

STEAMPARK ROBOTS

PRAWDZIWE PLASTIKOWE ULEPSZENIE

Niniejsze mini-rozszerzenie do gry **Steam Park** pozwala Wam zamienić drewnianych mieszkańców Robotowa z **gry podstawowej Steam Park** i z **rozszerzenia Brudne zagrywki** na świeżo odpicowanych, plastikowych i totalnie odlotowych! Jak by tego było mało, dorzucamy całkiem nowy rodzaj gości: poznajcie **VIR!** Może niektórzy nazwaliby ich snobami, ale jeśli tylko uda Wam się ściągnąć ich do lunaparku, zostawią w nim stopy pieniędzy!

GOŚCIE NA WOLNOŚCI

Steam Park: Roboty zawiera dwa nowe rodzaje „dziwnych” gości: **gości VIR** oraz **sknerowatych gości**.

PRZYGOTOWANIE GRY: Na początku gry umieśćcie **gości VIR** (złoci) oraz **sknerowatych gości** (szarzy) w **puli gości** razem z gośćmi z gry podstawowej. Jednak kiedy nadejdzie **krok 7. przygotowania gry**, nie wkładajcie do płóciennego woreczka żadnych dziwnych gości.


Kiedy wyciągacie dziwnego gościa z woreczka, możecie ustawić go na **dowolnej kolejce bez względu na jej kolor**, a do tego taki **gość pozostanie na swoim siedzeniu do końca gry**. Wszystkich dziwnych gości obowiązują specjalne zasady dotyczące tego, **JAK ICH PRZYGIAGAĆ** oraz tego, **JAK SIĘ ZACHOWUJĄ** (sprawdźcie następną stronę).


NUDNE ZASADY: Dziwnych gości traktuje się tak, jakby byli w **swój własny kolorze**, a nie w kolorze kolejki, na której ich ustawiono (trzeba o tym pamiętać podczas sprawdzania efektów niektórych kart premii).

UWAGA: **Sknerowatych gości** zawarto również w **rozszerzeniu Steam Park: Brudne zagrywki**. Jeśli już je macie, możecie skorzystać z plastikowych figurek z niniejszego mini-rozszerzenia, aby zamienić te stare, drewniane i w ogóle nie kojarzące się z robotami na nowe. Jeśli **nie macie Brudnych zagrywek**, nie macie powodu do zmartwień: po prostu doczytajcie tę instrukcję do końca, a dowiecie się, jak działają! Myśleliście, że Wam nie powiemy? Bez przesady, nie jesteśmy aż tacy skąpi! Pamiętajcie jednak, że **Steam Park: Brudne zagrywki** zawiera mnóstwo innych, emocjonujących zasad: nowe kości szpiegowania, nowe stoiska, nowe kolejki, a do tego daje możliwość zagrania nawet w 5 osób! Czy portfele same Wam się nie otwierają na myśl o tych wszystkich bajerach? No dobra, skoro bezwstydną część reklamową mamy już za sobą...

GOŚCIE VIR

Goście VIR to prawdziwe snoby, dlatego nienawidzą mieszać się z przerdzewiałą tłuszcza. Z drugiej strony uwielbiają mnóstwo wydawać, a każde z Was lubi pieniądze, prawda? W końcu po coś otwarliście te lunaparki.

JAK ICH PRZYCIĄGAĆ: Gracz może przyciągać gości VIR do woreczka tylko, jeśli **wyda jeden jedyny**  **podczas wykonywania akcji przyciągania gości.**

Kiedy gracz wykona akcję **przyciągania gości** wydając na nią 1 , może zdecydować, że bierze z puli gości **1 zwykłego gościa ORAZ jednego gościa VIR** i umieszcza obu w woreczku. Jeśli tak zrobi, w chwili wyciągania gości celem zakończenia tej akcji **ten gracz będzie musiał wyciągnąć 2 gości zamiast 1.**

JAK SIĘ ZACHOWUJĄ: Pomijając opisane powyżej zasady, goście VIR zachowują się dokładnie tak samo, jak zwykli goście. Podczas fazy zysków gracz **otrzymuje 3 denary** za każdego gościa VIR, jaki przebywa w jego lunaparce. Podczas fazy brudu gracz bierze z puli brudu **1 żeton brudu** za każdego gościa VIR obecnego w jego lunaparce.

SKNEROWACI GOŚCIE

W przeciwieństwie do gości VIR, sknerowaci goście są biedni jak myszy kościelne! Dobra wiadomość jest taka, że zwracają większą uwagę na higienę osobistą.

JAK ICH PRZYCIĄGAĆ: Gracz może przyciągnąć sknerowatych gości do woreczka tylko, jeśli **w puli gości nie ma już żadnych zwykłych gości w co najmniej jednym podstawowym kolorze** (niemniej wciąż jacyś mogą się ukrywać w samym woreczku).

JAK SIĘ ZACHOWUJĄ: Podczas fazy zysków gracz **otrzymuje 2 denary** (zamiast standardowych 3 denarów za gościa) za każdego sknerowatego gościa, jaki przebywa w jego lunaparce. Z drugiej strony podczas fazy brudu gracz nie bierze z puli brudu **żadnych żetonów brudu** za sknerowatych gości obecnych w jego lunaparce.

OPRACOWANIE

Project rozszerzenia: Lorenzo Silva

Ilustracje: Marie Cardouat

Project graficzny: Heiko Günther

Modelowanie 3D robotów: Edoardo Roncaldier

Zarządzanie projektem: Federico Spada i Lorenzo Silva

Zarządzanie produkcją: Alessandro Pra'

Instrukcja: Alessandro Pra' and Federico Spada

Korekta angielskiej edycji: William Niebling

Polskie tłumaczenie: Transdesign Marek Mydel