

# BADACZE GŁĘBIN

## WPROWADZENIE

Witaj! Cieszymy się, że dołączyłeś do zespołu badawczego, który wykonuje misję na Aquasphere – podwodnej stacji badawczej. Twoim zadaniem będzie pozyskanie, analiza oraz dalsze badania nad nikomu wcześniej nieznanym rodzajem kryształu. Niestety, czas tej podwodnej misji jest ściśle ograniczony. Dlatego do twojej dyspozycji oddamy m.in. najnowszy model podwodnych robotów badawczych. Zaprogramuj je zgodnie z aktualnymi potrzebami i używaj ich efektywnie w różnych sektorach stacji. Otrzymasz też laboratorium z podstawowym wyposażeniem – jeśli z biegiem czasu stwierdzisz, że jest ono dla Ciebie niewystarczające, możesz dowolnie je dostosowywać i powiększać.

Pamiętaj też, że Twój zespół nie jest jedynym na stacji. Jeśli nie uda Ci się pozyskać większej liczby kryształów, umieścić dodatkowych robotów na stacji oraz zebrać wystarczającej ilości danych, to Twój kontrakt naukowy może być zagrożony.

Na koniec jeszcze jedna rada. Twoja obecność może zwać ośmiornice, które będą chciały wdrzeć się do stacji.

Pozbądź się ich – pojawienie się ośmiornic może zakłócić pracę robotów i negatywnie wpłynąć na Twoją, jakże istotną, misję. Powodzenia!

## ZAŁOŻENIA GRY

Każdy z graczy prowadzi zespół badawczy składający się z inżyniera i naukowca, którzy przemieszczają się po dwóch odmiennych planszach oraz z grupy robotów, które wykonują różnego rodzaju akcje.

W centrali inżynierowie programują roboty i tym samym determinują akcje, które będą one wykonywać. W międzyczasie naukowcy określają, gdzie należy je wysłać. W trakcie czterech rund zespoły będą starały się wykorzystać wszelkie środki, aby zebrać tak dużo danych, jak tylko się da.

## ZAWARTOŚĆ

1 Stacja Badawcza (później także „Stacja”) składająca się z 6 Sektorów



1 Centrala



4 Plansze Graczy



6 Kafli Centralnych



44 Znaczniki Czasu



7 Znaczników Programowania



6 Podstawowych Laboratoriów



41 Kart Badań



3 Karty Początkowego Rozłożenia (inne w zależności od liczby graczy)



7 Kart Programów



30 Rozwinięć Laboratorium



20 Kryształów



15 Ośmiornic



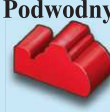
1 Naukowiec



1 Inżynier



6 Łodzi Podwodnych



16 Robotów



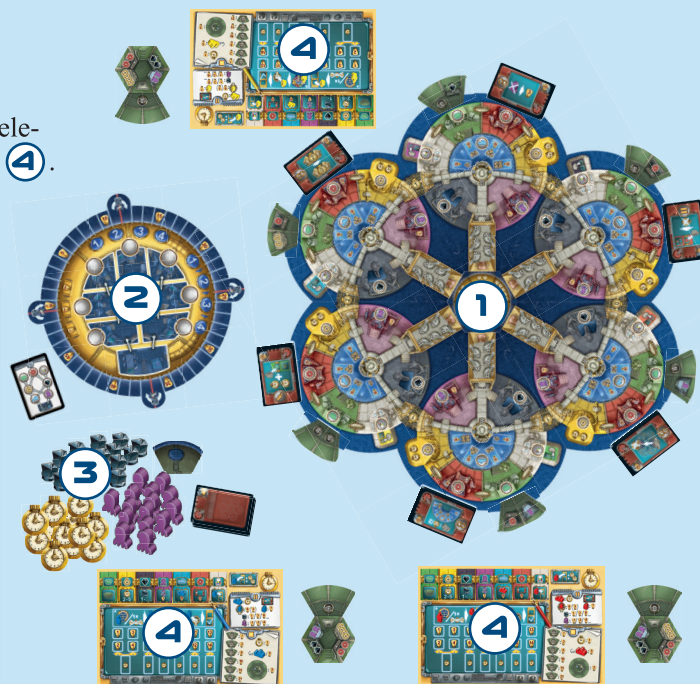
2 Znaczniki Gracza



(w każdym z 4 kolorów graczy)

## 1. PLANSZE GRY (zobacz szczegóły na stronach 4 i 5)

- Złóż 6 sektorów **Stacji 1** razem, w dowolnej kolejności.
- Połóż **Centralę 2** obok, ale nie za blisko.
- Zostaw też trochę miejsca na **Magazyn Zasobów 3**.
- Każdy z graczy wybiera kolor i zabiera wszystkie drewniane elementy gracza w tym kolorze. Bierze też jedną **Planszę Gracza 4**.
- Losowo wybiercie Gracza Rozpoczynającego.



## 2. CENTRALA

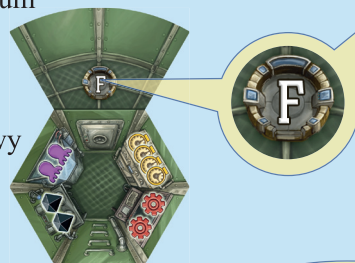
- Potasuj **karty programów 5** i połóż cztery z nich w stosie, zaraz obok Centrali. Resztę kart odłóż do pudełka.
- Rozłóż **znaczniki programowania 6** na odpowiednich miejscach w Centrali (patrz przykład poniżej), zgodnie ze wskazaniem na wierzchniej karcie programów. Następnie odłóż tę wierzchnią kartę z powrotem do pudełka.
- Gracz rozpoczynający (tutaj: czerwony) kładzie jednego **robota** na pierwszym polu Toru Kolejności **7**. Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, pozostali gracze także kładą po jednym robocie na kolejnych, pustych polach tego toru.
- Każdy gracz kładzie jeden **znacznik gracza** na polu „0” Toru Wiedzy, a drugi na polu „0+” Toru Odmierzania Pełnego Okręgu **8**.
- Każdy z graczy kładzie jednego **inżyniera** na polu startowym w Sekcji Programowania **9**.



## 4. PLANSZE GRACZY

Każdy gracz umieszcza:

- 14 robotów oraz (zobacz diagram)
- 6 łodzi podwodnych na odpowiadających im polach Planszy Gracza.
- Każdy gracz otrzymuje też jedno, losowo wybrane Podstawowe Laboratorium i kładzie je obok swojej Planszy Gracza. Litery na kafkach określają Sektor Startowy gracza.



## 3. MAGAZYN ZASOBÓW

- Połóż następujące elementy zaraz obok stacji jako Magazyn Zasobów: **kryształy**, **ośmiornice** oraz **znaczniki czasu**. Oprócz tego przetasuj także Rozwinięcia Laboratorium i utwórz z nich zakryty stos, który następnie umieść w **Magazynie Zasobów**. To samo zrób z **kartami badań**.



- W grze na 2 lub 3 graczy dodaj do Magazynu Zasobów także łodzie podwodne w nieużywanych kolorach.



## 5. STACJA



### a) Kafle Centralne:

- weź odpowiednie 4 Kafle Centralne, w zależności od liczby graczy (co oznaczone jest poniżej symbolem żarówki)
- połóż kafel z cyfrą 5 pośrodku Stacji,
- pozostałe kafle ułóż na nim w kolejności malejącej (zaczynając od 4, a kończąc na 2, które stanowić będzie wierzch stosu), w dowolnie wybranym kierunku.

### b) Weź odpowiednią dla liczby graczy Kartę Początkowego Rozłożenia.

Górna część określa elementy, które trafią na Sektor Startowy każdego z graczy (patrz „c”). Dolna część określa elementy, które znajdą się w pozostałych sektorach (patrz „d”).



### c) Zgodnie z Kartą Początkowego Rozłożenia, połóż w swoim sektorze:

- 1 ośmiornicę na fioletowym obszarze z symbolem ośmiornicy,
- 1 kryształ na czarnym obszarze z symbolem kryształu,
- znajdującą się najbardziej po lewej stronie łódź podwodną z twojej Planszy Gracza, umieść na niebieskim obszarze, na polu przedstawiającym 1 znacznik czasu,
- 1 naukowca na niebieskim obszarze,
- 4 znaczniki czasu na odpowiednim polu w żółtym obszarze.

### d) Przygotuj pozostałe sektory.

Losowo wybierz jedno z pozostałych Podstawowych Laboratoriów i połóż następujące elementy w sektorze, któremu odpowiada litera widoczna na Laboratorium:

- 2 ośmiornice na fioletowym obszarze
- 1 kryształ na czarnym obszarze

Następnie, również losowo, wybierz kolejne Podstawowe Laboratorium i, podobnie jak przed chwilą, połóż w oznaczonym odpowiednią literą (widoczną na wylosowanym Laboratorium) sektorze poniższe elementy:

- 3 ośmiornice na fioletowym obszarze
- 2 kryształy na czarnym obszarze

Tylko w grze 2-osobowej:

- na niebieskim obszarze każdego z 2 pozostałych sektorów połóż neutralną łódź na polu oznaczonym 1 znacznikiem czasu.

Tylko w grze 3-osobowej:

- na niebieskim obszarze pozostałego sektora, połóż 1 neutralną łódź na polu oznaczonym 1 znacznikiem czasu,
- połóż 1 neutralnego robota na Stacji Załadunkowej w każdym z 3 sektorów, które nie są Sektorami Startowymi graczy.

**Uwaga:** Elementy graczy w nieużywanych w danej rozgrywce kolorach traktowane są jako neutralne.

### e) W każdym sektorze:

- dobierz 1 kartę badań i połóż ją odkrytą w pobliżu czerwonego obszaru,
- dobierz 1 Rozwinięcie Laboratorium i połóż je odkryte w pobliżu zielonego obszaru.

f) Każdy gracz, którego Startowy Sektor leży w pobliżu grodzi „0”, otrzymuje 3 znaczniki czasu. Wszyscy pozostali otrzymują 4 znaczniki czasu.

g) Określ kolor pola programowania na białym obszarze twojego Startowego Sektora. Połóż pozostałego ci robota na odpowiadającym mu symbolu programu na twojej Planszy Gracza.

# SZCZEGÓŁY PLANSZ

## CENTRALA

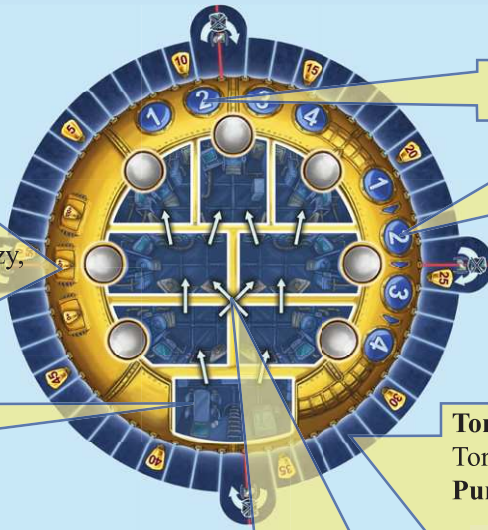
### Tor Odmierzania Pełnego Okręgu

Za każdym razem kiedy twój znacznik gracza ukończy pełne koło wokół Toru Wiedzy, przesunij swój znacznik gracza o 1 pole dalej na tym torze.

### Tor Kolejności Pasowania

### Tor Kolejności

### Pole startowe



### Sekcja Programowania

Sekcja Programowania składa się z siedmiu części, z których każda zawiera znacznik programowania oraz z **pola startowego**, na którym kładziesz swoich inżynierów na początku każdej rundy. Znaczniki programowania są co rundę na nowo rozkładane na odpowiednich polach, zgodnie z leżącą na wierzchu stosu kart programów.

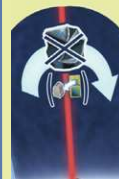
W trakcie rundy przemieszczasz swoich inżynierów od pola do pola, zgodnie ze strzałkami, i tym samym wybierasz program dla jednego ze swoich robotów. W każdej rundzie możesz przesunąć swojego inżyniera w ten sposób trzykrotnie. Jeśli spaszujesz, połóż swojego inżyniera na **Torze Kolejności Pasowania**.

### Tor Wiedzy

Tor wokół Centrali mierzy poziom **Punktów Wiedzy (PW)** każdego z graczy.



Punkty Wiedzy symbolizuje żarówka.



**Specjalna zasada:** Jeśli kiedykolwiek miałbyś przekroczyć czerwoną linię, **musisz zapłacić 1 kryształ!** Tylko jeśli nie możesz zapłacić, **możesz** wybrać między usunięciem już zaprogramowanego robota do swojego Magazynu, a zatrzymaniem się przed czerwoną linią. W drugim przypadku nadmiarowe punkty są tracone.

**Uwaga:** Podczas Finałowego Punktowania czerwone linie są ignorowane i **nie musisz** płacić za ich przekroczenie.

## STACJA

Stacja składa się z **6 sektorów**.

Sektory nie różnią się niczym, poza literą w centralnym polu kontroli oraz typem

**pola programowania** sąsiadującego z białym obszarem (tutaj: czarne).

### Obszary Akcji

Wokół pola kontroli (patrz poniżej), znajduje się **7 kolorowych obszarów**, z których każdy oznaczony jest odmiennym **symbolem programu**. Każdy z takich obszarów pozwala na wykonanie innej akcji (dokładny opis poszczególnych akcji znajduje się na stronach 8 i 9).

Większość akcji działa na zasadzie: *Weź wszystko co jest na tym obszarze.*

### Pole kontroli

Tutaj kładziesz robota **wykonującego akcję**.

Gracz, którego robot znajduje się na polu kontroli, „kontroluje” dany sektor, co ma znaczenie podczas punktowania na końcu każdej rundy (patrz strona 10).

### Grodzie

Sześć sektorów jest połączonych między sobą grodziami o wartościach od 0 do 2. Cyfry te wskazują na czas, jaki potrzebny będzie naukowcom na przejście z jednego sektora do drugiego.

### Stacja załadunkowa

Na tym polu zbierane są wszystkie roboty, które zostały usunięte z pola kontroli (patrz „Połóż robota” na stronie 7). Maksymalna liczba robotów, jaką może przyjąć stacja załadunkowa, jest ograniczona do:

2 robotów przy 2 graczach, 4 robotów przy 3 graczach i 5 robotów przy 4 graczach.

Jeśli limit ten miałby zostać w jakimkolwiek momencie przekroczony, każdy z graczy pozostawia na stacji po jednym robocie, a resztę usuwa.



## PLANSZA GRACZA

### 7 symboli programów

Roboty muszą zostać zaprogramowane, zanim z ich pomocą będzie można wykonać jakiegokolwiek akcje w odpowiednim sektorze (patrz „Przebieg tury” – opcja B na stronie 6). Aby zaznaczyć, że robot został zaprogramowany, połóż go na odpowiednim symbolu programu na swojej planszy gracza (patrz strony 8 i 9, aby dowiedzieć się więcej o symbolach i przypisanych im akcjach).

Jedno pole z symbolem programu nie może być zajmowane przez więcej niż jednego robota.

Możesz mieć maksymalnie 2 roboty na dowolnych polach programów w tym samym czasie. Kiedy umieszczasz trzeciego robota, należy natychmiast usunąć jednego z pozostałych i odłożyć do swojego magazynu (otrzymujesz wówczas 2 znaczniki czasu – patrz strona 7).

**Ikony opisujące działanie symboli programów (więcej szczegółów na stronach 6 i 7)**

**Ikony opisujące zasady działania opcji A oraz opcji B (patrz strony 6 i 7)**



Jeśli zwróciłeś zaprogramowanego robota do magazynu – otrzymujesz 2 znaczniki czasu (ale nie jeśli oddajesz robota z powodu przekroczenia czerwonej linii).

**Przegląd częściowego punktowania (patrz strona 10).**

**Przegląd finałowego punktowania (patrz strona 11).**

### Magazyn robotów i łodzi podwodnych

Roboty służą do wykonywania akcji, ale musisz je najpierw zaprogramować (patrz: „Przebieg tury” – opcja A na stronie 10).

**Łodzie podwodne** są ważne podczas częściowego punktowania (patrz strona 10).

Mogą dostarczyć znaczniki czasu oraz punkty wiedzy.

Kiedy zabierasz roboty lub łodzie podwodne z magazynu, bierz je od lewej do prawej, kolumnami od góry do dołu.

Kiedy je oddajesz, kładź na polu z najwyższą widoczną cyfrą.

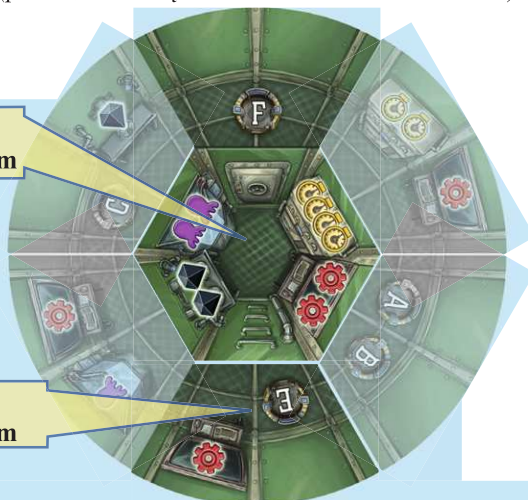
## LABORATORIUM – OSOBISTY MAGAZYN

Podczas przygotowywania rozgrywki otrzymałeś kafel Podstawowego Laboratorium. Symbole na laboratorium określają, jak wiele jednostek każdego surowca możesz trzymać w swoim osobistym magazynie. Co ważne – całkowita pojemność twojego magazynu określona jest przez wielkość twojego laboratorium!

**Nigdy** nie wolno ci przekroczyć dostępnego miejsca, nawet jeśli nie wspominamy o tym za każdym razem. Jeśli chcesz zwiększyć pojemność, będziesz musiał dołożyć rozwinięcie laboratorium (patrz „Rozwinięcie laboratorium” na stronie 8).

**Podstawowe Laboratorium**

**Rozwinięcie Laboratorium**



### Limity zasobów:



#### Karty badań:

Za każdy symbol możesz przechowywać 1 kartę badań (na początku gry: 2).



#### Kryształy:

Za każdy symbol możesz przechowywać 1 kryształ (na początku gry: 2).



#### Ośmiornice:

Za każdy symbol możesz usunąć 1 ośmiornicę z sektora wykonując odpowiednią akcję (na początku gry: 2).



#### Znaczniki czasu:

Za każdy symbol możesz przechowywać 1 znacznik czasu (na początku gry: 4).



Większość z rozwinięć Laboratorium posiada także literę **F**. Za każdym razem, gdy pozyskasz tego rodzaju rozwinięcie, **możesz** położyć jednego robota na polu kontroli w odpowiadającym danej literze sektorze.

# PRZEBIEG ROZGRYWKI: W SKRÓCIE

- Rozgrzywka toczy się na przestrzeni **4 rund**.
- Zaczynając od gracza rozpoczynającego, gracze wykonują swoje **tury** (patrz niżej) zgodnie z kolejnością wskazaną na Torze Kolejności, tak długo, aż wszyscy nie spասują.
- Wówczas następuje **częściowe punktowanie** i przygotowana zostaje **następna runda**. Kolejną rundę rozegrać należy w kolejności, w jakiej gracze pasowali w poprzedniej.
- Po czwartym częściowym punktowaniu odbywa się **finalowe punktowanie**. Gracz z największą liczbą Punktów Wiedzy zostaje zwycięzcą.

## PRZEBIEG TURY

W swojej turze wybierz jedną z poniższych trzech opcji:

**A: Programowanie robota**

**B: Wykonanie akcji z pomocą zaprogramowanego robota**

**C: Pasowanie**



## SZCZEGÓŁOWY PRZEBIEG TURY

### A: PROGRAMOWANIE ROBOTA

Wykonując akcję programowania robota, weź następnego dostępnego robota ze swojego magazynu i połóż go na wybranym symbolu programu na twojej planszy gracza. **PRZYPOMNIENIE:** Nie wolno mieć więcej niż dwóch zaprogramowanych robotów w tym samym czasie! Są dwa sposoby na programowanie robota:

1. Przesuń swojego **inżyniera** w Centrali o jedno pole dalej, wzdłuż strzałek. Każde pole w Centrali ma dwie odchodzące od niego strzałki. Znacznik programowania na polu, na które wchodzi inżynier, wskazuje na symbol programu na twojej planszy gracza. Robot ten traktowany jest wówczas jako „zaprogramowany” do wykonania danej akcji. **Uwaga:** Jeśli posiadasz karty badań, które uruchamiają się podczas wejścia na konkretne pole w Centrali, możesz użyć ich teraz.

2. Raz na rundę możesz wydać **3 znaczniki czasu**, aby położyć robota na dowolnym, niezajętym symbolu programu. Połóż jeden ze zużytych znaczników na symbolu znacznika czasu w prawym górnym rogu twojej planszy gracza, by zaznaczyć, że już zużyłeś tę opcję. Nie zapomnij odrzucić go na końcu rundy.



### B: WYKONAJ AKCJĘ Z POMOCĄ ZAPROGRAMOWANEGO ROBOTA

Aby to zrobić, wykonaj w podanej kolejności poniższe 3 kroki:

#### 1. ZDECYDUJ, GDZIE ZOSTANIE WYKONANA AKCJA

- 1a) Opcjonalnie: Przesuń swojego naukowca do innego sektora. Zapłać odpowiednią liczbę znaczników czasu wskazaną na grodzi/grodziach, przez którą/które przechodzi naukowiec (0-2 na grodzi).
- 1b) Połóż swojego naukowca na obszarze w kolorze akcji, którą wybrałeś na swojej planszy gracza (z odpowiednim symbolem).

**Przykład:** Czerwony rusza naukowca, aby wykonać akcję na wskazanym obszarze, placąc 1 znacznik czasu, żeby przejść przez gródź.

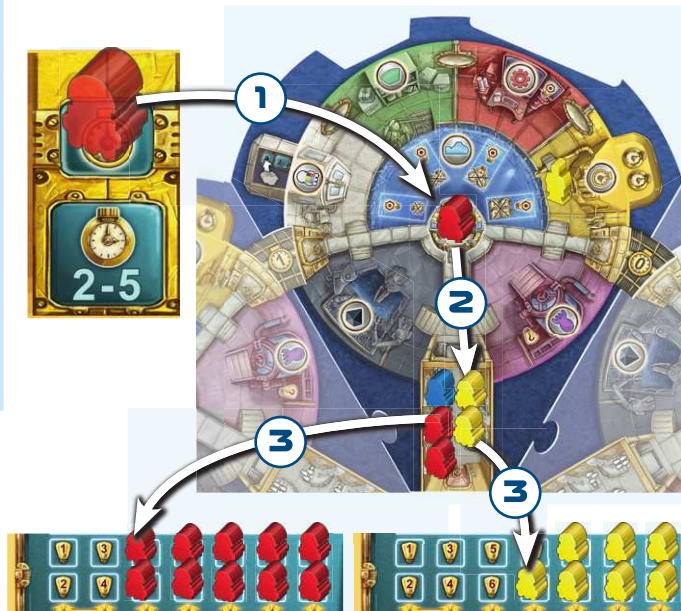


## 2. POŁÓŻ ROBOTA

Położ robota z odpowiedniego symbolu programu na pole kontroli w sektorze, w którym znajduje się twój naukowiec. Jeśli pole kontroli jest zajęte przez innego robota, przesuń tego robota do stacji załadunkowej w tym sektorze. Jeśli liczba robotów w stacji załadunkowej przekracza teraz dozwoloną wartość, każdy gracz pozostawia tam tylko jednego robota w swoim kolorze, a resztę odkłada do swojego magazynu robotów. Dozwolona liczba robotów w stacji załadunkowej zależy od liczby graczy:

2 graczy: 2 roboty; 3 graczy: 4 roboty; 4 graczy: 5 robotów.

**Przykład:** Czerwony przenosi swojego robota z symbolu programu na pole kontroli w sektorze ①, przesuając tym samym żółtego robota do stacji załadunkowej ②. W grze 3-osobowej spowoduje to, że stacja jest przeladowana. Czerwony i żółty muszą więc usunąć po 1 robota ze stacji załadunkowej ③. Niebieski nie usuwa robota, gdyż każdy z graczy zachowuje po jednym z robotów w stacji załadunkowej.



## 3. WYKONAJ AKCJĘ

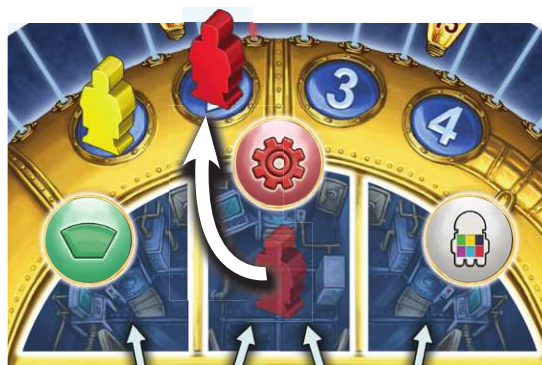
Możesz teraz wykonać akcję przypisaną obszarowi, na którym znajduje się twój naukowiec (patrz szczegóły akcji na stronie 8 i 9).

**Uwaga:** Jeśli masz kartę badań, która uruchamia się podczas wykonywania akcji, możesz jej użyć teraz.

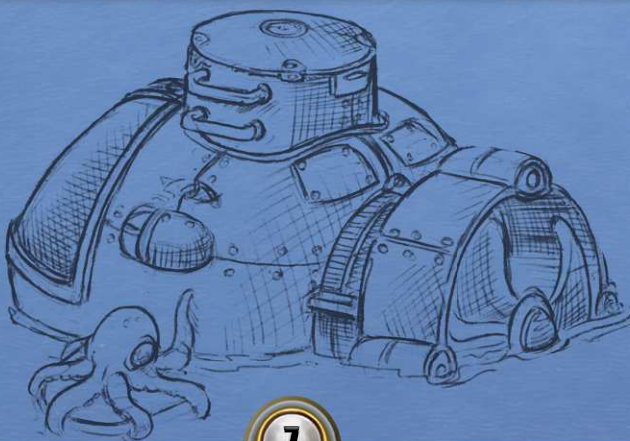
## C: PASOWANIE

Przesuń swojego inżyniera w centrali na kolejne wolne pole na Torze Kolejności Pasowania. Kończy to twoją rundę.

**Uwaga:** inżynier może opuścić sekcję programowania jedynie z jednego z krańcowych pól (wówczas, gdy poruszyłeś go w danej rundzie trzy razy). Nie ma sensu pasować wcześniej.



W każdym momencie swojej tury możesz zwrócić już zaprogramowanego robota do swojego Magazynu, aby otrzymać 2 znaczki czasu z Magazynu Zasobów.





### ROZWÓJ LABORATORIUM

1. Weź wierzchni kafelek Rozwinięcia Laboratorium z danego sektora i połóż go przy swoim podstawowym Laboratorium (w dowolnym kierunku).
2. Jeśli kafel wskazuje jedną bądź dwie litery, **możesz** położyć 1 robota na polu kontroli w każdym ze wskazanych literami sektorów. Jeśli pole to jest już okupowane, przełóż zajmującego je robota do stacji załadunkowej danego sektora. Jeśli została przekroczona dozwolona liczba robotów w sektorze, każdy z graczy usuwa wszystkie poza jednym i odkłada je do swojego magazynu. Dopuszczalna liczba robotów określona jest na podstawie liczby graczy:

2 graczy; 2 roboty, 3 graczy; 4 roboty, 4 graczy; 5 robotów.

Po ukończeniu Laboratorium (po dołożeniu 5 rozwinięć), nie możesz już więcej wykonywać tej akcji. Ukończone Laboratorium jest warte 5 Punktów Wiedzy na końcu gry.



**Przykład:** Dodając Rozwinięcie Laboratorium pokazane na ilustracji, zwiększasz liczbę kryształów, jakie możesz składować do trzech. Możesz też położyć robota ze swojego magazynu na polu kontroli w Sektorze „C”.



### WEŹ ZNACZNIKI CZASU

Weź znaczniki czasu leżące na żółtym obszarze. Jeśli nie dostałeś co najmniej dwóch, bierz po jednym dodatkowym znaczniku z Magazynu Zasobów, tak długo aż otrzymasz w sumie dwa. Jeśli nie możesz wziąć wszystkich z dostępnych znaczników (gdyż brakuje ci pojemności laboratorium), weź tylko tyle, ile zmieścisz, a resztę pozostaw w sektorze.

**Uwaga:** Jeśli w sektorze, w którym wykonujesz tę akcję nie ma znaczników czasu to i tak otrzymujesz dwa z Magazynu Zasobów.

**Przykład:** Otrzymałbyś 5 znaczników, ale pojemności wystarczy ci jedynie na cztery, ponadto masz już jeden znacznik w magazynie. Dlatego bierzesz tylko 3 i twoje laboratorium jest pełne.



### WEŹ KRYSZTAŁY

Weź kryształy z sektora i odłóż do swojego magazynu. Nadmiarowe kryształy pozostaw w sektorze.

**Przykład:** Otrzymujesz 2 kryształy. Pojemność laboratorium wynosi 3, więc możesz zdobyć jeszcze maksymalnie 1.



### ZŁAP OŚMIORNICE

Łapiesz maksymalnie tyle ośmiornic w sektorze, ile wskazuje twoje Laboratorium. Otrzymujesz odpowiednią liczbę punktów wiedzy, która wskazana jest w poniższej tabelce:

# liczba złapanych ośmiornic	1	2	3	4	5	>5
# liczba Punktów Wiedzy	1	3	6	10	15	21

Odłóż złapane ośmiornice do Magazynu Zasobów.

**Przykład:** Zgodnie z informacją na laboratorium, możesz złapać 2 ośmiornice. Otrzymujesz za to 3 punkty wiedzy, a trzecia ośmiornica zostaje w sektorze.







## POŁÓŻ ŁÓDŹ PODWODNĄ

Możesz mieć maksymalnie 1 łódź podwodną w każdym sektorze!

Jeśli nie wyłożyłeś jeszcze swojej łodzi w wybranym sektorze:

1. Weź kolejną łódź podwodną od lewej ze swojej planszy gracza i połóż ją na dostępnym polu w sektorze.
2. Wydaj tyle znaczników czasu, ile wskazuje dane pole. Jeśli nie możesz tyle zapłacić, nie możesz wykonać tej akcji!
3. Otrzymujesz tyle Punktów Wiedzy, ile wskazuje żarówka na aktualnym kaflu centralnym.

Jeśli położysz wszystkie 6 łodzi podwodnych w sektorach, nie możesz już więcej wykonywać tej akcji. Otrzymasz 5 Punktów Wiedzy na końcu gry.



**Przykład:** Kładziesz łódź podwodną w sektorze. Płacisz 2 znaczniki czasu i otrzymujesz 3 Punkty Wiedzy.



## WEŹ KARTĘ BADAŃ

Weź wierzchnią kartę badań z sektora i połóż ją obok swojej planszy gracza. Otrzymujesz tyle Punktów Wiedzy, ile wskazuje żarówka na aktualnym Kaflu Centralnym.

Szczegółowy opis kart badań znajduje się na stronie 12.

Możesz wykonać tę akcję i wziąć kolejną kartę, tylko jeśli masz na nią miejsce, zgodnie ze wskazaniem laboratorium. Nie wolno odrzucić już otrzymanych kart.



**Przykład:** Kładziesz kartę badań w swoim magazynie i otrzymujesz 4 Punkty Wiedzy. Dopóki nie zwiększysz pojemności Laboratorium (poprzez rozwinięcie), nie możesz otrzymać więcej kart badań.



## ZAPROGRAMUJ ROBOTA

Weź kolejnego robota ze swojego magazynu i połóż go na symbolu programu twojej planszy gracza, który to symbol odpowiada temu wskazanemu przez biały obszar danego sektora.

**Uwaga:** Jeśli symbol programu jest już zajęty, weź w zamian 2 znaczniki czasu i zostaw robota w magazynie.

**Przykład:** Obszar programowania sektora to zielona akcja „Rozwój laboratorium”. Połóż kolejnego robota z magazynu na zielony symbol programu na swojej planszy gracza.



# CZĘŚCIOWE PUNKTOWANIE

Kiedy wszyscy gracze spasują, następuje częściowe punktowanie.

## ZNACZNIKI CZASU

Otrzymujesz 1 znacznik czasu za każdą swoją łódź podwodną na stacji. Zwróć wszystkie znaczniki czasu z górnego narożnika z prawej strony swojej planszy gracza do Magazynu Zasobów – jeśli takowe posiadasz.

Jeśli masz jakiegokolwiek karty badań z symbolem , możesz użyć ich teraz.

W przykładzie po prawej: zapłać 1 znacznik czasu i połóż kolejnego robota z magazynu na odpowiednim symbolu programu.

**Uwaga:** Każdy z graczy sam decyduje w jakiej kolejności wykonać powyższe akcje.



**Przykład:** Żółty otrzymuje 3 znaczniki czasu, następnie używa karty badań, aby wydać 1 znacznik czasu i położyć robota na czerwonym symbolu programu.

## PUNKTY WIEDZY

Zsumuj Punkty Wiedzy (PW) każdego z graczy osobno, zanim przesuń znaczniki graczy na Torze Wiedzy. Znaczniki te przesuwane są dopiero po uwzględnieniu wszystkich składowych częściowego punktowania.

**Przypomnienie:** Aby przekroczyć czerwoną linię, musisz wydać 1 kryształ. Jeśli nie masz kryształów, możesz zwrócić jednego z robotów umieszczonych na symbolu programu do swojego magazynu (nie otrzymawszy żadnych znaczników czasu). Jeśli nie chcesz wydać kryształu lub zwrócić robota, twój znacznik zatrzymuje się na czerwonej linii – nadmiarowe punkty wiedzy są stracone.

### 1. Większość na sześciu polach kontroli:

Kto ma najwięcej robotów na polach kontroli? Gracz z większą liczbą robotów na polach kontroli niż jakikolwiek inny gracz, otrzymuje 6 PW. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje na prowadzeniu w liczbie robotów na polach kontroli, wszyscy remisujący dostają 3 PW.

### 2. Roboty w grze:

Na swojej planszy graczy, sprawdź najwyższą, nieprzykrytą liczbę w kolumnie, w której nie ma żadnej łodzi. Otrzymujesz tyle punktów, ile wskazuje ta liczba.

### 3. Kryształy w magazynie:

# Liczba kryształów	1	2	3	4	5	>5
# Liczba PW	1	3	6	10	15	21

### 4. Ujemne punkty za pozostawione ośmiornice:

W każdym sektorze, w którym masz robota na polu kontroli, tracisz tyle PW, ile wskazuje poniższa tabelka:

# Liczba pozostawionych ośmiornic	1	2	3	4	5	>5
# Liczba PW	-1	-3	-6	-10	-15	-21

**Szczególny przypadek:** Teoretycznie możliwa jest sytuacja, w której gracz traci punkty podczas częściowego punktowania. Jeśli tak się stanie, nie może on spaść poniżej czerwonej linii. Dochodzi do tego niezwykle rzadko.

### Przykład:



1. Żółty oraz czerwony kontrolują 2 sektory, niebieski kontroluje jeden. Dlatego i żółty i czerwony otrzymują po 3 PW.

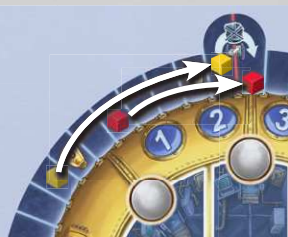
2. Żółty otrzymuje 5 PW, czerwony otrzymuje 6 PW.



3. Żółty nie ma kryształów, czerwony ma 1. Żółty otrzymuje 0 PW, a czerwony 1 PW.



4. Czerwony traci w sumie 4 PW: 3 PW za sektor z dwiema ośmiornicami, 1 PW za sektor z jedną ośmiornicą.



Żółty mógłby otrzymać 8 PW, ale nie może zapłacić kryształem (ani zwrócić robota), więc otrzymuje tylko 7 PW. Czerwony płaci kryształem i otrzymuje 5 PW.

## PRZYGOTOWANIE NASTĘPNEJ RUNDY (tylko po rundach 1–3)

### STACJA

- Dobierz 6 **kart badań** ze stosu doboru i połóż jedną w każdym sektorze *(na wierzchu już leżącej tam karty, jeśli jest taka potrzeba)*
- Dobierz 6 **Rozwiń Laboratorium** ze stosu i połóż po jednym w każdym sektorze *(na wierzchu już leżącego tam kafla, jeśli jest taka potrzeba)*
- Wierzchni kafel centralny określa co jeszcze trzeba położyć w sektorach:
  - **Znaczniki czasu:** usuń jakiegokolwiek pozostałe znaczniki czasu ze stacji, a następnie połóż nowe znaczniki czasu w każdym sektorze, kierując się wskazaniem z Kafła Centralnego.
  - **Kryształy:** dodaj je do już położonych, jeśli takie są.
  - **Ośmiornice:** dodaj je do już położonych, jeśli takie są.



#### - Neutralne łodzie podwodne *(w 2-3 osobowej grze)*

Nie może być więcej niż jednej łodzi podwodnej w dowolnym kolorze w poszczególnych sektorach. Jeśli w związku z tą zasadą nie możesz dołożyć neutralnych łodzi podwodnych, połóż je w kolejnym sektorze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

- Odłóż wierzchni Kafel Centralny do pudełka.

**Uwaga:** Aby przyspieszyć rozgrywkę, jeden z graczy powinien zajmować się kartami badań i rozwinięciami, a inny powinien zadbać o Kafle Centralne.

### CENTRALA

Pozamieniaj miejsca na torze kolejności rundy, tak aby zgadzały się z kolejnością pasowania. Będzie to kolejność graczy w następnej rundzie. Odłóż inżynierów z Toru Kolejności Pasowania na pole startowe sekcji programowania. Rozmieść znaczniki programowania, posilując się wskazaniem wierzchniej karty programu. Następnie odłóż tę kartę do pudełka.

## FINAŁOWE PUNKTOWANIE

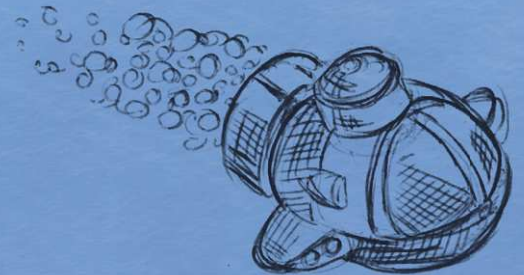
Zaraz po częściowym punktowaniu w czwartej rundzie przechodzimy do **finalowego punktowania**. Podczas tego punktowania nie musisz płacić za przejście przez czerwoną linię.

Każdy z graczy otrzymuje PW zgodnie z:

- PW za **różne litery** w swoim Laboratorium:

# różne litery	1	2	3	4	5	6
# liczba PW	1	3	6	10	15	21

- 1 PW za każdy **znacznik czasu** pozostawiony w swoim magazynie
- 5 PW jeśli wszystkie **łodzie podwodne** znajdują się na stacji
- 5 PW – **ukończone laboratorium** (5 rozwinięć)



**Przykład:** Żółty otrzymuje...

- 15 PW za 5 **różnych liter**
- 2 PW za 2 **znaczniki czasu**
- 0 PW za **łodzie**
- 5 PW za ukończenie **laboratorium**



Wygrywa gracz z największą liczbą punktów!

- Jeśli nastąpił remis, wygrywa gracz z największą liczbą robotów na polach kontroli.
  - Jeśli wciąż jest remis, wygrywa ten, kto ma więcej kryształów.
- Jeśli i to nie rozstrzyga, mamy kilku zwycięzców.

# KARTY BADAŃ

Kiedy zbierasz surowce dzięki kartom badań, pamiętaj o pojemności laboratorium!  
Nie możesz odrzucić kart badań. Zatrzymujesz je do końca gry.



**Karty, które możesz użyć dowolną liczbę razy na rundę:**



Za każdym razem, kiedy przemieszczasz swojego **inżyniera** w centrali na pole z odpowiednim znacznikiem programowania, otrzymujesz nagrodę: 2 znaczniki czasu, 1 kryształ albo 4 PW.  
**Tutaj:** otrzymujesz 1 kryształ za dotarcie do czerwonego znacznika programowania.



Za każdym razem, kiedy łapiesz choć jedną **ośmiornicę**, otrzymujesz: 2 znaczniki czasu, 1 kryształ lub 3 PW.  
**Tutaj:** Każdorazowo, gdy złapiesz choć 1 ośmiornicę, otrzymujesz 3 PW.



Kiedy się przemieszczasz, możesz zapłacić 1 znacznik czasu, aby położyć swojego naukowca na przeciwnym krańcu stacji. Możesz to robić każdorazowo, jako dodatek do zwykłego ruchu.



Otrzymujesz 1 PW za każdego **roboty** (oprócz twoich własnych), który został usunięty ze stacji załadunkowej z twojego powodu.



Do końca gry nie musisz płacić znaczników czasu przemieszczając się przez grodzie oznaczone cyfrą „2”.



Za każdym razem, gdy wyładasz **łódź podwodną**, płacisz połowę wymaganych znaczników czasu (zaokrąglone w dół).



**Karty, które aktywujesz w dowolnym momencie, ale tylko raz na grę:**



Możesz przemieścić swojego inżyniera w centrali **na boki**, nie zważając na strzałki.  
**Uwaga:** W rundzie, w której aktywujesz tę kartę, twój inżynier będzie poruszał się w centrali czterokrotnie.



**Karty, których możesz użyć podczas częściowego punktowania:**



Jeśli zapłacisz 1 znacznik czasu, możesz położyć 1 robota z twojego magazynu na symbolu odpowiedniego programu.



**Karty, które musisz użyć natychmiast:**



Weź 2 znaczniki czasu i połóż **roboty** na odpowiednim symbolu programu. Jeśli jest on już zajęty, weź w zamian 2 znaczniki czasu.

Autor: **Stefan Feld**, Ilustracje i grafiki: **Dennis Lohausen**  
Rendery 3D: **Andreas Resch**, Tłumaczenie: **Tomasz Galkowski**  
Produkcja: **Ralph Bruhn**  
Redakcja: **Lukasz Szatkowski, Mateusz Pitulski**  
Dołącz do naszego profilu : [www.facebook.com/fullcapgames](http://www.facebook.com/fullcapgames)  
Skład i opracowanie graficzne: **Lukasz Kempński** - [www.creatika.pl](http://www.creatika.pl)  
Wydawca w Polsce: **FULLCAP GAMES Mateusz Pitulski**,  
Roślinna 15, 87-100 Toruń, [www.fullcapgames.pl](http://www.fullcapgames.pl)  
Wyłączna dystrybucja w Polsce: **Cube Factory of Ideas**, [www.factorycube.pl](http://www.factorycube.pl)

Patronat medialny:

**Board Times**

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

**cube2**  
FACTORY OF IDEAS



**FULLCAP GAMES**



© 2014 Hall Games  
Ralph Bruhn  
Herderstr. 36  
D-53332 Bornheim  
[www.hallgames.de](http://www.hallgames.de)

Hall Games i autor chcieliby podziękować wszystkim testerom gry oraz redaktorom instrukcji za ich cenne uwagi. Szczególne podziękowania należą się Susannie, Gesie, Sandrze, Rebecce, Martinowi, Torstenowi, Grzegorzowi i Ode.

© 2014 Hall Games. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2014 Fullcap Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.