



Miasta LUNY

Niegdyś kolonizacja Księżyca (czy też Luny, jak wolą go nazywać koloniści) wydawała się czymś znanym jedynie z powieści science-fiction. Dziś, w 1977 roku, jest to projekt w pełni możliwy do realizacji. Liczne firmy i korporacje chętnie sfinansują rozwój kosmicznych osad, będących pierwszą pozaziemską kolonią. Pionierzy przybyli na satelitę naszej planety z nadzieją, że przyczynią się do budowy nadającego się do życia, dobrze prosperującego miasta... aby później móc w nim sprzedawać wszystko, co niezbędne jest do szczęśliwej egzystencji w przyszłych miastach Luny!

Gracze wcielają się w role różnych grup kolonistów (inżynierów, naukowców, egzorolników, górników itd.), aby korzystając z każdej nadarzającej się okazji, zbudować niezbędne budowle w jak najatrakcyjniejszych lokalizacjach. Na zwycięzcę czeka nie lada nagroda: według umowy podpisanej przez wszystkich kolonistów, najbardziej imponująca stacja stanie się stolicą nowej kolonii!

W ciągu 12 rund gracze będą korzystał z ciągle zmieniającej się puli nowych obszarów pod zabudowę (karty obszarów) i projektów innowacyjnych budowli takich jak silosy na surowce, księżycowe szklarnie czy moduły mieszkalne (kafelki projektów). Przy ich pomocy każdy z graczy stworzy swoje własne miasto. Ten, który zgromadzi najwięcej punktów, zostanie uznany przez Zarząd Kolonizacji Księżyca za zwycięzcę, a dzięki zbudowanej przez niego stolicy dziewięciu na dziesięciu Ziemiaków zacznie rozważać przeniesienie się na Lunę!



PRZYGOTOWANIE

A

Oddziel **karty obszarów** od **kart koncesji**. Następnie podziel karty koncesji na **krótkoterminowe koncesje** i **długoterminowe koncesje**. Potasuj karty każdego rodzaju osobno i utwórz z nich 3 zakryte talie.

B

Każdy gracz otrzymuje 3 losowe karty obszarów, 1 kartę punktacji i 1 **kafelek sponsora** razem z odpowiadającymi mu **znacznikami sponsora**. Każdy gracz umieszcza swój kafelek sponsora przed sobą, aby zaznaczyć swój kolor.

C

Położ planszę stroną z 4 polami na karty do góry i umieść na każdym z tych pól 1 odkrytą kartę obszaru. Resztę talii obszarów połóż zakrytą **w podajniku na karty** na wyznaczonym miejscu na planszy. Następnie umieść **znacznik ostatniej dostawy** na karcie znajdującej się najbliżej talii obszarów.

D

Dobierz 1 kartę długoterminowej koncesji i 2 karty krótkoterminowych koncesji. Umieść je odkryte powyżej rzędu kart obszarów, tak aby wszyscy je widzieli. **Znaczniki księżycowych robotów** oraz **żetony redystrybucji** zostaw w puli, w zasięgu graczy.

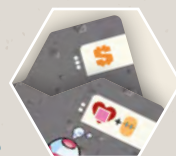


E

Podziel **kafelki projektów** na grupy według oznaczeń **fazy** na ich rewersach.

**F**

Odłóż do pudełka kafelki z liczbą kropek równą lub wyższą niż liczba graczy. Oznacza to, że jeśli gracie w 2 osoby, należy odrzucić kafelki z 2 lub 3 kropkami w prawym górnym rogu. Jeśli w grze biorą udział 3 osoby, należy odrzucić kafelki z 3 kropkami. Jeśli gracie w 4 osoby, nie należy odrzucać żadnych kafelków.



Potasuj osobno każdą grupę kafelków projektów. Kafelki fazy B i fazy C połóż na razie z boku. Umieść po 1 losowym, odkrytym kafelku **fazy A** pod każdą kartą obszaru znajdującą się na planszy, a resztę kafelków fazy A połóż zakryte w **wieży projektów**.

G

Określ w losowy sposób, kto otrzyma **znacznik pierwszego gracza** – gracze będą wykonywać tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza ze znacznikiem. Następnie rozpoczynając od ostatniego gracza (siedzącego po prawej stronie pierwszego gracza) i kontynuując w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz może wymienić 1 kartę obszaru ze swojej ręki na jedną z 4 kart leżących na planszy.



ELEMENTY GRY



68 KART OBSZARÓW

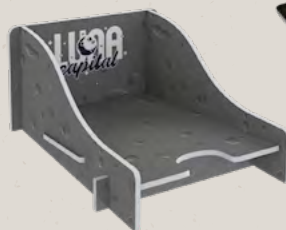


24 KARTY KONCESJI + 4 KARTY PUNKTACJI

15 krótkoterminowych koncesji, 9 długoterminowych koncesji i 4 karty punktacji graczy



1 WIEŻA PROJEKTÓW



1 PODAJNIK NA KARTY



4 KAFELKI SPONSORÓW



**8 ZNACZNIKÓW
KSIĘZYCOWYCH ROBOTÓW**



12 ZNACZNIKÓW SPONSORÓW

po 3 dla każdego sponsora



**1 ZNACZNIK
OSTATNIEJ DOSTAWY**

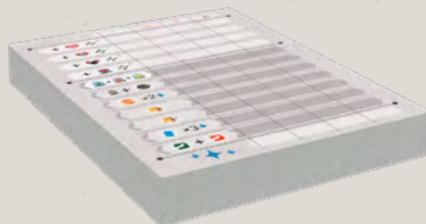


**1 ZNACZNIK
PIERWSZEGO GRACZA**



165 KAFELKÓW PROJEKTÓW

55 kafelków fazy A, 55 kafelków fazy B i 55 kafelków fazy C



1 NOTES PUNKTACJI



4 ŻETONY REDYSTRYBUCCI



DWUSTRONNA PŁANSZA

(strona dla 2-4 graczy
i strona dla trybu solo)





ZBUDUJMY MIASTA LUNY!

Podczas gry w Miasta Luny często używa się opisanych poniżej kafelków projektów. Warto dowiedzieć się o nich więcej przed zapoznaniem się ze szczegółowymi zasadami gry. Więcej na temat punktacji końcowej można znaleźć na stronie 10.



MODUŁY PODSTAWOWE



KOLEKTORY I KONDENSATORY



Kolektor wodoru



Kolektor tlenu



Kondensator wody

Każda ludzka osada, która chce przetrwać dłużej niż pięć minut, musi mieć jasny plan budowy i wykorzystywania kolektorów wodoru i tlenu, a także kondensatorów, które łączą te dwa pierwiastki w wodę.



PUNKTACJA KOŃCOWA: Punkty przyznawane są tylko za jedną największą grupę sąsiadujących ze sobą w pionie lub w poziomie kolektorów/kondensatorów tego samego rodzaju (osobno dla każdego rodzaju modułów).



SZKLARNIE



Szklarnia z gruszkami



Szklarnia z jabłkami



Szklarnia z cytrynami



Szklarnia z owocami

Jeśli chcemy, aby ludzie mogli normalnie egzystować na powierzchni Księżyca, lepiej upewnijmy się, że ich żołądki są pełne! Na początek musimy skupić się na uprawie tych owoców, które najlepiej nadają się do specjalnych technologii opracowanych dla głęby księżycowej: gruszek, jabłek i cytryn.



PUNKTACJA KOŃCOWA: Największa grupa połączonych ze sobą szklarni jest zliczana jako osobny rodzaj modułów podstawowych (niezależnie od rodzaju rosnących w nich owoców). **Dodatkowo** gracz otrzymuje punkty, jeśli posiada w swoim mieście zestawy szklarni w 3 kolorach (szklarnie z owocami uznaje się za jokery).



BUDOWLE



MODUŁY MIESZKALNE



♦ x [blue house]



♦ x [blue house]



♦ x [pink house]



♦ x [black house]



♦ x [black house]

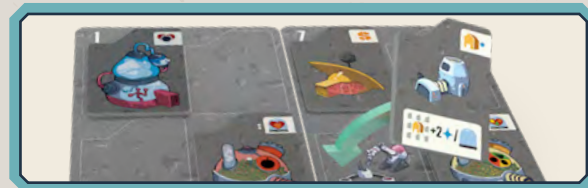
Te mobilne konstrukcje to kwatery dla pracującego na Księżycu personelu technicznego. Powinny one znajdować się w pobliżu budowli, w których pracują ich specjaliści, dzięki czemu nie tracą cennego czasu na podróż.



PUNKTACJA KOŃCOWA: Gracz otrzymuje 2 ♦ za każdy kafelek projektu wskazanego rodzaju znajdujący się na 8 otaczających moduł działkach (lub 10 działkach, jeśli dany moduł mieszkalny znajduje się na podwójnej działce).



· MOŻNA JE UMIESZCZAĆ NA RUSZTOWANIACH ·



Jeśli gracz wybuduje pokazany moduł mieszkalny (na rusztowaniu lub pustej działce), otrzyma 2 ♦ za każdą otaczającą go szklarnię. W tym przypadku otrzymałby 4 ♦.



KOSMICZNE APARTAMENTY



Struktury te są przeznaczone dla rodzin, które osiedlają się na Księżycu na stałe. Znajdują się tu sklepy, dyskoteki, kina i inne punkty rozrywkowe. Znacznie

łatwiej sprzedać mieszkania w tych kompleksach, jeśli w mieście znajduje się wystarczająco dużo biur sprzedaży oraz modułów mieszkalnych, aby inżynierowie i naukowcy byli zawsze w pobliżu.

PUNKTACJA KOŃCOWA: Kosmiczny apartament daje graczowi 1 za każdy kafelek projektu wskazanego rodzaju znajdujący się **gdziekolwiek** w mieście gracza.

• **MOŻNA JE UMIESZCZAĆ NA RUSZTOWANIACH** •



LĄDOWISKA KSIĘŻYCOWE



Duża liczba połączeń z Ziemią umożliwia mieszkańcom Księżycza zapraszanie swoich bliskich ze starej planety w odwiedziny! Oczywiście lądowiska służą również jako centra

logistyczne do przyjmowania dostaw surowców i towarów, a także jako międzygwiazdne węzły komunikacyjne dla statków podróżujących do odległych miejsc w Układzie Słonecznym, a nawet dalej.

DZIAŁANIE: Kiedy gracz umieści ten kafelek projektu, natychmiast dobiera 3 karty obszarów z talii i zatrzymuje 1 z nich. Pozostałe 2 karty odkłada na spód talii.

• **MOŻNA JE UMIESZCZAĆ NA RUSZTOWANIACH** •



BIURA SPRZEDAŻY

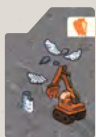


Założenie kolonii na Księżycu to dobry początek, ale jeśli nie uda nam się nakłonić ludzi do przeniesienia się tutaj, interes upadnie. Proponując potencjalnym klientom filiżankę kawy, roztaczamy przed nimi wizję wspaniałego życia w kosmosie ze wszystkimi jego zaletami oraz spektakularnymi widokami, które są dosłownie nie z tego świata.

PUNKTACJA KOŃCOWA: Każde biuro sprzedaży w mieście gracza zapewnia mu 2 .



ROZBIÓRKA



Może się zdarzyć, że pierwotne plany rozbudowy kolonii zmienią się z czasem. To nie problem! Szybka interwencja ekipy rozbiórkowej i działka będzie gotowa na nową budowę.

DZIAŁANIE: Ten kafelek projektu może zostać umieszczony na dowolnej działce, zakrywając dowolny inny kafelek lub nadrukowany na karcie element taki jak rusztowanie, meteoryty czy cokolwiek innego. Taką działkę uznaje się wtedy za pustą i można na niej później umieścić inny kafelek projektu.



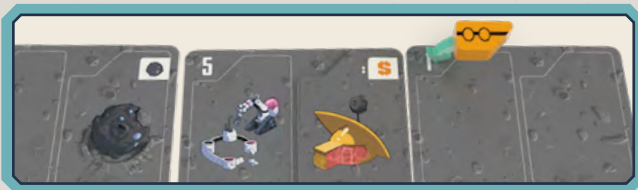


KSIĘŻYCOWE ROBOTY



Te małe, zbudowane z selenitu roboty mają fundamentalne znaczenie w budowie ludzkich osad na Księżycu. Są bezpieczne i niezwykle wydajne: potrafią bez większych problemów poruszać się po powierzchni satelity i lepiej zaplanować rozmieszczenie kolejnych budowli.

DZIAŁANIE: Za każdym razem, kiedy gracz umieści kafelkę projektu, na którym znajduje się symbol księżycowego robota, bierze z puli wskazaną liczbę jego znaczników (1 lub 2) i kładzie je na swojej karcie sponsora. Podczas dowolnej z następnych tur, kiedy gracz umieszcza kartę obszaru w swoim mieście, może zakryć znacznikiem księżycowego robota numer danej karty i zignorować zasadę dotyczącą rosnącej numeracji kart od lewej do prawej (reszta zasad umieszczania karty nadal obowiązuje).



METEORYTY



Chociaż meteoryty mogą sprawiać pewne kłopoty podczas budowy twojego miasta, są niezwykle interesujące dla naukowców: to skarbnica nieznanych metali, pierwiastków z innych galaktyk, a nawet śladów życia pozaziemskiego! Nie należy się jednak łudzić – w większości przypadków to nic więcej jak bezużyteczne kosmiczne skały.

PUNKTACJA KOŃCOWA: Sprawdź, kto posiada w swoim mieście najwięcej meteorytów, i przyznaj ✨ zgodnie z liczbą graczy biorących udział w grze.



REDYSTRYBUCJA



Czasami musisz użyć swoich wpływów jako sponsor, aby upewnić się, że otrzymasz projekty i obszary niezbędne do wygrania wyścigu w budowie stolicy Luny.

DZIAŁANIE: Kiedy gracz bierze ten kafelek, umieszcza go na dowolnej pustej działce w swoim mieście i otrzymuje z puli 1 żeton redystrybucji, który umieszcza na swoim kafelku sponsora – będzie mógł go użyć w dowolnej z następnych tur. Aby to zrobić, na początku swojej tury, przed wybraniem swojego zestawu karty i kafelków, gracz odrzuca żeton redystrybucji i zamienia miejscami dwa kafelki projektów na planszy.





ROZGRYWKA

Gra trwa 3 fazy (A, B i C) składające się z 4 rund każda. Podczas każdej rundy każdy gracz wykona 1 turę, co oznacza, że w ciągu całej gry wykona ich 12.

TURA GRACZA

Gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza. Podczas gry każdy z graczy stworzy swoje własne **miasto**, budując przed sobą rzędy **kart obszarów**. Na każdej karcie obszaru znajduje się kilka **działek**. Umieszczając na nich **kafelki projektów**, gracze ulepszają swoje miasta i zdobywają punkty zwycięstwa.

Na początku swojej tury gracz bierze 1 z 4 dostępnych zestawów, składających się z karty obszaru i znajdującego się pod nią kafelka (lub kafelków) projektu. Gracz bierze kartę na swoją rękę, a kafelki na razie zostawia przed sobą. Jeśli gracz wybierze zestaw ze **znacznikiem ostatniej dostawy** (czyli ostatni dobrany), najpierw musi odrzucić 1 kartę ze swojej ręki i umieścić ją na spodzie talii.

Zagranie 1 karty obszaru. Gracz wybiera teraz 1 z kart obszarów, które ma na ręce (nowo dobrana i posiadane już wcześniej), i **umieszcza ją odkrytą w swoim mieście**. Musi przy tym przestrzegać wszystkich 4 zasad umieszczania karty obszaru:



1 Umieszczona karta nie może zastępować innej karty ani być w żaden sposób obrócona.

Jej numer musi być widoczny w lewym górnym rogu karty.

2 Każda karta (oprócz pierwszej) musi zostać umieszczona sąsiadująco (nad, pod, po lewej lub prawej stronie) z przynajmniej 1 kartą obszaru umieszczoną w jednej z poprzednich rund. Oznacza to, że **przynajmniej dwa rogi nowej karty muszą dotykać dwóch rogów umieszczonej wcześniej karty**. Kiedy karta zostanie umieszczona w mieście, nie może już zostać poruszona lub zmieniona.

3 W mieście gracza mogą znajdować się **maksymalnie 3 rzędy kart**, a w każdym z nich można umieścić dowolną liczbę kart. Każdy rząd może mieć inną długość.

4 Karty obszarów są ponumerowane od 1 do 10. **W każdym rzędzie numery na kolejnych kartach muszą rosnąć od lewej do prawej, a w jednym rzędzie nie może się pojawić dwa razy ten sam numer**. Jeśli gracz nie ma na ręce karty, która spełnia ten warunek, musi umieścić nową kartę **zakrytą** (nadal przestrzegając zasad 1, 2 i 3). Ponieważ numer na karcie nie jest widoczny, nie będzie brany pod uwagę. Ponadto gracz nie będzie mógł umieścić na tej karcie żadnych kafelków projektów.

Zagranie kafelków projektów. Po zagranieniu karty **gracz musi umieścić wszystkie kafelki projektów**, które wziął w tej turze. Mogą one zostać umieszczone na dowolnych pustych działkach w mieście danego gracza. Gracz nie musi umieszczać ich na karcie, którą przed chwilą dodał do swojego miasta (z wyjątkiem pierwszej tury, kiedy nie ma innej możliwości).

Każdy kafelek musi zostać umieszczony na działce, która jest całkowicie pusta, czyli nie znajduje się na niej żaden kafelek projektu ani inny obiekt. Na niektórych kartach obszarów są już nadrukowane projekty – należy je traktować w taki sam sposób, jak umieszczane później kafelki projektów.

Niektóre działki są większe niż inne – są one nazywane „podwójnymi działkami”. Gracz nadal może na nich wybudować tylko 1 kafelek projektu.



Istnieją dwa wyjątki od tej reguły. Jedynymi kafelkami, które mogą zostać umieszczone na innym elemencie, są:



Budowle 1, które można umieścić na pustych działkach oraz nadrukowanych na kartach rusztowaniach 1.

Kafelki rozbiórki 2, które można umieścić na wierzchu dowolnego innego elementu, dzięki czemu dana działka staje się **pusta**.

Niektóre kafelki projektów dają graczom **znaczniki księżycowych robotów** 🤖

i/lub **żetony redystrybucji** ♻️.

Po otrzymaniu należy je położyć na kafelku sponsora danego gracza – zostają tam do czasu wykorzystania.



Kiedy **tura gracza dobiegnie końca**, dobiera on nową kartę obszaru z talii i umieszcza ją odkrytą na pustym polu na planszy. Następnie dobiera z wieży projektów liczbę żetonów projektów równą numerowi obecnej rundy (1, 2, 3 lub 4) i umieszcza je pod daną kartą obszaru. Na koniec bierze znacznik ostatniej dostawy i kładzie nad danym zestawem karty i kafelków. Jeśli następny

gracz wybierze ten zestaw, musi odrzucić 1 kartę ze swojej ręki (jak to opisano wcześniej).

Po uzupełnieniu pola planszy rozpoczyna się tura następnego gracza w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

KONIEC RUNDY

Kiedy każdy gracz wykona już swoją turę i kolejka wróci do pierwszego gracza, do każdego zestawu karty i kafelków należy **dodać 1 kafelek projektu**. W ten sposób w pierwszej rundzie pod każdą kartą obszaru będzie 1 kafelek projektu, na początku drugiej rundy – 2 kafelki projektów, na początku trzeciej – 3 kafelki, a na początku czwartej – 4 kafelki. Na końcu czwartej rundy obecna faza dobiega końca.



Trzeci kafelek należy umieścić na początku trzeciej rundy.

KOŃCZĄCY FAZY I PRYZYNAWANIE KONCESJI

Na końcu każdej fazy, przed rozpoczęciem następnej rundy, każdy gracz sprawdza, czy spełnił wymagania którejs z dostępnych jeszcze kart koncesji.

Każdy gracz, który spełnił wymagania 1 lub kilku kart koncesji, umieszcza swój znacznik sponsora na wierzchu każdej z takich kart, **na której nie ma jeszcze żadnych znaczników sponsorów**. Kilku graczy może spełnić wymagania tej samej karty koncesji, ale tylko jeśli zrobią to na końcu tej samej fazy. Jeśli na karcie koncesji znajduje się już jakiś znacznik (lub znaczniki), do końca gry nie jest już ona dostępna. Więcej informacji na temat kart koncesji można znaleźć na stronie 12.



Po rozegraniu 4 rund rozpoczyna się nowa faza. Karty obszarów znajdujące się na planszy pozostają na swoim miejscu (na początku każdej tury muszą się tam zawsze znajdować 4 karty). Usuń z gry pozostałe na planszy oraz w wieży projektów kafelki projektów i odłóż je do pudełka. Weź kafelki projektów z oznaczeniem następnej fazy na rewersach i połóż po **jednym** losowym pod każdą kartą obszaru, a resztę umieść w wieży projektów. Gracz posiadający znacznik pierwszego gracza przekazuje go następnemu graczowi w kolejności.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Po rozegraniu fazy C gra dobiega końca i gracze liczą zdobyte przez siebie punkty zwycięstwa ✦ w oparciu o opisane poniżej zasady. Szczegółowy opis wszystkich kafelków projektów znajduje się na stronie 5.

+ ❤️ ↻ + 🍷 ↻ MODUŁY PODSTAWOWE

Istnieją **4 rodzaje** modułów podstawowych na Księżycu: **kolektory wodoru** ▲, **kolektory tlenu** ■, **kondensatory wody** ◆ oraz **szklarnie** 🍷 (niezależnie od uprawianych w nich owoców). Każdy gracz znajduje jedną największą grupę sąsiadujących ze sobą w pionie lub poziomie (nie po skosie) kafelków modułów każdego rodzaju, za które otrzyma punkty.

W zależności od rozmiaru danej grupy, gracz otrzymuje punkty zwycięstwa (✦) zgodnie z poniższą tabelą:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
1✦	3✦	6✦	10✦	15✦	20✦	25✦	30✦	35✦	40✦

🍷 + 🍷 + 🍷 SZKLARNIE

Dodatkowo szklarnie generują także własne punkty zwycięstwa. Każdy gracz liczy, ile posiada w swoim mieście pełnych zestawów szklarni (po 1 szklarni z gruszkami 🍏, jabłkami 🍎 i cytrynami 🍋) i otrzymuje odpowiednio **5/12/22 ✦ za posiadanie 1/2/3 pełnych zestawów**. Szklarnie z jednego zestawu **NIE MUSZĄ** ze sobą sąsiadować. Na niektórych szklarniach znajduje się symbol wszystkich 3 owoców 🍏🍎🍋. Podczas określania zestawów każdą taką szklarnię można zliczyć raz, jako wybrany przez gracza rodzaj owocu (działa więc jak joker).



METEORYTY

Sprawdź, kto zebrał w swoim mieście najwięcej meteorytów 🌠. Gracze otrzymują punkty w oparciu o swoją pozycję oraz liczbę graczy biorących udział w grze:

- 2 graczy: 10 ✨ za pierwsze miejsce
- 3 graczy: 10 ✨ za pierwsze miejsce i 2 ✨ za drugie miejsce
- 4 graczy: 10 ✨ za pierwsze miejsce, 5 ✨ za drugie miejsce i 2 ✨ za trzecie miejsce

Jeśli jest remis, zsumuj ✨ za remisujące miejsca i podziel między graczy (zaokrąglając w dół, jeśli trzeba). Przykład: w grze 3-osobowej dwóch graczy remisuje pod względem liczby meteorytów, dlatego każdy z nich otrzymuje 6 ✨ (10+2 podzielone przez 2=6).



BIURA SPRZEDAŻY

Każde biuro sprzedaży 💰 w mieście gracza daje mu 2 ✨.



BUDOWLE

Punkty za budowle są obliczane w oparciu o warunki wskazane na danym kafelku:

Każdy **moduł mieszkalny** 🏠 daje 2 ✨ za każdy kafelek wskazanego typu znajdujący się na dowolnej z 8 otaczających go działek (lub z 10, jeśli moduł mieszkalny został umieszczony na podwójnej działce).

Każdy **kosmiczny apartament** 🏠🚀 daje 1 ✨ za każdy kafelek wskazanego typu znajdujący się w dowolnym miejscu miasta gracza.



KARTY NA RĘCZ GRACZA

Każdy gracz otrzymuje 3 ✨ za każdą kartę obszaru 🗺️, która została mu na ręce.



KONCESJE

Gracze dodają do swoich wyników punkty z kart koncesji ✨, na których znajdują się ich znaczki sponsorów.

Na końcu Zarząd Kolonizacji Księżyca porównuje wyniki i ogłasza **gracza z najwyższą liczbą ✨ zwycięzcą!** Ku uciesze inwestorów i zwolenników, jego miasto stało się stolicą Luny! Jeśli jest remis, wygrywa ten z graczy, na którego kartach obszarów jest widocznych mniej rusztowań.

🌠	35
+ 🌠	15
+ 🌠	10
+ 🌠	10
+ 🌠	5
🗺️	0
👤 + 🌠	8
💰 x2+	28
🏠	0
🏠	3
🗺️ x3+	6
🚀 + 🚀	120

Jeśli potrzebujesz zobaczyć przykład punktacji końcowej, przyjrzyj się ilustracji na tyle pudełka. Powyższa strona z notesu przedstawia podsumowanie ✨ zdobytych przez przedstawiciela firmy Astro Burger.



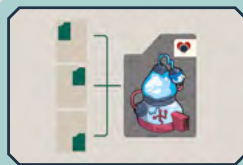
SZCZEGÓŁOWY OPIS KART KONCESJI



Posiada 4 karty obszarów tworzące razem pokazany wzór.

8

1



Posiada w jednej kolumnie 3 karty i przynajmniej 1 kondensator wody na każdej z nich.

8

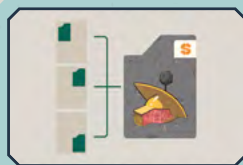
7



Na koniec fazy nie posiadaj w twoim mieście żadnych widocznych rusztowań.

8

2



Posiada w jednej kolumnie 3 karty i przynajmniej 1 biuro sprzedaży na każdej z nich.

6

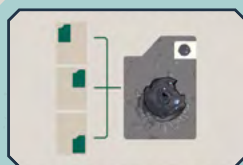
8



Posiada przynajmniej 4 różne moduły podstawowe, które sąsiadują ze sobą w pionie lub poziomo. Wszystkie szklarnie uznawane są za ten sam rodzaj modułu, niezależnie od owoców.

8

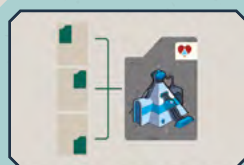
3



Posiada w jednej kolumnie 3 karty i przynajmniej 1 meteoryt na każdej z nich.

6

9



Posiada w jednej kolumnie 3 karty i przynajmniej 1 kolektor wodoru na każdej z nich.

7

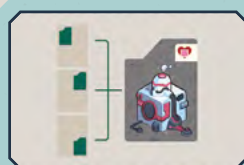
4



Posiada 3 meteoryty w jednej linii (poziomej lub pionowej).

7

10



Posiada w jednej kolumnie 3 karty i przynajmniej 1 kolektor tlenu na każdej z nich.

7

5



Posiada 3 kolektory tlenu w jednej linii (poziomej lub pionowej).

6

11



Posiada w jednej kolumnie 3 karty i przynajmniej 1 szklarnię (z dowolnym owocem) na każdej z nich.

7

6



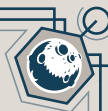
Posiada 3 szklarnie (z dowolnymi owocami) w jednej linii (poziomej lub pionowej).

6

12



Koncesje to specjalne pozwolenia, które – jeśli gracz jako jeden z pierwszych spełni warunki ich uzyskania – mogą znacznie zwiększyć szanse miasta na zostanie przyszłą stolicą Luny. Poniżej znajduje się szczegółowy opis kart koncesji długoterminowych i krótkoterminowych.



  <p>Posiadaj 3 kolektory wodoru w jednej linii (poziomej lub pionowej).</p> <p>6♦</p> <p>13</p> 	 <p>5+</p> <p>Posiadaj 5 lub więcej kolektorów wodoru.</p> <p>9♦</p> <p>4</p> 
  <p>Posiadaj 3 kondensatory wody w jednej linii (poziomej lub pionowej).</p> <p>7♦</p> <p>14</p> 	 <p>5+</p> <p>Posiadaj 5 lub więcej kondensatorów wody.</p> <p>10♦</p> <p>5</p> 
  <p>Posiadaj 3 biura sprzedaży w jednej linii (poziomej lub pionowej).</p> <p>6♦</p> <p>15</p> 	 <p>4+</p> <p>Posiadaj 4 lub więcej biur sprzedaży.</p> <p>8♦</p> <p>6</p> 
 <p>Posiadaj mniej rzędów kart niż inni gracze.</p> <p>10♦</p> <p>1</p> 	 <p>6+</p> <p>Posiadaj 6 lub więcej meteorytów.</p> <p>9♦</p> <p>7</p> 
<p>5+</p>  <p>Posiadaj 5 lub więcej kolektorów tlenu.</p> <p>9♦</p> <p>2</p> 	 <p>Posiadaj 8 kart obszarów tworzących razem pokazany wzór.</p> <p>10♦</p> <p>8</p> 
<p>5+</p>  <p>Posiadaj 5 lub więcej szklarni dowolnego rodzaju.</p> <p>10♦</p> <p>3</p> 	 <p>Posiadaj 5 lub więcej kart obszarów w tym samym rzędzie.</p> <p>10♦</p> <p>9</p> 



TRYB SOLO

Niespodzianka! Okazało się, że twoja firma nie była pierwszą, która postawiła stopę na Księżycu. Wyprzedziła was megakorporacja Harrington i Synowie, specjalizująca się w produkcji wspaniałych kapeluszy żeglarskich. Jako swego przedstawiciela wysłali niezwykle wydajną maszynę, aby sprawdziła biznesowy potencjał Luny i zajęła się rozwojem księżycowego rynku. Zmierz się w walce o zwycięstwo z niezwykle eleganckim Automatem z logiem firmy Harrington i Synowie!

Przygotuj grę tak, jakby brało w niej udział 2 graczy, z poniższymi zmianami:

- Połóż planszę **stroną dla trybu solo** do góry (z 3 polami na karty obszarów).
- Rozdaj każdemu graczowi (sobie i Automatowi) **po 3 odkryte karty obszarów**. Kiedy zapoznasz się z tymi kartami, możesz zdecydować, że zamieniasz swoje 3 karty na 3 karty Automatu. Następnie odłóż karty Automatu na spód talii.
- Usuń z gry kartę koncesji *«Posiadaj mniej rzędów kart niż inni gracze»*.
- Automat nie otrzymuje kafelka sponsora, znaczników sponsora ani żadnego specjalnego kafelka.

ROZGRYWKA

We wszystkich rundach będziesz pierwszym graczem. Rozgrywasz swoją turę w normalny sposób, **zwracając szczególną uwagę na karty koncesji** (patrz sekcja dotycząca punktacji). Zanim zastąpisz wybrany zestaw nową kartą i kafelkami, swoją turę wykonuje Automat.

TURA AUTOMATU

Spośród dwóch pozostałych zestawów karty i kafelków Automat wybierze ten z nich, który znajduje się dalej od podajnika na karty i nad którym nie ma znacznika ostatniej dostawy.

Położ wybraną przez Automat kartę i kafelki z boku. **Automat nie umieszcza przed sobą kart obszarów ani kafelków projektów.**

Zamiast tego po prostu układa swoje karty i kafelki w stosy według ich rodzaju, aby później łatwiej obliczyć swój wynik. Możesz w dowolnym momencie przejrzeć karty i kafelki, które wzięł Automat.

Po zakończeniu jego tury uzupełnij karty i kafelki w normalny sposób (pamiętając o umieszczeniu znacznika ostatniej dostawy), aby przygotować swoją następną turę.

Po rozegraniu wszystkich 3 faz następuje podliczenie wyników.



WYNIK GRACZA

Policz swoje punkty w normalny sposób, z następującymi zmianami:

Koncesje krótkoterminowe 📈 dają ci punkty równe swojej pełnej wartości, jeśli spełniłeś ich warunki w fazie A. Jeśli spełniłeś ich warunki w fazie B, dają ci punkty równe połowie swojej wartości, a jeśli spełniłeś ich warunki dopiero w fazie C - nie dają ci żadnych punktów.

Koncesje długoterminowe 📈 dają ci punkty równe swojej pełnej wartości, jeśli spełniłeś ich warunki w fazie A lub B. Jeśli spełniłeś ich warunki w fazie C, dają ci punkty równe połowie swojej wartości.

Zgodnie z powyższymi zasadami **na końcu każdej fazy sprawdź, czy spełniłeś warunki jakichś kart koncesji**. Jeśli tak, połóż na nich swoje znaczniki sponsora: na górze karty, jeśli masz otrzymać pełną wartość punktową karty, lub na dole, jeśli masz otrzymać połowę.



WYNIK AUTOMATU

Wynik Automatu jest obliczany na podstawie jego kafelków projektów oraz projektów nadrukowanych na jego kartach obszarów.

- Moduły podstawowe** ❤️: Przyznaj punkty tak, jakby wszystkie kafelki projektów i projekty nadrukowane na kartach ze sobą sąsiadowały.
- Szklarnie** 🏢: Przyznaj punkty normalnie.
- Biura sprzedaży** 🏪: Przyznaj punkty normalnie.
- Budowle** (moduły mieszkalne 🏠 i kosmiczne apartamenty 🏡): Każda budowla tego rodzaju daje Automatowi 5 🌟.
- Meteoryty** 🌠: Przyznaj punkty normalnie (10 🌟, jeśli ma więcej meteorytów niż ty).
- Karty na ręce** 🃏 (przyznaj tak, jakby Automat nadal miał na ręce 3 karty z początku gry): 9 🌟.
- Koncesje** 📈: Automat zawsze spełnia wymagania koncesji i otrzymuje ich pełną wartość punktową.
- Specjalne kafelki**: (rozbiórka 🗑️, redystrybucja 🔄, lądowiska księżycowe 🚀) 2 🌟 za każdy.

Porównaj oba wyniki i sprawdź, kto wygrał. W przypadku remisu Automat firmy Harrington i Synowie wygrywa!





Astro Burger: Najpopularniejsza w galaktyce sieć restauracji typu fast food wreszcie dotarła też na Księżyc wraz z całą gamą kosmicznych burgerów, gazowanymi napojami, frytkami i zestawami dla najmłodszych. Odwiedź nas razem z dziećmi, aby mogły spędzić swoje urodziny na zabawie w stanie nieważkości!



Moon Paradise Real Estate: Zaprojektujemy dla ciebie idealną kosmiczną nieruchomość, spełniającą wszystkie twoje wymagania. Umów się na wycieczkę, aby odwiedzić nasz pokazowy dom z basenem i widokiem na Ziemię wartym każde pieniądze. Nie ma lepszego miejsca dla twojej rodziny!



Luna Taxis: Jak najlepiej wykorzystaj swój czas na Księżycu, jeżdżąc po mieście w świetnym stylu, odpoczywając i czytając gazety, oddychając pachnącym tlenem, dostępnym tylko w naszych księżycowych łazikach. Nasza kadra zawodowych kierowców zna powierzchnię Luny jak własną kieszeń!



Space Royal Cruise: Lądowanie na Księżycu w niezwykle luksusowej rakiecie kosmicznej to usługa, którą oferują jedynie nasze linie rejsów kosmicznych. Spędź zasłużone wakacje na orbicie satelity i rozkoszuj się kojącą kąpielą w próżni w swoim prywatnym apartamencie!



TWÓRCY GRY

AUTOR: JOSÉ RAMÓN PALACIOS
 ILUSTRACJE: ALBERT MONTEYS
 KOREKTA: JAUME MUÑOZ
 OPRACOWANIE GRAFICZNE: MEEPLE FOUNDRY
 PROJEKT ELEMENTÓW: BG FX
 REDAKCJA: DAVID CSERI

TŁUMACZENIE I SKŁAD:
 ALEKSANDRA MISZTA-MAAS
 KOREKTA:
 ŁUKASZ CHEŁMECKI, ŁUKASZ TRACZYK
 WYDAWCA WERSJI POLSKIEJ:
 GALAKTA



GALAKTA
 UL. ŁAGIEWNICKA 39
 30-417 KRAKÓW
 WWW.GALAKTA.PL



DEVIR IBBRIA S.L.
 ROSSELLÓ 184
 08008 BARCELONA
 WWW.DEVIR.COM

