

METALLUM

Wojciech Krupnik i Wojciech Wójcik

Podróże międzygwiazdne nigdy nie rozwinęły się tak, jak przewidywali to autorzy science-fiction XX wieku. Kiedy wreszcie opracowano upragnioną technologię okazało się, że jej zastosowanie na żywych organizmach prowadzi do ich nieodwracalnej degradacji. Rozpoczął się okres zdalnej eksploracji kosmosu. Wielkie samowystarczalne statki-fabryki uniosły się z gigantycznych doków orbitujących wokół Ziemi i ruszyły w kierunku nowych układów planetarnych, aby opleść je siecią automatycznych kopalń obsługiwanych przez tzw. roboty wydobywcze.

W ciągu niespełna dwóch dekad lat Rząd Ziemi za pomocą regulacji i pozwoleń doprowadził do ograniczenia pozaziemskiego przemysłu wydobywczego do kilku potężnych korporacji. Budowane przez statki-fabryki kopalnie bezlitośnie wysysały surowce z coraz to odleglejszych układów tylko po to, by po kilku latach pozostawić ich wydrążone i ogołoczone planety ciszy kosmosu i ruszyć ku nowym gwiazdom. Dostępność coraz to nowych układów zapewniała względny spokój i brak konfliktów między korporacjami. Dziś jednak krucha równowaga zaczyna się chwiać.

W dawno wyeksploatowanym układzie odkryto metallum, surowiec o niezwykłym potencjale, dający szansę na podróże międzygwiazdne dla żywych organizmów. Chciwy wzrok CEO liczących się korporacji pada obecnie na jedno miejsce w galaktyce - układ, który obecnie nazywa się tak samo, jak minerał. Rząd Ziemi, chcąc uniknąć oskarżeń o korupcję oraz otwartej wojny prywatnych armii, wprowadza regularny system kontroli stanu infrastruktury wydobywczej i obiecuje sute dotacje, „zwracające koszty inwestycji” dla firm dominujących na każdej z planet. Staje się jasne, że ta, która zgromadzi ich najwięcej otrzyma upragnioną koncesję na wyłączność wydobycia i tym samym zapewni

sobie dominującą pozycję na długie stulecia. Najnowocześniejsze statki-fabryki każdej korporacji przechodzą w nadprzestrzeń, by po chwili pojawiać się na orbicie pierwszej z planet. Już pierwszego dnia dochodzi do drobnych incydentów, gdy korporacje zaczynają aktywować przestarzałe instalacje powstałe podczas pierwszej eksploatacji systemu. Tymczasem na Ziemi, za konsolami terminali zajmujących się programowaniem statków-fabryk zasiadają najbardziej obiecujący piloci korporacji. To oni zadecydują o przyszłości Metallum, a może i całej galaktyki.

OPIS GRY

„Metallum” to dwuosobowa gra planszowa, w której każdy z uczestników wciela się w rolę korporacyjnego pilota. Jego zadanie polega na umiejętnym zarządzaniu statkiem-fabryką (zwanym w skrócie SF) i rozmieszczaniu na planetach robotów wydobywczych (zwanym RW), które zapewnią jak największy zysk firmie, którą reprezentują.

CEL GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, któremu podczas rozgrywki uda się zgromadzić większą liczbę kredytów (\$).

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W pudełku z grą znajdują się następujące elementy:

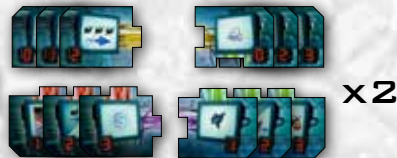
9 kafli planet



2 zastonki



24 płytki podprogramów
(po 12 dla każdego gracza)



50 Robotów Wydobywczych,
zwanych w skrócie RW
(po 25 w każdym z 2 kolorów graczy)



2 pionki Statków
Fabryk, zwanych
w skrócie SF



2 liczniki punktacji



21 kart modułów:

12 modułów planetarnych



PRZÓD



TYŁ



PRZÓD



TYŁ

9 modułów akcji

2 żetony

o wartości 100 \$



7 znaczników
bogaty/ubogich złóż



PRZÓD



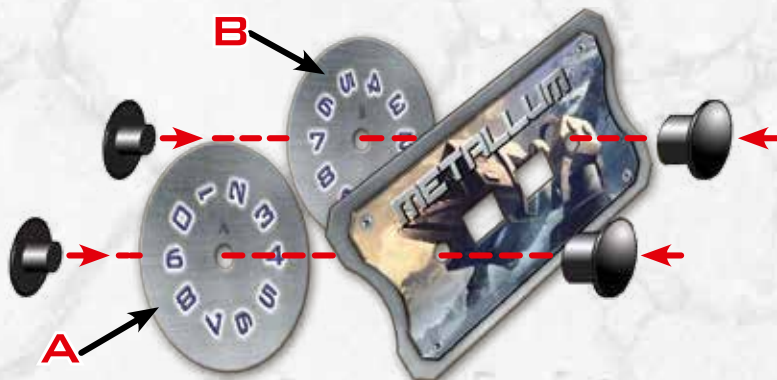
TYŁ

listwa rynku modułów



SKŁADANIE LICZNIKÓW PUNKTACJI

Aby złożyć
licznik punktacji,
należy
przymocować
dwie tarcze
do kafelka
za pomocą
łączników tak,
jak to pokazano
na rysunku obok.



PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką kartonowe elementy należy wypchnąć z ramek. Liczniki punktacji składa się zgodnie ze schematem przedstawionym na poprzedniej stronie.

Gracze siadają naprzeciw siebie po dwóch stronach stołu, a następnie przygotowują grę zgodnie z poniższymi krokami:

1. Spośród 9 **kafli planet** należy wyszukać Alphę oraz Omegę i odłożyć je chwilowo na bok. Pozostałe 7 planet należy zakryć i dokładnie wymieszać. Z tej puli oddziela się dwie i bez podglądania odkłada do pudełka.

Pięć pozostałych planet należy ułożyć **zakrytą** Alphę, a na drugim **zakrytą** Omegę. Tak powstały rząd planet określa się mianem **układu planetarnego**.

2. **Karty modułów** należy podzielić na dwie talie (zgodnie z kolorami). Talię 9 modułów akcji tasuje się i chwilowo odkłada na bok – będzie ona potrzebna dopiero w dalszej części rozgrywki. W pierwszej części wykorzystywana będzie talia modułów planetarnych.

3. Obok Alphy należy położyć **listwę rynku**. W jej dolnej części znajdują się wcięcia na karty modułów, znajdujące się na rynku. Poniżej umieszcza się karty modułów, które gracze mogą zakupić podczas rozgrywki. Pierwsze oraz

ostatnie pole mają modyfikatory +1/-1\$, które wpływają na cenę, za którą gracz może kupić kartę.

Na początku rozgrywki gracze odkrywają z talii modułów planetarnych 3 karty, które umieszczają na polach +1\$, 0, 0 (pole -1\$ pozostaje na razie puste).

4. Dwustronne **znaczniki bogatych/ ubogich złóż** należy umieścić w pobliżu układu planetarnego.

5. Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje zestaw **12 płytek podprogramów, SF, 25 RW** w danym kolorze oraz **zasłonkę**. Swoją SF gracz umieszcza na Alphie, stawia przed sobą swoją zasłonkę, chowa za nią płytki podprogramów, natomiast RW umieszcza obok zasłonki.

6. Na koniec każdy gracz bierze jeden **licznik punktacji**, ustawia go tak, aby wskazywał „00” i kładzie go przed swoją zasłonką.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w Metallum składa się z 9 rund. Rundy 1-3 tworzą razem I tercję, rundy 4-6 tworzą razem II tercję, a rundy 7-9 III tercję. Tercje I oraz II mają identyczny przebieg, natomiast przed rozpoczęciem III tercji gracze muszą wykonać kilka dodatkowych czynności. Każda runda jest podzielona na fazy, rozgrywane zgodnie z następującą kolejnością:

Faza 1 – Programowanie

Faza 2 – Akcje

Faza 3 – Punktacja

Faza 4 – Koniec rundy

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

Faza 1 – Programowanie

W pierwszej fazie rundy każdy gracz układa za swoją zasłonką program, który jego SF wykona podczas fazy akcji. Podczas programowania gracz w sekrecie wybiera od 1 do 4 płytek spośród aktywnych podprogramów, konstruując

z nich program, który wykorzysta podczas fazy 2.

Każdy podprogram zawiera informacje na temat akcji, którą gracz może wykonać, oraz wartość skomplikowania, która wpływa na kolejność.

Podczas programowania obowiązują następujące zasady:

- Gracz **musi** wybrać dokładnie 1 podprogram ruchu.
- Gracz może wybrać po 1 podprogramie z każdej z trzech pozostałych grup (opis grup podprogramów znajduje się na stronach 7-8).
- Wybrane podprogramy muszą do siebie pasować złączami - zarówno kolorami, jak ułożeniem.
- Wszystkie podprogramy muszą być połączone w jeden program.

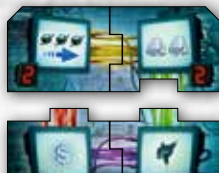
Po tym, jak obaj gracze zakończą konstruowanie programów, programy są ujawniane, a faza programowania się kończy.

PRZYKŁADY SKŁADANIA PROGRAMÓW

Dobrze



Źle



Brak podprogramu ruchu.

Kolory złącz nie pasują do siebie.

Podprogramy nie są połączone ze sobą.

Faza 2 - Akcje

Każdy gracz sumuje wartość skomplikowania, widoczną na podprogramach użytych do skonstruowania programu. Ten, kto uzyskał niższą sumę wybiera, kto w danej rundzie jako pierwszy wykona swoją fazę akcji. W przypadku remisu, decyzję odnośnie kolejności podejmuje gracz, który dotychczas zgromadził mniej \$. Jeśli gracze nadal remisują, kolejność jest ustalana w sposób losowy.

Podczas swojej fazy akcji gracz w dowolnej kolejności wykonuje następujące czynności:

- rozpatruje wybrane podprogramy
- korzysta z instalacji planetarnej zlokalizowanej na planecie, na której w danym momencie znajduje się jego SF
- używa karty modułu (moduły wskazują moment, w którym można je wykorzystać).

Gracz sam wybiera kolejność, w której rozpatrzy swoje podprogramy. Nie musi rozpatrywać od razu wszystkich – może rozpatrywać najpierw część, następnie skorzystać z instalacji planetarnej, a dopiero potem rozpatrywać pozostałe. Oczywiście, może także skorzystać z instalacji planetarnej zanim rozegra dowolny z wybranych przez siebie podprogramów.

Jedynym podprogramem, który gracz musi rozpatrywać, jest podprogram ruchu. W przypadku pozostałych gracz może dobrowolnie zrezygnować z ich rozpatrywania. Podobnie, gracz nie ma obowiązku korzystania w swojej fazie akcji z instalacji planetarnej – zawsze może zrezygnować z tej możliwości. Jeśli zrezygnuje z rozpatrzenia podprogramu, ten nadal jest uznawany za zużyty.

Każdy podprogram może być rozpatrzony tylko raz. Po rozpatrzeniu gracz zakrywa podprogram i układa go przed zasłonką. Zużyty podprogram staje się nieaktywny i nie można z niego korzystać do czasu, aż ponownie stanie się aktywny (co będzie miało miejsce na końcu tercji).

Obaj gracze mogą w każdym momencie gry przeglądać zużyte podprogramy.

Po rozpatrzeniu podprogramów, skorzystaniu z instalacji planetarnej oraz odpowiednich kart modułów gracz kończy swoją fazę akcji. Po niej następuje faza akcji jego rywala, który rozgrywa ją dokładnie w taki sam sposób.

Kiedy obaj gracze zakończą swoje fazy akcji, cała faza akcji dobiega końca.

Przykład: Podczas swojej fazy akcji gracz najpierw rozpatruje podprogram ruchu, aby poruszyć SF. Następnie wykorzystuje podprogram umieszczania RW do ustawienia na planecie swoich RW. Potem korzysta z instalacji dostępnej na planecie. Później używa podprogramu usprawnienia, a na koniec z podprogramu akcji specjalnej.

Faza 3 – Punktacja

W tej fazie gracze otrzymują \$ (kredyty) za RW rozmieszczone na planetach. Rozgrywkę wygrywa gracz, który zgromadzi więcej \$. Kredyty są także walutą, za którą gracze mogą w trakcie rozgrywki kupować karty modułów dostępne na rynku.

Podczas fazy punktacji gracze kolejno sprawdzają, który z nich posiada więcej RW na każdej planecie, poczynając od Alfę i kończąc na Omedze. Gracz, który ma ich na danej planecie więcej, otrzymuje 3 \$. Gracz, który ma na planecie mniej RW (co najmniej 1) otrzymuje 1\$. W przypadku remisu żaden z graczy nie otrzymuje kredytów.

Jeśli na planecie znajduje się żeton bogatych złotych, wyniki uzyskiwane przez graczy są wyższe: gracz posiadający przewagę otrzymuje 5\$, a gracz będący w mniejszości 2 \$. Oczywiście, aby otrzymać zysk, gracz musi mieć na planecie co najmniej 1 swojego RW.

Jeśli na planecie znajduje się żeton ubogich złotych, wówczas wyniki uzyskiwane przez graczy są niższe: posiadający przewagę otrzymuje 1\$, a będący w mniejszości nie otrzymuje żadnych kredytów.

Zarobione \$ gracze oznaczają na swoich licznikach. Jeśli liczba \$ zgromadzonych przez gracza przekroczy 100, wówczas otrzymuje on żeton o wartości 100\$ i kontynuuje oznaczanie zarobionych \$ na swoim liczniku.

Po przyznaniu kredytów za wszystkie planety faza punktacji dobiega końca.

Przykład: Po zakończeniu fazy akcji sytuacja na planetach wygląda tak, jak na poniższym rysunku. Gracze przystępują do fazy punktacji i za każdą planetę, rozpoczynając od Alpha, przyznają:

Alpha: Gracz czerwony otrzymuje 3\$ za przewagę, a gracz niebieski 1\$.



Delta: Gracz niebieski otrzymuje 3\$, a gracz czerwony nie otrzymuje niczego, ponieważ nie ma tam żadnych RW.



Zeta: Obaj gracze mają na tej planecie tyle samo RW, więc nikt nie otrzymuje zysku.



Theta: Na tej planecie nie ma żadnych RW graczy, dlatego tutaj też nikt nie otrzymuje punktów.



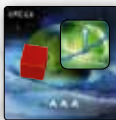
Eta: W związku z tym, że na tej planecie znajduje się znacznik bogatych złóż, gracz czerwony otrzymuje więc 5\$ za przewagę, a gracz niebieski 2\$.



Beta: Na tej planecie znajduje się znacznik ubogich złóż, dlatego gracz niebieski otrzymuje 1\$, a gracz czerwony nie otrzymuje niczego.



Omega: Na tej planecie także znajduje się znacznik bogatych złóż, dlatego czerwony gracz otrzymuje 5\$. Gracz niebieski nie ma na tej planecie żadnych RW, dlatego nie otrzymuje żadnego zysku.



Podczas tej fazy punktacji gracz czerwony zarobił 13\$, a gracz niebieski 7\$.

Faza 4 – Koniec rundy

Podczas tej fazy gracze usuwają kartę modułu z pierwszego miejsca na rynku (oznaczonego -1) i odkładają ją na stos kart odrzuconych (pod warunkiem, że nie została kupiona podczas fazy 2). Następnie uzupełniają rynek tak, aby były na nim widoczne 4 moduły - dosuwają karty obecne na rynku do lewej, a następnie uzupełniają rynek nowymi kartami modułów z odpowiedniej talii.

Jeśli talia modułów się wyczerpie, w celu utworzenia nowej należy przetasować stos odrzuconych kart modułów tego samego rodzaju.

Koniec I tercji (po 3 rundzie)

Po zakończeniu trzeciej rundy gracze biorą zużyte podprogramy sprzed swoich zasłonek i chowają je, odkryte, za swoimi zasłonkami. W ten sposób podprogramy zostają odświeżone i na początku II tercji gracze mają ponownie do dyspozycji wszystkie swoje podprogramy.

Koniec II tercji (po 6 rundzie)

Po zakończeniu II tercji gracze odświeżają zużyte podprogramy tak jak po I tercji.

Ponadto gracze usuwają z rynku wszystkie karty modułów planetarnych, stos odrzuconych kart modułów oraz talię modułów planetarnych i odkładają je na bok. Następnie biorą przygotowaną na początku gry talię modułów akcji i przy jej pomocy uzupełniają rynek, kładąc na nim 4 odkryte karty. W III tercji talia modułów akcji zastępuje talię modułów planetarnych.

Ważne: Moduły planetarne zakupione przez graczy pozostają na planetach do końca rozgrywki!

KONIEC GRY

Po zakończeniu 9 rundy rozgrywka dobiega końca. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył więcej \$.

W przypadku remisu gracze zliczają swoje RW obecne na planetach w układzie, a grę wygra ten, który ma więcej RW rozmieszczonych na planetach. Jeśli gracze nadal remisują, porównują wydrukowany koszt zakupionych przez siebie modułów planetarnych – rozgrywkę wygrywa ten, który kupił karty modułów planetarnych o wyższej wartości.

Jeśli gracze nadal remisują, mogą rozegrać kolejną partię w celu wyłonienia zwycięzcy.

POZOSTAŁE ZASADY

Szczegółowy opis podprogramów

Podprogramy dostępne w grze dzielą się na 4 grupy:

- ruchu
- rozmieszczenia RW
- akcji specjalnych
- usprawnień

Poniżej znajduje się szczegółowy opis działania wszystkich podprogramów.

Podprogramy ruchu:



Ruch o 1: Gracz porusza swój SF na jedną z sąsiednich planet.

Wartość skomplikowania: 0



Ruch o 2: Gracz przesuwa swój SF **dokładnie** o 2 planety w dowolnym kierunku. Podczas ruchu SF nie może zmieniać kierunku. Jeśli gracz znajduje się na przedostatniej lub ostatniej planecie z danej strony układu, musi polecieć w przeciwnym kierunku.

Wartość skomplikowania: 1



Ruch o 3: Gracz przesuwa swój SF **dokładnie** o 3 planety w dowolnym kierunku. Podczas ruchu SF nie może zmieniać kierunku. Jeśli ruch w jedną

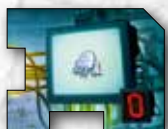
stronę nie jest możliwy, SF musi poruszyć się w drugą.

Wartość skomplikowania: 2

Kiedy gracz kończy ruch swoim SF na nieodkrytej planecie, wówczas ją **odkrywa** – kafel jest odwracany na drugą stronę, a gracz otrzymuje 1\$.

Ważne: Gracze mogą umieszczać/przemieszczać RW, instalować moduły oraz korzystać z instalacji tylko na odkrytych planetach.

Podprogramy rozmieszczania RW



Jeden RW: Gracz umieszcza **dokładnie** jednego swojego RW na planecie obecnie zajmowanej przez jego SF.

Wartość skomplikowania: 0



Dwa RW: Gracz umieszcza **dokładnie** dwa swoje RW na planecie obecnie zajmowanej przez jego SF.

Wartość skomplikowania: 2



Trzy RW: Gracz umieszcza **dokładnie** trzy swoje RW na planecie obecnie zajmowanej przez jego SF.

Wartość skomplikowania: 3

Liczba RW dostępnych w grze jest ograniczona do dostępnych w pudełku. Jeśli gracz chce dołożyć nowego RW na planetę, a w swojej puli już nie posiada już żadnych, musi usunąć swój RW z dowolnej planety i umieścić go zgodnie z normalnymi zasadami.

Podprogramy akcji specjalnych



Raport o stanie złóż: Gracz wybiera dowolną planetę, na której umieszcza żeton bogatych/ubogich złóż lub go stamtąd usuwa (jeśli znacznik już się tam znajduje). Podczas dokładania znacznika gracz sam wybiera, na którą stronę go obróci. Na każdej planecie może znajdować się tylko jeden znacznik bogatych/ubogich złóż. Znacznik bogatych/ubogich złóż wpływa na liczbę \$, przyznawanych za tę planetę w fazie zebrania zasobów.

Wartość skomplikowania: 1



Doładowanie: Gracz może dołożyć 1 RW na planecie aktualnie zajmowanej przez jego SF albo ruszyć swój SF na sąsiednią planetę. Podczas tego dodatkowego ruchu gracz może normalnie odkryć planetę.

Wartość skomplikowania: 2



Wzmoczone wydobycie: Gracz (i tylko on) otrzymuje \$ za planetę, na której znajduje się jego SF. Kredyty są przyznawane zgodnie z normalnymi zasadami punktacji (na ich liczbę wpływa znacznik bogatych/ubogich złóż, karty modułów, a w przypadku remisu gracz nie otrzymuje żadnych \$).

Wartość skomplikowania: 3

Podprogramy usprawnień



Zakup modułu: Gracz może kupić jeden z modułów dostępnych na rynku. Cena pokazana na karcie wskazuje liczbę \$, które gracz musi zapłacić. W zależności od miejsca, zajmowanego przez moduł, cena ta może być wyższa, lub niższa o 1 (zgodnie z modyfikatorami na planszy rynku). Na cenę mogą wpływać także karty modułów już posiadane przez gracza.

Cena zakupu modułu może spaść do 0 (ale nie bardziej).

Po ustaleniu ostatecznej ceny zakupu gracz odejmuje na swoim liczniku odpowiednią liczbę \$ i bierze zakupioną kartę. Jeśli jest to moduł planetarny, umieszcza go **na planecie aktualnie zajmowanej przez jego SF**. Jeśli jest to moduł akcji, kładzie kartę obok swojej zastłonki.

Moduły planetarne zaczynają działać od momentu zakupu i pozostają w grze do końca rozgrywki. Moduły akcji są **jednorazowe** i dokładnie wskazują moment, w którym można z nich skorzystać.

Wartość skomplikowania: 1



Zakup modułu/ przemieszczenie modułu:

Gracz może kupić moduł zgodnie z zasadami opisanymi powyżej albo przemieścić swój moduł planetarny, przesuując go z dowolnej planety na inną odkrytą planetę. SF gracza nie musi znajdować się na żadnej z tych planet.

Wartość skomplikowania: 2



Dodatkowa aktywacja:

Podczas swojej fazy akcji gracz może skorzystać z drugiej instalacji planetarnej (normalnie może skorzystać tylko z jednej - patrz strona 10).

W momencie rozpatrywania dodatkowej aktywacji gracz korzysta z instalacji planety, na której aktualnie znajduje się jego SF.

Ważne: Za pomocą tego podprogramu gracz **nie może** skorzystać dwa razy z tej samej instalacji.

Wartość skomplikowania: 3

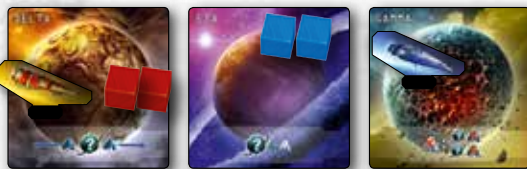
PRZYKŁADOWA FAZA AKCJI

Na poniższym rysunku przedstawiono układ planetarny oraz programy, które gracze przygotowali podczas fazy programowania.



Teraz rozpoczyna się faza akcji, w której programy te zostaną rozpatrzone. W związku z tym, że obaj złożyli programy o takim samym poziomie skomplikowania (7), decyzja odnośnie kolejności rozpatrywania programów należy do gracza, który posiada obecnie mniej punktów. W tym wypadku jest to gracz czerwony, który decyduje, że niebieski będzie w tej rundzie wykonywał swoje akcje jako pierwszy.

Niebieski rozpatruje podprogram ruchu i przesuwa swój SF o 2 planety, po czym zakrywa odpowiednią płytkę. W związku z tym, że planeta, na której wylądował, nie została jeszcze odkryta, odwraca jej płytkę na drugą stronę (i zdobywa za to 1\$). Okazuje się, że zakrytą planetą była Gamma.



Następnie gracz umieszcza na tej planecie 2 swoje RW, korzystając z podprogramu rozmieszczania RW, który następnie jest zakrywany. Po tym decyduje się skorzystać z instalacji planetarnej na Gammie (ponieważ właśnie tam znajduje się jego SF). Niszczy swojego RW na tej planecie (jednego z właśnie dołożonych) aby usunąć 2 RW przeciwnika. Wybiera 2 czerwone RW na Delcie (mógł zniszczyć po jednym RW przeciwnika na dwóch różnych planetach).

Następnie korzysta ze swojego podprogramu akcji specjalnej, dzięki któremu otrzymuje 3\$. Jako ostatni wykorzystuje podprogram pozwalający

mu na zakup modułu. Za zdobyte przed chwilą 3\$ kupuje Stację wydobywczą, którą musi umieścić na planecie, gdzie znajduje się jego SF.

Sytuacja po ruchu gracza niebieskiego wygląda następująco:



Teraz przychodzi kolej na czerwonego. Najpierw gracz decyduje się poruszyć swój SF na Ety (korzystając z podprogramu ruchu), gdzie korzysta z instalacji planetarnej, dzięki której dokłada swojego RW na Delcie.



Następnie korzysta z podprogramu doładowania i postanawia wykorzystać go do ponownego poruszenia swojego SF, którego przesuwa na Gammę. Po wylądowaniu korzysta z podprogramu umożliwiającego mu umieszczenie tam 2 RW. Wreszcie korzysta z instalacji planetarnej na Gammie (ma taką możliwość, ponieważ wybrał podprogram dodatkowej aktywacji) i dzięki temu usuwa jednego ze swoich RW z Gammy i po jednym niebieskim RW z Gammy i Ety.

Po zakończeniu ruchu gracza czerwonego wygląda następująco:



Następnie gracze przechodzą do fazy punktacji, w której obaj otrzymują po 3\$ (niebieski za przewagę na Ecie; czerwony za przewagę na Delcie). Żaden z nich nie otrzymuje punktów za Gammę, gdyż obaj mają tam taką samą liczbę RW (patrz: Stacja wydobywczą).

SZCZEGÓŁOWY OPIS INSTALACJI PLANETARNYCH

Na każdej planecie zlokalizowanej w układzie zamontowana jest specjalna instalacja planetarna, z której gracz może skorzystać w swojej fazie akcji. Jest to dodatkowa opcja, a graczowi wolno z niej skorzystać przed lub po rozpatrzeniu dowolnego z wybranych podprogramów.

W swojej fazie akcji gracz może użyć tylko z **jednej** instalacji planetarnej (**Wyjątek:** podprogram Dodatkowa aktywacja lub karta Aktywacja).



Alpha: Gracz wybiera dowolną planetę w układzie i zabiera z niej maksymalnie 4 swoje RW, które następnie może rozłożyć na dowolnych odkrytych planetach układu.

Gracz nie musi układać wszystkich RW na różnych planetach. Jeśli chce, może na jednej umieścić kilka (nawet wszystkie).



Beta: Gracz wybiera dowolną planetę w układzie i usuwa z niej jednego RW przeciwnika, a na jego miejsce umieszcza 1 swojego RW. Gracz nie może dołożyć swojego RW, jeśli nie usunie wrogiego RW.

Usuwany RW wraca do puli właściciela.



Gamma: Gracz usuwa z Gammy 1 swojego RW, aby usunąć maksymalnie 2 RW przeciwnika znajdujące się na dowolnych planetach w układzie (usuwane RW mogą znajdować się na jednej

lub na dwóch różnych planetach). Usuwane RW wracają do puli graczy, którzy mogą z nich normalnie korzystać.

Ważne: Gracz nie może usuwać RW przeciwnika, jeśli najpierw nie usunie swojego RW obecnego na Gammie.



Delta: Gracz wybiera dowolną planetę w układzie i zabiera z niej maksymalnie 2 RW przeciwnika, które przenosi na dowolne odkryte planety w układzie. Oba przenoszone RW mogą zostać umieszczone

na tej samej planecie.



Epsilon: Gracz może przestawić swój SF na dowolną odkrytą planetę w układzie.



Zeta: Gracz może zamienić miejscami swojego RW z dowolnej planety z RW przeciwnika znajdującym się na dowolnej planecie.



Eta: Gracz może dołożyć 1 swojego RW na dowolnej odkrytej planecie w układzie.



Theta: Gracz przenosi z maksymalnie dwóch dowolnych planet po jednym swoim RW na jedną dowolną odkrytą planetę w układzie. Oba przenoszone RW mogą pochodzić z tej samej planety.



Omega: Gracz może umieścić na Omedze dokładnie 3 swoje RW.

WYJAŚNIENIE WYBRANYCH KART

Pole siłowe: Ten moduł planetarny broni gracza przed działaniem modułów akcji takich jak *Eksplozja nuklearna* i *Sabotaż*, nawet jeśli gracz sam je zagrał.

Pozyskanie modułu: Przy pomocy tego modułu akcji gracz może wziąć dowolny moduł planetarny, który nie został zakupiony przez graczy (został odrzucony podczas fazy końca rundy albo po zakończeniu II tercji).

Stacja badawcza: Moduł obniża cenę zakupu karty tylko dla właściciela. Działanie tego modułu łączy się z premią -1\$ zaznaczoną na listwie rynku.

Stacja badawcza i Konglomerat: Pomimo, że te moduły planetarne umieszczane są na jednej z planet, ich efekt jest **globalny**. Oznacza to, że dotyczy on każdego zakupu (w przypadku *Stacji badawczej*) i każdej z planet (w przypadku *Konglomeratu*).

Zakłócanie: Moduł ten uniemożliwia przeciwnikom przemieszczania RW. Nadal mogą oni tam umieszczać swoje RW (np. przy pomocy podprogramu).

SPRZECZNE EFEKTY

W pewnych momentach gry może dojść do sytuacji, że treść kart, reguły podprogramów lub instalacji planetarnych stoją w sprzeczności z ogólnymi zasadami gry. W takim wypadku kolejność priorytetów jest następująca:

1. Reguły podprogramów
2. Karty modułów
3. Instalacje planetarne
4. Zasady ogólne

Oznacza to, że ilekroć treść karty przeczy zasadzie ogólnej, pierwszeństwo ma treść karty.

OPIS KART MODUŁU

Moduł planetarny



1. Nazwa karty
2. Cena zakupu
3. Treść
4. Oznaczenie fazy, w której działa dany moduł planetarny





Moduł akcji



OZNACZENIE FAZ NA KARTACH

MODUŁÓW PLANETARNYCH

Na kartach modułów planetarnych znajduje się graficzne oznaczenie fazy, w której działa dana karta:

-  Faza 1 - Programowanie
-  Faza 2 - Akcje
-  Faza 3 - Punktacja
-  Faza 4 - Koniec rundy



Nie działa



Działa

PRZEBIEG RUNDY:

Faza 1 – Programowanie



Faza 2 – Akcje

Gracz, który złożył program o mniejszym poziomie skomplikowania wybiera, kto rozgrywa swój program jako pierwszy. W przypadku remisu wybiera gracz posiadający mniejszą liczbę \$.

Faza 3 – Punktacja

Faza 4 – Koniec rundy

PUNKTACJA:

	5 \$	2 \$
	3 \$	1 \$
	1 \$	0 \$

PO TRZECIEJ RUNDZIE (NA KONIEC I TERCJI):

Gracze odświeżają swoje podprogramy.

PO SZÓSTEJ RUNDZIE (NA KONIEC II TERCJI):

Gracze odświeżają swoje podprogramy.

Gracze usuwają z rynku wszystkie moduły planetarne oraz talie pozostałych modułów planetarnych. Zastępują je talią modułów akcji, przy pomocy której uzupełniają rynek.

OPRACOWANIE

Autorzy gry:

Wojciech Krupnik i Wojciech Wójcik

Grafiki oraz ilustracje:

Tomasz Maroński

Kierownik projektu:

Michał Walczak-Ślusarczyk

Instrukcja:

Michał Walczak-Ślusarczyk

Korekta:

Tomasz Z. Majkowski

Wydawca:

Galakta 2013

Testerzy:

Stanisław Błaszkwicz, Urszula Drabińska, Michał Dziewiątka, Jakub Furmański, Ernest Kiedrowicz, Maciej Obszański, Marta Sandomierska, Mateusz Szupik, Łukasz Tobera oraz Michał Walczak-Ślusarczyk

Specjalne podziękowania:

Autorzy pragną w sposób szczególny podziękować swoim żonom: Teresie Górka-Wójcik i Paulnie Krupnik za cierpliwość, wsparcie i wspólne testy.

Specjalne podziękowania należą się również Robertowi Ciomborowi, bez którego inspiracji, porad i testów gra nigdy by nie powstała.

Gra *Metallum* zajęła I miejsce w kategorii science-fiction w konkursie dla autorów gier zorganizowanym przez wydawnictwo Galakta na początku 2013 roku.

ODWIEDŹ NAS W SIECI

WWW.GALAKTA.PL



GALAKTA

ul. Łągiewnicka 39

30-417 Kraków

tel. 12 6563489