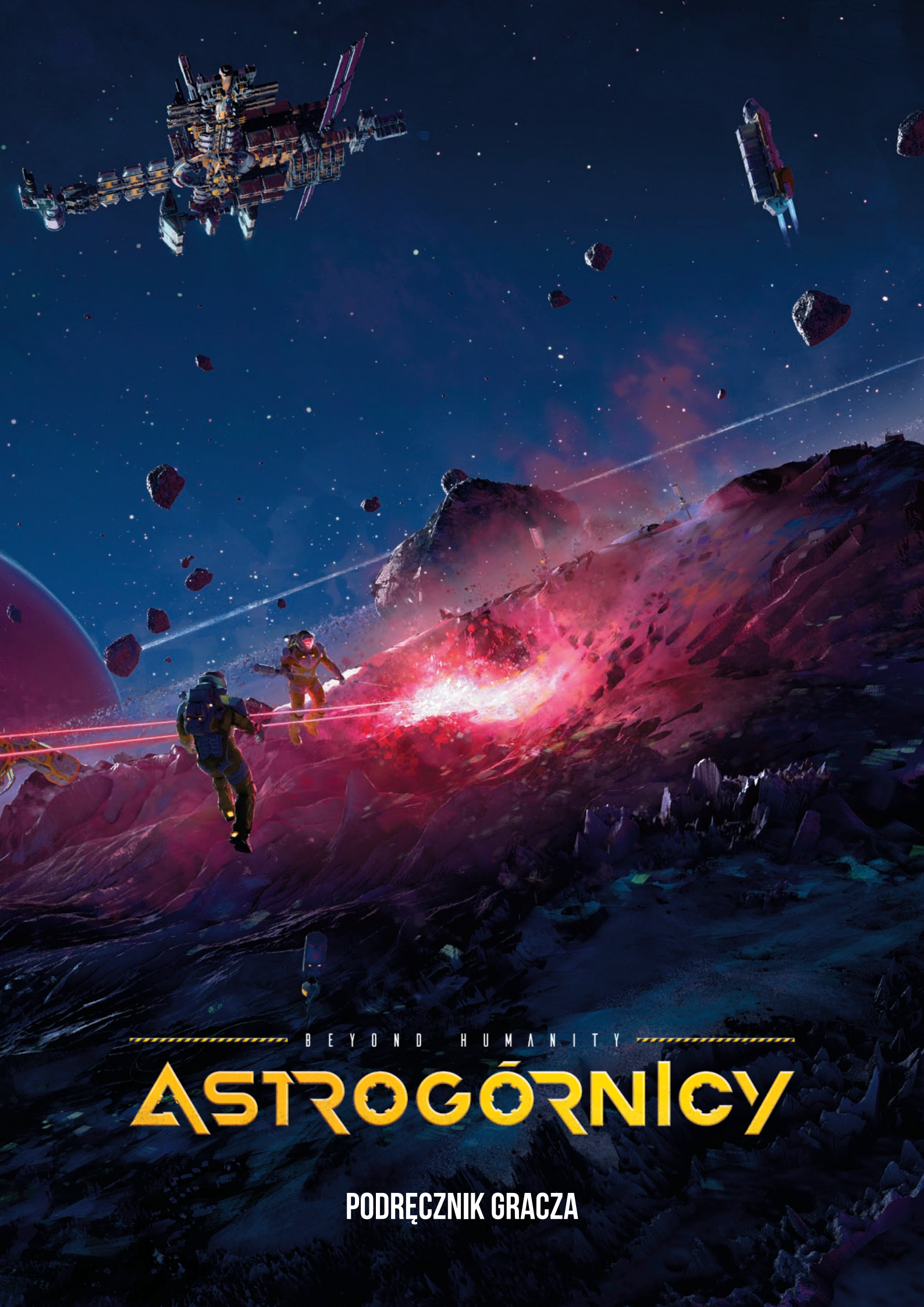




BEYOND HUMANITY

ASTROGÓRNICY

PODRĘCZNIK GRACZA

OPIS

W grze "Beyond Humanity: Astrogórnicy" gracze zarządzają konkurencyjnymi grupami kosmicznych górników, którzy wydobywają minerały z pasa asteroid. Wyzwanie w grze polega na planowaniu zróżnicowanych misji w celu wydobycia minerałów i dobranie odpowiedniego składu załóg barek górniczych. Zbieranie surowców pozwala na realizację zamówień korporacyjnych na zasoby, działania Zarządu otwierają nowe możliwości, a na najlepszych czekają nagrody związkowe.

Zgodnie z aktualną wiedzą naukową na temat potencjalnych misji wydobywczych w kosmosie gracze będą zdobywać siedem zasobów: wodę, ksenon, plastal, wolfram, nikiel, pallad i złoto, na trzech różnych typach asteroid: typ S, typ C i typ M.

Gra przeznaczona jest dla od 2 do 4 osób.

Istnieje również odrębne rozszerzenie dla 5-6 osób, którego nie zawiera pudełko z grą podstawową.

CEL GRY

Celem gry jest uzbieranie większej liczby Punktów Zwycięstwa niż zdobędą przeciwnicy. W tym celu gracze zdobywają i gromadzą surowce, za które realizują Zamówienia zapewniające Punkty Zwycięstwa.

Dodatkowo, mniejsze sumy punktów zwycięstwa otrzymuje się również za zakończone Misje, zdobyte Nagrody i zrealizowane Inwestycje oraz nadwyżki surowców.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



Plansza do gry



Podręcznik
gracza



Zestaw 28 kości w 4 kolorach



Żetony surowców



Figurka
pierwszego
gracza



Karty Misji



Karty Zamówień



Karty Nagród



Karty Technologii



Figurki barek



Karty Biuletynów



Karty Ekspedycji

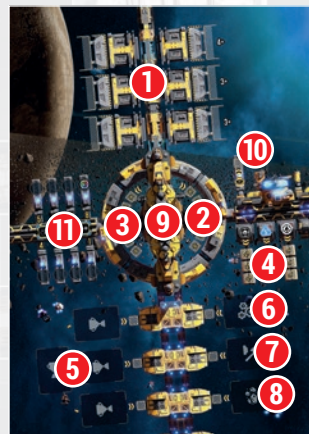
NAZWY STOSOWANE W GRZE

- **Automat** - rodzaj pracownika, robot wydobywczy
- **Górnik** - rodzaj pracownika, astronauta wykwalifikowany do wykonywania odwiertów
- **Inspektor** - rodzaj pracownika, astronauta nadzorujący wydobywanie
- **Geolog** - rodzaj pracownika, astronauta naukowiec
- **Akcja** - wykonanie przez gracza jednej z czynności fazy akcji: zagranie kości lub karty Misji
- **Runda** - standardowa jednostka czasu gry. Składa się z kilku faz: otwarcia, rzutu, akcji (do wyczerpania przez wszystkich graczy możliwych do wykonania akcji), rozliczenia Misji i Zamówień
- **Pole** - wyznaczony obszar na planszy i kartach Misji, na którym można postawić kość
- **Magazyny Plastalu, Zasobniki Ksenonu, Zbiorniki Wody** - zestawy pól na planszy do pozyskiwania surowców podstawowych
- **Rafineria** - zestaw pól na planszy do pozyskiwania kart Zamówień
- **Dyspozytornia** - zestaw pól na planszy do pozyskiwania kart Misji
- **Barki** - inaczej Barki Górnicze, miniatury pojazdów będące podstawkami pod karty Misji
- **Doki** - miejsca na planszy do ustawienia Barek Górniczych

PLANSZA, SYMBOLE I OZNACZENIA

Plansza do gry.

1. **Doki** - pola, na które wstawia się Barki Górnicze z kartami misji.
2. **Rafineria** - pola, na których zdobywa się karty Zamówień.
3. **Dyspozytornia** - pola, na których zdobywa się karty Misji.
4. **Zbiorniki Wody, Zasobniki Ksenonu, Magazyny Plastalu** - pola, na których zdobywa się surowce podstawowe.
5. Miejsce na karty **Nagród**.
6. Miejsce na miniatułę **Technologii** (karty Zarządu).
7. Miejsce na miniatułę **Biuletynów** (karty Zarządu).
8. Miejsce na miniatułę **Ekspedycji** (karty Zarządu).
9. Miejsce na kartę **Kantoru Wymiany Surowców**.
10. Pole **pierwszego gracza**.
11. **Tor Rund**.



Symbole pracowników (na kościach)



Symbole i tokeny surowców



Pozostałe symbole i oznaczenia:



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Rozłożenie planszy.

2. Przygotowanie talii kart Misji i Zamówień:

- Z obu talii należy odrzucić do pudełka karty oznaczone z tyłu wartościami, które przekraczają aktualną liczbę graczy (2+, 3+ itd).
- Obie talie należy potasować i położyć zakryte, oddzielnie, tworząc stosy obok planszy (można położyć je po obu stronach planszy zgodnie z oznaczeniem pól Dyspozytorni i Rafinerii) i z każdego stosu odkryć po 4 karty, kładąc je obok stosów.

3. Wyłożenie kart Nagród i kart Zarządu:

- Spośród 7 dostępnych w grze kart Nagród należy wylosować 3 i ułożyć odkryte je na odpowiednich polach na planszy oraz położyć talię Nagród (rewersiem do góry) na wyznaczonym miejscu obok.
- Każdą z minitalii Zarządu (Ekspedycje, Technologie i Biuletyny) należy potasować i ułożyć je odkryte na odpowiednich polach na planszy.

4. Wyłożenie karty Kantoru Wymiany Surowców.

Spośród 4 kart należy wylosować jedną i ułożyć ją na środku planszy.

5. Wyłożenie znaczników surowców (w pojemniku lub stosiku) w łatwo dostępnym miejscu - będzie to tzw. bank.

6. Wybór kolorów: każdy gracz otrzymuje 2 barki i 7 kości w wybranym kolorze.

7. Startowy przydział surowców dla graczy: po 1 surowcu z każdego z 7 rodzajów dla każdego gracza.

8. Losowanie Pierwszego Gracza przed pierwszą rundą: należy wziąć po 1 kości od każdego gracza i wylosować jedną z nich. Metoda opcjonalna: Pierwszym Graczem zostaje osoba, która jako ostatnia oglądała film lub czytała książkę rozgrywającą się w kosmosie.

9. Wyłożenie po 1 znaczniku surowców na polach 1-7 Toru Rund, na każdym polu inny surowiec, losowo lub wg kolejności pokazanej na rys "Symbole i tokeny surowców" powyżej.

Wizualny układ stołu rozrysowany poniżej, poszczególne punkty zaznaczone na ilustracji.



Początkowe ustawienie stołu dla 4 graczy.

Ilość dostępnych na planszy Doków oraz pól Rafinerii i Dyspozytorni jest zależna od liczby graczy: na cały czas rozgrywki z gry zostają wyłączone pola i Doki oznaczone cyfrą przekraczającą liczbę graczy.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka trwa 8 Rund. Każda Runda składa się z kilku faz:

1. Przygotowanie stołu do nowej Rundy:

Określenie Pierwszego Gracza na czas nowej Rundy (oprócz pierwszej): staje się nim gracz, który w poprzedniej Rundzie położył kość na polu Pierwszego Gracza. Jeśli nikt tego nie zrobił, Pierwszy Gracz z poprzedniej rundy zachowuje swój status.

Zebranie z planszy kości umieszczonych na polach w poprzedniej Rundzie, z wyjątkiem nadal aktywnych Misji.

2. Rzut kośćmi i modyfikacja wyników:

Wszyscy gracze wykonują jednocześnie rzut swoimi wszystkimi dostępnymi kośćmi.

Wynik rzutu określa tzw. pulę kości, czyli dostępnych dla każdego gracza w bieżącej Rundzie pracowników: Górników, Automaty, Geologów i Inspektorów.

Bezpośrednio po rzucie każdy z graczy może wykonać jeden przerzut, tzn. może jeden raz ponownie rzucić dowolną liczbą kości ze swojej wyrzuconej przed chwilą puli.

Dodatkowo, w dowolnym momencie rundy gracz może zmieniać wyniki na swoich kościach kosztem jednej kości. Odrzucając jedną z kości z pozostałej puli w tej Rundzie, może wybrać dowolny inny symbol na jednej innej kości albo wykonać przerzut dowolną liczbą kości. Można w ten sposób użyć i odrzucić dowolną liczbę kości, w dowolnym momencie Rundy (nie jest to traktowane jako Akcja).

3. Faza akcji:

Gracze wykonują po jednej akcji (zaczynając od aktualnego Pierwszego Gracza, a następnie działając zgodnie z ruchem wskazówek zegara), aż do wyczerpania akcji wszystkich graczy, tj. aż do wyczerpania posiadanych kości i/lub do chwili, gdy wszyscy gracze spasują.

W ramach jednej akcji każdy gracz może wykonać jedno z trzech podstawowych działań:

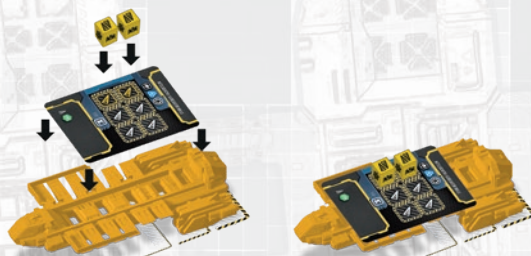
1. Zagranie jednej kości na dostępne pole:

- Zagranie kości Górnika lub Automatu na wolne pole jednego z zasobów podstawowych (Magazyny Plastalu, Zasobniki Ksenonu, Zbiorniki Wody), zgodnie z symbolem na polu i pobranie z banku odpowiedniego surowca w ilości odpowiadającej liczbie symboli na kości (jeden lub dwa). Ponadto pierwsze pole w każdym z tych obszarów zapewnia jeden dodatkowy surowiec.
- Zagranie kości Inspektora na pierwsze wolne pole Dyspozytorni i pobranie na rękę karty Misji: jednej z odsłoniętych (należy natychmiast odkryć w jej miejsce nową kartę z wierzchu talii) lub zakrytej karty z wierzchu talii.
- Zagranie kości Geologa na pierwsze wolne pole Rafinerii i pobranie na rękę karty Zamówienia: jednej z kart odsłoniętych (należy natychmiast odkryć w jej miejsce nową kartę z wierzchu talii) lub zakrytej karty z wierzchu talii.
- Zagranie jednej ze swoich kości na wolne pole na karcie Misji (swojej lub innego gracza) zgodnie z symbolami.
- Zagranie dowolnej ze swoich kości na pole pierwszego gracza, aby stać się Pierwszym Graczem na początku następnej Rundy.
- Zagranie dowolnej ze swoich kości na wolne pole przy karcie Nagrody lub jednej z kart Zarządu, aby pobrać i zrealizować tę kartę od razu.
- Zagranie dowolnej ze swoich kości na wolne pole na posiadanej karcie Technologii lub Biuletynu i pobranie wskazanej na niej karty lub surowca.



Kość z podwójnym symbolem Górnika/Automatu można postawić na dowolnym polu oznaczonym takim samym pojedynczym symbolem i zapewnia wtedy podwójny zysk surowca. Pole z obydwojema symbolami Górnika/Automatu oznacza możliwość zagrania którejkolwiek z tych dwóch kości.

2. Zagranie karty Misji (ilustracja poniżej): Gracz wybiera jedną kartę Misji z ręki i wystawia ją do wolnego Doku na swojej Barce Górniczej, płacąc jednocześnie jej koszt w surowcach zgodnie z oznaczeniem na karcie. W momencie wystawienia na polach karty oznaczonych dodatkową obwódką i kolorem żółtym może umieścić dowolną liczbę kości ze swojej puli, oczywiście tylko te ze zgodnymi symbolami. (Więcej informacji w rozdziale "Misje"). Należy pamiętać o limicie Doków na planszy oraz o dostępności tylko 2 Berek Górniczych dla każdego gracza.



3. Odrzucenie jednej kości do końca Rundy i dokonanie wymiany jednego żetonu posiadanego surowca na dowolny jeden inny z banku.

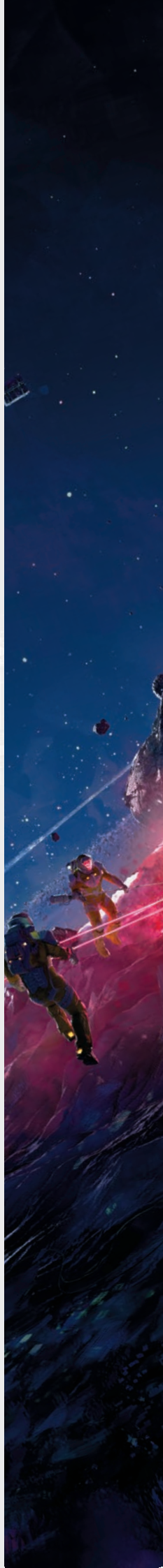
Zamiast wykonać Akcję, gracz może też "spasować" i zaprzestać wykonywania akcji do końca Rundy. W takiej sytuacji nie można już w tej samej rundzie powrócić do wykonywania akcji, więc nie jest dozwolone "przeczekanie" jednej lub więcej kolejek akcji.

4. Rozliczanie Misji

Po wyczerpaniu akcji wszystkich graczy (wyczerpaniu posiadanych kości i/lub spasowaniu) fazę akcji uznaje się za zakończoną.

W tym momencie rozlicza się Premię Rundy: sprawdza się, który z graczy ma najwięcej kości umieszczonych na misjach (swoich i cudzych razem). Ten gracz pobiera 4 sztuki surowca wskazanego na Torze jako przypisany do tej rundy (1 szt. z pola rundy i 3 z banku). W przypadku, jeśli dwóch graczy ma taką samą ilość kości w Misjach, obaj otrzymują po 2 szt. wskazanego surowca, a jeśli więcej graczy to każdy po 1. W ósmej (ostatniej) rundzie w ten sposób pobiera się znaczniki dowolnych surowców wg wyboru graczy, którzy je pobierają.

Następnie sprawdza się, które Misje zostały całkowicie wypełnione kośćmi "pracowników". Zostają one uznane za zrealizowane i rozlicza się je wg kolejności graczy w tej Rundzie.



Każdy uczestnik realizowanej Misji (każda kość) dostaje przewidziane przez nią surowce, które trafiają do odpowiedniego gracza. Każdy symbol na kości daje jeden zestaw surowców oznaczony na karcie Misji: pojedynczy symbol - jeden zestaw, podwójne symbole - dwa zestawy. Barka Górnicza i kości z tej misji wracają do graczy, którzy realizowali Misję. Karta Misji po wykonaniu trafia do gracza, na którego Barce Górniczej się znajdowała. Gracz kładzie ją koło siebie zakrytą (pula kart wykonanych). Przy końcowym podliczaniu punktów zwycięstwa każda zrealizowana karta Misji warta jest 1 punkt zwycięstwa. Wynagrodzenie za zrealizowaną Misję pobiera najpierw właściciel Barki, a potem pozostali uczestnicy zgodnie z kolejnością graczy w tej Rundzie.

Jeśli karta/barka Misji nie zostanie wykonana (zapełniona) w tej Rundzie, odsuwa się ona o jedną pozycję w Doku. Umieszczone na niej kości pozostają na swoim miejscu na kolejną Rundę. Jeśli taka karta nie została zapełniona przez 2 kolejne Rundy (kończą się pozycje do odsuwania), to zostaje uznana za niewykonaną i odpada z gry. Karta Misji jest odkładana na spód talii Misji, a Barka Górnicza i kości z tej Misji wracają do odpowiednich graczy. Ta misja nie zapewni nikomu ani surowców, ani punktów zwycięstwa na koniec gry.

Ekspedycje (patrz rozdział Karty Zarządu) rozlicza się analogicznie do Misji, pobierając za każdą kość jedną z kart Misji lub Zamówień (do wyboru): najpierw pobiera właściciel Barki, a potem pozostali uczestnicy wg kolejności. W przypadku niezrealizowania Ekspedycji karta jest odrzucana do pudełka.

5. Wykupywanie Zamówień

Każdy z graczy może teraz wykupić jedną kartę Zamówienia spośród posiadanych na ręku, zgodnie z kolejnością graczy w tej Rundzie.

W tym celu należy zapłacić zestawem surowców według tego, co wskazano na karcie Zamówienia oraz ewentualnie, jeśli karta tego wymaga, odrzucić inną kartę z ręki (Misję lub Zamówienie) odkładając ją na spód talii, z której pochodziła (nie może to być karta ze stosu kart zrealizowanych). Czynność należy wykonać jawnie, w sposób widoczny dla innych graczy.

Następnie gracz odkłada kartę Zamówienia do swojej puli kart wykonanych. Od tego momentu gracz może wykonać dodatkową czynność opisaną na tej karcie.

TOR RUND

Tor Rund służy do odliczania zakończonych Rund gry oraz oznaczania premii za udział w Misjach.

Na początku gry na polach Toru wykłada się po 1 znaczniku surowców: na każdym polu inny surowiec, losowo lub wg kolejności na rys. X (na górze tej strony).

Premię Rundy za Misję rozlicza się w fazie rozliczania Misji: sprawdza się, który z graczy ma najwięcej kości umieszczonych na Misjach (swoich i cudzych razem). Ten gracz pobiera 4 sztuki surowca wskazanego na Torze rundy jako właściwy na tę rundę (1 szt. z pola rundy i 3 z banku). W przypadku jeśli dwóch graczy ma taką samą ilość kości w misjach, obaj otrzymują po 2 szt. a jeśli więcej graczy, to każdy po 1. Jest to również przedstawione ikonograficznie w sposób uproszczony na środku toru.

W ósmej rundzie w ten sposób pobiera się znaczniki dowolnych surowców, takich samych lub różnych - wg wyboru graczy, którzy je pobierają.

Ilość pustych pól na torze Rund pozwala kontrolować liczbę Rund pozostałych do końca gry.



SUROWCE

W grze występuje 7 surowców:

- 3 podstawowe: **Ksenon**, **Woda**, **Plastal** – surowce podstawowe można zbierać w odpowiednich miejscach na planszy (Magazyny Plastalu, Zasobniki Ksenonu, Zbiorniki Wody) oraz z Misji.
- 4 rzadkie: **Złoto**, **Wolfram**, **Nikiel**, **Pallad** – surowce rzadkie można pozyskiwać wysyłając Misje lub uzyskując odpowiednią Technologię. Potrzebne one będą do wykupywania kart Zamówień z punktami zwycięstwa, jak również do zagrywania/uzyskiwania niektórych kart.

W przypadku wyczerpania w banku danego surowca gracze przestają go zdobywać swoimi akcjami lub Misjami (które nadal mogą realizować normalnie), aż do czasu ponownego pojawienia się tego surowca w banku w wyniku jego wydania przez graczy. Gracze nie mogą później odbierać dostępnych surowców, których nie pobrali wcześniej.

Należy pamiętać o używaniu znaczników x5 w celu ułatwienia rozliczenia innym graczom.

Wymiana surowców

W dowolnym momencie swoich działań (podczas dowolnej akcji, rozliczenia, opłat itp.) gracz może zapłacić czterema dowolnymi surowcami zamiast jednego dowolnego, którego nie posiada. Przypomina o tym znajdująca się na środku planszy Karta Kantoru wymiany surowców. Także zgodnie z nią jeden z surowców (w zależności od wylosowanej karty) można wymieniać po preferencyjnym kursie 3:1 w obie strony, tzn. płacąc 3 dowolne surowce ze swoich zasobów zamiast jednego wskazanego, lub 3 wskazane surowce zamiast jednego dowolnego innego.

Można również wykonać akcję wymiany i w zamian za odrzucenie jednej kości z puli (w tej Rundzie) wymienić 1 dowolny surowiec ze swoich zasobów na 1 inny surowiec z banku (jak to opisano w rozdziale "Przebieg Rozgrywki - faza akcji").



Karta Kantoru wymiany surowców

- Oznaczenie standardowej wymiany - każdy gracz może zapłacić czterema (4) dowolnymi surowcami (różnymi lub jednakowymi) zamiast jednego innego.
- Oznaczenie pierwszej wymiany specjalnej - jeden promowany surowiec (w tym przykładzie Wolfram) można opłacić trzema dowolnymi innymi.
- Oznaczenie drugiej wymiany specjalnej - można zapłacić trzema (3) promowanymi surowcami zamiast jednego innego.

Surowiec wskazany na karcie Kantoru jest także surowcem premowanym podczas liczenia punktów zwycięstwa.

Uwaga: Gra nie przewiduje dokonywania wymiany surowców pomiędzy graczami – nie jest to dozwolone w żadnym momencie.

MISJE

W grze wykorzystywana jest talia kart Misji, które służą do zdobywania rzadkich surowców. Gracze pobierają karty Misji na rękę, a następnie realizują Misję poprzez położenie karty Misji na Barce Górniczej w Doku i stopniowe wypełnianie jej pól kośćmi z symbolami pracowników.

Liczbę kart Misji dostępną w danej grze określa się w zależności od liczby graczy, poprzez odrzucenie z talii kart oznaczonych cyframi przekraczającymi aktualną liczbę graczy.

Na czas gry odsłania się cztery karty, kładąc je obok talii. Gracze mogą pobierać na rękę karty Misji poprzez umieszczenie kości Inspektora na wolnym polu obszaru Dyspozytornia lub dzięki efektom niektórych kart Zarządu. Gracz pobierający kartę Misji wybiera jedną z odkrytych kart (wtedy należy natychmiast uzupełnić jej miejsce kartą z wierzchu talii) lub zakrytą kartę z wierzchu talii.

Aby rozpocząć Misję, gracz w ramach swojej akcji (tylko w fazie akcji) umieszcza w wolnym Doku kartę Misji z ręki (na swojej Barce). W tym momencie może też ze swojej puli kości zapłacić na tej karcie dowolną liczbę pól oznaczonych



Karta Misji:

- Nazwa karty.
- Surowce do zapłacenia za wystawienie karty do Doku.
- Pola do ustawienia kości, z symbolami wymaganej kości.
- Oznaczenie typu asteroidy.
- Surowce, które gracze pobiorą po wypełnieniu misji. Gracz otrzyma surowiec odpowiadający symbolowi.

dodatkową obwódką i żółtym kolorem, oczywiście zgodnie z symbolami pracowników. Następnie wszystkie niezapełnione pola (żółte i białe) stają się dostępne dla wszystkich graczy i mogą być na nich umieszczone kości w ramach ich akcji. Każdy z graczy może mieć rozpoczęte jednocześnie nie więcej niż 2 Misje. Natomiast ogólna liczba

aktywnych misji wszystkich graczy w danym momencie ograniczona jest przez liczbę dostępnych Doków (zgodnie z oznaczeniem na planszy).

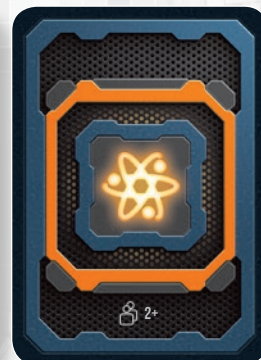
Misję uznaje się za zrealizowaną, kiedy wszystkie pola zostaną zapełnione (patrz punkt "Przebieg Rozgrywki - Rozliczanie Misji").

ZAMÓWIENIA

Karty Zamówień są podstawowym źródłem punktów zwycięstwa. Karty Zamówień najpierw pobiera się na rękę umieszczając kość Geologa na polu Rafinerii, a następnie na koniec każdej Rundy wykupuje się jedną kartę Zamówienia z ręki poprzez zapłacenie wskazanego na niej kosztu. Zapewnia to punkty zwycięstwa oznaczone na karcie.

Liczbę kart Zamówień dostępną w całej danej grze określa się w zależności od liczby graczy poprzez odrzucenie z talii kart oznaczonych cyframi większymi niż aktualna liczba graczy. Na czas gry odsłania się cztery karty, kładąc je obok talii. Gracze mogą pobierać na rękę karty Zamówień poprzez umieszczenie kości Geologa na wolnym polu obszaru Rafineria lub dzięki efektom niektórych kart Zarządu. Gracz pobierający kartę Zamówienia wybiera jedną z odkrytych kart (wtedy należy natychmiast uzupełnić jej miejsce kartą z wierzchu talii) lub zakrytą kartą z wierzchu talii.

Zamówienia realizuje się w przeznaczony na to fazy Rundy - patrz punkt "Przebieg Rozgrywki - Wykupywanie Zamówień".



Karta Zamówienia:

1. Liczba punktów zwycięstwa, które gracz otrzymuje po wykupieniu tej karty.
2. Surowce do zapłacenia za wykupienie karty.
3. Dodatkowy jednorazowy efekt do wykorzystania przez gracza.

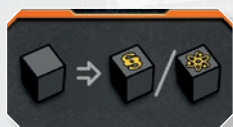
Dodatkowy efekt kart Zamówień

Każda karta Zamówienia, oprócz punktów zwycięstwa, umożliwia graczowi wykonanie jednorazowego dodatkowego działania. Po zrealizowaniu karty Zamówienia gracz może wykonać jej działanie w wybranym przez siebie momencie (w tej, lub dowolnej przyszłej Rundzie). Wykupione karty Zamówień gracz kładzie gracz kładzie odkryte (awersem karty do góry) na swoim stosie kart wykonanych i dopiero po wykonaniu specjalnego działania

z danej karty gracz zakrywa ją (układa karty rewersem do góry). W każdej Rundzie można w ten sposób użyć dowolną liczbę swoich zrealizowanych kart Zamówień.

Wartość karty Zamówienia w Punktach Zwycięstwa wlicza się do puli uzyskanej przez gracza na koniec gry, niezależnie od tego, czy działanie dodatkowe zostało wykorzystane.

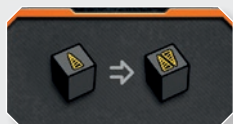
Oznaczenia specjalnych działań na kartach Zamówień:



Obróć jedną dowolną kość, ustawiając symbol Inspektora lub Geologa.



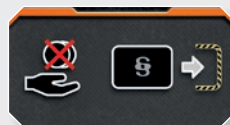
Obróć jedną kość, zmieniając symbol automatu na symbol podwójnego automatu.



Obróć jedną kość, zmieniając symbol górnika symbol podwójnego górnika.



Podczas dowolnej płatności można zmniejszyć opłatę o jeden dowolny surowiec.



Wystawiając Misję lub Ekspedycję nie ponosisz opłaty.



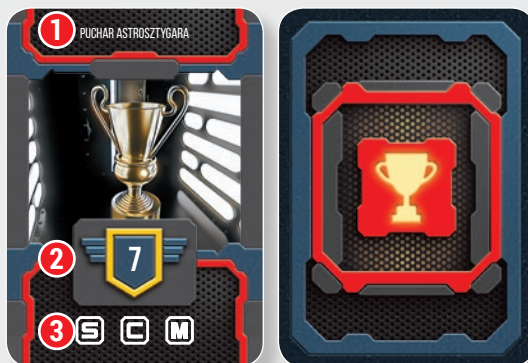
W fazie wykupywania Zamówień można wykupić od razu kolejną kartę Zamówień z ręki.

NAGRODY

Karty Nagród zapewniają dodatkowe Punkty Zwycięstwa za zrealizowanie odpowiedniej liczby Misji na określonych asteroidach. Karty Misji zawierają informacje o typach asteroid, na których są przeprowadzane (oznaczone na kartach jako: S, C i M). Zrealizowanie odpowiedniej liczby Misji na określonych asteroidach pozwala na zdobywanie Nagród, zgodnie z wymaganiami określonymi na ich kartach. Ekspedycje oznaczone są symbolem "?" i po ich zrealizowaniu mogą zastąpić dowolną Misję.

Na początku rozgrywki talię Nagród należy potasować, wylosować 3 karty i ułożyć je odkryte na odpowiednich polach na planszy oraz położyć talię Nagród (rewersiem do góry) na wyznaczonym miejscu obok.

Gracz, który w dotychczas zrealizowanych Misjach skompletuje wymagany zestaw typów asteroid, może w ramach swojej akcji zagrać dowolną ze swoich kości na wolne pole przy wyłożonej karcie Nagrody oraz odłożyć wymagane przez Nagrodę zrealizowane Misje na spód talii Misji (karty Ekspedycji odrzuca się do pudełka), aby pobrać tę kartę Nagrody i dołożyć do swojej puli kart wykonanych. Jej wartość punktów zwycięstwa zostanie doliczona do dorobku gracza na koniec gry.



Karta Nagrody:

1. Tytuł karty.
2. Liczba punktów zwycięstwa, jakie ta karta daje po zdobyciu.
3. Zestaw typów asteroid, na których trzeba wykonać Misję, aby pozyskać tę kartę.

Po pobraniu karty Nagrody, wolne miejsce na planszy uzupełnia się kartą z wierzchu talii Nagród, jeśli jeszcze jakaś pozostała.

KARTY ZARZĄDU

Na planszy znajduje się miejsce na 3 minitalie kart Zarządu: Technologie, Biuletyny i Ekspedycje, po 4 karty w każdej. Każdą z tych minitalii kładzie się odkrytą na jej przypisanym miejscu na planszy. W fazie akcji gracz może zagrać jedną dowolną kość na pole przy danej talii

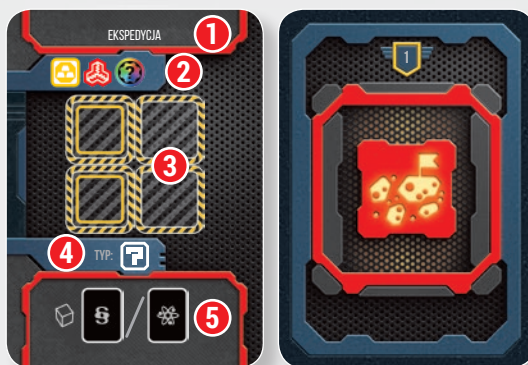
i użyć jedną z kart (oczywiście jeśli jeszcze jakaś jest dostępna). Kart Zarządu nie pobiera się na rękę, tylko realizuje od razu, więc oprócz zagrania kości należy w tym samym momencie zapłacić wskazany na karcie koszt w surowcach.

Ekspedycje

Realizacja karty Ekspedycji odbywa się w sposób analogiczny do Misji: kartę należy umieścić na barce i wstawić do wolnego doku, a następnie wypełnia się na niej pola za pomocą dowolnych kości. Pola z żółtą ramką można wypełnić podczas wystawiania, a pozostałe są do dyspozycji wszystkich graczy.

Rozliczenie Ekspedycji odbywa się również analogicznie do Misji, jedynie zamiast surowców pobiera się karty Misji lub Zamówień (najpierw wybiera właściciel Barki, a potem gracze w kolejności). Kartę zrealizowanej Ekspedycji odkłada się do puli kart wykonanych i na koniec rozgrywki zapewnia ona 1 Punkt Zwycięstwa

Dodatkowo, karty Ekspedycji mogą być użyte w zastępstwie karty Misji z dowolnym typem asteroidy przy pobieraniu Nagród. W takim przypadku karta Ekspedycji odkładana jest do pudełka.



Karta Ekspedycji:

1. Nazwa karty.
2. Surowce do zapłacenia za wystawienie karty do Doku.
3. Pola do ustawienia dowolnych kości.
4. Oznaczenie zastąpienia dowolnego typu asteroidy.
5. Oznaczenie kart Misji i Zamówień, które gracze pobiorą po wypełnieniu misji.

Technologie

Karty Technologii nie pobiera się na rękę, tylko po zagranie kości i opłaceniu kosztu w surowcach wyklada przed sobą na stół. Od tego momentu karta stanowi dodatkowe pole do zagrania akcji, ale tylko dla gracza posiadającego tę kartę. Zagranie kości na pole na karcie Technologii zapewnia jedną sztukę rzadkiego surowca zgodnie z oznaczeniem karty.

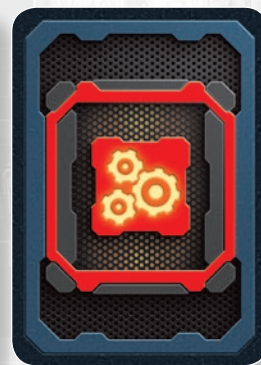
Ponadto karta Technologii zapewnia na koniec gry dodatkowe Punkty Zwycięstwa zgodnie z wartością wskazaną na górze karty.

Akcje na kartach Technologii i Biuletynów (w przeciwieństwie do akcji z kart Zamówień) są wielorazowe i mogą być wykorzystywane do końca gry.

Biuletyny

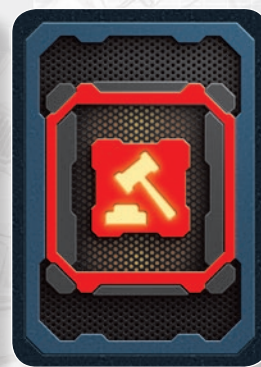
Karty Biuletynów nie pobiera się na rękę, tylko po zagranie kości i opłaceniu kosztu w surowcach wyklada przed sobą na stół. Od tego momentu karta stanowi dodatkowe pole do zagrania akcji, ale tylko dla gracza posiadającego tę kartę. Zagranie kości na pole na karcie Biuletynu pozwala pobrać jedną kartę Misji lub Zamówienia na rękę.

Ponadto karta Biuletynu zapewnia na koniec gry dodatkowe Punkty Zwycięstwa zgodnie z wartością wskazaną na górze karty.



Karta Technologii:

1. Liczba punktów zwycięstwa, które gracz otrzymuje po wykupieniu tej karty.
2. Surowce do zapłacenia za wykupienie karty.
3. Stałe pole pobrania rzadkiego surowca do wykorzystania przez gracza.



Karta Biuletynu:

1. Liczba punktów zwycięstwa, które gracz otrzymuje po wykupieniu tej karty.
2. Surowce do zapłacenia za wykupienie karty.
3. Stałe pole pobrania kart Misji lub Zamówień do wykorzystania przez gracza.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po upływie 8 Rund.

Po zakończeniu ostatniej Rundy wszyscy gracze podliczają zdobyte przez siebie punkty zwycięstwa:

- Zamówienia, Nagrody, Technologie i Biuletyny: zgodnie z wartością podaną na karcie
- Misje i Ekspedycje: po 1 punkcie za każdą wykonaną
- Nadwyżka surowców: po 1 punkcie za każde 4 jednostki tego samego surowca nie premiowanego oraz po 1 punkcie za każde 3 jednostki surowca premiowanego (wg wylosowanej karty Kantoru Wymiany).

Wygrywa gracz, który uzyskał największą liczbę Punktów Zwycięstwa. W przypadku gdy więcej graczy uzyska tyle samo Punktów Zwycięstwa, gra kończy się remisem.



BEYOND HUMANITY ASTROGÓRNICY

Autor gry	Paweł Suski
Projekt graficzny	Paweł Suski, Max Salamonowicz
Wsparcie projektowe	Max Salamonowicz, Justyna Wodzyńska, Olgierd Sasim
Kierownik projektu	Paweł Suski
Nadzór egzekucyjny	Artur Kurasieński
Grafika okładkowa	Maciej Rębisz
Przygotowanie prototypów	Paweł Suski, Adam Stankiewicz
Tworzenie instrukcji	Paweł Suski, Mikołaj 'Koval' Kowalczyk
Animatorzy społeczności	Casey McBeath, Mikołaj 'Koval' Kowalczyk, Sean Semple, Chad Norby, Drew Tschetter
Astrogornicy z ilustracji	Paweł Suski, Michał Pena, Max Salamonowicz
Konsultacje	Justyna Wodzyńska, Olgierd Sasim, Casey McBeath, Sean Semple, Chad Norby, Drew Tschetter, Michał Wengierow, Adam Kwapiński, Kuba Czajka, Poznańska Grupa Testerów 'Pamper', Boardzilla
Wersja cyfrowa (TTS)	Artur 'Bishop' Lutyński

Patronaty

Jako że uniwersum Beyond Humanity jest ogromne, lecz zbudowane na solidnym naukowym fundamencie, cieszymy się że swoją opieką objęli nas wspaniali przedstawiciele świata naukowego związanego z ekspansją w kosmosie. Ponadto, także nasi przyjaciele z branży growej!



Copyright © 2021 Three Headed Monster Inc. All rights reserved.

Beyond Humanity™, all intellectual property including story, art, design, characters are property of **Three Headed Monster Inc.** This is a work of fiction. Names, characters, businesses, places, events, locales, and incidents are either the products of the author's imagination or used in a fictitious manner. Any resemblance to actual persons, living or dead, or actual events is purely coincidental.

Cover design by Maciej Rębisz

