

NARODZINY KOSMOSU™

ZASADY GRY

DAVID GORDON I TAM
ILUSTRACJE: QUILLSILVER



Zeskanuj,
aby obejrzeć
wideoinstrukcję!

NARODZINY KOSMOSU™

Masz moc, która pozwala ci kształtować wszechświat. Jak ją wykorzystasz?

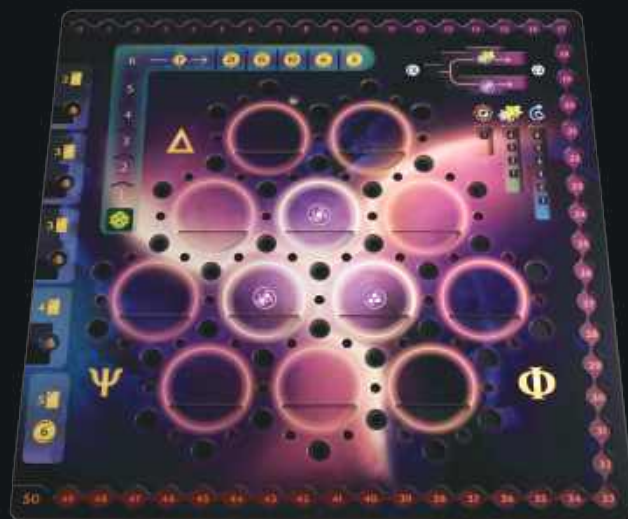
W przestworzach kosmosu czeka pustka, którą możesz wypełnić galaktyką własnego projektu. Tylko od Ciebie zależy, jaka ona będzie. Stwórz wszystko od zera. Wybory, jakich dokonasz, wpłyną na kształt Twojej galaktyki. Umieszczaj w niej ogromne gwiazdy, dzięki którym uformujesz potężne mgławice. Przekształcaj kiełkujące protożycie w zaawansowane formy życia. Reguluj bieg czasu i siły grawitacji, aby realizować swoją wizję.

Losy tego kosmicznego dzieła są w Twoich rękach, więc buduj mądrze i pozostaw swój ślad we wszechświecie.

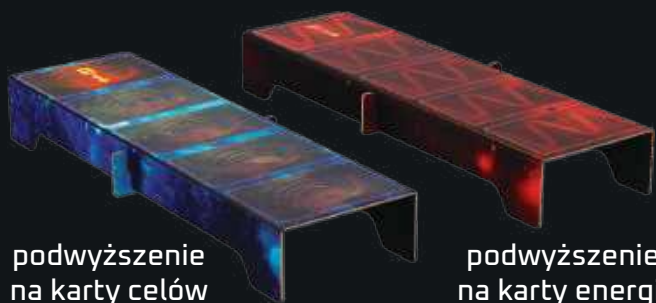
ELEMENTY



plansza główna (konsola)



4 plansze graczy



podwyższenie
na karty celów

podwyższenie
na karty energii

2 podwyższenia na karty
(można na nich umieścić karty celów
i karty energii, aby były lepiej widoczne)



12 znaczników zasobów
(po 3 w każdym
kolorze gracza)



4 znaczniki końca tury
(po 1 w każdym
kolorze gracza)



życie stabilne protożycie
50 dwustronnych
znaczników życia



16 znaczników zdolności
(po 4 w każdym
kolorze gracza)



60 kart energii

(po 15 każdego rodzaju: światła, czasu, grawitacji i chemii)



32 karty zdolności

(po 8 każdego rodzaju: światła, czasu, grawitacji i chemii)



16 kart celów ogólnych



8 znaczników energii
(po 1 w każdym kolorze gracza i 4 ciemne)



4 znaczniki punktacji
(po 1 w każdym kolorze gracza)



18 żetonów krysztalów czasu



4 dwustronne żetony „+50/100” punktów



78 figurek gwiazd

- 26 **H** (gwiazdy wodorowe)
- 20 **He** (gwiazdy helowe)
- 16 **O** (gwiazdy tlenowe)
- 16 **C** (gwiazdy węglowe)

(każda ma z jednej strony symbol pierwiastka, w który jest bogata, a z drugiej strony symbol supernowej)



znacznik pierwszego gracza

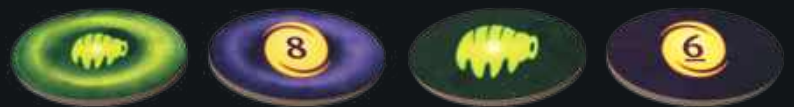
strona z symbolami pierwiastków (awers)



strona z ukończoną mgławicą (rewers)



48 kafelków mgławic
(po 16 w każdym rozmiarze: 1, 2 i 3)



24 żetony zaawansowanych form życia

grupa 1

- 4 żetony o wartości „8”
- 3 żetony o wartości „7”
- 1 żeton o wartości „6”

grupa 2

- 2 żetony o wartości „7”
- 5 żetonów o wartości „6”
- 5 żetonów o wartości „5”
- 4 żetony o wartości „4”



8 żetony „+50/100” punktów

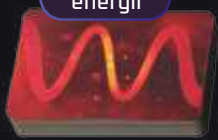
7 żetony zaawansowanych form życia

5 karty energii

1

4 karty zdolności: czas

3 karty celów ogólnych



9 figurki gwiazd

regulacja czasu

2 żetony kryształów czasu

9 figurki gwiazd



4 karty zdolności: światło

regulacja światła

regulacja grawitacji

4 karty zdolności: grawitacja

znaczniki życia

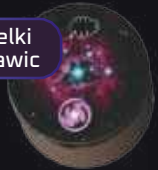
regulacja chemii

9 figurki gwiazd

9 figurki gwiazd

4 karty zdolności: chemia

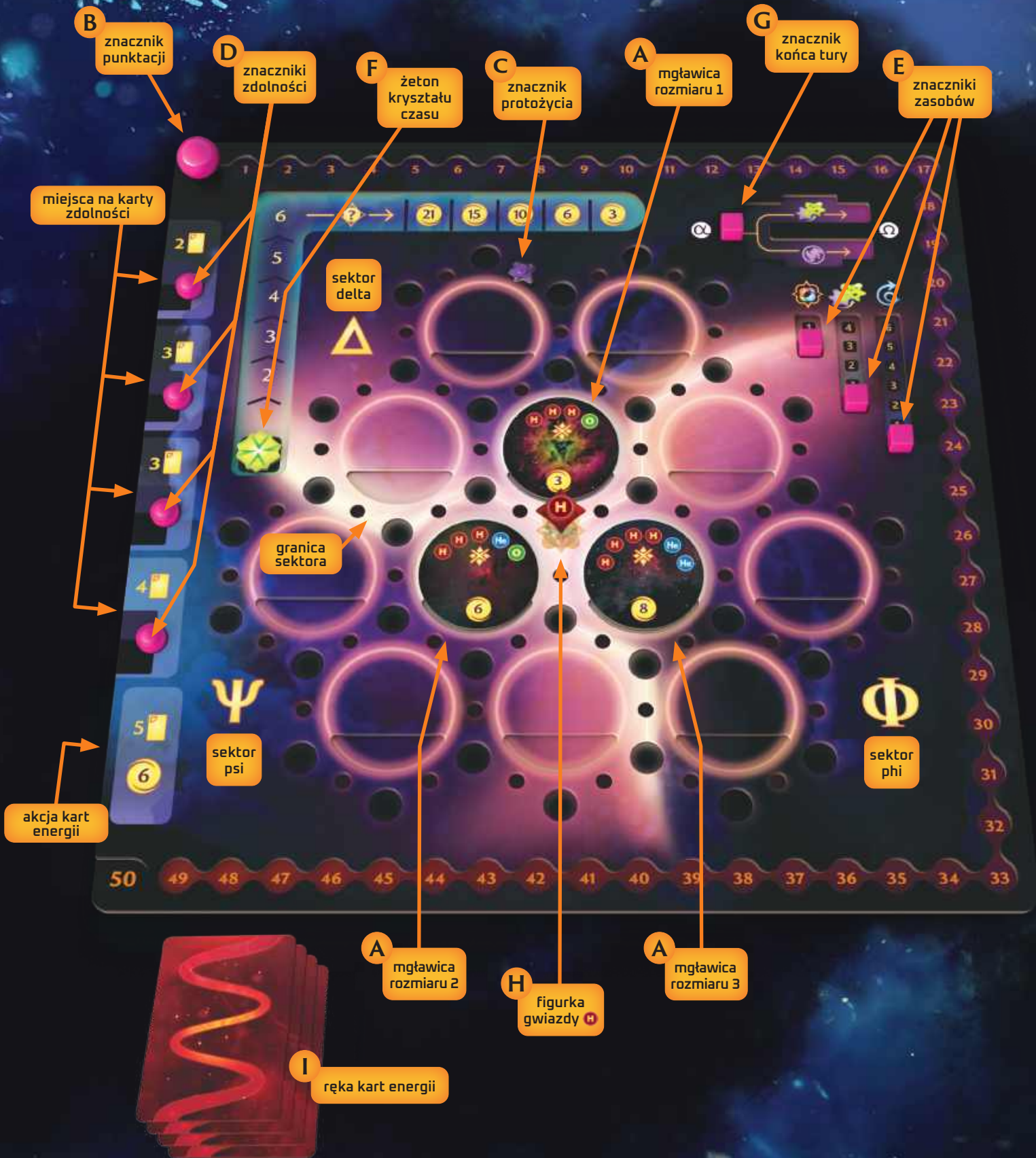
6 kafelki mgławic



rozmiar 1

rozmiar 2

rozmiar 3



PRZYGOTOWANIE PLANSZ GRACZA

Każdy gracz bierze planszę gracza i 1 żeton kryształu czasu z zasobów ogólnych, a następnie wybiera kolor i bierze następujące elementy w tym kolorze:

- ✦ znacznik punktacji,
- ✦ 4 znaczniki zdolności,
- ✦ 3 znaczniki zasobów,
- ✦ znacznik energii,
- ✦ znacznik końca tury.

Następnie każdy gracz wykonuje poniższe kroki:

- Dobiera po 1 kafelku mgławicy każdego rozmiaru i umieszcza je stroną z symbolami pierwiastków do góry na odpowiednich polach na swojej planszy.
- Umieszcza znacznik punktacji na polu „0” na torze punktacji na swojej planszy.
- Umieszcza 1 znacznik protożycia (fioletową stroną do góry) na początkowym polu na znacznik życia (białe pole).
- Umieszcza 4 znaczniki zdolności na wyznaczonych polach po lewej stronie swojej planszy.
- Umieszcza 3 znaczniki zasobów na najniższych polach każdego z 3 torów zasobów (supernowa, DNA, grawitony).
- Umieszcza żeton kryształu czasu na najniższym polu swojego toru komory czasu.
- Umieszcza znacznik końca tury na polu 0.
- Umieszcza 1 figurkę gwiazdy **H** na polu na samym środku swojej planszy (jak na ilustracji).
- Dobiera na rękę 4 karty z talii kart energii.

Należy wziąć znacznik energii każdego gracza i następującą liczbę znaczników ciemnej energii w zależności od liczby graczy:

- ✦ 2 graczy: 4 znaczniki ciemnej energii,
- ✦ 3 graczy: 3 znaczniki ciemnej energii,
- ✦ 4 graczy: 3 znaczniki ciemnej energii.

Następnie należy pomieszać znaczniki ciemnej energii ze znacznikami energii graczy i rozłożyć w obszarach regulacji na planszy głównej, zaczynając od obszaru regulacji światła – należy losować i kłaść po 1 znaczniku zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż zostaną rozłożone wszystkie.

Gracz, którego znacznik został umieszczony jako ostatni, zostaje pierwszym graczem. Bierze znacznik pierwszego gracza i jako pierwszy rozegra turę.



ROZGRYWKA

Rozgrywkę w *Narodziny kosmosu* wygrywa gracz, który na koniec gry zgromadzi najwięcej punktów.

Rozgrywka jest podzielona na rundy. W każdej rundzie każdy z graczy rozgrywa swoją turę, po czym następuje wspólna faza końca rundy. Tura gracza obejmuje 2 fazy: **energii i budowania**. Gracze rozgrywają swoje tury po kolei.

1. Rozpoczyna pierwszy gracz. Najpierw przesuwają znaczniki energii na planszy głównej i otrzymuje zasoby (faza energii).
2. Następnie wydaje zasoby, aby budować swoją galaktykę (faza budowania).
3. Potem swoje tury rozgrywają pozostali gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wykonując kroki 1 i 2.

Gdy wszyscy gracze rozegrają swoje tury, następuje **faza końca rundy**, podczas której przyznaje się punkty za cel ogólny i gracze przygotowują się do następnej rundy.

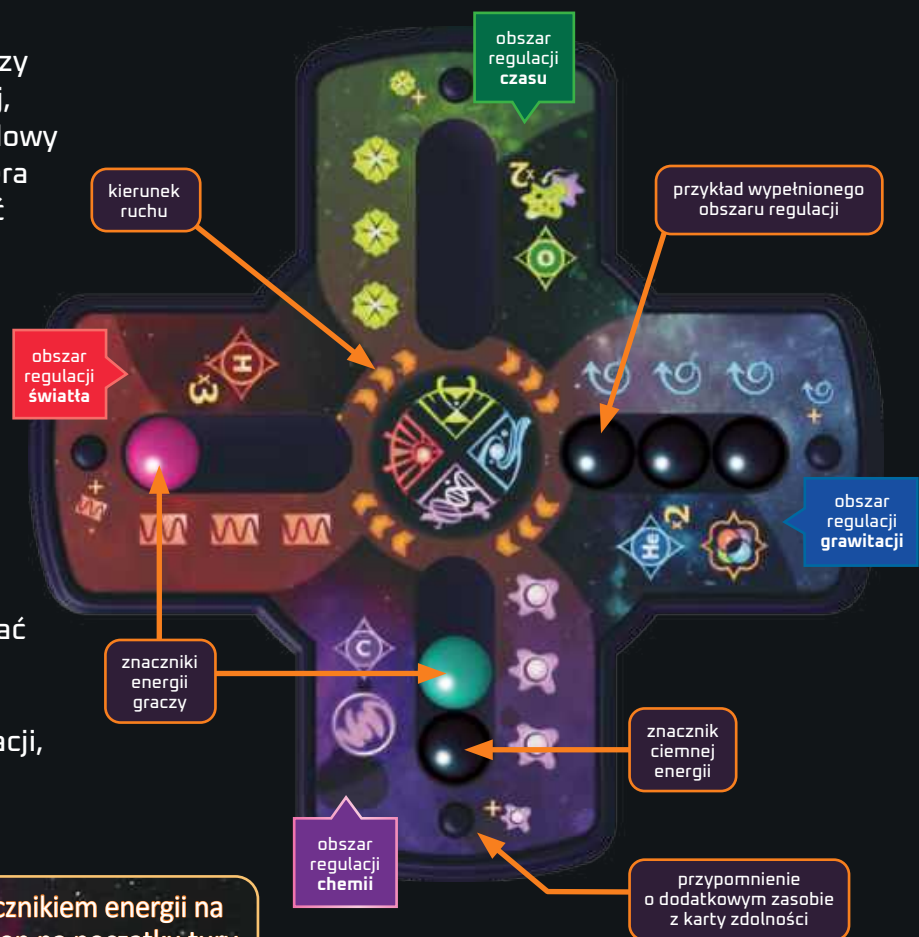
FAZA ENERGII

Podczas fazy energii gracz wykonuje następujące 2 kroki: **przemieszczenie energii i zebranie zasobów**.

1. Przemieszczenie energii

Gracz przesuwa znaczniki energii między obszarami regulacji na planszy głównej, aby otrzymać zasoby potrzebne do budowy galaktyki. Każdy obszar regulacji zawiera 1 podłużne pole, które może pomieścić maksymalnie 3 znaczniki energii.

- ✦ Gracz musi przesunąć swój znacznik energii o co najmniej 1 pole (nie musi przesuwać go jako pierwszego).
- ✦ Gracz może przesuwać tylko swój znacznik energii i znaczniki ciemnej energii.
- ✦ Gracz może przesunąć znaczniki energii łącznie o 3 pola.
- ✦ Znaczniki energii należy przesuwać zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- ✦ Należy pominąć te obszary regulacji, które są wypełnione (tzn. mają 3 znaczniki energii).



Gracz może zakończyć turę ze swoim znacznikiem energii na tym samym polu, na którym znajdował się on na początku tury. Tak się stanie, jeśli gracz przesunie znacznik 3 razy i pominie wypełniony obszar regulacji.



Przykład. Gracz różowy przesuwą znaczniki energii.



1 Najpierw przesuwą znacznik ciemnej energii z obszaru regulacji chemii do obszaru regulacji światła.

2 Następnie przesuwą własny znacznik energii o 2 pola: najpierw o 1 pole do obszaru regulacji chemii, a potem o 1 pole do obszaru regulacji czasu, pomijając wypełniony obszar regulacji światła.

2. Zebranie zasobów

Gracz otrzymuje najpierw nagrodę aktywną z obszaru regulacji, na którym znajduje się **jego** znacznik energii, a potem nagrody pasywne z wszystkich 4 obszarów regulacji.



Nagrody aktywne i pasywne

Nagroda aktywna. Jest wskazana po lewej stronie obszaru regulacji. Gracz otrzymuje wszystkie zasoby nagrody aktywnej z obszaru regulacji, na którym znajduje się jego znacznik energii.

Nagroda pasywna. Jest wskazana po prawej stronie obszaru regulacji. Gracz otrzymuje tyle zasobów, ile znaczników energii znajduje się w danym obszarze regulacji, niezależnie od ich koloru (własny znacznik, znacznik innego gracza, znacznik ciemnej energii). Jeśli w danym obszarze regulacji nie ma żadnych znaczników energii, gracz nie otrzymuje żadnych zasobów nagrody pasywnej z tego obszaru (ale może otrzymać dodatkowe zasoby za znaczniki zdolności, zob. str. 14)

Podczas zbierania zasobów należy zacząć od nagrody aktywnej. Następnie gracz zbiera nagrodę pasywną z obszaru regulacji, na którym ma swój znacznik energii. Na koniec zbiera nagrody pasywne z pozostałych obszarów regulacji w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Uwaga! Gracz musi skończyć zbieranie zasobów w fazie energii, zanim przejdzie do fazy budowania i zacznie umieszczać zasoby i wykonywać akcje.

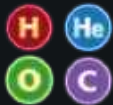
FAZA ENERGII

ZASOBY



Mgławice

Kafelek mgławicy otacza się gwiazdami określonych rodzajów, aby ukończyć mgławicę i otrzymać punkty.
Gdy gracz otrzymuje mgławicę, dobiera 1 kafelek mgławicy z wierzchu stosu mgławic rozmiaru 1, 2 albo 3 i kładzie obok swojej planszy.



Gwiazdy

Są potrzebne do ukończenia mgławicy.

Gdy gracz otrzymuje gwiazdy, bierze figurki gwiazd wskazanego rodzaju z zasobów ogólnych i kładzie obok swojej planszy.



Supernowe

Standardowe gwiazdy przekształca się w potężne gwiazdy uniwersalne.

Gdy gracz otrzymuje zasoby supernowej, przesuwa znacznik zasobów na torze supernowej o 1 pole w górę za każdy otrzymany zasób.



Kryształy czasu

Dzięki wzrostowi kryształów czasu otrzymuje się dodatkowe gwiazdy i zdobywa punkty.

Gdy gracz uzyskuje wzrost kryształu czasu, przesuwa żeton kryształu czasu na swoim torze komory czasu o 1 pole w górę za każdy rozpatrywany symbol kryształu.

Gdy żeton kryształu czasu dotrze na pole „6” toru komory czasu, gracz bierze nowy żeton z zasobów ogólnych, umieszcza go na najniższym polu toru, a następnie rozpatruje dalszy wzrost kryształu, jeśli nie rozpatrzył go jeszcze w całości. Nowy żeton kryształu czasu bierze się tylko po dotarciu na pole „6” toru komory czasu. (Akcja zwolnienia komory czasu – zob. str. 12).



Karty energii

Karty energii wydaje się, aby pozyskiwać karty zdolności, aktywować karty zdolności i otrzymywać punkty.

Gdy gracz otrzymuje karty energii, dobiera je z rzędu odkrytych kart lub z zakrytej talii kart energii.

Rząd kart energii uzupełnia się na koniec fazy energii każdego gracza (nie uzupełnia się go natychmiast po dobraniu karty). Należy wtedy odkryć tyle nowych kart z talii, aby znów były odkryte 4 karty. Limit kart energii na ręce wynosi 10 i sprawdza się go w fazie końca rundy (zob. str. 16). Jeśli talia kart energii wyczerpie się, należy potasować stos odrzuconych kart energii i utworzyć nową talię.



Protożycie

Otoczanie ukończonych mgławic znacznikami protożycia doprowadza do powstania cennych zaawansowanych form życia.

Gdy gracz otrzymuje znaczniki protożycia, bierze znaczniki życia z zasobów ogólnych i kładzie je fioletową stroną do góry obok swojej planszy.



DNA

Pozwala przekształcać delikatne protożycie w życie stabilne.

Gdy gracz otrzymuje DNA, przesuwa znacznik zasobów na torze DNA o 1 pole w górę za każdy otrzymany zasób.



Grawitony

Wydaje się je, aby wykonywać akcje ruchu gwiazd albo znaczników życia.

Gdy gracz otrzymuje grawitony, przesuwa znacznik zasobów na torze grawitonów o 1 pole w górę za każdy otrzymany zasób.



BRAK ZASOBÓW

Jeśli zabraknie któregoś z zasobów, gracz nie może go otrzymać. Wyjątek stanowią żetony kryształów czasu. Gdy w zasobach ogólnych zabraknie żetonów kryształów czasu, gracze mogą wziąć dodatkowy żeton spośród tych niewykorzystywanych w rozgrywce, aby śledzić dalszy wzrost kryształu czasu w bieżącej rundzie.



Regulacja światła

Nagroda aktywna.
3 figurki gwiazd **H**.

Nagroda pasywna.
1 karta energii za każdy znacznik energii.



Regulacja czasu

Nagroda aktywna.
1 figurka gwiazdy **O** i 2 zasoby DNA.

Nagroda pasywna. Wzrost kryształu czasu o 1 za każdy znacznik energii.



Regulacja grawitacji

Nagroda aktywna.
2 figurki gwiazd **He** i 1 zasób supernowej.

Nagroda pasywna.
1 grawiton za każdy znacznik energii.



Regulacja chemii

Nagroda aktywna.
1 figurka gwiazdy **C** i 1 kafelek mgławicy (z wierzchu stosu mgławic rozmiaru 1, 2 albo 3).

Nagroda pasywna.
1 znacznik protożycia za każdy znacznik energii.

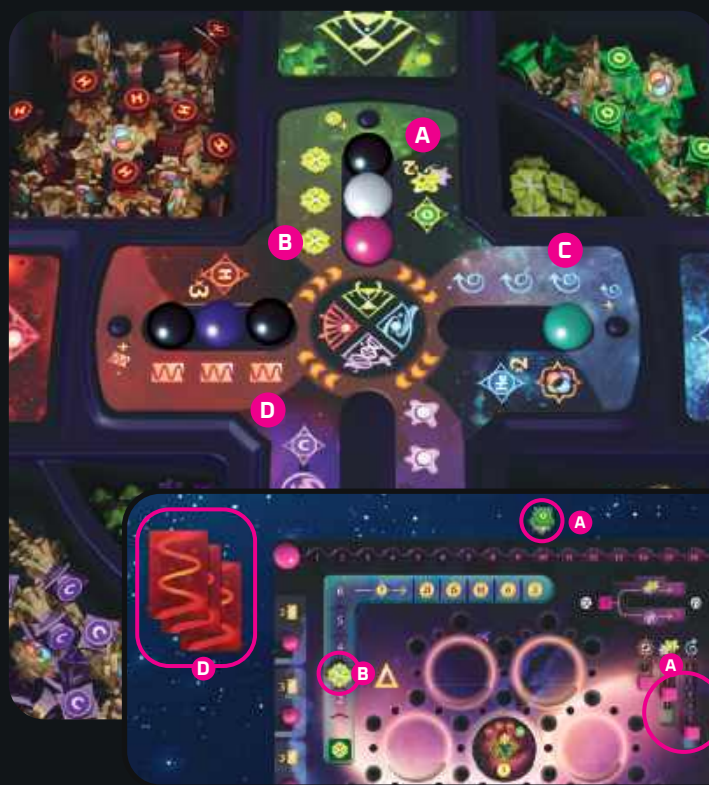
Każdy obszar regulacji ma pole na znaczniki zdolności (zob. str. 14).



OPCJONALNIE

Przyspieszenie rozgrywki:

Gdy gracz zbierze wszystkie zasoby w fazie energii i przejdzie do fazy budowania, następny gracz może już rozpatrywać swoją fazę energii.



Przykład. Kontynuacja poprzedniego przykładu. Różowy gracz otrzymuje 1 figurkę gwiazdy **O** i 2 zasoby DNA **A**. Następnie przesuwając żeton kryształu czasu o 3 pola w górę na torze komory czasu **B**, otrzymuje 1 grawiton **C**, 0 znaczników protożycia i 3 karty energii **D**.

FAZA BUDOWANIA

Gdy gracz zakończy zbieranie zasobów w fazie energii, przechodzi do fazy budowania i wydaje je, aby tworzyć swoją galaktykę. Może w dowolnej kolejności wykonywać akcje umieszczania, akcje punktujące, akcje kart energii i akcje z torów zasobów.

FAZA BUDOWANIA AKCJE UMIESZCZANIA

Gracz powinien umieścić wszystkie swoje mgławice, gwiazdy i znaczniki protożycia do końca swojej tury. **Nieumieszczone elementy przepadną!**

Mgławice



Gracz może umieścić mgławicę na dowolnym pustym polu na mgławicę na swojej planszy. Kafelki kładzie stroną z symbolami pierwiastków do góry. Przed wyborem pola może przyjrzeć się symbolom pierwiastków na kafelku. Im większa mgławica, tym więcej gwiazd potrzeba, aby ją ukończyć, i tym więcej punktów zapewni. (Zasady ukończenia mgławicy – zob. str. 12).



Gwiazdy

Gracz może umieścić gwiazdę na dowolnym pustym polu na gwiazdę na swojej planszy. W grze występują 4 standardowe rodzaje gwiazd, w zależności od tego, w jaki pierwiastek są bogate: wodorowe (H), helowe (He), węglowe (C) i tlenowe (O).



Protożycie

Gracz musi umieścić znacznik protożycia na dowolnym pustym polu na znacznik życia, które sąsiaduje z umieszczonym znacznikiem życia. Znacznik kładzie fioletową stroną do góry. W rzadkiej sytuacji, gdy gracz nie ma na swojej planszy żadnego znacznika życia, nowy znacznik umieszcza na początkowym polu na znacznik życia. (Zasady tworzenia zaawansowanej formy życia – zob. str. 13).



Punkty

Gdy gracz otrzymuje punkty, przesuwają znacznik punktacji na torze punktacji na swojej planszy. Gdy osiągnie 50 punktów, bierze żeton „+50” punktów, przenosi swój znacznik punktacji na początek toru i tam zaznacza kolejne punkty. Gdy osiągnie 100 punktów, odwraca żeton na stronę „100”, znów przenosi swój znacznik punktacji na początek toru i tam zaznacza kolejne punkty. Można zdobyć więcej niż 150 punktów.

FAZA BUDOWANIA AKCJE PUNKTUJĄCE

W swojej fazie budowania gracz może wykonać dowolne z następujących 3 akcji. Może je wykonać w dowolnym momencie fazy i w dowolnej kolejności.

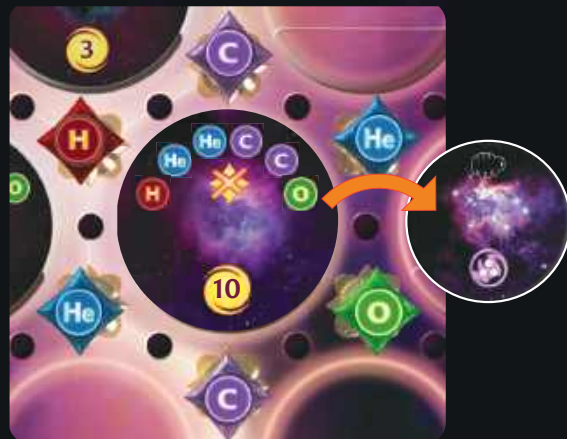
Ukończenie mgławicy

Wymaganie. Wokół kafelka mgławicy musi się znajdować odpowiednia liczba gwiazd bogatych w pierwiastki wymagane przez mgławicę.

Przypomnienie: Supernowe to gwiazdy uniwersalne. Podczas ukończania mgławicy supernowa może się liczyć jako dowolny rodzaj gwiazdy.

- ✦ Gracz otrzymuje punkty wskazane na kafelku mgławicy.
- ✦ Gracz odrzuca do zasobów ogólnych 1 figurkę gwiazdy albo supernowej znajdującą się obok tej mgławicy.
- ✦ Gracz odwraca kafelek na stronę z ukończoną mgławicą. Każda mgławica może zostać ukończona tylko raz.

Uwaga! Do ukończenia mgławicy nie są potrzebne znaczniki życia. (Tworzenie zaawansowanej formy życia – zob. str. 13).



Przykład. Ta mgławica rozmiaru 3 może zostać ukończona, ponieważ wokół niej znajdują się wymagane gwiazdy: H, He, He, C, C i O. Za jej ukończenie gracz otrzymuje 10 punktów, musi jednak odrzucić 1 gwiazdę. Następnie odwraca kafelek na stronę z ukończoną mgławicą.

Zwolnienie komory czasu

Wymaganie. Na polu „6” toru komory czasu znajduje się żeton kryształu czasu.

- ✦ Gracz otrzymuje 1 figurkę gwiazdy (H, He, O albo C) i umieszcza ją na dowolnym pustym polu na gwiazdę.
- ✦ Gracz przenosi żeton kryształu czasu na ostatnie puste pole punktujące.
- ✦ Gracz otrzymuje punkty wskazane na polu, na którym umieści żeton (od prawej: 3, 6, 10, 15, 21 punktów). Gdy wszystkie pola zostaną zajęte, czyli gracz umieści na nich w sumie 5 żetonów kryształów czasu, kolejne akcje zwolnienia komory czasu zapewnią mu gwiazdę, ale nie zapewnią już punktów.



Przykład. Na początku rundy gracz ma żeton kryształu czasu na polu „4” toru komory czasu. A W swojej turze uzyskuje 3 razy wzrost kryształu. Przesuwa żeton kryształu czasu o 2 pola w górę na torze komory czasu (czyli na pole „6”), a następnie B bierze nowy żeton kryształu z zasobów ogólnych i umieszcza go na najniższym polu toru. C Potem przesuwają nowy żeton o 1 pole w górę, aby do końca rozpatrzyć uzyskany wzrost kryształu. D W dowolnym momencie swojej fazy budowania gracz może przenieść żeton kryształu z pola „6” na pole punktujące. Otrzyma wtedy gwiazdę i 6 punktów.

Tworzenie zaawansowanej formy życia



Wymaganie. Wokół **ukończonej** mgławicy, na której nie ma jeszcze żetonu zaawansowanej formy życia, musi się znajdować 6 znaczników życia (dowolna kombinacja znaczników protożycia i życia stabilnego).

- ✦ Gracz odrzuca wszystkie znaczniki protożycia znajdujące się wokół tej mgławicy. (Wszystkie znaczniki życia stabilnego zostają na swoich miejscach).
- ✦ Gracz dobiera 1 żeton z wierzchu stosu żetonów zaawansowanych form życia i umieszcza ten żeton zakryty na tej mgławicy.



Przykład. Gracz ma już wokół ukończonej mgławicy 6 znaczników życia i postanawia utworzyć zaawansowaną formę życia. Odrzuca wszystkie znaczniki protożycia znajdujące się wokół tej mgławicy (3), a potem dobiera 1 żeton zaawansowanej formy życia i umieszcza ten żeton zakryty na tej mgławicy.



Punkty z żetonów zaawansowanych form życia otrzymuje się na koniec gry (zob. str. 17). Gracze mogą w dowolnym momencie podejrzeć wartość swoich żetonów, ale nie mogą pokazywać ich innym graczom.

FAZA BUDOWANIA AKCJE KART ENERGII

W fazie budowania gracze mogą wydawać karty energii na 3 sposoby. Wydane karty umieszcza się na stosie odrzuconych kart energii znajdującym się obok talii. W danej rundzie gracz nie musi użyć wszystkich swoich kart energii. Może zachować do 10 kart energii (więcej o limicie kart na ręce – zob. str. 16).

1. Gracz może odrzucić zestaw kart energii tego samego rodzaju, aby pozyskać kartę zdolności (zob. ramka obok).
2. Gracz może odrzucić karty energii, aby aktywować karty zdolności (koszt aktywacji jest wskazany na karcie; niektóre karty zdolności mają inny koszt albo dodatkowy koszt oprócz kart energii). Karty zdolności można aktywować tylko w fazie budowania. Gracz może użyć karty zdolności wiele razy, jeśli jest w stanie opłacić koszt aktywacji.



3. Gracz może odrzucić 5 kart energii tego samego rodzaju, aby otrzymać 6 punktów. Gracz może wykonać tę akcję kilka razy, jeśli ma wystarczającą liczbę zestawów kart energii tego samego rodzaju.

POZYSKANIE KART ZDOLNOŚCI

Koszt pozyskania karty zdolności jest wskazany na planszy gracza obok miejsca na kartę. Pierwsza karta zdolności kosztuje 2 karty energii tego samego rodzaju. Druga i trzecia kosztują po 3 karty, a czwarta kosztuje 4 karty energii tego samego rodzaju.

Aby pozyskać kartę zdolności, gracz dobiera tyle kart zdolności, ile wydał kart energii. Karty zdolności zawsze dobiera się z talii kart zdolności tego samego rodzaju co wydane karty energii. Następnie gracz zachowuje 1 z dobranych kart, a pozostałe odkłada w dowolnej kolejności na spód talii kart zdolności, z której je dobiera.

Gdy gracz pozyska kartę zdolności, bierze znacznik zdolności z miejsca na tę kartę i umieszcza go na planszy głównej w obszarze regulacji tego samego rodzaju co pozyskana karta zdolności (tj. jeśli gracz pozyskał kartę zdolności czasu, umieszcza znacznik w obszarze regulacji czasu). Znacznik przypomina, że dzięki tej karcie zdolności w każdej przyszłej fazie energii gracz otrzyma dodatkowy zasób. **Dodatkowe zasoby z kart zdolności otrzymuje się nawet wtedy, gdy w danym obszarze regulacji nie ma żadnych znaczników energii.**

Gracz może wypełniać miejsca na karty zdolności w dowolnej kolejności.

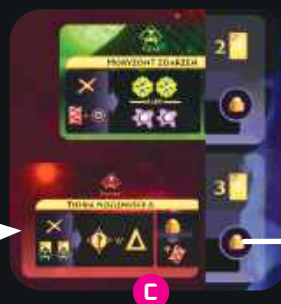
Gracz może pozyskać kilka kart zdolności w 1 turze, jeśli ma wystarczającą liczbę kart energii. Jeśli gracz nie ma już wolnych miejsc na karty zdolności, nie może pozyskiwać kart zdolności za pomocą tej akcji. (Na str. 20–21 znajduje się opis wszystkich kart zdolności).



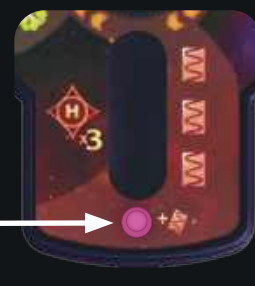
A



B



C



Przykład. Różowy gracz chce pozyskać kartę zdolności i umieścić ją w 2. miejscu na kartę. **A** Odrzuca 3 karty energii tego samego rodzaju (światło). **B** Dobiera 3 karty z talii zdolności tego samego rodzaju co odrzucone karty energii (światło) i zachowuje 1 z nich. Wybiera „Teorię względności: Δ”, a niewybrane karty odkłada na spód odpowiedniej talii. **C** Umieszcza wybraną kartę w 2. miejscu na kartę zdolności. Następnie bierze z tego miejsca znacznik zdolności i umieszcza go na planszy głównej w obszarze regulacji światła.

FAZA BUDOWANIA AKCJE Z TORÓW ZASOBÓW

Wszystkie zasoby z torów zasobów, których gracz nie wyda do końca swojej tury, przepadają!

Przekształcenie gwiazdy w supernową



Gracz wydaje 1 zasób supernowej (przesuwa znacznik zasobów na torze supernowej o 1 pole w dół), aby wykonać akcję przekształcenia gwiazdy. W tym celu odwraca dowolną figurkę gwiazdy tak, aby symbol pierwiastka **H**, **He**, **O** albo **C** znalazł się na dole, a symbol supernowej u góry. (**Uwaga!** Podczas akcji tworzenia mgławicy supernowa liczy się jako dowolny rodzaj gwiazdy, ale nie można jej przesunąć w ramach akcji ruchu – zob. niżej i str. 12).

Stabilizacja



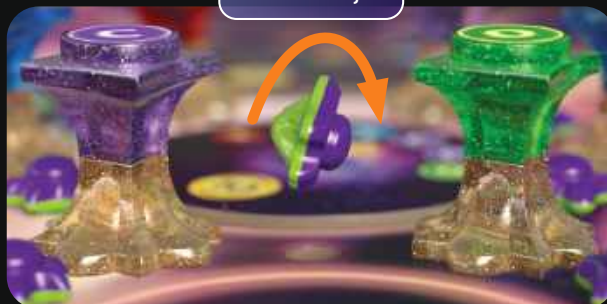
Gracz wydaje 1 zasób DNA (przesuwa znacznik zasobów na torze DNA o 1 pole w dół), aby wykonać akcję stabilizacji. Następnie odwraca 1 znacznik protożycia na stronę życia stabilnego (zieloną). (**Przypomnienie.** Znaczników życia stabilnego nie odrzuca się podczas akcji tworzenia zaawansowanej formy życia – zob. str. 13).

Ruch

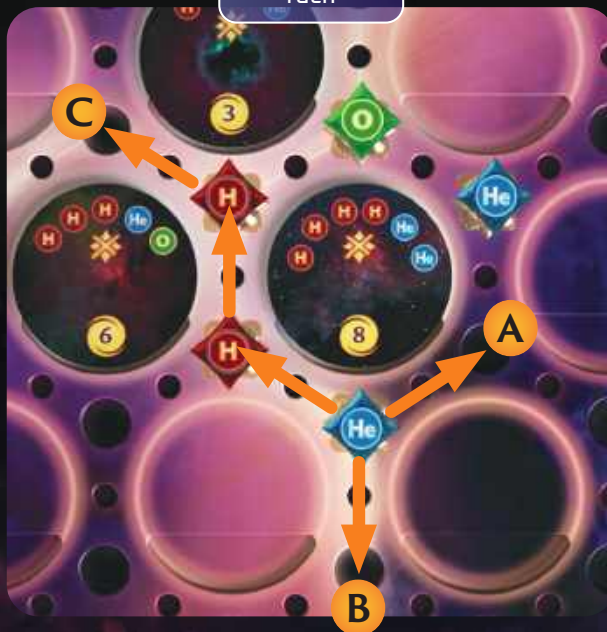


Gracz wydaje 1 grawiton (przesuwa znacznik zasobów na torze grawitonów o 1 pole w dół), aby wykonać akcję ruchu. Gdy gracz wykonuje akcję ruchu, przesunąć 1 znacznik życia albo 1 figurkę gwiazdy na sąsiadujące pole odpowiedniego rodzaju. Jeśli sąsiadujące pole jest zajęte, może je pominąć i przesunąć element na pole sąsiadujące z tym zajętym. Można w ten sposób pominąć dowolną liczbę sąsiadujących zajętych pól. Na polach na gwiazdy można umieszczać tylko figurki gwiazd, a na polach na znaczniki życia – tylko znaczniki życia. Oznacza to, że nie można przesunąć figurki gwiazdy na pole na znacznik życia, a znacznika życia na pole na gwiazdę. **Nie można przesunąć supernowych!**

stabilizacja



ruch



Przykład ruchu. Gracz chce przesunąć gwiazdę **He**. Może ją przesunąć na puste sąsiadujące pole „A” albo „B”. Może ją też przesunąć na pole „C”, pomijając zajęte pola na gwiazdy. Nie są to jednak jedyne 3 pola, na które gracz może przesunąć tę gwiazdę.

FAZA BUDOWANIA ZAKOŃCZENIE FAZY BUDOWANIA

Na koniec fazy budowania gracz przesuw swój znacznik końca tury z pola alfa (♁) na 1 z 2 pól omega (♁). W zależności od wybranego pola albo otrzymuje 1 kafelek mgławicy dowolnego rozmiaru i umieszcza go na swojej planszy, albo stabilizuje 1 znacznik protożycia. Po umieszczeniu kafełka mgławicy albo ustabilizowaniu znacznika protożycia gracz przesuwa wszystkie znaczniki zasobów na najniższe pola torów (wszystkie niewykorzystane zasoby grawitonów, supernowej i DNA przepadają).



Faza budowania dobiegła końca i teraz następny gracz rozpoczyna swoją turę. Jeśli wszyscy gracze rozegrali swoje tury, następuje faza końca rundy.

FAZA KOŃCA RUNDY

Jeśli wszyscy gracze zakończyli fazę budowania, należy wykonać następujące kroki:

1. Wszystkie karty celów ogólnych należy przesunąć o 1 miejsce dalej w rzędzie celów.
2. Jeśli karta celu ogólnego znajdzie się na ostatnim (4.) miejscu w rzędzie celów, następuje punktowanie celu (zob. str. 17).
3. Należy dobrać nową kartę celu ogólnego (jeśli jeszcze są karty w talii) i umieścić ją na 1. miejscu w rzędzie celów.
4. Należy sprawdzić, czy został spełniony warunek końca gry (zob. str. 17).
5. Gracze sprawdzają, ile mają kart energii na ręce. Jeśli któryś z graczy ma na ręce więcej niż 10 kart energii, musi odrzucić ich tyle, aby zostało mu 10.
6. Każdy gracz przesuwa swój znacznik końca tury z powrotem na pole alfa (♁). Znacznik pierwszego gracza zostaje przekazany następnemu graczowi po lewej. Rozpoczyna się nowa runda.

W rozgrywce 2-osobowej
nie przekazuje się znacznika
pierwszego gracza.

CELE OGÓLNE

Punkty są przyznawane graczom, którzy mają najwięcej zasobów wskazanych na karcie celu ogólnego – 1. miejsce: 6 punktów, 2. miejsce: 3 punkty. Jeśli gracze remisują na 1. miejscu, wszyscy remisujący otrzymują po 6 punktów i nie przyznaje się punktów za 2. miejsce. Jeśli gracze remisują na 2. miejscu, wszyscy remisujący otrzymują po 3 punkty. Następnie należy odrzucić kartę celu ogólnego.

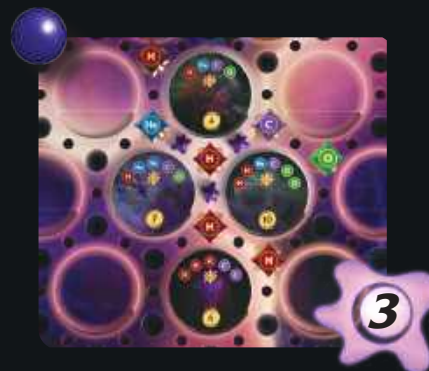
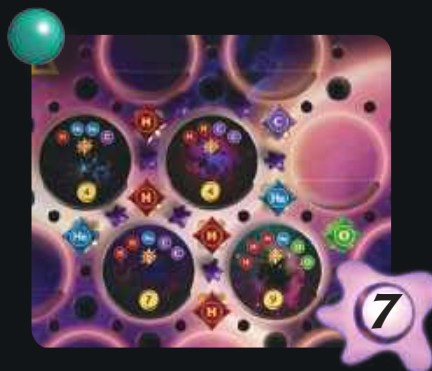
Gracz musi mieć co najmniej 1 zasób wskazanego rodzaju, aby być brany pod uwagę podczas przyznawania punktów. Jeśli żaden z graczy nie ma zasobów wskazanego rodzaju, nikt nie otrzymuje punktów, a kartę należy odrzucić.

Na potrzeby celów ogólnych supernowe liczą się jako gwiazdy, ale stanowią odrębny rodzaj. Nie można ich liczyć, jeśli cel wymaga innego konkretnego rodzaju gwiazd (tj. można je uwzględnić, gdy punkty są za największą grupę dowolnych gwiazd, ale nie można ich liczyć, gdy cel wymaga konkretnie gwiazd węglowych). (Na str. 18–19 znajduje się opis wszystkich kart celów ogólnych).

Przykład. W fazie końca rundy przyznawane są punkty za cel ogólny wymagający posiadania jak największej liczby znaczników protożycia. Gracze różowy i seledynowy mają po 7 znaczników protożycia. Fioletowy gracz ma ich 3. Gracze różowy i seledynowy otrzymują zatem po 6 punktów, a fioletowy nie otrzymuje punktów.



W rozgrywce 2-osobowej nie przyznaje się punktów za 2. miejsce.



KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się, jeśli w 4. kroku fazy końca rundy nie ma żetonów kryształów czasu w zasobach ogólnych lub w rzędzie kart celów ogólnych nie ma już żadnych kart. Każdy gracz odwraca swoje żetony zaawansowanych form życia na drugą stronę i oznacza wskazane na nich punkty na torze punktacji na swojej planszecie. Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej punktów.

W razie remisu wygrywa ten z remisujących, któremu zostało na ręce najwięcej kart. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

KARTY CELÓW OGÓLNYCH



Najwięcej znaczników życia stabilnego w całej galaktyce gracza.



Największa suma rozmiarów wszystkich ukończonych mgławic w sektorze psi.



Najwięcej supernowych w całej galaktyce gracza.



Największa suma rozmiarów wszystkich ukończonych mgławic w sektorze phi.



Najwięcej gwiazd i supernowych tworzących 1 grupę. Figurki muszą znajdować się na sąsiadujących polach na gwiazdy i stanowić nieprzerwaną grupę (bez pustych pól na gwiazdy).



Najwięcej znaczników życia w sektorze delta. Liczą się znaczniki protożycia i życia stabilnego (nie żetony zaawansowanych form życia). Liczą się znaczniki życia na granicy sektora delta.



Największa suma rozmiarów wszystkich ukończonych mgławic w sektorze delta.



Najwięcej znaczników życia w sektorze psi. Liczą się znaczniki protożycia i życia stabilnego (nie żetony zaawansowanych form życia). Liczą się znaczniki życia na granicy sektora psi.

Karty celów ogólnych (ciąg dalszy)



Najwięcej znaczników życia w sektorze phi. Liczą się znaczniki protożycia i życia stabilnego (nie żetony zaawansowanych form życia). Liczą się znaczniki życia na granicy sektora phi.



Najwięcej żetonów kryształów czasu umieszczonych na polach punktujących w komorze czasu.



Najwięcej gwiazd **C** w całej galaktyce gracza (supernowe się nie liczą).



Najwięcej ukończonych mgławic rozmiaru 1 w całej galaktyce gracza.



Najwięcej gwiazd **He** w całej galaktyce gracza (supernowe się nie liczą).



Najwięcej znaczników protożycia w całej galaktyce gracza.



Najwięcej gwiazd **O** w całej galaktyce gracza (supernowe się nie liczą).



Najwięcej gwiazd i supernowych stykających się z mgławicą, na której znajduje się żeton zaawansowanej formy życia. Każda figurka może być uwzględniona tylko raz, nawet jeśli styka się z więcej niż 1 taką mgławicą.

KARTY ZDOLNOŚCI



Karty zdolności: czas


Pokolenia

Koszt. Zdolność aktywujesz zamiast otrzymania gwiazdy podczas akcji zwolnienia komory czasu.

Efekt. Otrzymujesz 3 znaczniki życia stabilnego. Umieść je na dowolnych pustych polach na znaczniki życia. Za pomocą tego efektu nie można stabilizować protożycia.

Rozszerzanie się wszechświata

Koszt. Zdolność aktywujesz zamiast otrzymania gwiazdy podczas akcji zwolnienia komory czasu.

Efekt. Otrzymujesz 2 gwiazdy .

Czarna dziura

Koszt. Zdolność aktywujesz zamiast otrzymania gwiazdy podczas akcji zwolnienia komory czasu.

Efekt. Przekształć 2 dowolne gwiazdy w supernowe.

Horyzont zdarzeń

Koszt. 1 karta energii (dowolnego rodzaju) i 1 supernowa.

Efekt. Otrzymujesz 2 razy wzrost kryształu czasu albo 2 znaczniki protożycia (nie możesz otrzymać 1 wzrostu kryształu czasu i 1 znacznika protożycia).

Czwarty wymiar

Koszt. 1 karta energii czasu.

Efekt. Otrzymujesz wzrost kryształu czasu.

Szczególna teoria względności

Koszt. 2 karty energii tego samego rodzaju.

Efekt. Otrzymujesz 2 razy wzrost kryształu czasu.

Kwazar

Koszt. 1 karta energii (dowolnego rodzaju) i 1 grawiton.

Efekt. Otrzymujesz wzrost kryształu czasu.

Fuzja jądrowa

Koszt. 1 karta energii czasu.

Efekt. Odrzuć 1 standardową gwiazdę. Następnie otrzymujesz 1 dowolną standardową gwiazdę. Nową gwiazdę możesz umieścić na dowolnym pustym polu na gwiazdę.



karty zdolności: chemia

Dryf genetyczny

Koszt. 1 karta energii (dowolnego rodzaju).

Efekt. Przesuń raz znacznik protożycia, a następnie ustabilizuj go. Jeśli nie masz żadnych znaczników protożycia, nie możesz użyć tego efektu.

Promieniowanie jonizujące

Koszt. 1 karta energii (dowolnego rodzaju).

Efekt. Ustabilizuj wszystkie znaczniki protożycia znajdujące się obok 1 supernowej. Jeśli nie masz żadnej supernowej albo jeśli obok żadnej supernowej nie ma znaczników protożycia, nie możesz użyć tego efektu.

Ewolucja

Koszt. 3 znaczniki życia stabilnego i 1 karta energii (dowolnego rodzaju).

Efekt. Otrzymujesz 1 żeton zaawansowanej formy życia. Umieść go na dowolnej mgławicy, na której znajduje się już dokładnie 1 żeton zaawansowanej formy życia. Jeśli nie masz mgławicy, na której znajduje się 1 żeton zaawansowanej formy życia, nie możesz użyć tego efektu. Wydane znaczniki życia stabilnego mogą pochodzić z dowolnych pól w Twojej galaktyce.

Abiogeneza

Koszt. 1 karta energii chemii.

Efekt. Otrzymujesz 1 znacznik życia stabilnego. Umieść go na dowolnym pustym polu na znacznik życia. Za pomocą tego efektu nie można stabilizować protożycia.

Przetrwanie najsilniejszych

Koszt. 1 znacznik protożycia i 1 karta energii (dowolnego rodzaju).

Efekt. Ustabilizuj 2 znaczniki protożycia. Jeśli masz tylko 1 znacznik protożycia, możesz go ustabilizować, ale druga stabilizacja przepada.




Powstanie gatunków

Koszt. 1 karta energii (dowolnego rodzaju).

Efekt. Otrzymujesz 1 znacznik protożycia. Umieść go na dowolnym pustym polu na znacznik życia sąsiadującym ze znacznikiem życia stabilnego. Jeśli nie masz żadnych znaczników życia stabilnego, nie możesz użyć tego efektu.




Fotosynteza

Koszt. 1 karta energii (dowolnego rodzaju).

Efekt. Ustabilizuj wszystkie znaczniki protożycia znajdujące się obok gwiazd  w Twojej galaktyce. Jeśli nie masz żadnych gwiazd  albo jeśli obok żadnej gwiazdy  nie ma znaczników protożycia, nie możesz użyć tego efektu.

Komety bogate w wodę

Koszt. 1 karta energii (dowolnego rodzaju).

Efekt. Ustabilizuj wszystkie znaczniki protożycia znajdujące się obok gwiazd  w Twojej galaktyce. Jeśli nie masz żadnych gwiazd  albo jeśli obok żadnej gwiazdy  nie ma znaczników protożycia, nie możesz użyć tego efektu.

Karty zdolności (ciąg dalszy)



Karty zdolności: światło

Obtök molekularny

Koszt. 2 karty energii światła.

Efekt. Otrzymujesz 1 gwiazdę (H).

Aminokwasy

Koszt. 1 karta energii chemii.

Efekt. Otrzymujesz 1 znacznik życia stabilnego. Umieść go na dowolnym pustym polu na znaczniku życia. Za pomocą tego efektu nie można stabilizować protożycia.

Prędkość światła

Koszt. 5 kart energii tego samego rodzaju.

Efekt. Otrzymujesz 6 punktów i 1 dowolną standardową gwiazdę (H/He/O/C).

Dylatacja czasu

Koszt. 1 karta energii światła.

Efekt. Otrzymujesz wzrost kryształu czasu.

Teoria względności: Δ

Koszt. 2 karty energii czasu.

Efekt. Otrzymujesz 1 dowolną standardową gwiazdę (H/He/O/C). Umieść ją w sektorze delta swojej galaktyki (może być na granicy sektora).

Teoria względności: Ψ

Koszt. 2 karty energii grawitacji.

Efekt. Otrzymujesz 1 dowolną standardową gwiazdę (H/He/O/C). Umieść ją w sektorze psi swojej galaktyki (może być na granicy sektora).

Teoria względności: Φ

Koszt. 2 karty energii chemii.

Efekt. Otrzymujesz 1 dowolną standardową gwiazdę (H/He/O/C). Umieść ją w sektorze phi swojej galaktyki (może być na granicy sektora).

Rozszczepienie jądra atomu

Koszt. 2 karty energii czasu.

Efekt. Odrzuć 1 standardową gwiazdę. Otrzymujesz 1 dowolną standardową gwiazdę (H/He/O/C) i wzrost kryształu czasu.



Karty zdolności: grawitacja

Gwiazda podwójna

Koszt. 1 karta energii (dowolnego rodzaju) i 1 grawiton.

Efekt. Przekształć 1 dowolną supernową z powrotem w poprzedni rodzaj gwiazdy (odwróć figurkę), a następnie przesunij raz tę gwiazdę (zgodnie ze standardowymi zasadami ruchu).

Zapadanie się jądra gwiazdy

Koszt. 1 karta energii (dowolnego rodzaju) i 1 grawiton.

Efekt. Przekształć 1 dowolną gwiazdę w supernową.

Gwiezdny pył

Koszt. 1 karta energii (dowolnego rodzaju).

Efekt. Otrzymujesz 1 mgławicę rozmiaru 1 albo zastępujesz nieukończoną mgławicę rozmiaru 1 w swojej galaktyce mgławicą rozmiaru 2.

Spadająca gwiazda

Koszt. 1 karta energii grawitacji.

Efekt. Przenieś 1 dowolną standardową gwiazdę, 1 supernową albo 1 nieukończoną mgławicę na dowolne puste pole odpowiedniego rodzaju.

Wiatr słoneczny

Koszt. 2 karty energii chemii.

Efekt. Przekształć 1 dowolną gwiazdę w supernową, a następnie ustabilizuj wszystkie znaczniki protożycia znajdujące się obok tej supernowej. Możesz przekształcić gwiazdę, nawet jeśli obok niej nie ma żadnego znacznika protożycia.

Pulsar

Koszt. 1 karta energii (dowolnego rodzaju) i 1 grawiton.

Efekt. Otrzymujesz 2 razy wzrost kryształu czasu.

Biały karzeł

Koszt. 2 karty energii czasu.

Efekt. Przekształć 1 dowolną gwiazdę w supernową. Następnie otrzymujesz wzrost kryształu czasu.

Tunel czasoprzestrzenny

Koszt. 1 karta energii (dowolnego rodzaju) i 1 znacznik życia stabilnego.

Efekt. Przenieś do 3 znaczników protożycia albo do 3 znaczników życia stabilnego na dowolne puste pola na znaczniki życia. Jeśli masz mniej niż 3 znaczniki danego rodzaju, możesz przenieść tyle znaczników, ile masz.

TWÓRCY

Autorzy gry:

David Gordon and TAM

Współpraca:

Bryan Bornmueller

Rozwój gry:

Bryan Bornmueller, Dann May

Ilustracje:

Greg May

Projekt graficzny:

Dann May

Dyrektor kreatywna:

Brianna Woodward

Dyrektor artystyczny:

Dann May

Figurki:

Greg May

Produkcja:

Guadalupe Gonzalez

Redakcja:

Dan Varrette

Tekst:

Sara Galasso

Marketing:

Krystal Rose, Preston Wing

Szef studia:

Mike Hummel

Zespół Office Dog:

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Brianna Woodward, Jorge Zhang

Zespół Quillsilver:

Dann May, Greg May, Brenna Noonan

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Specjalne podziękowania:

Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Emily Frenchik, Steve Horvath, Austin Litzler, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Anne Spradley, Jacinda Wilson

Podziękowania Autorów:

W szczególności dziękujemy naszym rodzicom oraz Jennifer Swann i Jennifer Gordon. Bez ich wsparcia i cierpliwości ta gra nigdy by nie powstała. Dziękujemy ekspertom, którzy zadbali o to, abyśmy nie minęli się zbytnio z faktami naukowymi: Alyssa Barlis, Holly Gilbert (astrofizyk z National Center for Atmospheric Research, wcześniej z NASA), Lauren Woolsey (profesor astronomii i fizyki) i Myles Heffernen.

Organizatorzy testów:

Aaron Beedle, Oliver Mansbach, Brook Elf Nichols, Breyana Scales

Testerzy:

Anissa Alexander, Jake Alt, Phil Amylon, Evan B., Chris Backe, Eli „The Great” Beaird, Calvin Beeman-Weber, Rhoni Blankenhorn, Christopher Chan, Dickie Chapin, Dennis Corsi, Ryan Courtney, Josh Crossley, Cabel Dawson, Aleea Dugstad, Thomas Dumont, Elene Fengometidis, Lydia Gallant, Thomas Gallecier, Jonathan Gilmour, Arielle Gordon, Benjamin Gordon, Jennifer Gordon Keiser, Aaron Greisdorf, Christina Ha, Kristina Hedbacker, Matthew Hesby, Joshua Hilson, Daniel Honig, Ryan Horricks, Gil Hova, Dan „Shoe” Hsu, Byron Huang M., Isaac James, Jessica James, Min Joo, Jaycie Kassahn, Emily LaFrambroise, Maggie Langhorne, John Lynk, Matt Monasch, Alex Mont, Ian Moss, Daniel Newman, Cici Ogden, Anna Oksanen, Luke Peterschmidt, Bill Phillips, Mike Piccolini, Rocco Privetera, Matthew Proctor-Brown, Karl Rim, Matt Saddoris, Alex Samuel, Armando Sandoval III, Nicholas Schoichet, Bryn Smith, Jordan Sorenson, Carolyn Stafford, Lucas Stumm, Asa Swain, Mikolaj Swic, Christopher Talbot, Hazel Tumult, Tom Twedell, Nick Vanderslice, Riley W., Mindy Walters, Ryan Walters, Loren Weng, Adam Wersan, Travis Rowan Williams, Aaron Wilson, Mikolaj Wiszniewski, Amanda „Panda8ngel” Wong, Chris Zinsli, testerzy z Victory Pints: Emma, Nathan, Rebecca, Willa Tracy i wiele innych osób

NARODZINY KOSMOSU™

SYMBOLE

| | | | | | |
|---|------------------|---|------------------------------|---|---|
|  | gwiazda wodorowa |  | światło |  | punkty |
|  | gwiazda helowa |  | chemia |  | karta energii tego samego rodzaju |
|  | gwiazda tlenowa |  | czas |  | karty celów ogólnych |
|  | gwiazda węglowa |  | grawitacja |  | znacznik zdolności |
|  | supernowa |  | karta energii: światło |  | odrzuć |
|  | gwiazda wodorowa |  | karta energii: chemia |  | akcja zwolnienia komory czasu |
|  | gwiazda helowa |  | karta energii: czas |  | mgławica rozmiaru 1 |
|  | gwiazda tlenowa |  | karta energii: grawitacja |  | mgławica rozmiaru 2 |
|  | gwiazda węglowa |  | odrzuć gwiazdę |  | mgławica rozmiaru 3 |
|  | grawiton |  | dowolna gwiazda |  | zaawansowana forma życia |
|  | kryształ czasu |  | DNA |  | 1. i 2. miejsce pod względem spełnienia celów |
|  | karta energii |  | sektor delta |  | alfa (α) = początek tury |
|  | protożycie |  | sektor psi |  | omega (Ω) = koniec tury |
|  | życie stabilne |  | sektor phi | | |
|  | mgławica |  | granica sektora | | |

rebel

