

Zdobycy Kosmosu

INSTRUKCJA



*Podbój kosmosu był jednym z najważniejszych osiągnięć XX wieku.
W 1957 roku pierwszy satelita „Sputnik 1” został umieszczony na orbicie. Cztery lata później
Jurij Gagarin wykonał pierwszy lot kosmiczny na pokładzie statku „Vostok 1”.*

*Ta gra dedykowana jest pierwszym zdobywcom kosmosu – tym wyjątkowym ludziom,
którzy urzeczywistnili marzenia o lotach kosmicznych.*

CEL GRY

Każdy z graczy będzie wcielał się w Kierownika Ośrodka Badań i Rozwoju w Centrum Badań Kosmicznych. Będzie rekrutował najlepszych Specjalistów do swojego zespołu i realizować rozmaite projekty kosmiczne – od umieszczenia satelitów i załogowych statków kosmicznych na orbicie, aż po uruchomienie zautomatyzowanych stacji międzyplanetarnych.

Gra dobiega końca, kiedy gracze zrealizują wszystkie dostępne Projekty lub gdy jeden z nich zrekrutuje 12 Specjalistów do swojego zespołu. Specjaliści i Projekty będą dostarczać Wam Punkty Postępu. Gracz, któremu udało się zebrać największą liczbę Punktów Postępu, wygrywa grę.

Gra „Zdobycy Kosmosu” jest w pełni spójna z duchem „Złotego Wieku” kosmonautyki. Jednocześnie, wprowadziliśmy szereg umownych zabiegów i rozwiązań strukturalno-klimatycznych, żeby uatrakcyjnić rozgrywkę.

Jak powiedział Jurij Gagarin w momencie startu: „Lećmy!”

ELEMENTY GRY

60 kart Specjalistów



10 żetonów Projektów



4 składane arkusze Ośrodka



4 Karty Pomocy



20 żetonów Badań



Żeton Pierwszego Gracza



PRZYGOTOWANIE GRY

1. **Potasuj talię Specjalistów.** Umieść 6 odkrytych kart na stole. Tych Specjalistów uznajemy za dostępnych w Centrum Badań Kosmicznych.
2. **Potasuj Projekty.** Losowo wybierz tyle Projektów, ilu jest graczy plus 2 dodatkowe Projekty. Na przykład, jeśli mamy 3 graczy, należy wziąć 5 Projektów. Niewykorzystane kafelki Projektów schowaj do pudełka. Kafelki Projektów są dwustronne. Od Ciebie zależy, którą stroną danego kafelka będziecie grać. Możesz, na przykład podrzucić każdy Projekt, a gdy upadnie – sprawdzić, która strona Projektu będzie na wierzchu. Następnie umieść Projekty w linii za talią Specjalistów.
3. Każdy gracz umieszcza przed sobą:
 - **arkusz Ośrodka** (należy złączyć 2 części arkusza tak, jak jest to pokazane na ilustracji);
 - **5 żetonów Badań** – po jednym żetonie każdego koloru;
 - **Kartę Pomocy**.

W przypadku 2 lub 3 graczy pozostałe żetony Badań, arkusze Ośrodków i Karty Pomocy nie będą potrzebne. Umieść je z powrotem w pudełku.

4. Każdy gracz bierze na rękę jedną **kartę Specjalisty** z talii. Gracze nigdy nie pokazują sobie swoich kart z ręki.
 5. Gracz, który jako ostatni przebywał w przestrzeni kosmicznej, otrzymuje **Żeton Pierwszego Gracza** i rozpoczyna grę. Jeśli pośród Was nie ma takiej osoby, na Pierwszego Gracza wybierzcie kogoś, kto jako ostatni oglądał lub czytał coś o kosmosie.
- Żeton Pierwszego Gracza** nie jest przekazywany innym graczom. Jest jednak istotne to, który z graczy będzie go posiadał na koniec gry.



Wszystko jest gotowe. Zaraz rozpocznie się gra dla trzech graczy!

KLUCZOWE POJĘCIA

Centrum Badań Kosmicznych (dalej: **Centrum**) składa się z odkrytych kart Specjalistów leżących obok talii. W Centrum zawsze musi być przynajmniej 6 kart Specjalistów. Jeśli w którymkolwiek momencie gry liczba kart Specjalistów spadnie do 5, umieść wierzchnią kartę z talii na wolnym miejscu.

Ośrodek Badań i Rozwoju (dalej: **Ośrodek**) jest strukturalnym elementem przemysłu kosmicznego. Każdy gracz dowodzi swoim własnym Ośrodkiem, który jest reprezentowany za pomocą składanego arkusza.

Arkusz Ośrodka jest podzielony na pięć sekcji, nazywanych **Działami**: Dział Inżynierii (niebieski), Dział Testów (zielony), Dział Badań (żółty), Dział Konstrukcyjny (czerwony) i oczywiście Dział Lotów Kosmicznych (fioletowy).

Gracze mogą dodawać (tj. rekrutować) do swojego Ośrodka karty Specjalistów, które znajdują się w Centrum lub na ich ręce. Karty Specjalistów należy umieszczać w odpowiednim Dziale Ośrodka, tj. w odpowiedniej sekcji arkusza.

Specjalistów można podzielić na pięć kategorii: Inżynierów, Testerów, Naukowców, Konstruktorów oraz Kosmonautów.

Oczywiście może zdarzyć się, że trafimy na Specjalistę posiadającego Kompetencje w więcej niż jednej dziedzinie. Przykładowo, karty Kosmonautów reprezentują ludzi wyspecjalizowanych w lotach kosmicznych, ale jednocześnie mogą posiadać Kompetencje, które umożliwiają im wykonywanie prac naukowych i realizowanie Projektów w różnych Działach Ośrodka.

Projekty obejmują produkcję i uruchomienie statku kosmicznego. Każdy z nich został już kiedyś wystany w kosmos. Podczas gry odtworzycie osiągnięcia tej pięknej epoki!

Badania to aktualnie przeprowadzane prace naukowe w Ośrodku w celu osiągnięcia ambitnych wyników w następujących sferach: Technologii (niebieski żeton), Testów (zielony żeton), Badaniach naukowych (żółty żeton), Planów Konstrukcyjnych (czerwony żeton) i Kontroli Lotów (fioletowy żeton).

Żetony Badań są głównym zasobem dostępnym dla graczy. Specjaliści zatrudnieni w Ośrodku są opłacani przez Rząd – jednak nie przychodzą do Ośrodka ze względu na propozycje finansowe. Specjaliści są zainteresowani badaniami naukowymi przeprowadzonymi w Ośrodku, ponieważ wiąże się to z ich ogólnym rozwojem naukowym i prestiżem pracy przy realizacji wielkich projektów kosmicznych. Żetony Badań reprezentują właśnie te badania. W trakcie gry rekrutujesz Specjalistów w odniesieniu do aktualnie przeprowadzanych prac naukowych w Ośrodku.

PRZEBIEG GRY

Gracze wykonują swoje tury po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej tury gracz może dobrać na rękę kartę Specjalisty lub zrekrutować Specjalistę do Ośrodka.

Gracz musi wykonać jedną i tylko jedną z tych akcji. Następnie tura przechodzi na kolejnego gracza po lewej stronie.

DOBRANIE NA RĘKĘ KARTY SPECJALISTY

Gracz może wziąć na rękę jedną kartę Specjalisty z Centrum lub wziąć wierzchnią kartę z talii.

Jeśli gracz wziął kartę z Centrum i liczba kart Specjalistów w Centrum spadła poniżej 6, gracz musi natychmiast umieścić wierzchnią kartę z talii na wolnym miejscu.

DODANIE SPECJALISTY DO OŚRODKA

Gracz może zrekrutować Specjalistę, którego karta jest w Centrum lub na ręce gracza. Gracz podejmuje następujące kroki, aby zrekrutować tego Specjalistę.

Krok pierwszy. Wybierz Dział.

Każdy Specjalista posiada Kompetencje w określonej dziedzinie.

Kompetencje są zobrazowane za pomocą jednego, czasem dwóch symboli umieszczonych w lewym górnym rogu karty.

Specjalista może zostać przydzielony tylko do Działu zgodnego z jego Kompetencjami. Innymi słowy, Tester (zielony, okrągły symbol na karcie) powinien zostać przydzielony do Działu Testów (zielona sekcja w Ośrodku).

Jeśli Specjalista posiada Kompetencje w dwóch różnych dziedzinach, to od gracza zależy, do którego Działu przydzieli on Specjalistę.



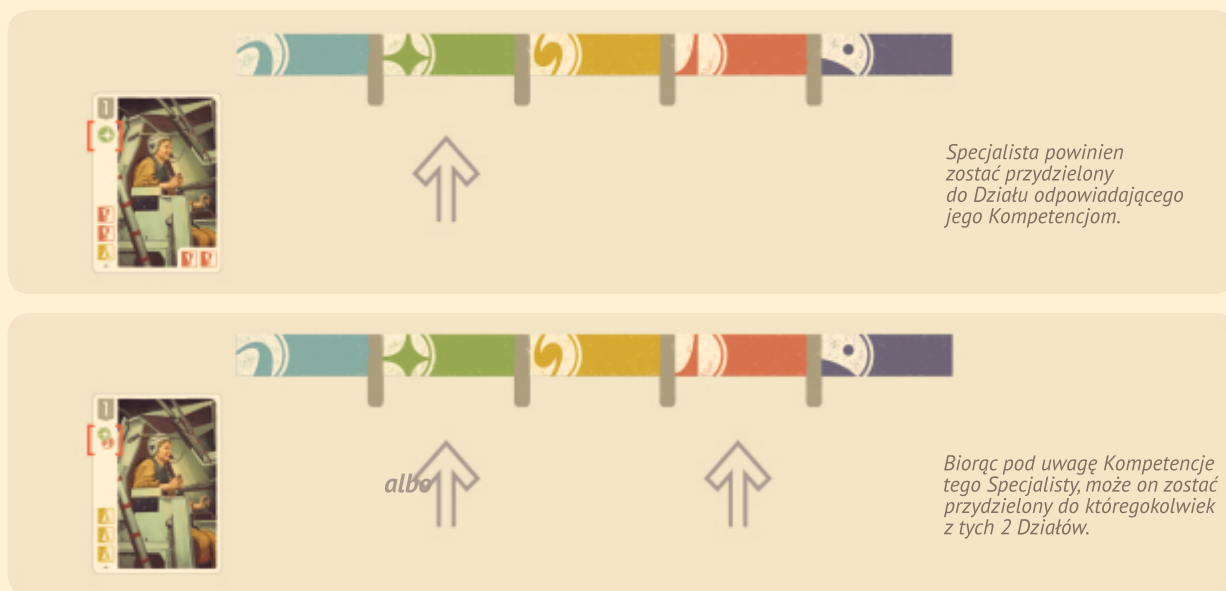
1 symbol
Kompetencji.



2 jednakowe symbole
Kompetencji.



2 różne symbole
Kompetencji.



Krok drugi. Określenie Kosztu Rekrutacji.

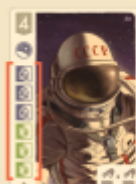
Po lewej stronie karty Specjalisty pokazane jest od 2 do 6 symboli Badań. To jest *podstawowy Koszt Rekrutacji*.

Pierwszy Specjalista przydzielony do jeszcze pustego Działu jest rekrutowany według podstawowego Kosztu Rekrutacji. Innymi słowy, musisz zdobyć wszystkie symbole Badań przedstawione po lewej stronie karty Specjalisty, aby przydzielić go do określonego Działu (patrz krok trzeci).

Począwszy od drugiego rekrutowanego Specjalisty przydzielonego do tego samego Działu, Koszt Rekrutacji jest redukowany.



Podstawowy Koszt Rekrutacji wynosi 2 symbole Badań.



Podstawowy Koszt Rekrutacji wynosi 6 symbole Badań.

Gracz musi uzyskać jeden symbol Badań mniej za każdy symbol Kompetencji Specjalisty, zgodny z kolorem Działu, do którego zostanie on przydzielony. Nazywane to jest *Redukcją Kosztu Rekrutacji*.

Zastosowanie mają następujące zasady:

- Koszt Rekrutacji zmniejsza się od dołu do góry – zgodnie z kierunkiem strzałki, znajdującej się w lewym dolnym rogu karty.
- Koszt Rekrutacji może być zredukowany do zera. Może się to wydarzyć, kiedy suma symboli Kompetencji posiadanych przez Specjalistów zatrudnionych w Dziale jest wyższa lub równa liczbie wymaganych symboli Badań przedstawionych na karcie nowo rekrutowanego Specjalisty.
- Liczą się tylko te Kompetencje, które są zgodne z kolorem Działu (tj. pasują do siebie kolorystycznie).

PRZYKŁAD 1.

To jest pierwszy Specjalista rekrutowany do Działu Lotów Kosmicznych. Gracz musi uzyskać wszystkie 3 wymagane symbole Badań (zaznaczone kółkiem).



PRZYKŁAD 2.

Specjaliści już zatrudnieni w Dziale posiadają 3 symbole Kompetencji zgodne z kolorem Działu. Wynika z tego, że gracz musi uzyskać 3 symbole Badań mniej, niż wynosi podstawowy Koszt Rekrutacji. W tym konkretnym przypadku jedynym wymaganym symbolem jest czerwony symbol Planów Konstrukcyjnych.



PRZYKŁAD 3.

Specjaliści z tego Działu posiadają łącznie 2 symbole Kompetencji odpowiedniego koloru. Trzeci, niebieski symbol Kompetencji nie zgadza się z kolorem Działu i w związku z tym nie jest brany pod uwagę. Aby zrekrutować tego Specjalistę, wymagane są tylko 3 górne symbole Badań przedstawione na karcie.



Krok trzeci. Uzyskanie symboli Badań i dodanie Specjalisty do Działu.

Dział został już wybrany, a Koszt Rekrutacji określony. Teraz, w celu dodania Specjalisty do Działu, musisz uzyskać wszystkie wymagane symbole Badań. Jest kilka metod, aby to zrobić.

Gracz może dowolnie łączyć te metody.

Kolejność symboli Badań na karcie Specjalisty nie ma już żadnego znaczenia. Wymagane symbole mogą zostać uzyskane w dowolnej kolejności.

Gracz może uzyskać symbole Badań za pomocą następujących metod:

- 1. Poprzez przekazanie odpowiednich żetonów Badań graczowi po lewej.** Następny gracz będzie mógł z nich skorzystać podczas swojej tury. *Inny Ośrodek może znaleźć zastosowanie z Badań przeprowadzanych w Twoim Ośrodku.*

Każdy przekazany żeton dostarcza graczowi jeden symbol przedstawiony na tym żetonie. Ten symbol może zostać użyty tylko w tej turze.

Przekazanie żetonu jest podstawową metodą. Jednak dość często gracz nie będzie musiał rozstawać się z żetonami Badań, dzięki Redukcji Kosztu Rekrutacji lub/i pozostałym dwóm dostępnym metodom.

- 2. Poprzez przeniesienie karty Specjalisty z ręki do Centrum.** Jest możliwe przeniesienie do Centrum jednej lub większej liczby kart za jednym razem.

Gracz otrzymuje 2 dowolne symbole Badań za każdą kartę odłożoną do Centrum. *Gracz korzysta wtedy ze wsparcia Specjalisty, który nie został jeszcze zrekrutowany do jego Ośrodka.*

Podobnie jak to jest w przypadku przekazania żetonu Badań, uzyskane symbole mogą zostać użyte tylko do końca tury.

Sytuacje specjalne. Gracz może przenieść jedną kartę z ręki do Centrum, aby uzyskać 2 symbole Badań w celu rekrutacji innego Specjalisty, którego karta również znajduje się na rękę (to skutkuje większą niż 6 liczbą kart w Centrum). Gracz nie może zrekrutować Specjalisty, którego karta została właśnie przeniesiona do Centrum podczas tej tury.

- 3. Wielu Specjalistów przynosi graczowi symbole Badań w każdej turze,** dopóki ich karty leżą na wierzchu stosu Działu w Ośrodku gracza – to ułatwia rekrutację nowych Specjalistów. *Każdy dokłada się do wspólnej sprawy!*

Tylko po uzyskaniu wszystkich wymaganych symboli Badań, gracz umieszcza kartę nowo zrekrutowanego Specjalisty na wierzchu stosu odpowiedniego Działu.

Jeśli ten Specjalista ma Umiejętność, która jest aktywna w trakcie gry, rozpoczyna ona swoje działanie od następnej tury tego gracza.

Umiejętność „najniżej umieszczonego” (tj. odkrytego, leżącego na wierzchu) **Specjalisty w Dziale** – zazwyczaj ostatnio zrekrutowanego – **jest jedyną aktywną Umiejętnością w tym Dziale.** Wszyscy pozostali Specjaliści w tym Dziale (tj. których karty leżą pod kartą tego Specjalisty) ukończyli już swoje zadania lub dopiero to robią podczas ostatecznego podliczania Punktów Postępu.



Ostatecznie Twój Ośrodek może wyglądać podobnie. Pamiętaj, że aktywne są tylko Umiejętności tych Specjalistów, których karty leżą na wierzchu.

W tym konkretnym przypadku aktywne są Umiejętności Inżyniera, Konstruktora i Kosmonauty. Tester nie ma żadnej Umiejętności (choć ma 2 symbole Kompetencji), a Umiejętność Naukowca dotyczy Punktów Postępu i będzie miała zastosowanie podczas ostatecznego zliczania punktów na koniec gry.

OPIS KARTY SPECJALISTY



- Ilustracja** odzwierciedla główną kompetencję Specjalisty.
- Punkty Postępu**, które Specjalista przyniesie na koniec gry. Czasami zamiast numeru przedstawiona jest gwiazdka. To oznacza, że liczba Punktów Postępu wniesiona przez tego Specjalistę zależy od innych Specjalistów zatrudnionych w Ośrodku lub liczby Projektów, które zrealizowałeś.
- Kompetencje** wskazują:
 - do którego Działu Specjalista może zostać przydzielony (tj. zrekrutowany);
 - jak bardzo ten Specjalista będzie redukował Koszt Rekrutacji przyszłych Specjalistów przydzielonych do tego Działu;
 - które Projekty będą mogły zostać zrealizowane.
- Koszt Rekrutacji** jest mierzony w symbolach Badań..
- Trójkątna strzałka** określa kierunek redukcji Kosztu Rekrutacji. Gracz potrzebuje jeden symbol Badań mniej - licząc od dołu - za każdy symbol Kompetencji posiadany przez Specjalistów z tego Działu. Liczą się tylko te Kompetencje, których kolor zgadza się z kolorem Działu.
- Umiejętność** jest aktywna, kiedy karta Specjalisty jest na wierzchu stosu danego Działu lub ma znaczenie podczas podliczania punktów na koniec gry.
- Numer karty.** Umiejętności są opisane w końcowej części zasad gry. Dzięki numerowi karty możesz wyszukać objaśnienie działania danej karty.

PROJEKTY

Twoim celem jest realizacja projektów kosmicznych na dużą skalę. Aby to osiągnąć, będziesz tworzyć zespół Specjalistów składających się z największych umysłów ludzkości. Dzięki ich unikatowym umiejętnościom oraz szerokim kompetencjom, statki, satelity i stacje orbitalne będą wysyłane w przestrzeń kosmiczną.

Na koniec każdej tury gracz może zrealizować Projekt, który jeszcze nie został wprowadzony w życie przez innego gracza. Nie wymaga to poświęcenia akcji. Tylko jeden Projekt może być zrealizowany w trakcie tury – nawet jeśli gracz dysponuje dodatkowymi Kompetencjami wystarczającymi do zrealizowania dwóch lub więcej Projektów.

Gracz po prostu bierze kafelek Projektu ze stołu i umieszcza go przed sobą – pod warunkiem, że Specjaliści z Twojego Ośrodka posiadają wszystkie symbole Kompetencji przedstawione w dolnej części kafelka Projektu. Nie ma znaczenia, w którym Dziale zatrudnieni są ci Specjaliści. Istotne jest wyłącznie posiadanie wymaganej liczby Kompetencji w odpowiednich kolorach.

Wyłożony przed graczem Projekt jest uznawany za zrealizowany. Przyniesie on Punkty Postępu podczas liczenia punktów na koniec gry.

OPIS KAFELKA PROJEKTU



- Każda **ilustracja** pokazuje prawdziwego satelitę, statek kosmiczny, stację międzyplanetarną lub łazik. Gra przedstawia amerykańskie statki kosmiczne na jednej stronie kafelka Projektu i radzieckie na drugiej.
- Punkty Postępu** pozyskane przez gracza po zrealizowaniu Projektu.
- Kompetencje** niezbędne do ukończenia Projektu, którego realizacja wymaga posiadania odpowiednich Specjalistów w Twoim Ośrodku. W tym konkretnym przypadku wymagane są następujące Kompetencje: 4 niebieskie, 3 czerwone i 1 fioletowa. Nie jest istotne, do którego Działu zostali zrekrutowani ci Specjaliści.

KONIEC GRY

Gra się kończy, kiedy jeden z graczy zrekrutuje 12 Specjalistów do swojego Ośrodka lub jeżeli wszystkie dostępne Projekty zostały zrealizowane. Jeśli się tak stanie, gracze wykonują swoje tury, aż przyjdzie kolej na posiadacza Żetonu Pierwszego Gracza. Ten gracz nie wykonuje już swojej tury.

Następnie Punkty Postępu są podliczane – punkty te odzwierciedlają wkład w kosmonautykę wniesiony przez każdego z Ośrodków.

Każdy gracz podlicza Punkty Postępu, które przynoszą mu jego Specjaliści i zrealizowane Projekty. Karty Specjalistów pozostałe w ręku nie podlegają punktacji.

Karty Specjalistów, na których w lewym górnym rogu widnieje gwiazdka, przynoszą Punkty Postępu w liczbie odpowiadającej Umiejętności z danej karty. Te umiejętności są aktywne, nawet jeśli karta nie znajduje się na szczycie stosu. Łatwiej jest najpierw policzyć wszystkie Punkty Postępu przedstawione liczbowo, a dopiero później dodać Punkty Postępu, które przynoszą Specjaliści z gwiazdką.

Gracz, który zdobył największą liczbę Punktów Postępu, wygrywa grę. W przypadku remisu grę wygrywa gracz, którego ukończone Projekty mają największą liczbę punktów. Jeśli nadal jest remis, obaj gracze mogą ogłosić się zwycięzcami!

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

Gra jest w toku. Mamy trzech graczy: Neil, Jurij i Walentyna.

Ilustracja po prawej przedstawia Specjalistów w Centrum (oznaczonych literami od **A** do **F**) oraz 5 dostępnych Projektów.

Neil. Celem są ambitne projekty!

Neil wykonuje swoją turę. Posiada wszystkie 3 zielone żetony Badań (przy grze dla 3 graczy mamy po 3 żetony Badań każdego rodzaju) i 2 żółte żetony. Dodatkowo Specjaliści Neila przynoszą mu w każdej turze następujące symbole Badań: 1 żółty, 2 czerwone i 1 fioletowy symbol.

Ale Neil nie ma kart na ręce. Umiejętność jego Testera przyniesie mu 1 Punkt Postępu za każde 3 symbole Kompetencji posiadane przez Specjalistów z jego Ośrodka, ale tylko na koniec gry. Umiejętność ta nie ma wpływu na aktualną rozgrywkę.

Neil może zrekrutować z Centrum albo Testera (B) albo jednego z Konstruktorów (C). Wybiera Testera (B). Na karcie znajdują się 2 różne symbole Kompetencji – dlatego może on go umieścić w zielonym Dziale Testów (Koszt Rekrutacji jest zmniejszony o 2 symbole) lub w czerwonym Dziale Konstrukcyjnym (Koszt Rekrutacji nie jest w żaden sposób zmniejszony i dlatego wynosi 3 symbole Badań). Po rozważeniu zalet i wad obu rozwiązań, Neil wybiera Dział Konstrukcyjny.



Teraz musi zebrać 3 żółte symbole Badań. Żółty symbol Badań Naukowych jest dostarczany przez Inżyniera z Ośrodka Neila. Neil otrzymuje pozostałe 2 symbole poprzez przekazanie graczowi po lewej stronie, tj. Jurijemu, 2 żółtych żetonów Badań. Po wykonaniu tego ruchu, Neil dodaje kartę Testera do Działu Konstrukcyjnego i natychmiast umieszcza na jego miejscu w Centrum talii (kartę Inżyniera).

Na koniec swojej tury Neil sprawdza, czy może zrealizować którykolwiek z Projektów. Owszem, może! Dzięki rekrutacji Testera z zieloną i czerwoną Kompetencją, 2 Projekty stają się osiągalne dla Neila: „Voskhod 2” i „Proton 1”.

Kompetencje Specjalistów w Ośrodku Neila



W swojej turze gracz może zrealizować tylko 1 Projekt. Neil wybiera „Voskhod 2” i bierze jego kafelek.

Jurij. Badania naukowe są kluczem do sukcesu!

Rozpoczyna się tura Jurijego. Karta Inżyniera pojawiła się w Centrum. Dostępne są 4 Projekty. Po otrzymaniu od Neila 2 żółtych żetonów Badań, Jurij posiada dwie trzecie wszystkich żetonów Badań w grze! Dodatkowo posiada na ręce 2 karty Specjalistów (oznaczone jako H1 i H2).



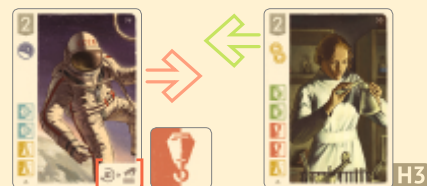


Ośrodek Jurijego



Jurij może z łatwością zrekrutować dowolnego Specjalistę z Centrum lub z ręki. Nawet Inżynier (**B**), który pojawił się w Centrum podczas tury Neila jest w jego zasięgu. Jednakże rekrutacja tego Inżyniera byłaby dosyć droga – obie karty musiałyby zostać przeniesione z ręki do Centrum, aby uzyskać brakujące zielone symbole Badań.

Ale Jurij wybiera inne podejście: zatrzymuje żetony Badań, aby przeprowadzić szturm w przyszłych turach. Decyduje się rozstać z jednym żetonem, aby użyć Umiejętności Kosmonauty. Jurij przekazuje czerwony żeton Badań (zgodnie ze swoim wyborem) Walentynie, aby wziąć nową, trzecią kartę. To jest kolejna karta Naukowca (**H3**).



Następnie Jurij przenosi kartę Konstruktora (**H2**) z ręki do Centrum, aby uzyskać dowolne 2 symbole Badań. Wykorzystuje te symbole, aby zrekrutować Konstruktora z Centrum (**B**). Ten Konstruktor będzie mu dawał zielony symbol Badań począwszy od następnej tury.

Jurij nie kładzie nowej karty na miejscu zrekrutowanego Konstruktora, ponieważ w Centrum znajduje się już 6 kart. Następnie Jurij kończy turę. Nadal ma 2 karty Naukowców na ręce.

Walentyna. Dobre przygotowanie jest najlepszym rozwiązaniem!

Rozpoczyna się tura Walentyny.

Walentyna nie ma kart na ręce, a Specjaliści z jej Ośrodka nie dostarczają jej żadnych symboli Badań. Niestety, te 3 żetony Badań, które posiada, nie wystarczają, aby zrekrutować jakiegokolwiek Specjalistę z Centrum. Sytuacja wydaje się zła... ale tylko na pierwszy rzut oka!

Walentyna dobiera kartę z talii. Ze względu na Umiejętność Kosmonauty, dobiera nie jedną, ale 2 karty za jednym razem: Testera (H1) i Inżyniera (H2).

W następnych turach Walentyna liczy na wykorzystanie Umiejętności jej Naukowca, który umożliwia pozyskanie 3 symboli Badań zamiast 2 za przeniesienie karty z ręki do Centrum i Umiejętności jej Inżyniera, który pozwala obniżyć o jeden symbol Koszt Rekrutacji Specjalisty rekrutowanego z ręki. Dzięki temu poprzez przeniesienie karty z ręki do Centrum Walentyna zyska nie 2 lecz 4 symbole Badań, aby zrekrutować Specjalistę z ręki! Na przykład przeniesie Inżyniera (H2) do Centrum, aby dodać Testera (H1) do swojego Ośrodka bez wydania ani jednego żetonu Badań!

Ale póki co, to są tylko plany... Ponownie rozpoczyna się tura Neila. Na koniec swojej tury zamierza zrealizować kolejny Projekt – „Proton 1”.

Ośrodek Walentyny

H1 H2

SPECJALIŚCI. UMIEJĘTNOŚCI.

Wielu Specjalistów posiada wyjątkowe Umiejętności. Niektóre Umiejętności będą oddziaływać przez całą grę – podczas gdy karta Specjalisty jest na wierzchu stosu odpowiedniego Działu. Inne Umiejętności będą miały zastosowanie na koniec gry, podczas ostatecznego sumowania Punktów Postępu (wówczas na karcie zamiast liczby Punktów Postępu narysowana jest gwiazdka).

Każda Umiejętność może zostać użyta nie więcej niż raz podczas swojej tury (lub na koniec gry, jeśli mamy kartę z gwiazdką). Efekty wywołane przez Umiejętności pozostają

aktywne do końca tury. Od gracza zależy, czy skorzysta on z danej Umiejętności czy nie. „Koszt Rekrutacji X” oznacza liczbę symboli Badań na tej karcie Specjalisty.

Umiejętności, które mają zastosowanie na koniec gry, często przynoszą Punkty Postępu na podstawie Kompetencji posiadanych przez Specjalistów gracza. W takich przypadkach nie ma znaczenia, do którego Działu zostali zrekrutowani ci Specjaliści.

Teraz w szczegółach przedstawione zostaną Umiejętności każdego Specjalisty. Możesz wyszukać konkretną kartę po jej numerze. Karta Pomocy także dostarcza opis umiejętności Specjalistów, ale w uproszczonej formie.

Inżynierowie

“Dla człowieka to jeden mały krok, a dla ludzkości skok ogromny.”

Neil Alden Armstrong

- 1–4. Otrzymujesz symbole Badań przedstawione na karcie (tyle ile jest przedstawione na karcie).
- 5–6. Specjalista nie ma żadnej szczególnej Umiejętności, posiada 2 symbole Kompetencji.
7. Otrzymujesz dowolny symbol Badań, aby zrekrutować Specjalistę z ręki.
8. Aby zrekrutować Specjalistę o podstawowym Koszcie Rekrutacji równym 3, nie musisz uzyskiwać żadnych symboli Badań (Koszt Rekrutacji = 0). Jest to uznawane za akcję.
9. Jak tylko zrekrutujesz Specjalistę o podstawowym Koszcie Rekrutacji równym 5 lub 6, weź kartę z talii.
10. Możesz przekazać 2 żetony Badań następnemu graczowi, aby natychmiast zrekrutować dowolnego Specjalistę z ręki. Jest to uznawane za akcję.
11. Na koniec gry otrzymujesz 1 Punkt Postępu za każdy fioletowy symbol Kompetencji na kartach Twoich Specjalistów.
12. Na koniec gry otrzymujesz 2 Punkty Postępu za każdą kartę w stosie pod tą kartą.

Testerzy

„Gdy choć raz byłeś w kosmosie, uświadomisz sobie sprawę z tego jak mała i krucha jest Ziemia.”

Walentyna V. Tierieszkowa

- 13–16. Otrzymujesz symbole Badań przedstawione na karcie (tyle ile jest przedstawione na karcie).
- 17–18. Specjalista nie ma żadnej szczególnej Umiejętności, posiada 2 symbole Kompetencji.
19. Przekaz 2 żetony Badań następnemu graczowi, aby tymczasowo otrzymać 1 symbol Kompetencji w dowolnym kolorze. Może zostać on użyty (tj. ten symbol Kompetencji) wyłącznie do ukończenia Projektu. Podobnie do innych Umiejętności, efekt ten jest aktywny tylko do końca tury gracza.
20. Otrzymujesz dowolny symbol Badań, aby zrekrutować Specjalistę o podstawowym Koszcie Rekrutacji równym 5 lub 6.
21. Za każdym razem, kiedy zrealizujesz Projekt, weź 2 karty z talii.
22. Otrzymujesz 1 dowolny symbol Badań. W każdej turze możesz zdecydować o kolorze symbolu.



23. Na koniec gry otrzymujesz 1 Punkt Postępu za każdy czerwony symbol Kompetencji na kartach Twoich Specjalistów.
24. Na koniec gry otrzymujesz 1 Punkt Postępu za każde 3 symbole Kompetencji posiadane przez Twoich Specjalistów (wliczając Kompetencję z tej karty).

Naukowcy

*„Trudno jest orzec, nazwać to, co jest niemożliwe.
Dla snu dnia wczorajszego jest to nadzieja z dzisiaj i rzeczywistość jutra.”*

Robert H. Goddard

- 25–28. Otrzymujesz symbole Badań przedstawione na karcie (tyle ile jest przedstawione na karcie).
- 29–30. Specjalista nie ma żadnej szczególnej Umiejętności, posiada 2 symbole Kompetencji.
31. Możesz zwrócić tę kartę z Działu do Centrum, aby otrzymać dowolne 3 symbole Badań.
Uwaga: jeśli rekrutujesz innego Specjalistę do tego samego Działu, Kosz Rekrutacji nie zwiększa się, ponieważ jest on określany w poprzednim kroku.
32. Jeśli karta nowo zrekrutowanego Specjalisty jest umieszczana na tej karcie, weź kartę z talii. Zazwyczaj ta Umiejętność ma zastosowanie tylko raz w ciągu gry.
33. Otrzymujesz 1 dowolny symbol Badań. W każdej turze możesz zdecydować o kolorze tego symbolu.
34. Jeśli przeniesiesz kartę z ręki do Centrum, otrzymujesz 3 dowolne symbole Badań zamiast 2.
35. Na koniec gry otrzymujesz 1 Punkt Postępu za każdy zielony symbol Kompetencji na kartach Twoich Specjalistów.
36. Na koniec gry otrzymujesz 2 Punkty Postępu za każdą kartę w stosie pod tą kartą.



Konstruktorzy

„Przyjdzie czas, kiedy statek kosmiczny z pionierami na pokładzie opuści Ziemię i wyruszy w kierunku odległych planet - odosobnionych światów. Start dwóch radzieckich satelitów już teraz przerzucił solidny most między Ziemią, a kosmosem i uczynił drogę do gwiazd otwartą.”

Sergiej P. Korolew

- 37–40. Otrzymujesz symbole Badań przedstawione na karcie (tyle ile jest przedstawione na karcie).
- 41–42. Specjalista nie ma żadnej szczególnej Umiejętności, posiada 2 symbole Kompetencji.
43. Za każdym razem, kiedy zrealizujesz Projekt, weź jedną kartę z talii.
44. Na początku swojej tury możesz dodać do Centrum jedną kartę z wierzchu talii. Dopuszczalna jest większa liczba kart w Centrum niż 6.
45. Jeśli karta nowo zrekrutowanego Specjalisty jest umieszczana na tej karcie, weź 2 karty z talii. Zazwyczaj ta Umiejętność ma zastosowanie tylko raz w ciągu gry.
46. Otrzymujesz dowolne 2 symbole Badań, aby zrekrutować Specjalistę z 2 symbolami Kompetencji.
47. Na koniec gry otrzymujesz 1 Punkt Postępu za każdy niebieski symbol Kompetencji na kartach Twoich Specjalistów.
48. Na koniec gry otrzymujesz 3 Punkty Postępu za każdą kolekcję 5 różnych symboli Kompetencji posiadanych przez Twoich specjalistów (wliczając Kompetencję z tej karty).



Kosmonauci

"Tbyć pierwszym w przestrzeni kosmicznej, stanąć samotnie w niebywałym pojedynku z siłami natury - czy można marzyć o czymś więcej?"

Jurij A. Gagarin

- 49–52. Otrzymujesz symbole Badań przedstawione na karcie (tyle ile jest przedstawione na karcie).
- 53–54. Specjalista nie ma żadnej szczególnej Umiejętności, posiada 2 symbole Kompetencji.
- 55. Aby zrekrutować Specjalistę o podstawowym Koszcie Rekrutacji równym 2, nie musisz uzyskiwać żadnych symboli Badań (Koszt Rekrutacji = 0). Jest to uznawane za akcję.
- 56. Możesz przekazać 1 żeton Badań kolejnemu graczowi, aby wziąć 1 kartę z talii.
- 57. Na początku swojej tury możesz zmienić w dowolny sposób kolejność kart w stosie w którymkolwiek ze swoich Działów. Możesz zmienić także kolejność kart w Dziale Lotów Kosmicznych, ale wówczas Umiejętność tej karty przestanie być aktywna.
- 58. Po dobraniu karty z talii na rękę, weź jeszcze jedną kartę. Pamiętaj, że umiejętności mogą być użyte tylko raz na turę!
- 59. Na koniec gry otrzymujesz 1 Punkt Postępu za każdy żółty symbol Kompetencji na kartach Twoich Specjalistów.
- 60. Na koniec gry otrzymujesz 2 Punkty Postępu za każdy Projekt który ukończyłeś.



TWÓRCY

Wydawnictwo: Crowd Games,

Pomysł: Maxim Istomin

Autor gry: Yuri Zhuravlev

Produkcja i rozwój: Denis Davydov

Oprawa Graficzna: Aleksei Kot

Layout: Alina Kleimenova

Skład polskiej wersji gry: Marcin Szmidt

Polskie tłumaczenie: Anna Szmidt

Korekta: Piotr Augustyniak

Project Managers: Maxim Istomin and Evgeniy Maslovskiy

Dystrybucja: Watermelon Publishing



© Wszystkie prawa zastrzeżone 2018.

Żadna część tego produktu nie może być powielana bez zgody wydawcy. Nazwa Zdobywcy Kosmosu i jego logo jest własnością Watermelon Publishing. Właścicielem praw do gry jest Moroz Publishing. Ostateczny wygląd komponentów może odbiegać od zaprezentowanych w niniejszej instrukcji.

Kontakt: hello@watermelonpublishing.pl
www.watermelonpublishing.pl

Testerzy gry: Dariya Bessonova, Evgenia Borisonik, Anton Dem'yanov, Andrei Dorofeev, Pavel El'tsyn, Olga Ermakova, Nadezhda Filippovich, Ekaterina Gorn, Aleksandr Gorny, Sergei Grafchikov, Irina Grafchikova, Maksim Grigoriev, Yulya Grigorieva, Maksim Gudkov, Aleksandr Kazantsev, Damir Khusnatdinov, Denis Kokorev, Yaroslav Krylov, Fedor Kvashnin, Oleg Meleshin, Eldar Morozov, Vlad Nakrap, Egor Nikolaev, Anatoly Okhapkin, Evgenia Ovinnikova, Viktor Pavel, Arkady Pavlov, Pavel Podkorytov, Sergei Pritula, Svetlana Pritula, Pavel Rezanov, Andrei Rumyantsev, Ekaterina Rumyantseva, Oleg Silukov, Ksenia Silukova, Igor Sklyuev, Vadim Trishkin, Konstantin Vakhnin, Denis Varshavsky, and Artem Zhdanov

Wszystkie portrety są wizją artysty. Podobieństwo do prawdziwych osób jest całkowicie przypadkowe.

IKONOGRAFIA NA KARTACH SPECJALISTÓW



Dowolny symbol Badań.



Dowolna Karta Specjalisty.



Karta Specjalisty, której podstawowy Koszt Rekrutacji jest równy liczbie kwadratów na tym symbolu.



Karta Specjalisty z dwoma symbolami Kompetencji.



Specjalista zrekrutowany do Działu.



Ta karta Specjalisty.



Stos kart reprezentujący Dział.



Karta Specjalisty na ręce.



Weź na rękę kartę Specjalisty z wierzchu talii.



Karty Specjalistów w Centrum.



Dowolny Projekt.



Przełącz jeden żeton Badań graczowi po lewej.



Zmień dowolnie kolejność kart w którymkolwiek ze swoich Działów.



Umiejętność tej karty może być użyta tylko na początku tury.



Dowolna Kompetencja.



Punkty Postępu, które zdobywasz na koniec gry.

TURA GRACZA

1. Wykonaj jedną z dwóch możliwych akcji:

- Weź kartę Specjalisty z Centrum lub z wierzchu talii,
- Zrekrutuj Specjalistę z Centrum lub z ręki i dodaj do swojego Ośrodka.

2. Na koniec swojej tury ukończ Projekt, jeśli Twoi Specjaliści posiadają wymagany zestaw Kompetencji. Nie jest istotne, do którego Działu zostali zrekrutowani ci Specjaliści.

REKRUTACJA SPECJALISTY

1. Wybierz Dział w zgodzie z Kompetencjami Specjalisty.

2. Obniż Koszt Rekrutacji w odniesieniu do zdolności Specjalistów z tego Działu. Liczą się tylko te symbole Kompetencji, które są zgodne z kolorem Działu. Koszt Rekrutacji zmniejsza się z dołu na górę – tak jak wskazuje strzałka z karty.

3. Uzyskaj wymagane symbole Badań stosując następujące metody:

- Przełącz odpowiedni żeton Badań graczowi po lewej;
- Przenieś jedną lub więcej kart Specjalistów z ręki do Centrum i uzyskaj za każdą z nich dwa dowolne symbole Badań;
- Użyj Umiejętności Specjalistów z Twojego Ośrodka, których karty są na szczycie stosu.

Następnie umieść kartę nowo zrekrutowanego Specjalisty na wierzchu stosu odpowiedniego Działu.

KONIEC GRY

- 12 Specjalistów zostało zrekrutowanych przez jednego z graczy
albo
- Wszystkie Projekty zostały zrealizowane.

Gracze wykonują swoje tury, dopóki nie nadejdzie kolej na posiadacza Żetonu Pierwszego Gracza – nie rozpoczyna on swojej tury. Następuje podliczenie punktów i wyłonienie zwycięzcy.