

VEDISZ DALEK?

3-6
GRACZY

14+
WIEK

30
MINUT

CEL GRY

Przejrzeć zamiary przeciwników i skolonizować najwięcej planet na drodze **Arki**.

WPROWADZENIE

W trakcie rozgrywki będziecie odkrywać nowe Planety. W tajemnicy zdecydujecie, czy chcecie je zasiedlić (budując **Kolonie** lub **Kopalnię**) czy udać się w **Dalszą Podróż** (odzyskując **Energię**). **Punkty Zwycięstwa** zdobywacie kolonizując Planety i spełniając ich wymagania. Każda rasa kolonistów posiada unikalne zdolności, które, wykorzystane umiejętnie, mogą znacząco zwiększyć szansę na zwycięstwo!

ZAWARTOŚĆ GRY

18 kart Ras

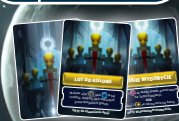
3 karty Zdarzeń Bliskiego Kosmosu



1 Tor Punktacji



19 kart Dowodzenia



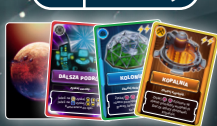
6 kart Zdarzeń Dalekiego Kosmosu



32 karty Akcji Specjalnych



30 kart Akcji



3 karty Pasa Asteroid



6 kart pomocy



15 wspólnych kart Bliskiego Kosmosu



15 wspólnych kart Dalekiego Kosmosu



5 kart Planet Dalekiego Kosmosu



4 karty Planet Bliskiego Kosmosu



6 pionków Statków



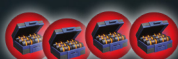
7 żetonów Okulusów



40 żetonów Energii



4 żetony Przekupstwa



1 żeton Odporności



PRZYGOTOWANIE

1. Umieść Tor Punktacji na środku stołu. Obok połóż żetony Energii.



2. Przetasuj karty Dowodzenia i umieść je obok Toru Punktacji.

3. Każdy gracz musi następnie:

- Wybrać **Statek** i umieścić go na początku Toru Punktacji.
- Wziąć 3 **karty Ras** odpowiadające kolorowi wybranego Statku i wybrać jedną, którą będzie grać. Następnie, umieścić ją przed sobą, a pozostałe odłożyć do pudełka.
- Przygotować swoją talię, dołączając wszystkie żetony wskazane na karcie Rasy. Więcej informacji dotyczących tego procesu znajdziesz na stronie 3, w sekcji «Rasy».
- Wziąć 1 żeton **Energii**.



RASY

W grze występuje 18 Ras, podzielonych na 6 grup wg kolorów (3 Rasy na grupę). Rasy posiadają poziom trudności (złożoności) - od łatwych (zielony) do trudnych (czerwony) - pokazany w lewym górnym rogu karty Rasy. Niektóre z Ras mogą być użyte wyłącznie w grze z 4+ lub 5+ graczami. Posiadają one odpowiednią ikonę w prawym górnym rogu karty Rasy.

Przykład: rasa Insektoidów: grupa zielona, średni poziom trudności.



Twoja karta Rasy przedstawia kompozycję twojej talii. Ta informacja jest potrzebna do przygotowania rozgrywki.



Przykład: rasa Spekulooidów.

Akcje Podstawowe

KOLOR OBRAMOWANIA KART AKCJI BĘDZIE TAKI SAM JAK KOLOR KARTY TWOJEJ RASY.

Przykład: karty Spekulooidów mają niebieskie obramowanie, tak samo jak karta Rasy.

Akcje Specjalne

karty Zdarzeń i/lub karty Planet

DLA UŁATWIENIA, W PRAWYM GÓRNYM ROGU KART AKCJI SPECJALNYCH, ZDARZEŃ ORAZ PLANET, UMIESZCZONO IKONY RAS.



Przykład: talia Spekulooidów.



4. Przygotuj talię Wyprawy.

- Weź 2 losowe **wspólne karty Dalekiego Kosmosu** oraz 1 losową **kartę Pasa Asteroid**. Przetasuj karty i połącz zakryte.
- Weź 3 losowe **wspólne karty Dalekiego Kosmosu**, 2 losowe **karty Pasa Asteroid**, wszystkie **karty Planet Dalekiego Kosmosu** oraz **karty Zdarzeń Dalekiego Kosmosu** odpowiadające Rasom biorącym udział w tej rozgrywce. Przetasuj karty i połącz zakryte na wierzchu poprzedniego stosu.
- Weź 5 losowych **wspólnych kart Bliskiego Kosmosu**, wszystkie **karty Planet Bliskiego Kosmosu** oraz **karty Zdarzeń Bliskiego Kosmosu** odpowiadające Rasom biorącym udział w tej rozgrywce. Przetasuj i połącz zakryte na wierzchu poprzedniego stosu. Nie tasuj tak utworzonego stosu kart. Niewykorzystane karty odłóż do pudełka.

CZAS NA PODBÓJ KOSMOSU!

PRZEBIEG TURU

Gra toczy się w rundach, podzielonych na cztery Fazy:

1. Eksploracja

2. Kolonizacja

3. Punktacja

4. Regeneracja



1. Eksploracja

Odkryj wierzchnią kartę talii Wyprawy.

Wszystkie Planety posiadają unikatowe cechy oraz są klasyfikowane jako Wodne (🌊) Planety lub Pustynne (🏜️) Planety. W grze możesz zdobywać **Punkty Zwycięstwa** (🏆) budując **Kolonie** (🌌) lub **Kopalnie** (⚒️) na Planetach, dzięki cechom Planet i/lub Akcjom Specjalnym.

WARTOŚĆ (🏆) ZA (🌌) JEST DZIELONA RÓWNO POMIĘDZY GRACZY, KTÓRZY ZBUDOWALI (🌌) NA DANEJ PLANECIE, A WARTOŚĆ (🏆) ZA (⚒️) POMIĘDZY GRACZY, KTÓRZY ZBUDOWALI (⚒️) NA DANEJ PLANECIE. PODZIAŁ (🏆) ZAWSZE ZAOKRĄGLA SIĘ W DÓŁ.

To jest Wodna (🌊) **Planeta**. Wartość (🏆) za (🌌) to 8, a za (⚒️) 9. Cecha tej Planety zapewnia token **Energii** (⚡) graczom, którzy zbudują tutaj (🌌). Dla przykładu, wartość (🏆) dzieli się następująco: jeżeli 2 (🌌) i 4 (⚒️) zostały zbudowane, gracze, którzy zbudowali (🌌) otrzymaliby po 4 (🏆) każdy (oraz po 1 (⚡) dzięki cesze Planety), a gracze, którzy zbudowali (⚒️) otrzymaliby po 2 (🏆) każdy.



Jeżeli odkryjesz kartę Zdarzenia lub kartę Pasa Asteroid, wykonaj instrukcje zawarte na karcie, a następnie przejdź do Fazy 2, Kolonizacji. Jeżeli karta Pasa Asteroid została odkryta po raz trzeci w tej rozgrywce, gra kończy się po wykonaniu instrukcji zawartych na karcie.





2. Kolonizacja

Każdy gracz zagrywa jedną zakrytą kartę Akcji Podstawowej lub Akcji Specjalnej. Wszyscy gracze odkrywają zagrane karty jednocześnie. W przypadku sporów, kierujcie się kolejnością określoną na kartach pomocy.

AKCJE PODSTAWOWE:

Kopalnia — Zbuduj  na Planecie.

Kolonia — Zbuduj  na Planecie.

Dalsza Podróż  — zyskaj nagrody podczas Punktacji.

 i  są uznawane za zbudowane wyłącznie jeżeli przetrwały wszystkie efekty innych zagranych kart w Fazie Kolonizacji.

WYSTĘPUJĄ 3 TYPY KART AKCJI SPECJALNYCH.

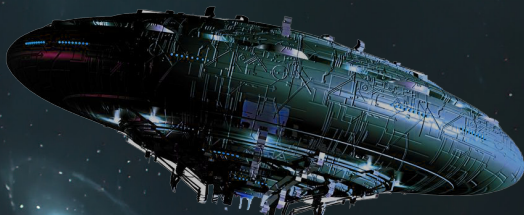
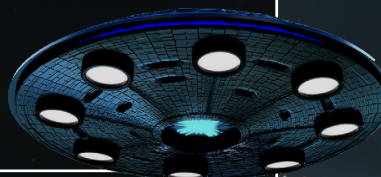
a. Specjalne Kopalnie i Kolonie — zagrywane są jak zwykłe karty  i , ale zapewniają dodatkowe korzyści właściwe dla Rasy.

b. Akcje Specjalne — Posiadają symbol  w lewym górnym rogu. Zapewniają unikatowe akcje opisane na każdej z kart.

c. Akcje Dodatkowe — Posiadają symbol  w lewym górnym rogu. Zagrywane są dodatkowo (nie zamiast) do karty Akcji Podstawowej lub Akcji Specjalnej i określają kiedy mogą być zagrane.

W trakcie rozgrywki gracze mogą zdobyć karty Dowodzenia . Zapewniają one unikalne zdolności. Każdy z graczy może zagrać 1 kartę Dowodzenia na rundę, w momencie określonym na karcie. Nie liczą się jako Akcje.

Po zagraniu karty Dowodzenia, odłóż ją na stos kart odrzuconych, obok talii kart Dowodzenia.



3. Punktacja

Gracze, którzy zagrali **Dalszą Podróż** zyskują 3 ⚡, jeżeli ☄ została zagrana na ☄, lub 2 ⚡ i 1 🧑, jeżeli ☄ została zagrana na ☄. Karta ☄ wraca do ręki.

🧑 są przyznawane graczom, którzy zbudowali ☄ lub ☄, a ich Statki przesuwane są po Torze Punktacji o odpowiednią liczbę pól. Następnie, należy rozpatrzyć wszelkie dodatkowe instrukcje z zagrych kart oraz z kart Ras.

W TRAKCIE TEJ FAZY, NIE ZAPOMNIJ O UWZGLĘDNIENIU CECH PLANET. JEŻELI CECHA WYMAGA OD GRACZA ZAPŁACENIA ⚡, A GRACZ TEN NIE POSIADA WYSTARCZAJĄCEJ ILOŚCI ŻETONÓW, ZAPŁACI TYL ILE MOŻE (NAWET JEŚLI TO 0), A KOSZT ZOSTANIE UZNANY ZA OPŁACONY. JEST RÓWNIEŻ MOŻLIWE ZEBRANIE ZERO 🧑 PRZEZ CECHĘ PLANETY.

Przykład: na Planecie Pasożytów, gracz zagrył kartę **Dalszej Podróży**, i musi zapłacić 3 ⚡, jednak obecnie posiada 2 ⚡, więc płaci 2 ⚡.

Wszystkie zagrane karty (z wyjątkiem kart **Dalszej Podróży**) należy odrzucić. Strefy kart odrzuconych każdego gracza ułożone są jak przedstawiono poniżej, oddzielając karty ☄ i ☄, głównie w celu dostarczania informacji przeciwnikom.

WIDOK STREF KART ODRZUCONYCH POMAGA PRZEWIDYWAĆ AKCJE PRZECIWNIKÓW.



Odrzucone karty Akcji Specjalnych

Odrzucone karty Kolonii



Odrzucone karty Kopalni

4. Regeneracja

Gracze mogą wydać ⚡ żeby przywrócić do ręki wcześniej zagraną przez siebie kartę Akcji Podstawowej lub Akcji Specjalnej ze swojej strefy kart odrzuconych. Koszt przywrócenia jest wskazany w prawym górnym rogu każdej z kart (ilość błyskawic). Możesz przywrócić tak wiele kart na ile cię stać, a żetony są zwracane do puli obok Toru Punktacji.

Przykład: żeby przywrócić tę ❄️ ze strefy kart odrzuconych, należy zapłacić 3 ⚡.

⚡ należy zapłacić wyłącznie celem przywrócenia karty do ręki. Kosztu nie opłaca się celem zagrania karty w Fazie Kolonizacji.



KONIEC GRY

Gra trwa do momentu odkrycia trzeciej karty Pasa Asteroid lub spełnienia alternatywnego warunku końca gry (dotyczy niektórych z Ras). Pamiętaj, należy rozpatrzyć efekt ostatniej karty przed wskazaniem zwycięzcy.

Gracz, który zebrał najwięcej punktów na Torze Punktacji lub zrealizował specjalny warunek zwycięstwa swojej Rasy wygrywa!

Jeżeli jest remis pomiędzy 2+ graczami, należy dodać wartość kart w rękach graczy (w oparciu o liczbę symboli błyskawic) do ilości posiadanych żetonów ⚡. Wygrywa gracz, który osiągnął wyższy wynik. Jeżeli nie rozwiązuje to remisu, gracze dzielą się wygraną.



Projektant
SERGEY SHAPOVALOV

Byłem zaangażowany w projektowanie gier tak długo jak sięgam pamięcią. Wymyślanie gier sprawia mi nawet więcej radości niż granie w nie.



Artysta
TRAMÓREY

Rysuję dla siebie, dla ludzi i dla gier. Staram się tworzyć światy, w które ludzie będą chcieli wierzyć.



Wydawca
SHVILI GAMES



Rozwój Gry
STUDIO FLY FURTHER!

Ilya Churakov, Vladislav Apolonov,
Sergei Esmont



Projekt Graficzny
MARIYA TITOVA

Edytor
BRAD HISCOCK



Wydawca (Polska)
KartaStół
Bartłomiej Jaworski

TWÓRCY WYRAŻAJĄ WDZIĘCZNOŚĆ ZA NIEOCENIONY WKŁAD DLA:

Dmitri Pavlov, Vadim Smirnov, Andrei Ivanov, Yuri Kovalyov,
Olga Chernetskaya, Ilya and Maria Bugayan, Sergey Bakushkin,
Victoria Bakushkina, Andrei and Olga Sementsov,
Elena Sakharova, Sergei Lavrinenko.

oraz dla wszystkich, którzy testowali oraz głosowali na tę grę podczas
GRaNICon-2022 i dla Guild of Board Game Developers.



WEDZ DALEK



Punkty Zwycięstwa



Kopalnie



Kolonie



Żetony Energii



karty Dalszej Podróży



karty Akcji Specjalnych



karty Akcji Dodatkowych



karty Dowodzenia

