

DEMETER



MORIA



Matthieu Verdier

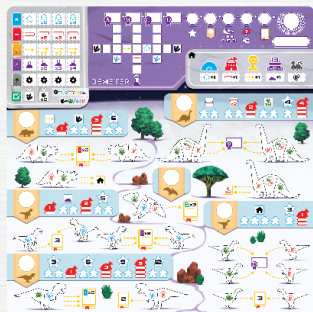


Oliver Mootoo, David Sitbon



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

100 Arkuszy Punktacji



75 Kart Akcji (po 15 kart w każdym z 5 kolorów)



6 Kafli Gatunków



6 Kafli Celów



1 Planszетка Celów



Instrukcja

Dodatek: 6 Kart Promów Kolonizacyjnych do gry Ganimedes

TEMAT ORAZ CEL GRY

Jako naukowcy właśnie wsiedliście na pokład statku kosmicznego odlatującego z Ganimedesa na planetę zwaną Demeter 1. Demeter to czerwony karzeł, wokół którego orbitują dwie bliźniacze planety: Demeter 1 i Demeter 2. Każda z nich ma indeks podobieństwa do Ziemi równy 0,98. Pierwsze loty rozpoznawcze wykryły obecność dinozaurów na Demeter 1, a Waszym zadaniem będzie je skatalogować. Zbadajcie i odkryjcie sekrety pierwszej planety Demeter! **Celem gry jest zdobycie największej liczby PM (Punktów Misji) spośród wszystkich graczy.** Punkty te reprezentują Twoją zdolność do odkrywania i badania dinozaurów w ich naturalnym środowisku.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

[1] Każdy z graczy bierze po jednym Arkuszu Punktacji oraz coś do pisania.

[2] Posegreguj Karty Akcji na 5 stosów według kolorów, po 15 kart w każdym. Wszystkie stosy umieść na środku obszaru gry, rewersem do góry. **Usuń z gry po 3 wierzchnie karty z każdego stosu** – nie będą one używane w tej rozgrywce.

[3] Weź Planszетkę Celów i umieść ją obok stosów Kart Akcji. Spośród wszystkich Kafli Celów **wylosuj 4** (ich strona nie ma znaczenia) i umieść je na górze Planszетки Celów – od A do D. Pozostałe Kafle Celów odłóż do pudełka – nie będą one używane w tej rozgrywce.

[4] Umieść 6 Kafli Gatunków złotą stroną do góry obok stosów Kart Akcji.

[5] Każdy z graczy **zamalowuje jedną część dowolnego dinozaura** na swoim Arkuszu Punktacji (dinozaury składają się z 1, 2 lub 3 części). Pamiętajcie, żeby symbol w kółku pozostał widoczny przez całą rozgrywkę. **Jesteście teraz gotowi do gry!**



PRZEBIEG GRY

Gra składa się z **12 rund**. Każda z nich podzielona jest na 3 fazy rozgrywane w poniższej kolejności:

- 1** Odkryj po jednej Karcie Akcji z każdego stosu
- 2** Wybierz jedną z kart i wykonaj związaną z nią Akcję
- 3** Otrzymaj bonus z wybranej karty

OPIS KARTY

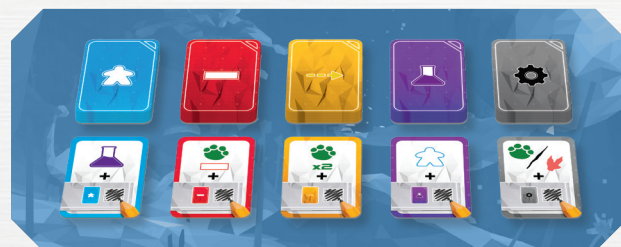
AKCJA

BONUS



FAZA 1 – ODKRYCIE KART AKCJI

Odkryj po jednej karcie z każdego z pięciu stosów i połóż obok nich. Są to dostępne Karty Akcji w tej rundzie.



FAZA 2 – WYBRANIE KARTY I WYKONANIE AKCJI

Każdy z graczy, równocześnie, wybiera jedną Kartę Akcji spośród pięciu dostępnych, **nie zabierając jej**. Następnie wszyscy wykonują poniższe kroki w podanej kolejności:

- 1** Zakreśl (obrysowując kontur) skrajny lewy kwadrat w rzędzie obszaru Akcji odpowiadającemu kolorowi wybranej karty.



Przykład:

Ania wybrała w tej rundzie czerwoną kartę. Zakreśla pierwszy od lewej pusty (jeszcze niezamalowany) kwadrat w czerwonym obszarze Akcji na swoim Arkuszu Punktacji.

2 Wykonaj akcję pokazaną w górnej części Karty Akcji.

WAŻNE:

-  Kilku graczy może wybrać tę samą kartę w danej rundzie.
-  Gdy gracz wybierze już 4 razy karty tego samego koloru, nie może więcej wybrać tego koloru.
-  Jeśli na karcie znajduje się kilka symboli Akcji, kolejność ich rozpatrywania jest dowolna. Jeśli symbole rozdzielone są znakiem « / » gracz wybiera jeden z nich.
-  **Wykonaj wszystkie Akcje z karty**, zanim otrzymasz bonusy zdobyte z ich pomocą. Jeśli otrzymujesz kilka bonusów naraz, możesz je wykonać w dowolnej kolejności.



Przykład: Ania wykonuje Akcję z czerwonej karty: zamalowuje 2 części dinozaurów z symbolem (na tym samym dinozaurze lub dwóch różnych).

FAZA 3 – OTRZYSKANIE BONUSÓW

Każdy z graczy, jednocześnie, zamalowuje zakreślony wcześniej kwadrat odpowiadający wybranej karcie i zdobywa związany z nim bonus:

Niebieska karta: zatrudnij 1/2/3/4 Naukowców.

Czerwona karta: wybuduj 1/2/3/4 Posterunki Obserwacyjne.

Żółta karta: zbadaj 1/2/3/4 razy zakreślając symbole .

Fioletowa karta: awansuj 1/2/3/4 pola na Szczęblach Nauki.

Szara karta: wybierz dowolny bonus spośród powyższych czterech (aktywujesz go zawsze tylko raz).

Jeśli wzniosłeś budynek i nie wykorzystasteś jego umiejętności w tej rundzie, możesz jej użyć wraz z wybranym bonusem (patrz: Wznoszenie Budynków).



Przykład: Ania wybrała w tej rundzie szarą kartę. Po wykonaniu Akcji z karty zamalowuje kwadrat w szarym obszarze Akcji na Arkuszu Punktacji oraz otrzymuje związany z nim bonus. Decyduje się awansować o 1 pole na Szczęblach Nauki. Wcześniej zbudowała Laboratorium  i jeszcze nie użyła go w tej rundzie, dlatego może awansować o jedno pole dalej na Szczęblach Nauki.



KONIEC RUNDY

Jeśli przynajmniej jeden z graczy odkrył cały gatunek dinozaura (patrz: Odkrywanie Gatunków), odwróć odpowiadający mu Kafel Gatunku na srebrną stronę. Od teraz wszyscy pozostali gracze zdobywają 2PM mniej za całkowite odkrycie tego gatunku.

Po 12 rundach, gdy wyczerpią się stosy Kart Akcji, gra kończy się natychmiast i następuje punktacja końcowa.



AKCJE

Gracze wykonują akcje na kilka sposobów:

Podczas Fazy 2 każdej rundy: kiedy wybierają kartę.

Podczas Fazy 3 każdej rundy: kiedy otrzymują bonusy z wybranych kart.

Podczas Fazy 2 i 3: kiedy otrzymują bonusy z kwadratowych pól ☐ na Arkuszu Punktacji.



ODKRYWANIE GATUNKÓW

Poznanie gatunków dinozaurów żyjących na Demeter 1 jest jedną z najważniejszych części Twojej misji: to pierwszy krok do zrozumienia życia tych zwierząt w ich naturalnym środowisku.

Zamaluj część dowolnego dinozaura z symbolem odpowiadającym temu na Karcie Akcji (🐦, 🐾 lub 🔥) lub w obszarze bonusów (patrz: Bonusy kolumny). 🐾 oznacza Symbol Uniwersalny: możesz zamalować dowolną część dinozaura. Jeśli na Karcie są dwa symbole oddzielone znakiem « / » wybierz tylko jeden z nich.

- ⚙️ Kiedy zamalowujesz części dinozaura, symbol w kółku pozostaw widoczny - ułatwi to liczenie punktów na koniec gry.
- ⚙️ Kiedy uda Ci się zamalować całego dinozaura zostaje on odkryty! W dalszej części gry pogłębisz wiedzę o tym gatunku.
- ⚙️ Jeśli zamalujesz wszystkie dinozaury jednego gatunku, brawo! Ten gatunek został właśnie odkryty, a w nagrodę zdobywasz PM z przypisanego do niego Kafla Gatunku. Wpisz tę wartość w odpowiednie pole na Arkuszu Punktacji. Jeśli dany gatunek został odkryty po raz pierwszy, odwróć jego Kafel Gatunku srebrną stroną do góry (z wartością 2 PM mniej). Od tej pory pozostali gracze, za odkrycie tego gatunku, otrzymają punkty widoczne na srebrnej stronie Kafla tego Gatunku.



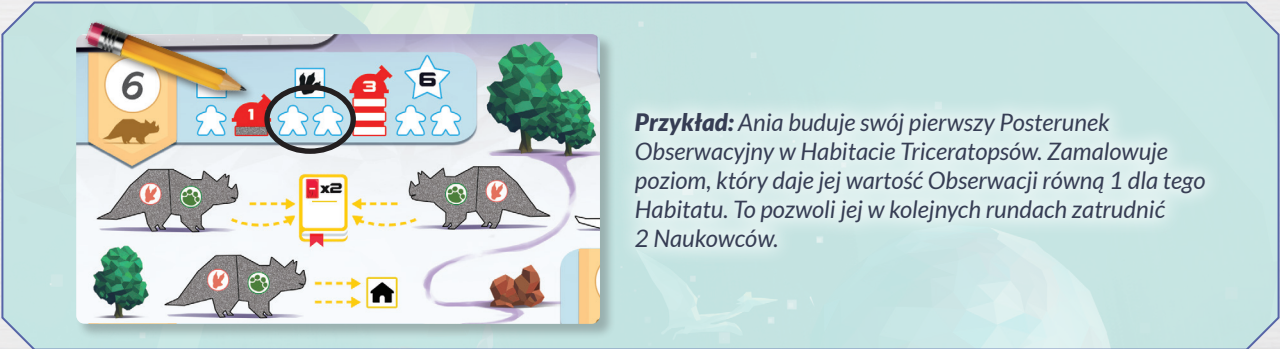
BUDOWANIE POSTERUNKU OBSERWACYJNEGO

Akcja budowania Posterunków Obserwacyjnych pozwoli Ci zatrudnić więcej Naukowców oraz zwiększy wartość Twoich odkryć.

Zamaluj najniższy dostępny poziom **Posterunku Obserwacyjnego** w dowolnym Habitacie, zaczynając od tego położonego najbardziej po lewej stronie. **Habitat** to obszar na Twoim Arkuszu Punktacji, na którym znajdują się dinozaury tego samego gatunku. Po zamalowaniu wszystkich poziomów Posterunku Obserwacyjnego zostaje on wybudowany. Twoja wartość Obserwacji jest równa wartości wskazanej nad wybudowanym Posterunkiem Obserwacyjnym.

WAŻNE:

- ❖ Jeśli budujesz kilka Posterunków Obserwacyjnych podczas tej samej akcji, możesz rozdzielić je pomiędzy kilka Habitatów. Pamiętaj, że wciąż musisz zamalowywać poziomy od lewej strony.
- ❖ Wartość Obserwacji Habitatu jest równa wartości przypisanej ukończonemu Posterunkowi Obserwacyjnemu znajdującemu się najbardziej na prawo.
- ❖ Budowanie Posterunków Obserwacyjnych pozwala zatrudniać więcej Naukowców i zdobywać więcej PM na koniec gry.



Przykład: Ania buduje swój pierwszy Posterunek Obserwacyjny w Habitacie Triceratopsów. Zamalowuje poziom, który daje jej wartość Obserwacji równą 1 dla tego Habitatu. To pozwoli jej w kolejnych rundach zatrudnić 2 Naukowców.

★ ZATRUDNIANIE NAUKOWCÓW

Zatrudnij Naukowców do zbadania Habitatów każdego z gatunków. Będziesz potrzebować Posterunków Obserwacyjnych, aby móc zatrudnić ich więcej, ale ten trud wart jest swojej ceny!

Zamaluj wskazaną liczbę **Naukowców** w dowolnym Habitacie, zaczynając od lewej strony.

Nie możesz zatrudniać Naukowców na prawo od **niewybudowanego Posterunku Obserwacyjnego**.

WAŻNE:

- ⚙ Jeśli zatrudniasz kilku Naukowców w tej samej akcji, możesz rozdzielić ich pomiędzy kilka Habitatów.
- ⚙ Po zatrudnieniu wszystkich Naukowców pod polem z bonusem , zamaluj je i rozpatrz efekt tego bonusu.
- ⚙ Jeśli zatrudnisz wszystkich Naukowców w danym Habitacie, otrzymasz za nich punkty na koniec gry.

1

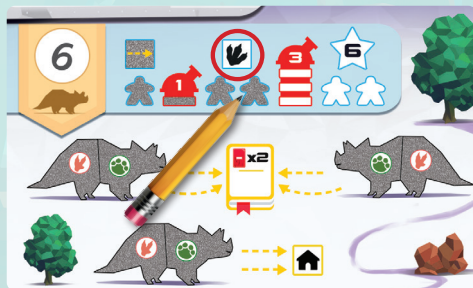
NIE



Przykład 1: Ania zatrudnia 2 Naukowców: jako że nie wybudowała żadnego Posterunku Obserwacyjnego przy Habitacie Raptorów , nie może ich tutaj zatrudnić.

2

TAK



Przykład 2: Zamiast tego, Ania decyduje się kontynuować zatrudnianie Naukowców w Habitacie Triceratopsów . Wcześniej wybudowała tam Posterunek Obserwacyjny, dzięki któremu może zatrudnić w nim 2 Naukowców. W wyniku tego ruchu otrzymuje bonus: może zamalować dowolną część dinozaura.

BADANIE ODKRYTYCH GATUNKÓW

Poznanie życia zwierząt żyjących na Demeter 1 jest kolejnym ważnym aspektem Twojej misji. Im więcej odkryjesz dinozaurów, tym więcej korzyści przyniesie Ci ich zbadanie.

Zaznacz odpowiednią liczbę symboli -- ➡.

Możesz zaznaczyć tylko symbole znajdujące się przy już **odkrytych dinozaurach**. --> Symbole niewykorzystane przepadają. Gdy zaznaczysz wszystkie symbole przy danym bonusie, otrzymujesz go:

⚙️ Natychmiast: jeśli ten bonus znajduje się w ☐.

Przykład:  : ten bonus pozwala na natychmiastowe zamalowanie 2 czerwonych części dinozaurów (na jednym dinozaurze lub dwóch różnych).

Na koniec gry: jeśli jest to Cel lub punktowanie Zbadanych Dinozaurów.

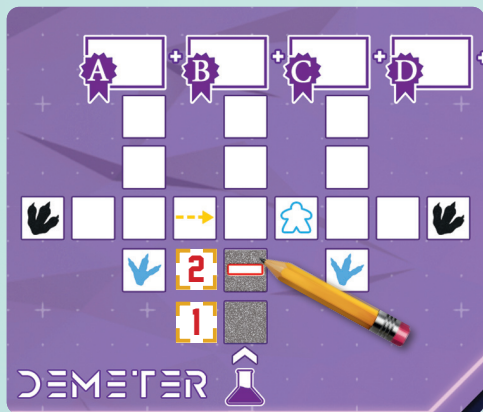


Przykład: Ania bada Triceratopsy, które wcześniej odkryła, zamalowując symbol . Kiedy zamaluje drugi symbol obok tego dinozaura, będzie mogła wybudować dowolny budynek.

AWANSOWANIE NA SZCZEBLACH NAUKI

Badania naukowe dadzą Ci na początku zwykle bonusy (Naukowców, Posterunki Obserwacyjne). Jednak z czasem, im więcej w nie zainwestujesz, tym większe przyniosą Ci korzyści, np.  , lub możliwość odblokowania do 3 Celów. Jak mawiał Pan Miyagi: cierpliwości! :)

Zamaluj pierwsze dostępne pole na **Szczablach Nauki (przy fiołce ze strzałką)**. Kolejne pole, które zamalujesz, musi sąsiadować z co najmniej jednym wcześniej już zamalowanym polem. Gdy zamalujesz pole zawierające bonus, otrzymujesz go natychmiast po zakończeniu akcji Awansowania.



Przykład: Ania awansuje 2 pola na Szczęsłach Nauki:
[1] najpierw zamalowuje pierwsze pole na dole **[2]**.
 Następnie zamalowuje kolejne pole, które styka się
 z tym, które już zamalowała. To pole pozwala jej
 wybudować Posterunek Obserwacyjny.

WZNOSZENIE BUDYNKÓW

Buduj zaawansowane struktury z wykorzystaniem organicznych materiałów, aby lepiej poznać Demeter 1 i jej mieszkańców.

Zakreśl Budynek odpowiadający temu, który zamierzasz wznieść. Każdy z budynków posiada stałą umiejętność, którą możesz aktywować **raz na rundę**.



Radar: gdy badasz odkryte gatunki, możesz zaznaczyć jeden dodatkowy symbol .



Obserwatorium: gdy budujesz Posterunek Obserwacyjny, zbuduj o jeden poziom więcej.



Uniwersytet: gdy zatrudniasz Naukowców, zatrudnij jednego więcej.



Laboratorium: gdy awansujesz na Szczablach Nauki, awansuj o jedno pole więcej.



Łazik lądowy: kiedy odkrywasz dinozaury, możesz zamienić jeden symbol dowolnego koloru , ,  na Symbol Uniwersalny .

BONUS KOLUMNY

Jest to bonus otrzymywany natychmiast po zamalowaniu ostatniego pustego pola w kolumnie w obszarze Akcji na Arkuszu Punktacji. Wykorzystaj ten bonus, **zanim wykonasz Akcje** z karty!

 Kiedy gracz zapełnia swoją pierwszą kolumnę, **natychmiast** zdobywa jeden Symbol Uniwersalny .

 Kiedy gracz zapełnia swoją drugą kolumnę, natychmiast zdobywa dwa Symbole Uniwersalne .



Przykład: Ania wybrała w tej rundzie fioletową kartę. Tym samym zapełniła pierwszą kolumnę i otrzymała związany z nią Symbol . Następnie normalnie rozgrywa swoją turę.



KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

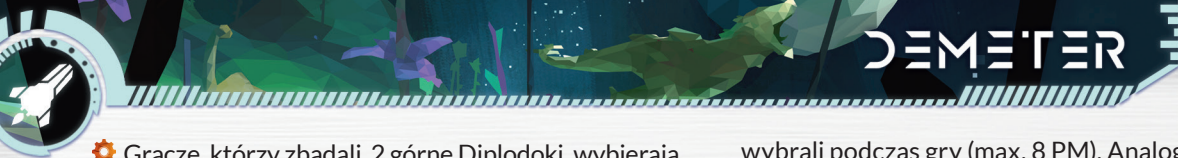
Po zakończeniu 12. rundy, gracze podliczają Punkty Misji w następujący sposób:



1 CELE:



Gracze, którzy zamalowali na Szczablach Nauki pole sąsiadujące z polem Celu (A, B lub C), zdobywają PM zgodnie z wartością na Kaflu Celu (0, 5 lub 10) i wpisują je w odpowiednie okienko na Arkuszu Punktacji.



- ❗ Gracze, którzy zbadali 2 górne Diplodoki, wybierają dowolny cel i zdobywają za niego punkty .
- ❗ Gracze, którzy zbadali 4 Gallimimy otrzymują punkty za Kafel Celu umieszczony przy literce D .

Ważne: nie można dwukrotnie zdobyć punktów za ten sam Cel!

2 NAUKOWCY:

- ★ Gracze, którzy zatrudnili wszystkich **Naukowców** w danym Habitacie, otrzymują PM oznaczone gwiazdką na końcu toru Habitatu. W Habitacie Tyranozaura policz najwyższą wartość (3, 6, 9 lub 12 PM) osiągniętą przez Twoich Naukowców.

3 CAŁKOWICIE ODKRYTE GATUNKI:

-  Zsumuj wartość PM wszystkich swoich całkowicie odkrytych gatunków.

4 RÓŻNORODNOŚĆ GATUNKOWA:

-   Zdobądź 1/3/6/10/15/21 PM za odkrycie przynajmniej 1 dinozaura z 1/2/3/4/5 lub 6 różnych gatunków.

5 WARTOŚĆ OBSERWACJI W HABITACIE:

-   W każdym Habitacie pomnóż liczbę odkrytych dinozaurów przez wartość Obserwacji wybudowanego Posterunku Obserwacyjnego, który jest położony najbardziej na prawo. Dodaj wyniki z wszystkich Habitatów i zapisz tę wartość w odpowiednim miejscu na Arkuszu Punktacji.

6 ZBADANE DINOZAURY:

-  Gracze, którzy zbadali 2 Triceratopsy, zdobywają 2 PM za każdą **czerwoną kartę**,  x2, którą

wybrali podczas gry (max. 8 PM). Analogicznie, policz punkty za Raptory (**karty fioletowe**  x2) i Tyranozaury (**karty niebieskie**  x2).

- ❗ Gracze, którzy zbadali Pterodaktyla, zdobywają 3PM za każdą zapełnioną kolumnę w obszarze Akcji (0, 3 lub 6PM za 0, 1 lub 2 kolumny).

- ❗ Policz PM za pozostałe zbadane dinozaury (zazwyczaj 2 lub 3 punkty).

Zsumuj wszystkie wartości ze zbadanych dinozaurów i zapisz wynik na Arkuszu Punktacji.

Zsumuj punkty ze wszystkich kategorii: gracz z największą liczbą Punktów Misji wygrywa grę!
W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



Każdy cel wart jest 0,5 lub 10 PM, w zależności od osiągniętego progu.



Suma punktów zdobytych za wszystkie całkowicie odkryte gatunki (6–10 PM – zdobywasz dodatkowe 5PM, 11PM i więcej – zdobywasz 10PM).



Liczba zatrudnionych Naukowców.



Liczba różnych Gatunków, które zbadateś przynajmniej raz .



Liczba wzniesionych Budynków.



Całkowita Wartość Obserwacji:
zsumuj najwyższe wartości
Obserwacji ze wszystkich swoich
Habitatów.



Liczba wykonanych badań
odkrytych gatunków -->.



Liczba zamalowanych pól
na Szczablach Nauki.



Liczba zamalowanych części
dinozaurów z symbolem 
środkowa część Diplodoka liczy
się jako symbol  dla tego Celu.



Liczba odkrytych dinozaurów
z różnych gatunków (każdy
gatunek jest liczony tylko raz).



Liczba zamalowanych części
dinozaurów z symbolem .



Liczba zamalowanych części
dinozaurów z symbolem 
środkowa część Diplodoka liczy
się jako symbol  dla tego Celu.

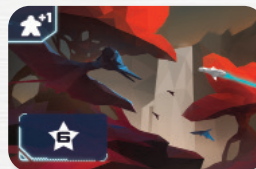


Liczba odkrytych dinozaurów.



BONUS KARTY PROMÓW

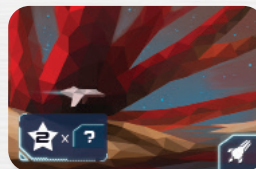
KOLONIZACYJNYCH DO GRY GANIMEDES



6 PZ (Ten statek wymaga
dodatkowego kolonizatora
dowolnego koloru, aby
wystartować).



2 PZ za każdy wahadłowiec,
który wymaga odrzucenia
płytki kolonizatora jako
dodatkowego kosztu.



2 PZ za każdy prom
kolonizacyjny z bonusem
startowym (wliczając ten).
Dodatkowo dobierz kartę
promu kolonizacyjnego.

Twórcy

Twórca gry: Matthieu Verdier

Ilustracje i Design Graficzny: Oliver Mootoo & David Sitbon

Development: Sorry We Are French

Spisanie zasad: Matthieu Verdier

Tłumaczenie: Andrzej Jarzyna

Producent: Emmanuel Beltrando

Wydanie Polskie: Moria Games sp. z o.o.

Korekta: Agata Freindorf

Skład wersji polskiej: Agnieszka Lipa-Wośko

Thanks

The SWAF Team for its trust, the playtests and improvements

Oliver Mootoo, for the awesome cover

My friends and the gamers from Le Décalé, the

board game café in my hometown

My parents, who passed away too early to discover my first published game

Mathilde, this game is for you



WWW.SORRYWEARE.FR

 WWW.FACEBOOK.COM/SORRYWEAREFR

 [SORRY WE ARE FRENCH](#)

 [TWITTER.COM/SRYWEAREFR](https://twitter.com/SRYWEAREFR)

 [TWITTER.COM/EBELTRANDO](https://twitter.com/EBELTRANDO)

 [INSTAGRAM.COM/SORRYWEAREFRENCH](https://www.instagram.com/sorrywearefrench)



MORIA

MORIAGAMES.PL

 WWW.FACEBOOK.COM/MORIAGAMESPL

 [INSTAGRAM.COM/MORIAGAMESPL](https://www.instagram.com/moriagamespl)

WYDANIE POLSKIE:

MORIA GAMES SP. Z O.O.

UL. CICHY ZAKATEK 8

05-850 POGROSZEW-KOLONIA