FLORIAN SIRIEIX
VINCENT DUTRAIT

ZAMIAST NAS

2083. Ludzkość wymarła parę dekad temu, zostawiając na Ziemi ślady swojej obecności.

Z czasem natura odzyskała swoją planetę.

Podczas gdy przyroda odradza się, małpy kontynuują ewolucję. Zbierają się w plemiona, rozwijają, uczą używania pozostałych po ludziach przedmiotów i zdobywają wiedzę.

Jako lider jednego z plemion, twoim zadaniem jest wytyczyć najlepszą ścieżkę rozwoju.

ZAMIAST NAS

OMÓWIENIE I CEL GRY

Wcielisz się w lidera plemienia, które na początku rozgrywki składa się jedynie z kilku tamaryn. Motywując je do wspólnej pracy, będziesz zdobywać zasoby, które pomogą ci zwabić inne gatunki małp. Goryle, orangutany, szympansy i mandryle dołączą do ciebie w toku gry, zwiększając możliwości twojego plemienia. Aby wygrać, musisz osiągnąć przynajmniej 80 punktów zwycięstwa (PZ) szybciej, niż twoi przeciwnicy.

W każdej rundzie będziesz dobierać 4 karty i łączyć je w Zgromadzenie Naczelnych. W ten sposób stworzysz rzędy ramek, które pozwolą ci na zbieranie zasobów i punktów zwycięstwa a także aktywowanie specjalnych umiejętności.

Na końcu każdej rundy będziesz mieć możliwość dołączenia do swojego plemienia nowego członka, zwiększając jego potencjał.

ELEMENTY GRY

- **A** 1 plansza główna
- **B** 6 planszetek graczy *(w każdym z 6 kolorów)*
- **C** 12 znaczników graczy *(2 w każdym z 6 kolorów)*
- **D** 24 dyski akcji *(4 w każdym z 6 kolorów)*
- **E** 48 kart początkowych tamaryn *(6 grup 8 tamaryn, po 1 w każdym kolorze)*
- **F** 120 kart plemion poziomu 1 i 2 *(szympansy, goryle, orangutany, mandryle)*
- **G** 120 drewnianych znaczników jedzenia *(40 kwiatów, 40 owoców, 40 ziaren)*
- **H** 47 znaczników baterii.
- **I** 7 płytek przedmiotów

... oraz 6 karty pomocy graczy *(po 1 dla każdego).*

ANATOMIA KARTY

Przygotowanie do rozgrywki 3-osobowej

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Umieść planszę główną A na środku stołu. Oddziel karty początkowe od kart plemienia. Podziel karty plemienia na 8 talii F, po jednej dla każdego poziomu wszystkich gatunków małp (szympansów, goryli, mandryli i orangutanów). Każdą z tych talii potasuj oddzielnie i umieść na wskazanych miejscach na planszy.

Stwórz pulę ogólnodostępnych zasobów, na którą składają się znaczniki **kwiatów**, **owoców** i **ziaren** G oraz **baterie** H. Zasoby są nielimitowane. Jeśli potrzebujesz, możesz umieścić znacznik na polu „x3" na swojej planszetce – oznacza to, że liczy się on jako 3 zasoby danego typu.

Potasuj zakryte płytki przedmiotów I i dobierz losowo 3 z nich. Odkryj je i umieść obok planszy. Są to przedmioty, które mogą być używane przez wszystkich graczy w toku rozgrywki.
W pierwszej rozgrywce sugerujemy użycie boomboxa, komputera i motoroweru.

Każdy gracz bierze następujące elementy w wybranym przez siebie kolorze:

- Planszetkę gracza B, którą umieszcza przed sobą. Należy zostawić trochę miejsca na stos kart odrzuconych po jej prawej stronie.
- 8 kart tamaryn E, które tasuje i tworzy z nich zakryty stos na lewo od swojej planszetki.
- 4 dyski akcji D które umieszcza zakryte na swojej planszetce.
- Kartę pomocy oraz 2 drewniane znaczniki C. Jeden z nich umieszcza na polu 0 toru punktacji na głównej planszy, drugi z nich na polu 0 toru gniewu.

Niech wygra najlepsza z małp!

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra składa się z kilku rund, w których gracze wykonują swoje tury równocześnie.

Każda runda składa się z 3 faz:

FAZA 1: ZGROMADZENIE NACZELNYCH

FAZA 2: POWIĘKSZENIE PLEMIENIA

FAZA 3: ODPOCZYNEK

FAZA 1: ZGROMADZENIE NACZELNYCH 1

Wszyscy gracze jednocześnie dobierają, 4 wierzchnie karty ze swojej talii i umieszczają je odkryte poniżej swojej planszetki. Jeśli w twojej talii nie ma wystarczająco wielu kart, dobierz tyle, ile ich zostało, a następnie potasuj karty ze stosu kart odrzuconych i utwórz z nich nową talię. Następnie dobierz z niej brakujące karty.

Następnie wszyscy gracze układają 4 dobrane karty w linii, w wybranej przez siebie kolejności, tworząc Zgromadzenie Naczelnych. **Uwaga!** Nie wolno przesuwać kart w górę lub w dół. Muszą tworzyć jedną, równą linię. Po ułożeniu Zgromadzenia, nadchodzi czas na jego rozpatrzenie. Aktywując ramki zbierasz zasoby i punkty zwycięstwa, a także korzystasz ze specjalnych umiejętności.

Obszar gry Konrada (czerwony gracz).

ROZPATRYWANIE ZGROMADZENIA NACZELNYCH *(PRZYKŁAD NA STRONIE 7)*

Wszyscy gracze – **jednocześnie i w całości** – rozpatrują swoje Zgromadzenia Naczelnych. Zacznij od rozpatrzenia górnego rzędu, ramka po ramce. Następnie rozpatrz po kolei dwa pozostałe rzędy. Najpierw środkowy, a na końcu dolny.

Kiedy docierasz do ramki aktywujesz jej efekt w pełni przed aktywacją do kolejnej. Nie wolno ci wybrać kolejności, w jakiej będziesz rozpatrywać ramki – musisz robić to od lewej do prawej.

Możesz zrezygnować z rozpatrzenia danej ramki i przejść do kolejnych.

Każda ramka może być aktywowana tylko raz. Jedyny wyjątek to specjalna umiejętność szympansów (więcej na stronie 8).

—

Konrad rozpatruje swoje Zgromadzenie Naczelnych zaczynając od górnego rzędu, a następnie przechodząc do środkowego i kończąc na dolnym z nich.

OTWARTE RAMKI, ZAMKNIĘTE RAMKI

Musisz się upewnić, że ramka jest zamknięta, zanim aktywujesz jej efekt. Ramki wewnątrz kart zawsze są zamknięte. Ramki na krawędziach kart są otwarte – zamykasz je poprzez łączenie z ramkami znajdującymi się na krawędziach innych kart.
***Pamiętaj:** jeśli ramka nie jest zamknięta, nie możesz jej aktywować.*

EFEKTY RAMEK

Jeśli w ramce widnieje symbol zasobu albo punkty zwycięstwa, otrzymujesz je natychmiast po aktywacji ramki.

—
*Ta ramka składa się z 2 kart. Po aktywacji otrzymujesz 1 kwiat i 1 **baterię**.*

—
Ta ramka pozwala ci zdobyć 2 PZ.

—
Ta ramka pozwala ci zebrać 1 owoc.

RZĘDY - DODATKOWE INFORMACJE

Na każdej karcie widnieją 3 rzędy ramek. Każdy z tych rzędów pełni inną funkcję.

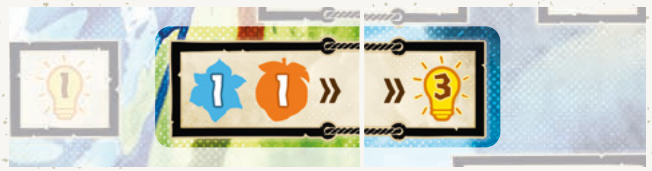
Górny rząd pozwala na zbieranie zasobów: baterii, kwiatów, owoców i ziaren.

Środkowy rząd pozwala na zdobywanie PZ, często w zamian za wydane zasoby.

Dolny rząd pozwala na aktywowanie specjalnych umiejętności danych gatunków małp. Czasem pozwala również na zdobycie PZ.

WARUNKI

- Jeśli w ramce widnieje symbol » oznacza to, że warunek po jego lewej stronie musi zostać spełniony, aby otrzymać bonus po jego prawej stronie. Może to oznaczać konieczność poniesienia jakiegoś kosztu. W tym przypadku musisz oddać do zasobów ogólnych wskazane po lewej stronie zasoby.



—
W tym przypadku możesz wydać 1 kwiat i 1 owoc, aby otrzymać 3 PZ.

- Niektóre efekty możesz aktywować bez ponoszenia kosztu.

—
W tym przypadku możesz otrzymać 2 PZ bez ponoszenia kosztu

- Niektóre efekty wymagają od ciebie posiadania określonej liczby gatunków małp w Zgromadzeniu Naczelnych. Ich poziom nie ma znaczenia a do wskazanej liczby wliczają się tamaryny. Spełnienie tego warunku nie wymaga ponoszenia dodatkowego kosztu.

—
W tym przypadku możesz zdobyć 2 owoce, jeśli w swoim Zgromadzeniu Naczelnych posiadasz minimum 3 różne gatunki małp.

- Niektóre efekty są zależne od liczby tamaryn w twoim Zgromadzeniu Naczelnych. Spełnienie tego warunku nie wymaga ponoszenia dodatkowego kosztu.

—
W tym przypadku zdobywasz 1 PZ za każdą tamarynę w swoim Zgromadzeniu Naczelnych.

Alex dobiera 4 karty a następnie tworzy z nich Zgromadzenie Naczelnych, układając je w wybranej przez siebie kolejności. Następnie rozpatruje Zgromadzenie Naczelnych.

—

Ramki oznaczone symbolem ✓ są zamknięte. Alex otrzymuje zatem 3 kwiaty, 1 owoc i 3 **baterie** *z zasobów ogólnych. Ponieważ posiada tylko 2 gatunki małp (tamaryny i orangutany) nie otrzymuje dodatkowych 2 owoców. Nie otrzymuje również owoców z niezamkniętych ramek.*

—

Teraz Alex aktywuje ramki oznaczone ✓ z środkowego rzędu. Najpierw otrzymuje 1 PZ za pierwszą ramkę. Następnie decyduje się nie wydawać 1 kwiatu i 1 owocu w zamian za kolejny PZ. W kolejnych ramkach wymienia 2 owoce i 1 kwiat na (łącznie) 4 PZ. Nie może aktywować niezamkniętych ramek, przechodzi więc do kolejnej, w której otrzymuje 2 PZ za 2 tamaryny w swoim Zgromadzeniu Naczelnych. Nie może aktywować ostatniej z ramek – jest niezamknięta.

—

W dolnym rzędzie Alex wydaje 2 kwiaty aby otrzymać 3 baterie. Następnie zdobywa 1 PZ. W ostatniej z ramek może wydać 1 baterię, aby otrzymać 2 baterie.

SPECJALNE UMIEJĘTNOŚCI

Tamaryny składają się na twoją talię początkową i w przeciwieństwie do pozostałych gatunków małp nie mają żadnych specjalnych umiejętności.

Orangutany

Orangutany zapewniają ci **baterie**. Możesz wprawdzie natknąć się na ten zasób również na innych kartach, ale żadna nie zapewni ich aż tyle, co orangutany. **Baterie** to specjalny rodzaj zasobu, używany głównie do aktywowania przedmiotów.

—

Ten orangutan pozwoli Konradowi zdobyć do 5 **baterii**, *dzięki ramkom ❶, ❷ (jeśli odpowiednio zagra tę kartę) i ❸.*

PRZEDMIOTY ***(WIĘCEJ NA OSTATNIEJ STRONIE)***

Każdy z graczy może raz na rundę, we wskazanej na płytce przedmiotu fazie, aktywować przedmiot. Aby to zrobić musi odłożyć do zasobów ogólnych wskazaną na nim liczbę **baterii** i natychmiast zastosować efekt tego przedmiotu. Efekty opisane są na stronie 12.

—

Później w toku gry Konrad wydaje 5 **baterii** *aby aktywować komputer i natychmiast otrzymuje 5 PZ.*

Szympansy

Szympansy naśladują inne małpy. Pozwala ci to na ponowne aktywowanie ramek w trakcie jednej tury. Każdy symbol ↻ pozwala ci na aktywowanie dowolnej zamkniętej ramki w dowolnym miejscu twojego Zgromadzenia. Jeśli ramka wymaga spełnienia dodatkowego warunku, musisz to zrobić by ją aktywować.

—

Konrad wydaje 1 owoc i 1 ***baterię*** *w ramce ❶ by ponownie aktywować ramkę ❷ i zdobyć 2* ***ziarna****. Kontynuuje rozpatrywanie swojego Zgromadzenia Naczelnych wydając 1* ***baterię*** *w ramce ❸ aby aktywować ramkę ❹ – wydaje 2* ***ziarna*** *aby otrzymać 3 PZ. Następnie przechodzi do ramki ❹ – może ją teraz rozpatrzyć ponownie, zgodnie z właściwą kolejnością.*

Goryle

Goryle generują gniew. Za każdym razem, gdy zdobywasz punkty gniewu, przesuń swój znacznik na planszetce gracza na właściwym torze.

W dowolnym momencie gry możesz wydać 4 punkty gniewu, aby trwale usunąć z gry jedną z kart ze swojego Zgromadzenia Naczelnych. Kartę tę należy odłożyć do pudełka. Zawsze musi to być karta z twojego Zgromadzenia Naczelnych. Możesz ją usunąć w dowolnym momencie – przed, po, a nawet w trakcie rozpatrywania Zgromadzenia Naczelnych.

Pamiętaj jednak, ze usunięta karta nie jest zastępowana nową kartą. Jeśli usunięta karta znajdowała się w środku Zgromadzenia, karty po obu jej stronach nie łączą się ze sobą i nie tworzą zamkniętych ramek. Tym samym usunięcie karty może spowodować, że zamknięte dotychczas ramki teraz będą otwarte i nie będzie można zdobyć z nich zasobów ani PZ. Zastanów się więc dobrze, kiedy najbardziej opłaca ci się usunąć kartę.

Natychmiast po usunięciu, karta zapewnia bonus wskazany w swoim prawym górnym rogu . Kluczowe może być zatem usunięcie jej w odpowiednim momencie!

Zgromadzenie Naczelnych w momencie tworzenia go musi zawsze składać się z minimum 4 kart, dlatego w twojej talii nigdy nie może być ich łącznie mniej niż 4!

—

*Ewelina ma 1 punkt gniewu. Aktywując 2 ramki na swojej karcie goryla ❶ podnosi tę wartość do 4 (płaci za to 1 **ziarno**). Natychmiast wydaje 4 punkty gniewu aby na stałe usunąć ze swojej talii skrajnie lewą kartę tamaryny. W zamian otrzymuje 1 **owoc** ❷, który może natychmiast wykorzystać rozpatrując dalszy etap Zgromadzenia ❸.*

Mandryle

Specjalną zdolnością mandryli jest generowanie większej liczby PZ niż inne małpy. Ich ramki zazwyczaj oferują więcej opcji zdobywania PZ a także większej ich liczby.

—

Dzięki temu mandrylowi Alex może zdobyć punkty na kilka sposobów:

❶ *Może zdobyć 4 punkty wydając 1 **kwiat** i 1 **ziarno**.*

❷ *Zależnie od sposobu, w jaki ułoży swoje Zgromadzenie Naczelnych, może zdobyć 3 dodatkowe punkty.*

❸ *Zdobywa 1 PZ.*

FAZA 2: POWIĘKSZENIE PLEMIENIA 2

Gdy wszyscy gracze zakończą swoją fazę Zgromadzenia Naczelnych następuje faza 2.

Każdy z graczy w sekrecie wybiera 1 ze swoich żetonów akcji i umieszcza go (zakryty) przed swoją planszetką. Pozostałe żetony odkłada zakryte obok swojej planszetki.

Każdy dysk posiada dwie informacje:

Gdy każdy z graczy wybierze dysk, wszyscy jednocześnie odwracają je ujawniając dokonane wybory. Każdy gracz natychmiast otrzymuje bonus widoczny u góry żetonu bez ponoszenia dodatkowego kosztu.

Każdy z graczy ma teraz możliwość dodania do swojego plemienia jednej (i tylko jednej) nowej małpy – jej gatunek musi odpowiadać ilustracji na dysku. Aby to zrobić należy dobrać z odpowiedniego stosu na planszy kartę wskazanej małpy, ponosząc widoczny na planszy koszt.

Aby zwabić małpę poziomu 1 zapłać 3 zasoby.
Aby zwabić małpę poziomu 2 zapłać 6 zasobów.

Rodzaj zasobów zależy od gatunku małpy, którą chcesz dodać do swojego plemienia.

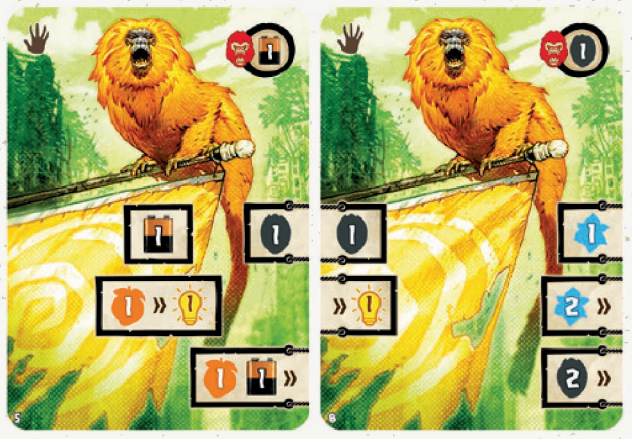
Mandryle zwabisz **kwiatami**.

Orangutany zwabisz **owocami**.

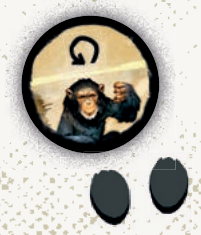
Goryle zwabisz **ziarnami**.

Szympansy zwabić można dowolnym zasobem (**owoc**, **ziarno**, **kwiat**), ale musisz zdecydować się na jeden jego rodzaj (wszystkie znaczniki muszą być takie same).

Powiększanie plemienia nie jest obowiązkowym krokiem.



*Po 1. fazie Alex ma w swoich zasobach 3 **kwiaty** i 4 **ziarna**. Przeciwnicy podejrzewają zatem, że w 2. fazie wybierze dysk z mandrylem lub gorylem. Jednak Alex decyduje się zagrać dysk z szympansem.*



*Wykorzystuje bonus widoczny na dysku aby ponownie aktywować ramkę zapewniającą 2 **ziarna**, a następnie wydaje 6 **ziaren**, aby pozyskać kartę szympansa poziomu II.*

Kolejność w jakiej gracze pozyskują nowe karty małp nie ma znaczenia.

Za każdym razem, gdy pozyskujesz nową kartę, umieszczasz ją **na wierzchu swojej talii**. Jeśli twoja talia wyczerpała się, umieść nową kartę na lewo od swojej planszetki tak, jakby leżała na wierzchu talii.

Możesz wcześniej obejrzeć pozyskaną kartę.

KOPIOWANIE DYSKU PRZECIWNIKA

Po ujawnieniu wybranych dysków akcji, możesz wydać (zwrócić do zasobów ogólnych) 2 identyczne zasoby aby skopiować efekt dysku jednego z **sąsiadujących** z tobą graczy.

Mogą to być zasoby dowolnego typu (**baterie**, **kwiaty**, **owoce** lub **ziarna**) – ważne, żeby oba były identyczne.

Bonus możesz skopiować przed albo po wykonaniu akcji bonusowej własnego dysku. Możesz skopiować wyłącznie 1 akcję, 1. z sąsiadujących z tobą graczy.

—

Gaba (fioletowy) wybrała dysk z gorylem i jako bonus otrzymała 2 punkty gniewu. Decyduje się skopiować dysk sąsiada po prawej stronie (niebieski), który również wybrał dysk z gorylem. Gaba zwraca do zasobów ogólnych 2 ***baterie*** *i otrzymuje 2 punkty gniewu. Może je teraz wydać, by usunąć jedną z posiadanych kart w swoim Zgromadzeniu Naczelnych.*

FAZA 3: ODPOCZYNEK

Po zakończeniu 2. fazy wszyscy gracze odrzucają karty ze swojego Zgromadzenia Naczelnych na stos kart odrzuconych (na prawo od swoich planszetek). Należy umieszczać je tam odkryte. Gracze zabierają również swoje dyski i umieszczają razem z pozostałymi dyskami zakryte na odpowiednich polach na swoich planszetkach. Nie ma limitu zasobów, które gracze mogą posiadać i mogą one przechodzić na kolejne rundy.

KONIEC GRY

Gra kończy się po fazie, po której przynajmniej jeden z graczy osiągnie 80 PZ lub więcej. Wygrywa osoba która ma najwięcej PZ. Jeśli więcej osób osiągnie lub przekroczy 80 PZ w tej samej fazie, wygrywa ta, która ma najwięcej PZ.

Jeśli któreś z graczy przekroczy 80 PZ w trakcie fazy 1, gra kończy się natychmiast. W tym przypadku nie należy rozpatrywać kolejnych faz tej rundy.

PRZEDWCZESNY KONIEC GRY
W bardzo rzadkich przypadkach może dojść do przedwczesnego zakończenia gry. Jeśli więcej niż 1 gracz chce zdobyć kartę danego gatunku małpy, a kart nie wystarcza dla wszystkich (ich stos wyczerpał się). W takim przypadku gra kończy się w momencie zakończenia bieżącej rundy, a zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą punktów. W tym wariancie gracze muszą sprawdzić, który z nich posiada pierwszeństwo. Jest ono określane przez numer znajdujący się w lewym dolnym rogu karty. Osoba, która posiada kartę o najwyższym numerze w swoim Zgromadzeniu Naczelnych, to osoba o najwyższym pierwszeństwie i może jako pierwsza podjąć decyzję o dobraniu karty. Następnie kolejni gracze dobierają karty, zgodnie z numerami na swoich kartach.

TWÓRCY

Zamiast nas to gra stworzona przez Floriana Sirieix'a, zilustrowana przez Vincenta Dutrait, opublikowana przez Catch Up Games i dystrybuowana przez Blackrock Games.
Opracowanie wersji polskiej: Tłumaczenie: Magdalena Włodarczyk
Redakcja: Michał Szewczyk | Skład: Przemysław Kasztelaniec

EFEKTY PRZEDMIOTÓW

W trakcie przygotowania rozgrywki losowo wybierane są 3 przedmioty. Każdy z graczy może aktywować każdy z nich **raz na rundę**, w fazie oznaczonej na danej płytce, poprzez wydanie (odłożenie do zasobów ogólnych) wskazanej liczby baterii. Rekomendujemy, aby **w trakcie pierwszej rozgrywki** skorzystać z płytek **komputera**, **boomboxa** i **motoroweru**.

KOMÓRKA

FAZA : 1

KOSZT: 2 lub 3 **baterie**

EFEKT: Przed ułożeniem kart w Zgromadzenie Naczelnych możesz odłożyć jedną z dobranych kart (poziomu 1 lub 2, ale nie tamarynę) na spód odpowiedniej talii i dobrać wierzchnią kartę z dowolnej talii (ale tego samego poziomu, co odłożona karta) i umieścić ją w swoim Zgromadzeniu Naczelnych. Nowa karta zastępuje odłożoną do końca gry. Koszt tej akcji zależny jest od poziomy odkładanej karty – 2 baterie za kartę poziomu 1, 3 baterie za kartę poziomu 2. Nie otrzymujesz bonusu z prawego górnego rogu, karty którą odłożyłeś.

KONSOLA

FAZA : 3

KOSZT: 3 lub 5 **baterii**

EFEKT: Kiedy odrzucasz swoje karty ze Zgromadzenia Naczelnych w 3. fazie, możesz jedną z nich odłożyć na wierzch talii zamiast na stos kart odrzuconych. Koszt to 3 baterie za kartę poziomu 1 i 5 baterii za kartę poziomu 2.

MINILODÓWKA

FAZA : 1 lub 2

KOSZT: 1 **bateria**

EFEKT: Wymień 1 posiadany zasób na 1 inny z zasobów ogólnych. Możesz wymienić dowolny rodzaj zasobu (**kwiaty**, **owoce**, **ziarna** lub **baterie**).

FLIPPER

FAZA : 1

KOSZT: 4 **baterie**

EFEKT: Przed ułożeniem dobranych kart w Zgromadzenie Naczelnych możesz dobrać dodatkową kartę (tylko podczas tej rundy).

BOOMBOX

FAZA : 1

KOSZT: 2 **baterie**

EFEKT: Przed ułożeniem dobranych kart w Zgromadzenie Naczelnych odrzuć jedną z nich na stos kart odrzuconych a w jej miejsce dobierz kolejną.

KOMPUTER

FAZA : 1, 2 lub 3

KOSZT: 5 **baterii**

EFEKT: Natychmiast zdobądź 5 PZ. Przesuń swój znacznik na torze punktacji na planszy.

MOTOROWER

FAZA : 2

KOSZT: 6 lub 9 **baterii**

EFEKT: Dobierz kartę wybranego gatunku małpy i umieść ją na wierzchu swojej talii. Koszt to 6 **baterii** za kartę poziomu 1 i 9 **baterii** za kartę poziomu 2.