

# WIERTŁA, SKAŁY, MINERAŁY



## INSTRUKCJA

Autorzy: projekt gry: Gavan Brown i Matt Tolman. Oprawa graficzna: Gavan Brown, Scott Carmichael, Lisa Cossette i David Forest (mrcuddington.com). Rozwój i dopracowanie gry: Gavan Brown, Paul Saxberg, Joseph McDaid, Orin Bishop i Tom Sarsons. Specjalne podziękowania dla wszystkich testerów i stowarzyszenia Game Artisans of Canada (gameartisans.ca).

Prawa autorskie: Roxley Game Laboratory. Marka Super Motherload została wykorzystana na podstawie oficjalnej licencji. Prawa do marki: XGen Studios.



Edycja polska:

Games Factory Publishing - [www.gamesfactory.pl](http://www.gamesfactory.pl)

Kierownik projektu: Piotr Sobieraj. Skład i opracowanie graficzne: Przemysław Kasztelaniec. Tłumaczenie: Łukasz Małecki.

Korekta: Anna Mann. Podziękowania: Magdalena Maroszek.



## FILMOWY PRZEWODNIK

Jesteś wrokiem? Bez obaw, przygotowaliśmy także coś dla Ciebie. Otwórz przeglądarkę internetową i wejdź na stronę [www.roxley.com/super-motherload](http://www.roxley.com/super-motherload), a znajdziesz tam filmowy przewodnik, dzięki któremu szybko poznasz reguły gry (film w języku angielskim).

## TŁO FABULARNE

### Mars. Nieodległa przyszłość.

Korporacja Solarus odkryła niewyczerpane źródło rzadkich i cennych minerałów zakopanych głęboko pod skorupą Czerwonej Planety. Zasoby te pozwoliłyby rozwiązać kryzys energetyczny Ziemi i zasilić wyprawy w głąb kosmosu, niezbędne z powodu postępującego przeludnienia planety.

Zostałeś wybrany do zarządzania załogą elitarnych pilotów Kapsuł, którzy zagłębią się w powierzchni Marsa podczas pierwszej wielkiej ekspedycji wiertniczej Korporacji Solarus. W ramach tej dziewiczej podróży korporacja zgodziła się, aby dowódcy inwestowali zyski w szkolenie pilotów Kapsuł, w celu poprawy ich umiejętności i skuteczności działania. Czy historia zapamięta Cię jako najwspanialszego pracownika Korporacji Solarus w całej galaktyce?

## KOMPONENTY



20 kart  
Małych  
Osiągnięć



10 kart  
Dużych  
Osiągnięć

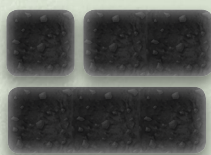


4 Talie  
Pilotów  
(po 23 karty  
w każdej)



16  
żetonów  
Bomb

16 żetonów  
Artefaktów



76 żetonów  
Tuneli  
(o trzech różnych  
długościach)



80 dwustronnych  
żetonów  
Minerałów  
(o sześciu różnych  
wartościach)



4 dwustronne  
Plansze Gry

## PODSTAWY ROZGRYWKI

*Wiertła, skały, minerały* to gra oparta na mechanice budowania talii. Oznacza to, że każdy z was dysponuje własną talią, z której w każdej turze dobiera karty. Z początku wasze talie składać się będą wyłącznie z kilku słabszych kart, z pomocą których, w miarę postępu rozgrywki, zdobywać będziecie kolejne coraz silniejsze karty.

Kart używa się do akcji Wysadzania i Wiercenia minerałów oraz zdobywania innych korzyści na Planszy Gry, a zgromadzony kruszec służy jako waluta do zakupu silniejszych kart. Niektóre z kart dają natychmiastowe korzyści po zakupie, podczas gdy inne dopiero w chwili, kiedy są wykorzystywane do akcji Wiercenia.

Każda zakupiona karta ma określoną wartość Punktów Zwycięstwa (PZ). Dodatkowe PZ uzyskuje się z kart Osiągnięć dostępnych w trakcie rozgrywki. Zwycięzcą zostanie ten gracz, który na końcu gry zgromadzi najwięcej Punktów Zwycięstwa.



## PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI – OBSZAR GRY

Wybierzcie pierwszego gracza – jest nim ta osoba, która jako ostatnia wykopała dziurę. Następnie możecie przystąpić do przygotowania obszaru gry:

- 1 Połóżcie na środku stołu Planszę Gry z oznaczeniem „Głębokość 1”. Stronę Planszy Gry wybiera osoba siedząca po prawej stronie od pierwszego gracza.
- 2 Umieście żetony Mineraków obok Planszy Gry.
- 3 Wymieszajcie żetony Artefaktów i rozłóżcie je rewersem do góry obok Planszy Gry.
- 4 Potasujcie wszystkie karty Dużych Osiągnięć. Dobierzcie losowo 3 z nich, a następnie rozłóżcie je w jednym rzędzie awerssem do góry obok Planszy Gry. Pozostałe 7 kart Dużych Osiągnięć należy odłożyć do pudełka.
- 5 Potasujcie 20 kart Małych Osiągnięć i połóżcie talię rewersem do góry obok Planszy Gry. Następnie wszystkie karty Małych Osiągnięć, uformujcie w stos i połóżcie rewersem do góry (stroną zakrytą) 4 (jeżeli gracie w 2 osoby) albo 3 (jeżeli gracie w 3 lub 4 osoby) i rozłóżcie je awerssem do góry w jednym rzędzie, pod rzędem kart Dużych Osiągnięć.
- 6 Umieście żetony Tuneli obok Planszy Gry.
- 7 Umieście żetony Bomb obok Planszy Gry.
- 8 Pozostałe Plansze Gry odłóżcie chwilowo na bok, w łatwo dostępne miejsce (nie widać ich na załączonym przykładzie graficznym).
- 9 Następnie wybierzcie po jednej z 4 Tali Pilotów dostępnych w grze i przygotujcie swój obszar gry. Tali Pilotów różnią się kolorem pojazdu wiertniczego widocznego na rewersie kart (może on być **fioletowy**, **zielony**, **pomarańczowy** lub **szary**).

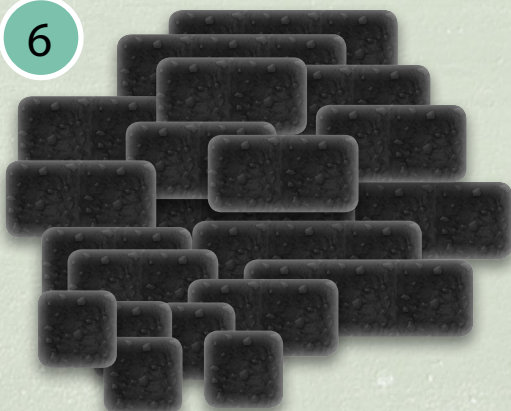




7



6



9



## PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI – OBSZAR GRY

Każdy gracz przygotowuje swój obszar osobisty, wykorzystując do tego celu wybraną Talię Pilotów:

1

Z Tali Pilotów wybierz 7 podstawowych kart Pilotów (te karty nie mają kosztu w prawym górnym rogu), przetasuj je, uformuj w stos, a następnie połóż przed sobą rewersem do góry. Tworzą one Talię Gracza.

2

Wybierając miejsce na Talię Gracza, warto zostawić sobie odrobinę przestrzeni z lewej lub prawej strony – przeznacz ją na Strefę Kart Odrzuconych.

3

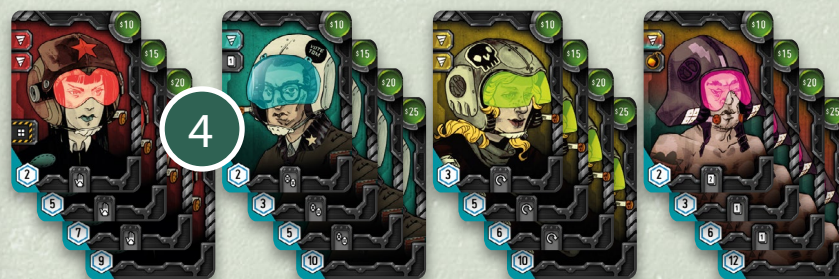
Weź z zasobów jeden żeton Bomby i połóż go w swoim obszarze.

4

Pozostałe 16 kart Pilotów podziel na cztery stosy, zgodnie z kolorem symbolu Wiertła (na załączonym przykładzie widnieją one w kolejności: **czerwony**, **niebieski**, **żółty** i **wielokolorowy**). Karty Pilotów w każdym ze stosów ułóż w kolejności od najtańszej do najdroższej, kierując się kosztem podanym w zielonym polu w prawym górnym rogu karty (na górze stosu powinna znajdować się karta o koszcie 10\$, a na spodzie karta o koszcie 25\$). Tak przygotowane stosy połóż obok siebie awersem do góry swoim obszarze gry.

5

Po przygotowaniu swojego obszaru gry, dobierz na rękę 4 karty ze swojej Tali Gracza.



1



3



2

STREFA KART  
ODRZUCONYCH

5





## PRZEBIEG ROZGRYWKI

W grze *Wiertła, skały, minerały* gracze naprzemiennie wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, aż do chwili, gdy spełniony zostanie warunek zakończenia rozgrywki. W każdej turze przysługują ci 2 akcje. W ramach każdej z nich możesz wykonać jedną z następujących czynności:

1

### Dobieranie kart

Dobierz na rękę 2 karty ze swojej Talii Gracza.

2

### Wiercenie

Dobierz z Planszy Gry żetony Minerałów i korzyści, używając do tego celu pasujących symboli Wiertła.

3

### Wysadzanie

Dobierz z Planszy Gry żetony Minerałów i korzyści, posługując się żetonem Bomby i wzorem Wysadzenia.

**Ważne:** w swojej turze **możesz wykonać tę samą akcję więcej niż raz**. Jeśli na koniec swojej tury masz na ręce więcej niż 5 kart, odrzuć dowolne karty, redukując ich liczbę do dokładnie 5-ciu.

## 1. AKCJA DOBIERANIA KART

Wykonując tę akcję, dobierz na rękę 2 karty ze swojej Talii Gracza. Jeżeli w dowolnym momencie gry musisz dobrać karty, a twoja Talia Gracza jest pusta, weź wszystkie karty ze Strefy Kart Odrzuconych, przetasuj je i utwórz tym samym nową Talię Gracza. Następnie dobierz brakującą liczbę kart.

**Ważne:** karty ze Strefy Kart Odrzuconych należy użyć do stworzenia nowej talii dopiero w chwili, gdy zabraknie kart w Talii Gracza. Przykładowo, jeżeli w Talii Gracza zostały 2 karty i właśnie tyle musisz dobrać, nie wolno ci przetasować Strefy Kart Odrzuconych.

x2

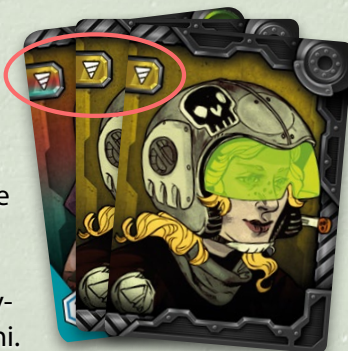


## 2. AKCJA WIERCENIA

Akcji Wiercenia używa się do zbierania Minerałów i korzyści z Planszy Gry. Aby wykonać akcję Wiercenia, przeprowadź poniższe kroki:

### 1 Odrzucanie kart

Zagraj z ręki dowolną liczbę kart z symbolami Wiertła (♣) w tym samym kolorze i odłóż je do Strefy Kart Odrzuconych. Wielokolorowe symbole Wiertła traktuje się jak jokery – możesz je łączyć zarówno z czerwonymi, żółtymi, jak i niebieskimi Wiertłami. Jeżeli zagrasz wyłącznie wielokolorowe Wiertła, musisz zdecydować jakiego są one koloru.



### 2 Układanie żetonów Tuneli

Weź z zasobów żetony Tuneli o łącznej długości równej liczbie zaganych Wiertła. Wszystkie żetony ułóż na Planszy Gry w taki sposób, żeby utworzyły nieprzerwaną, prostą linię (szczegółowe zasady w rozdziale „Układanie żetonów Tuneli”).



przed



po

### 3 Zbieranie

Weź z zasobów wszystkie Minerały i korzyści, jakie zakryłeś na Planszy Gry za pomocą żetonów Tuneli (szczegółowe zasady w rozdziale „Zbieranie”).



## 3. AKCJA WYSADZANIA

Podobnie jak akcja Wiercenia, akcja Wysadzania służy do zbierania Minerałów i korzyści z Planszy Gry. Aby wykonać akcję Wysadzania, przeprowadź poniższe kroki:

### 1 Odrzucanie kart i żetonu Bomby

Zapłać 1 żeton Bomby (💣) i odłóż go do puli zasobów. Akcja Wysadzania nie możesz przeprowadzić, jeśli nie posiadasz żadnego żetonu Bomby. Następnie zagraj z ręki kartę czerwonego Pilota z wzorem Wysadzenia widniejącym po lewej stronie (♠♠♠♠♠) i odłóż ją do Strefy Kart Odrzuconych.



### 2 Układanie żetonów Tuneli

Gracz bierze z zasobów żetony Tuneli i układa je we wzór przedstawiony na zagranej karcie Pilota. Wzór Wysadzenia może być odwracany w dowolną stronę (szczegółowe zasady w rozdziale „Układanie żetonów Tuneli”).



przed



po

### 3 Zbieranie

Weź z zasobów wszystkie Minerały i korzyści, jakie zakryłeś na Planszy Gry za pomocą żetonów Tuneli (szczegółowe zasady w rozdziale „Zbieranie”).



## UKŁADANIE ŻETONÓW TUNELI

Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Wiercenia lub Wysadzenia i w jej wyniku układasz żetony Tuneli na Planszy Gry, przestrzegaj poniższych reguł:

- 1 Nowe żetony Tuneli muszą łączyć się z żetonami umieszczonymi już na Planszy Gry lub z powierzchnią planety na Planszy Gry „Głębokość 1”.
- 2 Za połączone uważa się żetony, które stykają się bokami – żetony stykające się rogami nie są połączone.
- 3 Nowe żetony Tuneli mogą się stykać dowolną liczbą krawędzi z żetonami ułożonymi już na Planszy Gry.
- 4 Żetony Tuneli można łączyć dowolną częścią którejkolwiek krawędzi z żetonami ułożonymi już na Planszy Gry (przykładowo, nowy żeton Tunelu o długości trzech pól można połączyć z ułożonym żetonem środkową częścią jego dłuższej krawędzi).
- 5 Żetony Tuneli można stawiać na Planszy Gry w dowolnym kierunku (oznacza to, że Wiercenie i Wysadzenie można wykonać także w kierunku powierzchni).
- 6 Żetony Tuneli nie mogą wystawać poza krawędź Planszy Gry, ale można układać je na łączeniu dwóch Plansz Gry (szczegółowe zasady dotyczące Plansz Gry zostały opisane poniżej).
- 7 Możesz użyć dowolnej liczby żetonów Tuneli, aby uzyskać pożądany kształt Tunelu (przykładowo, żeton o długości dwóch pól i żeton o długości trzech pól można połączyć, aby stworzyć Tunel o łącznej długości pięciu pól).
- 8 Żetony Tuneli nigdy nie mogą na siebie zachodzić.



## UKŁADANIE ŻETONÓW TUNELI

- 9 Gracze nie są właścicielami żetonów Tuneli, które ułożyli na Planszy Gry. Oznacza to, iż nowe żetony Tuneli można łączyć z dowolnymi żetonami leżącymi na Planszy Gry, bez względu na to, kto je tam umieścił.
- 10 Kiedy żetony Tuneli zostaną ułożone na Planszy Gry, nie można ich przemieszczać ani usuwać.
- 11  **Podczas Wiercenia:** żetony Tuneli należy układać w nieprzerwanej, prostej linii. Linia ta nie może zmieniać kierunku.
- 12  **Podczas Wiercenia:** nie wolno ci pomijać żadnych pól w wierczonej linii – łączna długość ułożonych żetonów Tuneli musi być równa liczbie zagranych symboli Wiertła.
- 13  **Podczas Wysadzania:** nie wolno pomijać żadnych pól wzoru Wysadzania.
- 14  **Podczas Wysadzania:** kształt ułożonych żetonów Tuneli musi odpowiadać wzorowi wysadzenia widocznemu na zagranej karcie Pilota. Wzór ten można jednak dowolnie obracać lub tworzyć jego lustrzane odbicie.

## RODZAJE TERENU

Wszystkie pola na Planszach Gry należą do jednego z trzech rodzajów terenu. Każdy typ terenu ma określone zasady układania żetonów Tuneli.



### Ziemia

Nie posiada dodatkowych reguł. Pola przedstawiające ziemię można Wiercić i Wysadzać bez ograniczeń. Wszystkie cztery kolory ziemi uważane są za ten sam rodzaj terenu. Za pomocą pojedynczej akcji można Wiercić i Wysadzać ziemię w kilku różnych kolorach.



### Stalowe płyty

Nie można wykonać na nich akcji Wysadzania. Aby móc Wiercić w stalowej płycie, kolor użytych symboli Wiertła musi zgadzać się z kolorem obramowania stalowej płyty.



### Skała

Można wykonać na niej akcję Wysadzania, ale nie można Wiercić.



## ZBIERANIE

Kiedy wykonujesz akcję Wiercenia lub Wysadzania i zakrywasz pola na Planszy Gry żetonami Tuneli, możesz natychmiast zebrać Minerały i korzyści przysługujące ci z tych pól.

### Zbieranie Minerałów

Wszystkie Minerały, które otrzymujesz za wykonanie akcji Wiercenia lub Wysadzania, weź z zasobów i połóż je na wierzchu jednego dowolnego stosu swoich kart Pilotów. Każdy Minerale ma wartość pieniężną widoczną w prawym górnym rogu żetonu – pieniędzy tych używa się do zakupu nowych kart Pilotów.

**Ważne: wszystkie żetony Minerałów** zebrane za pomocą pojedynczej akcji Wiercenia lub Wysadzania, **należy położyć wyłącznie na jednej karcie Pilota na wierzchu wybranego stosu** nie można rozdzielać ich na kilka kart Pilotów.



Żelazo



Złoto



Platyna



Smaragd



Rubin



Diament

### Zbieranie żetonów Bomb

Weź żeton Bomby z puli zasobów i połóż go w swoim obszarze gry.



### Zbieranie żetonów Artefaktów

Wybierz jeden z zakrytych żetonów Artefaktów i połóż go w swoim obszarze gry. Żetonów Artefaktów, w przeciwieństwie do żetonów Minerałów nie kładzie się na stosach kart Pilotów. Przechowuje się je zakryte przed pozostałymi graczami.



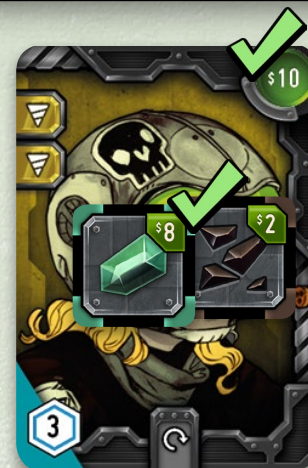
### Zbieranie korzyści Dobierania Kart

Natychmiast dobierz z Talii Gracza tyle kart, ile wskazuje symbol korzyści.



## KUPOWANIE NOWYCH KART

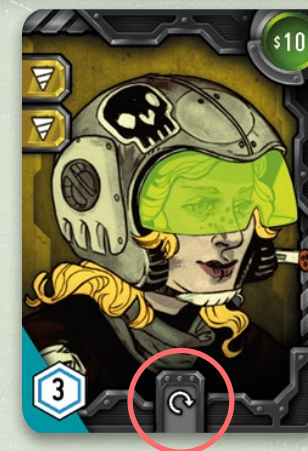
Jeżeli w dowolnym momencie gry łączna wartość Minerałów leżących na wierzchniej karcie stosu Pilotów osiągnie lub przekroczy koszt zakupu tej karty (widoczny w jej prawym górnym rogu), natychmiast kup tę kartę, odkładając wszystkie leżące na niej żetony Minerałów do zasobów. Zakupioną w ten sposób kartę umieść w swojej Strefie Kart Odrzuconych. Kupowanie kart odbywa się natychmiast po wykonaniu bieżącej akcji. Jeżeli łączna wartość Minerałów zgromadzonych na karcie przewyższa koszt jej zakupu, nie otrzymujesz „reszty” (wszelka nadwyżka przepada).



## KORZYŚCI ZA ZAKUP

Gdy kupujesz kartę z symbolem korzyści za zakup widocznym pośrodku dolnej krawędzi karty, natychmiast otrzymujesz wskazaną korzyść. Nie musisz tracić akcji, aby ją otrzymać – dzieje się to automatycznie. Korzyść za zakup otrzymujesz tylko raz, w momencie zakupu karty.

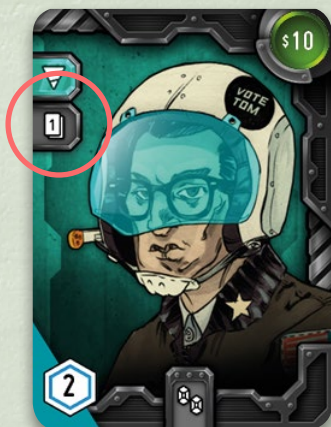
Pełny wykaz korzyści za zakup można znaleźć z tyłu okładki niniejszej instrukcji.





## KORZYŚCI ZA WIERCENIE

Na niektórych kartach Pilotów widnieją symbole korzyści za Wiercenie. Kiedy używasz do akcji Wiercenia kartę posiadającą taki symbol, natychmiast otrzymujesz korzyści widniejące na karcie. Symbole Wiertel z takiej karty, niezależnie od uzyskanych korzyści, wlicza się do sumy Wiertel wykorzystywanych do Wiercenia – korzyść jest nagrodą dodatkową. Jeżeli używasz do Wiercenia kilku kart z symbolami korzyści za Wiercenie, otrzymujesz korzyści za każdą taką kartę.



Pełny wykaz korzyści za Wiercenie można znaleźć z tyłu okładki niniejszej instrukcji.

## ARTEFAKTY

Artefakty to specjalne żetony zbierane z Planszy Gry. W dowolnym momencie swojej tury możesz odrzucić taki żeton (nie uważa się tego za akcję), aby otrzymać określoną korzyść. Nie ma ograniczenia co do liczby żetonów Artefaktów, jakie możesz przechowywać w swoim obszarze gry. W swojej turze możesz odrzucić dowolną liczbę Artefaktów, wymieniając je na korzyści.

**Ważne:** odrzucony żeton Artefaktu odkłada się z powrotem do zasobów awerssem do góry. Taki żeton uważa się za wykorzystany – nie bierze on udziału w grze i nie może być wzięty ani użyty po raz drugi.

Pełny wykaz korzyści z Artefaktów można znaleźć z tyłu okładki niniejszej instrukcji.



## OSIĄGNIĘCIA

Osiągnięcia pozwalają zdobyć Punkty Zwycięstwa za wyjątkowe dokonania. W grze występują dwa rodzaje kart Osiągnięć: Duże i Małe. Jeżeli w dowolnym momencie swojej tury zrealizujesz cel przedstawiony na karcie Osiągnięcia, która znajduje się w grze, możesz wziąć tę kartę i położyć ją w swoim obszarze gry.

### Duże Osiągnięcia

Duże Osiągnięcia nagradzają za zakupienie w trakcie rozgrywki określonych zestawów kart ze stosów Pilotów (każdy taki stos składa się z 4 kart). Jeżeli kupiłeś w swojej turze więcej kart określonego koloru, niż wymaga tego Duże Osiągnięcie, wciąż możesz je otrzymać. Puli Dużych Osiągnięć nie uzupełnia się po tym gdy zostaną one zdobyte przez graczy.



### Małe Osiągnięcia

Każde Małe Osiągnięcie wymaga spełnienia określonego warunku zapisanego na karcie. Za każdym razem, gdy bierzesz kartę Małego Osiągnięcia, w jej miejsce umieść nową kartę ze stosu Małych Osiągnięć. Jeżeli skończą się karty (zarówno w stosie i w odkrytym rządzie), zdobywanie kolejnych Małych Osiągnięć nie będzie możliwe.



### Uwagi:

- W swojej turze możesz zdobyć maksymalnie 1 Duże Osiągnięcie i 1 Małe Osiągnięcie.
- Niektóre Małe Osiągnięcia wymagają zgromadzenia określonych Mineratów „na wszystkich kartach”. Jeżeli żetony Mineratów zebrane za pomocą danej akcji spełniają wymagania Małego Osiągnięcia, a jednocześnie aktywują zakup karty Pilota, wciąż masz możliwość wziąć kartę Małego Osiągnięcia już po zakupie Pilota.

## DOŁĄCZANIE PLANSZ GRY

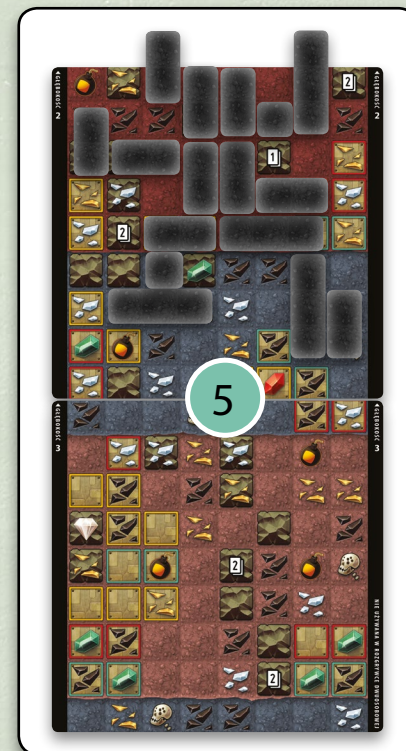
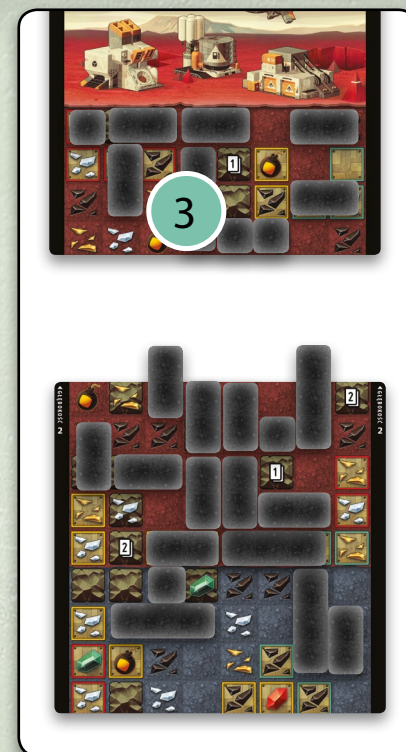
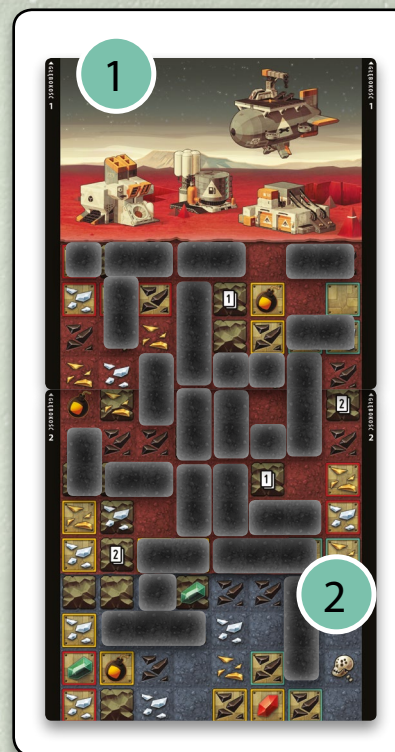
Rozgrywka w *Wiertłach, skałach, minerałach* rozpoczyna się na Planszy Gry z oznaczeniem „Głębokość 1” (patrz rozdział „Przygotowanie do rozgrywki”). W miarę upływu czasu gracze będą jednak dołączać nowe Plansze Gry, a później usuwać stare.

### Dołączanie nowej Planszy Gry:

- 1 Na każdej Planszy Gry znajduje się oznaczenie Głębokości widoczne w górnych rogach.
- 2 W chwili, kiedy ostatnie pole z symbolem Artefaktu na bieżącej Planszy Gry zostanie zakryte żetonem Tunelu, weź z zasobów Planszę Gry o poziomie Głębokości o 1 większym od aktualnego.
- 3 Jeżeli w rozgrywce znajdują się już dwie Plansze Gry, tę położoną u góry (a więc o **niższym poziomie** Głębokości) usuń z pola gry, a leżące na niej żetony Tuneli odłóż z powrotem do zasobów.
- 4 Po usunięciu Planszy Gry niektóre żetony Tuneli mogą wystawać poza krawędź Planszy Gry – pozostają one w grze.
- 5 Gracz, który zakrył ostatnie pole z symbolem Artefaktu, wybiera stronę nowej Planszy Gry i dołącza ją do bieżącej Planszy Gry. Nowa Plansza Gry musi być zwrócona w tę samą stronę, co pozostałe.

### Uwagi:

- Dołączenie nowej Planszy Gry nie kończy tury bieżącego gracza.
- W rozgrywkach *dwuosobowych* używa się wyłącznie Plansz Gry o oznaczeniach Głębokości 1, 2 i 4. Plansza Gry o oznaczeniu „Głębokość 3” nie jest używana w grze.



## ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Kiedy jeden z graczy wykona akcję Wiercenia lub Wysadzania w wyniku, której zakryje ostatnie pole z symbolem Artefaktu na Planszy Gry z oznaczeniem „Głębokość 4”, po zakończeniu jego tury, gra dobiega końca. Przeliczcie zdobyte Punkty Zwycięstwa (oznaczone symbolem białego sześciokąta), widniejące na: ***kartach Pilotów w Talii Gracza i w Strefie Kart Odrzuconych, zdobytych kartach Osiągnięć, zdobytych żetonach Artefaktów.***



Zwycięzcą zostaje gracz o największej liczbie PZ. W przypadku remisu przegrana ten gracz, który skłamał w kwestii wykopywania dziury, aby zostać pierwszym graczem.

## PRZYKŁADOWA TURA

### Pierwsza akcja

- Janek decyduje, że w tej turze jego pierwszą akcją będzie dobieranie kart.
- Ponieważ w jego Talii Gracza została tylko jedna karta, Janek dobiera ją, a następnie przetasowuje wszystkie karty ze Strefy Kart Odrzuconych, aby utworzyć nową Talię Gracza.
- Janek kładzie Talię Gracza rewersem do góry w swoim obszarze gry obok Strefy Kart Odrzuconych i dobiera drugą kartę.

### Druga akcja

- W swojej drugiej akcji Janek postanawia wykonać Wiercenie. Zagrywa do Strefy Kart Odrzuconych trzy karty Pilotów: na pierwszej widnieje 1 symbol wielokolorowego Wiertła, na drugiej 2 czerwone Wiertła, a na trzeciej 1 czerwone Wiertło. Łącznie są to 4 symbole Wiertła, które pozwolą Jankowi wywiercić Tunel o długości 4 pól.
- Janek bierze 2 żetony Tuneli o długości 2 pól i kładzie je na Planszy Gry w taki sposób, aby utworzyły prostą linię i by łączyły się z Tunelami znajdującymi się już na Planszy Gry.
- Nowy Tunel zakrywa pola z 1 symbolem Żelaza i 2 symbolami Złota – Janek bierze z zasobów odpowiednie żetony Mineratów. Musi położyć je wszystkie na wierzchniej karcie, jednego dowolnego stosu swoich Pilotów. Decyduje, że będzie to karta Pilota z żółtego stosu, kosztująca 10\$.
- Łączna wartość Mineratów leżących na żółtej karcie Pilota wynosi 12\$. Ponieważ przekracza ona koszt zakupu Pilota (10\$), po zakończeniu bieżącej akcji Janek będzie musiał kupić tę kartę.

## PRZYKŁADOWA TURA

### Zakup karty (aktywowany przez drugą akcję):

- Janek bierze kartę Pilota o koszcie 10\$ z żółtego stosu Pilotów i zwraca wszystkie leżące na niej żetony Mineratów z powrotem do puli zasobów.
- Zakupioną kartę Janek odkłada do Strefy Kart Odrzuconych.
- Przy dolnej krawędzi zakupionej karty Pilota widnieje symbol korzyści za zakup – jest to korzyść „Dodatkowa akcja”, która pozwala wykonać dodatkową akcję przed zakończeniem tury.

### Dodatkowa akcja (uzyskana dzięki korzyści za zakup karty):

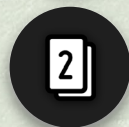
- Janek postanawia wykorzystać dodatkową akcję na Wysadzanie.
- Aby to zrobić, zwraca do zasobów 1 żeton Bomby.
- Następnie odrzuca do Strefy Kart Odrzuconych kartę czerwonego Pilota, na której widnieje wzór Wysadzenia.
- Janek bierze z zasobów 2 żetony Tuneli o długości 2 pól i układa je na Planszy Gry w taki sposób, by utworzyły kwadrat i by łączyły się z Tunelami już leżącymi na Planszy Gry.
- Nowe żetony Tuneli zakrywają pola z 1 symbolem Artefaktu i 1 symbolem Platyny. Janek bierze z zasobów 1 zakryty żeton Artefaktu, ogląda go i kładzie rewersem do góry w swoim obszarze gry. Bierze również żeton Platyny, który umieszcza na wierzchniej karcie niebieskiego stosu Pilotów.
- Dwa pola, które Janek zakrył za pomocą akcji Wysadzania, były Skałami. Janek zauważa, że wymóg na jednej z trzech kart Małych Osiągnięć znajdujących się w grze brzmi: „Wysadź co najmniej 2 pola Skał za pomocą jednej akcji”. Ponieważ spełnił wymóg, bierze kartę Małego Osiągnięcia i kładzie ją rewersem do góry w swoim obszarze gry.
- W miejsce zdobytego Małego Osiągnięcia Janek natychmiast kładzie awersem do góry nową kartę, dobraną ze stosu Małych Osiągnięć.

### Tura Janka dobiega końca.

# ARTEFAKTY



Wykonaj podczas swojej tury dodatkową akcję.



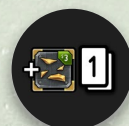
Dobierz 2 karty z Talii Gracza.



Weź z zasobów 1 żeton Bomby i dobierz 1 kartę z Talii Gracza.



Weź z zasobów 1 żeton Platyny i połóż go na wierzchu dowolnego stosu Pilotów.



Weź z zasobów 1 żeton Złota i połóż go na wierzchu dowolnego stosu kart Pilotów. Dodatkowo dobierz 1 kartę z Talii Gracza.



Kiedy kupujesz kartę Pilota z jednego ze stosów, możesz odrzucić ten żeton, aby wziąć kupioną kartę na rękę, zamiast odkładać ją do Strefy Kart Odrzuconych.



Nie daje dodatkowych korzyści, ale jest warty 3 PZ na końcu gry.



Weź z zasobów 1 żeton Minerale tego samego rodzaju, jak Mineral leżący już na jednym z twoich stosów kart Pilotów. Połóż go na wierzchu dowolnego stosu.

WIĘCEJ STRAWY DLA UMYSŁU NA STRONIE

**ROXLEY.COM**

ORAZ

**GAMESFACTORY.PL**

# KORZYŚCI WYNIKAJĄCE Z WIERCENIA



Możesz połączyć wiercone Tunele rogami, zamiast bokami.



Dobierz 1 kartę z Talii Gracza.



Dobierz 2 karty z Talii Gracza.



Weź z zasobów żeton Bomby.



Możesz wiercić w Skale za pomocą tej akcji Wiercenia.



Możesz rozdzielić Minerale zebrane podczas tej akcji Wiercenia na różne stosy Pilotów.



Wybierz dowolną kartę Małego Osiągnięcia leżącą w grze awerssem do góry i wsuń ją na spód stosu Małych Osiągnięć. Natychmiast umieść w jej miejsce nową kartę Małego Osiągnięcia.

# KORZYŚCI WYNIKAJĄCE Z ZAKUPU



Weź tę kartę na rękę, zamiast odkładać ją do Strefy Kart Odrzuconych.



Wykonaj dodatkową akcję w swojej turze.



Dobierz 1 kartę z Talii Gracza.



Dobierz 2 karty z Talii Gracza.



Weź 1 żeton Bomby z zasobów i połóż go w swoim obszarze osobistym.



Weź z zasobów 1 żeton Minerale tego samego rodzaju, jak Mineral leżący już na jednym z twoich stosów kart Pilotów. Połóż go na wierzchu dowolnego stosu. Nie możesz w ten sposób podwoić Minerale, którego użyłeś do zakupu tej karty i nie możesz położyć dobranego Minerale na karcie Pilota znajdującej się pod zakupioną właśnie kartą. Jeżeli nie masz żadnego Minerale, który mógłbyś w ten sposób podwoić, korzyść przepada.

# WYKAZ AKCJI

Dobranie  
2 kart



Wiercenie



Wysadzanie



2 akcje na turę

# WYKAZ TERENÓW

Ziemia



Stalowa płyta



Skala



Kolor symbolu Wiertła musi zgadzać się z kolorem obramowania stalowej płyty.