

POD WROGIM NIEBEM

Przygotowanie:

- stwórz planszę, układając kolejno od góry:
 - statek matkę,
 - 4 płytki nieba (coraz jaśniejsze, w wariantcie podstawowym kolejno w górnym lewym narożniku 11-3-2-1),
 - **miasto** (w wariantcie podstawowym: Roswell)
 - podziemia (według układu A/B/C oznaczonego na płytce miasta)
- na planszy umieść:
 - 5 różowych statków obcych na miejscach startowych statku matki
 - znacznik badań (zielony) na początku **toru badań** (zielone pole w mieście)
 - znacznik energii (żółty) na **torze energii** (oznaczone zielone pole)
 - kostka obrażeń (czerwona) na **torze obrażeń** (czerwone pole o wartości 0)
 - maszynę drążącą na polu z jej ikoną
- obok planszy połóż 4 białe statki obcych oraz 5 **kości** (trzy szare, dwie białe)

Dążymy do tego, żeby:

- jak najszybciej rozwinąć technologię pokonania obcych, rozwinąć niedostępne pomieszczenia
- zestrzeliwywać hurtowo statki obcych, unikać obniżania statku matki

Gracz kolejno wykonuje trzy fazy:

1) Faza kości:

- **rzuca** wszystkimi pięcioma kośćmi na raz
- **bierze** wedle uznania **kość**:
 - układa w dostępnych pomieszczeniach podziemi (powyżej maszyny drążącej)
 - jedną kość można położyć poniżej maszyny drążącej, powoduje ona drażnienie o tyle pól do tego pola
 - kość można ułożyć tylko w kolumnie, w której nie ma jeszcze kości
- **obniża statki obcych** w kolumnie z dołożoną kością o tyle pól, ile znajduje się na kości
 - z wyjątkiem umieszczenia kości na **polu szarym**, wtedy statki obniżają się o 1 pole mniej
 - jeżeli statek znajdzie się na **kafiu miasta**, baza otrzymuje 1 obrażenie, a statek wraca na statek-matkę
- wykonuje kolejno akcje na polu, na które dotarły statki obcych (od góry planszy):
 - **strzałki**: przesuwają statek obcych w prawo lub w lewo
 - **statek-matka**: obniża statek matkę o jeden wiersz (bez aktywacji akcji po prawej stronie)
 - **eksplozja**: pozwala zniszczyć statek obcych na tym polu
- po umieszczeniu kości białej przerzuć wszystkie nieumieszczone jeszcze kości

2) Faza pomieszczeń: (efekt = wartość pola na którym jest kość, zmieniona o modyfikator na dole pomieszczenia)

- gracz wedle uznania kolejno zdejmuje kości z pomieszczeń:
 - **pole czarne** (tunel) i pole szare (artyleria) nic nie zmieniają
 - **pole żółte** (generator) produkuje energię w wysokości efektu (nie można przekroczyć limitu)
 - **pole zielone** (laboratorium) przesuwa znacznik na torze badań, aby suma pól zapotrzebowania była mniejsza lub równa wartości efektu (wartości z laboratoriów się rozdzielają, ale nie sumują)
 - **pole czerwone** (hangar) niszczy statki na polach eksplozji mniejszych lub równych wartości efektu
 - statki różowe wracają na statek-matkę, białe są usuwane
- w przypadku **symbolu energii** należy dysponować wystarczającą energią i zmniejszyć o tyle jej poziom
- **drażnienie** wymaga 1 energii
- kości w ramach **dużych pomieszczeń** sumują się tworząc jeden wynik i muszą być we wszystkich częściach

3) Faza statku matki:

- statek-matka przesuwa się o 1 rząd w dół
- rozpatrywany jest symbol po prawej stronie w tym rzędzie:
 - **maszyna drążąca**: cofnięcie maszyny o wskazaną liczbę pól
 - **kosmita**: cofnięcie wskaźnika badań o wskazaną liczbę pól
 - **biały statek obcych**: dodanie do statku matki wskazanej liczby białych statków (ogranicza limit figurek)
 - **eksplozja**: baza otrzymuje 1 punkt zniszczeń
- na pozycjach startowych umieszcza się max. 5 statków obcych:
 - najpierw różowe, potem białe
 - najpierw w kolumnach, w których nie ma żadnego statku
 - następnie zaczynając od kolumny w którym najwyżej położony statek jest najdalej od matki

Koniec gry:

- przegrana gdy statek-matka doleci do wiersza z czaszką lub miasto otrzyma 7 obrażeń
 - jeżeli gracz przegra, może odwrócić miasto na pomarańczową, łatwiejszą stronę
- wygrana gdy osiągnie się maksymalny rozwój badań na torze badań

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = dodatki

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- **trudność** można stopniować (0-4) przez odwracanie planszy nieba na drugą stronę
- każde miasto ma specjalną zdolność
- w pudełku osobno zapakowane są elementy **Kampanii**, nie otwieraj ich przed jej rozpoczęciem
 - kampanię tworzą 4 rozdziały
- **niebieskie kości** symbolizują **Roboty**:
 - roboty tworzy się umieszczając kość na polu niebieskim
 - powstały robot ma moc równą postawionej kości i przyjmuje taką wartość
 - stworzonego robota umieszcza się w dowolnym dostępnym pomieszczeniu (ignorując obniżanie statków i liczbę kości w kolumnie)
 - w fazie pomieszczeń (od kolejnej rundy) **robot aktywuje pomieszczenie**, następnie zmniejsza swoją moc o 1
 - po dojściu do 0 kość robota jest usuwana z planszy
 - w dowolnym momencie można usunąć robota (np. aby położyć tam zwykłą kość)