

CIRCADIANS

NOWY ŚWIT

DRUGA EDYCJA



PROJEKT GRY: S J MACDONALD
ILUSTRACJE I PROJEKT GRAFICZNY: SAM PHILLIPS
ROZWOJ GRY: SHEM PHILLIPS
© 2021 GARPHILL GAMES
EDYCJA POLSKA: ZESPÓŁ PORTAL GAMES
SKŁAD: MATEUSZ CIEŚLIK
TŁUMACZENIE: DAWID KUBATY

EDYCJA POLSKA:
© 2022 PORTAL GAMES SP. Z O.O.
UL. H. SIENKIEWICZA 13
44-190 KNURÓW
WWW.PORTALGAMES.PL



GARPHILL
GAMES



Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/circadians-nowy-swit/>

Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie lub rozpowszechnianie instrukcji, komponentów gry oraz ilustracji jest zabronione bez otrzymania pisemnej zgody. Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakiegokolwiek braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



NOWY ŚWIAT

Byliśmy lata świetlne od domu, oddaleni o całe galaktyki, gdy po raz pierwszy odkryliśmy to wiekowe ciało niebieskie. Planetę wypełnioną formami życia intrygującymi i inteligentnymi, lecz wcale nie tak znów odmiennymi od nas samych. Niektóre z nich zbudowały królestwa pod powierzchnią zielonych mórz, podczas gdy inne kontrolowały pokryte pustyniami równiny i klify. Odnaleźliśmy pośród nich naukowców, wynalazców, rolników, handlarzy i wojowników.

Choć nasza obecność wywoływała u części z nich niepokój, to jednak zatargów z tubylcami mieliśmy bardzo niewiele. My, Circadianie¹, osławieni ziemscy eksploratorzy, musimy zrobić co tylko można, aby utrzymać pokój. Trzeba nam respektować ten świat i jego gospodarzy.

Kierownictwo Moontide przekazało nam z góry rozkazy. W czasie pobytu na planecie mamy rozpocząć negocjacje z trzema tutejszymi klanami, w nadziei zyskania ich łask i przy okazji gwarancji naszego bezpieczeństwa. Musimy też zgromadzić próbki organiczne do magazynu na Moontide. To dla nas wszystkich nowy teren, ale musimy być odważni i pomysłowi. Przyszłość Circadian od tego zależy.

CEL GRY

Celem rozgrywki jest poprowadzenie zespołu badaczy po niedawno odkrytej planecie Ryh. Gracze będą zmuszeni do zarządzania swoją załogą (Kośćmi), aby odwiedzać różne części planety w celu handlowania, konstruowania i przeprowadzania badań naukowych. Otrzymywać będą punkty za negocjacje z tubylcami, pozyskiwanie zasobów, ulepszanie swoich baz badawczych, eksplorowanie planety i kolekcjonowanie klejnotów. Gra toczy się przez 7 Rund, a na końcu finałowej gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa zostaje ogłoszony zwycięzcą.

ZMIANY W DRUGIEJ EDYCJI

Z punktu widzenia osób zaznajomionych z pierwotnym wydaniem Circadians: First Light (tylko w języku angielskim) w niniejszej edycji dokonano bardzo niewielu zmian w zasadach. Większość modyfikacji jest estetyczna, obejmuje ulepszenia ilustracji, ikonografii i rozmaitych komponentów. Doszło też do pewnych zmian w użyte terminologii.

W niniejszej edycji zawarto także 2 nowe karty Liderów, dodatek Sojusznicy oraz dwa dodatkowe warianty rozgrywki: Sojusz Dyadki i Unię Irenicką.

NOWI LIDERZY

Renzo Nolan i Zoey Ashford są dwójką nowych Liderów, dodaną w tej edycji. Renzo dysponuje także własnym żetonem Wydarzenia, którego używa podczas gry.

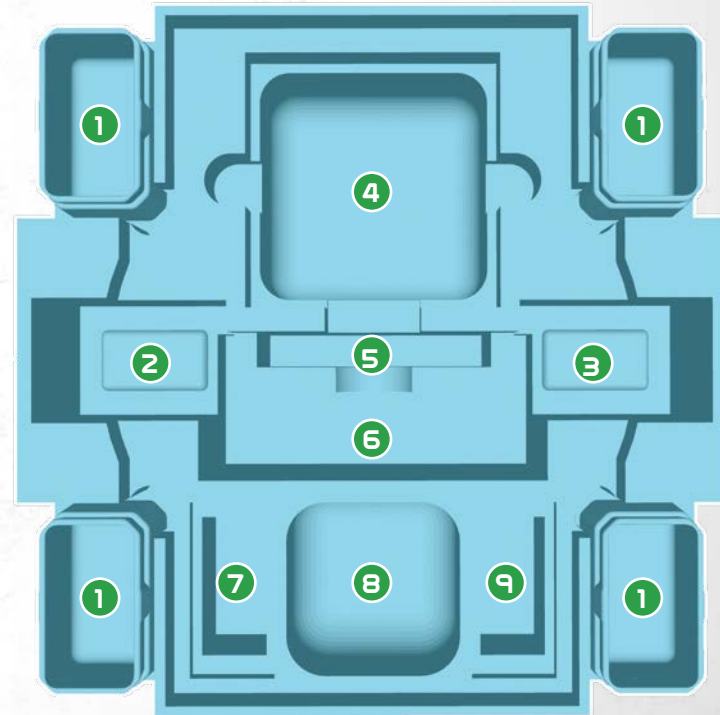
DODATEK: SOJUSZNICY

Dodaje 4 karty Liderów z ich trzema żetonami: Bjorga i Sala, Sunari, UI Kah Tala i Zaporrah.

¹W oryginalne Circadians - nawiązanie do "circadian cycle" - życia i snu w cyklu dobowym (24-godzinnym), co odróżnia Circadian od mieszkańców planety Ryh, gdzie doba jest dłuższa.

PRZEWODNIK PO WYPRASCE

- 1 Pojemniki na zasoby Wody, Alg, Energii i Klejnotów.
- 2 Karty Kontraktów.
- 3 Karty Schematu oraz karty Wydarzeń.
- 4 Kości i Żniwiarki z kładzionymi na nich planszami Stanowisk.
- 5 Karty Liderów.
- 6 Plansze Frakcji.
- 7 Żetony Statków.
- 8 Znaczniki Incydentu, żetony Radia, Skrytek z Klejnotami, Rozwoju oraz żeton Sala.
- 9 Żetony Farm, Statku UI Kah Tala, Farmy Sunari i Wydarzenia Renzo.



Kiedy już wszystkie wyżej wymienione komponenty będą leżeć na swoich miejscach, nad środkową sekcją należy umieścić planszę Portu Kosmicznego. Na to wszystko kładzie się planszę Planety i Bazy Badawcze. Na wierzchu należy położyć planszę Negocjacji, Zastłonki oraz tę instrukcję.

Porada: Ramki po wypchniętych żetonach można umieścić pod wypraską, aby umieścić ją bliżej pokrywy pudełka. Wnętrze pudełka będzie wtedy lepiej wypełnione.



1 plansza Portu Kosmicznego



3 plansze Frakcji

12 znaczników Incydentu



14 kart Liderów



1 plansza Negocjacji



36 kart Kontraktów



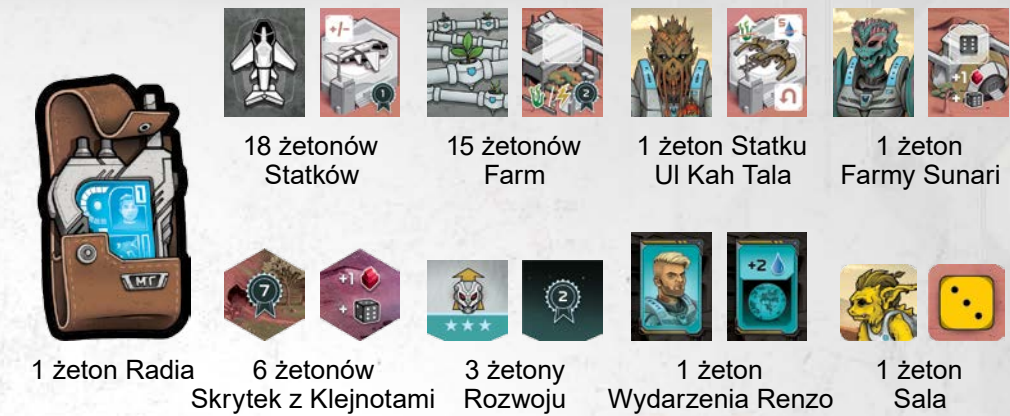
20 kart Schematów



16 kart Wydarzeń



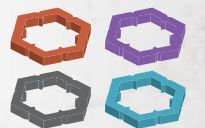
4 Zastłonki



4 Bazy Badawcze



52 Kości (po 13 na gracza)



4 Żniwiarki (po 1 na gracza)



1 plansza Planety

50 Znaczników Wody:
40 Małych (o wartości 1)
10 Dużych (o wartości 5)

40 Znaczników Alg:
32 Małe (o wartości 1)
8 Dużych (o wartości 5)

30 Znaczników Energii:
24 Małe (o wartości 1)
6 Dużych (o wartości 5)

30 Znaczników Klejnotów

Aby przygotować rozgrywkę w Circadians: Nowy Świt, postępujcie według niżej wymienionych, prostych kroków:

- Umieśćcie planszę Planety na środku stołu, którąkolwiek stroną do góry. Umieśćcie na niej po 3 jednostki Wody lub 1 Klejnot na każdym z oznaczonych pól (szukajcie małych ikonek w górnej części tych pól).

Umieśćcie wszystkie pozostałe zasoby (Wodę, Algi, Energię i Klejnoty) w Puli Ogólnej w zasięgu wszystkich graczy. Zasoby te są uznawane za nieskończone. Gdyby się wyczerpały, skorzystajcie z jakichś pasujących zamienników.

- Pomieszczajcie 6 Skrytek z Klejnotami i losowo wsuńcie po jednej (zakrytej - stroną pokazującą ikony Klejnotów i Kości) w każdą z pustych przestrzeni rozmieszczonych wzdłuż krawędzi planszy Planety. Awersu tych żetonów nie należy ujawniać żadnemu z graczy.

- Umieśćcie planszę Negocjacji obok planszy Planety, tą stroną ku górze, która odpowiada liczbie graczy biorących udział w rozgrywce.

- Odwróćcie każdą planszę Frakcji wybraną stroną ku górze i wsuńcie je od góry w planszę Negocjacji - Leyrien po lewej, Zcharo w środku i Jrayek po prawej.

- Umieśćcie 12 znaczników Incydentu w otworach po lewej stronie planszy Negocjacji.

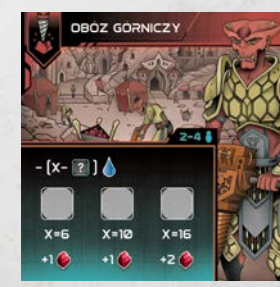
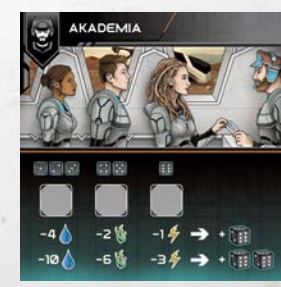
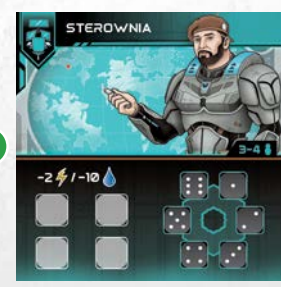
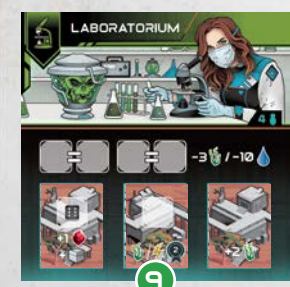
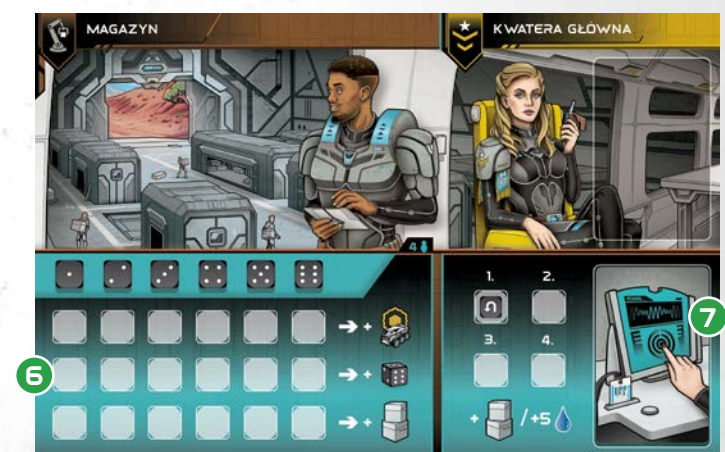
- Położcie planszę Portu Kosmicznego obok planszy Planety, tą stroną ku górze, która odpowiada liczbie graczy biorących udział w rozgrywce.

- Umieśćcie zakrytą kartę Wydarzenia "Koniec Epoki" na planszy Portu Kosmicznego. Przetasujcie wszystkie pozostałe karty Wydarzeń i umieśćcie zakrytych 6 z nich na wyżej wymienionej Karcie. Utworzy to talię Wydarzeń. Odlóżcie pozostałe karty z powrotem do pudełka bez ich ujawniania.

- Położcie 6 plansz Stanowisk, każdą tą stroną ku górze, która odpowiada liczbie graczy biorących udział w rozgrywce.

- Pomieszczajcie żetony Farm (poza Farmą Sunari) i rozdzielcie na 3 równe stosy, kładąc po jednym odkrytym na każdym z pól wzdłuż dolnej krawędzi planszy Laboratorium. Pomieszczajcie też i rozdzielcie na 3 równe stosy żetony Statków (poza tym UI Kah Tala), kładąc po jednym odkrytym stosie na każdym polu wzdłuż dolnej krawędzi planszy Odlewni.

- Przetasujcie wszystkie karty Kontraktów, aby uformować z nich zakrytą talię Kontraktów. Pozostawcie w pobliżu miejsce na odkryty stos kart Odrzuconych. Gdyby talia kiedykolwiek się wyczerpała, przetasujcie stos kart Odrzuconych, aby stworzyć nową talię.



Niech każdy gracz wybierze swój kolor i otrzyma następujące komponenty:

- 1 Bazę Badawczą i 1 Zasłonkę.
- 13 Kości w swoim kolorze: 3 na Bazie Badawczej i 10 w rezerwie gdzieś obok.
- 15 jednostek Wody, 4 jednostki Alg i 2 jednostki Energii z Puli Ogólnej.
- Jedną Żniwiarkę w swoim kolorze, umieszczoną na centralnym polu planszy Planety.



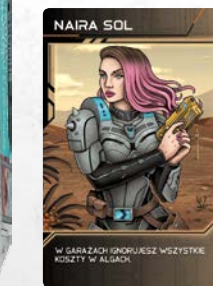
Losowo ustalcie pierwszego gracza, który otrzymuje Radio.

WYBÓR LIDERA

Przetasujcie wszystkie karty Liderów i rozdajcie graczom po 3 zakryte. Każdy z graczy powinien zatrzymać jedną z nich i położyć odkrytą obok swojej Bazy Badawczej. Pozostałe karty Liderów odlóżcie do pudełka. Alternatywnie możecie się zdecydować na wybranie swoich Liderów spośród wszystkich dostępnych. Niektórzy Liderzy wchodzą do gry z własnymi żetonami lub innymi premiami - w takim wypadku gracze również powinni je otrzymać.

DOBÓR (DRAFT) KART KONTRAKTÓW

Z wierzchu talii Kontraktów każdy gracz dobiera 4 karty na rękę. Teraz musi z nich wybrać i zatrzymać jedną zakrytą, zaś pozostałe 3 przekazać graczowi po swojej lewej stronie. Następnie z otrzymanych od gracza po prawej 3 kart powinien znowu wybrać i zatrzymać jedną, a pozostałe przekazać na lewo. Wreszcie z ostatnich 2, które otrzyma, wybiera i zatrzymuje jedną, a drugą umieszcza na stosie kart Odrzuconych. Każdy gracz powinien mieć teraz na ręce po 3 karty Kontraktów.



SOJUSZ DYADZKI

Ten wariant pozwala graczom używać dwóch kart Liderów jednocześnie. Nie jest to zalecane podczas kilku pierwszych rozgrywek w Nowy Świt.

Podczas przydzielania zasobów w trakcie przygotowania rozgrywki każdy gracz powinien otrzymać tylko 10 jednostek Wody, 2 jednostki Alg i 2 jednostki Energii. W czasie wyboru Liderów postępujcie według poniższych kroków:

- Położcie wszystkie karty Liderów odkryte na stole.
- Zgodnie z kolejnością rozpatrywania tur każdy gracz wybiera jedną dostępną kartę Lidera i kładzie ją przed sobą odkrytą.
- Ponownie zgodnie z kolejnością rozpatrywania tur każdy gracz wybiera jedną z pozostałych kart Liderów i odkłada do pudełka, czyniąc ją niedostępną na resztę gry.
- W odwrotnej kolejności rozpatrywania tur każdy gracz wybiera jedną z pozostałych kart Liderów i kładzie ją odkrytą obok swojego Lidera. Na koniec pozostałe niewybrane karty są odkładane do pudełka.

Przez całą rozgrywkę gracze mogą naraz korzystać ze zdolności obu swoich Liderów. Pozwala to na interesującą synergię, wyższe wyniki punktowe oraz większą regrywalność.

POCZĄTKUJĄCY GRACZE

Podczas pierwszej rozgrywki oraz tłumaczenia zasad nowym graczom dobrze jest pamiętać o kilku kluczowych kwestiach:

- Niezmiernie ważne jest zbieranie w każdej Rundzie tak dużej liczby zasobów, jak to tylko możliwe. Gracze powinni próbować przemieszczać swoje Żniwiarki po planszy Planety najwcześniej, jak się tylko da. Dla bardziej doświadczonych graczy nie musi to być zawsze aż tak istotne.
- Kości są tym, co w grze napędza wykonywanie akcji. Gracze powinni się starać zawsze mieć przynajmniej po 3 dostępne w każdej Rundzie.
- Zasoby produkowane na Farmach nie będą dostępne do wykorzystania aż do następnej Rundy. Bardzo ważne jest zatem planowanie z wyprzedzeniem.
- Sześć plansz Stanowisk służy do wykonywania akcji, a wszystkie wysyłane tam Kości są zwracane na końcu każdej Rundy. Magazyn i plansza Negocjacji służą do zdobywania Punktów Zwycięstwa, a Kości tam przekazane nie są zwracane nigdy. Kwatera Główna jest miejscem, gdzie gracze mogą wysłać Kości do wykorzystania w następnej Rundzie, przed tymi wykorzystywanymi w normalnej kolejności rozpatrywania tur.
- Karty Liderów zapewniają graczom różnorodne indywidualne zdolności w czasie gry. Ucząc zasad upewnij się, że wszystkie te zdolności są jasne dla pozostałych graczy, przed wybraniem przez nich Liderów.

Rozgrywka w Nowy Świt trwa 7 Rund. Każda Runda dzieli się zaś na niezmiennie 4 Fazy. Zestawienie tych Faz znajduje się po wewnętrznej stronie każdej Zasłonki.



KARTY LIDERÓW

- AKIRA HOPE** Akira może traktować wyniki 1, 2 i 3 na Kościach w swoich Farmach i Obozie Górniczym jako 6-tki.
- BJORG I SAL** Bjorg otrzymuje żeton Sala podczas Przygotowania Gry. Sal liczy się jako Kość o wartości 3, której nie można zmodyfikować w żaden sposób. Nie można go wysłać do Magazynu i na planszę Negocjacji. Nie liczy się też do limitu Kości gracza.
- DAN GAUTAMA** Dan otrzymuje jedną dodatkową nagrodę innego typu podczas wysyłania Kości do Magazynu. Przykładowo, umieszczenie tam Kości w górnym rządzie umożliwiłoby mu przemieszczenie Żniwiarki i dodatkowo otrzymanie jednej Kości lub dwóch kart Kontraktów.
- JAKOB OLANDER** Za każdym razem, gdy Jakob otrzymuje żeton Farmy, dostaje też za darmo jeden żeton Statku z wierzchu dowolnego stosu.
- LYSIAS JAMES** Lysias może zawsze traktować Komplikacje tak, jakby były one efektami pozytywnymi. Przykładowo, Komplikacja powodująca utratę przez gracza żetonu Statku, dla niego oznaczałaby uzyskanie darmowego żetonu Statku z wierzchu dowolnego stosu.
- NAIRA SOL** Naira ignoruje wszystkie koszty w Algach z Garaży.
- RENZO NOLAN** Renzo otrzymuje podczas Przygotowania Gry swój żeton, a także 6 losowych kart Wydarzeń w zakrytej talii. Na początku pierwszych 6-ciu Rund odkrywa z niej kartę Wydarzenia i decyduje, czy chce rozpatrzyć wylosowane, czy też "zwykłe" Wydarzenie. Jeżeli wybierze zwykłe, natychmiast otrzymuje 2 jednostki Wody. Ignoruje też efekty tego Wydarzenia, którego nie wybierze.

- ROSLYN ASHFORD** Roslyn otrzymuje 1 Kość z rezerwy na końcu każdej Rundy, jeżeli tylko jeszcze nie osiągnęła swojego limitu Kości.
- SABLE LESEDI** Sable może przemieścić swoją Żniwiarkę na końcu każdej Fazy Zbiorów (już po wyprodukowaniu zasobów).
- SUNARI** Sunari podczas Przygotowania Gry otrzymuje swoją unikatową Farmę. Powinna być ona rozmieszczona na jej pierwszym od lewej Fundamencie.
- TROY SULLIVAN** Wszystkie negocjacje (wysyłanie Kości na planszę Negocjacji) wymagają dla Troya o 1 Klejnot, 2 jednostki Energii i 3 jednostki Alg mniej.
- UL KAH TAL** Ul Kah Tal otrzymuje podczas Przygotowania Gry swój unikatowy Statek. Powinien on być umieszczony w jego pierwszym od lewej pustym Garażu (tym z kosztem jednej jednostki Alg).
- ZAPPORAH** Zaporrah może natychmiast rzucić i przydzielić do swoich Farm każdą Kość, jaką otrzyma podczas Fazy Wykonania. Po wykonaniu rzutu może się jednak zdecydować jej tam nie przydzielać.
- ZOEY ASHFORD** Zoey otrzymuje 3 dodatkowe karty Kontraktów z wierzchu talii po tym, jak wszyscy gracze wybrali już swoje startowe ręce. Kiedy wypełnia ona jakiś Kontrakt, może wypełnić w tym samym czasie również drugi Kontrakt, płacąc jego koszt.

ODKRYCIE WYDARZENIE

Na początku Fazy Planu odkryjcie wierzchnią kartę Wydarzenia z talii Wydarzeń. Należy ją umieścić odkrytą w miejscu położonym nad talią. Gracz posiadający Radio powinien głośno przeczytać jej tekst. Niektóre karty Wydarzeń będą oddziaływać na graczy przez cały czas trwania aktualnej Rundy, podczas gdy inne mogą być rozpatrywane w konkretnym momencie Rundy.



RZUCIE KOŚCMI

Po odkryciu aktualnej karty Wydarzenia wszyscy gracze równocześnie rzucają za Zasłonkami wszystkimi swoimi dostępnymi Kośćmi. Podczas pierwszej Rundy każdy gracz będzie dysponował trzema Kośćmi, a ich liczba będzie się zwiększać lub zmniejszać w czasie rozgrywki.

W tej Fazie gracze nie mogą fizycznie zmieniać wartości Kości, czyli wyników, jakie wypadły na Kościach. Niektóre pola przeznaczone do umieszczania Kości pozwalają na taką zmianę, ale nie należy tego robić przed Fazą Wykonania.

PRYZDZIELCIE KOŚCI

Za swoimi Zasłonkami, z dala od ciekawskich oczu przeciwników, gracze muszą teraz przydzielić wyrzucone Kości do różnych miejsc na swoich Bazach Badawczych.

Kiedy już wszyscy gracze skończyli przydzielać Kości, równocześnie odkładają swoje Zasłonki i przechodzą do Fazy Wykonania.

Przydzielając Kości gracze mają dwie dostępne opcje: Garaże i Farmy. Nie mogą przydzielać Kości do Kantyny - jej działanie będzie omówione na stronie 8.

GARAŻE

Garaże są używane do wysyłania Kości do innych lokacji (Portu Kosmicznego, planszy Negocjacji i planszy Stanowisk). Przydzielając Kości do Garaży, gracze muszą zawsze zapełniać je od lewej do prawej. Kości powinny być kładzione na polach położonych bezpośrednio nad Garażami. Pierwszy od lewej Garaż zawiera Statek, który umożliwia zwiększenie lub zmniejszenie o 1 wartości Kości wysyłanej z tego Garażu. Szóstka nie może jednak stać się jedynką i odwrotnie. Garaż ten nie posiada także związanego z nim kosztu w Algach.

Wszystkie pozostałe Garaże rozpoczynają grę z Łazikami, ale podczas rozgrywki mogą być ulepszone przez zainstalowanie w nich Statków. Na potrzeby rozgrywki te Garaże są uznawane za "puste". Wszystkie mają nad sobą wydrukowany koszt w Algach, który trzeba zapłacić przy wysyłaniu z nich Kości podczas Fazy Wykonania.

To jest następny dostępny Garaż. Wysłanie z niego Kości podczas Fazy Wykonania kosztować będzie 1 jednostkę Alg.



FARMY

Farmy są używane do pozyskiwania zasobów podczas Fazy Zbiorów. Przydzielając Kości do Farm gracze nie muszą tego robić w konkretnej kolejności - mogą swobodnie przydzielać je do dowolnej dostępnej Farmy.

Pierwsza od lewej Farma nie produkuje żadnych zasobów. Przydzielenie do niej Kości o dowolnej wartości będzie zwiększać wartość Kości we wszystkich pozostałych Farmach o 3 (maksymalnie do 6).

Pozostałe 2 Farmy produkują jeden ze wskazanych na nich surowców. Wyprodukowaną liczbę określa wynik na przydzielonych do nich Kościach. Tabela znajdująca się poniżej Farm wskazuje jak dużo produkują one wybranego zasobu. Wszystkie Kości przydzielone do Farm są zwracane podczas Fazy Odpoczynku.

Pokazana wyżej Farma z Kością o wartości 5 wyprodukuje albo 7 jednostek Wody, albo 2 jednostki Energii.

Ostatnie trzy pola po prawej stronie to Fundamenty. W czasie rozgrywki gracze mogą budować na nich dodatkowe Farmy.

ODŁÓŻCIE ZASŁONKI

Na początku Fazy Wykonania wszyscy gracze odkładają na bok swoje Zasłonki, aby odsłonić przydzielone przez siebie Kości. Od tego momentu nie mogą już oni zmieniać miejsca ich przydzielenia.

WYŚLIJCIE KOŚCI Z KWATERY GŁÓWNEJ

Niezależnie od aktualnej kolejności tur graczy w obecnej Rundzie, wszystkie Kości z Kwatery Głównej są wysyłane w takiej kolejności, w jakiej zostały w niej umieszczone. Nie dochodzi do tego w pierwszej Rundzie i będzie miało miejsce w kolejnych, pod warunkiem, że gracze umieszczą tu Kości:

- Przy wysyłaniu Kości z Kwatery Głównej nie mogą być one tam wysłane z powrotem.
- Pierwsza Kość w Kwaterze Głównej może przy wysyłaniu opcjonalnie zostać odwrócona na swoją przeciwną ściankę, tak jak to pokazano na planszy.

Poza wymienionymi wyżej kwestiami, wysyłanie Kości z Kwatery Głównej działa dokładnie tak samo, jak wysyłanie ich z Garaży.



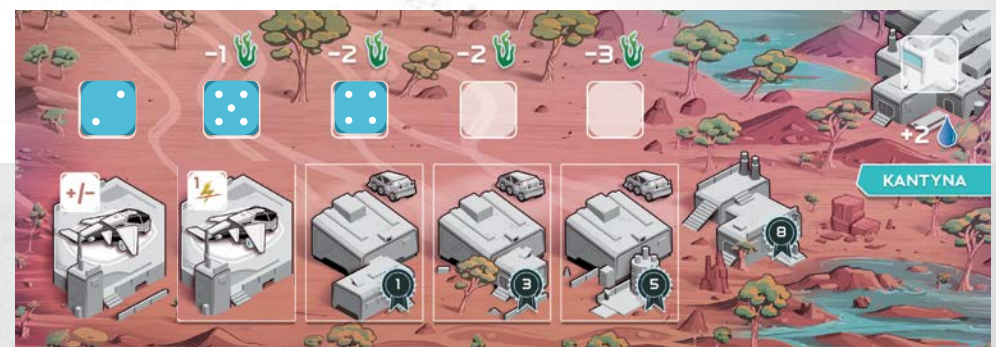
Karty Wydarzeń takie jak ta, wpływają na Kości wysyłane zarówno z Garaży, jak i z Kwatery Głównej.

Niezależnie od tego, kto posiada Radio, Niebieski będzie wysyłał swoją Kość z Kwatery Głównej jako pierwszy, a Pomarańczowa dopiero po nim. Po tym, jak obie te Kości zostaną wysłane, gracz z Radiem wyśle Kość ze swojego pierwszego Garażu.

WYŚLIJCIE KOŚCI Z GARAŻY

Gdy nie ma już żadnych Kości do wysłania z Kwatery Głównej, gracze rozpoczynają wysyłanie Kości przydzielonych do swoich Garaży. Robi się to w kolejności tur zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, poczynając od gracza posiadającego Radio. Przebiega to tak, że w swojej turze gracz wysyła jedną Kość (albo 2, jeżeli wysyła do Laboratorium), a następnie robi to gracz po jego lewej stronie. Trwa to do momentu, gdy nie ma już żadnych Kości pozostałych w Garażach. Jeśli jakiś gracz nie posiada Kości do wysłania w swojej turze, musi spasować.

- Gracz musi zawsze wysyłać Kość ze swojego Garażu położonego najbardziej po lewej stronie.
- Większość Garaży posiada wydrukowany koszt w Algach, który musi być zapłacony przy wysyłaniu Kości. Jeżeli gracz nie może, albo nie chce zapłacić, to ta oraz wszystkie pozostałe Kości w jego Garażach, są natychmiast wysyłane na pole Kantyny w jego Bazie Badawczej. Gracz natychmiast otrzymuje 2 jednostki Wody z Puli Ogólnej za każdą Kość wysłaną do Kantyny.
- Niektóre Statki mogą oddziaływać na koszt danej akcji albo wpływać na wartość Kości przy jej wysyłaniu. Szczegóły jak to działa, można znaleźć na stronie 10.



W pierwszej turze tego gracza musi on wysłać swoją Kość o wartości 2. Dzięki Statkowi w swoim Garażu może on opcjonalnie zmienić wartość tej Kości na 1 lub 3. W swojej następnej turze musi wybrać Kość o wartości 5, uzyskując zniżkę 1 jednostki Energii przy rozpatrywaniu tej akcji.

UNIA IRENICKA

Ten wariant pozwala graczom wysyłać Kości ze swoich Garaży w dowolnej kolejności, zamiast standardowo od lewej do prawej. Zaleca się to grupom graczy, dla których decyzja, którą Kość przydzielić do którego Garażu, może być nieco przytłaczająca. Eliminuje to część trudnych wyborów, które mogą się podobać doświadczonym graczom, ale zapewnia nieco bardziej relaksujące wrażenia z gry, która jest mniej wymagająca.

LOKACJE

W grze istnieje określona liczba lokacji, do których można wysyłać Kości:

- Kwatera Główna,
- Obóz Górniczy,
- Laboratorium,
- Odlewnia,
- Targowisko,
- Akademia,
- Sterownia,
- plansza Negocjacji,
- Magazyn.

Każde pole w tych lokacjach może pomieścić tylko jedną Kość. Gracze mogą wysyłać więcej Kości do tej samej lokacji w danej Rundzie. Gracz natychmiast rozpatruje działanie lokacji, do której wysłał Kość.

KWATERA GŁÓWNA

Wysyłanie Kości do Kwatery Głównej pozwala graczom przesłać je dalej w następnej Rundzie, jeszcze przed normalną kolejnością tur. Kość tam wysyłana musi być umieszczona na najwyższym dostępnym miejscu (1-sze > 2-gie > 3-cie > 4-te). Każde wybrane miejsce natychmiast przynosi nagrodę: albo 2 karty Kontraktów z wierzchu talii, albo 5 jednostek Wody z Puli Ogólnej.

OBÓZ GÓRNICZY

Wysyłanie Kości do Obozu Górniczego umożliwia graczom pozyskiwanie Klejnotów. Kość tam wysyłana może być umieszczona na dowolnym z dostępnych pól. W zależności od wartości na tej Kości oraz pola, na którym ją umieszczono, gracz może być zobowiązany zapłacić również nieco Wody.

Każde pole pokazuje równanie (X=?) z wynikiem unikatowym dla każdego pola. Pokazuje to jak duży nakład zasobów Wody jest potrzebny do pozyskania wskazanych tam Klejnotów. Liczba jednostek Wody, które Gracz musi wydać, równa jest różnicy między liczbą wskazaną pod polem, a wartością Kości na nim umieszczonej.

Niebieski wysłał Kość o wartości 4 do miejsca "X=10" w Obozie Górniczym. Musi zatem zapłacić (10-4) 6 jednostek Wody do Puli Ogólnej, aby pozyskać 1 Klejnot.

Z kolei Czarna nie płaci za pozyskanie Klejnotu żadnych jednostek Wody, używając swojej Kości o wartości 6.



LABORATORIUM

Wysyłanie Kości do Laboratorium umożliwia graczom budowanie nowych Farm. Gracz, aby skorzystać z Laboratorium, musi wysłać jednocześnie parę Kości o takich samych wartościach. Druga Kość z każdej pary musi być kolejną dostępną Kością gracza.

Na przykład, nawet jeżeli pierwsza Kość była wysłana z Kwatery Głównej, to druga musi być kolejną, jaką gracz ma dostępną. Jeżeli nie ma on jeszcze jednej Kości w Kwaterze Głównej, to będzie to Kość w jego pierwszym Garażu.

Po wysłaniu pary Kości o takiej samej wartości do Laboratorium gracz musi zapłacić albo 3 jednostki Alg albo 10 jednostek Wody, żeby zbudować nową Farmę. Może wybrać dowolną z wierzchu 3 dostępnych stosów. Żeton Farmy jest wówczas kładziony na jego pierwszym od lewej Fundamencie. Gracz może też zniszczyć wcześniej zbudowaną żeton Farmy i położyć na jego miejscu ten właśnie budowany. Żetony zniszczonych w ten sposób Farm są usuwane z rozgrywki.

W rozgrywkach na 4 graczy w każdej Rundzie do Laboratorium mogą być wysłane dwie pary Kości. W grach z mniejszą liczbą graczy, podczas Rundy może być wysłana tylko jedna para Kości. Jeżeli stos żetonów Farm się wyczerpie, pozostaje już taki na resztę rozgrywki.



Niebieski wysłał parę Kości o takiej samej wartości do Laboratorium i zapłacił 3 jednostki Alg do Puli Ogólnej. Zabrał wierzchni żeton Farmy ze środkowego stosu i umieścił na swoim pierwszym Fundamencie. Ta Farma będzie odłą pasywnie produkowała dla niego jedną jednostkę Energii podczas każdej Fazy Zbiorów.



Wymaga jednej Kości i produkuje liczbę jednostek Alg lub Energii opartą na tabeli z Bazy Badawczej.

Wymagają 6-tki i produkują wskazane na nich dobra.

Umożliwia graczowi wykonanie dowolnych dwóch transakcji handlowych, w ramach opcji pokazanych na planszy Targowiska.

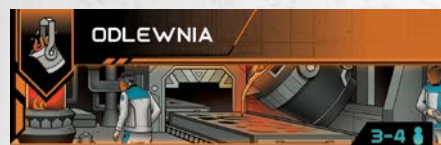
Pasywnie produkują wskazane na nich zasoby.

Zapewnia 3 punkty na koniec gry.

ODLEWNIA

Wysyłanie Kości do Odlewni umożliwia graczom ulepszenie swoich Garaży Statkami. Kosztuje to albo 2 jednostki Energii, albo 10 jednostek Wody. Rodzaj otrzymywanego Statku zależy od wartości wysłanej Kości. Pozyskanie Statku z lewego stosu wymaga 1-ki lub 2-ki, ze środkowego 3-ki lub 4-ki, a z prawego 5-tki lub 6-ki. Dostępny jest zawsze tylko wierzchni Statek z każdego stosu.

Nowo pozyskane żetony Statków są kładzione w pierwszym od lewej Garażu, który nie zawiera jeszcze Statku. Gracz może zniszczyć wcześniej zbudowany żeton Statku, aby umieścić nowy w jego miejscu. Żetony zniszczonych w ten sposób Statków są usuwane z rozgrywki.



Jeżeli stos żetonów Statków całkowicie się wyczerpie, pozostaje już taki na resztę gry.



Niebieski właśnie wysłał Kość o wartości 5 do Odlewni i zapłacił 10 jednostek Wody do Puli Ogólnej. Wziął żeton Statku z prawego stosu i umieścił w swoim trzecim Garażu. Może teraz zignorować koszt w Algach przy wysyłaniu Kości z tego Garażu.



Kości wysłane z tego Garażu mogą być odwrócone na przeciwległą ściankę.



Kości wysłane z tego Garażu mogą mieć wartość podniesioną o 1 lub 2.



Ignoruje się koszt w Algach przy wysyłaniu Kości z tego Garażu.



Kości wysłane z tego Garażu mogą mieć wartość podniesioną lub obniżoną o 1. 6-tka nie może się jednak stać 1-ką i odwrotnie.



Koszt akcji Kości wysyłanych z tego Garażu może być zmniejszony o maksymalnie 5 jednostek Wody.



Ignoruje się koszt w Algach przy wysyłaniu Kości z tego Garażu. Koszt akcji Kości z niego wysyłanych może być zmniejszony o maks. 5 jednostek Wody, a Kość może być opcjonalnie odwrócona na przeciwległą ściankę.



Koszt akcji Kości wysyłanych z tego Garażu może być zmniejszony o 1 jednostkę Energii.

TARGOWISKO

Wysyłanie Kości na Targowisko umożliwia graczom wymianę zasobów z Pulą Ogólną. Kości tam wysłane mogą być kładzione na dowolne z dostępnych pól. Wybrane pole wskazuje jakie transakcje są dostępne, natomiast wartość Kości określa maksymalną liczbę pojedynczych wymian.



Niebieski wysłał Kość o wartości 3 na prawe pole Targowiska i dokonał następujących wymian:

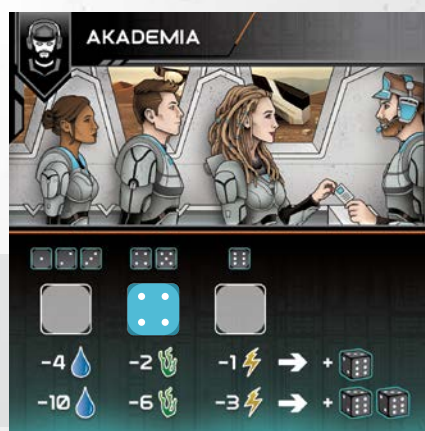
- 3 jednostki Wody na 2 jednostki Alg,
- 3 jednostki Wody na 2 jednostki Alg,
- 1 jednostkę Energii na 2 jednostki Alg.

AKADEMIA

Wysyłanie Kości do Akademii umożliwia graczom otrzymywanie dodatkowych Kości z rezerwy. Kość tam wysłana może być umieszczona na dowolnym z dostępnych pól, jeżeli tylko wartość Kości odpowiada tej wydrukowanej nad danym polem.

Po wysłaniu Kości do Akademii gracz musi zapłacić wskazanymi tam zasobami, aby otrzymać jedną lub dwie Kości. Typ zasobu jest określony przez pole, na którym umieszczono Kość. Gracz wybiera, czy zapłaci za jedną, czy też za dwie Kości.

Nowo pozyskane Kości powinny być zabrane z rezerwy i umieszczone w dolnej części Bazy Badawczej gracza. Kości dodane w ten sposób będą dostępne dopiero w przyszłych Rundach. Nadal jednak mogą być one utracone na skutek Komplikacji albo innych efektów.



Niebieski wysłał Kość o wartości 4 na środkowe pole Akademii. Zapłacił 2 jednostki Alg, dodając jedną nową Kość z rezerwy do swojej Bazy Badawczej.

Mimo że gracze nigdy nie mogą przekraczać swojego limitu Kości (zazwyczaj 5-ciu) podczas Fazy Odpoczynku, to jednak mogą to robić podczas Fazy Wykonania. Kości są zasobem ograniczonym. Gdy gracze nie mają ich już w rezerwie, nie mogą otrzymać ich więcej.

STEROWNIA

Wysyłanie Kości do Sterowni umożliwia graczowi przemieszczanie Żniwiarki na planszy Planety po zapłaceniu 2 jednostek Energii lub 10 jednostek Wody. Musi on wówczas przemieścić Żniwiarkę na sąsiednie pole na planszy Planety. Kierunek, w jakim może to zrobić, określa wartość Kości wysłanej do Sterowni.

Jak pokazano na planszy Sterowni, Kość o wartości 2 przemieściłaby Żniwiarkę o jedno pole w prawo na planszy Planety. Dlatego należy pilnować, by plansza Sterowni i plansza Planety były zawsze ustawione w tym samym kierunku.

Jeżeli Żniwiarka przemieści się na pole zawierające Klejnot lub Wodę, gracz natychmiast usuwa je z tego pola planszy Planety i dodaje do swojej puli. Nie ma ograniczeń co do liczby Żniwiarek mogących zajmować lub zbierać z tego samego pola.

Wzdłuż krawędzi planszy Planety znajduje się 6 strzałek. Gracze mogą ich używać do przemieszczania swoich Żniwiarek na przeciwległą krawędź planszy Planety. Robiąc to muszą przemieszczać je tak, aby "wyszły" za planszę, podążając za strzałką. Wówczas ich Żniwiarki natychmiast pojawiają się na polu ze strzałką po przeciwnej stronie planszy Planety.



Żniwiarka Pomarańczowej znajduje się po lewej stronie planszy Planety. Z Kością o wartości 5 w Sterowni płaci ona 10 jednostek Wody do Puli Ogólnej i przemieszcza Żniwiarkę na przeciwległą stronę Planety. Umożliwia jej to natychmiastowe pozyskanie Klejnotu ze znajdującego się tam pola.



Żniwiarka Niebieskiego znajduje się w pobliżu środka planszy Planety. Z Kością o wartości 3 w Sterowni płaci on 1 jednostkę Energii do Puli Ogólnej i przemieszcza swoją Żniwiarkę w dół na prawo. Zazwyczaj kosztuje to 2 jednostki Energii, ale jego Rafinator Paliwa daje mu w Sterowni zniżkę o 1 jednostkę Energii.

Każdy gracz może przemieszczać swoją Żniwiarkę na Skrytki z Klejnotami. Zrobienie tego nie umożliwia mu jednak odwrócenia lub sprawdzenia drugiej strony tego żetonu. Nieodkryte Skrytki z Klejnotami produkują 1 Klejnot i 1 Kość podczas Fazy Zbiorów. Jeżeli zaś są odkryte, to nie produkują żadnych zasobów.



ODKRYJ KOLEKCJE GIER SHEMA PHILLIPSA
W POLSKICH EDYCJACH WYDAWNICTWA
PORTAL GAMES

PLANSZA NEGOCJACJI

Wysyłanie Kości na planszę Negocjacji jest dla graczy jednym z głównych sposobów zdobywania punktów w grze. Kość może tu zostać wysłana na dowolne z dostępnych pól, jeżeli tylko gracz może zapłacić związany z nim koszt. Przykładowo, jeśli gracz chciałby wysłać Kość na górne lewe pole na planszy Negocjacji, musiałby zapłacić 6 jednostek Alg do Puli Ogólnej.

Kiedy już Kość została wysłana na planszę Negocjacji, pozostaje tam na resztę rozgrywki. Po jej wystaniu i zapłaceniu wymaganego kosztu w zasobach, należy wykonać następujące kroki w podanej kolejności:

1. ZDOLNOŚCI KART KONTRAKTÓW

Niektóre karty Kontraktów mają specyficzne zdolności związane z planszą Negocjacji lub konkretną Frakcją. Mogą być one rozpatrzone natychmiast po zapłaceniu kosztu negocjacji. Odnosi się to tylko do kart wypełnionych Kontraktów, a nie tych jeszcze trzymanyh na ręce.

2. ZDOLNOŚĆ FRAKCYJNA

Każda Frakcja ma własną unikatową zdolność, którą wydrukowano poniżej jej ilustracji. Korzystanie ze Zdolności Frakcyjnych jest zawsze opcjonalne.

3. POSTĘP

Pierwsza Kość o danej wartości wysłana na planszę Negocjacji oznacza Postęp, co odzwierciedla używanie przez gracza nowych technik przy rozmowach z Frakcjami gospodarzy. Aby skorzystać z Postępu gracz musi przemieścić odpowiedni dla wartości jego Kości znacznik Incydentu z lewej strony planszy Negocjacji na prawą (pozostając w tym samym rzędzie). Może przemieścić go na dowolne dostępne pole po prawej stronie. Gracz musi natychmiast rozpatrzyć nagrodę, której symbol wydrukowany jest nad wybranym polem.

4. KOMPLIKACJE

Podobnie do osiągnięcia Postępów, gracze mogą przy negocjacjach z Frakcjami napotkać również Komplikacje. Aby ustalić czy gracz napotkał Komplikację, należy spojrzeć na wartości wszystkich Kości w kolumnie, do której wysłał on swoją Kość. Jeżeli suma wartości na wszystkich Kościach w tej kolumnie osiągnie lub przekroczy określoną wartość, albo jeżeli już jedna lub więcej wcześniej umieszczonych Kości ma taką samą wartość jak właśnie umieszczana Kość, może wystąpić Komplikacja.

Wzdłuż dolnej krawędzi lewej strony planszy Negocjacji znajduje się 6 znaczników Incydentu każdy z wydrukowanym nad nim warunkiem. Pierwsze 4 odwołują się do całkowitej sumy wartości Kości w danej kolumnie, podczas gdy pozostałe 2 odnoszą się do Kości o tej samej wartości w kolumnie. Możliwa jest sytuacja, w której gracz spełni jednocześnie kilka warunków Komplikacji, jednak wybiera i rozpatruje tylko jeden z nich.

Gdy rozpatruje się Komplikację gracz musi przesunąć odpowiadający jej warunkowi znacznik Incydentu z lewej strony planszy Negocjacji na prawą (pozostając w tym samym rzędzie). Może przemieścić go na dowolne puste pole z prawej strony. Gracz musi natychmiast rozpatrzyć karę, której symbol wydrukowany jest nad wybranym polem.

Jeżeli gracz może otrzymać którąś z kar, to musi to zrobić. Na przykład, jeżeli nie ma Klejnotów, to nie może wybrać "Strać 1 Klejnot", aby uniknąć innej kary, którą byłby w stanie ponieść. Jednak nawet jeśli żadna z dostępnych kar w żaden sposób by go nie dotknęła, to i tak musi wybrać jedną z nich.



Niebieski wysłał Kość o wartości 4, aby negocjować z Leyrien, płacąc 9 jednostek Alg do Puli Ogólnej. Przyniesie mu to 5 Punktów Zwycięstwa na koniec gry. Nie posiada odpowiednich kart Kontraktów mogących przynieść mu korzyści, ale decyduje się wykorzystać zdolność Leyrien i ustawić 1 Kość na swojej Bazie Badawczej na dowolną wartość. Jako że na planszy Negocjacji była to pierwsza umieszczana Kość o wartości 4, osiąga on Postęp: do wyboru żeton Farmy, żeton Statku albo 1 Klejnot. Dochodzi też jednak do Komplikacji, jako że suma wszystkich Kości w kolumnie Leyrien równa się 10. Chociaż kwalifikowałoby się to na dwie Komplikacje (suma 8+ / suma 10+), wybiera i rozpatruje tylko jedną. Musi zatem przemieścić jeden z odpowiednich dwóch znaczników Incydentu na prawą stronę planszy i ponieść wybraną przez siebie karę.

POSTĘPY



Gracz otrzymuje zasoby z aktualnej pozycji swojej Żniwiarki na planszy Planety.



Gracz otrzymuje za darmo żeton Statku z wierzchu dowolnego stosu.



Gracz otrzymuje nową Kość z rezerwy.

KOMPLIKACJE



Gracz musi odrzucić 2 karty Kontraktów ze swojej ręki.



Gracz musi zniszczyć żeton Statku ze swojej Bazy Badawczej.



Gracz musi zwrócić jedną ze swoich Kości do rezerwy. Może ona pochodzić z jego Bazy Badawczej, Kwatery Głównej, albo planszy Stacji.



Gracz otrzymuje za darmo żeton Farmy z wierzchu dowolnego stosu.



Gracz może przemieścić Żniwiarkę o jedno pole na planszy Planety.



Gracz otrzymuje jeden Klejnot z Puli Ogólnej.



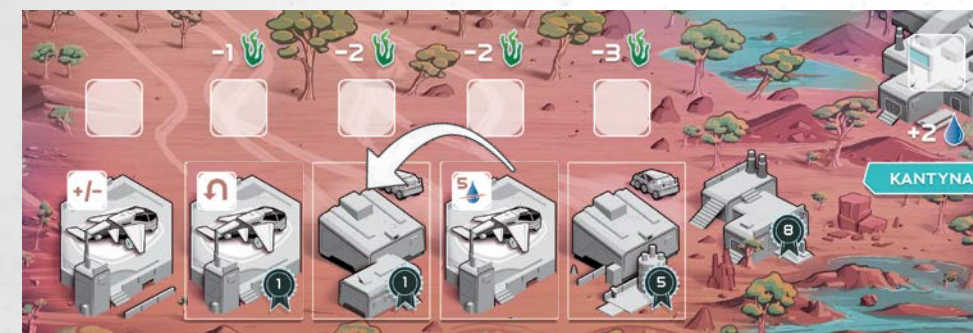
Gracz musi zniszczyć żeton Farmy ze swojej Bazy Badawczej.



Gracz musi przemieścić swoją Żniwiarkę o jedno pole do tyłu na planszy Planety (czyli bliżej jej środka).



Gracz musi zapłacić jeden Klejnot do Puli Ogólnej.



Jeżeli zniszczenie żetonu Statku lub Farmy spowoduje powstanie pustej przestrzeni między takimi żetonami, należy przesunąć je w lewo, aby wypełnić puste miejsce.

MAGAZYN

Wysyłanie Kości do Magazynu jest dla graczy jednym z głównych sposobów zyskiwania Punktów Zwycięstwa. Kość można tam wysłać na dowolne z dostępnych pól, jeżeli tylko jej wartość odpowiada wybranej kolumnie. Gracz może kłaść Kości w dowolnym z 3 dostępnych rzędów. Dodatkowym wymogiem przy wysyłaniu Kości do Magazynu jest to, by gracz był zarazem w stanie wypełnić Kontrakt.

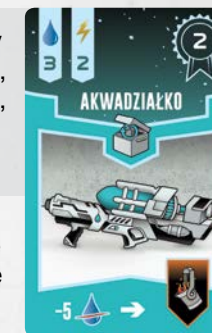
Kiedy Kości zostają wysłane do Magazynu, pozostają tam już na resztę rozgrywki.

WYPEŁNIJ KONTRAKT

Gracze rozpoczynają grę z trzema kartami Kontraktów na ręce i mogą otrzymać ich więcej w czasie rozgrywki. Wysyłając Kość do Magazynu gracz musi wypełnić jeden Kontrakt.

Aby wypełnić Kontrakt gracz musi umieścić kartę Kontraktu odkrytą obok swojej Bazy Badawczej. Pozostaje tam ona do końca gry. Jednocześnie musi zapłacić do Puli Ogólnej wszystkie surowce pokazane w lewym górnym rogu tej karty.

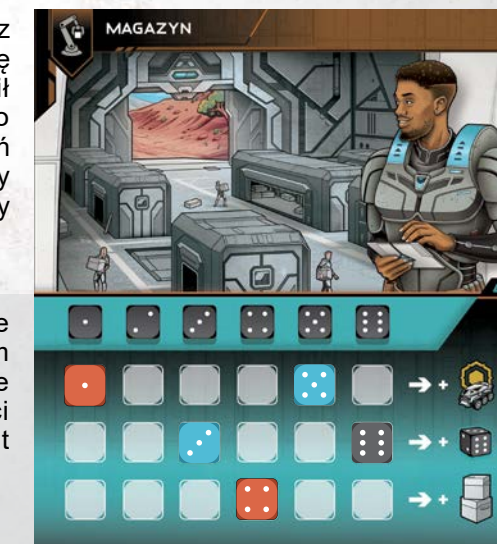
Wypełnienie tego Kontraktu będzie kosztować 3 jednostki Wody i 2 jednostki Energii. Nagrodą za Kontrakt jest Akwadziałko, warte 2 punkty na koniec gry. Posiada też ono stałą zdolność, zapewniającą zniżkę 5-ciu jednostek Wody dla wszystkich przyszłych akcji wykonywanych w Odlewni.



Podczas gdy niektóre nagrody z kart Kontraktów mają zdolności działające w czasie rozgrywki (np. Akwadziałko), inne zapewniają bonusy do punktowania na koniec gry. Pełną listę wszystkich kart Kontraktów można znaleźć na stronie 20.

NAGRODA ZA DOSTAWĘ

Po wypełnieniu Kontraktu, gracz otrzymuje nagrodę za dostawę zgodnie z rzędem, w którym umieścił swoją Kość. Widoczne są one po prawej stronie każdego rzędu: przesunij Żniwiarkę o jedno pole na planszy Planety, otrzymaj jedną Kość z rezerwy albo dobierz 2 karty Kontraktów.



Tę Kość Niebieski może obecnie umieścić tylko w drugim i trzecim rzędzie pierwszej kolumny. Uczynienie tego zapewni mu nagrodę w postaci nowej Kości z rezerwy albo 2 kart Kontraktów z wierzchu talii.

ZBIORY

Zbiory są sposobem, w jaki gracze pozyskują większość swoich zasobów podczas gry. Wszyscy gracze mogą rozpatrywać Fazę Zbiorów równocześnie, a wszelkie wyprodukowane zasoby powinny być pozyskane z Puli Ogólnej. Istnieją dwie strefy, z których gracze mogą zbierać: Planeta oraz ich Farmy.

PLANETA

W zależności od pozycji Żniwiarek na planszy Planety, gracze mogą uzyskać Wodę, Algi, Energię, Klejnoty lub Kości. Kiloro graczy może prowadzić naraz zbiory z tego samego pola.



Żniwiarka Czarnej wyprodukuje 12 jednostek Wody.

Żniwiarka Niebieskiego wyprodukuje 6 jednostek Wody i 4 jednostki Alg.

FARMY

Gracze otrzymują również zasoby ze wszystkich aktywnych Farm. Niektóre z nich do aktywacji wymagają Kości, podczas gdy inne w każdej Rundzie produkują zasoby pasywnie. Gracze mogą rozpatrywać swoje Farmy w dowolnej kolejności.



Farmy Niebieskiego wyprodukuje jak niżej:

- Pierwsza Farma zwiększa wartość wszystkich pozostałych Kości w jego Farmach o 3, podwyższając tę umieszczoną na trzeciej Farmie z 2 do 5.
- Druga Farma wymaga Kości do aktywacji i nie produkuje w tej Rundzie niczego.
- Z trzeciej Farmy pozyska on albo 7 jednostek Wody, albo 2 jednostki Energii.
- Z czwartej Farmy pozyska on 1 jednostkę Energii.
- Piąta Farma umożliwi mu dokonanie do 2 transakcji handlowych. Może to być dowolna kombinacja transakcji z tych pokazanych na planszy Targowiska (ignorując umieszczone tam Kości).

ODPOCZYNEK

Kiedy już wszyscy gracze zebrali swoje zasoby w danej Rundzie gra przechodzi do Fazy Odpoczynku. Każdy gracz równocześnie zwraca do swojej puli wszystkie swoje Kości z 6 plansz Stanowisk, Farm oraz Kantyn. Kości na planszy Portu Kosmicznego i planszy Negocjacji pozostają tam, gdzie były.

Następnie gracz posiadający Radio przekazuje je graczowi po swojej lewej. Gracz, który je otrzymał, będzie w kolejnej Rundzie pierwszym graczem.

Gracze muszą teraz sprawdzić czy nie mają więcej niż 5 Kości w swojej puli lub więcej niż 8 kart Kontraktów na ręce. Wszelkie nadmiarowe Kości należy zwrócić do rezerwy, zaś nadmiarowe karty Kontraktów (wybrane przez danego gracza) trzeba odrzucić.

Kości w Kwaterze Głównej wliczają się do wskazanego wyżej limitu, ale te w Magazynie i na planszy Negocjacji już nie.

Jeżeli nie jest to siódma Runda, gracze przechodzą do kolejnej Rundy, rozpoczynając od Fazy Planu, kontynuując tak, jak w poprzedniej Rundzie.

Gra kończy się natychmiast po Fazie Odpoczynku w siódmej Rundzie. Gracze będą to widzieć, gdyż będzie wówczas odkryte wszystkie 7 kart Wydarzeń. W tym momencie sumują oni swoje Punkty Zwycięstwa, a gracz z największą ich liczbą zostaje zwycięzcą. Pozostanie na zawsze zapamiętany pośród Circadian z Moontide jako najdzielniejszy i najzdolniejszy z eksploratorów tej dziwnej nowej planety.

W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą Kości w swojej puli. Jeżeli nadal jest remis, to zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą jednostek Energii, Alg i Wody w swojej puli. Jeżeli mimo to gracze remisują, dzielą się zwycięstwem.

PUNKTOWANIE

Każdy gracz będzie otrzymywał Punkty Zwycięstwa (PZ) za swoje wysiłki w następujących obszarach:

1. Kości na planszy Negocjacji: tyle PZ, ile jest widoczne przy każdej z jego Kości.
2. Wypełnione Kontrakty: Zarówno PZ widoczne na karcie, jak i bonusy punktowe na koniec gry z niektórymi kart Kontraktów.
3. Żniwiarka: Jeżeli znajduje się na Skrytce z Klejnotami.
4. Baza Badawcza: PZ widoczne na niektórych Stątkach i Farmach, jak również te na jego pierwszym od lewej pustym Garażu oraz Farmie/Fundamencie.
5. Klejnoty pozostałe w jego puli: 1 PZ za każdy z nich.

PRZYKŁAD PUNKTOWANIA

Niebieski zdobył 80 punktów w następujący sposób:

- 1 5 punktów od Leyrien, 10 punktów od Zcharo i 17 punktów od Jrayek.
- 2 3 punkty dzięki Lampie Zcharo, 13 punktów z Relikwii Obcych, 8 punktów z Uxolotyła (ma w puli 9 znaczników Alg) i 4 punkty z Kodów Bezpieczeństwa.
- 3 1 punkt dzięki żetonowi Statku w jego drugim Garażu.
- 4 3 punkty dzięki posiadaniu łącznie 3 Stątków.
- 5 7 punktów dzięki posiadaniu łącznie 6 Farm.
- 6 6 punktów ze Żniwiarki na wskazanej na ilustracji Skrytce z Klejnotami.
- 7 3 punkty za 3 Klejnoty w jego puli.



WPROWADZENIE

Od czasu robotycznych protestów, do których doszło jeszcze na Ziemi, musieliśmy nauczyć się pracy ramię w ramię z naszymi wyprodukowanymi współpracownikami. Chociaż nie stali się oni nigdy prawdziwymi obywatelami Moontide, to jednak są wszędzie obecni. Ostatnio wzięło ich na nawiązywanie kontaktu z mieszkańcami Ryh. Ich zdolności do rozszyfrowywania lokalnych dialektów zapewniają im znaczącą przewagę nad Circadianami, takimi jak my. Dlaczego aż tak ich interesuje komunikacja z tymi trzema frakcjami? Przecież nie potrzebują ich do przetrwania. Kiedyś pewnie się tego dowiemy, ale teraz musimy się skupić na obecnym zadaniu - zyskaniu przychylności naszych gospodarzy.

PRZYGOTOWANIE

- 1 Przygotuj grę z planszą Negocjacji, planszą Portu Kosmicznego i planszami Stanowisk odwróconymi stroną dla jednego gracza ku górze.
- 2 Wybierz SI (Sztuczną Inteligencję) z którą będziesz konkurować. Znajdują się one na odwrocie Baz Badawczych. Xiao (standardowy poziom trudności) jest zalecany do pierwszej rozgrywki.
- 3 Umieść 3 żetony Rozwoju na odpowiednich polach na planszy SI. Kieruj się liczbą gwiazdek na każdym żetonie.
- 4 Przetasuj karty Schematów i umieść je w pobliżu w zakrytej talii. Zostaw obok miejsce na stos kart odrzuconych. Jeżeli talia kiedykolwiek się wyczerpie, przetasuj wszystkie jej odrzucone karty, aby utworzyć nową.
- 5 Przypisz SI jeden z nieużywanych kolorów gracza. Umieść po jednej jej Kości na każdym położonym wzdłuż jej planszy polu z wydrukowaną małą, szarą ikoną Kości (ich wartość nie ma znaczenia). Umieść pozostałe Kości w pobliżu w rezerwie. Umieść Żniwiarkę SI w centrum planszy Planety.

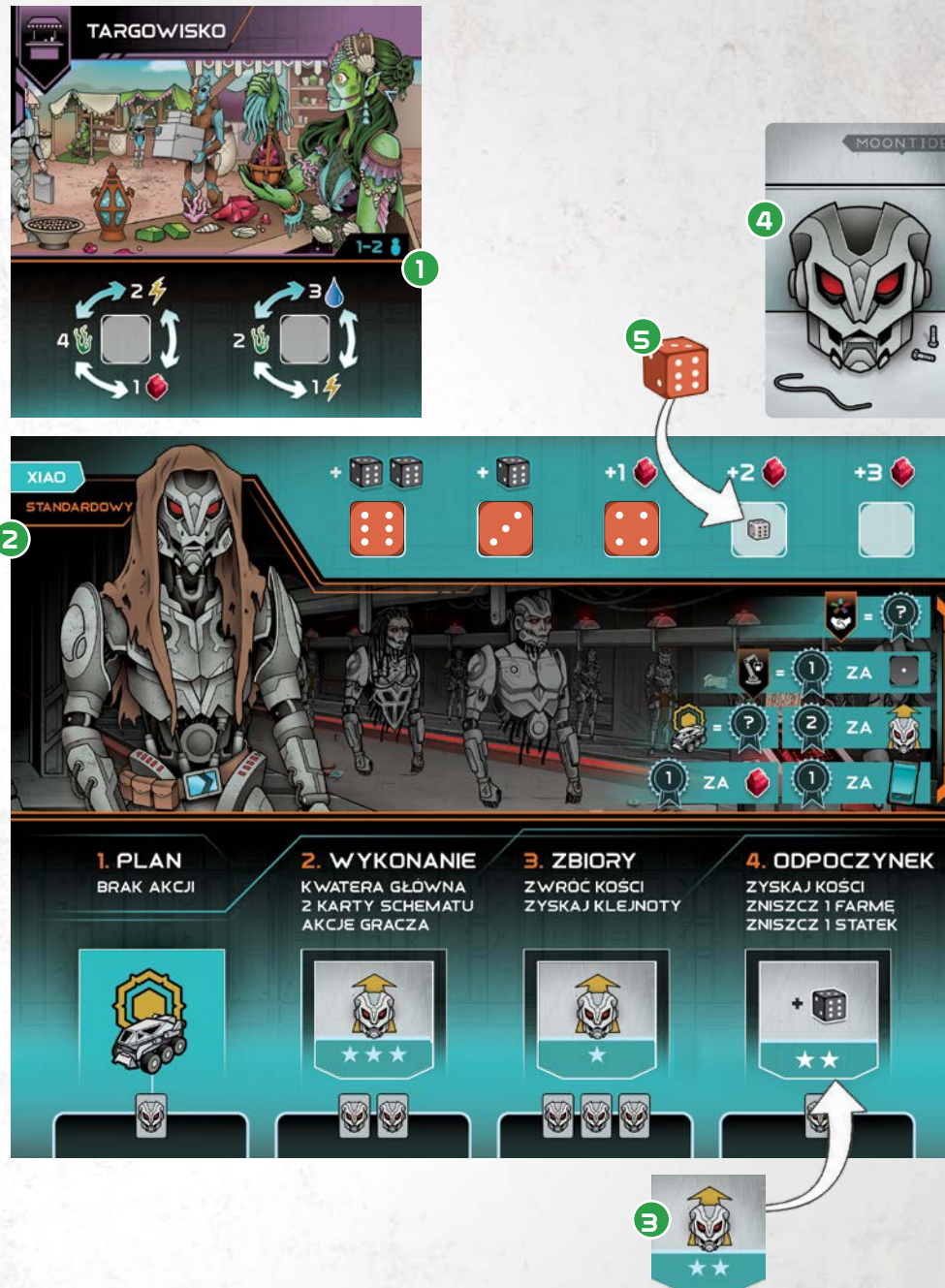
Rozłóż wszystkie inne komponenty tak, jakbyś to zrobił w grze z innymi graczami. Zamiast wymieniania się kartami Kontraktów po prostu dobrać 5 i odrzucić 2.

ZAŁOŻENIA WARIANTU SOLO

Tak jak w grze na wielu graczy, wariant solo jest rozgrywany przez 7 Rund. Są jednak pewne różnice dotyczące tego, jak zachowuje się SI w każdej Fazie. Opisano to na stronach 17-18. Wszystkie zasady z gry z innymi graczami działają normalnie, chyba że napisano inaczej.

SI KONTRA WIELU PRZECIWNIKÓW

Przeciwstawiając SI dwóm lub trzem graczom, używajcie właściwych stron wszystkich plansz, odpowiadających całkowitej liczbie graczy (wliczając SI). Schematy SI nadal aktywują się w każdej Rundzie, pomiędzy wysyłaniem Kości z Kwatery Głównej i wysyłaniem Kości z Garaży.



PLAN

SI nie podejmuje żadnych akcji w tej Fazie. Gracz natomiast odkrywa wierzchnią kartę Wydarzenia, a potem rzuca i przydziela swoje Kości normalnie. Karty Wydarzeń nigdy nie oddziałują na SI.

WYKONANIE

Faza Wykonania rozgrywa się według następujących kolejno kroków:

1. Kości w Kwaterze Głównej zostają wysłane. SI nigdy nie używa Kwatery Głównej. Jest to jedyna szansa dla gracza, by zadziałać przed SI.
2. Kiedy już nie ma Kości w Kwaterze Głównej, SI odkrywa i rozpatruje pewną liczbę kart Schematów. Cały ten krok nazywamy dalej "turą" SI.
3. Po tym, jak SI rozpatrzy wszystkie swoje akcje, gracz wysyła wszystkie Kości ze swoich Garaży, tak jak robiłby to w grze wieloosobowej.

TURA SI

W turze SI wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności.

- 1 Odkryj wierzchnią kartę Schematu z talii i umieść na pierwszym miejscu poniżej planszy SI.
- 2 Przenieś Żniwiarkę SI na planszy Planety przy użyciu tych samych wytoczonych kierunkowych, co pokazane na planszy Sterowni. Kierunek ruchu określa się według wartości Kości widocznej na pierwszej karcie Schematu.

Poruszając Żniwiarkę SI, przenieś ją we wskazanym kierunku tak daleko, jak to tylko możliwe, dopóki nie trafi na Klejnot, krawędź planszy Planety albo Skrytkę z Klejnotami. SI nigdy nie wejdzie na Skrytkę z Klejnotami podczas tej Fazy - zatrzymaj Żniwiarkę przed tym polem. Każdy znacznik Wody, po którym przejedzie, zwróć do Puli Ogólnej. Jeżeli SI trafi na Klejnot, zatrzymuje się na tym polu i dodaje Klejnot do swojej puli.

Żniwiarka SI "wyjedzie" poza planszę Planety i przemieści się na jej przeciwległą stronę tylko wtedy, jeżeli zaczyna swój ruch z pola na jej krawędzi. W ten sposób nigdy nie utknie w niekończącej się pętli "zawijania" się wokół planszy. Może się zdarzyć, że Żniwiarka SI w ogóle nie będzie w stanie poruszyć się w swojej turze.

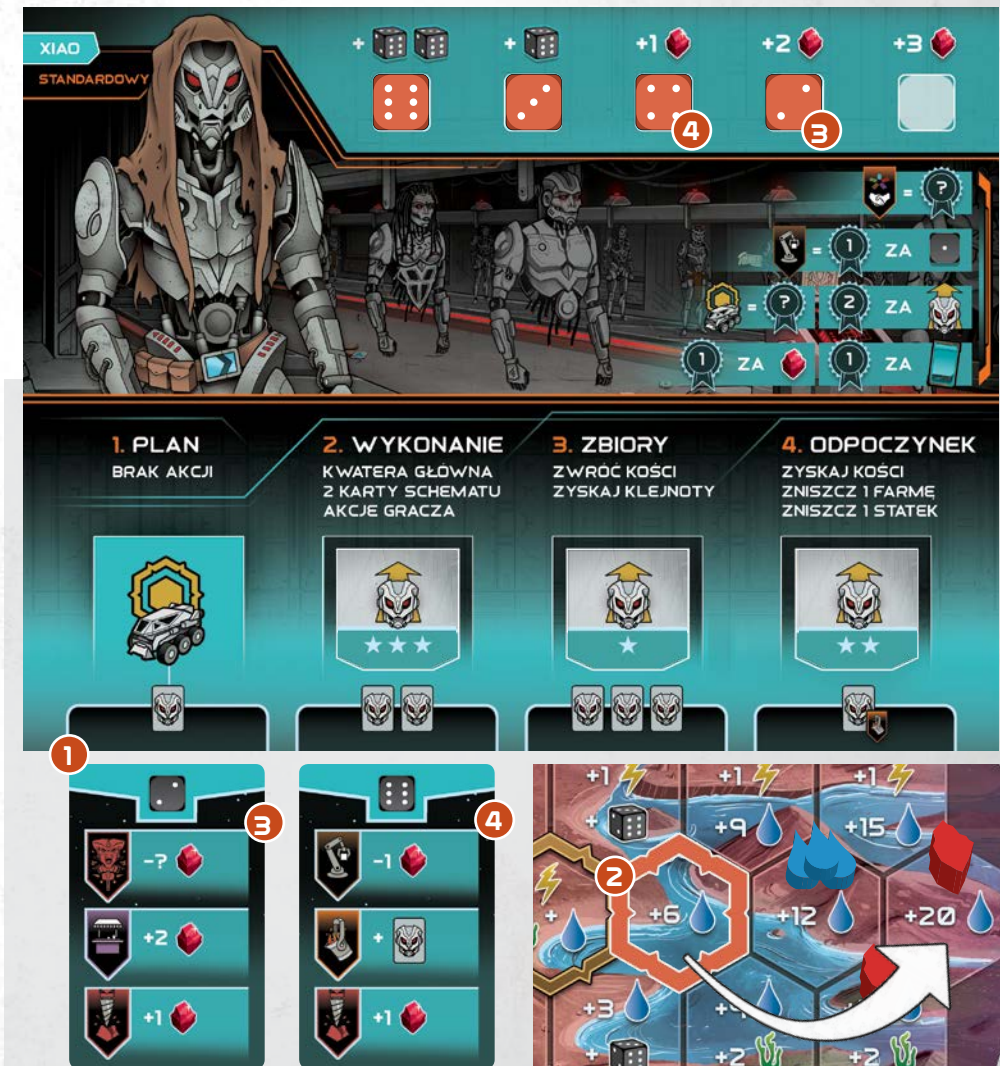
- 3 Wyślij pierwszą od prawej Kość SI. Wartość Kości i lokację docelową określa pierwsza karta Schematu. Każda taka karta wskazuje 3 możliwe opcje. SI najpierw spróbuje wysłać Kość do najwyższej wskazanej na niej lokacji. Jeżeli ta lokacja jest niedostępna, albo jeżeli SI nie może zapłacić kosztu w Klejnotach, spróbuje środkowej opcji. Jeżeli to także będzie niemożliwe, wybierze opcję na dole.

SI nigdy nie rozpatrzy więcej niż jednej opcji na jednej Karcie Schematu.

Gdy określone zostanie już miejsce wysłania, ustaw Kość na wartość pokazaną na Karcie Schematu i umieść ją w danej lokacji. To, jak będzie ona rozpatrywana na każdej z nich, wyjaśniono na stronie 18.

- 4 Odkryj drugą kartę Schematu, ale nie przemieszczaj tym razem Żniwiarki. Znowu wyślij pierwszą od prawej Kość SI, używając drugiej karty Schematu do określenia jej wartości i lokacji docelowej.

W rzadkich wypadkach, gdy SI nie posiada już dostępnych Kości do wysłania dla żadnej z jej kart Schematu, nic się nie dzieje.



Przy użyciu pierwszej karty Schematu SI przemieściła swoją Żniwiarkę w prawo, przesuwając się przez Wodę i zatrzymując na Klejnocie. Woda zostaje zwrócona do Puli Ogólnej, a Klejnot dodany do puli SI. SI nie posiada odpowiedniej liczby Klejnotów, aby wysłać swoją pierwszą Kość do Jrayek, więc zamiast tego wysyła ją z wartością 2 na Targowisko, zyskując 2 Klejnoty. Jej druga Kość zostaje wysłana z wartością 6 do Magazynu, co kosztuje SI 1 Klejnot.

TARGOWISKO I OBÓZ GÓRNICZY

Przy wysyłaniu Kości na Targowisko i do Obozu Górniczego zawsze należy umieszczać je na pierwszym polu od lewej. Odkryta karta Schematu wskazuje, ile Klejnotów SI otrzyma z Puli Ogólnej.

LABORATORIUM

SI wystarczy wysłanie tylko jednej Kości do Laboratorium zamiast dwóch. To jednak nadal blokuje całe pole, czyniąc je niedostępnym w danej Rundzie. Po wysłaniu tam Kości SI odblokowuje swój następny dostępny żeton Rozwoju. Ma ona 3 takie żetony, które trzeba odblokowywać w określonej kolejności (1 gwiazdka > 2 gwiazdki > 3 gwiazdki). Gdy SI odblokowuje żeton, odwróć go i umieść nad jej planszą. Każdy z nich jest wart 2 PZ dla SI na koniec gry. Kiedy odblokowane zostaną wszystkie 3 żetony Rozwoju SI nie wysyła już więcej Kości do Laboratorium.



Po odblokowaniu SI zyskuje 1 dodatkowy Klejnot w każdej Rundzie (nawet jeśli nie miałaby w niej otrzymać żadnego w inny sposób).



Po odblokowaniu SI otrzymuje 1 Kość w każdej Rundzie (jeżeli nie osiągnęła jeszcze limitu i nawet, jeśli nie miałaby otrzymać w niej żadnej Kości w inny sposób).



Po odblokowaniu SI zagrywa jedną dodatkową kartę Schematu w każdej Rundzie (3 zamiast 2).

ODLEWIA

Przy wysyłaniu Kości do Odlewni, natychmiast odwróć dodatkową kartę Schematu i rozpatrz ją zgodnie z zasadami, jako ostatnią w turze SI. Ta karta powinna być umieszczona pod czwartym miejscem na planszy SI i nie liczy się w turze jako jeden ze Schematów, które SI powinna rozpatrzyć zgodnie z zasadami.

AKADEMIA

Wysyłając Kość do Akademii, umieść ją w kolumnie związanej z jej wartością. Jeżeli takie pole nie jest dostępne, SI spróbuje umieścić ją w kolejnej lokacji wskazanej na jej Karcie Schematu. Wysyłanie Kości do Akademii dodaje SI 2 nowe Kości z rezerwy. Kości te należy umieścić na planszy SI, wypełniając puste miejsca w kolejności od lewej do prawej. SI nigdy nie otrzyma Kości przekraczających limit 5-ciu na jej planszy. Gdyby Kości w jej kolorze kiedykolwiek się skończyły, należy użyć dowolnego zastępczego koloru (rezerwa SI jest nielimitowana).

MAGAZYN

SI wyśle Kość do Magazynu tylko wtedy, gdy jest tam dostępne pole w kolumnie odpowiadającej wartości tej Kości. Aby to uczynić, musi ona także zapłacić jeden Klejnot. Wysyłana Kość zawsze musi być umieszczona w najwyższym dostępnym rzędzie. Ignorowane są wszystkie nagrody za dostawę.

PLANSZA NEGOCJACJI

Wysyłając Kości na planszę Negocjacji, SI płaci za to wyłącznie Klejnotami. Może jednak nadal wysłać Kość do Leyrien lub Zcharo, traktując ich kolumny tak, jakby miały taki sam koszt w Klejnotach, co Jrayek (pierwszy rząd kosztuje 2 Klejnoty, drugi 3 i tak dalej). SI zawsze umieści Kość w najniższym rzędzie (najwyżej punktowanym) jak to możliwe, jeżeli tylko może pozwolić sobie na jego koszt w Klejnotach. Jeśli to pole jest niedostępne, przemieści się w górę na pierwsze dostępne pole.

SI ignoruje wszystkie zdolności Frakcji, ale wciąż może spełnić warunek Postępu lub Komplikacji. Nic na nich wprawdzie nie zyskuje ani nie traci, ale nadal przesuwają znacznik Incydentu. W takim wypadku przemieść pierwszy od lewej znacznik, którego warunek spełnia SI i połóż go z prawej strony planszy Negocjacji na pierwszym od lewej dostępnym polu.

ZBIORY

Podczas Fazy Zbiorów SI zwraca wszystkie swoje Kości z 6 plansz Stanowisk. Powinny one zostać zwrócone na jej planszę, wypełniając puste pola w kolejności od lewej do prawej. Jeżeli nie ma tam już pustego pola na umieszczenie Kości, zwróć je do rezerwy.

Po zwróceniu Kości SI może też otrzymać Klejnoty z Puli Ogólnej. Ich liczba widoczna jest nad pierwszą od prawej Kością umieszczoną na jej planszy.



Posiadanie 3 Kości zapewni SI jeden Klejnot. Przy mniejszej liczbie Kości nie otrzyma żadnego Klejnotu.

ODPOCZYNEK

Podczas Fazy Odpoczynku SI otrzymuje nowe Kości z rezerwy, jeżeli ma ich mniej niż 3 na swojej planszy. Podobnie jak przy otrzymywaniu Klejnotów podczas Fazy Zbiorów, ich liczba także widoczna jest nad pierwszą od prawej Kością na jej planszy. Jeżeli SI nie ma na niej żadnych Kości, to otrzymuje 3 Kości z rezerwy.

Jak wcześniej wspomniano SI nigdy nie otrzyma Kości ponad limit 5-ciu na jej planszy. Jeżeli Kości w jej kolorze się skończą, należy użyć Kości innego nieużywanego koloru (rezerwa SI jest nielimitowana).

Zniszcz wierzchni żeton Farmy z najwyższego stosu w Laboratorium (w razie remisu - pierwszy od lewej).

Zniszcz wierzchni żeton Statku z najwyższego stosu w Odlewni (w razie remisu - pierwszy od lewej).

Na koniec odrzuć wszystkie karty Schematów spod planszy SI.

PUNKTOWANIE

Gracze zyskują punkty w taki sam sposób, jak w grze wieloosobowej. Natomiast SI zyskuje je w opisany poniżej sposób.

1. Kości na planszy Negocjacji:



Punkty widoczne obok każdej z jej Kości.

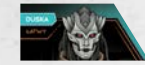


Punkty widoczne przy każdej z jej Kości plus 1 punkt za Kość.

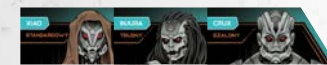


Punkty widoczne przy każdej z jej Kości plus 1 punkt za każdą kropkę na jej Kościach (czyli plus suma wartości jej Kości).

2. Kości w Magazynie:



1 punkt za Kość.



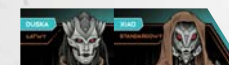
1 punkt za każdą kropkę na jej Kościach (czyli suma wartości jej Kości).

3. Żniwiarka: dla celów punktowania przemieść ją na najbliższą Skrytkę z Klejnotami. Jeżeli jest kilka w tej samej odległości, wybierz tę o wyższej wartości.

4. Odblokowane żetony Rozwoju: po 2 punkty za każdy.

5. Klejnoty pozostałe w jej puli: 1 punkt za każdy.

6. Korzystne (niebieskie) karty Wydarzeń odkryte w trakcie rozgrywki:



1 punkt za korzystną kartę Wydarzenia.

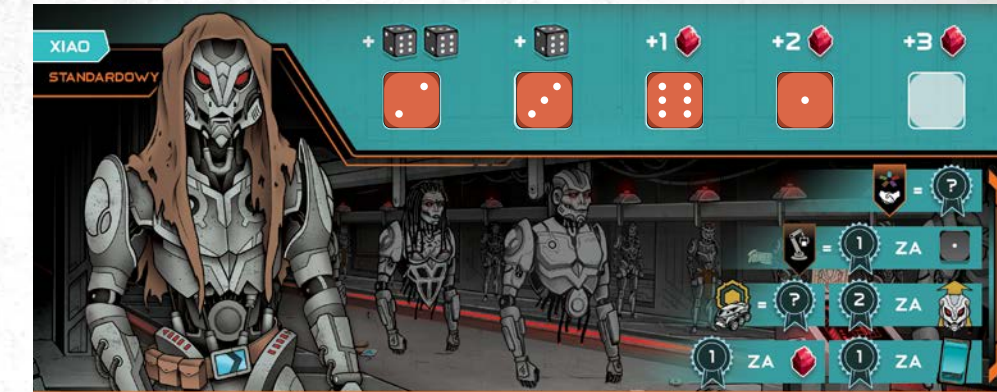


2 punkty za korzystną kartę Wydarzenia.

PRZYKŁAD PUNKTOWANIA

Xiao otrzymuje łącznie 64 punkty w następujący sposób:

- 13 punktów od Leyrien, 8 punktów od Zcharo i 12 punktów od Jrayek.
- 15 punktów z sumy kropek na jej Kościach w Magazynie.
- 7 punktów za posiadanie Żniwiarki na wskazanej Skrytce z Klejnotami.
- 4 punkty za 2 odblokowane żetony Rozwoju.
- 2 punkty za jej Klejnoty.
- 3 punkty za korzystne karty Wydarzeń.



KARTY KONTRAKTÓW

AKWADZIAŁKO	Płacisz o 5 jednostek Wody mniej przy wysłaniu Kości do Odlewni.	KRAKON	Zyskujesz 1 punkt za każdy żeton Farmy w swojej Bazie Badawczej (nie wlicza się twoich początkowych Farm).
AKWAPLECAK	Zyskujesz 5 jednostek Wody przy wysłaniu Kości na planszę Negocjacji.	LAMPA ZCHARO	Zyskujesz 1 jednostkę Energii przy wysłaniu Kości na Targowisko (przed handlowaniem).
ARCHIWUM	Zyskujesz 1 punkt za każde 2 karty Kontraktów, które nadal posiadasz na ręce.	LATACZ ZCHARO	Zyskujesz 2 punkty za każdą Kość, którą umieściłeś w kolumnie Zcharo na planszy Negocjacji.
BERŁO LEYRIEN	Możesz ignorować wszystkie Komplikacje (nie przesuwaj też znacznika Incydentu).	PANCERZ JRAYEK	Zyskujesz 1 Kość negocjując z Jrayek.
BOT INŻYNIER	Zyskujesz 1 punkt za każdą Kość, jaką posiadasz w Magazynie.	PANCERZ LEYRIEN	Zyskujesz 1 Kość negocjując z Leyrien.
CZAPKA KAPITAŃSKA	Zyskujesz 1 dodatkową Kość przy wysłaniu Kości do Akademii.	PANCERZ ZCHARO	Zyskujesz 1 Kość negocjując ze Zcharo.
CZĘŚCI ZAMIENNE	Płacisz o 1 jednostkę Energii mniej przy wysłaniu Kości do Odlewni.	POMPA JRAYEK	Zyskujesz 5 jednostek Wody przy wysłaniu Kości na Targowisko (przed handlowaniem).
DRON OCHRONY	Zyskujesz 2 punkty za każdą punkującą Kartę Kontraktu na koniec gry (wliczając niniejszą).	RAFINATOR PALIWA	Płacisz 1 jednostkę Energii mniej przy wysłaniu Kości do Sterowni.
DRON ROBOCZY	Zyskujesz 2 punkty za każdą umiejętność pasywną na wszystkich wypełnionych przez ciebie kartach Kontraktów.	RDZEŃ HYDRAULICZNY	Płacisz o 5 jednostek Wody mniej przy wysłaniu Kości do Sterowni.
GŁÓWNY REJESTR	Zyskujesz 1 kartę Kontraktu przy wysłaniu Kości do Magazynu (po wypełnieniu Kontraktu).	RELIKWIA OBCYCH	Zyskujesz 1 punkt za każdą Kość, którą posiadasz na planszy Negocjacji.
GROPPUCH	Zyskujesz 1 punkt za każde 5 jednostek Wody w twojej puli.	SIERP LEYRIEN	Zyskujesz po 2 punkty za każdą Kość, którą umieściłeś w kolumnie Leyrien na planszy Negocjacji.
IDENTYFIKATOR	Zyskujesz 2 dodatkowe karty Kontraktów przy wysłaniu Kości do Kwatery Głównej (nie wpływa na to wydarzenie Podatek Wodny).	SZARPOWRON	Zyskujesz 1 punkt za każdy żeton Statku w swojej Bazie Badawczej (nie wlicza się Statku początkowego).
KAMIENIE LODOWE	Płacisz o 7 jednostek Wody mniej przy wysłaniu Kości do Laboratorium.	ŚWIDER JRAYEK	Płacisz o 5 jednostek Wody mniej, kiedy wysyłasz Kość do Obozu Górniczego.
KAPSUŁY HIBERNACYJNE	Zyskujesz 1 punkt za każdą Kość w swojej puli (w tym także za te w Kwaterze Głównej).	TARCZA JRAYEK	Zyskujesz 2 punkty za każdą Kość, którą umieściłeś w kolumnie Jrayek na planszy Negocjacji.
KODY BEZPIECZEŃSTWA	Zyskujesz 5 dodatkowych jednostek Wody przy wysłaniu Kości do Kwatery Głównej (nie wpływa na to wydarzenie: Podatek Wodny).	UKSOLOTYL	Zyskujesz 1 punkt za każde 4 jednostki Alg w twojej puli.
KOMÓRKI ALG	Płacisz 2 jednostki Alg mniej w Laboratorium.	YEKI	Zyskujesz 1 punkt za każde 2 Klejnoty w twojej puli.
KOSZ LEYRIEN	Zyskujesz 2 jednostki Alg przy wysłaniu Kości na Targowisko (przed handlowaniem).	ZAPAS NAPOJÓW	Płacisz o 5 jednostek Wody mniej przy wysłaniu Kości do Magazynu.
		ZWARYL	Zyskujesz 1 punkt za każde 2 jednostki Energii w twojej puli.