



ANDROMEDA



Daleka przyszłość. Ludzkość dawno wyginęła, a jej miejsce zajęły liczne nowe rasy, które przybyły z przeróżnych zakątków wszechświata lub wyewoluowały z mieszkańców Układu Słonecznego. Pokój we wszechświecie utrzymywany jest przez Galaktyczną Radę Starszych, która pilnuje, aby wszelkie sytuacje konfliktowe były gaszone w zarodku. Jednak to tylko pozory – każda rasa dąży do wynalezienia technologii i zdobycia wiedzy, które pozwolą jej na przejęcie ostatecznej kontroli nad wszechświatem.



Niespodziewanie na radarach pojawia się ogromny statek, którego sygnał rozpoznawczy nie pasuje do żadnego ze znanych schematów. Wielokrotne próby kontaktu także pozostają bez odzewu, a obserwatorzy raportują o licznych uszkodzeniach jednostki i sugerują, że może to być wrak statku należącego do starożytnej cywilizacji. Świadczyć o tym ma między innymi widoczna na burtach nazwa „Andromeda”, tak daleka od wszelkich oznaczeń stosowanych obecnie.

Władcy poszczególnych ras, widząc możliwość zdobycia antycznej technologii, która może przechylić szalę zwycięstwa na ich stronę, palą się do zorganizowania wyprawy badawczej. Jednak Galaktyczna Rada Starszych decyduje, że jednostka zostanie zbadana przez wspólną wyprawę złożoną z przedstawicieli różnych ras.

Wielki dzień nadszedł - w kierunku Andromedy wyruszają mniejsze i większe jednostki z badaczami. Wszystkim przyświeca ogólny cel zbadania starożytnego statku, jednak każda rasa ma swoje własne cele, które niekoniecznie muszą być tożsame z tym, co chcą osiągnąć inni.

Wyścig po wiedzę właśnie się rozpoczął.

OPIS GRY

Andromeda to strategiczna gra planszowa dla 2-4 graczy, w której każdy z uczestników prowadzi jedną z kosmicznych ras. Wraz z innymi graczami eksploruje statek starożytnej cywilizacji, zdobywając w ten sposób zapomniane dawno technologie, które pozwolą jego rasie zdominować wszechświat. Dodatkowo wykonuje powierzone przez zwierzchników zadania, które jeszcze bardziej przybliżają go do zwycięstwa.

CEL GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, który poprzez kontrolę pomieszczeń i realizację zadań jako pierwszy uzyska określoną liczbę punktów dominacji (PD).



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

11 kafli pomieszczeń



Znacznik pierwszego gracza

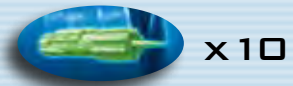


12 żetonów teleporterów
(po 3 w każdym z czterech kolorów)



x3

10 żetonów szczepionek



x10

31 kart zadań

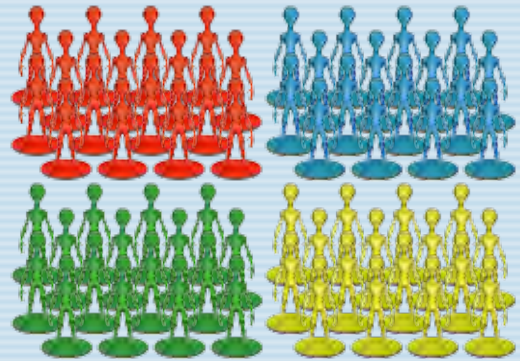


Przód



Tył

64 figurki badaczy
(po 16 w każdym z czterech kolorów)



8 kart technologii



Przód



Tył

13 kości rozkazów



8 kart ras



Przód



Tył

4 karty kolejności



4 karty pomocy



PRZYGOTOWANIE GRY

Gracze przygotowują grę zgodnie z poniższymi krokami:

UWAGA: Na **zielono** zostały zaznaczone zmiany, które dotyczą pierwszej rozgrywki. Kiedy gracze poznają podstawowe mechanizmy rządzące grą, mogą pominąć te akapity, aby jeszcze bardziej pogłębić wrażenia płynące z rozgrywki i zwiększyć liczbę dostępnych możliwości.

1. Spośród **kafli pomieszczeń** należy wybrać **Portal** i położyć go na środku stołu. Jeśli w rozgrywce biorą udział dwie osoby, spośród pozostałych kafli pomieszczeń należy usunąć **Zbrojownię** oraz **Laboratorium** i odłożyć je do pudełka (nie będą one wykorzystywane podczas rozgrywki).

Pozostałe kafle pomieszczeń należy wymieszać i rozłożyć **zakryte** dookoła Portalu tak, jak to pokazano poniżej:



Tak ułożone kafle pomieszczeń tworzą statek kosmiczny, który w trakcie rozgrywki będzie eksplorowany przez graczy.

Niewykorzystane kafle pomieszczeń należy bez podglądania odłożyć do pudełka.

2. Z talii **kart technologii** należy wyjąć kartę **Teleporter** i umieścić ją odkrytą obok statku. Pozostałe karty technologii należy potasować i wylosować z nich 3, które układa się odkryte obok karty **Teleporter**. Resztę kart należy odłożyć do pudełka.

Jeśli pośród odkrytych kart występuje technologia **Szczepionki**, wówczas obok tej karty należy położyć **żetony szczepionek**.

Sugerowany zestaw technologii na pierwszą rozgrywkę: Klonowanie, Szczepionki, Teleporter, Uniwersalne narzędzie.

3. Z potasowanej talii **kart ras** każdy gracz otrzymuje **dwie** zakryte karty. Wybiera **jedną** z nich, którą kładzie zakrytą przed sobą, a drugą odkłada do pudełka. Kiedy wszyscy gracze dokonają swoich wyborów, ujawniają swoje karty ras i odczytują na głos specjalne zdolności swoich ras.

Podczas pierwszej rozgrywki gracze otrzymują po jednej karcie rasy, którą kładą zakrytą przed

sobą. Podczas pierwszej partii rasy graczy nie posiadają żadnych specjalnych zdolności.

4. **Karty zadań** należy potasować, wylosować **6** i utworzyć z nich zakrytą **talie zadań ogólnych**. Następnie obok niej należy ułożyć 1 odkryte zadanie wylosowane z pozostałej puli zadań.

Pozostałe karty zadań tworzą **talie zadań osobistych**. Każdy gracz otrzymuje z niej po dwie zakryte karty. Każdy z graczy sprawdza swoje karty (nie ujawnia ich rywalom), wybiera jedną, którą zatrzymuje, a drugą odkłada na spód talii zadań osobistych.

Wskazówka: Sugerujemy, aby stosy zadań ogólnych i zadań osobistych umieścić możliwie najdalej od siebie, aby podczas rozgrywki nie myliły się one graczom.

5. Każdy gracz wybiera sobie kolor i otrzymuje **16 figurek badaczy** (w dalszej części określane mianem badaczy) oraz **3 żetony teleporterów** (w dalszej części określane mianem teleporterów) w swoim kolorze. Na pomieszczeniu startowym (Portalu) każdy gracz umieszcza po jednym swoim teleporterze.

W tym samym pomieszczeniu gracz umieszcza tyłu swoich badaczy, ilu wskazuje **zielona** liczba na jego karcie rasy.

Następnie każdy gracz umieszcza na swojej karcie rasy tyłu swoich badaczy, ilu wskazuje **pomarańczowa** liczba na tej karcie.

Pozostałe teleportery i figurki badaczy gracz umieszcza przed sobą na stole, gdzie tworzą one jego **osobistą pulę**.

6. Na środku stołu należy umieścić **kości rozkazów** w liczbie zależnej od liczby graczy:

2 graczy – 7 kości rozkazów
3 graczy – 10 kości rozkazów
4 graczy – 13 kości rozkazów

7. Obok przygotowanych kości rozkazów należy umieścić **karty kolejności** o odpowiednich wartościach:

2 graczy – karty z numerami 1 i 2
3 graczy – karty z numerami 1, 2 i 3
4 graczy – wszystkie 4 karty kolejności

8. Każdy gracz otrzymuje po jednej **karcie pomocy**.
9. Gracz, który najbardziej przypomina kosmitę, otrzymuje **znacznik pierwszego gracza**.



PRZYKŁADOWE ROZSTAWIENIE DLA 4 GRACZY (GRA PODSTAWOWA)



OPIS KARTY RASY

1. Nazwa
2. Zdolność rasy
3. Liczba badaczy startowym podczas rozpoczęcia gry
4. Liczba badaczy na karcie rasy podczas rozpoczęcia gry



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w grę **Andromeda** składa się maksymalnie z **7 rund**, może jednak zakończyć się wcześniej, jeśli dowolny z graczy zdobędzie określoną liczbę punktów dominacji i tym samym osiągnie zwycięstwo.

Poszczególne rundy gry dzielą się na następujące **fazy**, które rozgrywa się zgodnie z podaną kolejnością:

Faza 1 – Podział rozkazów

Faza 2 – Tury graczy

Faza 3 – Sprawdzenie punktów

Faza 4 – Porządkowanie

Gracze najpierw w całości rozgrywają jedną fazę, zanim będą mogli przejść do kolejnej.

Po zakończeniu fazy 4 obecna runda dobiega końca i rozpoczyna się następna, począwszy od fazy 1.

ZŁOTA ZASADA

Jeśli zasady związane z kartami lub pomieszczeniami stoją w sprzeczności z zasadami opisanymi w niniejszej instrukcji, wówczas reguły opisane na kartach i powiązane z pomieszczeniami mają pierwszeństwo.

FAZA 1 – PODZIAŁ ROZKAZÓW

W pierwszej fazie rundy pierwszy gracz rzuca wszystkimi dostępnymi kośćmi rozkazów (liczba dostępnych kości jest uzależniona od liczby graczy biorących udział w rozgrywce).

Jeśli na kościach wypadły więcej niż 3 **symbole zarazy** (☠), wówczas należy odłożyć na bok wszystkie kości z innymi wynikami oraz 3 kości z symbolami zarazy, a pozostałe wyniki zarazy należy przerzucić. Z otrzymanych w kolejnym rzucie wyników należy odłożyć na bok wszystkie kości z symbolami innymi niż zaraza, a kości z symbolem zarazy należy przerzucić ponownie. Czynność tę należy powtarzać do czasu, aż na dostępnych kościach będą widoczne maksymalnie 3 symbole zarazy.

Z tak otrzymanej **puli kości rozkazów** pierwszy gracz musi przygotować **ofertę**. W tym celu bierze kartę kolejności o najniższym dostępnym numerze i umieszcza na niej wybrane przez siebie kości rozkazów. Gracz może umieścić na karcie dowolną liczbę kości (nawet jedną), jednak po przygotowaniu oferty, w puli muszą pozostać kości rozkazów w ilości wynoszącej minimalnie dwukrotność liczby kart kolejności pozostałych w puli.

Tak przygotowaną ofertę pierwszy gracz prezentuje graczowi po swojej lewej, który może ją **przyjąć** lub **odrzuć**.

Jeśli gracz **przyjmuje** ofertę, umieszcza przed sobą kartę kolejności wraz ze wszystkimi znajdującymi się na niej kośćmi rozkazów, a następnie dobiera spośród pozostałych kości rozkazów jedną wybraną przez siebie kość.

Jeśli gracz **odrzuca** ofertę, wówczas jest ona prezentowana następnemu graczowi po lewej, który także może ją przyjąć lub odrzucić.

Jeśli oferta wróci do gracza, który ją przygotował, taki gracz **musi** ją przyjąć. Wówczas umieszcza przed sobą kartę kolejności wraz z kośćmi i dobiera do nich jedną z pozostałych kości rozkazów.

Jeśli oferta zostanie przyjęta przez gracza, który nie posiada znacznika pierwszego gracza, wówczas pierwszy gracz musi przygotować kolejną ofertę – bierze następną kartę kolejności o najniższym numerze, umieszcza na niej wybrane kości rozkazów, po czym prezentuje ofertę pierwszemu graczowi po swojej lewej, który jeszcze nie przyjął w tej rundzie żadnej oferty.

Jeśli oferta została przyjęta przez pierwszego gracza, a na środku pozostały kości i karty kolejności, wówczas nową ofertę przygotowuje najbliższy gracz bez karty kolejności siedzący na lewo od pierwszego gracza.

UWAGA: W momencie przyjęcia oferty z kartą kolejności „1” gracz NIE otrzymuje znacznika pierwszego gracza! Znacznik ten jest przekazywany dopiero w fazie porządkowania, która następuje pod koniec rundy.

Kiedy na stole pozostanie już tylko jedna karta kolejności, bierze ją gracz, który w tej rundzie jeszcze nie przyjął żadnej oferty. Razem z tą kartą zabiera **wszystkie** kości rozkazów, które pozostały w puli.



FAZA 2 – TURY GRACZY

Drugą fazą rundy są tury poszczególnych graczy, rozgrywane zgodnie z rosnącą wartością kart kolejności. Jako pierwszy swoją turę rozgrywa gracz z kartą o wartości „1” – wykonuje on wszystkie swoje czynności, a po nim przychodzi kolej gracza z następną kartą kolejności.

Tura gracza dzieli się na następujące kroki:

1. Zaraza
2. Wykonanie akcji
3. Sprawdzenie zadań

1. Zaraza



Za każdą posiadaną kość rozkazu z symbolem zarazy (☣) gracz musi usunąć jednego swojego badacza obecnego na statku. Usuwany badacz jest odkładany do osobistej puli gracza. Jeśli gracz nie ma na statku żadnych badaczy, wówczas nikogo nie usuwa.

Po rozpatrzeniu zarazy gracz usuwa ze swojej karty kolejności kości z wynikiem zarazy i odkłada je na środek stołu.

Przed zarazą gracz może obronić się przy pomocy żetonów szczepionek (jeśli je posiada) – za każdy jeden odrzucony żeton szczepionki gracz może anulować jeden wynik zarazy. Zużyte żetony szczepionek są odkładane obok karty technologii *Szczepionki*.

UWAGA: Kości z wynikiem zarazy zawsze muszą zostać użyte jako zaraza. Nie można ich nigdy wykorzystać do rozpatrzenia innych efektów (np. kart zadań czy zdolności rasy).

2. Wykonanie akcji

W tym kroku swojej tury gracz może wykonać dowolną liczbę akcji związanych z posiadanymi przez niego kośćmi rozkazów i zajmowanymi pomieszczeniami. Każda kość rozkazu może zostać użyta tylko jeden raz, a gracz musi zakończyć jedną akcją, zanim będzie mógł wykonać kolejną.

Gracz nie musi wykorzystać wszystkich posiadanych kości rozkazów – może dobrowolnie zrezygnować z rozpatrywania dowolnej ich ilości. Wówczas usuwa je ze swojej karty kolejności i odkłada je na środek stołu.

AKCJE ZWIĄZANE Z KOŚCIAMI ROZKAZÓW



Pełne szkolenie:

Gracz może **wyszkolić** do 2 swoich badaczy. W takim przypadku bierze ze swojej osobistej puli maksymalnie 2 badaczy i umieszcza ich na swojej karcie rasy.



Wezwanie wsparcia:

Gracz może **wezwać** na statek do 2 swoich badaczy. W takim przypadku bierze ze swojej karty rasy maksymalnie 2 badaczy i umieszcza ich na statku w dowolnych pomieszczeniach, w których znajdują się jego teleportery.

Jeśli gracz ma na planszy kilka teleporterów, to podczas każdego przyzywania jednostek (czy to z kości rozkazów, czy z innej akcji) może rozdzielić swoich wezwanych badaczy pomiędzy dowolną liczbę pomieszczeń, w których znajdują się jego teleportery.



Improwizacja:

Gracz wybiera jedną z opcji:

- szkoli 1 badacza (przesuwa go z osobistej puli na kartę rasy) **ALBO**
- wzywa 1 badacza na statek (przenosi go ze swojej karty rasy do dowolnego pomieszczenia, w którym znajduje się jego teleporter).



Ruch:

Gracz może wykonać maksymalnie 3 ruchy swoimi badaczami. W ramach jednego ruchu gracz może poruszyć jednego obecnego na statku badacza do sąsiedniego, **odkrytego** pomieszczenia.

Za sąsiednie są uważane pomieszczenia, które stykają się ze sobą bokami, natomiast pomieszczenia ułożone na ukos od siebie nie sąsiadują ze sobą.

W ramach ruchu gracz nie może wchodzić swoimi badaczami do zakrytych pomieszczeń. Te muszą zostać najpierw **odkryte**.



Skorzystanie z technologii

Gracz używa jednej z dostępnych kart technologii znajdujących się w grze.

Po użyciu karty technologii gracz przekręca ją o 90 stopni w lewo, zaznaczając w ten sposób, że została ona zużyta i nie można z niej już skorzystać w tej rundzie.

Po wykonaniu akcji związanej z kością rozkazu, gracz usuwa kość ze swojej karty kolejności i odkłada ją na środek stołu.

Zamiast wykorzystywać kość rozkazu zgodnie z jej wynikiem, gracz może ją po prostu odłożyć na środek stołu i wykonać 1 ruch dowolnym swoim badaczem obecnym na statku.



ODKRYWANIE POMIESZCZEŃ

Aby móc poruszyć się do kolejnych pomieszczeń dostępnych na statku, gracze muszą je najpierw odkryć poprzez wykonanie **akcji eksploracji**.

W tym celu gracz musi wskazać jedno odkryte pomieszczenie, w którym ma co najmniej jednego swojego badacza (z tego pomieszczenia dokonuje odkrycia) oraz jedno sąsiadujące z nim zakryte pomieszczenie (to pomieszczenie będzie odkrywane). Następnie gracz usuwa ze swojej karty kolejno jedną niewykorzystaną kość akcji (nie wykonuje przy tym akcji związanej z daną kością) i odkłada ją na środek stołu.

Po tym gracz odwraca kafel pomieszczenia na drugą stronę (odkrywa go), a następnie przestawia na niego jednego swojego badacza, zabranego z pomieszczenia, z którego dokonywał odkrycia.

AKCJE ZWIĄZANE Z POMIESZCZENIAMI

W trakcie swojej tury gracz może wykonywać także akcje powiązane z pomieszczeniami, w których znajdują się jego badacze. W swojej turze gracz może wykonać **tylko jedną akcję związaną z pomieszczeniami**. Akcja ta może być wykonana przed akcjami związanymi z kośćmi rozkazów, po tych akcjach lub pomiędzy nimi.

Aby móc wykonać akcję związaną z pomieszczeniem, gracz musi je **kontrolować** – tzn. musi tam mieć więcej badaczy niż każdy z pozostałych graczy.

Dane pomieszczenie może zostać wykorzystane nawet kilka razy podczas jednej rundy – np. jeśli kontrola nad pomieszczeniem ulegnie zmianie albo w wyniku efektu gry gracz będzie miał możliwość użycia dowolnego pomieszczenia.

3. Sprawdzenie zadań






W ostatnim kroku swojej tury gracz sprawdza, czy nie spełnił warunków opisanych na kartach zadań ogólnych lub zadań osobistych.

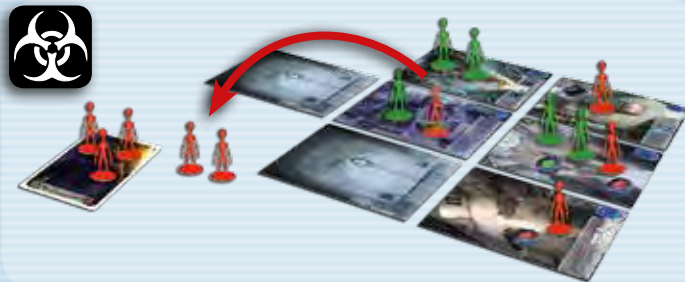
Jeśli tak się stało, gracz zabiera (w przypadku zadania ogólnego) lub ujawnia (w przypadku zadania osobistego) odpowiednią kartę, płaci wyszczególniony na niej koszt (zapisany w formie jednej lub więcej czerwonych sylwetek badaczy po lewej stronie karty) i kładzie ją odkrytą przed sobą obok swojej karty rasy. Od teraz karta ta zapewni graczowi punkty dominacji niezbędne do wygranej.


Poświęcenie badaczy następuje po sprawdzeniu warunku zadania. Innymi słowy, gracz może do opłacenia kosztu wykorzystać badacza, który był potrzebny do spełnienia warunku opisanego na karcie zadania.

Jeśli gracz jest w stanie zrealizować kilka zadań, wówczas realizuje je w wybranej przez siebie kolejności, a po poniesieniu kosztu za jedno zadanie sprawdza, czy nadal jest w stanie zrealizować kolejne. W jednej turze gracz może zrealizować dowolną liczbę zadań.


Przykład tury gracza:

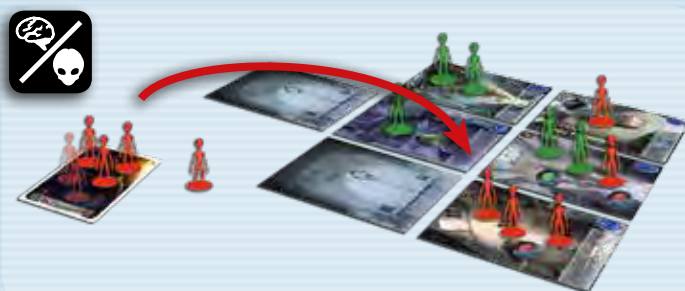
W fazie podziału rozkazów Stanisław przyjął ofertę złożoną z następujących kości , ,  i . W swojej turze najpierw musi rozpatrzyć zarazę (). W związku z tym usuwa jednego ze swoich badaczy obecnych na statku i odkłada go do swojej puli.




Następnie wykonuje Pełne szkolenie () i szkoli 2 badaczy – bierze ze swojej puli 2 badaczy i umieszcza ich na swojej karcie rasy.



Następnie korzysta z Improwizacji () i wybiera wezwanie 1 badacza. Jednak w związku z tym, że kontroluje Maszynownię, wykonując akcję związaną z tym pomieszczeniem wzywa na statek nie jednego, a dwóch badaczy – zabiera ich ze swojej karty rasy i umieszcza w pomieszczeniu, w którym znajduje się jego teleporter.



Na koniec używa Ruchu () do odkrycia nowego pomieszczenia, dlatego po odkryciu kafła porusza na niego tylko jednego swojego badacza.



FAZA 3 – SPRAWDZENIE PUNKTÓW

W tej fazie gracze sprawdzają, czy któryś z nich nie posiada minimalnej liczby punktów dominacji niezbędnych do wygranej. Jest ona uzależniona od liczby osób biorących udział w rozgrywce:

Liczba graczy	Liczba PD niezbędnych do zwycięstwa
2	8
3	7
4	6

Gracze otrzymują punkty za zadania zrealizowane w trakcie gry oraz za kontrolowanie poszczególnych pomieszczeń.

Gracz kontroluje dane pomieszczenie, jeśli ma w nim więcej badaczy niż dowolny z przeciwników. W przypadku remisu gracze dzielą liczbę punktów na liczbę remisujących graczy i zaokrąglają ją w dół.

Jeśli w tym kroku żaden z graczy nie posiada wymaganej do zwycięstwa liczby punktów dominacji, gracze przechodzą do fazy porządkowania.

UWAGA: W trakcie gry punkty zgromadzone przez graczy nie są kumulowane – zamiast tego ich liczbę sprawdza się na koniec rundy. O ile gracze nie mogą utracić punktów za zrealizowane zadania, o tyle kontrola nad poszczególnymi pomieszczeniami może zmieniać się w każdej rundzie, co wpływa na posiadane przez graczy punkty dominacji.

FAZA 4 – PORZĄDKOWANIE

W fazie porządkowania wykonuje się następujące czynności:

- Zużyte karty technologii są obracane z powrotem do pionu.
- Z talii zadań ogólnych odkrywa się jedną nową kartę.
- Znacznik pierwszego gracza jest przekazywany do następnej osoby po lewej.
- Jeśli gracz w tej rundzie zrealizował zadanie osobiste, wówczas dobiera z talii zadań osobistych 2 nowe karty. Jedną z nich zatrzymuje (to jego nowe zadanie osobiste), a drugą odkłada na spód talii. Treść zatrzymanej karty gracz zachowuje w tajemnicy przed przeciwnikami.
- Jeśli gracz nie zrealizował w tej rundzie zadania osobistego, wówczas może odrzucić posiadane obecnie zadanie osobiste (odkłada je wówczas na spód talii zadań osobistych), a na jego miejsce dobrać nowe z wierzchu talii. Gracz może w danej rundzie dokonać tylko jednej takiej wymiany.

OPIS KAFLA POMIESZCZENIA



1. Akcja pomieszczenia (może jej użyć gracz kontrolujący pomieszczenie).
2. Minimalna liczba badaczy, potrzebna do zdobycia kontroli nad pomieszczeniem.
3. PD, które na koniec 3 fazy zdobywa gracz kontrolujący pomieszczenie.

OPIS KARTY ZADANIA



1. Nazwa.
2. Warunki wykonania zadania.
3. Ilość badaczy, których gracz musi poświęcić, aby wykonać zadanie.
4. PD za wykonane zadanie.



KONIEC GRY

Rozgrywka w **Andromedę** może zakończyć się na jeden z dwóch sposobów:

- Na koniec dowolnej rundy, w której co najmniej jeden z graczy będzie posiadał wskazaną liczbę punktów zwycięstwa.
- Wraz z końcem 7 rundy (kiedy z talii zadań ogólnych nie można odkryć nowej karty zadania).

Gracz, który zdobył najwięcej punktów dominacji, zostaje zwycięzcą – pozyskuje ze statku kosmicznego wiedzę i technologię, które pozwolą jego rasie zdobyć przewagę nad innymi mieszkańcami kosmosu.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada więcej punktów za kontrolę pomieszczeń.

Jeśli gracze nadal remisują, wspólnie dzielą się zgromadzonymi materiałami i razem dominują galaktykę (przynajmniej do czasu pojawienia się kolejnej okazji na zdobycie przewagi nad rywalem).

POZOSTAŁE ZASADY

W tej części instrukcji znajduje się dokładny opis wszystkich pomieszczeń oraz wyjaśnienie reguł, które nie zostały wspomniane w pierwszej części instrukcji.

OGRANICZENIA W LICZBIE ELEMENTÓW

Liczba badaczy i teleporterów, które gracz ma do dyspozycji w trakcie rozgrywki, jest ograniczona do elementów dostępnych w pudełku (16 badaczy i 3 teleportery). Jeśli w puli osobistej gracza skończą się badacze, wówczas nie może on szkolić nowych. Jeśli zaś gracz nie ma żadnych wyszkolonych badaczy, wówczas nie może przywoływać nikogo na planszę.

Po umieszczeniu na planszy trzeciego teleportera, gracz nadal może korzystać z karty technologii Teleporter, jednak nie zaowocuje to pojawieniem się na planszy nowego żetonu (jednak nadal wlicza się do realizacji zadań).

POŚWIĘCANIE

W celu zrealizowania większości zadań gracze muszą **poświęcać** swoich badaczy. Aby to zrobić, gracz musi usunąć ze statku dowolnego swojego badacza i odłożyć go do swojej puli (w późniejszej części gry może być on normalnie wyszkolony i wezwany na statek).

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Jan Zalewski

Okładka oraz grafiki: Piotr Rossa

Projekt graficzny: Mateusz Szupik

Kierownik projektu: Michał Walczak-Ślusarczyk

Instrukcja: Michał Walczak-Ślusarczyk

Korekta: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Wydawca: Galakta

Testerzy: Jan Bażyński, Maciej Biegański, Stanisław Błaszkiwicz, Maciej Brażewicz, Jan Czapiński, Maciej Czaplicki, Łukasz Derda, Urszula Drabińska, Robert Faber, Oskar Groblewski, Rob Jakubowski, Jan Jewuła, Ernest Kiedrowicz, Ola Kobyłecka, Cyryl Kocięcki, Ewa Łukowska, Zbigniew Łukowski, Karol Madaj, Jan Madejski, Filip Miłunski, Ewa Nekowska, Maciej Obszański, Lech Osiński, Patryk Pacewicz, Maciej Pasek, Karol Pietrowicz, Łukasz Pogoda, Anna Polkowska, Jakub Polkowski, Michał Rus, Marta Sandomierska, Piotr Siłka, Patryk Skut, Hanna Słomińska, Maciej Sorokin, Michał Stajszczak, Krzysztof Szafranski, Dominika Szkodzińska, Mateusz Szupik, Michał Walczak-Ślusarczyk, Mateusz Wasilewski, Michał Wdowiarski, Krzysztof Wierzbicki, Bartłomiej Wrzałka, Piotr Zalewski, Arkadiusz Załuski, Jerzy Zambrowski, Alexander Zen

Specjalne podziękowania autora dla Grupy Monsoon

Andromeda zajęła pierwsze miejsce w konkursie dla autorów gier, który wydawnictwo Galakta zorganizowało w 2014 roku.



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89



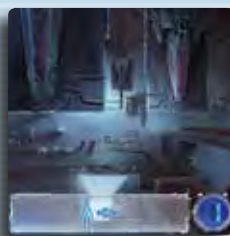
WWW.GALAKTA.PL

OPIS POMIESZCZEŃ



Centrum komunikacji (1 PD)

Gracz, który kontroluje to pomieszczenie, może podczas swojej tury wyszkolić 1 badacza ALBO może wezwać 1 swojego badacza na statek (do pomieszczenia, w którym ma teleporter).



Pokład hangarowy (1 PD)

Gracz, który kontroluje to pomieszczenie, może podczas swojej tury wziąć z tego pomieszczenia jednego swojego badacza i umieścić go w dowolnym odkrytym pomieszczeniu.



Kajuty załogi (1 PD)

Gracz, który kontroluje to pomieszczenie, może podczas swojej tury wykonać 2 ruchy swoimi badaczami obecnymi na statku.



Portal (1 PD)

Pomieszczenie startowe. Stąd gracze rozpoczynają eksplorację statku i tutaj znajdują się ich pierwsze teleportery.

Obie strony tego kafla są takie same.



Komory hibernacyjne (2 PD)

To pomieszczenie nie ma żadnej specjalnej zdolności, jednak aby je kontrolować, gracz musi mieć w nim co najmniej 3 swoich badaczy.



Reaktor (1 PD)

Gracz, który kontroluje to pomieszczenie, może zamienić miejscami dwóch badaczy znajdujących się w sąsiadujących ze sobą pomieszczeniach.

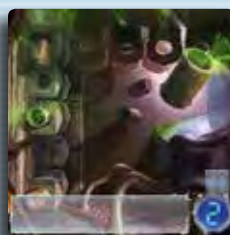


Laboratorium (2 PD)

W tym pomieszczeniu nie można umieszczać (stawiać ani przemieszczać) teleportera.

Aby kontrolować to pomieszczenie, gracz musi mieć w nim co najmniej 2 swoich badaczy.

(Pomieszczenie to nie jest wykorzystywane podczas rozgrywki dwuosobowej)



Strefa skażona (2 PD)

Kiedy gracz w wyniku zarazy musi usunąć swoich badaczy ze statku, w pierwszej kolejności zdejmuje swoich badaczy z tego pomieszczenia. Zasada ta dotyczy wszystkich graczy, którzy mają tutaj co najmniej jednego badacza.

Aby kontrolować to pomieszczenie, gracz musi mieć w nim co najmniej 2 swoich badaczy.



Maszynownia (1 PD)

Gracz, który kontroluje to pomieszczenie, może podczas swojej tury w trakcie każdego wezwania wezwać 1 badacza więcej.



Zbrojownia (0 PD)

Gracz, który kontroluje to pomieszczenie, może podczas swojej tury usunąć dowolnego badacza znajdującego się na statku. Usuwany badacz jest odkładany na kartę rasy właściciela.

(Pomieszczenie to nie jest wykorzystywane podczas rozgrywki dwuosobowej)



Mostek kapitański (1PD)

Gracz, który kontroluje to pomieszczenie, może podczas swojej tury dobrać z talii zadań osobistych 2 karty. Następnie odkłada na spód talii zadań osobistych 2 karty zadań ze swojej ręki.

