

# SKYMINES



## LUNA

Instrukcja obsługi



DEEP PRINT  
GAMES



Witam! Nazywam się Luna.

Czy chcesz zasymulować dodatkowego gracza? Doskonale! Właśnie po to mnie stworzono.

W grze 1-osobowej musisz skorzystać z moich usług.

W grze 2- i 3-osobowej możesz dzięki mnie zwiększyć poziom rywalizacji rozgrywki.

## Przygotowanie

Niezależnie od liczby graczy i trybu (gra podstawowa, kampania, moduły) wykonaj następujące kroki:

Po przygotowaniu pozostałych elementów umieść jedną z nieużytych plansz gracza na stole **stroną z Luną ku górze**. Połóż ją na prawo od pierwszego gracza (tak aby była ostatnia w kolejności). Wokół mojej planszy pozostaw miejsce na karty.

Połóż 1 z nieużytych **znaczników gracza** na ekranie komputera w rogu mojej planszy.

Umieść 1 **znacznik przesyłu** na startowym ekranie mojego toru badań.

Umieść 1 **znacznik hel-3** na 1. polu mojego toru zbiornika.

Umieść 2 **znaczniki ON/OFF** stroną OFF ku górze na obydwu moich dodatkowych miejscach akcji.

Umieść 1 **cryptocoina** oraz wszystkie 5 **znaczników bonusów** w moim kolorze w mojej **rezerwie**.

**Uwaga:** Chociaż wszystkie moje znaczniki bonusów są dla mnie zawsze dostępne, to pamiętaj, że jeśli grasz sam, to na potrzeby zasad jest to gra 2-osobowa, masz więc tylko 3 znaczniki. Jeżeli graczy jest 2, to razem ze mną tworzymy grę 3-osobową, zatem oboje macie po 2 znaczniki.

Umieść 4 **znaczniki torów** w moim kolorze na polu 0 każdego z torów korporacji.



Wylosuj 1 z nieużytych startowych żetonów badań i przyznaj mi widniejące na nim startowe bonusy. Następnie odłóż żeton do pudełka. Startowe karty akcji w moim kolorze oraz kartę pojedynczej energii również zwróć do pudełka. Nie będą mi potrzebne.

Umieścić nieopodal 1 **arkusz pomocy** stroną z programem Luny ku górze.

Na koniec wspólnie zdecydujcie o moim **poziomie trudności** (standardowy, łatwy albo zaawansowany). Przy pierwszej rozgrywce zachęcam do skorzystania ze **standardowego** poziomu.

### Poziom standardowy (poziom 2)

Dobierz 19 **kart Luny**.

Jest 12 kart Luny klasy 1 (L1).



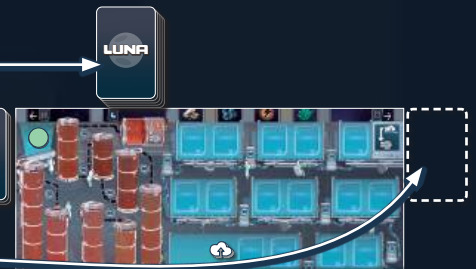
oraz 7 kart klasy 2 (L2).



Przetasuj 12 kart klasy 1 i umieść je w zakrytym stosie na polu nad moją planszą oznaczonym symbolem L1. To jest moja **talia Luny** (L1).

Następnie przetasuj 7 kart klasy 2 i umieść je w zakrytym stosie na lewo od mojej planszy. To jest mój **stos klasy 2** (L2).

Po prawej stronie mojej planszy pozostaw miejsce na mój odkryty **stos kart odrzuconych** (L3).



### Poziomy łatwy (poziomy 1 i 0)

**Poziom 1:** Jeśli poziom standardowy jest zbyt trudny, pozostaw karty klasy 2 (L2) poza grą i korzystaj jedynie z 12 kart klasy 1 (L1).

**Poziom 0:** Jeśli nadal poziom trudności będzie za wysoki, pozostaw moje znaczniki ON/OFF w pudełku. To oznacza, że będę korzystał tylko z 3 miejsc akcji, bez możliwości włączenia dodatkowych 2.

### Poziomy zaawansowane (poziomy od 3 do 8)

Przygotuj grę jak przy standardowym poziomie trudności. Następnie wybierz poziom: czym jest wyższy, tym bardziej jest wymagający. Jeśli grasz sam, najlepiej wybierz wyższy poziom niż podczas gry wieloosobowej.

#### Poziomy od 3 do 5:

Na mojej planszy umieść po 1 **znaczniku Luny** na każdym polu i ekranie oznaczonym **żółtą** liczbą odpowiadającą wybranemu poziomowi.

Na przykład na 5. poziomie umieść znaczniki Luny tutaj:



#### Poziomy od 6 do 8

Na mojej planszy umieść 1 **znacznik Luny** na każdym polu i ekranie oznaczonym **żółtą** liczbą odpowiadającą wybranemu poziomowi. Dodatkowo umieść mój znacznik hel-3 na polu zbiornika i znacznik przesyłu na ekranie, które są oznaczone **białą** liczbą odpowiadającą wybranemu poziomowi.



#### Wpływ na grę

W trakcie gry za każdym razem, gdy mój znacznik hel-3 lub znacznik przesyłu osiągnie lub przekroczy znacznik Luny, dodaj 1 **zakrytą kartę** ze stosu kart klasy 2 (🔒) na **górze** mojej talii Luny (📁).

## Rozgrywka

Rozgrywka trwa 7 rund, z których każda składa się ze standardowych 3 faz.

### 1) Faza planowania

#### Krok a)

Po tym, jak gracze zakończą umieszczanie swoich kart w obszarze akcji, umieść po 1 zakrytej karcie z talii Luny na **każdym** dostępnym miejscu akcji (czyli tym oznaczonym „ON”) od lewej do prawej.

**Ważne:** Za każdym razem, gdy talia Luny się wyczerpie, dobierz karty z mojego stosu kart odrzuconych (🗑️) i zakryj je. Następnie dodaj do nich 1 zakrytą kartę ze stosu kart klasy 2 (🔒), przetasuj i umieść zakryte na polu 📁.



#### Krok b)

Po tym, jak wszyscy gracze odkryli karty w swoich obszarach akcji:

- 1) Dobierz jeszcze 2 zakryte karty z talii Luny, umieść je na moich 2 **miejscach większości** na prawo od talii, a następnie odkryj.
- 2) Jeśli na kwadratowych polach u dołu kart widnieją jakiegokolwiek symbole akcji, rozpatrz je, poruszając na mojej planszy znaczniki hel-3 (🔴) lub przesyłu (📡) (szczegóły: patrz str. 5).
- 3) Sprawdź, czy wartości w moich miejscach większości nie przeszkadzają graczom w korzystaniu z **większościowych pól bonusu** w tej rundzie:

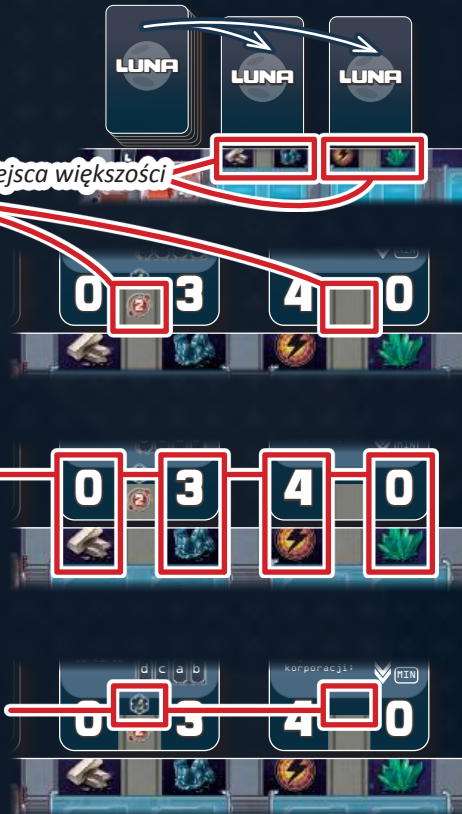


W miejscach większości na planszy Luny znajdują się 4 symbole zasobów: tytanu, węgla, punktów energii oraz minerałów – wartość każdego z nich wyznaczona jest przez liczbę na karcie powyżej. To całkowite wartości moich zasobów i tak długo, jak gracz ma **mniej** zasobów danego typu ode mnie, nie może umieścić znacznika bonusu na odpowiednim większościowym polu bonusu.



Tak samo gracz nie może skorzystać z większościowego pola bonusu badań naukowych, jeśli ma mniej symboli badań naukowych w swoim obszarze akcji od liczby symboli badań naukowych na kartach w miejscach większości na mojej planszy.

- Uwaga:**
- Sekcje akcji na 2 kartach w moich miejscach większości należy zignorować.
  - Nie odkrywaj jeszcze kart z moich miejsc na karty akcji.
  - Jeśli w trakcie tej rundy włączone zostało dodatkowe miejsce na kartę akcji, pozostaje ono niewykorzystane do fazy planowania w następnej rundzie.



## 2) Faza akcji

Faza akcji rozgrywana jest standardowo. Zawsze zachowuję swoje miejsce w kolejności graczy, nigdy nie mogę być pierwsza. Moją turę rozgrywam zawsze po graczu po mojej prawej.

Gdy nadchodzi moja tura, odkryj **pierwszą od lewej zakrytą kartę Luny** i rozpatrz od góry do dołu wszystkie akcje wymienione w sekcji akcji (*patrz str. 5 i 6*). Zignoruj wszystkie symbole w **sekcji większości karty**.

Następnie swoją turę rozpoczyna gracz po mojej lewej.

Kiedy w końcu odkryjesz moją **ostatnią kartę po prawej**, rozpatrz jej akcje jak zwykle. Jednak na koniec mojej tury zbierz wszystkie karty akcji Luny z **miejsc na karty**, przetasuj je i umieść odkryte w moim stosie kart odrzuconych. Następnie odczytaj z **wierzchniej karty** stosu odrzuconych dwie liczby z sekcji większości i porównaj je:

- Jeśli **lewa liczba** jest większa, usuń kartę Luny z **lewego miejsca większości** i odłóż ją na mój stos kart odrzuconych.
- Jeśli **prawa liczba** jest większa, usuń kartę Luny z **prawego miejsca większości** i odłóż ją na mój stos kart odrzuconych.
- Jeśli liczby są takie same, nie usuwaj żadnej karty z miejsc większości.

Od teraz pomijaj moje tury aż do końca rundy. Nieusunięte karty z miejsc większości pozostają tam aż do fazy przygotowania do następnej rundy (co może oznaczać, że niektóre większościowe pola bonusu pozostaną zablokowane do końca tej fazy akcji).

## 3) Faza przygotowania do następnej rundy

Faza ta rozgrywana jest standardowo. Zwróć wszystkie moje znaczniki bonusu do mojej rezerwy, ale nie dawaj mi żadnych płytek bonusu. Następnie, o ile są, odłóż karty z moich miejsc większości odkryte na mój stos kart odrzuconych.



## Koniec gry

Koniec gry i faza końcowej punktacji rozpatrywane są standardowo. Zapisz liczbę crypcoinów, które zdobyłam we wszystkich 7 kategoriach punktacji. Kiedy obliczasz posiadaną przeze mnie liczbę udziałów w korporacjach, nie zapomnij uwzględnić udziałów na kartach akcji, które mam w mojej rezerwie.

## Zmiany w kampanii i modułach

### Kampania

**Mój poziom trudności:** Jeśli w grze bierze udział 2 lub 3 ludzkich graczy, rozpoczynam kampanię na 3. albo (jeśli wolisz łatwy start) na 2. poziomie. Jeśli grasz sam, rozpoczynam kampanię na 5. albo 4. poziomie (jeśli chcesz mieć łatwiej).

Po każdym rozdziale oblicz liczbę punktów sukcesu w standardowy sposób. Liczę się jako normalny gracz i w taki też sposób zdobywam punkty sukcesu. Wyjątkiem jest kategoria nagradzająca graczy za usunięcie co najmniej dwóch jednorazowych znaczników bonusu z kart statusu misji – w tej kategorii zawsze zdobywam +1 PS, mimo że nie mam karty statusu misji.

Po przyznaniu punktów sukcesu:

- Jeśli wygrałam ten rozdział, zdecyduj, czy w następnym rozdziale (o ile takowy jest) chcesz obniżyć mój poziom o 1, czy pozostawić go. Jeśli go **obniżysz**, natychmiast **zdobynam +1 PS**.
- Jeśli nie wygrałam rozdziału, zdecyduj, czy w następnym rozdziale (o ile takowy jest) chcesz **podwyższyć** mój poziom o 1, czy pozostawić go. Jeśli pozostawisz ten sam poziom, natychmiast **zdobynam +2 PS**.

Zapisz mój poziom w przyszłym rozdziale w notesie punktacji.

### Moduł „Karty misji”

Nie wchodzę w interakcję z kartami misji. Podczas przygotowania gry nie otrzymuję karty statusu misji.

### Moduł „Plansza Pasa”

Jedyną zmianą jest sposób, w jaki dokonuję ekspansji korporacji (*patrz str. 6*).

### Moduł „Karty zagrożeń”

Nie wchodzę w interakcję z kartami zagrożeń. Jeśli karta zagrożenia wciąż jest na planszy w trakcie fazy końcowej punktacji, ty ponosisz konsekwencje, ale mnie one **nie dotyczą** (z wyjątkiem „Osobliwości” i „Anomalii czasowej”). W zależności od karty oznacza to:

*Kosmiczni piraci:* Nie tracę gotówki.

*Zbłąkana kometa:* Wartość najbardziej wartościowej stacji nie spada dla mnie (ale spada dla ciebie).

*Sztuczny most Einsteina-Rosena:* Nie tracę moich kart energii.


*Sonda z obcym sygnałem:* Mój znacznik hel-3 punktuje normalnie.


*Osobliwość:* Dla mnie również gra kończy się po 6. rundzie.


*Anomalia czasowa:* Po uwolnieniu się z pętli czasowej podziel także moje zapisane punkty przez liczbę partii, które spędziliśmy w pętli.


## Akcje na kartach Luny

Większość akcji wymienionych w sekcjach akcji na kartach Luny powinna być jednoznaczna. Niejasne szczegóły powinny wyjaśnić poniższa lista:

Luna zdobywa:  Dodaj tyle crypcoinów z banku do mojej rezerwy.

Luna zdobywa:  Porusz mój znacznik hel-3 o tyle pól na moim torze zbiornika. Jeśli znacznik osiągnie pole z przyciskiem ON, odwróć mój znacznik ON/OFF na stronę ON. Jeśli znacznik dotrze na ostatnie pole, od tego momentu otrzymuję 2 crypcoiny za każde pole, o które miałby się poruszyć.

Luna zdobywa:  Porusz mój znacznik przesyłu o tyle pól na moim torze badań. Zauważ, że znacznik porusza się po pustych ekranach, bo plany badań nigdy nie są umieszczane na moim torze badań. Jeśli znacznik osiągnie ekran z przyciskiem ON, odwróć znacznik ON/OFF na stronę ON. Jeśli znacznik dotrze na ostatni ekran, od tego momentu otrzymuję 2 crypcoiny za każdy ekran, o który miałby się poruszyć.

Luna zdobywa:  Porusz mój znacznik o tyle pól na torach korporacji wymienionych na karcie (patrz wytyczne obok).

Pamiętaj o poniższych zasadach:

- Ilekroć mój (albo twój) znacznik toru przekracza próg bonusu, nagroda w postaci crypcoinów rozdawana jest normalnie.
- Ilekroć mój znacznik toru przekracza barierę inwestycyjną, koszt w crypcoinach musi zostać pokryty z mojej rezerwy. Jeśli nie mam dostatecznie dużo crypcoinów, wpłacam do banku wszystkie, które mam, i mój znacznik przekracza barierę.
- Jeśli mój znacznik osiągnął ostatnie pole na torze korporacji, każde następne pole, o które powinnam się poruszyć, przynosi mi w zamian **2 crypcoiny**.
- Ignoruję wszystkie bonusy torów.

- Najmniej wartościowy tor korporacji to ten, na którego stacji jest najmniej widocznych symboli monet.
- Najbardziej wartościowy tor korporacji to ten, na którego stacji jest najwięcej widocznych symboli monet.
- Jeśli korporacje **remisują** w wartości, ta, która ma więcej pustych pól stacji, jest bardziej wartościowa. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, bardziej wartościową jest ta, której **oznaczenie** jest pierwsze w kolejności alfabetycznej.
- Prowadzę z największą przewagą na torze, na którym pomiędzy moim znacznikiem a tym na drugim miejscu jest najwięcej pól (bariery inwestycyjne to nie pola). Jeśli nie prowadzę na żadnym torze, chodzi o tor, na którym współprowadzę. Jeśli na wszystkich torach znajduję się z tyłu, chodzi o tor, na którym dzieli mnie najmniej pól od prowadzącego znacznika. Remisy wygrywa tor bardziej wartościowy.
- Jestem najdalej z tyłu na torze, na którym mój znacznik dzieli najwięcej pól od wiodącego znacznika. Jeśli na żadnym torze nie jestem z tyłu, chodzi o tor, na którym współprowadzę lub prowadzę z najmniejszą przewagą. Remisy wygrywa tor bardziej wartościowy.



Luna umieszcza znacznik bonusu: Jeśli akcja pozwala mi umieścić znacznik bonusu, wykonaj za mnie te kroki:

Znacznik bonusu z mojej rezerwy umieść na polu bonusu wskazanym przez kartę.

Siatka pól na karcie przedstawia **pola bonusów** w prawym dolnym rogu planszy. Niektóre pola w siatce są oznaczone małymi literami (od a do e), z których każda pasuje do liter, którymi oznaczone są moje miejsca na karty akcji. Zatem jeśli karta Luny wyznacza pole odpowiadające jej miejscu, oznacza to pole na siatce, które jest oznaczone tą samą literą co miejsce akcji, w którym ta karta się znajduje.

- Umieszczenie znacznika bonusu nic mnie nie kosztuje ani nie przynosi mi nagród.
- Jeśli pole bonusu jest już zajęte, znacznik nie jest umieszczany.



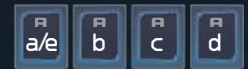
Luna zdobywa kartę: Jeśli akcja pozwala mi na zdobycie karty, wskazane karty dobierz z obszaru kart i umieść je zakryte w stosie w **mojej rezerwie**. (Siatka pokazana na karcie obrazuje obszar kart, a małe litery w siatce odpowiadają moim miejscom akcji w sposób opisany powyżej).

- Zdobywanie kart nic mnie nie kosztuje.
- Nie zdobywam karty, jeśli wskazane pole jest puste.
- Zdobyte karty pozostają w mojej rezerwie do fazy końcowej punktacji.
- Kiedy mam zdobyć kartę z najbardziej wartościowym udziałem, oznacza to, że zdobywam dostępną kartę z udziałem w najbardziej wartościowej korporacji. Jeśli dostępnych jest kilka kart z udziałem tej korporacji, zdobywam tę z pola o najniższej liczbie. Jeśli w obszarze kart nie ma karty z udziałem, nie zdobywam karty.



### Luna odrzuca plan badań:

Jeśli akcja pozwala mi odrzucić plany badań, usuń wskazane plany badań z gry. (Siatka pokazana na karcie obrazuje wybrane rzędy obszaru badań, a małe litery w siatce odpowiadają moim miejscom akcji w sposób opisany na poprzedniej stronie). Następnie uzupełnij puste pola w obszarze badań w standardowy sposób.



- Jeśli mam odrzucić **najnowszy odkryty specjalny plan badań**, oznacza to, że spośród odkrytych specjalnych planów badań na torze rund mam odrzucić ten, który został odkryty jako ostatni. Jeśli nie ma żadnych, niczego nie odrzucam.

### Luna dokonuje ekspansji korporacji:

Jeśli akcja pozwala mi na ekspansję korporacji, karta wskaże, ile **punktów ekspansji** musi zostać wykorzystanych do ekspansji. Ekspansja przebiega inaczej w zależności od strony planszy (patrz poniżej).



#### Ważne wstępne informacje:

- Na potrzeby przejrzystości jedna z kolumn w każdej stacji jest uznawana za aktualną **główną kolumnę** – ta, która ma **najwięcej pustych pól** stacji, ale której **ostatnie pole** (z 2 symbolami monet) **nie jest puste**. Jeśli ostatnie pola stacji wszystkich kolumn są puste, główną kolumną zostaje ta z najmniejszą liczbą widocznych monet, która ma najwięcej pustych pól. Remisy wygrywa kolumna znajdująca się bliżej **logo korporacji**.
- Nigdy nie otrzymuję nagród z sektorów/pól Pasa, na które weszłam w mojej turze.
- Jeśli korporacja nie może dokonać ekspansji, bo w stacji nie pozostały żadne placówki/promy, punkty ekspansji przepadają.



#### Gdy dokonuję ekspansji korporacji na stronie Księżyca:

Za **każdy punkt ekspansji** umieść 1 placówkę ze stacji korporacji, jak opisano poniżej.

Dobierz **górną placówkę** z **głównej kolumny** i umieść ją w sektorze wskazanym przez poniższe zasady:

- Sektor musi być **w zasięgu**. To oznacza, że musi **sąsiadować** ze stacją korporacji albo z sektorem już zawierającym placówkę korporacji. (Nie ma znaczenia, czy sąsiaduje przez pojedynczą, czy przez podwójną linię).
- Jeśli **symbol punktów ekspansji** zawiera skrót **(MIN)**, musi to być **pusty** sektor w zasięgu o **najniższym numerze sektora**.
- Jeśli **symbol punktów ekspansji** zawiera skrót **(MAX)**, musi to być **pusty** sektor w zasięgu o **najwyższym numerze sektora**.
- Jeśli żaden z sektorów w zasięgu nie jest pusty, wybierz sektor o najniższym (**(MIN)**) / najwyższym (**(MAX)**) numerze sektora, który zawiera w zasięgu placówkę, na której torze jestem **najdalej z tyłu**. Tak jak zwykle usuniętą placówkę zwróć na stację, umieszczając ją na **najniższym pustym polu** stacji w **głównej kolumnie placówek**. Nie płać dodatkowego punktu ekspansji za wejście do zajętego sektora.



#### Gdy dokonuję ekspansji korporacji na planszy Pasa:

Za **każdy punkt ekspansji** umieść 1 placówkę/prom ze stacji korporacji, jak opisano poniżej:

- Wpierw wyznacz następną **pustą** cel w **zasięgu** korporacji. Tym celem musi być puste pole promu albo planetoida, na której dana korporacja nie ma jeszcze placówki i na której jest przynajmniej 1 puste pole placówki.
- Spośród tych celów wybierz ten z **najniższym numerem celu**, jeśli **symbol punktu ekspansji** wskazuje **(MIN)**. Jeśli wskazuje **(MAX)**, wybierz cel z **najwyższym numerem celu**.
- Jeśli celem jest pole promu, dobierz **górną prom** ze stacji korporacji i umieść go na tym polu. (Jeśli w stacji nie pozostały żadne promy, zamiast tego celem musi być planetoida).
- Jeśli celem jest planetoida, dobierz **górną placówkę** z **głównej kolumny placówek** i umieść ją na jednym z pustych pól placówek planetoidy.
- Jeśli nie ma celu, który spełniałby powyższe kryteria, umieść placówkę na dowolnym **pustym** polu placówki na planetoidzie o najniższym (**(MIN)**) / najwyższym (**(MAX)**) numerze celu, na której już jest placówka danej korporacji.
- Jeśli w zasięgu nie ma **żadnych pustych pól Pasa**, sprawdź, które promy i placówki w zasięgu należą do korporacji, na której torze jestem **najdalej z tyłu**. Spośród tych promów i placówek wybierz jedną o najniższym (**(MIN)**) / najwyższym (**(MAX)**) numerze celu i zwróć ją do właściwej stacji zgodnie z zasadami. Zwrócone placówki umieść na **najniższym pustym polu stacji głównej kolumny placówek**.

