

ROCKETMEN

Martin Wallace

Karciana gra planszowa o współczesnym podboju kosmosu

Włącz się do emocjonującego, niezwykle szybkiego wyścigu ku nowym granicom – teraz w kosmosie! Zapraszamy do konfrontacyjnej gry opartej na mechanice budowania talii. W czasie rozgrywki skupisz się na taktycznym planowaniu i będziesz musiał podejmować wiele szybkich decyzji. Rozgrzywka w *Rocketmen* daje poczucie bycia jednym z liderów technologicznego wyścigu w przestrzeni kosmicznej nagradzanego sławą i chwałą. Od Twoich umiejętności zarządzania oraz śmiałości Twojej wizji zależy, w jaki sposób osiągniesz zamierzone cele i doprowadzisz ludzkość na Czerwoną Planetę.

Gracze będą zdobywać punkty zwycięstwa za pomyślnie przeprowadzone misje na orbicie okołoziemskiej, Księżycu i Marsie. Dodatkowo będą zdobywać premie, dzięki którym łatwiej będzie można wykonywać kolejne misje.

ZAWARTOŚĆ GRY

Plansze

- 1 plansza gry
- 4 planszeczki graczy w czterech różnych kolorach (biały, czerwony, żółty i niebieski)

Elementy

- 24 znaczniki Misji w czterech kolorach (po 6 na gracza)



- 4 znaczniki Punktów Zwycięstwa



- 12 dwustronnych znaczników Osiągnięć (Punkty Rakiet) w czterech różnych kolorach (po 3 na gracza)



- 24 dwustronne znaczniki Osiągnięć w czterech różnych kolorach (po 6 na gracza)



Znacznik Pierwszego Gracza/Rakiety AI



Znacznik Rakiety



Znacznik Księżyca



Znacznik Marsa

Karty

- Karty akcji:



- 48 kart Misji w czterech różnych kolorach (po 12 na gracza)

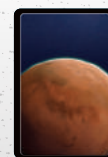
- 23 karty Zasobów (w kolorze morskim) i 20 kart Zasobów (w kolorze różowym)

- 15 kart Silników (5 z każdego rodzaju)

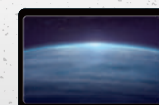
- 12 kart Zagrożeń (4 z każdego rodzaju)



18 kart Powodzenia Misji



12 kart Celów Osobistych



10 kart Wariantów gry

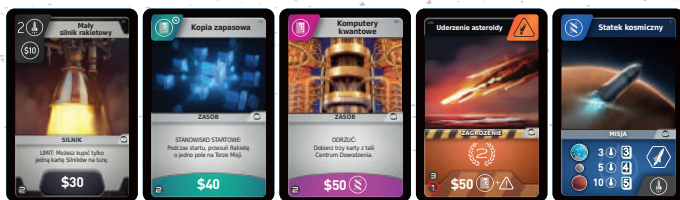


7 kart gry solo

PRZYGOTOWANIE

Graczom, którzy nie są zaznajomieni z grami opartymi na mechanizmie budowania talii (deck-building), proponujemy rozegranie kilku partii w uproszczonej wersji gry, którą nazwaliśmy "Bitwa o Ziemię". Jej zasady znajdują się na stronie 15.

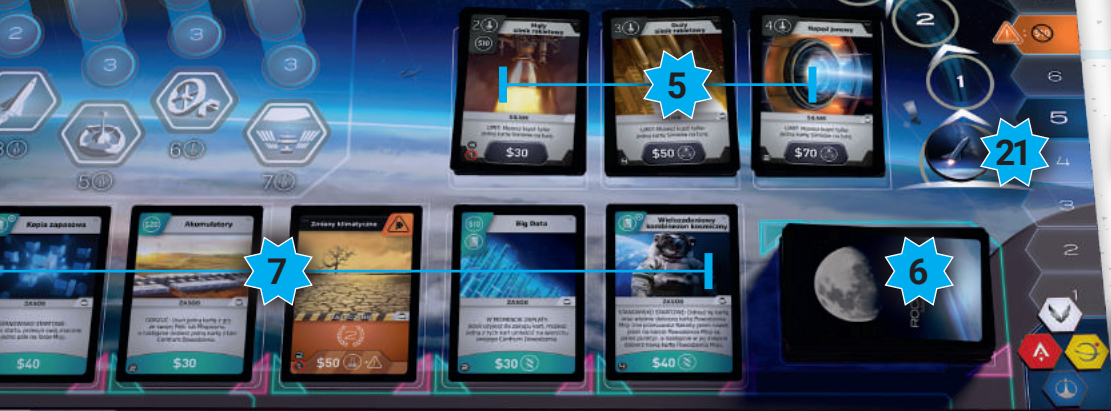
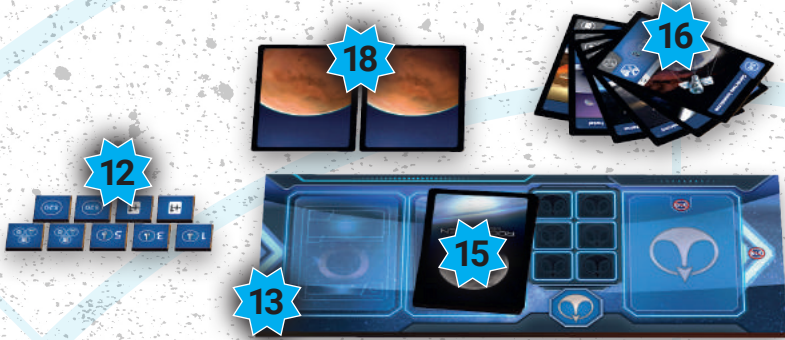
- 1 Umieść planszę na stole.
- 2 W zależności od liczby graczy może być konieczne usunięcie niektórych kart; 4 graczy – nie usuwaj żadnych kart; 3 graczy – usuń wszystkie karty oznaczone ikoną ; 2 graczy – usuń wszystkie karty oznaczone ikonami i . 1 gracz – zasady rozgrywki jednoosobowej znajdują się na stronie 13. Oznaczenie liczby graczy znajduje się w lewym dolnym rogu karty:
- 3 Potasowaną talię kart Powodzenia Misji umieść zakrytą na planszy (awersem do dołu).
- 4 Rozdziel wszystkie karty Akcji na oddzielne talie, jak pokazano poniżej:



Silniki — Zasoby — Zagrożenia — Misje

- 5 Rozdziel karty Silników zgodnie z rodzajem na 3 talie (2), 3), 4)) i umieść **odkryte** na planszy na oznaczonych miejscach (awersem do góry).
- 6 Rozdziel karty Zasobów na 2 talie – jedną z kolorem morskim, a drugą z różowym. Karty Zagrożeń oznaczone ikoną wtasuj do morskiej talii Zasobów, a pozostałe karty Zagrożeń do różowej talii Zasobów. Talię różową umieść **zakrytą** (awersem do dołu) na wyznaczonym miejscu na planszy, a na niej połóż talię morską. W ten sposób powstanie jedna, duża talia Zasobów.
- 7 Dobierz 6 kart z talii Zasobów i umieść je **odkryte** na Rynku (awersem do góry).
- 8 Umieść znaczniki Księżyca i - 9 Marsa na odpowiednich miejscach na planszy.
- 10 Każdy z graczy dobiera w wybranym kolorze (biały, czerwony, żółty albo niebieski):
 - 13 planszетkę gracza, 12 kart Misji, 11 6 znaczników Misji,
 - 12 6 znaczników Osiągnięć oraz 3 znaczniki Punktów Rakiet.
- 14 Potasuj swoje 12 kart Misji i umieść je zakryte na swojej planszетce w 15 Centrum Dowodzenia, a następnie dobierz 6 z nich 16, tworząc w ten sposób swoją startową rękę.
- 17 Umieść znaczniki Punktów Zwycięstwa na polu "0" toru Punktów Zwycięstwa.
- 18 Potasuj karty Celów Osobistych i rozdaj po 2 karty każdemu graczowi. Nie pokazuj swoich Celów innym graczom. 19 Resztę kart odłóż bez oglądania do pudełka. Nie będą używane podczas tej rozgrywki.
- 20 Wybierzcie pierwszego gracza. Otrzymuje on znacznik Pierwszego Gracza. Pierwszy Gracz nie zmienia się podczas gry i nie ma żadnej specjalnej roli.
- 21 Umieść znacznik Rakiety na torze Misji na polu oznaczonym "0".
- 22 Miejsce na karty Wariantów (strona 4) i karty rozgrywki jednoosobowej (strona 13).

Teraz jesteś gotowy, aby rozpocząć swój wyścig ku gwiazdom!



KARTY I ICH DZIAŁANIE

Karty Akcji

Każda karta akcji w górnej części posiada następujące informacje: **1** Komponent, **2** nazwa karty oraz **3** typ karty. Komponentów używa się do płacenia za nowe karty, za umieszczanie kart na Stanowisku startowym oraz aby ułatwić start swoich rakiet. Komponentami są: Pieniądże (\$10 \$20 \$30), Punkty Rakiet (🚀), Komputery (💻), Kompozyty (🧪), Biotechnologia (🧬) i Nauka (📖).



Karty Zasobów, Silników i Zagrożeń posiadają dodatkowe informacje na dole: **4** koszt karty, **5** jej efekt oraz **6** oznaczenie liczby graczy. Koszt wskazuje, ile Komponentów należy wydać, aby kupić daną kartę z Rynku.

Zasoby

Na kartach **Zasobów** możesz znaleźć efekty oraz sposób ich działania i aktywacji:

- **ODRZUĆ:** Możesz użyć tej karty, aby skorzystać z jej Komponentów **albo** efektu (nie możesz wykorzystać obu).
- **STANOWISKO STARTOWE:** Możesz użyć efektu tej karty tylko, jeśli ta karta znajduje się na Stanowisku startowym. Te karty są dodatkowo oznaczone symbolem "⊕". W innym wypadku możesz użyć tej karty dla jej Komponentów.
- **W MOMENCIE ZAPŁATY:** Możesz użyć efektu tej karty, kiedy używasz jej Komponentów do płacenia za nowe karty (jako akcję *Odrzucenie Karty*) albo używasz jej do płacenia, żeby umieścić kartę na Planie Misji lub na Stanowisku startowym (jako akcję *Umieszczenie karty na Planie Misji i/lub Stanowisku startowym*). Możesz użyć Komponentów tej karty **oraz** jej efektu.

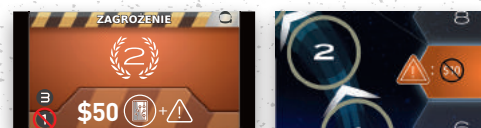
Na niektórych kartach znajduje się napis **TRWAŁY**. Jest to pasywny efekt karty pozwalający nie odrzucać jej ze Stanowiska startowego po ukończeniu Misji.

Zagrożenia

Karty te pokazują zagrożenia, przed jakimi stajemy jako ludzkość. Są to: 🦠 Pandemie, 🌡️ Zmiany klimatyczne oraz ⚡️ Uderzenia asteroid. Walka z tymi zagrożeniami nie jest tania,

ale każde z nich przyniesie ci 2 Punkty Zwycięstwa na koniec rozgrywki. Ikony w górnej części tych kart nie są Komponentami. Są one jedynie oznaczeniami rodzaju zagrożenia.

Koszt kart Zagrożeń wzrasta podczas rozgrywki dla każdego z graczy osobno. Jeśli któryś z graczy osiągnie lub przekroczy poziom wskazany na torze Punktacji, to musi uiścić dodatkową opłatę za każdą kartę Zagrożenia, jaką chce nabyć. Aby o tym pamiętać, każda karta Zagrożenia ma dodatkowe oznaczenie +⚠️ przy swoim koszcie. Koszty ⚠️ na torze Punktacji nie kumulują się. Dodatkowy koszt to ten widniejący przy najwyższym ⚠️, który osiągnąłeś.



Przykład: Jeżeli któryś z graczy osiągnie 7 PZ i zechce kupić kartę *Zagrozenia Pandemia*, poza zwykłym kosztem \$50 musi dodatkowo zapłacić \$10.

Silniki

Na karcie Silnika jest napis **LIMIT**. Oznacza to, że możesz kupić **tylko 1** kartę Silnika na turę.











Złota zasada

Jeśli tekst na karcie stoi w sprzeczności z zasadami niniejszej instrukcji, karta zawsze ma pierwszeństwo.

Warianty gry

Jeżeli już poznasz grę i będziesz chciał zwiększyć różnorodność rozgrywki, to skorzystaj z kart Wariantów. Modyfikują one niektóre z zasad gry oraz sposób punktacji. W przypadku dodatkowej punktacji, jeśli gracze remisują, to wszyscy oni otrzymują pełną pulę dodatkowych punktów. Jeżeli chcesz skorzystać z tych kart, to na początku gry dobierz 2 z nich i umieść je w odpowiednim miejscu na planszy głównej.

Cel i Lokacja

W grze występują trzy **Cele**: Orbita okołoziemska , Księżyc  oraz Mars . Każdy z tych Celów zawiera kilka różnych **Lokacji**, spośród następujących 7 typów: Satelita , Statek kosmiczny , Gwiezdny hotel , Stocznia orbitalna , Stacja kosmiczna , Górnictwo kosmiczne  oraz Baza . Niektóre z Lokacji występują na więcej niż jednym Celu. Łącznie w grze występuje 12 Lokacji: 5 na Orbicie okołoziemskiej, 4 na Księżycu i 3 na Marsie.

Karty odkryte i zakryte

Jeżeli kiedykolwiek w trakcie gry karty leżą **odkryte** (awersem do góry), to gracze mogą je swobodnie przeglądać (nawet, jeżeli to karty twoich przeciwników).

Jeżeli kiedykolwiek w trakcie gry karty leżą **zakryte** (awersem do dołu), to nikt nie może ich przeglądać.

Planszетка gracza



Każdy gracz posiada swoją planszетkę. Można na niej wyróżnić następujące obszary:

- A Centrum Dowodzenia** – Talia twoich kart z której będziesz dobierać karty na ręce. Karty umieszcza się tutaj **zakryte**.
- B Ręka** – Na początku limit kart na twojej ręce to 6, ale w trakcie rozgrywki może ulec zmianie.
- C Plan Misji** – To miejsce na jedną z twoich kart Misji. Aby umieścić tutaj kartę musisz zapłacić \$10. Karty umieszcza się tutaj **odkryte**.
- D Stanowisko startowe** – To miejsce, gdzie będzie konstruowana twoja Rakietą. Aby umieścić tutaj kartę, musisz zapłacić \$10. Karty umieszcza się tutaj **odkryte**.
- E Obszar Gry** – Wszystkie karty, które zagrywasz lub odrzucasz podczas twojej tury trafiają tutaj (za wyjątkiem kart usuniętych z gry lub zagryanych na Stanowisko startowe). Jeżeli zagrywasz kartę z ręki, od razu umieść ją na swoim Obszarze Gry. Jeżeli odrzucasz kartę z ręki, Stanowiska startowego albo Planu Misji, to od razu umieść ją na swoim Obszarze Gry. Karty umieszcza się tutaj **odkryte**. Na koniec twojej tury umieść wszystkie karty z twojego Obszaru Gry w Magazynie (**nigdy** nie rób tego w trakcie twojej tury!).
- F Magazyn** – Tutaj znajdują się wszystkie twoje zagrane karty. Karty umieszcza się tutaj **odkryte**.

- G Osiągnięcia** (znaczniki) – Za każdą pomyślnie zakończoną Misję otrzymasz znacznik Osiągnięcia. Rodzaj Osiągnięcia, który otrzymasz jest widoczny w prawym dolnym rogu każdej karty Misji.



Punkty Rakiet oraz Limit kart na ręce +1 kumulują się.



Pieniądze dają Ci \$20, a Nauka jeden z Komponentów (🔧 albo 🧪 albo ⚙️). Każdy ze znaczników Osiągnięć może zostać użyty tylko raz podczas jednej tury (po użyciu odwróć taki znacznik na szarą stronę 🚫🚫).

- H Złomowisko** – To miejsce, gdzie będziesz umieszczać karty, które na stałe usuwasz z rozgrywki. Każdy z graczy ma własne Złomowisko. Niektóre z kart na Złomowisku mogą mieć działające efekty oraz mogą dawać dodatkowe Punkty Zwycięstwa. Złomowisko nie ma żadnego wyznaczonego miejsca, ważne jest aby odseparować karty na Złomowisku od pozostałych kart w grze (te odrzucone możesz umieszczać w miejscu oznaczonym literą **H** ale nie jest to wymagane).

PRZEBIEG TURY

Zaczynając od Pierwszego Gracza, wszyscy będą wykonywać swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze możesz wykonać dowolną liczbę akcji w dowolnej kolejności.

Dostępne Akcje:

- Zakup kart z Rynku.
- Umieszczenie kart na Planie Misji i/lub Stanowisku startowym.
- Odrzucenie kart.

Wystrzelenie Misji:

Po wykonaniu wszystkich swoich akcji możesz (ale nie musisz) Wystrzelić Misję w kosmos. Możesz to zrobić tylko raz w swojej turze, a po Wystrzeleniu Misji twoja tura kończy się.

Koniec tury gracza




Przesuń wszystkie karty z Obszaru Gry do Magazynu (jeżeli masz więcej kart na ręce niż wynosi twój limit, odrzuć nadmiarowe karty do Magazynu). Dobierz na rękę karty z Centrum Dowodzenia aż do twojego limitu (początkowo 6, ale może ulec zmianie podczas rozgrywki).

Jeżeli w Centrum Dowodzenia nie ma wystarczającej liczby kart, które możesz dobrać, to przetasuj Magazyn i utwórz nową talię kart Centrum Dowodzenia, a następnie dobierz karty. Jeżeli nadal nie ma wystarczającej liczby kart do dobierania, to nie dobierasz już żadnych dodatkowych kart.

Odwróć wszystkie wykorzystane znaczniki Osiągnięć na ich aktywną stronę (kolorem do góry).

ZAKOŃCZENIE GRY



Procedura zakończenia gry rozpoczyna się:

- jeżeli którykolwiek z graczy osiągnie lub przekroczy wymagany poziom Punktów Zwycięstwa (**18** przy czterech graczach, **21** przy trzech i **23** przy dwóch) **lub**
- jeżeli którykolwiek z graczy zakończy z powodzeniem swoją 6. misję, a na każdym z Celów (Orbita okołoziemska , Księżyc  oraz Mars ) będzie przynajmniej 1 znacznik dowolnego gracza, **lub**
- jeżeli wszyscy gracze zakończą z powodzeniem wszystkie swoje Misje.

Aktualna runda rozgrywana jest do końca, a następnie należy policzyć dodatkowe Punkty Zwycięstwa.

Na koniec gry dodajcie dodatkowe Punkty Zwycięstwa za:

- karty Zagrożeń – każda posiadana karta warta jest 2 Punkty Zwycięstwa, nawet jeśli została usunięta na Złomowisko;

- zdobyte znaczniki  i  (każdy z nich wart jest 1 Punkt Zwycięstwa);
- wybraną kartę Celów Osobistych. Otrzymujesz Punkty Zwycięstwa tylko z jednej z tych kart (wybierz jedną i zignoruj drugą);
- karty Wariantów (zgodnie z opisem na danej karcie; komponenty z kart na Złomowisku również liczą się na poczet tej punktacji).

Gracz z najwyższym wynikiem zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, którego zrealizowana Misja jest na najdalszym i najwyższym punktowym polu (Baza na Marsie > Górnictwo kosmiczne > Statek kosmiczny na Marsie > Baza na Księżycu > itd.). Jeżeli nadal jest remis, zwycięzcą zostaje gracz, który wypełnił więcej Misji. Jeśli i to nie wyłoni zwycięzcy, tacy gracze dzielą się wygraną.

AKCJE

Zakup kart z Rynku

Wybierz 1 lub więcej kart z Rynku, które chcesz kupić **1**. Zapłać zaznaczony koszt, używając kart z ręki oraz znaczników Osiągnięć **2**. Jeżeli używasz karty lub znacznika Nauki (🔬), traktuj go jak jeden z trzech Komponentów (🏠 albo 🧪 albo 🚀). Jeżeli na karcie koszt określony jest symbolem (👤), to możesz do opłacenia użyć dowolnego z trzech Komponentów (🏠 albo 🧪 albo 🚀).

Jeżeli do zakupu karty użyjesz znacznika Osiągnięcia (🏆 250, 🏆 500, 🏆 750) i/lub (🏆 1000, 🏆 1500, 🏆 2000), to odwróć go (na szarą stronę). Nie możesz już użyć tego znacznika w tej turze (ale nie odrzucaj go).

Umieść właśnie zakupioną kartę (razem z kartami użytymi do jej zakupu) na swoim Obszarze Gry **3**.

Jeżeli karta użyta do zakupu ma więcej niż jeden Komponent, możesz użyć wszystkich Komponentów z tej karty do zakupu nowych kart. Przy zakupie nowych kart możesz użyć Kompo-

nentów z dowolnej liczby kart i znaczników Osiągnięć. Nie otrzymujesz reszty.

Kiedy kupujesz karty albo umieszczasz je na Planie Misji i/lub Stanowisku startowym, i używasz karty z efektem W MOMENCIE ZAPŁATY, nie musisz używać tego efektu natychmiast, możesz z niego skorzystać w dowolnym momencie przed zakończeniem swojej tury. Użycie efektu z tej karty nie jest obowiązkowe.

Za każdym razem gdy kupisz kartę z Rynku, od razu go uzupełnij, dokładając nową kartę w jej miejsce. Możesz kupić dowolną liczbę kart z Rynku.

Możesz kupić tylko 1 kartę Silnika z z napisem LIMIT (niezależnie od typu) podczas swojej tury.

Pieniądze z jednej karty lub znacznika mogą być wydane wyłącznie na zakup nowych kart albo umieszczenie kart na Planie Misji i/lub Stanowisku startowym. Kupno kart i umieszczanie kart na Planie Misji i/lub Stanowisku startowym to 2 niezależne akcje.



Przykład:

Czerwony gracz kupuje kartę Big Data **1**. Koszt karty to \$30 (uiszcza go, używając kart Górnictwo kosmiczne, Satelita i Gwiazdny hotel) oraz (🚀) (płaci kartą Statku kosmicznego) **2**. Wszystkie te karty (łącznie z właśnie zakupioną) odkłada do swojego Obszaru Gry **3** i dokłada nową kartę na Rynek.

Umieszczenie kart na Planie Misji i/lub Stanowisku startowym

Możesz umieścić 1 ze swoich kart Misji na Planie Misji **1** na swojej planszecie. Na Planie Misji w danym momencie może znajdować się dokładnie 1 karta Misji.

WAŻNE: Jeżeli nie masz żadnej karty Misji na Planie Misji, to nie możesz umieszczać żadnych kart na Stanowisku startowym.

Karty Misji

Każdy z graczy zaczyna grę z 12 kartami Misji w swoim kolorze.

Każda karta Misji zawiera następujące informacje: Cel, jaki może obrać ta Misja **1**, ile Punktów Rakiet **2** potrzeba, żeby móc ją Wystrzelić; ile kart Powodzenia Misji możesz dobrać podczas lotu **3**; na jaką Lokację możesz wysłać Misję **4** (ten symbol odpowiada symbolowi na planszy); jaki znacznik Osiągnięcia zdobędziesz **5**, jeżeli dana Misja zakończy się powodzeniem.



Aby umieścić kartę na Planie Misji i/lub Stanowisku startowym, musisz zapłacić \$10.

WAŻNE: Karty, które posiadają wartość pieniężną, mogą być wykorzystane do opłacenia kosztu ich umieszczenia (innymi słowy, płacą same za siebie).

Możesz użyć pieniędzy z 1 karty lub znacznika, aby umieścić więcej niż 1 kartę na Planie Misji i/lub Stanowisku startowym.

W momencie umieszczenia karty Misji na Planie Misji nie musisz określać od razu Celu, musisz to zrobić dopiero w momencie Wystrzelenia Misji. Komponenty z kart Misji na Planie Misji nie mogą być użyte podczas Wystrzelenia Misji. Tylko Komponenty z kart na twoim Stanowisku startowym mogą być do tego wykorzystane.

Tylko jeżeli posiadasz kartę Misji na Planie Misji, możesz umieszczać karty na Stanowisku startowym **2**. W ten sposób konstruujesz swoją Rakietę, aby mogła spełnić wymagania pozwalające na Wystrzelenie Misji.

Karty na Stanowisku startowym, których Komponent odpowiada konkretnemu Celowi, wspomogą twoją Misję. To oznacza, że po jej Wystrzeleniu przesuniesz znacznik Rakiety na Torze Misji:



Na Stanowisku startowym nie mogą się znajdować:

- karty, na których nie ma żadnych Komponentów lub jednym Komponentem są Pieniądze;
- więcej niż jedna kopia kart Zasobów o tej samej nazwie (jeżeli w dowolnym momencie zostanie umieszczona karta Zasobów o tej samej nazwie na Stanowisku startowym, natychmiast musisz usunąć jedną z nich).

Nie ma ograniczeń co do liczby kart, które mogą znajdować się na twoim Stanowisku startowym.

Ilustracje na kartach Misji w żaden sposób nie obligują cię do wysłania Misji do konkretnego Celu.

Odrzucanie kart

Możesz odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki lub ze Stanowiska startowego na Obszar Gry. Możesz także odrzucić kartę Misji z Planu Misji, ale wtedy musisz również odrzucić wszystkie karty ze Stanowiska startowego.

Przykład:

Czerwony gracz zdecydował się Wystrzelić Satelitę. Umieszcza więc kartę Satelity ze swojej ręki na swoim Planie Misji (jako że karta Satelity posiada Komponent $\text{\$10}$, oznacza to, że płaci sama za siebie) **1**. Następnie umieszcza kartę Big Data na swoim Stanowisku startowym (która również płaci za siebie) **2**. Chciałby także umieścić tam kartę Bazy z $\text{\$10}$, ale ponieważ karta ta nie ma żadnej wartości pieniężnej, musi za nią zapłacić, do czego używa karty Gwiazdowego hotelu **3**.



WYSTRZELENIE MISJI



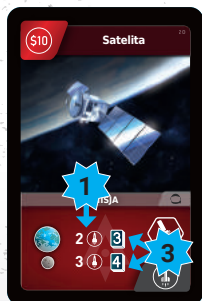
Aby przeprowadzić akcję Wystrzelenia Misji, wykonaj poniższe kroki:

1. Zadeklaruj akcję Wystrzelenia Misji i upewnij się, że znacznik Rakiety znajduje się na torze Misji na polu "0".
2. Wybierz Cel (🌍, 🌑, 🌒) i umieść na nim swój znacznik gracza. Z toru Misji odczytasz, ile pól musisz przebyć, aby dotrzeć do wybranego Celu (🌍=8, 🌑=10, 🌒=13 (ewentualna nadwyżka uzyskana w trakcie lotu nie ma znaczenia).

WAŻNE: Możesz Wystrzelić tylko jedną Misję do każdej z Lokacji. Oznacza to, że jeżeli posiadasz już Satelitę na Orbicie okołoziemskiej, to nie możesz Wystrzelić tam kolejnego Satelity, ale nadal możesz Wystrzelić Satelitę na Księżyc.

Podczas lotu nie możesz zagrywać żadnych kart z twojej ręki, możesz korzystać jedynie z kart znajdujących się już na Stnowisku startowym.

3. Zsumuj wszystkie Punkty Rakiet na twoim Stnowisku startowym oraz Punkty Rakiet z Osiągnięć. Możesz także użyć dowolnego efektu z kart na twoim Stnowisku startowym oznaczonych PODCZAS STARTU. Suma Punktów Rakiet musi być równa lub wyższa niż wymaga tego karta Misji na twoim Planie Misji (wartość tę znajdziesz na karcie Misji 🌟 oraz na planszy. Jest ona różna dla każdej Lokacji). Jeżeli obliczona wartość Punktów Rakiet jest niższa niż wymagana, to Wystrzelenie się nie powiodło i natychmiast kończysz turę.



Przykład:

Satelita wymaga 2 Punktów Rakiet, aby wystartować na Orbicie okołoziemską i 3 Punktów Rakiet, jeżeli miałyby być wystrzelony na Księżyc.

4. Przesuń znacznik Rakiety na Torze Misji w stronę wybranego Celu o 1 pole za każdy symbol Komponentu na kartach na twoim Stnowisku startowym oraz każdy niewykorzystany znacznik Osiągnięcia na twojej planszecie, który jest zgodny z symbolem Celu.

Jeżeli lecisz na 🌍, przesuń znacznik Rakiety o 1 pole za każdy 🌑, jeżeli twoim celem jest 🌑, przesuń znacznik Rakiety o 1 pole za każdy 🌒, a jeśli podróżujesz na 🌒, przesuń znacznik Rakiety o 1 pole za każdy 🌑.

Możesz użyć dowolnego efektu z kart na twoim Stnowisku startowym oznaczonych ⊕ z napisem **podczas startu**. Jeżeli karta posiada Komponent, który pozwala Ci przemieścić znacznik Rakiety, a efekt karty wymaga jej odrzucenia, to **nie tracisz** już uzyskanego postępu wynikającego z Komponentu na tej karcie.

5. Potasuj stos kart Powodzenia Misji.

6. Dobieraj karty Powodzenia Misji pojedynczo i przemieszczaj znacznik Rakiety o tyle pól na torze Misji, ile wskazuje dobrana

karta 🌟 2. Po każdej dobranej karcie Powodzenia Misji możesz użyć efektu z kart na Stnowisku startowym (np.: *Wielozadaniowy kombinezon kosmiczny*). Talia kart Powodzenia Misji składa się z 18 kart, a rozkład wartości na kartach jest następujący: 1x(4), 4x(3), 6x(2), 5x(1), 2x(0). Na kartach Misji oraz na planszy znajduje się informacja, ile kart Powodzenia Misji możesz dobrać podczas Wystrzelenia Misji 🌟 3. W zależności od tego, gdzie znajduje się Cel twojej Misji, możesz dobrać następującą liczbę kart Powodzenia Misji:



Ziemia



Księżyc



Mars



Twoja misja może zakończyć się na jeden z trzech sposobów:

- a) **Przerwanie:** Po dobraniu każdej (prócz **ostatniej**) karty Powodzenia Misji, możesz anulować tę próbę. Jeżeli się na to zdecydujesz, musisz odrzucić tyle kart ze swojego Stnowiska startowego, ile kart Powodzenia Misji dobrałeś minus 1 (np. *jeżeli leciałeś na Orbicie Ziemi i zdecydujesz się przerwać Misję po dobraniu 2 kart Powodzenia Misji, musisz odrzucić 1 kartę ze Stnowiska startowego*).
- b) **Niepowodzenie:** Jeśli dobrałeś maksymalną liczbę kart Powodzenia Misji, a nadal nie udało ci się osiągnąć Celu, Misja kończy się niepowodzeniem i musisz odrzucić wszystkie karty z twojego Stnowiska startowego. Możesz zostawić lub odrzucić kartę Misji z Planu Misji.
- c) **Powodzenie:** Jeśli udało ci się osiągnąć Cel (jeżeli nie dobrałeś jeszcze wszystkich kart Powodzenia Misji, nie musisz już tego robić), usuń kartę Misji na Złomowisko, dobierz odpowiedni znacznik Osiągnięcia i umieść go na swojej planszecie. Następnie przesuń swój znacznik gracza z Celu na Lokację, do której dotarłeś i zaznacz na torze Punktów Zwycięstwa zdobyte Punkty. Zauważ, że osoba, która pierwsza wypełni Misję w danej Lokacji, otrzyma najwięcej Punktów Zwycięstwa.


WSKAZÓWKA: W momencie zakończenia swojej Misji możesz od razu przenieść wszystkie karty do twojego Magazynu z pominięciem odkładania ich na Obszar Gry, aby usprawnić proces czyszczenia na koniec twojej tury. Należy jednak pamiętać, że ogólna zasada odkładania odrzuconych kart na Obszar Gry nadal obowiązuje.

Dodatkowo, kto jako pierwszy zakończy powodzeniem Misję na Księżyc albo Marsa, otrzyma znacznik Księżyca 🌑 albo Marsa 🌒 (to dodatkowy 1 Punkt Zwycięstwa na koniec gry za każdy taki znacznik).



7. Twoja tura natychmiast się kończy. Przesuń żeton Rakiety na pole "0" Toru Misji, a następnie dobierz karty z Centrum Dowodzenia, aby uzupełnić rękę.

Podczas poprzednich rund czerwony gracz konstruował Rakietę i teraz jest gotowy, aby wysłać swojego Satelitę na Orbitę okołoziemską. Na Stnowisku startowym posiada 2 karty z , więc w momencie Wyrzelenia przesuwa znacznik Rakiety o 2 pola na torze Misji. Następnie dobiera pierwszą kartę Powodzenia Misji i okazuje się, że na karcie znajduje się . Dzięki temu może przesunąć znacznik Rakiety o 3 pola w kierunku Celu.



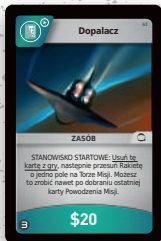
Do Celu brakuje już tylko 3 pól, więc czerwony gracz decyduje się kontynuować lot i dobiera kolejną kartę Powodzenia Misji. Niestety, właśnie dobrana karta wskazuje , więc znacznik Rakiety pozostaje w miejscu.



Przed czerwonym graczem trudna decyzja. Czy przerwać Misję, czy podjąć ryzyko i kontynuować lot. Postanawia zaryzykować i dobiera ostatnią kartę Powodzenia Misji. Udało się! Dobra karta ma wartość , co sprawia, że czerwonemu graczowi udaje się zakończyć Misję powodzeniem. Przesuwa swój znacznik Misji z Celu na Lokację Satelita na Orbicie okołoziemskiej . Dzięki temu, że jest tam pierwszy, otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa i zaznacza to na torze Punktów Zwycięstwa.



OBJAŚNIENIE KART



Dopalacz: Możesz użyć efektu tej karty w dowolnym momencie podczas swojej próby Wyrzelenia. Ponadto możesz użyć tego efektu nawet po dobraniu ostatniej karty Powodzenia Misji (zwykle po dobraniu ostatniej karty Powodzenia Misji nie możesz już używać efektów kart).



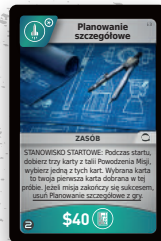
Laserowa tarcza planetarna: W swojej turze, gdy masz tę kartę na ręce, a na Rynku znajduje się karta Zagrożenia Uderzenie Asteroidy, możesz odrzucić Laserową tarczę planetarną na Złomowisko i za darmo umieścić kartę Uderzenie Asteroidy na swoim Obszarze Gry.



Kopia zapasowa: Po Wyrzeleniu efekt tej karty pozwala ci przesunąć znacznik Rakiety o 1 pole, niezależnie od Celu, a ponadto jeżeli Komponent na karcie zgadza się z Celem, możesz przesunąć znacznik Rakiety o 1 dodatkowe pole.



Leki nowej generacji: W swojej turze, gdy masz tę kartę na ręce, a na Rynku znajduje się karta Zagrożenie Pandemią, możesz odrzucić kartę Leki nowej generacji na Złomowisko i za darmo umieścić kartę Pandemię na swoim Obszarze Gry.



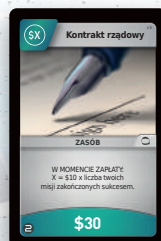
Planowanie szczegółowe: Podczas Wyrzelenia, gdy będziesz miał dobrą swoją pierwszą kartę Powodzenia Misji, możesz odrzucić Planowanie szczegółowe i dobrą 3 karty z talii Powodzenia Misji. Jeżeli to zrobisz, wybierz 1 z dobranych 3 kart, będzie to twoja pierwsza karta Powodzenia Misji (przesuń znacznik Rakiety na torze Misji o wartość, jaką wskazuje ta karta). Pozostałe 2 karty odrzuć (podczas tej próby nie możesz już z nich skorzystać). Jeżeli twoja Misja zakończy się powodzeniem, odrzuć na swoje Złomowisko kartę Planowanie szczegółowe.



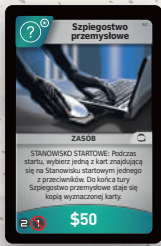
Składowisko: Komponenty na kartach w Składowisku nie wspomagają twojego Wyrzelenia i nie możesz użyć efektów tych kart. Możesz natomiast korzystać z Punktu Rakiety, który jest na karcie Składowiska.



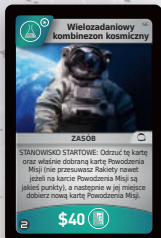
Internet: Efektu tej karty możesz użyć w momencie, gdy używasz jej do płacenia za inną kartę albo do umieszczenia karty na twoim Stanowisku startowym (działa ona również, gdy umieścisz kartę Internet na Stanowisku startowym). Karta pozwala ci za darmo umieścić taką kartę na twoim Stanowisku startowym w każdym z tych przypadków.



Kontrakt rządowy: Jeżeli nie masz żadnych zakończonych powodzeniem Misji, ta karta jest bezwartościowa.



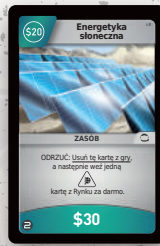
Szpiegostwo przemysłowe: Ta karta staje się dokładną kopią wybranej przez ciebie karty. Oznacza to, że możesz korzystać z Komponentów i efektów skopionanej karty, tak jakby leżała ona u Ciebie na Stanowisku startowym. Jeśli efekt wymaga odrzucenia karty, musisz odrzucić Szpiegostwo przemysłowe.



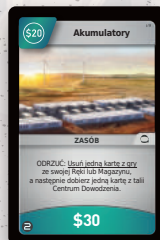
Wielozadaniowy kombinezon kosmiczny: Od razu po dobraniu karty Powodzenia Misji możesz zdecydować, żeby odrzucić kartę Wielozadaniowy kombinezon kosmiczny i właśnie dobraną kartę Powodzenia Misji (zignoruj jakiegokolwiek wartości na tej karcie), a następnie dobrą nową kartę. Ta odrzucona karta Powodzenia Misji nie wlicza się do limitu kart, które możesz dobrąć, lecąc do wybranego Celu.



Kombinezon ochrony: W czasie lotu, gdy dobierzesz kartę Powodzenia Misji z **0**, możesz odrzucić kartę Kombinezon ochrony, aby potraktować ją tak jak kartę Powodzenia Misji z **2**.



Energetyka słoneczna: W swojej turze, gdy masz tę kartę na ręce, a na Rynku znajduje się karta Zagrożenia Zmiany klimatyczne, możesz odrzucić kartę Energetyka słoneczna na Złomowisko i za darmo umieścić kartę Zmiany klimatyczne na swoim Obszarze Gry.



Akumulatory: Aby móc skorzystać z efektu karty Akumulatory, najpierw musisz odrzucić inną kartę na Złomowisko.



Superkondensatory: Za odrzuconą kartę Superkondensatory także dobierasz 1 kartę.

ZASADY GRY SOLO

W grze dla jednego gracza będziesz rywalizował ze Sztuczną Inteligencją. Wybierz kolor swojego oponenta (użyj tylko jego znacznika Punktów Zwycięstwa oraz znaczników Misji). Przygotuj grę normalnie, ale z poniższymi wyjątkami (★ oznaczenia punktów poniżej odnoszą się bezpośrednio do punktów w przygotowaniu gry na stronie 2):

- 2 Usuń z gry wszystkie karty oznaczone ④ oraz ⑤.
- ★ 6 Wtasuj karty Zagrożeń oznaczone ① do różowego stosu. Usuń z gry pozostałe karty Zagrożeń.
- ★ 8 i 9 Usuń z gry znaczniki ② i ③.
- ★ 18 Usuń z gry kartę Celu Osobistego oznaczoną ⑥. Potasuj pozostałe i dobierz jedną z nich. Na karcie zaznaczone są twoje Cele, które musisz wypełnić. Jeśli nie wypełnisz któregokolwiek z tych celów, automatycznie przegrasz grę.
- ★ 22 **WAŻNE:** Nie otrzymujesz żadnych dodatkowych PZ wynikających z tej karty Celu Osobistego na koniec gry. Usuń karty Wariantów z gry.
- ★ 23 Potasuj siedem kart do gry solo i umieść je w pobliżu planszy.
- ★ 24 Wybierz poziom trudności:

Łatwy 🏆, Normalny 🌟, Trudny 🦅

Nie możesz zmienić poziomu trudności podczas rozgrywki. Poziom trudności określa, który rząd na kartach gry solo będzie cię obowiązywał podczas tej rozgrywki.

Rozgrywka przebiega normalnie z poniższymi wyjątkami:

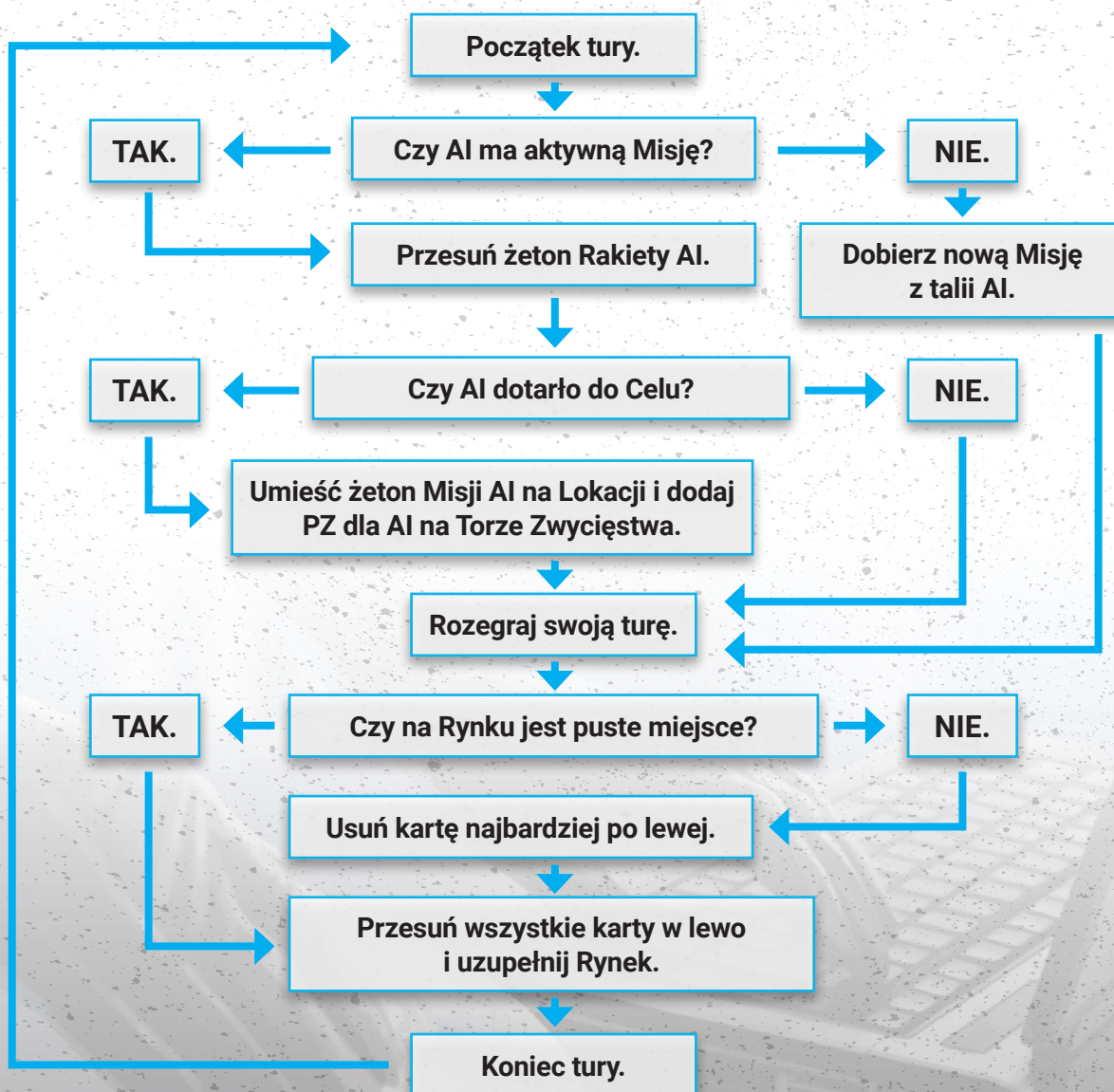
1. Na początku swojej tury sprawdź czy AI ma aktywną misję. Jeżeli nie, to wykonaj następujące kroki:
 - a) Dobierz wierzchnią kartę ze stosu gry solo i umieść ją na planszy głównej w miejscu na karty Wariantów gry po lewej stronie ①. Wybrany wcześniej poziom trudności powie ci, jaki jest Cel AI ② (🌍, 🌑, 🌒).
 - b) Jeżeli AI posiada już znaczniki Misji na wszystkich Lokacjach w wybranym Celu (np. ma Statek kosmiczny, Górnictwo kosmiczne i Bazę na Marsie), dobierz kolejną kartę, aby AI miała ważny Cel (odrzuć wcześniej dobrane karty).
 - c) Umieść znacznik Misji AI ② na wybranym Celu, aby zaznaczyć gdzie będzie ona zmierzać.
 - d) Umieść znacznik Rakiety AI ③ (rewers znacznika Pierwszego Gracza) na Torze Misji na polu, które wskazuje karta gry solo ③ (np. na Łatwym poziomie trudności AI wysła misję na Orbitę okołoziemską, więc umieść znacznik Rakiety AI na polu 2).
 - e) Dobierz kolejną kartę gry solo i tym razem umieść ją po prawej stronie karty z Celem AI. Karta ta powie ci, do jakiej Lokacji AI zamierza wysłać misję ④.
 - f) Tak jak w kroku b), jeśli AI posiada już wypełnioną misję w tej Lokacji, dobierz kolejną kartę, aby AI miała misję, którą może wypełnić zgodnie z zasadami gry (odrzuć wcześniej dobrane karty).
 - g) Przesuń znacznik Rakiety AI o liczbę pól wskazaną pod Lokacją, którą właśnie dobrałeś ⑤.
 - h) Jeżeli musisz dobrać kolejną kartę ze stosu gry solo, ale nie ma już kart do dobierania, zbierz wszystkie odrzucone wcześniej karty, potasuj je i dobierz nową.



- Jeżeli na początku twojej tury AI ma aktywną Misję, przenieść znacznik Rakiety AI o jedno pole w kierunku Celu na Planszy gry. Jeżeli AI osiągnie Cel, postępuj tak jak w przypadku normalnej rozgrywki. Przenieść znacznik Misji AI z Celu na Lokację i zaznacz liczbę zdobytych PZ przez AI na Torze Punktowym.
- Rozegraj swoją turę zgodnie z normalnymi zasadami, ale gdy kupisz jakąś kartę z Rynku, NIE dokładaj w jej miejsce nowej, a gdy zakupisz kartę Zagrożenia, od razu zaznacz zdobyte PZ na Torze Punktowym.
- Raz w trakcie swojej tury możesz usunąć z Rynku dowolną kartę (jeżeli to była karta Zagrożenia, to PZ z niej wynikające otrzymuje AI), ale musisz przenieść znacznik Rakiety AI o jedno pole w kierunku Celu. NIE dokładaj nowej karty w jej miejsce.
- Na koniec twojej tury, jeżeli kupiłeś jakieś karty z Rynku, przesun wszystkie karty w lewo i wystaw nowe tak, żeby

- wypełnić powstałe luki. Jeżeli nie kupiłeś żadnej karty i nie możesz wystawić żadnej nowej karty, usuń z gry kartę znajdującą się najbardziej po lewej stronie Rynku, a następnie przesun wszystkie w lewo i uzupełnij Rynek. Jeżeli podczas gry nie będziesz mógł wystawić nowej karty na Rynek, wtedy usuń kartę najbardziej po lewej stronie i przesun pozostałe. Jeżeli w ten sposób usunięta została karta Zagrożenia, od razu przyznaj PZ z tej karty AI (zaznacz to na Torze Punktowym).
- Gra kończy się, jeżeli nie będzie już kart na Rynku do usunięcia **lub** jeśli wszystkie dwanaście znaczników Misji znajdzie się na planszy, **lub** jeśli ty bądź AI wypełnicie swoją szóstą Misję, a na planszy będzie co najmniej po jednej Misji na Orbicie Ziemi, na Księżycu i na Marsie (nie ma znaczenia czyje to będą Misje). Gra jest rozgrywana do końca tury i się kończy.
 - Jeżeli ty i AI macie tyle samo PZ, to AI wygrywa grę.

Schematy tury podczas gry solo



WARIANTY GRY "BITWA O ZIEMIĘ"

Przygotuj grę zgodnie z zasadami, z następującymi wyjątkami (★ oznaczenia punktów poniżej odnoszą się bezpośrednio do punktów w przygotowaniu gry na stronie 2):

6 Usuń z gry różowe karty Zasobów, w tym wariantcie będą używane tylko te koloru morskiego. Wtasuj karty Zagrożeń oznaczone ❶ do morskiej talii. Usuń z gry pozostałe karty Zagrożeń.

8 i **9** Usuń z gry żetony ❷ i ❸.

18 Usuń z gry karty Celów Osobistych. W tym wariantcie każdy z graczy może wypełnić tylko cztery Misje, a każda z nich może być wysłana tylko na Orbitę okołozemską.

Gra kończy się, gdy któryś z graczy umieści na Orbicie okołozemskiej swój czwarty znacznik Misji.

Tura jest rozgrywana do ostatniego gracza i następuje podliczenie Punktów Zwycięstwa.

Pozostałe zasady są takie same jak w standardowej rozgrywce.

Autor: Martin Wallace

Dyrektor kreatywny: Jaro Andruszkiewicz

Rozwój gry: Mariusz Rosik

Grafika i ilustracje: Bartłomiej Jędrzejewski, Jakub Fajtanowski, Miłosz Wojtasik

Edycja zasad i korekta: Waldemar Gumienny, Wojciech Sieroń, Michał Sieroń

Korekta językowa: Anna Kolak-Malec

Produkcja: Michał Ozon, Agata Jurczyszyn

DTP: Krzysztof Klemiński

Testy: Joanna Rosik, Agnieszka Jakubowska, Bernard Grzybowski, Klaudia Szymańska, Bartosz Rudkowski, Leszek W. Kowalski, Wojciech Sieroń, Sebastian Adamiak, Steve Deng, Stephen Hurn, Jason Kotzur, Brendan Evans, Michael McIntyre, Chris East, Rob Mulholland, Members of the League of Extraordinary Gamers



PHALANX

PHALANX CO. LTD

Craven House, 40-44 Uxbridge Road,

London, W5 2BS, United Kingdom

www.phalanxgames.co.uk

SKRÓT ZASAD

OSIĄGNIĘCIA: Wszystkie znaczniki, które uzyskasz w trakcie gry z wykonanych Misji:



Punkty Rakiet.



Zwiększenie limitu kart na ręce o 1.



Dowolny z zaznaczonych Komponentów (🔬 lub 🧪 lub 🧬), którego możesz użyć raz w twojej turze (nie odrzucaś takiego znacznika, tylko odwracasz go na drugą stronę)



\$20 które możesz użyć raz w twojej turze (nie odrzucaś takiego żetonu, tylko odwracasz go na drugą stronę).

KARTY AKCJI: Wszystkie karty, których używasz podczas swojej tury. Typy tych kart to: Misje, Zasoby, Silniki, Zagrożenia.

CEL: Jedno z trzech miejsc na planszy gry, do którego możesz wysłać Misję: 🌍, 🌑, 🌒. Cel znajdziesz na każdej karcie Misji.

KOMPONENTY: Ikony znajdujące się w lewym górnym rogu karty:



10/20/30



Komputery



Kompozyty



Biotechnologia



Punkty Rakiet



Nauka



LIMIT: Podczas swojej tury możesz kupić tylko jedną kartę z napisem LIMIT.

LOKACJA: Jedna z siedmiu typów Misji, które możesz wysłać, żeby zdobyć PZ. Znajduje się na każdej karcie Misji.



Satelita



Statek kosmiczny



Gwiezdny hotel



Stocznia orbitalna



Stacja kosmiczna



Górnictwo kosmiczne



Baza

LIMIT KART NA RĘCE: Na początku gry liczba kart, które dobierasz na koniec swojej tury to sześć. W trakcie gry może ulec zmianie.

KARTY MISJI: Jedyne karty, które możesz zagrywać na Plan Misji. Używane do wysyłania Misji.

WYMAGANIA MISJI: Minimalna liczba punktów Rakiet potrzebna do Wystrzelenia Rakiety.

LICZBA KART, KTÓRE DOBIERASZ PODCZAS

STARTU: Maksymalna liczba kart Powodzenia Misji, które możesz dobrać, lecąc ku wybranemu Celowi:

🌍 = 3, 🌑 = 4, 🌒 = 5.

TRWAŁY: Karty z tym efektem nie musisz odrzucać po zakończeniu misji.

KARTY ZAGROŻEŃ: Karty, które na koniec gry warte są 2 PZ.

DOSTĘPNE AKCJE:

- Zakup kart z Rynku.
- Umieszczenie kart na Planie Misji i/lub Stanowisku startowym.
- Odrzucenie kart.

WYSTRZELENIE MISJI:

1. Zadeklaruj akcję startu Misji.
2. Wybierz Cel.
3. Policz Punkty Silników (możesz użyć efektu kart **podczas startu**).
4. Przemieść znacznik Rakiety (możesz użyć efektu kart **podczas startu**).
5. Potasuj talię kart Powodzenia Misji.
6. Dobieraj karty Powodzenia Misji (Przerwanie/Niepowodzenie/Powodzenie).
7. Zakończ swoją turę.