

GANIMEDES

II EDYCJA



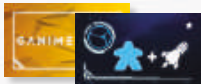
PROJEKT GRY: HOPE S. HWANG

ILUSTRACJE: OLIVER MOOTOO

PROJEKT GRAFICZNY: DAVID SITBON

ELEMENTY:

- 30 płytek kolonizatorów (w tym 4 płytki startowe),
- 52 pionki kolonizatorów (po 13 w każdym z 4 kolorów),



- 90 kart:
 - 30 kart wahadłowców ziemskich,
 - 30 kart wahadłowców marsjańskich,
 - 30 kart promów kolonizacyjnych,

- 4 plansze graczy,



- 4 znaczniki reputacji

O GRZE

Każdy z graczy wciela się w przedstawiciela korporacji zajmującej się wysyłaniem kolonizatorów na niezbadane planety galaktyki. W korporacjach poszukiwani są kolonizatorzy z różnych branż:

- Niebiescy kolonizatorzy zajmują się marketingiem i komunikacją. Dzięki nim przedsiębiorstwom łatwiej jest rekrutować kolejnych pracowników.
- Czerwoni kolonizatorzy to świetni liderzy i managerowie, którzy wiedzą, jak optymalnie zarządzać pracownikami.
- Żółci kolonizatorzy to inżynierowie – odpowiadają za przyspieszenie podróży.
- Fioletowi kolonizatorzy pracują w sektorach społecznym i medycznym i odpowiadają za pozytywną reputację korporacji.

Pierwszym etapem wielkiej przygody kolonizatorów jest podróż na Ganimedesa – największy z wielu księżyców Jowisza. Tam znajduje się baza kosmiczna, z której wylatują promy kolonizacyjne.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio widziała film albo serial SF.

- Pierwszy gracz bierze planszę gracza z symbolem **1** w prawym górnym rogu. Pozostali gracze biorą po 1 z pozostałych plansz. Każdy z graczy umieszcza swój znacznik reputacji na początkowym polu toru reputacji
- Następnie należy wziąć po 7/10/13 kolonizatorów (odpowiednio dla rozgrywki 2-/3-/4-osobowej) każdego koloru i położyć ich obok obszaru gry, tworząc pulę kolonizatorów. Pozostałych kolonizatorów należy odłożyć do pudełka.
- 4 płytki startowe kolonizatorów oznaczone symbolem należy umieścić odkryte na środku stołu. Pozostałych 26 płytek należy wymieszać i utworzyć z nich zakryty stos (albo stosy).
- Karty wahadłowców należy podzielić według rewersów, utworzyć z nich 2 zakryte talie, a następnie każdą osobno potasować. Z każdej talii należy odkryć po 4 karty i położyć je obok siebie w dwóch rzędach – wahadłowce ziemskie nad płytkami kolonizatorów, a wahadłowce marsjańskie nad wahadłowcami ziemskimi.



5 30 kart promów kolonizacyjnych należy potasować i utworzyć zakrytą talię. Następnie należy odkryć 3 wierzchnie karty promów kolonizacyjnych i umieścić je w rzędzie nad 4 wahadłowcami marsjańskimi. Odkryte płytki i karty tworzą obszar gry wspólny dla wszystkich graczy.

Następnie należy rozdać graczom po 4 karty promów kolonizacyjnych. Każdy z graczy wybiera po 2 karty promów kolonizacyjnych z ręki i kładzie je zakryte na odpowiednich polach swojej planszy gracza. Pozostałe karty należy wstawić do talii kart promów kolonizacyjnych. Następnie wszyscy gracze jednocześnie odkrywają swoje karty promów kolonizacyjnych.



PRZYGOTOWANIE GRY DLA 2 GRACZY

PRZEBIEG GRY

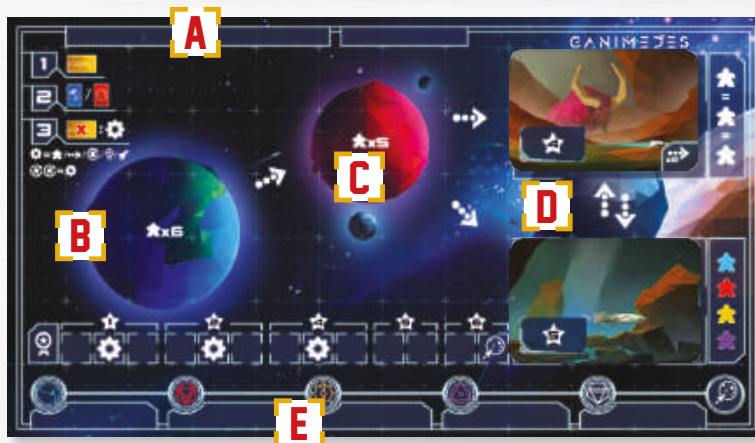
Plansza gracza przedstawia szlak podróży kolonizatorów z Ziemi na Ganimedesa. Jest podzielona na następujące sekcje:

- A** Na górze znajdują się pola, na których gracze umieszczają swoje płytki kolonizatorów. Zrekrutowanych kolonizatorów należy zawsze umieszczać na Ziemi.
- B** Centrum Lotów Kosmicznych na Ziemi może pomieścić do 6 kolonizatorów oczekujących na wejście na pokład wahadłowca ziemskiego lecącego na Marsa.

C Centrum Lotów Kosmicznych na Marsie może pomieścić do 5 kolonizatorów oczekujących na wejście na pokład wahadłowca marsjańskiego lecącego na Ganimedesa.

D W bazie kosmicznej na Ganimedesie znajdują się 2 karty promów kolonizacyjnych. Gracze umieszczają te karty na swoich planszach graczy na początku gry. Ich warunki startu wyszczególniono z prawej strony pól na karty – to 3 identycznych kolonizatorów i 4 różnych kolonizatorów.

E Na dole swojej planszy każdy z graczy umieszcza w odpowiednich kolumnach (zgodnie z symbolami) swoje karty wahadłowców i rozpatruje ich efekty.



Zrekrutowanych kolonizatorów należy zawsze umieszczać na Ziemi. Gdy gracz używa wahadłowca ziemskiego, kolonizatorzy zostają przeniesieni z Ziemi na Marsa. Podobnie gdy gracz używa wahadłowca marsjańskiego, kolonizatorzy zostają przeniesieni z Marsa na Ganimedesa, gdzie czekają na nich promy, którymi będą mogli odbyć dalsze podróże. Prom kolonizacyjny, który spełni warunki startu, automatycznie wystartuje na koniec tury aktywnego gracza. Pionki kolonizatorów, którzy na dobre opuszczą Układ Słoneczny, należy odłożyć do puli.

Gracze mogą wielokrotnie korzystać z efektów płytek kolonizatorów i wahadłowców, jeśli mają więcej niż 1 tego samego typu (🌀, 📦, ⚙️, 🌌, 📡).

PRZEBIEG TURY

Począwszy od pierwszego gracza, gracze po kolei rozgrywają swoje tury do momentu, w którym zostanie spełniony któryś z warunków końca gry. W swojej turze aktywny gracz **musi wykonać 1 z 3 akcji**. Na koniec swojej tury gracz uzupełnia puste pola obszaru gry. Następnie aktywnym graczem zostaje osoba siedząca z lewej strony gracza, który właśnie zakończył turę. W swojej turze gracz ma do wyboru 1 z 3 następujących akcji:

- ⚙️ **Wybór płytki kolonizatora.**
- ⚙️ **Użycie karty wahadłowca w celu przemieszczenia kolonizatorów.**
- ⚙️ **Odrzucenie płytek kolonizatorów i wykonanie akcji podstawowych.**

1 WYBÓR PŁYTKI KOLONIZATORA



Aktywny gracz wybiera 1 z odkrytych płytek kolonizatorów, umieszcza ją na 1 z 3 pól na górze swojej planszy gracza i stosuje jej efekt.

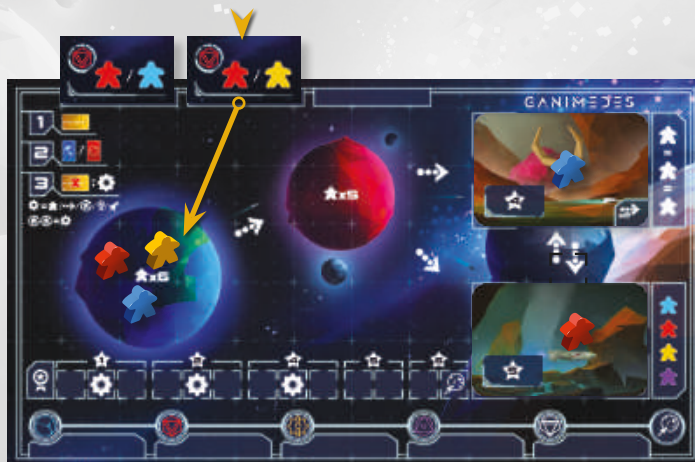
Oznaczenia na płytkach kolonizatorów wskazują na ich typ (🌀, 📦, ⚙️, 🌌, 📡). Jeśli to druga (albo trzecia) płytka tego samego typu umieszczona na planszy aktywnego gracza, gracz może zastosować jej efekt dwukrotnie (albo trzykrotnie). Jeśli na wybranej płytce jest więcej niż 1 ikona efektu, gracz może zdecydować, że zastosuje różne efekty.

Gracz może mieć maksymalnie 3 płytki kolonizatorów. Jeśli gracz weźmie płytkę kolonizatora, a ma już 3 na swojej planszy, po prostu odrzuca wybraną płytkę z planszy, zastępuje ją nową i dopiero wtedy stosuje jej efekt.



Płytki kolonizatorów należy odrzucać awersami do góry tak, by gracze mogli je w dowolnym momencie obejrzeć. Jeśli stos płytek kolonizatorów się wyczerpie, należy potasować odrzucone płytki i utworzyć z nich nowy zakryty stos.

Przykład. Paweł wybiera  płytkę kolonizatora i umieszcza ją na swojej planszy. Ponieważ to jego druga płytkę kolonizatora typu , może dwukrotnie zastosować jej efekt. Ta płytkę pozwala mu zrekrutować czerwonego ALBO żółtego kolonizatora. Paweł ma 3 opcje: wziąć 2 czerwonych kolonizatorów, wziąć 2 żółtych kolonizatorów albo wziąć po 1 kolonizatorze z obu kolorów. Postanawia wziąć 1 czerwonego i 1 żółtego kolonizatora.







2 UŻYCIE KARTY WAHADŁOWCA



Wahadłowiec ziemski:

Aktywny gracz może użyć wahadłowca ziemskiego, jeśli na jego planszy na Ziemi znajdują się kolonizatorzy wskazani na górze karty tego wahadłowca. W takim przypadku bierze tę kartę z obszaru gry, umieszcza ją w odpowiedniej kolumnie na dole swojej planszy i przemieszcza wskazanych kolonizatorów z Ziemi na Marsa. Następnie może zastosować efekt karty wahadłowca. Gracz może zastosować ten efekt tyle razy, ile kart tego typu (włącznie z tą) znajduje się na dole jego planszy.



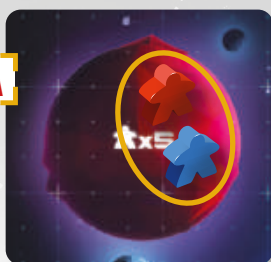
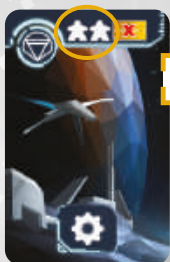
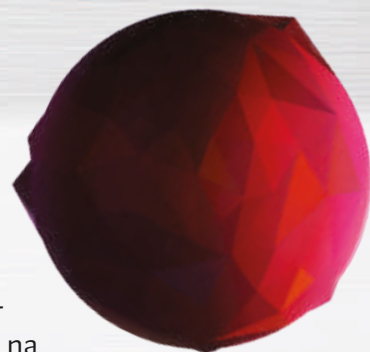
Przykład. Paweł może użyć tego  wahadłowca ziemskiego, ponieważ na jego planszy na Ziemi **A** znajduje się 1 niebieski i 1 czerwony kolonizator. Bierze  kartę wahadłowca i umieszcza ją w  kolumnie na dole swojej planszy, a następnie przemieszcza tych kolonizatorów na Marsa **B**. Paweł może dwukrotnie zastosować efekt karty wahadłowca, ponieważ to jego 2. karta  **C**. Efekt tej karty pozwala mu zrekrutować na Ziemi fioletowego kolonizatora.





Wahadłowiec marsjański:

Aktywny gracz może użyć wahadłowca marsjańskiego, jeśli ma na Marsie kolonizatorów wskazanych na górze karty tego wahadłowca. Wówczas bierze kartę wahadłowca z obszaru gry, umieszcza ją w odpowiedniej kolumnie na dole swojej planszy i przemieszcza wskazanych kolonizatorów z Marsa na wybrany prom (albo oba promy) na Ganimedesie. Aby promy kolonizacyjne wystartowały, muszą zostać spełnione określone warunki. Jeśli kolonizatorzy nie mogą wejść na pokład ze względu na brak miejsca, giną w przestrzeni kosmicznej, a ich pionki należy odłożyć do puli. Następnie aktywny gracz może zastosować efekt karty wahadłowca. Gracz może zastosować ten efekt tyle razy, ile kart tego typu (włącznie z tą) znajduje się na dole jego planszy.



Przykład. Paweł może użyć tego wahadłowca, ponieważ posiada co najmniej 1 płytkę kolonizatora **A**, a na Marsie znajduje się 2 kolonizatorów. Bierze kartę wahadłowca i umieszcza ją w kolumnie na dole swojej planszy, a następnie przemieszcza 2 kolonizatorów na prom kolonizacyjny na Ganimedesie i odrzuca 1 płytkę kolonizatora. Niebieski kolonizator może się przenieść na dowolny z 2 promów kolonizacyjnych, jako że spełnia warunki startu obu z nich. Na Ganimedesie nie ma jednak miejsca dla czerwonego kolonizatora – ginie on w przestrzeni kosmicznej, a jego pionek wraca do puli **B**.

Następnie Paweł tylko raz stosuje efekt karty wahadłowca (to pierwsza użyta przez niego karta). Ponieważ wahadłowiec pozwala mu wykonać akcję podstawową (zob. str. 7), postanawia przenieść żółtego kolonizatora z Ziemi na Marsa **C**.

Wszystkie wahadłowce wymagają co najmniej 1 białego kolonizatora. Kolonizator każdego koloru może zostać użyty jako biały. Niektóre wahadłowce wymagają odrzucenia dowolnej płytki kolonizatora z planszy aktywnego gracza. Gracz nie może użyć takiego wahadłowca, jeśli nie ma na swojej planszy płytki kolonizatora, którą mógłby odrzucić.



Gdy prom kolonizacyjny jest gotowy:

Liczba i kolor kolonizatorów wymaganych do spełnienia warunku startu promu jest wskazana na planszy gracza z prawej strony karty promu. To **3 identycznych kolonizatorów** albo **4 różnych kolonizatorów**.

WAŻNE! Jeśli prom kolonizacyjny spełnia warunki startu, wystartuje na koniec tury. Aktywny gracz musi więc wykonać wszystkie swoje akcje, zanim rozpatrzy kroki „Startu promu kolonizacyjnego”.



Gdy prom kolonizacyjny startuje, aktywny gracz rozgrywa następujące 3 kroki w podanej kolejności:

- 1** Wszystkich kolonizatorów z promu należy odłożyć do puli.
- 2** Jeśli w prawym dolnym rogu karty promu kolonizacyjnego znajduje się ikona efektu, należy go zastosować w tym momencie. Następnie należy umieścić tę kartę promu kolonizacyjnego odkrytą obok planszy gracza.
- 3** Gracz wybiera 1 prom kolonizacyjny z obszaru gry albo dobiera wierzchnią kartę promu z talii i bierze ją na rękę. Następnie wybiera kartę promu kolonizacyjnego z ręki i umieszcza ją na pustym polu na swojej planszy.







3 ODRZUCENIE PŁYTEK KOLONIZATORÓW I WYKONANIE AKCJI PODSTAWOWYCH



Gracz może odrzucić **dowolną liczbę** płytek kolonizatorów ze swojej planszy, aby wykonać tyle samo akcji podstawowych. Jeśli gracz wykonuje w ten sposób kilka akcji podstawowych, może zarówno wykonywać różne akcje, jak i 1 kilkukrotnie.

Akcje podstawowe



-  **Rekrutacja:** zrekrutuj wybranego kolonizatora z puli i umieść go na Ziemi.
-  **Adaptacja:** odrzuć pionek kolonizatora ze swojej planszy do puli i zastąp go pionkiem wybranego koloru z puli.
-  **Ruch:** przemieść kolonizatora z Ziemi na Marsa, z Marsa na prom kolonizacyjny na Ganimedesie albo z jednego promu kolonizacyjnego na drugi.
-  **Reputacja:** przesunij swój znacznik reputacji o 1 pole w prawo na torze reputacji.
-  **Dobranie:** weź na rękę wybraną kartę promu kolonizacyjnego z obszaru gry albo wierzchnią kartę promu z talii.



Przykład. Paweł odrzuca 2 płytki kolonizatorów, aby wykonać 2 akcje podstawowe. Postanawia przesunąć swój znacznik o 2 pola na torze reputacji.

KONIEC TURU

Na koniec swojej tury aktywny gracz uzupełnia obszar gry, odkrywając nowe płytki i karty z odpowiednich stosów i talii.

Przykład. Jeśli gracz użył w swojej turze wahadłowca marsjańskiego, umieszcza w obszarze gry nową kartę wahadłowca marsjańskiego z odpowiedniej talii.

DODATKOWE POJĘCIA

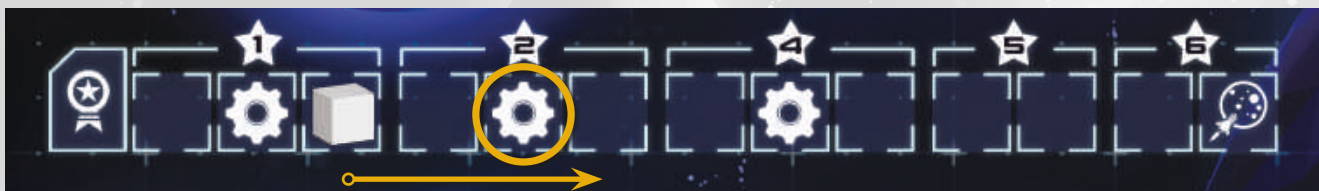
1 BONUS ZA RZĄD



Za każdym razem, gdy gracz skompletuje po 1 wahadłowcu każdego typu (🚀, 🛸, 🛸, 🛸 i 🛸), może wybrać 1 ze swoich kart promów kolonizacyjnych na planszy. Wybrany prom natychmiast startuje, nawet jeśli nie spełnia warunków startu albo jest pusty. Następnie gracz rozpatruje wszystkie kroki „Startu promu kolonizacyjnego”, tak jakby prom wystartował na koniec jego tury.

2 TOR REPUTACJI

Na torze reputacji znajdują się 3 pola bonusowe, które pozwalają na wykonanie akcji podstawowej. Gdy znacznik reputacji gracza zatrzyma się na polu bonusowym albo je przekroczy, gracz może wykonać akcję podstawową.



Przykład. Paweł przesuwa swój znacznik reputacji o 3 pola i może wykonać akcję podstawową.

3 OSIĄGNIĘCIE MAKSYMALNEJ REPUTACJI



Jeśli aktywny gracz osiągnie maksymalną reputację, może wybrać 1 ze swoich promów kolonizacyjnych na planszy. Wybrany prom natychmiast startuje, nawet jeśli nie spełnia warunków startu albo jest pusty. Następnie gracz rozpatruje wszystkie etapy „Startu promu kolonizacyjnego”, tak jakby prom wystartował na koniec jego tury.

Gdy gracz przesunie znacznik na koniec toru reputacji, nie może przesuwać go dalej, ale wciąż może używać wahadłowca, którego efektem byłoby zdobycie reputacji.

Na koniec rozgrywki gracze otrzymują PZ (punkty zwycięstwa) w zależności od położenia znacznika reputacji na torze.

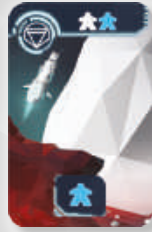
4 DODATKOWE ZASADY

- Może się zdarzyć, że gracz nie będzie mógł przenieść części kolonizatorów, ponieważ pole, na które miałby się udać, jest przepełnione (Mars) albo niedostępne ze względu na warunki startu (Ganimedes). W takim wypadku niefortunni kolonizatorzy giną w przestrzeni, a ich pionki wracają do puli.
- Na Ziemi jest miejsce dla 6 kolonizatorów, a na Marsie dla 5 kolonizatorów. Jeśli gracz miałby zrekrutować nowego kolonizatora na Ziemi i nie ma dla niego miejsca, musi go odrzucić – kolonizatorów przebywających już na Ziemi nie można odrzucać. Jeśli gracz miałby zrekrutować 2 kolonizatorów na Ziemi, a ma miejsce tylko na 1, może zrekrutować 1 z 2 kolonizatorów.
- Na koniec swojej tury gracz może mieć na ręce do 4 kart promów kolonizacyjnych. Jeśli gracz przekroczy ten limit, musi umieścić wybrane nadmiarowe karty w dowolnej kolejności na spodzie talii promów kolonizacyjnych.
- W rozgrywce 2-/3-/4-osobowej w puli znajduje się odpowiednio 7/10/13 kolonizatorów każdego koloru. Gracz może wykonać akcję nawet jeśli miałby w ten sposób otrzymać kolonizatora, którego nie ma w puli (po prostu go nie otrzymuje).



Nadal może wziąć tę płytkę, mimo że w puli nie ma już wskazanych kolonizatorów.

Przykład 1. W puli nie ma już niebieskich ani czerwonych kolonizatorów. Paweł postanawia wziąć płytkę, która pozwala zrekrutować niebieskiego albo czerwonego kolonizatora.



Przykład 2. W puli nie ma już niebieskich kolonizatorów. Paweł postanawia użyć wahadłowca, który pozwala zrekrutować niebieskiego kolonizatora. Nadal może wziąć tę kartę wahadłowca (aby przemieścić kolonizatorów) i umieścić ją pod swoją planszą gracza, nie może jednak zastosować efektu tej karty.

KONIEC GRY

Gracze rozgrywają swoje tury, dopóki nie zostanie spełniony któryś z następujących warunków końca gry:

- Startuje 4. prom któregoś z graczy. Jeśli w tej samej ostatniej turze 4. i 5. prom danego gracza spełniają warunki startu, to oba promy startują.
- Kończy się któraś z 2 talii wahadłowców (ziemskich albo marsjańskich).

Gracze rozgrywają tę rundę do końca, tak by każdy rozegrał taką samą liczbę tur.

Następnie każdy z graczy liczy, ile zdobył punktów zwycięstwa (PZ) za:

- Promy kolonizacyjne, które wystartowały.
- Pozycję znacznika na torze reputacji 0/1/2/4/5/6 PZ.
- Niezapełnione promy kolonizacyjne – po 1 PZ za każdego kolonizatora na niezapełnionym promie.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa grę. W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma najwięcej kolonizatorów na Marsie. Jeśli remis pozostaje nierozstrzygnięty, wygrywa gracz, który ma najwięcej kolonizatorów na Ziemi. Jeśli wciąż jest remis to... cóż, jest remis!

EFEKTY WAHADŁOWCÓW



Rekrutacja: zrekrutuj wybranego kolonizatora z puli i umieść go na Ziemi.



Adaptacja: odrzuć pionek kolonizatora ze swojej planszy do puli i zastąp go pionkiem wybranego koloru z puli.

ALBO

Jeśli podczas zastosowania efektu wahadłowca gracz otrzyma co najmniej 2 efekty adaptacji w ramach 1 akcji, może zastąpić 2 adaptacje 1 wybraną akcją podstawową. Może to zrobić wiele razy.

Jeśli gracz otrzyma co najmniej 3 efekty adaptacji, może skorzystać z obu tych zdolności.



Reputacja: przesun swój znacznik reputacji o 1 pole w prawo na torze reputacji.



Ruch: przemieść kolonizatora z Ziemi na Marsa, z Marsa na prom kolonizacyjny na Ganimedesie albo z jednego promu kolonizacyjnego na drugi.



Dobranie: weź na rękę wybraną kartę promu kolonizacyjnego z obszaru gry albo wierzchnią kartę promu z talii.



Podstawowa: wykonaj dowolną akcję podstawową (rekrutacja, adaptacja, ruch, reputacja, dobranie). Jeśli ten efekt wahadłowca jest zwielokrotniony, możesz za każdym razem wybrać inną akcję podstawową.



Dwukolorowa rekrutacja: zrekrutuj 1 kolonizatora w 1 z 2 wskazanych kolorów z puli i umieść go na Ziemi.

Stań na czele miasta-państwa u zarania dziejów ludzkości!

Co, jeśli szalone teorie dotyczące początków ludzkości okazałyby się prawdą? Co, jeśli to potężna i przyjazna cywilizacja z odległych obszarów wszechświata stoi za skokiem cywilizacyjnym, a nasz pęd ku lepszemu wspomagany tajemną i obcą technologią jest odpowiedzialny za całą naszą historię i kulturę? Co, jeśli i Ty mógłbyś być częścią tych wiekopomnych wydarzeń?

Origins: Pierwsi Budowniczo to strategiczna gra planszowa, w której rozbudowujecie swoje miasta, korzystając z wiedzy dobroczyńców z kosmosu. Poprzez sprawne zarządzanie siłą roboczą będziecie piąć się po stopniach olśniewających świątyń wzniesionych ku czci znaków zodiaku. Dzięki losowym zestawom akcji i bonusów której każda rozgrywka będzie zupełnie inna, a Wy będziecie mieli okazję do wykorzystywania różnorodnych strategii i poszukiwania wciąż nowych kombinacji.



podstawowe informacje:

Liczba graczy: 1-4

Wiek graczy: 14+

Czas gry: 60-120 min.

Kategoria: strategiczne

Mechanika: budowa miast, przydzielanie robotników, rzuty kośćmi



rebel

Zmień Marsa w planetę zdatną do życia!

Ludzkość rozpoczęła ekspansję w Układzie Słonecznym. Na Marsie założono już kilka niewielkich kolonii. Ich mieszkańcy są odgradzeni od naturalnego środowiska straszliwie zimnej, suchej i niemal pozbawionej atmosfery planety.

W **Terraformacji Marsa** gracz obejmie kontrolę nad jedną z korporacji i jako przedstawiciel jej zarządu będzie kupować i zagrywać karty opisujące różne projekty inwestycyjne. Zazwyczaj projekty będą bezpośrednio lub pośrednio przyczyniać się do procesu terraformacji, mogą też jednak być przedsięwzięciami biznesowymi innego rodzaju.



podstawowe informacje:

Liczba graczy: 1–5

Wiek graczy: 12+

Czas gry: 90–120 min.

Kategoria: ekonomiczne

Mechanika: zarządzanie ręką, żetony na heksach, zbieranie zestawów, budowanie obszarów

Terraformacja Marsa to wspaniała gra dająca graczom szansę poznania ścieżki do największego z dzieł ludzkości – próby stworzenia nowego żyjącego świata.

Dr Robert Zubrin,
Prezydent Mars Society

rebel

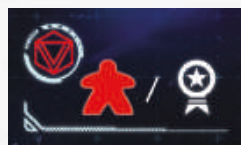
EFEKTY PŁYTEK KOLONIZATORÓW



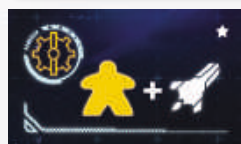
Zrekrutuj 1 niebieskiego albo 1 czerwonego kolonizatora.



Zrekrutuj 1 niebieskiego kolonizatora albo przemieść 1 kolonizatora.

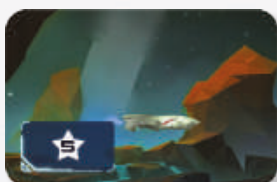


Zrekrutuj 1 czerwonego kolonizatora albo przesunąć znacznik reputacji o 1 pole.

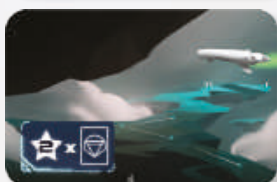


Zrekrutuj 1 złotego kolonizatora i weź na rękę 1 kartę promu kolonizacyjnego.

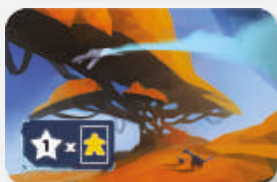
PROMY KOLONIZACYJNE



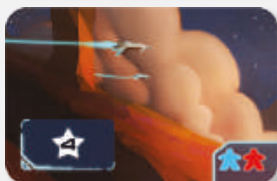
5 PZ.



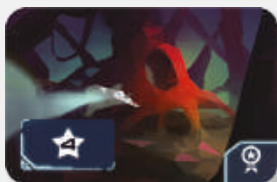
2 PZ za każdy wahadłowiec wskazanego typu (🌀, 📦, ⚙️, 🌱, 📡) widoczny pod planszą gracza na koniec gry.



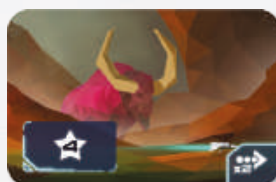
1 PZ za każdy symbol kolonizatora wskazanego koloru na górze kart wahadłowców znajdujących się pod planszą gracza na koniec gry.



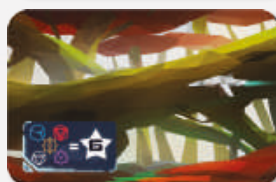
4 PZ i natychmiast zrekrutuj wskazanych kolonizatorów i umieść ich na Ziemi.



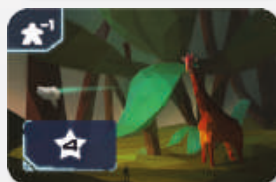
4 PZ i przesunąć znacznik reputacji o 1 pole.



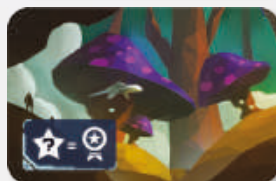
4 PZ i wykonaj 2 akcje ruchu.



6 PZ, jeśli udało ci się skompletować co najmniej 1 serię 5 różnych wahadłowców (🌀 + 📦 + ⚙️ + 🌱 + 📡).



4 PZ (potrzebujesz o 1 kolonizatora mniej, aby ten prom wystartował).



Jeszcze raz otrzymujesz PZ za pozycję znacznika na torze reputacji.



2 PZ za każdą płytkę kolonizatora, którą masz na koniec gry.

**SORRY
WE ARE
FRENCH**

rebel

Projekt gry: Hope S. Hwang
 Ilustracje: Oliver Mootoo
 Projekt graficzny: David Sitbon
 Przygotowanie do druku: Good Heidi
 Opracowanie: Sorry We Are French
 Instrukcja: Matthieu Verdier

Produkcja: Emmanuel Beltrando
 Tłumaczenie: Magda Gamrot
 Redakcja: zespół Rebel

Osoby, którym należą się specjalne podziękowania od projektanta gry: Hwang Min-woo, Hwang Min-ji, Yohan Go, Gary Kim, Park Sung-jun, Kim Mun-hyeok, Juhwa Lee. Dziękujemy!