

ANTARKTYDA

W odległej przyszłości poziom mórz się podniósł, a zużycie zasobów naturalnych zmusiło ludzkość do poszukiwania surowców i energii wszędzie, gdzie to możliwe. Komitet Naukowy do Spraw Badań Antarktycznych musi zmagać się z coraz bardziej kreatywnymi interpretacjami traktatów międzynarodowych, dopuszczając rządy i korporacje do badań mroźnego kontynentu.

Twoim celem jest budowa ośrodków naukowych, farm hodowlanych i baz przemysłowych na Antarktydzie. Swoimi statkami będziesz przewoził naukowców, maszyny i surowce. Pod koniec gry otrzymasz Punkty Zwycięstwa za liczbę osadników, zbudowane bazy, wpływ na rozwój technologiczny. Czy to twój zespół zdobędzie największe bogactwo, a tym samym najbardziej przyczyni się do ocalenia ludzkości?

Słońce wyznacza kolejność rozgrywania tur w grze. Gdy jego promienie padną na twój statek, możesz wznosić budynki, zatrudniać kolejnych badaczy, budować nowe statki albo prowadzić eksperymenty. Gra kończy się po postawieniu wszystkich budynków albo wprowadzeniu do gry wszystkich naukowców przez jednego z graczy.

ELEMENTY GRY

PLANSZA ukazuje Antarktydę podzieloną na 8 stref. W każdej strefie znajduje się Pole Słońca, 3 Pola Statków i 14 Pól Budynków. Pośrodku planszy widnieje 5 Torów Badań. Z boku zaś po jednej stronie jest Tor Punktów Zwycięstwa, a po drugiej – Obszar Dostępnych Zasobów i Obszar Odrzuconych Zasobów.



6 KARTONOWYCH BUDYNKÓW:

- 4 Obozy
- 2 Stocznie



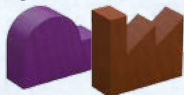
12 DREWNIANYCH BUDYNKÓW WYDOBYWCZYCH:

- 3 Dźwigi (rudy metali)
- 3 Wieże Szybowe (węgiel)
- 3 Wieże Wiertnicze (ropa)
- 3 Turbiny Wiatrowe (energia)



4 DREWNIANE BUDYNKI SPECJALISTYCZNE:

- 2 Laboratoria
- 2 Fabryki



4 ZNACZNIKI PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

(po jednej stronie „0”,
po drugiej „50”)



9 KARTONOWYCH STACJI BADAWCZYCH:

- 3 Lądowe
- 3 Nabrzeżne
- 3 Morskie



16 KARTONOWYCH BUDYNKÓW,

które trzeba złożyć z 2 kawałków kartonu przed pierwszą rozgrywką:

- 5 Centrów Dowodzenia
- 7 Hodowli Planktonu
- 4 Anteny Paraboliczne



60 KART:

- 15 Podstawowych Kart Budowy
- 12 Podwójnych Kart Budowy
- 12 Zaawansowanych Kart Budowy
- 13 Kart Stoczni
- 8 Kart Zasobów

DREWNIANE SŁOŃCE

24 DREWNIANE STATKI

(po 6 czerwonych, niebieskich,
zielonych i żółtych)



64 DREWNIANYCH NAUKOWCÓW

(po 16 czerwonych, niebieskich,
zielonych i żółtych)



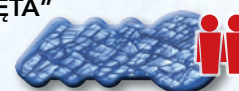
24 DREWNIANE KOSTKI

(po 6 czerwonych, niebieskich,
zielonych i żółtych)



2 ZNACZNIKI „STREFA ZAMKNIĘTA”

(do rozgrywki 2-osobowej)



Niniejsza **INSTRUKCJA**

PRZYGOTOWANIE GRY

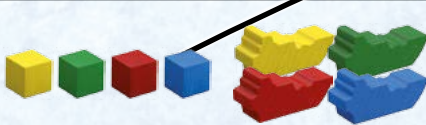
1. Rozłóżcie **planszę** na stole. W grze 2-osobowej umieśćcie znaczniki „Strefy Zamkniętej” w 2 środkowych strefach, tak jak pokazano na rysunku. Te strefy nie będą dostępne w grze.



2. Losowo rozstawcie na planszy następujące **budynki**, po 1 w każdej strefie: 2 Obozy, 1 Morska Stacja Badawcza, 1 Nabrzeżna Stacja Badawcza, 1 Dźwig, 1 Wieża Szybowa, 1 Szyb Wiertniczy, 1 Turbina Wiatrowa. W grze 2-osobowej pomińcie 1 Obóz i 1 Morską Stację Badawczą. Pozostałe Budynki połóżcie w zasięgu ręki.




7. Każdy gracz kładzie kostkę w swoim kolorze na polu „0” Toru Punktów Zwycięstwa. Obok planszy połóżcie **znaczniki punktów zwycięstwa** (odwrócone na stronę „0”).




Pozostałe kostki i statki połóżcie w Obszarze Dostępnych Zasobów na planszy.

6. Umieśćcie **Słońce** w lewej dolnej strefie.





 W grze 2-osobowej drugi gracz w kolejności rozgrywania tur (oznaczony na obrazku z prawej literą B) stawia swoją drewnianą kostkę z Dostępnych Zasobów na pierwszym polu wybranego przez siebie Toru Badań.

 W grze 2-osobowej Tory Badań oznaczone symbolami 3 i 4 graczy (zaciemnione) nie są używane. Przy 3 graczach nie używa się tylko ostatniego Toru Badań, z symbolem 4 graczy. Te tory pozostają zamknięte przez całą grę. Aby lepiej oznakować niedostępność torów, można położyć na nich kostki w nieużywanych kolorach.

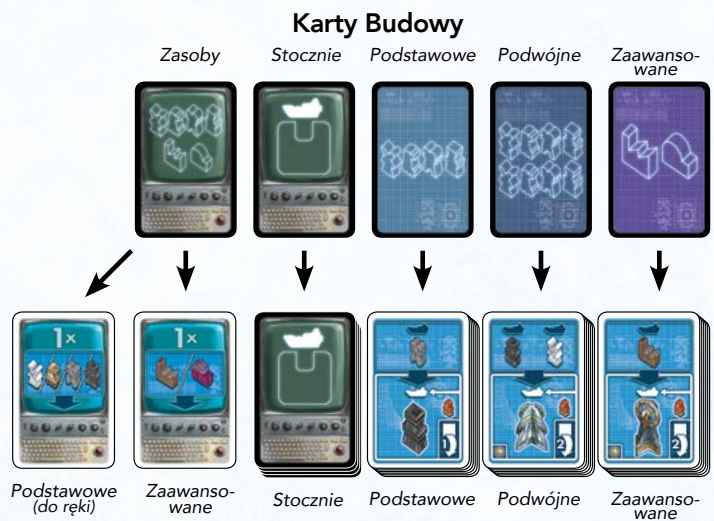
PRZYGOTOWANIE GRY

3. Przygotujcie karty do gry:

- Podzielcie **karty** na 5 stosów według rodzaju: Karty Zasobów, Karty Stoczni, Podstawowe Karty Budowy, Podwójne Karty Budowy, Zaawansowane Karty Budowy, tak jak na obrazku poniżej.

 W grze 2-osobowej odłóżcie do pudełka karty Budowy z symbolem 3 i 4 graczy na odwrocie.
 W grze 3-osobowej odłóżcie do pudełka karty Budowy z symbolem 4 graczy na odwrocie.

- Potasujcie 3 **stosy Kart Budowy** (podstawowe, podwójne, zaawansowane), każdy osobno i połóżcie je odkryte obok planszy.
- Położcie **Karty Stoczni** zakryte obok planszy.
- Podzielcie karty Zasobów na 2 stosy według rodzaju (zaawansowane i podstawowe). Każdy gracz bierze 1 **Podstawową Kartę Zasobów** i kładzie ją przed sobą.
- Weźcie tyle **Zaawansowanych Kart Zasobów**, ilu jest graczy i połóżcie je w stosie obok planszy. Na stole powinno być teraz 5 stosów kart.
- Wszystkie nieużywane Karty Zasobów odłóżcie do pudełka.



Opis Kart Budowy



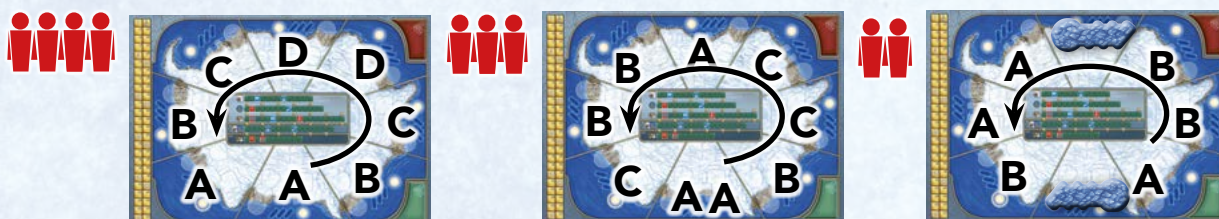
4. Każdy gracz wybiera **kolor**. Następnie należy rozłożyć elementy gry zgodnie z poniższą tabelką:

Liczba graczy	Zasoby (przed graczem)	Plansza (patrz pkt. 5 i 7)	Rezerwa (obok planszy)	Dostępne zasoby (zielony obszar)	Odrzucane (do pudełka)
	2 naukowców	3 statki 1 kostka	14 naukowców	3 statki 3 kostki	2 kostki
	2 naukowców	3 statki 1 kostka	12 naukowców	2 statki 4 kostki	2 naukowców 1 statek 1 kostka
	2 naukowców	2 statki 1 kostka	10 naukowców	2 statki 5 kostek	4 naukowców 2 statki

Zasoby gracza: naukowcy, których możesz postawić na planszy (aby coś zbudować).

Rezerwa: naukowcy, których możesz przenieść do swoich zasobów (gdy użyjesz Obozu).

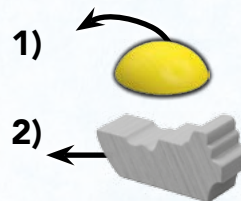
5. Dowolną metodą wybierzcie **rozpoczynającego gracza**. Zaczynając od niego (A), i w kolejności przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara (B, C, D), rozstawcie na planszy swoje statki. Przed pierwszą rozgrywką zróbcie to w następujący sposób:



Podczas kolejnych gier ustawiajcie po 1 statek w wybranych przez siebie strefach. Róbcie to w zaprezentowanej powyżej kolejności – np. w grze 3-osobowej: A, B, C, C, A, B, B, C, A.

PRZEBIEG GRY

- 1) Przesuń **Słońce** do kolejnej strefy w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
- 2) Gracz, którego statek znajduje się na polu **najbliżej Słońca**, wykonuje swoją turę. W swojej turze musisz przenieść swój statek do **innej**, wybranej przez siebie strefy – nazywanej dalej **Strefą Docelową**. Ten ruch jest obowiązkowy. Statek nie może być przeniesiony do strefy, z której właśnie się ruszył. Ustaw statek w strefie docelowej na pierwszym od słońca wolnym Polu Statków, a potem wykonaj 1 z poniższych akcji.



Uwaga! Słońce wędruje nawet na początku pierwszej tury!

Uwaga! Każda strefa ma tylko 3 Pola Statków. Jeśli wszystkie 3 są zajęte, nie można przenieść statku do tej strefy.

• WZNIESIENIE BUDYNKU

Możesz zbudować 1 z 3 dostępnych budynków pokazanych na Kartach Budowy. Aby tego dokonać, musisz mieć odpowiednie zasoby (patrz ramka B na stronie 6). Weź kartę ze wznoszonym budynkiem i połóż ją przed sobą. Następnie ustaw w **Strefie Docelowej** odpowiedni kartonowy/drewniany budynek i swoich naukowców. Na koniec przemieszczasz się na Torze Badań (jeżeli wskazane jest to na karcie).

Uwaga! Nawet jeśli spełniasz równocześnie wymagania, by postawić kilka budynków, w każdej turze możesz zbudować tylko 1.



• BUDOWA STATKU

Jeśli w **Strefie Docelowej** jest Stocznia, a ty masz Statek w Dostępnych Zasobach, możesz zbudować nowy statek. Weź Statek z Dostępnych Zasobów i umieść go w **strefie ze Słońcem** jako ostatniego w kolejce (możliwe, że będziesz musiał przesunąć statki w stronę Słońca, by zwolnić ostatnie miejsce). Następnie każdy z pozostałych graczy otrzymuje Kartę Stoczni. Począwszy od gracza po twojej prawej, każdy z przeciwników może przejrzeć karty ze Stosu Kart Stoczni i wziąć sobie 1 wybraną kartę.

Uwaga! Ty nie dostajesz Karty Stoczni! Jeśli w stosie zostało za mało kart dla wszystkich przeciwników, nikt nie otrzymuje karty. W takim wypadku odłóżcie pozostałe karty do pudełka.

• ZATRUDNIENIE NAUKOWCÓW

Jeśli w **Strefie Docelowej** znajduje się **Obóz**, możesz przenieść naukowców z Rezerwy do swoich zasobów. Liczba naukowców, którą możesz przenieść, równa się sumie twoich statków i naukowców znajdujących się w Strefie Docelowej (patrz ramka C na stronie 6).



• DOKONANIE POSTĘPU W BADANIACH

Jeśli w **Strefie Docelowej** jest **Stacja Badawcza**, możesz przesunąć się do przodu na odpowiednim Torze Badań. Liczba Punktów Badań, które otrzymujesz, równa się sumie twoich statków i naukowców znajdujących się w strefie docelowej (patrz ramka C). Możesz przesuwać się tylko na Torze Badań odpowiadającym rodzajowi Stacji w Strefie Docelowej. Jeśli w strefie są różne Stacje Badawcze, musisz wybrać 1 z nich.



• PAS

Możesz zdecydować, że nie podejmujesz żadnej akcji (ale nie jest to zalecane).

Uwaga! Nawet jeśli nie podejmujesz akcji, i tak musisz przenieść statek do innej strefy – ruch jest obowiązkowy!

Po tym jak twój statek dotrze do Strefy Docelowej, możesz w dowolnym momencie tury zagrać **1 kartę**. Może to być **karta Stoczni** albo **Karta Zasobów** (nie możesz zagrać obu). Na przykład zagranie Karty Stoczni „Wysłanie naukowca”, przed wykonaniem akcji „Zatrudnienie naukowców”, pozwala zdobyć 1 naukowca więcej (patrz przykład w ramce C). Opis Kart Stoczni znajduje się na końcu instrukcji.

Uwaga! Zagrana Karta Zasobów wraca na Stos Kart Zasobów obok planszy. Zagrana Karta Stoczni odkładana jest do pudełka.

W każdej chwili podczas swojej tury możesz **przenieść 1 kostkę** lub 1 **statek** z Dostępnych Zasobów (albo statek z planszy) do Zasobów Odrzuconych. W zamian możesz wziąć 1 naukowca z Rezerwy i umieścić go w swoich zasobach. Jeżeli nie masz już naukowców w rezerwie, to nadal możesz odrzucić element zasobów (ale nie zdobysz za to naukowca). Na koniec gry otrzymasz za to Punkty Zwycięstwa.

Uwaga! W każdej turze możesz odrzucić tylko 1 element zasobów (statek lub kostkę). Nie wolno odrzucać kostek z planszy. Zachowaj ostrożność przy odrzucaniu statków – jeśli pozbędziesz się wszystkich statków, nie będziesz mógł już nic zrobić w grze!

Na koniec swojej tury przesuń wszystkie pozostałe statki (w strefie z której ruszyłeś statek), o 1 pole w stronę Słońca. Statek, który był drugi, będzie w tej strefie pierwszym itd. Słońce wędruje do kolejnej strefy (w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara) i znowu gracz, którego statek stoi na pierwszym polu (najbliżej Słońca), wykonuje turę. Jeśli w strefie nie ma żadnych statków, Słońce wędruje dalej, aż do strefy, gdzie jest przynajmniej 1 statek. W ten sposób 1 gracz może wykonać nawet kilka tur pod rząd (jeśli w kolejnych strefach jego statki znajdują się na pierwszych polach).



RAMKA A: JAK SIĘ PORUSZAĆ NA TORACH BADAŃ



W trakcie gry zdobywasz Punkty Badań za budowę budynków oraz podczas akcji „Dokonanie postępu w badaniach”. Aby wykonać pierwszy krok na danym torze, weź swoją kostkę z Dostępnych Zasobów i połóż ją na pierwszym wolnym polu na torze. Ten ruch wymaga zużycia 1 Punktu Badań. Jeśli zostały ci jakieś Punkty Badań, przesuń się dalej na torze o odpowiednią liczbę pól. Jeśli masz już na torze swoją kostkę, po prostu przesuń się do przodu.

Liczą się tylko puste pola.

Jeśli zatem masz się poruszyć o 2 pola, ale kolejne 3 pola są już zajęte, przesuń swoją kostkę łącznie o 5 pól.

Nie można dzielić Punktów Badań między różne torzy.

Jeśli przejdiesz przez pole z symbolem albo na nim staniesz, wykonujesz dodatkową akcję.

Na **czzerwonych polach** tylko ty wykonujesz akcję.


Na **niebieskich polach** akcję wykonuje **każdy gracz** w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara, **zaczynając od siebie**.

Niebieskie pola aktywowane są tylko **raz na całą grę**. Gdy kolejny gracz minie pole lub na nim stanie, nic się nie dzieje.

Czerwone pola są aktywowane za każdym razem, gdy wejdzie na nie któryś z graczy. W tabeli na ostatniej stronie instrukcji znajduje się wyjaśnienie, jak działa każdy symbol.

Uwaga! Jeśli przechodzisz przez kilka pól z symbolem, wykonujesz wszystkie akcje po kolei. Wszyscy muszą zakończyć 1 akcję (np. przesuwanie na Torze Badań), zanim przejdziesz do kolejnej.

Nie możesz przejść poza koniec toru (gdy osiągniesz ostatnie pole, pozostałe Punkty Badań przepadają). Nie możesz minąć kostek na końcu toru. Kto dojdzie do końca jako pierwszy, ten pozostaje pierwszy do końca gry.

 **Uwaga!** W grze 2-osobowej torzy oznaczone symbolami 3 i 4 graczy (zaciemnione) nie są używane. Przy 3 graczach nie używa się tylko ostatniego toru, z symbolem 4 graczy. Jeżeli zgodnie z instrukcją masz się przesunąć na „wybranym” torze, nie możesz wybrać toru, który nie jest używany w grze.

Uwaga! Gracz może mieć tylko 1 kostkę na każdym z Torów Badań.



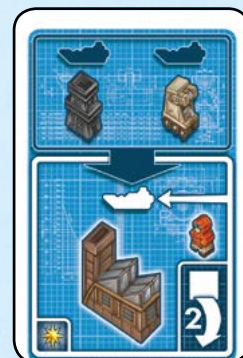
RAMKA B: JAK WZNIĘĆ BUDYNEK

W każdej chwili w grze dostępne są do wzniesienia 3 budynki, wskazane przez wierzchnie karty 3 stosów Kart Budowy (Podstawowych, Podwójnych, Zaawansowanych). Kiedy w którymś stosie zabraknie kart, będzie mniej dostępnych budynków.

Aby postawić budynek, trzeba spełnić określone warunki:

- Musisz mieć dostęp do budynków pokazanych na górze danej karty. To oznacza, że musisz posiadać statek w strefie lub strefach z tymi budynkami (liczy się też statek, którym się właśnie ruszyłeś). Jeśli nie masz dostępu do danego budynku, możesz odrzucić odpowiednią Kartę Zasobów, by zyskać dostęp tymczasowy. Karta zastępuje tylko 1 budynek.
- Musisz mieć w swoich zasobach wymaganą liczbę naukowców (wskazaną na Karcie Budowy).
- W jednej strefie nie może być 2 takich samych budynków.

Przykład: Aby zbudować fabrykę (pokazaną obok), musisz mieć swój statek w strefie, w której jest zarówno Wieża Wiertnicza, jak i Dźwig, albo statek w strefie z Wieżą Wiertniczą i statek w innej strefie z Dźwigiem. Musisz też posiadać w zasobach 1 naukowca.



Weź Kartę Budowy i połóż ją odkrytą przed sobą. Weź **naukowca** ze swoich zasobów (albo 2, jeśli budujesz Hodowlę Planktonu) oraz **odpowiedni budynek** i postaw go w Strefie Docelowej. Następnie przesuń się o wskazaną na Karcie Budowy liczbę pól na dowolnie wybranym Torze Badań.

Uwaga! Ten budynek nie jest „twój”! Może z niego korzystać każdy do końca rozgrywki. Nie musisz pamiętać, który Budynek na planszy postawiłeś przy użyciu jakiej karty. Musisz postawić wymaganych naukowców w tej samej strefie, co budynek, ale niekoniecznie tuż obok niego.

RAMKA C: ILU NAUKOWCÓW / ILE PUNKTÓW BADAŃ?

Kiedy zatrudniasz naukowców lub dokonujesz postępu w badaniach, musisz policzyć, ilu naukowców lub ile Punktów Badań otrzymasz. W tym celu zsumuj swoje statki i naukowców w danej strefie.

*W przykładzie po prawej **czzerwony** gracz ma w strefie 2 statki i 1 naukowca, co razem daje 3. Jeśli użyje tu Obozu, może przenieść 3 naukowców z Rezerwy do swoich zasobów. Jeśli użyje Stacji Badawczej, może przesunąć się o 3 pola na odpowiednim Torze Badań.*

Jeśli w Rezerwie masz za mało naukowców, weź tylu, ilu zostało. Gdy dotrzesz do końca Toru Badań, zostań tam (pozostałe Punkty Badań przepadają).



KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy:



- gracz postawił na planszy swojego ostatniego naukowca (nie ma już naukowców w rezerwie ani w swoich zasobach) albo
- gracz wznosił ostatni budynek (zużyto wszystkie karty ze wszystkich 3 Stosów Kart Budowy).

Jeśli aktywny gracz uruchomi w ostatniej turze jakiegokolwiek akcję na Torze Badań, te akcje nadal można przeprowadzić. Nie przeprowadza się już jednak akcji wynikającej z działania zagranej karty „Lodołamacz” (patrz Karty Stoczni na stronie 8).

Uwaga! W wyjątkowej sytuacji, gdy wszyscy gracze będą mieli tylko po 1 naukowcu, a dostępne do budowy będą tylko Hodowle Planktonu, to gracz może zbudować ten budynek za pomocą 1 naukowca (zamiast 2), i w ten sposób kończy grę.

PUNKTACJA I ZWYCIĘSTWO

Na koniec gry gracze otrzymują Punkty Zwycięstwa w 4 następujących kategoriach:

PUNKTOWANIE STREF

Punkty za strefy liczcie po kolei, zaczynając od strefy ze Słońcem i podążając w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. W każdej strefie ustalcie kolejność graczy w oparciu o liczbę posiadanych w niej naukowców.

Pierwszy gracz (mający najwięcej naukowców) otrzymuje liczbę Punktów Zwycięstwa równą **sumie budynków i naukowców** (we wszystkich kolorach) w danej strefie + 1. Drugi gracz otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa za każdego naukowca pierwszego gracza, trzeci gracz 1 Punkt Zwycięstwa za każdego naukowca drugiego gracza i tak dalej.

Przesuńcie swoje kostki na Torze Punktów Zwycięstwa o odpowiednią liczbę pól. Jeśli gracz nie ma w danej strefie żadnego naukowca, nie otrzymuje za nią punktów.

Przykład: W strefie jest 8 budynków. **Żółty i Czerwony** gracz mają po 3 naukowców, **Niebieski** ma 1 naukowca, a **Zielony** nie ma żadnego. **Żółty i Czerwony** gracz otrzymują po 16 Punktów Zwycięstwa (8 budynków + łącznie 7 naukowców + 1 punkt), **Niebieski** otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa (liczbę naukowców **Żółtego** albo **Czerwonego**), a **Zielony** w ogóle nie punktuje (bo nie ma w tej strefie ani 1 naukowca).



PUNKTOWANIE TORÓW BADAŃ

Liczcie po kolei Punkty Zwycięstwa za poszczególne Tory Badań. Na każdym torze określcie liczbę Punktów Zwycięstwa dla każdej z kostek. Liczby obok toru pokazują wartość danej kostki w Punktach Zwycięstwa. Ustalcie kolejność graczy w oparciu o miejsca zajmowane na torze. **Pierwszy gracz** (którego kostka dotarła najdalej) otrzymuje **sumę Punktów Zwycięstwa wszystkich kostek** na danym torze. Drugi gracz otrzymuje wartość kostki pierwszego gracza, trzeci gracz – wartość kostki drugiego gracza i tak dalej.

Przesuńcie swoje kostki na Torze Punktów Zwycięstwa o odpowiednią liczbę pól. Jeśli gracz nie ma kostki na którymś torze, nie otrzymuje punktów za ten tor.

Przykład: **Czerwony** gracz jest najdalej na torze, zdobywa 14 punktów za wszystkie kostki (7 + 5 + 2). **Niebieski** gracz zdobywa 7 punktów za kostkę czerwonego. **Żółty** – 5 punktów za kostkę niebieskiego; **Zielony** gracz nie punktuje tego toru, bo nie ma na nim żadnej kostki.



PUNKTOWANIE KART BUDOWY

Ustalcie kolejność graczy w oparciu o posiadane Karty Budowy z gwiazdką w lewym dolnym rogu.

Pierwszy gracz (który ma najwięcej takich kart) otrzymuje **liczbę Punktów Zwycięstwa równą sumie kart z gwiazdką** u wszystkich graczy. Drugi gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa zgodnie z liczbą takich kart u pierwszego gracza i tak dalej.



Przesuńcie swoje kostki na Torze Punktów Zwycięstwa o odpowiednią liczbę pól. Jeśli nie macz żadnych Kart Budowy z gwiazdką, nie otrzymujecie Punktów Zwycięstwa w tej kategorii.

PUNKTOWANIE ZASOBÓW ODRZUCONYCH

Ustalcie kolejność graczy w oparciu o zasoby, które położyli w Obszarze Zasobów Odrzuconych.

Pierwszy gracz (który odrzucił najwięcej zasobów) otrzymuje liczbę Punktów Zwycięstwa równą sumie wszystkich odrzuconych zasobów. Drugi gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa zgodnie z liczbą zasobów odrzuconych przez pierwszego gracza, trzeci – zgodnie z liczbą zasobów odrzuconych przez drugiego gracza i tak dalej. Przesuńcie swoje kostki na Torze Punktów Zwycięstwa o odpowiednią liczbę pól. Jeśli nie odrzuciłeś żadnych zasobów, nie otrzymujecie Punktów Zwycięstwa w tej kategorii.



REMISY

Remisujący gracze otrzymują wszystkie należne Punkty Zwycięstwa za dane miejsce. Remis nie zwiększa jednak liczby Punktów Zwycięstwa za kolejne miejsce – liczą się punktowane elementy tylko jednego z remisujących graczy.

W punktowaniu za Tory Badań nie może być remisu, bo gracz, który dotarł na koniec toru, zawsze jest pierwszy.

ZWYCIĘZCA GRY

Wygrywa gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa. W razie remisu wygrywa gracz, który był więcej razy pierwszy (każdą Strefę i Tor Badań liczy się tu osobno). Jeśli mimo wszystko utrzymuje się remis, wygrywa gracz, który postawił więcej budynków (czyli ma więcej Kart Budowy). Jeśli i to nie wyłoni zwycięzcy, gracze dzielą się wygraną.

Uwaga! Jeśli gracz przekroczy 50 Punktów Zwycięstwa, odwraca swój znacznik Punktów Zwycięstwa na stronę „50” i dalej przesuwa się po Torze Punktów Zwycięstwa.

ANEKS

KARTY STOCZNI



Lodołamacz, 6 kart

W swojej turze połóż kartę „Lodołamacz” w strefie, gdzie twój statek stoi na drugim polu od Słońca. Gdy Słońce znajdzie się w tej strefie, wykonaj swoją turę zaraz po tym, jak turę zakończy pierwszy gracz. Dopiero po twojej turze słońce wędruje dalej. Po wykorzystaniu odrzuć kartę „Lodołamacz”.

Gdy twój „Lodołamacz” znajduje się w strefie z twoimi statkami na pierwszym i drugim miejscu, to wykonujesz 2 tury pod rząd. Jednak w ciągu tych 2 tur możesz zagrać wciąż tylko 1 kartę Zasobów albo Stoczni (wcześniej zagrany „Lodołamacz” nie wlicza się do tego).



Wysłanie naukowca, 3 karty

Postaw naukowca ze swoich zasobów w Strefie Docelowej (do której przeniosłeś swój statek).



Dodaj 2 naukowców, 2 karty

Przenieś 2 naukowców z Rezerwy do swoich zasobów (albo 1, jeśli został ci tylko 1).



Szybkie badania, 2 karty

Przesuń swoją kostkę o 3 pola na wybranym Torze Badań.

AKCJE NA TORACH BADAŃ



Możesz przenieść 1 ze swoich statków z jednej strefy do innej. Nie możesz przenieść statku do strefy, gdzie wszystkie 3 Pola Statków są zajęte.

Pozostali gracze także mogą wykonać tę akcję, w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara. Nie wolno przenieść statku zbudowanego w tej turze.

Uwaga! Jedynie przenosisz statek, nie wykonując akcji w strefie docelowej.



Przetasuj Karty Stoczni. Dobierz tyle kart, ilu jest graczy, i obejrzyj je. Wybierz sobie jedną, a pozostałe podaj graczowi po swojej prawej stronie. Pozostali robią to samo, aż każdy z graczy otrzyma kartę.



Przesuń się o 3 pola na wybranym Torze Badań (nie liczysz zajętych pól). Pozostali też mogą wykonać tę akcję w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara.

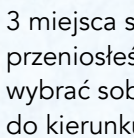
Każdy gracz musi wybrać inny tor!



Przenieś 1 naukowca z Rezerwy do swoich zasobów. Jeśli w Rezerwie nie masz już naukowców, nic się nie dzieje.



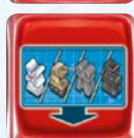
Przenieś 1 ze swoich statków z Dostępnych Zasobów do strefy ze Słońcem i ustaw go na ostatnim wolnym miejscu, chyba że wszystkie 3 miejsca są zajęte – wtedy pomijasz tę akcję. Jeśli przeniosłeś statek, każdy gracz oprócz ciebie może wybrać sobie Kartę Stoczni (w kolejności przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara).



Otrzymujesz Zaawansowaną Kartę Zasobów.



Otrzymujesz Podstawową Kartę Zasobów, chyba że jeszcze nie zużyłeś Podstawowej Karty Zasobów otrzymanej na początku gry (w takim wypadku nie dostajesz nic).



Otrzymujesz Podstawową Kartę Zasobów, chyba że jeszcze nie zużyłeś Podstawowej Karty Zasobów otrzymanej na początku gry (w takim wypadku nie dostajesz nic).

Autor pragnie podziękować swojemu wydawcy Romanowi za dobry gust, Christawartowi za cenne rady, Dennisowi za ilustracje i Cesaremu za zaangażowanie. Wielkie dzięki dla Adriana i Sebastiana za zainteresowanie grą, które wyraził. Myślami jestem z Nono, z którym pracowałem nad mechaniką kolejności tur przy innej grze, a który nie miał niestety czasu, by włączyć się w ten projekt. Mam nadzieję, że nie zapomnieliem o żadnych ze swoich testerów, którzy wspierali mnie w ciągu tych długich lat poświęconych na opracowanie gry. Dzięki, Cléo, Micha, LNA, Anthony, Gilles, Laurence, Chris, David, Jürgen, Thierry, Régine, Damien, Nathalie, Yoann, Jörg, Kai, Tapimoket, Zeblate i Ian (bo Ianowi wszyscy dziękują) oraz gracze, którzy grali w prototyp podczas wielu różnych konwentów, na których był prezentowany. Wydawca (Argentum Verlag) pragnie podziękować Kaiowi Grennerowi i Jörgowi Janottemu oraz wszystkim testerom za nieocenioną pomoc przez kilka ostatnich miesięcy, w których trakcie ten projekt stał się możliwy. Wielkie dzięki dla Grzegorza Kobieli za sprawdzenie niniejszych zasad.

EGMONT
Publishing



EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60
01-029 Warszawa
www.egmont.pl
© 2016 Egmont Polska Sp. z o.o.
Wszelkie prawa zastrzeżone
© 2015 Argentum Verlag

Autor: Charles Chevallier
Ilustracje i kompozycja: Dennis Lohausen
Realizacja i instrukcja oryginalna: Christof Tisch
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Błok
Tłumaczenie: Jacek Drewnowski
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc

SKLEP **EGMONT.PL**



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Grę polecają:

