



GALACTIC CRUISE

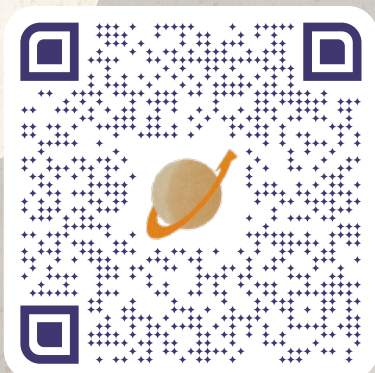
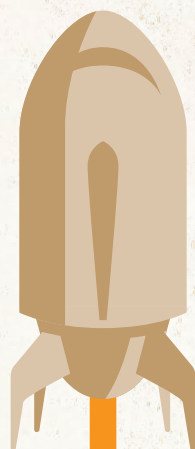
OFICJALNA DOKUMENTACJA
WDRAŻANIA PRACOWNIKÓW
v 1.2.5



SZKOLENIE PRACOWNIKÓW

SPIS TREŚCI

Witamy w Firmie Galactic Cruise	3
Jak korzystać z tego Podręcznika	3
Komponenty	4
Wycieczka po Kampusie.....	6
Przygotowanie Rozgrywki Wprowadzającej.....	8
Przygotowanie Standardowej Rozgrywki.....	10
Opis planszy Gracza i Przygotowanie Gracza	12
Układ Tury	14
Podróż Statków.....	16
Przydzielanie Pracowników i Akcje	18
Start Statku.....	28
Zwołanie Spotkania	30
Zrealizowanie Celu Firmy.....	30
Tor Postępu i Koniec gry.....	31
Ostateczna Punkcja – RWZ C.....	32
Wyjaśnienia i wyjątkowe przypadki.....	33
Zasady dla 2 graczy	34
Zasady Rozgrywki Trybu Solo	36
Rozszerzenie: Modernizacje	44
Rozszerzenie: Kwatery.....	46
Indeks.....	48



*Zeskanuj ten kod,
aby uzyskać dostęp
do internetowych
zasobów Galactic
Cruise.*

WITAMY W FIRMIE GALACTIC CRUISE!



Serdecznie witamy w Galactic Cruise! Oferujemy naszym Pasażerom coś wyjątkowego: komfort luksusowego rejsu, połączony z innowacją podróży kosmicznych.

Jesteśmy pierwszą firmą oferującą dłuższe wakacje w kosmosie i cieszymy się, że dołączasz do naszego zespołu jako kierownik. Jak zapewne już wiesz, nasz założyciel i Dyktor Generalny, Travis E. Preston, planuje za trzy lata zrezygnować ze stanowiska, a Rada Nadzorcza już poszukuje jego następcy.

Jako kierownik będziesz zdobywać Punkty

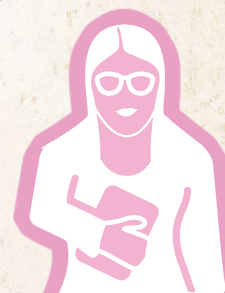


Zwycięstwa (PZ) za budowę Statków, zaspakajanie potrzeb Pasażerów i dalszy rozwój naszej firmy. Pamiętaj, że koniecznym jest również wywarcie wrażenia na Radzie Nadzorczej, jeśli chcesz zdobyć pożądane stanowisko Dyrektora Generalnego.

Każdego roku Rada Nadzorcza będzie organizować Roczne Walne Zgromadzenie (RWZ), aby ocenić postępy kierowników, a po

trzech latach osoba, która uzyska najwięcej Punktów Zwycięstwa, wygra grę i zostanie Nowym Dyrektorem Generalnym w Galactic Cruise.

JAK KORZYSTAĆ Z NINIEJSZEJ INSTRUKCJI



Witam wszystkich! Nazywam się Zoë i zajmuję się wdrażaniem nowych pracowników w firmie Galactic Cruise. Mam nadzieję, że spodobał ci się Pakiet Powitalny zawierający list od pana Prestona, wskazówki dotyczące organizacji stanowiska pracy i identyfikator pracownika.

Aby mieć pewność, że doświadczysz czegoś wartościowego, chcę dać ci kilka wskazówek, jak korzystać z Podręcznika Szkoleniowego.

Ogólnie rzecz ujmując, szczegółowe zasady gry znajdziesz po lewej stronie każdej... strony, a przykłady po prawej.

Ponadto, w Podręczniku znajdziesz różne kolorowe ramki, dlatego stworzyłam przydatną sekcję „Co to oznacza?”, która pomoże ci wszystko ogarnąć.

-Zoë



P.S. Jeśli zobaczysz takie symbole, to wiedz, że odsyłają one do strony w tym Podręczniku, na której możesz znaleźć więcej informacji na omawiany temat.

CO TO OZNACZA?



Za każdym razem, gdy zobaczysz te symbole, zwróć uwagę na zasady dotyczące liczby graczy biorących udział w rozgrywce.



KLUCZOWE ZAŁOŻENIA

Kluczowe Założenia zostały opracowane przez naszego założyciela, Trvisa E. Prestona. W takich ramach znajdziesz podstawowe informacje na temat twoich codziennych obowiązków w firmie Galactic Cruise. Pamiętaj, aby przeczytać każde z tych założeń, gdy natkniesz się na nie w swoim Podręczniku Szkoleniowym.

Przykład:

To są przykłady, które pomogą ci zrozumieć pewne kwestie, jeśli nasuną ci się pytania dotyczące niektórych zasad. Ich przeczytanie nie jest konieczne, aby nauczyć się grać.



To notatki pozostawione przeze mnie, niezastąpioną rezydentkę i ekspertkę ds. wdrażania pracowników. Mogą stanowić pomocne przypomnienia, zwłaszcza dla nowych kierowników.



Choć sercem Galactic Cruise jest tworzenie Statków i sprostanie oczekiwaniom naszych pasażerów, to zatrudniamy również cały zespół doświadczonych redaktorów, którzy piszą chwytliwe teksty opisujące naszą pracę. Choć lektura tych materiałów jest ciekawa, nie są one niezbędne na stanowisku, jakie zajmujesz w firmie.



PAKIET POWITALNY

- List od Dyrektora Generalnego: Serdeczne powitanie w świecie Galactic Cruise.
- Twoje Stanowisko Pracy i Ty: Instrukcje dotyczące przygotowania podajnika do przechowywania komponentów.
- Smycz i Identyfikator Pracownika: Opcjonalne ulepszenie znacznika Gracza Rozpoczynającego.

KOMPONENTY OGÓLNE



PLANSZA GŁÓWNA
1 szt.



PLANSZA MARKETINGU
1 szt.



KARTY PLANU
36 szt.



KAFLE TORU POSTĘPU
9 szt.



KOSTKI NEUTRALNE
3 szt.



ZNACZNIKI
CELU FIRMY
3 szt.



KAFLE TECHNOLOGII
8 szt.



NEUTRALNE
ROZWIŃCIA
3 szt.



PIENIĄDZE (1x44, 5x20)
64 szt.



REKLAMY (1x32, 3x16)
48 szt.



KAFLE DOŚWIADCZONEGO
PRACOWNIKA
6 szt.



MAŁE ZNACZNIKI
ZASOBU
3 szt.



KAFLE KOKPITU
15 szt.



KAFLE SILNIKA
15 szt.



KAFLE PROJEKTU
48 szt.



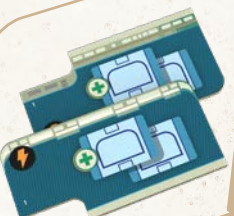
NAKLADKI NA PLANSZĘ
MARKETINGU
2 szt.



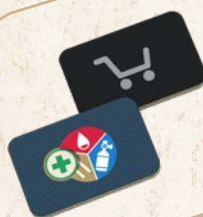
KAFLE REJSU
18 szt.



PASAŻEROWIE 36 szt.
(PO 12 KAŻDEGO)



KAFLE AKCJI
12 szt.



ŻETONY PREMII ZA
PASAŻERÓW
5 szt.



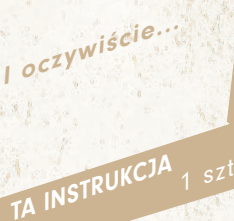
NAKLADKI NA PLANSZĘ
MARKETINGU
2 szt.



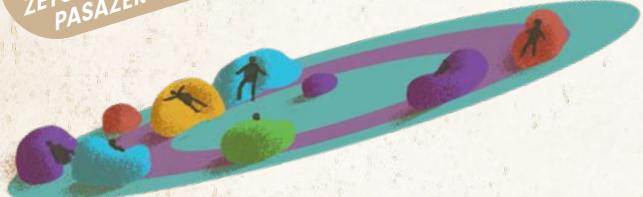
KAFLE CELU FIRMY
6 szt.



REJESTRY FIRMY
(PORADNIK)
1 szt.



TA INSTRUKCJA
1 szt.



KOMPONENTY GRACZA



POMOCE GRACZA
4 szt.



DUŻE ZNACZNIKI
ZASOBU
12 szt.



ŻETONY ULEPSZENIA
32 szt. (4 ZESTAWY)



KONSULTANCI
DS. REJSU
4 szt.



KAFLE POCZĄTKOWEGO
KOKPITU
4 szt.



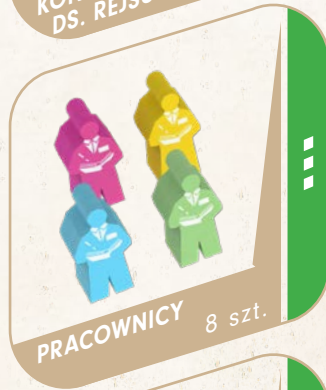
KAFLE POCZĄTKOWEGO
SILNIKA
4 szt.



PLANSZE GRACZA
4 szt.



ZNACZNIK GRACZA
ROZPOCZYNAJĄCEGO
1 szt.



PRACOWNICY
8 szt.



DOŚWIADCZENI
PRACOWNICY
8 szt.



ROZWIINIĘCIA
36 szt.



ŻETONY 100 / 200 PZ
4 szt.



KOSTKI POSTĘPU
48 szt.



ZNACZNIKI REPUTACJI
4 szt.



ZNACZNIKI PZ
4 szt.

TRYB SOLO



KARTY TRYBU SOLO
15 szt.



ŻETONY TRYBU SOLO
3 szt.

ROZSZERZENIA

Uwaga: W pudełku gry Galactic Cruise znajduje się miejsce na rozszerzenia: Modernizacje i Kwatery, które są sprzedawane oddzielnie.

Listy komponentów z rozszerzeń znajdują się na stronach 44 i 46.

WYCIECZKA PO KAMPUSIE



Zanim zagłębisz się w treści Podręcznika Szkoleniowego, pozwól, że oprowadzę cię po naszym kampusie.

Wiedz, że u nas zawsze dużo się dzieje. Chcę mieć pewność, że zrozumiesz, jak funkcjonuje każdy dział. Jest to kluczowe do odniesienia sukcesu na stanowisku kierownika w Galactic Cruise.

Zatem zaczynamy!

1. PLANOWANIE

W tym budynku odbywają się regularne spotkania naszej Rady Nadzorczej.

Tutaj Rada Nadzorcza przedstawi ci szczegóły swoich Planów i udzieli praktycznych porad na temat tego, jak możesz zwiększyć efektywność wykonywanej pracy. Pamiętaj, że Rada jest zawsze otwarta na nowe pomysły, więc jeśli masz własne Plany, możesz zostać za nie nagrodzony.

Dobra rada: schlebiaj Radzie, a zajdziesz daleko.

2. TOR POSTĘPU I CELE

Jak widać, w tym miejscu Rada Nadzorcza będzie śledziła twoje postępy przez najbliższe trzy lata. Jak można się spodziewać, zawsze są zainteresowani Startami Statków i wysyłaniem Pasażerów na niesamowite Rejsy, ale mają również kilka innych priorytetowych pomysłów, na których możesz się skupić.

Nie muszę dodawać, że masz dołożyć wszelkich starań, aby dostosować swoją wizję do wizji Rady. Proszę, nie daj się przyłapać na zbijaniu bąków, ponieważ postępy każdego kierownika są tu transmitowane na żywo i widoczne dla wszystkich.

3. TECHNOLOGIE

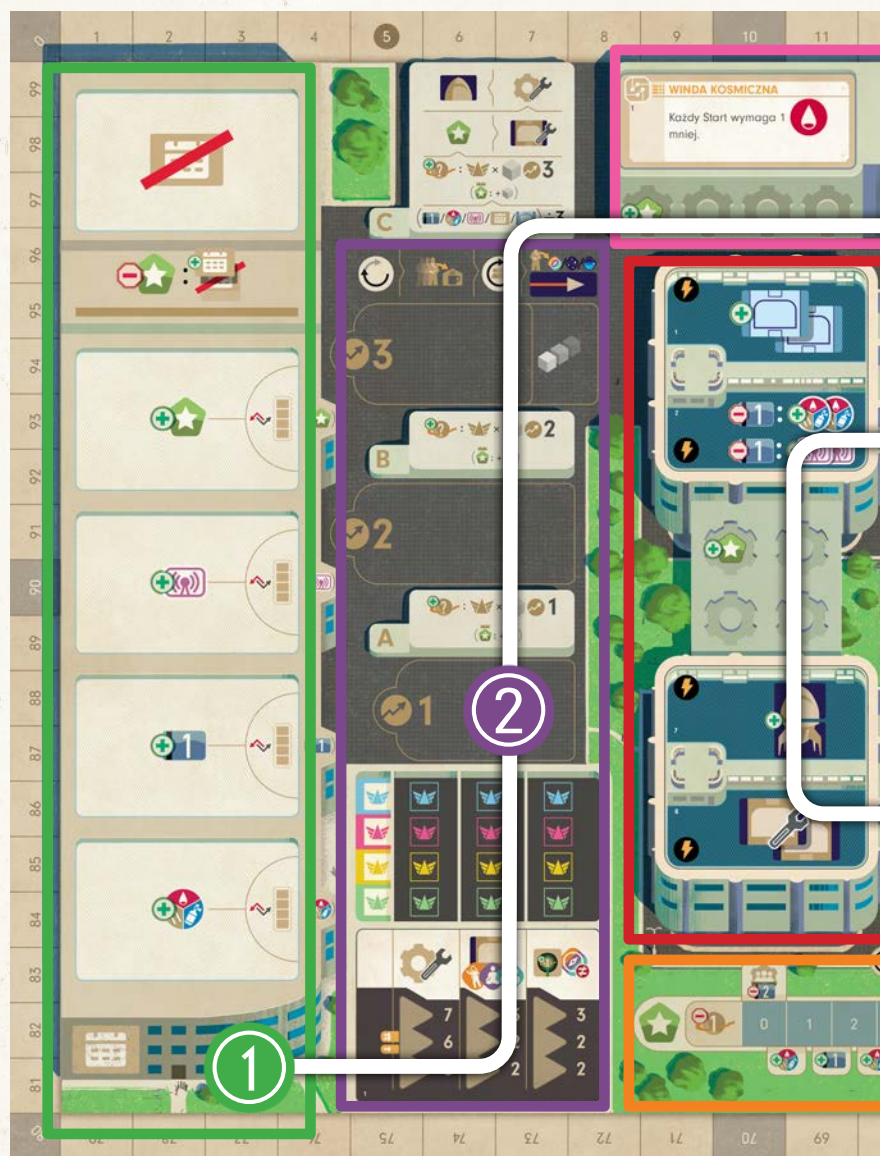
W północnej części kampusu znajduje się nasze centrum technologiczne, w którym możesz pracować razem z naszym elitarnym zespołem naukowców, aby rozwijać nowe, najnowocześniejsze Technologie, które przyniosą korzyści całej firmie.

Technologie te mogą przyczynić się do bardziej wydajnych Startów, nowych innowacji obniżających koszty budowy Projektów, a może nawet do tego, że Statek będzie w stanie samodzielnie latać!

4. SIEĆ

W tej centralnej części kampusu znajduje się sześć dużych budynków połączonych ze sobą korytarzami. Tę część firmy nazywamy Siecią i to właśnie tutaj podlegli tobie pracownicy będą spędzać większość swojego czasu.

Te biura zajmują się zatrudnianiem nowych Pracowników, sporządzaniem Projektów, a następnie ich budowaniem i instalowaniem ich na Statkach, pozyskiwaniem nowych Statków itp. Możesz nawet zarobić trochę dodatkowych pieniędzy dla swojego zespołu... jeśli dobrze wszystko rozegrasz.



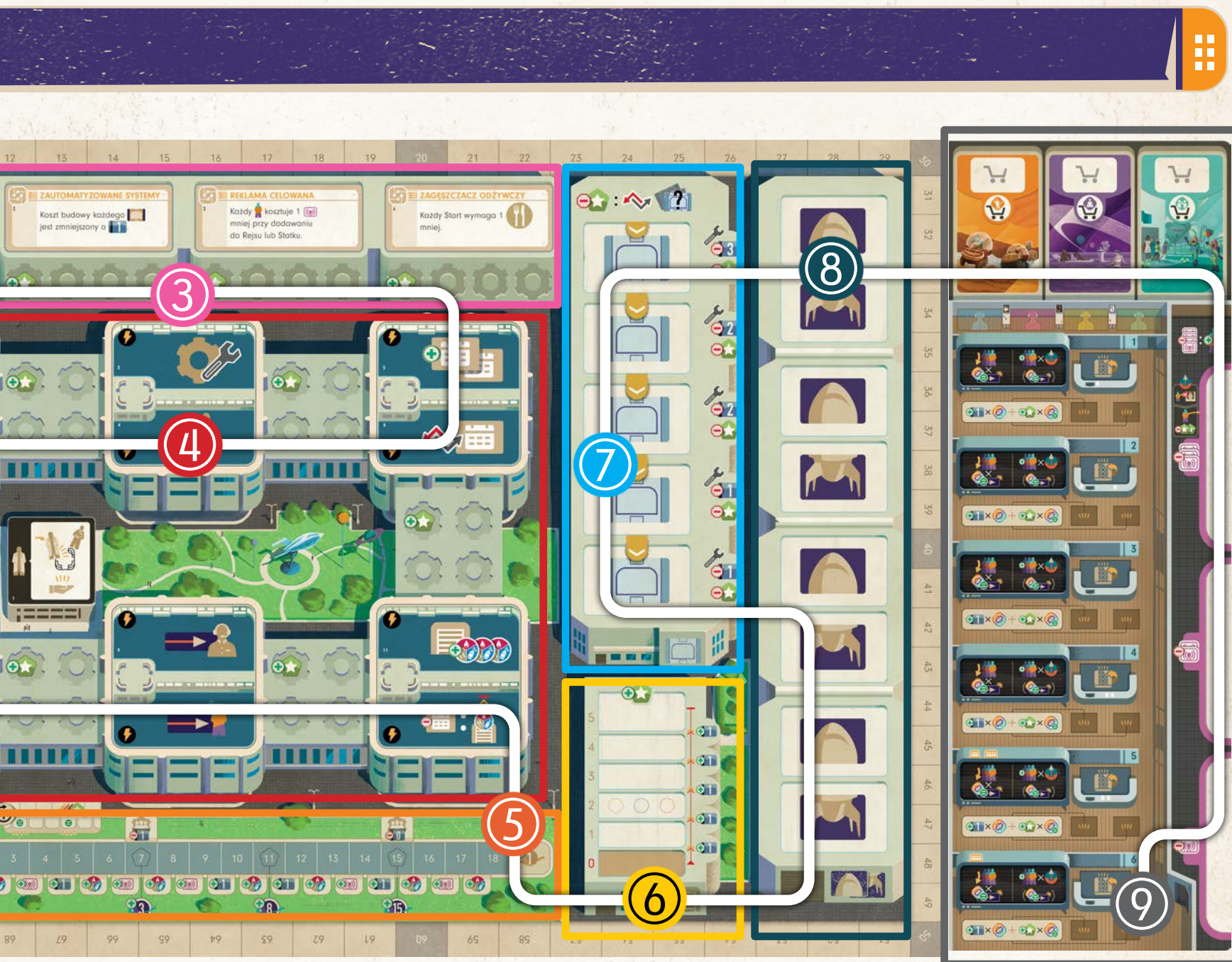
5. REPUTACJA

Pracując w Galactic Cruise pamiętaj, aby zachowywać się uprzejmie wobec współpracowników. Wszyscy ubiegacie się o to samo stanowisko Dyrektora Generalnego, ale nadal jesteście współpracownikami i możecie skorzystać na waszych wspólnych wysiłkach. Jeśli będziesz cieszyć się dobrą reputacją wśród współpracowników, z pewnością nie raz na tym skorzystasz.

6. MAGAZYN

Tuż za Siecią zobaczysz nasz Magazyn. Stąd możesz pozyskać Zasoby niezbędne do Startu Statków. Możesz również uzupełnić te Zasoby, gdy będzie ich mało lub zostaną całkowicie wyczerpane. Rada Nadzorcza uwielbia takie akty bezinteresownej pomocy i stosownie cię za to wynagrodzi.





7. PROJEKTY

W naszym dziale produkcyjnym nasi architekci ciężko pracują nad Projektami, a nasi inżynierowie przekształcają metal i szkło w prawdziwe cuda dla naszych Pasażerów – niezależnie od tego, czy szukają rodzinnej zabawy, pełnej wyzwań przygody, czy też dobrego, staromodnego odpoczynku i relaksu.

8. STATKI

Pamiętaj, że rozmiar Statku jest ograniczony, dlatego warto zobaczyć, jak powstają nowe Statki. Zarówno każdy Kokpit jak i każdy Silnik jest wyjątkowy, aby odpowiadać różnym wymaganiom kierowników, którzy z nich korzystają.

Pamiętaj jednak, aby doprowadzić do Startu każdego Statku, który zbudujesz, ponieważ Rada Nadzorcza nie pochwała marnotrawstwa Zasobów firmy.

9. MARKETING

A tutaj mamy nasz dział Marketingu – to tu dzieje się magia. Tutaj informujemy o nadchodzących Rejsach i sprzedajemy bilety naszym wspaniałym Pasażerom.

Jak wkrótce zobaczysz, na zewnątrz utworzy się kolejka. I wiesz co? Ta kolejka nigdy się nie zmniejszy. Gdy tylko rozpoczyna się jeden Rejs, od razu ogłaszany jest kolejny, a ludzie ściągają tu tłumnie.

Niektórych z tych ludzi będzie trzeba przekonać trochę bardziej niż innych, ale wszyscy są bardzo podekscytowani tym, że będą z nami latać, a możliwość dopasowania się do ich potrzeb jest dla nas zaszczytem.



Niesamowita, szalona wycieczka, prawda? Pamiętaj, że w przyszłości, aby uzyskać dostęp do tych zabezpieczonych stref, konieczne będzie użycie identyfikatora.

Jestem pewna, że masz jeszcze wiele pytań. Na szczęście masz do dyspozycji Podręcznik Szkoleniowy i Podręcznik Pracownika, z których zawsze możesz skorzystać.

Nie spiesz się, ale też nie odkładaj tego w nieskończoność. Gwiazdy nie czekają na nikogo, a pracy jest mnóstwo.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI WPROWADZAJĄCEJ

Rozgrzywka Wprowadzająca jest zalecana dla osób, które dopiero zaczynają swoją przygodę z grą. Łatwiej będzie wam przyswoić zasady i przygotować rozgrywkę, która będzie też nieco krótsza.

Skorzystajcie z planszy na stronie Wprowadzającej, z nadrukowanymi na niej kafkami, tak jak pokazano na poniższej ilustracji. Na standardowej stronie planszy obszary te są puste.



Dodatkowe zasady przygotowania rozgrywki dla 1 i 2 graczy znajdują się na stronie 34.



WSTĘPNE PRZYGOTOWANIE PODAJNIKA

W instrukcjach przyjęto założenie, że podajniki zostały już przygotowane, zgodnie z poleceniami zawartymi w broszurze „Twoje Stanowisko Pracy i Ty”, znajdującej się w Pakiecie Powitalnym.

Jeśli jeszcze tego nie zrobiliście, przetrwajcie w tym miejscu i wróćcie, gdy zakończycie wstępne przygotowanie podajnika.

- 8 Umieśćcie podajniki z Pieniędźmi i Reklamami w zasięgu graczy, tworząc w ten sposób zapasy Pienędzy i Reklam.

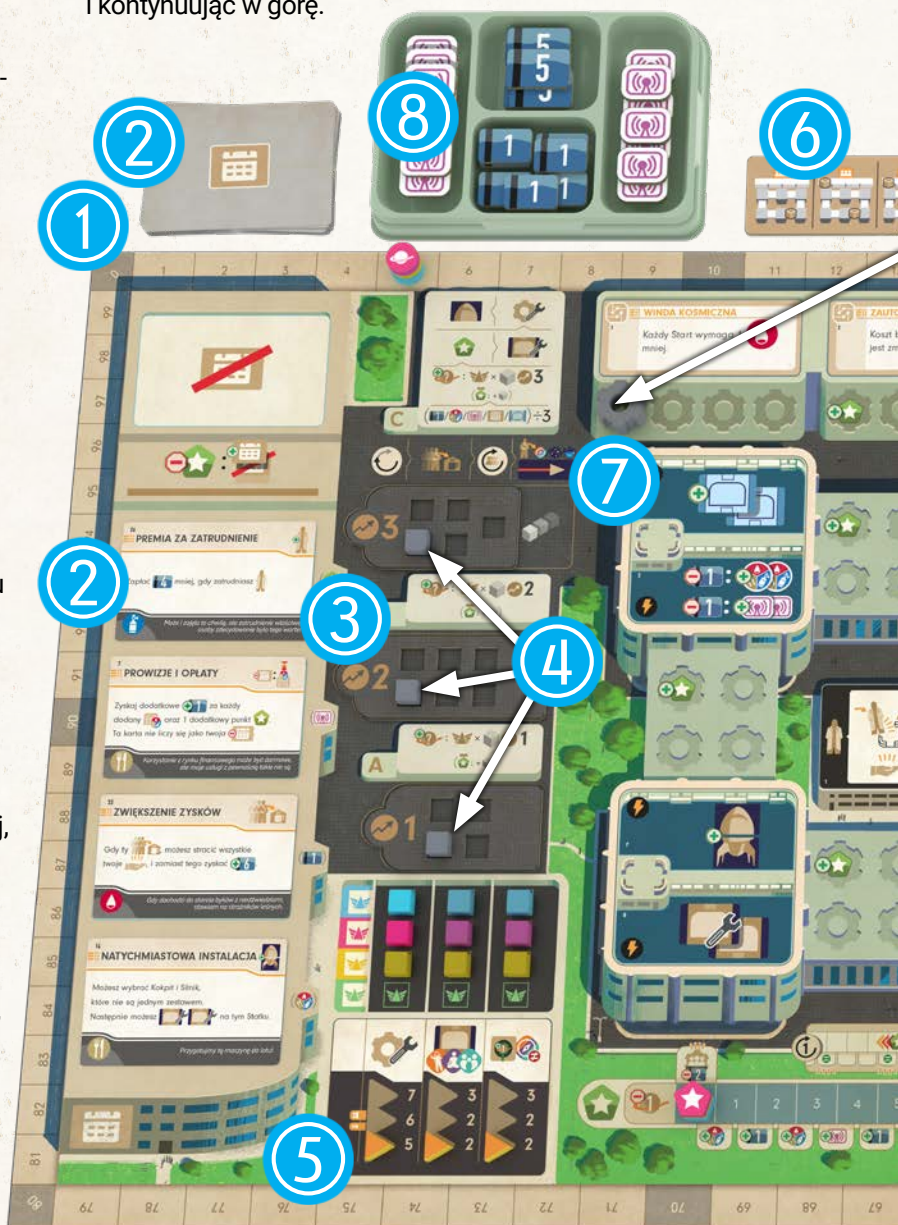


Podczas dobierania w kolejnych krokach kafli Projektu/Kokpitu/Silnika, dobierajcie je z końca podajnika. Następnie w trakcie rozgrywki dobierajcie je od przodu, co spowoduje ich lekkie przechylenie i ułatwi dobieranie.

- 9 Umieśćcie podajnik z Projektami obok planszy Głównej. Potasujcie kafle Projektu i odłóżcie je do podajnika z Projektami. Weźcie 5 Projektów z podajnika i umieśćcie je na wyznaczonych polach na planszy Głównej, od dołu do góry tak, aby widoczna była strona z Projektem.
- 10 Umieśćcie po jednym Małym znaczniku Zasobu każdego typu w Magazynie na polu „2” na planszy Głównej.
- 11 Umieśćcie podajniki z kafkami Kokpitu i Silnika obok planszy Głównej. Potasujcie kafle Kokpitu i umieśćcie je w podajniku. Weźcie 4 kafle Kokpitu i umieśćcie je stroną z 5 do góry na wyznaczonych polach na planszy Głównej, zaczynając od dołu i kontynuując w górę.
- 12 Potasujcie kafle Silnika i umieśćcie je w podajniku. Weźcie 4 kafle Silnika i umieśćcie je stroną Premii do góry na wyznaczonych polach na planszy Głównej, zaczynając od dołu i kontynuując w górę.

PRZYGOTOWANIE PLANSZY GŁÓWNEJ

- 1 Umieśćcie planszę Główną na środku obszaru gry (stroną „Wprowadzającą” do góry), a planszę Marketingu na prawo od niej.
- 2 Potasujcie karty Planu i umieśćcie je zakryte obok planszy Głównej. Następnie odkryjcie 4 karty z wierzchu talii kart Planu i umieśćcie je odkryte na wyznaczonych polach na planszy Głównej, zaczynając od dołu i kontynuując w górę.
- 3 Umieśćcie kafle toru Postępu zawierające oznaczenie właściwej liczby graczy (4 graczy / 3 graczy / 2 graczy / 1 gracz) na właściwych im polach (1 / 2 / 3) na planszy Głównej. Pozostałe odłóżcie do pudełka.
- 4 Umieśćcie po 1 kostce Neutralnej na lewym dolnym polu każdego kafła toru Postępu.
 - Umieśćcie kostkę Neutralną na lewym dolnym polu 2 toru Postępu. (NIE umieszczajcie żadnej na polach 1 i 3).
- 5 Umieśćcie po znaczniku Celu Firmy w każdym z 3 dolnych pól obszaru Celu Firmy.
 - Zamiast tego znaczniki umieśćcie na środkowych polach.
- 6 Umieśćcie losowo zakryty kafel Technologii obok planszy Głównej, z którego skorzystacie w kroku 7. Pozostałe odłóżcie do pudełka.
 - Zamiast tego pozostałe zostawcie zakryte w pobliżu.
- 7 Zapoznajcie się z ilustracją na zakrytej Technologii 6, aby dowiedzieć się, gdzie umieścić Neutralne Rozwinięcie (lub Rozwinięcia), w zależności od liczby graczy. Umieśćcie po Neutralnym Rozwinięciu dla odpowiedniej liczby graczy w każdym przedstawionym obszarze, zakrywając ikonę Reputacji. Po umieszczeniu Neutralnych Rozwinięć odłóżcie kafle Technologii oraz wszelkie niewykorzystane Neutralne Rozwinięcia do pudełka.



PRZYGOTOWANIE PLANSZY MARKETINGU

- 13 Potasujcie żetony Premii za Pasażerów i losowo umieśćcie po jednym odkrytym żetonie na każdym z 3 wskazanych pól na planszy Marketingu. Pozostałe odłóżcie do pudełka.



- 14 Użyjcie nakładek na planszę Marketingu, aby zakryć jedno albo dwa dolne pola planszy Marketingu. Użyjcie jednej nakładki w grze dla 3 graczy i dwóch nakładek w grze dla 1 albo 2 graczy.

- 15 Umieśćcie podajnik z materiałami Marketingowymi obok planszy Marketingu, tworząc zapasy kafla Pasażerów i Rejsów.

- 16 Wypełnijcie 3 górne pola planszy Marketingu Rejsami oznaczonymi gwiazdką na awersie kafla.

- 17 Potasujcie pozostałe Rejsy i odłóżcie do podajnika z materiałami Marketingowymi. Wypełnijcie puste pola na planszy Marketingu odkrytymi Rejsami (łącznie 4/5/6 kafla dla 1-2/3/4 graczy).

- 18 Weźcie z zapasów po jednym Pasażerze dla każdego Celu Podróży wskazanego na odkrytych Rejsach i odłóżcie ich na bok do wykorzystania w kroku 19. Jeśli liczba odłożonych na bok Pasażerów jest mniejsza niż 7/9/11 w grze dla 1-2/3/4 graczy, dodajcie po jednym Pasażerze z każdego koloru (w razie potrzeby powtórzcie tę czynność).

- 19 Umieśćcie losowo wszystkich odłożonych na bok Pasażerów, jednego po drugim, w Kolejce obok planszy Marketingu, umieszczając po jednym w każdej z 3 sekcji od dołu do góry (Początek, Środek, Koniec), a następnie powtarzajcie tę czynność do momentu, aż wszyscy odłożeni na bok Pasażerowie zostaną umieszczeni.



Korzystajcie ze wszystkich 3 części Kolejki, niezależnie od liczby graczy.

Przykład:

W przykładowej rozgrywce dla 3 graczy, na wszystkich 5 kaflach Rejsów znajduje się 7 Celów Podróży. Na bok odłożono 3 Pasażerów **Pragnących Odpocząć**, 2 **Poszukujących Przygód** oraz 2 **Rodzinnych**. W grze dla 3 graczy próg 9 Pasażerów nie został osiągnięty, dlatego dodano po jednym Pasażerze z każdego koloru, co dało łącznie 10 Pasażerów.



PRZYGOTOWANIE STANDARDOWEJ ROZGRYWKI

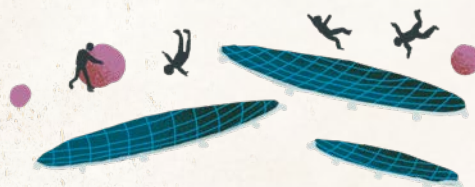


Dodatkowe zasady przygotowania rozgrywki dla 1 i 2 graczy znajdują się na stronie 34.

PRZYGOTOWANIE PLANSZY GŁÓWNEJ

- 1 Umieśćcie planszę Główną na środku obszaru gry (stroną „Standardową” do góry), a planszę Marketingu na prawo od niej.
- 2 Potasujcie karty Planu i umieśćcie je zakryte obok planszy Główniej. Następnie odkryjcie 4 karty z wierzchu talii kart Planu i umieśćcie je odkryte na wyznaczonych polach na planszy Główniej, zaczynając od dołu i kontynuując w górę.
- 3 Umieśćcie kafle toru Postępu zawierające oznaczenie właściwej liczby graczy (4 graczy / 3 graczy / 2 graczy / 1 gracz) na właściwych im polach (1 / 2 / 3) na planszy Główniej. Pozostałe odłóżcie do pudełka.
- 4 Potasujcie 12 kafli Akcji i umieśćcie je losowo na wyznaczonych polach na planszy Główniej, po 2 w każdej lokacji.
- 5 Potasujcie kafle Doświadczonych Pracowników i umieśćcie jeden z nich losowo, awerssem do góry, na wyznaczonym polu na planszy Główniej. Pozostałe odłóżcie do pudełka.
- 6 Potasujcie kafle Celów Firmy i umieśćcie jeden z nich losowo, awerssem do góry, na wyznaczonym polu na planszy Główniej. Pozostałe odłóżcie do pudełka.
- 7 Umieśćcie po znaczniku Celu Firmy w każdym z 3 dolnych pól obszaru Celu Firmy.
 Zamiast tego znaczniki umieśćcie na środkowych polach.
- 8 Potasujcie kafle Technologii i umieśćcie 4 z nich losowo, awerssem do góry, na polach kafli Technologii na planszy Główniej.
- 9 Umieśćcie losowo zakryty kafel Technologii obok planszy Główniej, z których skorzystacie w kroku 10. Pozostałe odłóżcie do pudełka.
 Zamiast tego pozostałe zostawcie zakryte w pobliżu.
- 10 Zapoznajcie się z ilustracją na zakrytej Technologii 9, aby dowiedzieć się, gdzie umieścić Neutralne Rozwinięcie (lub Rozwinięcia), w zależności od liczby graczy. Umieśćcie po Neutralnym Rozwinięciu dla odpowiedniej liczby graczy w każdym przedstawionym obszarze, zakrywając ikonę Reputacji. Po umieszczeniu Neutralnych Rozwinięć odłóżcie kafle Technologii oraz wszelkie niewykorzystane Neutralne Rozwinięcia do pudełka.
- 11 Umieśćcie podajniki z Pieniędźmi i Reklamami w zasięgu graczy, tworząc w ten sposób zapasy Pieniędzy i Reklam.

Podczas dobierania w kolejnych krokach kafli Projektu/Kokpitu/Silnika, dobierajcie je z końca podajnika. Następnie w trakcie rozgrywki dobierajcie je od przodu, co spowoduje ich lekkie przechylenie i ułatwi dobieranie.

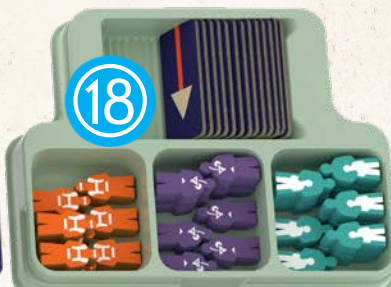
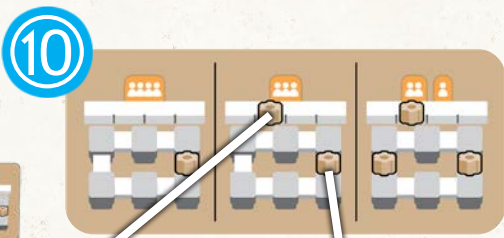
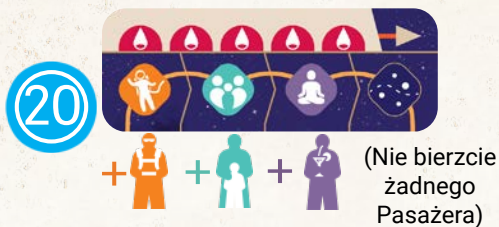


- 12 Umieśćcie podajnik z Projektami obok planszy Główniej. Potasujcie kafle Projektu i odłóżcie je do podajnika z Projektami. Weźcie 5 Projektów z podajnika i umieśćcie je na wyznaczonych polach na planszy Główniej, od dołu do góry tak, aby widoczna była strona z Projektem.
- 13 Umieśćcie po jednym Małym znaczniku Zasobu każdego typu w Magazynie na polu „2” na planszy Główniej.
- 14 Umieśćcie podajniki z kafłami Kokpitu i Silnika obok planszy Główniej. Potasujcie kafle Kokpitu i umieśćcie je w podajniku. Weźcie 4 kafle Kokpitu i umieśćcie je stroną z 5 do góry na wyznaczonych polach na planszy Główniej, zaczynając od dołu i kontynuując w górę.
- 15 Potasujcie kafle Silnika i umieśćcie je w podajniku. Weźcie 4 kafle Silnika i umieśćcie je stroną Premii do góry na wyznaczonych polach na planszy Główniej, zaczynając od dołu i kontynuując w górę.



PRZYGOTOWANIE PLANSZY MARKETINGU

- 16 Potasujcie żetony Premii za Pasażerów i losowo umieśćcie po jednym odkrytym żetonie na każdym z 3 wskazanych pól na planszy Marketingu. Pozostałe odłóżcie do pudełka.
- 17 Użyjcie nakładek na planszę Marketingu, aby zakryć jedno albo dwa dolne pola planszy Marketingu. Użyjcie jednej nakładki w grze dla 3 graczy i dwóch nakładek w grze dla 1 albo 2 graczy.
- 18 Umieśćcie podajnik z materiałami Marketingowymi obok planszy Marketingu, tworząc zapasy kafli Pasażerów i Rejsów.



- 19 Potasujcie Rejsy i odłóżcie do podajnika z materiałami Marketingowymi. Wypełnijcie puste pola na planszy Marketingu odkrytymi Rejsami (łącznie 4/5/6 kafli dla 1-2/3/4 graczy).
- 20 Weźcie z zapasów po jednym Pasażerze dla każdego Celu Podróży wskazanego na odkrytych Rejsach i odłóżcie ich na bok do wykorzystania w kroku 21. Jeśli liczba odłożonych na bok Pasażerów jest mniejsza niż 7/9/11 w grze dla 1-2/3/4 graczy, dodajcie po jednym Pasażerze z każdego koloru (w razie potrzeby powtórzcie tę czynność).
- 21 Umieśćcie losowo wszystkich odłożonych na bok Pasażerów, jednego po drugim, w Kolejce obok planszy Marketingu, umieszczając po jednym w każdej z 3 sekcji od dołu do góry (), a następnie powtarzajcie tę czynność do momentu, aż wszyscy odłożeni na bok Pasażerowie zostaną umieszczeni.



Korzystajcie ze wszystkich 3 części Kolejki, niezależnie od liczby graczy.

Przykład:

W przykładowej rozgrywce dla 3 graczy, na wszystkich 5 kaflach Rejsów znajduje się 10 Celów Podróży. Na bok odłożono 4 Pasażerów **Pragnących Odpocząć**, 4 **Poszukujących Przygód** oraz 2 **Rodzinnych**. Spełnia to próg 10 Pasażerów w grze 3-osobowej, więc nie są dodawani żadni dodatkowi Pasażerowie.



OPIS PLANSZY GRACZA I PRZYGOTOWANIE GRACZA

WINDA STARTOWA

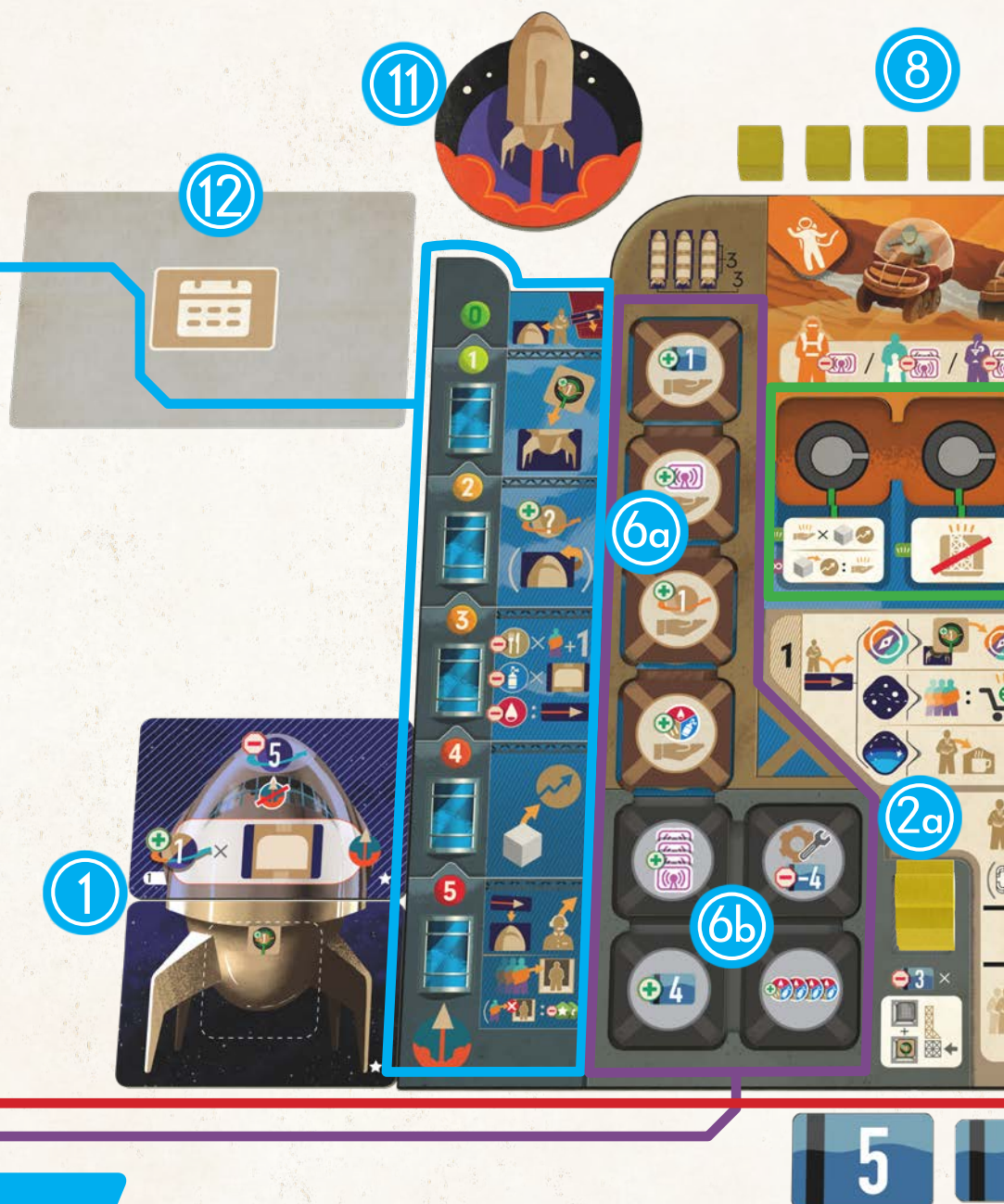
To winda z której korzysta twój Pracownik, aby wejść na pokład Statku podczas procedury Startu. Reprezentuje 5-sekundowe odliczanie i zawiera listę 6 kroków wykonywanych podczas Startu.

WIEŻA STARTOWA

Wieża Startowa składa się z 8 żetonów Ulepszenia, rozdzielonych na 2 sekcje. W trakcie gry te żetony Ulepszenia będą aktywowane w celu uzyskania premii, obracane i usuwane.

POKÓJ WYPOCZYNKOWY

Na tym obszarze przebywają twoi Pracownicy i Doświadczeni Pracownicy, gdy nie pracują (np. nie są umieszczeni w Sieci ani nie pilotują Statku).



PRZYGOTOWANIE GRACZA

Każdy gracz bierze planszę Gracza, Podręcznik Pracownika (Pomoc Gracza) i podajnik Gracza (z komponentami w wybranym kolorze), a następnie wykonuje następujące czynności:

- 1 Weź oznaczone gwiazdką kafle Początkowego Kokpitu oraz Silnika i umieść je po lewej stronie twojej planszy Gracza, właściwą stroną do góry, zgodnie ze wskazaniem na ilustracji.
- 2a 2b Umieść 2 swoich Doświadczonych Pracowników na wskazanych polach.
- 3 Umieść 2 Pracowników w twoim Pokoju Wypoczynkowym.
- 4 Umieść 9 swoich Rozwinięć na wskazanych polach.
- 5 Umieść 3 Duże znaczniki Zasobu na polach „1” (po jednym dla każdego typu).
- 6 Umieść 4 brązowe żetony Ulepszenia z ikoną Premii Finansowej na 4 górnych polach swojej Wieży Startowej, zgodnie z rodzajem Premii. Umieść pozostałe 4 szare żetony Ulepszenia na dole, w dowolnym układzie.

- 7 Weź z zapasów swoje początkowe 10 szt. Pieniądzy i 2 Reklamy. W formie przypomnienia są one wymienione na odwrocie twojego kafla Początkowego Silnika. (Reputację i karty Planu otrzymasz w kroku 12).
- 8 Umieść 3 swoje kostki Postępu nad kaflem Celu Firmy na polach odpowiadających twojemu kolorowi gracza na planszy Głównej (zob. ilustrację po prawej stronie). Nie umieszczaj żadnych kostek w kolumnie najbardziej z lewej. Pozostałe kostki umieść obok twojej planszy Gracza.
- 9 Umieść twój znacznik PZ na polu „5”, a znacznik Reputacji na polu „0” na odpowiednich torach na planszy Głównej. Umieść twój żeton 100 PZ/200 PZ obok twojej planszy Gracza.
- 10 Umieść twojego Konsultanta ds. Rejsów na planszy Marketingu, zgodnie ze wskazaniem.
- 11 Gracz, który ostatnio brał udział w Rejsie (albo był na wakacjach), zostaje Graczem Rozpoczynającym i otrzymuje znacznik Gracza Rozpoczynającego.
- 12 Zaczynając od Gracza Rozpoczynającego i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dobierz jedną kartę Planu z wierzchu talii kart Planu i ustaw swoją początkową Reputację:
Gracz Rozpoczynający zaczyna z Reputacją równą 0, drugi z Reputacją równą 1, trzeci z Reputacją równą 2, a czwarty z Reputacją równą 3.



ULEPSZENIA

W górnej części planszy Gracza znajdują się 3 różne Cele Podróży: dla Poszukujących Przygód, dla Pragnących Odpocząć i Cel Rodzinny. W każdym Celu Podróży znajdują się 3 różne Ulepszenia, które można odblokować w trakcie gry, odwiedzając je.

ROZWINIĘCIA

Rozwinięcia są tu przechowywane do momentu, aż zostaną zbudowane. Ograniczają liczbę Zasobów, jakie można przechowywać na swojej planszy Gracza.

ZASOBY

Tutaj przechowywana jest Żywność, Tlen i Paliwo. Posiadaną liczbę każdego z tych Zasobów można śledzić za pomocą Dużych znaczników Zasobów. W miarę zdobywania i wydawania tych Zasobów, będziesz przesuwać te znaczniki odpowiednio w prawo i w lewo.

13 W odwrotnej kolejności wykonaj zarówno **13a**, jak i **13b**:

13a Umieść w Sieci (zob. po prawej stronie na dole) za darmo jedno Rozwinięcie z lewej kolumny Rozwinięć na twojej planszy gracza w obszarze, w którym obecnie nie ma żadnego Rozwinięcia. Zakryjesz ikonę reputacji i zyskasz 1 punkt Reputacji.

To Rozwinięcie nie może być umieszczone poniżej Technologii.

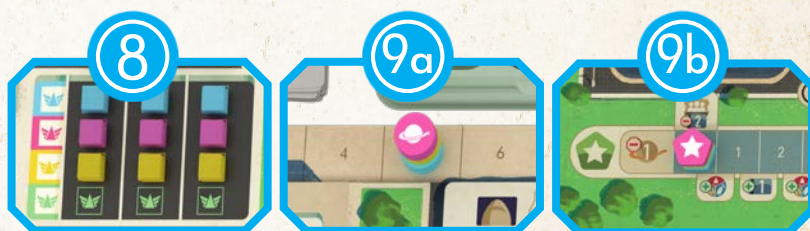


Nie myśl o tym za dużo: zapamiętaj, że każdy obszar będzie wartościowy podczas gry.

13b Weź kafel Projektu z planszy Głównej i umieść go po prawej stronie twojej planszy Gracza, na jednym ze wskazanych pól. Nie płacisz zabierając Projekty. Robisz to, gdy budujesz je na twoich Statkach. Nie uzupełniasz Projektów przed krokiem 14.

14 Gdy wszyscy gracze dobrać po jednym Projekcie, przesuń wszystkie pozostałe Projekty na najniższe dostępne pola, a następnie uzupełnij puste pola, zaczynając od dołu i kontynuując w górę, dobierając Projekty z podajnika.

PLANSZA GŁÓWNA



PLANSZA MARKETINGU



SIEĆ



Sieć to obszar na planszy Głównej obejmujący 6 lokacji i połączenia między nimi.

UKŁAD TURY

Gra Galactic Cruise rozgrywana jest na przestrzeni zmiennej liczby rund, która nie jest z góry określona. Zaczynając od Gracza Rozpoczynającego, każdy gracz rozgrywa swoją turę, a po nim następny gracz, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gra toczy się w ten sposób do momentu, aż wywołany zostanie koniec gry.

W swojej turze wykonasz następujące czynności:

1. Podróż Statków.
2. (a) Przydzielenie Pracownika **ALBO** (b) Doprowadzenie do Startu Statku **ALBO** (c) Zwołanie Spotkania.
3. Zrealizowanie Celu Firmy.



Zwykle każdy gracz rozegra około 20 tur.



16

1. PODRÓŻ STATKÓW

W trakcie gry będziesz doprowadzać do Startów Statków, które będą przemieszczać się do Celów Podróży, aż powrócą na Ziemię. Jeśli na początku swojej tury masz Statek w kosmosie, automatycznie przemieści się on do następnego Przystanku, gdzie możesz zyskać Premie, odblokować Ulepszenia i/albo zdobyć PZ.



18

2A. PRZYDZIEL PRACOWNIKA

Większość twoich tur polegać będzie na przydzielaniu Pracownika do jednej z 6 lokacji w Sieci, w której będziesz wykonywać akcje mające na celu Budowę Statków, planowanie Rejsów, zbieranie Zasobów itp.



Zanim przejdziemy dalej, zapoznaj się z Kluczowymi Załoženiami w ramach po prawej!



28

2B. START STATKU

Po wykonaniu kroków z Listy Kontrolnej, jesteś gotów do Startu! Zamiast przydzielać Pracownika do Sieci, aby wykonać akcję, wyślesz Pracownika ze swojego Pokoju wypoczynkowego do Windy Startowej, aby zainicjował sekwencję odliczania do Startu.



30

2C. ZWOŁANIE SPOTKANIA

Zabrakło Pracowników? Zwołaj Spotkanie, aby odwołać Pracowników z Sieci i umieścić ich z powrotem w Pokoju wypoczynkowym. Następnie wykonaj jedną akcję w lokacji, z którą połączone jest przynajmniej jedno z twoich Rozwinięć.



30

3. ZREALIZOWANIE CELU FIRMY

W ostatnim kroku swojej tury sprawdź czy udało ci się zrealizować jeden z 3 Celów Firmy. Są to Cele, które musisz zrealizować, a których trudność może wzrastać w miarę realizowania ich przez graczy.



WYPYCHANIE PRACOWNIKÓW

Przydzielając swojego Pracownika, możesz umieścić go w pustej lokacji albo w lokacji, w której znajduje się Pracownik innego gracza.

Jeśli w danej lokacji znajduje się Pracownik innego gracza, zostaje on wypchnięty z danej lokacji i odesłany do Pokoju wypoczynkowego tego gracza. Gracz, którego Pracownik zostaje wypchnięty, natychmiast otrzymuje Premię Finansową.

Nie możesz wypchnąć własnego Pracownika.



PREMIA FINANSOWA

Premię Finansową zyskujesz za każdym razem, gdy umieścisz Pracownika w Pokoju wypoczynkowym na swojej planszy Gracza i zakryjesz ikonę Premii Finansowej.

Istnieją 4 różne Premie Finansowe, widoczne w górnej części Wieży Startowej na twojej planszy Gracza. Zobacz przykład po prawej.

Zyskując Premię Finansową, wybierasz jedną z dostępnych opcji. Możesz otrzymać więcej niż jedną Premię Finansową na raz. Możesz wtedy wybrać taką samą Premię więcej niż jeden raz.



WYBÓR AKCJI

Po umieszczeniu Pracownika w danej lokacji, możesz wykonać nim do 2 akcji, wybierając spośród wszystkich, do których ma on dostęp.

Pracownik ma zawsze dostęp do dwóch akcji w lokacji, w której został umieszczony. Jeżeli istnieje co najmniej jedno Rozwinięcie łączące go z sąsiednią lokacją, Pracownik może również uzyskać dostęp do akcji w tej lokacji. Twój Pracownik może korzystać z twoich Rozwinięć za darmo, a jeśli nie posiadasz żadnego, możesz zapłacić za skorzystanie z Rozwinięć innych graczy (zob. "Reputacja", poniżej).

Akcje mogą być powtarzane i wykonywane w dowolnej kolejności.



REPUTACJA

W trakcie gry będziesz zdobywać punkty Reputacji, które możesz wykorzystywać podczas swojej tury na dwa sposoby:

1. Możesz zapłacić za korzystanie z Rozwinięć innych graczy w Sieci albo tych poniżej danej Technologii. Z Rozwinięć możesz korzystać przez całą turę.

Aby to zrobić, musisz zapłacić Pieniędźmi **każdemu** innemu graczowi (albo do zapasów wspólnych w przypadku Neutralnego Rozwinięcia), który ma Rozwinięcie na tym obszarze. Liczba Pieniędzy, które należy zapłacić, jest zależna od twojej Reputacji.

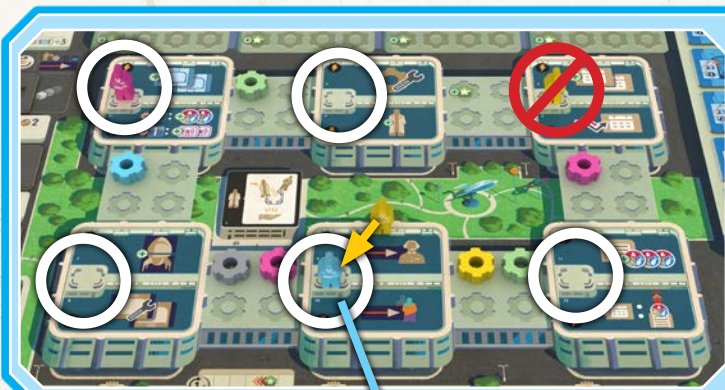


Reputacja	0-6	7-14	15+
Koszt (X)	2	1	0

2. Raz na turę możesz w dowolnym momencie wykorzystać swoją Reputację, aby uzyskać jeden rodzaj premii z przedstawionych poniżej toru Reputacji.



Aby to zrobić, zmniejsz swoją Reputację o dowolną liczbę punktów, przesuwając o tyle swój znacznik Reputacji w lewo, aby otrzymać wszystkie Premie **jednego typu**, które twój znacznik minął w ten sposób.



Przykład: Trwa tura **Żółtego**. Może on umieścić swojego Pracownika w dowolnej lokacji, z wyjątkiem takiej, w której już ma swojego Pracownika.

Postanawia umieścić swojego Pracownika w środkowej lokacji na dole. **Niebieski** ma już tam Pracownika, więc ten Pracownik zostaje wypchnięty. **Niebieski** zabiera go i umieszcza w swoim Pokoju wypoczynkowym.

Aktywuje to Premię Finansową, którą **Niebieski** może otrzymać, podczas gdy **Żółty** kończy swoją turę.



Przykład: **Niebieski** odsyła swojego Pracownika do Pokoju wypoczynkowego i zakrywa , co aktywuje Premię Finansową.

Niebieski wybiera dowolną z czterech widocznych ikon Premii Finansowej w swojej Wieży Startowej:

- A Zyskaj 1 szt. Pieniądzy
- B Zyskaj 1 Reklamę
- C Zyskaj 1 PZ
- D Zyskaj 1 Zasób



Zyskanie Premii Finansowej nie powoduje usunięcia ani odwrócenia żetonów na Wieży Startowej. Zyskujesz po prostu widoczną premię za każdego odesłanego Pracownika.

Przykład: **Żółty** może teraz wykonać 2 akcje, wybierając spośród wszystkich akcji, do których jego Pracownik ma dostęp.

Żółty może za darmo wykonywać akcje w lokacji, w której umieścił swojego Pracownika, a także w sąsiedniej lokacji po prawej, połączonej przez Rozwinięcie **Żółtego**. Nie ma znaczenia, że również **Zielony** ma tutaj swoje Rozwinięcie.

Żółty może wybrać połączenia z lewej, ale musi zapłacić każdemu graczowi, który ma tam swoje Rozwinięcie. W tym przykładzie, jeśli **Żółty** chce mieć dostęp do akcji w lokacji po lewej, musi zapłacić **Różowemu** oraz do zasobów za wykorzystanie **Różowego** i Neutralnego (szarego) Rozwinięcia w tej turze. Pierwszą akcją, jaką **Żółty** może wykonać, jest Uzupełnienie Magazynu ①, dzięki czemu może zyskać Pieniądze, które mógłby wykorzystać do zapłaty **Różowemu** oraz do zasobów, aby skorzystać z ich Rozwinięć, a następnie wykonać akcję Budowy Segmentów Statku ②. Uwaga: **Żółty** nie musiał wykonywać żadnych akcji w lokacji, w której umieścił swojego Pracownika.



Przykład:

Koszt, jaki należy zapłacić **Różowemu** (i do zasobów) zależy od aktualnej Reputacji **Żółtego**.

Żółty ma obecnie 6 punktów Reputacji, co nie jest wystarczające, aby osiągnąć kolejny próg, więc **Żółty** musiałby zapłacić po 2 szt. Pieniądzy (A) zarówno do zasobów, jak i **Różowemu**, aby móc wykorzystać te Rozwinięcia w tej turze.

Żółty decyduje się nie używać Rozwinięcia od razu i zamiast tego, jako pierwszą akcję, wykonuje Uzupełnienie Magazynu (① w przykładzie powyżej), co zapewni mu 1 punkt Reputacji. Teraz **Żółty** musi zapłacić tylko po 1 szt. Pieniądzy do zasobów i **Różowemu**, ponieważ osiągnął kolejny próg (B). **Żółty** płaci **Różowemu** i do zasobów wspólnych po 1 szt. Pieniądzy, a następnie wykonuje drugą akcję – Buduje Segmenty Statku (② w przykładzie powyżej), korzystając z Rozwinięć.



Na koniec, przed zakończeniem swojej tury, **Żółty** decyduje się wykorzystać swoją Reputację, aby zyskać Reklamy, których będzie potrzebował w następnej turze. Obniża swoją Reputację z 7 do 3 i bierze 2 Reklamy. Może otrzymać tylko Premię jednego typu, więc ignoruje dwie pozostałe ikony, które minął jego znacznik.

Może to zrobić tylko raz na turę.

PODRÓŻ STATKÓW



Rekomenduję chwilowe pominięcie tej części. Wróć do niej, gdy dowiesz się, jak doprowadzić do Startu Statku.



Każdy Rejs ma ekscytującą trasę do zrealizowania. Nasi Pasażerowie będą mieli okazję odwiedzić niezrównane Cele Podróży i ośrodki wypoczynkowe, a także skorzystać z licznych udogodnień na pokładzie Statku w czasie podróży z jednego celu do kolejnego.

Pierwszym krokiem twojej tury jest Podróż Statków. Zanim umieścisz albo wezwiesz z powrotem Pracowników w kroku 2, jeśli masz Statek, który odbywa Rejs, przesuń go dalej do kolejnego Przystanku, przesuwając Pilota (Pracownika sterującego Statkiem) o jedno pole do przodu na torze Rejsu. Jeśli w tym samym momencie masz więcej niż jeden Statek w kosmosie, możesz pojedynczo przesuwać Statki dalej, w dowolnej kolejności, całkowicie rozpatrując każdy Przystanek, przed przejściem do następnego.

Występują 3 rodzaje Przystanków:  Cel Podróży,  Dzień w Kosmosie i  Powrót na Ziemię.



CEL PODRÓŻY



Start był dopiero początkiem. Nasze luksusowe Rejsy oferują mnóstwo wycieczek wprost „nie z tej ziemi”, które są starannie zaprojektowane. Wszystko po to, aby zadowolić naszych Pasażerów. Zadbaj o odpowiednią reklamę przy wejściu na pokład, aby pasażerowie zdali sobie sprawę z ogromu naszej oferty! Firma stale udoskonala wachlarz atrakcji i nie chcemy, aby Pasażerowie prze-gapili którąkolwiek z nich.

Gdy twój Pilot dotrze do Celu Podróży, możesz wybrać Ulepszenie i/albo zdobyć punkty za Pasażerów.

1. WYBÓR ULEPSZENIA



Jeśli posiadasz żeton Ulepszenia na Silniku, możesz umieścić go na jednym z Ulepszeń w Celu Podróży, na którym obecnie znajduje się twój Pilot, odblokowując to konkretne Ulepszenie. Listę Ulepszeń znajdziesz na stronie 7 Podręcznika Pracownika. Jeśli w ramach tego samego Rejsu istnieje inny Cel Podróży, możesz poczekać do momentu dotarcia do niego, aby tam umieścić żeton Ulepszenia.

Nie możesz mieć więcej niż 3 żetony Ulepszenia na pojedynczym Celu Podróży. Jeśli Cel Podróży ma już 3 żetony Ulepszenia, a nie masz innego Celu Podróży dla tego Rejsu, odrzuć żeton Ulepszenia, zamiast go umieszczać.

2. PUNKTOWANIE PASAŻERÓW



Możesz zdobyć punkty za każdego Pasażera na pokładzie twojego Statku (raz na **Cel Podróży**) opłacając powiązany z Pasażerem koszt Reklamy – odrzucając określoną liczbę Reklam do zapasów.

Jeśli Cel Podróży odpowiada Pasażerowi, opłacasz 1 Reklamę, aby zdobyć punkty za tego Pasażera.

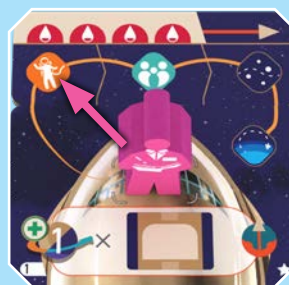
Jeśli Cel Podróży nie odpowiada Pasażerowi, opłacasz 2 Reklamy, aby zdobyć punkty za tego Pasażera.

Punktowana może być dowolna liczba Pasażerów na pokładzie Statku, jednak każdy Pasażer może być punktowany tylko **raz na Cel Podróży**.

Liczba PZ, jaką zdobywasz za każdego Pasażera, równa jest 3 PZ plus 1 PZ za każdy żeton Ulepszenia w danym Celu Podróży.



Przykład:



Trwa tura **Różowego**. W ostatniej turze doprowadził do Startu Statku. Zanim wykona swoje akcje (krok 2), najpierw porusza do przodu wszystkie Statki, które są w trakcie Rejsu.

Pilot porusza się o jedno pole do przodu, do następnego Przystanku.



Dociera do Celu Podróży Pasażerów **Poszukujących Przygód**.

Najpierw **Różowy** musi zdecydować, czy chce umieścić swój żeton Ulepszenia tutaj, czy w dalszej części Rejsu, gdy dotrze do **Rodzinnego** Celu Podróży.

Postanawia umieścić go tu i odblokować jedno z Ulepszeń w Celu Podróży Pasażerów **Poszukujących Przygód**.



Różowy może wybrać dowolne z 3 Ulepszeń widocznych na jego planszy Gracza, pasujących do Celu Podróży.

Różowy umieszcza swój żeton Ulepszenia na trzecim polu Ulepszenia, odblokowując

zdolność pozwalającą zwiększać maksymalny rozmiar Statku z 3 do 4 Segmentów i maksymalną liczbę Statków z 3 do 4!



Teraz **Różowy** może zdobyć punkty za każdego Pasażera na pokładzie swojego Statku. Ponieważ ma dwóch **Rodzinnych** Pasażerów, którzy nie pasują do bieżącego Celu Podróży, będzie potrzebował opłacić 2 Reklamy za każdego Pasażera.

Różowemu wystarczy Reklam do zdobycia PZ tylko za jednego Pasażera. Opłaca 2 Reklamy i zdobywa 4 PZ (3 PZ wartości podstawowej + 1 PZ za właśnie odłożone Ulepszenie).

Gdy Rejs osiągnie **Rodzinnny** Cel Podróży , Pasażerowie ponownie przejdą przez ten sam proces, jednak pominięty zostanie krok Ulepszenia, ponieważ żeton Ulepszenia został już umieszczony.

Po dotarciu do **Rodzinnnego** Celu Podróży **Różowy** będzie mógł zdobyć 3 PZ za Pasażera, opłacając 1 Reklamę za Pasażera. **Różowy** powinien zrobić wszystko, by do tego momentu zdobyć jeszcze kilka Reklam!



DZIEŃ W KOSMOSIE



Pomiędzy kolejnymi Celami Podróży Statek może spędzić jeden, a niekiedy nawet więcej, Dni w Kosmosie. To świetna okazja dla naszych wspaniałych Pasażerów, aby zwiedzili Statek i skorzystali ze wszystkich udogodnień, jakie ma on do zaoferowania. I pamiętaj: im bardziej zadowoleni będą twoi Pasażerowie w kosmosie, tym większe będzie twoje szczęście tutaj, na Ziemi.

Gdy Pilot zatrzyma się na Dniu w Kosmosie, otrzymasz Premie zależne od Pasażerów i odpowiadającej im ikony Segmentu.

Za każdego Pasażera zyskujesz jego Premię (wymienioną na planszy Marketingu) za każdą pasującą ikonę na Statku.



W układzie przedstawionym na powyższej ilustracji:

- każdy Pasażer Poszukujący Przygód zapewni ci 1 szt. Pieniędzy za każdą ikonę Poszukiwania Przygód na twoim Statku.
- każdy Pasażer Pragnący Odpocząć zapewni ci 1 Zasób za każdą ikonę Odpoczynku na twoim Statku.
- każdy Pasażer Rodzinny zapewni ci 1 Reklamę za każdą ikonę Rodziny na twoim Statku.



Nie zapomnij: żetony Premii są rozmieszczane losowo podczas przygotowania rozgrywki, zatem Pasażerowie za każdym razem będą nagradzać cię inaczej.



POWRÓT NA ZIEMIĘ



Dzięki technologii szybkiej regeneracji (TSR) nasi piloci są w stanie wrócić do pracy natychmiast po wylądowaniu Statku. Ponadto, wynalezienie powłoki ochronnej sprawia, że Statki nie spłoną podczas ponownego wejścia w atmosferę, dzięki czemu twój Statek będzie gotowy do kolejnego Startu, kiedy tylko zechcesz!

Gdy Pilot wylądowuje na ostatnim Przystanku Rejsu, Statek, Pasażerowie i Pracownik wracają na Ziemię.

Umieść swojego Pracownika z powrotem w Pokoju wypoczynkowym, standardowo zyskując przy tym jedną Premię Finansową.

Następnie odrzuć Rejs na stos zakrytych Rejsów obok podajnika Marketingu i odłóż wszystkich Pasażerów ze Statku do zasobów.

Po powrocie Statek może Startować po raz kolejny albo można dobudować do niego więcej Segmentów (zgodnie ze standardowymi ograniczeniami budowy).



Przykład:

Rejs **Różowy**, podczas kroku 1 jego tury, porusza się dalej do **Dnia w Kosmosie**.



Różowy ma na pokładzie Statku 2 **Rodzinnych** Pasażerów i 2 ikony **Rodziny**.

Różowy sprawdza planszę Marketingu i widzi, że każdy **Rodzinny** Pasażer zapewni mu 1 Reklamę za każdą ikonę **Rodziny** na Statku.

Różowy bierze więc 4 Reklamy z zasobów (2 Pasażerów x 2 Reklamy).

Pasażerowie bawili się tak dobrze, że o wszystkim opowiedzieli swoim znajomym! Marketing szeptany jest niezwykle skuteczny.



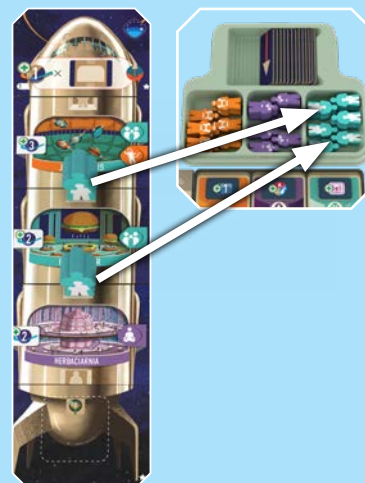
Przykład: W kolejnej turze **Różowy** porusza Statek dalej, do ostatniego Przystanku. Nadchodzi czas powrotu na Ziemię.

Różowy odkłada swojego Pracownika do Pokoju wypoczynkowego i standardowo otrzymuje 1 Premię Finansową.

Następnie **Różowy** odrzuca Rejs i odkłada 2 **Rodzinnych** Pasażerów do zasobów.

Za nami kolejny udany rejs!

Statek **Różowego** jest teraz gotowy do kolejnego Startu. Można też dobudować do niego kolejny Segment (ponieważ **Różowy** wybrał Ulepszenie zwiększające limit rozmiaru Statku do 4 Segmentów).



PRZYDZIELANIE PRACOWNIKÓW I AKCJE

W kroku 2 swojej tury możesz zdecydować się na Przydzielenie Pracownika.

Weź jednego z Pracowników z Pokoju wypoczynkowego na twojej planszy Gracza i umieść go na 1 z 6 pól w Sieci na planszy Głównej (ale nie tam, gdzie masz już swojego Pracownika). Następnie wykonaj maksymalnie 2 akcje do których masz dostęp [14].

Zawsze musisz wykonać wszystkie kroki danej akcji, zanim przejdziesz do następnej.

Poniżej znajduje się wyjaśnienie każdej akcji i odpowiadającej jej ikony.



BUDOWA ROZWINIĘCIA



Nie da się przecenić wartości synergii. Ważne jest, aby tworzyć połączenia pomiędzy różnymi działami. Dzięki temu ich praca przebiega sprawniej. Bardzo ważne jest również, aby nie pozostać w tyle na polu innowacji, dlatego kluczowe jest stałe inwestowanie w nowe Technologie.

Ta akcja umożliwia zbudowanie jednego Rozwinięcia. Wybierz jedno z najbardziej wysuniętych na lewo Rozwinięć z dowolnego rzędu Zasobów na twojej planszy Gracza i zapłać koszt podany na dole kolumny **A**, z której zostało ono zabrane.

Koszt ten można opłacić, w dowolnej kombinacji Pieniędzy i/albo Zasobu **B** powiązanego z rzędem, w którym znajdowało się Rozwinięcie.



Po opłaceniu kosztu danego Rozwinięcia, usuń Rozwinięcie ze swojej planszy Gracza i umieść je w Sieci albo pod Technologią. Jeśli jest to pierwsze Rozwinięcie umieszczane na danym obszarze, zostaje ono umieszczone na ikonie Reputacji, a Ty zyskujesz 1 punkt Reputacji.

Nigdy nie możesz zbudować Rozwinięcia na obszarze, na którym już jakieś masz.

Usunięcie Rozwinięcia zwiększa również o jeden liczbę powiązanych z nim Zasobów, jakie można przechowywać na planszy Gracza.

ROZWINIĘCIA SIECI



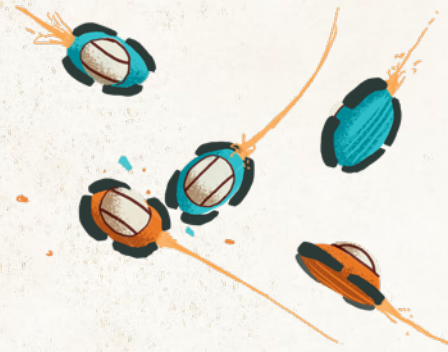
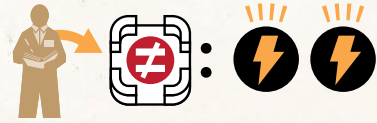
Rozwinięcia Sieci zapewniają większy dostęp do akcji [14]. Możesz korzystać ze swoich Rozwinięć natychmiast po ich zbudowaniu (czyli możesz zbudować Rozwinięcie sąsiadujące do swojego Pracownika w ramach swojej pierwszej akcji, a następnie użyć go, aby połączyć się z sąsiednią lokacją i tam wykonać swoją drugą akcję).

ROZWINIĘCIA TECHNOLOGII



Rozwinięcia Technologii natychmiast zapewniają korzyści, które będą ci pomocne przez pozostałą część rozgrywki.

Jeżeli Rozwinięcie zostanie po raz pierwszy umieszczone pod Technologią, Technologia ta zostaje uznana za Wynalezioną. Oznacza to, że ta Technologia może być teraz używana przez wszystkich graczy (za darmo przez graczy, którzy mają Rozwinięcie poniżej niej albo za opłatą dla graczy, którzy je posiadają, przez tych, którzy swojego Rozwinięcia pod daną Technologią nie mają).



NEUTRALNE ROZWINIĘCIA



Neutralne Rozwinięcia działają tak samo jak Rozwinięcia gracza, z tą różnicą, że aby ich użyć, musisz wnieść opłatę do zasobów, zamiast płacić innemu graczowi.

Przykład: Różowy buduje Rozwinięcie.

Chce zbudować swoje drugie Rozwinięcie z rzędu Żywności. **Różowy** opłaca łączny koszt 6 (wskazany na dole kolumny), wydając 1 Żywność i 5 szt. Pieniędzy.



Różowy usuwa Rozwinięcie ze swojej planszy Gracza (zwiększając pojemność Magazynu na Żywność do 4) i umieszcza je pod Technologią Windy Kosmicznej.

To pierwszy raz, gdy Rozwinięcie zostało tutaj umieszczone, co wywołuje dwa efekty:

1. Technologia jest teraz Wynaleziona, zatem **Różowy** może już korzystać z jej efektów przez pozostałą część rozgrywki. Inni gracze mogą również korzystać z tej Technologii, budując w tym miejscu własne Rozwinięcie albo płacąc **Różowemu** i każdemu innemu graczowi, który posiada Rozwinięcie pod tą Technologią.
2. **Różowy** zakrył ikonę Reputacji, co zwiększa jego Reputację o 1 punkt.



ZATRUDNIENIE DOŚWIADCZONEGO PRACOWNIKA



W miarę jak rośnie zakres obowiązków, musi rosnąć również liczba Pracowników, a możliwości wyboru doskonałych kandydatów są wręcz nieograniczone. Odkryjesz, że dodatkowa para rąk może być na wagę złota. Szybko zdasz sobie sprawę, że nowi Pracownicy są doświadczeni w swojej dziedzinie i nie mogą się doczekać, żeby pokazać ci, co potrafią!

Ta akcja umożliwia ci zatrudnienie jednego ze swoich Doświadczonych Pracowników. Zapłać koszt związany z zatrudnionym Doświadczonym Pracownikiem, a następnie przenieś go do Pokoju wypoczynkowego, standardowo zyskując 1 Premię Finansową. Możesz teraz korzystać z tego Doświadzonego Pracownika przez pozostałą część rozgrywki.

Koszt zatrudnienia Doświadzonego Pracownika, który znajduje się z prawej, to 2 szt. Pieniędzy za każde pozostałe Rozwinięcie w rzędach Żywności i Tłenu, na twojej planszy Gracza.



Koszt zatrudnienia Doświadzonego Pracownika, który znajduje się z lewej, to 3 szt. Pieniędzy za każdy pozostały żeton Ulepszenia (niezależnie od tego, czy jest odkryty, czy odwrócony) na 4 dolnych polach Wieży Startowej na twojej planszy Gracza.

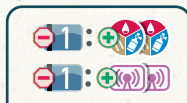


Doświadczeni Pracownicy funkcjonują na takich samych zasadach jak pozostali Pracownicy, z tą różnicą, że posiadają specjalną zdolność, której nie mają zwykli Pracownicy. Podczas każdej rozgrywki na etapie Przygotowania przydzielana jest zdolność Doświadzonego Pracownika. Zdolność ta dotyczy wszystkich Doświadczonych Pracowników graczy w danej rozgrywce. Listę wszystkich zdolności Doświadczonych Pracowników można znaleźć na stronie 5 Księgi Rejestrów Firmy.

Ta umiejętność Doświadzonego Pracownika jest wykorzystywana w Grze Wprowadzającej:



Zyskaj Premię Finansową, gdy twój Doświadczony Pracownik wypchnie Pracownika (zwykłego albo Doświadzonego) z powrotem do jego Pokoju wypoczynkowego.



ZAKUP ZAPASÓW



Statki nie mogą latać bez odpowiednich Zasobów i nie ma też sensu latać, jeśli nie ma ludzi, którzy mogliby wypełnić pomieszczenia. Na szczęście istnieje miejsce, w którym możesz kupić niezbędne Zasoby, a także zapłacić za Reklamy, dzięki czemu nic nie stanie ci na drodze, gdy wszystko będzie gotowe do startu.

Ta akcja pozwala na zakup Zasobów i/albo Reklam.

Możesz:

- wydać 1 szt. Pieniędzy, aby zyskać 2 wybrane przez ciebie Zasoby i/albo
- wydać 1 szt. Pieniędzy, aby zyskać 2 Reklamy.

W ramach pojedynczej akcji możesz jednokrotnie wykonać jedną albo obie z powyższych możliwości.

Wszystkie kupione Zasoby, których nie jesteś w stanie przechować, przepadają.



Przykład: **Różowy** chce zatrudnić Doświadzonego Pracownika. Zapewni mu to dodatkowego Pracownika ze specjalną zdolnością, którą może wykorzystać przez pozostałą część rozgrywki. **Różowy** może zatrudnić dowolnego Doświadzonego Pracownika ze swojej planszy Gracza.

Doświadczony Pracownik z lewej kosztuje 3 szt. Pieniędzy za każdy żeton Ulepszenia na dole Wieży Startowej **A**. **Różowy** usunął jeden z tych żetonów podczas Startu swojego pierwszego Statku. Zostają zatem 3 żetony, a więc koszt to 9 szt. Pieniędzy.

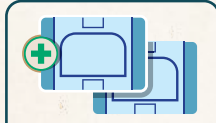
Doświadczony Pracownik z prawej kosztuje 2 szt. Pieniędzy za Rozwinięcia, które pozostały w rzędach Żywności i Tłenu **B**. **Różowy** wcześniej zbudował 2 Rozwinięcia z rzędu Żywności. Zatem zostają 4 Rozwinięcia, więc koszt to 8 szt. Pieniędzy.

Różowy ma wystarczająco Pieniędzy, aby zatrudnić Doświadzonego Pracownika z prawej. Wydaje 8 szt. Pieniędzy i przenosi Doświadzonego Pracownika do swojego Pokoju wypoczynkowego, zyskując Premię Finansową. Zabiera 1 szt. Pieniędzy z zasobów **C**.

Różowy może zatrudnić Doświadzonego Pracownika znajdującego się po lewej, wykonując tę akcję ponownie w przyszłości. Być może zrobi to po Starcie swojego kolejnego Statku, co usunie odwrócony żeton Ulepszenia, obniżając koszt Doświadzonego Pracownika do 6 szt. Pieniędzy.



Przykład: **Różowy** podejmuje akcję Zakupu Zapasów i wydaje 1 szt. Pieniędzy, aby zyskać 1 Żywność i 1 Paliwo. **Różowy** chciałby kupić jeszcze 2 Zasoby, ale może to zrobić tylko raz w ramach jednej akcji. Decyduje się wykorzystać tę akcję jak najbardziej efektywnie i dodatkowo wydaje 1 szt. Pieniędzy, aby kupić 2 Reklamy.



POZYSKIWANIE PROJEKTÓW

Nasi architekci nieustannie dokonują niemożliwego. Niezależnie od tego, czy chcesz sprostać oczekiwaniom Pasażerów Poszukujących Przygód czy tych, którzy po prostu Pragną Odpocząć, przygotują dla ciebie dokładnie to, czego potrzebujesz.

Ta akcja pozwala ci wziąć do 2 kafli Projektu. Możesz wybrać dowolny z odkrytych Projektów na planszy Głównej. Nie ma żadnych kosztów związanych z tą akcją. Umieść wybrane Projekty po prawej stronie twojej planszy Gracza.

Na koniec akcji przesunij wszystkie pozostałe Projekty na Rynku w dół, wypełniając ewentualne puste pola. Następnie dodaj nowe Projekty z podajnika, aby wypełnić puste pola od dołu do góry.

Możesz mieć maksymalnie 5 Projektów obok swojej planszy Gracza. Możesz przekroczyć ten limit w trakcie swojej tury, ale musisz odrzucić je tak, aby na koniec tury nie zostało ci ich więcej niż 5.

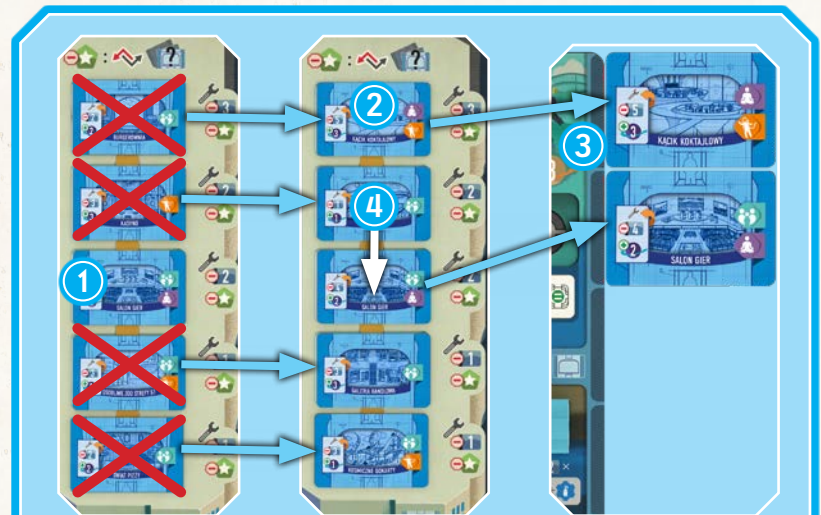
ODŚWIEŻENIE RYNKU PROJEKTÓW

W dowolnym momencie swojej tury możesz wydać 1 punkt Reputacji, aby odrzucić z Rynku dowolną liczbę Projektów. Uzupełnij puste pola Projektami z podajnika, ale nie przesuwaj pozostałych Projektów w dół. Nie wymaga to żadnej akcji, a nawet można to zrobić przed umieszczeniem Pracownika.

Możesz powtarzać to, wydając za każdym razem 1 punkt Reputacji.

ODRZUCONE PROJEKTY

Odrzucone Projekty są umieszczane na stosie, obok podajnika z Projektami. Jeśli kiedykolwiek pula Projektów się wyczerpie, potasujcie ten stos i umieśćcie je z powrotem w podajniku.



Przykład:

Niebieski chciałby 2 Projekty z fioletową ikoną **Odpoczynku**.

Obecnie na Rynku jest tylko jeden pasujący Projekt – Salon Gier ①

Niebieski zmniejsza swoją Reputację o 1, aby odrzucić pozostałe 4 Projekty i uzupełnić Rynek. Projekt Salonu Gier nie przesuwa się w dół.

Sukces! Jednym z nowo dodanych kafli jest Kącik Koktajlowy ②.

Niebieski wykonuje akcję Pozyskiwania Projektów. Wybiera Projekty: Salonu Gier i Kącika Koktajlowego, a następnie umieszcza je obok swojej planszy Gracza ③ w wyznaczonym obszarze.

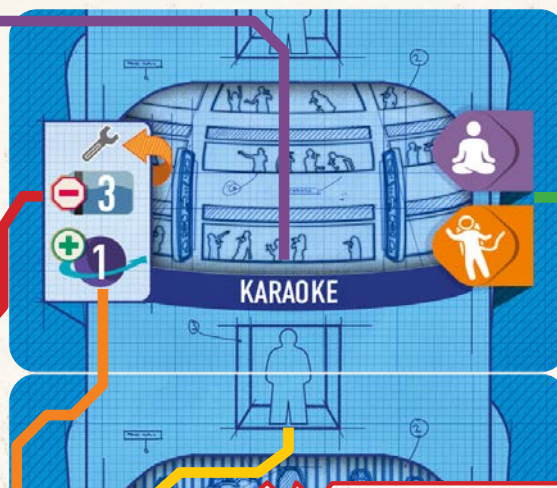
Na koniec akcji Lunapark ④ przesuwany jest w dół oraz zostają dodane dwa nowe Projekty, aby wypełnić puste pola.

OPIS PROJEKTU / SEGMENTU STATKU

Nazwa Segmentu Statku – Nazwa Segmentu, który dodasz do swojego Statku po jego zbudowaniu.

Koszt Budowy – Koszt budowy Segmentu na jednym z twoich Statków (zob. Budowa Segmentów Statku na następnej stronie).

PZ – Ikona PZ w kolorze niebieskim ① oznacza PZ zdobywane podczas punktacji końcowej. **Nie** zdobywasz tych punktów podczas budowy.



Kabina – Gdy dwa Segmenty są zbudowane na tym samym Statku, tworzy się Kabina, która może podczas Rejsu pomieścić **jednego** Pasażera.

Ikony – Typy Pasażerów którzy będą najbardziej zadowoleni z tego Segmentu Statku w trakcie Dnia w Kosmosie 17.

RODZAJE PASAŻERÓW

POSZUKUJĄCY PRZYGÓD

PRAGNĄCY ODPOCZAĆ

RODZINNY



BUDOWANIE SEGMENTÓW STATKU



Projekty są jak pomysły – są bezużyteczne, dopóki nie zostaną wdrożone. Zazwyczaj instalowane Segменты zostają zbudowane na podstawie Projektów, które posiadasz. Jednak możesz również zwrócić się do działu produkcji o pilne wykonanie zadania. Przygotuj się jednak na to, że za taką usługę trzeba będzie trochę dopłacić...

Ta akcja pozwala zbudować do 2 Segmentów Statku (nazywanych również Segmentami). Druga strona Projektu to Segment. Projekt staje się Segmentem, gdy zostaje zbudowany na Statku i odwrócony.

Segmenty do zbudowania mogą pochodzić z dwóch obszarów:

1. **Obok twojej planszy Gracza:** Musisz zapłacić koszt podany po lewej stronie Projektu.
2. **Rynek Projektów na planszy Głównej:** Musisz zapłacić koszt podany na Projekcie ORAZ DODATKOWY koszt Reputacji i Pieniędzy, podany obok Projektu.



Koszty mogą być obniżone do 0, ale nie poniżej 0. Obniża się je wykorzystując karty Planu, Technologie, itp.

Po opłaceniu kosztu, odwróć Projekt na stronę zbudowaną i umieść go między Kokpitem a Silnikiem dowolnego Statku, który znajduje się obok twojej planszy Gracza. Zrób to przestrzegając ograniczeń budowy wymienionych poniżej.

Podczas budowania 2 Segmentów, możesz zbudować je na tym samym Statku albo na kilku.

Przypomnienie: PZ za Segmenty są zdobywane na koniec gry.

OGRANICZENIA BUDOWY

- Segment musi być zbudowany na Statku.
- Każdy Statek może zawierać maksymalnie 3 Segmenty.
- Nie możesz budować Segmentów na Statkach, które obecnie są w trakcie Rejsu.
- Gdy Segment zostanie zbudowany, nie można go przenieść ani zastąpić.

KABINY

W górnej i dolnej części Segmentu znajduje się połowa Kabiny. Gdy dwa Segmenty są zbudowane na tym samym Statku, tworzą kompletną Kabinę, która podczas Rejsu może pomieścić **jednego** Pasażera.

Każdy Segment dodany po pierwszym, spowoduje dodanie jednej dodatkowej Kabiny.

Statek widoczny po prawej stronie może pomieścić jednego Pasażera. Gdyby dobudowano do niego trzeci Segment, mógłby pomieścić łącznie dwóch Pasażerów.

UZUPEŁNIENIE RYNKU PROJEKTÓW

Na koniec akcji, jeśli Segmenty zostały zbudowane bezpośrednio z Rynku Projektów, pozostałe Projekty należy przesunąć w dół, a puste pola są uzupełniane Projektami z Podajnika.

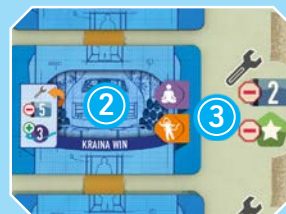


Przykład:

Niebieski buduje Segmenty Statku.



Chce zbudować Salon Gier ①, korzystając z Projektu znajdującego się obok jego planszy Gracza oraz Krainę Win ② bezpośrednio z Rynku Projektów.

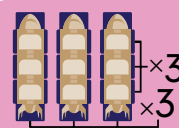


Opłaca koszt każdego Projektu (4+5) ORAZ wydaje dodatkowe 2 szt. Pieniędzy i 1 punkt Reputacji ③, ponieważ buduje bezpośrednio z Rynku Projektów. Dzięki temu nie musi wykonywać akcji Pozyskiwania Projektów, ale słono zapłaci za ten przywilej! **Niebieski** płaci łącznie 11 szt. Pieniędzy i 1 punkt Reputacji.



Odwraca kafle Projektu na stronę Segmentu i umieszcza je na swoich Statkach. **Niebieski** ma miejsce tylko na jeden Segment na swoim pierwszym Statku ④, więc umieszcza Krainę Win ⑤ na innym.

Projekty na Rynku Projektów przesuwane są w dół, a nowy kafel wypełnia puste pole.



Ta ikona na twojej planszy Gracza ma ci przypominać, że możesz posiadać maksymalnie 3 Statki, a każdy Statek może składać się z maksymalnie 3 Segmentów.





POZYSKANIE NOWEGO STATKU

(i) Firma chce się rozwijać i jest gotowa dostarczyć ci nowe Kokpity i Silniki, abyś mógł je dobrze wykorzystać. Dostaniesz nawet niezbędne materiały na początek. Uważaj tylko, żeby nie nadużyć ich dobrej woli, a tak się stanie, jeśli twój Statek nie Wystartuje. Wtedy szykuj się na konsekwencje.

Ta akcja umożliwia wzięcie nowego zestawu Kokpitu i Silnika, co tworzy nowy Statek.

Możesz posiadać maksymalnie 3 Statki.

Wybierz jedną parę tworzącą zestaw Kokpitu i Silnika z Rynku, na planszy Głównej. Umieść nowy Kokpit i Silnik przy twojej planszy Gracza, obok innych twoich Statków. Natychmiast zyskaj premię widoczną na Silniku, a następnie odwróć go. Umieść Kokpit stroną z ikoną  ku górze.

Na koniec akcji uzupełnij wszystkie puste pola Rynku na planszy Głównej, korzystając z podajnika Kokpitu i Silnika (pozostałe nie są przesuwane, a nowe są po prostu dodawane na pustych polach). Podczas uzupełniania upewnij się, że Kokpity są umieszczone ikoną  ku górze, a Silniki tak, by widoczna była strona z premią.

Listę wszystkich kryteriów punktacji Kokpitów znajdziesz na stronie 4 Podręcznika Pracownika.

Przykład:

Niebieski wykonuje akcję Pozyskania Nowego Statku.

Naprawdę przydałoby mu się trochę gotówki, więc spogląda na trzeci zestaw Kokpitu i Silnika .

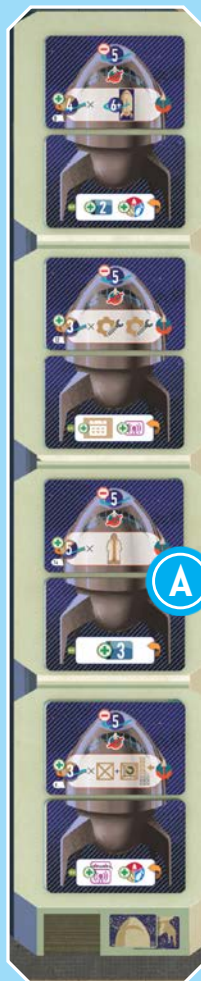
Silnik zapewni **Niebieskiemu** natychmiastową premię w wysokości 3 szt. Pieniędzy.

Po Starcie Statku i na koniec gry, Kokpit zapewnia 5 PZ za każdego Doświadzonego Pracownika, którego zatrudnił **Niebieski**.

Niebieski już zatrudnił Doświadzonego Pracownika, więc to rozwiązanie jest dla niego korzystne. **Niebieski** bierze swój nowy Kokpit i Silnik, a następnie umieszcza je obok swojego pierwszego Statku.

Bierze też 3 szt. Pieniędzy z zapasów i odwraca Silnik.

Następnie dobiera nową parę Kokpitu oraz Silnika i uzupełnia nimi Rynek.



OPIS KOKPITU I SILNIKA

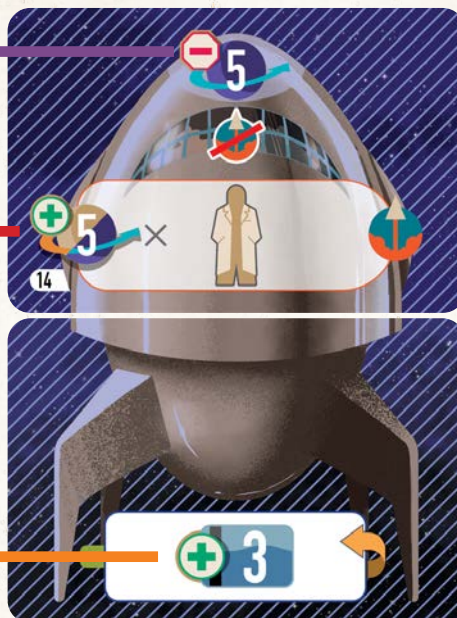
Kara – Tracisz 5 PZ na koniec gry, jeśli ten Statek nie Wystartował.

Warunki Punktowania – Zdobądź punkty za każdy Start Statku, a także na koniec gry.

Premia Natychmiastowa – Zyskaj premię natychmiast po wzięciu kafelka, a następnie natychmiast go odwróć.



Kokpity i Silniki nie są Segmentami Statku.





ZYSKIWANIE ZASOBÓW



"Za darmo to uczciwa cena", jak niegdyś rzekł pewien mędrzec. Do dziś jest to szczerą prawdą. Choć czasami konieczne jest pozyskiwanie Zasobów z zewnątrz, to dostęp do Zasobów z firmowego Magazynu jest bezpłatny, dopóki Zasoby są tam dostępne.



Magazyn

Ta akcja pozwala ci wziąć do 3 Zasobów z Magazynu.

Możesz wziąć dowolną kombinację różnych Zasobów, o ile są one dostępne.

Zmniejsz poziom wybranego Zasobu (lub Zasobów) w Magazynie, przesuwając odpowiadający mu znacznik w dół, a następnie zwiększ poziom tego Zasobu na twojej planszy Gracza.

Możesz wziąć tylko Zasoby, które możesz przechowywać (czyli takie, które nie są zablokowane przez Rozwinięcie).



ta ikona oznacza, że pobierasz Zasoby z Magazynu. Za każdym razem, gdy zyskujesz Zasoby bez tej ikony, nie pochodzą one z Magazynu.



UZUPEŁNIENIE MAGAZYNU



Choć Radzie Nadzorczej zawsze zależy na realizacji jej Planów, to jednocześnie równie mocno naciska, aby zachowywać jak najwięcej Zasobów w zapasach. Korzystając z Planów przekazanych przez Radę Nadzorczą, możesz uzupełnić zapasy w Magazynie i zarobić trochę Pieniądzy dla twojego zespołu.

Ta akcja pozwala uzupełnić jeden Zasób w Magazynie i zyskać Pieniądze oraz Reputację.

Odrzuć z ręki 1 kartę Planu (ignorując wszystko na karcie), aby zwiększyć wybrany Zasób w Magazynie do maksimum, przesuwając znacznik tego Zasobu na „5”.

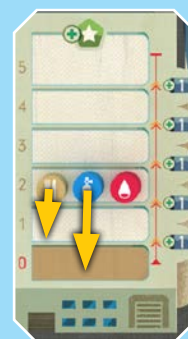
Następnie zyskaj 1 szt. Pieniądzy z zapasów za każde pole, o które przesunięto znacznik tego Zasobu. Dodatkowo, zdobądź łącznie 1 punkt Reputacji.



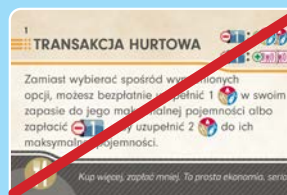
Przykład:

Żółty wykonuje akcję Zyskiwania Zasobów. Może wziąć tylko to, na co ma miejsce na swojej planszy Gracza i co jest dostępne w Magazynie.

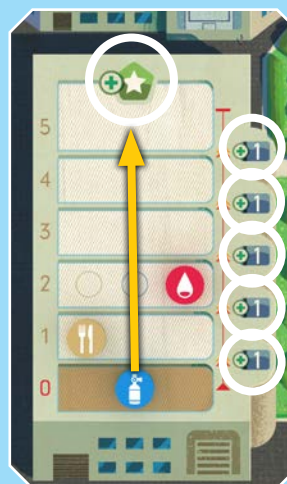
Żółty bierze 1 Żywność i 2 jednostki Tlenu, przesuwając znaczniki Zasobów w Magazynie w dół oraz znaczniki Zasobów na swojej planszy Gracza w prawo.



Przykład: Teraz, gdy poziom Tlenu w Magazynie wynosi 0, **Żółty** wykonuje akcję Uzupełnienia Magazynu.



Odrzuca kartę Planu. Zasób na karcie nie musi odpowiadać Zasobowi, który jest zwiększany, a każda zdolność na karcie jest ignorowana.



Żółty przesuwa znacznik Zasobu Tlenu na maksymalną wartość „5” i zyskuje 1 punkt Reputacji oraz 5 szt. Pieniądzy z zapasów (1 szt. Pieniądzy za każde pole, o które przesunął znacznik).





PLANOWANIE REJSU



Firma stale ogłasza nowe i ekscytujące Rejsy, ale tylko od ciebie zależy, jak je zaplanujesz. Gdy Rejsy są już zaplanowane, zaczyna się prawdziwa zabawa: przygotowanie Wieży Startowej!

Ta akcja pozwala zaplanować Rejs.

Możesz mieć zaplanowany tylko jeden Rejs w tym samym momencie. Nie możesz zmieniać Rejsów po ich zaplanowaniu.

Weź twojego Konsultanta ds. Rejsów z górnej części planszy Marketingu i umieść go obok Rejsu, który jeszcze nie został zaplanowany.



Następnie wybierz jeden żeton Ulepszenia na Wieży Startowej na twojej planszy Gracza. Zyskaj wskazaną na nim Premię (zob. po prawej stronie) i odwróć go (nie odrzucaj).

Gdy żeton Ulepszenia Premii Finansowej zostanie odwrócony, nie może już być wybrany jako Premia Finansowa, do momentu, aż zostanie usunięty.



4 górne żetony Ulepszenia zapewniają mniejszą jednorazową premię. Po usunięciu podwajają one wartość Premii Finansowej z 1 do 2.



4 dolne żetony Ulepszenia zapewniają większą jednorazową premię. Po usunięciu Doświadczony Pracownik z lewej, staje się tańszy.



Żetony Ulepszenia są usuwane po Starcie Statku.



PREMIE ŻETONU ULEPSZENIA

Zyskaj 1 szt. Pieniędzy

Zyskaj 1 Reklamę

Zyskaj 1 PZ

Zyskaj 1 Zasób

Zyskaj 4 szt. Pieniędzy

Zyskaj 4 Reklamy

Zbuduj Rozwinięcie ze zniżką 4 szt. Pieniędzy

Zyskaj 4 Zasoby



Przykład:

Żółty planuje Rejs widoczny po lewej. Umieszcza swojego Konsultanta ds. Rejsów na wskazanym polu.

Teraz może wybrać jeden ze swoich żetonów Ulepszenia, aby zyskać wskazaną na nim premię, a następnie odwrócić go, pozostawiając na Wieży Startowej.

Żółty decyduje się odwrócić żeton dzięki któremu zyskuje 1 szt. Pieniędzy. Zabiera 1 szt. Pieniędzy z zapasów.



Teraz, gdy żeton został odwrócony, widać że nie ma już pod nim "dłoni" wskazującej Premię Finansową.



Żółty nie będzie mógł wybrać Pieniędzy jako Premii Finansowej, dopóki nie doprowadzi do Startu Statku, a żeton zostanie usunięty, odkrywając Premię Finansową w postaci 2 szt. Pieniędzy.

OPIS KAFLA REJSU

Koszt Paliwa

Dzień w Kosmosie

Cel Podróży
Pasażerów
Poszukujących
Przygód

Cel Podróży
Pasażerów
Rodzinnych

Cel Podróży
Pasażerów
Pragnących
Odpocząć



REKLAMA REJSU



Kolejka na zewnątrz wcale się nie skraca, a niektórym z czekających w niej ludzi potrzeba już ledwie jednej reklamy, by kupili bilet! Każdy chce polecieć, ale sztuka w tym, by wysłać Pasażerów w miejsca, do których chcą się udać. Zrób to, a na pewno ci się to opłaci!

4

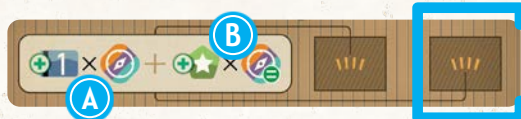
Ta akcja pozwala wybrać jeden Rejs z 1 albo 2 wolnymi polami dla Pasażerów i Reklamować go. Rejs może być nieplanowany albo taki, który już został przez ciebie zaplanowany. Nie możesz Reklamować Rejsu zaplanowanego przez innego gracza.

3

Możesz Reklamować go 1 albo 2 Pasażerom. Wybierz Pasażerów z Kolejki, płacąc koszt Reklamy sekcji, z której ich zabierasz (odpowiednio 1, 2 albo 3 Reklamy) 1 2 3. Możesz też wybrać dowolnego Pasażera z zapasów, wydając 4 Reklamy za każdego takiego Pasażera 4.

2

Umieść wybranych Pasażerów na polach dla Pasażerów przy Rejsie, który jest Reklamowany.



Pole Pasażera

1

Za każdego umieszczonego Pasażera zyskujesz:

- 1 szt. Pieniędzy za Cel Podróży tego Rejsu A.
- 1 punkt Reputacji, jeśli Rejs obejmuje preferowany Cel Podróży Pasażera B.



Dzień w Kosmosie NIE jest Celem Podróży.



Przykład: **Żółty** Reklamuje Rejs, który zaplanował 1. Dodaje 2 Pasażerów z pierwszej sekcji Kolejki, wydając po 1 Reklamie za każdego. Pasażer **Poszukujący Przygód** zapewnia 1 szt. Pieniędzy za 1 Cel Podróży i 1 punkt Reputacji za uwzględnienie jego preferowanego Celu Podróży. Pasażer **Pragnący Odpocząć** zapewnia 1 szt. Pieniędzy.

Gdyby **Żółty** zareklamował mu w zamian inny Rejs 2, zyskałby łącznie 4 szt. Pieniędzy i 2 punkty Reputacji.



DOBIERANIE KART PLANU

Čłonkowie Rady są zawsze zajęci wpatrywaniem się w tablicę korkową, snując plany i przerzucając się pomysłami. Odwiedzając ich, możesz poznać ich życzenia, co da ci przewagę nad pozostałymi kierownikami.

Ta akcja pozwala dobrać na rękę do 2 kart Planu.



Za każdym razem, gdy dobierasz karty Planu, możesz dobrać je z Rynku albo po wydaniu 1 punktu Reputacji z wierzchu stosu kart odrzuconych.

Nie możesz dobrać z talii Planu ani ze stosu kart odrzuconych karty, która została zagrana przez ciebie w tej turze.



Karty Planu w stosie kart odrzuconych są jawne i w każdej chwili mogą być przeglądane (bez zmiany kolejności kart).

Karty Planu nie są uzupełniane automatycznie (zob. akcję „Uzupełnienie kart Planu”, na następnej stronie).

ZAGRYWANIE KART PLANU

Karty Planu mogą być zagrywane na dwa sposoby:

1. Aby rozpatrzyć jej **Zdolność**: Możesz zagrać kartę Planu, aby natychmiast zyskać korzyść/efekt/akcję, zgodnie z wymienionymi ograniczeniami

ALBO

2. Aby otrzymać wskazane na niej **Zasoby**: Możesz zagrać kartę Planu, aby natychmiast zdobyć Zasób. Jeśli zostanie on natychmiast wydany, nie musisz mieć na niego miejsca na swojej planszy Gracza.

Po zagraniu karty Planu, jest ona umieszczana odkryta na wierzchu stosu odrzuconych kart Planu.



Numer i nazwa karty Planu służą do odwoływania się do tej konkretnej karty, ale nie mają żadnego innego efektu. Tekst fabularny nie ma wpływu na rozgrywkę, ale może wywołać uśmiech na twarzy.

KIEDY MOGĘ ZAGRAĆ KARTĘ PLANU?

Kartę Planu można zagrać dla jej Zasobów w dowolnym momencie swojej tury i nie liczy się to jako akcja.

Karta Planu zagrana w celu rozpatrzenia zapisanej na niej Zdolności może być zagrana tylko podczas wykonywania akcji albo podczas kroku wskazanego w prawym górnym rogu karty (ograniczenie).

Jeśli nie ma żadnych ograniczeń, tekst na karcie określa, kiedy można ją zagrać. Niektóre karty można nawet zagrać podczas tury innego gracza (zob. kartę Pomocna Dłoń, opisaną w przykładzie po prawej stronie).

Niektóre karty nie mają żadnych ograniczeń i mogą być zagrane w dowolnym momencie podczas twojej tury. Nie jest to uważane za akcję (zob. kartę Agresywny Marketing, opisaną w przykładzie po prawej stronie).

OPIS KARTY PLANU



Premia za Zatrudnienie może być wykorzystana podczas akcji Zatrudnienia Doświadzonego Pracownika w celu zmniejszenia kosztu akcji o 4. Może być też użyta w dowolnym momencie, aby zamiast tego zyskać 1 jednostkę Tłenu.

Przykład:

3

Zielony wykonuje akcję Dobierania Kart Planu. Aktualnie na Rynku znajdują się dwie karty 1 + 2. **Zielony** może wybierać spośród tych kart albo z wierzchu stosu kart odrzuconych 3.

1

Zielony decyduje się na dobranie wierzchniej karty ze stosu kart odrzuconych, wydając na to 1 punkt Reputacji (☆).

2

Zielony może teraz dobrać kolejną kartę ze stosu kart odrzuconych, wydając kolejny punkt Reputacji, ale zamiast tego decyduje się na dobranie pierwszej karty 1 z Rynku.

Dobre karty nie są automatycznie uzupełniane, dlatego na Rynku kart tymczasowo znajduje się tylko jedna karta 2.



Przykład: Zakup Last Minute można zagrać tylko podczas akcji Startu Statku, na co wskazuje ikona widoczna w prawym górnym rogu.



Kartę Pomocnej Dłoni można zagrać tylko wtedy, gdy inny gracz wypchnie jednego z twoich Pracowników, zgodnie z opisem w tekście karty.



Agresywny Marketing nie ma żadnych ograniczeń wymienionych w prawym górnym rogu ani w tekście, możesz więc zagrać go w dowolnym momencie swojej tury.



ZAGRYWANIE KILKU KART PLANU

W tym samym momencie można zagrać kilka kart Planu, o ile wszystkie są dozwolone (spełniają wszystkie ograniczenia).

Karty Planu zawsze łączą się z innymi korzyściami i efektami. **Koszty mogą być obniżone do 0, ale nie poniżej 0.**

Jednocześnie można zagrać dowolną liczbę kart Planu, aby uzyskać wskazane na nich Zasoby. Jeśli Zasoby są wydawane natychmiast, na przykład podczas płacenia za Rozwinięcie albo podczas Startu Statku, nie musisz mieć miejsca na ich przechowanie.



Nie ma ograniczenia co do liczby kart, które można posiadać lub zagrać w jednej turze. Jednak na końcu swojej tury musisz przestrzegać limitu **5 kart Planu na ręce**. Jeśli masz więcej niż 5 kart Planu na koniec swojej tury i nie możesz ich wykorzystać, musisz odrzucić ich tyle, by mieć ich 5. Odrzucaj je w dowolnej kolejności i, jeśli to możliwe, zyskuj wskazane na nich Zasoby.

KARTY PLANU ZASTĘPUJĄ STANDARDOWE ZASADY

Ilekoć efekt karty Planu stoi w sprzeczności ze standardowymi zasadami, karta Planu ma pierwszeństwo i pozwala na złamanie zasady w ramach zagrania karty.



UZUPEŁNIENIE KART PLANU



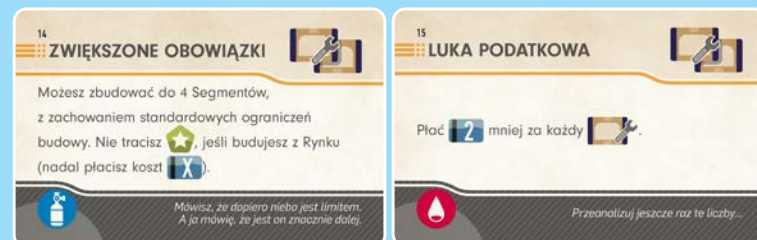
Czasem, gdy firma działa na najwyższych obrotach, Rada Nadzorcza potrzebuje odrobiny inspiracji. Nowe pomysły ze strony Rady nie tylko zaowocują świeżymi Planami, ale także nagrodą za twoje wysiłki.

Ta akcja pozwala ci uzyskać Premie i uzupełnić Rynek kart Planu.

Najpierw zyskaj wszystkie Premie związane z pustymi polami na karcie na Rynku. Następnie odrzuć (w dowolnej kolejności) wszystkie pozostałe karty Planu i uzupełnij pola 4 nowymi kartami z wierzchu talii Planu, od dołu do góry.

Zawsze, gdy musisz dobrać kartę Planu, a talia jest wyczerpana, potasuj stos odrzuconych kart Planu, aby utworzyć nową talię.

Przykład: Zielony wykonuje akcję Budowy Segmentu Statku swoim Doświadczonym Pracownikiem. Zagrywa dwie karty Planu: Zwiększone Obowiązki i Luka Podatkowa.



Obie karty dotyczą akcji Budowania Segmentów Statku, więc można je zagrać podczas tej samej akcji, co umożliwia Zielonemu zbudowanie do 4 Segmentów z kosztem każdego Segmentu zmniejszonym o 2.

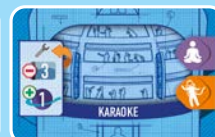


Zielony posiada również Rozwinięcie pod Technologią Zautomatyzowanych Systemów, co w połączeniu z Luką Podatkową, jeszcze bardziej obniża koszt budowy każdego Segmentu.



Dodajmy ostateczny szlif tej niesamowitej akcji: zdolność Doświadzonego Pracownika Zielonego wchodzi do gry i zmniejsza całkowity koszt akcji o 1!

Zielony buduje wszystkie cztery Projekty, które ma obok swojej planszy Gracza, za łączny koszt 2 szt. Pieniędzy. Niesamowite!



(Koszt Karaoke i Świata Pizzy zostały zmniejszone do 0, koszt Kącika Koktajlowego został zmniejszony do 2, a koszt Cyrku Zero-G został zmniejszony do 1. Doświadczony Pracownik zmniejsza koszt akcji o 1, co daje ostateczny koszt 2).



Przykład: Zielony wykonuje akcję: Uzupełnienie kart Planu.

Najpierw zyskuje wszystkie widoczne premie:

1 punkt Reputacji (A), 1 Reklamę (B) i 1 Zasób (C).

Następnie odrzuca pozostałą kartę.

Na koniec uzupełnia rynek 4 nowymi kartami Planu.

Gdyby „Zwiększenie Zysków” zostało wybrane wcześniej, akcja Uzupełnienia zapewniłaby Zielonemu także 1 szt. Pieniędzy (D).

START STATKU



To jest to! To chwila na którą wszyscy czekaliśmy. Gdy rejs jest już zaplanowany, bilety sprzedane, a zasoby są na właściwym miejscu, pozostaje tylko rozpocząć odliczanie: 10...9...8...7...6....

W kroku 2 twojej tury jedną z opcji umieszczenia Pracownika jest Start Statku. Aby zainicjować Start, umieść na dole Windy Startowej na twojej planszy Gracza Pracownika z twojego Pokoju wypoczynkowego. Gdy inicjujesz Start Statku, nie wykonujesz żadnych akcji na planszy Głównej.

Przed Startem upewnij się, że masz wszystko przygotowane. Oto lista kontrolna pozwalająca sprawdzić to, czego będziesz potrzebować:

- ☐ Zaplanowany Rejs.
- ☐ Dostępny Statek z przynajmniej 1 Kabiną.
- ☐ Dostęp do Zasobów wymaganych do Startu.
- ☐ Pasażer z biletem z Przedsprzedaży lub Wyprzedaży Last Minute.

Proces Startu składa się z 6 kroków, które są wymienione na twojej planszy Gracza. Reprezentują one **5-sekundowe odliczanie**, zaczynające się od 5 i kończące na 0. Twój Pracownik wjedzie windą na górę, a ty przez całą swoją turę będziesz wykonywać wszystkie kroki po drodze.



DO STARTU POZOSTAŁO... PRZYDZIELANIE DO KABIN

5

Wybierz, który z twoich Statków (z co najmniej jedną Kabiną i taki, który nie jest aktualnie w trakcie Rejsu) ma Wystartować. Wybierz swój zaplanowany Rejs i umieść go nad tym Statkiem.

Umieść swojego Konsultanta ds. Rejsów z powrotem w jego biurze na planszy Marketingu.

Następnie umieść Pasażerów w Kabinach. Musisz zabrać ze sobą co najmniej jednego Pasażera. W każdej Kabinie może przebywać maksymalnie jeden Pasażer, przy czym nie ma znaczenia, którą Kabinę zajmie który Pasażer. Pasażerowie mogą pochodzić z 3 obszarów:

- **Obok Startującego Rejsu.** Bilety dla tych Pasażerów pochodzą z Przedsprzedaży podczas akcji Reklamy Rejsu, dlatego mogą oni wejść na pokład za darmo.
- **Z Kolejki.** Ci Pasażerowie kupią swoje bilety w ramach Wyprzedaży Last-Minute. Musisz opłacić koszt Reklamy tego Pasażera, ale nie zyskujesz żadnych Pieniędzy ani Reputacji.
- **Z zapasów.** Podczas Wyprzedaży Last-Minute, Pasażerowie mogą również zostać dobrani z zapasów, opłacając zwykle 4 Reklamy. Nie zyskujesz żadnych Pieniędzy ani Reputacji.

ZA MAŁO MIEJSC



Jeśli Pasażer kupił bilet w Przedsprzedaży, ale nie masz miejsca albo nie chcesz go wziąć na pokład, tracisz 2 punkty Reputacji i przenosisz takiego Pasażera do górnej (3 Reklamy) sekcji Kolejki.



DO STARTU POZOSTAŁO... UMIESZCZANIE KOSTKI POSTĘPU

4

Weź kostkę Postępu z twoich zapasów i umieść ją na kolejnym wolnym polu na torze Postępu 31.



Po zapoznaniu się z informacjami na temat Startu Statków, pamiętaj, aby wrócić i przeczytać rozdział o Podróży Statków na stronie 16, jeśli wcześniej został przez ciebie pominięty.



Maksymalnie 2 Pasażerów na Rejs może mieć bilety z Przedsprzedaży. Wszyscy Pasażerowie powyżej 2 muszą mieć bilety pochodzące z Wyprzedaży Last-Minute, przeprowadzonej w trakcie Startu.

Przykład: **Różowy** chce przeprowadzić Start i sprawdza listę kontrolną:

- ☒ Zaplanowany Rejs.
- ☒ Dostępny Statek z przynajmniej 1 Kabiną.
- ☒ Dostęp do Zasobów potrzebnych do Startu.*
- ☒ Pasażer z biletem z Przedsprzedaży lub Wyprzedaży Last Minute.

*Zasoby mogą pochodzić z planszy **Różowego** Gracza, kart Planu i/albo Reputacji, jeśli zajdzie taka potrzeba.



Różowy jest gotowy do Startu! Umieszcza swojego Pracownika w Windzie Startowej, aby rozpocząć Start.



5. Bierze zaplanowany Rejs, umieszcza go nad swoim Statkiem i odsyła swojego Konsultanta ds. Rejsów do jego biura. Ma jednego **Rodzinnego** Pasażera, który ma bilet kupiony w Przedsprzedaży, więc zostaje za darmo umieszczony w Kabinie.

Różowy ma miejsce dla jeszcze jednego Pasażera, więc decyduje się na Wyprzedaż Last-Minute. Wydaje 2 Reklamy, aby zabrać kolejnego **Rodzinnego** Pasażera z Kolejki i umieścić go w dolnej Kabinie swojego Statku.

4. **Różowy** umieszcza swoją kostkę Postępu na torze Postępu.



Ciąg dalszy na następnej stronie...



DO STARTU POZOSTAŁO... WYDAWANIE ZASOBÓW

3

Wydaż wymagane Zasoby, aby rozpocząć Start:

- **Żywność:** 1 Żywność za każdego Pasażera na Statku +1 (dla Pilota).
- **Tlen:** 1 jednostka Tlenu za każdy Segment Statku.
- **Paliwo:** 1 Paliwo za każdą ikonę Paliwa na kaflu Rejsu.

Zasoby te mogą pochodzić z 3 źródeł: (1) twojej planszy Gracza i/albo (2) kart Planu i/albo (3) wydawanej Reputacji. Koszty Zasobów można opłacić w dowolnej kolejności i mogą one pochodzić z dowolnej kombinacji źródeł. Nie musisz mieć miejsca na swojej planszy Gracza, aby przechowywać Zasoby pochodzące z kart Planu albo Reputacji.



DO STARTU POZOSTAŁO... PUNKTOWANIE KOKPITU

2

Zdobądź PZ zgodnie kryteriami wymienionymi w Kokpicie Statku, który Startuje. Listę wszystkich kryteriów punktacji Kokpitów znajdziesz na stronie 4 Podręcznika Pracownika.

Następnie, jeśli to jest pierwszy raz, gdy ten konkretny Statek Startuje, odwróć Kokpit, aby usunąć ikonę widoczną u góry (odejmuje się od punktacji Kokpitu na koniec gry, jeśli ten Statek nie Wystartował przynajmniej raz w trakcie rozgrywki).



DO STARTU POZOSTAŁO... ZAŁADUNEK

1

Usuń żeton Ulepszenia, który został odwrócony podczas planowania Rejsu. Umieść go na Silniku Statku, który Startuje.



DO STARTU POZOSTAŁO... START!

0

Umieść swojego Pracownika (który teraz staje się Pilotem) w Kokpicie, a następnie dodaj nowy Rejs do planszy Marketingu.



DODAWANIE NOWEGO REJSU

Weź nowy Rejs z podajnika Marketingu i umieść go awersem do góry na pustym polu na planszy Marketingu.

Następnie, za każdy Cel Podróży na nowym Rejsie, przesun w kolejce wszystkich Pasażerów pasujących do tego Rejsu o jedną sekcję w dół. Jeśli już znajdują się w dolnej sekcji, nie przesuwaj ich.

Na koniec dodaj określoną liczbę nowych Pasażerów z zapasów do górnej sekcji Kolejki w liczbie równej liczbie Pasażerów, którzy biorą udział w Rejsie Startującym w tej turze. Rodzaj dodawanych Pasażerów jest zależny od Rejsu, który został umieszczony na planszy Marketingu. Dodaj Pasażera pasującego do Celu Podróży Rejsu (zaczynając od Celu Podróży z lewej i dalej w prawo, powtarzając, jeśli to konieczne).

Liczba Pasażerów jest ograniczona. Jeśli wymagany jest konkretny rodzaj, który nie jest dostępny, dodaj innego wybranego przez siebie Pasażera.

3. Różowy oblicza Koszt jaki będzie musiał ponieść ze swoich Zasobów:

Potrzebuje 3 Żywności (za 2 Pasażerów oraz 1 Pilota).

Potrzebuje 3 jednostki Tlenu (3 Segmenty).

Potrzebuje 4 Paliwa (wskazane na jego kaflu Rejsu).

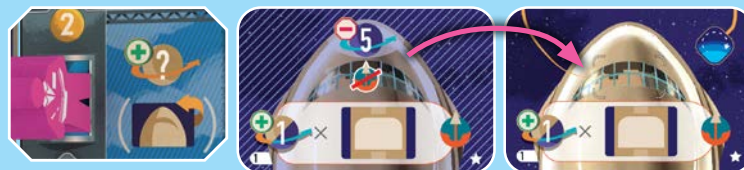


Różowy wydaje 2 Żywności, 2 jednostki Tlenu i 3 Paliwa ze swojej planszy Gracza.



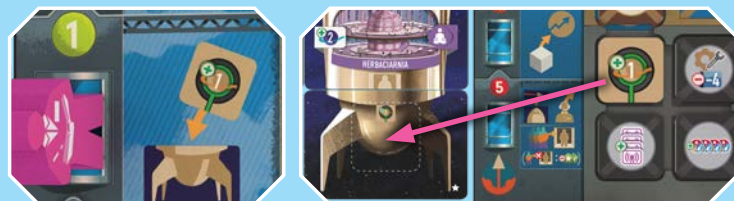
Technologia **Różowego** (po lewej) zmniejsza koszt Paliwa do 3. **Różowy** odrzuca kartę Planu z ikoną Żywności, aby zdobyć trzecią Żywność. Na koniec wydaje 1 punkt Reputacji, aby minąć Premię Zasobów i zyskać ostatnią potrzebną jednostkę Tlenu!

2. Różowy zdobywa punkty za Kokpit: 1 PZ za każdy zbudowany Segment na wszystkich jego Statkach. Ma tylko ten jeden Statek z 3 Segmentami, co daje 3 PZ.



Różowy odwraca Kokpit, usuwając i odsłaniając pole na którym umieszczony zostaje Pilot.

1. Różowy ładuje żeton Ulepszenia, który odwrócił podczas planowania Rejsu.

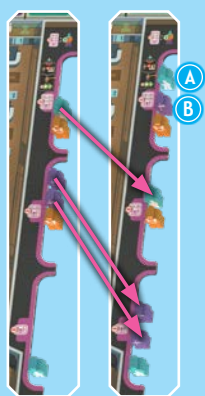


0. Start!

Różowy umieszcza swojego Pracownika, a teraz już Pilota, na Statku.



Następnie umieszcza nowy kafel Rejsu na pustym polu na planszy Marketingu:



Różowy przesun wszystkich **Rodzinnnych** Pasażerów i tych **Pragnących Odpocząć** o jedną sekcję w dół.

Teraz **Różowy** dodaje nowych Pasażerów odpowiadających kaflowi Rejsu. Dodaje Pasażera **Rodzinnnego** i Pasażera **Pragnącego Odpocząć** do górnej sekcji Kolejki.

Gdyby we właśnie Startującym Rejsie był jeszcze trzeci Pasażer, zacząłby od nowa od lewej, dodając drugiego Pasażera **Rodzinnnego**.

ZWOŁANIE SPOTKANIA



Zwołanie Spotkania Pracowników, którzy podlegają tobie, to świetny sposób na przegrupowanie sił, rozważenie alokacji zasobów i ustalenie planów na przyszłość. Nie martw się, że praca zostanie wstrzymana — nasza Sieć jest dostępna 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu i przez 365 dni w roku. To sprawia, że wszystkie trybiki będą się obracać, nawet jeśli nikogo nie będzie na terenie kampusu.

Możesz Zwołać Spotkanie, bez względu na liczbę Pracowników w twoim Pokoju wypoczynkowym. Jednakże, **jeśli na początku kroku 2 twojej tury nie masz żadnych Pracowników w swoim Pokoju wypoczynkowym, MUSISZ Zwołać Spotkanie.**



Aby Zwołać Spotkanie, najpierw zabierz wszystkich swoich Pracowników z Sieci i umieść ich w Pokoju wypoczynkowym, standardowo zdobywając dodatkową Premię Finansową za każdą zakrywaną ikonę.



W trakcie gry będziesz mieć do czynienia z Pracownikami w kosmosie, którzy pilotują Statki. Pracownicy ci pozostają w kosmosie, gdy Zwoływane jest Spotkanie.



Po zyskaniu swoich Premii Finansowych, możesz wykonać jedną akcję z lokacji, z którą połączone jest co najmniej jedno z twoich Rozwinięć.

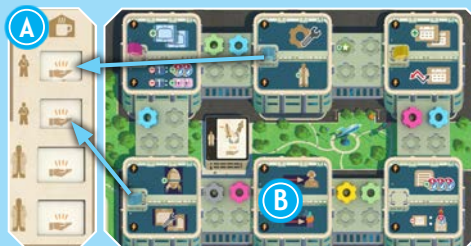
W ramach tej akcji nie umieszczasz Pracowników i nie możesz zapłacić, aby skorzystać z Rozwinięć innych graczy.



Staraj się tak rozmieszczać swoje Rozwinięcia, aby zapewniały ci dostęp do potrzebnych akcji, gdy Zwołasz Spotkanie!



Przykład: *Niebieski* na początku kroku 2 swojej tury nie ma żadnych Pracowników w Pokoju wypoczynkowym **A**. Musi Zwołać Spotkanie.



Najpierw zabiera wszystkich Pracowników z Sieci do swojego Pokoju wypoczynkowego, pozostawiając tylko tych Pracowników, którzy aktualnie pilotują Statki.

Niebieski zabiera w ten sposób 2 Pracowników i zyskuje 2 Premie Finansowe. Zyskując jednocześnie kilka Premii Finansowych, można wybierać różne Premie lub wielokrotnie tę samą (w dowolnej kombinacji). *Niebieski* wybiera 1 Żywność i 1 Paliwo.

Teraz *Niebieski* może wykonać akcję z lokacji, która jest połączona z jednym z jego Rozwinięć. *Niebieski* ma w Sieci 3 Rozwinięcia i jest połączony z każdą lokacją z wyjątkiem **B**.

To oznacza, że może wykonać dowolną akcję, z wyjątkiem Zaplanowania Rejsu i Reklamowania Rejsu.

Niebieski wykonuje akcję Pozyskania Projektu.

ZREALIZOWANIE CELU FIRMY



Głównym celem jaki stawia przed tobą Rada Nadzorcza jest oczywiście doprowadzenie do Startu Statków i wysyłanie naszych pasażerów na luksusowe kosmiczne wakacje. Są też jednak pewne drugorzędne cele, do których realizacji należy dążyć. Bądź kierownikiem, który realizuje wizję rady nadzorczej, a twoje imię zapisze się złotymi zgłoskami w historii firmy! Ale im dłużej będziesz zwlekać, tym więcej będzie trzeba zrobić, aby zaimponować Radzie. Oczywiście jeśli chcesz, aby twoje nazwisko kojarzone było z sukcesami firmy Galactic Cruise.

W każdej grze są 3 różne Cele Firmy, zgodnie ze wskazaniem na kaflu Celu Firmy.

Krok 3 twojej tury to Zrealizowanie Celu Firmy. Aby Zrealizować Cel Firmy, musisz spełnić albo przekroczyć aktualne wymaganie określone przez znacznik Celu Firmy dla tego Celu. Listę wszystkich Celów Firmy znajdziesz na stronie 5 Podręcznika Pracownika.

Gdy Zrealizujesz jeden z Celów, usuń swoją kostkę Postępu znajdującą się powyżej Zrealizowanego Celu i umieść ją na kolejnym dostępnym polu na torze Postępu. Odsłoni to ikonę Skrzydeł w twoim kolorze.

Następnie przesun znacznik Celu Firmy dla tego Celu o jedno pole wyżej. Może to zwiększyć próg tego Celu dla wszystkich innych graczy. Jeśli Cel Firmy jest już na najwyższym poziomie, nie przesuwaj znacznika. W jednej turze możesz zrealizować kilka Celów Firmy, ale każdy Cel Firmy możesz Zrealizować tylko raz w ciągu rozgrywki.

W grze dla 4 osób zarówno trzeci, jak i czwarty gracz mogą zrealizować Cel Firmy, który już znajduje się na najwyższym poziomie.



Przykład: *Niebieski* buduje swoje piąte Rozwinięcie podczas Kroku 2 swojej tury.

Podczas Kroku 3 zauważa, że Zrealizował Cel Firmy z lewej strony, polegający na zbudowaniu co najmniej 5 Rozwinięć.

Niebieski przenosi swoją kostkę z kolumny powyżej ukończonego Celu na następne dostępne pole na torze Postępu. Odsłania tym samym swoją ikonę Skrzydeł.

Następnie zwiększa próg Celu do jego kolejnej wartości. Aby móc kolejny raz zaskoczyć Radę Nadzorczą, będzie potrzebna czegoś ekstra!



TOR POSTĘPU I KONIEC GRY



Jeśli będziesz doprowadzać do Startu Statków i realizacji Celów wyznaczonych przez Radę Nadzorczą, firma będzie wychwalać cię pod niebiosa! Na Rocznym Walnym Zgromadzeniu (RWZ) firmy Galactic Cruise kierownicy będą oceniani i nagradzani stosownie do ich postępów.

Tor Postępu  jest licznikiem czasu rozgrywki. Kostki Postępu są dodawane do tego toru, gdy Startuje Statek albo gdy zostaje Zrealizowany Cel Firmy. Za każdym razem, gdy dodajesz kostkę do toru Postępu, umieszczaj ją na pierwszym pustym polu od dołu na torze. Innymi słowy, wypełnisz Sekcję 1, zanim przejdziesz do Sekcji 2 i tak dalej.

Na koniec tury, w której w Sekcji 1 albo 2 zostanie umieszczona ostatnia kostka, odbywa się **Roczne Walne Zgromadzenie (RWZ)** – (zob. poniżej RWZ A i B: Punktowanie Postępu).

Na koniec tury, w której umieszczona zostanie ostatnia kostka w Sekcji 3, następuje koniec gry (zob. Sekcja 3, poniżej).



RWZ A i B ma dodatkowe kroki w rozgrywkach dla 1 i 2 graczy. Zobacz zasady gry dla 2 graczy na stronie 34.

RWZ A/B: PUNKTACJA POSTĘPU

Każdy gracz zdobywa PZ równe liczbie kostek Postępu, które posiada w danej Sekcji (Sekcja 1 podczas RWZ A i Sekcja 2 podczas RWZ B) pomnożonej przez liczbę odkrytych Skrzydeł w jego kolorze. Każdy gracz rozpoczyna grę z jedną odsłoniętą ikoną Skrzydeł. Dodatkowa ikona Skrzydeł jest odsłaniana za każdym razem, gdy gracz Zrealizuje Cel Firmy.

Dodatkowo gracz, który w danym momencie ma najwyższą Reputację, jest uważany za posiadacza jednej dodatkowej kostki na potrzeby punktacji (fizycznie żadna kostka nie jest dodawana). W przypadku remisu w zakresie największej liczby punktów Reputacji uznaje się, że wszyscy remisujący gracze posiadają dodatkową kostkę.

SEKCJA 3

Koniec gry następuje po umieszczeniu ostatniej kostki w Sekcji 3. Gra toczy się dalej, a gracze kończą bieżącą rundę . Następnie rozgrywają ostatnią rundę, zgodnie z poniższym opisem. W tym czasie można dodawać dodatkowe kostki do toru Postępu w obszarze Przekroczenia po prawej stronie Sekcji 3.



OSTATNIA RUNDA



W ostatniej rundzie, przed rozegranie ostatniej tury, wszyscy gracze jednocześnie przenoszą swoich Pracowników z Sieci do Pokoju wypoczynkowego, standardowo zyskując Premię Finansową za każdego z nich. Nie jest to Zwołanie Spotkania, więc gracze nie wykonują żadnych akcji.



Następnie, kolejno rozgrywają swoją ostatnią turę, zgodnie ze standardowymi zasadami.



Na koniec, zgodnie z kolejnością, przesuńcie po raz ostatni wszystkie swoje Statki odbywające Rejsy, przesuując je do **dowolnego** z pozostałych Przystanków Rejsu, a następnie standardowo rozpatrzyć kroki tego Przystanku.

Gdy to rozpatrzyć, przychodzi czas na trzecie i ostatnie RWZ.



Przykład: **Zielony** w swojej turze doprowadził do Startu Statku i dodał ostatnią kostkę do Sekcji 1  na torze Postępu. Wywoła to na koniec tury RWZ.



Może na to nie wygląda, ale pierwsze RWZ (Roczne Walne Zgromadzenie) odbywa się zazwyczaj w połowie gry. Teraz, gdy masz już zbudowanych kilka Rozwinięć i Statki, a może nawet odblokowane jedno czy dwa Ulepszenia, pozostałe Sekcje wypełnią się szybciej, niż myślisz!



Zielony i Różowy remisują w zakresie najwyższej liczby punktów Reputacji.

Uważa się zatem, że obaj

posiadają dodatkową kostkę podczas punktacji.

Niebieski za 2 kostki x 2 Skrzydła  zdobywa 4 PZ.

Różowy za 1 kostkę x 1 Skrzydła  zdobywa 1 PZ.

Zielony za 2 kostki x 1 Skrzydła  zdobywa 2 PZ.



Pamiętaj: Przy punktowaniu Sekcji 2 i 3, będziesz zdobywać punkty tylko za kostki z danej Sekcji. Mnożnik twoich Skrzydeł pozostanie odkryty przez całą grę, więc postaraj się wypełniać Cele Firmy tak wcześnie, jak to tylko możliwe!

Przykład:



Różowy umieszcza ostatnią kostkę w Sekcji 3. Wywołuje to koniec gry.



Najpierw gracze kończą obecną rundę tak, aby każdy rozegrał taką samą liczbę tur. **Różowy** był drugim graczem, zatem **Zielony** rozegra turę przed ostatnią rundą.



Następnie gracze zabierają wszystkich swoich Pracowników z Sieci i umieszczają ich w swoich Pokojach wypoczynkowych, zyskując przy tym standardowo Premię Finansową za każdego z nich.



Wszyscy gracze rozgrywają swoją ostatnią rundę, zaczynając od Gracza Rozpoczynającego – **Niebieskiego**. Ta tura jest rozgrywana jak zwykle.



Na koniec wszyscy gracze przesuwać dalej swoje Statki do dowolnego Przystanku.



Zielony przesuwa swój Statek prosto do Celu Podróży Pasażerów **Poszukujących Przygód** i rozpatruje ten Przystanek w standardowy sposób.

OSTATECZNA PUNKTACJA – RWZ C



Po 36 miesiącach ciężkiej pracy, w końcu nam się udało: odbyło się ostatnie Roczne Walne Zgromadzenie w ramach tego, co ludzie już nazywają „erą Prestona”. Pan Preston odchodzi, a jedno z was zajmie jego miejsce jako nowy Dyrektor Generalny i zostanie naszym nieustraszoną przywódcą.

Rozgrywka dobiegła końca, nadszedł czas trzeciego i ostatniego Roczno Walnego Zgromadzenia. Pozwoli ono wybrać nowego Dyrektora Generalnego.

Każdy gracz zdobywa punkty za:

Kokpity: PZ zgodnie z kryteriami każdego Kokpitu na swoich Statkach (-5 PZ za Kokpit, jeśli Statek nie Startował). Listę wszystkich kryteriów punktacji Kokpitów znajdziesz na stronie 4 Podręcznika Pracownika.

Rozwinięcia: PZ z ostatniej na prawo pustej kolumny w obszarze Rozwinięć na swojej planszy Gracza.

Segmenty Statku: PZ wskazane na każdym Segmentcie Statku na swoich Statkach.

Punktowanie Postępu: Sekcja 3 (w tym wszystkie kostki w obszarze Przekroczenia).

Reputacja: PZ zgodnie z najwyższym progiem PZ osiągniętym na torze Reputacji.

Zapasy: 1 PZ za każde 3 pozostałe zapasy (w dowolnej kombinacji): Zasoby, Pieniądze, Reklamy, karty Planu i Projekty.

Gracz z największą liczbą PZ zwycięża i zostaje nowym Dyrektorem Generalnym firmy Galactic Cruise!

W przypadku remisu pod względem największej liczby PZ, zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który ma najwięcej kostek Postępu na torze Postępu. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz z najwyższą Reputacją. Jeśli wciąż trwa remis, zwycięzcą gracz z największą liczbą PZ za Kokpity. Jeśli nadal utrzymuje się remis, zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który jest dalej w kolejności tury.

Po zdobyciu 100 PZ umieść swój żeton 100/200 PZ na polu 0 toru PZ, tak by widoczna była strona 100 PZ. Odwróć go, jeśli uda ci się przekroczyć 200 PZ!

Po zakończonej rozgrywce potasujcie Kokpity, Silniki, Projekty i Rejsy, aby przyspieszyć proces przygotowania do kolejnej rozgrywki!

Przykład: **Zielony** oblicza swoje finalne punkty z RWZ C, zaczynając od 115 punktów, które zdobył podczas rozgrywki:

ZAPASY

Zielony zlicza wszystkie zapasy, jakie pozostały mu na koniec gry.

Zielony ma 4 szt. Pieniądzy, 5 Zasobów, 1 Reklamę, żadnych kart Planu i 1 Projekt, co daje łącznie 11.
1 PZ za każde 3 zapasy daje mu ostatecznie 3 PZ.

3 PZ

PUNKTOWANIE POSTĘPU

Zielony ma najwyższą Reputację i otrzymuje dodatkową kostkę.



Za 3 kostki x 3 Skrzydła zdobywa 9 PZ.

9 PZ

REPUTACJA

Zielony ma 16 punktów Reputacji, co daje 15 PZ.

15 PZ

SEGMENTY STATKU

Zielony ma 2 Statki z 3 Segmentami i 1 Statek z 2 Segmentami. **Zielony** dodaje wszystkie niebieskie ikony PZ ze wszystkich Segmentów swoich Statków, co daje łącznie 16 PZ.

16 PZ

ROZWINIĘCIA



Zielony zbudował każde Rozwinięcie z pierwszej kolumny zdobywając 5 PZ.

(Gdyby zamiast ostatniego Rozwinięcia Paliwa zbudował drugie Rozwinięcie Żywności, zdobyłby 15 PZ, zamiast 5).

5 PZ

KOKPITY

Zielony zdobywa łącznie 20 PZ za swoje Kokpity.



8 zbudowanych Segmentów: 8 PZ.



6 zbudowanych Rozwinięć: 9 PZ.



2 Statki z 3 Segmentami: 8 PZ.
Te, które NIE Wystartowały: -5 PZ.

20 PZ

ŁĄCZNA LICZBA PUNKTÓW Z RWZ C: 68 PZ

PUNKTACJA KOŃCOWA: 183 PZ

Co się stanie, gdy Zwołam Spotkanie, a wszyscy moi Pracownicy są w kosmosie?

Nie otrzymasz żadnych Premii Finansowych i nie zabierzesz żadnych Pracowników. Nadal możesz wykonać akcję związaną z jednym z twoich Rozwinięć.

W mało prawdopodobnym przypadku, w którym nie masz żadnego Rozwinięcia w Sieci, nie wykonasz akcji, ale zamiast tego otrzymasz bardzo cenną lekcję.

Co się stanie, gdy zdobędę Reputację posiadając już jej 18 punktów albo stracę Reputację posiadając jej 0 punktów?

Zgodnie z ikonografią na torze Reputacji, stracisz 1 PZ za każdy utracony punkt Reputacji, gdy masz ich 0, a także zyskasz 1 PZ za każdy zdobyty punkt Reputacji, gdy masz już 18 punktów.

Jeśli masz 0 PZ i 0 punktów Reputacji, nie możesz wykonać akcji, która skutkowałaby utratą punktów Reputacji. Z tego powodu zaczynamy grę z 5 PZ, więc jest to raczej bardzo mało prawdopodobne.

Kiedy mogę wydać punkty Reputacji, aby zyskać Premie na torze Reputacji?

Możesz to zrobić W DOWOLNYM momencie podczas swojej tury (przestrzegając limitu – raz na turę). W tym w trakcie wykonywania akcji.

Przykład: Podczas akcji Reklamowania Rejsu, wydajesz Reklamy, aby dodać Pasażera do Rejsu, co daje ci punkty Reputacji. To powoduje, że mijasz ikonę Reklamy. Możesz natychmiast wydać 1 punkt Reputacji, aby zyskać tę Reklamę i użyć jej do zapłacenia za drugiego Pasażera.

Kiedy mogę zapłacić, aby skorzystać z Rozwinięć innych graczy?

Możesz to zrobić W DOWOLNYM momencie swojej tury. Po dokonaniu opłaty otrzymasz dostęp do Rozwinięcia (Rozwinięć) na resztę tury.

Przykład: Płacisz 1 szt. Pieniędzy, aby użyć Rozwinięcia na początku swojej tury. Później w trakcie tury wydajesz punkty Reputacji, co sprowadza cię poniżej tego progu Reputacji. Jeśli gracz zaczekałby do momentu wydania punktów Reputacji, musiałby wydać 2 szt. Pieniędzy.

Przykład: Twoja Reputacja to 6 punktów, więc skorzystanie z Rozwinięć innych graczy kosztuje cię 2 szt. Pieniędzy. Reklamujesz Rejs i zwiększasz swoją Reputację o 2 punkty. Teraz koszt korzystania z Rozwinięć innych wynosi tylko 1 szt. Pieniędzy i masz dostęp do Rozwinięcia (Rozwinięć) do końca tury.

Czy podczas Startu mogę zabrać Pasażerów z Kolejki w ramach Wyprzedaży Last-Minute, zamiast zabierania Pasażerów, którzy kupili bilety w Przedsprzedaży?

Tak. Musisz przestrzegać zasady "Za Mało Miejsc" i stracić 2 punkty Reputacji za każdego Pasażera z Przedsprzedaży, którego nie przyjmiesz, przenosząc tych Pasażerów do górnej Sekcji Kolejki.

Czy mogę Zrealizować Cel Firmy na koniec gry?

Tak. Możesz Zrealizować Cel Firmy, którego wymagania spełniasz po odwiedzeniu Celu Podróży podczas ostatniego kroku, przed RWZ C.

Jak działa karta Planu "Rejs Planszówkowy"?

Ta karta po prostu zwiększa pojemność jednej Kabiny do 3, umożliwiając zabranie dodatkowych Pasażerów na Rejs. Pamiętaj, że tylko do 2 Pasażerów można pochodzić z Przedsprzedaży, więc nadal musisz wydać Reklamy za każdego Pasażera dobranego z Kolejki albo zapasów podczas Wyprzedaży Last-Minute. Upewnij się, że masz wystarczającą liczbę Żywności dla wszystkich.

Czy na koniec gry mogę zagrać kartę Planu "Rodzinne Wakacje"?

Tak, możesz zagrać "Rodzinne Wakacje" docierając do Celu Podróży podczas ostatniego kroku, przed RWZ C.

Czy na koniec gry mogę użyć Technologii „Oznaczenie Celu Lotu” albo karty Planu „Przyspieszony Harmonogram”?

Nie. Można je użyć tylko podczas kroku 1 standardowej tury.

Czy mogę użyć karty Planu z tą ikoną, gdy wszyscy gracze zabierają Pracowników w ostatniej rundzie?



Tak.

Czy mogę użyć karty Planu "PAL 9001"* do Startu, nawet jeśli nie mam żadnych Pracowników w swoim Pokoju wypoczynkowym?

Tak.

Co się stanie, jeśli zabraknie mi...?

Kabin i Silników

Choć nie jest możliwe, by zabrakło Kabin i Silników, możliwe jest, że nie będzie ich dość, aby uzupełnić Rynek. W tym przypadku komponenty są ograniczone, zatem należy pozostawić te pola puste.

Projektów

Jest mało prawdopodobne, ale nadal możliwe, że zabraknie Projektów. Są one ograniczone i nie można uzyskać ich więcej. Jeśli nie będziesz mieć ich wystarczająco, aby uzupełnić Rynek, uzupełniaj go zaczynając od dołu i pozostawiając puste pola na górze, jeśli zabraknie Projektów.

Żetonów Ulepszenia

W mało prawdopodobnym przypadku, gdy usunięte zostały żetony Ulepszenia, nadal możesz zaplanować Rejs i doprowadzić do jego Startu, ale żaden żeton Ulepszenia nie zostanie odwrócony ani usunięty.

Pieniędzy i Reklam

Te komponenty są nieograniczone, więc możesz użyć dowolnego zamiennika.



ZASADY DLA 2 GRACZY

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI DLA 2 GRACZY

Postępujcie zgodnie z zasadami Przygotowania rozgrywki Wprowadzającej albo Standardowej. Następnie wykonajcie te dodatkowe kroki:

- 1 Weźcie 6 Rozwinięć, 2 Pracowników i 2 Doświadczonych Pracowników w Niewybranym Kolorze (Bezstronnych).
- 2 Umieście 2 Pracowników na planszy Głównej, po jednym w każdej lokacji zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od Neutralnych Rozwinięć.
- 3 Odłóżcie Rozwinięcia i Doświadczonych Pracowników na bok. Zostaną wykorzystani później.
- 4 Przypomnienie: Umieszczajcie znaczniki Celu Firmy na środkowym polu każdego Celu, zamiast na dolnym.
- 5 Przypomnienie: Podczas rozgrywki Wprowadzającej, umieście tylko jedną kostkę neutralną na kaflu 2 toru Postępu.
- 6 Przypomnienie: Nieużywane kafle Technologii należy odłożyć na bok, zamiast odkładać je do pudełka.
- 7 Przypomnienie: Należy użyć obu nakładek na planszę Marketingu (nie pokazane na ilustracji).



WYPYCHANIE PRACOWNIKÓW

Umieszczając Pracownika w lokacji zajętej przez Bezstronnego Pracownika, wypychasz tego Pracownika do następnej lokacji, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

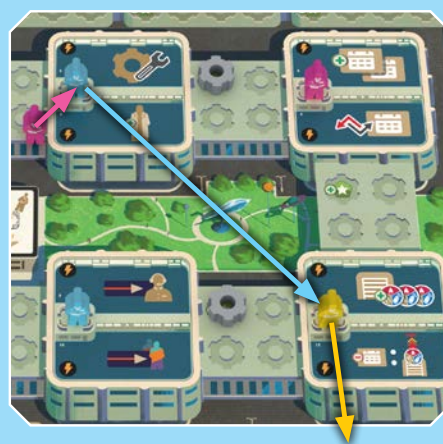
- **Jeśli ta lokacja jest pusta:** Bezstronny Pracownik pozostanie tam do czasu, aż zostanie ponownie wypchnięty.
- **Jeśli ta lokacja jest zajmowana przez Pracownika przeciwnika:** Bezstronny Pracownik wypycha Pracownika zajmującego tę lokację. Powoduje to, że Pracownik przeciwnika musi wrócić do jego Pokoju wypoczynkowego – dokładnie tak samo, jakby wypchnął go twój Pracownik.
- **Jeśli ta lokacja jest zajęta przez Bezstronnego Pracownika:** Bezstronny Pracownik "przeskoczy" tą lokację i przesunie się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do następnej lokacji.
- **Jeśli ta lokacja jest zajęta przez jednego z twoich Pracowników:** Bezstronny Pracownik nie wypchnie twojego Pracownika, chyba że masz zdolność do wypchnięcia samego siebie. Bezstronny Pracownik "przeskoczy" tę lokację i przesunie się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do następnej lokacji.

WYPYCHANIE DOŚWIADCZONYCH PRACOWNIKÓW

W trakcie gry Bezstronni Pracownicy staną się Doświadczonymi Pracownikami (zob. na następnej stronie – Zatrudnienie Bezstronnego Doświadzonego Pracownika).

Bezstronni Doświadzeni Pracownicy działają tak samo, jak Bezstronni Pracownicy, z tym wyjątkiem, że gdy zostaną wypchnięci, pomijają puste lokacje, chyba że nie ma innej dostępnej lokacji.

Przykład:



Różowy umieszcza swojego Pracownika tak, jak wskazano na ilustracji i wypycha **Niebieskiego** Bezstronnego Pracownika, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Bezstronny Pracownik „przeskakuje” lokację z Pracownikiem **Różowego** i przenosi się do następnej lokacji zajmowanej przez **Żółtego**. W efekcie Pracownik **Żółtego** zostaje wypchnięty i wraca do Pokoju wypoczynkowego, a kontrolujący go gracz standardowo zyskuje Premię Finansową.

Przykład:



Różowy umieszcza swojego Pracownika tak, jak wskazano na ilustracji i wypycha **Niebieskiego** Bezstronnego Doświadzonego Pracownika w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Bezstronny Pracownik standardowo zatrzymałby się w następnej lokacji, ponieważ jest ona pusta, ale ponieważ jest to Doświadczony Pracownik, przeskakuje wszystkie puste pola i kontynuuje do momentu, aż wypchnie **Żółtego**.



RWZA/B – PUNKTACJA POSTĘPU

Po umieszczeniu ostatniej kostki w bieżącej sekcji toru Postępu, przeprowadźcie standardowo punktację za tę sekcję, a następnie wykonajcie dwa dodatkowe kroki: Budowa Bezstronnych rozwinień i Zatrudnienie Bezstronnego Doświadzonego Pracownika.



Ikony dla tych dwóch kroków znajdują się jako przypomnienie na kafłach toru Postępu dla 2 Graczy.

BUDOWANIE BEZSTRONNYCH ROZWINIĘĆ



Po przeprowadzeniu Punktowania Postępu potasujcie pozostałe, nieużywane kafle Technologii odłożone na bok podczas przygotowania rozgrywki i odkryjcie jeden z dotychczas zakrytych.

Skorzystajcie z ilustracji na kafłu i umieśćcie po jednym Rozwinięciu (z Bezstronnych Rozwinięć odłożonych na bok podczas przygotowania) w każdym wskazanym obszarze dla rozgrywki 2 osobowej, zakrywając ikonę Reputacji, jeśli to możliwe. Jeśli na wskazanym obszarze znajduje się już Rozwinięcie danego koloru, nie umieszczajcie go i usuńcie to Bezstronne Rozwinięcie z gry.

Odlóżcie do pudełka wykorzystany kafel Technologii.

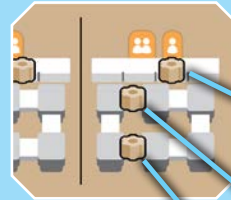
ZATRUDNIANIE BEZSTRONNEGO DOŚWIADCZONEGO PRACOWNIKA



Po RWZ A zastąpcie jednego Bezstronnego Pracownika jednym Bezstronnym Doświadczonym Pracownikiem. Zastąpcie Bezstronnego Pracownika znajdującego się najbliżej środkowej lokacji u góry, podążając w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Odlóżcie Bezstronnego Pracownika do pudełka.

Po RWZ B zastąpcie drugiego Bezstronnego Pracownika, Bezstronnym Doświadczonym Pracownikiem. Odlóżcie Bezstronnego Pracownika do pudełka.

Przykład: Niebieskie Bezstronne Rozwinięcia są umieszczane zgodnie ze wskazaniem sekcji dla 2 graczy jednego z kafli Technologii, odłożonych na bok podczas przygotowania rozgrywki.



Przykład:

Bezstronny Pracownik znajdujący się najbliżej środkowej lokacji u góry jest odkładany do pudełka i zostaje zastąpiony Bezstronnym Doświadczonym Pracownikiem.



ZASADY ROZGRYWKI TRYBU SOLO



Rada Nadzorcza firmy Galactic Cruise rozważa nietypową metodę zatrudnienia na stanowisko Dyrektora Generalnego – będzie to osoba, która ma doświadczenie w osiąganiu lepszych wyników od rywalki i wprawi ich w osłupienie. Ta rywalka to Rachel i jest siostrzenicą Trvisa E. Prestona. Spędziła ostatnią dekadę pracując w Bazie Księżycowej. Teraz, gdy wróciła na Ziemię, jest gotowa zmierzyć się z tobą w walce o prawo do zarządzania firmą. Ale uważaj – jest ulubienicą swojego wujka, więc niektóre rzeczy może robić z większą łatwością. Twoim zdaniem to niesprawiedliwe? Cóż, Rachel mawia: „Okazje są jak komety – pojawiają się rzadko i nie można ich przegapić”. Powodzenia.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Przygotuj rozgrywkę dla 2 graczy. 
2. Rachel otrzymuje planszę Gracza i wszystkie standardowe komponenty z których korzysta gracz. NIE potrzebuje znaczników Zasobów i zawsze korzysta z żetonów Ulepszenia z podstawowej wersji gry.
3. Rachel będzie drugim graczem, zatem umieść jej znacznik Reputacji na polu „1” na torze Reputacji.
4. Potasuj 12 kart Akcji Trybu Solo i umieść je w talii obok jej planszy Gracza tak, aby numery oraz siatka Pracowników/Lokacji były widoczne.
5. Umieść żetony trybu Solo (przypomnienia o progach Celów Firmy dla Rachel) na odpowiednich polach, w zależności od wybranego poziomu trudności:



Łatwy: umieść go na jej pierwszym z prawej Rozwinięciu Żywności.

Średni: umieść go na jej środkowym Rozwinięciu Paliwa.

Trudny: umieść go na jej środkowym Rozwinięciu Tłenu.



Umieść go obok obszaru na którym Rachel będzie budować swój X Segment: **Łatwy:** X = Siódmy; **Średni:** X = Szósty; **Trudny:** X = Piąty.



Łatwy/Średni: umieść go powyżej obszaru, gdzie będzie trzeci Statek Rachel.

Trudny: umieść go powyżej obszaru, gdzie będzie drugi Statek Rachel.

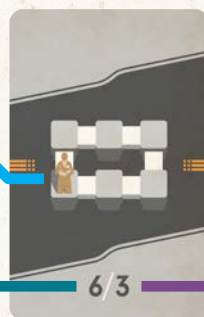
6. Umieść kartę trybu Solo Pracownika wybranego poziomu trudności obok kart Akcji (będzie ci to przypominać, by nie odwrócić karty Akcji, jeśli Rachel nie ma już Pracowników). To jest jej Pokój wypoczynkowy – umieść jej Pracowników tutaj, zamiast na jej planszy Gracza.
7. Rachel umieszcza swoje pierwsze Rozwinięcie (z rzędu Żywności) w Sieci, korzystając z Systemu Liczb (zob. System Liczb w Kluczowych Założeniach po prawej stronie). Standardowo musi umieścić je na obszarze bez innych Rozwinięć.
8. Następnie odrzuca Projekt, zgodnie z Systemem Liczb.

OPIS KARTY TRYBU SOLO



Lokacja Pracownika

Pierwsza Liczba



Druga Liczba

SYSTEM LICZB



Są to dwie liczby wymienione na rewersie każdej karty w talii kart Akcji trybu Solo. W trakcie gry, gdy Rachel podejmuje decyzje (wybiera coś, odrzuca coś itp.), liczby te będą determinować jej wybory.

Dokonując wyboru, będziesz sprawdzać rewers wierzchniej karty talii i korzystać z pierwszej liczby, chyba że nie przyniosłoby to efektu (np. ponieważ jest to „5” albo „6”, a liczba wyborów, jakie może dokonać, to tylko 4). W takim przypadku użyjesz drugiej liczby.

Jeśli dany element jest niedostępny (albo jeśli wybranych jest wiele elementów), zacznij od tej liczby i kontynuuj od góry do dołu / od lewej do prawej / zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż do momentu, gdy akcja zostanie wykonana.



Korzystając z Systemu Liczb do czegośkolwiek w Sieci, zacznij od lokacji po środku u góry i postępuj zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, jak pokazano po lewej stronie.

ZAPASY RACHEL



Rachel nie zyskuje Zasobów, Pieniędzy ani Reklam. Za to ZYSKUJE PZ i punkty Reputacji. Gdy miałyby otrzymać kartę Planu, zamiast tego odrzuca ją.

PREMIE FINANSOWE RACHEL



Gdy Rachel otrzyma Premię Finansową, zawsze wybierze swoją Premię Finansową zapewniającą PZ, zyskując 1 albo 2 PZ, w zależności od jej bieżącej wartości.

OBOWIĄZUJĄ STANDARDOWE ZASADY



O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie zasady gry wieloosobowej mają zastosowanie.

Na przykład Rachel może zbudować tylko 1 Rozwinięcie na danym obszarze, nadal może wypchnąć ciebie i/albo Bezstronnego Pracownika, może wybudować tylko 3 Statki, każdy z 3 Segmentami itd.

TURA RACHEL

Tury Rachel rozgrywane są tak samo, jak twoje. Będzie przesuwać swoje Rejsy dalej, umieszczać Pracowników i wykonywać akcje oraz Realizować Cele Firmy.

1. PODRÓŻ STATKÓW

Jeśli posiada Rejs w kosmosie, przesuwa go dalej do następnego Przystanku i zdobywa nagrody:

- Dzień w Kosmosie:** Rachel zyskuje 1 punkt Reputacji za każdego Pasażera biorącego udział w Rejsie, bez względu na jego typ.
- Cel Podróży:** Jeśli jest to pierwszy Cel Podróży danego Rejsu, zostawia żeton Ulepszenia na pierwszym pustym polu z lewej na Celu Podróży, zwiększając tam punktację o 1 PZ. Rachel nie odblokowuje Ulepszeń ani nie zyskuje z nich Premii. Następnie, bez względu na to czy jest to pierwszy Cel Podróży, czy kolejny, otrzymuje punkty za wszystkich swoich Pasażerów w Celu Podróży.

Przypomnienie: Rachel nie zyskuje/wydaje Reklam, aby to zrobić.

W rzadkim przypadku, gdy Rachel dotarłaby do tego samego, pierwszego Celu Podróży cztery razy, umieści żeton Ulepszenia na następnym Celu Podróży tego samego Rejsu. Jeśli ten Rejs nie ma innych Celów Podróży, należy po prostu odrzucić żeton.

2. AKCJE RACHEL

Jeśli Rachel ma dostępnych Pracowników, odkryj wierzchnią kartę z talii Trybu Solo i umieść jednego z Pracowników Rachel (Doświadczonego Pracownika jeśli jest dostępny) w Sieci. Lokacja jest określana przez Pracownika na rewersie wierzchniej karty talii. Jeśli jej Pracownik już zajmuje to pole, Rachel przejdzie do kolejnego pierwszego wolnego pola, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, na którym nie ma żadnego z jej Pracowników.

Jeśli odkryta karta jest ostatnią kartą w talii, odwróć wszystkie wcześniej odkryte karty, a następnie na podstawie rewersu wierzchniej karty określ lokację w której należy go umieścić. Po rozpatrzeniu akcji potasuj **wszystkie** karty Akcji Trybu Solo i utwórz z nich nową talię.

Po umieszczeniu Pracownika wykonaj pierwszą możliwą akcję z odkrytej karty, od góry do dołu. Pełen opis akcji Rachel znajdziesz w „Akcjach Rachel” na następnej stronie. Do wybrania czegoś, co Rachel ma zyskać lub odrzucić, posłuż się Systemem Liczb. Jeśli Rachel nie może wykonać żadnej akcji, odrzuć kartę i zamiast tego dobierz kolejną.

Po wykonaniu akcji, jeśli Pracownik Rachel znajduje się w lokacji, która wskazuje faktyczną wykonaną przez nią akcję (na poziomie Łatwym/Średnim/Trudnym) albo sąsiaduje z tą akcją i jest połączona przynajmniej jednym Rozwinięciem (tylko na poziomie Średnim/Trudnym), odkryje i rozpatrzy dodatkową kartę Akcji (maksymalnie 2 akcje na turę). Zapłaci ci Pieniądze z zapasów zgodnie z jej poziomem Reputacji, aby móc korzystać z twoich Rozwinięć, jeśli nie ma własnych. Może normalnie używać Neutralnych Rozwinięć, „płacąc za nie do zapasów”, ale ponieważ nie zyskuje ani nie wydaje Pieniądzy, transakcja ta nigdy nie ma miejsca.

Jeśli Rachel nie ma dostępnych Pracowników, Zwołuje Spotkanie, zyskując PZ za każdego zebranego Pracownika, odpowiednio do jej Premii Finansowej PZ. Na poziomie Łatwym/Średnim jej tura się kończy. Na poziomie Trudnym wykona również pojedynczą akcję, odkrywając nową kartę Akcji Trybu Solo, jak opisano powyżej.

3. ZREALIZOWANIE CELU FIRMY

Jeśli na koniec swojej tury Rachel Zrealizuje jeden ze swoich Celów Firmy, przenosi odpowiadającą mu kostkę na tor Postępu. Trzy Cele Firmy Rachel są takie same w każdej rozgrywce.

- #1. Zbuduj X Rozwinięć (Łatwy: 7; Średni: 6; Trudny: 5).
- #2. Zbuduj X Segmentów (Łatwy: 7; Średni: 6; Trudny: 5).
- #3. Doprowadź do Startu X różnych Statków (Łatwy: 3; Średni/Trudny: 2).

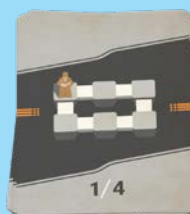
Wszystkie jej Cele odpowiadają twoim Celom Firmy: #1 odpowiada Celowi znajdującemu się najbardziej z lewej, #2 Celowi znajdującemu się po środku, a #3 Celowi znajdującemu się najbardziej z prawej. Za każdym razem, gdy Rachel zrealizuje Cel Firmy, usuwa swoją kostkę z nad tego Celu i umieszcza ją na torze Postępu, a odpowiadający mu znacznik Celu Firmy zostaje przesunięty na najwyższy poziom, jeśli jeszcze go tam nie ma.

Uwaga: Pomimo, iż Realizowanie przez nią Celów wpływa na ciebie, to twoje Zrealizowane Cele nie wpływają na nią. Innymi słowy, jeśli Zrealizujesz swój pierwszy z lewej Cel Firmy, zanim ona zrealizuje swój Cel #1, wymaganie dotyczące wybudowania przez nią Rozwinięć nie ulegnie zmianie.



Przykład:

Trwa tura Rachel. Posiada Rejs w kosmosie, więc przesuwa go dalej do następnego Przystanku, którym jest Dzień w Kosmosie. W Rejsie bierze udział jeden Pasażer, zatem Rachel zyskuje 1 punkt Reputacji.



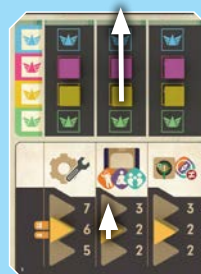
Następnie Rachel odkrywa wierzchnią kartę z talii Akcji Trybu Solo. Umieszcza dostępnego Pracownika w lewym górnym rogu, zgodnie ze wskazaniem na rewersie kolejnej karty.



Następnie wykonuje górną akcję odkrytej karty – „Budowa Segmentów Statku”. Rachel ignoruje dolną połowę karty, ponieważ może wykonać górną akcję.



Na poziomie Łatwym zakończyłoby to turę Rachel, ponieważ w tej lokacji nie ma akcji „Budowa Segmentów Statku”. Na Średnim albo Trudnym poziomie trudności zapłaciłaby ci 1 szt. Pieniądzy (pobraną z zasobów) za wykorzystanie twojego Rozwinięcia, aby stworzyć połączenie z sąsiednią lokacją i odkryłaby kolejną kartę Akcji Trybu Solo, aby wykonać inną akcję.



Po wykonaniu swoich akcji Rachel sprawdza czy Zrealizowała Cel Firmy. Udało jej się Zrealizować Cel zbudowania 7 Segmentów, zatem przenosi kostkę znajdującą się nad środkowym Celem Firmy na tor Postępu i przesuwa w górę odpowiadający mu znacznik Celu.



BUDOWA SEGMENTÓW STATKU

Rachel bierze 2 Projekty z Rynku na planszy Głównej i umieszcza je na swoim Statku (albo Statkach). Pierwszy z wybranych Projektów jest wskazany przez System Liczb. Drugi, który weźmie, będzie tym, który znajdował się pod pierwszym zabranym przez nią Projektem z Rynku (jeśli będzie to konieczne, zacznij od góry). Te 2 Projekty są dla niej darmowe i nie traci punktów Reputacji. Są one natychmiast budowane na jej Statku (albo Statkach).

Jeśli osiągnie maksymalną liczbę 3 Segmentów na Statku, natychmiast bierze z Rynku na planszy Głównej Kokpit i Silnik (ponownie, wykorzystując **ten sam** System Liczb) i kontynuuje rozbudowę (uwaga: jeśli Silnik zapewnia wzrost Reputacji albo PZ, zyskuje je. Jeśli zapewnia kartę Planu, odrzuca jedną z Rynku, korzystając z Systemu Liczb).

Rachel może mieć tylko 3 Statki, każdy z 3 Segmentami. Po zbudowaniu 8 Segmentów, jej ostatnia akcja budowy skutkuje zbudowaniem tylko jednego Segmentu.

Przykład: Rachel bierze wskazane Projekty z Rynku (korzystając z Systemu Liczb) i dobudowuje je do jej Statków. Ponieważ jej pierwszy Statek ma już 2 Segmenty, rozbudowuje pierwszy do maksymalnej liczby 3 Segmentów.

Następnie, korzystając z Systemu Liczb, bierze z Rynku nowy Kokpit i Silnik, zgodnie ze wskazaniem. Silnik zapewnia jej kartę Planu i 1 Reklamę, więc odrzuca kartę Planu i ignoruje Reklamę. Rachel odwraca Silnik i buduje drugi Segment nowego Statku.



DOBIERANIE KART PLANU

Rachel korzysta z Systemu Liczb, aby wybrać kartę Planu i kartę Planu poniżej niej. (Jeśli poniżej nie ma żadnej karty, zacznij od góry). Obie karty trafiają na stos odrzuconych kart Planu w kolejności, w jakiej były wybrane. Jeśli w kolumnie znajduje się 1 karta Planu albo nie ma żadnej, Rachel nie wykonuje tej akcji.

Przykład: Rachel korzysta z Systemu Liczb. Ignoruje „5”, ponieważ nigdy nie będzie dostępna piąta karta Planu, i odrzuca czwartą oraz pierwszą kartę Planu z Rynku.



UZUPEŁNIENIE KART PLANU

Jeśli na Rynku kart Planu widoczna jest Reputacja, Rachel zyskuje 1 punkt Reputacji. Następnie odrzuca wszystkie karty Planu w kolumnie, od góry do dołu, i uzupełnia puste pola od dołu do góry 4 nowymi kartami z wierzchu talii Planu.

Przykład: Nie mogąc wziąć kart Planu, Rachel wykonuje zamiast tego akcję Uzupełnienia Kart Planu. Zyskuje Reputację za widoczną ikonę Reputacji, po czym odrzuca pozostałą kartę i dodaje 4 nowe.



ZYSKIWANIE ZASOBÓW

Stosując System Liczb, Rachel wybiera z Rynku kartę Planu i zmniejsza w Magazynie o jeden liczbę wymienionej na niej Zasobu. Następnie przechodzi do następnej karty (od góry do dołu, a jeśli to konieczne, zaczyna znów od samej góry) i robi to samo, a następnie postępuje analogicznie z trzecią kartą. Jeśli to konieczne, może wybrać tę samą kartę wielokrotnie.

Jeśli nie ma kart w kolumnie, spróbuje zabrać 3 dowolne Zasoby, które są wymienione na wierzchniej odrzuconej karcie Planu. Jeśli nie ma ani odrzuconej karty Planu, ani żadnych kart na Rynku, Rachel nie wykona tej akcji.

Jeśli nie będzie w stanie zmniejszyć wszystkich 3 wskazanych Zasobów, w ogóle nie wykona tej akcji.



UZUPEŁNIENIE MAGAZYNU

Rachel uzupełnia pierwszy Zasób, którego nie była w stanie zabrać podczas akcji Zyskania Zasobów, którą właśnie próbowała wykonać. Uzupełnia ten Zasób do jego maksimum i zyskuje 1 punkt Reputacji.



REKLAMA REJSU

Rachel wybiera Rejs za pomocą Systemu Liczb i dodaje do niego 2 Pasażerów. Jeśli w tym Rejsie bierze już udział przynajmniej jeden Pasażer, wybierze następny dostępny Rejs.

Rachel dodaje Pasażerów do wybranego Rejsu z dolnej Sekcji Kolejki (1 Reklama) w następującej kolejności:

1. Pasażer pasujący do pierwszego Celu Podróży Rejsu (jeśli to możliwe).
2. Pasażer pasujący do drugiego Celu Podróży Rejsu (jeśli jest to możliwe).
3. Pasażer pasujący do trzeciego Celu Podróży Rejsu (jeśli jest to możliwe).
4. Powtórz powyższe kroki, jeśli nie zostało dodanych 2 Pasażerów.

Jeśli Rachel nie może dodać do wybranego Rejsu 2 Pasażerów z dolnej Sekcji, doda Pasażerów ze środkowej Sekcji (2 Reklamy) w takiej samej kolejności jak powyżej, aż doda łącznie 2 Pasażerów.

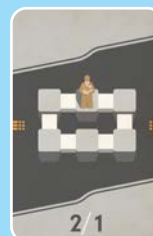
Jeśli Rachel nie może dodać do wybranego Rejsu 2 Pasażerów z dolnej ani środkowej Sekcji, doda Pasażerów z górnej Sekcji (3 Reklamy) w takiej samej kolejności jak powyżej, aż doda łącznie 2 Pasażerów.

Jeśli Rachel nie może dodać do wybranego Rejsu 2 Pasażerów z Kolejki, doda Pasażerów z zapasów w takiej samej kolejności, aż doda łącznie 2 Pasażerów.

Gdy obaj Pasażerowie zostaną dodani do wybranego Rejsu, Rachel zyskuje 2 punkty Reputacji.



Przykład: Rachel zaczyna od skorzystania z Systemu Liczb, aby określić, który Zasób należy wziąć z Magazynu. Rachel weźmie najpierw Paliwo z Magazynu.



Następnie pominie puste pole i weźmie Żywność. Na koniec, ponieważ nie ma innych kart Planu na Rynku, rozpocznie ponownie od góry i weźmie drugie Paliwo.

Rachel w sumie zyska z Magazynu 2 Paliwa i 1 Żywność.



Przykład: Ponieważ Rachel nie mogła wziąć Paliwa, korzystając z akcji Zyskiwania Zasobów, zamiast tego uzupełnia Paliwo do 5 i zyskuje 1 punkt Reputacji.



Przykład: Rachel wybiera wskazany Rejs i dodaje do niego 2 Pasażerów.



Rachel zawsze doda najtańszego z odpowiednich Pasażerów z Kolejki. Dodaje Rodzinnego Pasażera z pierwszej sekcji Kolejki i Pasażera Pragnącego Odpocząć z drugiej sekcji Kolejki.



BUDOWANIE ROZWINIĘCIA (SIEĆ)



Rachel zbuduje Rozwinięcie w Sieci, zaczynając od obszaru wskazanego przez System Liczb i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, pomijając obszary, które nie zapewniają wzrostu Reputacji.

Jeśli wszystkie obszary mają przynajmniej jedno Rozwinięcie, zaczniesz ponownie od obszaru wskazanego przez System Liczb, i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż dotrzesz do obszaru, na którym jeszcze nie zbudowała Rozwinięcia.

Rachel buduje swoje Rozwinięcia z planszy Gracza od góry do dołu, od lewej do prawej. Oznacza to, że zbuduje wszystkie Rozwinięcia z pierwszej kolumny, zanim przejdzie do drugiej.

Przykład: Rachel buduje Rozwinięcie w Sieci, używając Systemu Liczb. Usuwa swoje Rozwinięcie znajdujące się najwyżej w lewej kolumnie jej planszy Gracza i umieszcza je w Sieci, zgodnie ze wskazaniem.



Rachel pominęła już zabudowane obszary (2 i 3) i kontynuowała zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aby móc budować na pustym obszarze (4) i zdobyć Reputację.



BUDOWANIE ROZWINIĘCIA (TECHNOLOGIA)

Rachel zbuduje Rozwinięcie pod Technologią, zaczynając od obszaru wskazanego przez System Liczb i dalej od lewej do prawej, pomijając obszary, które nie zapewniają wzrostu Reputacji.

Jeśli wszystkie obszary mają przynajmniej jedno Rozwinięcie, zaczniesz ponownie od obszaru wskazanego przez System Liczb, i dalej od lewej do prawej, aż dotrzesz do obszaru, w którym jeszcze nie zbudowała żadnego Rozwinięcia.

Rachel buduje swoje Rozwinięcia z planszy Gracza od góry do dołu, od lewej do prawej. Oznacza to, że zbuduje wszystkie Rozwinięcia z pierwszej kolumny, zanim przejdzie do drugiej.

Przykład: Rachel buduje Rozwinięcie na Technologii, zgodnie z Systemem Liczb. Usuwa swoje Rozwinięcie znajdujące się najwyżej w lewej kolumnie jej planszy Gracza i umieszcza je pod Technologią, zgodnie ze wskazaniem.



Rachel ominęła już zbudowaną sekcję i kontynuowała w prawo, aby móc dobudować coś na pustym polu i zdobyć Reputację.





ZATRUDNIENIE DOŚWIADCZONEGO PRACOWNIKA

Gdy Rachel zatrudnia swojego pierwszego Doświadzonego Pracownika, zatrudni tylko takiego, który kosztuje mniej niż 7 szt. Pieniędzy. Jeśli obaj Doświadzeni Pracownicy kosztują mniej niż 7, najpierw zatrudni lewego (powiązanego z Wieżą Startową). Dodaje go do swojego Pokoju wypoczynkowego, standardowo otrzymując Premię Finansową.

Gdy Rachel zatrudnia swojego drugiego Doświadzonego Pracownika, zatrudni tylko takiego, który kosztuje mniej niż 4 szt. Pieniędzy.

Na **Łatwym** poziomie trudności Doświadzeni Pracownicy Rachel nie posiadają żadnych specjalnych zdolności i działają dokładnie tak samo, jak zwykli Pracownicy.

Na **Średnim** i **Trudnym** poziomie trudności Doświadzeni Pracownicy Rachel zapewniają dodatkową Premię Finansową, gdy wracają do jej Pokoju wypoczynkowego.



ODŚWIEŻENIE PROJEKTÓW

Rachel wydaje 1 punkt Reputacji, odrzuca wszystkie Projekty z Rynku na planszy Głównej i dodaje 5 nowych Projektów z podajnika Projektów.



Ponieważ akcja ta jest wywoływana tylko wtedy, gdy Rachel nie może budować Segmentów, rzadko będzie miała miejsce.



Przykład: Zatrudnienie prawego Doświadzonego Pracownika Rachel to koszt 6 szt. Pieniędzy. Rachel przenosi go do swojego Pokoju wypoczynkowego i zdobywa PZ jako Premię Finansową.

Na **Średnim** i **Trudnym** poziomie trudności zyska 2 Premie Finansowe za swojego Doświadzonego Pracownika. (Oznaczone przez + obok ikony określającej poziom trudności na karcie Trybu Solo Pracownika).



Przykład: Rachel nie może rozbudować swoich Statków, ponieważ osiągnęły one swój limit. Rachel wydaje 1 punkt Reputacji, odrzuca wszystkie Projekty i uzupełnia Rynek z podajnika Projektów.





START STATKU

Gdy Rachel wykonuje tę akcję, umieszcza swojego Pacownika w swojej Windzie Startowej, zamiast w Sieci. Jeśli rozpatruje to w ramach swojej drugiej akcji, przenosi swojego Pracownika z pierwszej akcji do Windy Startowej. Występują dwie karty Startu, jedna wymaga Statku z przynajmniej 2 Segmentami i jedna, która wymaga przynajmniej 3 Segmentów. Jeśli Rachel ma dostępny Statek, który spełnia te kryteria, wybierze Statek zgodnie z poniższymi kryteriami:

1. Statek, który nie odbył jeszcze Startu.
2. Statek, który zapewni najwięcej PZ.
3. Statek, który jest pierwszy od prawej.

5. PRZYDZIELANIE DO KABIN

Rachel wybiera Rejs za pomocą Systemu Liczb i umieszcza go nad tym Statkiem. Nie może wziąć Rejsu, który został zaplanowany przez ciebie. Następnie bierze wszystkich Pasażerów znajdujących się obok Rejsu i umieszcza ich na swoim Statku. Jeśli żaden z Pasażerów nie ma biletu z Przedsprzedaży, sprzedaje bilety Last-Minute Pasażerom z Kolejki, którzy pasują do jej Kabin (postępując zgodnie z zasadami akcji Reklamy Rejsu).

Jeśli ma tylko jedną Kabinę, ale weźmie 2 Pasażerów, ponieważ mieli bilety z Przedsprzedaży, odkłada losowo jednego z nich na koniec Kolejki (koszt Reklamy 3) i traci 2 punkty Reputacji (tak jak zwykły gracz).

4. UMIESZCZANIE KOSTKI POSTĘPU

Dodaje do Toru Postępu kostkę Postępu ze swoich zapasów.

3. WYDAWANIE ZASOBÓW

Porównaj nadrukowany koszt Paliwa dla Rejsu, z rzędem Paliwa na jej planszy Gracza. Najwyższa widoczna liczba w rzędzie Paliwa oznacza ile Paliwa może pomieścić. Jeśli koszt Paliwa rejsu jest wyższy niż pojemność Paliwa Rachel, wyda punkty Reputacji, aby uzupełnić różnicę w koszcie, zmniejszając liczbę punktów Reputacji, mijając nim wymaganą liczbę ikon Zasobów. Jeśli jej znacznik Reputacji znajduje się na „0”, nadal przeprowadzi Start, ale straci 1 PZ za każde dodatkowe potrzebne Paliwo.

2. PUNKTOWANIE KOKPITU

Rachel zdobywa punkty za Kokpity poprzez dodanie PZ wskazanych na Kokpicie do wszystkich PZ na Segmentach danego Statku. Jeżeli Statek Startuje po raz pierwszy, należy odwrócić Kokpit, zakrywając ikonę w jego górnej części.

1. ZAŁADUNEK

Rachel odwraca jeden żeton Ulepszenia (bez zyskania Premii) i przenosi go ze swojej Wieży Startowej do jej Silnika. Usuwa je w następującej kolejności: 4 dolne żetony (w dowolnej kolejności), aż do momentu zatrudnienia przez nią lewego Doświadzonego Pracownika. Następnie żeton Premii Finansowej 1 PZ. Później bierze już dowolne żetony Ulepszenia w dowolnej kolejności.

0. START!

Umieść Pracownika Rachel w Kokpicie Statku, a następnie standardowo dodaj nowy Rejs do planszy Marketingu.

Przykład:

Rachel odwraca kartę „Start Statku”. Karta ta wymaga Statku z 3 Segmentami. Ponieważ Rachel ma odpowiedni Statek, będzie kontynuować sekwencję Startu. Gdyby nie miała dostępnego Statku, zamiast tego wykonałaby akcję Budowy Segmentów.



5. Rachel korzysta z Systemu Liczb, aby wziąć Rejs. Ponieważ do tego Rejsu nie przydzielono żadnych Pasażerów, przeprowadza Wyprzedaż Last-Minute, zabierając Pasażerów z kolejki, zgodnie z zasadami akcji Reklamy Rejsu.



4. Rachel dodaje kostkę Postępu na torze Postępu.



3. Pojemność Paliwa Rachel wynosi 3, więc wydaje punkty Reputacji, aby zdobyć 1 dodatkowe, potrzebne jej paliwo.



2. Rachel zdobywa 7 PZ (1 PZ za Kokpit i 6 PZ za Segmenty), a następnie odwraca kafel Kokpitu.



1. Rachel już zatrudniła swojego Doświadzonego Pracownika, więc usuwa żeton Ulepszenia „1 PZ” i umieszcza go na swoim Silniku.



0. Rachel rozpoczyna swoją drugą akcję. Umieszcza Pracownika z pierwszej akcji w Kokpicie Statku.



PUNKTOWANIE RACHEL



RWZA/B – PUNKTACJA POSTĘPU

Rachel podczas punktacji RWZ zdobywa punkty w standardowy sposób, mnożąc liczbę odkrytych Skrzydeł przez liczbę jej kostek w danej sekcji (plus dodatkowa kostka, jeśli ma najwięcej punktów Reputacji).

OSTATNIA RUNDA

Rachel zabiera swoich Pracowników i na standardowych zasadach rozgrywa swoją ostatnią turę. Przesuwając się naprzód w Rejsie na dowolny Przystanek, Rachel wybiera ten Przystanek, który zapewni jej najwięcej PZ.

RWZ C – OSTATECZNA PUNKTACJA

- Zasoby: Rachel nie zdobywa za nie punktów.
- Punktacja Postępu: Rachel zdobywa punkty w standardowy sposób.
- Reputacja: Rachel zdobywa punkty w standardowy sposób.
- Segmenty Statku: Rachel zdobywa punkty w standardowy sposób.
- Rozwinięcia: Rachel zdobywa punkty w standardowy sposób.
- Kokpity: Rachel zdobywa PZ wskazane na każdym Kokpicie oraz PZ za każdy Segment. (-5 PZ za każdy Statek, który nie Startował).

DOSTOSOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Wyszczególniono standardowe poziomy trudności – **Łatwy**, **Średni** i **Trudny**. Możesz jednak dodatkowo dostosować poziom trudności, łącząc i dopasowując elementy z każdego poziomu trudności. Poniżej przedstawiono podział zalecanych poziomów trudności.



Przykład: W tym przykładzie Rachel zdobywa 8 PZ:
4 kostki x 2 Skrzydła (+1 kostka za posiadanie najwyższej Reputacji).



Przykład: Rejs Rachel porusza się dalej do Celu Podróży Pasażerów **Poszukujących Przygód** i zdobywa 8 PZ (2 Pasażerowie x 4 PZ każdy).

Przykład: Rachel oblicza swoje finalne punkty RWZ C, zaczynając od 97 punktów, które zdobyła podczas rozgrywki:



Zapasy: 0 PZ
Punkty za Postęp:
3 x 4 = 12 PZ
Reputacja: 15 PZ
Segmenty Statku: 20 PZ
Rozwinięcia: 15 PZ
Kokpit: 10 PZ + 20 PZ
za Segmenty Statku
– 5 PZ za Statek, który
nie wystartował = 25 PZ
RWZ C Łącznie:
87 PZ
Ostateczny
Wynik: 184 PZ

	ŁATWY 	ŚREDNI 	TRUDNY 
Cel – Zbudowane Rozwinięcia	7	6	5
Cel – Zbudowane Segmenty	7	6	5
Cel – Start Różnych Statków	3	2	2
Wykonanie drugiej akcji?	Tylko wtedy, gdy jej Pracownik zostanie umieszczony bezpośrednio w lokacji z pasującą akcją.	Gdy jej Pracownik zostanie umieszczony bezpośrednio w lokacji z pasującą akcją albo połączony z pasującą akcją za pomocą przynajmniej jednego Rozwinięcia.	Gdy jej Pracownik zostanie umieszczony bezpośrednio w lokacji z pasującą akcją albo połączony z pasującą akcją za pomocą przynajmniej jednego Rozwinięcia.
Zwołanie Spotkania	Zyskuje Premię Finansową za każdego zabranego Pracownika.	Zyskuje Premię Finansową za każdego zabranego Pracownika.	Zyskuje Premię Finansową za każdego zabranego Pracownika, a następnie rozpatruje kartę Akcji. W przeciwieństwie do gry wieloosobowej, Rachel może przeprowadzić Start Statku w ramach swojej akcji.
Zdolność Doświadczzonego Pracownika (Oznaczone jako +).	Doświadczeni Pracownicy nie posiadają specjalnych zdolności i działają tak, jak zwykli Pracownicy.	Doświadczeni Pracownicy zyskują dodatkową Premię Finansową, gdy wrócą do Pokoju wypoczynkowego Rachel.	Doświadczeni Pracownicy zyskują dodatkową Premię Finansową, gdy wrócą do Pokoju wypoczynkowego Rachel.

ROZSZERZENIE: MODERNIZACJE



Wraz z rozwojem możliwości firmy i jej innowacyjnością, życie stało się jeszcze bardziej ekscytujące. Dobrze rozwinięte działy stają się bogatsze, a często stosowane technologie, bardziej wydajne. Witamy w Epoce Postępu!

Rozszerzenie „Modernizacje” do gry Galactic Cruise zawiera kilka modułów, które można dołączyć do gry pojedynczo albo w dowolnej ich kombinacji. Dodatkowo, wszystkie moduły z rozszerzenia „Modernizacje” mogą być używane w dowolnej kombinacji z modułami z rozszerzenia „Kwatery”. Wyjątek: nie można łączyć modułu „Dopasowanie Kabin” z tego rozszerzenia i modułu „Projekty Specjalistyczne” z rozszerzenia „Kwatery”, ponieważ oba wymuszają zastąpienie 48 Projektów z gry podstawowej.

MODUŁ: DOPASOWANIE KABIN

Ten moduł zawiera 48 Projektów, które zastąpią te z gry podstawowej. Zamiast posiadania pół-Kabiny pośrodku każdego Segmentu, te Projekty posiadają pół-Kabiny w jednym z trzech miejsc – na lewo, pośrodku albo na prawo – na górze i dole Segmentu. Aby dobudować taki Segment do Statku, musi on tworzyć pełną kabinę z innymi już znajdującymi się tam Segmentami.

Segmenty można umieszczać nad innymi Segmentami, pod innymi Segmentami albo pomiędzy dwoma wcześniej umieszczonymi Segmentami. Tak jak w przypadku gry podstawowej, Kokpit i Silnik nie tworzą Kabin, dlatego nie muszą pasować do Segmentów.

MODUŁ: ZAAWANSOWANE TECHNOLOGIE

Ten moduł zawiera możliwe do ulepszenia wersje kafli Technologii z gry podstawowej. Każda Technologia ma teraz tor Technologii na górze, gdzie określany jest poziom jej zdolności. Każda Technologia na początku rozgrywki ma taką samą zdolność, jak w grze podstawowej, ale z czasem może stać się lepsza.

Na początku gry, po umieszczeniu czterech Technologii, umieśćcie po jednym znaczniku Technologii na pierwszym polu toru każdej z Technologii. Tak jak w grze podstawowej, Technologia może być używana dopiero po jej Wynalezieniu (to znaczy: gdy poniżej niej znajduje się przynajmniej jedno Rozwinięcie). Za każdym razem, gdy Technologia zostaje użyta, na koniec akcji przesunąć znacznik na torze tej Technologii o jedno pole w prawo. Może to mieć miejsce maksymalnie raz na turę.



Za każdym razem, gdy znacznik mija , zwiększa to o 1 szt. Pieniędzy koszt budowy Rozwinięcia na tej Technologii oraz kwotę, którą należy zapłacić, aby korzystać z tej Technologii. Kiedy znacznik znajdzie się na ostatnim polu na torze Technologii, trwale ulepsza zdolność Technologii.

Uwaga: Ten dodatkowy koszt jest dodawany **PO** ewentualnych zniżkach, które możesz otrzymać z karty Planu, zdolności Doświadczonego Pracownika albo pozycji na torze Reputacji.

KOMPONENTY

- 6 kart Planu
- 2 kafle Doświadczonego Pracownika
- 8 żetonów Ulepszenia
- 6 żetonów Premii Lokacji
- 4 znaczniki Technologii
- 1 kafel Kokpitu
- 1 kafel Silnika
- 48 Projektów Dopasowania Kabin
- 8 kafli Zaawansowanej Technologii

Komponenty z tego rozszerzenia są oznaczone następującą ikoną:



Przykład:



PRAWDŁOWY PRZYKŁAD

Dwie połówki Kabin łączą się, tworząc kompletną Kabinę.



NIEPRAWDŁOWY PRZYKŁAD

Dwie połówki Kabin nie pasują do siebie.

Przykład: **Żółty** używa tej Technologii w swojej turze, dzięki czemu przesunął znacznik Technologii o jedno pole dalej. Koszt budowy Rozwinięcia dla gracza wzrósł o 1. Koszt, jaki muszą ponieść gracze, aby korzystać z tego Rozwinięcia, także wzrósł o 1.



Niebieski rozpoczyna procedurę Startową i chce wykorzystać tę Technologię, aby obniżyć koszt Paliwa o 1.

Niebieski nie ma żadnego Rozwinięcia poniżej i musi zapłacić **Żółtemu**.

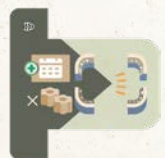
Niebieski ma 17 punktów Reputacji, więc koszt podstawowy korzystania z Rozwinięcia wynosi 0. **Niebieski** nadal musi zapłacić 1 szt. Pieniędzy za każdą ikonę  miniętą na torze Technologii **każdemu** innemu Graczowi i/albo do zapasów. **Niebieski** płaci więc **Żółtemu** 2 szt. Pieniędzy.

Niebieski przesunął teraz kostkę Technologii dalej na ostatnie pole na torze. Następnym razem, gdy dowolny gracz użyje tej Technologii, jego koszt Paliwa zostanie zmniejszony o 2.

MODUŁ: ŻETONY PREMII LOKACJI

Na początku gry losowo umieścicie pojedynczy żeton Premii Lokacji na każdej z sześciu lokacji na planszy Głównej, szarą stroną ku górze.

Podczas gry, jeśli w rozgrywce 1, 2 lub 3 osobowej są 3 Rozwinięcia obok danej lokacji, albo 4 Rozwinięcia w grze 4-osobowej, żeton Premii Lokacji zostaje odwrócony na aktywną, "kolorową" stronę. Od teraz, za każdym razem, gdy umieścisz Pracownika w lokacji z odwróconym żetonem Premii Lokacji, natychmiast (przed wykonaniem akcji) zyskujesz wskazaną na żetonie Premię za każde z twoich Rozwinięć sąsiadujących z tą lokacją.



Uwaga: Ta Premia Lokacji wymaga posiadania 2 sąsiadujących Rozwinięć, aby w ramach Premii otrzymać kartę Planu.

POZOSTAŁE KOMPONENTY

Te komponenty można łączyć z komponentami z gry podstawowej. Większości można używać bez względu na to, z jakimi modułami gracie.

KARTY PLANU

To 6 nowych kart Planu, które można dodać do talii. Niektóre z tych kart odnoszą się do modułów, które mogą nie brać udziału w rozgrywce. Jeśli podczas gry natraficie na jedną z takich kart, po prostu usuńcie ją i zastąpcie nową.

ŻETONY ULEPSZENIA

To 2 nowe żetony Ulepszenia dla każdego gracza. Zastąpią one dowolne dwa z czterech dolnych żetonów w Wieży Startowej każdego gracza. Nie wahajcie się łączyć ich i dopasowywać według własnego uznania, ale upewnijcie się, że każdy gracz używa takich samych czterech żetonów. W trybie Solo Rachel zawsze będzie używać żetonów z gry podstawowej.

Więcej informacji na temat tych żetonów Ulepszenia możecie znaleźć na stronie 6 Księgi Rejestrów Firmy.

KOKPIT I SILNIK

Nowa Kabina i nowy Silnik do dodania do zapasów. Kokpit związany jest z modułem Dopasowania Kabin. Jeśli nie gracie z tym modułem i natraficie podczas gry na taki Kokpit, po prostu usuńcie go i zamieńcie na nowy.

Punktowanie Kokpitu możecie znaleźć na stronie 6 w Księdze Rejestrów Firmy.

DOŚWIADCZENI PRACOWNICY

To 2 nowe kafle Doświadczanego Pracownika. Można je dodać do zapasów już obecnych kafli Doświadczanego Pracownika.

Więcej informacji na temat zdolności Doświadczanych Pracowników możecie znaleźć na stronie 6 Księgi Rejestrów Firmy.

Przykład: Zielony buduje wskazane Rozwinięcie. Ta lokacja ma teraz 3 sąsiadujące z nią Rozwinięcia, więc Zielony odwraca żeton Premii Lokacji. Następnym razem, gdy dowolny



gracz umieści tutaj Pracownika, otrzyma 1 Reklamę za każde swoje sąsiadujące z nim Rozwinięcie, przed podjęciem swojej akcji.



Zielony umieszcza swojego Pracownika zgodnie ze wskazaniem. Ma tylko jedno Rozwinięcie sąsiadujące z tą lokacją, więc nie zyskuje karty Planu. Gdyby Różowy umieścił je w tym miejscu, otrzymałaby kartę Planu.

WARIANTY ROZGRYWKI

WARIANT – ŻETONY PREMII LOKACJI

Podczas gry z żetonami Premii Lokacji, możecie zagrać z nimi wszystkimi odwróconymi na ich aktywną stronę już podczas przygotowania rozgrywki. Pozwoli to natychmiast skorzystać ze wszystkich Premii!

WARIANT – ZAAWANSOWANE TECHNOLOGIE

Podobnie, możecie grać z wariantem Zaawansowanych Technologii, gdzie wszystkie Technologie są ulepszone od samego początku. Będą trochę droższe, ale też od samego początku znacznie bardziej wydajne.

ZASADY ROZGRYWKI W TRYBIE SOLO

Podczas gry w Trybie Solo, możesz standardowo dowolnie łączyć moduły z tego rozszerzenia, przestrzegając dodatkowych zasad:

- Rachel nie musi Dopasowywać Kabin i nadal będzie budować Segментy zgodnie z Systemem Liczb.
- Jeśli Rachel umieści Pracownika w lokacji z aktywnym żetonem Premii Lokacji, zdobędzie PZ, punkty Reputacji i karty Planu tak, jak zwykły gracz. Jednakże, Rachel traktuje Premię Zasobów, Reklamy i Pieniądzy jako Premię 1 PZ.
- Za każdym razem, gdy Rachel dodaje kostkę Postępu do toru Postępu, modernizuje wynalezioną Technologię, która jest najmniej zaawansowana. Remisy są rozstrzygane za pomocą Systemu Liczb.

ROZSZERZENIE: KWATERY



Wszystko co robimy, robimy z myślą o naszych Pasażerach. Ich zadowolenie jest motorem napędowym naszej firmy i nic tego nie zmieni! Dzięki niespotykanemu etosowi pracy naszego zespołu i kolejnym innowacjom w zakresie floty statków wycieczkowych, przypomnimy światu, że marka Galactic Cruise to synonim Luksusu w Kosmosie.

Rozszerzenie „Kwatery” do gry Galactic Cruise zawiera kilka modułów, które można dołączyć do gry pojedynczo albo w dowolnej kombinacji z innymi. Dodatkowo, wszystkie moduły z rozszerzenia „Kwatery” mogą być używane w dowolnej kombinacji z modułami z rozszerzenia „Modernizacje”. Wyjątek: nie można łączyć modułu „Projekty Specjalistyczne” z tego rozszerzenia i modułu „Dopasowanie Kabin” z rozszerzenia „Modernizacje”, ponieważ oba wymuszają zastąpienie 48 Projektów z gry podstawowej.

MODUŁ: PROJEKTY SPECJALISTYCZNE

Ten moduł zawiera 48 Projektów, które zastąpią te z gry podstawowej. Każdy z nich ma przypisaną akcję, którą można wykonać podczas Dnia w Kosmosie, gdy odwiedzają je Pasażerowie.

Podczas przygotowania rozgrywki nie umieszczajcie żetonów Premii za Pasażerów z gry podstawowej na planszy Marketingu (Krok 16). Zamiast tego wykorzystajcie odpowiednie żetony Premii za Pasażerów z tego rozszerzenia.

Podczas Dnia w Kosmosie, zamiast standardowo zdobywać Premię za Pasażerów, wyślij Pasażerów do różnych Segmentów na Statku. Każdego Pasażera umieść w dostępnym Segmentcie, który zawiera odpowiadającą mu ikonę, a następnie rozpatrz akcję (albo zyskaj Premię) wskazaną w tym Segmentcie. Jeśli masz więcej niż jednego Pasażera, możesz wybrać kolejność, w jakiej umieścisz każdego z nich (rozpatrując jego akcję/Premię do końca, przed przejściem do następnego).

Każdy Segment może zostać aktywowany tylko raz podczas danego Dnia w Kosmosie.

Podczas budowania tych Segmentów należy przestrzegać zasad Dopasowania Kabin .

Listę wszystkich akcji i premii Specjalistycznych Segmentów możesz znaleźć w Księdze Rejestrów Firmy na stronie 7.

MODUŁ: KARTY POCZĄTKOWEGO ULEPSZENIA

Karty te odblokowują Ulepszenie i usuwają żeton Ulepszenia z Wieży Startowej na początku rozgrywki. Podczas przygotowania rozgrywki potasujcie te karty i rozdajcie każdemu graczowi po dwie.

W swojej pierwszej turze, przed umieszczeniem Pracownika, gracz wybiera jedną ze swoich kart Początkowego Ulepszenia, aby ją aktywować. Zyskuje premię wskazaną na żetonie Ulepszenia, odwraca go i usuwa ze swojej Wieży Startowej, a następnie umieszcza na wskazanym Ulepszeniu. Jeśli skutkuje to natychmiastową premią z Ulepszenia, rozpatruje ją w całości.

Na koniec odkłada obie karty Początkowego Ulepszenia do pudełka i rozpoczyna rozgrywanie swojej pierwszej tury.

KOMPONENTY

- 6 kart Planu
- 2 kafle Doświadczanego Pracownika
- 8 żetonów Ulepszenia
- 33 karty Początkowego Ulepszenia
- 2 kafle Zaawansowanej Technologii
- 2 kafle Technologii
- 48 Projektów Specjalistycznych
- 3 żetony Premii za Pasażera

Komponenty z tego rozszerzenia są oznaczone następującą ikoną:

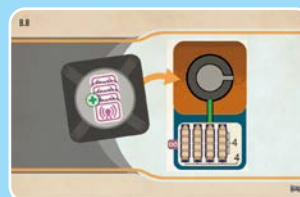


Przykład: Żółty przesuwa swój Rejs dalej do Dnia w Kosmosie.

Pasażer **Poszukujący Przygód** może zostać umieszczony na dowolnym Segmentcie, ponieważ wszystkie posiadają pomarańczową ikonę **Poszukiwania Przygód**. Żółty decyduje się umieścić Pasażera **Poszukującego Przygód** w Strefie Powietrznych Akrobacji, co daje mu 1 szt. Pieniędzy za każdą ikonę **Poszukiwania Przygód** na Statku, zdobywając w sumie 3 szt. Pieniędzy.

Pasażer **Pragnący Odpocząć** może zostać umieszczony zarówno na Turnieju, jak i w Krainie Win. Żółty decyduje się umieścić Pasażera w Krainie Win, aby mógł przeznaczyć właśnie zdobyte Pieniądze na zbudowanie Segmentu na innym Statku, przestrzegając przy tym wszystkich standardowych ograniczeń budowy.

Przypomnienie: Żółty może aktywować każdy Segment tylko raz na dany Dzień w Kosmosie, nawet, jeśli ma kilku Pasażerów, którzy mogliby zostać tam umieszczeni.



Przykład: Różowy otrzymuje podczas przygotowania rozgrywki te dwie karty Początkowego Ulepszenia. Pierwszą turę gry Różowy rozpoczyna od zagrania górnej karty. Usuwa 1 żeton Premii Finansowej Pieniędzy z jego Wieży Startowej, zyskuje 1 szt. Pieniędzy, a następnie odwraca żeton i umieszcza go na wskazanym Ulepszeniu na **Rodzinnym Celu Podróży**.

Różowy odkłada obie karty Początkowego Ulepszenia do pudełka. Rozpoczyna teraz swoją pierwszą turę.



POZOSTAŁE KOMPONENTY

Te komponenty można łączyć z komponentami z gry podstawowej. Większości można używać bez względu na to, z jakimi modułami gracze.

KARTY PLANU

To 6 nowych kart Planu, które można dodać do talii. Niektóre z tych kart odnoszą się do modułów, które mogą nie brać udziału w rozgrywce. Jeśli podczas gry natraficie na jedną z takich kart, po prostu usuńcie ją i zastąpcie nową.

ŻETONY ULEPSZENIA

To 2 nowe żetony Ulepszenia dla każdego gracza. Zastąpią one dowolne dwa z czterech dolnych żetonów w Wieży Startowej każdego gracza. Nie wahajcie się łączyć ich i dopasowywać według własnego uznania, ale upewnijcie się, że każdy gracz używa takich samych czterech żetonów. W trybie Solo Rachel zawsze będzie używać żetonów z gry podstawowej.

Więcej informacji na temat tych żetonów Ulepszenia możecie znaleźć na stronie 6 Księgi Rejestrów Firmy.

DOŚWIADCZENI PRACOWNICY

To 2 nowe kafle Doświadczonego Pracownika. Można je dodać do zapasów już obecnych kafli Doświadczonego Pracownika.

Więcej informacji na temat zdolności Doświadczonych Pracowników możecie znaleźć na stronie 6 Księgi Rejestrów Firmy.

KAFLE TECHNOLOGII

To 2 nowe Technologie, z których każda ma dwie wersje (jedna jest zgodna z Zaawansowanymi Technologiami z rozszerzenia „Modernizacje”, a druga jest zgodna z Technologiami z gry podstawowej).



Ta ikona oznacza, że koszt zbudowania Rozwinięcia w ramach tej Technologii wzrasta o 1. Jeśli płacisz innemu graczowi i/albo do zapasów za korzystanie z tej Technologii, kwota, którą musisz zapłacić każdemu graczowi i/albo do zapasów, zwiększa się o 1 szt. Pieniędzy.

WARIANTY ROZGRYWKI

WARIANT – AUKCJA KART POCZĄTKOWEGO ULEPSZENIA

Grając w tym wariantcie, będziecie licytować się o kartę Początkowego Ulepszenia. Dajcie każdemu graczowi 3 dodatkowe szt. Pieniędzy na początku rozgrywki. Potasujcie karty Początkowego Ulepszenia i umieśćcie po jednej odkrytej karcie na każdego gracza.

Każdy gracz w tajemnicy umieszcza w swojej ręce dowolną liczbę Pieniędzy. Wszystkie oferty zostają ujawnione jednocześnie, a następnie każdy gracz – zaczynając od najwyższej oferty i dalej do najniższej – bierze jedną z kart Początkowego Ulepszenia. Remisy rozstrzygane są na korzyść gracza, który będzie rozgrywał swoją turę później. Wszystkie oferty są wpłacane do zapasów.

WARIANT – ZBALANSOWANIE KART POCZĄTKOWEGO ULEPSZENIA

Podczas gry z graczami o różnym stopniu zaawansowania, możecie zdecydować się, aby przyznać mniej doświadczonym graczom kartę Ulepszenia Początkowego, podczas gdy ci bardziej doświadczeni jej nie otrzymają.

WYJAŚNIENIA KART PLANU

Czy mogę użyć karty Planu „PAL 9001” do Startu, nawet jeśli nie mam żadnych Pracowników w swoim Pokoju wypoczynkowym?

Tak.

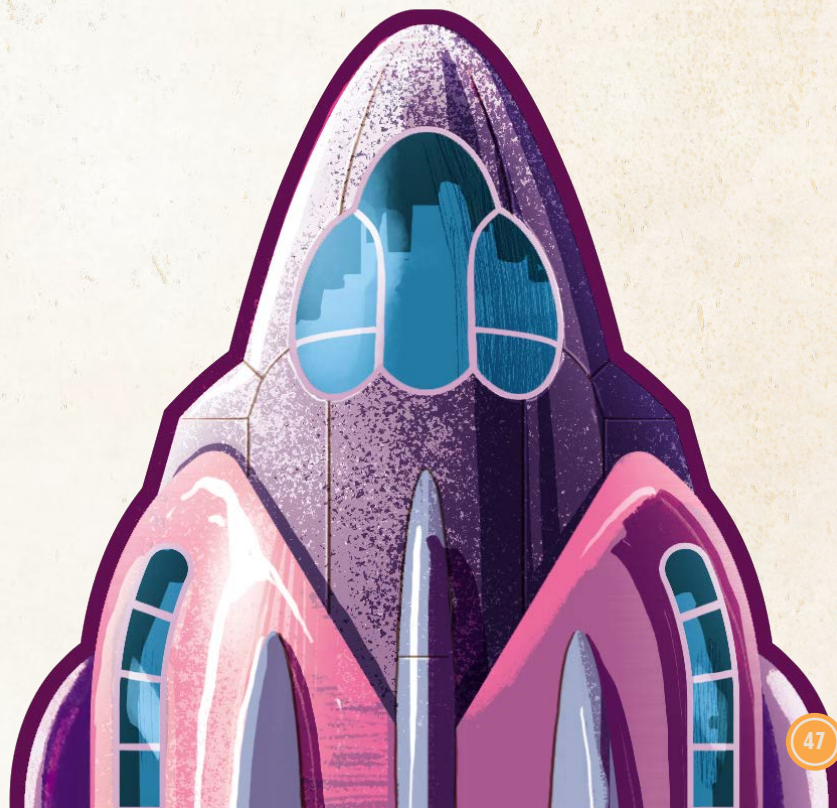
Czy na koniec gry mogę użyć karty Planu „Przyspieszony Harmonogram”?

Nie. Można jej użyć tylko podczas kroku 1 standardowej tury.

ZASADY ROZGRYWKI W TRYBIE SOLO

Podczas gry w Trybie Solo, możesz standardowo dowolnie łączyć moduły z tego rozszerzenia, przestrzegając dodatkowych zasad:

- Rachel nie musi Dopasowywać Kabiny i nadal będzie budować Segmenty zgodnie z Systemem Liczb.
- Podczas Dnia w Kosmosie Rachel ignoruje akcje dotyczące Projektów Specjalistycznych i zamiast tego, standardowo zdobywa punkty Reputacji.
- W rozgrywce z Początkowymi Ulepszeniami, po wybraniu swojego, przekaż Rachel kartę Początkowego Ulepszenia, która pozostała. Rachel aktywuje ją na początku swojej pierwszej tury, umieszczając określony żeton Ulepszenia (bez otrzymywania premii) na wskazanym Ulepszeniu. Jeśli karta wskazuje żeton Premii Finansowej, usuwa żeton PZ (niezależnie od tego, co jest wskazane na karcie). Jeśli karta wskazuje szary żeton, usuwa dowolny szary żeton.



2 graczy – 34	Pracownicy – 12, 14, 18	Uzupełnienie Magazynu – 23
Akcje – 18	Premia za Pasażera – 17	Wieża Startowa – 12, 24
Bezstronny – 34, 35	Premie Finansowe – 14	Winda Startowa – 12, 28
Bilety z Przedsprzedaży – 25, 28	Projekty – 20	Wybór Akcji – 14
Budowa Rozwinięcia – 18	Przydzielanie do Kabin – 28	Wybór Ulepszenia – 16
Budowanie Segmentów Statku – 21	Przydzielenie Pracownika – 14, 18	Wydawanie Zasobów – 29
Cel Podróży – 16	Przygotowanie planszy Głównej – 8, 9, 10, 11	Wynalezione – 18
Cele Firmy – 14, 30	Przygotowanie rozgrywki – od 8 do 13	Wyprzedaż Last-Minute – 28
Dobieranie Kart Planu – 26	Punktowanie Kokpitu – 29	Wypychanie – 14
Dodanie Nowego Rejsu – 29	Punktowanie Pasażerów	Wypychanie Pracowników – 14
Doświadczeni Pracownicy – 19	Punktowanie Postępu – 31, 32	Wypychanie Pracowników (Bezstronni) – 14
Dyrektor Generalny – 3, 32	Punktowanie Rachel (Rozgrywka Solo) – 43	Za mało miejsc – 28
Dzień w Kosmosie – 17	PZ (Punkty Zwycięstwa) – 3, 16, 22, 29, 31, 32	Zakup Zapasów – 19
Gracz Rozpoczynający – 12, 13, 14	Rachel (Rozgrywka Solo) – od 36 do 43	Załadunek – 29
Kafle Rejsu – 24, 25	Reklama Rejsu – 25	Zapasy – 12, 19, 32
Karty Planu – 26	Reklamy – 16, 24, 25	Zasoby – 18, 19, 23, 24, 29
Kokpity – 22, 29	Remisy – 31, 32	Zatrudnienie Bezstronnego Doświadczonego Pracownika – 35
Kolejka – 25	Remisy (Tryb Solo) – 36, 43	Zatrudnienie Doświadczonego Pracownika – 35
Koniec Gry – 31, 32	Reputacja – 14	Zrealizowanie Celu Firmy – 30
Kostki – 28, 30, 31, 32	Rozgrywka Wprowadzająca – 8, 9	Zwołanie Spotkania – 30
Kostki Neutralne – 8	Rozwinięcia – 18	Zyskiwanie Zasobów – 23
Kostki Postępu – 28, 30, 31, 32	RWZ A/B/C – 31, 32	Żetony Ulepszenia – 16, 24, 29
Koszt Zasobów – 29	Segmenty Statku – 21	
Nakładki na Planszę Marketingu – 9, 11	Sekcja 1, 2 i 3 – 31	
Neutralne Rozwinięcia – 18	Sieć – 13	
Ostatnia Runda – 31	Silniki – 22	
Pasażerowie – 16, 17, 20, 25, 28	Standardowa Rozgrywka – 10, 11	
Pieniądze – 18, 19, 21, 23, 24	Start Statku – 28, 29	
Planowanie Rejsu – 24	Start! – 29	
Plansza Marketingu – 9, 11, 24, 25	Statki – 21, 22	
Plansze Gracza – 12, 13	System Liczb – 36	
Początkowy Kokpit – 12	Technologia – 18	
Początkowy Silnik – 12	Tor Postępu – 31, 32	
Podróż Statków – 16	Tryb Solo – od 36 do 43	
Pokój wypoczynkowy – 12, 14, 30	Układ Tury – 14	
Powrót na Ziemię – 17	Ulepszenia – 16	
Pozyskanie Nowego Statku – 22	Umieszczanie Kostki Postępu – 28, 30	
Pozyskanie Projektów – 20	Uzupełnienie kart Planu – 27	

REJESTR FIRMY

W Księdze Rejestrów Firmy znajdziesz:

- Warianty Rozgrywki
- Przypomnienia i Wskazówki
- Opis Zdolności Doświadczonych Pracowników
- Opis Żetonów Ulepszenia
- ... i jeszcze więcej!



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów



Kinson Key Games, LLC
P.O. Box 252, Athens, TN,
37371, USA

Wszystkie prawa zastrzeżone.