OBROŃCY GALAKTYKI

Pod koniec XXV wieku ludzie dotarli do wielu galaktyk. W misjach międzyplanetarnych powszechnie używane są roboty obdarzone sztuczną inteligencją. Dumę ludzkości stanowią „Obrońcy Galaktyki". To roboty bojowe wyposażone w najmocniejsze radary. Potrafią wykryć i zniszczyć intruzów z wrogich galaktyk.

Masowa produkcja robotów bojowych spowodowała, że tysiące przestarzałych modeli musiało zostać wycofanych i zezłomowanych. Zniszczenie ich mogłoby zostać uznane za niehumanitarne (etyka za pół tysiąca lat). Ludzie postanowili więc umieścić przestarzałe roboty w kosmosie, zamknięte w pierścieniu, gdzie ich baterie z czasem wyczerpią się.

Sztuczna inteligencja potrafi jednak się bronić. Odrzucone roboty znalazły sposób na pozyskanie energii i ruszyły do ataku! Nadrzędna zasada „Roboty nie mogą atakować się nawzajem" spowodowała, że „Obrońcy Galaktyki" nie są w stanie ich automatycznie zniszczyć.

Jako główny naukowiec w dziedzinie robotyki jesteś odpowiedzialny za prowadzenie „Obrońców Galaktyki", aby wyłapać zbuntowane roboty.

Przygotowanie gry

1. Weź Płytkę bazy (bez symbolu w lewym górnym rogu) i połóż ją na środku stołu. Złóż trzech Obrońców Galaktyki z podstawkami i postaw ich na płytce bazy.
2. Rozłóż losowo pozostałe 8 Płytek planet w układzie 3x3. To jest Plansza gry.
3. Potasuj 20 kart Zbiegłych robotów i ułóż z nich 4 stosy rewersem do góry, tak żeby każdy stos składał się z 5 kart. Umieść po jednym stosie przy każdym z 4 boków planszy, a następnie odkryj wierzchnią kartę każdego z nich.
4. Ułóż 3 Płytki sterujące w rzędzie obok planszy gry dowolną stroną do góry.
5. Przetasuj 23 Karty technologii i ułóż z nich stos rewersem do góry – to jest talia technologii. Umieść ją obok planszy gry i odsłoń pierwsze 4 karty w rzędzie jako Tor technologii.
6. Posortuj kostki Baterii i kostki Energii kolorami. Połóż je na stole w zasięgu wszystkich graczy. To jest Rezerwa.
7. Połóż Kość 1-6 na płytce planety z odpowiednim symbolem (zobacz przykład powyżej).
8. Połóż jedną z kostek Baterii w prawym dolnym rogu odpowiedniej Płytki planety jako Znacznik surowców na dowolnym z sześciu pól (zobacz przykład powyżej).

A. Losowo wyznaczcie gracza rozpoczynającego. Bierze on Planszę gracza z napisem „start" i kładzie ją przed sobą.

B. Pozostali gracze biorą po Planszy gracza i również kładą ją przed sobą.

C. Każdy gracz bierze 5 Baterii i kładzie je nad swoją Planszą gracza.

Wariant dla 2 lub 3 graczy

3. Przetasuj karty Zbiegłych robotów i ułóż z nich 4 stosy po 4 karty.
6. Usuń po 2 kostki Energii z każdego koloru z Rezerwy.

Komponenty

- 9 Płytek planet
- 3 Płytki sterujące
- 4 Plansze gracza
- 10 Niebieskich kostek Energii
- 10 Pomarańczowych kostek Energii
- 10 Zielonych kostek Energii
- 33 Kostki Baterii
- 20 Kart Zbiegłych Robotów
- 23 Karty technologii
- 3 Obrońców Galaktyki
- 3 Plastikowe podstawki
- 1 Kość 1-6

Cel gry

- Gracze zagrywają Baterie, aby kontrolować 3 Obrońców. Przemieszczają ich pomiędzy planetami i zbierają kostki Energii.
- Gracze mogą wykorzystywać Energię do wzmacniania swoich akcji oraz Baterie do pozyskiwania technologii. Punkty Badań (PB) zdobywa się poprzez łapanie Zbiegłych Robotów w przestrzeni kosmicznej oraz za pozyskane Karty technologii.
- Kiedy karty Zbiegłych Robotów z dwóch różnych stosów zostaną wyczerpane, gracze kończą obecną rundę, tak aby każdy miał równą liczbę tur. Gracz z najwyższą liczbą Punktów Badań zwycięża.

Kolejność Rundy

- Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy rozgrywa turę zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Aktywny gracz w swojej turze może wykonać jedną lub dwie **Akcje główne** a następnie jedną opcjonalną **Akcję dodatkową**. Zamiast rozgrywania tury, może również zdecydować się na **„Odpoczynek”**, aby podładować baterie (nie wykonuje wtedy żadnych akcji).

Akcje główne

- Akcję główną wykonuje się w dwóch krokach:
  1. Przemieszczenie Obrońcy, 2. Aktywacja planety

1. Przemieszczenie Obrońcy

- Wybierz jedną **Płytkę sterującą**. Jeśli to twoja pierwsza główna akcja w tej turze, zapłać **1 Baterię**, jeśli druga, **2 Baterie**.

UWAGA: W turze gracza każda Płytka sterująca może zostać użyta tylko raz. Połóż wydane Baterie na wybranej płytce jako przypomnienie.

- W zależności od **koloru** Obrońcy i **numeru** na wybranej płytce, przesuń tego Obrońcę **dokładnie** o 1 lub 2 płytki w pionie lub poziomie po sąsiadujących planetach.

UWAGA:
1. Każda planeta (w tym Baza) **mieści tylko 1 Obrońcę**.
2. Nie można wykonać ruchu tam i z powrotem w jednej akcji
3. Obrońcy muszą się przemieścić **dokładnie** o tyle płytek, ile wynika z płytki sterującej.
4. Obrońcy mogą **przechodzić przez** innych Obrońców, ale ruch musi się skończyć na pustej planecie.

2. Aktywacja planety

- Aktywuj efekt Płytki planety, na której zakończył ruch Obrońca. Baterie i/lub kostki Energii są pozyskiwane natychmiast. Kostki posiadane przez gracza muszą być zawsze widoczne dla innych graczy. Dokładne informacje o efekcie każdej planety są na stronie 7: **„Opis planet”**.

UWAGA:
1. Kostki Energii są **ograniczone**. Jeśli rezerwa się wyczerpie, gracze nie dostają tej kostki Energii, ale w zamian za to dostają Baterie.
2. Kostki Baterii są **nieograniczone**. Jeśli rezerwa zostanie wyczerpana, użyjcie dowolnego substytutu.

Przykład:
W swojej turze gracz płaci 1 Baterię kładąc kostkę na Płytce sterującej „Czerwony 1”, następnie przesuwa czerwonego Obrońcę o 1 planetę i dostaje Zieloną kostkę Energii i Baterię.

Przykład:
Kontynuując, gracz postanawia wykonać drugą Akcję główną. Po zapłaceniu 2 Baterii na płytkę Sterującą „Żółty 2” przesuwa żółtego Obrońcę o 2 planety i dostaje Pomarańczową kostkę Energii i Baterię.

Akcje Dodatkowe

- Gracz może (lecz nie musi) wykonać jedną Akcję dodatkową, kiedy zakończy już Akcje główne.
- Istnieją dwie możliwe Akcje dodatkowe: Ulepsz technologię lub Złap robota.

1. Ulepsz technologię

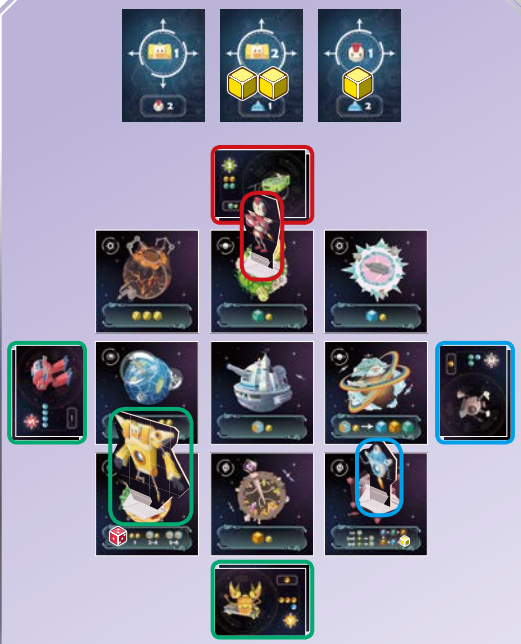
- Wybierz 1 kartę technologii z Toru technologii i zapłać jej koszt. Zabierz tę kartę i połóż ją po lewej stronie swojej planszy gracza. Następnie odsłoń jedną kartę z talii i uzupełnij Tor technologii.
- Więcej szczegółów, jak działają poszczególne karty, znajduje się na stronie 8: „Opis kart technologii”

Przykład:
Gracz płaci 1 kostkę Niebieskiej Energii i Baterię, aby dostać kartę Technologii

2. Złap Zbiegłego Robota

- Obrońcy(a), którzy ruszyli się w tej turze mogą zostać użyci to złapania robotów (dla przypomnienia wydane w tej turze Baterie powinny być na Płytkach sterujących).
- Obrońca, który zakończył ruch na Płytce planety na krawędzi planszy, może złapać robota z najbliższego stosu (jak na obrazku poniżej)

UWAGA: Obrońca, który zakończył ruch na Bazie może złapać robota z dowolnego stosu.



Przykład:
W turze gracza zostali przesunięci: żółty i czerwony Obrońca. Gracz może złapać jednego z trzech Zbiegłych robotów oznaczonych zieloną lub czerwoną ramką. Nie może natomiast złapać robota zaznaczonego niebieską ramką, ponieważ niebieski obrońca się nie poruszył.

- Po opłaceniu kosztu złapania Zbiegłego Robota (widoczny na karcie) weź tę kartę ze stosu i połóż po prawej stronie swojej Planszy gracza. Zdobywasz jednorazowy bonus oznaczony na karcie (jeśli jakiś jest). Następnie odkryj górną kartę z tego stosu.

Przykład:
Gracz płaci 2 Niebieskie kostki Energii i 1 Pomarańczową Energię, aby złapać Zbiegłego Robota. Zyskuje natomiast Zieloną kostkę Energii jako bonus.

Koniec tury

- **Kiedy aktywny gracz nie może lub nie chce wykonywać już pozostałych akcji, zwraca wszystkie Baterie z Płytek sterujących do Rezerwy i odwraca użyte płytki.**
  Teraz rozpoczyna się tura następnego gracza.

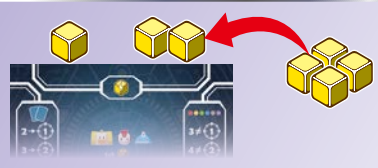
UWAGA: Nie odwracaj Płytek sterujących, które nie zostały użyte w tej turze.

Przykład:
Gracz decyduje się zakończyć turę. Zwraca 3 Baterie z 2 Płytek sterujących do Rezerwy i je odwraca. Dzięki temu Płytki sterujące, które może użyć następny gracz zmieniają się z „Żółty 2", „Czerwony 1" i „Żółty 1" (na górze) w „Niebieski 1"," Niebieski 2" i „Żółty 1" (na dole).

- **Gracz nigdy nie może posiadać więcej niż 5 kostek Energii na końcu swojej tury. Jeśli to się zdarzy, musi zwrócić nadwyżkę do rezerwy.**

Odpoczynek

- **Aktywny gracz może zdecydować, że nie chce wykonywać żadnej głównej ani dodatkowej Akcji.**
  W takim przypadku uzupełnia swój zapas Baterii do trzech kostek na zakończenie tury.



Przykład:
W swojej turze gracz zdecydował się odpocząć.
Ma 1 Baterię, więc dobiera 2 z Rezerwy i kończy turę.

Zakończenie gry i punktacja

- **Kiedy 2 stosy Zbiegłych Robotów skończą się, dokończcie obecną rundę, tak aby każdy z graczy zagrał równą liczbę tur w grze, po czym następuje koniec gry.**

Przykład:
Drugi stos Zbiegłych Robotów skończył się w turze gracza B. Gra skończy się po turze gracza D.

- **Każdy gracz uzyskuje Punkty Badań (PB) w końcowej punktacji za:**

1. **Sumę PB w lewym górnym rogu kart Zbiegłych Robotów, które złapał.**
2. **Trzy lub więcej różnych typów Zbiegłych Robotów według tabelki poniżej (maksymalnie 6 typów):**

Typy	3	4	5	6
PB	1	2	3	4

3. **Dwie lub więcej posiadanych Kart technologii według tabelki poniżej (maksymalnie 5 kart):**

Liczba kart	2	3	4	5
PB	1	2	4	6

UWAGA: Kostki Energii i Baterii nie punktują na koniec gry.

1. Karty Robotów: 12PB
2. Różne typy Robotów: 4 typy – 2PB
3. Karty technologii: 4 karty – 4PB

W sumie: 18PB

- **Gracz z najwyższą liczbą PB wygrywa. W przypadku remisu, wygrywa gracz z większą liczbą kostek Energii.**

Symbole

- Dowolna kostka Energii (gracz wybiera)
- Niebieska kostka Energii
- Pomarańczowa kostka Energii
- Zielona kostka Energii
- Bateria
- Zapłać… aby dostać
- Wymień
- Pobierz z rezerwy
- Rzuć kością
- Punkt Badań
- Złap…
- Karta technologii
- Typy robotów
- Pomniejsz koszt o…
- Albo

Wskazówki

- Zwróć uwagę na współdziałanie kart technologii.
- Staraj się wykonywać po 2 główne akcje w każdej turze, aby efektywniej zbierać kostki Energii.
- Bez baterii nie ma akcji. Unikaj zbyt częstego odpoczynku.
- Koniec gry może przyjść szybciej, niż się wydaje. Zużywaj baterie i kostki Energii, gdyż na koniec gry nie przynoszą one punktów.

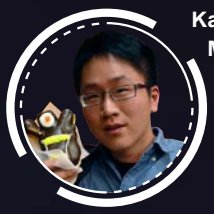
Warianty gry

- Doświadczonym graczom polecamy zagrać w bardziej taktyczny wariant rozgrywki, który wprowadza następujące 2 zmiany w zasadach (uwaga: czas gry może się nieco wydłużyć):
  - Gracze mogą wykonywać 1 lub 2 dodatkowe akcje w swojej turze.
  - Gracze mogą wykonywać akcje główne i dodatkowe w dowolnej kolejności (przykład: główna, dodatkowa, główna, dodatkowa).

Autorzy

Projekt gry: Wei-Min Ling
Ilustracje: Maisherly Chan
Produkcja: Wei-Min Ling
Wersja polska: Lucrum Games
Skład graficzny: Łukasz Kempiński
Polskie tłumaczenie: Mateusz Szwarga
Redakcja: Małgorzata Arak
Konsultacje: Bartosz Chlebicki

Projektant chciałby podziękować:



Kawiarni Cama za pyszną kawę, Maisherly za wspaniały pomysł i ilustracje, wszystkim partnerom EmperorS4 za porady, a także wszystkim testerom, którzy dali nam tak wiele cennych uwag.

Graficzka chciałaby podziękować:

Kierownikom sklepu, właścicielom i graczom, którzy z chęcią doradzali w sprawie okładki, Wei-Min za to, że zawsze pracuje ze mną do północy i za pomysły, które przynosi, a także wszystkim przyjaciołom, którzy zgodzili się testować grę.

Wydawca chciałby podziękować:

Dystrybutorom, sprzedawcom oraz wydawcom za współpracę i wsparcie, recenzentom i blogerom za recenzje i prezentacje, ale przede wszystkim graczom, którzy postanowili kupić i zagrać w grę. Bez wsparcia i pomocy was wszystkich nie udałoby się stworzyć Obrońców Galaktyki!

© 2018 EmperorS4 Technology Co., Ltd.
All Rights Reserved.

16F-2, No.267, Sec. 2, Dunhua S. Rd., Da'an Dist., Taipei City 106, Taiwan (R.O.C.)
+886-2-2732-6972
Boardgamelove@bgl.com.tw
www.EmperorS4.com

Dystrybucja:
Wydawnictwo Lucrum
Zamówienia hurtowe:
lucrum@lucrum.pl
tel. 33 812 69 90
www.lucrumgames.pl
/lucrumgames

Opis planet

Gracz dostaje wybraną przez siebie kostkę Energii oraz Baterię z rezerwy.

Typ: „Baza”

Gracz dostaje Niebieską kostkę Energii oraz Baterię z Rezerwy.

Typ: „Pulsar”

Gracz dostaje Pomarańczową kostkę Energii oraz Baterię z Rezerwy.

Typ: „Złoże”

Gracz dostaje Zieloną kostkę Energii oraz Baterię z Rezerwy.

Typ: „Pierścienie”

Gracz dostaje 3 Baterie z Rezerwy.

Typ: „Pulsar”

Gracz rzuca kością i dostaje poniższe surowce w zależności od wyniku:

- 1: dwie baterie
- 2-4: wybraną przez siebie kostkę Energii oraz baterię
- 5-6: dwie wybrane przez siebie kostki Energii

Typ: „Oaza”

Gracz płaci dowolną kostkę Energii, aby dostać 5 baterii z rezerwy.

Typ: „Oaza”

Gracz płaci dowolną kostkę Energii oraz jedną baterię, aby dostać Niebieską, Pomarańczową oraz Zieloną kostkę Energii z rezerwy.

Typ: „Pierścienie”

Gracz przesuwa Znacznik surowców o 1 do 3 pól, otrzymując odpowiednie kostki Energii za każde pole. Pierwsza kostka Energii nie kosztuje nic. Druga i trzecia kostka Energii kosztują 1 Baterię za każdą kostkę.

Typ: „Złoże”

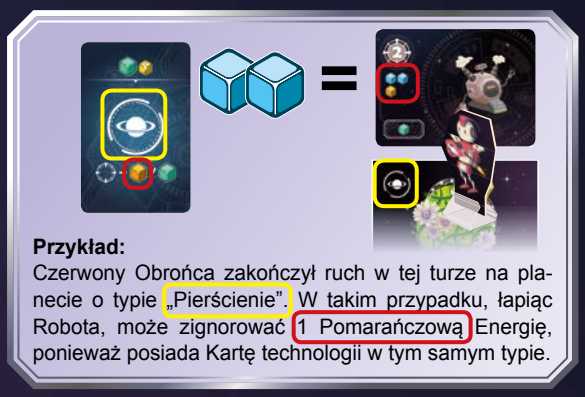
Przykład:
Gracz aktywuje planetę. Przesuwa znacznik surowców o 1 pole i dostaje Zieloną kostkę Energii. Potem decyduje się zapłacić jeszcze 2 Baterie, aby dostać Niebieską i Pomarańczową kostkę Energii.

Opis Technologii

- Poniżej znajduje się opis działania Kart Technologii. Sprawdźcie działanie karty w momencie, gdy pojawi się ona w grze.
- Kiedy gracz pozyskuje Kartę Technologii, kładzie ją po lewej stronie swojej planszy gracza. Efekt działa już w turze, w której została pozyskana.

Jeśli Obrońca zakończył ruch na Płytce planety, której typ (symbol w lewym górnym rogu) pasuje do Karty technologii, to złapanie Zbiegłego Robota przez tego Obrońcę w tej turze kosztuje 1 kostkę Energii mniej (w jednym z dwóch kolorów na Karcie technologii).

UWAGA: Są 4 typy planet, do każdego typu istnieją po 2 karty technologii. Jeśli gracz posiada obie, to efekt się sumuje.



Przykład:
Czerwony Obrońca zakończył ruch w tej turze na planecie o typie „Pierścienie". W takim przypadku, łapiąc Robota, może zignorować 1 Pomarańczową Energię, ponieważ posiada Kartę technologii w tym samym typie.

Jeśli Obrońca zakończy ruch na Płytce planety, której typ pasuje do Karty technologii, aktywny gracz natychmiast otrzymuje 1 Baterię z Rezerwy.

Na końcu tury gracza, jeśli posiada on mniej niż 3 Baterie, to otrzymuje jedną z Rezerwy.

UWAGA: Efekty się sumują.

Kiedy gracz ma zapłacić kostkami Baterii, może zapłacić 1 kostkę Energii danego koloru, aby otrzymać 2 Baterie i vice versa.

Kiedy gracz ma zapłacić kostkami Energii, dwa typy podane na Karcie technologii mogą być wykorzystywane zamiennie.

Kiedy gracz porusza się Obrońcą o kolorze zgodnym z Kartą technologii, może (lecz nie musi) poruszyć się o jedno pole dalej w tym samym kierunku.