

WYGRAJ WYŚCIG KOSMICZNY

SOLAR SYSTEM VOYAGER

MAŁGORZATA PLUSKOTA SZYMON RYSZKOWSKI KONRAD BEDNAREK

Instrukcja

Obiekty Układu Słonecznego dostępne w grze

Przygotowanie rozgrywki

Przebieg rozgrywki i dostępne akcje

Obrót pierścieni

Zakończenie rozgrywki

Karty

Technologie agencji kosmicznych

Skrócone zasady gry



Fundacja



Polski Portal Astronomiczny

Obiekty Układu Słonecznego dostępne w grze

W grze można eksplorować dwie planety – Wenus i Marsa, dwa księżyce – ziemski i Europę, czyli księżyc Jowisza, oraz dwa największe ciała w pasie planetoid – planetę karłowatą Ceres i planetoidę Westę.



Merkury



Wenus



Ziemia



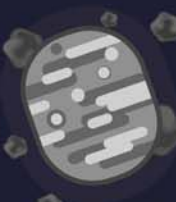
Księżyc



Mars



Ceres



Westa



Jowisz

Europa

W grze lądujemy na Europie a nie Jowiszu, ponieważ ten jest gazowym olbrzymem, nie posiada stałej powierzchni, na której można byłoby postawić stopę

Przygotowanie rozgrywki

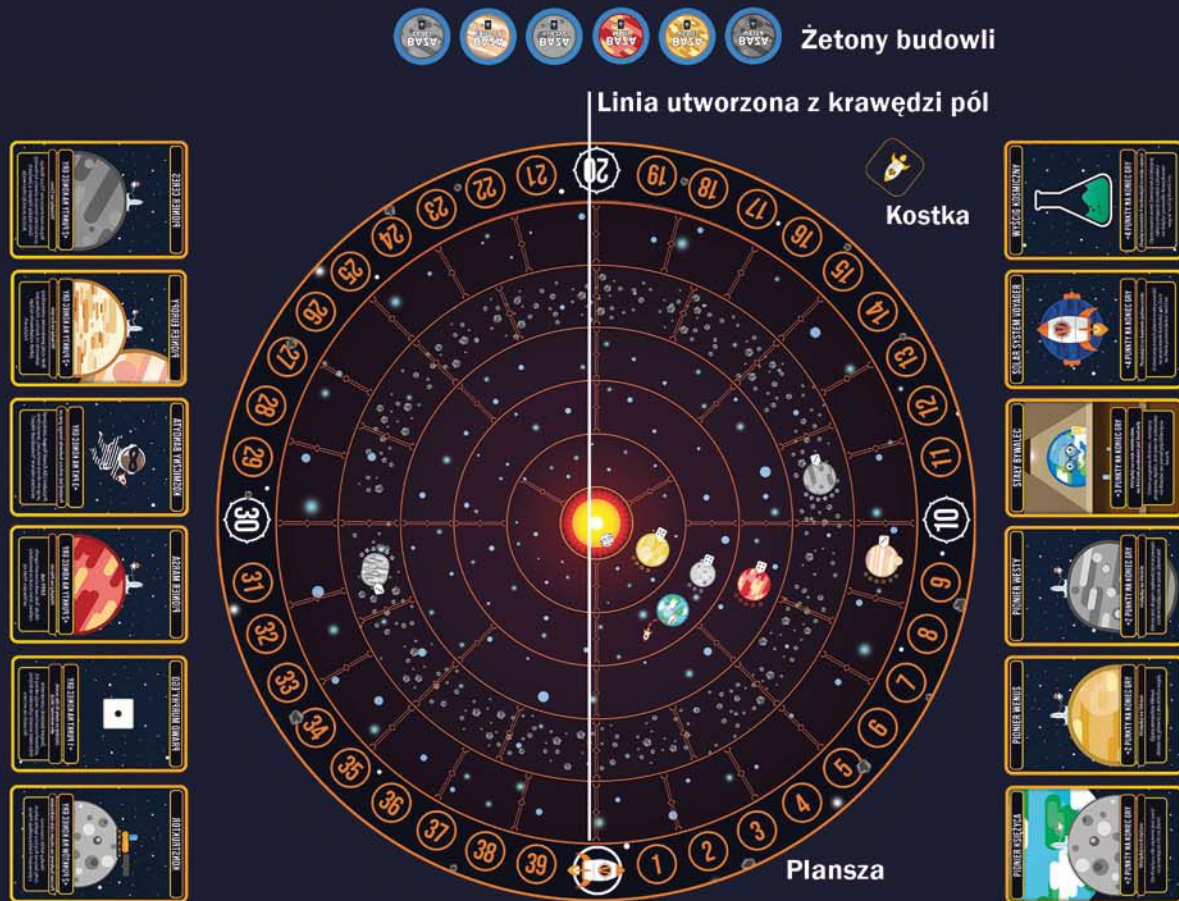
1. Plansza i karty

Ruchome pierścienie należy nałożyć na podstawę planszy i złożyć w całość. Linie oddzielające pola na kolejnych pierścieniach powinny ułożyć się wzdłuż jednej prostej, jak na zdjęciu poniżej.

Obok planszy powinny znaleźć się:

sześcienna kostka do gry (w zestawie znajduje się kostka, w której sześć oczek zastąpiono rakieta), żetony budowli i **karty osiągnięć** (talia złota) ułożone tak, aby ich treść była widoczna dla wszystkich graczy.

Przetasowane oddzielnie talie **badań**, **eksploracji** i **misji**, tak, aby ich treść była niewidoczna.



Karty osiągnięć



Karty badań



Karty eksploracji



Karty misji

Przygotowanie rozgrywki

2. Wybór agencji

Każdy z graczy wybiera agencję, którą będzie prowadzić do zwycięstwa w wyścigu kosmicznym.

Otrzymuje jej kosmodrom wraz z pionkiem rakiety i kolorowe kostki: **trzy znaczniki rozwoju** technologii agencji, które stawia na kosmodromie i **jeden znacznik punktów** zwycięstwa, który umieszcza na torze punktów wokół planszy. W zestawie znajduje się jeden zapasowy znacznik każdego koloru.



Kosmodrom, a na nim rakietą oraz 3 znaczniki rozwoju



3. Bonusy startowe

Na początku rozgrywki każdy uczestnik dostaje tyle monet, ilu jest graczy.

Otrzymuje również **4 karty misji**, z których wybiera 3 do zrealizowania i odrzuca jedną. Sugerują one kierunek rozwoju jego agencji. Nagrodą za wykonaną misję są punkty zwycięstwa — po zagranie karty otrzymuje się tyle punktów, ile osób bierze udział w rozgrywce. Można zagrywać je w dowolnym momencie gry podczas swojej tury po spełnieniu ich warunków. Za niezrealizowane misje nie ma żadnych kar.

Przykład: Wiktoria, Paweł, Kacper i Marysia rozpoczynają rozgrywkę. Każdy z nich dostaje 4 monety i dobiera 4 misje, z których zostawia sobie 3. Za wykonanie każdej z nich mogą otrzymać 4 punkty zwycięstwa.



W tym momencie należy uwzględnić bonusy agencji widoczne na kosmodromach:

Rosja – rozpoczyna rozgrywkę z gotową rakieta

USA – buduje rakiety zawsze o monetę taniej

Europa – za każdym razem, gdy dobiera karty badań, otrzymuje trzy zamiast dwóch

Japonia – rozpoczyna rozgrywkę z 1. poziomem rozwoju dowolnej technologii (dostaje za ten rozwój 1 punkt zwycięstwa)

Chiny – otrzymują dodatkowe 3 monety na początku gry

Przebieg rozgrywki

Solar System Voyager to gra turowa. Celem gry jest zdobycie jak **największej liczby punktów** poprzez eksplorację Układu Słonecznego.

Każdy z graczy w swojej turze może wykonać **dwie akcje**, a także użyć dowolnie wielu posiadanych kart badań, eksploracji lub **misji**. Użycie kart **nie kosztuje akcji**.

Akcje

Ulepszenie agencji o jeden poziom za **2 monety** i zdobycie jednego punktu

Wydadz dwie monety, połóż jeden ze znaczników na kosmodromie na 1 poziomie wybranej przez siebie technologii lub przesun znacznik na wyższy poziom. Następnie przesun swój znacznik punktów zwycięstwa na torze wokół planszy o jedno pole.

Przeprowadzenie badań na Ziemi poprzez dobranie **2 kart z talii badań**

Dobierz dwie karty z zielonej talii, nie pokazując ich innym graczom. Możesz zagrać je w dowolnym momencie swojej tury bez zużywania akcji i rozpatrzyć efekt zgodnie z ich treścią lub zachować je na później, aby podwyższyć wynik rzutu kostką*.



Pozyskanie funduszy i dobranie **1 monety**

Poświęć akcję, aby przedstawić światu wnioski z odkryć dokonywanych przez twoją agencję, co pozwoli pozyskać fundusze na dalsze działania. Dobierz jedną monetę.



Budowa rakiety za **2 monety**

Wydadz 2 monety i postaw swój pionek rakiety na planszy na Ziemi. Aby poruszać się po kosmosie, musisz jeszcze wystartować (oddzielna akcja). **Każdy gracz może posiadać tylko jedną raketę na raz.**

Start rakiety za **1 monetę**

Wymagania: Musisz posiadać wybudowaną raketę.

Wydadz jedną monetę i przenieś swój pionek rakiety z Ziemi w kosmos (nie na Księżyc) w obrębie tego samego pola. Startować można tylko z **Ziemi** lub **posiadanych baz**.



*Karty badań i eksploracji mają unikalną własność zwiększania liczby oczek wyrzuconych na kostce. **Po rzucie kostką** odrzuć tyle kart badań lub eksploracji, o ile oczek chcesz podwyższyć wynik rzutu.



Na koniec swojej tury możesz mieć maksymalnie 2 karty badań i 2 karty eksploracji na ręce!

Przebieg rozgrywki

Akcje

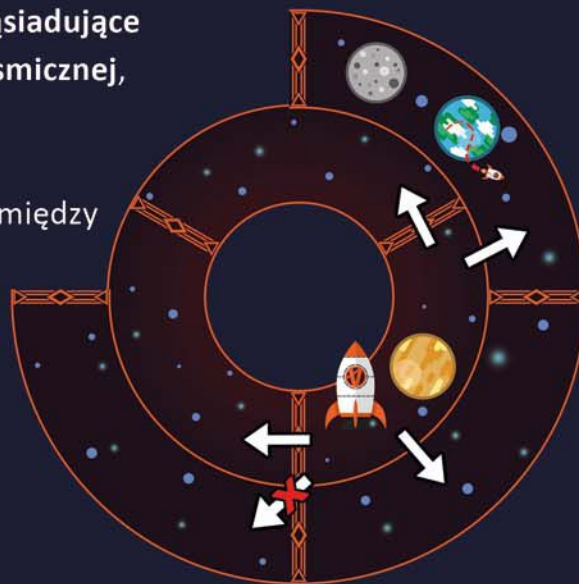
Ruch w kosmosie o jedno pole

Wymagania: Musisz posiadać wybudowaną rakietę, która znajduje się w przestrzeni kosmicznej (nie na ciele niebieskim)

Przesuń pionek swojej rakiety na dowolne sąsiadujące krawędzią pole i postaw ją w przestrzeni kosmicznej, nie na ciele niebieskim.

Nie można poruszać się po skosie, to znaczy między polami stykającymi się jedynie rogami.

W dowolnym momencie w swojej turze możesz wcisnąć przycisk autodestrukcji i pozbyć się swojej rakiety **bez zużycia akcji**. Aby rozpocząć kolejną misję, musisz wybudować nową raketę.



Na orbicie między Marsem a Jowiszem znajduje się pas planetoid. Krążą w nim niewielkie ciała niebieskie, z których największa jest planeta karłowata Ceres.

Jeśli twoja raketa na końcu twojej tury znajduje się w kosmosie w pasie planetoid (nie na ciele niebieskim), rzuć kostką.

3 oczka lub więcej oznaczają, że poprawnie udało ci się wykonać manewry wymijające planetoidy. W przypadku niepowodzenia (2 lub 1 oczko) twoja raketa zostaje zniszczona.

*Będąc dobrze przygotowanym, możesz mieć pewność, że twoja raketa przetrwa. Skorzystaj z doświadczenia nabytego w poprzednich misjach i odrzuć z ręki karty **badania** lub **eksploracji**, aby podwyższyć otrzymany wynik rzutu kostką.*



Przebieg rozgrywki

Akcje

Lądowanie na ciele niebieskim po udanym rzucie kostką

Wymagania: Musisz posiadać raketę w kosmosie na tym samym polu, co ciało niebieskie inne niż Ziemia.

Rzuć kostką. Jeśli wynik jest **równy lub większy** od liczby oczek zaznaczonych na planszy przy ciele niebieskim, na którym próbujesz wylądować, przesun pionek swojej rakiety na ten obiekt.



Następnie przesun swój znacznik punktów zwycięstwa na torze wokół planszy o tyle punktów do przodu, ile gwiazdek znajduje się obok ciała niebieskiego.



Zbyt niski wynik rzutu oznacza nieprzewidziane okoliczności: awaria sprzętu, niespodziewane warunki pogodowe na planecie, błąd ze strony astronauty, który wcisnął wielki czerwony przycisk z napisem „NIE WCISKAĆ”. W takiej sytuacji lądowanie nie udaje się i rakieta zostaje w tym samym miejscu. W ramach kolejnej akcji możesz ponownie spróbować wylądować.

Możesz również skorzystać z doświadczenia nabytego w poprzednich misjach i odrzucić z ręki karty badań lub eksploracji, aby podwyższyć otrzymany wynik



Za lądowanie na ciele niebieskim, na którym stoi **twoja** budowla, **nie otrzymujesz punktów.**

Zbudowanie hotelu lub bazy za 1 monetę

Wymagania: Musisz posiadać raketę na ciele niebieskim, na którym nie stoi inny budynek. Wydad 1 monetę i dobierz żeton ciała niebieskiego, na którym wznosisz budynek. Wybierz typ budowli (baza kosmiczna lub hotel) i odwróć żeton odpowiednią stroną ku górze. Od tej pory będziesz otrzymywał **bonusy związane z tym typem budynku.**

Zmiana typu budowli za 1 monetę

Wymagania: Musisz posiadać raketę na ciele niebieskim, na którym stoi twoja budowla. Wydad 1 monetę i odwróć swój żeton ciała niebieskiego, którego typ zmieniasz, na drugą stronę. Od tej pory będziesz otrzymywał **bonusy związane z nowym typem budynku.**



Za każdy posiadany hotel na początku tury otrzymujesz jedną monetę

Za każdą posiadaną bazę na początku tury otrzymujesz jedną kartę eksploracji



Przebieg rozgrywki

Akcje

Przejęcie budynku

Wymaganie: Musisz posiadać 2. poziom technologii sabotażu oraz raketę na ciele niebieskim z budowlą innego gracza.



Zadeklaruj chęć przejęcia budynku i wykonaj rzut kostką. Następnie właściciel budynku rzuca kostką i porównywane są wyniki. W tym momencie możesz zadeklarować odrzucenie z ręki dowolnej liczby kart **badania** i eksploracji, aby podwyższyć swoją liczbę oczek. Na koniec właściciel budynku może odrzucić swoje karty, by zrobić to samo.

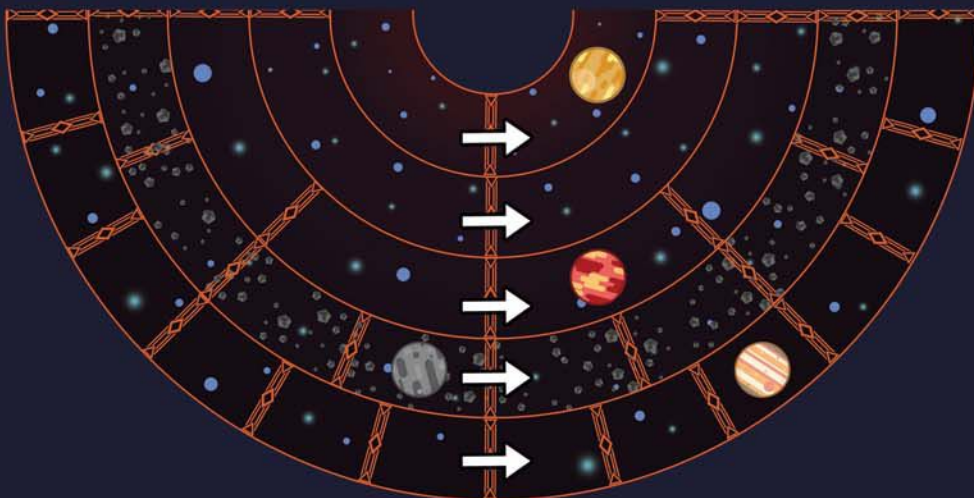
Przed akcją sabotażu warto przygotować się i zadbać o karty na ręce, by rozpocząć bitwę z przewagą.

Jeśli twój ostateczny wynik **był wyższy**, z powodzeniem **udało ci się przejąć budynek** i zostać kosmicznym piratem! **Zabierz żeton** tego ciała niebieskiego od pokonanego gracza, nie zmieniając typu budynku. W kolejnych turach będziesz otrzymywał jego bonusy.

Jeśli twój ostateczny wynik okazał się **równy lub niższy**, nie udało ci się przejąć budynku. Rakietą nie została uszkodzona, a budynek pozostaje w rękach właściciela. W ramach kolejnej akcji możesz ponownie spróbować go przejąć.

Obrót pierścieni planszy

Gdy wszyscy gracze wykonają swój ruch, należy obrócić **każdy z pierścieni o jedno pole** w kierunku **przeciwnym** do ruchu wskazówek zegara (wraz ze znajdującymi się na nich raketami). Obrazuje to ruch wszystkich obiektów w Układzie Słonecznym w ciągu 3 miesięcy.



Zakończenie rozgrywki

Gra kończy się, gdy **pierwszy z graczy zdobędzie 40 punktów**. Każdemu pozostałemu uczestnikowi rozgrywki przysługuje jeszcze jedna tura, podczas której mogą wykonywać dowolne akcje i zdobywać punkty. Następnie doliczane są punkty z kart osiągnięć i wyłaniany jest **zwycięzca wyścigu kosmicznego**.

Karty

Eksploracji

Nazwa karty

Każda baza kosmiczna dostarcza posiadaczowi jednej karty eksploacji na początku każdej tury. Ich zawartość jest podobna do kart badań, jednak dostarczają dużo więcej punktów.

OUMUAMUA



+1 PUNKT

2017 rok
Oumuamua została uznana za pierwszą planetoidę, która przyleciała spoza Układu Słonecznego. Później sklasyfikowano ją jako kometa.

Działanie

Historia

Badań

PROBLEMY TECHNICZNE



UNIERUCHOM DOWOLNĄ RAKIETĘ NA NABLIŻSZĄ TURĘ

1986 rok
Katastrofa promu Challenger spowodowała 3-letnią przerwę w lotach wahadłowców.

Nazwa karty

Wykonując akcję "badania na Ziemi" gracz dobiera dwie karty badań. Usprawniają one podróże kosmiczne, dodają punkty zwycięstwa i monety.

Działanie

Historia

Osiągnięcia

PIONIER MARSA



+2 PUNKTY NA KONIEC GRY

Wylądaj na Marsie

1899 rok
Nikola Tesla zaobserwował sygnały radiowe, które uznał za komunikaty od Marsjan. Mylił się.

Nazwa osiągnięcia

Osiągnięcia są widoczne dla wszystkich graczy. Gdy jeden z nich jako pierwszy spełni warunki widoczne na karcie, dobiera ją i trzyma do końca gry. Po zakończeniu rozgrywki dolicza do swojego wyniku punkty ze wszystkich zebranych kart osiągnięć.

Nagroda na koniec gry

Zadanie do wykonania jako pierwszy z graczy

Historia

Nazwa misji

Sugerują kierunek rozwoju agencji. Gracze dobierają misje na początku rozgrywki i mogą zagrać je w dowolnym momencie po spełnieniu ich warunków, co pozwoli im otrzymać tyle punktów, ilu graczy bierze udział w grze.

Misje

ASYSTENT GALILEUSZA



POSIADAJ BUDOWLĘ NA EUROPIE

+1 PUNKTÓW

Polecenie do spełnienia

Nagroda

Technologie agencji

Rzeczywiście rozwój technologii to jedna z akcji dostępnych w grze. Pozwala na sprawniejszą eksplorację Układu Słonecznego na trzech różnych ścieżkach: **turystyki kosmicznej**, **baz kosmicznych** oraz **sabotażu**, identycznych dla każdej agencji.

Każde podniesienie poziomu technologii kosztuje 2 monety. Po zapłaceniu należy przesunąć znacznik na kosmodromie o jeden poziom w dół na wybranej przez siebie ścieżce. Każdą technologię można rozwijać niezależnie od pozostałych. Za każdy rozwój otrzymuje się 1 punkt zwycięstwa.

Gdy rozwijamy technologię na poziom wyższy, bonusy niższych poziomów pozostają. Poniżej znajdują się przykłady rozgrywki z poszczególnymi technologiami.



Turystyka kosmiczna

1. Akcja "ruch rakiety" pozwala przesunąć raketę o dwa pola zamiast o jedno

Posiadając tę technologię Wiktoria w ramach pierwszej akcji postanowiła dobrać dwie karty z talii badań - jedną z nich była asysta grawitacyjna. W ramach drugiej akcji przemieściła się o dwa pola dzięki technologii, a następnie o kolejne dwa, odrzucając kartę asysty i łącząc jej efekt z posiadaną technologią.

2. Budowa rakiety kosztuje monetę mniej

Kacper gra agencją kosmiczną Stanów Zjednoczonych, której bonusem jest budowa rakiety o monetę taniej. Rozwinął właśnie drugi poziom technologii turystyki kosmicznej i od tej pory akcję budowy rakiety wykonuje nie wydając monet.

3. Każdy twój hotel generuje 2 monety na turę zamiast jednej

Paweł posiada powyższą technologię i hotel kosmiczny na Wenus. Właśnie z powodzeniem przejął hotel Wiktorii na Europie, ponieważ posiada również technologię sabotażu na trzecim poziomie. Na początku kolejnej tury każdy z jego budynków wygeneruje po dwie monety, zatem otrzyma ich w sumie 4.

Technologie agencji

Bazy kosmiczne

1. Możesz zbudować raketę w swojej bazie na innym ciele niebieskim niż Ziemia

Marysia posiada powyższą technologię, bazę kosmiczną na Ceres oraz hotel kosmiczny na Weście. Chciałaby wybudować raketę i wystartować z pasa planetoid, by szybciej dolecieć do Europy. Nie może zrobić tego na Weście (niewłaściwy typ budynku). Bez problemu wybuduje jednak raketę na Ceres.

2. Jeśli inny gracz spróbuje z niepowodzeniem przejąć twoją budowlę, traci raketę

Kacper postanowił przejąć bazę kosmiczną na Ceres należącą do Marysi. W tym celu rozwinął technologię sabotażu na 2. poziom i wylądował na tej planecie karłowatej. W nowej turze zadeklarował sabotaż, jednak po wykonaniu rzutu kostką i odrzuceniu kart, jego akcja zakończyła się niepowodzeniem. Planował spróbować ponownie w kolejnej turze, ale Marysia posiada technologię baz kosmicznych drugiego poziomu, która pozwala jej jeszcze skuteczniej obronić się przed kosmicznym piratem i zniszczyć na dobre jego raketę.

3. Każda twoja baza generuje 2 karty eksploracji na turę zamiast jednej

Wiktoria posiada bazę kosmiczną na Księżycu oraz pierwszy poziom technologii baz kosmicznych. W ramach swojej tury postanowiła zapłacić w sumie 4 monety i podnieść go dwukrotnie, co da jej dwa punkty zwycięstwa i dostarczy dwóch kart na początku następnej i każdej kolejnej tury.

Sabotaż

1. Lądowanie na ciele niebieskim z budowlą innego gracza nie wymaga rzutu kostką

Marysia posiada powyższą technologię, a jej rakietę stoi na Ziemi. W ramach swojej tury wystartowała raketą i bez rzutu kostką wylądowała na Księżycu, na którym znajduje się budowla Pawła.

2. Odblokowuje akcję "przejmij budowlę innego gracza"

Paweł na początku gry dobrał misję "Asystent Galileusza", której celem jest posiadanie budowli na Europie. W trakcie rozgrywki Wiktoria zbudowała tam swój hotel. Aby zrealizować misję, Paweł rozwinął drugi poziom technologii sabotażu i wylądował (bez rzutu kostką) na Europie. W kolejnej turze w ramach pierwszej akcji dobrał dwie karty z talii badań, a następnie zadeklarował sabotaż. Wyrzucił na kostce wynik o jedno oczko niższy niż Wiktoria, odrzucił z ręki niebieską kartę "soja w kosmosie", która dodała mu jedno oczko, oraz kartę "technologie przyszłości" wartą dwa oczka. Wiktoria, mając jedną kartę na ręce, która nie pozwoliłaby jej na zatrzymanie budynku, postanowiła nie odrzucać jej z ręki. Paweł z powodzeniem przejął hotel i zrealizował misję.

3. Lądowanie na ciele niebieskim z budowlą innego gracza nie kosztuje akcji

Marysia rozwinęła powyższą technologię. Posiada także technologię turystyki kosmicznej na pierwszym poziomie, co pozwala jej w jednej turze wystartować z Ziemi, przemieścić się o dwa pola i wylądować na Wenus, na której znajduje się budowla Pawła, a przy pomyślnym ułożeniu planet nawet na Marsie zajęтым przez Kacpra. To pozwala jej na szybkie zdobywanie punktów i ułatwia sabotaż.

Skrócone zasady

Solar System Voyager to gra turowa. Celem gry jest zdobycie największej liczby punktów poprzez eksplorację Układu Słonecznego. Gra kończy się, gdy pierwszy z graczy zdobędzie 40 punktów.

Każdy z graczy w swojej turze może wykonać dwie akcje, a także użyć dowolnie wiele posiadanych kart **badania**, **eksploracji** lub **misji**. Użycie kart nie kosztuje akcji.

Na początku gry dobierz **4 karty misji** oraz tyle monet, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Wybierz swoją agencję i uwzględnij jej bonus startowy. Odrzuć jedną **kartę misji**, by zostały Ci 3.

Akcje

- 🚀 Rozwój technologii agencji o jeden poziom za 2 monety (+1 punkt zwycięstwa)
- 🚀 Badania – dobranie dwóch **kart badań**
- 🚀 Pozyskanie funduszy – dobranie 1 monety
- 🚀 Budowa rakiety na Ziemi za 2 monety
- 🚀 Start rakiety za 1 monetę
- 🚀 Ruch w kosmosie o jedno pole
- 🚀 Lądowanie na ciele niebieskim
- 🚀 Wzniesienie budowli lub zmiana jej typu za 1 monetę
- 🚀 Przejęcie budynku (z *technologią sabotażu* na 2. poziomie)

Karty **badania** i **eksploracji** pozwalają zwiększyć liczbę oczek wyrzuconych na kostce. Na koniec tury możesz mieć maksymalnie 2 **karty badań** i 2 **karty eksploracji** na ręce.

Gdy wszyscy gracze skończą swoją turę, należy obrócić każdy z pierścieni o jedno pole w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Po osiągnięciu 40 punktów przez pierwszego z graczy, wszyscy oprócz niego wykonują jeszcze jedną turę. Następnie dolicza się punkty z **kart osiągnięć** i wyłania zwycięzcę wyścigu kosmicznego!

DZIĘKUJEMY ZA WSPARCIE NASZEJ GRY
ZESPÓŁ SOLAR SYSTEM VOYAGER

