

Gra autorstwa Alexandra Pfistera i Viktora Kobilke

SKYMINES

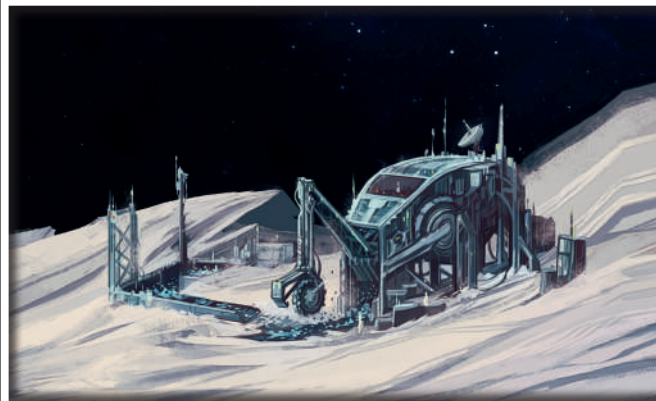
od 1 do 4 graczy w wieku 12+

INSTRUKCJA



Wprowadzenie

50 lat temu ludzkość rozpoczęła wydobywanie surowców z Księżyca i planetoid. Przez dziesięciolecia obowiązkiem czuwania nad tym przedsięwzięciem spoczywał na barkach Światowego Rządu. Narastające napięcia wewnątrz organizacji doprowadziły jednak do upadku projektu. Wyzwanie na nowo podjęły korporacje i prywatni inwestorzy.



Jako inwestor starasz się zdobyć w ciągu 7 rund jak najwięcej cryptcoinów. Będziesz inwestować wydobyte surowce w kolejne placówki korporacji, tym samym zwiększając ich wartość. Dodatkowe przychody przyniosą ci badania naukowców i zbiory cennego gazu hel-3.



Elementy gry

Dwustronna plansza główna

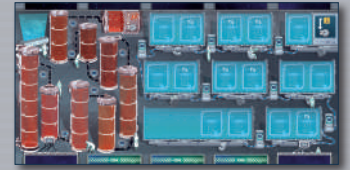


awers: strona z Księżycem



rewers: strona z pasem planetoid
(dalej zwanym Pasem)

4 dwustronne plansze graczy



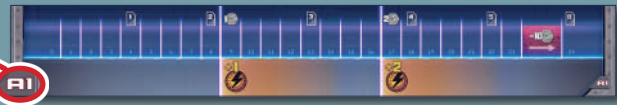
awers: strona standardowa



rewers: strona z Luną

5 dwustronnych torów korporacji

Każda strona przedstawia inny tor i ma unikalne oznaczenie składające się z litery i cyfry (od A1 do E2).



44 karty akcji



awers



rewers

5 kart torów



awers



rewers

36 startowych kart akcji (po 9 na gracza: ♦ ★ ▲ ●)



awers



rewers

4 karty pojedynczej energii

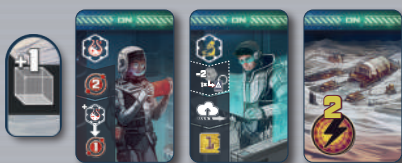


awers

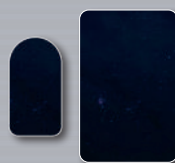


rewers

4 płytki bonusów

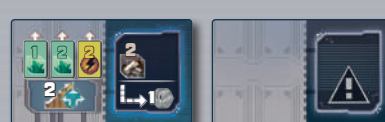


awers



rewers

10 startowych żetonów badań



awers



rewers

8 znaczników ON/OFF



awers: strona ON



rewers: strona OFF

72 plany badań

24 plany badań A



awers



rewers

24 plany badań B



awers



rewers

24 plany badań C



awers



rewers

6 specjalnych planów badań



awers



rewers

60 crypcoinów

40 x

20 x

4 znaczniki graczy

20 znaczników bonusów
(po 5 na gracza)

16 znaczników torów
(po 4 na gracza)

1 znacznik pierwszego gracza

60 placówek
(po 15 na korporację)

4 znaczniki hel-3

4 znaczniki przesyłu

1 notes

4 arkusze pomocy
awers: przebieg rundy
rewers: program Luny

Dodatkowe elementy

Do symulacji dodatkowego gracza
(patrz instrukcja obsługi Luny)

4 znaczniki Luny

Do grania z modułem
„Karty misji” (patrz str. 25)

12 znaczników jednorazowego bonusu
(po 3 na gracza)

Do grania z planszą główną na
stronie Pasa (patrz str. 26)

20 promów
(po 5 na korporację)

19 kart Luny

awers rewers

6 kart misji

awers: karta misji rewers: karta statusu misji

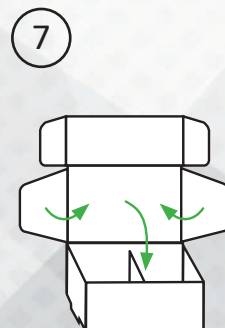
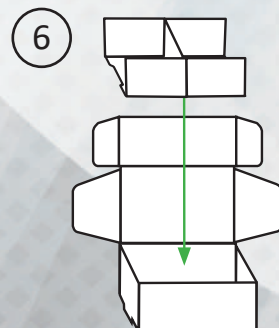
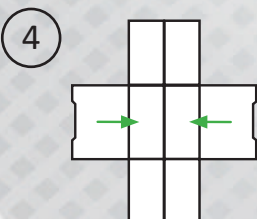
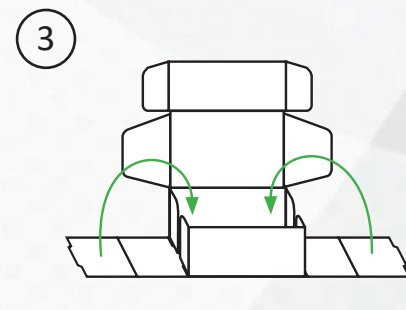
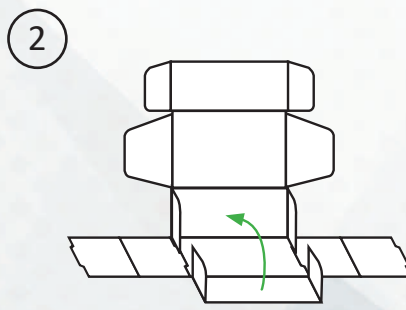
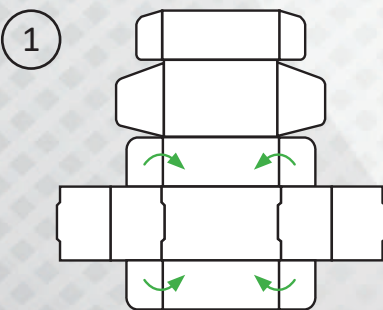
Do grania z modułem „Karty zagrożeń”
z planszą główną na stronie Pasa (patrz str. 32)

6 kart zagrożeń

awers rewers: wolny udział

Przygotowanie pudełek

6 pudełek do samodzielnego złożenia pozwoli na wygodne przechowywanie elementów.



Przygotowanie do gry

Poniżej znajduje się opis przygotowania oraz zasady **podstawowej** wersji *Skymines* rozgrywanej na planszy po stronie z Księżycem.

Sugerujemy rozegranie pierwszych dwóch gier w wersji podstawowej. Następnie możecie spróbować 4-rozdziałowej kampanii (patrz str. 24), która jest ekscytującym wyzwaniem oferującym dodatkowe moduły: karty misji, stronę planszy z Pasem oraz karty zagrożeń. Możecie skorzystać z tych modułów również poza kampanią – ich opisy są specjalnie oznaczone na stronach z kampanią.

1 Podczas przygotowania do gry podstawowej zostawcie w pudełku:

Znaczniki jednorazowych bonusów, karty misji, promy oraz karty zagrożeń.

W pudełku zostawcie również karty oraz znaczniki Luny. Te elementy są potrzebne do symulacji dodatkowego gracza (koniecznego w grze 1-osobowej i umożliwiającego zwiększenie poziomu rywalizacji w grze 2- i 3-osobowej).

Zasady gry z Luną znajdują się w osobnej instrukcji.

2 Umieście **planszę główną** na środku stołu stroną z Księżycem ku górze.

3 Przygotujcie **tory korporacji** na jeden z poniższych sposobów:



A) Przy przygotowaniu do pierwszej rozgrywki zalecamy ten sposób:

Dobierzcie **tory korporacji** i umieście stronami **A1, B1, C1** oraz **D1** przy kolorowych krawędziach planszy w następujący sposób:

przy żółtej krawędzi (Skymine Resources)

przy fioletowej krawędzi (Minerva Corp.)

przy różowej krawędzi (Astrogo Enterprises)

przy niebieskiej krawędzi (Tuwac Industries)

B) Aby przygotować tory losowo:

Przetasujcie 5 zakrytych **kart torów** i umieście po jednej przy każdej krawędzi planszy. Następnie zakręćcie każdą kartą kilka razy i po upewnieniu się, że jedna ze strzałek na rewersach kart wskazuje krawędź planszy, odkryjcie karty. Zamieńcie karty na wskazane na nich tory.

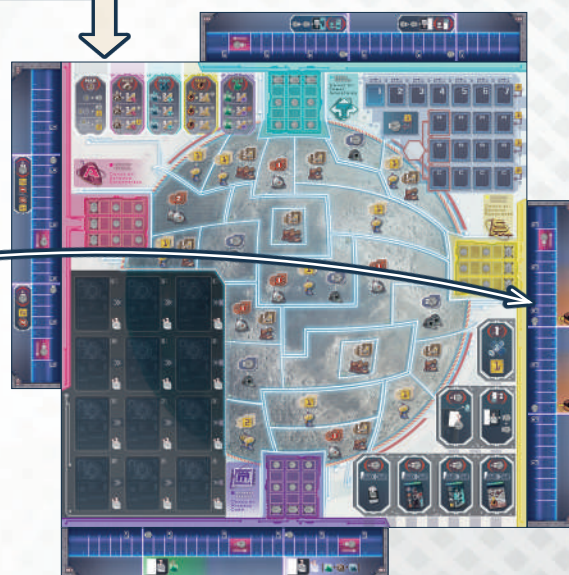


C) Możecie również sami dobrać tory do poszczególnych kolorów krawędzi.

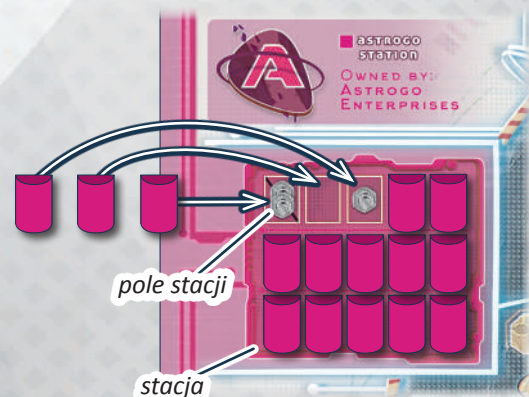
Po przygotowaniu torów korporacji nieużyty piąty tor oraz karty torów odłóżcie do pudełka.

4 Umieście 15 **placówek** w każdym kolorze na **polach** w odpowiednich **stacjach**: 15 żółtych placówek w stacji Skymine, 15 fioletowych w stacji Minerva, 15 różowych w stacji Astrogo oraz 15 niebieskich w stacji Tuwac.

Upewnijcie się, że wszystkie pola (i znajdujące się na nich ewentualne symbole monet) w każdej stacji są zakryte placówką właściwego koloru.



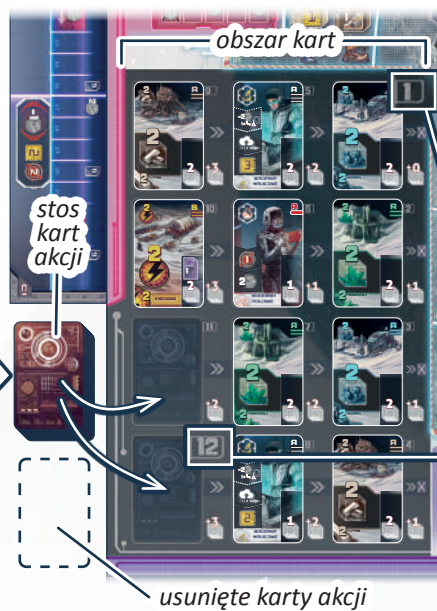
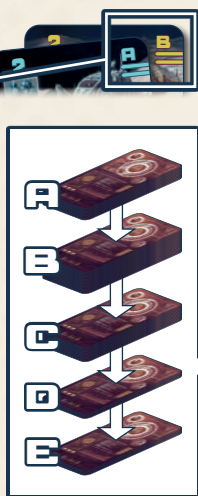
Po przygotowaniu torów korporacji każdy z nich jest związany z korporacją do końca gry. Jeśli znalazł się przy żółtej krawędzi Skymine Resources, będzie teraz zwany torem Skymine; jeśli znalazł się przy różowej krawędzi Astrogo Enterprises, będzie zwany torem Astrogo itd.



5 Podzielcie 44 **karty akcji** według liter w prawym górnym rogu każdej karty (A, B, C, D, E).

Przetasujcie 4 karty z literą E i umieśćcie je w zakrytym stosie obok lewego dolnego rogu planszy. Następnie na wierzchu stosu umieśćcie 4 zakryte i przetasowane karty D, a później tak samo przygotowane 11 kart C, 16 kart B i 9 kart A. Ten stos zwany jest **stosem kart akcji**.

Poniżej pozostawcie miejsce na **usunięte karty akcji**.



6 Uzpełnijcie 12 pól na obszarze kart (ponumerowanych od 1 do 12) odkrytymi kartami dobranymi ze stosu kart akcji. Pola uzupełniajcie w kolejności rosnącej, zaczynając od pola 1 w prawym górnym rogu, a kończąc na polu 12 w lewym dolnym rogu.

7 Umieśćcie **cryptocoiny** w rezerwie obok planszy. Ta rezerwa zwana jest **bankiem**.



8 W prawym górnym rogu planszy przygotujcie **obszar badań**:

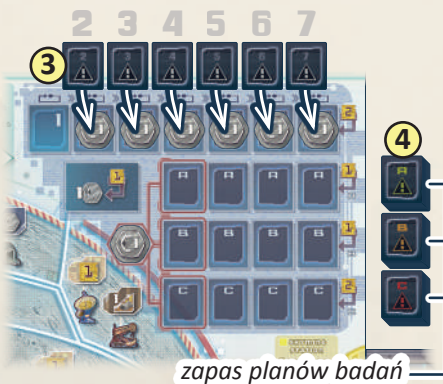
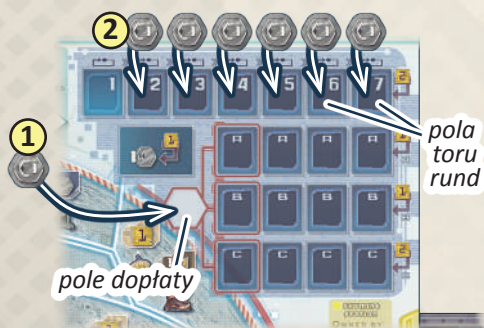
1 Umieśćcie 1 cryptocoina z banku na **polu dopłaty**.

2 Umieśćcie po 1 cryptocoinie na 6 polach (2–7) **toru rund**. Pole 1 pozostawcie puste.

3 Rozpoczynając od 2. pola, umieśćcie 6 ponumerowanych **specjalnych planów badań** w kolejności rosnącej na 6 cryptocoinach na torze rund.

4 Pozostałe 72 **plany badań** podzielcie na stosy według liter na rewersach (A, B, C). Przetasujcie stosy osobno i umieśćcie je obok prawego górnego rogu planszy, tworząc **zapas planów badań**.


5 Uzpełnijcie 12 pól w obszarze badań odkrytymi planami badań ze stosu o pasującej do pola literze.



9 Umieśćcie 4 **plytki bonusów** odkryte poniżej prawej strony planszy.



10

Wybierzcie swoje kolory i dobierzcie odpowiednie **znaczniki gracza**. → 

Następnie każdy gracz:

Kładzie przed sobą **planszę gracza** stroną standardową ku górze (pozostawcie miejsce na karty nad i pod planszą).

Umieszcza swój **znacznik gracza** na ekranie komputera w lewym górnym rogu planszy gracza.

Umieszcza 1 **znacznik hel-3** na pierwszym polu toru zbiornika w lewym dolnym rogu planszy gracza.

Umieszcza 2 **znaczniki ON/OFF** stroną OFF ku górze na dodatkowych miejscach na karty akcji – po lewej i prawej stronie planszy.

Umieszcza 1 **znacznik przesyłu** poniżej swojej planszy.

Umieszcza 1 **cryptocoina** z banku w **rezerwie** obok swojej planszy jako kapitał startowy.

Bierze **znaczniki bonusów** w swoim kolorze i umieszcza je w rezerwie.

W grze 1- i 2-osobowej bierze 3 znaczniki.

W grze 3- i 4-osobowej bierze 2 znaczniki.

Pozostałe znaczniki okłada do pudełka – są potrzebne tylko w rozgrywkach, w których korzysta się z toru korporacji A2.

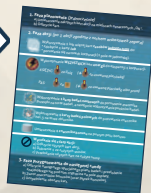
Umieszcza po 1 **znaczniku toru** w swoim kolorze na polu 0 każdego z 4 torów korporacji.



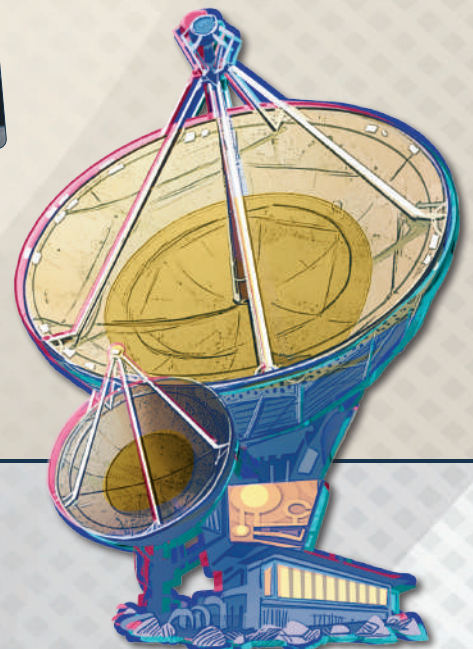
Dobiera 9 **startowych kart akcji** na rękę (z ikoną w swoim kolorze w prawym górnym rogu).



Dobiera arkusz pomocy.



11 Wybierzcie pierwszego gracza i przekazcie mu **znacznik pierwszego gracza**.



12

Każdy gracz w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara dobiera 1 kartę pojedynczej energii:

- Pierwszy gracz dobiera kartę z 01 w prawym górnym rogu.
- Drugi gracz (o ile jest) dobiera kartę z 02 w prawym górnym rogu.
- Trzeci gracz (o ile jest) dobiera kartę z 03 w prawym górnym rogu.
- Czwarty gracz (o ile jest) dobiera kartę z 04 w prawym górnym rogu.



Każdy gracz dodaje dobraną kartę pojedynczej energii do swojej ręki – łącznie ze startowymi kartami akcji powinien ich mieć 10. Nieużyte karty pojedynczej energii odłóżcie do pudełka.

13

Każdy gracz dobiera **startowy żeton badań**.



A) Przy przygotowaniu pierwszej gry sugerujemy następujący podział startowych żetonów badań:

- Pierwszy gracz dobiera ten żeton:



- Drugi gracz (o ile jest) dobiera ten żeton:



- Trzeci gracz (o ile jest) dobiera ten żeton:



- Czwarty gracz (o ile jest) dobiera ten żeton:



Nieużyte startowe żetony badań odłóżcie do pudełka.

B) Jeśli zapoznaliście się już z grą, możecie rozdzielić startowe żetony badań w następujący sposób:

Przetasujcie 10 startowych żetonów badań i rozdajcie po 2 zakryte każdemu z graczy. Następnie każdy gracz w tajemnicy wybiera i zatrzymuje jeden z żetonów, a drugi odrzuca. Nieużyte i odrzucone żetony odłóżcie do pudełka.

Każdy gracz po otrzymaniu startowego żetonu badań wykonuje następujące czynności:

1. Umieszcza swój startowy żeton badań odkryty na **ekranie startowym** swojego toru badań.



ekran startowy

2. Odnajduje na swoim ręku 3 karty akcji, których symbole pasują do 3 symboli na startowym żetonie badań. Odkłada po jednej z tych kart na 3 środkowe **miejsca na zużyte karty** nad swoją planszą gracza.



miejsca na zużyte karty

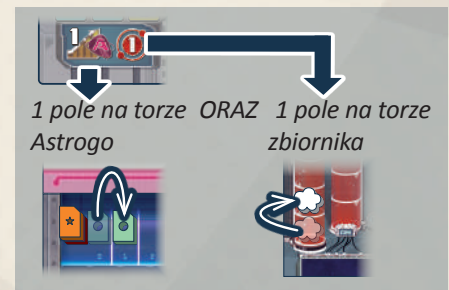
3. Otrzymuje startowy bonus pokazany w lewym dolnym rogu żetonu. (Startowy bonus to poruszenie znacznika na 1 albo 2 torach o wskazaną liczbę pól).



3 pola na torze Skymine

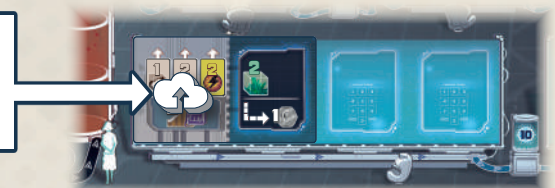


2 pola na torze Minerva



1 pole na torze ORAZ 1 pole na torze zbiornika

4. Na koniec umieszcza swój znacznik przesyłu na lewej połowie startowego żetonu badań.



Cel gry

Waszym celem jest zdobycie jak największej liczby crypcoinów poprzez inwestowanie zasobów w 4 korporacje i rozmieszczanie ich placówek na powierzchni Księżyca. Inwestując zasoby, zwiększacie swoje udziały w korporacjach, a rozmieszczając placówki, zwiększacie wartość udziałów. Dodatkowo możecie zwiększyć dochody, magazynując hel-3 w swoich zbiornikach oraz przesyłając wyniki swoich badań.

Zdobyte w trakcie gry crypcoiny będziecie głównie wydawać na opłacenie niektórych akcji – większość crypcoinów zdobędziecie jednak na koniec gry.

Na wasze ostateczne bogactwo składają się:

- Posiadane monety



- Wartość waszych udziałów w poszczególnych korporacjach

- Ostatnia wartość, którą minął znacznik hel-3 na torze zbiornika



- Ostatnia wartość, którą minął znacznik przesyłu na torze badań (plus wszystkie odkryte wartości na przesłanych specjalnych planach badań)



Najbogatszy gracz zostaje zwycięzcą.

Udziały w korporacjach i ich wartość

W trakcie gry poruszacie swoje znaczniki na torach korporacji.

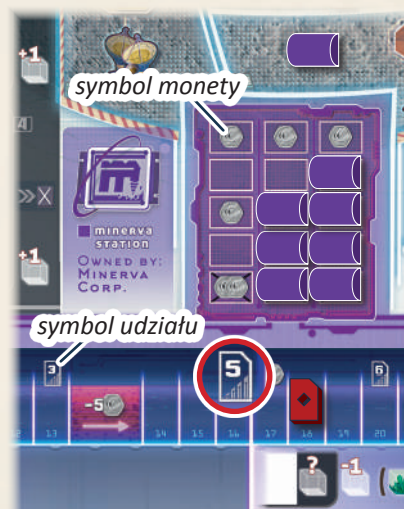
Macie tyle udziałów w danej korporacji, ile wskazuje liczba na ostatnim osiągniętym polu z **symbolem udziału**.



Niektóre (możliwe do zdobycia w trakcie gry) karty również mają symbol udziału.

Wartość udziału korporacji jest równa liczbie **symboli monet** widocznych na jej stacji. Dlatego też usuwanie placówek ze stacji i umieszczenie ich na powierzchni Księżyca zwiększa wartość udziałów.

Przykład: Lin (♦) ma łącznie 7 udziałów w Minerva Corp.: 5 udziałów na torze Minervy oraz 2 udziały na kartach.



Każdy udział wart jest 6 crypcoinów (tyle symboli monet widocznych jest na stacji Minerva), więc wszystkie udziały Lin warte są 42 crypcoiny (7 udziałów x 6 symboli monet = 42).



Rozgrywka

Gra w *Skymines* trwa 7 rund (🎲).

Na każdą rundę składają się 3 fazy:

1) Faza planowania (patrz str. 10)

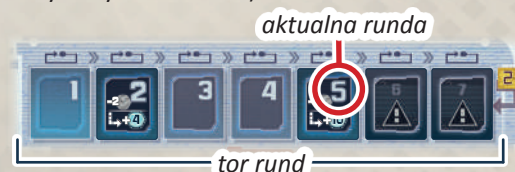
2) Faza akcji (patrz str. 10–18)

3) Faza przygotowania do następnej rundy (patrz str. 18 i 19)

Po fazie akcji w 7. rundzie następują koniec gry i faza końcowej punktacji. (patrz str. 19 i 20)

Uwaga: Numer aktualnej rundy wskazuje zawsze **dużą** białą liczbą na **torze rund**. Na początku gry pierwsze pole toru rund jest puste, by wskazać, że trwa pierwsza runda.

W kolejnych rundach aktualny numer rundy będzie pokazany na specjalnych planach badań (odkrywanych w 3. fazie).



1) Faza planowania

Na fazę planowania składają się 2 kroki. Każdy z kroków gracze wykonują **jednocześnie**:

- Umieszczenie zakrytych kart w obszarze akcji.
- Odkrycie kart.

a) Umieszczenie zakrytych kart w obszarze akcji

Każdy gracz wybiera karty z ręki i umieszcza je **zakryte** na dostępnych **miejscach na karty akcji** w swoim **obszarze akcji** (przestrzeń **poniżej** planszy gracza).

Uwaga: Karty umieszczone w obszarze akcji zostaną użyte w fazie akcji. Wybrane karty w pewnym stopniu wyznaczają, jakie akcje gracz będzie w stanie wykonać (szczegóły kart i akcji: patrz str. 11–16).

Na początku gry dostępne są **3 miejsca na karty akcji** (3 miejsca oznaczone „ON” na dole planszy gracza).

Każde dostępne miejsce może pomieścić 1 kartę, zatem można umieścić do 3 kart.

W trakcie gry będzie można odblokować 1 lub 2 **dotychczasowe miejsca na karty** poprzez osiągnięcie konkretnych pól na torach zbiornika i badań (patrz str. 23). Każde dodatkowe miejsce pozwala na umieszczenie 1 karty, zatem włączenie obydwu dodatkowych miejsc pozwala na umieszczenie do 5 kart.

- Gracz może wybrać, na którym miejscu umieści kartę.
- Gracz może umieścić mniej kart, niż pozwala liczba dostępnych miejsc.

Zwróć uwagę, że karty użyte w rundzie przez jakiś czas nie będą dostępne – na koniec fazy akcji musicie przesunąć każdą z nich do **miejsca na zużyte karty**, tworząc **zużyte stosy**. Te karty są nieaktywne i nie mogą zostać użyte, dopóki nie zostaną odzyskane. Na koniec każdej rundy można odzyskać tylko jeden ze zużytych stosów (patrz str. 18).

b) Odkrycie kart

Po tym, jak wszyscy gracze umieścili swoje karty na miejscach, odkrywają je.



Uwaga: Bardziej wymagający wariant rozgrywki, w którym umieszczona karta musi trafić do zużytego stosu bezpośrednio nad nią, jest opisany na str. 23.

2) Faza akcji

Gracz ze znacznikiem pierwszego gracza rozpoczyna fazę akcji i rozgrywa swoją turę. Następnie turę rozgrywa gracz po jego lewej stronie, po nim kolejny itd. W ten sposób faza akcji toczy się aż do momentu, w którym każdy z graczy wycofał się z fazy akcji.

Gracz w swojej turze **musi** wykonać **dokładnie 1** z poniższych akcji:

- Wykorzystanie **1 lub więcej** kart jednego typu zasobu ze swojego obszaru akcji (str. 11)
- Wykorzystanie **wszystkich** kart energii ze swojego obszaru akcji (str. 12 i 13)
- Wykorzystanie **1** karty badań naukowych ze swojego obszaru akcji (str. 14 i 15)
- Wykorzystanie **1** karty badań polowych ze swojego obszaru akcji (str. 16)
- Umieszczenie **1** znacznika bonusu (str. 16 i 17)
- Wycofanie się z fazy akcji (str. 18)



Po tym, jak każdy z graczy wykonał akcję wycofania się z fazy akcji, następuje koniec fazy akcji.

Karty umieszczone w fazie planowania wyznaczają, jakie akcje są dostępne w fazie akcji.

Po użyciu karty na potrzeby akcji **trzeba** ją zakryć (to wskazuje, że została użyta). Zakryte karty nie mogą być użyte ponownie w trakcie tej rundy.

Przykład: *Lin* nie może wykonać akcji „Wykorzystaj wszystkie karty energii”, bo w jej obszarze akcji nie ma żadnej karty energii. (Karty energii na miejscach na zużyte karty nie liczą się – są nieaktywne).



Przykład: Po użyciu karty badań naukowych *Lin* zakrywa ją.



1) Wykorzystanie 1 lub więcej kart jednego typu zasobu ze swojego obszaru akcji

Ta akcja pozwala na **zdobywanie nowych kart** z obszaru kart oraz na **poruszanie znacznikami** na torach korporacji.

Aby wykonać tę akcję, gracz musi wybrać ze swojego obszaru akcji dowolną liczbę odkrytych kart **tego samego typu zasobu** (węgiel, minerały albo tytan). Trzeba wybrać co najmniej jedną kartę, ale nie trzeba wybierać od razu wszystkich kart tego samego typu.

Suma wartości na wybranych kartach to **wartość zasobów**, którą można wykorzystać do:

- zdobycia maksymalnie **1 karty** z obszaru kart LUB
- poruszenia znacznika na 1 lub kilku torach korporacji.



Przykład:

Aby wykonać tę akcję, *Lin* może użyć:

- pojedynczej karty z 2 jednostkami tytanu
- ALBO
- pojedynczej karty z 3 jednostkami tytanu
- ALBO
- karty z 2 jednostkami tytanu oraz karty z 3 jednostkami tytanu o łącznej wartości 5 jednostek zasobów
- ALBO
- pojedynczej karty z 2 jednostkami **węgla**

Zdobycie 1 karty z obszaru kart

Gracz może zdobyć 1 kartę z obszaru kart. **Całkowity koszt** każdej karty to suma kosztu widocznego na karcie oraz kosztu na planszy po prawej stronie karty. Wartość zasobów musi być równa lub większa od całkowitego kosztu.

Jeśli wartość zasobów jest równa całkowitemu kosztowi, gracz dodaje kartę do **swojej ręki**.

Jeśli wartość zasobów przekracza całkowity koszt, gracz dodaje kartę do swojej ręki, a **nadliczbowe** zasoby używa do poruszenia swojego znacznika na 1 lub więcej torach korporacji (patrz niżej).

Uwaga: Obszar kart jest uzupełniany dopiero na końcu rundy.



Poruszenie się na 1 lub więcej torach korporacji

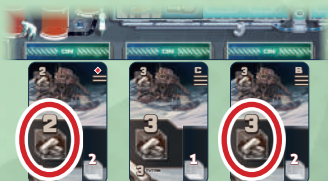
Gracz wykorzystuje całkowitą wartość zasobów (albo to, co zostało po zdobyciu karty), aby poruszyć się na torach korporacji.

Za **każdą jednostkę zasobu** porusza swój znacznik na wybranym torze korporacji o **1 pole do przodu** aż do wyczerpania zasobów.

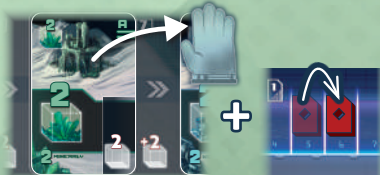
Gracz może dowolnie rozdzielić ruchy albo użyć wszystkie na jednym torze korporacji (**szczególne torów korporacji: patrz str. 21–23**).

Na koniec gracz zakrywa użyte karty zasobów. Jego tura się kończy.

Przykład: *Lin* (♦) używa zasobów o łącznej wartości 5 jednostek (łącznie 2 karty z 2 i 3 jednostkami tytanu).



Za całkowity koszt 4 jednostek zdobywa nową kartę minerałów z obszaru kart i dodaje ją do swojej ręki. Pozostała jej 1 niewykorzystana jednostka tytanu, którą zużywa na poruszenie swojego znacznika o 1 pole na torze wybranej korporacji.



Na koniec zakrywa użyte karty tytanu na obszarze akcji.





2) Wykorzystanie wszystkich kart energii ze swojego obszaru akcji

Ta akcja pozwala na użycie energii do **ekspansji placówek korporacji** na nowe sektory Księżyca.

Aby wykonać tę akcję, gracz musi użyć **wszystkich** swoich kart energii z obszaru akcji.

Nie może zostawić żadnych kart energii na kolejne tury.

Każda karta energii ma liczbę **punktów energii** (⚡, ⚡⚡ albo ⚡⚡⚡). Gracz sumuje punkty energii na wszystkich kartach energii w swoim obszarze akcji i wydaje je wszystkie na ekspansję **1 korporacji**. Może wybrać dowolną korporację (ale nie może rozdzielać energii pomiędzy kilka korporacji).

Uwaga: Symbole udziałów na kartach energii nie mają znaczenia dla tej akcji – są wykorzystywane tylko w fazie końcowej punktacji.



Najpierw gracz wybiera korporację. Następnie wydaje punkty energii, aby wejść na nowe sektory placówkami dobranymi ze stacji korporacji.

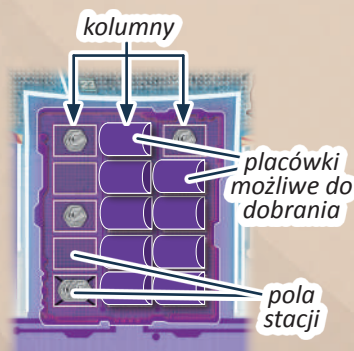
24 sektory są oddzielone od siebie i od stacji **pojedynczymi** albo **podwójnymi liniami**. Wejście do sektora zużywa 1, 2 albo 3 punkty energii (szczegół: patrz niżej). Po wydaniu wszystkich punktów energii gracz otrzymuje **nagrody** z sektorów, do których wszedł. Jego tura się kończy.



Aby wejść do sektora:

- Gracz wybiera sektor, do którego chce wejść. Ten sektor musi **sąsiednować** ze **stacją** dokonującej ekspansji korporacji LUB z **dowolnym** sektorem zawierającym placówkę tej korporacji.
Ważne: Wybrany sektor może zawierać placówkę **innej** korporacji, ale nie może zawierać placówki korporacji wybranej do ekspansji.
- Gracz sprawdza, ile punktów energii wymaga wejście do wybranego sektora. Jeśli gracz chce przekroczyć **pojedynczą linię**, musi wydać **1 punkt energii**. Jeśli **podwójną** – **2 punkty energii**.
Jeśli w wybranym sektorze jest **placówka** innej korporacji, wejście do niego wymaga **1 dodatkowego punktu energii**.

- Jeśli gracz ma dostateczną liczbę punktów energii, aby wejść do sektora, dobiera **1 placówkę** ze stacji korporacji wybranej do ekspansji. Placówki w każdej stacji są ułożone w **3 kolumnach** po 5 placówek. Gracz może dobrać placówkę z dowolnej kolumny, ale tylko pierwszą dostępną od góry kolumny (znajdującą się najbliżej środka planszy).



- Gracz umieszcza placówkę w sektorze, stawiając ją pionowo na planszy. (W ten sposób zaznacza, że tę placówkę umieścił w tej turze, ale nie pobrał za nią jeszcze nagród).



Kroki 1–4 należy powtarzać aż do wyczerpania punktów energii lub do momentu, w którym nie można lub nie chce się ich dalej wydawać. Niewykorzystane punkty energii przepadają.

Przykład:

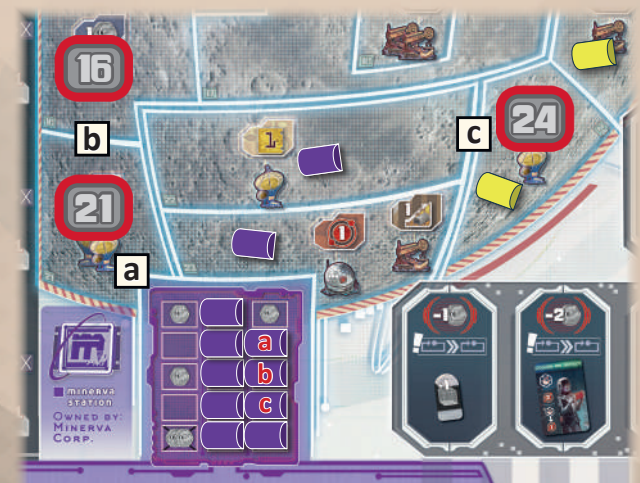
Lin wykorzystuje 5 punktów energii na ekspansję **Minerva Corp.**



Najpierw wchodzi do sektora **21**. Wydaje na to 1 punkt energii, bo musi przekroczyć pojedynczą linię **a**. Bierze placówkę **(a)** ze stacji **Minerva** i stawia ją pionowo w sektorze.

Następnie wchodzi do sektora **16**, co również kosztuje 1 punkt energii (za przekroczenie pojedynczej linii **b**). Dobiera kolejną placówkę ze stacji **(b)** i stawia ją w sektorze.

Na koniec wchodzi do sektora **24**, co kosztuje pozostałe 3 punkty energii (2 za przejście podwójnej linii **c** oraz 1 dodatkowy za obecność żółtej placówki w tym sektorze). **Lin** również w tym sektorze stawia pionowo placówkę ze stacji **Minerva** **(c)**.



Po zakończeniu wydawania punktów energii gracz wykonuje poniższe kroki:

1. Gracz zdobywa **nagrody** za każdą **budowlę** w sektorach, do których wszedł. Nagrody zdobywa w dowolnej kolejności, niezależnej od kolejności, w jakiej wszedł do sektorów.
2. Gracz usuwa placówki innych korporacji z sektorów, do których wszedł. Zwraca każdą taką placówkę na puste pole odpowiedniej dla placówki stacji. Gracz może wybrać, do której kolumny zwróci placówkę, ale musi to być najniższe dostępne pole tej kolumny. Placówki nie można zwrócić na **przekreślone pole** (5., najniższe pole kolumny). Takie pole, raz odkryte, pozostaje odkryte do końca gry. Zamiast tego placówkę należy zwrócić na pole wyżej.
3. Po zwróceniu usuniętych placówek do stacji (w żadnym sektorze nie może znajdować się więcej niż 1 placówka) należy położyć pionowo placówki.
4. Na koniec gracz zakrywa wszystkie karty energii w swoim obszarze akcji i kończy swoją turę.

Budowle i ich nagrody:

Kopalnia głębinowa

Gracz zdobywa z banku:
1 crypcoina 2 crypcoiny



Kopalnia odkrywkowa

Gracz porusza swój znacznik na torze **właśnie rozwiniętej korporacji** o:



Kolektor gazu

Gracz porusza swój znacznik hel-3 na torze zbiornika o:



Znacznik należy poruszać zgodnie ze strzałkami na zbiornikach i rurach.



Stacja badawcza

Gracz **sumuje punkty badań** znajdujące się nad obrazkami wszystkich stacji badawczych z sektorów, do których wszedł. Wykorzystuje je do natychmiastowego zdobycia planów badań z obszaru badań lub crypcoinów z banku (szczegóły wykorzystania punktów badań: patrz następna strona).



Przykład (ciąg dalszy):

Lin zakończyła ekspansję Minerva Corp. do sektorów 21, 16 oraz 24 i otrzymuje nagrody w postaci 1 crypcoina z banku i 3 punktów badań do natychmiastowego wykorzystania. Następnie usuwa żółtą placówkę i zwraca ją do stacji Skymine, kładzie stojące pionowo fioletowe placówki i zakrywa karty energii na swoim obszarze akcji.



Dodatkowe uwagi i specjalne przypadki:

- Na powierzchni Księżyca znajdują się 2 **sektory enklawy**. Każdy z nich jest w całości otoczony przez inny sektor. Aby więc wejść do enklawy, najpierw trzeba wejść do otaczającego ją sektora.
- Jeśli w stacji korporacji nie ma żadnych placówek, nie można przeprowadzić ekspansji takiej korporacji. Jeśli placówek zabraknie w trakcie ekspansji, niewykorzystane punkty energii przepadają.
- Jeśli usunięte placówki należy zwrócić do stacji, w której nie ma dostępnych pustych pól, takie placówki należy odłożyć do pudełka – nie będą już brały udziału w grze.
- Jeśli gracz ma tylko jedną kartę energii i liczba punktów energii jest niewystarczająca do wejścia do choćby jednego sektora, punkty te przepadają.
- Przekreślone pola stacji w każdej kolumnie są najbardziej wartościowe, bo zawierają po dwa symbole monet. Podczas ekspansji optaca się więc zazwyczaj opróżnić najpierw jedną kolumnę, a dopiero później zacząć opróżniać kolejną. Niemniej, w zależności od sytuacji, równomierne opróżnianie kolumn może być również optacalne.
- Placówki w sektorach nie muszą być połączone ze swoimi stacjami. Ekspansję można rozpocząć od odciętej placówki.
- Stacje nie są sektorami i nie można do nich wchodzić.



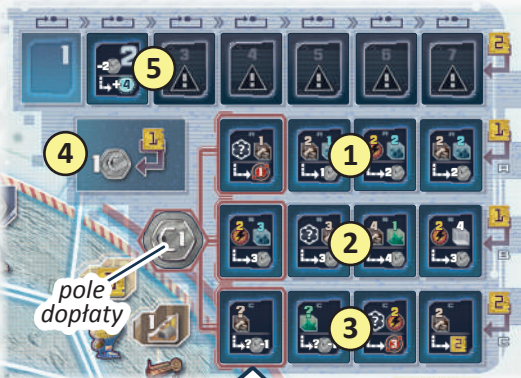
Przed zapoznaniem się z akcją „Wykorzystaj 1 kartę badań naukowych” (która służy do poruszania znacznika przesyłu na torze badań) należy zapoznać się z opisem planów badań oraz punktów badań.

Znacznik przesyłu może zostać poruszony na ekran na torze badań tylko wtedy, gdy na tym ekranie znajduje się plan badań. Innymi słowy, aby poruszać znacznik przesyłu, należy stopniowo uzupełniać ekrany na torze kolejnymi planami badań. (Każdy gracz rozpoczyna z 1 planem badań wydrukowanym na swoim startowym żetonie badań).

Aby zdobyć plany badań z obszaru badań, potrzebne są **punkty badań**. Można je zdobyć w trakcie ekspansji korporacji (patrz poprzednia strona), poprzez użycie karty badań naukowych lub z niektórych bonusów.



punkty badań



Punktów badań nie da się zachować. Gdy tylko zostaną przyznane, należy je natychmiast **wykorzystać** na dowolne poniższe sposoby:

- ① Dobranie 1 planu badań A z obszaru badań (koszt: 1 punkt badań).
 - ② Dobranie 1 planu badań B z obszaru badań (koszt: 1 punkt badań).
 - ③ Dobranie 1 planu badań C z obszaru badań (koszt: 2 punkty badań).
 - ④ Zdobyć 1 crypcoina z banku (koszt: 1 punkt badań).
 - ⑤ Dobranie 1 odkrytego planu badań specjalnych z toru rund (koszt: 2 punkty badań).
- Uwaga:** Pierwszy plan badań specjalnych jest dostępny w 2. rundzie. W każdej następnej rundzie odkrywany jest nowy.

Jeśli plan badań zostanie dobrany z 1 z 3 pól z czerwoną ramką połączonych z **połem dopłaty**, należy również wziąć wszystkie crypcoiny, które znajdują się na polu dopłaty. (**Uwaga:** W każdej rundzie do pola dopłaty dodawany jest tylko 1 crypcoin).

Jeśli gracz zdobył plany badań, to **na koniec tury** wykonuje poniższe kroki:

1. Umieszcza każdy zdobyty plan na **dowolnym** ekranie polu badań, mając na uwadze, że:

- **Nie wolno** umieścić planu badań A na pustym ekranie z przekreślonym A. (Na takim ekranie można umieścić tylko plany badań B, C oraz specjalne plany badań).
- Plany badań są konieczne, aby poruszać się na torze badań. Poruszanie się jest opisane na następnej stronie. Na planach znajdują się wymagania, które muszą zostać spełnione dzięki kartom i płytkom w obszarze akcji. Czym bardziej podobne są wymagania na sąsiadujących planach, tym łatwiej jest spełnić kilka z nich jednocześnie i tym szybciej można poruszać się na torze badań. Nie można omijać pustych ekranów, więc zazwyczaj wskazane jest uzupełnianie ekranów od początku toru do końca. Aby jednak efektywnie rozłożyć plany z podobnymi do siebie wymaganiami, czasem warto umieścić plan dalej na torze.
- Po umieszczeniu na torze badań plany badań nie mogą być z niego usunięte. Można je jednak zakryć (patrz dół tej strony).
- Gracz może umieścić właśnie zdobyty plan badań na dowolnym innym wcześniej umieszczonym planie badań, którego nie minął jeszcze znacznik przesyłu (niezależnie od typu/litery).

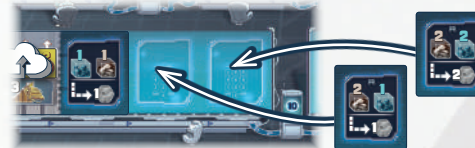


2. Po umieszczeniu planów badań na torze badań należy uzupełnić puste pola w obszarze badań odkrytymi planami ze stosu o **pasującej do pola literze**. Puste pole na torze rund pozostaje puste.

Przykład: Podczas ekspansji korporacji **Lin** weszła do sektorów, w których nagrodami są punkty 1 i 2. 3 zdobyte punkty badań używa do dobrania 2 planów badań A z obszaru badań oraz 1 crypcoina z banku.



Na końcu tury umieszcza 2 dobrane plany na torze badań.



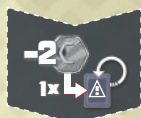
Następnie uzupełnia 2 puste pola obszaru badań odkrytymi planami badań A.



3) Wykorzystanie 1 karty badań naukowych ze swojego obszaru akcji

Ta akcja pozwala na przesłanie badań poprzez **poruszenie znacznika przesyłu** na torze badań. Ta akcja może przynieść nagrody.

Aby wykonać tę akcję:

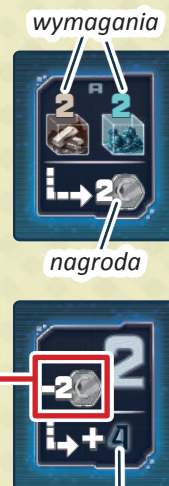


1. Przed poruszeniem znacznika przesyłu gracz **może** wpłacić do banku 2 crypcoiny, aby zakryć 1 ze swoich planów badań na torze badań (dotyczy to także startowego żetonu badań).



2. Gracz porusza swój znacznik na torze badań jak najdalej, pamiętając, że:

- Znacznik przesyłu należy poruszać po jednym planie badań na raz (w kierunku wskazanym przez strzałki na ekranach i kablach). Przed poruszeniem znacznika należy wpięrow sprawdzić, czy spełnione są wymagania nadrukowane na planie. Każdy plan ma 1 lub 2 **wymagania** (górną połowę planu). Te wymagania odnoszą się do odkrytych kart **w obszarze akcji**. Aby spełnić wymaganie, **łączna wartość kart wskazanego typu** musi osiągnąć lub przekroczyć wartość wymagania (kolejność wymagań na planie nie ma znaczenia). Jeśli wszystkie wymagania planu są spełnione, można na ten plan poruszyć znacznik przesyłu. Następnie należy sprawdzić, czy wymagania kolejnego planu są spełnione, a jeśli tak, to ewentualnie poruszyć znacznik ponownie itd. To oznacza, że wymagania dla każdego planu sprawdza się oddzielnie – nie należy sumować wymagań na wielu planach. Karty potrzebne do spełnienia wymagań **nie są zużywane**, nie należy ich zatem zakrywać.
- Specjalne plany badań mają odmienne wymaganie, jakim są crypcoiny. Aby poruszyć znacznik na specjalny plan badań, należy wpłacić do banku wymaganą liczbę crypcoinów. **(Uwaga: Duża cyfra w prawym górnym rogu wskazuje, w której rundzie dany plan specjalny staje się dostępny).**
- Na zakryte plany badań znacznik przesyłu można po prostu poruszyć, bo nie mają one wymagań.
- Nie można poruszyć znacznika przesyłu na puste ekrany toru badań.
- Po zakończeniu ruchu znacznika przesyłu należy dobrać **nagrody** wyłącznie z planu, na którym znacznik się zatrzymał. Gracz może zdecydować, by znacznika nie poruszyć, nawet jeśli spełnia wymagania kolejnego planu. Odwrócone plany badań oraz odwrócone specjalne plany badań nie przynoszą nagród. Specjalne plany badań zwiększają wartość toru badań **na koniec gry**.
- Jeśli gracz nie poruszy znacznika przesyłu podczas tego kroku, nie zdobywa nagrody.



3. Po zakończeniu ruchu znacznika przesyłu i dobraniu nagród z planu, na którym znacznik się zatrzymał (o ile się poruszył), należy zgodnie z normalnymi zasadami wykorzystać punkty badań widoczne na karcie badań naukowych.

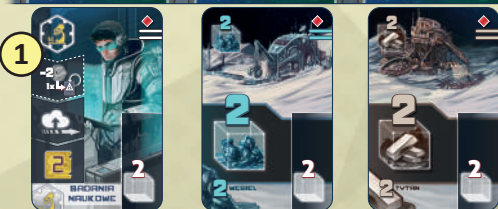
Następnie należy zakryć użytą kartę badań naukowych. Tura gracza dobiega końca.

Po szczegóły specjalnych wymagań i nagród patrz „Opis wybranych symboli” na str. 32.

Uwaga: Jeśli gracz planuje użyć karty badań naukowych do poruszenia znacznika na torze badań, powinien to zrobić, **zanim** zużyje wymagane karty na inne akcje. Po zakryciu zużyte karty nie mogą brać udziału w spełnianiu wymagań.

Przykład: Lin korzysta z karty badań naukowych **1** umieszczonej w jej obszarze akcji. Najpierw decyduje się wpłacić do banku 2 crypcoiny, aby zakryć jeden z planów badań **2** – ten, który wymaga 2 punktów energii (których Lin nie ma).

Następnie porusza swój znacznik przesyłu **3**, za każdym razem upewniając się, że spełnia wymagania planu, na który porusza znacznik (tj. czy wymagane symbole znajdują się w jej obszarze akcji). Aby poruszyć się na specjalny plan badań **4**, musi zapłacić kolejne 2 crypcoiny. Znacznik zatrzymuje na 6. planie badań **5** (nie spełnia wymagań kolejnego planu) i otrzymuje z niego nagrodę (2 punkty badań). Po wykorzystaniu tych 2 punktów badań wykorzystuje kolejne 2 z karty badań naukowych **6** i zakrywa ją. Udało się jej dotrzeć do 5. ekranu, więc odblokowuje dodatkowe miejsce na karty akcji **7** (patrz str. 23). Jej tura się kończy.





4) Wykorzystanie 1 karty badań polowych ze swojego obszaru akcji

Ta akcja pozwala zmagazynować hel-3 poprzez **poruszenie znacznika hel-3** na torze zbiornika oraz zdobyć crypcoiny.

Uwaga: Karty badań polowych jako jedyne nie znajdują się w startowych rękach graczy. 5 takich kart można zdobyć z obszaru kart.

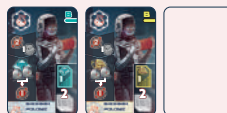
Aby wykonać tę akcję, gracz wykorzystuje 1 z kart badań polowych ze swojego obszaru akcji.

Jeśli gracz wykorzysta tę kartę badań polowych, porusza swój znacznik hel-3 o 1 pole ORAZ zdobywa 2 crypcoiny z banku.



Jeśli gracz wykorzysta kartę badań polowych Astrogo, wpierw porusza swój znacznik o 2 pola ORAZ zdobywa 1 crypcoina z banku. Następnie sprawdza, ile **kolektorów gazu** znajduje się w sektorach kontrolowanych przez Astrogo Enterprises (czyli takich, na których znajduje się różowa placówka). **Za każde 2 kolektory gazu** gracz porusza swój znacznik hel-3 o dodatkowe pole na torze zbiornika.

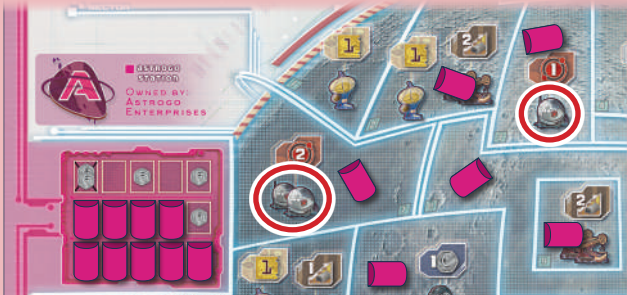
Odpowiednie karty badań polowych występują również dla 3 pozostałych korporacji:



kolektor gazu

Następnie należy zakryć użytą kartę badań polowych. Tura gracza dobiega końca.

Przykład: Lin korzysta z karty badań polowych Astrogo i porusza swój znacznik hel-3 o 2 pola oraz zdobywa 1 crypcoina z banku. Następnie sprawdza, ile kolektorów gazu znajduje się w sektorach kontrolowanych przez Astrogo. Takich kolektorów jest 3, więc porusza swój znacznik o 1 dodatkowe pole. Gdyby kolektorów było 4, poruszyłaby znacznik o 2 pola.



5) Umieszczenie 1 znacznika bonusu

Ta akcja pozwala umieścić 1 **znacznik bonusu** na pustym polu bonusu, co przyniesie przywileje i nagrody.

Aby wykonać tę akcję, gracz umieszcza 1 ze swoich nieużytych znaczników bonusu na **pustym polu bonusu**. Zazwyczaj na polu znajduje się wymaganie/koszt, które należy spełnić/optłacić, aby móc na nim umieścić znacznik. W zależności od pola nagroda jest przyznawana natychmiast lub jest rezerwowana pod postacią płytki bonusu do wykorzystania w kolejnej rundzie.



Znacznik umieszczony na polu bonusu pozostaje na tym polu i blokuje je do końca rundy.

Na planszy znajdują się następujące pola bonusu:

większościowe pola bonusu



standardowe pola bonusu



pola płytek bonusu



Większościowe pola bonusu



Wymaganie: Gracz może umieścić swój znacznik bonusu na tym polu tylko wtedy, gdy **w tym momencie** żaden inny gracz nie ma **więcej** odkrytych kart badań naukowych w swoim **obszarze akcji**.

Nagroda:

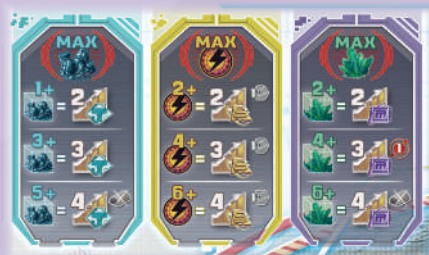
- Jeśli gracz ma 1 kartę badań naukowych, zdobywa 2 crypcoiny z banku.
- Jeśli gracz ma 1 kartę badań naukowych ORAZ 1 dodatkową dowolną kartę badań (bez znaczenia, czy naukowych, czy polowych), zdobywa 2 crypcoiny z banku ORAZ wykorzystuje 1 punkt badań.
- Jeśli gracz ma 1 kartę badań naukowych ORAZ 2 dodatkowe dowolne karty badań (bez znaczenia, czy naukowych, czy polowych), zdobywa 3 crypcoiny z banku ORAZ wykorzystuje 2 punkty badań.



Wymaganie: Gracz może umieścić swój znacznik bonusu na tym polu tylko wtedy, gdy **w tym momencie** żaden inny gracz nie ma **wyższej** łącznej wartości odkrytych kart tytanu w swoim **obszarze akcji**.

Nagroda:

- Jeśli gracz ma co najmniej 2 jednostki tytanu, może poruszyć swój znacznik o 2 pola na **torze Astrogo**.
- Jeśli gracz ma co najmniej 4 jednostki tytanu, zamiast powyższego może poruszyć swój znacznik o 3 pola na **torze Astrogo** oraz usunąć z dowolnej stacji 1 placówkę (*szczegóły tej nagrody: patrz str. 32*).
- Jeśli gracz ma co najmniej 6 jednostek tytanu, zamiast powyższych może poruszyć swój znacznik o 4 pola na **torze Astrogo** i wykorzystać 1 punkt badań.



3 pozostałe większościowe pola bonusu działają podobnie jak pole tytanu: Gracz może umieścić swój znacznik na takim polu tylko wtedy, gdy **w danym momencie** łączna wartość jego odkrytych kart danego typu (zasobów/energii) nie jest niższa niż jakiegokolwiek innego gracza.

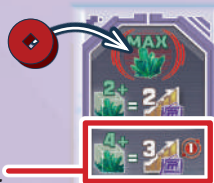
W zależności od łącznej wartości wymaganego typu nagrody będą się różnić – będzie to np. możliwość poruszenia się na torze **konkretnej** korporacji oraz niekiedy zdobycie 1 crypcoina.

Gracz może wybrać nagrodę za niższą łączną wartość. (Nawet jeśli ma 6 *minerałów* w swoim obszarze akcji, może zamiast tego wybrać nagrodę za 4+ *minerały*).

Ważne: Zdobycie nagrody za większościowe pole bonusu nie zużywa kart z obszaru akcji, nie należy ich zatem zakrywać.

Przykład: W grze 3-osobowej **Lin** (♦) chce umieścić 1 ze swoich znaczników bonusu na większościowym polu bonusu *minerałów*. Najpierw upewnia się, że może to zrobić. Łączna wartość jej *minerałów* to 5 jednostek. **Malik** (○) ma łącznie 3 jednostki *minerałów*, a **Amber** (★) również ma 5 jednostek *minerałów*. Żaden gracz nie ma wyższej łącznej wartości *minerałów*, więc **Lin** może umieścić swój znacznik bonusu.

Natychmiast porusza swoje znaczniki o 3 pola na torze Minervy oraz o 1 pole na torze zbiornika.



Standardowe pola bonusu



Wymaganie: Gracz nie może umieścić znacznika na tym polu, jeśli jest **pierwszym graczem** i jest to jego pierwsza tura (może umieścić tu swój znacznik w kolejnych turach).

Nagroda:

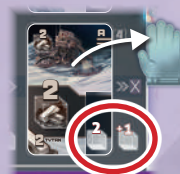
Gracz natychmiast zdobywa (lub zatrzymuje) znacznik pierwszego gracza. W kolejnej rundzie będzie pierwszym graczem. *Jest to jedyny sposób na zmianę pierwszego gracza.* Następnie wykorzystuje 1 punkt badań.



Wymaganie: Wpłata 1 crypcoina do banku.

Nagroda: Gracz natychmiast kupuje 1 kartę z obszaru kart, opłacając jej całkowity koszt w crypcoinach. *Jest to sposób na zdobycie kart za crypcoiny zamiast za zasoby.* Kartę należy dodać do ręki.

Przykład: Po wpłaceniu 1 crypcoina do banku i umieszczeniu znacznika na polu bonusu **Lin** płaci 3 crypcoiny, zdobywa z obszaru kart kartę 2 jednostek tytanu i dodaje ją do swojej ręki.



Wymaganie: Gracz **usuwa** ze swojej ręki 1 kartę i kładzie ją odkrytą na stos usuniętych kart akcji.

Nagroda:

Gracz natychmiast zdobywa crypcoiny w liczbie równej nadrukowanemu kosztowi usuniętej karty +2.

Przykład: **Lin** usuwa z ręki kartę z 1 jednostką *węgla*. W zamian zdobywa 3 crypcoiny z banku.



Pola płytek bonusu

Wymaganie:

Gracz wpłaca do banku wymaganą liczbę crypcoinów (1 albo 2).



Nagroda:

Gracz rezerwuje jedną z dostępnych płytek bonusu na **kolejną** rundę. Nie przynosi to natychmiastowego efektu – płytki nie należy jeszcze dobierać (*szczegóły płytek bonusu: patrz str. 20*). **Uwaga:** Ta ikona oznacza, że zarezerwowaną płytkę bonusu należy dobrać podczas fazy przygotowania do następnej rundy.

6) Wycofanie się z fazy akcji

Tę akcję gracz powinien wykonać dopiero wtedy, gdy nie będzie mógł lub chciał wykonać innych akcji w tej rundzie.

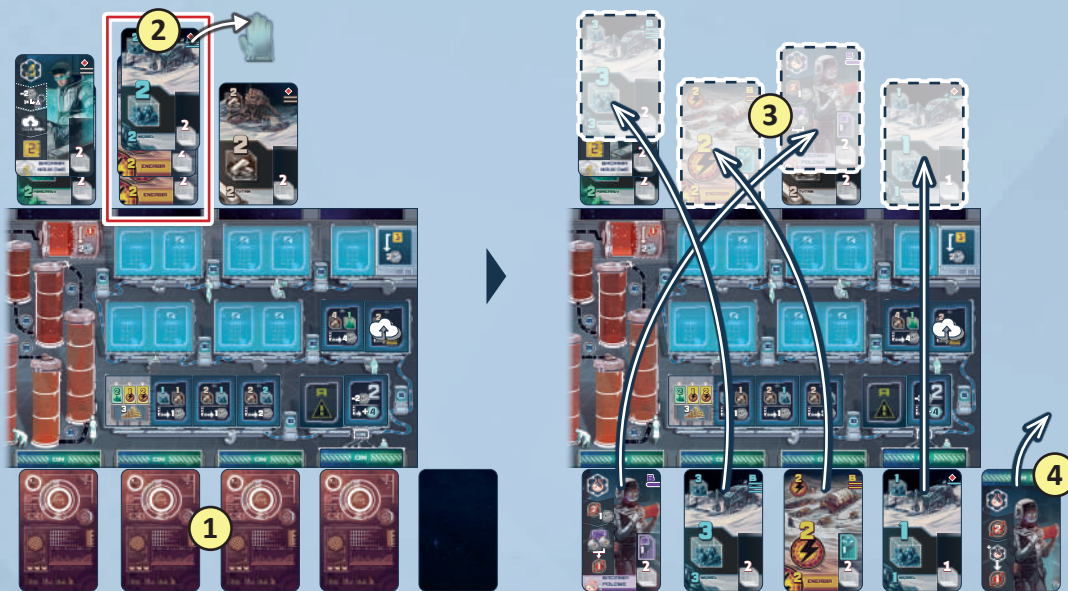
Na tę akcję składają się poniższe kroki:

- Gracz odkrywa zakryte karty akcji w swoim obszarze akcji.
- Gracz dobiera **dokładnie 1 ze swoich stosów zużytych kart akcji**. W pierwszej rundzie te stosy składają się z tylko 1 karty. W kolejnych rundach może się w nich znajdować wiele kart. Wszystkie karty z wybranego stosu gracz dodaje do swojej ręki.
- Następnie gracz porządkuje swój obszar akcji i przekłada każdą kartę z miejsca na karty do **innego** wybranego miejsca na zużyte karty (do jednego miejsca na zużyte karty nie można przełożyć więcej niż 1 kartę akcji). Jeśli w miejscu na zużyte karty akcji znajduje się już stos zużytych kart akcji, nową użytą kartę należy położyć tak, aby widać było dolną część każdej karty pod spodem.

Na koniec gracz zwraca wszystkie **płytki bonusów** na ich miejsce na prawo od dołu głównej planszy.

Przykład:

Lin nie pozostały żadne odkryte karty ani znaczniki bonusów, więc musi wycofać się z fazy akcji. Najpierw odkrywa wszystkie zakryte karty w swoim obszarze akcji **1**. Następnie dobiera 1 ze swoich stosów zużytych kart akcji i dodaje go do swojej ręki **2**. Następnie przekłada karty z miejsc na karty na miejsca na zużyte karty **3**, każdą kartę w inne miejsce. Na koniec zwraca płytkę badań połowych poniżej głównej planszy **4**.



Tury graczy, którzy wycofali się z fazy akcji, są pomijane do końca tej fazy akcji.

Po tym, jak ostatni gracz wycofał się z fazy akcji, należy przejść do fazy przygotowań do następnej rundy. Po fazie akcji w 7. rundzie należy przejść do fazy końcowej punktacji.

3) Faza przygotowania do następnej rundy

W tej fazie należy wykonać poniższe czynności:

- Odkryć następny specjalny plan badań.
- Zwrócić graczom znaczniki bonusów (oraz ewentualne płytki bonusów).
- Uzupełnić obszar kart.

a) Odkrycie następnego specjalnego planu badań

Należy wziąć ukrytego pod specjalnym planem badań następnej rundy crypcoina i umieścić go na sześciokątnym polu dopłaty. Jeśli na polu dopłaty znajdują się już crypcoiny, należy umieścić go na wierzchu stosu. Następnie należy odkryć specjalny plan badań kolejnej rundy.

Przykład: Na końcu 3. rundy, w fazie przygotowań do 4. rundy, crypcoin ukryty pod specjalnym planem badań 4. rundy jest umieszczany na polu dopłaty.



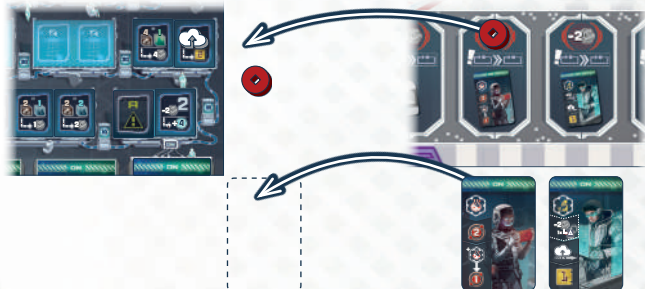
Następnie odkrywany jest specjalny plan badań 4. rundy.

b) Zwrot znaczników bonusów (oraz ewentualnych płytek bonusów)

Każdy gracz zbiera z planszy swoje znaczniki bonusów i zwraca je do swojej rezerwy.

Jeśli jakiś znacznik został zebrany z pola z **płytką** bonusu, gracz zabiera też tę płytkę i kładzie ją odkrytą obok miejsc na karty w swoim obszarze akcji (szczegóły płytek bonusów: patrz str. 20).

Przykład: Po zebraniu swojego znacznika z pola bonusu „Badanie polowe” Lin zabiera również płytkę bonusowego badania polowego i umieszcza ją odkrytą w swoim obszarze akcji.

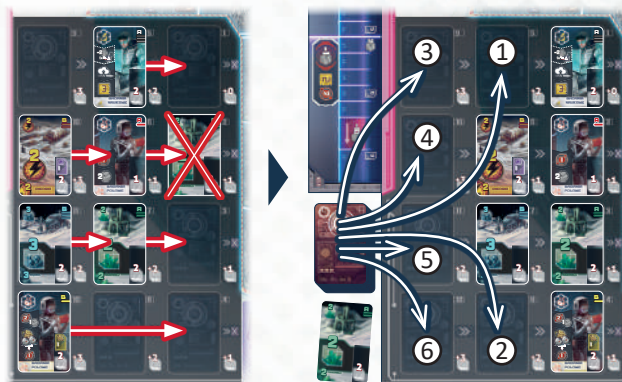


c) Uzupelnienie obszaru kart

Najpierw należy usunąć wszystkie karty z **prawej kolumny** obszaru kart (pola od 1 do 4) i odłożyć je odkryte na stos usuniętych kart. Następnie należy przesunąć pozostałe karty akcji jak najbardziej w prawo.

Na koniec należy uzupełnić wszystkie puste pola odkrytymi kartami ze stosu kart akcji. Karty należy uzupełniać od pola o najniższej wartości do najwyższej.

Jeśli stos kart akcji się wyczerpie, puste pola nie zostają uzupełnione.



Po rozpatrzeniu powyższych kroków należy przejść do fazy planowania kolejnej rundy.



8 ostatnich kart w stosie kart akcji to **karty pojedynczych udziałów**. W zależności od liczby kart kupionych przez graczy w trakcie gry karty pojedynczych udziałów mogą się pojawiać wcześniej, później lub w ogóle. Każda taka karta jest pojedynczym udziałem w konkretnej korporacji. Po kupieniu przez gracza taka karta pozostaje na jego ręku do fazy końcowej punktacji. Nie może być umieszczona w miejscu na kartę akcji (nie wiąże się z nią żadna akcja).

Koniec gry

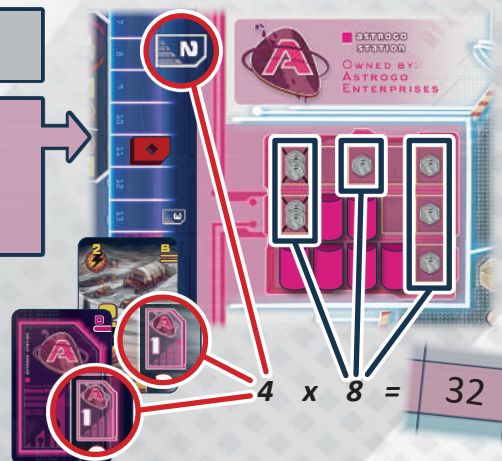
Po fazie akcji w 7. rundzie gra się kończy. Następuje **faza końcowej punktacji**.

Każdy gracz zbiera **wszystkie karty** ze swoich zużytych stosów i dodaje je do swojej ręki. Następnie odszukuje na ręce wszystkie karty z symbolami udziałów korporacji, porządkuje je według korporacji i kładzie przed sobą.

Następnie jeden z graczy bierze **notes** i przystępuje do spisywania punktacji wszystkich graczy w 7 kategoriach:

1) Liczba crypcoinów w monetach w **rezerwie** każdego z graczy.


2) Crypcoiny za **udziały** w Astrogo Enterprises. Należy policzyć **wszystkie widoczne symbole monet** (niezakryte przez placówki) w stacji Astrogo. Następnie każdy gracz mnoży liczbę symboli przez liczbę swoich **udziałów** w Astrogo. Należy zapisać wynik każdego z graczy.





Przypomnienie: Na łączną liczbę udziałów gracza w korporacji składają się liczba na ostatnim osiągniętym przez gracza polu z symbolem udziałów na torze korporacji oraz liczba posiadanych kart z udziałem tej korporacji (patrz „Cel gry” na str. 9).

Należy powtórzyć ten krok dla udziałów pozostałych korporacji:


3)  Tawac Industries

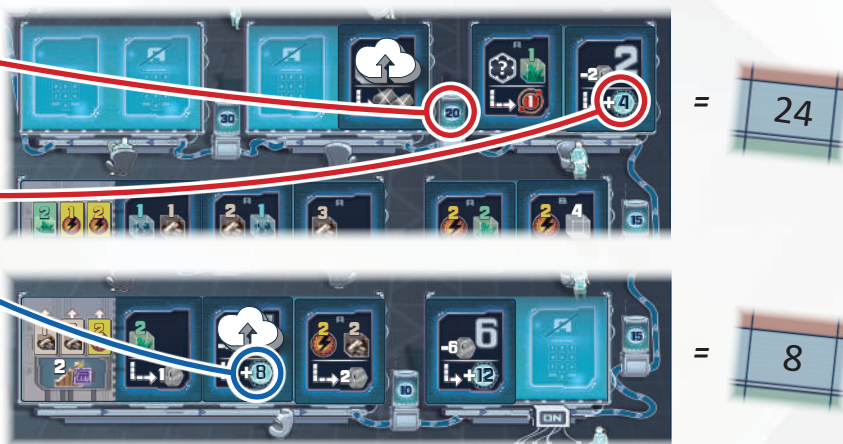
4)  Skymine Resources

5)  oraz Minerva Corp.

6)  Ostatnia wartość, jaką przekroczył znacznik hel-3 na torze zbiornika każdego gracza.



7)  Suma ostatniej wartości, jaką przekroczył znacznik przesyłu na torze badań każdego gracza, oraz wartości na odkrytych żetonach specjalnych badań, do których znacznik dotarł lub które przekroczył. Należy zapisać wynik każdego z graczy.



Na koniec należy zsumować punkty za wszystkie kategorie.

Gracz, który zdobył najwięcej crypcoinów, wygrywa. W przypadku remisu remisujący gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

Dodatkowe objaśnienia

Płytki bonusów

Płytki bonusów można zarezerwować na kolejną rundę poprzez umieszczenie swojego znacznika bonusu na odpowiednim polu bonusu (*patrz str. 17*). Płytki otrzymuje się w trakcie fazy przygotowania do kolejnej rundy (*patrz str. 19*) i należy je oddać na końcu rundy.

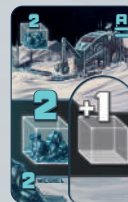
4 płytki bonusów to:



+1 zasób

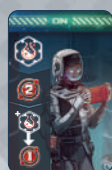
Gdy gracz otrzymuje płytkę „+1 zasób”, kładzie ją obok swojej planszy i czeka z jej użyciem do fazy akcji. **Podczas swojej tury** może umieścić płytkę „+1 zasób” w prawym dolnym rogu dowolnej odkrytej karty zasobów (nie energii) w swoim obszarze akcji. Od teraz wartość tej karty surowca wzrasta o **1 jednostkę**.

- Płytki raz położonej na karcie nie można przełożyć na inną kartę.
- Po użyciu karty z płytką zarówno kartę, jak i płytkę należy zakryć.
- Płytkę można użyć tylko wraz z znajdującą się pod nią kartą zasobu.



Ta karta ma wartość 3 jednostek węgla.

3 kolejne płytki bonusów są nazywane płytkami akcji. Płytki akcji działają jak odpowiadające im karty akcji, ale nie wymagają pustego miejsca na kartę akcji (umieszczane są obok pozostałych kart w obszarze akcji). Po użyciu również są zakrywane.



Płytką badań polowych

Gdy gracz używa tej płytki, w pierwszym porusza swój znacznik hel-3 o 2 pola na torze zbiornika. Następnie porusza znacznik hel-3 o 1 dodatkowe pole za każdą odkrytą kartę badań polowych w swoim obszarze akcji (wyłączając płytkę badań polowych).



Płytką badań naukowych

Ta płytką działa jak karta badań naukowych, ale pozwala wykorzystać tylko 1 punkt badań.



Płytką energii

Ta płytką działa jak karta energii o wartości 2 punktów energii.

Szczegóły torów korporacji oraz ich bonusów

Na każdym torze korporacji znajdują się 1 bądź 2 **bariery inwestycyjne**. Bariery nie są polami – są łącznikami pomiędzy dwoma sąsiadującymi polami. Jeśli znacznik gracza miałby przekroczyć barierę, gracz musi natychmiast wpłacić do banku crypcoiny w liczbie wskazanej na barierze. Jeśli gracz nie chce lub nie może tego uczynić, znacznik zatrzymuje się przed barierą.

Jeśli znacznik dotrze do ostatniego pola toru, pozostaje tam aż do końca gry.

Jeśli gracz skorzysta z nagrody, która pozwala na poruszenie znacznika, i nie będzie w stanie z niej w całości skorzystać (brakuje mu crypcoinów do przekroczenia bariery lub dotarł do końca toru), porusza znacznik o tyle pól, ile jest w stanie, a reszta ruchów znacznika przepada.

Na każdym torze korporacji znajdują się 2 **progi bonusu**. Gdy znacznik przekracza taki próg, dzieją się dwie rzeczy:

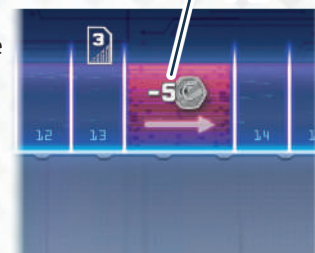
1. Właściciel znacznika zdobywa crypcoiny z banku w liczbie wskazanej obok progu (1 lub 2 crypcoiny).
2. Właściciele znaczników, które **wcześniej przekroczyły ten próg**, również zdobywają z banku taką samą liczbę crypcoinów.

Przykład: Lin (♦) porusza swój znacznik o 3 pola na torze korporacji A1 i przekracza 1. próg bonusu. W nagrodę zdobywa 1 crypcoina z banku.

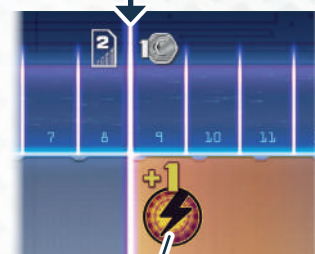
Mallik (○) i Amber (★) przekroczyli ten próg wcześniej, więc oboje zdobywają również po 1 crypcoinie z banku.



bariera inwestycyjna

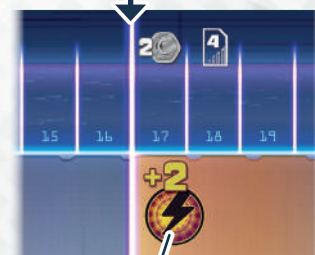


pierwszy próg bonusu



pierwszy bonus toru

drugi próg bonusu



drugi bonus toru

Po przekroczeniu progu bonusu gracz odblokowuje również odpowiedni **bonus toru**. Taki bonus zaczyna działać od **następnej tury gracza** (tzn. jeśli bonus zostanie odblokowany w trakcie akcji, nie można go użyć podczas jej kontynuowania).

Są 2 typy bonusów toru:

bonusy stałe



oraz

dotychczasowe pola bonusów.



Jeśli gracz odblokował stały bonus, od następnej tury może korzystać z niego za każdym razem, gdy wykonuje związaną z nim akcję.

Dotychczasowe pola bonusów działają tak samo jak pola bonusów na planszy głównej (tzn. można na nich umieścić znacznik bonusu).

Na każdym torze znajdują się 2 bonusy. Drugi jest zazwyczaj ulepszoną wersją pierwszego.

Ważne: Jeśli gracz odblokował oba bonusy na torze, może korzystać tylko z **jednego** z nich w rundzie.

To oznacza, że:

- Stałe bonusy z tego samego toru nie sumują się.
- Jeśli gracz umieścił znacznik bonusu na jednym z dotychczasowych pól bonusu na torze korporacji, nie może umieścić kolejnego znacznika bonusu na drugim dotychczasowym polu.

Bonusy stałe



Całkowita wartość punktów energii w obszarze akcji jest zwiększona o 1 albo 2 na potrzeby wszystkich zastosowań

(ekspansji korporacji, większościowych pól bonusu, wymagań planów badań itd.). Ten bonus działa jedynie wtedy, gdy w obszarze akcji gracza znajduje się co najmniej 1 karta energii (lub płytkę energii).

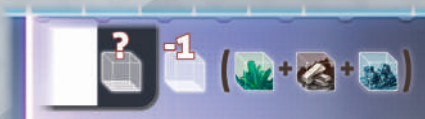


Gracz dobiera z pudełka 1 albo 2 dotychczasowe znaczniki bonusów w swoim kolorze i dodaje je do swojej rezerwy. Można ich używać jak zwykłych znaczników bonusów.



Za każdym razem, gdy gracz zdobywa kartę z obszaru kart poprzez

użycie kart **minerałów**, całkowity koszt karty zmniejszony jest o 1.



Za każdym razem, gdy gracz zdobywa kartę z obszaru kart, może skorzystać z dowolnej kombinacji kart zasobów. Całkowity koszt karty zmniejszony jest o 1.



Za każdym razem, gdy gracz zdobywa kartę z obszaru kart poprzez **użycie kart tytanu**, całkowity koszt karty zmniejszony jest o 1.



Wartość **każdej karty tytanu** w obszarze akcji gracza jest zwiększona o 1 jednostkę na potrzeby wszystkich zastosowań.



Ten bonus toru składa się z 2 części:

1. Od teraz gracz ma stały symbol badań polowych (na potrzeby zasad znajdujący się na stałe w obszarze akcji gracza). Tego symbolu nie można aktywować, ale liczy się jako dodatkowa karta badań polowych podczas korzystania z płytki badań polowych, zdobywania nagrody za pole bonusu badań oraz sprawdzania wymagań planów badań. *Od teraz gracz zawsze spełnia to wymaganie.*

2. Za każdym razem, gdy gracz używa badań polowych dowolnej korporacji, liczba kolektorów gazu kontrolowanych przez tę korporację jest zwiększona o 1. *Np. jeśli gracz korzysta z badań polowych Astrogo, a Astrego Enterprises kontroluje 3 kolektory gazu na planszy, to liczą się one jak 4 kolektory.*



Drugi bonus toru działa identycznie jak pierwszy (patrz wyżej), z wyjątkiem tego, że liczba kolektorów zwiększona jest o 3.

Dodatkowe pola bonusu



Wymaganie:

Wpłata 2 crypcoinów do banku.

Nagroda: WYBIERZ: Wykorzystanie 2 punktów badań oraz poruszenie znacznika hel-3 o 1 pole.
ALBO: Wykorzystanie 1 punktu badań oraz poruszenie znacznika hel-3 o 2 pola.



Wymaganie:

Wpłata 1 crypcoina do banku.

Nagroda: Wykorzystanie 2 punktów badań oraz poruszenie znacznika hel-3 o 2 pola.



Wymaganie:

Brak.

Nagroda: Natychmiastowe kupienie 1 karty z obszaru kart poprzez opłacenie jej całkowitego kosztu w crypcoinach (kupioną kartę należy dodać do ręki). Poruszenie znacznika o 1 pole na torze zbiornika.



Wymaganie:

Brak.

Nagroda: Natychmiastowe kupienie 1 karty z obszaru kart poprzez opłacenie jej całkowitego kosztu w crypcoinach pomniejszonego o 1 (kupioną kartę należy dodać do ręki). Poruszenie znacznika o 2 pola na torze zbiornika.



Wymaganie:

Usunięcie z ręki 1 karty i odłożenie jej odkrytej na stos usuniętych kart akcji.

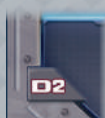
Nagroda: Natychmiastowe zdobycie crypcoinów w liczbie równej nadrukowanemu kosztowi usuniętej karty +3.



Wymaganie:

Usunięcie z ręki 1 karty **węgla** i odłożenie jej odkrytej na stos usuniętych kart akcji.

Nagroda: Natychmiastowe zdobycie crypcoinów w liczbie równej nadrukowanemu kosztowi usuniętej karty +8.



Wymaganie:

Wpłata 1 crypcoina do banku.

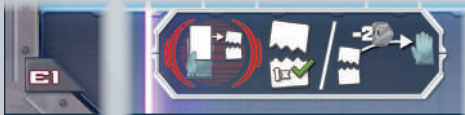
Nagroda: Poruszenie znaczników na 2 różnych torach korporacji (ale nie na torze D2): na jednym torze o 3 pola, na drugim o 2 pola.



Wymaganie:

Wpłata 1 crypcoina do banku.

Nagroda: Poruszenie znaczników na 3 pozostałych torach korporacji (poza torem D2): na jednym torze o 3 pola, na dwóch pozostałych o 2 pola.

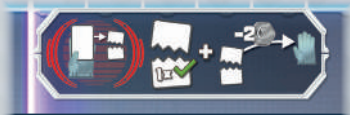


Wymaganie: Usunięcie z ręki 1 karty i położenie jej odkrytej na stosie usuniętych kart akcji.

Nagroda:

WYBIERZ: Natychmiastowe wykonanie akcji z usuniętej karty. Nie może być połączone z użyciem kart z obszaru akcji. *Jeśli, przykładowo, została usunięta karta z 2 punktami energii, należy natychmiast wydać te 2 punkty na ekspansję dowolnej korporacji. Nie można przy tym skorzystać z kart energii z obszaru akcji. Jeśli jednak odrzucona karta to karta badań naukowych, karty z obszaru akcji są brane pod uwagę przy spełnianiu wymagań na planach badań.* Stałe bonusy z pozostałych torów korporacji są brane pod uwagę przy rozpatrywaniu akcji na odrzuconej karcie.

ALBO: Wpłata 2 crypcoinów do banku, aby dodać do ręki dowolną kartę ze stosu usuniętych kart akcji.



Wymaganie:

Usunięcie z ręki 1 karty i położenie jej odkrytej na stosie usuniętych kart akcji.

Nagroda:

Natychmiastowe wykonanie akcji z usuniętej karty oraz zdobycie za 2 crypcoiny 1 karty ze stosu usuniętych kart akcji (patrz obok).

Specjalne pola na planszy gracza

Jeśli znacznik hel-3 osiągnie **ostatnie pole na torze zbiornika**, zatrzymuje się i pozostaje na nim do końca gry. Od tego momentu właściciel znacznika zdobywa **2 crypcoiny** z banku **za każde pole**, o które znacznik miałby się poruszyć (łącznie z nadmiarowymi ruchami z akcji, która poruszyła znacznik na ostatnie pole).

Jeśli znacznik hel-3 osiągnie **to pole**, włączone zostaje dodatkowe miejsce na karty akcji. **Żeton ON/OFF** należy odwrócić na stronę ON. Tego miejsca można używać **od następnej fazy planowania** (patrz faza planowania na str. 9).



Jeśli znacznik przesyłu osiągnie **ostatnie pole na torze badań**, zatrzymuje się i pozostaje na nim do końca gry. Od tego momentu właściciel znacznika zdobywa **po 2 crypcoiny** z banku za **każdy** punkt badań za każdym razem, gdy ma wykorzystać punkty badań. (Od tego momentu punktów badań nie może wykorzystywać w inny sposób).

Jeśli znacznik przesyłu osiągnie **ten ekran**, włączone zostaje dodatkowe miejsce na karty akcji. **Żeton ON/OFF** należy odwrócić na stronę ON. Tego miejsca można używać **od następnej fazy planowania** (patrz faza planowania na str. 9).

Jeśli znacznik przesyłu osiągnie **ten ekran**, włączone zostaje dodatkowe miejsce na karty akcji. **Żeton ON/OFF** należy odwrócić na stronę ON. Tego miejsca można używać **od następnej fazy planowania** (patrz faza planowania na str. 9).

Ogólne uwagi i specjalne przypadki

- Aby zdobyć kartę z obszaru kart, należy użyć co najmniej 1 karty zasobu (nawet jeśli całkowity koszt wynosi 0). Jeśli całkowity koszt karty wynosi 0, wszystkie jednostki zasobu można zużyć na poruszenie znaczników na torach korporacji. Całkowity koszt karty nigdy nie może spaść poniżej 0 (nawet jeśli bonusy torów miałyby to sprawić).
- Jeśli przy zakupie karty za crypcoiny (pole bonusu) koszt karty wyniesie 0 (nigdy nie może spaść poniżej 0), nie trzeba płacić za nią crypcoinami. (Nadal należy opłacić skorzystanie z pola bonusu).
- Jeśli plany badań jednej z liter wyczerpią się, pustych pól w obszarze badań z wyczerpaną literą nie uzupełnia się.
- Zapas crypcoinów uznaje się za nieskończony. Jeśli monety się wyczerpią, należy użyć zamienników.

Wariant gry: Połączone miejsca

Aby planowanie akcji uczynić bardziej wymagającym, można do rozgrywki wprowadzić poniższą zasadę: Każde miejsce na karty jest połączone z miejscem na zużyte karty znajdującym się bezpośrednio nad nim.

To oznacza, że podczas porządkowania obszaru akcji w trakcie wycofywania się z fazy akcji karty z obszaru akcji muszą trafić do miejsc na zużyte karty, które znajdują się bezpośrednio nad nimi (zamiast na dowolne).



Kampania i moduły

Kampania w *Skymines* składa się z 4 rozdziałów. Każdy rozdział to 1 rozgrywka o specyficznym przygotowaniu do gry, wymagającym użycia 1 lub więcej modułów. Zasady użycia modułu są podane na końcu rozdziału, w którym moduł pojawia się po raz pierwszy. Jeśli gracze chcą zagrać z modułem poza kampanią, wystarczy, że zapoznają się z zasadami w odpowiednim rozdziale.

Przy rozgrywaniu kampanii i grze z modułami można zasymulować uczestnictwo dodatkowego gracza, korzystając z Luny. Luna jest konieczna w grze 1-osobowej. Instrukcja obsługi Luny znajduje się w osobnej broszurze.

Zdobywanie punktów sukcesu

Na końcu każdego rozdziału kampanii każdy gracz nagradzany jest punktami sukcesu (PS):

- + 1 PS, jeśli co najmniej 1 gracz zdobył mniej crypcoinów. (Remis na ostatnim miejscu nie przynosi PS).
- + 1 PS, jeśli co najmniej 2 graczy zdobyło mniej crypcoinów. (Remis na przedostatnim miejscu nie przynosi PS).
- + 1 PS za zwycięstwo w rozdziale. (Remis na pierwszym miejscu przynosi PS).
- + 1 PS za pozbycie się co najmniej 2 znaczników jednorazowych bonusów ze swojej karty statusu misji (patrz „Karty misji” na str. 25).
- + 1 PS za **każdy** tor (korporacji, zbiornika, badań), na którym udało się osiągnąć ostatnie pole.

Jeśli w danym rozdziale można zdobyć więcej PS, będzie to opisane w tym rozdziale.

Zdobyte PS należy zapisać w dolnym rzędzie w notatniku.

Po rozegraniu wszystkich 4 rozdziałów należy zsumować zdobyte PS każdego gracza. Zdobycia największej liczby PS zostaje ogłoszony zwycięzcą (w przypadku remisu – zwycięzcami). Każdy gracz może również porównać swój wynik z poniższą tabelką:

- <7 PS Powiedzmy, że twoje aspiracje są dość przyziemne. Być może nie każdy powinien celować w gwiazdy.
- 7+ PS Nie było tak źle. Prawie osiągnąłeś orbitę.
- 12+ PS Dobra robota! Prawie dotarłeś na Księżyc.
- 17+ PS Doskonale! Następny cel: Mars!
- 22+ PS Jesteś legendą! Zbadałeś najdalsze zakątki Układu.

Rozdział 1: Kopalnie na Księżycu

Wreszcie nadeszła pora. Lata obserwacji politycznych wydarzeń, badań rynków surowców, kosztownych przygotowań, zatrudniania specjalistów, zdobywania sprzętu – w końcu przyniosą owoce. Rządowa Agencja Kosmicznego Górnictwa jest niezdolna do dalszych działań. Wydobycie zostało wstrzymane, a kopalnie i placówki opuszczono. Czas sięgnąć gwiazd!

Udało mi się przejąć kilka kopalni i nawiązałem bliską współpracę z niezależnymi korporacjami, które jako pierwsze rozpoczęły rozbudowę sieci placówek na powierzchni Księżyca. Każda z nich potrzebuje inwestorów takich jak ja, aby zyskać przewagę nad pozostałymi. Wszystkie zdają sobie sprawę, że przejęcie kontroli nad jak największą liczbą sektorów i budynków wystrzeli wartość akcji... cóż, w kosmos.



Przygotowanie

Grę należy przygotować zgodnie z normalnymi zasadami. **W kroku 3** należy wybrać tory korporacji losowo (opcja B).

W kroku 13 należy każdemu z graczy rozdać po 2 startowe żetony badań, z których gracz wybiera jeden (opcja B).

Po zakończeniu przygotowania gry podstawowej należy przygotować moduł „Karty misji” (patrz następna strona).

Rozgrywka

Rozgrywka toczy się zgodnie z podstawowymi zasadami gry oraz zasadami „Kart misji” (patrz następna strona).

Koniec gry

Koniec gry i faza końcowej punktacji przebiegają zgodnie z podstawowymi zasadami gry. Po zsumowaniu wyników należy policzyć punkty sukcesu tak, jak opisano powyżej.

Moduł: Karty misji

Przygotowanie

- a** Po zakończeniu przygotowania do gry podstawowej dobierzcie i przetasujcie 6 zakrytych **kart misji**. W zależności od liczby ludzkich graczy (Luna się nie liczy) odkryjcie i umieśćcie 1 lub 2 karty misji obok planszy gry:
- 1 lub 2 ludzkich graczy: 1 karta misji.
 - 3 lub 4 ludzkich graczy: 2 karty misji (jedna obok drugiej).



- b** **Każdy gracz** dobiera po 1 z pozostałych zakrytych kart misji i kładzie ją przed sobą zakrytą – w ten sposób odkryta jest **karta statusu misji**. Następnie każdy gracz dobiera **3 znaczniki jednorazowego bonusu** i umieszcza je na karcie na 3 polach zaznaczonych przerywaną linią.

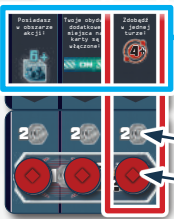


Na koniec wszystkie karty statusu misji (wraz ze znajdującymi się na nich znacznikami) przesuniecie obok odkrytych kart misji. Nieużyte karty misji i znaczniki odtłóćcie do pudełka.



Rozgrywka

Rozgrywka toczy się zgodnie z podstawowymi zasadami gry. Karty misji jedynie dodają nowe możliwości.



Każda karta misji zawiera **3 zadania**, które można wypełnić.

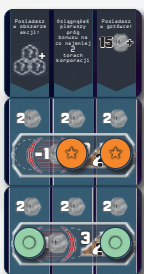
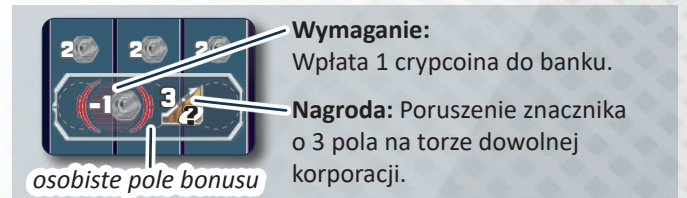
Jeśli podczas tury gracza spełnia on wymagania dowolnego z zadań, może przesunąć swoją kartę statusu misji (wraz ze znajdującymi się na niej znacznikami) tak, aby znajdowała się dokładnie pod kartą misji.

Następnie gracz zdobywa 2 crypcoiny z banku.

Na koniec dobiera znacznik jednorazowego bonusu z **kolumny pod wypełnionym zadaniem** i dodaje go do swojej rezerwy.

Od teraz karta statusu misji tego gracza jest powiązana z daną kartą misji i do końca gry gracz będzie mógł wypełniać tylko te zadania, pod którymi znajduje się znacznik. Za każdym razem, gdy wypełni zadanie w trakcie swojej tury, może zdobyć 2 crypcoiny i dobrać odpowiedni znacznik.

Po ukończeniu ostatniego zadania i dobraniu wszystkich znaczników gracz zabiera swoją kartę statusu misji i kładzie ją obok swojej planszy. Od teraz ma dostęp do **osobistego pola bonusu**, z którego może korzystać do końca gry (poprzez akcję „Umieść 1 znacznik bonusu”). Inni gracze nie mogą korzystać z pola na tej karcie.



Ogólne uwagi i specjalne przypadki:

- Każde zadanie może być spełnione przez kilku graczy. Karty statusu kolejnych graczy są dokładane poniżej wcześniejszych kart.
- Kiedy karta statusu misji zostaje opróżniona ze znaczników i zabrana, karty pod nią należy przesunąć ku górze.
- Zgodnie ze swoją nazwą jednorazowe znaczniki bonusu mogą zostać użyte jak normalne znaczniki bonusu, ale tylko raz. Po umieszczeniu ich na polu bonusu zostaną usunięte z gry w trakcie fazy przygotowania do następnej rundy.
- Zadania na kartach misji można spełniać w dowolnej kolejności w trakcie dowolnej swojej tury (nawet kilka zadań jednocześnie). Niektóre można spełnić podczas wykonywania konkretnej akcji, inne poza akcjami. W każdym przypadku spełnienie zadania nie jest traktowane jako akcja.



Zadania na kartach misji powinny być łatwe do zrozumienia. Te poniżej mogą wymagać wyjaśnienia:

Posiadasz w obszarze akcji: To zadanie jest spełnione, jeśli gracz ma w swoim obszarze akcji co najmniej 3 karty badań (nie ma znaczenia, czy są to badania naukowe, czy polowe).

Posiadasz w obszarze akcji: To zadanie jest spełnione, jeśli gracz ma w swoim obszarze akcji co najmniej 7 jednostek jednego zasobu.

Zdobądź w jednej turze: To zadanie jest spełnione, jeśli gracz w trakcie 1 akcji poruszył znacznik na torze zbiornika o co najmniej 4 pola.

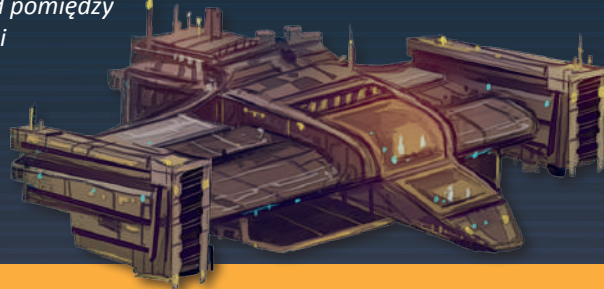
Dokonaj ekspansji jednej korporacji co najmniej 5 razy w jednej turze To zadanie jest spełnione, jeśli gracz w trakcie 1 akcji „Użycie wszystkich kart energii” zdołał umieścić na planszy Księżyca co najmniej 5 placówek. Na planszy Pasa zadanie jest spełnione, jeśli w trakcie 1 akcji gracz zdołał umieścić na planszy 5 elementów (promów/placówek).

Koniec gry

Koniec gry i faza końcowej punktacji przebiegają zgodnie z podstawowymi zasadami gry.

Rozdział 2: W stronę Pasa

Stacje na Księżycu działają sprawnie już od kilku lat. Czas rozejrzeć się za nowymi złożami surowców. Infrastruktura zarządzana niegdyś przez RAKG rozciąga się daleko poza orbitę Marsa – w pasie planetoid pomiędzy Marsem a Jowiszem wciąż można odnaleźć obiecujące sektory z opuszczonymi budowlami. Jeden region zainteresował nas, inwestorów, szczególnie mocno. Gdy tylko korporacje zakończą budowę stacji, rozpoczną się złote żniwa. Oczywiście przybycie tutaj kosztowało mnie niemalą fortunę, lecz jestem pewien, że zwróci mi się to wielokrotnie. Ciekaw jestem, która korporacja najbardziej zyska na przejmowaniu planetoid i kontroli nad łączącymi je trasami lotu.



Przygotowanie

Przygotujcie grę zgodnie z normalnymi zasadami, uwzględniając zmiany wymienione w module „Plansza Pasa” (patrz poniżej). **W kroku 3** wybierzcie tory korporacji losowo (opcja B). **W kroku 13** rozdajcie każdemu graczowi po 2 startowe żetony badań, z których gracz wybiera jeden (opcja B).

Następnie przygotujcie moduł „Karty misji” (patrz poprzednia strona).

Rozgrywka

Rozgrywka toczy się zgodnie z zasadami modułów „Plansza Pasa” oraz „Karty misji” (patrz poprzednia strona).

Koniec gry

Koniec gry i faza końcowej punktacji przebiegają zgodnie z podstawowymi zasadami gry. Po zsumowaniu wyników policzcie punkty sukcesu tak, jak to opisano na str. 24.

Moduł: Plansza Pasa

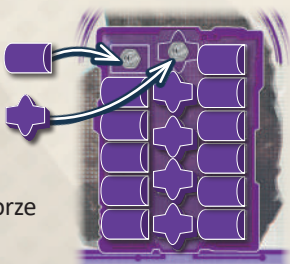
Przygotowanie

Przygotujcie grę zgodnie z normalnymi zasadami, uwzględniając poniższe zmiany:

2 Umieście planszę gry na środku stołu stroną z Pasem ku górze.

4 Umieście 12 **placówek** w każdym kolorze na polach w odpowiednich stacjach – po jednej na każdym polu w dwóch zewnętrznych kolumnach. Nieużyte placówki zwróćcie do pudełka.

Następnie umieście 5 **promów** w każdym kolorze na środkowych polach w odpowiednich stacjach.



Pozostałe kroki przygotowania do gry są identyczne jak w grze podstawowej. Należy zwrócić uwagę na to, że pozycje stacji i torów korporacji są **odwrócone**. Trzeba o tym pamiętać podczas umieszczania elementów obok planszy.

Rozgrywka

Rozgrywka toczy się zgodnie z podstawowymi zasadami, z wyjątkiem zmian wprowadzonych do akcji:

„Wykorzystanie wszystkich kart energii” oraz „Wykorzystanie 1 karty badań polowych”.



2) Wykorzystanie wszystkich kart energii ze swojego obszaru akcji

Ta akcja nadal pozwala na użycie energii do ekspansji korporacji. Tym razem ich placówki mogą być umieszczane na planetoidach, a promy na trasach lotu łączących planetoidy. Placówki różnych korporacji mogą znajdować się na tych samych planetoidach.

Jak zwykle, aby wykonać tę akcję, gracz musi zużyć **wszystkie** karty energii ze swojego obszaru akcji i wydać je na ekspansję **1 korporacji**. Zamiast na wchodzenie do sektorów punkty energii trzeba wydawać na wchodzenie na **pola Pasa**. Występują 2 rodzaje pól Pasa:

- **pola placówek** na planetoidach oraz
- **pola promów** na **torach lotu** pomiędzy planetoidami.

Aby wejść na pole Pasa, należy wykonać poniższe kroki:

1. Gracz wybiera pole Pasa **w zasięgu** wybranej korporacji.

Pole placówki jest w zasięgu, jeśli znajduje się na **planetoidzie**, która:

- jest połączona z torem lotu zawierającym prom danej korporacji lub
- zawiera już placówkę danej korporacji na innym polu placówki.

Pole promu jest w zasięgu, jeśli tor lotu, na którym się znajduje, jest połączony z planetoidą zawierającą co najmniej jedną placówkę danej korporacji.

Jak zwykle można wchodzić na pola pasa zawierające placówki albo promy **innych** korporacji.

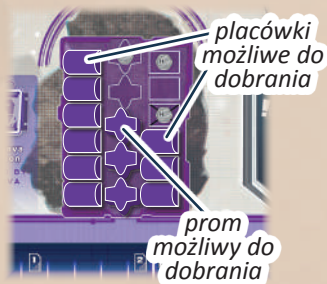
2. Gracz sprawdza, czy wejście na pole Pasa kosztuje 1, 2 czy 3 energii:

Wejście na pole Pasa kosztuje samo w sobie **1 punkt energii** (jak to wskazuje widoczny na nim symbol ⚡).

Jeśli wejście na pole Pasa wymagało skorzystania z toru lotu z symbolem ⚡, kosztuje to **1 dodatkowy punkt energii**.

Jeśli na danym polu znajduje się już prom albo placówka, usunięcie ich kosztuje **1 dodatkowy punkt energii**.

3. Jeśli gracz ma dostateczną liczbę punktów energii, aby wejść na dane pole, dobiera element ze stacji właściwej korporacji: placówkę z góry zewnętrznych kolumn, prom z góry środkowej kolumny.



4. Gracz umieszcza placówkę albo prom na polu Pasa. Jak zwykle elementy stawia pionowo, aby przypominały, że należy za nie zdobyć nagrody. Jeśli na polu znajdował się element innej korporacji, na razie należy odsunąć go na bok pola.



Kroki 1–4 należy powtarzać do wyczerpania wszystkich punktów energii. Punkty, których gracz nie mógł lub nie chciał wykorzystać, przepadają.



Przykład:

Lin wykorzystuje wszystkie swoje 6 punktów energii na ekspansję Minerva Corp.



Najpierw wchodzi na pole promu 19 (a), co zużywa 1 punkt energii. Umieszcza tam górny prom ze stacji Minerva (a).

Następnie wchodzi na puste pole placówki (b) na planetoidzie 14. To zużywa 2 punkty energii, bo tor lotu, z którego skorzystała, ma dodatkowy symbol ⚡. Umieszcza na tym polu placówkę ze stacji Minerva (b).


Następnie wchodzi na pole promu 13 (c). To zużywa 2 punkty energii (1 za wejście na pole promu, 1 za usunięcie różowego promu). Umieszcza tam prom ze stacji Minerva (c).

Na koniec *Lin* pozostał 1 punkt energii, który zużywa na umieszczenie placówki (d) na pustym polu placówki na planetoidzie 18 (d).



Po zakończeniu zużywania punktów energii:

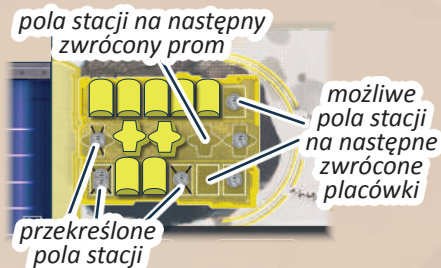
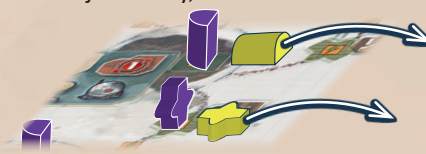
1. Gracz zdobywa **nagrody** za ekspansję korporacji:

- Za każde pole promu z tym symbolem  gracz porusza swój znacznik na **torze korporacji, która dokonała ekspansji**.
- Za każdym razem, gdy gracz umieści pierwszą placówkę danej korporacji na planetoidzie (korporacja nie miała placówki na niej przed ekspansją gracza), zdobywa nagrody wskazane na jej **ekranie nagród**. Oznacza to, że kolejne placówki tej samej korporacji umieszczone na tej planetoidzie nie przyniosą nagród.



Nagrody można zdobywać w dowolnej kolejności, niezależnej od kolejności, w jakiej gracz wchodził na pola Pasa (szczegóły nagród: patrz „Budowle i nagrody” na str. 13).

2. Gracz zwraca usunięte placówki i promy do właściwych stacji. Promy należy zwrócić na najniższe dostępne pola środkowej kolumny, a placówki na najniższe dostępne pola zewnętrznych kolumn. Należy pamiętać, że elementów nie można zwracać na przekreślone pola stacji. Zamiast tego należy zwrócić je na pole powyżej.



3. Po usunięciu i zwróceniu elementów do odpowiednich stacji (na żadnym polu Pasa nie powinien znajdować się więcej niż jeden element) należy położyć ustawione pionowo elementy.



4. Na koniec gracz zakrywa wszystkie karty energii w swoim obszarze akcji i kończy swoją turę.

Przykład (ciąg dalszy):

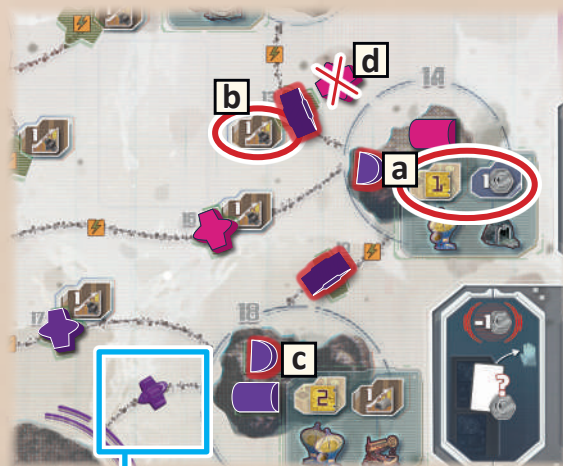
Po zakończeniu ekspansji Minerva Corp. **Lin** zdobywa nagrody:

Zdobywa nagrodę widoczną na ekranie nagród przy planetoidzie 14 **(a)** (1 punkt badań + 1 crypcoin).

Zdobywa również nagrodę z pola promu 13 **(b)** (poruszenie znacznika o 1 pole na torze Minerva).

Nie zdobywa nagrody wskazanej na ekranie planetoidy 18 **(c)**, bo na tej planetoidzie jeszcze przed akcją **Lin** znajdowała się placówka Minerva Corp.

Następnie zwraca usunięty różowy prom **(d)** do stacji Astrogo, kładzie stojące pionowo placówki i promy i na koniec zakrywa karty energii w swoim obszarze akcji.



Ogólne uwagi i specjalne przypadki:

- Każdy tor lotu pomiędzy planetoidami a stacjami zawiera **nadrukowany prom właściwej korporacji**. Promy te pozostają w miejscu przez całą grę. Nie można na nich umieszczać innych promów.
- Jeśli w stacji nie pozostały żadne promy, korporacja nie jest w stanie przejmować kontroli nad torami lotu, dopóki jakieś promy nie zostaną zwrócone poprzez usunięcie. Jeśli w stacji nie pozostały promy ani placówki, korporacja nie może przeprowadzić ekspansji do czasu, gdy jakieś nie zostaną zwrócone poprzez usunięcie. Jeśli elementów zabraknie w trakcie ekspansji, nieużyte punkty energii przepadają.
- Jeśli do stacji należy zwrócić usunięte elementy, ale nie pozostały w niej żadne dostępne puste pola, usunięte elementy należy odłożyć do pudełka.
- Jeśli gracz ma w obszarze akcji tylko jedną kartę energii, a jej punktów energii nie starczy na wejście na żadne pola Pasa, punkty te przepadają.



4) Wykorzystanie 1 karty badań polowych ze swojego obszaru akcji

Ta akcja działa niemalże identycznie (patrz str. 16). Zmienia się tylko sposób, w jaki sumuje się liczbę kolektorów kontrolowanych przez korporację.

Korporacja kontroluje każdy kolektor gazu widoczny na ekranie nagród na planetoidzie, na której ma przynajmniej 1 placówkę (niezależnie od liczby placówek posiadanych na tej planetoidzie przez inne korporacje).

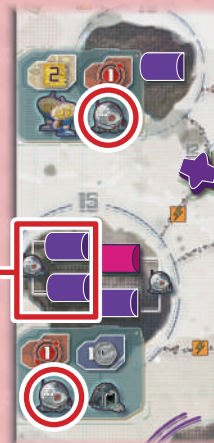


Korporacja może kontrolować dodatkowe kolektory gazu na planetoidach 1 i 15. Warunkiem jest posiadanie **placówek na obu polach** placówek połączonych linią.

Przykład: *Lin* korzysta z karty badań polowych *Minerva*, aby poruszyć swój znacznik hel-3 o standardowe 2 pola i zdobyć 1 crypcoina z banku.



Następnie sprawdza, ile kolektorów gazu kontroluje *Minerva Corp.* Korporacja ta ma swoje placówki na planetoidzie 10 i 15. Dodatkowo 2 z tych placówek znajdują się na połączonych polach, co odblokowuje dodatkowy kolektor. Łącznie zatem *Minerva Corp.* kontroluje 3 kolektory gazu, co oznacza, że *Lin* porusza swój znacznik hel-3 o jedno dodatkowe pole.



Uwaga: Grając na stronie Pasa, należy pamiętać:

symbole obrazujące placówki ( / ) dotyczą wyłącznie **placówek**. **Nigdy** nie dotyczą promów.

Koniec gry

Koniec gry i faza końcowej punktacji przebiegają zgodnie z podstawowymi zasadami gry.

Rozdział 3: Powrót na Księżyc


Minęło kilkadziesiąt lat. Podczas gdy skupialiśmy uwagę na Pasiu i jego ekscytujących możliwościach, w innych miejscach zaczęły się kłopoty. Drogo kosztowała nas wiedza, jak trudno jest utrzymać infrastrukturę rozciągającą się na setki milionów kilometrów. Jesteśmy blisko zapaści. Musiałem pozbyć się większości nieruchomości i żeby znów stanąć na nogi, wróciłem tu, gdzie wszystko się zaczęło: na Księżycu. Na miejscu przekonałem się, że skala rozkładu jest dużo większa, niż początkowo zakładaliśmy. Połowa sektorów została porzucona, a wartości korporacji poszybowaly w dół. Jestem jednak optymistą – upadliśmy tak nisko, że teraz możemy się już tylko podnieść!

Przygotowanie


Przygotujcie grę zgodnie z normalnymi zasadami. **W kroku 3** wybierzcie tory korporacji losowo (opcja B). **W kroku 13** każdemu z graczy rozdajcie po 2 startowe żetony badań, z których gracz wybiera jeden (opcja B).


Następnie przygotujcie moduł „Karty misji” (patrz str. 25).

Na koniec dobierzcie po jednej placówce z **każdej kolumny ze wszystkich stacji** i umieśćcie je na planszy w następujący sposób:

 3 placówki Skymine Resources w sektorach 6, 19 i 20.

 3 placówki Minerva Corp. w sektorach 16, 21 i 23.

 3 placówki Astrogo Enterprises w sektorach 1, 7 i 11.

 3 placówki Tawac Industries w sektorach 2, 3 i 4.



Rozgrywka

Rozgrywka toczy się zgodnie z podstawowymi zasadami gry oraz zasadami „Kart misji”.

Koniec gry

Koniec gry i faza końcowej punktacji przebiegają zgodnie z podstawowymi zasadami gry. Po zsumowaniu wyników policzcie punkty sukcesu tak, jak opisano na str. 24.

W tym rozdziale jeden gracz może zdobyć dodatkowy punkt sukcesu:

+1 PS, jeśli gracz jako pierwszy odblokował osobiste pole bonusu na swojej karcie statusu misji.

Rozdział 4: Przyczajone w Pasię

To zabawne, jak łatwo można przyzwycząić się do pozytywnej sytuacji. Odbudowa infrastruktury na Księżycu była dużo sprawniejsza, niż się wszyscy spodziewali. I chociaż sam siebie przekonywałem, że w moim wieku nie stać mnie na ryzykowne działania – znów czuję zew. Może jestem znudzony i marzy mi się ostatnia przygoda? Korporacje na nowo odkryły dawno pogrzebany w pamięci region pasa planetoid. I prawdopodobnie były ku temu powody. Możliwe zyski wydają się niesamowite, ale podobno wśród planetoid czai się niebezpieczeństwo. Ja się jednak nie boję – upłynięłem cały swój majątek i szykuję się na podobną ostatniej części Układu Słonecznego. Czas zostać legendą.



Przygotowanie

Przygotujcie grę zgodnie z normalnymi zasadami, uwzględniając zmiany wymienione w module „Plansza Pasa” (patrz str. 26).

W **kroku 3** wybierzcie tory korporacji losowo (opcja B). W **kroku 13** każdemu z graczy rozdajcie po 2 startowe żetony badań, z których gracz wybiera jeden (opcja B).

Następnie przygotujcie moduły „Karty misji” (patrz str. 25) oraz „Karty zagrożeń” (patrz poniżej).

Rozgrywka

Rozgrywka toczy się zgodnie z podstawowymi zasadami gry oraz zasadami „Planszy Pasa” (patrz str. 26–29), modułu „Karty misji” (patrz str. 25) oraz modułu „Karty zagrożeń” (patrz poniżej).

Koniec gry

Koniec gry i faza końcowej punktacji przebiegają zgodnie z podstawowymi zasadami gry. Po zsumowaniu wyników policzcie punkty sukcesu tak, jak opisano na str. 24.

W tym rozdziale jeden gracz może zdobyć dodatkowy punkt sukcesu:

+1 PS, jeśli gracz usunął kartę zagrożenia z planszy.

Moduł: Karty zagrożeń

Uwaga: Tego modułu można używać tylko podczas rozgrywki na planszy Pasa.

Przygotowanie

- a** Po przygotowaniu gry zgodnie z zasadami modułu „Plansza Pasa” przetasujcie **6 kart zagrożenia**, dołóżcie 1 z nich i połóżcie odkrytą pomiędzy **polami promu 11 i 16**. Upewnijcie się, że tory lotu w narożnikach karty przylegają do tych dwóch pól promu.

Pozostałe karty zagrożenia odłóżcie do pudełka.



Rozgrywka

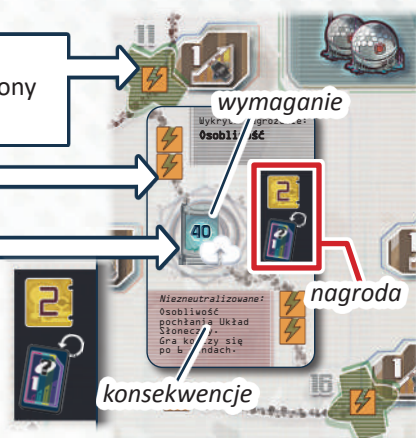
Rozgrywka toczy się zgodnie z zasadami modułu „Plansza Pasa”, z jedną zmianą:

Karta pośrodku planszy stanowi zagrożenie. To zagrożenie doprowadzi do **konsekwencji**, które na koniec gry odczują wszyscy gracze. Zagrożenie można zneutralizować – wtedy żaden z graczy nie poniesie negatywnych konsekwencji. Może tego dokonać dowolny z graczy podczas akcji „Wykorzystanie wszystkich kart energii”:

1. Aby zneutralizować zagrożenie, należy dokonać ekspansji korporacji, która ma prom na polu **11 lub 16** (nie ma znaczenia, czy prom znajdował się tam wcześniej, czy został tam umieszczony w trakcie tej ekspansji).
2. Należy wydać 2 punkty energii, aby dotrzeć do zagrożenia.
3. Trzeba spełnić **wymaganie**, które może być np. dodatkowym kosztem (patrz lista poniżej).

Po zakończeniu ekspansji korporacji i zneutralizowaniu zagrożenia gracz zdobywa **nagrody** jak zazwyczaj. Następnie zdobywa nagrody z karty zagrożenia, wśród których będzie usunięcie karty z planszy i położenie jej zakrytej przy planszy gracza. Na rewersie karty widoczny jest **wolny udział**.

Po usunięciu zagrożenia rozgrywka toczy się dalej. Nie dodaje się nowej karty zagrożenia.



Koniec gry

Jeśli karta zagrożenia została usunięta, koniec gry i faza końcowej punktacji przebiegają zgodnie z podstawowymi zasadami gry. Gracz posiadający kartę wolnego udziału wybiera 1 korporację i dolicza ten udział do łącznej liczby swoich udziałów w tej korporacji.

Jeśli karta zagrożenia pozostała na planszy, należy rozpatrzyć **konsekwencje**. Mogą mieć one wpływ na koniec gry lub na niektóre aspekty fazy końcowej punktacji (patrz poniżej). Poza tym nic nie ulega zmianie.

Karty zagrożeń:

Wykryte zagrożenie:
Kosmiczni piraci

Wymaganie:
Wpłata 6 crypcoinów do banku.

Konsekwencje:
Jeśli karta zagrożenia wciąż jest na planszy na początku fazy końcowej punktacji, wszyscy gracze muszą zwrócić do banku wszystkie crypcoiny. Nikt zatem nie punktuje w 1. kategorii.

Nieneutralizowane:
Wszyscy gracze tracą całą gotówkę.

Wykryte zagrożenie:
Zbłąkana kometa

Wymaganie:
Wydanie dodatkowych 3 punktów energii.

Konsekwencje:
Jeśli karta zagrożenia wciąż jest na planszy na początku fazy końcowej punktacji, należy ustalić, na której stacji widnieje najwięcej odkrytych symboli monet. Przy punktacji korporacji należy zignorować 2 symbole monet na tej stacji (w przypadku remisu w liczbie symboli ignorowane są 2 symbole monet wszystkich remisujących korporacji).

Nieneutralizowane:
Kometę uderza w najbardziej wartościową stację i obniża jej wartość o 2.

Wykryte zagrożenie:
Sztuczny most Einsteina-Rosena

Wymaganie:
Usunięcie z ręki 2 kart energii i odłożenie ich odkrytych na stos usuniętych kart akcji.

Konsekwencje:
Jeśli karta zagrożenia wciąż jest na planszy na początku fazy końcowej punktacji, wszyscy gracze muszą usunąć **wszystkie posiadane karty energii** i odłożyć je na stos usuniętych kart akcji.

Nieneutralizowane:
Objekt wyłania się z tunelu i niszczy wszystkie.

Wykryte zagrożenie:
Sonda z obcym sygnałem

Wymaganie:
Znacznik hel-3 przekroczył wartość 40.

Konsekwencje:
Jeśli karta zagrożenia wciąż jest na planszy na początku fazy końcowej punktacji, wszyscy gracze muszą usunąć znaczniki hel-3 ze swoich torów zbiornika. Nikt zatem nie punktuje w 6. kategorii.

Nieneutralizowane:
Sonda niszczy zapasy hel-3 w zbiornikach wszystkich graczy.

Wykryte zagrożenie:
Osobliwość

Wymaganie:
Znacznik przesyłu przekroczył wartość 40.

Konsekwencje:
Jeśli karta zagrożenia wciąż jest na planszy na końcu fazy akcji 6. rundy, gra natychmiast się kończy i rozpoczyna się faza końcowej punktacji.

Nieneutralizowane:
Osobliwość pochłania Układ Słoneczny. Gra kończy się po 6 rundach.

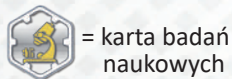
Wykryte zagrożenie:
Anomalia czasowa

Wymaganie:
Znacznik hel-3 przekroczył wartość 25, znacznik przesyłu przekroczył wartość 20.

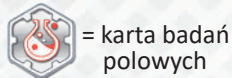
Konsekwencje:
Jeśli karta zagrożenia wciąż jest na planszy na początku fazy końcowej punktacji, należy kontynuować fazę jak zwykle i sumować punkty graczy (oraz punkty sukcesu, jeśli gra jest częścią kampanii). Zwycięzca nie jest jeszcze ogłaszany. Gracze muszą rozegrać jeszcze jedną partię (używając tej samej karty zagrożenia i korzystając z normalnego losowego przygotowania). Na koniec nowej partii gracze ponownie przeprowadzają fazę końcowej punktacji. Na koniec rozgrywki, w której ta karta zagrożenia została usunięta, należy obliczyć ostateczne wyniki: zsumować wyniki poszczególnych graczy z gier spędzonych w pętli czasowej i podzielić je przez liczbę partii. Wynik należy zaokrąglić w górę. (Punkty sukcesu obliczane są w ten sam sposób).

Nieneutralizowane:
Jesteście uwięzieni w pętli czasu. Zagrajcie ponownie!

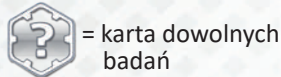
Opis wybranych symboli



= karta badań naukowych



= karta badań polowych



= karta dowolnych badań

Aby spełnić to wymaganie, gracz musi mieć w swoim obszarze akcji co najmniej 1 odkrytą kartę dowolnych badań. **Jeśli** jest to jednak karta badań naukowych, to **nie może** to być ta, która aktualnie porusza znacznik przesyłu.



Poruszenie znacznika hel-3 o tyle pól na torze zbiornika. Znacznik musi podążać za strzałkami.



Wykorzystanie tylu punktów badań do zdobycia planów badań z obszaru badań lub crypcoinów z banku (patrz str. 14).



Poruszenie znacznika o tyle pól na torze **korporacji, która właśnie dokonała ekspansji** w trakcie akcji „Wykorzystanie wszystkich kart energii”.



Poruszenie znacznika o tyle pól na torze **korporacji Astrogo**.



Poruszenie znacznika o tyle pól na torze **jednej wybranej korporacji**.



Usunięcie 1 placówki ze **stacji wybranej korporacji** i odłożenie jej do pudełka. Gracz może usunąć górną placówkę z dowolnej kolumny (placówkę najbliższą środka planszy). Podczas gry z planszą na stronie Pasa nie można w ten sposób usuwać promów.

Aby spełnić to wymaganie, gracz musi mieć w swoim obszarze akcji odkryte karty zasobów z co najmniej 4 jednostkami **tego samego typu** (4 jednostki tytanu, 4 węгля lub 4 minerałów).



Usunięcie 2 placówek z dowolnej stacji zgodnie z zasadami powyżej.

Aby spełnić to wymaganie, gracz musi mieć w swoim obszarze akcji odkryte karty zasobów z co najmniej 3 jednostkami **węgla** oraz 3 dodatkowymi zasobami jednego typu.

Wymaganie jest spełnione, gdy gracz ma:

3 jednostki **węgla** + 3 jednostki tytanu

ALBO 3 jednostki **węgla** + 3 jednostki minerałów

ALBO 6 jednostek **węgla**.



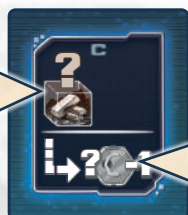
Wpłata tylu crypcoinów z rezerwy do banku.



Zdobycie tylu crypcoinów z banku.



Aby spełnić to wymaganie, gracz musi mieć w swoim obszarze akcji odkrytą co najmniej 1 jednostkę tytanu.



Jeśli znacznik przesyłu gracza zatrzyma się na tym planie badań, gracz zdobywa z banku liczbę crypcoinów równą liczbie **odkrytych jednostek** tytanu w obszarze akcji pomniejszoną o 1. (Np. jeśli całkowita liczba tytanu to 6 jednostek, gracz zdobywa 5 crypcoinów. Jeśli to 1 jednostka, nie zdobywa nic).

Chcemy podziękować wszystkim testerom, wśród których byli Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Stefan Widerin, Franziska Molter, Regina Molter, Andreas Molter, Ole Schlaack, Peter Schmähler, Carsten Burak, Sören Textor oraz Spielkreis Wien. Specjalne podziękowania dla Hippodice Spielclub e.V.

Autorzy: Alexander Pfister, Viktor Kobilke
 Ilustracje: Javier Inkgolem
 Rozwój gry: Viktor Kobilke, Peter Eggert
 Redakcja i instrukcja: Viktor Kobilke
 Korekta: Neil Crowley

© 2022 Deep Print Games GmbH,
 Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Niemcy.
 Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.deep-print-games.com

EDYCJA POLSKA
 Tłumaczenie i skład: Marek Baranowski
 Korekta: Marta Kania
 Redakcja: Patryk Blok
 Wydawca: Michał Herman

© 2022 Lucky Duck Games sp. z o.o.
 ul. Zielińskiego 11, 30-320 Kraków.
 Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.luckyduckgames.com

