innego gracza. Przejmij nad nim kontrolę.

MOŻLIWOŚCI

MOŻLIWOŚCI

MOŻLIWOŚCI

MOŻLIWOŚCI

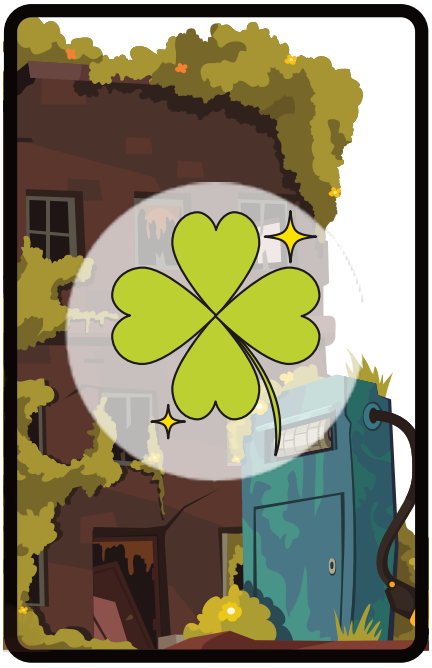
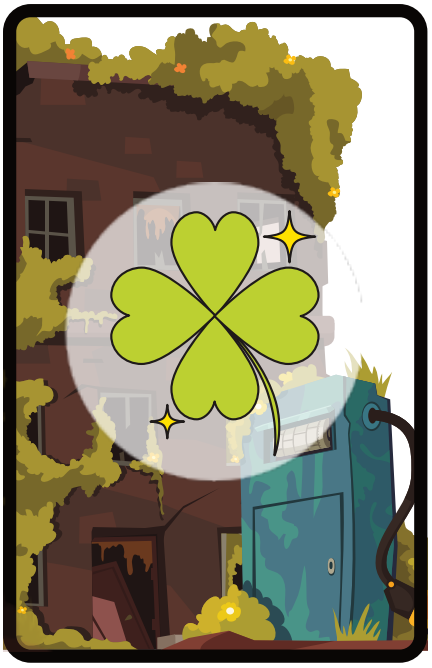
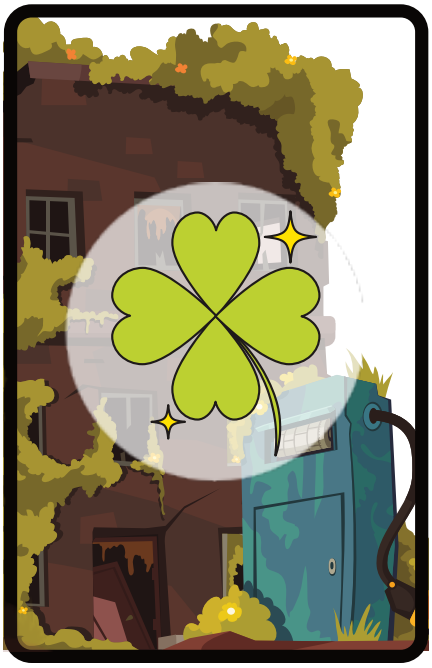
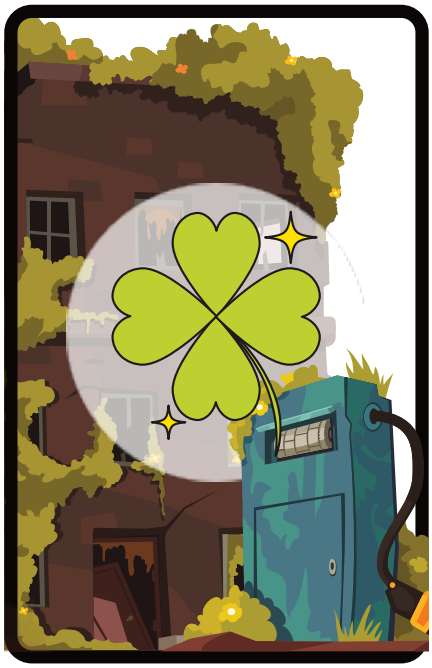
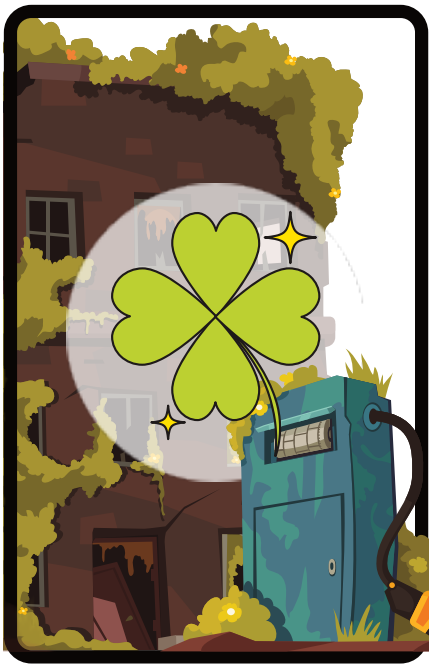
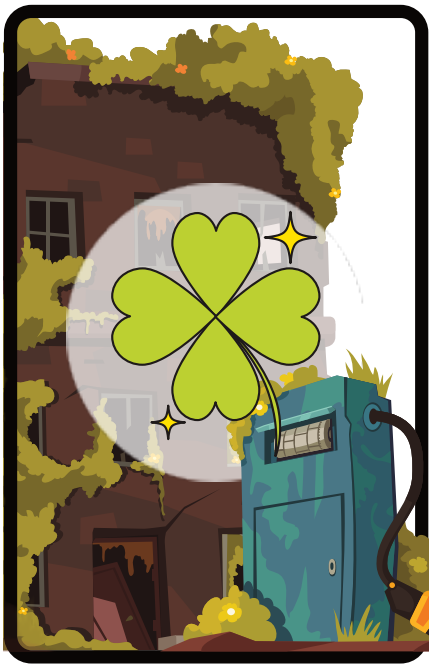
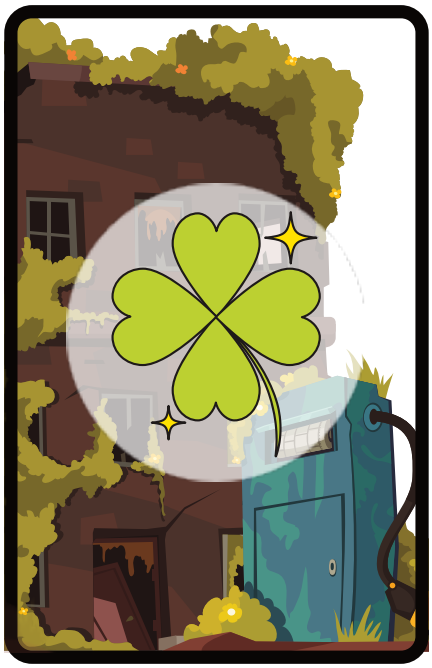
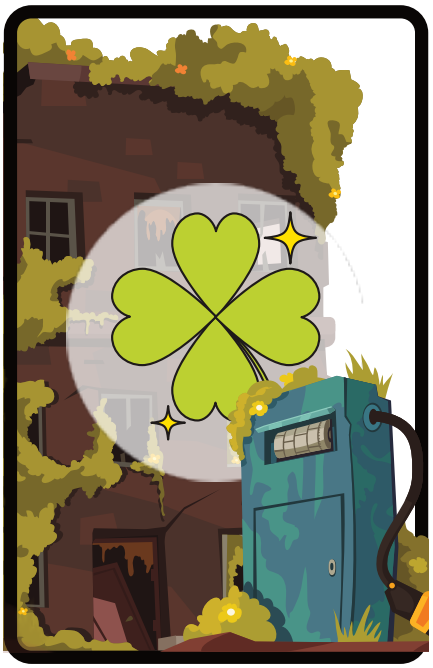
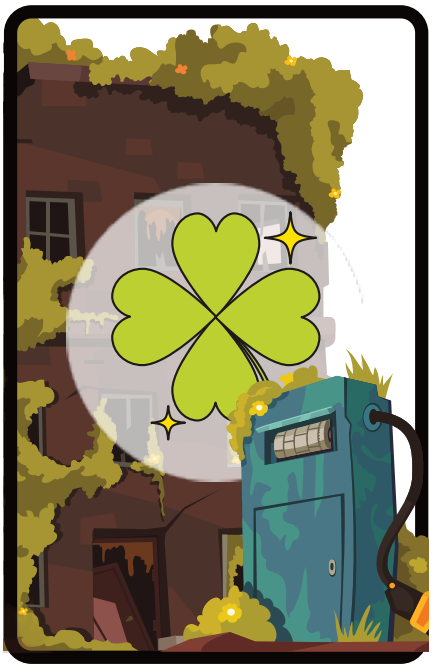
MOŻLIWOŚCI

MOŻLIWOŚCI

MOŻLIWOŚCI

MOŻLIWOŚCI

MOŻLIWOŚCI

Nieprzyjazna Gleba

Rolnictwo jest trudne. Rolnictwo podczas kwaśnych deszczów - trudniejsze.

Porażka: Odrzuć 1 Kartę Strawy lub 2 dowolne Karty Zasobów.

PROBLEM

Radioaktywny Oddech

Radioaktywny oddech może zepsuć najlepszy piknik.

Porażka: Odrzuć 1 Kartę Kości lub 2 dowolne Karty Zasobów.

PROBLEM

Wyrafinowana Dieta

Nie powinienem był jeść tej świecącej sałatki...

Porażka: Odrzuć 1 Kartę Paliwa lub 2 dowolne Karty Zasobów.

PROBLEM

Smocza Lemoniada

Dodaj wody i zamieszaj. Rezultaty mogą być różne.

Porażka: Odrzuć 1 Kartę Napitku lub 2 dowolne Karty Zasobów.

PROBLEM

Kleptomania

Mechaniczny Smok nie przeoczy żadnej błyskotki.

Porażka: Odrzuć 1 Artefakt lub 2 dowolne Karty Zasobów.

PROBLEM

Powódź na Pustkowiu

Nie nadaje się do picia.

Porażka: Nie możesz dobierać Kart Zasobów aż do kolejnej tury gracza którego dotknął ten Problem.

PROBLEM

Ranny Kompan

Gdzie są trytytki?

Porażka: Pozostaje w grze aż inny problem zostanie rozwiązany. Jeśli rozwiązanie Problemu wymaga Strawy i Napitku, liczba każdego z nich wzrasta o 1.

PROBLEM

Mechaniczne Przekąski

Pieczone na Dieslu. Muszą dymić.

Porażka: Nie możesz budować Ruin aż do kolejnej tury gracza którego dotknął ten Problem.

PROBLEM

Samowolny Miotacz Ognia

Ale przecież gril miał być za tydzień!

Porażka: Odrzuć kartę losowej odkrytej Ruiny.

PROBLEM

Wadliwy Replikator

W filmie widziałem, że działa...

Porażka: Pozostaje w grze aż inny problem zostanie rozwiązany. Rozwiązanie problemu wymaga dodatkowego dowolnego Zasobu.

PROBLEM

Ekonomia Skapywania

Mechaniczny Smok wspiera uczciwą redystrybucje kapitału.

Porażka: Gracz z największą liczbą kart (Zasobów i Artefaktów) traci turę.

PROBLEM

Klub Piknikowy

Tylko nie otwierajcie koszyka z białą wstążką!

Porażka: Nikt niemożesz zagrywać Artefaktów aż do kolejnej tury gracza którego dotknął ten Problem.

PROBLEM

Ruletka w Zgniatarce

Jeden na milion wygrywa kupon!

Porażka: Odrzuć 2 losowe Karty Zasobów.

PROBLEM

Śrubka na Złomowisku

Gdzie ja zostawiłem swoje rzeczy?

Porażka: Odrzuć 2 Artefakty.

PROBLEM

Dobra Zupa!

Nawet Mechaniczny Smok się jej nie oprze.

Porażka: Odrzuć 3 wybrane Karty Zasobów.

PROBLEM

Żałosny Parking

Parkując na klifie, nie zapomnij ręcznego... znowu.

Porażka: Nie możesz dobierać Kart Zasobów aż do kolejnej tury gracza którego dotknął ten Problem.

PROBLEM

Wielkie Bum na Stacji Paliw

Jedzenie i tak było za drogie.

Porażka: Odrzuć kartę losowej odkrytej Ruiny.

PROBLEM

Lawina na Wysypisku

To się nie spierze.

Any 10 of

Porażka: Odrzuć kartę losowej odkrytej Ruiny.

PROBLEM

Spóźniony Wehikuł Czasu.

Co może pójść nie tak?

Porażka: Odrzuć kartę losowej odkrytej Ruiny.

PROBLEM

PROBLEM

PROBLEM

PROBLEM

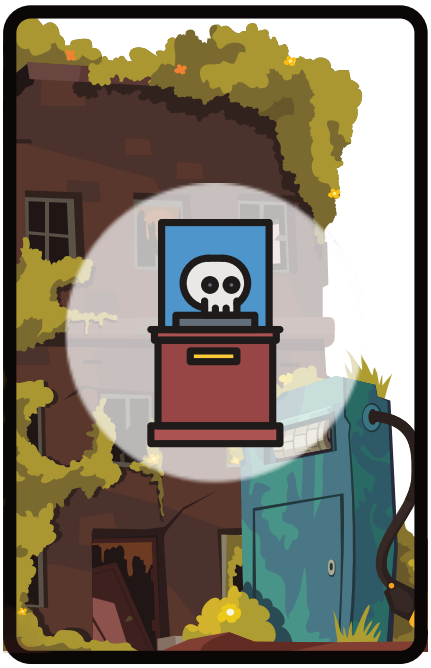
PROBLEM

PROBLEM

PROBLEM

PROBLEM

PROBLEM



Kolekcjoner

2

Posiadaj po jednej karcie każdego z zasobów.

ZADANIE

Kolekcjonker Kości

1

Posiadaj przynajmniej 4 kości.

ZADANIE

Zbieracz Paliwa

1

Posiadaj przynajmniej 4 Paliwa.

ZADANIE

Entuzjasta Napitków

1

Posiadaj przynajmniej 4 Napitki.

ZADANIE

Zbieracz Strawy

1

Posiadaj przynajmniej 4 Strawy.

ZADANIE

Zdrajca

3

Przeszkodź w rozwiązaniu Problemu.

ZADANIE

Przyjazny Sąsiad

2

Dołącz część mapy do obszaru kontrolowanego przez gracza po lewej.

ZADANIE

Przechwałka

1

Na koniec swojej tury posiadaj najwięcej kart zasobów.

ZADANIE

Ostoja

2

Zużyj najwięcej kart podczas rozwiązywania Problemu.

ZADANIE

Zorganizowany Goblin

2

Kontroluj dwa sąsiadujące obszary dające ten sam Zasób.

ZADANIE

Różnorodność

3

Kontroluj trzy sąsiadujące obszary dające różne Zasoby.

ZADANIE

Budowniczy

2

Zdobądź 3 Złote Monety.

ZADANIE

Budowniczy 2.0

3

Zdąbądź ostatnią Złotą Monetę z karty Ruin.

ZADANIE

Architekt

5

Budowa 5 Ruin została ukończona.

ZADANIE

Filantrop

2

Użyj 3 przynajmniej Artefaktów w tej samej turze.

ZADANIE

Chomik

3

Posiadaj przynajmniej 4 Artefakty.

ZADANIE

Żaden problem mu nie straszny!

3

Zadbaj by 3 Problemy pod rząd zostały rozwiązane.

ZADANIE

Indiana Jones

3

Kontroluj przynajmniej 2 Obszary Ruin.

ZADANIE

Snob

2

Kontroluj przynajmniej 4 Obszary bez połączenia z innym graczem.

ZADANIE

Ranny Ptaszek

2

Przejmij Obszar należący do innego gracza.

ZADANIE

ZADANIE

ZADANIE

ZADANIE

ZADANIE

ZADANIE

ZADANIE

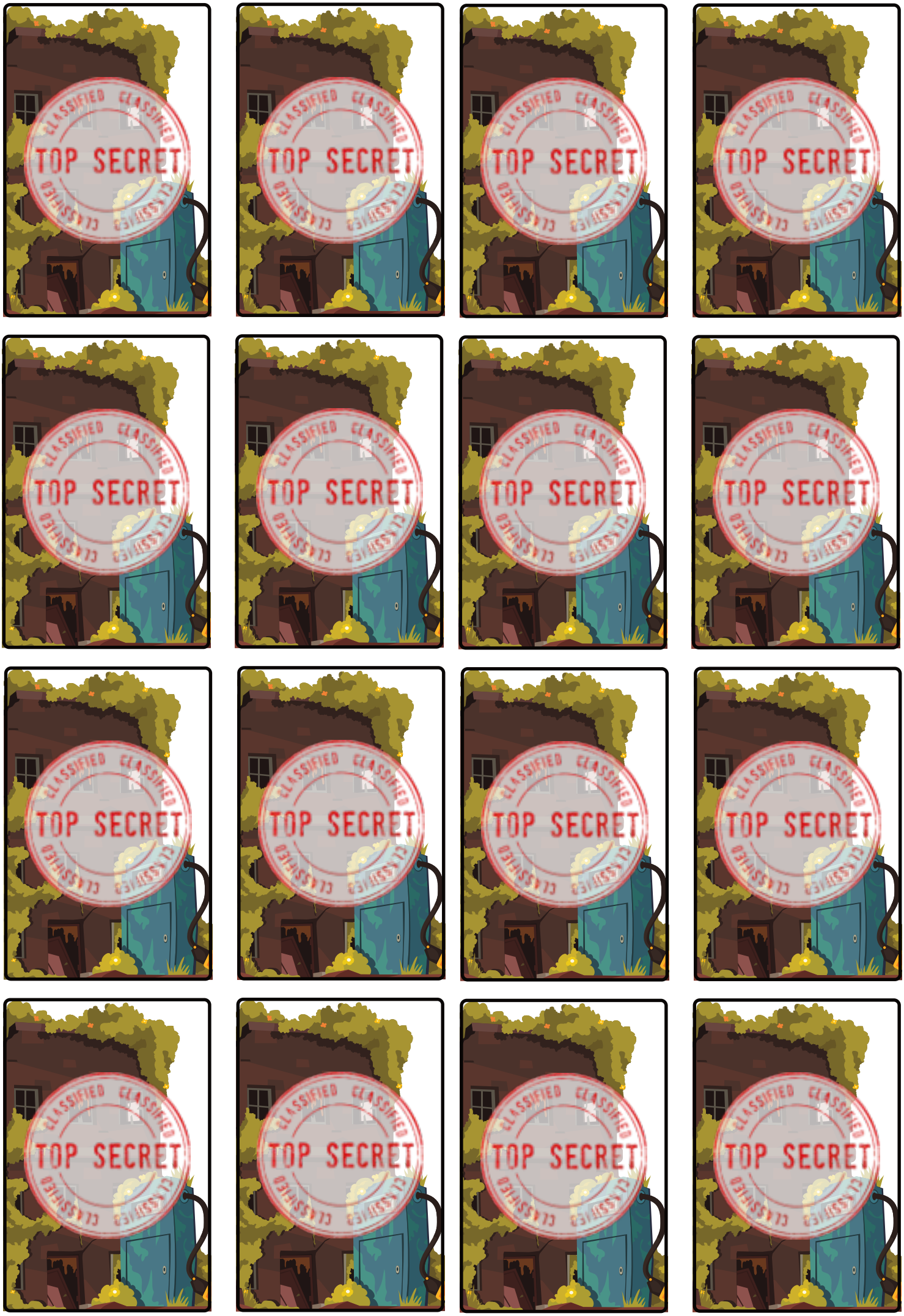
ZADANIE

ZADANIE

ZADANIE

ZADANIE

ZADANIE


CLASSIFIED
TOP SECRET
CLASSIFIED

Zamek

Potrzebujecie o jeden zasób mniej aby rozwiązać Problem.

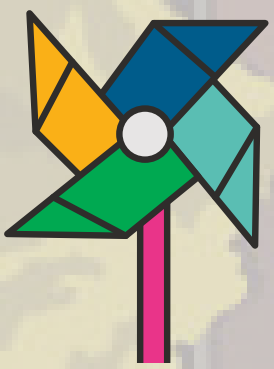
Współfinansowane przez Unię Europejską

Warownia

Potrzebujecie o jedną Kość mniej aby rozwiązać Problem.

Współfinansowane przez Unię Europejską

Wiatrak



Potrzebujecie o jedeno Paliwo mniej bay rozwiązać Problem.

Współfinansowane przez Unię Europejską

Elektrownia

Potrzebujecie o jeden Napitek mniej aby rozwiązać Problem.

Współfinansowane przez Unię Europejską

Farma

Potrzebujecie o jedną Strawę mniej aby rozwiązać Problem.

Współfinansowane przez Unię Europejską

Tama

Po rozwiązaniu Problemu, dotknięci gracze otrzymują wybraną kartę Zasobów.

Współfinansowane przez Unię Europejską

Studnia

Po rozwiązaniu Problemu, zaangażowani gracze otrzymują lostową kartę Zasobów.

Współfinansowane przez Unię Europejską

Port

Po rozwiązaniu Problemu, zaangażowani gracze otrzymują wybraną kartę Zasobów.

Współfinansowane przez Unię Europejską

OBSZAR STARTOWY
ROBOGLOBI

OBSZAR STARTOWY
GNOMBLINOWIE

OBSZAR STARTOWY
MIAUBLINI

OBSZAR STARTOWY
GLOWBLINI

OBSZAR STARTOWY
GLOBELFSI

OBSZAR STARTOWY
FROGOBLINOWIE

OBSZAR STARTOWY
DUCKBLINI

OBSZAR STARTOWY
DOGGOBOSI

Monumentalne Wzgórza
ZASOBY: PALIWO

Monumentalne Wzgórza
ZASOBY: PALIWO

Monumentalne Wzgórza
ZASOBY: PALIWO

Monumentalne Wzgórza
ZASOBY: PALIWO

Zielona Polana
ZASOBY: KOŚCI

Zielona Polana
ZASOBY: KOŚCI

Zielona Polana
ZASOBY: KOŚCI

Zielona Polana
ZASOBY: KOŚCI

Głęboki Las
ZASOBY: STRAWA

Głęboki Las
ZASOBY: STRAWA

Głęboki Las
ZASOBY: STRAWA

Głęboki Las
ZASOBY: STRAWA

Toksyczne Bagno
ZASOBY: NAPITEK

Toksyczne Bagno
ZASOBY: NAPITEK

Toksyczne Bagno
ZASOBY: NAPITEK

Toksyczne Bagno
ZASOBY: NAPITEK

PROBLEM!

PROBLEM!

PROBLEM!

PROBLEM!

RUINY

RUINY

RUINY

RUINY

OBSZAR STARTOWY
DINOBLINOWIE

OBSZAR STARTOWY
KRABLINI

OBSZAR STARTOWY
ZOMBLINI

OBSZAR STARTOWY
DWARFBLINI