



NIEZBADANA PLANETA

KAMPAANIA SOLO



AUTOR: ROB GRIECO (RPG1989)

Ta kampania przeprowadzi cię przez 8 Scenariuszy w trybie solo, używając różnych kombinacji planet i plansz korporacji. Każdy z tych Scenariuszy będzie miał swój Cel, który należy spełnić, aby przejść do kolejnego Scenariusza. Wypełnienie Celu Scenariusza i celów dodatkowych zapewni ci ★ podczas kampanii. Gdy ją ukończysz, podliczysz wszystkie te ★, aby sprawdzić swój ostateczny wynik. Zachęcamy do opublikowania go na stronie boardgamegeek.com tej kampanii, aby zobaczyć, jak ci poszło w porównaniu z innymi graczami! Jeśli chcesz, możesz zignorować polecenia dotyczące kampanii i rozgrywać Scenariusze niezależnie od siebie.

Zwróć uwagę na przygotowanie, zasady i Cele Scenariusza, ponieważ będą w nich zachodzić zmiany. Wszystkie pozostałe zasady trybu solo pozostają bez zmian. Pamiętaj, że nie jest to oficjalna kampania związana w jakikolwiek sposób z Adam's Apple Games. To tylko sposób na dodanie nowej zawartości do Niezbadanej Planety, od fana dla fanów. Udaney zabawy!

SCENARIUSZ #1

PLANETA: LACUNA

KORPORACJA: OASIS ULTD.

NIEZBADANA PLANETA
KAMPAANIA SOLO

PRZYGOTOWANIE

Weź kartę „Przepływ” z talii Celów Osobistych i umieść ją obok planszy korporacji (karta ta jest używana jako przypomnienie Celu Scenariusza). Pozostałe zasady przygotowania pozostają bez zmian.

ZASADY

Gdy Kapsuła Ratunkowa zostanie zniszczona (z jakiegokolwiek powodu), przesuń znacznik Wody o jedną pozycję w dół na torze Zasobów.

Możesz anulować dowolny efekt karty Wydarzenia, odrzucając 3 zebrane Meteority.

TALIA WYDARZEŃ

6 Zielonych, 8 Pomarańczowych, 6 Czerwonych.

KARTY CELÓW

„Panama”, „Propagator”.



CEL SCENARIUSZA

Awansuj tor zasobów Wody do maksimum.

Cel karty „Panama”: ★
Cel karty „Propagator”: ★
Cel Scenariusza: ★

Bonus kampanii: Jeśli wszystkie 3 Cele zostaną ukończone, podczas przygotowania kolejnego Scenariusza dodaj po 1 karcie Cywilizacji do każdego poziomu.

Suma ★ z tego Scenariusza:
Suma ★ z kampanii:

OPIS SCHEMATU SCENARIUSZA:

- A. Planeta i plansza korporacji używane w tym Scenariuszu.
- B. Dodatkowe kroki przygotowania (jeśli są).
- C. Dodatkowe zasady.
- D. Karty Wydarzeń używane w danym Scenariuszu (jeśli są).
- E. Karty z talii Celów.
- F. Cele, które należy wypełnić w tym Scenariuszu, aby go ukończyć.
- G. Dodatkowe cele zapewniające bonusowe ★. Niewymagane do ukończenia Scenariusza.
- H. ★ zyskane za ukończenie Scenariusza.
- I. Miejsce na zapisanie punktów ze Scenariusza i z kampanii.

PLANETA: LACUNA

KORPORACJA: OASIS ULTD.

PRZYGOTOWANIE

Weź kartę „Przeptyw” z talii Celów Osobistych i umieść ją obok planszy korporacji (karta ta jest używana jako przypomnienie Celu Scenariusza). Pozostałe zasady przygotowania pozostają bez zmian.

ZASADY

Gdy Kapsuła Ratunkowa zostanie zniszczona (z jakiegokolwiek powodu), przesunąć znacznik Wody o jedną pozycję w dół na torze Zasobów.

Możesz anulować dowolny efekt karty Wydarzenia, odrzucając 3 zebrane Me-teoryty.

TALIA WYDARZEŃ

6 Zielonych, 8 Pomarańczowych, 6 Czerwonych.

KARTY CELÓW

„Panama”, „Propagator”.



CEL SCENARIUSZA

Awansuj tor zasobów Wody do maksimum.

Cel karty „Panama”: ★

Cel karty „Propagator”: ★

Cel Scenariusza: ★

Bonus kampanii: Jeśli wszystkie 3 Cele zostaną ukończone, podczas przygotowania kolejnego Scenariusza dodaj po 1 karcie Cywilizacji do każdego poziomu.

Suma ★ z tego Scenariusza:

Suma ★ z kampanii:

PLANETA: PERSEFONA
KORPORACJA: REPUBLIC

PRZYGOTOWANIE

Każdy stos kart Cywilizacji powinien zawierać po 5 kart (oprócz Poziomu 1, w którym powinny być 4 karty).

Jeśli w poprzednim Scenariuszu udało ci się zyskać bonus **kampanii**, stosy powinny zawierać po 6 kart (5 w stosie kart Poziomu 1).

ZASADY

Płytki tego samego terenu/typu zasobu nie mogą się stykać.

TALIA WYDARZEŃ

Brak.

KARTY CELÓW

„Sprzątanie”, „Pozyskiwanie Społecznościowe”.



CEL SCENARIUSZA

Cały planetarny ląd i lód muszą zostać zakryte (z Meteorytami lub bez).

Cel karty „Sprzątanie”: ★

Cel karty „Pozyskiwanie Społecznościowe”: ★

Cel Scenariusza: ★

Bonus kampanii: Jeśli wszystkie 3 Cele zostaną ukończone, podczas przygotowania kolejnego Scenariusza dobierz kartę Cywilizacji „Zaakceptowane Miejsce Lądowania”.

Suma ★ z tego Scenariusza:

Suma ★ z kampanii:

PRZYGOTOWANIE

Umieść Meteoryt na każdym z twoich 5 poziomów Technologii. Na początku gry twoja Technologia nie będzie dostępna (patrz zasady poniżej).

Jeśli w poprzednim Scenariuszu udało ci się zyskać bonus **kampanii**, weź kartę Cywilizacji poziomu 3 „Zaakceptowane Miejsce Lądowania” i umieść ją obok swojej planszy korporacji.

ZASADY

Gdy umieszczasz płytkę zawierającą Meteoryt, umieść na niej 2 Meteoryty: jeden na symbolu Meteorytu, a drugi na dowolnym innym kwadracie innego terenu (*patrz Przykład 1*). Ponadto, twoja technologia padła ofiarą sabotażu. Aby uzyskać do niej dostęp, potrzebujesz ludzi, którzy pomogą w naprawach. Zbierając Kapsułę Ratunkową, możesz umieścić ją na jednym z twoich poziomów Technologii, zastępując nią Meteoryt. Od tego momentu możliwe będzie korzystanie z tego poziomu Technologii. Uwaga: twój znacznik Technologii wciąż musi dotrzeć do odpowiedniego Kamienia Miłowego, aby odblokować dany poziom. Jeśli twój znacznik dotrze do Kamienia Miłowego Technologii, na której znajduje się Meteoryt, nie możesz używać tej Technologii, dopóki Kapsuła Ratunkowa nie zastąpi Meteorytu. Twój znacznik Technologii może awansować na torze Zasobów zgodnie ze standardowymi zasadami, niezależnie od zablokowanych/odblokowanych Technologii. Jeśli w poprzednim Scenariuszu udało ci się zdobyć kartę „Zaakceptowane Miejsce Lądowania”, możesz użyć jej w dowolnym momencie swojej tury (raz na grę).

TALIA
WYDARZEŃ

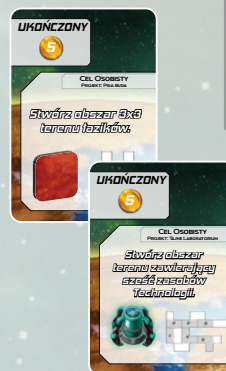
Brak.

KARTY CELÓW

„Psia Buda”,
„Tajne Laboratorium”.

CEL SCENARIUSZA

Na koniec gry nie miej żadnego Meteorytu na swojej Planecie.



Cel karty „Psia Buda”: ★

Cel karty „Tajne Laboratorium”: ★

Cel Scenariusza: ★

Bonus kampanii: Jeśli wszystkie 3 Cele zostaną ukończone, podczas przygotowania kolejnego Scenariusza dobierz 2 Zbiorowiska Biomasy.

Suma ★ z tego Scenariusza:

Suma ★ z kampanii:

PRZYGOTOWANIE

Brak dodatkowych kroków przygotowania.

Jeśli w poprzednim Scenariuszu udało ci się zyskać bonus **kampanii**, dobierz 2 Zbiorowiska Biomasy i umieść je na swojej planszy korporacji.

ZASADY

Brak dodatkowych zasad.

Zbiorowiska Biomasy z bonusu kampanii mogą być użyte na dwa sposoby:

1. Możesz umieścić je w dowolnym momencie swojej tury, tak jak zawsze, gdy zyskujesz Zbiorowisko Biomasy.
2. Możesz odrzucić 1 Zbiorowisko Biomasy, aby anulować efekt karty Wydarzenia.

TALIA WYDARZEŃ

6 Zielonych, 8 Pomarańczowych, 6 Czerwonych.

KARTY CELÓW

„Rubik”, „Autostrada”, „Zajeżdżenie”.



CEL SCENARIUSZA

Zdobądź 25 Medali ze swojej planszy korporacji, 37+ Medali ze swojej planety i 15 Medali z kart Celów.

Cel karty „Rubik”: ★

Cel karty „Autostrada”: ★

Cel karty „Zajeżdżenie”: ★

Cel Scenariusza: ★

Bonus kampanii: Jeśli wszystkie 4 Cele zostaną ukończone, podczas przygotowania do kolejnego Scenariusza dobierz 2 Meteoryty z puli.

Suma ★ z tego Scenariusza:

Suma ★ z kampanii:

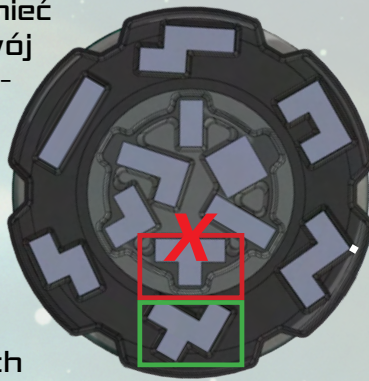
PRZYGOTOWANIE

Będziesz używać strony „Celów Sąsiadujących” kart Celów (patrz poniżej). Brak dodatkowych kroków przygotowania.

Jeśli w poprzednim Scenariuszu udało ci się zyskać bonus **kampanii**, dobierz 2 Meteoryty z puli i umieść je na polu zebranych Meteorytów na swojej planszy korporacji. Pozostaną tam one do końca gry i będą się wliczać do zebranych Meteorytów.

ZASADY

W tym Scenariuszu zmierzysz się z przeciwnikiem. W każdej rundzie, wybierając płytkę ze swojego magazynu, weź drugą, niewybraną płytkę i odrzuć ją na stos płytek odrzuconych. Ten stos jest stosem twojego przeciwnika. Punktuując za karty Celów na koniec gry, musisz mieć więcej odpowiednich symboli niż twój przeciwnik. Podliczając jego wynik, policz wszystkie odpowiednie symbole na jego płytkach. Przykład: sprawdzając Cel Sąsiadujący „Wymiana” (*Posiadaj na swojej planecie ogólnie najwięcej obszarów terenu łązików*), na koniec gry zsumuj liczbę obszarów terenu łązików w stosie przeciwnika. Jeśli na twojej planecie jest ich więcej, wygrywasz ten Cel.



CEL SCENARIUSZA

Wygraj co najmniej 2 z 3 kart Celów i zbierz więcej Meteorytów niż jest symboli Meteorytów w stosie przeciwnika.

Cel karty „Ogród”: ★

Cel karty „Wymiana”: ★

Cel karty „Perymetr”: ★

Cel Scenariusza: ★

Bonus kampanii: Jeśli wszystkie 4 Cele zostaną ukończone, podczas przygotowania do kolejnego Scenariusza zbierz Kapsułę Ratunkową ze swojej planety.

Suma ★ z tego Scenariusza:

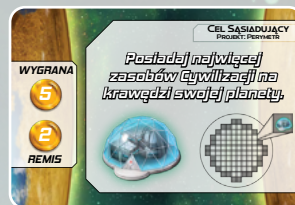
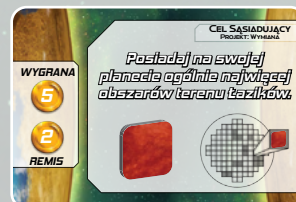
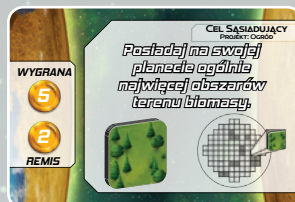
Suma ★ z kampanii:

TALIA WYDARZEŃ

Brak.

KARTY CELÓW

(Na stronie Celów Sąsiadujących)
„Ogród”, „Wymiana”, „Perymetr”.



PLANETA: OBLIVION

KORPORACJA: UNIVERSAL COALITION

PRZYGOTOWANIE

Z talii kart Zielonych Alarmów weź 2 karty „Zyskujesz Skok Synergiczny” i kartę „Zbierz z planety Kapsułę Ratunkową”. Umieść te 3 karty odkryte obok Stacji Kosmicznej, umieszczając kartę „Zbierz z planety Kapsułę Ratunkową” najbardziej po lewej. Umieść po 5 Zbiorowisk Biomasy na każdej z tych kart (łącznie 15 Zbiorowisk Biomasy). Jeśli w poprzednim Scenariuszu udało ci się zyskać bonus **kampanii**, zbierz Kapsułę Ratunkową ze swojej planety.



ZASADY

Ten Scenariusz ma ograniczoną liczbę tur. Tury są odliczane za pomocą 15 Zbiorowisk Biomasy. Po zakończeniu swojej tury, ale przed obróceniem Stacji Kosmicznej na następny Magazyn, odrzuć 1 Zbiorowisko Biomasy ze stosu na karcie najbardziej po lewej. Gdy 5 Zbiorowisk zostanie odrzuconych, ten Zielony Alarm staje się dostępny. Zyskaj tę kartę jako natychmiastowy bonus. Gdy wszystkie 15 Zbiorowisk Biomasy zostanie odrzuconych, gra dobiega końca. Wciąż możesz użyć Skoku Synergicznego z trzeciego Zielonego Alarmu oraz rozpatrzeć wszelkie zdobyte na skutek tego Kamienie Milowe/bonusy.

W ramach **darmowej akcji** w dowolnym momencie gry możesz odrzucić jedną ze swoich zebranych Kapsuł Ratunkowych, aby obrócić Stację Kosmiczną na dowolny Magazyn, wziąć płytkę, a następnie umieścić ją na swojej planecie. Możesz zyskać wszystkie standardowe bonusy i awanse za tę płytkę. To dodatkowe umieszczenie płytki jest darmowe i nie ma wpływu na 15 Zbiorowisk Biomasy używanych do odliczania tur. Gdy to zrobisz, obróć Stację Kosmiczną o jeden Magazyn, tak jak zawsze przy rozpoczynaniu swojej tury (o 1 Magazyn od dodatkowo dobranej płytki, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

TALIA WYDARZEŃ

Brak.

KARTY CELÓW

„Sprzątanie”, „Topnienie”.

CEL SCENARIUSZA

Zakryj zewnętrzne krawędzie planety (łącznie 44 kwadraty) i nie miej żadnych Meteorytów na tych kwadratach na koniec gry.



Cel karty „Sprzątanie”: ★

Cel karty „Topnienie”: ★

Cel Scenariusza: ★

Bonus kampanii: Jeśli wszystkie 3 Cele zostaną ukończone, podczas przygotowania do kolejnego scenariusza dobierz 2 Meteoryty z puli.

Suma ★ z tego Scenariusza:

Suma ★ z kampanii:

PLANETA: K-273 I PETRA

KORPORACJA: COSMOS INC.

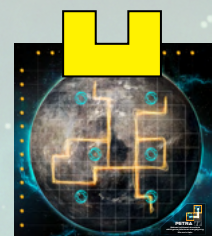
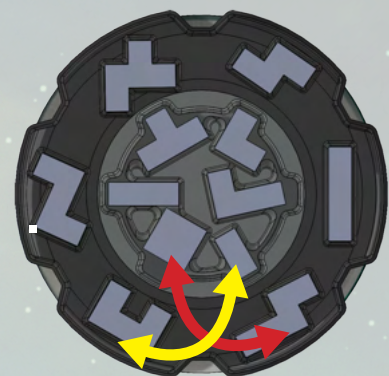
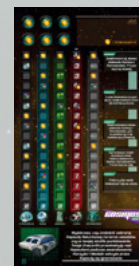
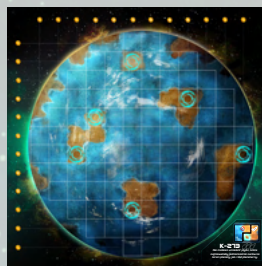
PRZYGOTOWANIE

W tym Scenariuszu będziesz używać 2 planet. Umieść planety po obu stronach planszy korporacji tak, aby korporacja znajdowała się pośrodku. Przygotuj również 2 zestawy komponentów. Łącznie twoje komponenty powinny zawierać: 2 łaziki, 12 Kapsuł Ratunkowych, po 4 karty Cywilizacji każdego Poziomu i po 2 znaczniki Zasobów każdego koloru. Umieść po 1 znaczniku na odpowiedniej pozycji startowej według standardowych zasad przygotowania. Umieść dodatkowe znaczniki Zasobów na planszy pod znacznikami tego samego koloru (na odpowiadających im ikonach zasobów). Na koniec weź 2 znaczniki Magazynu w różnych kolorach i umieść je przy dwóch sąsiadujących Magazynach przed tobą.

Jeśli w poprzednim Scenariuszu udało ci się zyskać bonus **kampanii**, dobierz 2 Meteoryty z puli i umieść je na swojej planszy korporacji.

ZASADY

1. **Planety:** W tym scenariuszu używane są dwie planety: K-273 i Petra. W każdej turze, zamiast dobierać tylko 1 płytkę z 1 Magazynu, będziesz wybierać łącznie 2 płytki: 1 z lewego Magazynu i 1 z prawego. Dokonując wyboru, dobieraj 1 mniejszą płytkę z wewnętrznego Magazynu i 1 większą z zewnętrznego. Wybrane płytki muszą więc leżeć na skos od siebie (patrz Przykład 1). Jedna z tych płytek zostanie umieszczona na K-273, a druga na Petrze. Ty wybierasz, która płytkę zostanie umieszczona na której planecie. Stosuj się do standardowych zasad umieszczania płytek. Zalecamy dobieranie płytek równocześnie, ale umieszczanie i rozpatrywanie ich jedna po drugiej. Obracając Stację Kosmiczną przed następną turą, obróć ją tylko o 1 Magazyn, tak jak zwykle.



Przykład 1

2. **Plansza korporacji:** Ponieważ w każdej turze kładziesz 2 płytki, będziesz szybciej awansować na torach zasobów. Każda tura zapewni ci łącznie 4 ruchy na torach zasobów, po 2 na płytkę. Gdy któryś ze znaczników Zasobów dotrze na szczyt swojego toru, zwróć go do pudełka, po czym umieść drugi znacznik w tym samym kolorze (umieszczony na planszy podczas przygotowania) na pozycji startowej tego toru. Znacznik ten będzie awansował na torze zasobu i zdobywał korzyści, tak jakby dopiero zaczynał grę. Na kolejnej stronie wymienione zostały szczegóły działania każdego z torów w tym Scenariuszu:

- **Technologia:** Poziomy Technologii resetują się wraz ze znacznikiem. Innymi słowy, musisz po raz drugi awansować na torze Technologii, aby ponownie osiągnąć Poziomy Technologii.
- **Łaziki:** Zyskując Łazik, umieść go na planecie, na której umieszczono ostatnią płytkę. Jeśli jednak obie planety spełniają wymagania, możesz wybrać dowolną z nich. Pamiętaj, że możesz umieścić oba Łaziki na tej samej planecie, choć nie jest to zalecane.
- **Biomasa:** Możesz umieścić Zbiorowisko Biomasy na dowolnej z dwóch planet, niezależnie od tego, jak zostało zyskane.
- **Woda:** Brak zmian w zasadach.
- **Cywilizacja:** Wszystkie korzyści mające wpływ na twoje planety mogą być zastosowane dla jednej lub obu planet. Możesz jednak zyskać tylko to, co zostało wskazane na karcie. Przykład: polecenie „Zniszcz dowolne 3 Meteoryty” pozwala na zniszczenie łącznie 3 meteorytów, a nie po 3 meteoryty na każdej planecie. Możesz zniszczyć 2 meteoryty na jednej planecie i 1 na drugiej.

Dodatkowa zasada: W dowolnym momencie gry możesz odrzucić **3 zebrane Meteoryty** lub **1 Zbiorowisko Biomasy** (nieumieszczone jeszcze na twojej planecie), aby awansować 1 dowolny znacznik Zasobów. Możesz to zrobić tyle razy, ile chcesz, o ile posiadasz wymagane zasoby.

TALIA WYDARZEŃ

Brak.

KARTY CELÓW

Brak.

CEL SCENARIUSZA

Każdy z 10 znaczników Zasobów musi dotrzeć na szczyt swojego torów Zasobów.

Zbierz wszystkie 12 Kapsuł Ratunkowych: ★

Cel Scenariusza: ★

Bonus kampanii: Jeśli oba Cele zostaną ukończone, rozpocznij kolejny Scenariusz ze znacznikiem Technologii na poziomie 1.

Suma ★ z tego Scenariusza:

Suma ★ z kampanii:

PLANETA: CERBERUS

KORPORACJA: WORMHOLE CORP.

PRZYGOTOWANIE

Stwórz rząd składający się z kart Wydarzeń, znaczników i Zbiorowisk Biomasy. Dla ułatwienia nazewnictwa, rząd ten będzie nazywany **Frontem Alarmowym**. Dobierz dodatkowe 5 znaczników Zasobów (po 1 każdego koloru) i umieść je po prawej stronie planszy korporacji. Znaczniki powinny zostać ułożone od lewej do prawej zgodnie z ich kolejnością na planszy korporacji (czarny, niebieski, zielony, czerwony, biały). Następnie weź te 5 kart z talii Zielonych Alarmów:

1. „Awansuj Znacznik Łazików albo Wody” (czarny znacznik).
2. „Awansuj Znacznik Cywilizacji albo Technologii” (niebieski znacznik).
3. „Zbierz z planety Meteoryt” (zielony znacznik).
4. „Awansuj Znacznik Technologii albo Wody” (czerwony znacznik).
5. „Zyskujesz Skok Synergiczny” (biały znacznik).

Umieść każdą z tych kart odkrytą pod odpowiednim znacznikiem (patrz ilustracja). Następnie umieść na każdej z nich po 3 Zbiorowiska Biomasy (łącznie 15 Zbiorowisk). **Front Alarmowy** został utworzony.

Na koniec weź kartę „Zyskujesz jedno Zbiorowisko Biomasy” z talii kart Cywilizacji Poziomu 1 i umieść ją odkrytą nad rzędem znaczników Zasobów.

Jeśli w poprzednim Scenariuszu udało ci się zyskać bonus **kampanii**, rozpocznij ze znacznikiem Technologii na poziomie 1.



ZASADY

Zielone Alarmy są uwięzione pod biomasą! Efekty tych kart nie mogą być aktywowane, dopóki nie odblokujesz ich, usuwając Zbiorowiska Biomasy. Gdy zyskujesz 1 lub więcej Zbiorowisk Biomasy, możesz zamiast tego usunąć taką samą liczbę Zbiorowisk Biomasy z dowolnej karty Frontu Alarmowego. Wszelkie usunięte w ten sposób Zbiorowiska są zwracane do pudełka. Dodatkowo, zbierając Kapsułę Ratunkową, możesz umieścić ją na karcie Cywilizacji (umieszczonej podczas przygotowania), aby zyskać 1 Zbiorowisko Biomasy.

Każdy Zielony Alarm na **Frontie Alarmowym** jest powiązany z typem terenu, reprezentowanym przez umieszczony nad nim znacznik Zasobu. Gdy Zielony Alarm zostaje odblokowany (przez usunięcie z niego 3 Zbiorowisk), jego efekty stają się aktywne i nigdy nie jest odrzucany po użyciu. Gdy zostanie umieszczona płytką z odpowiadającym temu Alarmowi typem terenu, efekty tej karty (lub kart) są aktywowane. Jest możliwe aktywowanie 2 osobnych Alarmów w tej samej turze. W takim wypadku aktywuj je w dowolnej kolejności. Uwaga: w tym Scenariuszu istnieje wiele możliwości powodowania reakcji łańcuchowych, **dlatego należy rozgrywać tury w następującej kolejności:**

1. wybierz i umieść płytkę;
2. zyskaj korzyść lub korzyści korporacji;
3. usuń Zbiorowisko lub Zbiorowiska Biomasy z kart **Frontu Alarmowego** (jeśli dotyczy);
4. aktywuj efekt lub efekty kart Frontu Alarmowego (jeśli dotyczy).

TALIA WYDARZEŃ

Brak.

KARTY CELÓW

Brak.

CEL SCENARIUSZA

Usuń wszystkie Zbiorowiska Biomasy z Frontu Alarmowego. Uzyskaj maksymalną punktację ze swojej planety (przykryj cały planetarny łąd oraz lód i nie miej żadnych Meteorytów).

Cel Scenariusza: ★

Ukończ Scenariusz bez umieszczania Kapsuł Ratunkowych na karcie Cywilizacji: ★★★★★

Suma ★ z tego Scenariusza:

Suma ★ z kampanii: