

JAK OCALIĆ ŚWIAT

RYWALIZACYJNA GRA O ZAPOBIEGANIU KATASTROFIE AUTORSTWA
YUVALA GRINSPUNA Z ILUSTRACJAMI FAHEDA ALRAJILA I TITHIEGO LUADTHONGA



Zasady do gry solo znajdują się w osobnej broszurze.



1-4



14+



DO
30 MIN.
NA
GRACZA

NADCIĄGA ASTEROIDA!

Oto planeta *Alarria*, położona wiele lat świetlnych od Ziemi. *Jedyna odkryta planeta, na której występują zaawansowane formy życia...* rzeczywiście okazała się domem dla zadziwiającej liczby nieznanych wcześniej gatunków! Naukowcy z całej galaktyki zebrali się, aby terraformować pobliski księżyc *Fortuna* we wspólną bazę do badania dzikiej przyrody tej planety.

Jednak ostatnio czujniki dalekiego zasięgu wykryły niebezpieczeństwo; **asteroida** zwana *Lewiatanem* pędzi w stronę Alarrii, skazując ją na pewną zagładę. Naprędce opracowano trzy plany na rozwiązanie problemu: po pierwsze, potężny **laser** mógłby rozbić asteroidę zanim zderzy się ona z planetą. Po drugie, orbitalna **tarcza** mogłaby zmienić kurs asteroidy. Gdyby oba sposoby zawiodły, ostatecznością byłaby **ewakuacja** całej fauny do sztucznych siedlisk założonych na Fortunie. Wszystkie trzy projekty mają potencjał, ale zrzeszone pod szyldem „Powstrzymać asteroidę” organizacje naukowe działające na księżycu nie zgadzają się co do tego, który z nich jest najlepszą ścieżką. Ty dowodzisz jedną z takich organizacji, niestrudzenie pracujących nad znalezieniem jak najbardziej wyważonego rozwiązania, które zapobiegnie katastrofie. Być może będziesz też tym, kto wpadnie na pomysł... **Jak ocalić świat.**

★ ★ JAK WYGRAĆ GRĘ ★ ★

Choć oczywiście wszyscy wspólnie staracie się ocalić Alarrię, *Jak ocalić świat* to gra rywalizacyjna: na koniec gry osoba z największą liczbą Punktów Zwycięstwa (PZ) ★ wygra. Istnieją różne sposoby na zarobienie małych (*ale potencjalnie ważnych*) ilości PZ podczas gry, ale większość punktów przynoszą zazwyczaj dwie kategorie, rozstrzygane na samym końcu:

- 1 Największe możliwości punktowania dają **trzy projekty**. PZ są przyznawane na koniec gry każdemu, kto zaszedł najdalej na torze każdego projektu, przy czym **najwięcej PZ trafia do wykonawców projektu kluczowego**.

Kluczowy projekt zostaje określony na koniec gry w następujący sposób: najpierw strzela **laser** 🔫; jeśli strzał kończy się sukcesem, to właśnie **on** zostaje projektem kluczowym. Jeśli nie, **tarcza** 🛡️ próbuje odbić asteroidę (*być może wcześniej osłabioną przez laser*). Jeśli to się powiedzie, właśnie **tarcza** będzie projektem kluczowym. W przeciwnym wypadku Alarria zostanie niestety zniszczona... **Ewakuacja** 🚁 automatycznie staje się projektem kluczowym, mając na celu uratowanie jak największej liczby gatunków, skoro pozostałe plany nie ochroniły całości planety.

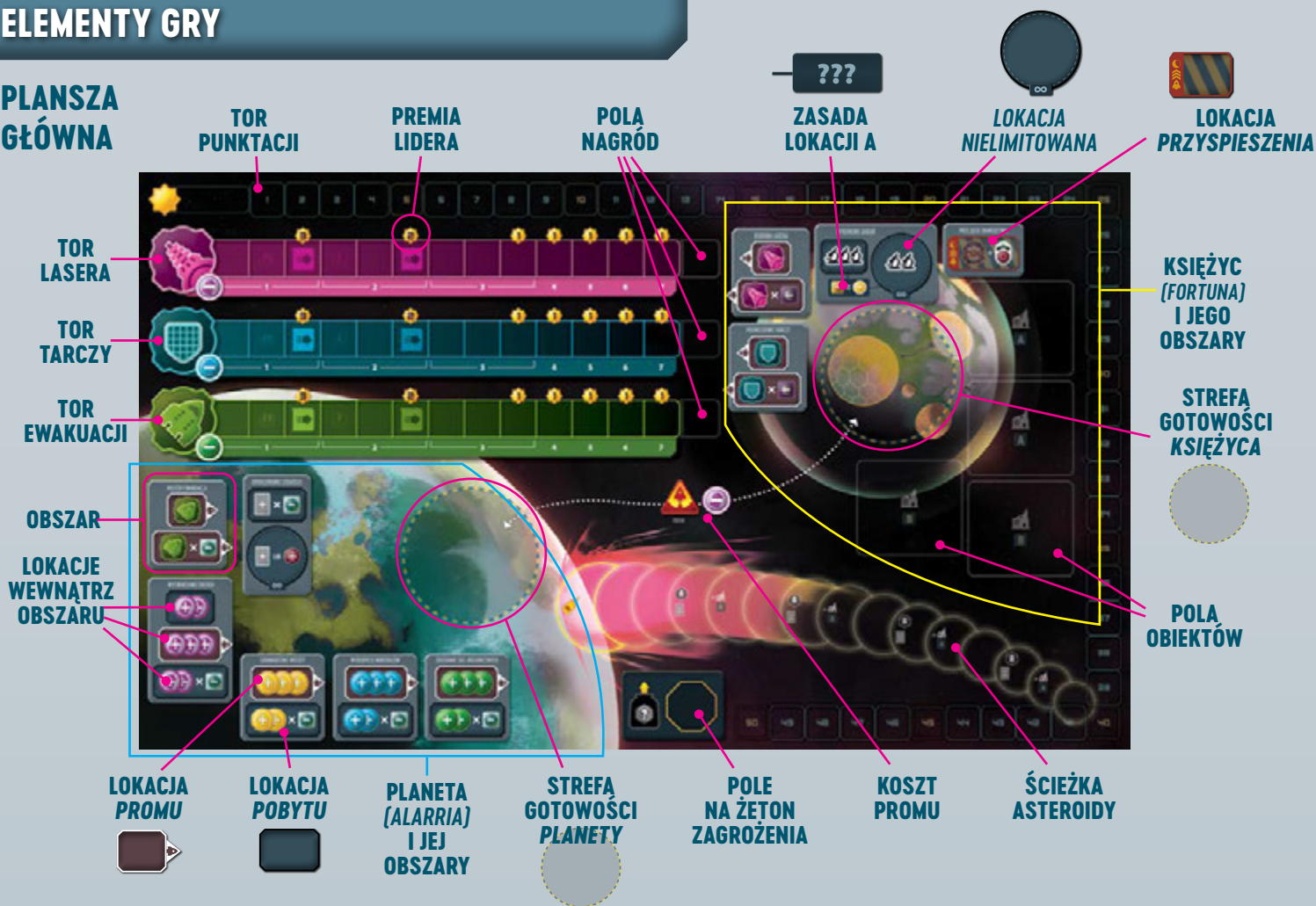


- 2 Każda **karta gatunku** zapewnia swojemu posiadaczowi indywidualne kryteria dotyczące dodatkowej punktacji na koniec gry. Jeśli skoncentrujesz się na gatunkach, które dobrze współgrają z innymi twoimi osiągnięciami, możesz dzięki temu zdobyć wystarczającą liczbę PZ, aby liczyć się w walce o zwycięstwo nawet, jeśli projekty nie pójdą po twojej myśli.



ELEMENTY GRY

PLANSZA GŁÓWNA

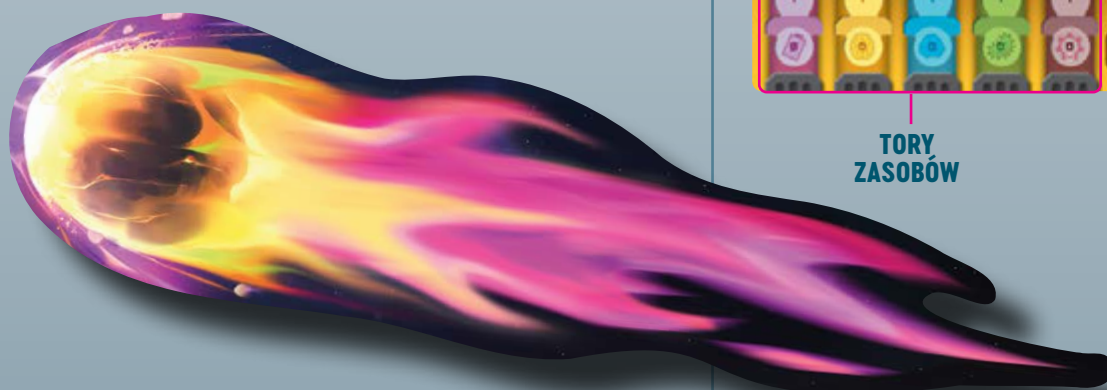


PLANSZA POSTĘPU

PUNKT UDERZENIA POLE PEKNIĘCIA



ZNACZNIK ASTEROIDY



4 PLANSZE GRACZY

LABORATORIUM TECHNOLOGICZNE



34 KARTY AKCJI

W TYM 6 STARTOWYCH OZNACZONYCH

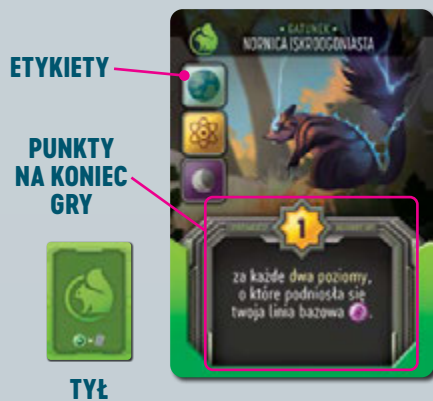


28 KART WZMOCNIEN

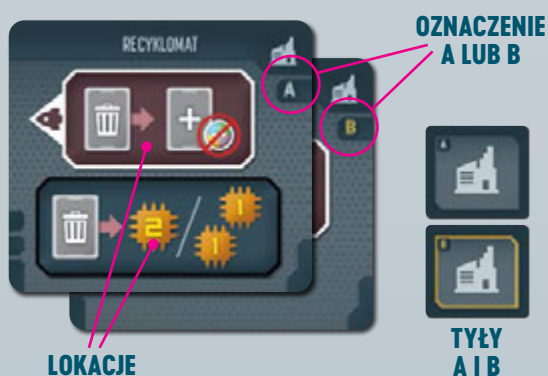
W TYM 4 STARTOWE OZNACZONE



27 KART GATUNKÓW



10 KAFELKÓW OBIEKTÓW



60 ŻETONÓW ETYKIET



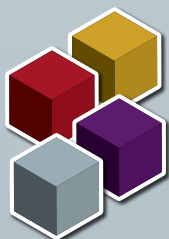
6 ŻETONÓW ZAGROŻENIA



20 ZNACZNIKÓW ZASOBÓW



48 KOSTEK TECHNOLOGII



12 NA GRACZA
Brak limitu; jeśli kostki się skończą, użyjcie innych przedmiotów jako zamienników.

12 DYSKÓW GRACZA



12 ŁĄDOWNIKÓW



20 LINII BAZOWYCH



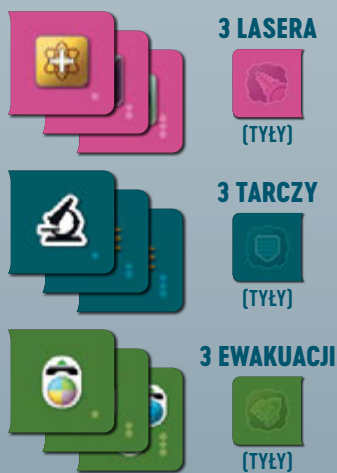
6 DYSKÓW NEUTRALNYCH



PRZEWODNIK



9 KAFELKÓW NAGRÓD



144 KOSTKI PROJEKTÓW



ODZNAKA PIERWSZEGO GRACZA



WORECZEK



2 KARTY POMOCY



11 KART SIMU

Tylko do gry solo; szczegóły w broszurze z zasadami solo



OGÓLNE PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Umieścić **planszę główną** na środku stołu.
- 2 Przygotujcie każdy z trzech torów projektów według poniższych zasad:
 - Stwórzcie odkryty stos odpowiednich kafelków nagród na polu na końcu toru, układając je od góry do dołu w kolejności • | •• | ••• .
 - Przy grze dla dwóch lub trzech graczy, połóżcie **dysk neutralny** na polu oznaczonym (23).
 - Przy grze dwuosobowej, połóżcie **drugi** dysk neutralny na polu oznaczonym (2).
- 3 Rozdzielcie **kafelki obiektów** na stosy A i B; potasujcie każdy z nich osobno i umieśćcie je zakryte obok planszy.
- 4 Stwórzcie osobne stosy z trzech typów **żetonów etykiet**.
- 5 Umieśćcie **znacznik asteroidy** na planszy tak, aby jego początek znajdował się na pierwszym polu ścieżki asteroidy.
- 6 Stwórzcie stos żetonów zagrożenia i umieśćcie go na odpowiednim polu w kolejności 3-8 od góry do dołu.
- 7 Odłóżcie **startowe karty wzmocnień i akcji**, po czym potasujcie osobno talie **akcji**, **wzmocnień** i **gatunków**. Przy każdej z nich utwórzcie poziomą **wystawkę**, składającą się z trzech odsłoniętych kart danej talii. Przy każdej z **wystawek** zostawcie miejsce na osobny **stos kart odrzuconych** (karty odrzuca się tam zakryte).
- 8 Połóżcie planszę postępu obok planszy głównej. Obok niej stwórzcie stosy **kostek projektów**. **Karty pomocy** połóżcie w pobliżu tak, aby każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp.
- 9 Do **woreczka** włóżcie **kostki asteroidy** w liczbie równej liczbie graczy i umieśćcie go obok planszy postępu.

Przykład przygotowania rozgrywki trzyosobowej

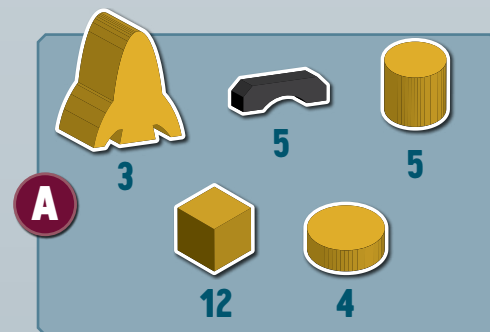


PRZYGOTOWANIE GRACZA (WYKONUJE JE KAŻDY Z GRACZY)

- Weź wszystkie elementy w twoim kolorze: 3 lądowiki, 5 linii bazowych, 5 znaczników zasobów, 12 kostek technologii oraz 4 dyski gracza.
- Weź planszę gracza i umieść wszystkie pięć linii bazowych nad polem 0 każdego z pięciu torów zasobów; następnie umieść swoje znaczniki zasobów na pięciu polach startowych oznaczonych . W pobliżu umieść też swoje kostki technologii.
- Umieść dwa ze swoich lądowików w strefie gotowości planety, a jeden w strefie gotowości księżyca.
- Umieść swoje cztery dyski na planszy: jeden na startowym polu toru punktacji oraz po jednym na polach startowych każdego z trzech torów projektów.
- Weź jedną startową kartę wzmocnienia i jedną losową startową kartę akcji. Gdy zrobią to wszyscy gracze, pozostałe karty startowe odłóżcie do pudełka. Dobierz dwie karty z talii gatunków i wybierz z nich jedną, którą zatrzymasz. Drugą kartę odłóż na spód talii gatunków. Trzy dobrane w ten sposób karty to twoja startowa ręka (nie pokazuj tych kart innym graczom).
- Gdy wszyscy skończą, wybierzcie pierwszego gracza i wręczcie mu odznakę pierwszego gracza. Następnie, postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara:
 - Gracz 2 przesuwa swój znacznik o jeden poziom do góry.
 - Gracz 3 (w grze trzyosobowej) przesuwa swoje znaczniki i o jeden poziom do góry.
 - Gracz 4 (w grze czteroosobowej) przesuwa swoje znaczniki , i o jeden poziom do góry.



B



A



E



F

UŁOŻENIE ELEMENTÓW NA DŁUGIM STOLE

Ułożenie elementów zaprezentowane na ilustracji ogólnego przygotowania do gry najlepiej sprawdza się na kwadratowym stole. Dla stołów węższych i dłuższych sugerujemy ułożenie elementów pokazane poniżej, aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp i dobry widok.



OPIS ROZGRYWKI

Gra trwać będzie pewną, nieokreśloną z góry, liczbę *rund*. W każdej rundzie gracze rozgrywać będą wiele *tur*, wykonując działania w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara aż do momentu, w którym wszyscy gracze *spasują*. Każdą rundę kończy *faza postępu*, podczas której asteroida przybliża się do planety, projekty mogą się rozwijać, a gracze przygotowują się do rozegrania następnej rundy. Jeśli asteroida lub którykolwiek z trzech mierników postępu projektu dotrze do *punktu uderzenia*, gra kończy się; gracze rozstrzygają etap zakończenia i przyznają końcowe punkty, by sprawdzić, kto wygrał!

TWOJA TURA

Są trzy sposoby rozegrania swojej tury. Jeśli nie możesz (*lub nie chcesz*) skorzystać z żadnego z nich, musisz **spasować**. Jeśli spasujesz, nie możesz już podejmować żadnych działań i pomijasz swoją turę, nawet jeśli pozostali gracze jeszcze nie spasowali.

- UŻYCIE PROMU
- ZAGRANIE KARTY AKCJI
- UMIESZCZENIE LĄDOWNIKA

Niezależnie od tego, który sposób rozegrania swojej tury wybierzesz, możesz wydawać etykiety, zagrywać karty wzmocnień i/lub używać pozyskanych wcześniej **ulepszeń technologii**, gdy tylko sytuacja to umożliwia. Szczegóły znajdziesz w odpowiednich sekcjach instrukcji.



UŻYCIE PROMU

Wydaj 1 energię (🌀) (oznaczone na planszy jako 🌀), aby przesunąć jeden ze swoich lądowisk ze *strefy gotowości* dowolnego ze *światów* do strefy gotowości **drugiego** z nich. To posunięcie zajmuje **całą turę**.



Na planszy głównej, na przerywanej linii pokazującej drogę promu pomiędzy strefami gotowości obu światów znajduje się przypomnienie o koszcie energii, jaki należy uiścić, aby użyć promu.



ZAGRANIE KARTY AKCJI

Wybierz kartę akcji z **ręki** i 🌀 (wydaj 1 energię), aby zagrać kartę i umieścić ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych. Następnie wykonaj opisane na karcie akcje lub efekty.



KOSZT
ENERGII

Możesz zapłacić 1 energię, aby zagrać kartę **Zwiększenie produkcji** z ręki na swój stos kart odrzuconych, a następnie zastosować jej efekty.





UMIESZCZENIE LĄDOWNIKA

Wybierz jeden ze swoich lądowników, znajdujący się w jednej z dwóch stref gotowości i przydziel go do **dostępnej lokacji** na tym samym **świecie**. Następnie wykonaj akcje tej lokacji.



W rozgrywce dla 3 lub więcej graczy lokację uważa się za dostępną, jeżeli nie jest zajęta **lub** jeśli jest lokacją **nielimitowaną**.



W rozgrywce dwuosobowej lokacja jest dostępna tylko jeśli **żadna inna lokacja** na tym samym obszarze **nie jest zajęta lub** jeśli jest lokacją **nielimitowaną**.

Szczegółowe wyjaśnienia dotyczące wszystkich lokacji na planszy głównej i lokacji obiektów znajdziesz w **przewodniku**.



Przykład: W grze trzyosobowej twój lądownik znajdujący się w strefie gotowości księżycy ma do wyboru trzy **niezajęte** i jedną **nielimitowaną** lokację.

ŚWIATY, OBSZARY I LOKACJE

Planeta (*Alarria*) oraz księżyc (*Fortuna*) są dwoma odrębnymi **światami**. Szare pola na każdym ze światów (w tym **kafelki obiektów** na księżycu) to odrębne **obszary**. Każdy **obszar** może pomieścić jedną lub więcej **lokacji**.

ZASADY LOKACJI

Niektóre lokacje posiadają specjalne ramki z **zasadami lokacji**, które wskazują na modyfikację efektu standardowej akcji danej lokacji. **Przewodnik** zawiera szczegółowe opisy wszystkich **zasad lokacji**.



Przykład: Zasada tej lokacji mówi o tym, że w wydawanie tu etykiet nauki traktowane jest tak samo, jak wydawanie wiedzy.

AKCJE ZWIĄZANE Z ETYKIETAMI

Niektóre akcje mogą zostać wykonane raz za każdą etykietę, jaką wydasz (patrz: *Wydawanie etykiet* na stronie 9). Etykiety zdobyte jako efekt danej akcji nie mogą zostać użyte do wykonania tej samej akcji kolejny raz.



Przykład: W tej lokacji możesz otrzymać dwa zasoby organiczne za każdą etykietę planety, którą wydasz.

LOKACJE PROMU, POBYTU I PRZYSPIESZENIA

Oprócz akcji, którą oferuje dana lokacja, ramka dookoła niej wskazuje również co później stanie się z umieszczonym tam lądownikiem.



Lokacje **promu** przeniosą twój lądownik do strefy gotowości na innym świecie.



Lokacje **pobytu** (w tym lokacje **nielimitowane**) przeniosą twój lądownik do strefy gotowości na świecie, na którym już się znajduje.



W grze istnieje jedna lokacja **przyspieszenia**; po tym, jak wszyscy (w tym ty) spasuują, możesz rozegrać jeszcze jedną turę. **Musisz** poświęcić tę turę na przemieszczenie lądownika z tego miejsca na dowolną dostępną lokację **na księżycu**, aktywując ją według normalnych zasad.

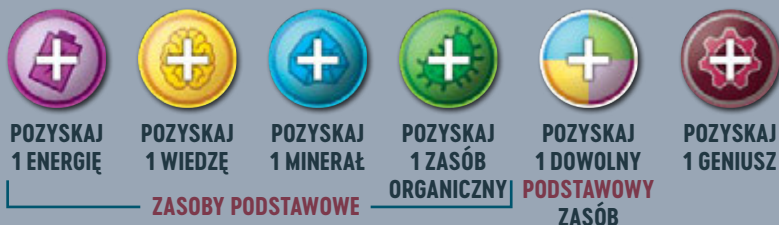


AKCJE

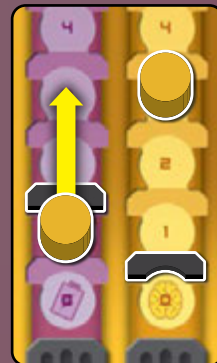
Podstawowe akcje w lokacjach i na kartach oznaczone są symbolami; niektóre (bardziej unikalne) mają też tekstowe opisy swoich efektów.

POZYSKANIE ZASOBU

Przesuń wskazany **znacznik zasobu** na odpowiednim torze na twojej planszy gracza o jeden poziom za każdy symbol; każdy znacznik wskazuje jaką ilość danego zasobu aktualnie posiadasz. Znacznik **może** zostać przesunięty poza linię bazową na jego torze. **Maksymalna posiadana ilość zasobu to 10; każdy otrzymany nadmiar zostanie utracony.**



Przykład: Ta lokacja pozwala ci pozyskać 2 energie. Umieszczenie tutaj ładownika pozwoli ci przesunąć się na swoim torze energii o dwa pola.

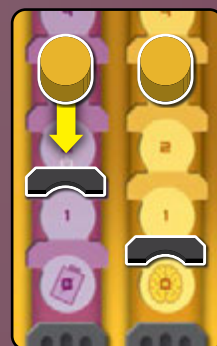


WYDAWANIE ZASOBÓW

Symbol zasobu z symbolem minusa (—) oznacza **wydanie** tego zasobu (poprzez przesunięcie znacznika na torze w **dół**). Znacznik **może** zostać przesunięty poza linię bazową na jego torze.



Przykład: Zagranie tej karty akcji kosztuje 1 energię. Aby ją zagrać, musisz przesunąć swój znacznik energii na torze o jedno pole w dół.



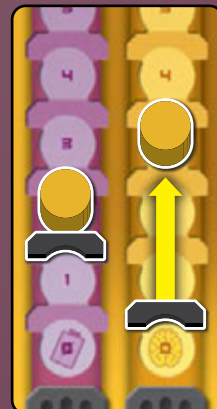
Geniusz jest specjalnym, **uniwersalnym** zasobem; możesz go wydawać kiedy chcesz zamiast dowolnego zasobu podstawowego.

PODNIESIENIE LINII BAZOWEJ

Przesuń wskazaną **linię bazową** na odpowiednim torze na twojej planszy gracza o jeden poziom za każdy symbol; każda linia bazowa wskazuje minimalną ilość danego zasobu, z jaką rozpoczniesz swoje kolejne rundy. **Maksymalna pozycja linii bazowej to 10; każdy nadmiar zostanie utracony.**



Przykład: Ta karta akcji pozwala dwukrotnie podnieść bazową linię podstawowego zasobu. Możesz podnieść dwie różne linie lub tę samą linię dwa razy. Decydujesz się podnieść dwukrotnie linię wiedzy, od 0 do 2.



POZYSKANIE ŻETONU ETYKIETY

Weź z puli odpowiedni **żeton etykiety** i umieść go na odpowiednim pustym polu swojej planszy gracza, aktywną stroną ku górze. Możesz posiadać maksymalnie pięć żetonów etykiety każdego typu; jeśli nie masz na planszy wolnego miejsca odpowiedniego typu, musisz odrzucić dobrany żeton.



**POZYSKAJ
1 ETYKIETĘ
PLANETY**



**POZYSKAJ
1 ETYKIETĘ
NAUKI**



**POZYSKAJ
1 ETYKIETĘ
KSIĘŻYCA**



**POZYSKAJ
1 ETYKIETĘ
PLANETY LUB
KSIĘŻYCA**



**POZYSKAJ
1 ETYKIETĘ
DOWOLNEGO
TYPU**

WYDAWANIE ETYKIET (Z ŻETONÓW I/LUB KART)

Symbol etykiety z minusem (—) oznacza **wydanie** etykiety danego typu. Etykiety wydaje się poprzez odwrócenie **aktywnego żetonu na planszy** na drugą stronę **lub** przez **odrzucenie z ręki dowolnej karty, na której znajduje się ta etykieta** (na stos kart odrzuconych).



**WYDAJ
1 ETYKIETĘ
PLANETY**



**WYDAJ
1 ETYKIETĘ
NAUKI**



**WYDAJ
1 ETYKIETĘ
KSIĘŻYCA**



**WYDAJ
1 ETYKIETĘ
PLANETY LUB
KSIĘŻYCA**



**WYDAJ
1 ETYKIETĘ
DOWOLNEGO
TYPU**

- Jeśli potrzebujesz wydać **więcej niż jedną** etykietę, możesz użyć dowolnej kombinacji etykiet danego typu pochodzących zarówno z żetonów, jak i kart.
- Karty **akcji** zazwyczaj nie posiadają etykiet, karty **ulepszeń** zazwyczaj posiadają parę etykiet, a karty **gatunków** posiadają po jednej etykiecie różnych typów.



Przykład: Przyjmijmy, że wybrałeś etykietę księżyca jako nagrodę za pracę nad projektem lasera. Bierzesz żeton etykiety księżyca z puli i umieszczasz go, aktywną stroną ku górze, na swojej planszy gracza.

Przykład: W tej lokacji możesz wykonać jedną akcję związaną z projektem tarczy za każdą etykietę księżyca, jaką wydasz. Jeśli odwrócisz jeden żeton księżyca na zużytą stronę i odrzucisz dwie pokazane tu karty z ręki, wydasz w sumie cztery etykiety księżyca; możesz więc wykonać akcję projektu tarczy do czterech razy!



- Kiedy odrzucasz karty akcji lub ulepszeń, by wydać ich etykiety, **nie** otrzymujesz dodatkowych korzyści wynikających z głównego efektu danej karty; **tak samo** w przypadku, gdy **zagrywasz** kartę dla jej głównego efektu, **nie** korzystasz z jej etykiet.

POZYSKANIE PZ

Przesuń swój dysk na torze punktacji tak, by jego pozycja odzwierciedlała otrzymane właśnie PZ.



POZYSKAJ 1 PZ



POZYSKAJ 3 PZ

Uwaga: Twój tor punktacji kończy się na polu 50; jeśli twoja suma punktów kiedykolwiek przekroczy 50, przejdź z powrotem na początek toru i kontynuuj liczenie pamiętając, że twój prawdziwy wynik jest o 50 wyższy niż ten pokazany na torze.



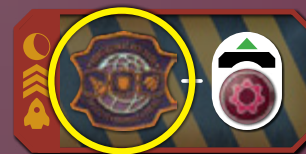
Przykład: Żółty gracz otrzymał 2 PZ w efekcie zakupionego ulepszenia technologii. Przesuwa swój dysk o dwa pola na torze punktacji, by to zaznaczyć.

PRZEJĘCIE ODZNAKI PIERWSZEGO GRACZA



Weź **odznakę pierwszego gracza** od osoby, która aktualnie ją posiada (lub zatrzymaj ją, jeśli to ty jesteś pierwszym graczem). Będiesz pierwszym graczem w następnej rundzie.

Przykład: Lokacja Przejęcie dowództwa na księżycu pozwala (poza innymi korzyściami) przejąć odznakę pierwszego gracza. Przejmujesz odznakę od gracza, który aktualnie ją posiada.



PRACA NAD PROJEKTEM

Praca nad którymkolwiek z trzech projektów wymaga serii kroków, które muszą zostać wykonane w podanej kolejności.



JEDNA PRACA
NAD LASEREM



JEDNA PRACA
NAD TARCZĄ



JEDNA PRACA
NAD EWAKUACJĄ



JEDNA PRACA NAD DOWOLNIE
WYBRANYM PROJEKTEM

- 1 Przesuń swój dysk na torze odpowiedniego projektu; liczba pól, o które się przesuniesz, jest równa temu, ile razy pracowałeś nad danym projektem. Możesz pracować nad wieloma projektami tylko wtedy, gdy dana lokacja lub karta, której użyjesz, wyraźnie na to pozwala.

Jeśli przesuniesz dysk na pole zawierające już inne dyski, połóż swój dysk **na** nich. Remisy na torach rozstrzygane są na korzyść gracza, którego dysk znajduje się najniżej, dobrze jest więc działać szybko!

- 2 Zapłać za przesunięcie dysku. Miernik kosztu danego toru pokazuje wymagany **typ** zasobu oraz to, **ile** tego zasobu kosztuje przesunięcie się **na dane pole** (jeśli nie jesteś w stanie opłacić wskazanego kosztu, nie możesz przesunąć tam dysku).

Każdy projekt wymaga określonego zasobu.



Miernik kosztu pod każdym z torów pokazuje, że przesunięcie dysku na pierwsze trzy pola kosztuje za każdym razem 1 zasób, następne trzy pola kosztują po 2 zasoby, następne trzy kosztują 3 zasoby, a kolejne 4/5/6/7 zasobów.

- 3 Dodaj jedną **kostkę projektu** z puli (odpowiadającą projektowi, nad którym pracujesz) do **woreczka** za **każde** pole, o które przesunąłeś swój dysk.

KOSTKI
LASERA



KOSTKI
TARCZY



KOSTKI
EWAKUACJI



- 4 Otrzymaj aktualną nagrodę za ten tor projektu (**tylko raz**, nawet jeśli przesunąłeś dysk o więcej niż jedno pole). Nagrodę określa kafelek nagrody, znajdujący się na końcu toru.

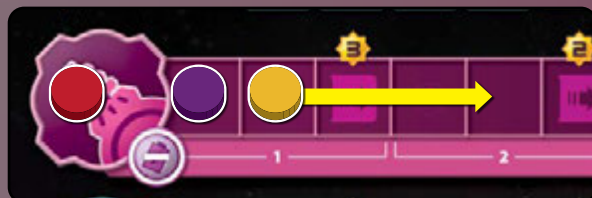
- 5 Jeśli dotarłeś na pole zawierające **premię lidera** (lub je przekroczyłeś) **oraz** zrobiłeś to jako **pierwszy** (**nie licząc dysków neutralnych**), natychmiast otrzymujesz wskazaną tam liczbę PZ.

- 6 Jeśli dotarłeś na pole z symbolem (lub je przekroczyłeś) **oraz** zrobiłeś to jako **pierwszy** (**nie licząc dysków neutralnych**), usuń z gry górny kafelek nagrody z odpowiedniego toru, odkrywając nowy. Do zmiany kafelka dochodzi dopiero **po** tym, jak otrzymasz nagrodę wynikającą z akcji w tej turze.



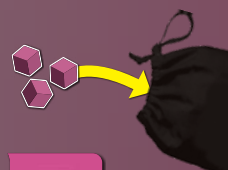
Przykład: Umieszczasz tu lądownik i wydajesz trzy etykiety księżyc, aby trzykrotnie wykonać akcję lasera.

- 1 Przesuwasz swój dysk na torze lasera o trzy pola do przodu.



- 2 Będzie to kosztowało 5 energii: jeden za pierwsze pole oraz po dwa za drugie i trzecie pole, zgodnie z tym, co wskazuje miernik kosztu znajdujący się pod torze.

Masz tylko 3 energii, ale na szczęście posiadasz też 2 geniusze (które można stosować zamiast każdego innego zasobu). Wydajesz zatem te pięć zasobów.



- 3 Dodajesz trzy kostki projektu lasera do woreczka (jeden za każde pole).

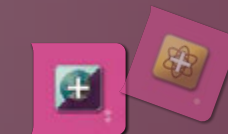
- 4 Otrzymujesz aktualną nagrodę za laser; kafelek pokazuje, że jest to jeden żeton etykiety nauki.



- 5 Jesteś pierwszym graczem, który przekroczył pole z premią lidera, otrzymujesz więc 3 PZ i przesuwasz swój dysk o trzy pola na torze punktacji.



- 6 Jesteś również pierwszym graczem, który przekroczył pole z symbolem (usuwasz więc z gry aktualny kafelek nagrody lasera, odkrywając następny (znajdujący się pod nim)).



BADANIA

Za każdą akcję badania możesz w swoim laboratorium technologicznym zakupić **jedno** wybrane ulepszenie (na które cię stać). Aby zakupić ulepszenie,  (wydaj wiedzę) w ilości wskazanej na ulepszeniu.

Twoje laboratorium technologiczne jest podzielone na trzy obszary: **proste ulepszenia technologiczne**, **ulepszenia typu Tech 1**, **ulepszenia typu Tech 2**.



PROSTE ULEPSZENIA

Proste ulepszenia technologiczne zawsze podnoszą linie bazowe lub dają żetony etykiet. Po opłaceniu ich kosztu natychmiast otrzymujesz daną korzyść. Proste ulepszenia **mogą** być kupowane więcej niż raz (każdy zakup wymaga wykonania osobnej akcji badania).

ULEPSZENIA TYPU TECH 1

Ulepszenia typu Tech 1 podnoszą wszystkie twoje zdolności. Po opłaceniu kosztu umieść kostkę technologii na odpowiednim polu, aby zaznaczyć, że dane ulepszenie jest dla ciebie dostępne od teraz do końca gry. Każde pole na kostkę technologii może zostać wypełnione maksymalnie 1 raz. Jeśli zabraknie kostek technologii, użyj dowolnych zamienników.

ULEPSZENIA TYPU TECH 2

Ulepszenia typu Tech 2 umożliwiają zdobywanie dodatkowych punktów podczas gry. Procedura ich zakupu jest taka sama, jak w przypadku ulepszeń typu Tech 1.

Szczegółowe wyjaśnienia dotyczące wszystkich ulepszeń znajdziesz w **przewodniku**.

POZYSKANIE ULEPSZENIA

Ta akcja działa tak samo, jak zakup ulepszenia za pomocą akcji badania, ale nie wymaga wydawania wiedzy .



JEDNA AKCJA BADANIA



TRZY AKCJE BADANIA



Przykład: Zagranie tej karty pozwala ci wykonać dwie akcje badania. Masz do wydania 6 wiedzy, które możesz dowolnie rozdzielić pomiędzy obie te akcje.

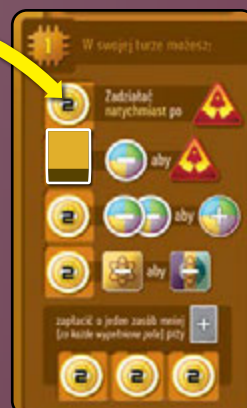
W ramach swojej pierwszej akcji badania wydajesz 1 wiedzę na proste ulepszenie, które podwyższa twoje linie bazowe minerałów i zasobów organicznych o jeden poziom.



W ramach drugiej akcji badania wydajesz 5 wiedzy na ulepszenie typu Tech 2, które pozwoli ci zyskać 1 PZ za każdym razem, gdy co najmniej raz w swojej turze wykonasz akcję projektu lasera. Umieszczasz kostkę technologii w odpowiednim miejscu, aby zaznaczyć posiadanie tego ulepszenia.



Przykład: Załóżmy, że otrzymałeś ulepszenie typu Tech 1 jako nagrodę za pracę nad projektem tarczy. Posiadasz już ulepszenie Tech 1 z wcześniejszego etapu rozgrywki, pozwalające na użycie promu w zamian za dowolny zasób. Teraz decydujesz się na ulepszenie pozwalające ci działać natychmiast po użyciu promu, gdyż wydaje się, że te dwie zdolności będą ze sobą świetnie współpracowały (szczegółowo znajdziesz w przewodniku).



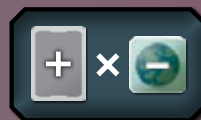
ZAKUP KARTY

Wybierz kartę z wystawki. Wydaj zasób odpowiedniego rodzaju, wymagane przez **typ** karty; dokładny koszt jest równy sumie kart, które aktualnie posiadasz (w ręce **oraz** stosie kart odrzuconych). Weź nową kartę na rękę. Zauważ, że **tylko** każdego typu karty przypomina o tym, jaki zasób należy wydać, aby zakupić kartę tego typu.

- Jeśli w swojej turze kupujesz więcej niż jedną kartę, cena wzrasta o jeden za każdym razem, ponieważ w momencie każdego zakupu posiadasz już więcej kart niż poprzednio.
- **Nie** możesz zagrać karty (zarówno dla jej głównego efektu, jak i dla etykiety) w tej samej turze, w której ją kupiłeś.

Po zakupieniu wszystkich kart w danej turze **uzupełnij wystawkę**: przesun wszystkie pozostałe karty skrajnie do prawej strony, dociągnij nowe karty z talii i uzupełnij nimi puste miejsca.

		AKCJE	ULEPSZENIA	GATUNKI
ZAKUP 1 KARTĘ	ZAKUP 1 KARTĘ ZA DARMO	KOSZT WIEDZY	KOSZT MINERAŁÓW	KOSZT ZASOBÓW ORGANICZNYCH



Przykład: Ta lokacja pozwala kupić jedną kartę za każdą wydaną etykietę planety. Umieszczasz tu lądownik i wydajesz dwie etykiety planety, możesz więc kupić w tej turze dwie karty.

Posiadasz w sumie cztery karty, więc pierwsza z zakupionych kart będzie kosztować cztery zasoby. Kupujesz kartę ulepszenia, wydając cztery minerały.



Teraz posiadasz już pięć kart, więc następna zakupiona karta kosztować będzie pięć zasobów. Wydajesz 3 zasoby organiczne i 2 geniusze, aby ją kupić. Nie możesz już kupić kart w tej turze, więc musisz uzupełnić wystawkę zgodnie z zasadami.

USUNIĘCIE KARTY

Usuń z gry dowolną posiadaną kartę (z ręki lub stosu kart odrzuconych). Usunięcie karty zazwyczaj pozwala na wykonanie jakiegoś działania w następstwie; czerwona strzałka po symbolu usuwania wskazuje na akcję lub efekt, który możesz natychmiast rozpatrzyć.



Uwaga: Usunięcie jest **obowiązkowym elementem** tej procedury; **nie** możesz skorzystać z działania w następstwie bez uprzedniego usunięcia karty.

Przykład: Ta lokacja pozwala usunąć kartę, aby otrzymać ulepszenie typu Tech 2 lub dwa ulepszenia typu Tech 1. Umieszczasz tu lądownik, usuwasz kartę z ręki oraz decydujesz którą z dwóch korzyści wybierasz.



WZMOCNIENIA

Każda karta wzmocnienia podaje warunki, jakie należy spełnić, by móc ją zagrać (na swój stos kart odrzuconych), oraz efekt jej zagrania. Możesz zagrać wiele wzmocnień, jedno po drugim, jeśli spełnisz wymagania każdego z nich. Efekt zagrania karty wzmocnienia **może** jednocześnie pomóc spełnić kryteria potrzebne do zagrania następnej.

Zagranie karty wzmocnienia nigdy nie może być jedynym działaniem w turze; karta może być tylko **dodana** do innej akcji lub efektu.

Wymagania, które nie są opisane konkretnie, **mogą** zostać spełnione przez każde działanie im odpowiadające. Na przykład, warunek zostaje spełniony, jeśli **w dowolny sposób** uzyskasz dowolny podstawowy zasób. **Nie** musisz uzyskiwać go konkretnie przez symbol . Tę zasadę stosuje się do wszystkich nieprecyzyjnych wymagań.

To wymaganie nieprecyzyjne...				
...jest spełnione, jeśli w dowolny sposób...	...pozyskałeś dowolny zasób podstawowy	...podniosłeś dowolną linię bazową	...otrzymałeś dowolny żeton etykiety	...pracowałeś nad dowolnym projektem



Przykład: Natychmiast po wykonaniu pracy nad laserem zagrywasz kartę wzmocnienia Testowy napęd jądrowy na swój stos kart odrzuconych, co prowadzi do dwukrotnego podniesienia linii bazowej energii...

...posiadasz też w ręce kartę wzmocnienia Zespół szybkiej ekstrakcji; jej zasada mówi, że możesz ją zagrać kiedy podnosisz dowolną podstawową linię bazową. Podniesienie linii bazowej przez pierwsze wzmocnienie pozwala spełnić wymagania drugiego wzmocnienia, więc zagrywasz tę kartę i natychmiast otrzymujesz 2 energie.



FAZA POSTĘPU

Po tym, jak wszyscy gracze spasowali, rozpoczyna się **faza postępu**. Wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

- 1 Jeżeli w lokacji przyspieszenia obszaru **Przejście dowództwa** znajduje się lądownik, jego właściciel musi teraz rozegrać swoją ostatnią turę. Ten gracz **musi** wykorzystać tę turę na przeniesienie **tego** lądownika do innej dostępnej lokacji **na księżycu**, następnie rozpatruje jej działanie według normalnych zasad.

- Gracz **może** w ostatniej turze stosować wzmocnienia, etykiety i technologie; *jest to we wszystkich aspektach normalna tura, z tym ograniczeniem, że gracz musi umieścić lądownik w lokacji na księżycu.*
- Jest to **ostatnia** tura tego gracza, nawet jeśli w jej wyniku nabyłby możliwość rozegrania kolejnej (na przykład przez zakup karty akcji).

- 2 Przesuń znacznik asteroidy o jedno pole do przodu na jej ścieżce. Jeśli znacznik zostanie przesunięty na pole oznaczone symbolem, natychmiast zastosuj jego efekt:



Dołóż z puli do woreczka **jedną kostkę asteroidy za każdego gracza**.



Umieść nowy odkryty kafelek **obiektu** na pustym polu planety; symbol podpowiada czy powinien to być obiekt **A** czy **B**. Każdy odkryty obiekt traktowany jest jako **obszar** na księżycu, posiadający jedną lub więcej lokacji, na których gracze będą mogli później umieszczać swoje lądowniki.



Ze wszystkich trzech rzędów wystawki odrzuć karty znajdujące się najbardziej na prawo (*na odpowiedni stosy kart odrzuconych*). Następnie wszystkie pozostałe karty przesuń do prawej strony, odkryj nowe karty z odpowiednich talii i umieść je w miejscach znajdujących się najbardziej na lewo.

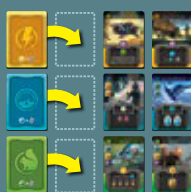
ODRZUĆ



PRZESUŃ



UZUPEŁNIJ



- 3 Potrząśnij woreczkiem i wylosuj z niego tyle kostek, ile żetonów **zagrożenia** aktualnie znajduje się w grze. Następnie rozpatrz efekty wylosowanych kostek w następującej kolejności:

- Najpierw połóż wszystkie kostki **lasera**, **tarczy** i **ewakuacji** na odpowiednich miernikach postępu, wypełniając je od lewej do prawej strony.
- Następnie za każdą wylosowaną kostkę **asteroidy** przesunąć **asteroidę** o jedno pole na jej ścieżce, **stosując efekty wszystkich symboli, na jakie natrafi** (jak opisano powyżej). Na koniec włóż wszystkie wylosowane kostki asteroidy z powrotem **do woreczka**.

- 4 Sprawdź czy gra się kończy: Jeśli asteroida lub którykolwiek z trzech mierników postępu dotrze do swojego punktu uderzenia, gra się skończy; natychmiast przejdź do procedury **przybycia asteroidy** (strona 14).



Punkt uderzenia na ścieżce asteroidy i wszystkich trzech miernikach postępu jest oznaczony tym symbolem.

Jeśli gra **nie** skończyła się, rozpocznij nową rundę procedurą **rozpoczęcia rundy** (strona 14).

Przykład fazy postępu:

- 1 W lokacji **Przejście dowództwa** znajduje się lądownik. Jego właściciel ma do wyboru różne lokacje na księżycu, na które może go przenieść; wybiera lokację w obiekcie **Infra/Kon/Struktur** i rozpatruje jej efekt.



- 2 Asteroida przesuwana o jedno pole, docierając do pola z symbolem **+**. Wskazuje on symbol **B**, zatem dociągacie obiekt **B** ze stosu i kładzicie na odpowiednim polu. To **Przetwornik pędu**; jego lokacja staje się teraz dostępna dla lądowników na kolejne rundy.



- 3 Poziom zagrożenia wynosi 4, zatem losujecie cztery kostki z woreczka, są to:



Umieszczacie je na odpowiednich miernikach postępu.



Kostka **+** (która wraca do woreczka) powoduje przesunięcie asteroidy o kolejne pole na ścieżce. Napotyka ona symbole **+** i **+**, więc dodajecie do woreczka kolejną kostkę asteroidy za każdego gracza, a następnie uzupełniacie wszystkie trzy tory na wystawce kart.

- 4 Nie został osiągnięty żaden punkt uderzenia **+**, więc rozpoczyna się nowa runda gry.

ROZPOCZĘCIE RUNDY

- 1 Przesuńcie **ładowniki** wszystkich graczy do odpowiednich stref gotowości.



Każdy ładownik w **lokacji promu** przemieszcza się do strefy gotowości drugiego świata.



Każdy ładownik w **lokacji pobytu** (w tym w lokacjach nielimitowanych) przemieszcza się do strefy gotowości świata, na którym się **obecnie** znajduje.

- 2 Odrzućcie górny **żeton zagrożenia** z gry.
- 3 Wszyscy gracze reaktywują swoje **wydane żetony etykiet** (poprzez odwrócenie ich z powrotem na aktywną stronę) i **odzyskują wszystkie zagrane karty**, biorąc je z powrotem ze stosu kart odrzuconych do ręki.
- 4 Wszyscy gracze przesuwają wszystkie swoje **znaczniki zasobów** do poziomów wskazywanych przez aktualne położenie **linii bazowych**. Znaczniki znajdujące się **ponad liniami bazowymi nie poruszają się**.
- 5 Rozpoczyna się nowa runda; gracz posiadający **odznakę pierwszego gracza** będzie wykonywał akcję jako pierwszy.



PRZYBYCIE ASTEROIDY

Nadciągnęła asteroida! Gra kończy się, czas więc określić **kluczowy projekt**. Wykonajcie po kolei następujące kroki:

- 1 **Strzał z lasera**. Wylosujcie 10 kostek z woreczka. Umieście wszystkie kostki **lasera** (czerwone) i **asteroidy** (niebieskie) na mierniku postępu lasera. Jeśli miernik został w całości wypełniony, **laser** zostaje uznany za projekt kluczowy; przejdźcie do **punktacji końcowej**. W przeciwnym wypadku, włóżcie wszystkie wylosowane kostki **tarczy** (niebieskie) i **ewakuacji** (niebieskie) z powrotem do woreczka i przejdźcie do **kroku 2**.

- 2 **Podniesienie tarczy**. Najpierw, jeśli jakiegokolwiek kostki znajdują się na polach **pęknięcia** na torze postępu lasera, przenieście je na odpowiednie pola na mierniku postępu **tarczy** (laser nie zadziałał, ale nieco rozkruszył asteroidę). Pomińcie kostki „pęknięcia”, które miałyby znaleźć się na polach zawierających już inne kostki.

Następnie wylosujcie 10 kostek z woreczka. Umieście wszystkie kostki **tarczy** (niebieskie) i **asteroidy** (niebieskie) na mierniku postępu tarczy; pozostałe kolory zignorujcie. Jeśli miernik został w całości wypełniony, **tarcza** zostaje uznana za projekt kluczowy; przejdźcie do **punktacji końcowej**. W przeciwnym wypadku przejdźcie do **kroku 3**.

- 3 **Dokończenie ewakuacji**. Ani laser, ani tarcza nie zdołały zapobiec uderzeniu asteroidy w Alarrię i wygląda na to, że to ewakuacja od początku była najlepszym wyborem. Nie losuje się już dodatkowych kostek; ewakuacja automatycznie staje się projektem kluczowym. Przejdźcie do **punktacji końcowej**.

- 1 Najpierw **strzelacie z lasera**; wnioskując po kostkach, które już znajdują się na mierniku, dowolna kombinacja siedmiu lub więcej kostek lasera/asteroidy sprawi, że laser stanie się projektem kluczowym. Losujecie 10 kostek:



Złe wieści! Zabrakło 3 kostek, by laser stał się projektem kluczowym. Wszystkie wylosowane kostki tarczy i ewakuacji wracają do woreczka.



- 2 Czas **podnieść tarczę**. Najpierw należy wziąć pod uwagę zniszczenia, jakie zadał asteroidzie laser, i przesunąć kostki z pół pęknięć miernika lasera na miernik tarczy... teraz wystarczy pięć lub więcej kostek tarczy/asteroidy, by **tarcza** stała się projektem kluczowym.



Losujecie 10 kostek:



Sukces! Ostatnia wylosowana kostka asteroidy wypełnia miernik tarczy do końca... **Tarcza jest projektem kluczowym!**



PUNKTACJA KOŃCOWA

Najpierw rozpatrzyć punktację za **projekt kluczowy**, przyznając zaznaczone liczby PZ za pierwsze, drugie i trzecie miejsce. Miejsce gracza określa jego pozycja na danym torze projektu.

- **Neutralne dyski są brane pod uwagę** przy określaniu pozycji na torze. Jest to **jedyny** cel neutralnych dysków. PZ zdobyte przez neutralne dyski **nie są** zaznaczane na torze punktacji.
- **Remisy** rozstrzygane są na korzyść dysku znajdującego się **najniżej**; dysk znajdujący się pod innym jest traktowany jakby był „przed” dyskiem znajdującym się wyżej.
- Musisz przesunąć się na torze projektu co najmniej o jedno pole, żeby być brany pod uwagę przy punktacji.



Następnie przyznajcie punkty za **oba pozostałe projekty** w ten sam sposób, co wcześniej, nagradzając pierwsze, drugie i trzecie miejsce odpowiednio mniejszą liczbą PZ.

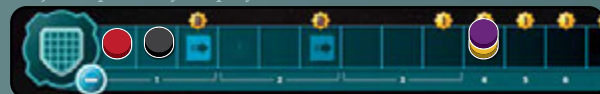


Na koniec każdy z graczy ujawnia i zlicza swoje punkty z posiadanych **kart gatunków**. Sposób przyznawania punktów opisany jest na każdej karcie gatunku.



Po zsumowaniu punktacji gracz z najwyższą liczbą punktów zwycięża! W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, który uzyskał najwięcej punktów za **projekt kluczowy**.

Przykład punktacji za projekt:



Tarcza jest projektem kluczowym. Gracz żółty i fioletowy remisują na torze, ale żółty znajduje się niżej, więc otrzymuje pierwsze miejsce, a fioletowy jest drugi. Neutralny dysk zajmuje miejsce trzecie, więc czerwony gracz nie otrzymuje w ogóle punktów z tego toru.



Na torze projektu lasera czerwony jest pierwszy, żółty drugi, a fioletowy trzeci.



Na torze ewakuacji czerwony jest pierwszy, neutralny drugi, a fioletowy trzeci.



Przykład punktacji za gatunki:

Twoja Wiespórka zapewnia 1 PZ za każdy żeton etykiety nauki, jaki posiadasz. Masz 3 takie żetony, więc dostajesz 3 PZ z tej karty.

Twój Rzekopotam żarłoczny zapewnia 1 PZ za każdą twoją linię bazową na polu 4 lub niższym; cztery twoje linie spełniają to wymaganie, więc dostajesz 4 PZ z tej karty.

Twój Mech dreszczowiec zapewnia PZ za wiedzę, która ci pozostała. Posiadasz 6 wiedzy, więc dostajesz 3 PZ z tej karty.

W sumie dostajesz 10 PZ z kart gatunków!



PROJEKT I ROZWÓJ GRY
Yuval Grinspun

ILUSTRACJE
Fahed Alrajil
i Tithi Luadthong

**ROZWÓJ
I PROJEKT TRYBU SOLO**
Alara Cameron

**DYREKCJA ARTYSTYCZNA,
PROJEKT GRAFICZNY
I ROZWÓJ GRY**
Josh Cappel

TŁUMACZENIE
Piotr Żuchowski

REDAKCJA
Magdalena Włodarczyk

SKŁAD
Creatika Łukasz Kempieński



Wydawnictwo:
Burnt Island Games
burntislandgames.com
© 2025 Wszystkie prawa zastrzeżone



Opracowanie wersji polskiej:
Lucrum Games Sp. z o.o.
lucrumgames.pl
© 2025 Wszystkie prawa zastrzeżone

Część materiałów graficznych na licencji: Sebastian Luca, thanawong, khilus, liuzishan, Jakub, grandfailure.