

# KSIĘŻYC

II EDYCJA

GANIMEDES



## ELEMENTY:

- 8 plansz (4 plansze Księżyca i 4 plansze Rady Ganimedesa),



plansza Księżyca



plansza Rady Ganimedesa

- 16 płytek doradców,



awers



rewers

- arkusz pomocy,  
instrukcja,

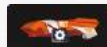
- 9 żetonów,



4 trasy kosmiczne  
Księżyc-Ziemia



trasa kosmiczna  
Ziemia-Mars



handlowiec



wirus



ulepszenie



monolit

- 6 drewnianych pionków.



doradca (x4)



prezydent



VIP

## CO WPROWADZA DODATEK?

Na księżycowym biegunie południowym została założona stała baza kosmiczna. Ziemianie zbudowali na jej terenie ośrodki szkoleniowe i uniwersytety, gdzie kształcą elitarnych doradców i przygotowują ich do życia w kosmosie. Trafiają tam kandydaci z całego świata wybrani ze względu na imponującą wiedzę w wąskich specjalizacjach. W gestii korporacji pozostaje zatrudnianie odpowiednich doradców i wyprawianie ich w podróż na Ganimedesa, gdzie ich umiejętności są bardzo pożądane.



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby rozszerzyć rozgrywkę o dodatek *Księżyc*, należy dodać następujące kroki do przygotowania do gry:

- 1** Każdy z graczy bierze po 1 planszy *Księżyc* i *Rady Ganimedesa* i umieszcza je odpowiednio po lewej i prawej stronie swojej planszy gracza. Następnie każdy z graczy bierze żeton trasy kosmicznej *Księżyc-Ziemia* i umieszcza go pod strzałką między *Księżycem* a *Ziemią*.
- 2** Każdy z graczy bierze po 1 pionku doradcy i umieszcza go na *Księżycu* na planszy *Księżyc*. Nadmiarowe pionki doradców należy pozostawić w pudełku. Pozostałe drewniane elementy i żetony należy położyć obok obszaru gry – zostaną użyte, gdy gracze zrekrutują konkretnych doradców.
- 3** Płytki doradców należy potasować, a następnie odkryć 5 z nich i położyć je obok obszaru gry. Z pozostałych płytek doradców należy utworzyć zakryty stos i umieścić go obok odkrytych płytek.



PRZYGOTOWANIE DO GRY Z DODATKIEM *KSIĘŻYC*



## GŁÓWNE POJĘCIA Z DODATKU KSIĘŻYC

Dodatek *Księżyc* wprowadza do rozgrywki 2 znaczące zmiany przedstawione za pomocą nowych plansz: Księżyc i Doradców. Poprzez przemieszczanie doradców z Księżycza na Ganimedesa gracze zyskują potężne umiejętności oraz **nowe sposoby zdobywania PZ**. Księżyc ułatwia rekrutowanie kolonizatorów w dowolnym kolorze, umożliwiając graczom obranie strategii opartej o płytki kolonizatorów.

### **1** KSIĘŻYC

#### Miejsce startu doradcy:

Doradca rozpoczyna swoją podróż na Księżycu. Wraca tam również na koniec tury, w której dotarł na Ganimedesa, po uzyskaniu płytki doradcy.




#### Limit kolonizatorów i dodatkowe pole na płytce kolonizatora:

Od tej chwili gracze mogą rekrutować kolonizatorów na Księżycu, wykorzystując 4. pole na płytce kolonizatora, które mieści się na planszy Księżycza. Na Księżycu jest miejsce dla 4 kolonizatorów.

Gdy gracz wykonuje akcję 1 – wybór płytki kolonizatora – może umieścić wybraną płytkę na odpowiednim polu na planszy Księżycza. Gracz może zwielokrotnić efekt płytki zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry. Jeśli wszystkie 4 pola na płytce kolonizatorów są zajęte, gracz może umieścić na planszy Księżycza kolejną płytkę. W takim wypadku po prostu odrzuca wcześniej umieszczoną tam płytkę kolonizatora.

Tak zrekrutowanych kolonizatorów należy umieścić na Księżycu, a nie na Ziemi.

Pole na Księżycu ma cechę specjalną: gdy gracz rekrutuje tam kolonizatorów, może automatycznie dokonać ich adaptacji. To oznacza, że kolor kolonizatora na płytce kolonizatora umieszczonej na planszy Księżycza nie jest ważny, liczy się tylko symbol (*zob. przykład 1*).

 **Ważne!** Gracz nie może w ten sposób zamienić 2 symboli  na 1 .



### Trasa kosmiczna Księżyc–Ziemia: darmowa akcja ruchu dla kolonizatorów:

Jeśli na początku tury gracza na jego planszy Księżyca znajduje się co najmniej 1 kolonizator, gracz może 1 z nich za darmo przenieść na Ziemię, pod warunkiem, że na Ziemi znajduje się mniej niż 6 kolonizatorów (zob. przykład 2). Gracz nie może w ten sposób przemieszczać doradcy ani prezydenta (zob. „Umiejętności doradców”).

Przykład 1



Paweł umieszcza wskazaną płytkę kolonizatora na specjalnym polu swojej planszy Księżyca. Ponieważ to jego pierwsza płytkę tego typu, tylko raz korzysta z jej efektu i rekrutuje niebieskiego kolonizatora. Następnie wykonuje darmową akcję adaptacji kolonizatora i zastępuje go czerwonym pionkiem.

Przykład 2



Na początku swojej tury Paweł postanawia przenieść czerwonego kolonizatora na Ziemię. Dzięki temu mógłby w tej samej turze wykonać akcję użycia karty wahadłowca ziemskiego, gdyby ten wahadłowiec wymagał czerwonego kolonizatora.



## 2 DORADCY

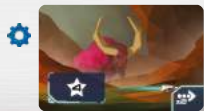
### ⚙️ Specjalne zasady dot. Doradców:

- ⚙️ Doradcy nie są kolonizatorami, a zatem nie można ich przemieszczać dzięki użyciu wahadłowca ziemskiego lub marsjańskiego. Doradcy mają własny sposób na przedostawanie się z Księżyca na Ganimedesa.
- ⚙️ Doradcy **nie wliczają się** do limitów kolonizatorów. Na Księżycu jest miejsce dla 4 kolonizatorów, na Ziemi – 6, a na Marsie – 5.
- ⚙️ Gdy doradca dociera na Ganimedesa, na koniec tury aktywnego gracza wraca na Księżyc. To znak, że inny doradca chętnie odbędzie długą drogę na Ganimedesa.

### ⚙️ Jak przemieścić doradcę?

Gracz może przemieścić doradcę wyłącznie za pomocą efektu ruchu ➡️ albo akcji podstawowej ⚙️ wykorzystanej jako ruch. W szczególności:

- ⚙️ **Akcja 1 – Wybór płytki kolonizatora:** jeśli na płytce kolonizatora znajduje się symbol ruchu ➡️.
- ⚙️ **Akcja 2 – Użycie karty wahadłowca:** jeśli na karcie wahadłowca znajduje się symbol ruchu ➡️ albo akcji podstawowej ⚙️ (w takim wypadku należy wybrać akcję ruchu).
- ⚙️ **Akcja 3 – Odrzucenie płytek kolonizatorów i wykonanie akcji podstawowych:** jeśli gracz przy odrzuceniu płytki kolonizatora postanowi użyć efektu ruchu.
- ⚙️ **Tor reputacji:** jeśli gracz, którego znacznik reputacji zatrzyma się na polu bonusowym ⚙️ toru reputacji albo go przekroczy, wybierze efekt ruchu.



⚙️ **Prom kolonizacyjny:** jeśli gracz spełni warunki startu promu kolonizacyjnego, którego bonus to 2 akcje ruchu.





### ⚙️ Specjalne umiejętności doradców:

Doradcy mają specjalne umiejętności uzależnione od miejsca, w którym stoją. Wyjątkiem jest ich miejsce startu, czyli Księżyc. Te umiejętności zostały wyszczególnione na dole planszy Księżyca.

- ⚙️ **Ziemia:** raz w czasie swojej tury gracz może zamienić prom kolonizacyjny z ręki z promem ze swojej planszy gracza albo zamienić miejscami oba promy na swojej planszy gracza. Jeśli na kartach promów znajdują się kolonizatorzy, należy ich postawić na nowym promie, który zajmie miejsce starego. Dzięki temu nie zginą w przestrzeni kosmicznej, jeśli gracz weźmie kartę promu na rękę.



*Przykład.* Doradca Pawła znajduje się na Ziemi. Paweł postanawia zamienić prom kolonizacyjny z góry swojej planszy z promem z ręki i zmodyfikować strategię. 2 żółtych kolonizatorów, którzy znajdowali się na promie, pozostaje na miejscu.

- ⚙️ **Mars:** gdy gracz używa wahadłowca marsjańskiego, może aktywować jego efekt o 1 raz więcej, tak jakby w kolumnie z tym symbolem na dole planszy znajdował się jeszcze jeden wahadłowiec.



***Przykład.** Doradca Pawła znajduje się na Marsie. Paweł postanawia użyć wahadłowca marsjańskiego, który wymaga 2 żółtych kolonizatorów i odrzucenia płytki kolonizatora. Ponieważ to jego pierwszy wahadłowiec w tej kolumnie, może aktywować jego efekt maksymalnie 2 razy (w tym raz za doradcę na Marsie).*

- ⚙️ **Ganimedes:** aby przemieścić doradcę z Marsa na Ganimedesa (to jest umieścić pionek doradcy na Ganimedese, a nie na promie kolonizacyjnym), gracz musi uiścić dodatkowy koszt, odrzucając zakrytą kartę promu kolonizacyjnego z ręki i umieszczając ją na spodzie talii promów kolonizacyjnych.

Na koniec swojej tury gracz wybiera 1 z 5 dostępnych płytek doradców i umieszcza ją na pierwszym wolnym polu o najniższej numeracji na swojej planszy Rady Ganimedesa. Następnie natychmiast aktywuje bonusowy efekt danego pola: 1, 2, 3 różne akcje podstawowe albo natychmiastowy start. Od tej chwili gracz może korzystać



z umiejętności wybranego doradcy. Umiejętności doradców zostały dokładnie opisane na końcu tej instrukcji oraz na arkuszu pomocy.

Następnie gracz dobiera nową płytkę doradcy ze stosu i umieszcza ją odkrytą w rzędzie płytek doradców.

Jeśli gracz w tej samej turze spełni warunki startu promu kolonizacyjnego, może wybrać, czy chce otrzymać płytkę doradcy przed, czy po rozpatrzeniu kroków „Startu promu kolonizacyjnego”.

Następnie gracz przenosi pionek doradcy z Ganimedesa na Księżyc.





**Przykład.** [1] Paweł chce przenieść doradcę z Marsa na Ganimedesa. W tym celu musi uiścić dodatkowy koszt, odrzucając kartę promu kolonizacyjnego z ręki. [2] Na koniec swojej tury rekrutuje Chahrazad, która jest 1 z 5 dostępnych doradców. Ponieważ to jego pierwszy doradca, umieszcza płytkę doradcy na polu „1” na swojej planszy Rady Ganimedesa i otrzymuje bonus w postaci 1 akcji podstawowej. Następnie korzysta z umiejętności Chahrazad. [3] Na koniec pionek jego doradcy wraca na Księżyc.

**Ważne!** Gracz może posiadać maksymalnie 4 płytki doradców, ale po osiągnięciu tej liczby może nadal przemieszczać pionek doradcy na Ziemię i Marsa.



## UMIĘJĘTNOŚCI DORADCÓW

**Ahu-Lani (2 PZ)** – Umieść żeton ulepszenia na kolumnie z symbolem  na dole swojej planszy gracza. **Efekt stały:** jeśli używasz wahadłowca, którego typ odpowiada położeniu żetonu ulepszenia, możesz aktywować jego efekt o 1 raz więcej, tak jakby w kolumnie z tym symbolem znajdował się jeszcze jeden wahadłowiec. Jeśli w swojej turze co najmniej 1 raz wykonasz akcję adaptacji, przesunij żeton ulepszenia o 1 kolumnę w prawo. Możesz to zrobić tylko raz na turę. Jeśli żeton znajdzie się na polu z symbolem , 1 z twoich promów natychmiast startuje. Następnie odłóż żeton ulepszenia do pudełka. *Ahu-Lani wstawił się ulepszeniem procesów lotów i ładowania wahadłowców, dzięki czemu ich efektywność wzrosła o 20%. Jego następnym celem są promy kosmiczne.*

**Ashwatthama (3 PZ)** – Umieść żeton wirusa na wybranym promie kolonizacyjnym przeciwnika. **Efekt stały:** do spełnienia warunków startu wybranego promu konieczny jest 1 dodatkowy kolonizator dowolnego koloru. Ten prom nie może wystartować wskutek żad-

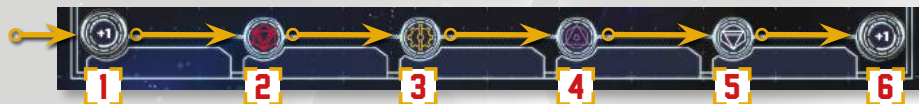
nego bonusu (za rząd, z toru reputacji, za 4. doradcę itd.). Nie można go również zamienić poprzez specjalną umiejętność doradcy na Ziemi. Gdy ten prom spełni warunki startu, odłóż żeton wirusa do pudełka.

*Ashwatthama towarzyszy swojej bliźniaczce, Ayati. To uznany programista i aktywista znany jako „Solog”.*

**Ayati (1 PZ)** – Weź kolonizatora VIP-a i umieść go na Ziemi. **Efekt stały:** kolonizator VIP zastępuje kolonizatora dowolnego koloru w czasie używania wahadłowców lub spełniania warunków startu promu. VIP może skorzystać z „trasy kosmicznej” Jamesa Kinga oraz zginąć w przestrzeni. Gdy używasz wahadłowca, którym przemieszcza się VIP, możesz aktywować jego efekt o 1 raz więcej, tak jakby w kolumnie z tym symbolem znajdował się jeszcze jeden wahadłowiec. Gdy spełnisz warunki startu promu kolonizacyjnego, na którym znajduje się VIP, odłóż jego pionek do pudełka. Nie możesz wybrać Ayati, jeśli masz już na Ziemi 6 kolonizatorów.

*Ayati jest przedstawicielką Konfederacji Nowych Indii, ale przede wszystkim uznana sejsmologką. Jej ekspertyza przyczyni się do zwiększenia stabilności budynków wznoszonych na Ganimedesie.*

Ahu-Lani





**Chahrazad (2 PZ)** – **Efekt natychmiastowy:** otrzymaj 2 punkty reputacji ALBO zrekrutuj 1 kolonizatora dowolnego koloru na Marsie. Jeśli karta promu, którą odrzuciłeś w celu pozyskania Chahrazad ma ilustrację, na której jest zwierzę, możesz wykonać obie te akcje. W takim wypadku pokaż tę kartę swoim przeciwnikom, zanim umieścisz ją na spodzie talii promów kolonizacyjnych.



*Chahrazad jest weterynarką specjalizującą się w immunologii oraz fizjologii. W swoich badaniach skupia się na wpływie, jaki mikrogravitacja ma na zwierzęta, oraz adaptacji fauny w kosmosie. Jej przyszte odkrycia mogą być bezcenne dla pozaziemskich miast.*

**Dr A. Weber (0 PZ)** – **Efekt natychmiastowy:** po ukończeniu tej tury natychmiast rozegraj następną.

*A. Weber jest ekspertką inżynierii w takich dziedzinach jak produkcja, zarządzanie czasem i optymalizacja procesów produkcyjnych. Takie kwalifikacje są na Ganimedesie niezwykle pożądate.*

**Ender (1 PZ)** – Umieść żeton monolitu na płycie tego doradcy. Jeśli w dowolnym momencie swojej tury będziesz miał na Marsie po 1 kolonizatorze z każdego koloru i pionek doradcy, umieść monolit na Fobosie – niewielkim księżycu pod Marsem. **Efekt stały:** od tego momentu, gdy używasz wahadłowca marsjańskiego, możesz go umieścić w dowolnej kolumnie. Na potrzeby wszystkich efektów (powielenia jego efektu, punktowania promów, bonusu za rząd itd.) ten prom odpowiada kolorowi kolumny, w której został umieszczony.



*Już w młodości Ender miał obsesję na punkcie monolitu na Fobosie. Dorobił się jako deweloper nieruchomości i teraz chce przeznaczyć majątek na rozwinięcie turystyki w Układzie Słonecznym. Zacznie oczywiście od ustanowienia trasy wycieczkowej do swojego ulubionego miejsca na Fobosie.*

**Hipt Liber (2 PZ)** – Umieść żeton handlowca pomiędzy 2 wahadłowcami marsjańskimi w obszarze gry. **Efekt stały:** gdy używasz wahadłowca marsjańskiego, który sąsiaduje z żetonem handlowca, możesz zastąpić jego efekt akcją podstawową. Tylko gracz posiadający Hipta Libera może użyć tej umiejętności, a raz położonego żetonu handlowca nie można przemieścić.

*Hipt Liber jest przedstawicielem Syndykatu Handlarzy, który niedawno wykupił prawa do użytkowania wahadłowców handlowych. Mężczyzna został mianowany kapitanem pierwszego marsjańskiego statku tej organizacji.*

**James King (2 PZ)** – Umieść żeton trasy kosmicznej Ziemia–Mars między Ziemią a Marsem. **Efekt stały:** na początku swojej tury możesz za darmo przenieść 1 kolonizatora z Ziemi na Marsa, pod warunkiem, że na Marsie znajduje się mniej niż 5 kolonizatorów. Możesz przenieść tego samego kolonizatora, używając obu tras kosmicznych.

*James King to utalentowany inżynier i jeden z najbardziej obiecujących potomków rodu Kingów, którzy opracowali aktualną trasę z Ziemi na Księżyc. Ma ambicję zebrać dość pieniędzy, by sfinansować projekt swoich marzeń – podobną trasę, ale łączącą Ziemię z Marsem!*

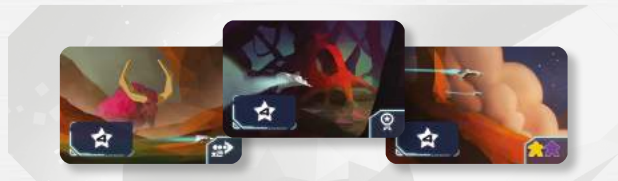
**Marty Simon (1 PZ)** – **Efekt natychmiastowy:** wybierz wahadłowiec ziemski i umieść go w odpowiedniej kolumnie pod swoją planszą gracza. Nie aktywuj efektu wahadłowca i nie przemieszczaj kolonizatorów na Marsa. *Marty Simon to specjalista od konserwacji i naprawy wahadłowców, którego talent pedagogiczny pozwoli wyszkolić kolejne pokolenie świetnych techników.*

**Michelle de la Rose (0 PZ)** – Umieść pionek prezydenta na Księżycu. Prezydent przemieszcza się jak doradca, ale wlicza się do limitu kolonizatorów na obiektach i nie może korzystać z tras kosmicznych. Gdy prezydent

dotrze na Ganimesesa, umieść go na płytce Michelle de la Rose – na koniec gry otrzymasz za niego 5 PZ. Nie możesz zrekrutować Michelle de la Rose, jeśli na Księżycu znajduje się już 4 kolonizatorów. Jeśli na Ziemi znajduje się 6 kolonizatorów albo na Marsie znajduje się 5 kolonizatorów, nie możesz przenieść tam prezydenta, ponieważ nie może on zginąć w przestrzeni kosmicznej.

*Urodzona we Francji Michelle de la Rose jest rzeczniką Prezydenta Ziemi. Biegłe posługuje się wszystkimi językami urzędowymi na Księżycu, Marsie i Ganimesesie. Jak nikt zna protokół dyplomatyczny.*

**Nakkia (1 PZ)** – **Efekt natychmiastowy:** dobrać 4 promy kolonizacyjne ALBO zamiast prom z ręki z Twoim promem, który już wystartował. Jeśli karta promu, którą odrzuciłeś w celu pozyskania Nakkii, ma ikonę efektu w prawym dolnym rogu, możesz wykonać obie te akcje. W takim wypadku pokaż tę kartę swoim przeciwnikom, zanim umieścisz ją na spodzie talii promów kolonizacyjnych.



*Nakkia była najlepszą kadetką w historii Księżycowej Akademii Lotniczej i pierwszą osobą, która zdobyła maksymalny wynik na egzaminie*



końcowym! Jako utalentowana pilotka o nowoczesnym spojrzeniu na sztukę latania będzie cennym nabytkiem na Ganimedesie.

**🌟 Noor (2 PZ) – Efekt stały:** gdy wykonujesz akcję 3 – odrzucenie płytek kolonizatorów i wykonanie akcji podstawowych – możesz wykonać 1 dodatkową akcję podstawową.

*Noor specjalizuje się w zarządzaniu kadrami. W oparciu o dane statystyczne opracowała metodę selekcji najcenniejszych kandydatów na kolonizatorów. Ponadto wykorzystuje analizę potężnych zbiorów danych do zwiększenia stopy zwrotu z inwestycji.*

**🌟 Pan Wu (1 PZ) – Efekt stały:** raz na turę, gdy używasz wahadłowca, możesz przemieścić 2 kolonizatorów tego samego koloru zamiast 1 kolonizatora innego koloru wskazanego na wahadłowcu.

*Pan Wu jest dyrektorem i autorem Programu Rozwoju Umiejętności Kolonizatorów, cudownej metody integracji, która przygotowuje zespoły do skutecznej współpracy podczas nieprzewidzianych problemów w czasie długich podróży kosmicznych.*

**🌟 Pani Chau (2 PZ) – Efekt stały:** za każdym razem, gdy kolonizator dowolnego gracza ginie w przestrzeni, możesz zrekrutować tego kolonizatora na Księżycu. Gdy używasz wahadłowca, który wymaga odrzucenia płytki kolonizatora, nie odrzucasz płytki. Możesz użyć takiego wahadłowca, nawet jeśli nie posiadasz żadnej płytki kolonizatora.

*Pani Chau jest dyrektorką Kosmicznej Grupy Medycznej. Po tym jak „Time” nadał jej tytuł Człowieka Roku, została prawdopodobnie*

*najbardziej popularną osobą w całym Układzie Słonecznym, dzięki czemu morale kolonizatorów jest nad wyraz wysokie.*

**🌟 Pani Lee (1 PZ) – Efekt stały:** gdy używasz wahadłowca ziemskiego, możesz przemieścić 1 z transportowanych nim kolonizatorów bezpośrednio na któryś z 2 promów na Ganimedesie.

*Pani Lee to młoda naukowczyni z Korei. Lubi muzykę retro – na przykład Daft Punk – i e-sport. Wstawiła się projektem superszybkiego, jednoosobowego wahadłowca o nazwie VRS.*

**🌟 Tarak Freeman (1 PZ) – Efekt natychmiastowy:** zrekrutuj do 3 kolonizatorów dowolnych kolorów na Księżycu.

*Tarak Freeman wykłada teologię na Księżycowej Akademii Lotniczej i jest znany jako zagorzały zwolennik Nowej Chronologii. To obecnie jeden z najbardziej wpływowych inwestorów i łowców talentów dla kolejnych misji kolonizacyjnych. Zostać wybranym przez Taraka Freemana to zaszczyt i zapowiedź wielkiej kariery.*

**Osoby, którym należą się specjalne podziękowania:**  
Oliver Sanguy, Hope S. Hwang, Oliver Mootoo, Matthieu, Dominator, Manu, Greg, Good Heidi, Alex i Fred



**rebel**

**Tłumaczenie:** Magda Gamrot

**Redakcja:** zespół Rebel

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie PLANSZOWA REBELIA · FB/groups/planszowarebelia

[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)