



# NIEZBADANA PLANETA

**INSTRUKCJA**



# KOMPONENTY

1 x Stacja Kosmiczna  
(S.U.S.A.N.)



1 x Znacznik Dowódcy



12 x Wskaźniki Magazynu



14 x Łóżki



36+ Kapsuł Ratownych



60+ Meteorytów

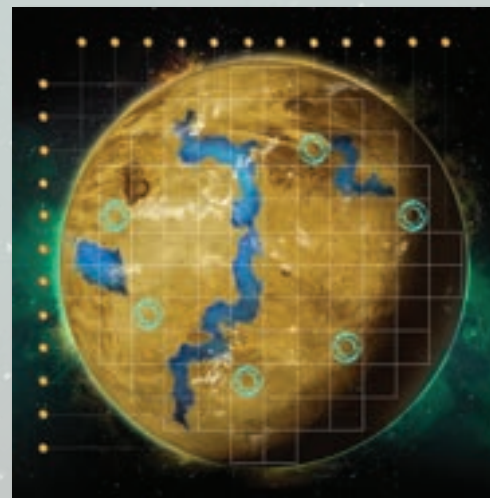


60+ Zbiorowisk Biomasy

144 x Płytki Polimino



6 x Plansze Planety



6 x Plansze Korporacji

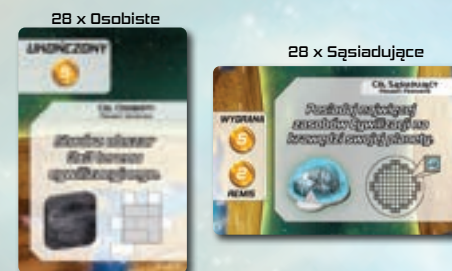


Symetryczna przednia strona  
Asymetryczna tylna strona



30 x Znaczniki Zasobów

28 x Cele



36 x Karty Cywilizacji



60 x karty Talii Wydarzeń

Moduł Wydarzeń



20 x Zielone Alarmy



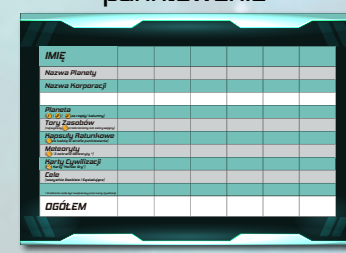
20 x Pomarańczowe Alarmy



20 x Czerwone Alarmy



1 x Notes punktowania



## NIEZBADANA PLANETA ZESTAW ULEPSZEŃ

Rozszerzenie zawiera ulepszone - trzywarstwowe Plansze wszystkich Korporacji, w tym 2 nowe Korporacje, 6 nowych Plansz Planety oraz Znacznik Strumienia.

Komponenty rozszerzenia nie znajdują się w pudełku gry podstawowej, ale opis ich działania został dla waszej wygody zawarty w niniejszej instrukcji. Rozszerzenie "Zestaw Ulepszeń" to osobny produkt dostępny w sklepach z grami planszowymi.

### KOMPONENTY ROZSZERZENIA

- 2 x Plansze Korporacji (Strona 13)
- 6 x Plansze Planety (Strona 15)
- 1 x Znacznik Strumienia



## SPIS TREŚCI

Komponenty.....	2
Przygotowanie Rozgrywki.....	3
Jak Grać.....	4-7
Moduły Opcjonalne.....	8
Tryb Solo.....	9
Asymetryczne Korporacje.....	10-13
Asymetryczne Planety.....	14-15
Słowniczek Pojęć.....	16

## ROZPOCZYNIANIE

Dla najlepszych wrażeń z rozgrywki zalecamy, aby w waszej pierwszej grze używać tylko symetrycznych Planet i Plansz Korporacji (K5B-4156 i Uniwersalnej Koalicji).

Kiedy już opanujecie rozgrywkę symetryczną, łatwiej będzie wam nauczyć się grać asymetrycznymi planetami i korporacjami.



## WPROWADZENIE

Zasoby na Ziemi wyczerpały się. Wybrani planetarianie otrzymali misję przystosowania niezbadanej planety do życia, aby zabezpieczyć przyszłość ludzkości.

### CEL GRY

Zwycięstwo w grze jest możliwe przez zgromadzenie największej liczby punktów zwycięstwa za pomocą efektywnego rozwoju planety, awansowania na torach zasobów, zbierania kapsuł ratunkowych, usuwania meteorytów i zyskiwania przewagi nad sąsiednimi planetami.

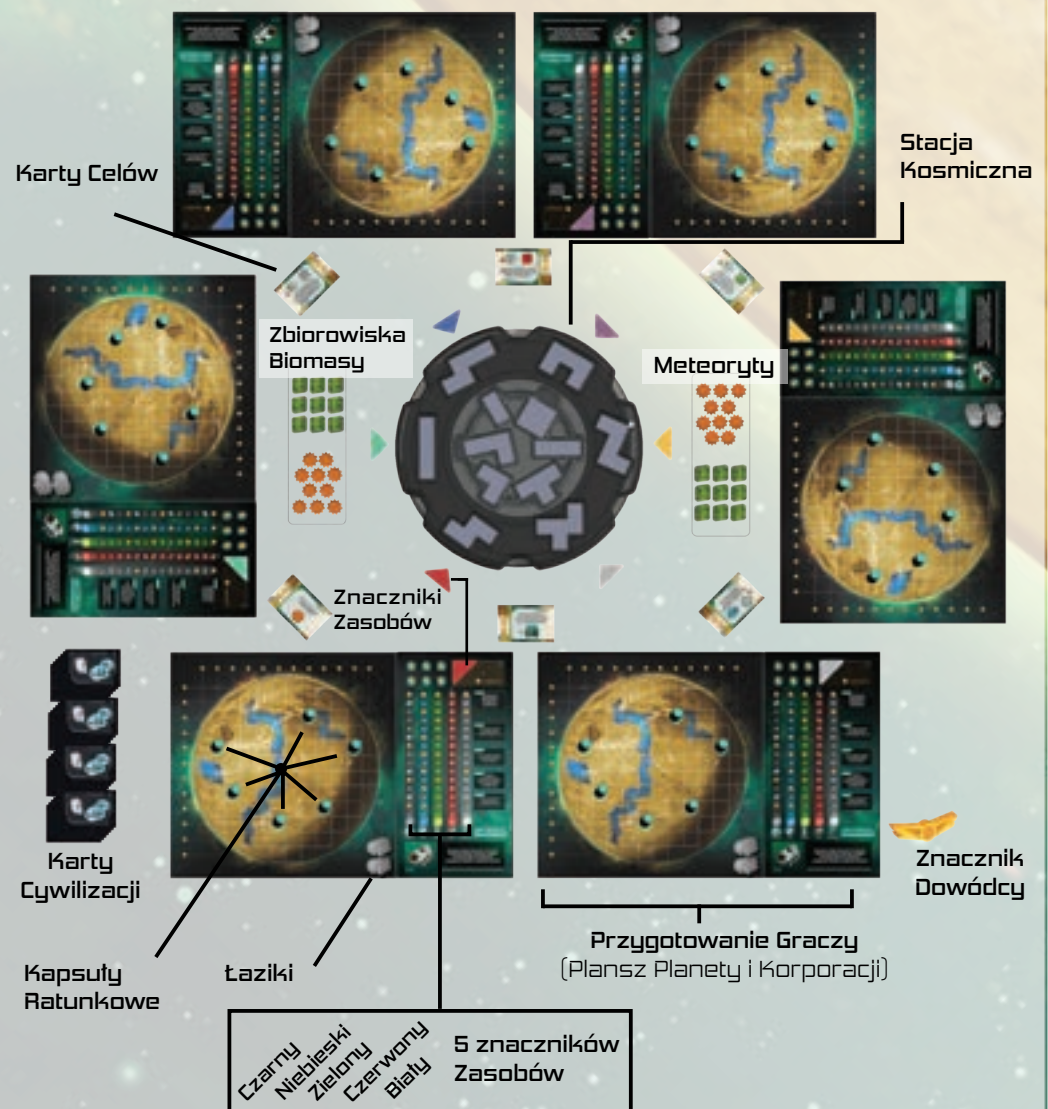
## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- Umieśćcie Stację Kosmiczną w centrum obszaru rozgrywki. Załadujcie **PŁYTKI POLIMINO** zgodnie z instrukcją przygotowania Stacji Kosmicznej (patrz obok).
- Każdy gracz otrzymuje jedną **PLANSZĘ PLANETY** i **PLANSZĘ KORPORACJI**, dwa takie same **WSKAŹNIKI MAGAZYNU** oraz pięć **ZNACZNIKÓW ZASOBÓW** (po jednym czarnym, niebieskim, zielonym, czerwonym i białym). Rozłóżcie plansze korporacji, znaczniki zasobów, łażki i kapsuły ratunkowe tak, jak pokazano na rysunku po prawej.
- Każdy gracz powinien sam wybrać, czy będzie grał symetryczną, czy asymetryczną stroną swojej planszy planety i korporacji. Strona symetryczna posiada poziom komplikacji równy jeden. Poziom komplikacji strony asymetrycznej może być wyższy niż jeden.  Np.: Komplikacja 3
- Każdy gracz powinien dobrać i rozłożyć liczbę **KAPSUL RATUNKOWYCH** oraz **ŁAZIKÓW** wskazaną na jego planszy planety i korporacji. Wszyscy gracze powinni umieścić swoje Wskaźniki Magazynów wokół stacji kosmicznej, w równych odstępach każdy i dokładnie naprzeciwko któregoś magazynu.  Np.: 2 x łażki
- Z każdego poziomu **KART CYWILIZACJI** dobierzcie losowo karty w liczbie równej ilości graczy plus jeden. Przykładowo w grze na czterech graczy powinno być po 5 kart z każdego Poziomu. Karty powinny być ułożone w stosy odpowiadające ich Poziomowi i umieszczone zakryte w obszarze gry. Wszystkie pozostałe Karty Cywilizacji należy odłożyć do pudełka.
- METEORYTY** i **ZBIOROWISKA BIOMASY** należy umieścić z boku, w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
- Przetasujcie i rozdajcie **KARTY CELÓW**. Karty celów są dwustronne. Użyjcie stron kart określonych w tabeli poniżej.

	Strona Karty	Kart Celów
3-6 graczy	Sąsiadujące	Po jednej karcie umieszczonej między każdym z graczy
2 graczy	Sąsiadujące	Trzy karty umieszczone między graczami
Gra Solo	Osobiste	Z czterech kart wybierz trzy do gry

- Wybierzcie gracza, który będzie dowódcą stacji i dajcie mu **ZNACZNIK DOWÓDCY**.

## SCHEMAT PRZYGOTOWANIA ROZGRYWKI



## PRZYGOTOWANIE STACJI KOSMICZNEJ

Przed rozpoczęciem gry, uzupełnijcie **STACJĘ KOSMICZNĄ** płytkami **POLIMINO**. Każda sekcja stacji kosmicznej, nazywana **MAGAZYNEM**, powinna być wypełniona dwoma stosami po dwanaście płytek każdy. Wszystkie płytki w stosie powinny mieć taki sam kształt i być ułożone w taki sam sposób.

Płytki układają się w dwóch kręgach: wewnętrzny (małe płytki) i zewnętrzny (duże płytki). Ustalcie położenie wewnętrznego kręgu przed rozpoczęciem gry, aby zróżnicować każdą rozgrywkę.



Odwołajcie się do wyżej zaprezentowanego schematu zalecanego przygotowania gry albo stwórzcie własne ustawienie początkowe. Każdy magazyn zawsze zawiera stos dużych i małych płytek.





## JAK GRAĆ

W każdej rundzie dowódca stacji może obrócić stację i ustawić ją w wybranej przez siebie pozycji, tak aby jeden z **MAGAZYNÓW** znajdował się naprzeciw niego lub jego Wskaźnika Magazynu. Może też zdecydować nie obracać stacji, pozostawiając ją w dotychczasowej pozycji.

Po tym, jak dowódca zakończył obracanie stacji, każdy gracz musi pobrać jedną z dwóch płytek z magazynu wskazanego przez jego Wskaźnik Magazynu. Wybieranie płytek jest dokonywane symultanicznie przez wszystkich graczy.



Każdy gracz umieszcza wybraną płytkę na swojej siatce planety, zgodnie z Zasadami Umieszczania Płytek (patrz obok).

Każda płytką jest podzielona na dwie sekcje. Każda sekcja zawiera jeden zasób i jest pokryta terenem odpowiadającym temu zasobowi.



Po umieszczeniu płytki na planecie, awansuj Znaczniki Zasobów na swojej Planszy Korporacji jeden raz za każdy zasób widoczny na właśnie dołożonej płytce, niezależnie od jej rozmiaru.



Uwaga: Znacznika energii nie ma na twojej Planszy Korporacji, gdyż funkcjonuje on inaczej niż Cywilizacja, Woda, Biomasa, Łaziki i Technologia.

Za każdym razem, gdy kładziesz na swojej planecie płytkę z symbolem Meteorytu, **od razu** umieść **METEORYT** na tym symbolu. Kwadraty z Meteorytami uniemożliwiają punktowanie rzędów oraz kolumn planety, na których te meteoryty się znajdują.



Po tym, jak wszyscy gracze pobrali płytki, umieścili je na swoich planetach i zakończyli awansowanie na torach zasobów, dowódca przekazuje Znacznik Dowódcy graczowi po swojej lewej stronie. Rozpocznijcie nową rundę.

## KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się, kiedy: (A) któryś gracz nie może dołożyć żadnej płytki ze swojego magazynu zgodnie z zasadami albo (B) jeden z magazynów **STACJI KOSMICZNEJ** został całkowicie opróżniony.

A. Kiedy gracz nie może umieścić na planecie żadnej z dwóch płytek ze swojego magazynu, wszyscy gracze kończą swoją rundę normalnie, po czym następuje koniec gry. Gracz, który nie może umieścić płytki zgodnie z zasadami, nadal wybiera jedną i awansuje na torach OBU zasobów na niej wskazanych, ale nie kładzie jej na swojej planecie. Przejdźcie do sekcji punktowania, aby obliczyć końcowe punkty zwycięstwa.

B. Jeżeli oba stosy płytek z któregoś Magazynu zostaną całkowicie wyczerpane, gra kończy się wraz z końcem rundy, w której to nastąpiło.

**Ważne:** Jeśli gracz może pobrać zgodnie z zasadami jedną z dwóch płytek ze swojego magazynu i umieścić ją na swojej planecie, musi to zrobić i gra toczy się dalej.

## ZASADY UMIESZCZANIA PŁYTEK

**NAJPIERW OBWÓD:** Pierwsza z płytek umieszczanych na planecie gracza musi stykać się z obwodem siatki planety.

**PRZYLEGANIE PŁYTEK:** Dowolny kolejna płytką musi być umieszczana tak, aby przylegała do innej płytki (prostopadle do przynajmniej jednej już umieszczonej w poziomie lub pionie, ale nie na ukos).

**JEDNA WARSTWA:** Płytek nie można umieszczać jedną na drugiej.

**BEZ WYSTAWANIA:** Płytki nie mogą być umieszczane tak, aby zachodziły na siebie lub wystawały poza siatkę planety.

**ZGODNOŚĆ Z SIATKĄ:** Płytki muszą być umieszczane równo z kwadratami siatki na planecie.

**NISZCZENIE:** Jeżeli płytką zostaje umieszczona na Kapsule Ratunkowej lub Łaziku, to ta Kapsuła lub Łazik są niszczone i na stałe usuwane z gry.

Łąd Planetarny

Lód Planetarny

Pierwsza umieszczana płytką musi stykać się z obwodem planety.

Kolejne umieszczane płytki muszą przylegać prostopadle do przynajmniej jednej innej płytki.



Uwaga: Dla płytek z Wodą i Energią istnieją specyficzne zasady ich umieszczania. Zasady te są szczegółowo omówione w sekcjach Zasób Wody i Zasób Energii.









## TORY ZASOBÓW

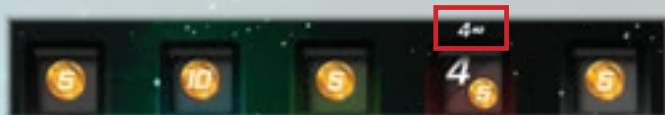
Każdy tor zasobów ma odpowiadający mu przezroczysty **ZNACZNIK ZASOBÓW**, który zaczyna na pozycji 0 i awansuje (przemieszcza się w górę po swoim torze) w trakcie gry. Za każdym razem, gdy Znacznik awansuje, gracz - jeśli to możliwe - otrzymuje nagrodę z miejsca na torze, które tym Znacznikiem przykrywa.

 Medale (Punkty Zwycięstwa) są przyznawane na koniec gry, w zależności od pozycji Znacznika Zasobów. Gracz otrzymuje punkty z Medalu o najwyższej wartości z tych, które jego Znacznik już przeskoczył albo aktualnie przykrywa na danym torze.

 Skoki Synergiczne są rozpatrywane natychmiastowo. Zyskując taki Skok, gracz musi raz awansować dowolny ze swoich Znaczników (przeznaczając zasady torów zasobów i otrzymując korzyść znajdującą się pod znacznikiem).

Jeżeli Znacznik Zasobów awansuje na sam szczyt któregoś toru, gracz otrzymuje maksymalną wartość Medalu z danego toru, ale nie zyskuje już później nic z umieszczania kolejnych płytek z tym zasobem.

**Wyjątkiem jest tu Zasób Łazików.**



Oprócz Medalu i Skoków Synergicznych każdy tor zasobów może mieć związaną z nim unikatową korzyść Kamienia Milowego.



## TOR ZASOBÓW CYWILIZACYJNYCH

„Wyścig do odkryć i innowacji wymaga ludzi”.



Gdy gracz awansuje swój Znacznik na Kamień Milowy Cywilizacji, bierze z centrum pola gry wszystkie pozostałe tam jeszcze Karty Cywilizacji odpowiedniego Poziomu. Wybiera i zachowuje jedną z nich. Następnie pozostałe karty zwraca zakryte na środek pola gry.

Gracz otrzymuje od razu korzyści z wybranej karty tylko wtedy, gdy jest ona oznaczona słowem **NATYCHMIASTOWA**.



Jeżeli na karcie widnieje "Koniec Gry", należy ją zatrzymać zakrytą obok swojej Planszy Korporacji jako tajną informację do ujawnienia na końcu rozgrywki.



Jeżeli w trakcie rundy Kamień Milowy Cywilizacji tego samego Poziomu osiągnie dwóch lub więcej graczy, powinni wybierać karty w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od dowódcy stacji.

Podczas rozgrywek z modułami lub asymetrycznymi korporacjami możliwe jest, że dany Poziom Kart Cywilizacji nie będzie zawierał żadnej karty. W takim wypadku gracz osiągający Kamień Milowy nie będzie w stanie uzyskać karty.

## TOR ZASOBÓW WODNYCH



„Woda nie jest jakimś kamieniem milowym, natomiast jest niezbędna dla samego życia”.

Płytkę z zasobem wody podlega normalnym zasadom umieszczania płytek, ale podlega też dodatkowej regule wymaganej do awansowania Znacznika Wody. Dowolny kwadrat terenu wodnego na płytce musi być umieszczony dokładnie na lodzie planetarnym, aby móc wykorzystać zasób wody z płytki i awansować jego Znacznik. Jeśli teren wodny na płytce nie zostaje umieszczony na lodzie planetarnym, to płytkę nadal można umieścić, ale Znacznik Wody nie awansuje.



Tor zasobów wodnych nie ma własnego Kamienia Milowego, ale jest na nim gęsto od Medalu.

## TOR ZASOBÓW ŁAZIKÓW



„Zespół oczyszczania z meteoroidów zawsze na posterunku”.

Kiedy gracz awansuje swój znacznik na Kamień Milowy Łazików, natychmiast kładzie łazik ze swojej planszy korporacji na dowolny kwadrat siatki ostatniej umieszczonej przez siebie płytki. Jeśli ostatnia umieszczona płytka zawiera Meteoroid, można położyć łazik od razu na tym Meteoroidzie, natychmiast go zbierając.



Ruch łazika: Gdy gracz awansuje swój Znacznik Łazików na liczbę, przemieszcza własny łazik lub łaziki o taką liczbę kwadratów, jaką zakrywa teraz znacznik.

**Łączone Premie:**

Otrzymujesz 3 ruchy Łazika oraz Skok Synergiczny.

- Ruch łazików odbywa się prostopadle i musi być zgodny z siatką planety, gdzie jeden ruch odpowiada na niej jednemu kwadratowi.
- Ruch może być rozdzielony pomiędzy kilka łazików.
- Łaziki mogą się przemieszczać zarówno po płytkach, jak i po siatce planety.
- Łaziki mogą się cofać.



**Przykład:**

Cztery ruchy zostają rozdzielone pomiędzy dwa łaziki (1-3) i (4), co prowadzi do zebrania Kapsuły Ratunkowej(2).

Jeżeli Znacznik Łazików osiągnie już szczytowy punkt toru, to nadal otrzymujesz ruch przy każdym umieszczeniu kolejnych płytek z zasobem Łazików. (X<sup>∞</sup>)

**Zbieranie Meteoroidu/Kapsuły:** Przemieść swój łazik na albo przez Meteoroid/Kapsułę Ratunkową, aby je zebrać i umieścić na swojej planszy gracza.

**Komponent** (płytkę, Zbiornisko Biomasy, Meteoroid z karty Wydarzenia), który zostaje umieszczony na łaziku, niszczy go.

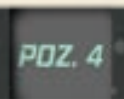
Możliwe jest zniszczenie przez gracza wszystkich swoich łazików. Jest też możliwe, że łazik nie będzie dostępny na planszy korporacji w momencie osiągnięcia Kamienia Milowego.





## TOR ZASOBÓW TECHNOLOGII

„Technologia jest tym, co oddziela nas od naszego środowiska”.



**Kamień  
Milowy  
Technologii**

Kiedy gracz awansuje na torze zasobów technologii na Kamień Milowy, odblokowuje potężną Technologię, która może być użyta w każdej rundzie przez całą dalszą grę (chyba że wskazano inaczej).

*Przykładowe Poziomy Technologii: Uniwersalna Koalicja*

Poz. 1: Możesz ignorować ograniczenia przylegania płytek.

Poz. 2: Możesz przechowywać Zbiorowiska Biomasy do umieszczenia na koniec gry.

Poz. 3: +1 za każdym razem, gdy otrzymujesz ruch łazika.

Poz. 4: Podwójne awanse na torze wody z umieszczania płytek.

Poz. 5: Nie działają na ciebie uderzenia Meteorytów. Nie umieszczaj Meteorytów.

### Wyjaśnienia:

Poz. 4: Awansuj swój Znacznik Wody dwa razy zamiast jednego, gdy awans następuje na skutek umieszczenia płytki. Otrzymujesz normalnie korzyści z każdego z tych awansów. Nie awansujesz dwukrotnie Znacznika Wody w efekcie Skoków Synergicznych, kart Wydarzeń i płytek przez siebie nieumieszczanych.



## ZASÓB ENERGII

„Po okiełznaniu energia przekształca niezdolność w wydolność”.

Na planszy korporacji nie ma toru zasobu Energii. Gdy umieszczana jest płytka zawierająca zasób Energii, powoduje ona awans na torze innego, wybranego przez gracza zasobu, z ograniczeniem do niżej wskazanych opcji.

1.) Drugiego oprócz Energii zasobu znajdującego się na umieszczanej płytce.

2.) Zasobu z dowolnego terenu prostopadłe przylegającego do obszaru terenu energetycznego, utworzonego przez umieszczenie tej płytki.

### Przykład 1:

Płytką zawierającą zasób Energii zostaje umieszczona nie przylegając do żadnej innej płytki. Domyślnie, zasób Energii spowoduje więc awans Znacznika Cywilizacji. Oprócz tego, zasób Cywilizacji na płytce również awansuje ten sam Znacznik, zgodnie z normalnymi zasadami.



### Przykład 2:

Płytką zawierającą zasób Energii zostaje umieszczona, przylegając do innych płytek. Musisz więc wybrać do awansu zasób z tych znajdujących się na terenach prostopadłe przylegających do strefy terenu energetycznego, utworzonej przez umieszczenie płytki. (Cywilizacja, Technologia, Woda)

W "Przykładzie 2" nie można awansować zasobu łazików, gdyż nie jest on połączony z obszarem terenu energetycznego.



### Wyjaśnienia:

Teren wodny nie musi znajdować się na lodzie planetarnym, aby można go było wybrać do awansu z zasobu Energii.



## TOR ZASOBU BIOMASY

„Z biomasą organicznie związane jest to, że nic się nie marnuje”.



**Kamień  
Milowy  
Biomasy**

Kiedy gracz awansuje znacznik na Kamień Milowy toru Biomasy, otrzymuje Zbiorowisko Biomasy i natychmiast umieszcza je na swojej planszy planety, zgodnie z normalnymi zasadami umieszczania.

Zbiorowiska Biomasy zawierają teren biomasy, ale nie zawierają zasobu Biomasy i nie awansują jej Znacznika. Zbiorowiska Biomasy pomagają graczowi uzupełniać rzędy i kolumny na jego planecie.

## PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY

Przed punktowaniem upewnijcie się, że każdy gracz umieścił wszystkie posiadane Zbiorowiska Biomasy, rozpatrzył każdą swoją Technologię działającą na koniec rozgrywki i awansował swoje Znaczniki z efektów kart cywilizacji działających na koniec gry.

### Liczba Medalii = Końcowy Wynik

A.) Policz Medale za KAŻDY ZAPEŁNIONY RZĄD i KAŻDĄ ZAPEŁNIONĄ KOLUMNĘ swojej planety, które nie zawierają Meteorytu lub pustego kwadratu siatki. Każdy rząd i kolumna zapewnia 1 PZ, 2 PZ lub 3 PZ, stosownie do liczby Medalii pokazanych odpowiednio z jego boku lub nad nią.

B.) Dolicz każdy Medal o najwyższej wartości, który każdy z twoich Znaczników już przekroczył albo obecnie zakrywa na swoim torze.

C.) Dolicz Medale za Kapsuły Ratunkowe i Meteoryty zebrane w twojej strefie punktowania. Standardowo jeden Medal za Kapsułę i jeden za każde trzy Meteoryty, zaokrąglając w dół (te przeliczniki mogą być ulepszone przez karty Cywilizacji, itp.).

D.) Dolicz Medale ze swoich kart Cywilizacji oznaczonych tekstem **KONIEC GRY**.



E.) Dolicz Medale z kart Celów Osobistych za każdy ukończony Cel Osobisty (tylko przy grze z Modułem Celów Osobistych lub w Trybie Solo).

F.) Na koniec dolicz Medale z kart Celów Sąsiadujących, jeżeli twoja planeta wygrywa z przylegającą do takiej karty planetą sąsiedniego gracza (pomiń ten krok w trybie solo).

Gracz z największą liczbą Medalii zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz z najmniejszą liczbą niezakrytych kwadratów siatki planety. Jeżeli nadal jest remis, wygrywa gracz z najmniejszą liczbą Meteorytów pozostałych na planecie.

## CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

### Czy mogę podnieść płytkę, żeby sprawdzić, czy pasuje do mojej planety?

Tak. Jednak podniesienie płytki pozwala graczowi zobaczyć płytkę pod nią, więc jeśli będzie to wywoływać zastrzeżenia pozostałych graczy, grupa powinna ustalić własną zasadę w tej kwestii na przyszłość.

### Czy mogę odwrócić płytkę na drugą stronę zanim ją umieszczę?

Tak. Na obu stronach płytek znajdują się identyczne ilustracje, więc możecie swobodnie decydować o ich odwracaniu.

### Czy mogę wybrać, który Znacznik awansować w pierwszej kolejności?

Tak. W konkretnych sytuacjach może być korzystne awansowanie któregoś Znacznika przed innym.







## MODUŁY OPCJONALNE

### WARIANT DWUOSOBOWY

Aby zoptymalizować strategię i planowanie w grze dwuosobowej, dowódca nie wybiera Magazynu. Zamiast tego, w każdej kolejnej rundzie stacja powinna być obracana o jeden Magazyn, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Wszystkie pozostałe zasady gry pozostają bez zmian.

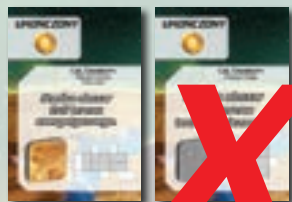


### MODUŁ CEŁÓW OSOBISTYCH

Karty Celów są dwustronne. Strona Celu Sąsiadującego jest zawsze używana w grze wieloosobowej. Strona Celu Osobistego jest zawsze używana w rozgrywce solo.

W grze wieloosobowej możecie opcjonalnie używać Celów Osobistych w połączeniu z Sąsiadującymi. Każdy gracz powinien wybrać jeden z dwóch rozdanych mu Celów Osobistych, a drugi odłożyć do pudełka.

Kiedy już każdy gracz wybrał jeden Cel Osobisty, można rozdać Cele Sąsiadujące. Cele Osobiste można trzymać zakryte do końca gry. Karty tych Celów punktuja, jeśli ich warunki będą spełnione na końcu rozgrywki.



### MODUŁ TALII WYDARZEŃ

**TALIA WYDARZEŃ** składa się z 20 kart Wydarzeń. Jedna karta jest odkrywana i rozpatrywana w każdej rundzie, aby odzwierciedlać trudności napotymane przy rozwijaniu planety.

Talia Wydarzeń może być wykorzystana w grze wieloosobowej, a zawsze powinna być używana podczas gry w trybie solo.

**Ważne:** Każda karta Wydarzenia musi być - jeśli to możliwe - rozpatrzona przez każdego z graczy, ale powinna być zignorowana, jeśli samodzielnie miałyby wywołać koniec gry.

### PRZYGOTOWANIE TALII WYDARZEŃ

1.) Rozdzielcie Talię Wydarzeń na trzy stosy kart, obejmujące odrębne typy Wydarzeń (Zielony, Pomarańczowy, Czerwony Alarm).

2.) Jeżeli gra więcej niż jeden gracz, usuńcie wszystkie karty z oznaczeniem "Tylko Tryb Solo".



3.) Stwórzcie talię Wydarzeń z 20 kart do używania podczas gry, losowo wybierając do niej karty z trzech wyżej wskazanych typów Wydarzeń. Talia Wydarzeń może być modyfikowana przez dobieranie do niej większej liczby uciążliwych Czerwonych Alarmów lub mniej uciążliwych Zielonych i Pomarańczowych Alarmów.



### PRZEBIEG GRY Z TALIĄ WYDARZEŃ

1. W każdej rundzie, po tym jak zakończono obroty stacji kosmicznej, należy natychmiast odkryć kolejną kartę Wydarzenia i rozpatrzyć akcję z tej karty. **Każda akcja z każdego Wydarzenia musi - jeśli to możliwe - być rozpatrzona przez każdego gracza.**

2. Dalszą część rundy należy rozgrywać według zwykłych zasad Niezbadanej Planety.

**Dodatkowy Warunek Końca Gry:** Ostatnia karta Talii Wydarzeń uruchamia ostatnią rundę rozgrywki, co jest dodatkowym warunkiem końca gry.



## PRZYGOTOWANIE TRYBU SOLO

1.) Rozstaw planetę, planszę korporacji, karty Cywilizacji, Zbiorowiska Biomasy, Meteoryty i Kapsuły Ratunkowe tak samo, jak przy przygotowywaniu gry wieloosobowej. Obróć stację kosmiczną tak, by mieć przed sobą losowo wybrany magazyn.

2.) Przetasuj i dobierz 4 karty Celu. Patrząc na ich strony Celu Osobistego, wybierz z nich 3 i zatrzymaj jako Cele w tej rozgrywce.

3.) Przygotuj Talię Wydarzeń zgodnie z poziomem wyzwania, jaki akceptujesz (zobacz Przygotowanie Tali Wydarzeń i Rozgrywka z Talią Wydarzeń).



## PRZEBIEG GRY W TRYBIE SOLO

Gra solo przebiega według tych samych zasad, co wieloosobowa. Jednak zamiast decydować z którego Magazynu będziesz wybierać płytki w każdej rundzie, obracaj stację kosmiczną o jeden Magazyn zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

1. Obróć stację kosmiczną zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o jeden Magazyn.

2. Dobierz i rozpatrz nowe Wydarzenie, jeśli to możliwe.

3. Dokończ resztę rundy zgodnie ze zwykłymi zasadami Niezbadanej Planety.

## OCZEKIWANA PUNKTACJA W TRYBIE SOLO

Oczekiwaną bazową liczbą punktów w rozgrywce solo jest 60 Medali, a twój ostateczny wynik jest modyfikowany w zależności od zawartości Tali Wydarzeń.

	Bazowy Oczekiwany Wynik		60 Medali
	Czerwone Alarmy	Pomarańczowe Alarmy	Zielone Alarmy
0-2	Zero	Zero	Zero
3-6	-5	-1	+3
7-10	-7	-2	+6
11-14	-9	-3	+9
15+	-11	-4	+12

Przykładowa Talia Wydarzeń	8 Czerwonych Alarmów	3 Pomarańczowe Alarmy	9 Zielonych Alarmów
	(-7 Medali)	(-1 Medal)	(+6 Medali)

Bazowy Oczekiwany Wynik	60 Medali
Przykładowe Dostosowania Tali Wydarzeń	-7 - 1 + 6 = -2 Medale
Przykładowy Ostateczny Oczekiwany Wynik	58 Medali

Gdy gra dobiegnie końca, porównaj swój końcowy wynik z Oczekiwany Końcowym Wynikiem. Odszukaj rezultat poniżej.

-15 Medali

-10 Medali

-5 Medali

Oczekiwany wynik

+5 Medali

+10 Medali

+15 Medali

Krytyczna porażka. Będziemy musieli znaleźć inną planetę.

Są jakieś informacje o innych ocalałych?

Niska wydajność, ale przynajmniej żyjemy.

Misja zakończona, dobra robota.

Doskonała robota, zasługujesz na awans.

To być może najlepsza planeta, jaką widzieliśmy do tej pory.

Gwiazdy są na swoim miejscu dzięki tobie, Planetarianinie.



# ASYMETRYCZNE KORPORACJE

Każda plansza korporacji ma stronę symetryczną i asymetryczną. Strona symetryczna umożliwia wszystkim graczom rozgrywkę na takich samych zasadach. Strona asymetryczna umożliwia każdemu graczowi kontrolowanie unikatowej korporacji, z własnym zestawem zasad. Każda z tych unikatowych korporacji została opisana poniżej. Można grać symetrycznie, asymetrycznie albo łączyć jeden wariant z drugim.

## Republic

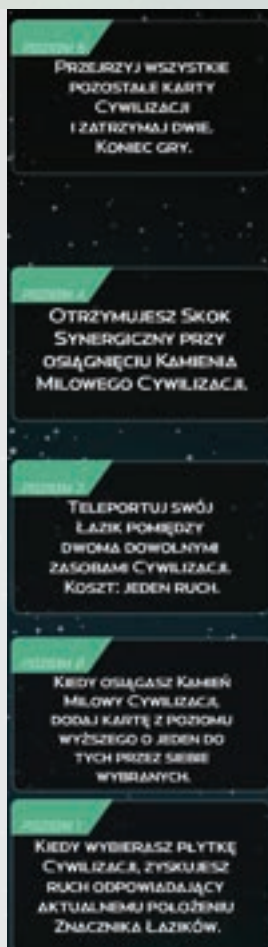
**Poziom Technologii 5** Przejrzyj wszystkie pozostałe karty Cywilizacji i zatrzymaj dwie. Koniec gry.

**Poziom Technologii 4** Otrzymujesz Skok Synergiczny przy osiągnięciu Kamienia Milowego Cywilizacji.

**Poziom Technologii 3** Teleportuj swój Łazik pomiędzy dwoma dowolnymi zasobami Cywilizacji. Koszt: jeden ruch.

**Poziom Technologii 2** Kiedy osiągasz Kamień Milowy Cywilizacji, dodaj kartę z poziomu wyższego o jeden do tych przez siebie wybranych.

**Poziom Technologii 1** Kiedy wybierasz płytkę Cywilizacji, zyskujesz ruch odpowiadający aktualnemu położeniu Znacznika Łazików.



## Wormhole Corp.

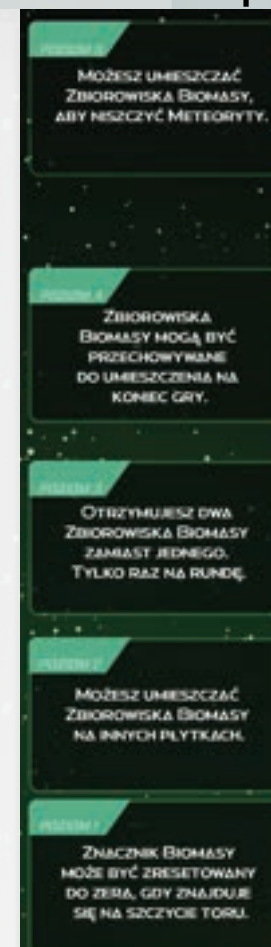
**Poziom Technologii 5** Możesz umieszczać Zbiorowiska Biomasy, aby niszczyć Meteoryty.

**Poziom Technologii 4** Zbiorowiska Biomasy mogą być przechowywane do umieszczenia na koniec gry.

**Poziom Technologii 3** Otrzymujesz dwa Zbiorowiska Biomasy zamiast jednego. Tylko raz na rundę.

**Poziom Technologii 2** Możesz umieszczać Zbiorowiska Biomasy na innych płytkach.

**Poziom Technologii 1** Znacznik Biomasy może być zresetowany do zera, gdy znajduje się na szczycie toru.



**Republic:** Za każdym razem, gdy osiągasz Kamień Milowy Cywilizacji, musisz cofnąć inny Znacznik. Nie otrzymujesz korzyści z toru, gdy się cofasz.

Przewaga: 7 x Kamienie Milowe Cywilizacji  
Słabość: 1 x Łazik, Cofanie się

Za każdym razem, gdy osiągasz Kamień Milowy Cywilizacji, musisz cofnąć inny Znacznik. Nie otrzymujesz korzyści z toru, gdy się cofasz.

**Wormhole Corp.:** Awansujesz swój Znacznik Biomasy na skutek umieszczenia płytki tylko wtedy, gdy jednocześnie rozszerzasz strefę terenu Biomasy. Wybierasz tylko jedną premię za każdym razem, gdy awansujesz Znacznik Biomasy.

Przewaga: Nadwyżki Zbiorowisk Biomasy  
Słabość: Ograniczenia umieszczania płytek

Awansujesz swój Znacznik Biomasy na skutek umieszczenia płytki tylko wtedy, gdy jednocześnie rozszerzasz strefę terenu Biomasy. Wybierasz tylko jedną premię za każdym razem, gdy awansujesz Znacznik Biomasy.

### Wyjaśnienia:

Technologia Poziomu 1 to natychmiastowe zyskanie ruchu, nawet jeszcze przed umieszczeniem płytki. Jeżeli twój Znacznik Łazików nie znajduje się na pozycji umożliwiającej ruch, to go nie zyskujesz.

Przykład Technologii Poziomu 2:

Z odblokowaną Technologią Poziomu 2 gracz osiąga Kamień Milowy Cywilizacji Poziomu 3. Gracz bierze wszystkie karty Poziomu Trzeciego oraz jedną losową kartę Poziomu Czwartego i wybiera, którą zatrzymać. Pozostałe karty są następnie zwracane do odpowiadających im stosów.

Cofnij inny znacznik (M) - Przesuń dowolny niecywilizacyjny Znacznik Zasobów o jedną pozycję w dół na torze. Nie otrzymujesz w związku z tym korzyści.

### Wyjaśnienia:

Technologii Poziomu 2 można użyć do uzyskania połączeń terenów Biomasy, ale nie można kłaść Zbiorowiska Biomasy na Meteorycie.

Technologia Poziomu 5 umożliwia umieszczenie na koniec gry Zbiorowiska Biomasy na Meteorycie, co spowoduje jego zniszczenie.

„Znaleźliśmy sposób na przyspieszenie akumulacji biomasy na planecie”.

Przykład: Gracz awansuje Znacznik i decyduje się na otrzymanie Zbiorowiska Biomasy, zamiast darmowego awansu Znacznika Cywilizacji.

Przy awansowaniu zawsze są dwie możliwości do wyboru. Medale nie są opcją tego wyboru, lecz punktują na koniec gry, zgodnie z normalnymi zasadami.





Poziom  
Technologii 5

Zmień pozycję jednej zebranej Kapsuły Ratunkowej. Tylko raz na rundę.

ZMIEN POZYCJĘ JEDNEJ ZEBRANEJ KAPSUŁY RATUNKOWEJ. TYLKO RAZ NA RUNDĘ.

Poziom  
Technologii 4

Łaziki przemieszczające się na teren energetyczny nie zużywają ruchu.

ŁAZIKI PRZEMIESZCZAJĄCE SIĘ NA TEREN ENERGETYCZNY NIE ZUŻYWAJĄ RUCHU.

Poziom  
Technologii 3

Zmień rozmieszczenie zebranej Kapsuły Ratunkowej, gdy kładziesz płytkę zawierającą Energię.

ZMIEN ROZMIESZCZENIE ZEBRANEJ KAPSUŁY RATUNKOWEJ, GDY KLADZIESZ PŁYTKĘ ZAWIERAJĄCĄ ENERGIĘ.

Poziom  
Technologii 2

Natychmiast zmień rozmieszczenie trzech zebranych Kapsuł Ratunkowych. Tylko raz na grę.

NATYCHMIAST ZMIEN ROZMIESZCZENIE TRZECH ZEBRANYCH KAPSUŁ RATUNKOWYCH. TYLKO RAZ NA GRĘ.

Poziom  
Technologii 1

Twój Łazik może poruszać się na ukos.

TWÓJ ŁAZIK MOŻE PORUSZAĆ SIĘ NA UKOS.

Poziom  
Technologii 5

Awansuj swój Znacznik Łazików. Tylko raz na rundę.

AWANSUJ SWÓJ ZNACZNIK ŁAZIKÓW. TYLKO RAZ NA RUNDĘ.

Poziom  
Technologii 4

Niszczysz Meteoryt przez dostarczenie go do terenu wodnego.

NISZCZYSZ METEORYT PRZEZ DOSTARCZENIE GO DO TERENU WODNEGO.

Poziom  
Technologii 3

Kiedy zbierasz Meteoryt, otrzymujesz też Zbiorowisko Biomasy.

KIEDY ZBIERASZ METEORYT, OTRZYMUJESZ TEŻ ZBIOROWISKO BIOMASY.

Poziom  
Technologii 2

Na początku rundy zyskujesz jeden ruch każdego Łazika wiozącego Meteoryt.

NA POCZĄTKU RUNDY ZYSKUJESZ JEDEN RUCH KAŻDEGO ŁAZIKA WIOZĄCEGO METEORYT.

Poziom  
Technologii 1

Płytki Łazików mogą być umieszczane z pominięciem ograniczeń ich przylegania.

PŁYTKI ŁAZIKÓW MOGĄ BYĆ UMIESZCZANE Z POMINIĘCIEM OGRANICZEŃ ICH PRZYLEGANIA.

**Cosmos Inc.:** Wybierasz, czy umieścić zebraną Kapsułę Ratunkową na torze zasobów, czy w twojej strefie punktowania. Twoje Znaczniki przeskakują nad Kapsułami podczas awansowania. Korzyści i Medale zakryte przez Kapsuły są ignorowane.

*Przewaga:* Mechanizm awansowania.  
*Słabość:* Punktowanie z Kapsuł Ratunkowych, 1x Łazik, Kapsuły zakrywają korzyści.

Wybierasz, czy umieścić zebraną Kapsułę Ratunkową na torze zasobów, czy w twojej strefie punktowania. Twoje Znaczniki przeskakują nad Kapsułami podczas awansowania. Korzyści i Medale zakryte przez Kapsuły są ignorowane.

„Planujemy rozruch przy użyciu wszystkiego, co tylko mamy do dyspozycji. Zwłaszcza projekt kapsuł ratunkowych jest intrygujący.”

**Wyjaśnienia:**

- Możesz tak rozmieszczać Kapsuły na torze, że Znacznik przeskoczy ich po kilka naraz.
- Kapsuły zapewniają Medale tylko wtedy, gdy na końcu gry znajdują się w twojej strefie punktowania. Możesz używać swoich Technologii, aby je tam przemieszczać na późniejszym etapie gry.

**Przykład:**

Awansujesz Znacznik Biomasy jeden raz i przeskakujesz nim Kapsułę Ratunkową, gdyż zajmuje ona następną pozycję na torze. Nie otrzymujesz Skoku Synergicznego znajdującego się pod Kapsułą, ale osiągasz Kamień Milowy Biomasy.



**Horizon Group:** Aby zebrać Meteoryt, twój Łazik musi go podnieść i dostarczyć do zasobu Łazików na twojej planecie.

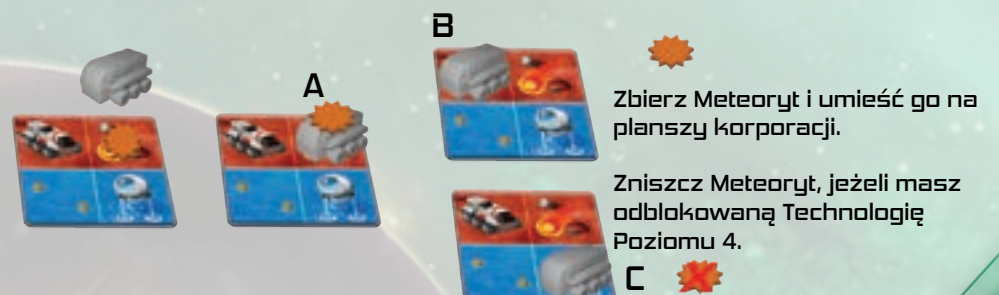
*Przewaga:* 4 x Łazik  
*Słabość:* Wymagania podnoszenia i dostarczania.

Aby zebrać Meteoryt, twój Łazik musi go podnieść i dostarczyć do zasobu Łazików na twojej planecie.

„Na twoje polecenie jesteśmy gotowi wyruszyć podwójną flotą Łazików”.

**Wyjaśnienia:**

Każdy Łazik może przewozić jeden Meteoryt. Łazik podnosi Meteoryt, gdy ten zostaje na nim umieszczony, przemieszcza się na niego albo przez niego przejeżdża [A]. Łazik dostarcza wieszony Meteoryt, gdy przemieszcza się na albo przez zasób Łazików [B]. Łazik niszczy wieszony przez siebie Meteoryt, gdy przemieści się na teren wodny.





# ASYMETRYCZNE KORPORACJE

## Jump Drive

- Technologia F** Dobierz trzy Cele i wybierz z nich jeden, o który będą rywalizować wszyscy gracze. Tylko raz na grę.
- Technologia E** Wybierz jeden Znacznik i otrzymaj wszystkie premie znajdujące się w jego rządzie. Tylko raz na grę.
- Technologia D** Podczas umieszczania płytek możesz traktować Zasób Technologii jako Energię.
- Technologia C** Awansuj Znacznik dwukrotnie przy korzystaniu ze Skoku Synergicznego. Tylko raz na rundę.
- Technologia B** Teleportuj łazik na płytkę z takim samym terenem. Koszt: jeden ruch. Tylko raz na rundę.
- Technologia A** Otrzymujesz Skok Synergiczny zamiast Zbiorowiska Biomasy. Tylko raz na rundę.

**Jump Drive:** Wybierz, czy umieścić zebraną Kapsułę Ratunkową na swojej Technologii, czy w strefie punktowania. Kapsuła umieszczona na Technologii odblokowuje ją poza kolejnością.

*Przewaga:* Elastyczność, 6 x Technologia  
*Słabość:* Punktowanie z Kapsułą, 1 x Łazik

*Wybierz, czy umieścić zebraną Kapsułę Ratunkową na swojej Technologii, czy w strefie punktowania. Kapsuła umieszczona na Technologii odblokowuje ją poza kolejnością.*

### Wyjaśnienia:

Technologii można użyć natychmiast po jej odblokowaniu.

Należy zwrócić uwagę, że Jump Drive nie zachęca do awansowania Znacznika Technologii, gdyż zyskuje się wówczas tym mniej Medali, im wyżej go awansowano.

Technologia D: Traktowanie zasobu Technologii jako zasobu Energii ma zastosowanie jedynie przy umieszczaniu płytek, a nie do zasobów na koniec gry.

Technologia E: Rząd składa się z pięciu pozycji, rozciągających się przez wszystkie tory zasobów planszy korporacji stosownie do aktualnej pozycji Znacznika.

„Ustanowiliśmy połączenie z inną cywilizacją galaktyczną. Jest gotowa zaopatrzyć nas w potężną technologię kosztem naszych kapsuł ratunkowych”.

Poziom Technologii 5

Zyskujesz Skok Synergiczny, gdy umieszczasz płytkę z zasobem Wody.

Poziom Technologii 4

Otrzymujesz Zbiorowisko Biomasy, gdy umieszczasz płytkę z zasobem Wody.

Poziom Technologii 3

Awansuj swój Znacznik Wody jeden raz, gdy umieszczasz płytkę bez zakrywania lodu planetarnego.

Poziom Technologii 2

Zyskujesz jeden ruch każdego swojego łazika zaczynającego rundę na terenie wodnym.

Poziom Technologii 1

Przeskakujesz nad innym Znacznikiem blokującym twój awans.

**Oasis Ultl.** Awansuj raz swój Znacznik Wody za każdy kwadrat terenu wodnego, który zakrywa lód planetarny. Zyskujesz korzyści za awansowanie Znacznika nawet wtedy, gdy awansuje on na inny tor.

*Przewaga:* Manipulowanie Znacznikami, Medale na torze Wody.  
*Słabość:* Długi i meandrujący tor Wody.

*Awansuj raz swój Znacznik Wody za każdy kwadrat terenu wodnego, który zakrywa lód planetarny. Zyskujesz korzyści za awansowanie Znacznika nawet wtedy, gdy awansuje on na inny tor.*

### Wyjaśnienia:

Zamiast po prostu awansować w górę, twój Znacznik Wody robi to w kierunku szczytu toru zawsze po nieregularnej ścieżce.

Każdy Znacznik Zasobów punktuje z Medali tylko jeden raz, zgodnie z odpowiadającym mu torem zasobu.

Technologia Poziomu 1: Znacznik musi pozostawać na odpowiadającym mu torze.

Przykład:

Płytkę zostaje umieszczona tak, że teren wodny przykrywa dwa kwadraty lodu planetarnego. Jak widać Znacznik Biomasy blokuje Znacznik Wody, uniemożliwiając mu dwukrotny awans.

Jednak jeśli odblokowana została już Technologia Poziomu 2, to awansuj Znacznik Wody dwa razy na torze wody: przeskocz nad Znacznikiem Biomasy na skrzyżowanie Wody i Łazików, a następnie awansuj znowu na skrzyżowanie Wody/Technologii i zyskaj premię ruchu łazika.

## Oasis Ultl.

ZYSKUJESZ SKOK SYNERGICZNY, GDY UMIESZCZASZ PŁYTKĘ Z ZASOBEM WODY.

OTRZYMUJESZ ZBIOROWISKO BIOMASY, GDY UMIESZCZASZ PŁYTKĘ Z ZASOBEM WODY.

AWANSUJ SWÓJ ZNACZNIK WODY JEDEN RAZ, GDY UMIESZCZASZ PŁYTKĘ BEZ ZAKRYWANIA LODU PLANETARNEGO.

ZYSKUJESZ JEDEN RUCH KAŻDEGO SWOJEGO ŁAZIKA ZACZYNAJĄCEGO RUNDĘ NA TERENIE WODNYM.

PRZESKAKUJESZ NAD INNYM ZNACZNIKIEM BLOKUJĄCYM TWÓJ AWANS.



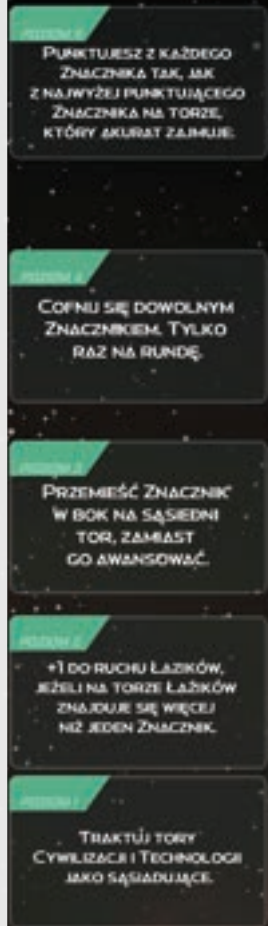


# ASYMETRYCZNE KORPORACJE

## NIEZBADANA PLANETA ZESTAW ULEPSZEŃ

### Makeshift

Poziom Technologii 5	Punktujesz z każdego Znacznika tak, jak z najwyższego punkującego Znacznika na torze, który akurat zajmuje.
Poziom Technologii 4	Cofnij się dowolnym Znacznikiem. Tylko raz na rundę.
Poziom Technologii 3	Przenieść Znacznik w bok na sąsiedni tor, zamiast go awansować.
Poziom Technologii 2	+1 do ruchu Łazików, jeżeli na torze Łazików znajduje się więcej niż jeden Znacznik.
Poziom Technologii 1	Traktuj tory Cywilizacji i Technologii jako sąsiadujące.



**Makeshift:** Możesz awansować każdy Znacznik na ukos, na inny sąsiadujący tor. Każdy Znacznik może zbierać wszystkie korzyści. Poziomy Technologii zostają zablokowane, jeśli na torze Technologii nie ma żadnego Znacznika.

*Przewaga:* Elastyczność, Manipulacja Znacznikami.  
*Słabość:* Uzależnienie od zasobów.


*Możesz awansować każdy Znacznik na ukos, na inny sąsiadujący tor. Każdy Znacznik może zbierać wszystkie korzyści. Poziomy Technologii zostają zablokowane, jeśli na torze Technologii nie ma żadnego Znacznika.*

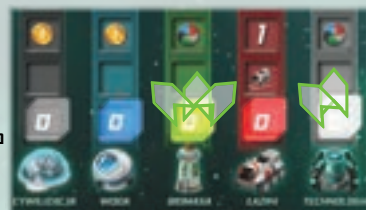
**Wyjaśnienia:**  
Znacznik Zasobów może blokować awans innego Znacznika.

Na koniec gry Znaczniki zasobów punktują z Medaliami z toru, który zajmują.

Technologia Poziomu 1: Znaczniki mogą awansować na ukos z Cywilizacji na Technologię i odwrotnie.

Technologia Poziomu 3: Przemieszczenie boczne ma miejsce wtedy, gdy gracz przesunął Znacznik poziomo na sąsiedni tor Zasobów i otrzymuje tam korzyść.

Technologia poziomu 4: Cofnij  - Przesuń Znacznik Zasobów o jedną pozycję w dół na torze Zasobów. Nie otrzymujesz w związku z tym korzyści.



*"Posiadamy niezrównaną technologię, ale musimy jeszcze wymyślić, jak ją całą użyć naraz."*

### Flux Industries

Poziom Technologii 5	Awansuj na torze strumienia. Tylko raz na rundę.
Poziom Technologii 4	Zbierz Meteoryt, gdy umieszczasz płytkę z zasobem odpowiadającym temu z toru strumienia.
Poziom Technologii 3	Ulepsz tor strumienia. <ul style="list-style-type: none"> <li>+1 do Poziomu kart Cywilizacji, gdy osiągniesz Kamień Milowy.</li> <li>Podwójne Skoki Synergiczne na torze Wody.</li> <li>Weź dwa Zbiorowiska Biomasy zamiast jednego.</li> <li>+1 gdy zyskujesz ruch Łazika.</li> </ul>
Poziom Technologii 2	Awansuj jeden Znacznik na następny Kamień Milowy toru strumienia. Tylko raz na grę.
Poziom Technologii 1	Zyskujesz dwa ruchy dla każdego Łazika zaczynającego na terenie odpowiadającym temu z toru strumienia.



**Flux Industries:** Twój Znacznik Strumienia oznacza jeden z twoich torów jako tor strumienia. Za każdym razem, gdy odblokowujesz poziom Technologii, możesz przemieścić swój Znacznik Strumienia. Dostępna dla ciebie jest wyłącznie ostatnio odblokowana Technologia.

*Przewaga:* Poziom mocy, Wszechstronność  
*Słabość:* Naraz dostępna tylko jedna Technologia.

*Twój Znacznik Strumienia oznacza jeden z twoich torów jako tor strumienia. Za każdym razem, gdy odblokowujesz poziom Technologii, możesz przemieścić swój Znacznik Strumienia.*

*Dostępna dla ciebie jest wyłącznie ostatnio odblokowana Technologia.*

**Wyjaśnienia:**  
Technologia Poziomu 2: Gdy odblokowujesz tę Technologię, normalnie wybierz tor strumienia. W dowolnym momencie możesz awansować swój Znacznik na kolejny Kamień Milowy na torze strumienia, dopóki nie odblokujesz Technologii Poziomu 3.

Poziom Technologii 3: Ulepszone są tylko korzyści na torze Strumienia. Zignoruj wszystkie inne ulepszenia, które nie odnoszą się do toru Strumienia.

Poziom Technologii 4: Jeżeli to możliwe, zbierz Meteoryt ze swojej planety.



Każda plansza planety posiada stronę symetryczną i asymetryczną. Strona symetryczna umożliwia wszystkim graczom rozgrywkę na takich samych zasadach. Strona asymetryczna, która zawiera wyjątkową siatkę lub ograniczenia umieszczania płytek, umożliwia każdemu graczowi rozwinięcie unikatowej planety. Każdą taką planetę omówiono poniżej.

**Ważne:** Jeśli to możliwe, należy przestrzegać zasad umieszczania płytek na asymetrycznej planecie, ale powinny być one zignorowane, gdyby samodzielnie miały wywołać koniec gry.

## ASYMETRYCZNE PLANETY

273 Kelviny to granica zamarzania wody.



**K-273** *BBB*

Nie możesz umieścić płytki, która zajmowałaby jednocześnie zarówno teren planety, jak i lód planetarny.

„Wyjątkowym wyzwaniem na K-273 jest lód. Cechuje go niestabilność i wydaje się przesuwac. Lepiej unikaj nadbudowywania”.



Personifikacja Ziemi w mitologii greckiej.

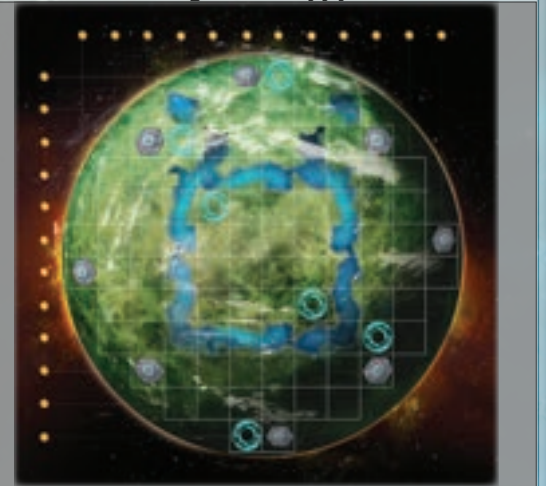


**GAJA** *BBB*

Każde miasto niezakryte płytkami to przy punktowaniu dwa medale. Punktujesz normalnie z pełnych rzędów i kolumn.


Legalne jest przykrycie miasta umieszczaną płytką, lecz wpłynie to na twój wynik.

„Ta cywilizacja jest jak dotąd przyjazna, ale może przestać, jeśli się skusisz lub zostaniesz zmuszony do eliminacji jej miast”.



„Porozdzielane na kwadranty przez surowe strefy klimatyczne żywioły są nam przychylnie tylko wtedy, gdy nie są przeciwko nam”.

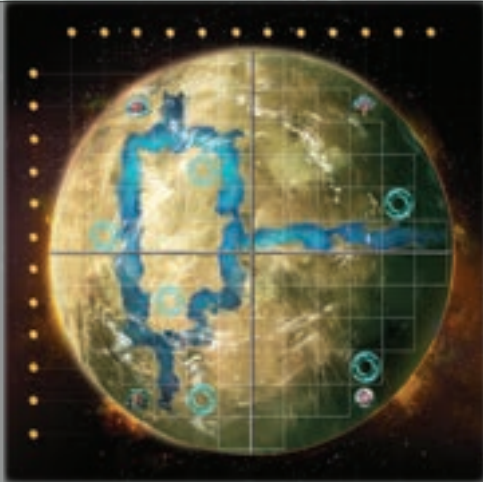
Grecka bogini, której wędrówki są przyczyną czterech pór roku.



**PERSEFONA** *BBB*

Każdy kwadrant ma przypisany jeden zakazany zasób. Nie umieszczaj tego zasobu w danym kwadrancie.

Dozwolone jest zagrywanie płytek tak, by wykraczały poza kwadranty. Nie mogą one jednak naruszać zakazów dotyczących Zasobów.



Japońskie słowo oznaczające Burzę.

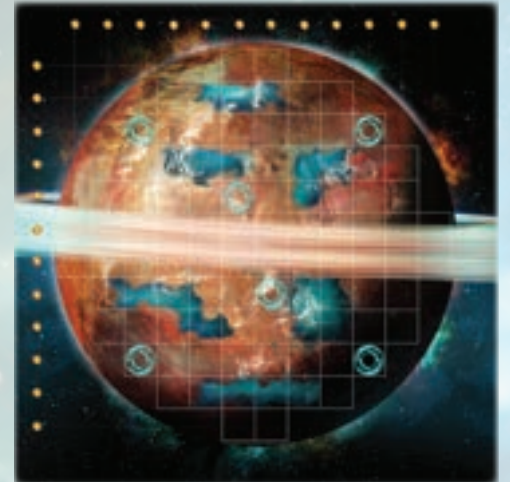


**ARASHI** *BBB*

Każda płytką umieszczona na pierścieniu planety musi być też „zakotwiczona” poza pierścieniem.

Pierścień planety zajmuje jej dwa najdłuższe poziome rzędy. Zbiorowiska Biomasy nie mogą być umieszczane na pierścieniu.

„Wichry poniżej pierścienia są bezsilne. Upewnij się, że jesteś przypięty, zanim to sprawdzisz”.



„Ogotoczoną z lodu, lecz promieniującą siecią utkaną z energii. Wykorzystaj tę energię dla własnej korzyści”.

Greckie słowo oznaczające Kamień lub Głaz.



**PETRA** *BBB*

Możesz traktować strumienie elektryczne jako teren energetyczny. Nie ma tu lodu.

Strumienie elektryczne liczą się jako teren energetyczny, gdy pozostają odkryte na koniec gry.



Głęboka Otchłań w mitologii greckiej.

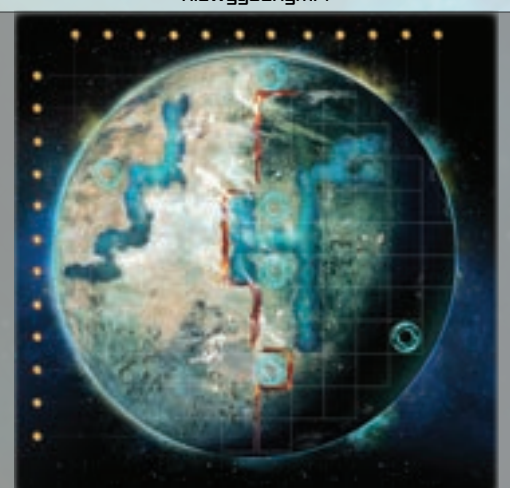


**TARTARUS** *BBB*

Płytki nie mogą być umieszczane, przykrywając szczelinę. Łaziki nie mogą przekraczać szczeliny ruchem prostym.

Istnieją dwa miejsca na szczelinie, które da się przekroczyć, jeżeli odblokowano Łazikom Technologię ruchu na ukos.

„W centrum znajduje się gigantyczna szczelina, która uczyni manewry i umieszczanie niewygodnymi”.





# ASYMETRYCZNE PLANETY

## NIEZBADANA PLANETA ZESTAW ULEPSZEŃ

Potwór wiru z „Odysei” Homera.



**CHARYBDIS**

Pierwsze umieszczenie płytki musi obejmować jeden z centralnych czterech kwadratów.

Po tym umieszczeniu stosuj się już do normalnych zasad umieszczania płytek.



„Gigantyczny dół stworzył nietypowe pole grawitacyjne, zmuszające cię do budowy z wewnątrz na zewnątrz”.

Majańskie słowo oznaczające Dżunglę.



**K'AAK**

Twój łazik nie może przemieścić się na toksyczny teren planety. Możesz kłóść płytki na toksycznym terenie, aby go zneutralizować.

„Chmury z niezidentyfikowaną substancją są żrące dla naszej floty łazików. Proszę się trzymać od nich z daleka”.



„Porządek jest lepszy niż chaos. Trzeba zatroszczyć się o to, by nie zakłócać porządku lub ryzykować odkrycia chaosu”.

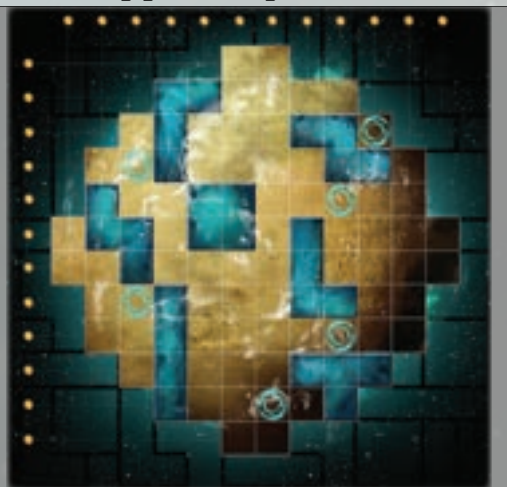
Twórca „Tetrisa” (1984).



**PAJITNOV**

Musisz być w stanie wsuwać swoje płytki na miejsce.

Każdą płytkę trzeba dać radę „wślizgnąć” na swoje miejsce z dowolnego kierunku. Zbiorniska Biomasy także nie mogą być umieszczane, jeśli nie da się ich wsunąć na swoje miejsce.



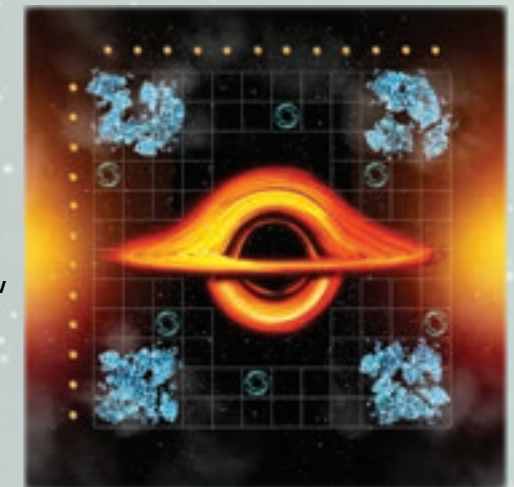
Wyginięcie lub nicność.

**OBLIVION**

Lód nagromadził się w narożnikach.

Standardowo punktujesz z każdego rzędu i kolumny tylko raz. Podczas sprawdzania wypełnienia rzędu lub kolumny traktuj obszary bez kwadratów ramki tak, jakby nie istniały.

„Nieobecność wszelkich barw”.



„Trzy planety są lepsze niż jedna, a ukończona planeta jest lepsza niż niekompletna”.

**CERBERUS**

Zyskujesz premię dwóch Medalii za każdą planetę, którą twoje płytki zakrywają w całości.



Trójgłowy ogar z greckiej mitologii.

Ramki narożnikowe wyznaczają strefę siatki każdej planety. Podczas sprawdzania wypełnienia rzędu lub kolumny traktuj obszary bez kwadratów ramki tak, jakby nie istniały. Maksymalny możliwy wynik to 45 Medalii.



Niewypełniona przestrzeń albo luka.



**LACUNA**

Nie możesz umieszczać płytek zakrywających otwory w planecie.

Podczas sprawdzania wypełnienia rzędu lub kolumny traktuj otwory tak, jakby nie istniały.



„Wygląda tak, jakby ta planeta przetrwała galaktyczną wojnę albo dwie. Na szczęście wciąż jest tu mnóstwo zasobów”.



# SŁOWNICZEK POJĘĆ

**Korzyść** - Każda ikona na torze Zasobów nie będąca Medalem.

**Medal** - liczba na Medalu wlicza się do twojego wyniku punktowego na koniec gry.

**Skok Synergiczny** - awansuj raz na dowolnym torze zasobów.

**Awans** - przesunij Znacznik Zasobów o jedną pozycję w górę na torze zasobów. Zyskujesz korzyści spod Znacznika, jeśli to możliwe.

**Cofnij** - przesunij Znacznik Zasobów o jedną pozycję w dół na torze zasobów. NIE zyskujesz żadnych korzyści.

Zasób Technologii  
Teren Technologiczny



Zasób Biomasy  
Teren Biomasy

**Płytki** - kartonowe polimino składające się z dwóch zasobów i odpowiadających im terenów.



**Zasób** - jedna z dwóch ikon na płytce.

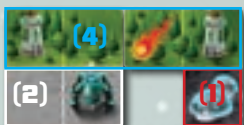
**Teren** - sześć typów terenu, każdy odpowiadający jednemu zasobowi.

**Kamień Milowy** - korzyść na torze zasobów, uruchamiająca mechanikę właściwą dla danego toru.

**Kwadrat** - obszar o wymiarach 1x1, odpowiadający siatce planety, sekcja płytki o wymiarach 1x1 lub rozmiar Zbiorowiska Biomasy.



**Zbiorowisko Biomasy** - kwadratowy żeton o wymiarach 1x1 zawierający obszar biomasy, ale bez Zasobu Biomasy. Zbiorowiska Biomasy umieszczają się natychmiast, chyba że posiadasz Technologię umożliwiającą przechowywanie ich na koniec gry. Zbiorowisko Biomasy jest kwadratem, ale nie płytką.



**Strefa Terenu** - grupa przylegającego do siebie terenu, składająca się z jednej lub większej liczby stykających się prostokątów (nie na ukos) płytek z tym samym typem Zasobu. Rozmiar strefy określany jest przez całkowitą liczbę kwadratów danego terenu w grupie.

**Ruch Łazika** - wartość ruchu łazika może być rozdzielona między większą liczbę łazików. Łaziki mogą się przemieszczać zarówno po płytkach, jak i po siatce planety. Łaziki mogą się cofać.

**Zbierz** - weź komponent ze swojej planety i umieść go na swojej planszy korporacji.

**Zniszcz** - usuń niszczonego komponent z gry.

**Nie rób, Nie możesz, Nie wolno ci** - ten symbol oznacza dodatkowe ograniczenia podczas rozgrywki. Te dodatkowe ograniczenia muszą być przestrzegane jeśli to możliwe, ale powinny być zignorowane, gdyby miały być wyłącznym czynnikiem wywołującym koniec gry.

## Popularne określenia Technologiczne i Cywilizacyjne:

**Na początku rundy (Flux, Oasis, Horizon):** Wykonaj natychmiast na startcie każdej rundy, jeśli wymagany dla Technologii warunek pozostaje spełniony.

**Wiozący (Horizon):** Łazik, na którym fizycznie umieszczony jest Meteoryt, w trakcie dostarczania lub niszczenia tego Meteorytu.

**Dostarczenie/dostarczanie (Horizon):** Łazik wiozący Meteoryt dociera do swojego celu i gracz przenosi Meteoryt z łazika na planszę korporacji.

**Zyskaj Zbiorowisko Biomasy (Oasis, Horizon, Wormhole):** Weź Zbiorowisko Biomasy z puli i natychmiast je umieść (albo je przechowaj, jeśli odpowiednia Technologia została odblokowana).

**Zyskujesz ruch (Flux, Republic, Oasis, Horizon):** Dodaj ruch do swojego całkowitego ruchu łazika w tej rundzie.

**Ignorujesz ograniczenia przylegania płytek (Uniwersalna Koalicja, Horizon):** Likwidujesz ograniczenie umieszczania płytek prostokątne. Nadal należy przestrzegać zasad umieszczania na kwadratach siatki i wewnątrz obwodu planety. Również inne ograniczenia umieszczania wprowadzone przez asymetryczne planety, korporacje i karty Wydarzeń muszą być przestrzegane.

**Rozmieść/umieść Kapsułę Ratunkową (Cosmos, Jump Drive):** Połóż otrzymaną lub zebraną Kapsułę w obszarze punktowania albo innej wyznaczonej strefie twojej planszy korporacji.

**Przechowaj Teren Biomasy (Uniwersalna Koalicja, Wormhole):** Połóż Zbiorowisko Biomasy przy planszy korporacji, zgodnie z zapisami korporacji.

**Teleportuj Łazik (Jump Drive, Republika):** Podnieś łazik z kwadratu planszy, na którym się znajduje i połóż go na innym kwadracie. Łazik nie porusza się po powierzchni planety między tymi dwoma kwadratami.

**+X ruchu Łazika (Uniwersalna Koalicja, Makeshift):** Dodaj X do liczby pod Znacznikiem Łazików za każdym razem, gdy zyskujesz ruch łazika.

**Komplikacja** - wyższą komplikacją cechują się asymetryczne planety i plansze korporacji, które stwarzają więcej ograniczeń zasad lub możliwości zaawansowanego planowania.



**Tylko Tryb Solo** - komponent, którego należy używać jedynie w rozgrywkach w trybie solo.



**Natychmiastowy** - rozpatrz wszystkie efekty natychmiast.



**Koniec Gry** - rozpatrzcie wszystkie efekty działające na koniec gry. Doliczcie swoje Medale do wyniku, jeżeli spełniacie wszystkie konieczne warunki.



**Przykład Łączonych Korzyści** - zyskaj 3 ruchu łazika oraz Skok Synergiczny.



**Kapsuła Ratunkowa na twojej planecie**



Portal Games Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13  
44-190 Knurów  
www.portalgames.pl  
© 2022 Portal Games Sp. z o.o.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/niezbadana-planeta/>