

BAZA SHACKLETON

PODOBÓJ KSIĘŻYCA

Fabio Lippiano
Nestore Mangahe
David Sitbon



Wprowadzenie

W kraterze Shackletona, na południowym biegunie Księżyca, powstaje stała baza kosmiczna. Stajecie na czele jednej z agencji kosmicznych współpracujących nad poszerzaniem swoich wpływów w obrębie bazy. Misję sponsorują trzy duże korporacje, a każda przy okazji realizuje własny cel. W trakcie gry stawiacie budynki bazy i realizujecie projekty korporacji, które zapewniają wam specjalne zdolności i możliwości zdobywania punktów.

Omówienie gry

Na początku gry losujecie trzy spośród dostępnych korporacji. Każda korporacja wprowadza nowe projekty, akcje oraz możliwości punktowania, a także unikatowe mechaniki gry.

Gra toczy się na przestrzeni trzech rund. Każda z nich dzieli się na trzy fazy: fazę wahadłowców, fazę akcji i fazę utrzymania.

Podczas fazy wahadłowców każdy gracz wybiera kafelek wahadłowca z jawnej oferty, tym samym określając, jaki rodzaj astronautów i zasobów będzie w stanie wykorzystać w danej rundzie oraz jaka będzie kolejność tur graczy w następnej fazie. Faza akcji stanowi główną część rozgrywki. W jej trakcie uczestnicy kolejno wystawiają swoich astronautów na Księżycu, aby zbierać zasoby, stawiać budynki lub realizować projekty. Zależnie od korporacji wybranych do danej rozgrywki, mogą być dostępne różne rodzaje zasobów, które są później używane na rozmaite sposoby na potrzeby projektów oraz stawiania budynków.

Każdy projekt zapewnia stałe zdolności i opcje punktowania. Każda korporacja oferuje różne sposoby zdobywania Punktów Zwycięstwa (PZ), które mogą pojawiać się podczas fazy akcji, fazy utrzymania i na zakończenie gry. Podczas fazy utrzymania astronauta, którzy zostali wystawieni w fazie akcji, są przydzielani do pracy przy budynkach (zapewniając premie swojemu graczowi), a następnie gracze zbierają dochody i płacą koszty utrzymania. Jeśli w grze znajdują się korporacje z efektami działającymi na końcu rundy, te efekty rozpatruje się właśnie teraz.

Na zakończenie gry rozlicza się końcową punktację i wygrywa osoba z największą liczbą PZ.

Wspólne elementy gry

- 1 plansza
- 15 kafelków wahadłowców
- 1 nakładka akcji dowodzenia na planszę (do rozgrywek 2-osobowych i 3-osobowych)
- 26 żetonów tytanu
- 16 żetonów metali ziem rzadkich
- 52 żetony kredytów (24 o wartości 1, 18 o wartości 3 i 10 o wartości 5)
- 75 pionków astronautów (25 INŻYNIERÓW, 25 TECHNIKÓW, 25 NAUKOWCÓW)
- 18 żetonów paneli słonecznych
- 4 kafelki kierowników agencji (dwustronne)
- 1 znacznik Energii
- 1 instrukcja
- 11 pudełek do przechowywania (3 dla wspólnych elementów gry i 8 dla korporacji)

Elementy gry graczy

- 1 planszетка gracza
- 12 budynków (5 kopuła, 3 warsztaty, 3 laboratoria, 1 centrum dowodzenia)
- 3 znaczniki celu
- 1 znacznik PZ
- 1 znacznik Reputacji
- 1 znacznik kolejności

Elementy gry trybu solo

- 7 kart akcji trybu solo
- 1 planszетка AstroBota (rewers planszетки gracza)
- 7 kart korporacji
- 1 znacznik AstroBota

Elementy gry korporacji

- 7 arkuszy korporacji
- Patrz arkusze korporacji, na których opisano więcej szczegółów.

Jak przechowywać elementy gry?

Ze względu na modułowy charakter gry, postanowiliśmy zaproponować rozwiązanie pozwalające na przechowywanie elementów w specjalnych pudełkach. Każde pudełko oznaczono w taki sposób, aby informowało, które elementy gry należy w nim umieścić.

- **3 pudełko gry podstawowej:** astronauta, kredyty, tytan, metale ziem rzadkich, panele słoneczne, kafelki wahadłowców, kafelki kierowników agencji, znacznik Energii
- **8 pudełek korporacji:** 1 dla każdej korporacji oprócz Selenium Research, która wymaga 2 pudełek

Wspólne przygotowanie gry

1. **A.** Umieśćcie planszę na środku stołu.
B. Jeśli gracze w 2 lub 3 osoby, zakryjcie obszar akcji dowodzenia nakładką akcji dowodzenia tak, aby była widoczna strona odpowiadająca liczbie graczy.
2. **A.** Umieśćcie 18 paneli słonecznych na odpowiadających im polach wokół krateru.
B. Umieśćcie znacznik Energii na polu 4/5/6 toru Energii, odpowiednio dla rozgrywki na 2/3/4 osoby.
3. Umieśćcie astronautów, tytan, metale ziem rzadkich i kredyty obok obszaru gry. Tworzą one wspólną pulę. Te elementy gry są nieograniczone ilościowo.
4. Posegregujcie kafelki wahadłowców odpowiednio do numeru na rewersie: odpowiada on numerowi rundy, w której będzie wykorzystany dany kafelek.

WAŻNE: tylko w rozgrywce 2-osobowej umieśćcie dwie kopuły w nieużywanych kolorach na polach na planszy. Umieśćcie po jednym panelu słonecznym w każdym z tych sektorów.



Przygotowanie korporacji

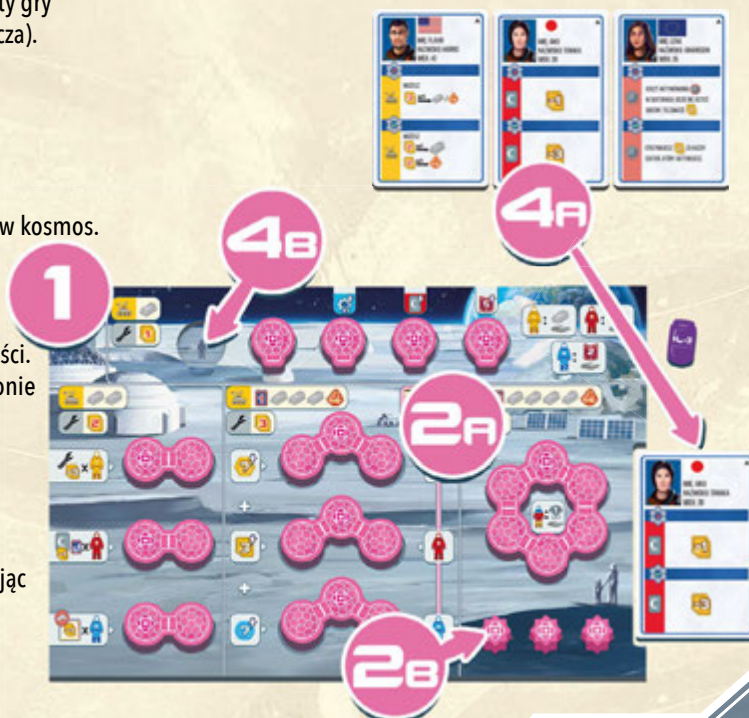
1. Wylosujcie 3 korporacje, tasując ich arkusze. W pierwszych rozgrywkach najlepiej używać następujących korporacji:
 1. rozgrywka: Artemis Tours + Moon Mining + Selenium Research
 2. rozgrywka: Evergreen Farms + Sky Watch + Space Robotics
 3. rozgrywka: To Mars + Moon Mining + Space Robotics
2. Dla każdej korporacji:
A. Umieśćcie planszeczkę korporacji obok planszy.
B. Weźcie żetony korporacji, a następnie umieśćcie 4 na odpowiadających im polach na planszeczce korporacji i 1 na dostępnym polu wokół środkowego heksa planszy.
Wyjątek: jeśli w grze jest korporacja Selenium Research, weźcie 6 żetonów korporacji Selenium Research i umieśćcie jeden z nich na dostępnym polu wokół środkowego heksa planszy. Następnie odłóżcie do pudełka drugi identyczny żeton korporacji. Wreszcie umieśćcie pozostałe 4 żetony korporacji na planszeczce Selenium Research, układając je naprzemiennie odpowiednio do rodzaju.
C. Potasujcie karty projektów i stwórzcie z nich odkrytą talię obok odpowiedniej planszeczki korporacji. Następnie ułóżcie wierzchnią kartę z talii obok danej talii, tak aby dla każdej korporacji były 2 odkryte karty, widoczne i dostępne dla wszystkich graczy.
3. Wykonajcie specjalne przygotowanie gry dla każdej korporacji, zgodnie z informacjami na odpowiednich arkuszach korporacji.





Przygotowanie graczy

- 1 Każdy gracz wybiera kolor, a następnie bierze odpowiednie elementy gry oraz plansztkę gracza (od tej pory określaną jako baza danego gracza).
- 2 Każdy gracz umieszcza:
 - A. Swoje budynki na odpowiadających im polach bazy.
 - B. Swoje 3 znaczniki celu w dolnej części bazy.
 - C. Swoją znacznik PZ na polu „0” toru PZ.
 - D. Swoją znacznik Reputacji na polu „0” toru Reputacji.
- 3 1. graczem w 1. rundzie zostaje osoba, która jako ostatnia poleciała w kosmos. Jeśli nikt z was nie odbył takiej podróży, wylosujcie 1. gracza. Następnie, zaczynając od 1. gracza i idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz umieszcza swój znacznik kolejności na dostępnym polu o najniższej wartości na torze kolejności.
- 4 Umieście obok planszy kafelki kierowników agencji (losowo na stronie A lub B) w liczbie równej liczbie graczy. Następnie w kolejności tur każdy gracz:
 - A. Wybiera kafelki kierownika agencji.
 - B. Umieszcza leżącą najbardziej na lewo kopułę ze swojej bazy na jednym z 6 środkowych sektorów planszy.
 - C. Umieszcza panel słoneczny w tym samym sektorze, zaczynając od panelu w górnej części krateru i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
 - D. Aktywuje żeton korporacji z tego samego sektora.



Przebieg rozgrywki

Rozgrywka toczy się na przestrzeni 3 rund, a każda z nich dzieli się na 3 fazy:

1 Faza wahadłowców

2 Faza akcji

3 Faza utrzymania



1 Faza wahadłowców

1. Odkrycie kafelki wahadłowców dla obecnej rundy w liczbie równej liczbie graczy +1.

2. W odwróconej kolejności tur każdy gracz wybiera dostępny kafelek wahadłowca, umieszcza go obok swojej bazy, a następnie bierze ze wspólnej puli astronautów i zasoby, które na nim widnieją.

3. Kiedy każdy gracz wybierze już kafelek wahadłowca, należy zmienić kolejność w opisany sposób: osoba, która wybrała wahadłowiec z najniższym numerem, zostaje pierwszym graczem na obecnej rundzie. Tym samym umieszcza ona swój znacznik kolejności na polu toru kolejności znajdującym się najbardziej na lewo. Następnie to samo robią pozostali gracze według rosnących numerów ich wahadłowców.

4. Kafelki wahadłowca, który nie został wybrany w obecnej rundzie, określa, jakich astronautów należy umieścić na Stacji Gateway, zakładając, że nie ma tam już więcej niż 4 astronautów danego rodzaju. Ten limit sprawdza się tylko podczas tego kroku.



2 Faza akcji

W kolejności tur każdy gracz podejmuje jedną akcję główną poprzez wystawienie jednego astronauty ze swojego kafelka wahadłowca. Oznacza to, że każdy gracz rozpatrzy w każdej rundzie 6 akcji głównych, a łącznie 18 akcji w trakcie całej rozgrywki.

Kiedy nadchodzi kolej gracza, wybiera on astronautę ze swojego kafelka wahadłowca i wystawia go na planszę, aby:

Ekspluatawać krater: zależnie od rodzaju astronauty wystawionego przez gracza, pozyskuje on kredyty, wydobywa zasoby lub aktywuje żetony korporacji.

Wykonać jedną z 3 akcji dowodzenia: dowolny astronauta może Postawić budynek / Zrealizować projekt / Wykonać maksymalnie 3 akcje korporacji. Jednak jeśli astronauta odpowiada właściwej akcji dowodzenia, kontrolujący go gracz zdobywa premię.

Odwiedzić Stację Gateway: tę akcję może wykonać dowolny astronauta. W ten sposób gracze umieszczają astronautów w swojej bazie i tym samym aktywują zdolności swoich budynków.



Ekspluatawanie krateru:

Przy użyciu tej akcji gracze zdobywają zasoby zależnie od rodzaju astronauty (**INŻYNIERA**, **TECHNIKA** lub **NAUKOWCA**) wystawionego w obrębie krateru: **INŻYNIEROWIE** wydobywają zasoby (tytan i metale ziem rzadkich), **TECHNICY** pozyskują kredyty, a **NAUKOWCY** aktywują żetony korporacji.

Gracz bierze astronautę ze swojego kafelka wahadłowca i umieszcza go na dostępnym polu wokół krateru. Musi aktywować wszystkie sektory z co najmniej jednym budynkiem wzdłuż całego rzędu, w kierunku którego wskazuje pole z astronautą . Środkowego heksa nie uważa się za sektor.

- Jeśli astronauta aktywuje sektor, w którym aktywny gracz ma już budynek, po prostu czerpie z niego korzyści za darmo.
- Za każdy sektor, w którym gracz nie ma budynku, musi zapłacić kredyty graczowi z największym budynkiem w danym sektorze. Liczba kredytów waha się od 1 do 3 i widnieje w polu, na którym umieszczono danego astronautę.

Uwaga: wszelkie koszty za wszystkie sektory muszą zostać zapłacone, zanim zostaną one aktywowane. Jeśli gracz nie może zapłacić pełnego kosztu, nie może umieścić swojego astronauty na danym polu.

Uwaga: jeśli w rozgrywce 2-osobowej neutralna kopuła stanowi największy budynek w danym sektorze, należy zapłacić kredyty do banku.

WAŻNE: biorąc pod uwagę fakt, że aktywowanie **wszystkich** sektorów z danego rzędu jest obowiązkowe, aktywny gracz może nie mieć dość kredytów, aby aktywować wszystkie sektory. Oznacza to, że nie może umieścić swojego astronauty na danym polu. W konsekwencji może się okazać, że w ogóle nie jest w stanie wykonać tej akcji. Wówczas zostaje zmuszony do wykonania innej akcji głównej.



Kiedy gracz wystawia **INŻYNIERA**, wydobywa zasób widoczny na każdym aktywowanym sektorze (tytan lub metale ziem rzadkich).

Kiedy gracz wystawia **TECHNIKA**, otrzymuje 3 kredyty za każdy aktywowany sektor.

Kiedy gracz wystawia **NAUKOWCA**, aktywuje jeden z żetonów korporacji umieszczonych wokół aktywowanych sektorów.

Każdy żeton można aktywować tylko raz na akcję, choćby sąsiadował z dwoma sektorami z obecnie rozpatrywanego rzędu. Nawet jeśli w sektorze, w którym gracz nie kontroluje żadnych budynków, nie ma żadnych żetonów korporacji do aktywowania, gracz wciąż musi zapłacić kredyty osobie, która postawiła tam największy budynek.

Żetony korporacji zapewniają zasoby lub inne korzyści, zależnie od tego, jakie korporacje uczestniczą w rozgrywce.

Przykład ①: Filip wystawia **TECHNIKA** na tym polu krateru: ponieważ jest obecny we wszystkich 3 zasilanych sektorach skierowanych ku temu polu, nie musi płacić kredytów żadnemu graczowi. Następnie zdobywa 3 kredyty za każdy zasilany sektor, na sumę 9 kredytów.

Przykład ②: Norbert wystawia **INŻYNIERA** na tym polu krateru: ponieważ jest obecny tylko w jednym z 3 zasilanych sektorów skierowanych ku temu polu, musi zapłacić kredyty widoczne na polu graczowi posiadającemu największy budynek tam, gdzie sam nie jest obecny. W praktyce oznacza to, że płaci 2 kredyty **Mateuszowi**. Następnie gracz wydobywa zasoby ze wszystkich 3 sektorów: 2 tytanu i 1 metali ziem rzadkich.

Przykład ③: Mateusz wystawia **NAUKOWCA** na tym polu krateru: ponieważ jest obecny we wszystkich 3 zasilanych sektorach skierowanych ku temu polu, nie musi płacić kredytów żadnemu graczowi. Następnie aktywuje 1 żeton korporacji za każdy zasilany sektor: decyduje, że chce otrzymać 1 hel-3 oraz 2 turystów.



Wykonanie jednej z 3 akcji dowodzenia:

Postawienie budynku / Zrealizowanie projektu / Wykonanie maksymalnie 3 akcji korporacji.

Obszar akcji dowodzenia znajduje się w prawym dolnym rogu planszy: im wcześniej gracz zdecyduje się wykonać akcję dowodzenia, tym jest ona tańsza, gdyż dodatkowy koszt (wyrażony w kredytach) widnieje w polu astronauty.



Postawienie panelu słonecznego: (opcjonalnie)

Raz w swojej kolejce, kiedy gracz wykonuje akcję dowodzenia, może postawić panel słoneczny, wydając na to 1 żeton metali ziem rzadkich. W tym celu bierze kolejny żeton panelu słonecznego zgodnie z ruchem wskazówek zegara i umieszcza go na środkowym heksie planszy: leżące tam panele słoneczne mogą być użyte przez dowolnego gracza. Następnie gracz produkuje ilość Energii pokazaną obok pola, z którego wzięł dany żeton panelu słonecznego (1 lub 2 Energii), i zdobywa Reputację za każdy symbol Reputacji, jaki minął lub na jakim zatrzymał się znacznik Energii (jeśli miało to zastosowanie).

WAŻNE: tak długo, jak znacznik Energii znajduje się na jednym z dwóch pól toru leżących najbardziej na prawo, gracze nie mogą stawiać nowych paneli słonecznych. Dzieje się tak, dopóki nie zużyją części Energii.

Przykład: Filip wydaje 1 żeton metali ziem rzadkich, aby postawić panel słoneczny. Bierze kolejny żeton panelu słonecznego z toru i umieszcza go na środkowym heksie planszy ①.

Dzięki temu panelowi zwiększa poziom Energii o 2 i zdobywa 1 Reputację ②. Od tej chwili pozycja znacznika Energii uniemożliwia graczom stawianie kolejnych paneli słonecznych, dopóki nie zostanie zużyta część Energii, a znacznik się nie cofnie ③.



Postawienie budynku:

Gracz wystawia dowolnego astronautę na pole znajdujące się najbardziej na lewo, wydając liczbę kredytów widoczną w danym polu (jeśli jest ona oznaczona), celem postawienia jednego ze swoich budynków. W grze występują 4 rodzaje budynków. Ich koszt oznaczono na planszetchy graczy:

kopuły , warsztaty , laboratoria i centra dowodzenia .

Chcąc postawić budynek, gracz musi wydać wskazaną ilość zasobów, a czasami dodatkowo zużyć Energię (tylko w przypadku laboratorium i centrum dowodzenia). Po opłaceniu kosztu budynku gracz bierze go ze swojej bazy i umieszcza w zasilanym sektorze planszy, w którym nie znajduje się jeszcze budynek tych samych rozmiarów albo tego samego koloru lub gracza.

Zasilany sektor:

Zasilany sektor to taki, w którym znajduje się panel słoneczny. Jeśli w danym sektorze brak panelu słonecznego, gracz musi go zasilić, biorąc dostępny żeton ze środkowego heksa lub samemu stawiając nowy panel (patrz **Postawienie panelu słonecznego** powyżej).

WAŻNE: zaraz po postawieniu budynku gracz może przenieść dowolnych astronautów ze swojej bazy na nowo postawiony budynek. Jeśli tego nie zrobi, nie będzie mógł przenieść tam astronautów aż do następnej fazy utrzymania.



Premia za akcję:

Po rozpatrzeniu wszystkich efektów związanych z daną akcją dowodzenia gracz musi uruchomić jej premię, o ile wystawił **INŻYNIERA**. Wówczas wybiera korporację:

- Jeśli wokół sektora, w którym gracz właśnie postawił budynek, brak żetonu wybranej przez niego korporacji, gracz bierze następny żeton korporacji z planszki danej korporacji, umieszcza go na pustym polu żetonu korporacji wokół danego sektora, a następnie go aktywuje.

➔ Dodawanie nowych żetonów korporacji na planszę otwiera więcej możliwości podczas aktywowania krateru z pomocą **NAUKOWCA** i zwiększa koszt realizacji projektów danej korporacji (patrz **Zrealizowanie projektu** poniżej).

- Jeśli wokół sektora, w którym gracz właśnie postawił budynek, znajduje się żeton wybranej przez niego korporacji, gracz nie dodaje żetonu korporacji i po prostu aktywuje ten, który już się tam znajduje.

- Jeśli w danym sektorze brak pustych pól, gracz musi aktywować jeden z już znajdujących się tam żetonów korporacji.

Przykład: Filip wydaje 2 kredyty, aby umieścić swojego **INŻYNIERA** na polu astronauty **1**.

Następnie stawia warsztat w sektorze, gdzie znajduje się już budynek **Norberta** **2**.

Zważywszy, że w ramach tej akcji wystawił **INŻYNIERA**, wybiera korporację **Artemis Tours**.

Wokół tego sektora brak żetonów **Artemis Tours**, zatem **Filip** bierze następny żeton z planszki **Artemis Tours**, umieszcza go na pustym polu wokół krateru i aktywuje, dzięki czemu zdobywa turystę **3**.



Szczegółowe omówienie budynków

Każdy budynek ma rozmiar (reprezentowany liczbą zajmowanych przez niego pól), odpowiadający liczbie astronautów, których może przyjąć w toku gry. Kiedy pole zostaje wypełnione przez astronautę odpowiedniego rodzaju, zapewnia ono premię:



Kopuły (rozmiar 1):

Muszą być stawiane od lewej do prawej strony, zapewniają natychmiastowe premie w momencie postawienia i dochód zbierany podczas fazy utrzymania:



INŻYNIEROWIE produkują 1 tytanu.



TECHNICY produkują 3 kredyty.

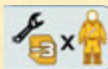


NAUKOWCY zapewniają 2 PZ.



Warsztaty (rozmiar 2):

Odblokowują stałe zdolności:



Każdy umieszczony tu **INŻYNIER** zapewnia zniżkę w wysokości 3 kredytów podczas fazy utrzymania.



Każdy umieszczony tu **TECHNIK** zapewnia zniżkę w wysokości 1 kredytu oraz zmniejsza wymaganie Energii o 1 podczas realizowania projektów.



Każdy umieszczony tu **NAUKOWIEC** zapewnia zniżkę w wysokości 1 kredytu na potrzeby wystawiania astronauty podczas wykonywania akcji dowodzenia.



Laboratoria (rozmiar 3):

Kiedy gracz stawia laboratorium, uruchamia jego zdolność natychmiastową oraz zdolności **wszystkich** innych wcześniej postawionych laboratoriów.



Górne laboratorium wydobywa zasób tam, gdzie gracz postawił swoje ostatnie laboratorium.



Środkowe laboratorium pozwala graczowi zdobyć 3 kredyty.



Dolne laboratorium aktywuje żeton korporacji wokół sektora, w którym gracz postawił swoje ostatnie laboratorium. Na zakończenie gry każde laboratorium zapewnia graczowi PZ, jeśli umieszczono w nim astronautów odpowiedniego rodzaju.



Centrum dowodzenia (rozmiar 6): ulepsza kafelek zdolności kierownika agencji gracza i zapewnia dochód, który można zebrać podczas fazy utrzymania: 1 Reputacji za każdego umieszczonego tu astronautę.



Zrealizowanie projektu

Opis karty projektu

Nazwa

Natychmiastowy efekt (jeśli jest dostępny)

Zdolność

Korporacja, do której należy dany projekt

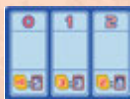


PZ na zakończenie gry

Gracz wystawia dowolnego astronautę na pole znajdujące się najbardziej na lewo celem realizacji widocznego projektu dowolnej korporacji w grze. Wykonuje następujące kroki:

1. Wybiera widoczną kartę projektu, po czym sprawdza jej koszt w kredytach i wymaganie Energii, widoczne po prawej stronie planszki korporacji na znajdującym się najniżej, odsoniętym polu.
2. Sprawdza wymaganie Energii (oznaczone na biało):
 - Jeśli poziom Energii jest równy lub wyższy od danego wymagania, gracz przechodzi bezpośrednio do kroku 3.
 - W innym razie gracz musi najpierw wyprodukować Energię, przykładowo poprzez postawienie panelu słonecznego (patrz wyżej) i/lub użycie zdolności innego projektu gracza, który na to pozwala. Dodatkowo ta zdolność warsztatu pomaga graczowi realizować projekty poprzez obniżanie ich wymagań Energii o 1 za każdego znajdującego się tam **TECHNIKA**. Potem gracz przechodzi do kroku 3.





Bardzo niski poziom Energii: jeśli poziom Energii jest niższy niż 3, gracz może najpierw wydać wskazane kredyty, aby wyprodukować Energię (i zdobyć powiązaną z tym Reputację), a następnie użyć dowolnej kombinacji innych sposobów na produkcję Energii celem sprostanienia ewentualnym wymaganiom (postawienie panelu słonecznego, użycie zdolności innego projektu, użycie zdolności warsztatu gracza itd.). Gracz może to zrobić podczas dowolnej akcji dowodzenia, nie tylko akcji zrealizowania projektu.

3. Zużywa ilość Energii (oznaczoną na czerwono, różni się od wymagania minimalnego poziomu Energii) poprzez odpowiednie obniżenie poziomu Energii.
4. Opłaca koszt w kredytach, wydając kredyty ze swoich zapasów.
5. Bierze kartę projektu i umieszcza ją obok swojej bazy. Następnie, jeśli to konieczne, rozpatruje natychmiastowy efekt danego projektu.
6. O ile to możliwe, odkrywa nowy projekt z tej samej korporacji.



Premia za akcję:

Po rozpatrzeniu wszystkich efektów związanych z daną akcją dowodzenia gracz musi uruchomić jej premię, o ile wystawił **TECHNIKA**. Wówczas wykonuje akcję korporacji (patrz niżej).

Przykład: Norbert wydaje 1 kredyt, aby umieścić swojego **TECHNIKA** na polu astronauty 1.

Następnie postanawia zrealizować projekt korporacji Moon Mining o nazwie Ekstraktor helu-3. Koszt tego projektu wynosi 5 kredytów i wymaga on 5 Energii 2. Znacznik Energii leży na 6, zatem Norbert może zrealizować projekt, wydając 5 kredytów ze swoich zapasów. Potem cofa znacznik Energii o 1 pole 3.

Gracz bierze kartę i rozpatruje jej natychmiastowy efekt: otrzymuje hel-3.

Ze względu na fakt, że stała zdolność Ekstraktora helu-3 pozwala na wydanie 2 kredytów, aby otrzymać 1 dodatkowy hel-3, kiedy już gracz otrzymuje co najmniej jeden taki zasób, decyduje się on na zapłacenie 2 kredytów ze swoich zapasów, aby otrzymać 1 dodatkowy hel-3 4. Na zakończenie gry Norbert zdobędzie za ten projekt 4 PZ.

Biorąc pod uwagę, że wystawił **TECHNIKA** 5, musi wykonać akcję korporacji: decyduje się na podniesienie swojej Reputacji o 2.



Wykonanie maksymalnie 3 akcji korporacji

Gracz wystawia dowolnego astronautę na pole znajdujące się najbardziej na lewo celem wykonania maksymalnie 3 akcji korporacji. Gracz może wykonać kilka takich samych akcji, z wyjątkiem akcji korporacji z toru Reputacji.

Akcje korporacji można znaleźć na różnych obszarach w grze:

Akcje korporacji z toru Reputacji: gracz może wykonać akcję korporacji z toru Reputacji wyłącznie, jeśli jego znacznik Reputacji znalazł się na – lub minął – pole z daną akcją. Jeśli gracz wykonuje kilka akcji korporacji z toru Reputacji, każda z nich musi być inna.

Zdobyć 2 Reputacji

Otrzymanie 1 tytanu

Otrzymanie 1 metali ziem rzadkich

Aktywowanie 1 żetonu korporacji z planszy.

Uwaga: jeśli gracz odblokuje nową akcję korporacji na torze Reputacji po zdobyciu dowolnej liczby Reputacji, dana akcja korporacji staje się dla niego natychmiast dostępna.

Akcja korporacji z planszетки korporacji: gracz może kilka razy wykonać tę samą akcję korporacji z planszетки korporacji. Każda korporacja oferuje możliwość wykonania - potężnej - akcji korporacji.

Akcja korporacji z projektu zrealizowanego przez danego gracza:

- Projekty z symbolem pozwalają graczowi wykonać akcję korporacji.

- Projekty z symbolem pozwalają graczowi wykonać akcję korporacji raz na rundę. Kiedy gracz użyje danego projektu, musi obrócić kartę o 90 stopni, aby pokazać, że nie można go ponownie użyć w danej rundzie. Na końcu każdej rundy gracz ponownie obraca swoje karty do pionu.



Premia za akcję:

Po rozpatrzeniu wszystkich efektów związanych z daną akcją dowodzenia gracz musi uruchomić jej premię, o ile wystawił **NAUKOWCA**. Wówczas bierze astronautę ze Stacji Gateway i umieszcza go na dostępnym polu w swojej bazie. Jeśli nie ma miejsca na astronautę, ignoruje tę premię.

Przykład: Norbert wydaje 3 kredyty, aby umieścić swojego **NAUKOWCA** na polu astronauty ①. Norbert wykonuje 3 akcje korporacji. Najpierw decyduje się zwiększyć swoją Reputację o 2, dzięki czemu jego znacznik trafia na pole 4, odblokowując nową akcję korporacji z toru Reputacji ②. Postanawia natychmiast użyć jej jako swojej 2. akcji korporacji: otrzymuje 1 tytanu ③.

Na koniec, w ramach swojej 3. akcji korporacji, wykonuje akcję korporacji Moon Mining, polegającą na wysłaniu 2 żetonów helu-3 na wahadłowiec, co przynosi mu 6 PZ ④. Biorąc pod uwagę, że wystawił **NAUKOWCA**, musi wziąć astronautę ze Stacji Gateway: wybiera **TECHNIKA** i umieszcza go w swojej bazie ⑤.



Odwiedzenie Stacji Gateway



Gracz wystawia dowolnego astronautę i umieszcza go na obszarze Stacji Gateway w obrębie planszy, aby wykonać następujące czynności w dowolnej kolejności:

- Otrzymać 3 kredyty.
- Wziąć astronautę ze Stacji Gateway (fizycznie różniącego się od tego, który został właśnie umieszczony) i umieścić go na dostępnym polu swojej bazy. Jeśli na Stacji Gateway nie ma już astronauty albo w bazie gracza brak miejsca na astronautę, gracz pomija ten krok.
- Wykonać akcję korporacji.

Przykład: Mateusz odwiedza Stację Gateway: wystawia **INŻYNIERA** ze swojego kafelka wahadłowca i umieszcza go na obszarze Stacji Gateway.

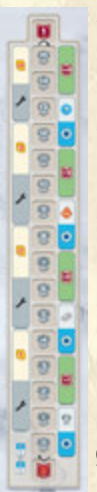
Otrzymuje 3 kredyty ①, następnie bierze **TECHNIKA** i umieszcza go na polu kopuły w swojej bazie ②. Wreszcie wykonuje akcję korporacji, decydując się na zwiększenie swojej Reputacji o 2 ③.



Koniec tury: gracz wypełnia jeden lub kilka celów korporacji

Na końcu swojej tury gracz może wypełnić dowolną liczbę celów korporacji:

- Nie może wypełnić więcej niż jednego celu każdej korporacji.
- Sprawdza, czy spełnia wskazany warunek i czy jest on dostępny: pole nie może zawierać żetonu celu, a ponadto należy pamiętać, że niektóre pola są zarezerwowane na potrzeby rozgrywek na 3 i 4 osoby. Każda korporacja ma 3 wymagania: im trudniejsze wymaganie, tym więcej PZ można zdobyć.
- Umieszcza jeden ze swoich żetonów celu na polu i zdobywa wskazaną liczbę PZ + dodatkowe PZ zależnie od pozycji jego znacznika Reputacji (między 0 a 4 PZ).



Tor Reputacji

Reputacja każdego gracza zaczyna się od 0. Podczas rozgrywki każdy podnosi swoją Reputację, co odblokowuje nowe możliwości:

- Pola 0, 4, 8 i 12: kiedy znacznik Reputacji gracza dotrze na jedno z tych pól, odblokowuje on nową akcję korporacji. Może odpowiednio: zdobyć 2 Reputacji, otrzymać 1 tytanu, otrzymać 1 metali ziem rzadkich, aktywować dowolny żeton korporacji na planszy.
- Pola 2, 6, 10 i 14: kiedy znacznik Reputacji gracza dotrze na jedno z tych pól, zdobywa on dodatkowe PZ podczas wypełniania celu. Są to odpowiednio 1/2/3/4 dodatkowe PZ.
- Pola 1, 5, 9 i 13: kiedy znacznik Reputacji gracza dotrze na jedno z tych pól, jego koszt utrzymania rośnie o odpowiednio 1/2/3/4 kredyty.
- Jeśli znacznik Reputacji gracza dotrze na pole 15, a gracz miałby zdobyć kolejny punkt Reputacji, zamiast tego zdobywa 1 PZ.
- Jeśli znacznik Reputacji gracza znajdzie się na polu 0, a miałby on stracić kolejny punkt Reputacji, zamiast tego traci 2 PZ (o ile to możliwe, gdyż PZ gracza nie mogą spaść poniżej 0).

Przypomnienie: na zakończenie gry każdy gracz zdobywa liczbę PZ równą swojej Reputacji.



Faza utrzymania

1 Utrzymanie korporacji

Idąc od korporacji numer 1 do korporacji numer 3 (od góry do dołu), gracze rozpatrują odpowiadające im kroki utrzymania (objaśnione na odpowiednich arkuszach korporacji), jeśli takie są wymagane.

Wycofanie astronautów z krateru

Zaczynając od najwyższego pola krateru i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracz posiadający łącznie budynki o największych rozmiarach w rzędzie skierowanym do astronauty otrzymuje danego astronautę i – o ile to możliwe – umieszcza go w swojej bazie. Jeśli gracz nie ma miejsca na astronautę, wraca on na Stację Gateway.

W razie remisów astronauta trafia do remisującego gracza, który posiada największy budynek w sektorze leżącym najbliżej pola danego astronauty. Jeśli w danym sektorze nie ma budynków żaden z remisujących graczy, należy wziąć pod uwagę drugi najbliższy sektor itd.



Obszar w lewym górnym rogu planszetek graczy pozwala im przyjąć dodatkowego astronautę, który oczekuje tam na postawienie budynku, jaki zapewni mu miejsce w bazie.

Przykład: zaczynając od symbolu i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze wycofują astronautów z krateru 1.

Pierwszy astronauta gotowy do wycofania to **INŻYNIER**: **Filip** i **Mateusz** remisują sumą rozmiarów budynków w rzędzie skierowanym ku temu **INŻYNIEROWI** (po 4 każdy).

Biorąc pod uwagę, że **Mateusz** kontroluje największy budynek najbliższy tego **INŻYNIERA**, otrzymuje **INŻYNIERA** i umieszcza go w swojej bazie. Następnie gracze kontynuują wycofywanie astronautów zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

4 NAUKOWIEC po drugiej stronie trafia do **Mateusza**, ponieważ w sektorze znajdującym się najbliżej brak brązowych budynków.



Zebranie dochodu

Jeśli gracze mają więcej astronautów niż pól, na których mogliby ich umieścić, mogą najpierw przeorganizować astronautów na swoich planszetchach graczy poprzez przesunięcie ich lub zamienienie miejscami. Jedyne ograniczenie to takie, że na jednym polu może się znajdować tylko jeden astronauta. Na koniec wszyscy nadwyżkowi astronauty wracają na Stację Gateway.

Następnie zgodnie z porządkiem tur, gracze zbierają dochód w następującej kolejności:

- **Korporacje:** gracze otrzymują dochód za korporacje, jeśli jakiś im się należy.
- **Kopuły:** gracze otrzymują 1 tytanu za każdego **INŻYNIERA**, 3 kredyty za każdego **TECHNIKA** i 2 PZ za każdego **NAUKOWCA** w danej kopule.
- **Centrum dowodzenia:** gracze zdobywają 1 Reputacji za każdego astronautę (bez względu na rodzaj) w ich centrum dowodzenia.

Przykład: **Mateusz** otrzymuje 2 tytanu i 3 kredyty ze swoich kopuł oraz 2 Reputacji ze swojego centrum dowodzenia.



4 Opłacenie kosztów utrzymania

Gracze muszą wydać kredyty na:

- Opłacenie kosztów Reputacji z najwyższego pola, na jakie dotarł na torze Reputacji znacznik Reputacji danego gracza (pomiędzy 0 a 4 kredyty).
- Opłacenie całkowitego kosztu utrzymania budynków postawionych przez danego gracza. Każda kopuła kosztuje 1 kredyt, każdy warsztat 2 kredyty, każde laboratorium 3 kredyty, a centrum dowodzenia 4 kredyty.

Uwaga: należy pamiętać, że każdy **INŻYNIER** w górnym warsztacie obniża koszty utrzymania o 3 kredyty.

Za każdy brakujący kredyt gracz cofa o jedno pole swój znacznik Reputacji na torze Reputacji. Jeśli znacznik gracza miałby przesunąć się poniżej 0, traci on 2 PZ za każdy z pozostałych brakujących kredytów.

Przykład: Mateusz musi opłacić koszty utrzymania: 2 kredyty za obecny poziom Reputacji 1, a następnie 10 kredytów za budynki (2 kredyty za kopuły, 4 za warsztaty i 4 za centrum dowodzenia).

Ze względu na to, że w jego warsztacie znajduje się **INŻYNIER**, koszty utrzymania maleją o 3 kredyty 2. Łącznie musi zapłacić 9 kredytów ($2 + 10 - 3 = 9$).



5 Odłożenie astronautów

Gracze odkładają wszystkich astronautów z obszaru akcji dowodzenia do puli.

Zakończenie gry

Po zakończeniu fazy utrzymania 3. rundy gracze przechodzą do punktacji końcowej celem wyłonienia zwycięzcy:

- 1 Zdobywają PZ za zrealizowane projekty.
- 2 Zdobywają PZ za astronautów w swoich laboratoriach: za każde postawione laboratorium gracz zdobywa 2/5/10 PZ, jeśli znajduje się tam 1/2/3 astronautów odpowiedniego rodzaju.
- 3 Zdobywają liczbę PZ równą poziomowi swojej Reputacji.
- 4 Zdobywają PZ za 3 korporacje, zaczynając od tej znajdującej się najwyżej. Szczegóły dotyczące punktacji opisano na arkuszach korporacji.

Gracz z największą liczbą PZ zwycięża. W razie remisu zwycięża ten z remisujących, który ma najwyższą Reputację. Jeśli nadal jest remis, wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład: Mateusz zdobywa PZ na zakończenie gry: 10 PZ za zrealizowane projekty 1, 2 PZ za górne laboratorium i 10 PZ za środkowe laboratorium 2, 8 PZ za pozycję znacznika na torze Reputacji 3 oraz 3 PZ za korporację Artemis Tours, gdyż Księżycowe Kasyno przynosi mu 1 PZ za każdy z 3 pozostałych kredytów 4.

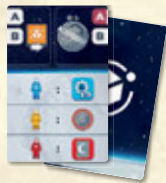


Zasady trybu solo

W trybie solo rywalizujesz z AstroBotem – zautomatyzowanym graczem, prowadzącym jedną z agencji kosmicznych.

Elementy gry trybu solo

• 7 kart akcji trybu solo



• 7 dwustronnych kart korporacji trybu solo (3 są używane w każdej rozgrywce)



• 1 planszетка AstroBota (rewers planszетки gracza)



• 1 znacznik Rozwoju



Przygotowanie gry

- 1 Wybierz jeden kolor gracza dla siebie i jeden dla AstroBota. Następnie przeprowadź przygotowanie gry dla rozgrywki 2-osobowej, ale dobierz jeden kafelek kierownika agencji tylko dla siebie. Ponadto nie umieszczaj jeszcze kopuły dla AstroBota.
- 2 Umieść swój znacznik kolejności na 1. polu, a znacznik AstroBota na 2. polu.
- 3 Weź planszетkę trzeciego gracza i umieść ją na prawo od planszетки AstroBota, stroną przeznaczoną dla trybu solo do góry. Ta planszетка ma 3 pola korporacji, oznaczone literami A, B i C, z torem celu znajdującym się pod każdym polem. W dolnej części planszетки widnieje tor Rozwoju AstroBota.
- 4 Weź karty korporacji trybu solo dla 3 korporacji w grze i umieść każdą z nich na jednym polu korporacji (A, B i C) na planszетce trybu solo. W pozostałej części zasad odnosimy się do korporacji po odpowiadających im literach (np. korporacja A to ta korporacja, której karta trybu solo została umieszczona na polu „A”, i tak dalej).
Każda karta korporacji ma dwie strony: jedną oznaczoną jako **łatwa** (★) i drugą oznaczoną jako **trudna** (★★):
 - W łatwej rozgrywce umieść wszystkie karty **łatwą** stroną do góry.
 - Jeśli oczekujesz większego wyzwania, umieść jedną lub więcej kart stroną **trudną** do góry.
- 5 Umieść 3 znaczniki celu AstroBota na leżącym najbardziej na lewo polu każdego toru celu, znajdującego się poniżej kart korporacji.
- 6 Umieść znacznik Rozwoju na polu 0 toru Rozwoju na planszетce trybu solo.
- 7 Potasuj 7 kart akcji trybu solo, stwórz z nich talię i ułóż ją zakrytą poniżej planszетки trybu solo. Dobierz jedną kartę akcji trybu solo i umieść ją odkrytą na prawo od talii. Następnie określ, gdzie AstroBot umieści swoją pierwszą kopułę. Sprawdź literę na czerwonym tle, widoczną w prawym górnym rogu karty: umieść początkową kopułę w sektorze wewnętrznego kręgu obok żetonu korporacji odpowiadającej danej karcie.
 - Jeśli oba sektory obok danego żetonu są już zajęte (przez neutralną lub twoją kopułę), użyj litery bez czerwonego tła.
 - Jeśli oba sektory są dostępne, odnieś się do ilustracji krateru na karcie akcji trybu solo. Umieść pierwszą kopułę AstroBota w pierwszym dostępnym środkowym sektorze, licząc od rzędu wskazanego trójkątem i podążając wzdłuż strzałki, aż znajdziesz pusty środkowy sektor.



Przebieg gry

Rozgrywka toczy się w opisany poniżej sposób:

Faza wahadłowców

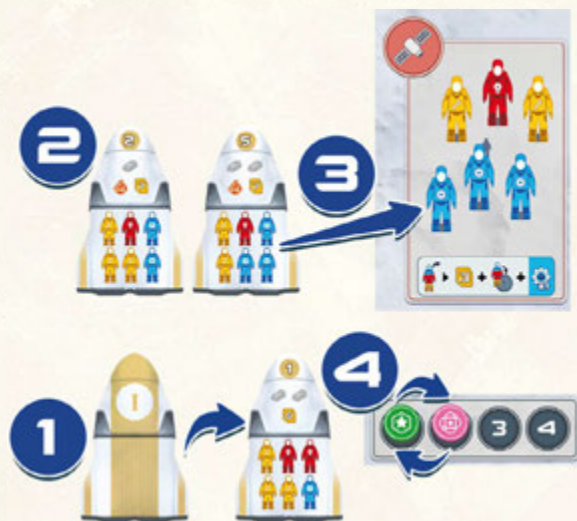
Wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

- Podczas każdej fazy wahadłowców potasuj 5 zakrytych kafelków wahadłowców z obecnej rundy. Przydziel jeden zakryty kafelek AstroBotowi, a następnie odkryj dwa inne kafelki i ułóż je odkryte.
- Wybierz dla siebie jeden z 2 odkrytych kafelków wahadłowców (weź pokazanych na nim astronautów i zasoby według normalnych zasad), a drugiego użyj do wypełnienia Stacji Gateway.
- Odkryj leżący rewersem do góry kafelek wahadłowca AstroBota, umieść go obok planszeczki trybu solo i wypełnij odpowiednimi astronautami. AstroBot nie otrzymuje i nie używa zasobów ani kredytów.
- Uaktualnij kolejność tur odpowiednio do numerów na wybranych kafelkach wahadłowców.

Przykład: Filip przydziela AstroBotowi 1 zakryty wahadłowiec

❶, a następnie dobiera 2 kafelki wahadłowców dla siebie
❷: decyduje się zachować kafelek wahadłowca numer 2, co oznacza, że astronautów z kafełka wahadłowca numer 5 umieszcza się na Stacji Gateway ❸.

Wreszcie Filip odkrywa numer kafełka wahadłowca AstroBota: to wahadłowiec numer 1, zatem Filip zmienia kolejność tur odpowiednio do numerów wahadłowców ❹.



Faza akcji

W turze AstroBota dobierz kartę z jego talii trybu solo i umieść ją na prawo od poprzedniej karty. W pierwszej turze umieść kartę po lewej stronie, a w kolejnych turach umieszczaj nową kartę na prawo od pierwszej karty, tak aby na końcu każdej rundy powstał rząd złożony z 7 kart.

❶ Sprawdź literę

W lewej górnej części każdej karty znajdują się dwie litery, które określają aktywną korporację dla danej tury:

- Jeśli tylko jedna litera odpowiada literze widocznej na prawej stronie poprzedniej karty, w danej turze aktywna będzie właśnie ta korporacja.
- Jeśli pasują obie litery, aktywną korporacją jest ta z literą na czerwonym tle.

❷ Sprawdź symbol z karty

: przesunź znacznik Rozwoju o jeden krok w prawo na planszeczce trybu solo. Jeśli znacznik znajduje się już na końcu toru, zamiast tego przesunź o jeden krok do góry znacznik Reputacji AstroBota.

: przesunź znacznik celu o jeden krok w prawo na planszeczce AstroBota. Jeśli znacznik dotrze na koniec toru celu, przenieś go na odpowiadającą mu planszeczkę korporacji.

Cel wypełniany przez AstroBota jest określany za pomocą toru Rozwoju: AstroBot wypełnia dolny cel, lecz jeśli znacznik Rozwoju dotarł na pole 3 toru Rozwoju, AstroBot wypełnia środkowy cel. Z kolei jeśli dotarł na pole 7, AstroBot wypełnia górny cel.

Następnie wykonaj akcję wskazaną dla danego rzędu.

WAŻNE: jeśli AstroBot nie może wypełnić swojego celu (ponieważ ty dokonałeś tego wcześniej), wypełnia cel znajdujący się bezpośrednio poniżej. Jednak jeśli już wypełniłeś najniższy cel, AstroBot wypełnia środkowy cel, nawet jeśli nie dotarł jeszcze na odpowiedni poziom toru Rozwoju.

WAŻNE: jeśli AstroBot wypełnił już cel dla aktywnej korporacji, zamiast tego przesunź do przodu znacznik celu korporacji, który leży najbardziej z tyłu w stosunku do pozostałych znaczników. W razie remisu wybierz drugą literę korporacji z obecnej karty.

Przykład: AstroBot zagrywa swoją pierwszą kartę akcji dla obecnej rundy. Pierwsza litera wskazuje, że aktywną korporacją jest Space Robotics ①.

Następnie symbol z karty powoduje przesunięcie znacznika celu AstroBota o jedno pole ②, co sprawia, iż AstroBot wypełnia cel Space Robotics zgodnie ze swoim torem Rozwoju: AstroBot zdobywa 8 PZ ③.



➡ Rozpatrz akcję

Na każdej karcie widnieją 3 rzędy z różnymi rodzajami astronautów:

- Określ najwyższy rząd, dla którego AstroBot nadal ma astronautę odpowiedniego rodzaju na swoim kafelku wahadłowca.
- Następnie wykonaj akcję pokazaną w tym rzędzie.

Krater na wcześniejszej karcie trybu solo zawiera informację o sposobie rozstrzygania remisów podczas rozpatrywania akcji na obecną turę. Ten krater ukazuje dwie najważniejsze informacje: jeden **trójkąt** leżący wzdłuż brzegu krateru oraz **strzałkę**. Kiedy w dalszej części zasad pojawia się odniesienie do „trójkąta” i „strzałki”, chodzi o te symbole z karty odkrytej w poprzedniej turze.

🔍 Eksploatowanie krateru

AstroBot wystawia astronautę w kraterze. Szuka pierwszego dostępnego pola krateru, gdzie otrzymałby astronautę, gdyby runda miała się teraz zakończyć, zaczynając od pozycji oznaczonej trójkątem na jego kartach akcji trybu solo i kierując się orientacją strzałki (zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnie do niego).

AstroBot nigdy nie otrzymuje zasobów z krateru. Za każdy sektor w wybranym rzędzie, w którym masz budynek, a AstroBot nie, otrzymujesz liczbę kredytów z banku równą wartości nadrukowanej na polu wybranym przez AstroBota.

WAŻNE: jeśli w kraterze nie ma miejsca na astronautę, AstroBot zamiast tego wykonuje akcję **Odwiedzenie Stacji Gateway**.

🏠 Postawienie budynku

AstroBot wystawia **INŻYNIERA** na polu znajdującym się najbardziej na lewo, aby postawić budynek dla aktywnej korporacji. Rozpatrz następujące kroki w podanej kolejności:

➡ Rodzaj budynku stawianego przez AstroBota jest określany w oparciu o jego tor Rozwoju.

Jeśli wszystkie budynki wybranego rodzaju zostały już postawione, stawia on pierwszy dostępny budynek mniejszego rozmiaru.

➡ Zaczynając od rzędu wskazanego **trójkątem** na karcie trybu solo i idąc zgodnie ze wskazaniem **strzałki** (jeśli to konieczne):

Wyszukaj 1. dostępny rząd, z którego AstroBot otrzymałby astronautę, gdyby runda miała się teraz zakończyć.

O ile to możliwe, AstroBot stawia budynek w zasilanym sektorze najbliższym astronauty. W przeciwnym razie wybierz inny zasilany sektor w danym rzędzie. Jeśli nie ma miejsca na budynek w zasilanym sektorze, AstroBot stawia panel słoneczny (tym samym zdobywając Reputację + produkując Energię) w sektorze najbliższym astronauty i stawia tam budynek.

Jeśli to także jest niemożliwe, kontynuuj szukanie w następnym dostępnym rzędzie według wskazań **strzałki**.

Jeśli w kraterze nie ma astronauty, o ile to możliwe, AstroBot stawia budynek w zasilanym sektorze najbliższym **trójkąta**. W przeciwnym razie wybierz inny zasilany sektor w danym rzędzie. Jeśli nie ma miejsca na budynek w zasilanym sektorze, AstroBot stawia panel słoneczny (tym samym zdobywając Reputację + produkując Energię) w sektorze najbliższym **trójkąta** i stawia tam budynek.

Jeśli to także jest niemożliwe, kontynuuj szukanie w następnym dostępnym rzędzie według wskazań **strzałki**.

➡ Następnie postaw budynek AstroBota (wybierając od lewej do prawej i z góry na dół) w danym sektorze.

Premia za akcję: po całkowitym rozpatrzeniu swojej akcji, AstroBot umieszcza żeton korporacji, odpowiadający obecnej korporacji. Robi tak, jeśli jest to możliwe (tzn. jeśli w danym sektorze nie ma jeszcze takiego żetonu, jeśli jest na niego miejsce i jeśli na planszce korporacji wciąż leży jakiś żeton). Jeśli są co najmniej 2 puste pola, na których można umieścić żeton korporacji, posłuż się trójkątem i strzałką (odnoszącymi się do danego sektora), aby wybrać pole.

WAŻNE:

• Jeśli znacznik Energii znajduje się na jednym z 2 ostatnich pól toru Energii, AstroBot nie może postawić panelu słonecznego: zamiast tego wykonuje akcję **Odwiedzenie Stacji Gateway**.

• AstroBot uruchamia natychmiastowe efekty z kopuł, lecz nie z laboratoriów. Nie wydaje też tytanu i metali ziem rzadkich na budynki.

Niemniej wciąż wykorzystuje Energię, jeśli jest ona wymagana (w przypadku laboratoriów i centrum dowodzenia).



Zrealizowanie projektu

AstroBot wystawia **TECHNIKA** na polu znajdującym się najbardziej na lewo, aby zrealizować widoczny projekt aktywnej korporacji. Należy wykonać następujące kroki:

- ❶ AstroBot wybiera projekt wart najwięcej PZ. W razie remisu decyduje się na projekt na podstawie orientacji strzałki (lewy lub prawy).
- ❷ Sprawdź wymaganie Energii (AstroBot nigdy nie wydaje kredytów), oznaczone na biało na najniższym odsłoniętym polu planszki aktywnej korporacji.
 - Jeśli poziom Energii jest równy lub wyższy od danego wymagania, przejdź do kroku 3.
 - W przeciwnym razie AstroBot musi obniżyć wymaganie lub wcześniej wyprodukować Energię, w podanej kolejności: zastosuj obniżkę z jego toru Rozwoju, następnie kup wirtualnie Energię, jeśli jej poziom jest poniżej 3, postaw panel słoneczny (aby AstroBot mógł zdobyć Reputację), jeśli nadal jest ona niewystarczająca. Panel słoneczny umieszcza się na środkowym heksie planszy. Może go później użyć dowolny gracz.
- Jeśli poziom Energii jest wciąż zbyt niski dla obecnej korporacji, AstroBot próbuje zrealizować projekt innej korporacji (idąc w kolejności A/B/C).
- Jeśli AstroBot nie jest w stanie zrealizować żadnego projektu, zamiast tego wykonuje akcję **Odwiedzenie Stacji Gateway**.
- ❸ Weź projekt i umieść go obok bazy AstroBota. AstroBot ignoruje wszystkie opisane na nim efekty. Dany projekt zapewni mu jedynie PZ na zakończenie gry (możesz układać wszystkie karty projektów AstroBota w stos w taki sposób, aby był widoczny tylko prawy dolny róg).
- ❹ O ile to możliwe, odkryj nowy projekt z tej samej korporacji.

Premia za akcję: po całkowitym rozpatrzeniu swojej akcji, AstroBot wykonuje akcję korporacji dla aktywnej korporacji.



Wykonanie maksymalnie 3 akcji korporacji

AstroBot wystawia **NAUKOWCA** na polu znajdującym się najbardziej na lewo, aby wykonać jedną akcję korporacji dla każdej z 3 korporacji w grze, w następującej kolejności: A, B i C. Wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

- ❶ Każda karta korporacji trybu solo pokazuje, co robi AstroBot, wykonując jej akcję korporacji.
- ❷ AstroBot zdobywa 2 Reputacji za każdą akcję korporacji, której nie może wykonać.

Premia za akcję: po całkowitym rozpatrzeniu swojej akcji, o ile to możliwe, AstroBot otrzymuje astronautę ze Stacji Gateway, wybranego według następujących zasad pierwszeństwa: po pierwsze, astronautę tego rodzaju, którego jest najmniej w bazie AstroBota; po drugie, astronautę tego rodzaju, którego jest najmniej na Stacji Gateway, i po trzecie, astronautę tego rodzaju, który jest pokazany na obecnej karcie akcji, idąc od góry do dołu.



Odwiedzenie Stacji Gateway

Ta akcja nie pojawia się na żadnej karcie akcji trybu solo. Jeśli z jakiegokolwiek powodu AstroBot nie może wykonać akcji (np. na planszeczce akcji brak dostępnych pól, brak dostępnych kart projektów dla danej korporacji, brak odpowiedniego miejsca na postawienie budynku itd.), wystawia on swoich astronautów na Stacji Gateway.

- ❶ AstroBot otrzymuje astronautę ze Stacji Gateway i umieszcza go w swojej bazie, wybierając według następujących zasad pierwszeństwa: po pierwsze, astronautę tego rodzaju, którego jest najmniej w bazie AstroBota; po drugie, astronautę tego rodzaju, którego jest najmniej na Stacji Gateway, i po trzecie, astronautę tego rodzaju, który jest pokazany na obecnej karcie akcji, idąc od góry do dołu.
- ❷ AstroBot wykonuje akcję korporacji dla aktywnej korporacji. Jeśli to niemożliwe, zamiast tego zdobywa 2 Reputacji.

Uwaga: kiedy umieszczasz astronautę w bazie AstroBota, o ile to możliwe, umieść go na odpowiadającym mu polu. W przeciwnym razie umieść go na dowolnym pustym polu.

Faza utrzymania

- ❶ **Utrzymanie korporacji**
Wykonaj czynności według normalnych zasad.

- ❷ **Wycofanie astronautów z krateru**

Jeśli AstroBot otrzyma astronautów podczas tej fazy, umieszczaj ich w następujący sposób:

- Podczas pierwszych dwóch rund: umieszczaj **NAUKOWCÓW** w kopułach, a wszystkich innych w centrum dowodzenia, o ile jest postawione. Jeśli nie jest postawione, wypełniaj dostępne pola, idąc od lewej do prawej i z góry na dół, najpierw umieszczając astronautów na odpowiadających im polach, a potem wszystkich pozostałych.
- Podczas ostatniej rundy: najpierw wypełniaj laboratoria astronautami odpowiadającymi polom, następnie umieść pozostałych **NAUKOWCÓW** w kopułach, a wszystkich innych w centrum dowodzenia (o ile jest postawione). Wszyscy pozostali astronauty na końcu tej procedury mają trafić na pozostałe dostępne pola.

Jeśli AstroBot nie może przyjąć astronauty w swojej bazie, zamiast tego trafia on na Stację Gateway.

- ❸ **Zebranie dochodu**

AstroBot zdobywa 2 PZ za każdego **NAUKOWCA** w jego kopułach i 1 Reputacji za każdego astronautę w jego centrum dowodzenia.

- ❹ **Opłacenie kosztów utrzymania**

AstroBot nie płaci kosztów utrzymania!

- ❺ **Odłożenie astronautów**

Wykonaj czynności według normalnych zasad.

- ❻ **Odnowienie talii trybu solo**

Odlóż na bok ostatnią zagrana kartę trybu solo (stanie się ona początkową kartą trybu solo dla następnej rundy) i potasuj pozostałe 6 kart, tworząc z nich nową talię (pomiń ten krok, jeśli to ostatnia runda).

Punktacja końcowa

AstroBot zdobywa PZ równe wartości PZ swoich zrealizowanych projektów, za astronautów w swoich laboratoriach, PZ z toru Reputacji i potencjalne końcowe PZ z korporacji.

Akcje korporacji

Artemis Tours



Łatwa i trudna: weź następnego turystę z planszki Artemis Tours, a następnie umieść go na najniższej wartości PZ na karcie korporacji. AstroBot natychmiast zdobywa wskazane PZ.

Selenium Research



Zależnie od tego, na co wskazuje trójkąt, weź odpowiedni kafelek eksperymentu i odrzuć go.

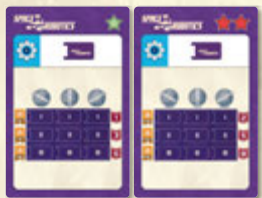
AstroBot ignoruje nagrodę z kafelka. Zamiast niej zdobywa PZ zgodnie ze wskazaniem karty korporacji trybu solo.

Moon Mining



Łatwa i trudna: weź żeton ładunku. Umieść go na polu wahadłowca zgodnie ze wskazaniem toru Rozwoju i strzałką na karcie akcji trybu solo. Jeśli wybrane pole jest zajęte, użyj innego pola z tego samego poziomu. Jeśli żadne nie jest dostępne, sprawdź następny poziom. Jeśli wszystkie pola na prawo są zajęte, wyślij ładunek na pierwsze dostępne pole znajdujące się najbardziej na prawo. AstroBot ignoruje premię z planszki korporacji. Zamiast tego zdobywa liczbę PZ równą wartości pokazanej na karcie korporacji dla wybranego pola.

Space Robotics



AstroBot stawia fabrykę zależnie od:

- Trójkąta na karcie trybu solo: lewą / środkową / prawą.
- Pozycji jego znacznika na torze Rozwoju:

Łatwa: 0/2: góra, 3/5: środek, 6/7: dół.

Trudna: 0/1: góra, 2/3: środek, 4/7: dół.

Jeśli brak dostępnej fabryki na wskazanej pozycji, AstroBot najpierw próbuje postawić pierwszą dostępną fabrykę na prawo, w tym samym rzędzie. Jeśli żadna nie jest dostępna, sprawdza rząd poniżej, a potem rząd powyżej, aż znajdzie dostępną fabrykę.

Evergreen Farms



Zaczynając od rzędu wskazanego trójkątem na karcie trybu solo i idąc zgodnie ze wskazaniem strzałki (jeśli to konieczne), określ rząd, w którym AstroBot ma przewagę w sumie rozmiaru budynków: AstroBot umieszcza farmę w sektorze najbliższym trójkąta, w którym posiada budynek. Jeśli pasują tam różne rozmiary farm, należy wybrać na podstawie pozycji AstroBota na torze Rozwoju:

Łatwa: 0/1: rozmiar 1. 2/3: rozmiar 2. 4/7: rozmiar 3.

Trudna: 0/1: rozmiar 1 + AstroBot zdobywa 1 PZ. 2/3: rozmiar 2 + AstroBot zdobywa 2 PZ. 4/7: rozmiar 3 + AstroBot zdobywa 3 PZ.

Faza utrzymania

Podczas wycofywania astronautów AstroBot czerpie korzyści z farm w danym rzędzie (bez względu na to, czy może przyjąć astronautów w swojej bazie, czy nie).

Sky Watch



AstroBot przesuwają się na torze Sky Watch zależnie od pozycji jego znacznika na torze Rozwoju:

- **Łatwy:** 0/2: 1 krok, 3/5: 2 kroki, 6/7: 3 kroki.
- **Trudny:** 0/1: 1 krok, 2/3: 2 kroki, 4/7: 3 kroki.

Następnie wspiera on Program Obronny z sekcji, do której dotarł, idąc od dołu do góry. Kiedy AstroBot wspiera najwyższy Program Obronny, zużywa 1 Energii według normalnych zasad.

Jeśli AstroBot nie może wesprzeć Programu Obronnego, zamiast tego przesuwają się na torze Sky Watch o dodatkowe 3 kroki.

WAŻNE: jeśli AstroBot nie może przesunąć się już na torze Sky Watch, należy zignorować dalsze postępy na tym torze, jednak wciąż wspiera on Program Obronny (o ile to możliwe).

To Mars



AstroBot wysyła jeden ze swoich budynków na statek na Marsa.

- W pierwszej kolejności wybiera budynek, który ukończyłby moduł statku na Marsa (o ile to możliwe). Jeśli kilka budynków odpowiada temu, który mógłby wysłać AstroBot, wyszukaj pierwszy dostępny w rzędzie wskazanym symbolem trójkąta i idź zgodnie ze wskazaniem strzałki (jeśli to konieczne).
- W przeciwnym razie wybierz największy dostępny budynek. Jeśli kilka budynków odpowiada temu, który mógłby wysłać AstroBot, wyszukaj pierwszy dostępny w rzędzie wskazanym symbolem trójkąta i idź zgodnie ze wskazaniem strzałki (jeśli to konieczne).
- Następnie, zależnie od pozycji jego znacznika na torze Rozwoju, AstroBot otrzymuje następujące premie, które się ze sobą łączą:

Łatwa: 0/7: zdobywa 1 PZ. 3/7: stawia znajdujący się najbardziej na lewo panel słoneczny na statku na Marsa i otrzymuje wskazaną premię. 6/7: otrzymuje astronautę ze Stacji Gateway.

Trudna: 0/7: zdobywa 2 PZ. 2/7: stawia znajdujący się najbardziej na lewo panel słoneczny na statku na Marsa i otrzymuje wskazaną premię. 4/7: otrzymuje astronautę ze Stacji Gateway.

WAŻNE: o ile to możliwe, za każdym razem, kiedy AstroBot otrzymuje astronautę, wysyła go na statek na Marsa (zgodnie z zasadami gry dotyczącymi wysyłania tam astronauty).

Opracowanie gry

Projekt gry i trybu solo: Fabio Lopiano i Nestore Mangone

Ilustracje: David Sitbon

Skład i opracowanie graficzne: Ulric Maes

Rozwój gry: Fabio Lopiano, Nestore Mangone i Matthieu Verdier

Instrukcja: Matthieu Verdier

Produkcja: Emmanuel Beltrando

Specjalne podziękowania: Francesco Binetti, Alexandre Figuière, Mario Gazzaniga, Ioana Ghica (@boardgamesfever), Valeria Grandinetti, Barbara Parutto, Andrea Robbiani, David Spada

Wersja polska: Wydawnictwo Galakta

Tłumaczenie: Marek Mydel

Skład i opracowanie graficzne: Michał Teliga

Korekta: Kasia Wieczorek

Kierownicy agencji

Każdy kierownik agencji ma specjalną zdolność, którą można ulepszyć, kiedy gracz postawi swoje centrum dowodzenia.

Kanada A

Zdolność: zanim wykonasz akcję główną, możesz wydać 2 kredyty, aby zamienić jednego z twoich dostępnych astronautów z jednym astronautą ze Stacji Gateway. Musisz wykonać akcję główną, używając tego astronauty.

Ulepszona zdolność: zanim wykonasz akcję główną, możesz zamienić jednego z twoich dostępnych astronautów z jednym astronautą ze Stacji Gateway. Musisz wykonać akcję główną, używając tego astronauty.

Kanada B

Zdolność: po tym, jak postawisz budynek, możesz wydać 3 kredyty, aby otrzymać astronautę ze Stacji Gateway i umieścić go w swoim budynku.

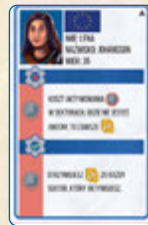
Ulepszona zdolność: po tym, jak postawisz budynek, możesz wydać 1 kredyt, aby otrzymać astronautę ze Stacji Gateway i umieścić go w swoim budynku.



Europa A

Zdolność: koszt aktywowania krateru w sektorach, gdzie nie jesteś obecny, wynosi zawsze 1 kredyt.

Ulepszona zdolność: kiedy aktywujesz krater, otrzymujesz 1 kredyt za każdy aktywowany sektor. Ta zdolność łączy się ze zdolnością opisaną powyżej.



Europa B

Zdolność: po tym, jak aktywujesz krater, możesz wydać 2 kredyty, aby wykonać akcję korporacji.

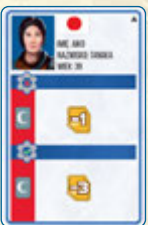
Ulepszona zdolność: po tym, jak aktywujesz krater, możesz wykonać akcję korporacji.



Japonia A

Zdolność: kiedy realizujesz projekt, wydajesz o 1 kredyt mniej.

Ulepszona zdolność: kiedy realizujesz projekt, wydajesz o 3 kredyty mniej.



Japonia B

Zdolność: kiedy realizujesz projekt, możesz wydać 3 kredyty, aby aktywować odpowiadający mu żeton korporacji.

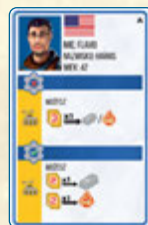
Ulepszona zdolność: kiedy realizujesz projekt, możesz wydać 1 kredyt, aby aktywować odpowiadający mu żeton korporacji.



USA A

Zdolność: kiedy stawiasz budynek, możesz wydać 3 kredyty zamiast 1 tytanu lub 1 metali ziem rzadkich.

Ulepszona zdolność: kiedy stawiasz budynek, możesz wydać 2 kredyty zamiast 1 tytanu i/lub 2 kredyty zamiast 1 metali ziem rzadkich.



USA B

Zdolność: po tym, jak postawisz budynek, możesz wydać 2 kredyty, aby wydobywać w sektorze, gdzie go postawiłeś.

Ulepszona zdolność: po tym, jak postawisz budynek, możesz wydobywać w sektorze, gdzie go postawiłeś.



Otrzymanie kredytów

Wydanie kredytów

Tytan

Metale ziem rzadkich

Reputacja

Natychmiastowe PZ

Końcowe PZ

Akcja korporacji

Wydobywanie w sektorze

Otrzymanie astronauty ze Stacji Gateway

Kafelek wahadłowca

Dowolny astronauta

INŻYNIER

TECHNIK

NAUKOWIEC

Wymaganie Energii

Zużycie Energii

Eksploatowanie krateru

Akcja dowodzenia

Postawienie budynku

Zrealizowanie projektu

Wykonanie 3 akcji korporacji

Odwiedzenie Stacji Gateway

Kopuła

Warsztat

Laboratorium

Centrum dowodzenia

Suma rozmiaru budynków

Rozmiar budynku

Postawienie budynku za darmo (bez względu na Energię i koszty)

Zrealizowanie projektu za darmo (bez względu na Energię i koszty)

Dochód

Aktywowanie żetonu korporacji

Warunki uruchamiania zdolności kart:

Akcja korporacji

Raz na rundę Akcja korporacji

Stała zdolność

Punktacją końcową

Natychmiastowa premia