

MICRO COSMOS

INSTRUKCJA

PROJEKTANCI

Kamil Langie
Michał Jagodziński

ART

Jarosław Wajs

INSTRUKCJA

Robert Deninis

Patronat medialny:



Wielka Wojna dobiegła końca. Ostatnia flota Voltariańska została zniszczona a resztki ich sił rozpieczęły się do nieznanych sektorów. Po latach ciężkich walk jest to moment na wzięcie głębokiego oddechu. Niestety nie wszyscy mogą odnaleźć radość w tych trudnych chwilach. Voltariańska broń zostawiła setki światów w krytycznym stanie, niszcząc lądy, rujnując miasta i dziesiątkując ich populację. W efekcie miliardy szukają schronienia na innych planetach w nadziei na powrót do swoich domów.

Nowa powstała unia, zwana Galaktycznym Przymierzem, podjęła się zadania naprawy zniszczeń spowodowanych Wielką Wojną poprzez odbudowę zniszczonych planet i doprowadzenie ich do stanu nadającego się na zamieszkanie przez różne rasy rozrzucone po galaktyce.

Aby ten proces stał się możliwy, Galaktyczne Imperium zleciło konstrukcję Interplanetarnych Terraformacyjnych Ark - ITA. Te kolosalne statki zostały wysłane do wielu sektorów w celu pozyskania surowców i dzięki wykorzystaniu zaawansowanych technik geoinżynieryjnych, ożywienia planet zniszczonych podczas Wielkiej Wojny.

Twoim zadaniem jako dowódcy jednej z Ark jest terraformacja jak największej ilości planet oraz ich eksploracja w poszukiwaniu ocalałych. Pozyskuj zasoby, dowódź specjalistami, twórz kolonie oraz rozwijaj technologie pomocne w tej niezwyklej misji.

Zapisz się w annałach galaktyki jako odnowiciel światów i zbawca cywilizacji!

KOMPONENTY

- 

 • 12 znaczników Liderów (po 4 w każdym kolorze)
- 
 • 4 znaczniki Inżynierów
- 
 • 32 znaczniki Zasobów (po 8 w każdym z kolorów):
 - zielone – Biomasa
 - czerwone – Siła robocza
 - pomarańczowe – Minerały
 - niebieskie – Technologie
- 
 • 16 znaczników Zasobów Ładowni (po 4 w każdym kolorze)
- 
 • 4 znaczniki Ark (po 1 w każdym kolorze graczy)
- 

 • 4 znaczniki Punktacji (po 1 w każdym kolorze graczy)
- 

 • 32 znaczniki Terraformacji (po 8 w każdym kolorze graczy)
- 

 • 32 znaczniki Kolonii (po 8 w każdym kolorze graczy)
- 

 • 8 znaczników Placówek Handlowych (po 2 w każdym kolorze graczy)
- 
 • 1 znacznik Pierwszego Gracza



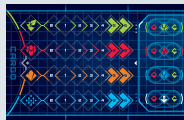
• 16 kart Planet



• 4 karty Mostków



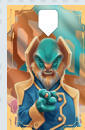
• 5 kart Ark



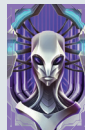
• 4 karty Ładowni



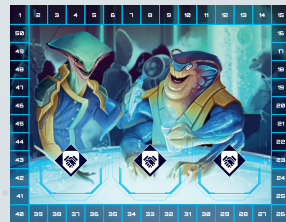
• 15 kart Ocalałych



• 33 kart Załogi



• 10 kart AUTOMY (do trybu solo)



• 1 plansza Kantyny

CEL GRY

Gracze podróżują przez Galaktykę, odkrywają kolejne Planety układu planetarnego i czynią je możliwymi do zamieszkania, zdobywają cenne Zasoby, zakładają Kolonie i Placówki Handlowe, transportują Ocalałych z Wielkiej Wojny na Planety, które mogą stać się ich nowym domem.

Za terraformowanie Planet i osiedlanie na nich Ocalałych gracze zdobywają punkty zwycięstwa **PZ**. Po całkowitym terraformowaniu wymaganej liczby Planet układu gra się kończy, a gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

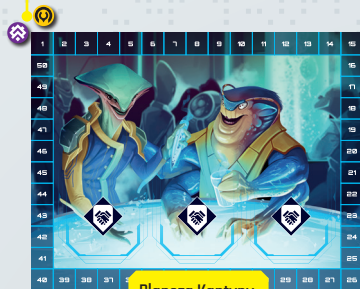
1. Dobierzcie po 1 karcie Arki, Mostku i Ładowni.
2. Dobierzcie następujące komponenty w wybranym przez siebie kolorze:
 - 1 znacznik Arki
 - 2 znaczniki Placówek Handlowych
 - 8 znaczników Terraformacji
 - 8 znaczników Kolonii
 - 1 znacznik Punktacji

i umieśćcie je w swoim obszarze gry. Znacznik Punktacji połóżcie na polu „0” toru Punktacji (biegnącym wokół planszy Kantyny). Znaczniki Placówek Handlowych połóżcie na swojej karcie Arki, na polach oznaczonych . 7 znaczników Kolonii połóżcie na swojej karcie Arki, po 1 na każdym polu oznaczonym , a ostatni 8. znacznik na polu „2” sekcji Silników.

3. Dobierzcie po 4 znaczniki Zasobów Ładowni w różnych kolorach i połóżcie je na swojej karcie Ładowni, po jednym na każdym polu „0” toru Zasobów w kolorze odpowiadającym kolorowi znacznika.
4. Dobierzcie po 4 znaczniki Specjalistów: 1 Inżyniera i 3 Liderów (po jednym w każdym kolorze) i połóżcie je na swojej karcie Ładowni, na polach oznaczonych .
5. Z talii Planet wyjmijcie kartę Gwiezdnego Portalu i połóżcie ją na środku stołu. Następnie umieśćcie swoje znaczniki Arki na polu Gwiezdnego Portalu.
6. Wyjmijcie z talii 3 startowe karty Planet (Oznaczone ikoną ) i rozłóżcie je losowo wokół Gwiezdnego Portalu: 1 kartę powyżej, 1 po lewej i 1 po prawej stronie Gwiezdnego Portalu.
7. Przetasujcie pozostałe karty Planet i połóżcie je obok planszy Kantyny.

8. Przetasujcie 15 kart Ocalałych i połóżcie je w zakrytej talii obok planszy Kantyny.
9. Przetasujcie 33 karty Załogi i połóżcie w zakrytej talii obok planszy Kantyny.
10. Dobierzcie 3 karty Załogi i połóżcie je odkryte na planszy Kantyny.
11. Rozdajcie każdemu z graczy po 3 karty Załogi. Każdy z graczy wybiera 1 z tych kart i odkłada ją na stos kart odrzuconych, a pozostałe 2 karty kładzie poniżej lub powyżej swojej karty ładowni (położenie kart ma znaczenie – patrz “Dobieranie i rozmieszczanie kart Załogi”).
12. Każdy z graczy zdobywa 2 jednostki dowolnych Zasobów (mogą być jednakowe) – przesuniecie znaczniki Zasobów ładowni o odpowiednią liczbę pól w prawo na wybranych torach Zasobów.
13. W dowolny losowy sposób wybiercie spośród siebie pierwszego gracza. Otrzyma on żeton Pierwszego Gracza.

Znaczniki punktacji



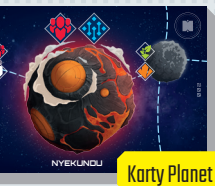
Plansza Kantyny

Karty Automy



Arka Automy





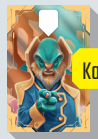
Karty Planet



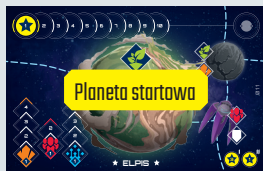
Miejsce na karty planet



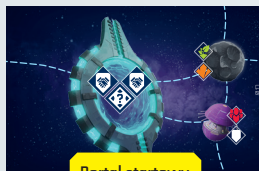
Planeta startowa



Karty Załogi



Planeta startowa



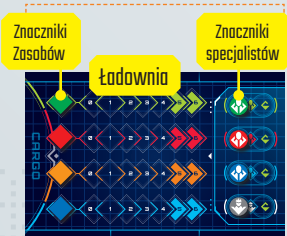
Portal startowy



Planeta startowa



Karty Ocalałych



Znaczniki
Zasobów

Ładownia

Znaczniki
specjalistów



Znaczniki
Kolonii

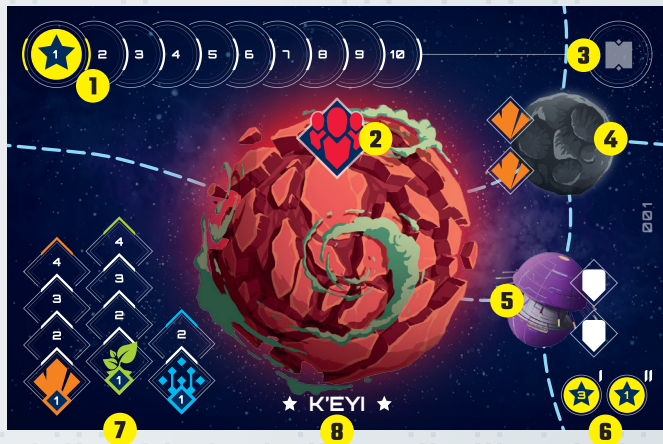
Arka

Znaczniki
Placówek
Handlowych



Mostek

KARTA PLANETY



1. Tor Terraformacji
2. Zasoby dostępne na Planecie
3. Symbol Planety
4. Księżyc oraz dostępne na nim Zasoby
5. Stacja Kosmiczna oraz dostępne na niej Zasoby
6. Punkty przyznawane za I i II miejsce po pełnym terraformowaniu Planety
7. Wskaźniki Zasobów, które należy podnieść do maksymalnego poziomu, aby Planeta została terraformowana
8. Nazwa Planety

PRZEBIEG GRY

Gra toczy się przez serię rund. W każdej rundzie gracze, zaczynając od Pierwszego Gracza, po kolei rozpatrują swoje tury. Po tym, gdy wszyscy gracze rozpatrzą swoją turę, Pierwszy Gracz przekazuje znacznik Pierwszego Gracza graczowi po swojej lewej stronie i rozpoczyna się nowa runda gry.

Gdy w swojej turze, któryś z graczy w pełni sterraformuje trzecią Planetę układu planetarnego należy standardowo dokończyć bieżącą rundę, a następnie rozegrać jeszcze jedną pełną rundę, po czym gra się kończy i gracze podsumowują zdobyte punkty. Gracz, który zdobył ich najwięcej zostaje zwycięzcą.

Wariant: Jeżeli chcecie wydłużyć rozgrywkę, na jej początku możecie wspólnie ustalić, że do zakończenia gry będzie wymagane sterraformowanie 4 Planet.

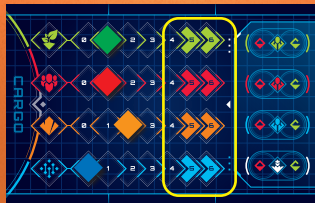
TURA GRACZA

W swojej turze gracze wykonują kolejno poniższe kroki.

1. Ulepszenie Arki
2. Podróż kosmiczna
3. Zagranie kart Zołogi
4. Akcja (lub akcje) Celu podróży
5. Dobranie karty Zołogi

ZDOBYWANIE I WYDAWANIE ZASOBÓW

Karta Ładowni przedstawia 4 tory Zasobów (Biomasa, Siła robocza, Minerale, Technologie). Za każdym razem po zdobyciu Zasobu należy przesunąć jego znacznik o odpowiednią liczbę pól w prawo na torze tego Zasobu. Za każdym razem gdy gracz wydaje ten Zasób należy przesunąć jego znacznik o odpowiednią liczbę pól w lewo na torze tego Zasobu. Gracz nie może mieć nigdy mniej niż 0 jednostek każdego z Zasobów. Początkowo gracz nie może mieć jednocześnie więcej niż 4 jednostki danego Zasobu.



Po odblokowaniu Ulepszenia: Cargo, ładowność jego Arki zostaje zwiększona do 6 jednostek. W przypadku gdy gracz zdobędzie więcej jednostek Zasobu, niż wynosi ładowność jego Arki, nadmiarowe jednostki przepadają.

DOBIERANIE I ROZMIESZCZANIE KART ZAŁOGI

Karty Załogi dobiera się z zakrytej talii Załogi lub wybiera spośród odkrytych kart Załogi dostępnych w Kantynie. W dowolnym momencie gry, gracz może posiadać maksymalnie **6 kart Załogi**. Dobre karty Załogi umieszcza się odkryte w dwóch rzędach: górnym (powyżej karty Ładowni) i dolnym (poniżej karty Ładowni). W każdym z tych rzędów może znaleźć się maksymalnie po 3 karty Załogi. Jeśli gracz ma w swoim obszarze gry maksymalną dozwoloną liczbę kart Załogi, nie może dobierać kolejnych kart Załogi.



Dobierz kartę Załogi z wierzchu talii kart Załogi. Jeżeli w talii Załogi wyczerpią się karty, to należy przetasować odrzucone karty Załogi i utworzyć z nich nową talię.



Dobierz kartę Załogi z Kantyny. Należy dokonać wyboru spośród 3 odkrytych kart Załogi w Kantynie, a następnie uzupełnić puste miejsce kartą z wierzchu talii Załogi. Jeśli gracz może jednorazowo dobrać z Kantyny więcej niż 1 kartę Załogi, nadal wybiera je spośród 3 odkrytych kart Kantyny, a puste miejsca po dobranych kartach uzupełnia dopiero po zakończeniu dobierania kart.

SPECJALIŚCI

W grze występują 4 rodzaje Specjalistów: Inżynier i 3 Liderów (czerwony, zielony i niebieski). Specjaliści reprezentowani są przez symbole w środkowej części kart Załogi lub przez żetony Specjalistów w odpowiednich kolorach. Jeżeli do wykonania akcji lub odblokowania Ulepszenia wymagane jest użycie Specjalisty, to gracz musi odrzucić kartę z symbolem tego Specjalisty lub przesunąć odpowiedni żeton na swojej karcie Ładowni na pole oznaczone



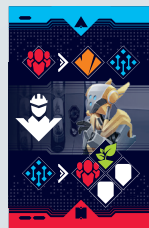
Inżynier



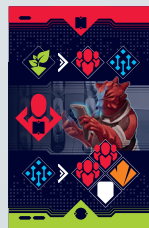
Dowolny Lider



Lider w kolorze Planety



Karta Załogi
z symbolem
Inżyniera



Karta Załogi
z symbolem
czerwonego Lidera

Na początku swojej tury gracz może Ulepszyć swoją Arkę. Na karcie Arki znajduje się 8 pól Ulepszeń, a każde z nich zapewnia określony premię. Aby odblokować Ulepszenie gracz musi użyć wskazanego Specjalisty (Inżyniera albo Lidera dowolnego koloru) i wydać określoną liczbę jednostek Zasobu. Gdy to zrobi zdejmuje z pola tego Ulepszenia znacznik Kolonii i umieszcza go w swojej puli. Od tej pory gracz może korzystać z premii zapewnianej przez odblokowane Ulepszenie do końca gry.

W każdej swojej turze, gracz może odblokować maksymalnie jedno Ulepszenie.

Robotics: koszt: 1 Inżynier i 2 jednostki Technologii – gracz może w swojej turze wykonać do 2 różnych akcji Celu podróży na Planecie, na której ma swój znacznik Kolonii.

Biodome: koszt: 1 Inżynier i 2 jednostki Biomasy – za każdym razem gdy gracz wyląduje na Stacji Kosmicznej zdobywa 1 jednostkę Siły roboczej.

Space Mining: koszt: 1 Inżynier i 2 jednostki Mineratów – za każdym razem gdy gracz wyląduje na Księżycu zdobywa 1 jednostkę Mineratów.

Cargo Holds: koszt: 1 Specjalista dowolnego koloru i 1 jednostka Siły roboczej – odblokowanie tego Ulepszenia zwiększa ładowność Arki tego gracza i od tej pory może on transportować w swojej ładowni do 6 jednostek każdego z Zasobów.

Scout Vehicles: koszt: 1 Specjalista dowolnego koloru i 1 jednostka Siły roboczej – za każdym razem gdy gracz wykonuje akcję Eksploracji dobiera 2 karty Ocalałych (zamiast 1). Wybiera i standardowo rozpatruje jedną z nich, a drugą odrzuca.

Leisure Facilities: koszt: 1 Inżynier i 1 jednostka Siły roboczej – za każdym razem gdy gracz wyląduje na Stacji Kosmicznej dobiera 1 kartę Załogi z Kantyny.

Mining Vehicles: koszt: 1 Specjalista dowolnego koloru i 1 jednostka Mineratów – za każdym razem gdy gracz wyląduje na Księżycu dobiera 1 kartę Załogi z Kantyny.

Engines: koszt: 1 Inżynier, 1 jednostka Siły roboczej i 1 jednostka Technologii – to Ulepszenie, które jako jedyne posiada 3 poziomy. Gdy gracz po raz pierwszy opłaci jego koszt, należy przesunąć znacznik Kolonii na pole „4” – od tej pory podczas kroku Podróży kosmicznej gracz może poruszać się do 4 pól. Po tym gdy gracz po raz drugi opłaci koszt tego Ulepszenia, zdejmuje znacznik Kolonii (i umieszcza go w swojej puli) i od tej pory podczas każdego kroku Podróży kosmicznej może poruszać się maksymalnie o 6 pól.

Gdy gracz zdejmie obydwie znaczniki Kolonii z leżących naprzeciwko siebie Ulepszeń: Biodome i Leisure Facilities lub Space Mining i Mining Vehicles, zdobywa znacznik Placówki Handlowej i umieszcza go w swojej puli. Każdy z graczy może zdobyć w ten sposób maksymalnie 2 Placówki Handlowe. Za każdą odblokowaną Placówkę Handlową gracz natychmiast otrzymuje 5 PZ.



Przykład: Żółty gracz ma już odblokowane Ulepszenie Leisure Facilities. W tej turze wydaje 1 Inżyniera i 2 jednostki Biomasy, aby odblokować Ulepszenie Biodome. Ponieważ zdjął znaczniki Kolonii z obu tych Ulepszeń, odblokowuje także Placówkę Handlową. Natychmiast zdobywa 5 PZ, a znacznik Placówki Handlowej odkłada do swojej puli.



Planety, Księżyce, Stacje kosmiczne,
Gwiazdny Portal to pola Galaktyki.

W każdej turze gracz musi poruszyć swoją Arkę. Początkowo może poruszyć się maksymalnie o 2 pola Galaktyki, ale dzięki Ulepszeniu: Engines może zwiększyć tę wartość do 4 lub nawet 6 pól. Ruch o 1 pole oznacza przesunięcie Arki wzdłuż przerywanej linii na następne pole Galaktyki. Przez każde pole Galaktyki gracz może poruszyć się tylko raz na turę i nie może powrócić na pole, z którego rozpoczął podróż. Gracz może poruszyć się na pole Galaktyki zajmowane przez innego gracza, ale nie może zakończyć na nim swojego ruchu. Wyjątek stanowią pola Planet i Gwiazdny Portal, na których jest wystarczająca ilość miejsca, by mogły na nich wylądować Arki wszystkich graczy.

Jeżeli Arka dowolnego gracza wylądowuje na Planecie, na której znajduje się Placówka Handlowa, to jej właściciel zyskuje Zasoby widoczne w górnej części tej Planety (patrz str. 22).

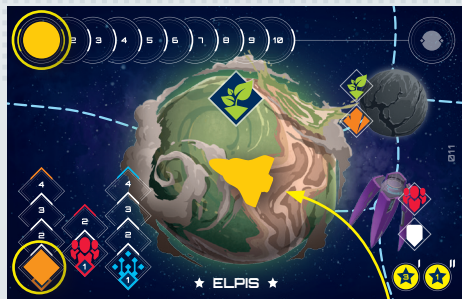
ODKRYWANIE

Poruszając się wzdłuż przerywanej linii do krawędzi karty gracz może dokonać odkrycia nowej Planety układu. W takim przypadku gracz dobiera 1 kartę Planety ze spodu talii Planet, kładzie ją odkrytą przy tej krawędzi, którą właśnie przekracza, i umieszcza swoją Arkę na tej nowo odkrytej Planecie.

Uwaga: układ planetarny może się składać maksymalnie z 9 kart Planet (3 rzędy po 3 karty). Nie można dokonywać ekspansji w kierunku, który wykraczałby poza ten układ. Po odkryciu 5. Planety dalsza ekspansja staje się niemożliwa.

Po odkryciu nowej Planety gracz otrzymuje związaną z tym premię. Za darmo zwiększa poziom Terraformacji tej Planety o 1 – dobiera z puli ogólnej 1 wybrany przez siebie znacznik Zasobu i umieszcza go na polu „1” odpowiedniego toru Zasobów tej Planety. Następnie kładzie swój znacznik Terraformacji na polu „1” toru Terraformacji tej Planety.

Przykład: Arka żółtego gracza porusza się w kierunku górnej krawędzi, za którą leży niezbadana część Galaktyki. Po dobraniu nowej karty Planety gracz umieszcza ją wzdłuż tej krawędzi i natychmiast ląduje na zielonej Planecie (pomimo że moc jego silników pozwala jedynie na ruch o 2 pola). W ramach premii decyduje się umieścić na tarze Zasobów tej Planety 1 Minerale (z puli ogólnej) i kładzie swój znacznik Terraformacji na polu „1” toru Terraformacji.

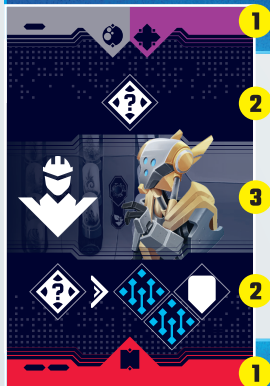




W swojej turze gracz może **zagrać do 2 kart Załogi**. Jeżeli zagrywa kartę z dolnego rzędu, to może ją albo odrzucić, albo przełożyć do górnego rzędu (o ile nie przekroczy limitu 3 kart). Zagrywając kartę z górnego rzędu musi ją odrzucić. W ten sposób, w swojej turze gracz może dwukrotnie zagrać tę samą kartę Załogi, najpierw przenosząc ją do górnego rzędu, a następnie odrzucając na stos kart odrzuconych.

Jeżeli sąsiadująca z kartą Ładowni krawędź zagrywanej karty Załogi pasuje kolorem do Celu podróży, to gracz może wykonać **akcję Załogi** przedstawioną w tej części karty. Akcje Załogi pozwalają zdobyć Zasoby, dobrać dodatkowe karty Załogi lub wymienić wskazane Zasoby na inne Zasoby lub karty. Przykładowe akcje Załogi:

1. Jeżeli Arka tego gracza wylądowała na Stacji Kosmicznej lub Księżycu a górna krawędź tej karty Załogi sąsiaduje z jego kartą Ładowni, to po zagranie tej karty gracz zyskuje 1 dowolny Zasób.

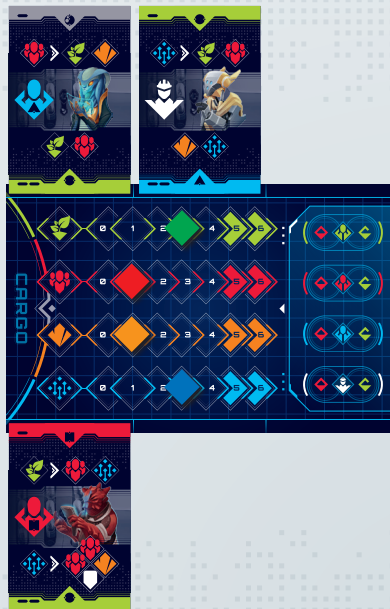


1. Kolor Planety, Księżycu lub stacji kosmicznej, na której karta może zostać zagrana, aby móc wykonać akcję Załogi
2. Akcja Załogi
3. Symbol Specjalisty (Inżynier lub Lider we wskazanym kolorze)

2. Jeżeli Arka tego gracza wylądowała na czerwonej Planecie a dolna krawędź tej karty Załogi sąsiaduje z jego kartą Ładowni, to po zagranie tej karty gracz wymienia 1 dowolny Zasób na 2 jednostki Technologii i dobiera 1 kartę Załogi.

Przykład: w poprzednim kroku gracz wyładował na zielonej Planecie. Może teraz zagrać do 2 kart Załogi. Mógłby zagrać kartę z górnego rzędu, której zielona krawędź sąsiaduje z kartą Ładowni i wykonać jej akcję Załogi. Jednak nie ma odblokowanego Ulepszenia: Cargo, więc zyskałby tylko 1 jednostkę Biomasy. Zamiast tego decyduje się na zagranie karty z dolnego rzędu. Z Ładownią sąsiaduje ona czerwoną krawędzią, więc zagrywając tę kartę gracz nie może wykonać jej akcji Załogi, a jedynie przenosi ją do górnego rzędu (może to zrobić bo są w nim tylko 2 karty). Może zagrać tę samą kartę po raz drugi. Teraz z Ładownią sąsiaduje jej zielona krawędź, więc może wykonać jej akcję Załogi – wymienia 1 Technologię na 2 jednostki Siły roboczej i 1 Minerę oraz dobiera 1 kartę Załogi. Po zagraniu karty z górnego rzędu odrzuca ją na stos kart odrzuconych, więc nowo dobraną kartę może położyć zarówno w górnym, jak i dolnym rzędzie.

Uwaga: gracz, którego Arka zakończy ruch na Gwiezdnym Portalu, może zagrać tylko jedną kartę Załogi, ale może skorzystać z dowolnej akcji Załogi sąsiadującej z kartą Ładowni, bez względu na kolor jej krawędzi.



4

AKCJE CELU PODRÓŻY

W zależności od tego, gdzie wylądjuje Arka gracza, może on wykonać jedną z akcji zapewnianą przez ten Cel podróży.

PLANETY

Każda Planeta, niezależnie od koloru, pozwala graczowi wykonać 1 z 6 dostępnych akcji. Dostępne akcje to:

- Zebranie Zasobów
- Terraformowanie
- Eksploracja
- Osiedlenie
- Założenie Kolonii
- Utworzenie Placówki Handlowej

Przypomnienie: jeżeli gracz odblokował Ulepszenie: Robotics i ma na tej Planecie swoją Kolonię, to może wykonać 2 różne akcje zamiast 1.

GWIEZDNY PORTAL / KSIĘŻYCE STACJE KOSMICZNE

Gwiezdny Portal oraz każdy Księżyc i każda Stacja Kosmiczna pozwalają graczowi na wykonanie obu z 2 dostępnych akcji. Dostępne akcje to:

- a) Zebranie Zasobów
- b) Zyskanie Specjalisty

ASTEROIDY

Asteroidy są tylko przystankiem na drodze do prawdziwego Celu podróży i nie zapewniają żadnych akcji.



ZEBRANIE ZASOBÓW

Zasoby, które gracz może zdobyć w wyniku tej akcji przedstawione są w górnej części Planet, obok Księżyca lub Stacji Kosmicznej oraz wewnątrz Gwiezdnego Portalu.

16

Akcja ta pozwala graczowi zwiększyć poziom Zasobów Planety, na której znajduje się jego Arka. Aby to zrobić, gracz musi najpierw wydać odpowiednie Zasoby ze swojej Ładowni – za każdą wydaną jednostkę Zasobu podnosi poziom tego Zasobu Planety o 1. Poziom ten zaznacza się na odpowiednich torach Zasobów na karcie terraformowanej Planety. Zwiększając poziom danego Zasobu po raz pierwszy należy dobrać z puli ogólnej znacznik Zasobów odpowiedniego koloru. Każde dalsze zwiększenie poziomu oznacza się przez przesunięcie znacznika Zasobów w górę toru, aż do jego wartości maksymalnej. **Bazowo podczas każdej akcji Terraformowania gracz może dwukrotnie podnieść poziom Zasobów Planety (dwóch Zasobów o 1 poziom lub jednego Zasobu o 2 poziomy).** Każda Kolonia i Placówka Handlowa tego gracza zwiększa o 1 liczbę poziomów, o które ten gracz może zwiększyć poziom Zasobów Planety, **podczas każdej akcji Terraformowania.** Przykładowo gracz, który na różnych Planetach ma łącznie 2 Kolonie i 1 Placówkę Handlową, podczas każdej akcji Terraformowania może zwiększyć Zasoby Planety o 5 poziomów.

Za każdym razem, gdy gracz Terraformuje Planetę, zwiększa także swój poziom zasług w tym procesie. Po pierwszym zwiększeniu poziomu Zasobów danej Planety należy położyć

znacznik Terraformacji na torze Terraformacji tej Planety, na polu odpowiadającym liczbie poziomów, o które zostały zwiększone Zasoby Planety. Przy każdym kolejnym Terraformowaniu należy przesunąć ten znacznik w prawo. Na tym samym polu toru Terraformacji może znajdować się kilka znaczników różnych graczy – znaczniki układają się jeden na drugim, a gracza którego znacznik znajduje się na wierzchu uznaje się za tego, którego zasługi w uczynieniu Planety zdolną do zamieszkania są największe.

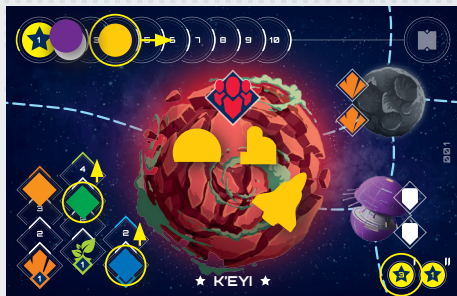
Jeżeli poziom wszystkich wymaganych Zasobów Planety osiągnie wartość maksymalną, to ta Planeta zostaje w pełni sterraformowana. Aktywny gracz przesuwa swój znacznik Terraformacji o tyle pól, o ile zwiększył w tej akcji poziom Zasobów tej Planety i przerywa dalsze jej rozpatrywanie, nawet jeśli nie wykorzystał w pełni swoich możliwości Terraformowania. Następnie należy wykonać kolejno poniższe kroki:

- Gracze, którzy pomogli w sterraformowaniu tej Planety, zdobywają PZ w liczbie odpowiadającej numerowi pola toru Terraformacji, na którym znajdują się ich znaczniki.
- Gracz, którego znacznik jest najdalej na torze Terraformacji tej Planety zdobywa dodatkowo 3 PZ, a gracz, który jest na tym torze drugi zdobywa dodatkowo 1 PZ.
- Znaczniki Zasobów należy odłożyć do puli ogólnej, a znaczniki Terraformacji wracać do puli swoich właścicieli.

- Gracze zdejmują z tej karty wszystkie swoje pozostałe znaczniki (tj. Arki, Kolonie i Placówki Handlowe). Następnie należy odwrócić tę kartę Planety na drugą stronę i ponownie umieścić te znaczniki na poprzednio zajmowanych przez nie polach.

Uwaga: od tej pory taka sterraformowana Planeta podczas każdej akcji Zebrania Zasobów zapewnia dodatkowe Zasoby i będzie można na niej Osiedlać Ocalałych.

Przykład: żółty gracz wykonuje akcję Terraformowania na czerwonej Planecie. W całym układzie planetarnym ma łącznie 2 Kolonie i 1 Placówkę Handlową. Podczas jednej akcji mógłby więc podnieść Zasoby tej Planety o 5 poziomów, ale do jej pełnego sterraformowania brakuje tylko dwóch: 1 Biomasy i 1 Technologii. Żółty gracz zwiększa te poziomy Zasobów Planety do wartości maksymalnej wydając odpowiednie zasoby ze swojej ładowni i przesuwa swój znacznik Terraformacji o 2 pola w prawo. Jego znacznik znajduje się najdalej na torze Terraformacji, więc zdobywa łącznie 9 PZ (6+3). Znaczniki graczy białego i fioletowego znajdują się na tym samym polu, ale fioletowy znacznik jest na wierzchu, więc to fioletowy gracz zdobywa 1 dodatkowy PZ (łącznie 3 PZ), a biały gracz 2 PZ.

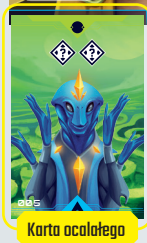
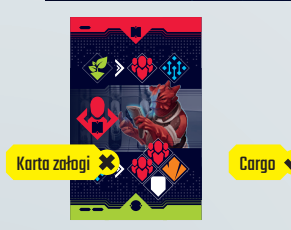


EKSPLORACJA



Aby wykonać tę akcję, gracz musi użyć Lidera w kolorze eksplorowanej Planety. Następnie gracz odkrywa 1 kartę z wierzchu talii Ocalałych i dobiera Zasoby widoczne w górnej części tej karty. Jeżeli kolor tła karty pasuje kolorem do Planety, na której znajduje się Arka tego gracza, to gracz może dobrać tę kartę i umieścić odkrytą w swoim obszarze gry, poniżej karty Mostku. W dowolnym momencie gracz może posiadać maksymalnie 3 odkryte karty Ocalałych. Po osiągnięciu tego limitu gracz nadal może wykonywać akcję Eksploracji, ale nie będzie mógł dobrać kolejnych kart Ocalałych, do czasu gdy nie zagra którejs z posiadanych kart Ocalałych wykonując akcję Osiedlenia.

Jeżeli gracz nie chce lub nie może dobrać karty Ocalałego to należy ją położyć odkrytą na wierzchu stosu kart odrzuconych. Jeżeli gracz miałby dobrać kartę Ocalałego a ich talia jest wyczerpana, należy przetasować odrzucone karty Ocalałych i utworzyć z nich nową



Przypomnienie: jeżeli gracz odblokował Ulepszenie: Scouting Vehicles, to podczas wykonywania tej akcji może dobrać 2 karty Ocalałych (zamiast 1) i wybrać jedną z nich, którą rozpatrzy wg powyższych zasad.

Przykład: gracz wykonuje akcję Eksploracji na zielonej Planecie. Nie ma karty Załogi z odpowiednim symbolem, decyduje się więc na przesunięcie znacznika zielonego Lidera na pole oznaczone Następnie dobiera kartę Ocalałego. Kolor tej dobranej karty odpowiada kolorowi Planety, więc gracz może zachować tę kartę Ocalałego, kładąc ją poniżej karty Mostku

OSIEDLENIE

Jeżeli Arka gracza wylądzuje na sterraformowanej Planecie pasującej kolorem do **koloru Ocalałego** na posiadanej przez tego gracza karcie, może on wykonać akcję Osiedlenia, kładąc tę kartę zakrytą obok karty Mostku. Podczas jednej akcji można Osiedlić tylko jednego Ocalałego, ale podczas kolejnych akcji można na tej samej Planecie Osiedlić kolejnych Ocalałych. Na koniec gry gracze zdobywają dodatkowe PZ w zależności od liczby Ocalałych, którym znaleźli nowy dom.

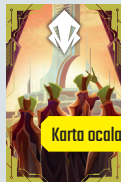
Przykład: Gracz wykonuje akcję Osiedlenia na sterraformowanej zielonej Planecie. Ma dwie karty zielonych Ocalałych, ale w jednej akcji może osiedlić tylko jednego z nich. Odkłada wybraną kartę Ocalałego obok karty Mostku, rewersem ku górze.



Sterraformowana planeta



karty ocalałych



ZAŁOŻENIE KOLONII

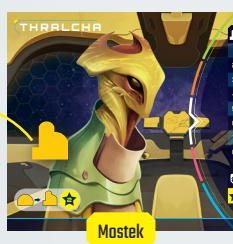
Wykonując tę akcję gracz musi posiadać w swojej puli znacznik Kolonii (z odblokowanego Ulepszenia). Musi także opłacić koszt Założenia Kolonii. Pierwsza Kolonia kosztuje 1 Lidera dowolnego koloru i 1 Inżyniera. Koszt założenia każdej kolejnej Kolonii wzrasta, jak zostało to przedstawione w poniższej tabeli.

	Dowolny Lider	Lider w kolorze Planety	Inżynier	Dowolny Zasób	Punkty na koniec gry
1	1	-	1	-	2 PZ
2	1	-	1	1	5 PZ
3	1	1	1	-	9 PZ
4	1	1	1	1	14 PZ
5	1	1	1	2	20 PZ
6	1	1	1	3	27 PZ
7	1	1	1	4	35 PZ
8	1	2	1	5	45 PZ

Po opłaceniu kosztu gracz dobiera ze swojej puli 1 znacznik Kolonii i umieszcza go na tej Planecie.

Założenie Kolonii nie tylko zwiększa efektywność akcji Terraformacji tego gracza, ale także zapewnia mu na koniec gry dodatkowe PZ, w zależności od liczby założonych przez niego Kolonii.

Uwaga: jeżeli gracz ma odblokowane Ulepszenie: Robotics, to natychmiast po założeniu nowej Kolonii może wykonać drugą akcję na tej Planecie.



Przykład: Gracz wykonuje akcję Założenia Kolonii na zielonej Planecie. Jest to jego 3 Kolonia, więc koszt jej założenia to 1 Inżynier, 1 zielony Lider i 1 Lider dowolnego koloru. Gracz bierze znacznik Kolonii ze swojej puli i umieszcza na tej Planecie. Jeżeli do końca gry nie założy już więcej Kolonii, to zdobędzie za nie 9 PZ.

UTWORZENIE PLACÓWKI HANDLOWEJ

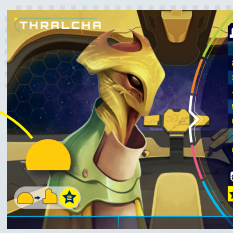
Gracz dobiera ze swojej puli znacznik Placówki Handlowej (zdobyty po odblokowaniu odpowiedniej pary Ulepszeń) i umieszcza go na Planecie, na której znajduje się jego Arka.

Jeżeli wszystkie Placówki Handlowe tego gracza znajdują się na Planetach, to wykonując tę akcję może on przenieść dowolną z tych Placówek na Planetę, na której znajduje się jego Arka. Za każdym razem, gdy gracz utworzy nową Placówkę Handlową na Planecie ze swoją Kolonią lub przeniesie ją na taką Planetę zdobywa 2 PZ.

Od tej pory, za każdym razem gdy Arka dowolnego gracza wyląduje na Planecie, na której znajduje się Placówka Handlowa, właściciel Placówki zyskuje Zasoby widoczne w górnej części tej Planety. (Właściciel Placówki Handlowej zyskuje te Zasoby także wtedy, gdy on sam wyląduje na tej Planecie).

Przykład: żółty gracz zakłada Placówkę Handlową na zielonej Planecie. Ponieważ ma na niej swoją Kolonię, zdobywa 2 PZ.

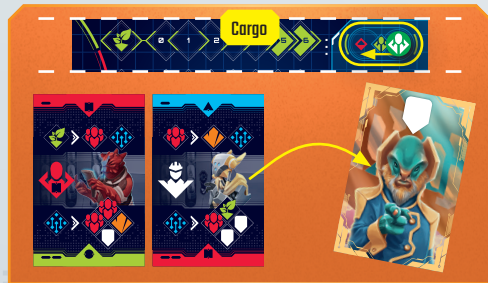
Nieco później na tej Planecie ląduje Arka fioletowego gracza. Dzięki swojej Placówce Handlowej żółty gracz natychmiast otrzymuje Zasoby widoczne w górnej części Planety: 1 jednostkę Siły roboczej i 1 jednostkę Biomasy.



ZYSKANIE SPECJALISTY

Gracz, którego Arka zakończy ruch na Księżycu, Stacji Kosmicznej lub Gwiezdnym Portalu może odrzucić 1 z posiadanych kart Załogi i odblokować 1 Specjalistę na swojej karcie Ładowni, przesuwając jego znacznik na pole oznaczone . Po odrzuceniu karty z symbolem Inżyniera gracz może odblokować Lidera dowolnego koloru, a odrzucając kartę z dowolnym symbolem Lidera może odblokować Inżyniera.

Specjaliści z karty Ładowni można użyć w taki sam sposób, jak przez odrzucenie karty Załogi z jego symbolem, ale nie wlicza się on do limitu kart Załogi.



Przykład: Arka wylądowała na Stacji Kosmicznej. Gracz odrzuca kartę z symbolem Inżyniera, aby odblokować dowolny znacznik Lidera – w tym przypadku zdecydował się na zielonego.

5

DOBRANIE KARTY ZAŁOGI

Na koniec swojej tury gracz może dobrać z wierzchu talii 1 kartę Załogi (o ile nie przekroczy w ten sposób limitu 6 kart) i standardowo położyć ją na dostępnym miejscu poniżej lub powyżej swojej karty Ładowni.

KONIEC GRY

Gdy w swojej turze któryś z graczy w pełni terraformuje trzecią Planetę układu planetarnego (lub czwartą w dłuższym wariantcie) należy standardowo dokończyć bieżącą rundę, a następnie rozegrać jeszcze jedną pełną rundę, po czym gra się kończy. Do punktów zdobytych w trakcie rozgrywki, gracze dodają dodatkowe PZ za Osiedlenie Ocalałych i założone Kolonie oraz punkty za częściowo terraformowane Planety (zgodnie z pozycją na ich torach Terraformacji).

PUNKTY ZA OSIEDLONYCH OCALAŁYCH

- 1 Ocalały – **5 PZ**
- 2 Ocalałych – **12 PZ**
- 3 Ocalałych – **20 PZ**
- 4 Ocalałych – **30 PZ**
- 5 Ocalałych – **40 PZ**

PUNKTY ZA ZAŁOŻONE KOLONIE

- 1 Kolonia – **2 PZ**
- 2 Kolonie – **5 PZ**
- 3 Kolonie – **9 PZ**
- 4 Kolonie – **14 PZ**
- 5 Kolonii – **20 PZ**
- 6 Kolonii – **27 PZ**
- 7 Kolonii – **35 PZ**
- 8 Kolonii – **45 PZ**

Gracz który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa wygrywa. W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada najwięcej Zasobów w swojej Ładowni. W przypadku gdy i ten remis pozostaje nierozstrzygnięty, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

TRYB SOLO

Tryb solo pozwala na rozgrywkę 1-osobową przeciwko wirtualnemu przeciwnikowi zwanemu Automa.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Przygotuj rozgrywkę wg zasad dla kilku graczy, z następującymi zmianami przygotowania gracza wirtualnego:

1. Automa nie korzysta z karty Mastku i używa specjalnej karty Arki (z 6 polami Ulepszeń).
2. Na należące do Atomy karcie Arki połącz 6 znaczników Kolonii, po 1 na każdym polu oznaczonym , a pozostałe 2 znaczniki połącz obok.
3. Arka Automy rozpoczyna grę na Planecie znajdującej się powyżej Gwiezdnego Portalu.
4. Nie rozdawaj Automie kart Załogi. Zamiast tego gracz wirtualny zaczyna z własną talią kart Automy. Przetasuj karty Automy i połącz je w zakrytym stosie powyżej Ładowni.
5. Automa rozpoczyna grę bez jakichkolwiek Zasobów – umieść jej znaczniki Zasobów Ładowni na polach "0" każdego z torów. Nie dobiera też znaczników Specjalistów.
6. Zawsze jesteś pierwszym graczem – nie musisz dobierać żetonu Pierwszego Gracza.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega podobnie do gry wieloosobowej. Każdą rundę rozpoczynasz od rozpatrzenia swojej tury gracza, a następnie rozpatrujesz turę Automy.

Gra kończy się gdy trzecia planeta układu planetarnego zostanie w pełni sterraformowana. Standardowo dokończ bieżącą rundę, a następnie ty i Automa rozgrywacie jeszcze po jednej turze.

TURA AUTOMY

Na początku tury Automy odkryj wierzchnią kartę z talii Automy. Jeśli w talii nie ma żadnej karty, przetasuj stos odrzuconych kart Automy i utwórz z nich nową talię.

Po odkryciu karty Automy rozpatrz kolejno, od góry do dołu, wszystkie przedstawione na niej akcje (o ile to możliwe). Po ich rozpatrzeniu bieżąca runda się kończy.



KARTY ZAŁOGI

Na kartach Załogi Autome interesują wyłącznie zapewniane przez nie symbole Specjalistów. Dobrane przez Autome karty Załogi możesz kłaść jedna na drugiej w ten sposób, by tylko ten symbol był widoczny, lub grupować w oddzielne stasy według typu Specjalisty. Nie ma limitu kart, które jednocześnie może posiadać Automa.

Jeżeli do wykonania akcji Automa potrzebuje Specjalisty, którego nie posiada może zamiast tego użyć dowolnych 2 Specjalistów.

Jeśli Automa musi użyć dowolnego Lidera, to ty decydujesz którego użyje.



Przykładowy sposób grupowania kart załogi przez Autome.

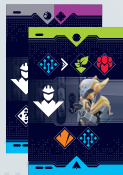
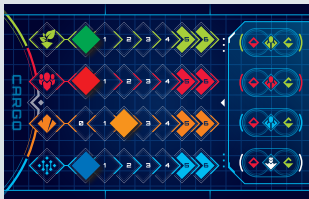
AKCJE AUTOMY

ULEPSZENIE

Automa Ulepsza swoją Arkę w kolejności wskazanej na karcie Arki, pomijając te, które zostały już odblokowane. Jeżeli Automa nie może zapłacić kosztu danego Ulepszenia, próbuje odblokować kolejne Ulepszenie, na które ją stać. Jeżeli Automy nie stać na jakimkolwiek Ulepszeniu (np. nie ma żadnego symbolu Specjalisty), to pomija tę Akcję.

Automa nie czerpie korzyści z odblokowanych Ulepszeń. Wyjątek stanowi Cargo, które standardowo zwiększa pojemność jej Ładowni. Po odblokowaniu Ulepszenia zdejmij odpowiedni znacznik Kolonii i połóż go obok karty Arki Automy. Po odblokowaniu odpowiedniej pary Ulepszeń Automa zdobywa znacznik Placówki Handlowej.

Przykład: Automa nie może zapłacić kosztu Ulepszeń o numerach 1 i 2 – brakuje jej wymaganych Zasobów. Pierwszym Ulepszeniem, które Automa może odblokować jest ulepszenie o numerze 3 (Space Mining) ponieważ posiada w swojej Ładowni 2 Minerale oraz Inżyniera.



ZEBRANIE ZASOBÓW

Automa pobiera z Planety wszystkie wskazane Zasoby, ale nie więcej niż do maksymalnej pojemności swojej Ładowni.

TERRAFORMOWANIE

Automa Terraformuje Planetę zgodnie ze standardowymi zasadami. Podnosząc poziom Zasobów Planety Automa w pierwszej kolejności wybiera znajdujący się najbardziej na lewo tor tego Zasobu, który ma w swojej Ładowni.

EKSPLORACJA

Automa wykonuje tę akcję według standardowych zasad, ale interesują ją wyłącznie Zasoby na dobranej karcie Ocalałego. Przesuń odpowiednio znaczniki na torach Zasobów w Ładowni Automy, a następnie odrzuć kartę Ocalałego na stos kart odrzuconych.

Ważne: Zawsze kiedy Automa zdobywa dowolny Zaso**?**b, w pierwszej kolejności wybiera ten, którego ma najmniej. W przypadku gdy takich Zasobów jest kilka, pierwszeństwo ma Zaso**?**b, którego tor znajduje się wyżej na karcie Ładowni.

ZAŁOŻENIE KOLONII

Automa dysponuje 2 znacznikami Kolonii już na samym początku gry, a kolejne otrzymuje odblokowując Ulepszenia. Jeśli Automa ma w swojej puli znacznik Kolonii, to płaci standardowy koszt i Zakłada Kolonię – umieścić 1 znacznik Kolonii z puli Automy na Planecie, na której znajduje się jej Arka. Wydając dowolny Zasób Automa w pierwszej kolejności wybiera ten, którego ma najwięcej. W przypadku gdy takich Zasobów jest kilka, pierwszeństwo ma Zasób, którego tor znajduje się wyżej na karcie Ładowni.

UTWORZENIE PLACÓWKI HANDLOWEJ

Wykonując tę akcję, Automa tworzy Placówkę Handlową na Planecie, na której znajduje się jej Arka. Jeżeli na tej planecie znajduje się jej Kolonia, Automa otrzymuje 2 PZ. Wykonując tę akcję Automa w pierwszej kolejności używa dostępnego znacznika Placówki ze swojej puli. Jeżeli jedyny znacznik Placówki Handlowej Automy już znajduje się na innej Planecie, to Automa przenosi tę placówkę na aktualnie zajmowaną Planetę. Jeżeli oba znaczniki Placówek Handlowych Automy znajdują się na innych Planetach, to ty wybierasz którą z nich przeniesie. Od tej pory za każdym razem gdy Arka dowolnego gracza (także Arka Automy) wylądzuje

na Planecie z Placówką Handlową Automy, Automa zyskuje Zasoby widoczne w górnej części tej Planety.

RUCH

Arka Automy porusza się wyłącznie po Planetach i w przeciwieństwie do ciebie może wylądować na Planecie z twoją Arką (ty nie możesz nigdy wylądować na Planecie z Arką Automy). Ikona oraz opis tego kroku wyznaczają Planetę, na której wylądzuje Arka Automy. Ikona wskazuje kierunek ruchu, a opis kryteria, które Automa bierze pod uwagę wybierając Planetę, na której wylądzuje.

KIERUNKI RUCHU ARKI AUTOMY



Ruch w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.



Ruch w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara.



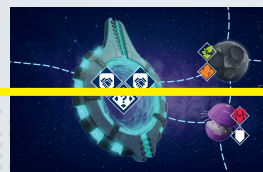
Skok na kartę leżącą po przekątnej (po drugiej stronie Gwiezdnego Portalu) od aktualnie zajmowanej Planety i ruch we wskazanym kierunku. Jeżeli po drugiej stronie Gwiezdnego Portalu nie ma odkrytej Planety zignoruj ikonę skoku i wykonaj ruch we wskazanym kierunku.

KRYTERIA WYBORU PLANETY

- **Planeta bez Kolonii:** Automa wybiera najbliższą (w kierunku ruchu) Planetę, na której nie ma swojej Kolonii.
- **Planeta do terraformacji:** Automa wybiera najbliższą (w kierunku ruchu) Planetę, która nie została w pełni sterraformowana.
- **Odkrywanie:** Automa porusza się (zgodnie z kierunkiem ruchu) do najbliższego niezbadanego obszaru układu planetarnego, odkrywając nową Planetę a następnie na niej ląduje. Jako premię za odkrycie nowej Planety Automa otrzymuje 1 jednostkę Mineratów oraz standardowo zwiększa poziom Terraformacji tej Planety o 1 poziom, zawsze wybierając tor Mineratów – dobierz z puli ogólnej znacznik Mineratów i umieść go na polu "1" odpowiedniego toru; następnie połóż należący do Automy znacznik Terraformacji na polu "1" toru Terraformacji tej Planety.

Przykład: Automa przeskakuje na Planetę po drugiej stronie Gwiazdowego Portalu a następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, na najbliższą Planetę do terraformacji.

Może zaistnieć sytuacja, w której Automa zakończy ruch na Planecie, z której wyruszyła.



PUNKTACJA KOŃCOWA

Do punktów zdobytych w trakcie rozgrywki Automa dodaje dodatkowe punkty za założone Kolonie oraz za częściowo terraformowane Planety. Automa nie wykonuje akcji Osiedlenia, więc nie otrzymuje żadnych punktów z tego tytułu. Jednak w odróżnieniu od gracza, Automa zdobywa PZ za Ulepszenia, odpowiednio do wybranego poziomu trudności (patrz niżej).

Wygrywasz jeśli zdobędziesz więcej Punktów Zwycięstwa niż Automa. W przypadku remisu zwycięża Automa.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Istnieje kilka sposobów na zwiększenie poziomu trudności rozgrywek w trybie solo. W zależności od wybranego poziomu, Automa może zdobywać więcej punktów za każde Ulepszenie, rozpocząć grę z Kolonią założoną na początkowej Planecie (znacznik Kolonii weź z puli Automy) lub z dodatkowymi Zasobami w Ładowni Automy.

ŁATWY

Punkty za Ulepszenia:

- 1 Ulepszenie – **0 PZ**
- 2 Ulepszenia – **1 PZ**
- 3 Ulepszenia – **3 PZ**
- 4 Ulepszenia – **6 PZ**
- 5 Ulepszeń – **11 PZ**
- 6 Ulepszeń – **15 PZ**

ŚREDNI

Nowa Punktacja za Ulepszenia. Dodatkowo Automa zaczyna rozgrywkę z 1 Kolonią na początkowej Planecie z Arką Automy.

Punkty za Ulepszenia:

- 1 Ulepszenie – **0 PZ**
- 2 Ulepszenia – **2 PZ**
- 3 Ulepszenia – **5 PZ**
- 4 Ulepszenia – **10 PZ**
- 5 Ulepszeń – **17 PZ**
- 6 Ulepszeń – **25 PZ**

ŁATWY+

Punktacja za Ulepszenia jak na poziomie Łatwym. Dodatkowo Automa zaczyna rozgrywkę z 1 Kolonią na początkowej Planecie z Arką Automy.

ŚREDNI+

Punktacja za Ulepszenia jak na poziomie Średnim. Dodatkowo Automa zaczyna rozgrywkę z 1 Kolonią na początkowej Planecie z Arką Automy oraz +1 jednostką każdego Zasobu.

TRUDNY

Nowa Punktacja za Ulepszenia. Dodatkowo Automa zaczyna rozgrywkę z 1 Kolonią na początkowej Planecie z Arką Automy.

Punkty za Ulepszenia:

1 Ulepszenie – **0 PZ**

2 Ulepszenia – **5 PZ**

3 Ulepszenia – **10 PZ**

4 Ulepszenia – **15 PZ**

5 Ulepszeń – **22 PZ**

6 Ulepszeń – **30 PZ**

TRUDNY+

Punktacja za Ulepszenia jak na poziomie Trudnym. Dodatkowo Automa zaczyna rozgrywkę z 1 Kolonią na początkowej Planecie z Arką Automy oraz +2 jednostkami każdego Zasobu.





Zasoby: Technologie



Zasoby: Minerale



Zasoby: Biomasa



Zasoby: Siła robocza



Dowolny Zasób



Karta Załogi



Karta Załogi z Kantyny



Karta Ocalałego



inżynier



Dowolny Lider



Lider koloru planety



Przesuń znacznik dowolnego
Specjalisty na pole
(czerwona kłódka)



Stacja Kosmiczna



Księżyc



Punkty



Ulepszenie Statku



Kolonia



Placówka Handlowa