

ROSSIN' SPACE



Zasady gry





Informacje ogólne

BOSSIN' SPACE to gra dla 1–5 osób, które wcielają się w międzygalaktycznych podróżników i walczą z napotkanymi Wrogami. Ich Statek – Star Nib – nie jest wprawdzie wehikułem militarnym, ale nie jest też całkiem bezbronny. Gracze muszą ulepszyć go, przechrzcić wrogów, a przede wszystkim – przeżyć.

Wygrywacie, gdy pokonacie głównego przeciwnika (Boss);
przegrywacie – jeżeli stracie życie w walce lub wasz Statek eksploduje w wyniku przegrzania.

Wstęp

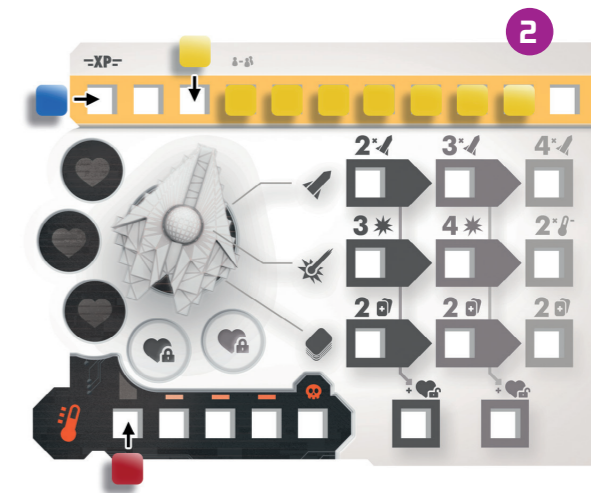
- Umieście planszę na środku stołu.
- Umieście planszę Ulepszeń obok i połóżcie na niej kolorowe kostki:
 - 1 niebieską kostkę na ikonce „XP”
 - 1 czerwoną kostkę na pierwszym polu ścieżki **Temperatury**
 - 8 żółtych kostek na ścieżce doświadczenia (XP). Zostawcie 1 puste miejsce przy starcie (2 miejsca w trybie dla 1–2 graczy)
- Położcie 3 żetony życia obok planszy Ulepszeń. Wskazują one wasz aktualny stan. Zostawcie 2 żetony w pudełku.

4/ Tworzenie talii Wrogów

Podzielcie karty Wrogów według ich doświadczenia (XP). Przetasujcie każdy z 3 utworzonych w ten sposób stosów. Z każdego z nich dobierzcie następującą liczbę kart:

	1/2 Graczy	3/4/5 Graczy
3 XP:	8	6
2 XP:	10	8
1 XP:	10	10

Utwórzcie talię Wrogów: Umieście karty o wartości 3 XP na spodzie, na niej połóżcie karty z 2 XP, a na samej górze karty o wartości 1 XP. Weźcie kartę Bossa (losową lub wybraną) i umieść ją na samym dole Talii Wrogów.



4a/ Dobierzcie 4 wierzchnie karty z talii Wrogów i umieśćcie po jednej w każdej z kolumn na planszy.

5/ Dobierzcie 6 kart z talii Dowodzenia Zaawansowanego, potasujcie je i umieśćcie zakryte obok planszy.

6/ Potasujcie wszystkie karty Dowodzenia i rozdajcie każdemu graczowi po 4 z nich (5 w grze dla 2/3 graczy).

nie pokazujcie tych kart innym graczom!

Pozostałe tworzą talię Dowodzenia.

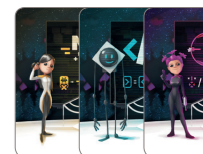
Umieśćcie ją zakrytą na stole w zasięgu wszystkich graczy.

7/ Potasujcie karty Załogi, a następnie losowo rozdajcie po 1 z nich każdemu z graczy (nie dotyczy trybu 1-osobowego).

8/ Umieśćcie żeton Statku na drugim polu w najniższym rzędzie planszy. To wasz Statek.

9/ Upewnijcie się, że macie wystarczająco dużo miejsca na rozłożenie wszystkich kart w ramach Osi czasu (układ 4 x 2 lub 4 x 3 dla kart Zagrożenia i kart Dowodzenia).


Ikonka dowodzenia zaawansowanego




10/ Tworzenie talii Zagrożeń

Wybierzcie poziom trudności:

Normalny – Użyjcie 12 kart Zagrożeń bez symboli.

Łatwy – Do normalnej talii dodajcie 4 karty Zagrożeń oznaczone  (razem 16 kart).


Trudny – Do normalnej talii dodajcie 4 karty Zagrożeń oznaczone  (razem 16 kart). Potasujcie karty Zagrożeń i umieśćcie je jako talię w pobliżu osi czasu.



Łatwy

Trudny

Ekstremalny

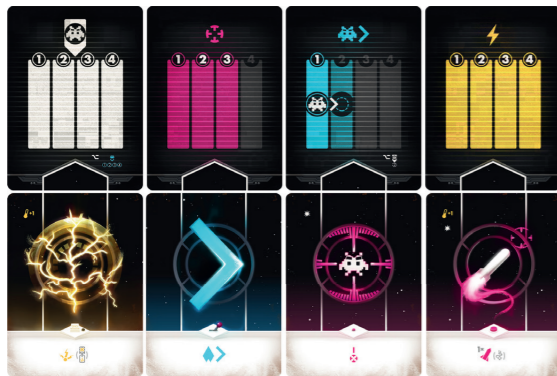
Ekstremalny – Do normalnej talii dodajcie 4 karty Zagrożeń oznaczone  (razem 16 kart).

11/ Gracz, który ostatni wyruszył w kosmos (lub do muzeum kosmicznego) jest pierwszym **Kapitanem Rundy**.



Główne elementy gry

Oś czasu



Oś czasu określa kolejność działań wrogów oraz Statku.

W każdej rundzie będziecie tworzyć Oś czasu od nowa. W większości wypadków obejmie ona 8 kart (po 4 w 2 rzędach). Kiedy na późniejszym etapie gry pojawi się główny przeciwnik (Boss), będą to 3 rzędy kart ułożonych w następującym porządku:

- karty Zagrożeń Bossa (jeżeli występują)
- karty Zagrożeń (jeżeli występują)
- karty Dowodzenia

Dowodzenie statkiem



Gracze wykorzystują swoje karty Dowodzenia do sterowania Statkiem. **Gra opiera się na współpracy** – wszyscy gracze znajdują się na tym samym Statku. Zagrywają oni wspólnie dokładnie 4 karty w każdej rundzie.

Uwaga: Gracze nie mogą informować się nawzajem o tym, jakie karty mają do dyspozycji, ANI jaką kartę właśnie zagrali.

Każda karta wykładana na planszę jest zakryta, a więc niewidoczna dla pozostałych graczy. Karty odkrywa się dopiero, gdy wyłożone zostaną wszystkie 4 z nich.

Wzrost temperatury



Niektóre karty Dowodzenia oraz efekty (karty Zagrożenia Bossa lub karty Wrogów) powodują wzrost temperatury Statku. Kiedy czerwona kostka  **Temperatury** przesunie się na pole 4. , gra **natychmiast kończy się przegraną**.

Aby tego uniknąć, należy wykorzystywać karty Dowodzenia w celu schłodzenia silników (*patrz poniżej*).

Liczba graczy

Niezależnie od liczby graczy, w każdej rundzie należy rozegrać 4 Karty Dowodzenia. W każdym wariantcie gra będzie wyglądać nieco inaczej:

1 gracz: W trybie 1-osobowym (*solo*) dobierasz nowe karty w każdej rundzie, a karty niewykorzystane odkładasz na spód talii Dowodzenia. Nie korzystasz z kart Załogi.

Rozdanie: Po odkryciu nowych kart Zagrożenia dobierasz 3 karty Dowodzenia z talii Dowodzenia i rozpatrujesz 2 z nich. Trzecią odkładasz na spód talii. Następnie dobierasz 4 karty Dowodzenia i rozpatrujesz 2 z nich, a następnie znowu odkładasz pozostałe 2 karty na spód talii. Teraz masz 4 karty Dowodzenia do wykorzystania na Osi czasu.

- 2 graczy:** Każdy z graczy ma na ręce 5 kart. W trakcie rozgrywki zagrywa dokładnie 2 karty.
- 3 graczy:** Każdy z graczy ma w ręku 5 kart. W trakcie rozgrywki Kapitan Rundy zagrywa 2 karty, a pozostali gracze po 1 karcie.
- 4 graczy:** Każdy z graczy ma w ręku 4 karty. W trakcie rozgrywki każdy z graczy zagrywa 1 kartę.
- 5 graczy:** Tak samo jak w przypadku 4 graczy, z jednym wyjątkiem – Kapitan rundy nie zagrywa karty, za to układa je we właściwym porządku.

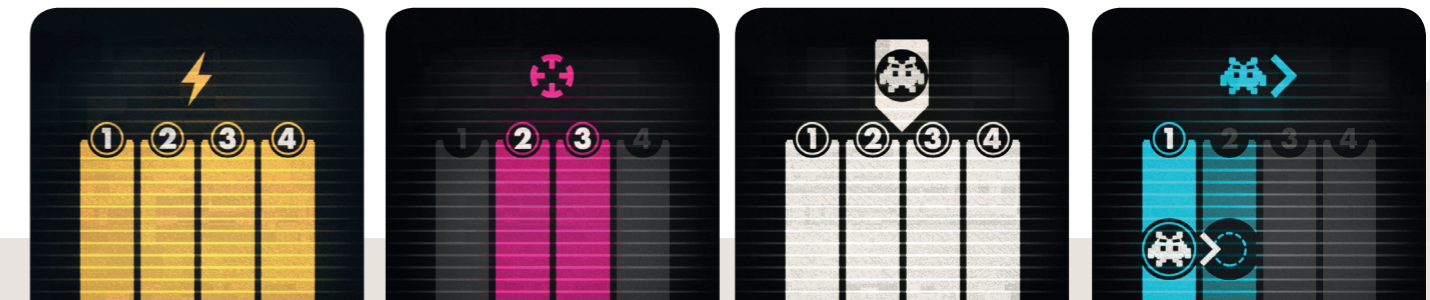


Karty Zagrożeń

Wrogowie postępują zgodnie z kartami Zagrożeń. Decydują one o ruchach Wrogów na planszy, dodaniu nowych Wrogów, wykorzystaniu specjalnych umiejętności bądź ataku.

Karty Zagrożeń dodaje się losowo do Osi czasu.

Karty Zagrożeń Bossa zawierają informację o tym, na którym polu Osi czasu należy je umieścić.



Jak grać

Każda z rund gry obejmuje 2 fazy:

1/ Faza Zagrożenia

Na początku każdej rundy **każde z was dobiera** na rękę karty Dowodzenia do limitu, który wynosi:

- 5 kart w rozgrywce dla 2–3 graczy
- 4 karty w rozgrywce dla 4–5 graczy.

Kiedy talia Dowodzenia się wyczerpie, **potasujcie odrzucone karty i wykorzystajcie je ponownie**. Kapitan rundy może wymienić wszystkie swoje karty na początku każdej rundy (patrz poniżej).

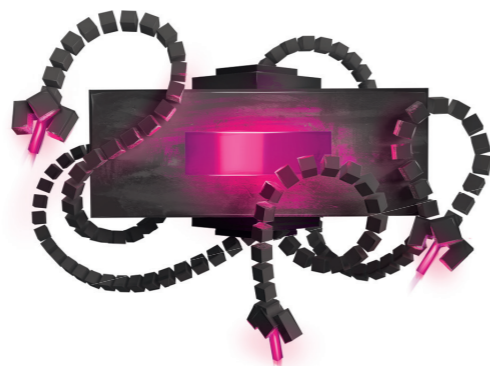
Odkryjcie 4 nowe karty zagrożeń. Umieśćcie je na poprzednich kartach. Po wyczerpaniu talii Zagrożeń potasujcie wszystkie wykorzystane Karty Zagrożeń i utwórzcie z nich nową talię. **Nie rozpatrujcie kart zagrożeń, jeśli pokonaliście wszystkich Wrogów.**

Każdy z graczy zagrywa zakrytą kartę Dowodzenia z ręki (w liczbie zależnej od liczby graczy – ramka na poprzedniej stronie).

Kiedy na stole znajdują się 4 zakryte karty Dowodzenia, przejdźcie do kolejnej fazy gry.

Pamiętajcie, by nie omawiać zagranych Kart Dowodzenia

Wskazówka: Możecie wyłożyć wszystkie karty na Osi czasu a następnie rozpatrywać kolejno ich efekty **albo** dodawać po jednej karcie Dowodzenia na Oś Czasu, rozpatrując jej efekt (oraz Kartę Zagrożenia powyżej), a potem decydować, której karty użyć następnie. Pamiętajcie tylko, że nie wolno cofać wykonanych już akcji.



2/ Faza Dowodzenia

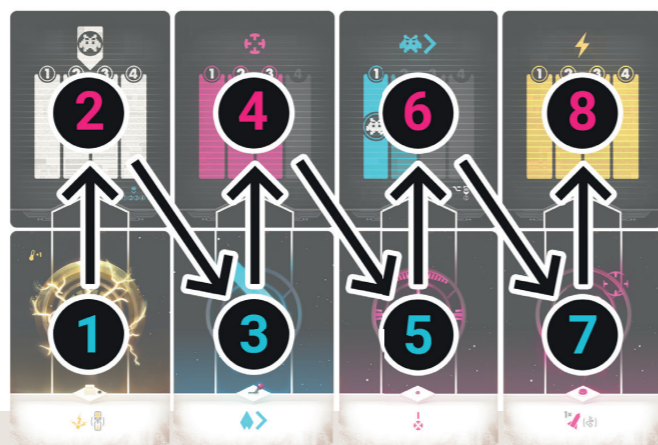
Kapitan Rundy **odkrywa 4 wyłożone karty Dowodzenia.**

Wspólnie omówcie, jak wykorzystać te karty na Osi czasu.

Do Kapitana Rundy należy ostateczna decyzja o tym, jak zostaną one ułożone.

W celu rozegrania tury na Osi czasu **rozpocznijcie od pierwszej karty Dowodzenia z lewej**, rozpatrzyć jej efekt i przejść do karty Zagrożenia nad nią. **Jeżeli mamy do czynienia zarówno z kartami Zagrożenia, jak i kartami Zagrożenia Bossa, najpierw rozpatrujemy kartę Zagrożenia, a następnie kartę Zagrożenia Bossa.** Następnie przechodzimy do karty Dowodzenia w drugiej kolumnie i powtarzamy proces do momentu rozpatrzenia wszystkich kart na Osi czasu.

Po rozpatrzeniu wszystkich kart na Osi czasu odrzućcie wszystkie karty Dowodzenia (utwórzcie w tym celu stos kart odrzuconych) i przejdźcie do kolejnej fazy Zagrożeń. Kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara będzie teraz **Kapitanem Rundy** (patrz poniżej).



Przykład omówienia strategii

Po odkryciu 4 nowych kart Zagrożeń dobrą praktyką jest **podsumowanie sytuacji na planszy:** „Mamy mieć czterech nowych wrogów, musimy ich szybko pokonać. Będzie tu dużo strzelania, dobrze byłoby usunąć się z linii strzału. Miejmy nadzieję, że nie stanie się nic złego, kiedy na końcu aktywują się wrogowie. OK, odkrywamy karty.”

Wskazówka: Pionek będzie wskazywać wasze miejsce na Osi czasu.

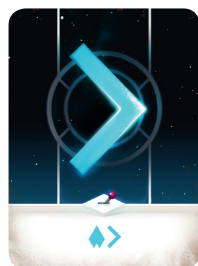


Nie możecie rozmawiać na temat kart, które macie na ręce. Kiedy Kapitan odkrywa karty i pokazuje je załodze, **wszyscy wspólnie mogą omówić strategię:** „Wykorzystamy impuls EMP, żeby uniknąć „dodaj wroga” czy „aktywuj wszystkie”? „Zostało nam 1 życie, zwolnijmy i nie dodawajmy już więcej wrogów. Wtedy nie będziemy się musieli martwić, że nas trafią.” „Dobry pomysł. Możemy użyć pocisku, żeby załatwić tego wroga z niefajnymi efektami po aktywacji, żebyśmy mogli przetrwać do kolejnej karty zagrożenia.” „Wszyscy się zgadzają? Zrobmy tak.”

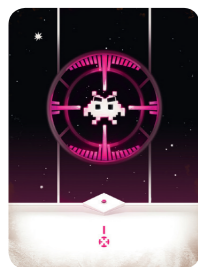
Karty Dowodzenia

Karty Dowodzenia służą graczom do sterowania statkiem i wykorzystywania jego funkcji. W tej sekcji zostaną szczególnie omówione. *Ogólny przykład rozgrywki przedstawiono na osobnym arkuszu.*

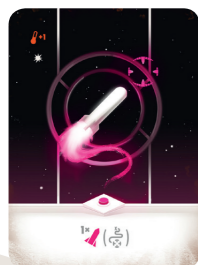
Używając karty Dowodzenia z symbolem ciepła +1, przesuwać kostkę **Temperatury** o 1 pole w prawo. Jeżeli dotrze ona do końca paska **Przegrywacie**.



Ruch – Przesuńcie statek o 1 pole (lub 2 pola przy podwójnym Ruchu) we wskazanym kierunku (w prawo lub lewo). Pola 1 i 4 **nie są przyległe**, więc ruch kończy się przy dwóch krawędziach planszy. Przy podwójnym Ruchu przesuwać się o 2 pola, tylko, jeżeli to możliwe.

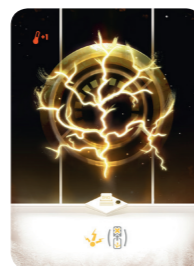


Strzał – Zadajecie 1 obrażenie najbliższemu Wrogowi, znajdującemu się w tej samej kolumnie, co statek.



Pocisk – Wystrzelacie ze statku 1 raketę (więcej po ulepszeniu patrz poniżej). Każdy pocisk zadaje 1 obrażenie najbliższemu wrogowi z karty w dowolnie wybranej kolumnie. *Mając do dyspozycji więcej pocisków, możecie strzelać do większej liczby wrogów jednocześnie (jeżeli najbliższy został pokonany) lub w różnych kolumnach.*

Temp. +1



Impuls EMP – Pomińcie kolejną kartę Zagrożeń oraz kartę Zagrożeń Bossa – zignorujcie ich efekty i przejdźcie od razu do kolejnej karty Dowodzenia na Osi czasu.

Temp. +1



Wyrzutnia portali – Wybierzcie dowolną kartę (lub znacznik Bossa) na planszy (z wyjątkiem waszego Statku) i przesuńcie ją do wybranej przyległej kolumny.



Leczenie – Przywróćcie 1 żeton życia.

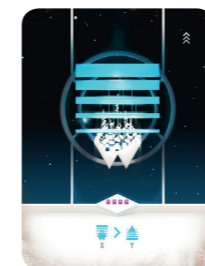


Laser – Zadajcie 2 obrażenia (więcej po ulepszeniu, str. 13) w tej samej kolumnie, co Statek. Dotyczy to wroga z najbliższej karty. Jeżeli wróg z karty zostanie zniszczony, reszta punktów obrażeń przechodzi na kolejną kartę w tej kolumnie do wyczerpania limitu.

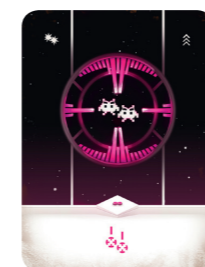
Temp. +1

Podczas ulepszania Statku możecie do talii Dowodzenia dodać karty Dowodzenia Zaawansowanego.

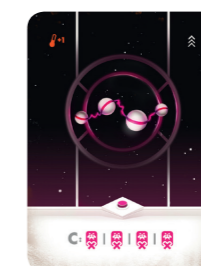
Są tam dodatkowe karty z Laserami i Pociskami, a także:



Teleport – Przesuńcie Statek do dowolnej kolumny.

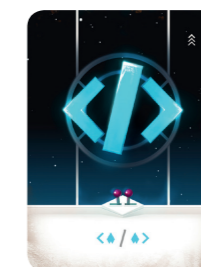


Podwójny strzał – Zadajcie 2 obrażenia najbliższemu Wrogowi w tej samej kolumnie, co Statek. Jeżeli Wróg zostanie zniszczony, reszta punktów obrażeń przechodzi na kolejnego Wroga w tej samej kolumnie.



Eksplozja łańcuchowa – Zniszczcie wszystkich Wrogów z kart w 3. rzędzie (oznaczonym jako „C”) na planszy (zyskujecie wszystkie punkty XP z tych kart). Nie możecie użyć Eksplozji do zabicia Bossa.

Temp. +1



Dodatkowy ruch – Przesuńcie statek o 1 pole w dowolnym kierunku (prawy/lewy).

Chłodzenie statku

Przesunięcie czerwonej kostki (do końca paska **Przegrywacie**) powoduje eksplozję statku.

Przegrywacie.

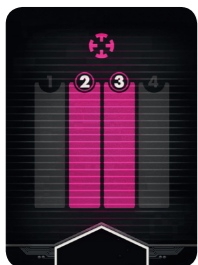
Przed użyciem karty Dowodzenia na Osi czasu i rozpatrzeniem jej efektu, możecie zdecydować o **odwróceniu** zasłoniętej karty (ignorując jej właściwy efekt) w celu schłodzenia statku. Spowoduje to cofnięcie czerwonej kostki na pasku **Temperatury** o 1 pole. *Możecie zrobić to wiele razy podczas rundy, nawet jeżeli temperatura statku wynosi zero.*



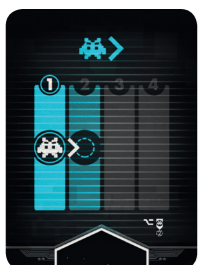
Karty Zagrożeń

Zwykłe karty Zagrożeń służą do kontroli Wrogów na planszy. Nie dotyczą one Bossa. **Nie używajcie kart Zagrożeń po pokonaniu wszystkich wrogów.**

Przykład rozgrywki rundy przedstawiono na osobnej kartce.



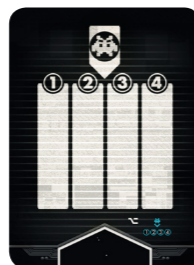
Atak – Wrogowie z kart w oznaczonych kolumnach wykonują atak. Jeżeli Wasz Statek znajduje się w tej samej kolumnie, otrzymuje obrażenia. Odrzućcie żetony życia równe **wartości obrażeń zadanych przez najsilniejszego wroga (najwięcej punktów obrażeń)** w kolumnie (nawet jeżeli jest więcej wrogów, tylko jeden z ich powoduje obrażenia).



Ruch – Przesuńcie **1 kartę Wrogów** z oznaczonej kolumny do kolumny obok, zgodnie ze wskazaniami. Zawsze przesuwajcie kartę najbliższej Statku i umieśćcie ją na pierwszym dostępnym polu w kolejnej kolumnie.

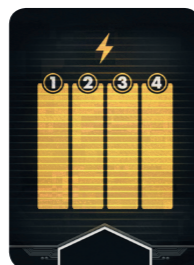
Alternatywnie: Jeżeli nie ma kart do przesunięcia, dodajcie 1 nową kartę Wrogów i przesuńcie ją w zastępstwie.

Wskazówka: Spróbujcie zapamiętać, jakie karty Zagrożeń zostały już rozegrane. Będziecie wiedzieli, jakie mogą się jeszcze pojawić w kolejnych rundach.



Nowy wróg – Przesuńcie wszystkie karty Wrogów o 1 rząd w dół. Dodajcie **4 nowe** karty Wrogów z talii Wrogów. Umieśćcie 1 kartę w każdej kolumnie w 1. rzędzie na planszy (oznaczonym „A”).

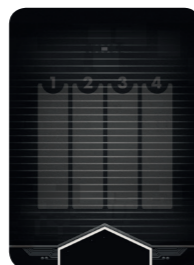
Alternatywnie: Jeżeli talia Wrogów wyczerpała się, przesuńcie wszystkie karty Wrogów na planszy o 1 pole w dół. Przesuńcie znacznik Bossa o 1 pole niżej na planszy, aby oznaczyć, że rząd ten nie jest już dostępny.



Aktywacja – Aktywujcie wszystkie znajdujące się na planszy karty Wrogów z ikoną aktywacji (od lewej do prawej, od góry do dołu) i rozpatrzenie ich efekty.



Pomoc – Jeżeli Statek zajmuje oznaczoną kolumnę, **otrzymujecie bonus** (+1 XP lub przywrócenie 1 żetonu życia). *Dostępna wyłącznie na poziomie łatwym.*



Pusta – Nic się nie dzieje. Możecie cieszyć się chwilą spokoju.

Karty wrogów

Aby **pokonać wroga**, musicie zadać mu obrażenia w liczbie równej jego punktom życia . Jeżeli nie zabilicie wroga w jednym ruchu, wykorzystajcie żetony Obrażeń, aby zaznaczyć, ile obrażeń zadaliście. Po pokonaniu wroga otrzymujecie punkty doświadczenia (XP) wskazane na jego karcie, a następnie ją odrzucacie.

Tarcza

Tarcza absorbuje 1 obrażenie. Aby spowodować obrażenia osłoniętego tarczą wroga, musicie zadać mu przynajmniej 2 obrażenia w ramach **jednej karty**

Dowodzenia. Tarczy nie można zniszczyć, trzeba ją uwzględnić każdorazowo podczas atakowania wroga.

Wskazówka: Podstawowe ataki się nie sprawdzą. Zastosuj Laser, ulepszony Pocisk, podwójny Strzał lub Eksplozję Łańcuchową.

Ruch

Podczas ruchu w prawo lub lewo, połóżcie kartę na pierwszym dostępnym polu w kolumnie. Jeżeli w kolumnie zwolni się pole, przesuńcie karty Wrogów wyżej, aby je wypełnić.



Aktywacja Efektów

Kiedy karta Zagrożeń nakazuje aktywację wszystkich kart Wrogów , kolejno (od lewej do prawej, od góry do dołu) rozpatrujacie wszystkie efekty oznaczone symbolem „po aktywacji” .

Niektóre karty zawierają dwa efekty. Są one oddzielone takim symbolem. Najpierw rozpatrzenie ten z lewej strony, a następnie z prawej.



Uszkodzenie statku – Zadaje 1 obrażenie Statkowi.



Naprawa Statku – Przywróćcie sobie 1 żeton życia.



Ruch – Przesuńcie kartę w prawo/lewo o 1 kolumnę na pierwsze wolne pole. Przesuńcie karty Wrogów z rzędu poniżej, aby wypełnić puste miejsce.



Przechodzenie ze Statku/na Statek – Przesuńcie kartę Wrogów o 1 kolumnę dalej/bliżej kolumny Statku graczy. Przesuńcie karty Wrogów z rzędu poniżej, aby wypełnić puste miejsce.



Temperatura +1 – Przesuńcie znacznik **Temperatury** na planszy Ulepszeń o 1 pole w prawo.



Atak – powoduje obrażenia Statku, jeżeli znajduje się on w tej samej kolumnie /w tej samej kolumnie lub w kolumnach po prawej i lewej od karty Wrogów, zgodnie z wartością obrażeń .



Odsiecz – Dodajcie nową kartę Wrogów na 1 polu poniżej tej karty w tej samej kolumnie. Jeżeli talia Wrogów wyczerpała się, należy utworzyć ją na nowo tasując karty odrzucone. *Nie aktywujcie efektów dobranej karty.*



+/- XP – Dodajcie lub odejmijcie sobie punkty doświadczenia (XP). Nie można osiągnąć ujemnej wartości punktów.



Odrzut – Odrzućcie tę kartę. Nie otrzymacie za nią punktów doświadczenia (XP). Przesuńcie karty Wrogów w górę.

Przekroczenie linii

Kiedy jedna z kart Wrogów przekroczy linię bezpieczeństwa i wkroczy do rzędu Statku (oznaczonego literą „D”), niezależnie od kolumny, należy ją odrzucić bez zdobywania punktów doświadczenia (XP) i przydzielić wskazane na niej obrażenia (★).

BOSS

Po **odkryciu karty Bossa** na spodzie talii Wrogów, umieśćcie jego znacznik na stojaku. W **następnej fazie Zagrożenia** przenieście go do kolumny, w której znajduje się Statek. Wykorzystajcie czerwoną kostkę **■** do oznaczenia **życia** na pasku życia Bossa u góry planszy.

Gdy Boss wkroczy do gry, zacznijcie korzystać z odpowiednich **kart Zagrożenia Bossa**, indywidualnych dla każdego z nich.

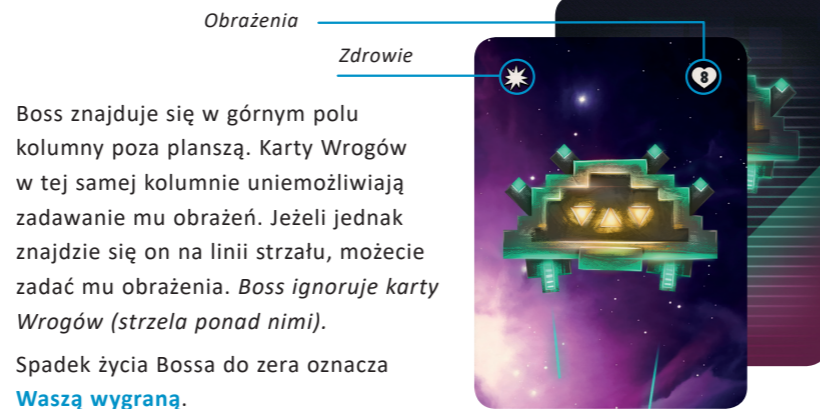
Karty Zagrożeń Bossa

Umieść Karty Zagrożeń Bossa powyżej zwykłych Kart Zagrożeń. Dla każdego Bossa przewidziano komplet **4 określonych kart**. Większość ich efektów jest podobnych do tych na kartach Wrogów lub występujących przy aktywacji Efektów. Poniżej przedstawiono Efekty Specjalne:

Impuls EMP – Pomińcie kolejną kartę Dowodzenia (nie używaj jej).

Leczenie – Boss odzyskuje 1 punkt życia na swoim pasku. *Nie może przekroczyć wartości maksymalnej.*

Odwrócenie karty – Odwróćcie kartę Bossa na drugą stronę.



^ Boss 1
(zalecany podczas pierwszej gry)



Ulepszenia statku

Po pokonaniu Wrogów zdobywacie **punkty doświadczenia (XP)** odpowiadające wartości wskazanej na karcie. Przesuńcie kostkę **■** na planszy Ulepszeń o odpowiednią liczbę pól w prawo. Jeżeli znajdzie się ona na polu z żółtą kostką **■**, żółtą kostkę przesuwamy na puste pole na wybranej ścieżce ulepszeń

(decyduje *Kapitan Rundy*) i cofamy niebieską kostkę **■** do pozycji początkowej. Jeżeli pozostały wam niewykorzystane punkty doświadczenia, dodajcie je ponownie przesuwając niebieską kostkę.

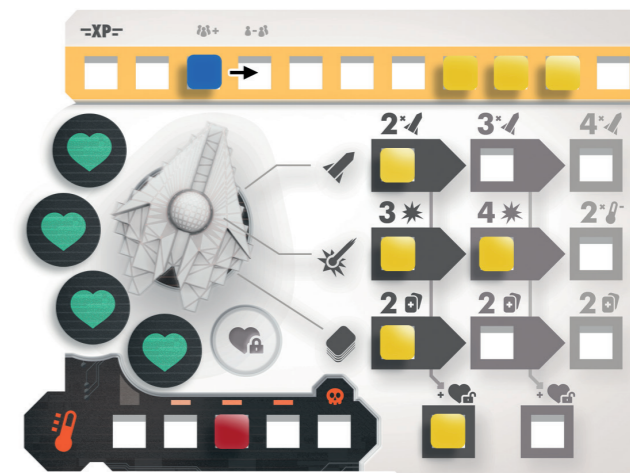
Przedziały ulepszeń

Można wybrać 3 podstawowe ścieżki ulepszeń, a mianowicie: *Pociski*, *Lasery* oraz *Talia*. Każda z nich obejmuje 3 poziomy. Podczas ulepszeń w ramach jednej ze ścieżek, rozpoczynamy od pierwszego wolnego pola z lewej strony.

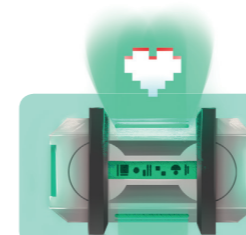
☛ Pociski
Poziom 1–3: Karta Dowodzenia Pocisk powoduje wystrzelenie 2, 3 lub 4 rakiet.

☛ Laser
Poziom 1–2: Karta Dowodzenia Laser zadaje 3 lub 4 punkty obrażeń.
Poziom 3: Podczas chłodzenia statku (poprzez odkrycie karty Dowodzenia) przesuniecie kostkę **■** **Temperatury** w tył o 2 miejsca (zamiast o 1).

☛ Talia
Na każdym kolejnym poziomie dodajcie **2 losowe karty Dowodzenia Zaawansowanego** do talii Dowodzenia. Weźcie 2 wierzchnie karty z talii Dowodzenia i potasujcie je wraz z nowymi kartami Dowodzenia Zaawansowanego. Odłóżcie wszystkie 4 karty z powrotem na wierzch talii Dowodzenia.



♥ Ulepszenia strukturalne
Po wyczerpaniu wszystkich ulepszeń na jednym poziomie, zdobędziecie możliwość ulepszenia statku.
Poziom 1–2: Dodajcie sobie 1 żeton życia.



Wskazówka: Wykorzystaliście już wszystkie karty Pocisków? Może warto ulepszyć coś innego.

Karty Załogi

Każdy z graczy otrzymuje losową kartę Załogi ze zdolnością specjalną. Może ją **aktywować wyłącznie w sytuacji, gdy jest Kapitanem rundy**. *Nie używać w trybie jednoosobowym.*



Pilot

Raz na rundę zmień kierunek karty Dowodzenia (nawet ruch podwójny).



Mechanik

Raz na rundę pomiń jeden wzrost **temperatury** (wynikający z zagrania kartą Dowodzenia, kartą Zagrożenia Bossa lub aktywacji Wrogów).



Strzelec

Raz na rundę strzel z pomocą karty dowodzenia Strzał do jednej z przyległych kolumn. Działa również z kartą podwójnego Strzału (Dowodzenia Zaawansowanego).



Naukowiec

Raz na rundę zdobądź +1 XP po pokonaniu pierwszej karty Wrogów.



Haker

Raz na rundę możesz podejrzeć dwie karty Wrogów na planszy.



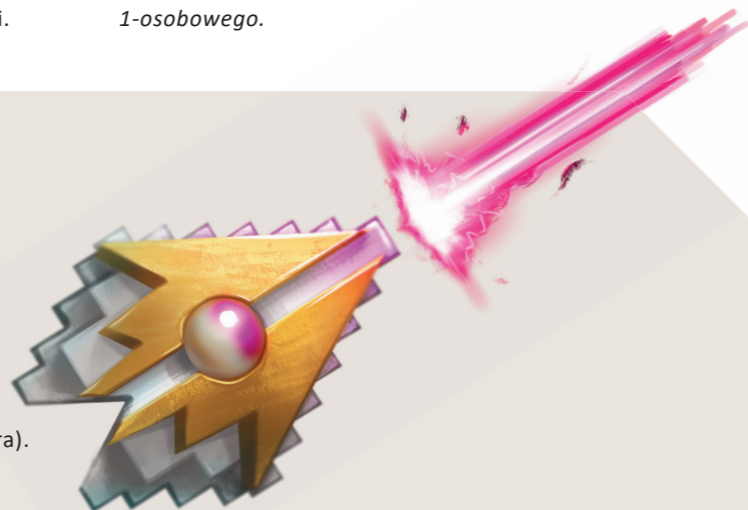
Kapitan rundy



Kapitan zmienia się co rundę w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Tylko Kapitan może w danej rundzie korzystać ze swojej Zdolności Specjalnej. Kapitan rundy układa karty i ma ostateczne słowo przy podejmowaniu decyzji.

Wymiana kart

Na początku rundy Kapitan może zdecydować o **wymianie wszystkich swoich kart Dowodzenia i dobraniu nowych kart z talii**. *Nie dotyczy trybu 1-osobowego.*



Często zadawane pytania

Czy możemy omawiać nasze karty?

Graczom nie wolno ujawniać żadnych informacji na temat ich kart. Oznacza to również brak sekretnych znaków porozumiewawczych!

Czy wolno mi pouczać innych graczy, co mają robić?

Nie. Nigdy nie mów innym graczom, jak powinni grać. Możesz jednak zasugerować, co powinna zrobić załoga: „Moglibyśmy zrobić ruch tutaj, dlatego sugeruję usunięcie tego wroga zanim się aktywuje”.

Pokonaliśmy Bossa, ale przegraliśmy nasz statek.

Wykończenie Bossa pociskiem powodującym przegrzanie własnego statku może brzmieć epicko, ale nie zapewnia wygranej. Aby wygrać, trzeba przeżyć Bossa.

Czy musimy wykorzystać wszystkie Karty Dowodzenia?

Tak. Ale uwaga – zawsze można odwrócić Kartę Dowodzenia, aby schłodzić statek. Można to robić kilkakrotnie, nawet jeżeli statek wcale nie jest nagrany. Proszę bardzo.

W grze przeszkadza „gracz alfa”.

Ta gra jest oparta na współpracy, postarajcie się w nią zagrać jak drużyna. Jeżeli to się nie sprawdza, wprowadźcie zasadę, że tylko Kapitan rundy może układać karty.

Istnieje kilka poprawnych sposobów przesuwania kart Wroga na planszy.

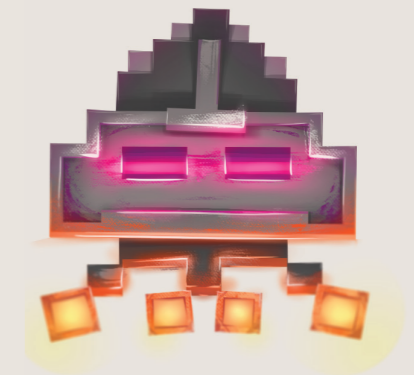
W rzadkich przypadkach, gdzie gra nakazuje przesunięcie Wroga z dala od Statku, może to być w lewą lub prawą stronę, przy czym Kapitan rundy decyduje o kierunku. Niektórzy z Bossów preferują jedną stronę (większa ikonka strzałki).

Czy Karta Zagrożenia Atakiem oznacza, że Boss również strzela?

Nie. Zwykłe karty Zagrożenia dotyczą wyłącznie Wrogów na planszy. Boss strzela wyłącznie, kiedy mówi tak jego własna karta Zagrożenia Bossa.

Czy możemy w pełni ulepszyć nasz statek?

Nie ma do tego wystarczającej liczby kostek. Musicie wybrać ścieżkę dla Was najlepszą. Niektóre ulepszenia mogą okazać się korzystniejsze podczas walki z danym Bossem.



Koniec gry

Przegrywacie, gdy

- wszystkie żetony życia zostały odrzucone;
- statek eksploduje w wyniku przegrzania.

Wygrywacie, gdy

- pokonacie Bossa (jego punkty życia spadną do zera).



Przykład rozgrywki

Odkryto 4 karty Zagrożeń. Gracze wyłożyli 4 Karty Dowodzenia i ułożyli je na Osi czasu. Teraz czas na ich rozpatrzenie.

- 1/ Przesuwacie Statek o 2 pola w prawo.
- 2/ Karty Wrogów w kolumnach 1, 2 i 3 wykonują atak. Statku tam nie ma, więc nie odniesie obrażeń.

- 3/ Impuls EMP pozwala na uniknięcie kolejnej Karty Zagrożeń. Powoduje też wzrost **Temperatury** Statku. Przesuwacie czerwony znacznik na planszy Ulepszeń o 1 pole w prawo.

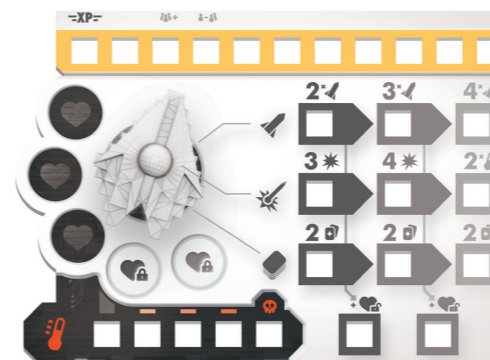
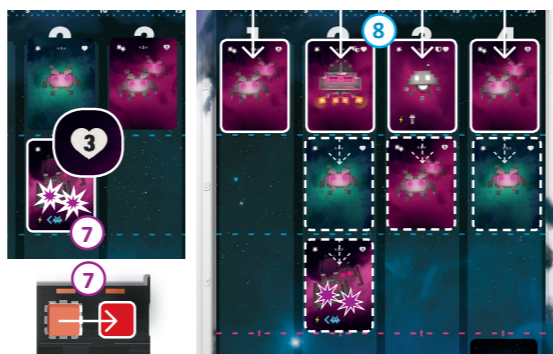
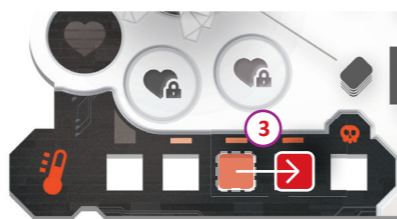
- 4/ Ponieważ uniknęliście karty Zagrożeń, nie rozpatrujecie jej efektu. Przechodzicie do kolejnej karty Dowodzenia.

- 5/ Odwrócenie karty Dowodzenia powoduje, że ignorujecie jej efekt, a pasek **Temperatury** cofnie się o 1 pole.

- 6/ Została tylko 1 karta z efektem Aktywacji. Nakazuje ona przesunięcie karty o 1 pole w lewo. Umieszczacie ją na pierwszym dostępnym miejscu w drugiej kolumnie. Przesuwacie też kartę poniżej, aby wypełnić powstałe puste miejsce.

- 7/ Wystrzelacie pocisk, aby spowodować obrażenia najniższego Wroga w wybranej kolumnie (tu: w 2. kolumnie). Wasz ulepszony Pocisk zadaje 2 obrażenia. Nie wystarczy to do pokonania tego Wroga. Dodajecie punkt **Temperatury**.

- 8/ Przesuwacie wszystkie karty Wrogów o 1 miejsce w dół i dodajecie 4 nowe karty Wrogów.



1 plansza Ulepszeń



8 x 2 x 1 x



1 pionek



5 żetonów życia



1 plansza



5 znaczników Bossa



1 stojak na znacznik Bossa



1 żeton Statku



6 żetonów Obrażeń



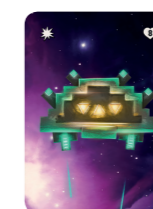
1 żeton Kapitana Rundy



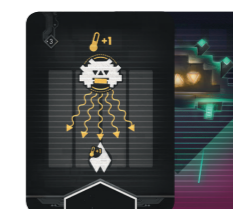
34 karty Dowodzenia



6 kart Dowodzenia Zaawansowanego



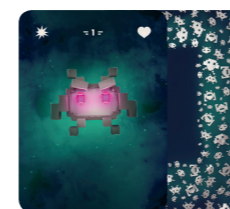
5 kart Bossów



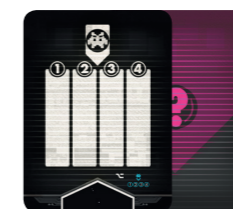
20 kart Zagrożeń Bossa



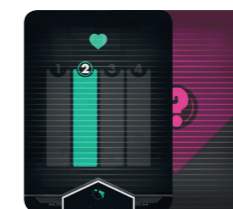
5 kart Załogi



34 karty Wrogów



12 kart Zagrożeń



4 karty Zagrożeń – poziom łatwy



4 karty Zagrożeń – poziom trudny



4 karty Zagrożeń – poziom ekstremalny