



ENTROPIA

INSTRUKCJA

Przez eony entropia była nieokiełznaną siłą natury. Ale potem ludzkość nauczyła się ją rozumieć, ujarzmić, a nawet wykorzystać do własnych celów. Twoje życie poświęcone zostało nauce kształtowania praw rządzących wszechświatem według własnej woli... A raczej - według woli twojego ludu. Masz zostać naukowcem, członkiem najbardziej poważanej kasty.

Nadszedł czas na egzamin końcowy. Musisz udowodnić, że potrafisz tworzyć nowe układy planetarne, ożywiać gwiazdy, kształtować różnorodne biomy i ostatecznie tworzyć życie na planetach. Może i jest to tylko symulacja, ale jej wynik zadecyduje o wszystkim, co nastąpi później.

Unosisz się w ogromnej, cichej komnacie, a twój wzrok zatrzymuje się na małej konsoli w jej centrum. Kilka jej przycisków wydaje się skromnych, niemal niepozornych, a jednak każdy z nich generuje rozległą holograficzną wizję kosmosu rozwijającego się przed tobą. Są jednak pewne ograniczenia tego, co możesz zrobić. W końcu to nauka, a nie magia. Czujesz, jak ogarnia cię spokój i pewność wynikająca z twojego przygotowania.

I nie jesteś sam. W całym kompleksie pozostali adepci wchodzą do swoich komnat, rozpoczynając ten sam egzamin. Tylko jeden z was zyska prawo przystąpienia do kasty. To jest twoja chwila prawdy.

CEL GRY

W grze **Entropia** gracze tworzą Układy Planetarne z Gwiazd, Planet i Asteroid, a następnie wypełniają je Życiem poprzez zagrywanie kart. Gracze mogą zyskiwać różne specjalne zdolności, dodając Biomy i ulepszając swoją Konsolę. Wygrywa gracz, który na koniec rozgrywki zdobędzie najwięcej Punktów Zwycięstwa.

Gra rozgrywa się w świecie science fiction w przestrzeni kosmicznej i choć inspiracją do jej powstania jest prawdziwa astronomia, jednak jej celem nie jest bycie źródłem wiedzy naukowej. Priorytetem były przejrzystość i użyteczność. Wielu jej twórców to entuzjaści astronomii, dlatego mimo uproszczeń w szczegółach inspiracja pozostaje autentyczna.

TWÓRCY

Projekt gry: Tommaso Battista, Simone Luciani, Nestore Mangone

Rozwój gry: Joanna Kijanka, Kacper Frydrykiewicz, Michał Gołąb Gołębiowski, Andrei Novac, Babis Giannios

Ilustracje: Piotr Orleański, Sławomir Rybka, Mikołaj Lasota

Projektant graficzny: Zbigniew Umgelter

Instrukcja: Joanna Kijanka, Kacper Frydrykiewicz

Redakcja instrukcji angielskiej: Tyler Brown

Skład instrukcji angielskiej: Zbigniew Umgelter

Tłumaczenie: Damian Mazur i Agnieszka Mazur

Skład instrukcji polskiej: Mateusz Kopacz

Redakcja instrukcji polskiej: Marcin Zalewski

Simone pragnie podziękować swojej rodzinie, a w szczególności żonie Samancie, która zawsze wspiera go w tworzeniu każdej gry, także tej.

Nestore pragnie podziękować Valerii Grandinetti, która opiekuje się nimi, wełnianymi kardiganami i asymetrycznymi ninja.

Tommaso pragnie podziękować swoim przyjaciołom i współprojektantom z grupy „Chestnut” w Rzymie: Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Gabriele Ausiello, Marco Pranzo i Antonio Tinto; przyjaciołom i testerom gier na targach „Ludica”; Nestore i Valerii za gościnność podczas kluczowego etapu prac nad grą.

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Marcina Kupca, Darii Kaczor, Andrzeja Kaczora.

Board&Dice pragnie podziękować następującym osobom za testowanie gry, porady i uwagi:

Dan Hinkin, Dario Ghidini, Lori Anné, Boris Denković, Rafał Stefaniak, Paweł Gajda, Krzysztof Wójcikiewicz, Przemysław Kapica, Małgosia Sztokfisz, Piotr Marszewski, Marcin Cieślowski, Bartek Bajda, Przemysław Sirek, Marta Szpaderska, Yuriy (azzy) Ivanov, Ania Oksanen, Wiktoria Matyja, Jan „SoAmazinglyBad” Mikołajczak, Damian Głuszczyk, Filip Loba, Marysia Podżorska, Maria Józwiak, Jacob Coon, JF Wahlin, Krzysztof Widera, Daniel Dubel, Michał Milczarek.

Tryb Solo: Kacper Frydrykiewicz, David Turczy

Testerzy trybu Solo: Aleksandar Šaranac, Chuck Case, David Digby, Shane Ryan, Navneeth Sridharan, Travis Larsen, Randy Mathews, Boris Kirov.

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://sklep.portalgames.pl/entropia>

**PORTAL
GAMES.**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13,

44-190 Knurów

portal@portalgames.pl

© 2026 Portal Games Sp. z o.o.

(edycja polska)

Wszystkie prawa zastrzeżone.

KOMPONENTY



1 plansza Główna



6 kafelków Akcji



20 kafelków Układu Planetarnego



55 kafelków Gwiazd



8 kart Pomocy Gracza



6 kafelków Gwiazd Początkowych



44 kafelki Planet



8 kafelków Planet Początkowych



36 kafelków Biomów (18 Przyjaznych i 18 Nieprzyjaznych)



40 żetonów Asteroid (po 10 każdego typu)



66 kart Życia (22 karty Bakterii, 22 karty Roślin i 22 karty Zwierząt)



12 kart Wzmocnienia (po 3 karty dla każdego zestawu A, B, C, D)



12 kart Misji



3 kafelki Alternatywnych Celów



140 drewnianych znaczników Form Życia (60 Bakterii, 50 Roślin, 30 Zwierząt)



60 drewnianych znaczników Zasobów (20 Energii, 20 Entropii, 20 Materii)



48 znaczników mnożników „x5” dla Form Życia i Zasobów



1 znacznik Pierwszego Gracza



70 znaczników Punktów Zwycięstwa (40x „1”, 20x „5”, 10x „10”)



15 znaczników Celów Form Życia



1 notes Punkcji

KOMPONENTY GRACZA



1 plansza Gracza (Konsola)



1 znacznik Naukowca



4 znaczniki Tworzenia



1 znacznik Generatora

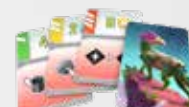


3 znaczniki Celu

KOMPONENTY TRYBU SOLO



1 kafelek Solo



12 kart Wyzwania



19 kart Postępu





Znaczniki Materii, Energii, Entropii, Bakterii, Roślin, Zwierząt i Punktów Zwycięstwa uważa się za nieograniczone. W przypadku ich wyczerpania, użyjcie dowolnych zamienników. Pozostałe komponenty są limitowane. Jeśli się wyczerpią, nie używajcie żadnych zamienników.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- Umieśćcie planszę Główną na środku obszaru gry.
- Potasujcie wszystkie kafelki Akcji i umieśćcie losowo po 1 odkrytym kafelku przy każdym polu Akcji wewnętrznego kręgu na planszy Główniej.
 - 2 graczy:** umieśćcie wszystkie 6 kafelków Akcji stroną z symbolem ⚡ ku górze.
 - 3 graczy:** umieśćcie kafelki Akcji: 1, 3 i 5 stroną z symbolem ⚡ ku górze, a kafelki: 2, 4 i 6 stroną bez symbolu ⚡ ku górze.
 - 4 graczy:** umieśćcie wszystkie kafelki Akcji stroną bez symbolu ⚡ ku górze.
- Posortujcie wszystkie kafelki Gwiazd według ich typów (oznaczonych jako IA, IB, IIA itd.) i umieśćcie każdy stos odkryty na odpowiednim polu na planszy Główniej.
- Posortujcie wszystkie żetony Asteroid według ich typów i umieśćcie je na odpowiednich polach na planszy Główniej.
- Posortujcie kafelki Planet według ich typów (🔥/🌱/🌊/🌌), potasujcie każdy stos osobno, podzielcie go na pół i umieśćcie na odpowiednich polach na planszy Główniej, stroną z kosztem ku górze.
- Posortujcie kafelki Biomów według ich typów (☁️/🌿). Potasujcie każdy stos osobno, podzielcie go na pół i umieśćcie odkryte na odpowiednich polach na planszy Główniej.
- Posortujcie karty Życia według ich typów (👤/👥/👦). Potasujcie każdą talię osobno i umieśćcie każdą z nich odkrytą na najbardziej lewym, odpowiadającym jej polu na planszy Główniej.
- Posortujcie znaczniki Celów Form Życia według ich rozmiarów i typów (🌊/🌱/🐾). Umieśćcie każdy duży znacznik na odpowiednim polu na planszy Główniej (8A). Dla każdego typu utwórzcie stos małych znaczników, układając go według rosnących wartości, z płytką o najwyższej wartości PZ na wierzchu, i umieśćcie go na odpowiednim polu na planszy Główniej (8B).
 - 3 graczy:** usuńcie wszystkie małe znaczniki oznaczone „4” na rewersie.
 - 2 graczy:** usuńcie wszystkie małe znaczniki oznaczone „3+” i „4” na rewersie.
- Umieśćcie wszystkie znaczniki Zasobów, znaczniki Form Życia, znaczniki ich mnożników oraz kafelki Układów Planetarnych obok planszy Główniej, w zasięgu wszystkich graczy, jako pulę ogólną.
- Potasujcie wszystkie karty Misji i umieśćcie je w zakrytej talii obok planszy Główniej.
- (Opcjonalnie) Jeśli znacie już grę, możecie użyć Alternatywnych Celów. Aby to zrobić, umieśćcie każdy kafelek Alternatywnego Celu tak, aby zakrywał nadrukowany Cel na planszy Główniej, który ma taką samą liczbę niebieskich linii z boku.



PRZYGOTOWANIE GRACZA

- Umieść przed sobą swoją planszę Gracza (Konsolę) oraz wszystkie komponenty w wybranym przez siebie kolorze. Gracz, który jako ostatni oglądał film science-fiction, otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza i umieszcza go nad swoją Konsolą.
 - Umieść swoje znaczniki Tworzenia ,  i  na odpowiadających im polach na twojej Konsoli.
 - Wybierz albo wylosuj zestaw kart Wzmocnienia (A, B, C albo D). Umieść swój zestaw kart Wzmocnienia w odpowiadających im sekcjach twojej Konsoli, tak aby widoczny był poziom 0.
 - Umieść swój znacznik Generatorsa na polu najbardziej z lewej na torze Generatorsa.
 - Umieść kafelki Układu Planetarnego obok twojej Konsoli.
 - Wylosuj kafelki Gwiazdy Początkowej. Umieść swój znacznik Naukowca na wskazanym polu Akcji (F1). Następnie umieść swój Uniwersalny znacznik Tworzenia na polu przeznaczonym na znacznik Tworzenia na najbliższym wewnętrznym segmencie pierścienia, stroną zablokowaną  ku górze (F2). Następnie zyskujesz wskazane karty Życia oraz Zasoby (F3). Gracze dobierają karty Życia zgodnie z kolejnością tury, zaczynając od gracza ze znacznikiem Pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gdy każdy gracz dobierze swoje karty Życia, podzielcie każdą talię na pół i umieśćcie obie części odkryte na odpowiadających im polach na planszy Głównej (F4). Na koniec odwróć swoją Gwiazdę Początkową i umieść ją na polu Gwiazdy na twoim kafelku Układu Planetarnego (F5).
 - Wylosuj kafelki Planety Początkowej. Zyskaj wskazane na nim Zasoby, a następnie odwróć ten kafelki i umieść go na dowolnym polu Planety twojego kafelka Układu Planetarnego (G1).
 - Umieść swój znacznik Celu na polu najbardziej z lewej na każdym torze Celu.
 - Dobierz 2 karty Misji. Gdy każdy gracz dobierze swoje karty Misji, odłóżcie pozostałe z powrotem do pudełka.
 - Weź karty Pomocy Gracza, łącznie z tą, która zawiera opisy twoich kart Wzmocnień.
- Jesteście gotowi do rozpoczęcia rozgrywki!



ROZGRYWKA

Rozgrzywka w **Entropię** trwa zmienną liczbę rund. Każda runda składa się z jednej tury każdego gracza, rozpoczynając od gracza ze znacznikiem Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



Koniec gry zostaje wywołany w momencie, gdy zostaje ukończony drugi Cel (zob. Misje na str. 12). Gdy to następuje, gracze dokończają aktualną rundę, a następnie rozgrywają jeszcze jedną, pełną rundę, po której przechodzą do Punktacji Końcowej.

PRZEBIEG TURY

Każda tura składa się z 3 następujących kroków:

RUCH >>> AKCJA >>> MISJA

Po kroku 3 twoja tura się kończy, a swoją turę rozpoczyna kolejny gracz w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

RUCH



W każdej turze **musisz** Poruszyć twojego Naukowca na planszy Głównej o odległość od 1 do 3 pól, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Musisz zakończyć Ruch (zatrzymać się) na wewnętrznym polu Akcji na planszy Głównej albo na zewnętrznym polu Akcji na kafelku Akcji.



Na potrzeby sprawdzania obecności Naukowca innego gracza na danym polu, każde zewnętrzne pole Akcji z symbolem ⚡ jest traktowane jako połączone z sąsiednim polem wewnętrznego pierścienia.

KONIEC RUCHU NA WEWNĘTRZNYM PIERŚCIENIU AKCJI



Aby zakończyć Ruch na polu Akcji wewnętrznego pierścienia, **musisz** umieścić tam swój pasujący znacznik Tworzenia (☀️, 🌍, 🌱) albo Uniwersalny znacznik Tworzenia (⚡) (po lewej stronie tego pola Akcji). Nie możesz użyć znacznika Tworzenia, który leży poziomo lub już znajduje się na planszy Głównej.

Nie możesz zakończyć Ruchu na polu Akcji wewnętrznego pierścienia, jeśli nie możesz umieścić wymaganego znacznika Tworzenia.

Pole Akcji zewnętrznego pierścienia

Premia Ruchu



Pole Akcji wewnętrznego pierścienia

PRZEKROCZENIE ZNACZNIKA TWORZENIA

Podczas Ruchu, jeśli twój Naukowiec przekroczy co najmniej jeden z twoich znaczników Tworzenia, **musisz** zwrócić do siebie każdy taki przekroczony znacznik. Dotyczy to także zwrócenia twojego znacznika Tworzenia znajdującego się na polu Akcji, na którym skończyłeś Ruch.



Umieść je poziomo (leżące) na odpowiednich polach twojej Konsoli. Za każdy zwrócony w ten sposób znacznik Tworzenia, możesz natychmiast Aktywować jedną z twoich Gwiazd ☀️ (zob. str. 9) albo zyskać 1 Entropię 🔴. Znacznik Tworzenia zwrócony z efektu 📱 nie pozwala na Aktywację Gwiazdy ani nie zapewnia Entropii.

Na koniec twojej tury wszystkie leżące znaczniki Tworzenia, które zwróciłeś, stają się ponownie dostępne.



Jeśli przekroczyłeś swój **Uniwersalny znacznik Tworzenia** z symbolem 🔒 zwróconym ku górze, zamiast go zwracać, odwróć go na stronę z symbolem ⚡ ku górze. Od teraz traktowany jest on jak dowolny inny znacznik Tworzenia **poza** aktywowaniem kart Wzmocnienia (zob. Ulepszenie Konsoli na str. 10).

PREMIA RUCHU

Po zakończeniu Ruchu na polu Akcji, gracz najpierw rozpatruje premię Ruchu.

Jeśli zakończysz Ruch na polu Akcji zajęтым przez co najmniej jednego Naukowca (czy to na tym samym polu, czy na połączonym symbolem ⚡), przy rozpatrywaniu premii Ruchu dodaj 1 do przebytej odległości.

Jeśli poruszyłeś się o **3 pola** i zakończyłeś Ruch na polu z Naukowcem innego gracza, **musisz** dodatkowo wydać 1 Entropię 🔴.

Premie Ruchu zapewniają Zasoby lub inne pozytywne efekty, wskazane w sekcjach powiązanych z danymi Akcjami.

Złota zasada: wszystkie nagrody w grze są opcjonalne i zawsze możesz zrezygnować z dowolnej części nagrody, nie otrzymując żadnej rekompensaty.

EWOLUCJA GWIAZDY



Kierujesz ogromne ilości energii do jądrowego serca gwiazdy. Niezależnie od tego, czy rozpalasz nowe ciała niebieskie, czy kierujesz istniejącą gwiazdę ku kolejnemu etapowi, to ty określasz warunki, w których będą rozwijać się twoje planety.

Rozpatrz **jedno** z poniższych:

- Wybierz Gwiazdę w dowolnym Układzie Planetarnym w twoim obszarze gry i wymień ją na Gwiazdę z wyższego poziomu, zgodnie ze ścieżkami wskazanymi na planszy Głównej. Musisz zapłacić koszt w Energii wskazany na planszy Głównej. Aby wymienić Gwiazdę, odłóż wybraną Gwiazdę z Układu Planetarnego w twoim obszarze gry z powrotem na odpowiedni stos na planszy Głównej i zastąp ją kolejną Gwiazdą, połączoną ścieżką wskazaną na planszy Głównej.

Uwaga: jeśli Ewoluujesz Gwiazdę **Początkową**, odłóż ją do pudełka, zamiast odkładać na planszę Główną.

- Wydadź 1 Energię , aby dodać kafelek Gwiazdy poziomu I na Układ Planetarny bez Gwiazdy w twoim obszarze gry albo na nowy Układ Planetarny (weź nowy kafelek Układu Planetarnego z puli ogólnej i umieść go w twoim obszarze gry).

Ważne: efekty Gwiazdy nie są wywoływane podczas jej Ewolucji. Aby aktywować efekt Gwiazdy, musisz albo zwrócić znacznik Tworzenia podczas przesuwania swojego Naukowca, albo rozpatrzyć Akcję Aktywacji Gwiazd (zob. str. 9).

Przykład: niebieski gracz rozpatruje akcję Ewolucji Gwiazdy. Płaci 2 , aby wymienić posiadany kafelek Gwiazdy IB na IIB, zwracając kafelek Gwiazdy IB na planszę Główną.



Alternatywnie niebieski gracz mógłby zapłacić 1 , aby wziąć kafelek Gwiazdy IA albo IB i dołączyć go do nowego kafelka Układu Planetarnego.



Przykład: pomarańczowy gracz wykonuje Ruch o 2 pola (A). Przekracza znacznik (B), co oznacza, że zwraca go na swoją Konsolę (C). Decyduje się na Aktywację Gwiazdy IA i płaci 1 , aby zyskać 1 (D).



Zakończył Ruch na polu Akcji Formowania Planety (E). Musi więc umieścić odpowiedni znacznik Tworzenia (F). Ponieważ wykonał Ruch o 2 pola i jest tam obecny Naukowiec innego gracza, odległość liczy się jako 3 i nie otrzymuje żadnej premii Ruchu (G).



AKCJE

Rozpatrz Akcję wskazaną na polu Akcji na którym zakończyłeś Ruch.

Uwaga: możesz zakończyć Ruch na Akcji, której nie możesz lub nie chcesz rozpatrywać, zyskując po prostu premię Ruchu (z wyjątkiem Akcji Tworzenia Życia). Jeśli jednak jest to Akcja w wewnętrznym pierścieniu, nadal musisz umieścić odpowiedni znacznik Tworzenia lub Uniwersalny znacznik Tworzenia.

Wiele efektów w grze wymaga, abyś oddziaływał na wskazany komponent, który jest reprezentowany przez . Jeśli efekt nie posiada , może oddziaływać na dowolny komponent w twoim obszarze gry.



, aby zyskać 1 Energię albo 1 Materię .

W tym kroku możesz również wykonać darmową Akcję **wymiany Entropii** (dowolną liczbę razy): wydadź 2 Entropie

FORMOWANIE PLANETY



Z dryfujących kosmicznych skał i gazu kształtujesz surową masę w stabilną sferę. Tworzysz nowy świat, umieszczasz go na orbicie i oczekujesz na jego przeznaczenie.



Wybierz kafelek Planety z oferty na planszy Głównej i wydaj wskazaną na nim liczbę Materii ■ (A), aby go zyskać. Następnie aktywuj efekt tego kafełka Planety (B), odwróć ten kafelek i umieść w:

- pustym polu Planety w dowolnym Układzie Planetarnym w twoim obszarze gry, **albo**
- nowym Układzie Planetarnym (weź nowy kafelek Układu Planetarnego z puli ogólnej i umieść go w twoim obszarze gry).

Jeśli któryś ze stosów kafełków się wyczerpie, należy uzupełnić go kafełkami z odpowiadającego stosu.

Ważne: rewers kafełka Planety przedstawia taki sam efekt, jak awers. Później można rozpatrzyć ten efekt jeszcze do 2 razy, wykonując Akcję Pochwycenia Asteroidy.

Przykład: niebieski gracz rozpatruje Akcję Formowania Planety i wybiera Niebieską Planetę z oferty na planszy Głównej. Płaci 4 ■ (A), a następnie aktywuje efekt tej Planety: zyska 1 kartę Życia. Wybiera kartę ■ z oferty na planszy Głównej (B).



Następnie odwraca ten kafelek Planety i umieszcza go w jednym ze swoich Układów Planetarnych.



STWORZENIE ŻYCIA



Iskra rozpala łańcuch ewolucji. Od najprostszych struktur komórkowych, po najbardziej złożone organizmy, tkasz delikatną nić istnienia.

Zagraj kartę Życia z twojej ręki do kafełka Planety w twoim obszarze gry. Aby zagrać kartę Życia, wybrany kafelek Planety (wraz z ewentualnymi Asteroidami na nim) oraz kafelek Gwiazdy w jego Układzie Planetarnym, muszą łącznie spełniać wszystkie wymagania Warun-

ków Życia (oznaczone symbolem 📍). Niektóre karty mogą wymagać obecności konkretnych znaczników Form Życia na wybranym kafełku Planety i mogą wymagać od ciebie ich wydania i usunięcia z Planety.

OPIS KARTY ŻYCIA

Wymagane Warunki Życia

Wymagane Formy Życia (czerwona wartość oznacza konieczność odrzucenia)

Formy Życia, które zyskujesz

Efekt

Numer karty



W grze występują 4 symbole Warunków Życia:



CIEPŁO

Źródło energii, które napędza metabolizm i reakcje chemiczne.



WĘGIEL

Podstawa dla złożonych cząsteczek i niezbędny materiał budulcowy dla struktur i funkcji życia.



WODA

Uniwersalny rozpuszczalnik, umożliwiający cząsteczkom poruszanie się, wchodzenie w interakcje i łączenie w coraz bardziej złożone formy.



PROMIENIOWANIE

Kształtuje ekstremalne środowiska, zmuszając materię do adaptacji i ewolucji. Może działać jako katalizator zmian i wymuszać różnorodność.

Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę Życia, możesz odrzucić **jedną** inną kartę Życia z twojej ręki, aby zmniejszyć wymagania zagrywanej karty. Wybierz jeden z symboli z odrzuconej karty, aby wliczyć go do spełnienia jednego z wymagań zagrywanej karty. Odrzucona karta Życia jest zwracana na spód odpowiedniej talii, znajdującej się najbardziej z lewej.

Następnie, w dowolnej kolejności:

- Dodaj wskazane znaczniki Form Życia do wybranego kafełka Planety (umieść je obok niego, zgodnie z symbolem 📍).
- Rozpatrz efekt wskazany na dole zagrywanej karty Życia. (Karty Zwierząt często mają 2 nagrody – obie są mnożone przez spełnione warunki).

Na koniec odwróć kartę Życia i umieść ją obok wybranego kafełka Planety.

Ważne: każda Planeta ma limit 3 kart Życia, więc nie możesz zagrać karty Życia do Planety, obok której znajdują się już 3 karty.

Każda Planeta może mieć **maksymalnie po 5 Form Życia** każdego typu.



Premia Ruchu przy Akcji Stworzenia Życia zwiększa liczbę Form Życia zyskiwanych z zagrywanej karty.

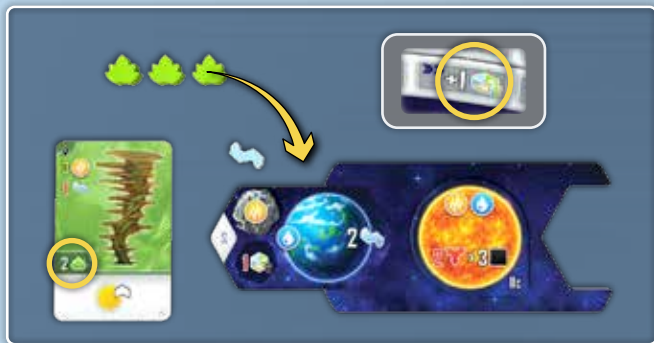
Przykład: pomarańczowy gracz Porusza się o 2 pola, umieszcza swój znacznik Tworzenia i rozpatruje akcję Stworzenia Życia.



Wybiera zagranie karty Roślin do Niebieskiej Planety w swoim Układzie Planetarym, składającym się z tej Planety z 1 Asteroidą i Gwiazdą IIC. Ta karta wymaga 3 oraz odrzucenia przez gracza 1 Bakterii . Mając 2 (na Asteroidzie i Gwieździe), więc odrzuca kolejną kartę Życia z , aby spełnić wymaganie. Odrzuca również 1 Bakterię z tej Planety.



Następnie pomarańczowy gracz zyskuje 2 Rośliny z zagrywanej karty oraz dodatkową 1 Roślinę z premii Ruchu.



Na koniec rozpatruje efekt z dolnej części karty Życia (Akcja Ewolucji Gwiazdy) , odwraca tę kartę i umieszcza ją obok Planety.



AKTYWACJA GWIAZD



Wykorzystaj chaos wszechświata, aby wywołać zjawiska gwiazdne. Wydając Entropię, rozkazujeś swoim gwiazdom, aby uwolniły swój potencjał i kształtowały otaczający je kosmos.

Wybierz dowolną liczbę kafelków Gwiazdy w twoim obszarze gry i rozpatrz ich efekty pojedynczo, jeden po drugim, wydając wskazaną Entropię . Każda Gwiazda może zostać aktywowana tylko raz podczas tej Akcji. Pozycja twojego znacznika na torze Generatora zapewnia zapewnienie niższej Entropii na określoną liczbę aktywowanych kafelków Gwiazd. Niższa obowiązuje tylko wtedy, gdy rozpatrujesz Akcję z pola Akcji Aktywacji Gwiazd (zob. str. 11).

Przykład: turkusowy gracz rozpatruje akcję Aktywacji Gwiazd. Aktywuje wszystkie 3 Gwiazdy w swoim Układzie Planetarym. Jego pozycja na torze Generatora zapewnia mu zniżkę -1 na maksymalnie 3 Gwiazdach, które Aktywuje.

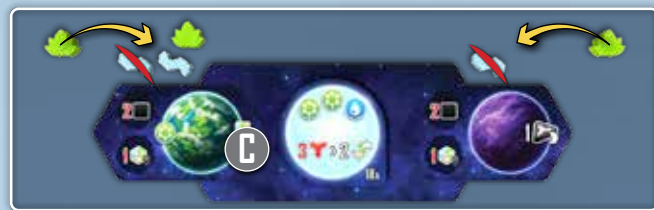


Najpierw wydaje 1 , zamiast 2 , aby zyskać 3 (A).

Następnie wydaje 1 , zamiast 2 , aby zyskać 3 (B).



Na koniec wydaje 2 , zamiast 3 , aby dwukrotnie Ulepszyć Formy Życia, zamieniając 2 Bakterie na 2 Rośliny (C).



PRZYPISANIE BIOMU



Dopracuj parametry środowiskowe swoich światów. Poprzez tworzenie określonych Biomów, zapewniasz nisze ekologiczne, niezbędne do rozwoju i przystosowania się twoich organizmów.

Weź 1 kafelki Biomu z oferty na planszy Głównej i umieść go obok Planety w twoim obszarze gry. Pozostanie tam do końca rozgrywki. Każda Planeta może mieć tylko 1 kafelki Biomu. Jeśli któryś ze stosów kafelków się wyczerpie, należy uzupełnić go kafelkami z odpowiadającego stosu.

OPIS KAFELKA BIOMU

Typy Biomów:



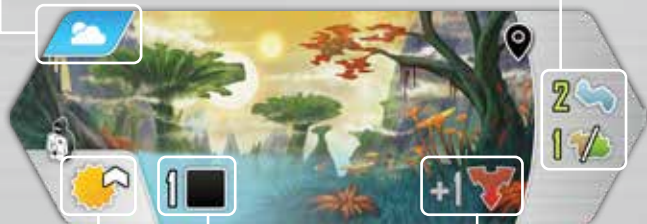
Przyjazny



Nieprzyjazny

Wymagania Form Życia:


Znaczniki Form Życia wymagane na tej Planecie, aby odwrócić ten kafelek Biomu na stronę zrealizowaną.



Wywołanie:


Pole Akcji, na którym musisz zakończyć Ruch, aby zyskać nagrodę.

Nagroda:

Zyskujesz ją na koniec Ruchu. Nieprzyjazne Biomy wymagają wydania 1 , aby zyskać nagrodę.

Ulepszona nagroda:

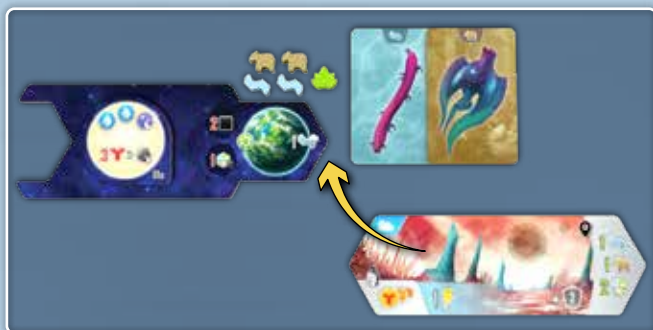
Jak nagroda jest ulepszona po drugiej stronie.

Biomy zapewniają stałe zdolności, które są wywoływane przez określone pola Akcji. Możesz ulepszyć tę zdolność, spełniając wymagania danego Biomu. Gdy zbierzesz na Planecie (oznaczone symbolem ) Formy Życia wskazane przez przypisany Biom, w ramach darmowej Akcji możesz odwrócić ten Biom na stronę zrealizowaną.

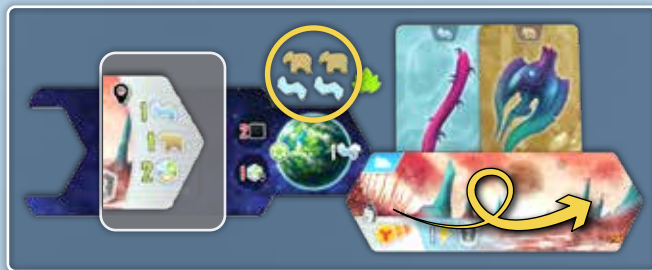


Ten efekt pozwala na zrealizowanie Biomu (odwrócenie kafelka), bez konieczności spełnienia jego wymagań.

Przykład: pomarańczowy gracz rozpatruje Akcję Przypisania Biomu. Ma tylko jedną Planetę bez Biomu, którą może wybrać do umieszczenia nowego kafelka Biomu.




Co więcej, Formy Życia na tej Planecie spełniają wymagania dotyczące Form Życia, więc pomarańczowy gracz decyduje się natychmiast odwrócić Biom na stronę zrealizowaną.



ULEPSZENIE KONSOLI



Naukowiec jest tak potężny, jak jego narzędzia. Przekierowując energię na przestrojenie swojej konsoli, uzyskujesz dostęp do funkcji wyższej klasy, które naginają prawa symulacji na twoją korzyść.

Wydadź 3 Energie , aby ulepszyć 1 z 3 kart Wzmocnienia, przypisanych do znaczników Tworzenia. **Uniwersalny znacznik Tworzenia nie ma przypisanej karty, która mogłaby być ulepszona, a pozostałe karty Wzmocnienia nie mają na niego wpływu.** Wybierz kartę przypisaną do znacznika i odwróć albo obróć ją tak, aby wskazywała efekt kolejnego poziomu.

Następnie, jeśli to możliwe, weź odpowiadający znacznik Tworzenia z planszy Głównej (to **nie** Aktywuje Gwiazd ani nie zapewnia Entropii). Wszystkie efekty kart Wzmocnienia są szczegółowo opisane na kartach Pomocy Gracza.


Karty Wzmocnienia mają 3 poziomy:

Poziom 0: Brak efektu.

Poziom 1: Efekt jest wywołwany w momencie, gdy **odpowiadający** znacznik Tworzenia zostaje użyty do rozpatrzenia Akcji.

Poziom 2: Silniejszy efekt.

Uwaga: przypomnienie efektów dla wszystkich kolejnych poziomów znajduje się w dolnej części każdej karty Wzmocnienia.

Przykład: niebieski gracz rozpatruje Akcję Ulepszenia Konsoli. Wydaje 3 , aby ulepszyć swoją kartę Wzmocnienia Tworzenia Planety (A). To pierwszy raz, gdy ulepsza tę kartę, więc odwraca ją z poziomu 0 na 1, odblokowując nowy efekt. Jest on wywołwany za każdym razem, gdy używany jest znacznik Tworzenia Planety (B).



Na koniec, ponieważ jego znacznik Tworzenia Planety znajduje się na planszy Głównej, zabiera go stamtąd i kładzie poziomo na odpowiednim polu swojej Konsoli.



DOBRANIE KART ŻYCIA

2 Przeszukaj archiwa potencjału genetycznego w poszukiwaniu nowych możliwości. Wybierz egzemplarze najlepiej nadające się do zasiedlenia twoich planet.

Weź 2 karty Życia z oferty na planszy Głównej. Jeśli jedna z tych talii się wyczerpie, natychmiast uzupełnij ją z odpowiadającej talii.

Uwaga: nie ma limitu kart w ręce.

POCHWYCENIE ASTEROIDY



Kieruj wędrującym kosmicznym odłamkiem na kolizyjny kurs z twoją planetą. Chociaż uderzenie wiąże się z kosztem, kataklizm tworzy nowe pierwiastki i wywołuje natychmiastową zmianę.

Wybierz dostępny żeton Asteroidy, umieść go na pustym polu Asteroidy na kafelku Planety w twoim obszarze gry i zapłać wskazany na nim koszt, którym może być:

- 1 znacznik Formy Życia z tej Planety **albo**
- 2 Materie

Jeśli wybrałeś Asteroidę, musisz dodatkowo wydać 1 Materię. Następnie aktywuj efekt Planety, na której właśnie umieściłeś Asteroidę.

Przykład: turkusowy gracz rozpatruje Akcję Pochwycenia Asteroidy. Wydaje 1, aby wziąć Asteroidę.



Umieszcza ją na jednej ze swoich Planet, a ponieważ ma na tej Planecie 3 Bakterie, może zdecydować się na wydanie Formy Życia (A). Decyduje się jednak wydać kolejne 2, aby umieścić ją na górnym polu Asteroidy (B). Na koniec aktywuje efekt Planety i rozpatruje Akcję Formowania Planety (C).

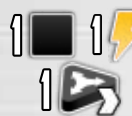


Ważne: na każdej Planecie mogą być umieszczone maksymalnie 2 Asteroidy.



Ten efekt pozwala na Pochwycenie Asteroidy bez ponoszenia **jakiegokolwiek** kosztu.

ZUPA PIERWOTNA



Skorzystaj z surowej, wirującej mieszaniny materii i energii, poprzedzającej wszelkie stworzenie. Zasil swój generator i zgromadź podstawowe zasoby potrzebne do rozpoczęcia nowego cyklu.

Awansuj swój znacznik Generatorsa na torze Generatorsa o 1 pole, zyskaj 1 Materię i 1 Energię.

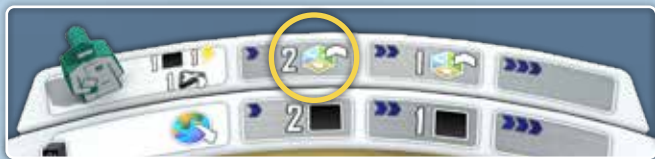
Uwaga: tor Generatorsa zapewnia zniżkę **tylko** przy rozpatrywaniu Akcji Aktywacji Gwiazd z pola Akcji. Określa on również, dla ilu Gwiazd możesz skorzystać ze zniżki. Ostatnie trzy pola na torze przyznają natychmiastową premię PZ po ich osiągnięciu. Za każdym razem, gdy znajdujesz się na ostatnim polu tego toru i masz przesunąć się dalej, zamiast tego zdobywasz 3 PZ.






Premia Ruchu na Akcji Zupy Pierwotnej pozwala na rozwinięcie znaczników Form Życia. Każde rozwinięcie pozwala ci rozpatrzyć jedną z poniższych czynności:



- Zyskaj 1 Bakterię (na dowolnej twojej Planecie, która ma mniej niż 5).
- Wymień 1 Bakterię na 1 Roślinę (na dowolnej twojej Planecie, która ma mniej niż 5).
- Wymień 1 Roślinę na 1 Zwierzę (na dowolnej twojej Planecie, która ma mniej niż 5).

Przykład: turkusowy gracz Porusza się o 1 pole i rozpatruje Akcję Zupy Pierwotnej. Premia Ruchu pozwala mu ulepszyć dowolne 2 Formy Życia w jego obszarze gry.



W ramach pierwszego ulepszenia wymienia 1 Roślinę  na 1 Zwierzę  na jednej ze swoich Planet. W ramach drugiego ulepszenia zyskuje 1 Bakterię  na innej Planecie.



Następnie turkusowy gracz awansuje o 1 pole swój znacznik Generadora na torze Generadora. Zdobywa 3 PZ oraz zyskuje 1 Materię  i 1 Energię .



MISJE

Porównaj aktualny stan twojej symulacji z protokołami egzaminacyjnymi. Pomyślne wykonanie tych poleceń jest jedynym sposobem, aby wykazać swoją biegłość w panowaniu nad siłami wszechświata.

Podczas tego kroku gracze sprawdzają czy zrealizowali któreś z Misji i/albo Celów w następujący sposób:

ZREALIZOWANIE MISJI



Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 2 kartami Misji na swojej ręce. Jeśli spełniasz wymaganie podane na górze twojej karty Misji, **możesz** ją zrealizować, zagrywając tę kartę i zyskując jej nagrodę. Realizując Misję **musisz odrzucić obie** karty Misji z twojej ręki.

Wszystkie Misje zostały opisane w Załączniku na str. 14.

CELE



Sprawdź czy spełniłeś dowolny z warunków Głównego Celu. Jeśli tak, za każdy spełniony warunek **musisz** przesunąć twój znacznik o 1 pole do przodu na torze odpowiedniego Celu.



Ostatnie pole (najbardziej z prawej) może być zajęte tylko przez znacznik Celu 1 gracza. Osiągnięcie ostatniego pola realizuje dany Cel i przybliża koniec gry.

Wszystkie Cele zostały opisane w Załączniku na str. 14.

CELE FORM ŻYCIA



Sprawdź czy spełniasz warunek dla małego i/albo dużego Celu Formy Życia. Jeśli tak, zyskujesz wierzchni kafelek tego Celu. Możesz zyskać tylko 1 mały Cel Formy Życia każdego typu. Zyskanie dużego kafelka Celu Formy Życia przybliża koniec gry.

PRZYGOTOWANIE ZNACZNIKÓW TWORZENIA

Postaw wszystkie twoje leżące znaczniki Tworzenia.

KONIEC GRY



Gdy dowolne 2 Cele zostają zrealizowane, wywołany jest koniec gry. Może to być dowolna kombinacja z następujących:

- Osiągnięcie przez znacznik Celu gracza ostatniego pola na torze Celu Głównego, **i/albo**
- Zyskanie dużego kafelka Celu Formy Życia.



Gdy te warunki zostają spełnione, gracze kończą aktualną rundę, następnie rozgrywają 1 dodatkową pełną rundę, po której przechodzą do Punktacji Końcowej.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Twoja symulacja się kończy. Echa światów, które ukształtowałeś, trafiają do archiwum. Tylko kandydat, którego twory wykażą się największą harmonią i siłą, otrzyma swoje miejsce w kaście.

Każdy gracz sumuje:

- PZ ze swoich znaczników PZ.
- PZ ze swoich zyskanych kafelków Celów Form Życia.
- PZ z Celów Głównych w oparciu o swój postęp i spełnione warunki.
- 1 PZ za każde swoje 4 pozostałe karty Życia, Entropie, Materie i Energie (w dowolnej kombinacji).

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa zostaje zwycięzcą! W przypadku remisu pod względem największej liczby punktów, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład Punktacji Końcowej:

turkusowy gracz sumuje swoje Punkty Zwycięstwa:

- 43 PZ zdobyte w trakcie rozgrywki (znaczniki PZ).
- 20 PZ z dużych kafelków Celów Form Życia (18+ Bakterii).
- 24 PZ z małych kafelków Celów Form Życia (11+ Bakterii, 8+ Roślin).
- 45 PZ z Celów Głównych:
 - 3 PZ za każdą Planetę w tym samym kolorze.
 - 7 PZ za każdy Biom z co najmniej 1 kartą Życia (łącznie 21 PZ).
 - 7 PZ za każdą inną Gwiazdę (łącznie 21 PZ)
- 2 PZ za pozostałe Zasoby (3 karty Życia, 2 Materie, 2 Entropie i 4 Energie).

Końcowy wynik turkusowego gracza to 134 PZ.



ZAŁĄCZNIK

KARTY MISJI

Wszystkie warunki dotyczą wyłącznie twojego obszaru gry.



M1

Wymaganie: Posiadaj 3 Planety różnego typu.

Nagroda: Zyskaj 2 Materie za każdy Biom w twoim obszarze gry.



M5

Wymaganie: Awansuj swój znacznik Generadora co najmniej 3 razy.

Nagroda: Zyskaj 2 Energie za każdą zagrąną przez siebie kartę Życia Zwierząt i/albo Roślin.



M9

Wymaganie: Posiadaj 3 symbole Ciepła (Warunki Życia) w 1 Układzie Planetarnym.

Nagroda: Zyskaj 2 Materie za każdą zagrąną przez siebie kartę Życia Bakterii i/albo Zwierząt.



M2

Wymaganie: Posiadaj 3 Asteroidy różnego typu.

Nagroda: Zyskaj 2 Entropie za każdą zagrąną przez siebie kartę Życia Bakterii i/albo Roślin.



M6

Wymaganie: Posiadaj Gwiazdę IIIA.

Nagroda: Zyskaj 2 Entropie za każdą Planetę w twoim obszarze gry.



M10

Wymaganie: Posiadaj 3 symbole Węgla (Warunki Życia) w 1 Układzie Planetarnym.

Nagroda: Zyskaj 2 Energie za każdy poziom ulepszenia twoich kart Wzmocnienia.



M3

Wymaganie: Posiadaj 1 kartę Wzmocnienia ulepszoną do poziomu 2.

Nagroda: Zyskaj 1 Roślinę za każdą Gwiazdę w twoim obszarze gry.



M7

Wymaganie: Posiadaj Gwiazdę IIIB.

Nagroda: Zyskaj 1 Bakterię za każdy Warunek Życia wybranego typu w twoim obszarze gry.



M11

Wymaganie: Posiadaj 3 symbole Wody (Warunki Życia) w 1 Układzie Planetarnym.

Nagroda: Zyskaj 1 kartę Życia za każdy awans twojego znacznika na torze Generadora.



M4

Wymaganie: Posiadaj każdą kartę Wzmocnienia ulepszoną co najmniej raz.

Nagroda: Zyskaj 1 Roślinę za każdą Planetę w twoim obszarze gry.



M8

Wymaganie: Posiadaj Gwiazdę IIIC.

Nagroda: Zyskaj 1 kartę Życia za każdą Planetę w twoim obszarze gry z co najmniej 1 Formą Życia.



M12

Wymaganie: Posiadaj 3 symbole Promieniowania (Warunki Życia) w 1 Układzie Planetarnym.

Nagroda: Zyskaj 1 Bakterię za każdą Asteroidę w twoim obszarze gry.

CELE GŁÓWNE



Awansuj, jeśli: Ewoluowałaś jedną z twoich Gwiazd na poziom 3 lub 4.



Awansuj, jeśli: Umieściłaś pierwszą Asteroidę w danym Układzie Planetarnym.



Awansuj, jeśli: Spełniłaś wymagania Biomu (odwróciłaś kafelek Biomu na stronę zrealizowaną).



Punktacja Końcowa: Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę Planet jednego typu w twoim obszarze gry (każdy gracz wybiera swój typ).



Punktacja Końcowa: Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę twoich Planet z Biomem i co najmniej jedną kartę Życia.



Punktacja Końcowa: Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę różnych Gwiazd w twoim obszarze gry.



Alternatywna Punktacja Końcowa: Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę twoich Asteroid na polach z kosztem Formy Życia.



Alternatywna Punktacja Końcowa: Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez liczbę twoich Planet z co najmniej 1 Formą Życia każdego typu.



Alternatywna Punktacja Końcowa: Zdobądź wskazaną liczbę PZ pomnożoną przez sumę poziomów twoich kart Wzmocnienia.

KARTY ZWIERZĄT

Wszystkie nagrody są mnożone w oparciu o warunek (np. zarówno Entropia, jak i PZ). Wszystkie warunki dotyczą wyłącznie twojego obszaru gry.



L45
Zyskaj 1 Entropię i zdobądź 2 PZ za każdą Planetę jednego typu (ty wybierasz typ).



L46
Zyskaj 1 Roślinę i zdobądź 3 PZ za każdy Biom na zrealizowanej stronie.



L47
Zyskaj 1 Energię i zdobądź 2 PZ za każdą Planetę różnego typu.



L48
Zyskaj 1 Bakterię i zdobądź 2 PZ za każdą Planetę Węglową.



L49
Zdobądź 2 PZ za każdą Gwiazdę różnego poziomu.



L50
Zyskaj 1 Entropię i zdobądź 3 PZ za każdą Planetę z co najmniej 1 Zwierzęciem.



L51
Zyskaj 1 Energię i zdobądź 2 PZ za każdą zagrąną kartę Życia jednego typu (ty wybierasz typ spośród: Bakterie/Rośliny/Zwierzęta).



L52
Zyskaj 1 Materię i zdobądź 2 PZ za każdą Planetę Ciepłą.



L53
Zyskaj 1 Bakterię i zdobądź 2 PZ za każdy Biom.



L54
Zyskaj 1 Roślinę i zdobądź 2 PZ za każdy poziom ulepszenia kart Wzmocnienia.



L55
Zdobądź 3 PZ za każdą Planetę z Promieniowaniem.



L56
Zyskaj 1 Bakterię i zdobądź 2 PZ za każdą Asteroidę jednego typu (ty wybierasz typ).



L57
Zdobądź 2 PZ za każdą Wodną Planetę.



L58
Zyskaj 1 Materię i zdobądź 2 PZ za każdy twój awans na torze Generatora.



L59
Zyskaj 1 Entropię i zdobądź 2 PZ za każdą Planetę z co najmniej 1 Bakterią.



L60
Zdobądź PZ równe sumie poziomów wszystkich twoich Gwiazd.



L61
Zyskaj 1 Entropię i zdobądź 2 PZ za każdą zagrąną kartę Życia.



L62
Zyskaj 1 Materię i zdobądź 2 PZ za każdą Asteroidę.



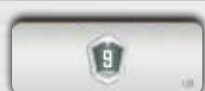
L63
Zdobądź 1 PZ za każdą Planetę.



L64
Zdobądź 3 PZ za każdą Planetę z co najmniej 1 Rośliną.



L65
Zyskaj 1 Energię i zdobądź 3 PZ za każdą różną Asteroidę.



L66
Zdobądź 9 PZ.

GWIAZDY POZIOMU IV



IVA

Zapłać 4 Entropie, aby zyskać 1 PZ za każdą kartę Życia, którą zagrałeś.



IVB

Zapłać 4 Entropie, aby zdobyć 3 PZ za każdą Gwiazdę w twoim obszarze gry.



IVC

Zapłać 4 Entropie, aby zdobyć 2 PZ za każdą Planetę w twoim obszarze gry.

INDEKS SYMBOLI

	Zyskaj 1		Posiadaj 1		Wydadaj 1 („0” oznacza brak kosztu)
	Zniżka 1		PZ na Koniec Gry		Natychmiastowe PZ
	Gwiazda		Planeta		Karta Życia
	Akcja Ewolucji Gwiazdy		Akcja Formowania Planety		Akcja Stworzenia Życia
	Asteroida		Kafelek Biomu		Zagrana karta Życia
	Akcja Pochwycenia Asteroidy		Przypisanie Biomu		Karta Wzmocnienia
	Rozpatrz Akcję Pochwycenia Asteroidy bez płaćenia kosztu		Biom na zrealizowanej stronie (odwrócony) Rozpatrz zrealizowanie Biomu jako darmową Akcję, bez spełniania wymagań		Akcja Ulepszenia Konsoli
	Planeta Ciepła		Entropia (Zasób)		Bakteria (Forma Życia)
	Planeta Węglowa		Energia (Zasób)		Roślina (Forma Życia)
	Planeta Wodna		Materia (Zasób)		Zwierzę (Forma Życia)
	Planeta z Promieniowaniem		Aktywacja jednej Gwiazdy		Dowolna Forma Życia
	Ciepło (Warunek Życia)		Akcja Aktywacji Gwiazd. Każda Gwiazda może być aktywowana tylko raz na Akcję.		Ulepszenie dowolnej Formy Życia (Zyskaj / / / → / / / → / / /)
	Węgiel (Warunek Życia)		Odzyskaj znacznik Tworzenia bez rozpatrywania		Ulepszenie wskazanej Formy Życia (np. z Bakterii do Rośliny).
	Woda (Warunek Życia)		Poziom Gwiazdy		Awans na torze Generatora
	Promieniowanie (Warunek Życia)		Ten sam typ (wybór gracza)/ pasujący typ (np. kart Życia)		Odniesienie do komponentu z którym wchodzisz w interakcję
	Dowolny Warunek Życia		Różne typy (np. Planet)		