

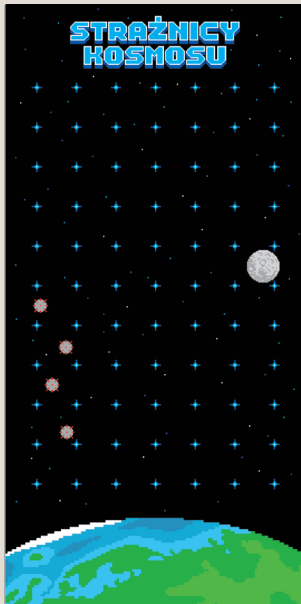
***** INSTRUKCJA *****

STRAŻNICY KOSMOSU

Odległa przyszłość. Ludzkości udało się skolonizować planety w bliższych i dalszych galaktykach. Niestety wraz z ekspansją pojawili się także kosmiczni najeźdźcy chcący zniszczyć siedziby ludzkie. W celu obrony przed nimi została powołana specjalna brygada Strażników Kosmosu, którzy podrywają swoje myśliwce, ilekroć do kolonii zbliża się niebezpieczeństwo. Pilot, który najbardziej się wykaże w walce z najeźdźcami, zostanie odznaczony przez ministra spraw kosmicznych Złotym Orderem Honoru.

ELEMENTY GRY

Plansza



66 żetonów najeźdźców:

56 potworów (o wartości od 1 do 5)



x 11 x 11 x 11 x 11 x 12

5 dwuczęściowych statków dowodzenia



x 5 x 5

4 znaczniki rakiet w 4 kolorach

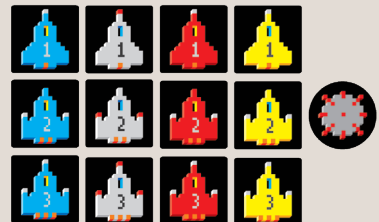


4 znaczniki doładowania w 4 kolorach



13 naklejek:

12 myśliwców, 1 mina



8 drewnianych kwadratowych pionków w 4 kolorach (po 2 w każdym kolorze)



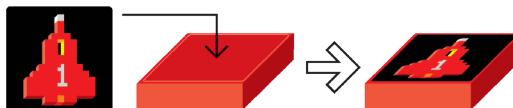
1 okrągły drewniany pionek



Do gry dołączyliśmy **naklejkę**, dzięki której możesz podpisać swój egzemplarz gry.

Przed pierwszą rozgrywką należy **umieścić naklejki na pionkach**: **czerwone** myśliwce na **czerwonych** pionkach, **żółte** myśliwce na **żółtych** pionkach itd.

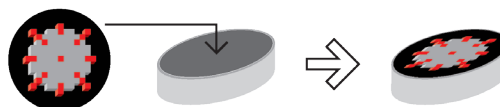
✖ Na jednym pionku należy umieścić naklejkę ze **słabym myśliwcem** (z cyfrą 1).



✖ Na drugim pionku należy umieścić 2 naklejki: z jednej strony ze **średnim myśliwcem** (z cyfrą 2), a z drugiej z **mocnym myśliwcem** (z cyfrą 3).



✖ Na szarym pionku należy umieścić naklejkę przedstawiającą **minę**.




CEL GRY

Gracze wcielają się w role pilotów gwiazdnych myśliwców, których zadaniem jest obrona planety przed inwazją kosmicznych najeźdźców. **Piloci chcą zestrzelić jak najwięcej potworów i statków dowodzenia. Im więcej oczu ma zestrzelony potwór, tym więcej punktów gracz zdobędzie.** W obronie planety pomoże graczom **mina** krążąca po orbicie – najeźdźca po zetknięciu się z nią ulegnie zniszczeniu. Zwycięzcą zostanie pilot, który zdobędzie największą liczbę punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY


A Planszę rozłóżcie na środku stołu.

B Wszystkie **żetony najeźdźców** odwróćcie obrazkami do dołu, wymieszajcie je i ułóżcie w kilku stosach obok planszy. Będziemy je nazywać **stosami najeźdźców**.

C W 4 rzędach, powyżej Księżyca , rozłóżcie **żetony potworów** (obrazkami do góry) wzięte z góry **stosów najeźdźców**.

Uwaga! Jeśli traficie na **żeton z połową statku dowodzenia**, odłóżcie go z boku i weźcie kolejny żeton z góry stosu. Po rozłożeniu żetonów potworów na planszy statki dowodzenia umieśćcie losowo w **stosach najeźdźców** (obrazkami do dołu).

D Gracz, który ostatnio leciał samolotem (lub gracz najmłodszy), bierze **1 słaby myśliwiec** (z cyfrą 1) w dowolnym kolorze i kładzie go na dowolnym pustym polu w **najniższym rzędzie**. Następnie kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) robią to samo. Pozostałe słabe myśliwce odłóżcie do pudełka.

E Gracz, który jako ostatni umieścił swój myśliwiec na planszy, bierze **minę** i kładzie ją na jednym z 4 pól z symbolem miny .

F **Znaczniki rakiet** w kolorach waszych myśliwców połóżcie obok planszy. Pozostałe rakiety odłóżcie do pudełka.

Dwustronne myśliwce (z cyframi 2 i 3) oraz **znaczniki doładowania** odłóżcie do pudełka. Wykorzystywane są one w wariantcie opisanym na końcu instrukcji.

Przygotowanie gry dla 3 osób:



----- PRZEBIEG ROZGRYWKI -----

Grę rozpoczyna osoba, która jako pierwsza położyła na planszy swój myśliwiec. Następnie rozgrywka przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury gracz wykonuje 3 działania (w poniższej kolejności).

1. Przesunięcie myśliwca
2. Oddanie strzału
3. Przesunięcie miny

1. PRZESUNIĘCIE MYŚLIWCA

Gracz może (ale nie musi) **przesunąć swój myśliwiec o dowolną liczbę pól w wybranym kierunku**. Myśliwiec nie może skręcać podczas przesuwania. Może przelatywać i zatrzymywać się tylko na pustych polach. Myśliwiec zawsze skierowany jest przodem w kierunku góry planszy.



2. ODDANIE STRZAŁU

Niezależnie od tego, czy gracz przesunął swój myśliwiec, czy nie, **musi oddać strzał**.

Strzał trafia w pierwszy obiekt znajdujący się przed nim. W zależności od tego, w co gracz trafi, mogą wystąpić następujące sytuacje:



Trafienie potwora:

- ✖ Gracz zdobywa trafionego potwora i kładzie przed sobą (obrazkiem do góry).
- ✖ **Liczba oczu potwora** oznacza **liczbę punktów**, którą gracz może za niego otrzymać na koniec gry.



Trafienie nieuszkodzonego statku dowodzenia (złożonego z 2 żetonów):

- ✖ Gracz usuwa z planszy trafioną część statku dowodzenia i odkłada ją do pudełka.
- ✖ Statek został uszkodzony, ale wciąż bierze udział w inwazji – druga część zostaje na swoim miejscu.
- ✖ Gracz nie zdobywa punktów za częściowe uszkodzenie statku dowodzenia.

Trafienie uszkodzonego statku dowodzenia (złożonego z 1 żetonu):



- ✖ Gracz zdobywa trafioną część statku i kładzie przed sobą (obrazkiem do góry).
- ✖ Na koniec rozgrywki gracz może za nią otrzymać **10 punktów**.



Trafienie myśliwca innego gracza:

- ✖ Trafiony myśliwiec pozostaje na swoim miejscu.
- ✖ Gracz bierze od trafionego gracza 1 żeton najeźdźcy o najniższej wartości i kładzie go przed sobą (obrazkiem do góry).

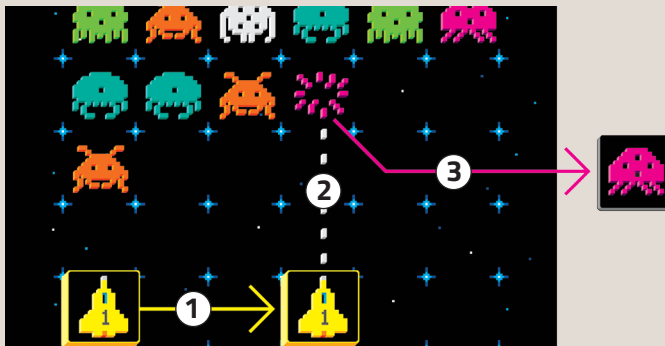


Trafienie miny:

- ✖ Nic się nie dzieje. Jest to mina przeciwko najeźdźcom i wybuchnie tylko po zetknięciu z nimi.


Przykład przesunięcia i oddania strzału:

- 1 Gracz przesuwa swój myśliwiec o 3 pola w prawo.
- 2 Następnie oddaje strzał. Trafiał różowego potwora.
- 3 Gracz zdobywa trafionego potwora i kładzie go przed sobą (obrazkiem do góry).



Jeśli zostanie usunięty **ostatni najeźdźca w danej kolumnie**, **wszystkich najeźdźców** należy przesunąć o 1 pole w dół. Następnie **przybywają posiłki najeźdźców** (patrz: PRZYBYCIE POSIŁKÓW NAJEŹDŹCÓW, str. 7).

3. PRZESUNIĘCIE MINY

Na koniec swojej tury gracz może (ale nie musi) **przesunąć minę o 1 pole w prawo**. Jeśli mina zostanie przesunięta poza planszę, gracz wprowadza ją ponownie do gry na jednym z 4 pól z symbolem miny .

Uwaga! Gracz **nie może** przesunąć miny na pole z myśliwcem.



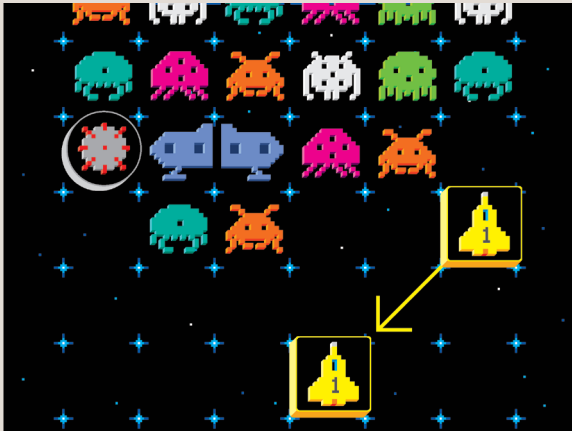
Jeśli gracz przesunie minę **na pole z najeźdźcą** (potworem lub statkiem dowodzenia), **mina wybuchła!** Minę i zniszczonego najeźdźcę należy odłożyć do pudełka. Nikt nie zdobywa punktów za wybuch miny.

Jeśli gracz przesunie minę na pole z nieuszkodzonym statkiem dowodzenia, statek traci część trafioną miną. Minę i zniszczoną część statku należy odłożyć do pudełka. Druga część statku pozostaje na swoim miejscu.

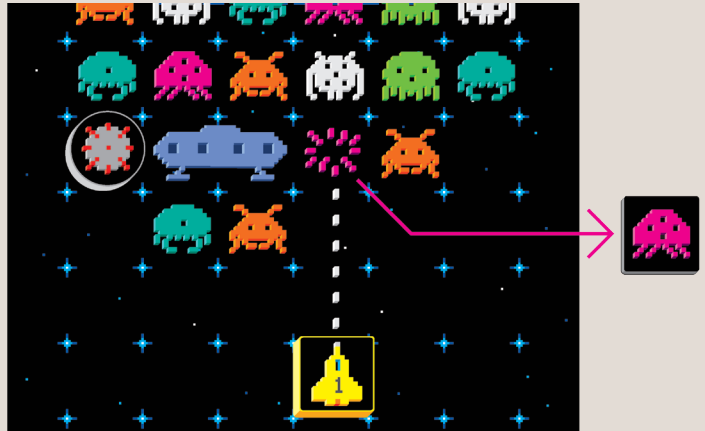
Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony.

Przykład tury gracza:

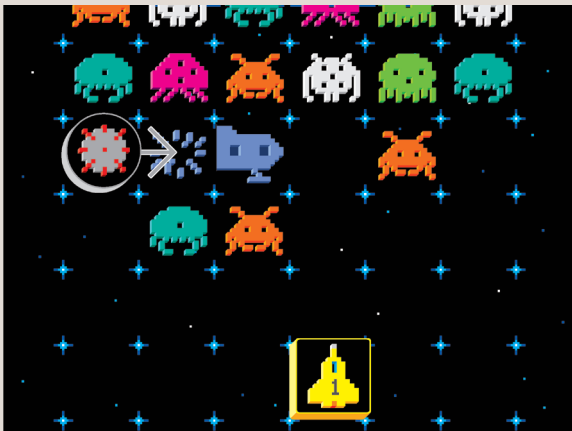
① **Gracz** przesuwa swój myśliwiec.



② Oddaje strzał i niszczy **różowego** potwora. Zabiera go i kładzie przed sobą (obrazkiem do góry).



③ **Gracz** przesuwa minę. Trafia w statek dowodzenia, niszcząc jego 1 fragment. Mina i zniszczony fragment statku odkładane są do pudełka.



PUSTA KOLUMNA

Po usunięciu ostatniego najeźdźcy w dowolnej kolumnie gracze wykonują poniższe działania:

- ✚ Wszystkich najeźdźców znajdujących się na planszy **przesuwają o 1 pole w dół**.
- ✚ **Przybywają posiłki najeźdźców**. Na pola w najwyższym rzędzie planszy kładą nowych najeźdźców – wziętych ze stosów najeźdźców. Układani są oni od lewej do prawej strony.

Jeśli gracz trafi na żeton z **połową statku dowodzenia**, odkładają go na bok – będzie tam czekać na brakującą połowę statku. Gdy ta się pojawi, statek dowodzenia złożony z 2 pasujących żetonów umieszczany jest w najwyższym rzędzie.

Jeśli nie ma już miejsca na statek dowodzenia (zostało tylko 1 puste pole w najwyższym rzędzie), odkładany jest on obok planszy – będzie tam czekać na następne przybycie posiłków najeźdźców. Wówczas zostanie umieszczony na 2 pierwszych polach najwyższego rzędu.

- ✚ Przybycie posiłków kończy się, gdy zostanie zapełniony najwyższy rząd planszy albo gdy zabraknie żetonów w stosach najeźdźców.

Przykład:

① Gracz zestrzelił ostatniego najeźdźcę w kolumnie.

② Wszyscy najeźdźcy na planszy przesuwani są o 1 pole w dół.



- 3 **Przybywają posiłki najeźdźców.** W najwyższym rzędzie gracz układa nowe żetony wzięte ze stosów najeźdźców. Po wyłożeniu 2 żetonów (białego i zielonego) gracz trafił na połowę statku dowodzenia. Odkłada go obok planszy i bierze kolejne żetony ze stosów.



- 4 Gracz wyłożył kolejny żeton, tym razem **turkusowy**. Następnym żetonem wziętym ze stosów jest połowa statku dowodzenia. Pasuje do połowy statku leżącego obok planszy, gracz umieszcza więc cały statek dowodzenia na planszy. Następnie dokłada ostatni żeton – **pomarańczowy**.



Jeżeli w dowolnym momencie gry **najeźdźca zderzy się z miną lub myśliwcem**, gracze wykonują poniższe działania:

✚ **Zderzenie najeźdźcy z miną**

Mina wybuchła i niszczy najeźdźcę – należy je odłożyć do pudełka. Nikt nie zdobywa punktów.

✚ **Zderzenie najeźdźcy z myśliwcem**

Myśliwiec i najeźdźca zostają zniszczeni. Minę należy odłożyć do pudełka, a myśliwiec obok planszy. Nikt nie zdobywa punktów.

Gracz, którego myśliwiec został zniszczony, **może wrócić do gry w swojej następnej turze**. W tym celu musi **zapłacić 10 punktów** – odkłada do pudełka żetony zdobytych najeźdźców warte 10 punktów (jeśli zapłaci więcej, nie otrzyma reszty). Następnie gracz umieszcza swój myśliwiec na dowolnym polu w najniższym rzędzie. Jeśli gracz nie może zapłacić 10 punktów, aby wrócić na planszę, odpada z gry.

RAKIETA



Gracz może w swojej turze kupić raketę w swoim kolorze. **Uwaga!** Jeśli się na to zdecyduje, będzie to jedyna rzecz, którą robi w swojej turze.

- ✖ Gracz płaci za raketę **10 punktów** – odkłada do pudełka żetony zdobytych najeźdźców warte 10 punktów (jeśli zapłaci więcej, nie otrzyma reszty).
- ✖ Zakupioną raketę gracz kładzie przed sobą na stole.
- ✖ Tura gracza się kończy.

Do czego służy rakietka?

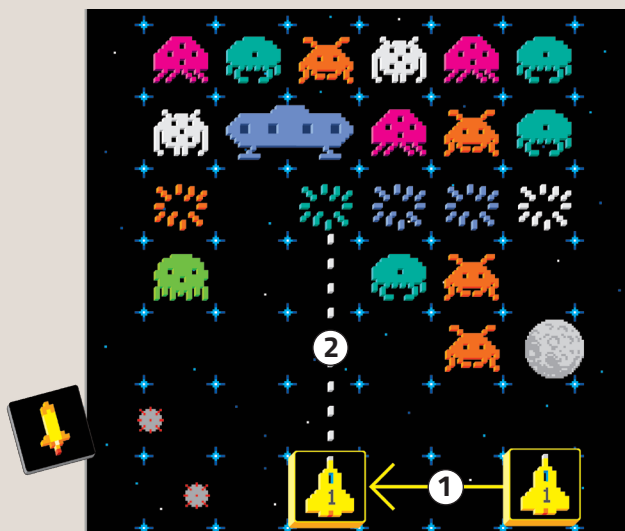
- ✖ Gracz może wykorzystać raketę **w swojej dowolnej turze** (z wyjątkiem tury, w której ją kupił).
- ✖ **Zamiast normalnego strzału gracz odpala raketę**. Niszczy ona cały rząd najeźdźców.
- ✖ Gracz zdobywa **wszystkich najeźdźców** znajdujących się **w rzędzie trafionym przez raketę**. Kładzie ich przed sobą obrazkami do góry.
Uwaga! Jeśli w trafionym rzędzie jest nieuszkodzony statek dowodzenia, gracz zdobywa 1 z jego żetonów, a drugi odkłada do pudełka.
- ✖ Następnie gracz **przesuwa w dół o 1 pole** wszystkich najeźdźców znajdujących się powyżej trafionego rzędu.
- ✖ **Przybywają posiłki najeźdźców** (patrz: str. 7).
- ✖ Po jednokrotnym wykorzystaniu rakietka jest odkładana do pudełka.

Uwaga! Rakietka **nie może** być wykorzystana w celu zniszczenia rzędu, w którym jest myśliwiec innego gracza.

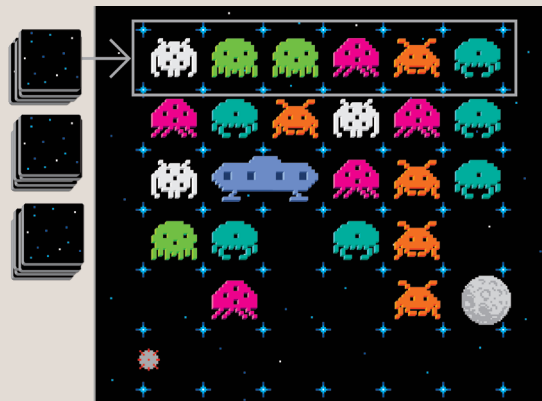
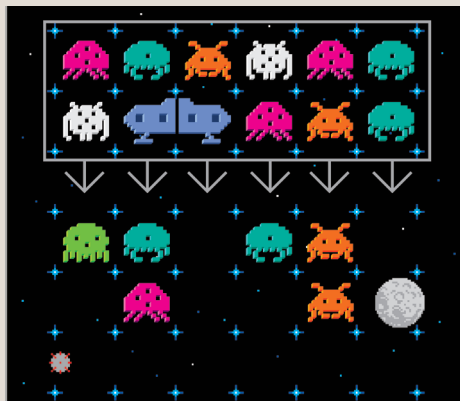
Przykład:

W jednej z wcześniejszych tur **gracz** kupił raketę – teraz postanowił z niej skorzystać.

- 1 **Gracz** przesuwą swój myśliwiec.
- 2 Następnie, zamiast oddać normalny strzał, **gracz** odpala raketę. Zdobywa wszystkich najeźdźców z trafionego rzędu (połowę statku dowodzenia odkłada do pudełka, drugą zdobywa).



Wszyscy najeźdźcy znajdujący się nad zniszczonym rzędem przesuwani są o 1 pole w dół. Następnie przybywają posiłki najeźdźców.



KONIEC GRY

Gra może się zakończyć na 3 sposoby:

- 1 Gdy usunięty z planszy zostanie **ostatni najeźdźca**.
- 2 Gdy w następujących po sobie turach **wszyscy gracze nie trafią w żaden cel** (najeźdźcę lub myśliwiec innego gracza).

W obu przypadkach graczom udało się ochronić planetę przed inwazją, przystępują do liczenia punktów za zdobyte żetony najeźdźców:

☒ każde oko na żetonach potworów = **1 punkt**,

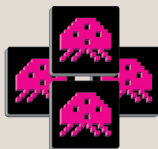
☒ każdy fragment statku dowodzenia = **10 punktów**.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład: W trakcie rozgrywki gracz zdobył następujące żetony najeźdźców:



$3 \times 5 \text{ pkt} = 15 \text{ pkt}$



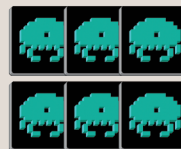
$4 \times 4 \text{ pkt} = 16 \text{ pkt}$



$2 \times 3 \text{ pkt} = 6 \text{ pkt}$



$5 \times 2 \text{ pkt} = 10 \text{ pkt}$



$6 \times 1 \text{ pkt} = 6 \text{ pkt}$



$3 \times 10 \text{ pkt} = 30 \text{ pkt}$

Gracz zdobył w sumie 83 punkty.


- 3 Gdy dowolny **najeźdźca doleci do planety**, czyli przekroczy dolny rząd. W takim przypadku najeźdźcom udaje się przeprowadzić inwazję, a wszyscy gracze przegrywają (nie należy podliczać punktów).

----- WARIANT ZAAWANSOWANY -----

Po kilku rozgrywkach w wersję podstawową możecie zagrać w wariant zaawansowany. Będziecie mogli ulepszać swoje myśliwce i doładowywać ich baterie.

Podczas przygotowania gry każdy gracz otrzymuje dodatkowe elementy w odpowiednim kolorze:

✖ **dwustronny pionek myśliwca** – gracz kładzie go przed sobą średnim myśliwcem (z cyfrą 2) do góry,

✖ **znacznik doładowania** – gracz kładzie go przed sobą pustą baterią  do góry.

Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

ULEPSZENIE MYŚLIWCA


Gracz może w swojej turze ulepszyć myśliwiec. **Uwaga!** Jeśli zdecyduje się na to, **będzie to jedyna rzecz, którą zrobi w swojej turze.**

✖ Gracz płaci za to **10 punktów** – odkłada do pudełka odpowiednie żetony zdobytych najeźdźców warte 10 punktów (jeśli zapłaci więcej, nie otrzyma reszty).

✖ **Jeśli gracz ulepsza słaby myśliwiec (z cyfrą 1)**, odkłada go do pudełka, a na jego miejsce kładzie dwustronny pionek średnim myśliwcem (z cyfrą 2) do góry.

✖ **Jeśli gracz ulepsza średni myśliwiec (z cyfrą 2)**, odwraca go na drugą stronę, mocnym myśliwcem (z cyfrą 3) do góry.

✖ Tura gracza się kończy.

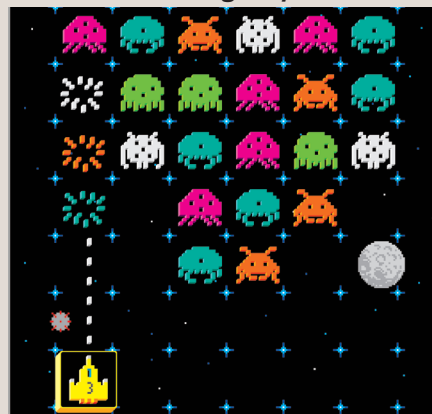
Uwaga! Średni myśliwiec  oddaje w turze gracza 2 strzały, a mocny myśliwiec  3 strzały.

Po oddaniu każdego strzału należy sprawdzić, czy nie zestrzelono ostatniego najeźdźcy w kolumnie. Jeśli tak się stanie, należy wykonać działania opisane w rozdziale PUSTA KOLUMNA, str. 7.

Strzał średniego myśliwca




Strzał mocnego myśliwca



DOŁADOWANIE

Gracz może w swojej turze doładować baterie myśliwca. **Uwaga!** Jeśli zdecyduje się na to, **będzie to jedyna rzecz, którą zrobi w swojej turze.**

- ✘ Gracz płaci za doładowanie **15 punktów** – odkłada do pudełka odpowiednie żetony zdobytych najeźdźców warte 15 punktów (jeśli zapłaci więcej, nie otrzyma reszty).
- ✘ Gracz odwraca swój znacznik doładowania symbolem pełnej baterii  do góry.
- ✘ Tura gracza się kończy.

Po doładowaniu myśliwiec podczas przesuwania **może oddać dodatkowy strzał** odpowiadający jego wielkości:

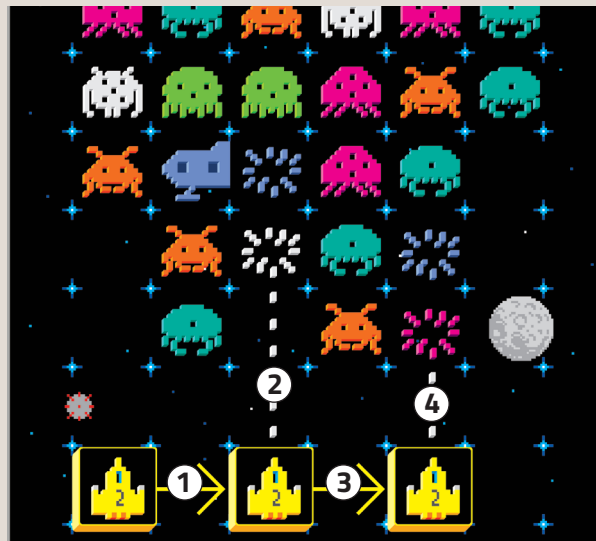
- słaby myśliwiec wykonuje 1 dodatkowy strzał,
- średni myśliwiec wykonuje 2 dodatkowe strzały,
- mocny myśliwiec wykonuje 3 dodatkowe strzały.

✘ Po wykonaniu dodatkowego strzału znacznik doładowania jest odkładany do pudełka.

Przykład:

Gracz w trakcie gry rozbudował swój słaby myśliwiec do średniego oraz doładował jego baterie – pora zrobić z nich użytek!

- 1 Gracz przesuwa swój myśliwiec o 4 pola w prawo. Po przesunięciu o 2 pola postanowił wykorzystać doładowanie.
- 2 Jest to średni myśliwiec, oddaje więc 2 strzały. Trafia białego potwora i statek dowodzenia (potwora kładzie obok siebie, a zniszczony fragment statku odkłada do pudełka). Znacznik doładowania również odkłada do pudełka.
- 3 Gracz kontynuuje przesuwanie myśliwca (nie może zmieniać kierunku). Ponownie przesuwa o 2 pola w prawo.
- 4 Po zakończeniu przesuwania myśliwca gracz ponownie oddaje 2 strzały. Zdobywa różowego potwora i uszkodzony statek dowodzenia (kładzie je przed sobą).



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl ■ [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) ■ [@nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełeczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl
© 2020 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2020 Néstor Romeral Andrés

Autor: Néstor Romeral Andrés
Ilustracje: Przemysław Fornal
Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak

Redakcja: Michał Zwierzyński
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Projekt graficzny i DTP: Przemysław Fornal
Korekta: Zuzanna Laskowska