

rebel

DONALD X VACCARINO

KOLONIA KSIEŻYCOWA *Krwawa jątka*



OFICJALNA INSTRUKCJA OBSŁUGI

PRZECZYTAĆ PRZED DOTarciEM
NA KSIĘŻYC



Miasta na Księżycu! Największe osiągnięcie ludzkości. W końcu oderwaliśmy stopy od Ziemi i ruszamy na Srebrny Glob – pierwszy przystanek do gwiazd. Nasze rakiety pełne są zapasów i kolonistów. Nasze roboty – zaprogramowane i gotowe do działań. Wszystko zostało skrupulatnie przemyślane i przygotowane. Szansa na niepowodzenie jest zerowa. Kierunek: Księżyc!

Kolonia księżycowa: Krwawa jatka to gra planszowa, w której klasyczna mechanika budowania silniczka zderza się z jego spektakularną awarią. Gracze tworzą wspólny stos, który przyniesie im wiele korzyści, pozwoli rozbudować ich kolonie, ale doprowadzi też do licznych katastrof i strat w ludziach.

Gra trwa do momentu, w którym jedna z kolonii doszczętnie opustoszeje albo graczom uda się przekopać na samo dno stosu wydarzeń. Osoba z największą liczbą ocalałych wygrywa!

Elementy



90 kart budynków



25 kart grantów



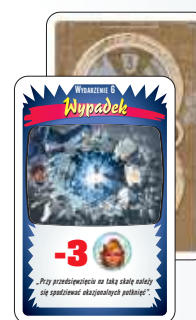
25 kart przełomów



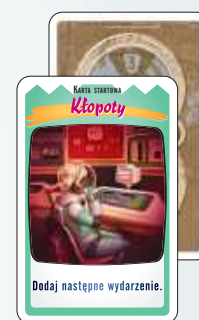
20 kart rozwoju



20 kart robotów



13 kart wydarzeń



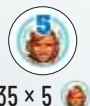
7 kart startowych



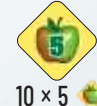
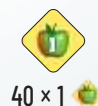
5 planszetek graczy



„Księżycowa grawitacja działa cuda na moje płyty czołowe”.
– Dr Mózg



żetony zasobów



20 żetonów akcji



znacznik stosu robotów



znacznik stosu przełomów

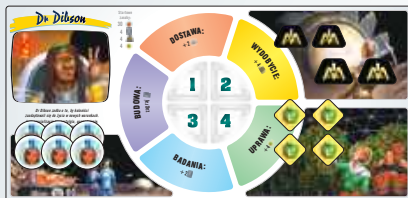
Liczba żetonów zasobów nie jest ograniczona. W przypadku ich wyczerpania użycie zamienników. Liczba kart jest natomiast ograniczona.

Przygotowanie do gry i opis elementów



Potasujcie karty budynków i utwórzcie z nich zakryty stos, a następnie rozdajcie po 4 zakryte karty każdemu graczowi.

Każdy gracz wybiera swojego naukowca (niczym się nie różnią) i bierze jego plansztkę wraz z 30 , 4 i 4 . Ponadto każdy gracz bierze również zestaw 5 kart grantów wybranego naukowca i 4 żetony akcji.



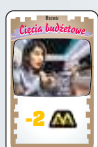
Potasujcie karty przełomów, dobraćcie 2 z nich i połóżcie odkryte na stole. W przypadku 1. rozgrywki zalecamy użycie kart przełomów z białym napisem „Przełom” (są mniej złożone). Przeanalizujcie treść dobranych kart przełomów. Następnie potasujcie je wraz z kartami startowymi – 2 kartami *Kłopoty* i 4 kartami *Praca* (karta *Samotność* jest wykorzystywana tylko w wariantcie 1-osobowym). W ten sposób zostaje utworzony wstępny stos postępu.



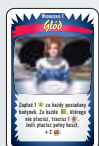
Znacznik stosu przełomów umieśćcie na przygotowanym wcześniej stosie przełomów.



Potasujcie karty robotów, utwórzcie z nich zakryty stos robotów, następnie umieśćcie na nim odpowiedni znacznik.



Utwórzcie odkryty stos rozwoju (nie musicie go tasować). Miejcie go pod ręką. Nie wiadomo, kiedy się przyda.



Ułóżcie karty wydarzeń według przedstawionych na nich liczb i utwórzcie z nich kolejny odkryty stos. Karta o najniższej liczbie powinna znajdować się na wierzchu.

Umieście pozostałe , , i na stole.

Podsumowując: przygotujcie zakryty stos budynków, zakryty stos postępu, zakryte stopy robotów i przełomów (każdy z odpowiednim znacznikiem) oraz odkryte stopy rozwoju i wydarzeń. Stos budynków i stos postępu mają swoje własne odkryte stopy kart odrzuconych.

Oto zasoby, którymi jako gracz będziesz zarządzać podczas rozgrywki:



- ludzie, mieszkańcy księżycowej kolonii. Niektórzy przesiadują w bazie księżycowej (na Twojej planszce), inni zamieszkują Twoje budynki. Gracz z największą liczbą na koniec gry zostaje zwycięzcą.



- pieniądze, którymi zapłacisz za budynki i nie tylko. Przechowuj je na swojej planszce.



- jedzenie, które będą spożywać mieszkańcy Twoich budynków. Przechowuj je na swojej planszce. Bez niego ludzie będą głodować.



- skrzynie z zaopatrzeniem magazynowanym w Twojej kolonii. Same w sobie nie mają wartości, ale mogą ją uzyskać dzięki kartom budynków, rozwoju i przełomów. Zawsze należy je umieszczać na budynkach – nie mogą być przechowywane na Twojej planszce. Gdy tracisz budynek, wraz z nim tracisz też wszystkie przechowywane na nim skrzynie.



- karty budynków, które będziesz mieć możliwość wybudować w swojej kolonii. Nie pokazuj swoich **kart** pozostałym graczom. Odrzucone karty budynków będą odkryte.

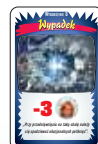
Oto wszystkie rodzaje kart, które wchodzi w skład stosu postępu:



Karty startowe – *Praca* i *Kłopoty*. Tych kart używa się podczas każdej rozgrywki.



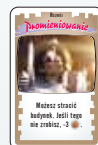
Przełomy – zmieniają zasady poszczególnych rozgrywek. Zazwyczaj w każdej rozgrywce występują tylko 2 (wtasowane do wstępnego stosu postępu), ale niekiedy może ich przybyć.



Wydarzenia – mają miejsce, gdy pracujesz nad rozbudową swojej kolonii.



Roboty – przyjaźni mechaniczni pomocnicy. Ochocho wykonają wszystkie powierzone im żmudne zadania, (prawie) na pewno się przy tym nie buntując i nie zabijając ludzi bez opamiętania.



Karty rozwoju – z pozytywnym (albo negatywnym) efektem, które będą dodawane do stosu postępu.



Granty – specjalne premie, które przyznawane są tylko Tobie – nie dzielisz ich z innymi graczami. Umieść odkryty stos swoich grantów w swoim obszarze gry, na wypadek gdyby były Ci potrzebne.

Tury



Rozgrywka podzielona jest na tury. Na początku każdej tury odkryjcie wierzchnią kartę ze stosu postępu i odłóżcie ją odkrytą na wierzch stosu odrzuconych kart postępu. Wszyscy gracze muszą równocześnie zastosować się do jej poleceń.

Następnie tura dobiega końca i odkryta zostaje następna karta.

Jeśli po rozpatrzeniu karty okaże się, że stos postępu jest pusty, potasujcie stos odrzuconych kart postępu, utwórzcie z niego nowy stos postępu, a następnie kontynuujcie grę. Stos postępu tasuje się tylko wtedy, gdy musi zostać odkryta następna karta, a stos jest pusty. Karta wciąż może zostać dodana do pustego stosu w wyniku rozpatrzenia ostatniej karty. W takim przypadku zostanie rozpatrzona jako następna.

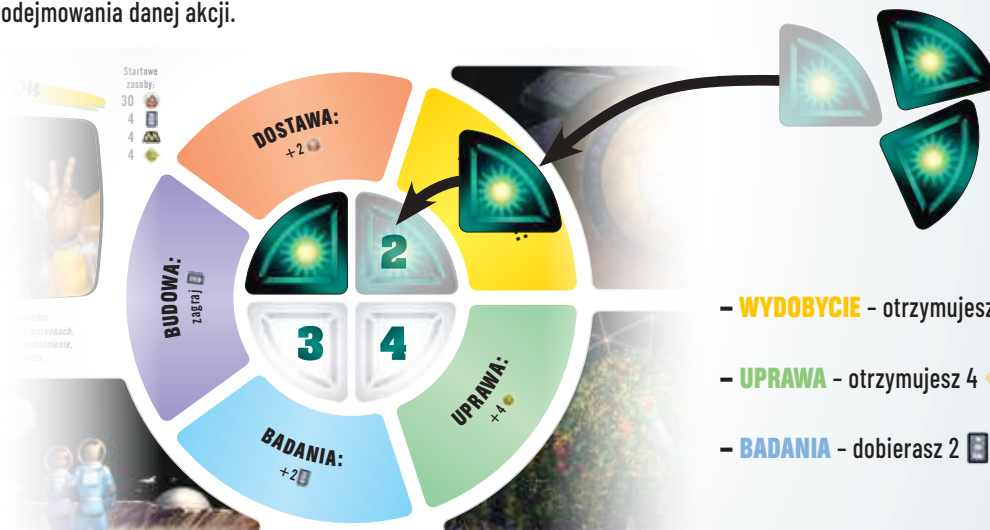
Praca

Wśród kart startowych są 4 karty *Praca*. Gdy któraś z nich zostanie odkryta, rozpoczyna się tura pracy – każdy gracz umieszcza żeton akcji na dowolnej akcji na swojej planszecie. Następnie każdy gracz wykonuje wybraną przez siebie akcję, po czym przesuwa żeton akcji na 1 z 4 pól na środku planszетки, by zaznaczyć, że akcja została już wykonana. Tę samą akcję można wybierać wielokrotnie przy kolejnych odkrywanych kartach *Praca* – nie ma limitu podejmowania danej akcji.

Jeśli wybraną akcją jest BUDOWA, umieść kartę budynku, który chcesz zbudować, zakrytą przed sobą. Gracze wykonujący tę akcję podczas tej samej tury powinni równocześnie odkryć swoje karty budynków. Niekiedy jednak nie będzie Cię obchodzić, czy pozostali gracze wiedzą, którą kartę budynku chcesz zagrać – wtedy po prostu połóż ją odkrytą przed sobą i zapłać jej koszt.

W grze dostępnych jest 5 różnych akcji:

- **DOSTAWA** – otrzymujesz 2 . Umieść je na swoich dowolnych budynkach. Możesz umieścić 2 na tym samym budynku albo po 1 na 2 różnych budynkach. muszą zostać umieszczone na budynkach – nie mogą trafić na Twoją planszетkę.
- **BUDOWA** – zagraj kartę z ręki. Zapłać jej koszt w wskazany w lewym górnym rogu. Połóż ją przed sobą i zastosuj się do jej zdolności ZAGRAJ (o ile taką ma).



- **WYDOBYCIE** – otrzymujesz 4 .
- **UPRAWA** – otrzymujesz 4 .
- **BADANIA** – dobierasz 2 .

Wykonywanie akcji aktywuje niektóre ze zdolności Twoich budynków. Kolor tych zdolności pokrywa się z kolorem akcji: np. żółty budynek będzie miał zdolność WYDOBYCIE, która zostanie aktywowana za każdym razem, gdy wykonasz właśnie tę akcję itd. Jeśli masz więcej niż 1 budynek, którego zdolność koresponduje z tą samą akcją, możesz rozpatrzyć je w dowolnej kolejności i w dowolnym momencie (nawet przed wykonaniem samej akcji).

Ilekoć przetasowujecie stos postępu, usuńcie swoje żetony akcji ze swoich planszетek.

Przykład. Masz *Restaurację*, *Żłobek* i *Kopalnię krzemionki*. Odkryta zostaje karta *Praca*. Wybraną przez Ciebie akcją jest UPRAWA. Decydujesz się w pierwszej kolejności otrzymać +4 za wykonanie wspomnianej akcji, następnie wydajesz w *Restauracji* 1 z pozyskanych , by otrzymać +4 . Gdyby na Twoim *Żłobku* znajdowała się , możliwe byłoby wydanie jej, by otrzymać +4 , ale z powodu braku skrzyń nie możesz skorzystać z tej zdolności. W przypadku akcji UPRAWA *Kopalnia krzemionki* nie jest brana pod uwagę.



Budynki

Koszt – liczba , którą musisz zapłacić, by ZBUDOWAĆ ten budynek.

Nazwa – tak się nazywa.

Ilustracja – a tak wygląda!



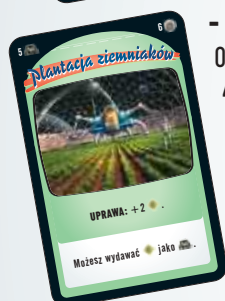
Ludzie – liczba , którzy zamieszkują ten budynek. Nigdy nie kładź żetonów  na budynkach. Każdy budynek ma określoną liczbę , a gdy go tracisz, dokładnie taką liczbę  musisz umieścić na swojej planszecie.

Zdolności – efekty, które zapewnia karta, gdy jest w grze.



- **Kopalnia żelaza** ma zdolność „WYDOBYCIE: +1 ”. Oznacza to, że ilekroć wykonujesz akcję WYDOBYCIE, otrzymujesz również 1 . Możesz ją umieścić na Kopalni żelaza albo innym Twoim budynku.

Kopalnia żelaza ma również zdolność „ZAGRAJ: dodaj grant”. Oznacza to, że gdy zbudujesz Kopalnię żelaza, możesz dodać 1 ze swoich grantów do stosu postępu (tylko raz).



- **Plantacja ziemniaków** ma zdolność „UPRAWA: +2 ”. Oznacza to, że ilekroć wykonujesz akcję UPRAWA, oprócz 4 , otrzymujesz również dodatkowe 2 . Plantacja ziemniaków ma również zdolność „Możesz wydawać  jako ”. Możesz korzystać z tej zdolności zawsze, gdy wydajesz .



Przykład. Gdy wybudujesz Plantację jarmużu, natychmiast wykonujesz akcję UPRAWA. W ten sposób otrzymujesz zarówno +4  dzięki samej akcji, jak i dodatkowe +1  dzięki zdolności Plantacji jarmużu.



„Nawet w odległej przyszłości, gdy skolonizujemy już inne planety, nikt nie zapomni o pierwszych krokach, które stawialiśmy w przestrzeni kosmicznej”.

– Dr Banerjee



„Nigdy się nie zorientuję, że uciekłem na Księżyc. A jak się zorientuję, to nigdy mnie nie znajdą. A jak mnie znajdą, to będę miał nad nimi przewagę. A jeśli nie, to i tak ich pokonam. A jak nie pokonam, to chociaż pójdą w diabli razem ze mną”.

– Dr Mózg

Granty



Granty to osobiste pomoce, z których mogą korzystać gracze. Każdy gracz ma zestaw 5 grantów. Zestawy są identyczne i różnią się tylko tym, do którego gracza się odnoszą. Polecenie „dodaj grant” oznacza, że musisz dodać wybrany przez siebie grant do stosu postępu. W tym celu umieść go na wierzchu stosu postępu (zazwyczaj uczyni go to następną rozpatrywaną kartą). Gdy grant zostanie dodany do stosu postępu, zostaje w nim na stałe i będzie mógł zostać ponownie odkryty po każdym przetasowaniu.

Twoje granty zapewniają benefity tylko Tobie. Na przykład grant dr. Mózga, który daje mu +2 , daje +2  tylko dr. Mózgowi i nikomu innemu. Cytując dr. Mózga: „Mi, mi, moje, nikt nic nie dostanie!”.

Karty grantów nie znajdują się na ręce gracza i nigdy nie mogą być odrzucone. Jedyne co gracz może z nimi zrobić, to dodanie ich do stosu postępu i tylko w wyniku polecenia „dodaj grant”.

Karty rozwoju



Karty rozwoju mogą być dodawane do stosu postępu i mają wpływ na wszystkich graczy. Karty budynków, które je dodają, mają w nawiasach krótkie objaśnienie ich działania.

Przykład. Treść karty Sklep jest następująca: „ZAGRAJ: dodaj kartę Handel. (1 na +2)”.

Bez większych zaskoczeń, treść karty Handel brzmi: „Możesz wydać 1 na +2”.

Gdy dodajesz kartę rozwoju, znajdź ją najpierw w stosie rozwoju, a następnie umieść na wierzchu stosu postępu. Gdy ta zostanie odkryta w stosie postępu, każdy gracz musi zastosować się do jej poleceń. Na przykład gdy odkryta zostanie karta Handel, każdy gracz może opcjonalnie wydać 1, by dobrać 2. Wykonanie niektórych poleceń jest opcjonalne, ale zdarzają się także obowiązkowe.

Każda karta rozwoju występuje w 2 egzemplarzach. Jeśli otrzymasz polecenie, by dodać 3. egzemplarz, zignoruj je.

„Pod kątem walorów rozrywkowych ciężko jest przebić jedzenie. Człowiek jest w stanie zjadać trzy posiłki dziennie i jakoś nigdy mu się to nie nudzi”.
– Dr Dibson



Kłopoty i Wydarzenia



Pośród kart startowych są 2 karty Kłopoty. Ilekoć któraś z nich zostanie odkryta, dodaj następną kartę wydarzenia na wierzch stosu postępu – będzie ona następną rozpatrywaną kartą. Wydarzenia zawsze dodawane są w tej samej kolejności (zgodnie z liczbą na górze karty) – najpierw Głód, następnie Papierkowa robota itd. Polecenia na kartach kłopotów zapisane są na niebiesko, by żaden z graczy nie zapomniał, że należy się do nich zastosować tylko raz (a nie raz na każdego gracza).

Niektóre wydarzenia sprawiają, że stracisz.

Karty wydarzeń:

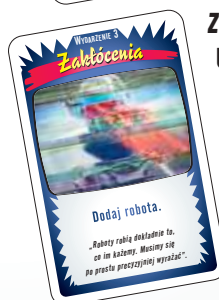


Głód. Właśnie przez tę kartę potrzebne Ci jest. Tracisz liczbę równą liczbie Twoich zbudowanych budynków. Za każdy budynek, za który nie możesz stracić, tracisz. Jeśli żaden nie został przez Ciebie odrzucony, otrzymujesz +2 (umieść ich na swojej planszecie).

- Wszyscy gracze muszą rozpatrzyć to wydarzenie w tym samym momencie.
- Tracisz, nieważne czy tego chcesz, czy nie – ludzie muszą w końcu jeść.
- Jeśli żaden nie został przez Ciebie odrzucony, otrzymujesz +2, nawet jeśli w Twoim wypadku wydawanie nie było konieczne.
- Wszystkich Twoich, których musisz odrzucić, tracisz równocześnie. Jeśli przez tę kartę stracisz budynek, wciąż musisz za niego zapłacić.



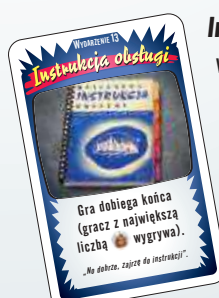
Papierkowa robota. Każdy gracz dobiera kartę budynku, następnie odrzuca 2 karty budynków. Budynek Leże hakera sprawia, że musisz zignorować tę kartę. Nie wykonujesz żadnego z jej poleceń i nie możesz zdecydować, że chcesz je rozpatrzyć.



Zakłócenia. Weź kartę robota – wierzchnią ze stosu robotów. Umieść ją na wierzchu stosu postępu, tak by została rozpatrzona jako następna.

Uwaga. Ilekoć rozpatrujesz kartę Zakłócenia, dodaj tylko 1 kartę robota (nie 1 na każdego gracza).

Wyciek, Jedno słowo za dużo, Wypadek, Test służy, Trzęsienie ziemi, Awaria zasilania. Każdy gracz traci wskazaną liczbę. Kosmos chyba jednak nie jest taki bezpieczny.



Instrukcja obsługi. W końcu udało Wam się rozwiązać wszystkie problemy, a gracz z największą liczbą (wliczając tych znajdujących się na planszecie i w budynkach) wygrywa. Nowi gracze mają nikłe szanse na dotarcie do tego momentu, ale dla doświadczonych nie powinien być to problem – zob. „Straty w ludziach i koniec gry” na str. 7.

Przełomy



Na początku gry do stosu postępu wtasowywane są 2 karty przełomów. Więcej może się w nim pojawić tylko dzięki karcie robota Świadoma SI.

Karty przełomów mają zdolności, które wpływają na wszystkich graczy. Postępuj zgodnie z poleceniami. Wykonanie niektórych jest opcjonalne, innych już nie – zawsze jest to określone na karcie.

Roboty



Roboty dodawane są do stosu postępu dzięki karcie wydarzenia Zakłócenia i zbudowaniu budynku Schron. Wszystkie te roboty oszalały wskutek przepalonych obwodów (przeprowadzenie pełnego debugowania byłoby zbyt czasochłonne).

Gdy odkryta zostaje karta robota, każdy gracz traci wskazaną liczbę [ikonka]. Zob. sekcję „Straty w ludziach i koniec gry” poniżej.

Następnie zastosuj się do poleceń na danej karcie robota. Wykonanie niektórych może być opcjonalne, ale przeważnie nie jest – zawsze jest to określone na karcie.

„Daj człowiekowi rybę, a będzie syty przez jeden dzień. Daj mu Ry-bota 3000, a będzie syty całe życie”.
– Dr White



Straty w ludziach i koniec gry

Ilekoć tracisz [ikonka], musisz odrzucić ich ze swojej planszетки. Jeśli nie znajduje się na niej wystarczająca liczba [ikonka], musisz stracić budynek, tym samym otrzymując i umieszczając na swojej planszетce wskazaną na nim liczbę [ikonka]. Jeśli na Twojej planszетce wciąż nie ma wystarczającej liczby [ikonka], trać budynki do momentu, w którym zgromadzisz wymaganą liczbę. Gdy na Twojej planszетce będzie się już znajdować wystarczająca liczba [ikonka], odrzuć wymaganą liczbę [ikonka].

Budynek tracisz poprzez odrzucenie jego karty na stos odrzuconych kart budynków, umieszczenie wskazanej na nim liczby [ikonka] na swojej planszетce i zastosowanie się do jego zdolności STRĄC. Tracisz także wszystkie skrzynie, które się na nim znajdowały. Zdolności STRĄC mogą wywołać wiele efektów. Rozpatrz je, zanim zdecydujesz się stracić kolejny budynek albo wskazaną liczbę [ikonka].

Nie możesz zdecydować się na dobrowolne stracenie budynku – musi Cię do tego zmusić brak wystarczającej liczby [ikonka] na Twojej planszетce albo konkretne polecenie. Jeśli polecenie sprawi, że stracisz budynek, wciąż umieszczasz wskazaną na nim liczbę [ikonka] na swojej planszетce.

Możesz wybrać, który budynek stracisz (nieważne ile znajduje się na nim [ikonka]).

Jeśli nie jesteś w stanie stracić wskazanej liczby [ikonka] albo na Twojej planszетce i w budynkach nie pozostanie żaden [ikonka], Twoja kolonia ponosi porażkę. Ludzkość porzuca plan kolonizacji Księżyca – i tak nic dobrego nie mogło z tego wyniknąć. Gra dobiega końca. Gracz z największą liczbą ocalałych [ikonka] (wliczając w to [ikonka] znajdujących się na jego planszетce i [ikonka] wskazanych na jego budynkach) wygrywa.

Gra dobiega końca również w przypadku, gdy ze stosu postępu zostanie odkryta karta wydarzenia Instrukcja obsługi. Kolonie księżycowe odnoszą sukces, a wszystkie początkowe niedogodności zostały zażegnane. Gracz z największą liczbą [ikonka] (wliczając w to [ikonka] znajdujących się na jego planszетce i [ikonka] wskazanych na jego budynkach) wygrywa.

Dodatkowe zasady

Gdy polecenie każe Ci coś zrobić, zrób tyle, ile jesteś w stanie. Jeśli nie jesteś w stanie czegoś zrobić, nie rób tego. Zdolności o treści „możesz wydać 🏠, by...” działają tylko wtedy, gdy faktycznie wydasz 🏠.

Korzystanie ze zdolności jest opcjonalne tylko wtedy, gdy jest to zaznaczone w ich treści przez takie określenia jak „możesz”.

Karty dodawane do stosu postępu zawsze kładzione są na jego wierzch. Jeśli do stosu postępu dodawane jest równocześnie kilka kart, potasuj je, tak by były rozpatrywane w losowej kolejności. Możesz dodawać karty do stosu postępu nawet wtedy, gdy ten jest pusty. Stos należy przetasować dopiero wtedy, gdy musisz odkryć następną kartę, a żadna już się w nim nie znajduje.

Jeśli musisz dobrać kartę budynku, a stos budynków się wyczerpał, przetasuj stos odrzuconych kart budynków i dobierz z niego kartę.

Nie możesz przeglądać zawartości stosów odrzuconych kart budynków i postępu.

Zdolności, które pozwalają Ci wydać 🏠, działają tylko raz na każde pojawienie się. Nie możesz wydać wielu 🏠 równocześnie dzięki 1 zdolności (chyba że jest napisane inaczej).

Wariant 1-osobowy



W Kolonię księżycową można zagrać w pojedynkę. Przygotuj grę w normalny sposób, ale dodaj kartę *Samotność* do stosu postępu. Twoim celem jest dotarcie do wydarzenia *Instrukcja obsługi*. Jeśli Ci się to uda, wygrasz. W przeciwnym razie Twój wynik jest określony przez najwyższy numer wydarzenia, do którego udało Ci się dotrzeć przed przegraną.

Gdy nabierzesz wprawy i uda Ci się regularnie docierać do *Instrukcji obsługi*, możesz wprowadzić nową zasadę. Nie dodawaj do stosu wydarzeń *Instrukcji obsługi*, a zamiast tego za każdym razem, gdy masz dodać kolejne wydarzenie, dodawaj robota. Twój wynik będzie określony przez liczbę robotów, które udało Ci się dodać przed przegraną.



Karta *Samotność* odnosi się do symboli na kartach budynków, z których nie korzysta się w czasie standardowej rozgrywki. Dzięki temu działanie kart rozwoju jest wyważone w rozgrywce 1-osobowej. Ilekoć odkryta zostaje *Samotność*, otrzymujesz 3 za każdy budynek z symbolem 🏠 w grze i tracisz 3 za każdy budynek z symbolem 🌱 w grze.



„Ludzie obawiają się, że SI zyska świadomość. Ale przecież świadomość jest jedynie częścią mózgu, która przypisuje sobie wszystkie jego zasługi. Dlaczego więc mamy obawiać się uzyskania jej przez SI?”
– Dr White



„Umysły ludzi i robotów są od siebie kompletnie różne. Roboty skupiają się na pojedynczych czynnościach, wyzbywając się przy tym nieprzydatnych rzeczy, takich jak uczucia.”
– Dr Kaneko

Ogłoszenia kart robotów



Budobot. Położona na Twojej planszecie (zakryta) karta jest jedyną kartą, której budynek możesz aktualnie zbudować (dzięki akcji BUDOWA albo innym umożliwiającym to zdolnościom). Jeśli *Budobot* ponownie zostanie odkryty i na Twojej planszecie będą się przez to znajdować 2 karty, możesz wybrać, którą z nich zbudujesz jako pierwszą. Jeśli nie masz kart na ręce, ignorujesz tę kartę. Karty umieszczone na planszecie na skutek działania tej karty nie wchodzi w interakcję z kartami umieszczonymi pod planszatką na skutek działania karty *Pomiary*.



Dron dostawczy. Jeśli nie masz kart na ręce, nic nie przekazujesz graczowi po Twojej lewej, ale gracz po Twojej prawej wciąż przekazuje Ci kartę.



Drzwi automatyczne. Połóż tę kartę w widocznym miejscu, by pamiętać o rozpatrzeniu jej zdolności podczas odkrycia następnej karty *Praca*. Gdy taka zostanie odkryta, odrzuć *Drzwi automatyczne* na stos odrzuconych kart postępu. Nikt nie może korzystać ze zdolności budynków podczas tej tury. Tyczy się to także zdolności ZAGRAJ! Do czasu rozpoczęcia tury pracy ta karta nie wpływa na zdolności budynków. Jeśli w tym przetasowaniu stosu postępu nie pozostała już żadna karta *Praca*, zdolność *Drzwi automatycznych* nie wchodzi w życie, a karta trafia na stos odrzuconych kart postępu.



Kelnerobot. Jeśli masz tylko 1 , tracisz je. Jeśli nie masz , nie tracisz żadnego. Wciąż tracisz 4 , ale pamiętaj o cieszeniu się z małych rzeczy.



Robo-lokaj. Jeśli nie masz żadnej skrzyni, nic nie tracisz.



Robot wydobywczy. Otrzymujesz 1 za każdą posiadaną Kopalnię regolitu, Kopalnię krzemionki, Kopalnię żelaza, Kopalnię helu-3, Kopalnię tytanu i Kopalnię glinu.



Robot magazynier. Jeśli wszystkie Twoje budynki mają już na sobie co najmniej 1 , to niestety nic nie otrzymujesz.



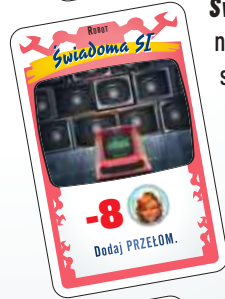
Robot naprawczy. Połóż tę kartę w widocznym miejscu, by pamiętać o rozpatrzeniu jej zdolności podczas odkrycia następnej karty *Praca*. Gdy taka zostanie odkryta, odrzuć *Robota naprawczego* na stos odrzuconych kart postępu. Nikt nie może wykonać akcji BUDOWA podczas tej tury. Do czasu rozpoczęcia tury pracy ta karta nie wpływa na wykonywanie akcji BUDOWA. Jeśli w tym przetasowaniu stosu postępu nie pozostała już żadna karta *Praca*, zdolność *Robota naprawczego* nie wchodzi w życie, a karta trafia na stos odrzuconych kart postępu.



Robot towarzyski. Wykonywana dzięki tej karcie akcja nie jest oznaczana żetonem akcji i nie jest traktowana jako praca.



Stertobot. Nie musisz wydawać żadnej skrzyni, ale za każdą wydaną stracisz o 2 mniej. Możesz nawet wydać więcej niż 3 skrzynie, ale nic dzięki temu nie zyskasz.



Świadoma SI. Polecenie na tej karcie zostało zapisane na niebiesko, by żaden z graczy nie zapomniał, że należy się do niego zastosować tylko raz (a nie raz na każdego gracza). Dodaj przełom dopiero wtedy, gdy wszyscy gracze rozpatrzyli swoje straty w . W tym celu umieść go na wierzchu stosu postępu (zazwyczaj uczyni go to następną rozpatrywaną kartą). Dodanie tego przełomu nie sprawi, że ktokolwiek z graczy otrzyma +2 dzięki swojej *Placówce handlowej* (karta dodawana jest przez *Świadomą SI*, a nie przez gracza).



Wiertłobot. Gdy tracisz budynek, umieść wskazaną na jego karcie liczbę na swojej planszecie i rozpatrz jego zdolność STRAĆ.

„Przekonania to fałsz,
w który ludzie uwierzyli.
Prawdziwe są tylko fakty”.
– Dr Banerjee

Objaśnienia kart budynków



Antena radiowa. Jeśli masz 2 takie karty i rozpoczynasz turę pracy bez kart na ręce, dobierasz 2 [icon].



Bank narzędzi. Ta karta pozwala Ci wydać znajdującą się na niej [icon] i dzięki temu nie stracić [icon] przez kartę Wypadek. Ta karta nie ma wpływu na inne efekty, przez które możesz stracić [icon], wliczając w to wszystkie inne wydarzenia – ma zastosowanie tylko w przypadku kart Wypadek.



Flaga. Jeśli nie masz żadnego [icon], a Flaga jest Twoim jedynym budynkiem, i tak przegrywasz. Flaga nie ma [icon].



Hotel księżycowy. Rozpatrz ten efekt, ilekoć otrzymujesz + [icon]. Jeśli wykonasz akcję UPRAWA, mając Plantację jarmużu, otrzymasz +4 [icon] dzięki akcji UPRAWA i +1 [icon] dzięki Plantacji jarmużu, więc Hotel księżycowy zapewni Ci +2 [icon].



Łądownisko. Możesz na przykład powtórzyć działanie zdolności „dodaj grant” z Banku narzędzi albo „+2 [icon] z Fabryki betonu księżycowego.



Leże hakera. Nie dobierasz i nie odrzucasz kart podczas rozpatrywania Papierkowej roboty. Nie możesz zdecydować, że nie chcesz skorzystać ze zdolności tej karty.



Linia montażowa. Gdy tracisz tę kartę, możesz zbudować budynek, ale ten nie będzie już tańszy dzięki zdolności Linii montażowej.



Kopalnia glinu. Gdy wykonujesz akcję WYDOBYCIE nie mając żadnych [icon], możesz najpierw rozpatrzyć zdolność Kopalni glinu i otrzymać +5 [icon], a następnie rozpatrzyć wspomnianą akcję i otrzymać dzięki niej +4 [icon].



Kuchnia. Możesz najpierw otrzymać +2 [icon] dzięki akcji DOSTAWA, umieścić 1 z nich na Kuchni, następnie wydać ją i dzięki temu otrzymać +4 [icon].



Magazyn. Ta karta pozwala Ci przenieść 1 [icon] z jednego budynku na drugi.



Magazyn badawczo-rozwojowy. „W dowolnym momencie” naprawdę oznacza dowolny moment. Przykład. Odkryta zostaje karta Papierkowa robota, a Ty decydujesz się odrzucić [icon] i dobierasz [icon]. Równie dobrze możesz od razu po tym skorzystać ze zdolności Magazynu badawczo-rozwojowego raz jeszcze. Możesz wydać w ten sposób wszystkie znajdujące się na nim [icon], zanim zdecydujesz się rozpatrzyć Papierkową robotę.



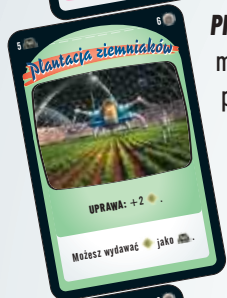
Ogniwa paliwowe. Możesz najpierw otrzymać +2 [icon] dzięki akcji DOSTAWA, położyć 1 z nich na Ogniwach paliwowych, wydać ją i dzięki temu otrzymać +4 [icon], dobrać kartę i odrzucić kartę.



Panele słoneczne. Ponieważ kolejność rozpatrywania zdolności jest dowolna, możesz na przykład zbudować Laboratorium zastępcze, rozpatrzyć jego zdolność ZAGRAJ, umieścić na Panelach słonecznych 2 , a następnie rozpatrzyć jej zdolność i dzięki temu zyskać + .



Placówka handlowa. Otrzymujesz +2 za każdą kartę, którą osobiście dodasz do stosu postępu. Wliczają się w to granty, karty rozwoju, roboty i wydarzenia.



Plantacja ziemniaków. Ilekroć możesz wydać , możesz zamiast nich wydać . Dotyczy to również płacenia za budynki. Nie możesz korzystać z tej zdolności, gdy masz stracić . Na przykład karta Cięcia budżetowe sprawia, że tracisz 2 , ignorując Twoje . Możesz wydawać i w dowolnych kombinacjach. Nie możesz wydawać jako .



Reaktor. Koszt budynków pozostaje niezmienny. Budynki takie jak Reaktor sprawiają jedynie, że płacisz mniej.



Recykling. Gdy równocześnie odrzucasz więcej kart (na przykład przez kartę Papierkowa robota), otrzymujesz +1 za każdą z nich.



Restauracja. Możesz najpierw otrzymać +4 dzięki akcji UPRAWA, a następnie rozpatrzyć zdolność tej karty, by wydać 1 z pozyskanych w ten sposób .



Schron. Dodany robot jest losowo dobierany ze stosu robotów. Umieść go na wierzchu stosu postępu (zazwyczaj uczyni go to następną rozpatrywaną kartą).



Sklep. Możesz najpierw otrzymać +4 dzięki akcji UPRAWA, następnie wydać 2 z nich i otrzymać +4 dzięki Sklepowi.

„Nie nazywajcie jej bezlitosną przestrzenią kosmiczną. Kto w ogóle na to wpadł? Ona nie chce wam wyrządzić krzywdy. Jest wolnością. Jest... przestrzenią!”
– Dr Dibson

Objaśnienia kart rozwoju

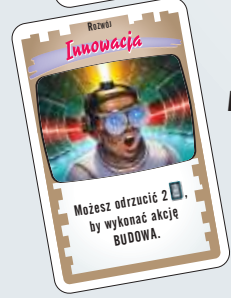
Wszystkie zdolności, które pozwalają Ci coś wydać, nie zadziałają, jeśli faktycznie tego nie wydasz. Przykład. Jeśli nie masz 2 , nie możesz skorzystać z karty Turyści itd.



Cięcia budżetowe. Jeśli masz tylko 1 , tracisz go. Jeśli nie masz żadnego , to jest się z czego cieszyć – Cięcia budżetowe Cię ominęły.



Promieniowanie. Jeśli zdecydujesz się stracić budynek, umieść wskazaną na jego karcie liczbę na swojej planszeczce i rozpatrz jego zdolność STRAĆ.



Innowacja. Wciąż musisz opłacić koszt budowanej karty.



Naprawy. Jeśli nie masz , zignoruj polecenie na tej karcie.

Objaśnienia kart przetomów



Baza księżycowa DIY. Wydajesz 1 [moneta] na samą możliwość wykonania akcji BUDOWA. Wciąż musisz opłacić koszt budowanej karty. Możesz wydać 1 [moneta], nawet jeśli po zrobieniu tego na Twojej ręce nie będzie żadnej karty o koszcie wynoszącym nie więcej niż 4 [moneta]. Karty, które zmniejszają należną do zapłaty liczbę zasobów (takie jak *Fabryka betonu księżycowego*), nie wpływają na nadrukowane na kartach koszt budynków i na to, które budynki można zbudować przy pomocy Bazy księżycowej DIY.



Inżynierowie. Gdy tracisz budynek, umieść wskazaną na jego karcie liczbę [moneta] na swojej planszeczce i rozpatrz jego zdolność STRAĆ.



Nadgodziny. Wciąż musisz opłacić koszt budowanej karty.



Pomiary. Możesz zdecydować się odrzucić wszystkie karty spod swojej planszeczki, nawet jeśli żadna karta się tam nie znajduje (i otrzymać w ten sposób +0 [moneta]). Karty umieszczone pod planszeczka na skutek działania tej karty nie wchodzi w interakcję z kartami umieszczonymi na planszeczce na skutek działania karty *Budobot*.



Ryzykowne badania. Możesz wydać 2 [moneta], nawet jeśli nie masz wystarczającej liczby [moneta] na swojej planszeczce - wystarczy, że stracisz budynek.



Wielki plan. Odrzucasz kartę za samą możliwość wykonania akcji BUDOWA. Wciąż musisz opłacić koszt budowanej karty. Możesz odrzucić kartę, nawet jeśli po zrobieniu tego na Twojej ręce nie będzie żadnej karty o koszcie wynoszącym co najmniej 5 [moneta]. Karty, które zmniejszają należną do zapłaty liczbę zasobów (takie jak *Fabryka betonu księżycowego*), nie wpływają na nadrukowany na kartach koszt budynków i na to, które budynki można zbudować przy pomocy *Wielkiego planu*.



„Kocham psychologię. Mówienie komuś, by coś zrobił,
gdy chcesz, by postąpił zupełnie na odwrót.
Nabijanie się z kogoś, by po latach stał się lepszą osobą.
To wszystko jest takie cudowne.”
– Dr Kaneko

DZIĘKUJEMY WSZYSTKIM, KTÓRZY ZAANGAŻOWALI SIĘ W TESTOWANIE TEJ GRY:
Matthew Engel, Dibson T. Hoffweiler, Ben King, Steveie King, Billy Martin,
Myke Madsen, Destry Miller, Thomas Tang, Kevin White

Projekt gry: Donald X. Vaccarino
Ilustracje i projekt graficzny: Franz Vohwinkel
Tłumaczenie: Marek Gross
Redakcja: zespół Rebel

© 2024 Rio Grande Games wszystkie prawa zastrzeżone.
Licencja na Moon Colony Bloodbath została udzielona
Asmodee przez Rio Grande Games.



Już po rozgrywce? Podziel się
wrażeniami z innymi graczami
w grupie PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia

Wydawca: Asmodee Group - Asmodee Partners
18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy BP 40119 7804
Guyancourt, FRANCJA
www.asmodee.com