
VLADIMÍR SUCHÝ
PULSAR 2849
INSTRUKCJA

SPIS ELEMENTÓW



dwustronna plansza gromady gwiazd zwana dalej planszą główną



dwustronna plansza kości



6 dwustronnych plansz technologii



plansza modyfikatorów kości



plansza żyrostacji



6 dwustronnych kafli celów



znacznik czasu



24 kafelki transmiterów



4 dwustronne plansze centrali



17 kafelków systemów planetarnych



6 pierścieni przejęcia pulsarów w każdym z 4 kolorów graczy



30 kafelków żyrostacji (10 każdego rodzaju)



3 kafelki nagród konstruktorskich wartości 7 punktów



3 kafelki nagród konstruktorskich wartości 4 punktów



12 kafelków premii eksploracyjnej



12 żetonów z czterema kostkami inżynierów



po 1 żetonie stu punktów w każdym z 4 kolorów graczy



12 żetonów modyfikatorów kości ±1



9 żetonów modyfikatorów kości +2



3 figurki rakiet w każdym z 4 kolorów graczy



30+ plastikowych znaczników w każdym z 4 kolorów graczy



znacznik mediany



25+ kostek inżynierów



czerwona kostka



instrukcja



podręcznik technologiczny

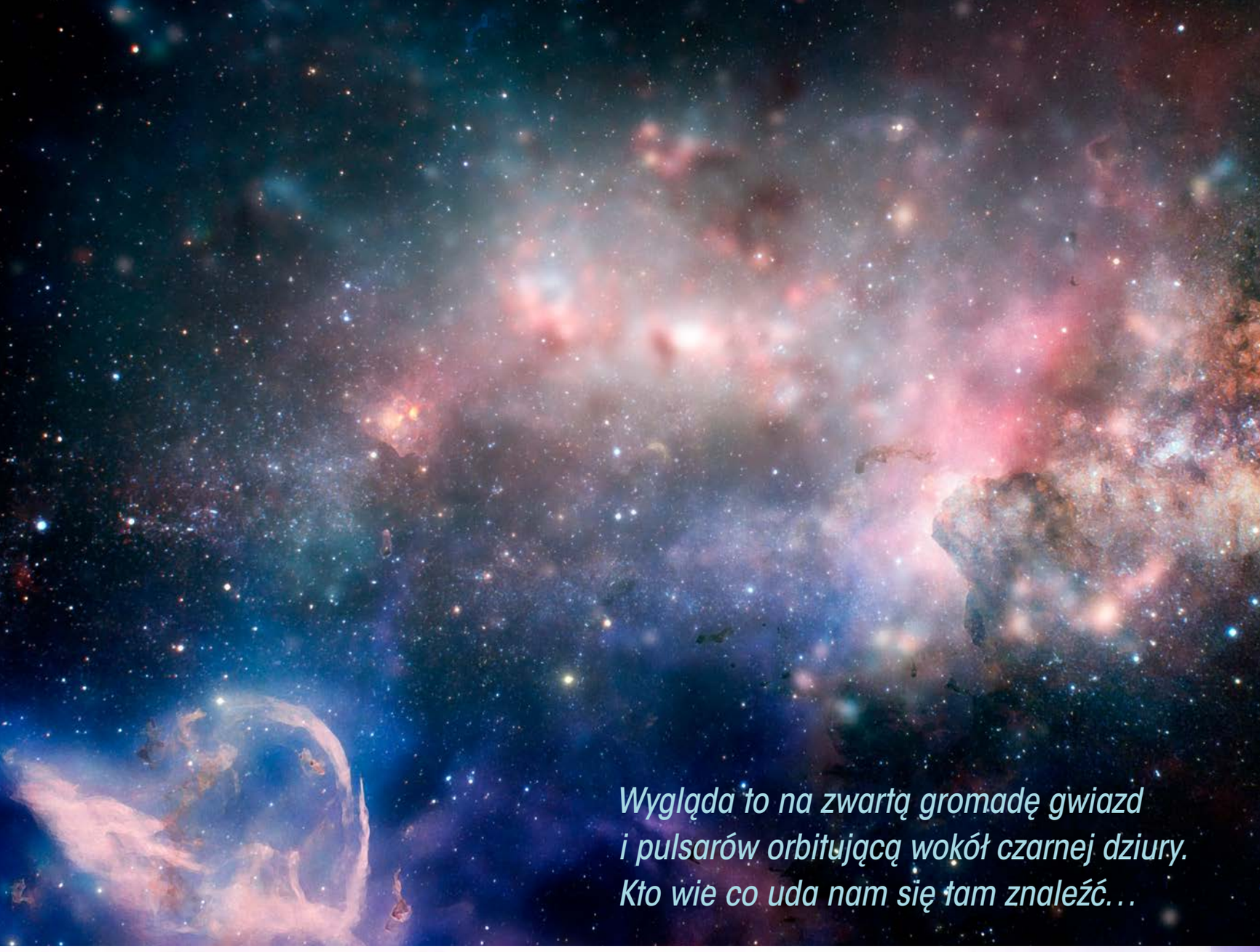


4 arkusze szybkiej pomocy



9 srebrnych kości

film z tłumaczeniem zasad dostępny pod adresem cge.as/puv



OMÓWIENIE

OPIS GRY

Jest rok 2849 i nadchodzi czas energetycznej hossy na kosmiczną skalę. Rywalizujące korporacje mają już statki badawcze na granicy gromady gwiazd bogatej w pulsary i są gotowe na eksploatację jej bogactw.

Gracze rozszerzają zasięg swoich korporacji, budując olbrzymie megastruktury w przestrzeni kosmicznej. Żyrodynamiczne stacje wirują wokół pulsarów i natychmiast przekazują energię na ogromne odległości. Transmitery energii wysyłają ją na odległe planety, które zostały niedawno odkryte przez zespoły badawcze. To galaktyczna okazja na zrobienie interesu!

ROZGRYWKA

Gra toczy się przez 8 rund. Każda runda składa się z następujących po sobie faz:

1. **Faza kości** – gracze po kolei wybierają kości.
2. **Faza akcji** – każdy gracz ma 1 turę, aby wydać wybrane kości na akcje.
3. **Faza produkcji** – gracze zdobywają punkty i przygotowują się do następnej rundy.

Punkty reprezentują sukcesy korporacji w dziedzinie redystrybucji energii. Na koniec gry gracze zdobywają dodatkowe punkty w oparciu o różne aspekty ich działalności. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

PRZYGOTOWANIE

Plansza kości. Należy ją obrócić na odpowiednią stronę i umieścić obok planszy głównej. To jedyna plansza, którą dostosowuje się do liczby graczy.

4 Tej strony używa się w rozgrywce dla 4 graczy.

2 3 Tej strony używa się w rozgrywce dla 2 albo 3 graczy.

Figurki rakiet i znaczniki należy ustawić tak, jak opisano na stronie 6.

Plansza główna. Należy umieścić ją na środku stołu. Można używać dowolnej strony planszy. Na jednej ze stron znajdują się miejsca będące ślepymi zaułkami, co wymusza zastosowanie trochę innej taktyki. W pierwszej grze zalecamy planszę bez zaułków – jest oznaczona ikoną ❄ na polu „0".

Kości. Liczba używanych kości zależy od liczby graczy.

9× **Rozgrywka dla 4 graczy** – należy użyć czerwonej kości i wszystkich 9 srebrnych kości.

7× **Rozgrywka dla 2 albo 3 graczy** – należy użyć czerwonej kości i 7 srebrnych kości. 2 pozostałe srebrne kości należy odłożyć do pudełka.

Na początku gry kości umieszcza się na czarnej dziurze w centrum planszy.

Znacznik mediany. Na razie należy go zostawić w pobliżu planszy kości.

Kafelki systemów planetarnych. Należy je zakryć, pomieszać i umieścić 16 z nich na polach systemów planetarnych na planszy głównej. Pozostały kafelek odkłada się bez patrzenia do pudełka.

Plansza żyrostacji. Należy ją umieścić w dowolnym miejscu obok planszy głównej.

Kafelki żyrostacji. Należy je pogrupować w stosy według rodzaju i ustawić każdy stos na odpowiednim miejscu planszy żyrostacji.

Kafelki nagród konstruktorskich. Należy przygotować 3 stosy – na każdym z nich układa się kafelek wart 4 punkty, a na nim kafelek wart 7 punktów. Stosy należy umieścić we wskazanych miejscach planszy żyrostacji.

Plansza modyfikatorów kości. Należy ją umieścić w dowolnym miejscu obok planszy głównej.

Żetony modyfikatorów kości ±1. Każdy gracz otrzymuje po 1 żetonie. Resztę umieszcza się w stosie na odpowiednim miejscu planszy modyfikatorów kości.

Żetony modyfikatorów kości +2. Należy je umieścić w stosie na odpowiednim miejscu planszy modyfikatorów kości.

Kafelki premii eksploracyjnej. Należy je potasować i ułożyć z nich zakryty stos w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

3 z 6 kafli celów. W pierwszej grze sugerujemy użyć 3 kafli oznaczonych symbolem ❄. Należy umieścić je obok planszy głównej zaznaczoną stroną do góry. W standardowej rozgrywce należy losowo wybrać 3 kafle i ułożyć je losową stroną do góry. 3 nieużywane kafle odkłada się do pudełka.



Znacznik czasu. Wskazuje obecną rundę. Należy go umieścić obok pierwszego rzędu technologii.

3 z 6 plansz technologii. Technologie występują w 3 kategoriach – I, II i III. Podczas rozgrywki każda kategoria wymaga 1 planszy. W standardowej grze można losowo wybrać planszę każdej kategorii. Na przykład DI, AII i CIII. Jednak w pierwszej rozgrywce zalecamy użyć plansz AI, AII i AIII. Plansze te opisano na pierwszej stronie przewodnika technologicznego. Należy umieścić je jedna nad drugą obok planszy głównej – najpierw planszę I, później II, a na końcu III.



Kostki inżynierów. Należy je umieścić w zasięgu wszystkich graczy.



Żetony z czterema kostkami inżynierów. Każdy żeton jest wart 4 kostki inżynierów. W dowolnej chwili gracze mogą wymieniać jedne na drugie.



Kafelki transmiterów. Należy je pogrupować zgodnie z literami – A, B i C. Każdą grupę układa się w stos stroną z literą do góry, a potem tasuje. Następnie trzeba stworzyć duży stos ze wszystkimi kafelkami C na dole, kafelkami B w środku i A na górze.

3 górne transmitery należy wyłożyć i umieścić je obok stosu tak, aby wszyscy gracze widzieli wydrukowane na nich srebrne kości.



Pozostałe elementy opisano na następnej stronie.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

KOMPONENTY GRACZY

Każdy gracz wybiera kolor i bierze następujące elementy w tym kolorze:

3 figurki rakiet
(w grze dla 3 i 4 graczy wykorzystywane są tylko 2 figurki)



6 pierścieni przejęcia pulsarów

żeton stu punktów



żeton modyfikatora kości ±1





znaczniki gracza



1 z 4 plansz centrali

W pierwszej rozgrywce plansze centrali należy zostawić w pudełku. W standardowej rozgrywce każdy gracz losuje planszę centrali i decyduje, której strony użyć podczas gry. Tę decyzję trzeba podjąć przed pierwszym rzutem kośćmi.

Każdy gracz powinien także wziąć arkusz szybkiej pomocy. Figurki rakiet, żeton stu punktów i część znaczników każdego gracza trafiają na planszę, tak jak wyjaśniono poniżej. Wszystkie pozostałe komponenty trzyma się na stole przed sobą.

USTAWIENIE POCZĄTKOWE

Kolejność graczy należy ustalić losowo, a następnie postawić ich figurki rakiet na odpowiednich miejscach pola kolejności tak, jak pokazano poniżej. Ta kolejność będzie obowiązywać podczas przygotowania i pierwszej rundy. Kolejność może ulec zmianie na koniec każdej rundy.

Każdy gracz ma także 2 znaczniki na planszy kości, które umieszcza się na torze inicjatywy i torze inżynierów. Znaczniki układa się jeden na drugim w odwrotnej kolejności, zaczynając od znacznika pierwszego gracza na dole po znacznik ostatniego gracza na górze, tak jak przedstawiono na obrazku.



Stosy ustawia się na polach startowych, które są oznaczone w ten sposób.

Przygotowanie rozgrywki trzyosobowej wygląda tak samo. Trzeba się jedynie upewnić, że gracze używają właściwej strony planszy kości. Przygotowanie rozgrywki dwuosobowej opisano na stronie 19.



Znaczników graczy używa się także jako znaczników punktacji, przemieszczając je wokół krawędzi planszy głównej. Pierwszy gracz zaczyna grę z 5 punktami. Drugi gracz z 6. Jeśli w rozgrywce bierze udział większa liczba graczy, trzeci otrzymuje na starcie 7 punktów, zaś czwarty – 8. Te dodatkowe punkty stanowią rekompensatę za późniejsze rozpoczęcie gry w pierwszej rundzie.

Każdy gracz umieszcza swój żeton stu punktów obok pola „0”.







Począwszy od ostatniego gracza i postępując w odwrotnej kolejności, każdy gracz wybiera niezajętą bramę wejściową na planszy głównej i umieszcza na niej swoją figurkę rakiety jako statek badawczy.

Uwaga! *W rozgrywce dla 3 albo 4 osób każdy gracz ma 1 figurkę na polu kolejności i 1 na bramie wejściowej. Trzecią figurkę należy zostawić w pudełku. Używana jest też w rozgrywce dwuosobowej, jak wyjaśniono na stronie 19.*



FAZA KOŚCI

OMÓWIENIE FAZY KOŚCI

Każda runda zaczyna się od rzutu kośćmi. W grze dla 4 osób używa się wszystkich 9 srebrnych kości. W grze dla 2 albo 3 osób używa się jedynie 7 srebrnych kości.

Każdy gracz wybiera 2 kości, których będzie używać do kupowania akcji podczas fazy akcji. Wybór kości wpływa na pozycję graczy na torze inicjatywy i torze inżynierów. Po dokonaniu wyboru powinna zostać 1 srebrna kość (albo 3 srebrne kości w rozgrywce dwuosobowej). Może zostać skopiowana jako kość premiowa podczas fazy akcji.

RZUT KOŚĆMI

Pierwszy gracz (ten, którego rakieta znajduje się na pierwszym miejscu pola kolejności) bierze wszystkie srebrne kości i nimi rzuca. W ten sposób ustala wartość kości na całą rundę. Każda kość powinna zostać umieszczona na planszy kości, na polu odpowiadającym jej wartości.

Uwaga! *Nie rzucaj czerwoną kością. Na razie zostaw ją na czarnej dziurze.*

OKREŚLENIE MEDIANY

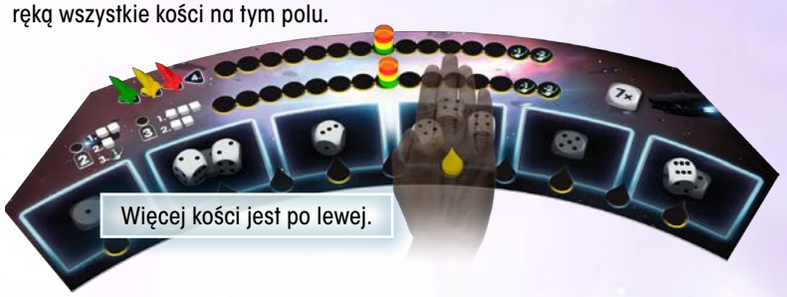
Wartość mediany grupy kości określana jest przez kość znajdującą się w jej środku.



Uwaga! *Przykłady pochodzą z rozgrywki dla 3 osób. W grze czteroosobowej używa się wszystkich 9 srebrnych kości.*

Prezentując sposób ustalenia mediany nowym graczom, należy ustawić wszystkie kości po kolei w linii. Kość mediany to kość znajdująca się w samym środku.

Znacznik mediany należy umieścić na polu z kością mediany, a następnie zakryć ręką wszystkie kości na tym polu.



Gdy pole z kośćmi jest zakryte, to łatwo określić, czy więcej kości znajduje się po lewej, czy po prawej stronie. Jeśli więcej kości jest po lewej, znacznik należy przestawić o 1 miejsce w lewo. Jeśli więcej kości jest po prawej, znacznik należy przestawić o 1 miejsce w prawo. W takich sytuacjach znacznik zatrzymuje się pomiędzy 2 polami na kości.



Jeśli po obu stronach jest tyle samo kości, znacznik pozostaje w tym samym miejscu – czyli na polu kości.

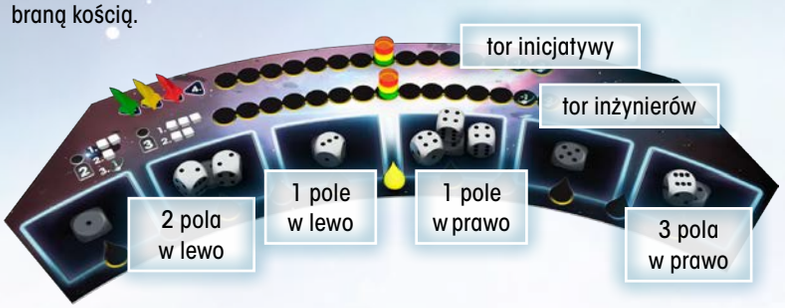


ZABIERANIE KOŚCI

Zaczynając od gracza startowego, gracze wybierają kości zgodnie ze swoją pozycją na polach kolejności. Gdy gracz bierze kość, przesuwa 1 ze swoich 2 znaczników w lewo albo prawo zależnie od pozycji tej kości względem znacznika mediany. Może wybrać przesunięcie znacznika inicjatywy albo znacznika inżynierów.

Przesuwanie wybranego znacznika

Jeśli gracz zabiera kość z pola na prawo od mediany, przesuwa swój znacznik w prawo. Jeśli zabiera kość z pola po lewej, przesuwa swój znacznik w lewo. Gracz przesuwa się o tyle miejsc, ile pól znajduje się między znacznikiem a wybraną kością.



Przykład



Zielony bierze kość z „2" i postanawia przesunąć swój znacznik inżynierów. Przesuwa go o 2 pola w lewo.

Jeśli znacznik mediany znajduje się na polu kości, gracz nie przesuwa swojego znacznika, zabierając kość z tego miejsca (zob. ilustracja poniżej).



Uwaga! *Przesunięcie się w lewo na torze może być równie korzystne co wzięcie dobrej kości. Tor inżynierów zapewnia dostęp do kostek inżynierów, zaś tor inicjatywy określa kolejność w następnej rundzie. Korzyści te otrzymuje się w fazie produkcji. Szczegółowe informacje znajdują się na stronie 16.*

Stosy

Jeśli w momencie ruchu na znaczniku gracza znajdują się znaczniki innych graczy, należy zostawić je na tym polu, zachowując ich kolejność. Jeśli miejsce, na które przesuwa się znacznik danego gracza, jest zajęte, to znacznik umieszcza się na znajdujących się już tam znacznikach. Znacznik na górze traktuje się jako będący przed znacznikami znajdującymi się niżej.

Sytuacje specjalne

Znacznika nie można przesunąć poza prawy kraniec toru. Jeśli żaden ze znaczników nie ma dość miejsca na ruch, trzeba wybrać inną kość.

W sytuacji, gdy pozostaną jedynie kości, których użycie spowodowałoby ruch znacznika poza prawą krawędź toru, można wybrać dowolną kość i dowolny tor. Należy umieścić wtedy swój znacznik na skrajnym polu po prawej, pod innymi znacznikami (jeśli tam są).

Jeśli wybrana kość spowodowałaby ruch poza lewy kraniec toru, po prostu przesuń swój znacznik na skrajne pole po lewej.

Jeśli znacznik gracza znajduje się w stosie na lewym krańcu i gracz postanowi ruszyć się dalej w „lewo" na tym torze, ustawia swój znacznik na górze stosu.

Przykład

Czerwony bierze kostkę pozwalającą na ruch o 1 pole w lewo. Postanawia przesunąć się na torze inicjatywy.





Druga kość

Gdy gracze wezmą po kolei po 1 kości, każdy z nich bierze drugą kość, ale w odwrotnej kolejności. W przykładzie podanym na tej stronie gracze wybierają kości następująco: Zielony, Żółty, Czerwony, Czerwony, Żółty, Zielony. Pierwszy gracz wybierze swoją drugą kość jako ostatni.

Wyjątek. *W rozgrywce dwuosobowej każdy gracz posiada 2 figurki rakiet na polach kolejności i wybiera kości zgodnie z ich rozstawieniem, jak opisano na stronie 19.*

W rozgrywce trzy- i czteroosobowej na planszy pozostanie 1 kość. W rozgrywce dwuosobowej będą to 3 kości. Mogą zostać skopiowane jako kość premiowa po wydaniu 4 kostek inżynierów w fazie akcji. Więcej szczegółów na stronie 15.

WARIANT RÓWNEGO STARTU

Aby uniknąć rzutów o zbyt mało zróżnicowanych wynikach w pierwszej rundzie, kości używane w tej rundzie można przygotować w następujący sposób:

- W rozgrywce dla 4 osób należy ustawić po kolei 6 kości na wartości „1", „2", „3", „4", „5" i „6". Pozostałymi 3 kośćmi należy rzucić.
- W rozgrywce dla 2 albo 3 osób należy ustawić po kolei 4 kości na wartości „2", „3", „4" i „5". Pozostałymi 3 kośćmi należy rzucić.

Medianę ustala się w normalny sposób.







Słuchajcie,
nasze źródło energii jest w zasadzie niewyczerpalne.
Możemy zrobić wszystko!

FAZA AKCJI

OMÓWIENIE FAZY AKCJI

Podczas fazy akcji każdy gracz ma 1 turę, podczas której wykonuje akcje, wykorzystując 2 wybrane przez siebie kości. W grze pojawią się także różne sposoby na zdobycie premiowej kości, która zapewnia dodatkową akcję. Dozwolone jest użycie tylko 1 premiowej kości na turę.

Gracze rozgrywają tury w kolejności pokazanej przez figurki rakiet na polach kolejności, począwszy od pierwszego gracza w danej rundzie.

PŁACENIE ZA AKCJĘ

Każda akcja w grze wymaga określonej kości. Płacąc za akcję, używa się kości o dokładnie takiej wartości.

Przykład



Do wykonania tej akcji potrzebna jest kość o wartości „3". Nie można użyć żadnej innej wartości.

Kość użyta do zapłaty za akcję powinna zostać umieszczona na czarnej dziurze jako przypomnienie, że nie może zostać ponownie wykorzystana w tej rundzie.

Modyfikacja kości

Każdy gracz rozpoczyna grę, posiadając 1 żeton modyfikatora kości ±1. W trakcie gry pojawią się sposoby na zdobycie kolejnych modyfikatorów. Żetony można wydać, aby zmienić wartość kości. Po wydaniu żetonu wraca on na planszę modyfikatorów.



Ten żeton może zmienić wartość kości o 1. Wydając go, gracz może na przykład zmienić wartość „4" na „3" albo „5".



Ten żeton można wydać, aby dodać wartość „2" do kości. Na przykład zmieniając wartość „4" na „6".

Przykład

Powiedzmy, że chcesz opatentować technologię z poprzedniego przykładu. Potrzebujesz wartości „3". Jeśli masz żeton ±1, możesz go wydać, aby zamienić kość o wartości „2" albo „4" w kość o wartości „3" i zapłacić za tę akcję.

Żetonów nie można łączyć. Nie można więc z „3" zrobić „6". Jednak niektóre technologie mogą pozwolić na wykonanie akcji z wartością niższą albo wyższą od wymaganej. Technologie takie można łączyć z modyfikatorem.

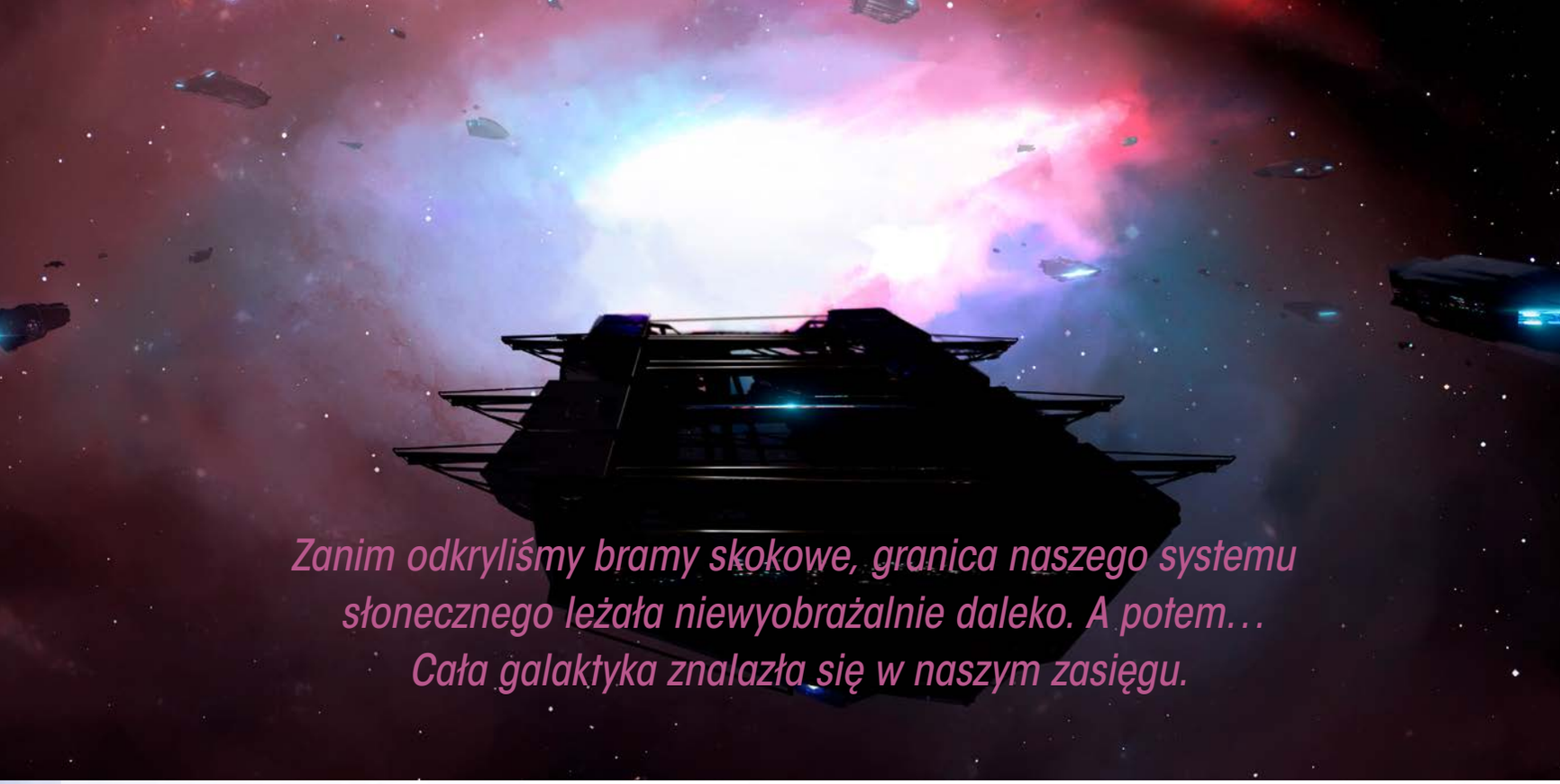
Można też zmienić kość na wartość wyższą od „6". Większość akcji nie wykorzystuje wartości „7" i „8", ale są to dozwolone wartości do lotu statkiem badawczym (zob. strona 10). Nie ma jednak dobrego powodu, by zmienić wartość kości na „0".

OMÓWIENIE AKCJI

W swojej turze można wykonać wiele różnych akcji:

- Polecieć statkiem badawczym.
- Eksploatować pulsary.
- Zbudować sieć transmiterów energii.
- Opatentować technologie.
- Pracować nad specjalnymi projektami w swojej centrali.

Pełna lista dostępnych akcji znajduje się na arkuszu szybkiej pomocy. Można wybierać tę samą akcję więcej niż raz. Jedynym ograniczeniem jest konieczność użycia odpowiedniej kości do każdej akcji.



Zanim odkryliśmy bramy skokowe, granica naszego systemu słonecznego leżała niewyobrażalnie daleko. A potem… Cała galaktyka znalazła się w naszym zasięgu.

LOT STATKIEM BADAWCZYM

Każdy gracz ma 1 statek badawczy. Jego zadaniem jest eksploracja gromady gwiazd, przejmowanie pulsarów i zakładanie baz na różnych planetach.

Brama wejściowa

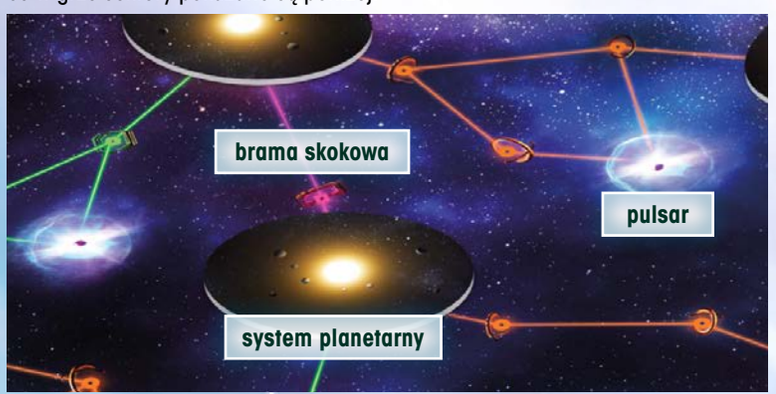


Każdy statek zaczyna lot na innej bramie wejściowej. Bramy wejściowe są wybierane na początku gry w odwrotnej kolejności graczy. Są to sektory startowe, z których rozpoczyna się pierwszy lot. Do bram wejściowych nie można wlatywać.

Lot

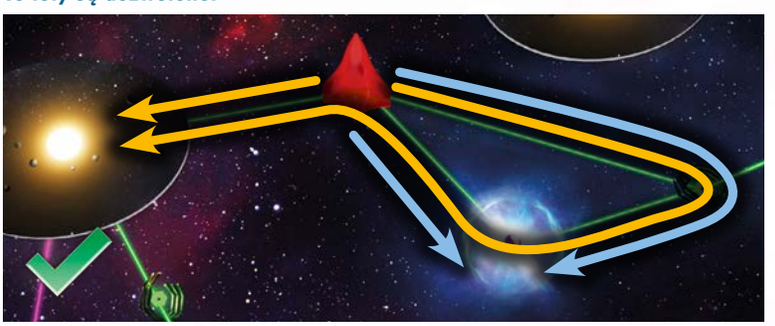
Aby polecieć statkiem, gracz płaci 1 kością o dowolnej wartości. Wartość ta określa liczbę segmentów w podróży. Gracz musi polecieć dokładnie na daną odległość – ani bliżej, ani dalej. Za pomocą żetonu modyfikatora można zagrać kość o wartości „7", a nawet „8". (Modyfikatory opisano na stronie 9). Loty na zerową odległość są niedozwolone.

Lot zawsze odbywa się segmentami. Każdy segment łączy 2 sektory. Występujące w grze sektory pokazane są poniżej.



Uwaga! *Niektóre pulsary są odizolowane, czyli nie prowadzi do nich żaden segment lotu. Nie możesz polecieć swoim statkiem badawczym do odizolowanego pulsara.*

Te loty są dozwolone:



Czerwony może zakończyć lot na pulsarze za pomocą kości z wartością „1" albo „2". Może zakończyć lot w systemie planetarnym dzięki kości z wartością „1" albo „4".

Podczas akcji (użycie 1 kości + modyfikacje) nie można lecieć tym samym segmentem więcej niż raz.

Te loty nie są dozwolone:



Czerwony chce zakończyć swój lot na pulsarze. Nie może wykorzystać wartości „3" ani „5". Ruchy te nie są dozwolone, ponieważ wymuszają ponowny przelot przez jakiś segment.

To ograniczenie odnosi się tylko do 1 lotu, czyli do 1 kostki. Jeśli w tej samej turze gracz przeprowadzi kolejny lot, może lecieć segmentami z poprzedniego lotu.

Planety

Statki badają systemy planetarne. Po przemieszczeniu statku należy odwrócić wszystkie zakryte systemy planetarne, które odwiedził dany gracz. Pojawią się nowe planety.

Podczas gry w mniej niż 4 osoby część z tych planet powinna być zablokowana przez kolory niebiorące udziału w grze. W rozgrywce dwuosobowej należy umieścić znacznik w nieużywanym kolorze na każdej planecie z oznaczeniem 3+. W rozgrywce dwu- albo trzyosobowej znacznik w nieużywanym kolorze umieszcza się na każdej planecie z oznaczeniem 4. Pokazuje to, że te planety nie są dostępne.

Niezależnie od tego, czy dany gracz odkrywa system, czy też pojawia się w nim później, może założyć bazę na jednej z planet. Dostępność planet jest ograniczona poniższymi zasadami.

- Na każdej planecie może znajdować się tylko 1 znacznik.
- Planety z 3+ nie są dostępne w rozgrywce dwuosobowej, zaś planety z 4 nie są dostępne w rozgrywce dwu- i trzyosobowej.
- Jeśli gracz posiada bazę na jakiejś planecie w danym systemie, nie może utworzyć kolejnej bazy na innej planecie w tym systemie.



Każdy system planetarny zapewnia premię eksploracyjną widoczną na jego kafelku. Premia jest dostępna tylko wtedy, gdy gracz zakończy lot w danym systemie i zbuduje bazę na niebieskiej planecie. W każdym nieodkrytym systemie zawsze znajduje się co najmniej 1 niebieska planeta, więc opłaca się dolecieć tam jako pierwszy. Jeśli dostępne są zarówno planety niebieskie, jak i jałowe, nie można wybrać niebieskiej, chyba że zakończy się lot w danym systemie. Oto szczegółowe zasady dla każdej sytuacji:

- Jeśli nie są dostępne żadne planety lub gracz ma już bazę w systemie, nie może założyć nowej bazy i nie otrzymuje premii.
- Jeśli planeta jest dostępna, opcje gracza zależą od tego, czy zakończy lot w systemie, czy tylko przez niego przelatuje.
  - Jeśli gracz przelatuje przez system planetarny, musi umieścić swój znacznik na jałowej planecie, jeśli jest dostępna. Jeśli nie jest dostępna, gracz umieszcza swój znacznik na niebieskiej planecie. Tak czy inaczej, nie otrzymuje premii.
  - Jeśli gracz zakończy lot w jakimś systemie, musi umieścić swój znacznik na niebieskiej planecie, jeśli jest dostępna. W takim przypadku otrzymuje premię eksploracyjną. Jeśli nie ma dostępnej niebieskiej planety, gracz buduje bazę na dostępnej jałowej planecie i nie otrzymuje premii.

Sytuacja specjalna. *Czasami możliwe jest zakończenie ruchu w systemie, który odwiedzono już wcześniej podczas tego samego lotu. W takim przypadku buduje się bazę na koniec lotu i ignoruje wcześniejszą wizytę.*

Premie eksploracyjne

Jak wyjaśniono powyżej, można otrzymać premię, jeśli lot zakończy się w systemie planetarnym i dany gracz założy bazę na niebieskiej planecie. W takiej sytuacji może wziąć premię oferowaną przez system planetarny albo dobrać kafelek premii eksploracyjnej. Większość tych kafelków daje losową liczbę punktów. Niektóre zapewniają inne korzyści. Znaczenie symboli wyjaśniono na ostatniej stronie instrukcji.



Przykład

Jeśli zakończysz swój lot w tym systemie i założysz bazę na niebieskiej planecie, możesz wziąć wskazane żetony modyfikatorów. Jeśli nie chcesz tego zrobić, dobierasz losowy kafelek premii eksploracyjnej i otrzymujesz widniejące na nim nagrody.



Większość kafelków premii eksploracyjnej rozpatruje się natychmiast i odrzuca. Jeśli któryś z graczy musi dobrać kafelek, ale ich stos jest pusty, należy przetasować odrzucone kafelki i utworzyć z nich nowy stos.

Przejmowanie pulsarów

Statki badawcze mogą także przejąć pulsar. Jeśli lot zakończy się na niezajętym pulsarze, gracz przejmuje go, umieszczając na nim swój pierścień. Gdy zdobędzie pulsar, pozostali gracze nie mogą już go przejąć ani eksploatować.

Sytuacja specjalna. *Jeśli graczowi udało się przejąć 6 pulsarów, nie posiada więcej pierścieni. W takim wypadku nie może przejąć pulsara, gdy zakończy na nim lot.*

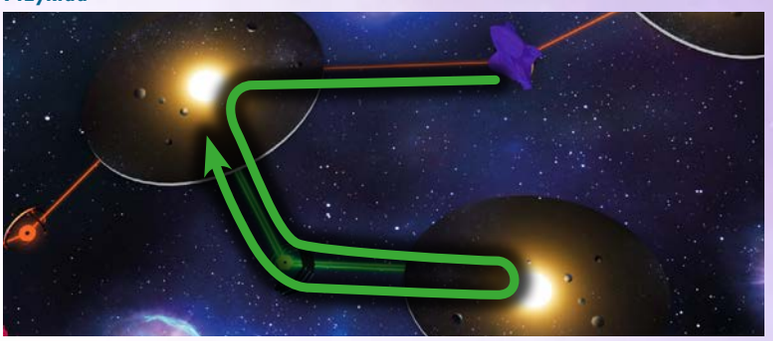
Odwiedziny

Niektóre technologie mogą zapewnić korzyści za odwiedzenie określonych miejsc. Odwiedza się miejsce, przez które się przelatuje lub na którym kończy się podróż. Nie dotyczy to miejsca, z którego zaczyna się podróż (chyba że gracz w jakiś sposób odwiedzi je podczas lotu).

Ślepe zaułki

Jedna ze stron planszy zawiera sektory ze ślepymi zaułkami. Trasa prowadząca do takiego miejsca jest oznaczona podwójnymi segmentami lotu. Oznacza to, że można polecieć tą trasą dwukrotnie w ramach 1 akcji – wlatuje się jednym segmentem, a drugim wylatuje.

Przykład



To jest dozwolony lot.



Zbadanie ślepych zaułków wymaga nadłożenia drogi, ale za ich eksplorację czekają dodatkowe korzyści. Jeśli statek badawczy gracza przejmie pulsar w ślepym zaułku albo założy bazę w znajdującym się tam systemie planetarnym, to dany gracz dobiera kafelek premii eksploracyjnej (jako dodatek do innych premii eksploracyjnych, które może otrzymać z danego systemu).

Przykład

Na obrazku powyżej Niebieski używa kości z „3" i zakłada bazy w 2 systemach planetarnych. W systemie będącym w ślepym zaułku dobiera kafelek premii eksploracyjnej, ponieważ jest to ślepy zaułek. Następnie może wziąć premię za ten system (wskazaną na jego kafelku) albo dobrać kolejny kafelek premii eksploracyjnej, ponieważ zakończył tam lot.

Jeśli Niebieski użyje kości z „4", zakłada bazy w obu systemach i dobiera kafelek premii eksploracyjnej, ponieważ jeden z tych systemów znajduje się w ślepym zaułku.

Jeśli Niebieski użyje kości z „5" (jak pokazano na obrazku), dobiera kafelek premii eksploracyjnej za założenie bazy w systemie znajdującym się w ślepym zaułku. Następnie, wracając do drugiego systemu, może wziąć za niego premię (wskazaną na jego kafelku) albo dobrać kolejny kafelek premii eksploracyjnej, ponieważ zakończył tam lot.

Omówienie statków badawczych

- Gracz porusza się dokładnie o tyle pól, ile wskazuje kość (z ewentualnymi modyfikacjami).
- Odsłania wszystkie odwiedzone systemy, które do tej pory były zakryte.
- Jeśli przelatuje przez jakiś system, umieszcza swój znacznik na jałowej planecie. Jeśli nie ma dostępnej jałowej planety, może umieścić znacznik na niebieskiej planecie.
- Jeśli zakończy lot w jakimś systemie, umieszcza swój znacznik na niebieskiej planecie i bierze premię eksploracyjną. Jeśli nie ma dostępnej niebieskiej planety, może umieścić znacznik na jałowej planecie, ale nie otrzymuje premii.
- Jeśli zakończy lot na pulsarze, przejmuje go.
- Jeśli przejmie pulsar w ślepym zaułku albo założy bazę w systemie w ślepym zaułku, dobiera kafelek premii eksploracyjnej.

To proste. Budujesz olbrzymi pierścień. Zaczyna obracać się w rytmie z pulsarem. I wtedy, gdy próbuje wirować szybciej niż światło, jego energia jest wypychana w dodatkowy wymiar.

EKSPLOATACJA PULSARÓW

Omówienie pulsarów

Aby ujarzmić energię pulsarów, trzeba wykonać 3 kroki:

1. przejąć pulsar,
2. rozpocząć budowę żyrostacji,
3. rozpocząć wirowanie żyrostacji.

Przejmowanie pulsarów

Pulsary zwykle przejmuje się w momencie zakończenia na nich lotu, tak jak wyjaśniono w poprzedniej sekcji.



Niektóre technologie i transmitery również pozwalają na przejęcie pulsarów. W tej sytuacji należy wybrać odizolowany pulsar, czyli taki, do którego nie prowadzą żadne segmenty lotu.

Gdy jakiś gracz przejmie pulsar, staje się jego właścicielem do końca gry. Nikt inny nie może przejąć ani eksploatować tego pulsara. Podczas gry każdy gracz może przejąć maksymalnie 6 pulsarów, ponieważ ma do dyspozycji jedynie 6 pierścieni przejęcia.

Wzięcie kafelka żyrostacji

Aby móc wykorzystać przejęty pulsar, gracz potrzebuje kafelka żyrostacji. W ramach akcji może wydać jedną ze swoich kości, aby wziąć 1 kafelek z planszy żyrostacji. Mała żyrostacja wymaga wartości „1", średnia żyrostacja wymaga wartości „2", a duża – wartości „4". Te informacje są wydrukowane na planszy żyrostacji.



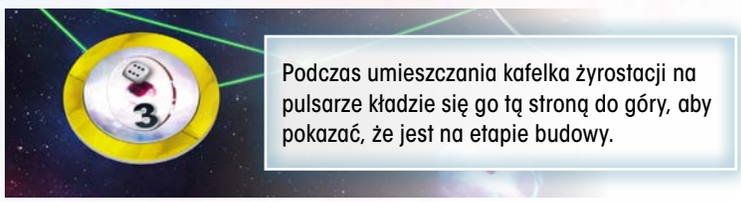


Często bardziej się opłaca wykonać inną akcję, która zapewnia kafelek żyrostacji jako jedną z korzyści. Niektóre systemy planetarne, projekty centrali i technologie pozwalają na wzięcie 1 lub więcej żyrostacji. Czasami określony jest przy tym rodzaj żyrostacji, a czasami można go wybrać.

Istnieje możliwość wzięcia kafelka żyrostacji, nawet jeśli gracz nie ma jeszcze przejętego pulsara – powinien trzymać go przed sobą na stole, dopóki nie będzie chciał go użyć.

Rozpoczęcie budowy

Gracz może rozpocząć budowę, gdy tylko będzie mieć przejęty pulsar i kafelek żyrostacji. Wystarczy umieścić kafelek żyrostacji w swoim pierścieniu położonym na pulsarze.



Podczas umieszczania kafelka żyrostacji na pulsarze kładzie się go tą stroną do góry, aby pokazać, że jest na etapie budowy.

Na pulsarze może znajdować się maksymalnie 1 żyrostacja, zaś po umieszczeniu na pulsarze kafelka żyrostacji nie można go już zamienić. Nie trzeba jednak zaczynać eksploatacji pulsara zaraz po wzięciu kafelka żyrostacji. Można ruszyć z budową w dowolnej chwili podczas swojej tury (albo swojej dowolnej tury w przyszłości). Rozpoczęcie budowy nie liczy się jako akcja.

Nagrody za budowę żyrostacji

Ponieważ żyrostacje to urządzenia napędzające przemysł dystrybucji energii, istnieje specjalna nagroda za ich zbudowanie. Kryteria są następujące:

- Gracz musi posiadać co najmniej 2 żyrostacje tego samego rodzaju.
- Te żyrostacje muszą znajdować się na planszy, czyli na przejętych przez gracza pulsarach (nie ma jednak znaczenia, czy są wciąż w budowie, czy już wirują).

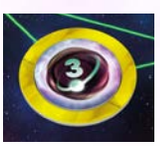


Pierwszy gracz, który spełni te warunki dla danego rodzaju żyrostacji, otrzymuje 7 punktów. Powinien wziąć kafelek nagrody o wartości 7 punktów z odpowiedniej sekcji planszy żyrostacji. Drugi gracz, który spełni warunki dla żyrostacji danego rodzaju, otrzymuje 4 punkty i zabiera odpowiedni kafelek.

Nagrody wartości 7 i 4 punktów przyznaje się za każdy rodzaj żyrostacji. Można otrzymać nagrody za 2 różne rodzaje żyrostacji, a nawet za wszystkie 3. Możliwe jest także zdobycie obu nagród punktowych: jeśli gracz ustawi na planszy 4 żyrostacje tego samego rodzaju, nim jakiś inny gracz będzie mieć więcej niż 1 żyrostację tego rodzaju, otrzymuje także nagrodę 4 punktów.

Zdobyte kafelki nagród należy zatrzymać. W wielu partiach nie będą mieć dodatkowego efektu, ale w niektórych rozgrywkach może pojawić się technologia dająca na koniec gry dodatkowe punkty za zdobyte nagrody.

Ukończenie żyrostacji



Jeśli na pulsarze gracza znajduje się żyrostacja w budowie, może ją ukończyć za pomocą kości widocznej na kafelku – wydaje kość i obraca kafelek na drugą stronę. Od tej chwili żyrostacja przechwytuje energię z tego pulsara.

- Aby obrócić małą żyrostację, trzeba wydać „3".
- Średnia żyrostacja wymaga wartości „5".
- Duża żyrostacja wymaga wartości „6".

Po obróceniu żyrostacja zaczyna wirować. Będzie to robić do końca gry, generując punkty dla danego gracza. Otrzyma je podczas fazy produkcji, tak jak opisano na stronie 16.

Uwaga! *Nie można obracać żyrostacji, które gracz ma w swoich zasobach (nieznajdujących się na pulsarach).*

BUDOWA SIECI MEGASTRUKTUR DO TRANSMISJI ENERGII

Wzięcie transmitera

System transmiterów energii składa się z 1 lub więcej sieci transmiterów na różnych etapach budowy. Do rozpoczęcia budowy potrzebny jest kafelek transmitera.

W każdej rundzie dostępne są 3 różne transmitery. Aby wziąć jeden z nich, trzeba po prostu wydać kość pasującą do jednej z wartości wydrukowanych na kafelku. Gracz umieszcza swój pierwszy transmiter przed sobą na stole. Aby pokazać, że zapłacił widoczny koszt, zakrywa ikonę kości jednym ze swoich znaczników. Od tej pory ma pierwszy transmiter w swojej sieci.

Łączenie transmiterów

Prawie każdy transmiter można połączyć z innym. Niektóre transmitery mogą połączyć się z 2 innymi. Łącza widoczne są na bocznych krawędziach transmitera. Brzegi, które można połączyć, oznaczono symbolem przedstawiającym pół kości.

Gdy gracz weźmie drugi transmiter, może połączyć go z pierwszym. W ten sposób utworzona zostanie kość premiowa, której będzie można użyć w momencie ukończenia obu transmiterów. Transmitery łączą się brzegami, ale nie muszą być zwrócone w tę samą stronę – można je na przykład obrócić do góry nogami.

Zawsze, gdy gracz bierze transmiter, musi natychmiast zdecydować, czy połączyć go z innym, czy też ma być pierwszym transmiterem w nowej sieci. Połączonych transmiterów nie można rozłączyć. Transmiter, którego gracz nie chce łączyć, nie może być później dodany do innej sieci.



Działające transmitery

Aby ukończyć transmiter, trzeba opłacić wszystkie koszty widoczne na jego kafelku. Jedna z kości została opłacona w momencie wzięcia transmitera, więc ten koszt został już poniesiony (powinien być zakryty jednym ze znaczników gracza). Koszty można opłacać w dowolnej kolejności, nawet przez kilka rund. Za każdym razem, gdy gracz opłaci koszt, zakrywa jego pole swoim znacznikiem.

Po zapłaceniu wszystkich kosztów transmiter zapewnia natychmiastową korzyść widoczną w błękitnej ramce na jego przedniej stronie. Następnie należy obrócić transmiter (i wziąć z powrotem swoje znaczniki). Na koniec każdej rundy transmiter będzie zapewniać korzyści widoczne w zielonej ramce na rewersie. Od tej chwili działa, zbierając i przekazując energię w całej sieci.

Gdy odwróci się kafelek transmitera, łącza po drugiej stronie powinny być takie same jak na stronie budowy – nie wolno zamieniać brzegów. Pół czarnej kości ze strony budowy zamieni się w pół czerwonej kości ze strony działającej.

Niektóre transmitery kosztują tylko 1 kość. Jeśli gracz taki weźmie, koszt transmitera będzie w pełni opłacony i trzeba go od razu odwrócić na działającą stronę.

Korzyści widoczne na transmiterze opisano na ostatniej stronie tej instrukcji.

Premiowa kość z transmiterów

Jeśli graczowi udało się obrócić 2 połączone transmitery, otrzymuje czerwoną kość utworzoną dzięki temu połączeniu. Można użyć jej jako kość premiową w tej turze, co wyjaśniono na stronie 15. Jeśli nie zostanie użyta w tej turze, to przepada.

Można użyć kości o wartości „0”, ale by zadziałała, potrzebny będzie jakiś modyfikator. Nie można używać kości o wartości „0” do przeprowadzenia lotu. Niektóre technologie mogą jednak pozwolić na użycie takiej kości do zapłaty za określone akcje.





Kierownik średniego szczebla? Uważam się raczej za socjotechnika.

CENTRALE



W grze występują 4 dwustronne plansze central, które udostępniają szereg dodatkowych akcji. Łatwiej nauczyć się zasad bez tych plansz, więc w pierwszej rozgrywce zalecamy zostawić je w pudełku. Grając bez central, należy używać plansz technologii AI, AII i AIII.

W standardowej rozgrywce każdy gracz otrzymuje losową planszę centrali na początku gry. Plansza danego gracza jest dostępna tylko dla jego korporacji i nie może z niej korzystać nikt inny.

Dwie strony

Każda plansza centrali ma 2 strony. Na początku gry, przed pierwszym rzutem kośćmi, trzeba zdecydować, której strony będzie się używać. Strona 1 jest trochę lepsza do budowy żyrostacji. Zaś strona 2 lepiej się sprawdza, jeśli planuje się dużo latać swoim statkiem badawczym.

Piramida projektów

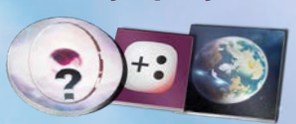
Projekty ustawione są w piramidę. Na początku gry dostępne są jedynie te, które znajdują się w dolnym rzędzie. Projekt z drugiego rzędu staje się dostępny, gdy zrealizowane zostaną oba projekty znajdujące się pod nim. Projekt w trzecim rzędzie staje się dostępny po zrealizowaniu projektu znajdującego się bezpośrednio pod nim.

Projekt w najwyższym rzędzie jest dostępny dopiero po zrealizowaniu wszystkich pozostałych projektów. Pozwala na zdobycie wielu punktów, więc gracze, którzy włożyli dużo pracy w rozwój swojej centrali, będą odpowiednio nagrodzeni.

Realizacja projektu

Każdy projekt może zostać zrealizowany tylko raz w danej rozgrywce. Aby to zrobić, należy wydać wskazaną kość i użyć znacznika w swoim kolorze, aby zaznaczyć projekt jako zrealizowany.

Rodzaje projektów



Większość projektów zapewnia natychmiastowe jednorazowe korzyści. Przypominają premie zapewniane przez planety dzięki statkom badawczym. Opisano je dokładnie na ostatniej stronie instrukcji.



Takie projekty dają okazję do wykonania przelotu przez bramy. Jeśli projekt zapewnia także punkty lub inne korzyści, otrzymuje się je natychmiast. Punkty za przelot przez bramy można otrzymać dopiero po dokonaniu przelotu statkiem badawczym.

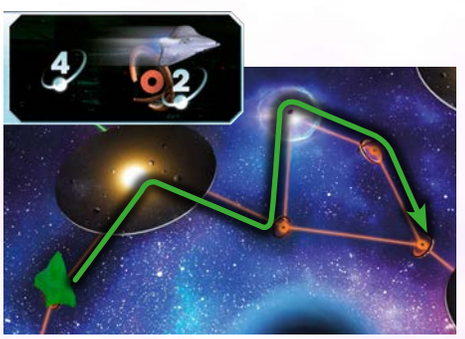
Przelot przez bramy

Przelot przez bramy to szansa na zdobycie punktów za odwiedzenie wielu bram skokowych w 1 kolorze. Taki przelot można wykonać jedynie po zrealizowaniu projektu, który na to pozwala. Każdy z przelotów może być wykonany tylko raz na rozgrywkę, ale gracz może zdecydować, czy wykorzystać okazję na przelot od razu, czy też zostawić ją na później.

Aby wykonać przelot przez bramy, trzeba powiadomić innych graczy, z jakiego zrealizowanego projektu będzie się korzystać. (Projekt ten można zastosować tylko do 1 kości, nawet jeśli w kolejnej akcji gracz będzie lecieć dalej). Jeśli gracz ma kilka zrealizowanych i niewykorzystanych projektów, może wybrać dowolny z nich (ale nie więcej niż 1).

Celem gracza jest odwiedzenie jak największej liczby pokazanych bram skokowych. Pod uwagę nie bierze się bramy, z której startuje gracz, ale wlicza się bramy, przez które przelatuje, i bramę, na której kończy lot. Każda brama liczona jest tylko raz, nawet jeśli zostanie odwiedzona wielokrotnie. Za każdą bramę w danym kolorze otrzymuje się liczbę punktów widoczną na projekcie.

Przykład



Zielony realizuje ten projekt i natychmiast otrzymuje 4 punkty. Później postanawia wykonać przelot przez bramy. Płaci kością z „5", aby przemieścić swój statek badawczy.

Odwiedza 3 pomarańczowe bramy i otrzymuje 6 punktów. (Bez punktów za sektor startowy, mimo że także jest pomarańczowy).

Gdyby zapłacił kością z „6", mógłby odwiedzić 1 pomarańczową bramę dwukrotnie, ale nie otrzymałby za to więcej punktów, ponieważ każda brama liczy się tylko raz.

Po wykorzystaniu zrealizowanego projektu przelotu przez bramy należy umieścić swój znacznik na ikonie przelotu, aby pamiętać, że nie można użyć tego projektu ponownie.



Gdy gracz wykorzysta ten projekt, może wybrać kolor, który zapewni mu punkty przy przelocie przez bramy. Zawsze otrzymuje się punkty tylko za 1 kolor.

PATENTOWANIE TECHNOLOGII

Postęp technologiczny

W każdej rozgrywce używane są 3 plansze technologii (po 1 planszy wybranej losowo z grup I, II i III). Wszystkie technologie są widoczne od początku gry.



W pierwszej rundzie dostępne są jedynie technologie z pierwszego rzędu (czyli rzędu położonego najbliżej planszy głównej). Na ten rząd powinien wskazywać znacznik czasu.

Kolejne rzędy nie znajdują się jeszcze w grze. Na koniec każdej rundy znacznik czasu przesuwa się do następnego rzędu w górę, pokazując nowe dostępne technologie. Rzędy z poprzednich rund także pozostają w grze.

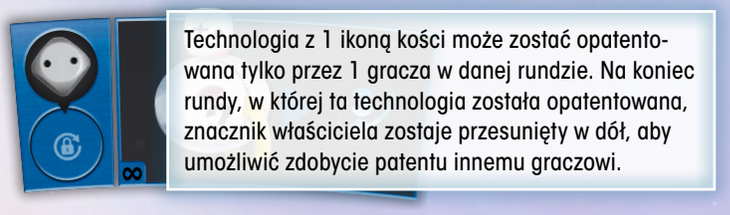
Płacenie za patent

W swojej turze można wydać kostkę, aby opatentować dostępną technologię. Koszt wydrukowany jest obok technologii. Swój znacznik należy umieścić na ikonie kosztu, aby zaznaczyć, że dana technologia została opatentowana.

Dwa patenty

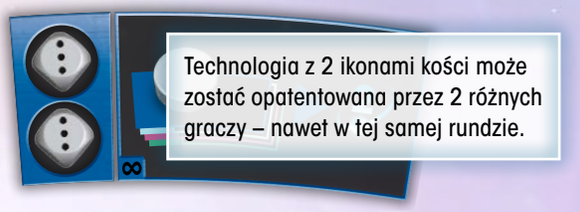
Aby zachęcić do rywalizacji, każda technologia może zostać opatentowana przez 2 różnych graczy. Gdy do tego dojdzie, technologia będzie niedostępna dla innych do końca gry. Ten sam gracz nie może dwukrotnie opatentować tej samej technologii.

Są 2 różne rodzaje patentowanych technologii:



Technologia z 1 ikoną kości może zostać opatentowana tylko przez 1 gracza w danej rundzie. Na koniec rundy, w której ta technologia została opatentowana, znacznik właściciela zostaje przesunięty w dół, aby umożliwić zdobycie patentu innemu graczowi.

Uwaga! *W rozgrywce dwuosobowej technologie z 1 ikoną kości mogą zostać opatentowane tylko przez 1 gracza podczas gry.*



Technologia z 2 ikonami kości może zostać opatentowana przez 2 różnych graczy – nawet w tej samej rundzie.

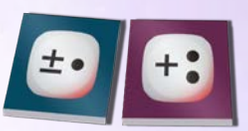
Efekty patentów

Niektóre patenty zapewniają natychmiastowe korzyści. Inne dają specjalną zdolność, z której można korzystać przez resztę gry. Wszystkie technologie zostały opisane w podręczniku technologicznym.

ZAKUP MODYFIKATORA KOŚCI

Niektóre projekty centrali, systemy planetarne i patenty zapewniają żeton modyfikatora. Żetony te można także po prostu kupić. Aby kupić modyfikator ±1, trzeba wydać kość z „1" albo „2". Aby kupić modyfikator +2, trzeba wydać kość z „2".

Liczba modyfikatorów kości nie jest ograniczona. Jeśli skończą się przedstawiające je żetony, można użyć monet lub innych zamienników.



KOŚĆ PREMIOWA

Czerwona kość

W każdej rundzie każdy gracz może użyć maksymalnie 1 kości premiowej. Jeśli gracz ma dostęp do więcej niż 1 kości premiowej, może wybrać, z której chce skorzystać.

Kości premiowe mają w ikonografii czerwony kolor. Gdy gracz wykorzystuje kość premiową, może wziąć czerwoną kość i ustawić ją na wartość kości premiowej. Po użyciu odkłada czerwoną kość z powrotem do czarnej dziury.

Kość premiowa może zostać użyta tak, jak każda inna, co oznacza, że można zastosować przy niej modyfikator. Nie ma ograniczeń co do kolejności korzystania z kości.

Kopiowanie pozostałej kości

Po wybraniu kości przez graczy na planszy kości pozostanie 1 kość (3 w grze dla 2 osób). W swojej turze, podczas fazy akcji gracz może skopiować pozostałą kość i użyć jej jako kość premiową. W takim przypadku wydaje 4 kostki inżynierów i ustawia czerwoną kość na kopiowaną wartość. Srebrna kość, którą kopiuje, powinna pozostać na planszy kości. Wykonanie tej akcji przez 1 gracza nie blokuje jej dostępności dla pozostałych.

Używanie kości premiowej z sieci transmiterów



Gdy gracz obróci transmiter na drugą stronę, może doprowadzić to do stworzenia czerwonej kości, jeśli sąsiadujący transmiter już działa. W tej turze gracz może użyć tej kości jako kości premiowej (nie można jej zachować na następne rundy). Jeśli stworzy kilka takich kości, może wybrać tylko jedną z nich.

Używanie duplikatora kości



Niektóre patenty i projekty centrali pozwalają wydać 1 kość, aby otrzymać 2 kości. Pierwsza kość to normalna srebrna kość, którą wydaje się tak, jak zwykle. Gdy gracz płaci nią za tę akcję, ustawia ją na nową wartość zamiast umieszczać ją na czarnej dziurze.

Czerwona kość to kość premiowa. Nie można wykonać tej akcji, jeśli nie użyje się wskazanej czerwonej kości.

Patentowanie kości



Gdy gracz opatentuje tę technologię, musi zapłacić 1 kostkę inżyniera, a następnie użyć wskazanej kości jako swojej kości premiowej. Nie można opatentować tej technologii, jeśli nie ma się jak wykorzystać kości premiowej.

Uwaga! *Ogólnie rzecz biorąc, możesz patentować technologie lub wykonywać projekty centrali, nawet jeśli nie możesz ich w pełni wykorzystać. Wyjątkiem są te, które zapewniają czerwoną kość. Tych możesz użyć tylko pod warunkiem, że wykorzystasz zdobytą w ten sposób kość premiową (pamiętając o ograniczeniu 1 kości premiowej na rundę).*

Premia eksploracyjna



Niektóre systemy planetarne zapewniają kość premiową. Jeśli gracz może otrzymać taką premię, ale nie chce jej wykorzystać (bo na przykład wykorzystał już inną kość premiową), zawsze może zamiast tego dobrać kafelek premii eksploracyjnej.

FAZA PRODUKCJI

Omówienie końca rundy

Gdy każdy gracz skończy swoją turę w fazie akcji, przychodzi czas na fazę produkcji. Gracze zdobywają kostki inżynierów, otrzymują punkty i przygotowują się do kolejnej rundy. Oto następujące po sobie etapy tej fazy:

1. Ustalenie nowej kolejności graczy.
2. Rozdanie kostek inżynierów.
3. Otrzymanie kar z toru inicjatywy i toru inżynierów.
4. Otrzymanie punktów i kostek inżynierów za działające transmitery.
5. Otrzymanie punktów za wirujące żyrostacje.
6. Otrzymanie punktów za określone technologie.
7. Przygotowanie do następnej rundy.

Ustalenie kolejności graczy

Figurki rakiet graczy należy ustawić zgodnie z kolejnością ich znaczników na torze inicjatywy. Gracz najbardziej po lewej będzie rozpoczynać następną rundę. Gracz najbardziej po prawej będzie ostatni. Jeśli na tym samym polu jest więcej znaczników, ten, który znajduje się na górze, poprzedza znaczniki pod nim. Nowa kolejność graczy będzie obowiązywać w następnej rundzie.

Należy odpowiednio ustawić figurki rakiet, nawet jeśli jest to koniec ostatniej rundy. Ostateczna kolejność będzie przekładać się na punkty w końcowym podliczaniu.

Uwaga! *Na początku pierwszej rundy figurki statków nie odpowiadały kolejności znaczników, ale będą to robić na początku każdej kolejnej rundy.*

Otrzymanie kostek inżynierów

Gracze otrzymują kostki w liczbie pokazanej obok toru inżynierów. Jeśli znaczniki graczy zajmują to samo pole, remisy rozstrzygane są na korzyść gracza, którego znacznik znajduje się na górze.

Rodzaj dostępnych korzyści zależy od liczby graczy.

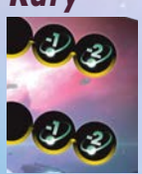
Przykład

Czerwony jest na czele, więc otrzymuje 3 kostki inżynierów. Zielony jest drugi, ponieważ jego znacznik leży na znaczniku Żółtego. Zielony otrzymuje 2 kostki inżynierów. Żółty nie dostaje nic.



Kostki inżynierów wykorzystuje się do różnych celów – zakupu kości premiowej, kupowania punktów na niektórych działających transmiterach czy kupowania punktów za cele na koniec gry.

Kary



Na prawej krawędzi toru inicjatywy i toru inżynierów znajdują się pola „–1” i „–2”. Gracz, którego znacznik znajduje się na takim polu, traci wskazaną liczbę punktów. (Jeśli ma oba znaczniki na tych polach, otrzymuje karę za każdy). Punktacja nie może zejść poniżej 0.

Działające transmitery

Działający transmiter to taki, który został odwrócony na drugą stronę po zapłaceniu jego kosztu kośćmi. Transmitery takie produkują w tej fazie punkty lub kostki inżynierów.

Uwaga! *Najpierw można rozpatrzyć działanie transmiterów produkujących kostki inżynierów. Następnie pozyskane kostki można użyć na transmiterach umożliwiających zakup punktów.*

Punktowanie wirujących żyrostacji



Wirująca żyrostacja to taka, która jest umieszczona na przejętym pulsarze i została odwrócona. W tym momencie wszystkie wirujące żyrostacje generują punkty.

Każda wirująca żyrostacja generuje punkty widoczne na jej kafelku, a także punkty pokazane z lewej strony aktualnego rzędu technologii (wartość tę powinien wskazywać znacznik czasu).

Przykład

Średnia żyrostacja wygeneruje 6 punktów. Mała wygeneruje 5. W sumie żyrostacje żółtego gracza wygenerują w tej rundzie 11 punktów.



Uwaga! *Nawet jeśli rząd technologii zapewnia 0 punktów, wirujące żyrostacje wygenerują punkty widoczne na ich kafelkach.*



Ten symbol pokazuje, że liczba punktów zależy od rzutu w fazie kości i położenia znacznika mediany. Jeśli znacznik mediany wskazuje pole kości, liczba punktów równa jest wartości tego pola. Jeśli znacznik znajduje się pomiędzy 2 polami, należy użyć wyższej z 2 wartości.

Przykład

Oprócz wartości widocznej na jej kafelku każda wirująca żyrostacja generuje dodatkowe 5 punktów.



Punktowanie technologii



Zielone technologie oznaczone ikoną ↻ mogą zapewnić punkty na koniec każdej rundy. Dzieje się to w tym momencie.

Przygotowanie do następnej rundy

Jeśli nie jest to 8. runda, należy wykonać poniższe czynności, aby przygotować się do następnej rundy.

- Należy odrzucić wszystkie transmitery, które nie zostały wzięte w tej rundzie, a następnie odkryć 3 nowe z góry stosu. (Litery na transmiterach nie zawsze będą jednakowe. Na przykład na początku 3. rundy dostępne będą 2 transmitery z literą A i 1 transmiter z literą B).
- W przypadku każdej technologii po raz pierwszy opatentowanej w tej rundzie należy przesunąć znacznik w dół, aby pokazać, że stanie się ona dostępna dla innego gracza. (Robi się to nawet dla technologii, które można opatentować dwukrotnie w 1 rundzie, ponieważ ułatwi to dostrzeżenie dostępnych pól). W przypadku technologii, na których są już 2 znaczniki graczy, nie robi się tego, ponieważ nikt inny nie może już ich opatentować.
- Należy przesunąć znacznik czasu do następnego rzędu technologii w górę. Rząd ten stanie się dostępny w następnej rundzie.

Uwaga! *Znaczniki graczy na torze inicjatywy i torze inżynierów pozostają na swoich miejscach (nie wracają na środek torów).*

OMÓWIENIE PUNKTACJI

W grze można zdobywać punkty na różne sposoby.

Podczas fazy akcji:

- Można otrzymać premię za bycie pierwszym albo drugim graczem, który rozpoczął budowę 2 żyrostacji tego samego rodzaju.
- Można otrzymać punkty za odwrócenie niektórych transmiterów.
- Gdy zakończy się lot na systemie planetarnym z dostępną niebieską planetą, można otrzymać punkty z kafelka premii eksploracyjnej.
- Niektóre technologie dają punkty natychmiast po ich opatentowaniu.
- Niektóre technologie dają punkty za wykonanie określonych akcji.
- Niektóre projekty centrali dają punkty natychmiast po ich zrealizowaniu.
- Niektóre projekty centrali dają możliwość zdobycia punktów za wykonanie przelotu przez bramy skokowe określonego koloru.

Podczas fazy produkcji:

- Niektóre działające transmitery generują punkty albo dają możliwość zakupu punktów.
- Wszystkie wirujące żyrostacje generują punkty.
- Niektóre technologie generują punkty.
- Można stracić punkty, jeśli znacznik (bądź znaczniki) gracza znajduje się na prawym krańcu toru inicjatywy lub toru inżynierów.
- W rozgrywce dwuosobowej otrzymuje się 1 punkt za znajdowanie się na trzeciej pozycji na torze inżynierów.

Na koniec gry:

- Należy podliczyć punkty zgodnie z podsumowaniem na arkuszu szybkiej pomocy. Wyjaśniono to w kolejnej sekcji.





Uwaga! *Gdy Twój wynik przekroczy 100 lub więcej punktów, weź swój żeton stu punktów i połóż go przed sobą. Jeśli Twój wynik przekroczy 200 punktów, obróć żeton na drugą stronę.*

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra dobiega końca po 8. rundzie. Podczas zakończenia otrzymuje się punkty za różnorakie osiągnięcia.

Kafle celów

W każdej rozgrywce występują 3 cele pokazane na kaflach celów. W pierwszej grze używa się kafli celów z ikoną ❁. W standardowej rozgrywce 3 cele wybiera się losowo. (Pozostałe 3 należy odłożyć do pudełka).

Cele pozwalają zdobyć punkty zwycięstwa na koniec gry.



Jeśli graczowi uda się osiągnąć cel, na koniec gry otrzyma pokazaną liczbę punktów. Będzie mieć wtedy możliwość zakupu pierwszej premii, wydając wskazaną liczbę kostek inżynierów. Jeśli zapłaci za pierwszą premię, będzie mieć możliwość zakupu drugiej.

Przykład

Jeśli udało Ci się opatentować co najmniej 5 technologii, otrzymujesz 6 punktów na koniec gry. Oprócz tego masz możliwość dokupienia 6 kolejnych punktów za 4 kostki inżynierów. Jeśli wykupisz tę premię, otrzymujesz możliwość dokupienia kolejnych 6 punktów za 1 kostkę. Premie te są dostępne tylko w przypadku spełnienia głównego celu, czyli w tym przypadku opatentowania co najmniej 5 technologii.

Cele opisane są na następnej stronie.

Końcowa punktacja

Gracze otrzymują punkty na koniec gry, tak jak opisano na arkuszach szybkiej pomocy.

1. Fioletowe technologie dają punkty na koniec gry. Większość z nich otrzymuje się właśnie teraz. Niektóre zwiększą punktację w jednym z kolejnych etapów.
2. Gracz otrzymuje punkty za kafle celów.
3. Gracz otrzymuje 1 punkt za każdy przejęty przez siebie pulsar, który nie ma żyrostacji albo ma żyrostację w budowie.
4. Gracz otrzymuje 1 punkt za każdy kafelek żyrostacji w budowie albo znajdujący się przed nim na stole.
5. Gracz otrzymuje 1 punkt za każde 2 kostki inżynierów, które mu pozostały (pojedyncza kostka nie jest nic warta).
6. Gracz otrzymuje punkty za końcową pozycję na torze inicjatywy. Jest to zawsze 7 punktów za pierwsze miejsce i 4 za drugie. W rozgrywce dla 2 albo 4 graczy przyznaje się także 2 punkty za trzecie miejsce. W rozgrywce dla 3 osób nie ma punktów za trzecie miejsce.
7. Na koniec każdy z graczy otrzymuje punkty za liczbę baz, jakie posiada w systemach planetarnych, zgodnie z informacją na arkuszu szybkiej pomocy. Gracz otrzymuje 50 punktów za 13 baz i dodatkowe 3 za każdą bazę powyżej 13.



Uwaga! *Kafelki premii eksploracyjnej i technologie z tą ikoną odnoszą się do punktu 7. powyżej. Nie mają zastosowania w żadnej innej sytuacji związanej z liczeniem baz.*

Zwycięstwo

Po dodaniu wszystkich punktów zwycięzcą zostaje gracz, który ma ich najwięcej. Remisy rozstrzygane są na korzyść gracza, którego znacznik znajduje się bliżej prawej krawędzi na torze inicjatywy.

KAFLE CELÓW



Cel. Posiadać co najmniej 2 wirujące żyrostacje tego samego rodzaju.



Cel. Posiadać co najmniej 3 wirujące żyrostacje tego samego rodzaju.



Cel. Posiadać co najmniej 2 różne rodzaje wirujących żyrostacji.



Cel. Posiadać co najmniej 3 dowolne wirujące żyrostacje.



Cel. Posiadać co najmniej 3 działające transmitery.



Cel. Posiadać co najmniej 4 działające transmitery.

Uwaga! *W rozgrywce z 2 celami, które wymagają wirujących żyrostacji, żyrostacje wykorzystane do realizacji jednego celu nie mogą być brane pod uwagę przy realizacji drugiego.*



Cel. Posiadać co najmniej 9 swoich znaczników na planetach na planszy głównej.



Cel. Posiadać co najmniej 11 swoich znaczników na planetach na planszy głównej.



Cel. Posiadać co najmniej 5 opatentowanych technologii.



Cel. Posiadać co najmniej 6 opatentowanych technologii.

Uwaga! *Technologie i kafelki premii eksploracyjnych, które można liczyć jako dodatkowe bazy, nie są brane pod uwagę przy realizacji tego celu.*



Cel. Zrealizować co najmniej 5 projektów centrali. (Zrealizowane projekty przelotów przez bramy liczą się nawet w przypadku, gdy nie zostały wykorzystane).



Cel. Zrealizować i wykorzystać co najmniej 3 projekty przelotów przez bramy. (Liczą się także projekty użyte w locie, który dał 0 punktów).

ROZGRYWKA DLA 2 OSÓB

Przygotowanie

Należy użyć planszy kości przeznaczonej dla 2 albo 3 graczy. Wszystkie pozostałe plansze są takie same dla każdej liczby graczy.

W rozgrywce dla 2 osób używa się po 2 figurki rakiet do zaznaczania kolejności graczy.

Pierwszego gracza ustala się losowo. Jego rakiety należy umieścić na polu „1" i „3". Figurki drugiego gracza trafiają na pole „2" i „4". (Pozostała figurka każdego gracza to oczywiście jego statek badawczy na planszy głównej).

Każdy gracz ma po 2 znaczniki na torze inicjatywy i torze inżynierów. Jak w każdej grze są ustawione jeden na drugim w odwrotnej kolejności graczy.

Przykład

Jeśli Zielony zaczyna, figurki rakiet (czyli znaczniki kolejności) i znaczniki powinny wyglądać tak:



Faza kości

Pierwszy gracz rzuca 7 srebrnymi kośćmi. Następnie gracze jak zwykle wybierają po 2 kości. Robią to w kolejności widocznej na polach kolejności graczy. Jest więc możliwe, że pierwszy gracz będzie wybierać drugą, trzecią albo czwartą kość w zależności od ustawienia figurek rakiet.

Przesuwając znaczniki w stronę nagród albo kar, gracze mogą wybrać dowolny ze swoich 4 znaczników, chyba że dany ruch spowodowałby jego przesunięcie poza prawą krawędź wybranego toru.

Faza akcji

Na planszy kości pozostaną 3 niewybrane kości. Gracz może wydać kostki inżynierów, aby skopiować dowolną z nich jako kość premiową.

Pierwszy gracz na polu kolejności rozgrywa całą swoją turę, a następnie robi to drugi gracz. (Położenie pozostałych figurek rakiet nie ma znaczenia w fazie akcji).

Do zablokowania planet oznaczonych symbolem 3+ albo 4 wykorzystuje się znaczniki w nieużywanych kolorach.

Technologie z 1 ikoną kości mogą zostać opatentowane tylko przez 1 gracza podczas gry.

Pozostałe zasady pozostają bez zmian. Dotyczy to szczególnie nagród konstruktorskich o wartości 4 punktów za bycie drugim graczem, który zbuduje 2 żyrostacje tego samego rodzaju.

Faza produkcji

Wszystkie figurki rakiet należy przestawić zgodnie z położeniem 4 znaczników na torze inicjatywy. (Podczas przygotowania do 1. rundy znaczniki ustawione są jeden na drugim w odwrotnej kolejności, ale na początku kolejnych rund figurki rakiet powinny odpowiadać kolejności widocznej na torze inicjatywy). To nowa kolejność graczy.

Nagrody za miejsce na torze inżynierów wydrukowane są na planszy kości dla 2 graczy.

- 2 kostki inżynierów dla gracza, którego znacznik jest najdalej.
- 1 kostka dla gracza z drugim znacznikiem.
- 1 punkt dla gracza z trzecim znacznikiem.

Oznacza to, że jeśli gracz jest pierwszy i drugi na torze inżynierów, otrzymuje 3 kostki.

Gracz na prawym krańcu dowolnego z torów otrzymuje kary za każdy znacznik na polu z karą.

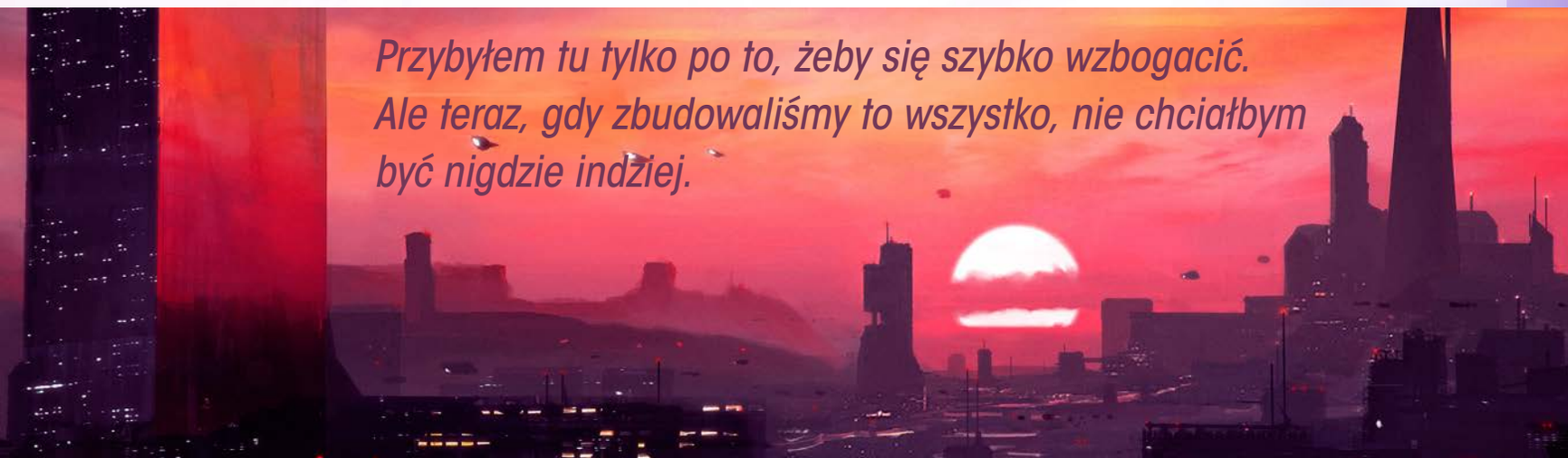
Końcowa punktacja

Końcowa punktacja wygląda standardowo. Punkty za inicjatywę przyznaje się w taki sam sposób jak w grze dla 4 osób. Jeden gracz otrzymuje punkty za 2 miejsca.

ROZGRYWKA DLA 3 OSÓB

Oto różnice pomiędzy rozgrywką dla 3 i 4 osób:

- W rozgrywce dla 3 osób używa się drugiej strony planszy kości zapewniającej inne nagrody na torze inżynierów.
- W rozgrywce dla 3 osób używa się jedynie 7 z 9 kości.
- Znaczników w nieużywanym kolorze należy użyć, aby zablokować planety oznaczone symbolem 4.
- W ostatecznej punktacji nie przyznaje się punktów za trzecie miejsce.



OBJAŚNIENIE IKON

Natychmiastowe korzyści



Otrzymujesz wskazaną liczbę punktów.



Weź kafelek żyrostacji wskazanego rodzaju z planszy żyrostacji.



Weź z planszy żyrostacji tylko 1 kafelek żyrostacji z 2 wskazanych rodzajów.



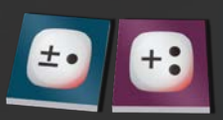
Weź dowolny kafelek żyrostacji z planszy żyrostacji.



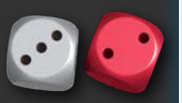
Weź 2 kafelki żyrostacji z planszy żyrostacji. Muszą być 2 różnych rodzajów.



Dobierz kafelek premii eksploracyjnej (i rozpatrz go). Większość kafelków natychmiast się odrzuca. Jeśli w stosie kafelków nie ma już żadnego, przetasuj odrzucone i utwórz z nich nowy stos.



Otrzymujesz wskazany modyfikator kości. (Jeśli modyfikatory się skończą, użyj jakiegoś zamiennika).



Otrzymujesz wskazane kości. Musisz wykorzystać czerwoną kość jako swoją kość premiową w tej turze. Duplikatory kości omówiono na stronie 15.



Otrzymujesz wskazaną liczbę kostek inżynierów. (Kostki inżynierów nie powinny się skończyć. W dowolnej chwili możesz wymienić 4 kostki na odpowiadający im żeton).



Otrzymujesz czerwoną kość o wskazanej wartości, którą możesz użyć jako kość premiową w tej turze. (Pamiętaj, że jeśli nie chcesz albo nie możesz użyć premii z systemu planetarnego, zawsze możesz dobrać kafelek premii eksploracyjnej).

Pozostałe korzyści



Ten projekt pozwala na pojedynczy przelot przez bramy. Przeloty opisano na stronie 14.



Ten projekt pozwala na przelot przez bramy w 1 wybranym kolorze, tak jak opisano na stronie 14.



Jeśli dobierzesz jeden z tych kafelków, zatrzymaj go do końca gry (to jedyny kafelek premii eksploracyjnej, który nie zostaje odrzucony zaraz po rozpatrzeniu). Na koniec gry, podczas podliczania baz na planetach każdy z tych kafelków liczy się jako 1 dodatkowa baza. Dotyczy to tylko etapu punktowania baz, a nie kafli celów.

Transmitery



Natychmiast otrzymujesz wskazaną liczbę punktów.



Możesz natychmiast przejąć odizolowany pulsar.



Natychmiast teleportujesz swój statek do jakiegoś pulsara i traktujesz go tak, jakbyś zakończył tam lot.



Natychmiast teleportujesz swój statek do jakiegoś systemu planetarnego i traktujesz go tak, jakbyś zakończył tam lot.



Natychmiast teleportujesz swój statek do dowolnego sektora i traktujesz go tak, jakbyś zakończył tam lot.

Uwaga! *Nie można się teleportować do odizolowanego pulsara!*



Podczas każdej fazy produkcji otrzymujesz wskazaną liczbę punktów.



Podczas każdej fazy produkcji otrzymujesz wskazaną liczbę kostek inżynierów.



Podczas każdej fazy produkcji możesz wydać 1 kostkę inżyniera, aby kupić wskazaną liczbę punktów. Możesz to zrobić raz na rundę. Można użyć kostki inżyniera właśnie wyprodukowanej przez jakiś transmiter.

Autor gry: **Vladimír Suchý**
Ilustracje: **Sören Meding**
Kierownictwo artystyczne i skład: **Filip Murmak**
Kierownik projektu: **Petr Murmak**
Kierownik produkcji: **Vít Vodička**
Instrukcja: **Jason Holt**
Główny tester: **Michal „Elwen" Štach**
Tłumaczenie: **Ryszard Chojnowski**
Redakcja: **zespół Rebel**

Testerzy: Vodka, Vojta, Katka, Kája, Mirek, Uhlík, Vlaada, Vítek, Kreten, Filip, Léňa, Janča, Paul Grogan, Joshua, Aillas, Jirka Bauma, Miloš, meggy, Pogo, David Korejtko, Chase Brouthers, Juraj, Daniela, Ben, Jožko Kudla, Michal Tomašovič, Karel Szákо, Tomáš Helmich, Ondra Stejskal, Lukáš Palka, Jehlička, Vlk, Pityu, Merwin, Johnny, Anthony Rubbo, John Raines, członkowie różnych klubów planszówkowych w Republice Czeskiej, a także wszyscy wspaniali ludzie z Czechgaming, The Gathering of Friends, Žihle, Beskydské zimní hrátky, Herní víkend i innych imprez w naszym układzie słonecznym.

Podziękowania dla Radima „Findera" Pecha za wspaniałe ilustracje w instrukcji.

Specjalne podziękowania dla Katki Suchej – za wszystko.

© Czech Games Edition
październik 2017
www.CzechGames.com