

Efektey kart i plytek

Efektey na czarnym tle rozpatruje się na końcu gry (podczas końcowego punktowania), natomiast efektey na jasnoszarym tle działają natychmiast.

Efektey kart laboratoriów

	Zdobądź liczbę punktów wskazaną na karcie.
	Zdobądź wskazaną liczbę punktów za każdą kartę laboratorium w swojej Stacji Kosmicznej o odpowiadającej specjalizacji.
	Zdobądź wskazaną liczbę punktów za każdą kartę laboratorium w swojej Stacji Kosmicznej z odpowiadającej Agencji Kosmicznej.
	Zdobądź 1 punkt za każdą posiadaną kartę projektu.
	Zdobądź wskazaną liczbę punktów za tę kartę oraz wszystkie inne karty laboratoriów w tym samym rzędzie o odpowiadającej specjalizacji.
	Po wyłożeniu tej karty: dobierz natychmiast kartę projektu.

Efektey plytek celów

	Jeśli wyłożysz naukowca pod tym modułem, dobierz 2 karty projektów, nie pokazuj ich innym graczom. Wybierz i zatrzymaj jedną z nich, a drugą połóż na spód talii kart projektów.
	Jeśli wyłożysz mechanika pod tym modułem, zdobądź 3 punkty podczas końcowego punktowania.
	Jeśli wyłożysz medyka pod tym modułem, dobierz kartę laboratorium z talii, nie pokazując jej innym graczom.

Efektey plytek wzmoceń

	Dobierz kartę projektu, nie pokazując jej innym graczom.
	Dobierz kartę laboratorium z wierzchu talii, nie pokazując jej innym graczom.

Efektey kart projektów

Karty projektów określają liczbę punktów zdobywanych podczas końcowego punktowania, w zależności od liczby kart danego typu, które posiadasz. Niektóre karty projektów mają limit punktów, których nie można przekroczyć.

Karty projektów są tajne i ujawnia się je innym graczom dopiero na końcu gry.

Przykład: Przemek zdobywa 16 punktów, ponieważ posiada 5 kart projektu Instalacja na Marsie. Tę samą liczbę punktów zdobyłby również, mając tylko 4 takie karty.

	Badania Czarnej Dziury: 1 2 3+ 2 3 13
	Badania Egzoplanet: Na koniec gry zdobądź 1, 2 lub 3 punkty za każdego pilota w swojej Stacji Kosmicznej (za każdą kartę laboratorium z symbolem pilota). 1 2 3 1 2 3
	Instalacje na Marsie: 1 2 3 4+ 1 4 9 16
	Fotografia Supernowej: 1 2+ 1 10
	Budowa Teleskopu na Księżycu: Na koniec gry zdobądź 1 punkt za każdą kartę laboratorium w swojej Stacji z odpowiadającej Agencji Kosmicznej. 1 1

TRYB SOŁO Ostatni Odkrywca

Wyrusz na samotną eksplorację kosmosu. Będziesz zdany tylko na siebie. Rozgrywka przebiega inaczej, a twoim celem jest osiągnięcie jak najwyższego wyniku. No bo kto, jak nie ty?

PRZYGOTOWANIE - tryb solo

Przygotowanie jest takie samo jak w grze wieloosobowej, z wyjątkiem rozmieszczenia modułów oraz plytek celów.

Umieść przed sobą 3 moduły wraz z ich plytkami celów. Po umieszczeniu trzeciej plytki celu dodaj kolejne 3 moduły i plytki celów nad poprzednimi, jak pokazano na ilustracji. Łącznie będziesz mieć 17 pól laboratoriów. Innymi słowy, zarządzasz naprawdę dużą Stacją Kosmiczną.

ROZGRYWKA - tryb solo

Podobnie jak w grze wieloosobowej, tryb solo składa się z serii tur, w których musisz wybrać jedną z trzech możliwych akcji.

- Dobierz 3 karty laboratoriów i spośród nich weź wszystkie karty jednej Agencji Kosmicznej.
- Weź wszystkie karty jednej Agencji Kosmicznej z Centrum Rekrutacji.
- Wyłóż karty laboratoriów z ręki na odpowiednie pola laboratoriów.

Uwaga: W trybie solo są dwie kluczowe różnice:

- Na koniec każdej tury, niezależnie od wykonanej akcji, odrzuć wierzchnią kartę talii laboratoriów oraz wszystkie karty tej samej Agencji Kosmicznej znajdujące się aktualnie w Centrum Rekrutacji.
- Gdy talia laboratoriów się wyczerpie, gra natychmiast się kończy.

KONIEC GRY - tryb solo

Gra kończy się natychmiast, gdy zajdzie choć jedno z poniższych zdarzeń:

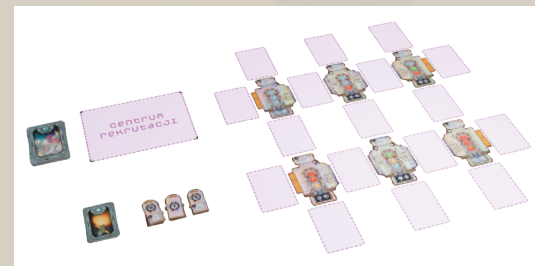
- Ukończysz 6 i ostatni cel.
- Wyłóżysz 17-tą kartę laboratorium.
- Musisz dobrać lub odrzucić kartę laboratorium z talii laboratorium, a nie ma już w niej żadnej karty i nie możesz tego zrobić.

PUNKTACJA - TRYB SOŁO

Punkty liczysz tak samo jak w grze wieloosobowej, a następnie sprawdzasz swój wynik na poniższej skali:

Mniej niż 80: Eksploracja kosmosu wciąż pozostaje dla Ciebie tajemnicą. Musisz wytrwać ...
80-100: Twoje badania są obiecujące. Mniej snu, więcej pracy i będzie lepiej. Działaj dalej.

101-120: Całe środowisko naukowe mówi o twoich odkryciach.
121-150: Jesteś legendą eksploracji kosmosu.
Powyżej 150: Zrewolucjonizowałeś ludzkie rozumienie wszechświata, który nie ma już dla ciebie tajemnic.



Przykład: Przemek kończy swoją turę. Dobiera kartę z talii laboratoriów, odkrywając kartę Złotego Horyzontu. Karta ta zostaje odrzucona razem ze wszystkimi kartami Złotego Horyzontu znajdującymi się w Centrum Rekrutacji. Przemek może rozpocząć nową turę.

SPACE

...lab

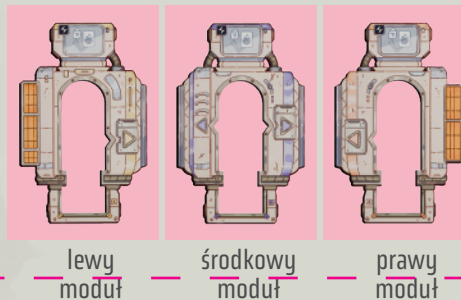
Corentin Lebrat & Johannes Goupy • Weirloop

20'
2-4
10+

Zainteresowanie badaniami kosmosu osiągnęło właśnie apogeum. Na całym świecie powstają dziesiątki, jak nie setki, laboratoriów kosmicznych, w których naukowcy mają jeden cel – jako pierwsi odkryć tajemnice wszechświata. Uruchoć własną Międzynarodową Stację Kosmiczną! Rekrutuj członków z czterech największych Agencji Kosmicznych, stwórz swój idealny zespół i realizuj najbardziej prestiżowe projekty, jakie ma do zaoferowania przestrzeń kosmiczna.

KOMPONENTY

4 Stacje Kosmiczne, każda z 3 modułami:



12 plytek celów

12 plytek wzmoceń

24 karty projektów

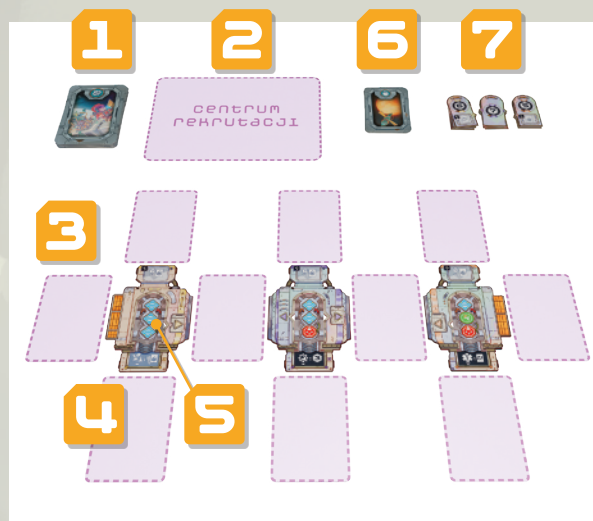
1 notes punktacji



60 kart laboratoriów
(15 kart z każdej Agencji Kosmicznej)

PRZYGOTOWANIE

- Potasujcie wszystkie 60 kart laboratoriów i połóżcie talię zakrytą na środku stołu 1.



- Obok talii pozostawcie puste miejsce zwane Centrum Rekrutacji 2, które w trakcie gry będziecie zapelniać kartami laboratoriów.
- Każdy gracz buduje swoją Stację Kosmiczną z 3 modułów 3, zostawiając pomiędzy modułami wystarczająco dużo miejsca by zmieścić kartę laboratorium.
- Dziesięć pustych miejsc wokół modułów Stacji Kosmicznych to tzw. pola laboratoryjne 4.
- Każdy z was dobiera 3 plytki celów, a następnie każdą z nich umieszcza odkrytą w wybranym przez siebie module 5.
- Przetasujcie wszystkie karty projektów i odłóżcie je zakryte 6.

- Podzielcie plytki wzmoceń na 3 stosy: moduły lewe, środkowe i prawe. Każdy stos połóżcie odkryty, układając plytki od najwyższej wartości na górze do najniższej na dole 7.
- Losowo wybierzcie pierwszego gracza. Jesteście gotowi rozpocząć rozgrywkę!

ROZGRYWKA

Wykonujecie swoje tury naprzemiennie (rozpoczynając od pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara), aż któryś z was wyłoży swoją dziesiątą kartę laboratorium lub zrealizuje swoje wszystkie 3 cele.

W swojej turze musisz wybrać jedną z poniższych akcji:

- **Dobierz 3 karty laboratorium** i spośród nich weź na swoją rękę wszystkie karty należące do jednej Agencji Kosmicznej.

ПОТКА: Pierwszy gracz musi wybrać tę akcję, aby rozpocząć grę.

- **Weź wszystkie karty należące do jednej Agencji Kosmicznej** z Centrum Rekrutacji.

- **Wyłóż karty laboratorium** ze swojej ręki na pola laboratorium twojej Stacji Kosmicznej.

УВАГА: Jeśli na początku swojej tury masz 5 lub więcej kart na ręce, musisz wybrać tę akcję.

1 Dobierz 3 karty laboratorium i weź wszystkie należące do jednej Agencji Kosmicznej.

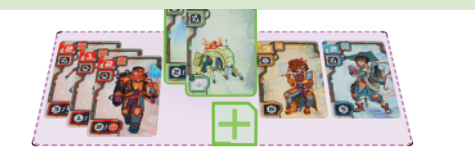
Dobierz 3 karty z talii laboratoriów i pokaż je wszystkim graczom (np. wykładając je na stół). Wybierz Agencję Kosmiczną widniejącą na co najmniej jednej z tych kart i dodaj do swojej ręki wszystkie karty spośród właśnie dobranych, które należą do tej Agencji. (Gdy talia laboratoriów się wyczerpie, natychmiast potasuj stos kart odrzuconych, tworząc nową talię laboratoriów). Po dokonaniu wyboru karty na ręce są tajne i nie ujawnia się ich innym graczom. Pozostałe karty, należące do innych Agencji Kosmicznych, dodaj do Centrum Rekrutacji, grupując je wg Agencji. Są to karty dostępne dla was wszystkich.



ПРИКЛАД: Monika odkrywa 3 karty laboratoriów: 2 Złotego Horyzontu oraz 1 Błękitu Przyszłości. Zatrzymuje 2 karty Złotego Horyzontu, a pozostałą kartę Błękitu Przyszłości umieszcza w Centrum Rekrutacji.

2 Weź wszystkie karty należące do jednej Agencji Kosmicznej z Centrum Rekrutacji.

Z Centrum Rekrutacji wybierz jedną Agencję Kosmiczną i dodaj do swojej ręki wszystkie karty należące do tej Agencji.



ПРИКЛАД: W Centrum Rekrutacji znajduje się 7 kart laboratoriów: 3 Czerwone Sputniky, 2 Eko-Orbity, 1 Złoty Horyzont i 1 Błękit Przyszłości. Przemek mógłby zabrać 3 karty Czerwonych Sputników, ale wybiera 2 Eko-Orbity, ponieważ lepiej pasują do tego, co sobie zaplanował.

3 Wyłóż karty laboratorium ze swojej ręki na pola laboratorium twojej Stacji Kosmicznej.

УВАГА: Jeśli na początku swojej tury masz 5 lub więcej kart laboratoriów na ręce, musisz wybrać tę akcję.

Wyłóż jedną lub więcej kart laboratoriów na puste pola laboratoriów w swojej Stacji Kosmicznej, w dolnym rzędzie: między jej modułami. Opłać koszt każdej z tych kart, odrzucając z ręki liczbę kart laboratoriów równą wskazanemu kosztowi, na wspólny stos kart odrzuconych.

ПОТКА: Raz wyłożona karta laboratorium nigdy nie może zostać usunięta ani przeniesiona na inne pole. Każde pole laboratoriów może zawierać tylko jedną kartę.



ПРИКЛАД: Przemek odrzuca z ręki karty 3 dowolnych laboratoriów, aby wyłożyć kartę o koszcie 3. Dodatkowo wyklada kartę o koszcie 0 i za nią nie musi odrzucać żadnej dodatkowej karty.

Za każdym razem, gdy wyłożysz kartę laboratorium i przed wyłożeniem kolejnej, sprawdź:

- czy karta daje natychmiastowy bonus,
- czy pole laboratorium daje bonus,
- czy ukończyłeś cel.

Natychmiastowe bonusy kart

Po wyłożeniu niektóre karty laboratoriów pozwalają natychmiast dobrać kartę projektu. Pozostałe karty laboratoriów punktują dopiero na końcu gry (patrz strona 4).

Bonusy pól laboratoriów

Pola laboratoriów w górnym i dolnym rzędzie twojej Stacji mogą zapewniać bonusy.

- Gdy wyłożysz kartę laboratorium nad modulem swojej Stacji Kosmicznej, w górnym rzędzie: natychmiast dobierz tyle kart projektów, ile wynosi koszt właśnie dołożonej karty laboratorium. Zatrzymaj jedną z nich, a pozostałe odłóż na spód talii projektów.



ПРИКЛАД: Monika wyklada kartę laboratorium o koszcie 3 nad jednym z modułów swojej Stacji Kosmicznej. Następnie dobiera 3 karty projektów i zatrzymuje jedną z nich, a pozostałe odkłada na spód talii projektów.

- Gdy wyłożysz kartę laboratorium pod modulem swojej Stacji Kosmicznej, w dolnym rzędzie: jeśli specjalizacja karty laboratorium pasuje do specjalizacji na płytce celu w module, możesz skorzystać z efektu przypisanego do tej płytki celu.



ПРИКЛАД: Monika wyklada kartę laboratorium pod prawym modulem swojej Stacji Kosmicznej. Karta przedstawia medykę, co pasuje do płytki celu modułu. Efekt zostaje uruchomiony i Monika dobiera kartę laboratorium (patrz str. 4).

Ukończenie celu

Cel zostaje ukończony, gdy przy module znajdują się trzy karty laboratoriów, odpowiadające trzem symbolom Agencji Kosmicznych widniejących na płytce celu modułu. W takim przypadku natychmiast weź płytkę wzmocnienia z wierzchu stosu odpowiadającego położeniu modułu (lewy, środkowy lub prawy) i połóż ją na płytce celu, przykrywając symbole Agencji Kosmicznej.

Płytki wzmocnień punktują na końcu gry, a pierwsza płytka z każdego stosu daje jeszcze bonus (patrz str.4).



ПРИКЛАД: Przemek wyklada kartę laboratorium Złotego Horyzontu obok swojego prawego modułu, co pozwala mu zrealizować cel (moduł styka się z 2 kartami Złotego Horyzontu i 1 kartą Eko-Orbity, co jest zgodne z płytka celu). Przemek jako pierwszy ukończył cel związany z prawym modulem, zdobywając tym samym 5-punktową płytkę wzmocnienia, która dodatkowo pozwala mu dobrać jedną kartę projektu.

KONIEC TURU ORAZ KONIEC GRY

Po wykonaniu akcji тура przechodzi na następnego z graczy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gra kończy się, gdy którekolwiek z was:

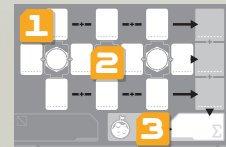
- wyłoży swoją 10. kartę laboratorium, wypełniając wszystkie miejsca na te karty w swojej Stacji Kosmicznej,
- i/lub ukończy swój 3. i ostatni cel.

Pozostali gracze mogą następnie wyłożyć dowolne karty laboratoriów ze swojej ręki, zgodnie z zasadami gry – punkt 3 (wykładanie kart laboratoriów).

Punkcja końcowa:

Po zakończeniu gry obliczcie swoje punkty w notesie punktacji. Punkty zdobywacie za karty laboratoriów 1, płytki wzmocnień 2 oraz karty projektów 3.

Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej kart projektów. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



ПРИКЛАД: Przemek podlicza punkty. Większość jego kart ma stałą liczbę punktów, jednak trzy poniższe karty punktują w sposób specjalny:

1: 2 punkty za 8 = 8 punktów. 2: 1 punkt za 4 = 4 punkty. 3: 3 punkty za 9 w tym rzędzie = 9 punktów.

Karty projektów punktują następująco:

4: 2 karty = 10 punktów. 5: 2 karty = 2 punkty za każdą 8 = 8 punktów. 6: 1 karta = 1 punkt. 7: 1 punkt za każdą 2 = 2 punkty. Łącznie karty projektów dają 21 punktów.

Wariant zaawansowany

УВАГА: Zalecamy rozegranie co najmniej jednej partii z użyciem zasad podstawowych przed sięgnięciem po ten wariant.

PRZYGOTOWANIE

Podczas przygotowania gry otrzymujecie tak, jak zwykle po 3 płytki celów. Zapoznajcie się z nimi i wybierzcie 2, które sobie zostawicie. Następnie przekażcie osobie po lewej stronie pozostałą wam płytkę celu.

Teraz tak, jak w wariantcie podstawowym, umieście po jednej płytce celu w każdym ze swoich trzech modułów.

