

APIARY

ZAŁĄCZNIK



STONEMAIER
GAMES

rebel

PLANSZETKI ULI

KŁODA BARTNA. Na tej planszecie znajdują się 4 pola z premią za budowę w postaci darmowej robotnicy. Jeśli zbudujesz kafelek na takim polu, a masz mniej niż 4 aktywne robotnice, otrzymujesz robotnicę o sile 1 z zasobów ogólnych. Umieść ją w puli aktywnej na swojej planszecie dokowania. Jeśli masz już 4 aktywne robotnice, gdy budujesz na polu z tą premią, premia przepada. Ponadto na tej planszecie znajdują się 3 pola z premią za budowę w postaci surowców (nie są to pola przechowywania, więc nie możesz na nich umieszczać zgromadzonych znaczników surowców).

KÓSZKA. Na tej planszecie znajdują się pola z premią za budowę w postaci surowców (nie są to pola przechowywania, więc nie możesz na nich umieszczać zgromadzonych znaczników surowców).

UL LANGSTROTHA. Na tej planszecie znajdują się 4 pola, na których można zbudować kafelek wskazanego rodzaju ze zniżką. Jeśli budujesz odpowiedni kafelek na takim polu, możesz skorzystać z widocznej na nim zniżki. Wciąż musisz jednak wykonać akcję, umieszczając robotnicę o odpowiedniej sile, aby pozyskać kafelek (albo możesz zagrać kartę siewu pozwalającą na zbudowanie kafelka). Obowiązują też wszystkie pozostałe zasady umieszczania kafelków. Koszt budowy nie może wynieść mniej niż 0 (nie otrzymujesz surowców, jeśli koszt jest ujemny).






































UL POPPLETONA. Na tej planszecie znajduje się pole z premią za budowę w postaci budowy kafelka ⚡. Jeśli zbudujesz kafelek na takim polu (z treścią: „Zbuduj ⚡ za darmo na polu po prawej”), możesz zbudować kafelek ⚡ za darmo na sąsiadującym polu wskazanym przez strzałkę. Musisz natychmiast wybrać kafelek i go zbudować. Możesz wybrać dowolny odkryty kafelek ⚡ z obszaru akcji postępu (zignoruj wymagania siły) albo ze swojej rezerwy. Ponadto na tej planszecie znajdują się 3 pola z premią za budowę w postaci przystęgi królowej ♀ i 2 pola z premią za budowę w postaci 1.

UL WARRÉGO. Na tej planszecie znajdują się pola z premią za budowę w postaci surowców, ⚡ i ♀. (pola z premiami w postaci surowców nie są polami przechowywania, więc nie możesz na nich umieszczać zgromadzonych znaczników surowców).















































KAFELKI STARTOWE

Symbole surowców na polach z zielonym obrysem wskazują surowce początkowe każdej z frakcji. Podczas przygotowania do gry umieść odpowiedni znacznik surowca tylko na tych polach (a nie na wszystkich polach surowców). Jeśli na polu z zielonym obrysem są 2 symbole surowców, liczy się ten wyróżniony. Jeśli 2 surowce są wyróżnione, wybierz 1 z nich.































Wszystkie surowce początkowe są wymienione w opisach poszczególnych frakcji.

		WZMOCNIONA
<p>PODSTAWOWA</p> <p>ANA</p>	<p>Rozpoczynasz z 1 , 1  i 3 robotnikami (o sile 2, 1, 1).</p> <p>KONIEC GRY. Otrzymujesz  za każdy kafelek , który sąsiaduje z bazą frakcji Ana.</p>	<p>KONIEC GRY. Otrzymujesz  za każdy kafelek , który sąsiaduje z bazą frakcji Ana. Ta zdolność zastępuje zdolność widoczną na drugiej stronie kafelka (te zdolności się nie łączą).</p>
<p>ARTI</p>	<p>Rozpoczynasz z 1 , 1  i 2 robotnikami (o sile 2 i 1). Zawsze gdy umieszczasz robotnicę, możesz zwiększyć albo zmniejszyć jej siłę o 1. Siła tej robotnicy zostaje trwale zmieniona.</p>	<p>Zawsze gdy umieszczasz robotnicę, możesz zwiększyć albo zmniejszyć jej siłę o 1. Za każdym razem, gdy to zrobisz, otrzymujesz .</p>
<p>CAPEN</p>	<p>Rozpoczynasz z 1 , 1 , 1 , 1  i 3 robotnikami (o sile 2, 1, 1). Raz podczas każdego umieszczania robotnicy, jeśli zepchniesz robotnicę przeciwnika, możesz wymienić 1  ( albo ) na inny .</p> <p>Aby aktywować tę zdolność, nie musisz zepchnąć robotnicy z planszy. Jeśli na przykład zepchniesz robotnicę przeciwnika z 1. na 2. pole akcji eksploracji, możesz wymienić 1 surowiec. Jeśli pojedyncze umieszczenie robotnicy spowoduje przesunięcie 2 robotnic tego samego przeciwnika albo różnych przeciwników, aktywujesz tę zdolność tylko raz.</p>	<p>Raz podczas każdego umieszczania robotnicy, jeśli zepchniesz robotnicę przeciwnika, możesz otrzymać 1  albo wymienić 1  na inny .</p>
<p>CARPA</p>	<p>Rozpoczynasz z 2  /  (w dowolnej kombinacji), 2 , 2  /  (w dowolnej kombinacji) i 4 robotnikami (wszystkie o sile 1). Carpa nie ma żadnej zdolności specjalnej, ale rozpoczyna rozgrywkę z mnóstwem zasobów.</p>	<p>KONIEC GRY. Otrzymujesz .</p>
<p>CASI</p>	<p>Rozpoczynasz z 2  i 2 robotnikami (o sile 2 i 1). W dowolnym momencie rozgrywki możesz wymienić 1  na 3 . Ta wymiana nie wymaga akcji i w tej samej turze możesz ją wykonać tyle razy, ile chcesz.</p>	<p>W dowolnym momencie rozgrywki możesz wymienić 1  na 3 .</p> <p>KONIEC GRY. Otrzymujesz  za każdy  w swoim ulu.</p>
<p>CECRO</p>	<p>Rozpoczynasz z 2 robotnikami (o sile 2 i 1), ale bez surowców. Na początku rozgrywki umieść w swoim ulu 2 odkryte kafelki . Musisz wybrać obydwa kafelki spośród odkrytych kafelków  na planszy (nie uzupełniaj pustego pola między wyborem 1. i 2. kafelka).</p>	<p>KONIEC GRY. Otrzymujesz  za każdy kafelek  w swoim ulu.</p>

WZMOCNIONA

PODSTAWOWA CYPRI	<p>Rozpoczynasz z 1 , 1  i 3 robotnikami (o sile 2, 1, 1).</p> <p>KONIEC GRY. Otrzymujesz  za każdy kafelek , który sąsiaduje z bazą frakcji Cypru.</p>	<p>KONIEC GRY. Otrzymujesz  6 za każdy kafelek , który sąsiaduje z bazą frakcji Cypru. Ta zdolność zastępuje zdolność widoczną na drugiej stronie kafełka (te zdolności się nie łączą).</p>
IBER	<p>Rozpoczynasz z 1 , 1 , 1  i 3 robotnikami (o sile 2, 1, 1). Na początku każdej swojej tury możesz odzyskać 1 robotnicę (jeśli jest to robotnica o sile 4, natychmiast hibernuje; jeśli nie – zwiększ jej siłę o 1 i umieść w puli aktywnej, ale nie pobieraj dochodu). Następnie rozegraj swoją turę, używając tej albo innej robotnicy z puli aktywnej.</p>	<p>Na początku każdej swojej tury możesz odzyskać 1 robotnicę (jeśli jest to robotnica o sile 4, natychmiast hibernuje; jeśli nie – zwiększ jej siłę o 1 i umieść w puli aktywnej). Jeśli robotnica wraca do Twojej puli aktywnej, możesz zapłacić 1 , aby pobrać dochód z 1 ze swoich kafełków . Następnie rozegraj swoją turę.</p>
JEMIT	<p>Rozpoczynasz z 1  i 2 robotnikami (obydwoie o sile 2). Zawsze gdy któraś z Twoich robotnic hibernuje, otrzymujesz  albo 1  (wybierz natychmiast).</p>	<p>Zawsze gdy któraś z Twoich robotnic hibernuje, otrzymujesz  oraz 1 .</p>
PODSTAWOWA LAMA	<p>Rozpoczynasz z 1 , 1  i 3 robotnikami (o sile 2, 1, 1).</p> <p>KONIEC GRY. Otrzymujesz  za każdy kafelek, który zbudowałeś w swoim ulu (, ,  i ). Nie uwzględniaj żadnej z 3 części kafełka startowego.</p>	<p>Gdy wzmocnisz tę frakcję, natychmiast otrzymujesz 1 kafelek  albo  ze stosu. Możesz natychmiast dodać go do swojego ulu za darmo. (Jeśli postanowisz tego nie robić, odrzuć ten kafelek).</p> <p>KONIEC GRY. Otrzymujesz  za każdy kafelek, który zbudowałeś w swoim ulu (, ,  i .</p>
LIGU	<p>Rozpoczynasz z 3 robotnikami (o sile 2, 1, 1), ale bez surowców. Podwój efekt każdego kafełka  umieszczonego na polu sąsiadującym z bazą frakcji Ligu. Nie podwajaj widocznych na tych kafełkach. Traktuj te kafełki tak, jakby zostały umieszczone 2 razy.</p>	<p>Oprócz podwojenia efektu wszystkich kafełków  umieszczanych na polach sąsiadujących z bazą frakcji Ligu na koniec gry podwój  wskazane na tych kafełkach (nie ma znaczenia, czy te kafełki zostały umieszczone przed wzmocnieniem frakcji, czy po nim).</p>
NICA	<p>Rozpoczynasz z 2 , 1 , 3  i 3 robotnikami (o sile 2, 1, 1). W dowolnym momencie rozgrywki możesz wymienić 3  na 1  bez wykonywania akcji. W tej samej turze możesz wykonać tę wymianę tyle razy, ile chcesz.</p>	<p>W dowolnym momencie rozgrywki możesz wymienić 2  na 1  bez wykonywania akcji.</p>
OREA	<p>Rozpoczynasz z 1 , 1 , 2  i 2 robotnikami (o sile 2 i 1). Zawsze gdy pozyskujesz 4. aktywną robotnicę, otrzymujesz 3 . Wybierz te surowce natychmiast. Jeśli któraś z Twoich robotnic hibernuje i później znów pozyskasz 4. robotnicę, ponownie aktywuj tę zdolność. Nie ma znaczenia, czy robotnice znajdują się na planszy, czy na planszecie dokowania.</p>	<p>Zawsze gdy pozyskujesz 4. aktywną robotnicę, otrzymujesz 3  (wybierz natychmiast) albo .</p>

WZMOCNIONA

PODSTAWOWA POMON	<p>Rozpoczynasz z 1 , 1  i 3 robotnikami (o sile 2, 1, 1).</p> <p>KONIEC GRY. Otrzymujesz  za każdy kafelek , który sąsiaduje z bazą frakcji Pomon.</p>	<p>KONIEC GRY. Otrzymujesz  za każdy kafelek , który sąsiaduje z bazą frakcji Pomon. Ta zdolność zastępuje zdolność widoczną na drugiej stronie kafelka (te zdolności się nie łączą).</p>
RIA	<p>Rozpoczynasz z 1 , 1 , 1  i 3 robotnikami (o sile 2, 1, 1). Zawsze gdy umieszczenie robotnicy przez przeciwnika spowoduje zepchnięcie Twojej robotnicy, obydwoje możecie przesunąć się o 1 pole do przodu na torze . Ta zdolność aktywuje się za każdym razem, gdy inny gracz zepchnie Twoją robotnicę. Jeśli na przykład Twoja robotnica zostanie zepchnięta z 1. na 2. pole akcji eksploracji, obydwoje przesuwanie się o 1 pole do przodu na torze . Jeśli potem inny gracz zepchnie Twoją robotnicę pośrednio (z 2. pola akcji), również obydwoje przesuwanie się na torze . Jeśli podczas pojedynczego umieszczenia robotnicy przeciwnika zostaną zepchnięte Twoje 2 robotnice, ta zdolność aktywuje się 2 razy.</p>	<p>Jeśli przeciwnik spowoduje zepchnięcie 1 z Twoich robotnic, obydwoje możecie przesunąć się o 2 pola na torze .</p>
SAHA	<p>Rozpoczynasz z 2 , 1  i 3 robotnikami (o sile 2, 1, 1). Zawsze gdy odzyskujesz robotnice, pobierz 1 dodatkowy dochód. Nie możesz pobrać dochodu 2 razy z tego samego kafelka , chyba że masz zdolność, która wskazuje inaczej. Zdolności kart i kafelków, które mówią o „odzyskaniu”, aktywują tę zdolność frakcji. Nie aktywują jej natomiast te zdolności, które mówią tylko o „pobraniu dochodu”.</p>	<p>Zawsze gdy odzyskujesz robotnice, możesz albo pobrać 1 dodatkowy dochód (zgodnie z zasadami opisanymi po lewej stronie), albo otrzymać .</p>
SIME	<p>Rozpoczynasz z 1 , 1  i 2 robotnikami (o sile 2 i 1). Na początku rozgrywki dobierz 3  (ze stosu) i weź je na rękę.</p>	<p>Gdy wzmocnisz tę frakcję, natychmiast dobierz 2 dodatkowe  i weź je na rękę.</p>
PODSTAWOWA SINI	<p>Rozpoczynasz z 1 , 1  i 3 robotnikami (o sile 2, 1, 1).</p> <p>KONIEC GRY. Otrzymujesz  za każdy kafelek , który sąsiaduje z bazą frakcji Sini.</p>	<p>KONIEC GRY. Otrzymujesz  za każdy kafelek , który sąsiaduje z bazą frakcji Sini. Ta zdolność zastępuje zdolność widoczną na drugiej stronie kafelka (te zdolności się nie łączą).</p>
UTEL	<p>Rozpoczynasz z 1  i 3 robotnikami (o sile 2, 1, 1). Zawsze gdy eksplorujesz planetę, otrzymujesz dodatkowo 1  niezależnie od tego, czy eksplorowana planeta zapewnia dany surowiec.</p>	<p>Zawsze gdy eksplorujesz planetę, otrzymujesz dodatkowo 2 .</p>

WZMOCNIONA

VISAH

Na początku rozgrywki dobierz 3 kafelki ⚡ i 3 kafelki 🤖 z odpowiednich stosów. Położ je odkryte w pobliżu swojej planszетки ula (to Twoja rezerwa). Gdy będziesz wykonywać akcje postępu albo zdobienia, możesz budować kafelki z rezerwy zamiast tych dostępnych na planszy. Aby zbudować kafelek ⚡ z rezerwy, możesz użyć robotnicy o dowolnej sile, jednak aby zbudować kafelek 🤖, musisz użyć robotnicy o sile 4. Tylko Ty możesz zbudować te kafelki. Po dobraniu kafeleków weź surowce początkowe: 2 🟫 / 🟨 (w dowolnej kombinacji). Rozpoczynasz z 2 robotnicami (o sile 2 i 1).


























































Gdy wzmocnisz tę frakcję, możesz natychmiast zbudować 1 kafelek ⚡ albo 🤖 z rezerwy bez wykonywania akcji. Jeśli wybierzesz kafelek ⚡, otrzymujesz zniżkę 2 🟫. Jeśli wybierzesz kafelek 🤖, otrzymujesz zniżkę 1 🟨.



KARTY SIEWU

#	ZDOLNOŚĆ JEDNORAZOWA	PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY
1	Weź 1 znacznik surowca z zasobów ogólnych za każdy surowiec wskazany na dowolnej już eksplorowanej planecie. Uwzględnij zarówno symbole nadrukowane na kafełku planety, jak i umieszczone na nim znaczniki surowców.	Otrzymujesz 3 za każdą 🍷 w swoim ulu (maksymalnie 12).
2	Robotnicę, którą umieścisz w tej turze, traktuj tak, jakby miała siłę większą o 2. Nie zmieniaj wartości na robotnicy. Jeśli ta nowa wartość siły robotnicy wynosi 4 albo więcej, możesz rozpatrzyć efekt robotnicy o sile 4 dla danej akcji.	Otrzymujesz 3 za każdą 🍷 w swoim ulu (maksymalnie 12).
3	Zapłać 1 🟡🟢, aby przesunąć figurkę statku matki o 1 pole, a następnie wykonaj akcję eksploracji na docelowym polu.	Otrzymujesz 7 , jeśli nie masz 🍷 w swoim ulu.
4	Naucz 1 tańca, jeśli jeszcze tego nie zrobisz. Następnie możesz użyć go raz.	Otrzymujesz 7 , jeśli nie masz 🍷 w swoim ulu.
5	Trwale zwiększ albo zmniejsz siłę 1 ze swoich robotnic o 1.	Otrzymujesz 5 , jeśli zbudowałeś kafełki na wszystkich polach na planszette ula. To dodatkowe punkty, które otrzymujesz oprócz podstawowych 8 za zapalenie planszетки ula.
6	Robotnicę, którą umieścisz w tej turze, traktuj tak, jakby miała siłę większą o 2. Nie zmieniaj wartości na robotnicy. Jeśli ta nowa wartość siły robotnicy wynosi 4 albo więcej, możesz rozpatrzyć efekt robotnicy o sile 4 dla danej akcji.	Otrzymujesz 5 , jeśli zbudowałeś kafełki na wszystkich polach na planszette ula. To dodatkowe punkty, które otrzymujesz oprócz podstawowych 8 za zapalenie planszетки ula.

#	ZDOLNOŚĆ JEDNORAZOWA	PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY
7	Odrzuć dowolny kafelek ze swojego ula, aby otrzymać . Odrzuć wszystkie surowce, których nie jesteś już w stanie przechować (możesz przesunąć się na torze). Jeśli w ten sposób odkryjesz premię za budowę na planszecie ula, możesz z niej znów skorzystać, gdy umieścisz na takim polu nowy kafelek.	Otrzymałeś za każdą zahibernowaną robotnicę. Policz swoje w obszarze plastra hibernacji na koniec gry.
8	Odzyskaj 1 robotnicę z planszy albo lądowiska. Nie zwiększaj siły tej robotnicy ani nie pobieraj dochodu.	Otrzymałeś za każdą zahibernowaną robotnicę. Policz swoje w obszarze plastra hibernacji na koniec gry.
9	Przesuń się o 3 pola do przodu na torze .	Otrzymałeś za każdą niezahibernowaną robotnicę. Policz , których nie umieścisz w obszarze plastra hibernacji.
10	Odrzuć dowolny kafelek ze swojego ula, aby otrzymać . Odrzuć wszystkie surowce, których nie jesteś już w stanie przechować (możesz przesunąć się na torze). Jeśli w ten sposób odkryjesz premię za budowę na planszecie ula, możesz z niej znów skorzystać, gdy umieścisz na takim polu nowy kafelek.	Otrzymałeś za każdą niezahibernowaną robotnicę. Policz , których nie umieścisz w obszarze plastra hibernacji.
11	Zapłać 3 , aby otrzymać dowolny odkryty kafelek z planszy i zbudować go w swoim ulu bez wykonywania akcji. Nie optacaj standardowego kosztu kafelka.	Otrzymałeś za każdą aktywną robotnicę, którą masz na koniec gry.
12	Zapłać 3 , aby otrzymać dowolny odkryty kafelek z planszy i zbudować go w swoim ulu bez wykonywania akcji. Nie optacaj standardowego kosztu kafelka.	Otrzymałeś za każdą aktywną robotnicę, którą masz na koniec gry.
13	Zapłać 1 , a następnie wsuń inną z ręki pod swoją planszatkę ula.	Otrzymałeś za każdy kafelek w swoim ulu.
14	Zapłać 1 , aby otrzymać 1 robotnicę o sile 1 z zasobów ogólnych. Możesz mieć maksymalnie 4 aktywne robotnice.	Otrzymałeś za każdy kafelek w swoim ulu.
15	Przesuń się o 2 pola do przodu na torze .	Otrzymałeś za każdy kafelek w swoim ulu.
16	Zdejmij odkryte kafelki z planszy i wyłoż 3 nowe kafelki ze stosu. Następnie możesz pozyskać 1 z nowo odkrytych kafelków ze zniżką 1 albo 1 .	Otrzymałeś za każdy kafelek w swoim ulu.
17	Wymień 3 na 1 .	Otrzymałeś za każdy kafelek w swoim ulu.
18	Trwale zwiększ albo zmniejsz siłę 1 ze swoich robotnic o 1.	Otrzymałeś za każdy kafelek w swoim ulu.
19	Najpierw zagraj tę kartę, a następnie zamień z ręki z wsuniętą pod swoją planszatkę ula. Kartę wyjętą spod planszетки weź z powrotem na rękę.	Otrzymałeś za każdy kafelek w swoim ulu.

#	ZDOLNOŚĆ JEDNORAZOWA	PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY
20	Wymień 2  na 1  .	Otrzymujesz  za każdy kafelek  w swoim ulu.
21	Przesuń 1 ze swoich  z pola hibernacji na dowolne puste pole hibernacji. Otrzymujesz premię z nowego pola.	Otrzymujesz  za każdy zestaw kafelków  ,  ,  i  w swoim ulu. Te kafelki nie muszą ze sobą sąsiadować.
22	Otrzymujesz dowolny  z planszy. Umieść odkryty kafelek planety na polu, z którego wzięłeś  , ale nie eksploruj tej planety.	Otrzymujesz  za każdy zestaw kafelków  ,  ,  i  w swoim ulu. Te kafelki nie muszą ze sobą sąsiadować.
23	Zapłać 3  , aby otrzymać 1  bez wykonywania akcji.	Otrzymujesz  , jeśli na torze  dotarłeś co najmniej do pola „15”. To dodatkowe punkty, które otrzymujesz oprócz podstawowych  za pozycję na torze  .
24	Odzyskaj 1 robotnicę z planszy albo lądowiska. Nie zwiększaj siły tej robotnicy ani nie pobieraj dochodu.	Otrzymujesz  , jeśli na torze  dotarłeś co najmniej do pola „15”. To dodatkowe punkty, które otrzymujesz oprócz podstawowych  za pozycję na torze  .
25	Weź 3 dowolne znaczniki surowców umieszczone na 1 lub kilku kafelkach planet i dodaj je do swoich zasobów. Następnie weź 2 znaczniki surowców ze swoich zasobów i umieść je na pustych polach na dowolnych kafelkach planet.	Otrzymujesz  , jeśli na torze  dotarłeś maksymalnie do pola „7”. To dodatkowe punkty, które otrzymujesz oprócz podstawowych  za pozycję na torze  .
26	Zapłać 1  , aby otrzymać 1 robotnicę o sile 1 z zasobów ogólnych. Możesz mieć maksymalnie 4 aktywne robotnice.	Otrzymujesz  , jeśli na torze  dotarłeś maksymalnie do pola „7”. To dodatkowe punkty, które otrzymujesz oprócz podstawowych  za pozycję na torze  .
27	Zapłać 1  , aby umieścić 2. robotnicę w swojej turze. Nie uzupełniaj żadnych kafelków przed wykonaniem akcji tej robotnicy.	Otrzymujesz  za każdą wsuniętą  (łącznie z tą).
28	Robotnicę, którą umieścisz w tej turze, traktuj tak, jakby miała siłę 4. Nie zmieniaj wartości na robotnicy.	Otrzymujesz  za każdą wsuniętą  (łącznie z tą).
29	Zapłać wskazane surowce, aby otrzymać 1  albo 1  bez wykonywania akcji.	Otrzymujesz  , jeśli jest to Twoja jedyna wsunięta  . Możesz odrzucić inne wsunięte  (nie otrzymujesz za nie ) , aby otrzymać punkty za tę kartę.
30	Weź 1 odkryty kafelek  ,  albo  z planszy i dodaj go do swojej rezerwy. Możesz później zbudować ten kafelek, gdy wykonasz odpowiednią akcję postępu, używając robotnicy o dowolnej sile. Nikt inny nie może zbudować tego kafelka.	Otrzymujesz  , jeśli jest to Twoja jedyna wsunięta  . Możesz odrzucić inne wsunięte  (nie otrzymujesz za nie ) , aby otrzymać punkty za tę kartę.
31	Odrzuć 1 ze swoich wsuniętych  , aby otrzymać  .	Otrzymujesz  , jeśli Twoja frakcja jest wzmocniona (kafelek jest odwrócony).

#	ZDOLNOŚĆ JEDNORAZOWA	PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY
32	Dobierz tyle  , ilu jest graczy. Zachowaj 1 z nich i przekaz pozostałe zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Następny gracz wybiera 1 kartę i przekazuje pozostałe dalej itd.	Otrzymujesz  za każdy  w swoim ulu.
33	Zapłać 1  i 1  , aby otrzymać dowolny odkryty kafelek  z planszy i zbudować go w swoim ulu bez wykonywania akcji. Nie opłacaj standardowego kosztu kafelka.	Otrzymujesz  za każdy  w swoim ulu.
34	Zamień miejscami 1 kafelek  ze swojego ula z 1 z odkrytych kafelków  na planszy. Jeśli w ten sposób odkryjesz, a potem ponownie przykryjesz premię za budowę, nie otrzymujesz ponownie tej premii.	Otrzymujesz  za każdy  w swoim ulu.
35	Otrzymujesz 1  . Każdy z pozostałych graczy otrzymuje po 1  .	Otrzymujesz  za każdy  w swoim ulu.
36	Zdejmij odkryte kafelki  z planszy i wyłóż 3 nowe kafelki ze stosu. Następnie możesz pozyskać 1 z nowo odkrytych kafelków ze zniżką 1  .	Otrzymujesz  za każdy  w swoim ulu.
37	Dobierz ze stosu tyle  , ilu jest graczy. Zachowaj 1 z nich, a pozostałe przekaz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Następny gracz wybiera kafelek, a pozostałe przekazuje dalej itd. Wszyscy gracze mogą dodać wybrany kafelek  do swojego ula za darmo.	Otrzymujesz  za każdy  w swoim ulu.
38	Otrzymujesz 2  . Każdy z pozostałych graczy otrzymuje po 1  .	Otrzymujesz  za każdy  , który masz.
39	Zdejmij odkryte kafelki  z planszy i wyłóż 3 nowe kafelki ze stosu. Następnie możesz pozyskać 1 z nowo odkrytych kafelków ze zniżką 1  .	Otrzymujesz  za każdy  , który masz.
40	Wybierz 1 ze swoich  i ponownie otrzymaj premię, którą zapewnia.	Otrzymujesz  .
41	Aktywuj zdolność dochodu 2 różnych odkrytych kafelków  na planszy.	Otrzymujesz  .
42	Aktywuj zdolność dochodu 2 różnych kafelków  w swoim ulu.	Otrzymujesz  .
43	Zapłać 1  , aby umieścić 2. robotnicę w swojej turze. Nie uzupełniaj żadnych kafelków przed wykonaniem akcji tej robotnicy.	Otrzymujesz  .
44	Zapłać 3  , aby wzmocnić swoją frakcję (odwróć kafelek na drugą stronę).	Otrzymujesz  .
45	Zapłać 2  , aby aktywować efekt robotnicy o sile 4 na dowolnym odkrytym kafelku planety.	Otrzymujesz  .



KAFELKI REKRUTÓW

UWAGA! W grze występują 2 rodzaje kafelków . Te z symbolem i nazwą akcji aktywują się zawsze, gdy gracz wykonuje daną akcję. Pozostałe kafelki aktywują się zgodnie z zawartym na nich opisem.

UWAGA! Jeśli zdolność wskazuje, że jakaś korzyść jest „za darmo”, gracz nie używa siły ani nie wydaje , aby ją uzyskać.

AGRONOM. Zawsze gdy umieszczasz kafelek na polu sąsiadującym z *Agronomem*, otrzymujesz 1.

ARCHITEKT. Zawsze gdy otrzymujesz , możesz zapłacić 1 , aby wsunąć 1 z ręki w puste miejsce pod planszatką ula.

ASTROCHEMIK. Zawsze gdy wykonujesz akcję wzrostu, traktuj użytą robotnicę tak, jakby miała siłę 4 (możesz wzmocnić frakcję). Aby wykonać akcję wzrostu, musisz zapłacić koszt w postaci surowców według standardowych zasad.

BADACZ. Zawsze gdy otrzymujesz , dobierz też 1 ze stosu.

BIOCHEMIK. Raz na turę wymień 1 na inny (np. na .

BOTANIK. Zawsze gdy umieszczasz kafelek na polu sąsiadującym z *Botanikiem*, dobierz 1 ze stosu.

CHEMIK. Zawsze gdy wykonujesz akcję wymiany, wymiana na i kosztuje o 1 mniej. Ta zdolność dotyczy zarówno podstawowych opcji wymiany, jak i wymiany w ramach tańców.

DIETETYK. Zawsze gdy wykonujesz akcję wzrostu, możesz otrzymać 1 za darmo. Nie wydajesz ani nie używasz siły w ramach tej akcji.

DYPLOMATA. Zawsze gdy pozyskujesz kafelek w ramach akcji postępu, zapłać o 1 mniej, niż wskazuje jego koszt.

FARMACEUTA. Zawsze gdy wykonujesz akcję badań, możesz odzyskać dowolną robotnicę (zwiększ jej siłę według standardowych zasad). Jeśli to zrobisz, możesz pobrać dochód z 1 kafełka .

GENETYK. Zawsze gdy wykonujesz akcję badań, możesz zachować 2 (zamiast 1). Aby aktywować tę zdolność, musisz dobrać co najmniej 2 ze stosu, co zwykle jest możliwe dzięki zagranieniu robotnicy o siłę 2 albo większej.

INŻYNIER. Zawsze gdy pozyskujesz kafelek w ramach akcji postępu, zapłać o 1 mniej, niż wskazuje jego koszt.

INŻYNIER GENETYCZNY. Zawsze gdy otrzymujesz kafelek , natychmiast pobierz z niego dochód.

KARTOGRAF. Zawsze gdy wykonujesz akcję eksploracji, otrzymujesz dodatkowo 1 (niezależnie od tego, czy eksplorowana planeta zapewnia dany surowiec).

NAUKOWIEC. Zawsze gdy wykonujesz akcję wymiany, otrzymujesz 1 za darmo. Nie wydajesz ani nie używasz siły w ramach tej akcji.

NAWIGATOR. Zawsze gdy wykonujesz akcję eksploracji, możesz wziąć z sąsiedniego pola planety (w pionie albo w poziomie). Umieść na tym polu odkryty kafelek planety, ale nie eksploruj tej planety.

OPIEKUN. Zawsze gdy któraś z Twoich robotnic hibernuje, otrzymujesz 2 .



PALINOLOG. Zawsze gdy umieszczasz kafelek na polu sąsiadującym z *Palinologiem*, otrzymujesz 1 .

PATRON. Zawsze gdy któraś z Twoich robotnic hibernuje, otrzymujesz 1 .



PIELĘGNIARZ. Zawsze gdy wykonujesz akcję wzrostu, otrzymujesz za darmo 1 robotnicę o siłę 1. Nie wydajesz ani nie używasz siły w ramach tej akcji.


ROLNIK. Zawsze gdy odzyskujesz robotnicę, możesz pobrać 1 dodatkowy dochód. Nie możesz pobrać dochodu 2 razy z tego samego kafełka . Zdolności kart i kafelków, które mówią o „odzyskaniu”, aktywują tę zdolność. Nie aktywują jej natomiast te zdolności, które mówią tylko o „pobraniu dochodu”.

RZEMIEŚLNIK. Zawsze gdy pozyskujesz kafelek w ramach akcji zdobienia, zapłać o 1 mniej, niż wskazuje jego koszt.





SPECJALISTA DS. AKWAKULTURY. Nie musisz wydawać , gdy pozyskujesz kafelek  w ramach akcji postępu.


SPECJALISTA DS. SNU. Zawsze gdy któraś z Twoich robotnic hibernuje, otrzymujesz premię z pola hibernacji 2 razy. Uwaga! Nie dotyczy odświeżenia rzędu kafelków.

TROPICIEL. Zawsze gdy bierzesz  (w ramach akcji eksploracji albo w inny sposób), otrzymujesz premię z tego  2 razy.

UBEZPIECZYCIEL. Zawsze gdy któraś z Twoich robotnic hibernuje, otrzymujesz  2.

UCZEŃ. Możesz wykonywać akcję zdobienia, używając robotnic o sile 3 albo 4.



ZASTĘPCA. Zawsze gdy wykonujesz akcję postępu (aby pozyskać kafelek ,  albo ), możesz wybierać z dowolnej kolumny niezależnie od łącznej siły robotnic. Efekt robotnicy o sile 4 (dodatkowe ) rozpatrujesz tylko wtedy, gdy rzeczywiście użyjesz robotnicy o sile 4. Opłać koszt kafelków według standardowych zasad.

ZIELARZ. Zawsze gdy wykonujesz akcję badań, otrzymujesz 2 .


ZWIADOWCA. Zawsze gdy wykonujesz akcję eksploracji, możesz przesunąć figurkę statku matki o 2 dodatkowe pola (ponad liczbę pól wynikającą z łącznej siły robotnic umieszczonych na polach akcji eksploracji).









KAFELKI INNOWACJI


ANALIZA DNA. Dobierz 2  ze stosu. Następnie wsuń do 2  z ręki pod planszетkę ula.


ARBORETUM. Wsuń do 2  z ręki pod planszетkę ula.


BUDOWA PŁASTRA. Otrzymujesz ponownie premię z każdego swojego  (tylko raz). Ta zdolność nie łączy się ze zdolnością *Tropiciela*.


DARY. Odrzuć do 5  ze swojego ula, aby za każdy otrzymać .


HYBRYDYZACJA. Odrzuć do 3 , aby dodać do swojego ula do 3 kafelków  ze stosu. Odrzucaj po kolei po 1 . Za każdym razem dobierz kafelek  i zdecyduj, czy chcesz dodać go za darmo do swojego ula.


IZOLACJA. Przesuń do 3 swoich  z pól hibernacji, które aktualnie zajmują, na puste pola na plastrze hibernacji. Przesuwaj je po kolei; możesz zająć pole, które chwilę wcześniej zwolniłeś. Otrzymujesz premię z pól, które zajmiesz.




JĄDRO. Otrzymujesz 2 .

KULTYWARY. Dobierz 3  ze stosu.



LOT ORIENTACYJNY. Przesuń figurkę statku matki na dowolne pole planety i wykonaj akcję eksploracji. Jeśli pole nie było wcześniej eksplorowane, otrzymujesz . Jeśli planeta ma efekt robotnicy o sile 4, rozpatrz ten efekt.


MATECZNIK. Przesuń się o 4 pola do przodu na torze .


MLECZKO PSZCZELE. Aktywuj ponownie do 2 kafelków  sąsiadujących z *Mleczkiem pszczelim*.



NAWÓZ. Odrzuć do 3 kafelków  ze swojego ula, aby za każdy otrzymać . Odrzuć wszystkie surowce, których nie jesteś już w stanie przechować (możesz przesunąć się na torze ). Jeśli w ten sposób odkryjesz na planszетce ula pola z premiami za budowę, możesz z nich znów skorzystać, gdy umieścisz na nich nowe kafelki. Po odrzuceniu kafelków farm wszystkie pozostałe kafelki muszą wciąż ze sobą sąsiadować.

OBŁOT OCZYSZCZAJĄCY. Odrzuć dowolną liczbę  ze swojej planszетki dokowania, aby za każdy otrzymać .




OCZYSZCZANIE. Możesz zastąpić do 2  wsuniętych pod planszетkę ula  z ręki. Karty wyjęte spod planszетki weź z powrotem na rękę. Możesz ich użyć, aby otrzymać natychmiastową korzyść albo ponownie wsunąć (jeśli masz miejsce pod planszетką ula).


PIERZGA. Otrzymujesz 4 .


PLODOZMIAN. Dodaj do swojego ula 2 dowolne odkryte kafelki  z planszy. Nie wydawaj surowców, aby pozyskać te kafelki. Uzpełnij rząd dopiero po wybraniu obydwu kafelków.


PROPOLIS. Możesz wymienić 2  na  tyle razy, ile chcesz (tylko w chwili pozyskania tego kafelka).


PRZENIESIENIE. Natychmiast umieść 1 ze swoich  w obszarze plastra hibernacji. Otrzymujesz premię z pola hibernacji, na którym umieścisz ten żeton.


PSZCZELARSTWO. Wybierz 3 dowolne odkryte kafelki ,  lub  (w dowolnej kombinacji) z planszy i dodaj je do swojej rezerwy. Możesz je zbudować w dowolnej chwili, gdy wykonasz odpowiednią akcję postępu, używając robotnicy o dowolnej sile. Nikt inny nie może zbudować tych kafelków. Uzpełnij rzędy dopiero po wybraniu wszystkich kafelków.

RODNIA. Otrzymujesz 2 robotnice z zasobów ogólnych za darmo (nie płać ). Mogą mieć siłę 1 albo 2. Możesz mieć maksymalnie 4 aktywne robotnice.



SERUM. Odzyskaj wszystkie swoje robotnice z planszy lub lądowiska. Nie zwiększaj ich siły. Za każdą odzyskaną robotnicę możesz pobrać dochód z 1  (muszą to być różne kafelki).


SPECJALIŚCI. Dodaj do swojego ula 2 dowolne odkryte kafelki  z planszy. Nie wydawaj surowców, aby pozyskać te kafelki. Uzpełnij rząd dopiero po wybraniu obydwu kafelków.

SUPLEMENTY. Odzyskaj do 2 swoich robotnic z planszy lub lądowiska. Nie zwiększaj ich siły. Za każdą odzyskaną robotnicę możesz pobrać dochód z 1  (muszą to być różne kafelki).




TOR LOTU. Otrzymujesz 2 dowolne  z planszy. Na polach, z których je weźmiesz, umieść odkryte kafelki planet, ale nie eksploruj tych planet.

WOSKOBRAKIE. Otrzymujesz 1  za każdy kafelek  w swoim ulu.


ZAPASY ZIMOWE. Otrzymujesz 1 , 2  albo 2  ze stosu.


ZAPYLENIE KRZYŻOWE. Pobierz dochód 1 raz z każdego swojego kafelka . Ta zdolność nie łączy się z innymi zdolnościami.





ZBIORY. Wykonaj akcję eksploracji na planecie, na której znajduje się aktualnie figurka statku matki. Jeśli planeta ma efekt robotnicy o sile 4, rozpatrz ten efekt.





ZRÓŻNICOWANIE UPRAW. Odrzuć dowolną liczbę  z ręki, aby za każdą otrzymać  (nie możesz odrzucić wsuniętych ).


KAFELKI ZDOBIĘĆ

DELEGACJA. Otrzymujesz **3** za każdy kafelek  w swoim ulu.

DŁUGOWIECZNOŚĆ. Otrzymujesz **3** za każdy , którego nie użyłeś.

DYWERSYFIKACJA. Otrzymujesz **15**, jeśli *Dyweryfikacja* sąsiaduje z co najmniej 1 kafelkiem każdego rodzaju: , ,  i .

EDUKACJA. Otrzymujesz **1** wskazane na wszystkich kafelkach  sąsiadujących z *Edukacją*. Oznacza to, że sąsiadujące kafelki  punktują 2 razy: podczas punktowania kafelków  i podczas punktowania kafelków .


EMISARIUSZ. Otrzymujesz **4** za każdy kafelek , który sąsiaduje z *Emisariuszem*.


FERMENTACJA. Otrzymujesz **5**.

KŁĄB. Otrzymujesz **3** za każdy kafelek, który sąsiaduje z *Kłębem*. Na potrzeby tego punktowania każda część kafelka startowego liczy się jako osobny kafelek.


KOLONIA. Otrzymujesz **14**, jeśli nie masz żadnej .



MAUZOLEUM. Otrzymujesz **12**, jeśli na koniec gry masz maksymalnie 1 aktywną robotnicę.

MIODNIA. Otrzymujesz **4** za każdy  w swoim ulu na koniec gry.


MONOKULTURA. Otrzymujesz **4** za każdy kafelek , który sąsiaduje z *Monokulturą*.


MONOLIT. Otrzymujesz **14**, jeśli *Monolit* jest jedynym kafelkiem  w Twoim ulu.

NADWYŻKA. Otrzymujesz **3** za każdy kafelek  w swoim ulu (łącznie z *Nadwyżką*).

NAŚLADOWANIE. Tracisz **3**. Możesz skopiować kafelek  z dowolnego innego ulu. Jeśli kopiowany kafelek  ma wymagania dotyczące sąsiedowania, użyj *Naśladowania* jako punktu odniesienia.

NAWADNIANIE. Otrzymujesz **2** za każdy kafelek  w swoim ulu.


ODKRYCIE. Otrzymujesz **3** za każdy , który masz na koniec gry.





PODPORA. Otrzymujesz **3** za każdy  w swoim ulu na koniec gry.


POMNIK. Otrzymujesz **3** za każdy swój  w obszarze plastra hibernacji na koniec gry.


PRODUKCJA MIODU. Otrzymujesz **9**.





PRZETRWANIE. Otrzymujesz **8**, jeśli *Przetrwanie* sąsiaduje z Twoją bazą frakcji.


PRZYGOTOWANIA. Otrzymujesz **4** za każdą  w swoim ulu (maksymalnie **16**).

ROZBUDOWA. Otrzymujesz **1** za każdy kafelek, który zbudowałeś w swoim ulu (, ,  i ). Pomiń kafelek startowy.


ROZROST. Otrzymujesz **7**, jeśli na koniec gry masz najwięcej  spośród wszystkich graczy (remis się liczy).

ROZWÓJ. Otrzymujesz **4** za każdą  wsuniętą pod swoją planszетkę.

SPOŁECZNOŚĆ. Otrzymujesz **6** za każdy zestaw kafelków , ,  i  w swoim ulu. Te kafelki nie muszą ze sobą sąsiedować.

ŚWITA. Otrzymujesz **1** za każde pole, o które się przesunąłeś na torze .

TECHNOLOGIA. Otrzymujesz **3** za każdy kafelek  w swoim ulu.

WĘZA. Otrzymujesz **1** za każdy  w swoim ulu na koniec gry.

WYCHOWANIE CZERWIU. Otrzymujesz **2** za każdą swoją aktywną robotnicę na koniec gry.

WYDAJNOŚĆ. Otrzymujesz **12**, jeśli na koniec gry nie masz żadnej  wsuniętej pod swoją planszетkę.