

NOVA ZIEMIA

Autor:
Sofu Chang



Rok 2XXX.

Ziemia nie nadaje się już do zamieszkania. Ale ludzkość znalazła nową planetę, którą można skolonizować, i uruchomiła projekt **Akcja: Terraformacja**. Dzięki nowoczesnym technologiom macie szansę na zbudowanie Novej Ziemi. Jako Kierownik Projektu musicz nie tylko stworzyć warunki odpowiednie dla żywych istot, ale również zmierzyć się z klęskami żywiołowymi.



Liczba graczy: 1-4 Czas gry: 30 min Wiek: 10+

Zawartość



Kafelki Terenu
x 16 (dwustronne)



Klepsydra
x 1 (1-minutowa)



Karty Misji
x 28



Karty Celów
x 16



Karty Katastrof
x 7 (żółte x 4, czerwone x 3)



Cel gry

Poprzez obracanie, przesuwanie i odwracanie kafelków Terenu będziecie tworzyć **kolorowe strefy**, opisane na kartach Misji i Celów. Waszym zadaniem będzie wykonanie Celów przed końcem dostępnych Misji.

Wariant podstawowy: kooperacja

1. Potasuj kafelki Terenu w następujący sposób:

- a** Ułóż je w stos i trzykrotnie przełóż.
- b** Odwróć kilka kafelków z górnej połowy stosu.
- c** Ponownie przełóż kafelki trzy razy.
- d** Przekręć kilka kafelków z górnej połowy stosu o 180 stopni.

2. Rozłóż wszystkie kafelki Terenu (od lewej do prawej i od góry do dołu), tworząc **układ kart** 4 x 4, czyli **Planetę**.

3. W grze dla 3 graczy odłóż wszystkie karty Misji oznaczone 4+. W grze dla 2 graczy odłóż wszystkie karty Misji oznaczone 4+ i 3+. W grze dla 1 gracza odłóż karty Misji oznaczone 4+, 3+ i 2+. Potasuj wszystkie karty Misji i rozdaj każdemu graczowi po 4. To będzie **ręka** gracza. Nie pokazuj swojej ręki innym graczom. Pozostałe karty Misji połóż zakryte obok Planety. To będzie **Biblioteka**.

4. Karty Celów rozdziel według kolorów. Z każdego koloru dobrać 1 kartę i połóż ją obok Planety. To będzie **Księga Celów**. Przy pierwszej rozgrywce zalecamy wybór karty numer 9 z każdego koloru.

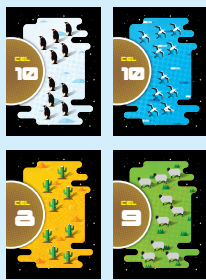
5. Klepsydry odłóż do pudełka, gdyż nie będzie używana w podstawowych wariantach gry.

6. Nie zalecamy wykorzystywania karty Katastrof w przypadku pierwszych kilku rozgrywek. Gdy już opanujesz grę, zapoznaj się z zasadami zaawansowanymi: *Nadejście katastrof*.

7. **Graczem rozpoczynającym** zostaje osoba, która ma na sobie najwięcej elementów ubrania w tym samym kolorze. Kolejni gracze przystępują do gry w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.



Planeta



Księga Celów



Biblioteka

Rozgrywka

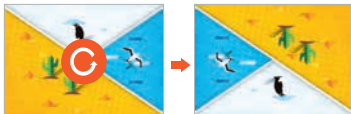
Każda tura gracza składa się z dwóch faz: **Terraformacji** i **Zasiedlania**, które wykonuje się w stałej kolejności.

1. FAZA TERRAFORMACJI

W tej fazie dostępne są 3 akcje, które łącznie można wykonać 5 razy. Nie muszą być wykonywane w określonej kolejności, a jedną akcję można dowolnie powtarzać.

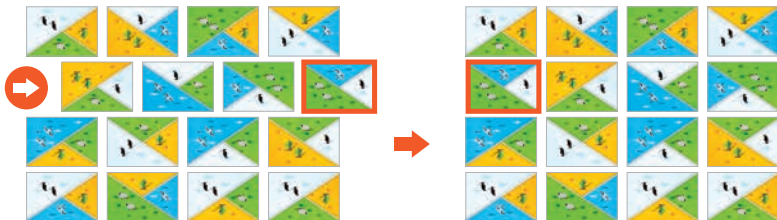
a Obróć:

Obróć kafelki Terenu o 180 stopni.



b Przesuń:

Przesuń cały rząd (kolumnę) kafelków Terenu o 1 pole w lewo lub w prawo (w górę lub w dół). Kafelki, który znajdzie się poza Planetą, przetóż na powstałe wolne pole.



c Odwróć:

Odwróć 1 kafelek Terenu na drugą stronę. Wybierz, czy odwrócisz kafelek przez krótki, czy przez długi bok.



Po odwróceniu kafelka kolor największej strefy zmieni się w kolor, którego nie ma na drugiej stronie. Na powyższym rysunku widać żółtą strefę, która po odwróceniu została zastąpiona zielonym kolorem, niewystępującym na drugiej stronie. W przypadku gdy na Planecie przydałby się jakiś kolor, zwróć uwagę na drugą stronę kafelków Terenu. Odwracać kafelek można w dowolną stronę, trzeba jednak wybrać ją przed wykonaniem akcji. Obracanie kafelka już po jego odwróceniu wymaga wykonania kolejnej akcji.

Gdy wykonasz 5 akcji lub gdy stwierdzisz, że pasujesz, tura wchodzi w fazę Zasiedlania.

Uwaga: Nie ma obowiązku wykorzystania wszystkich akcji. Przejście do fazy Zasiedlania może nastąpić bez wykonania jakiegokolwiek akcji.

2. FAZA ZASIEDLANIA

Sprawdź, czy którakolwiek Misja z kart na ręce została spełniona. Jeśli żadna, to Twoja tura jest uznawana za **Porażkę**. W takim przypadku musisz odrzucić 2 karty Misji z ręki + po 1 za każdą wykonaną akcję. Stos kart odrzuconych utwórz obok Biblioteki. Jeśli nie masz wystarczającej liczby kart na ręce, odrzuć brakujące karty bezpośrednio z Biblioteki.

Przykład: Po wykonaniu 3 akcji Marek sprawdził, że nie udało mu się ukończyć żadnej ze swoich misji. Musi zatem odrzucić $2 + 3 = 5$ kart Misji. Odrzuca więc 4 karty, które ma na ręce, a brakującą 5 kartę pobiera z Biblioteki i również odrzuca.

◆ Karty Misji i karty Celów są pokazane na rysunku 1 według **Koloru** i **Stref**.

◆ Każdy kafelek Terenu został podzielony na 3 Kolory. 2 Kolory zajmujące po 1/4 terenu to Strefa 1. Kolor zajmujący 1/2 terenu to Strefa 2.

Patrz: rys. 2. Biały i niebieski to Strefa 1. Żółty to Strefa 2.

◆ Na Planecie przylegające do siebie kolory są uważane za połączone Strefy, których wartości należy zsumować przy podliczaniu punktacji.

Patrz: rys. 3. Zielona Strefa wzięta w ramkę daje w sumie 5 punktów.

◆ Gdy kolor na karcie Misji lub Celu odpowiada **kolorowi Strefy** na Planecie, Misja zostaje wykonana, a Cel osiągnięty.

Patrz: rys. 3, misja: kolor zielony, Strefa 5 – została osiągnięta.

Uwaga: Każda kolorowa Strefa może być sumowana tylko dla jednej karty Misji lub Celu. Nie można ponownie wykorzystywać Strefy do sumowania punktów.

◆ Za każdym razem, gdy **zaliczysz przynajmniej jedną Misję na ręce**, uznaje się to za **Sukces**.

Gdy odrzucisz kartę ukończonej Misji, możesz sprawdzić, czy któryś z Celów w Księdze Celów został osiągnięty, czy nie. Jeśli tak, odwróć kartę osiągniętego Celu. Nie ma limitu osiągniętych Celów ani ukończonych Misji w jednej turze.

Nie można realizować Celu bez ukończenia choć jednej Misji w danej turze.

Zarówno w przypadku Sukcesu, jak i Porażki, dobierz tyle kart z Biblioteki, aby na koniec tury mieć na ręce 4 karty. Następuje tura gracza po Twojej lewej.

RYŚ. 1

Liczba Stref w Misji: 5



Liczba Stref Celu: 8

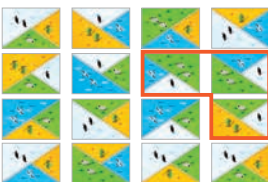


RYŚ. 2

Strefa 1

Strefa 2

Strefa 3



Misja Specjalna



Podwójna 4

Aby ukończyć tę Misję, potrzebujesz 2 Strefy żółtych o wartości 4.

Cel Specjalny



3 łączy 4

Aby Cel został osiągnięty, wymagane są 3 Strefy białe o wartości 4.

RYŚ. 3

Strefa w kolorze zielonym
 $2 + 2 + 1 = 5$

Zakończenie gry

Gdy chcesz dobrać kartę (lub odrzucić), a w Bibliotece nie ma wystarczającej liczby kart, Misja się kończy. Wszyscy gracze przegrywają grę. Jeżeli którykolwiek z graczy zakończył swoją rundę, a przed dobraniem kart z Biblioteki wszystkie Cele zostały wykonane, to następuje wygrana całego zespołu. Gratulacje! Zasiadliście Novą Ziemię.

Liczba kart, które pozostały w Bibliotece	Osiągnięcie
0-2 karty	Wędrowiec
3-5 kart	Kolonizator
6-7 kart	Terraformator
8 kart lub więcej	Imperator

Zasady zaawansowane: Nadejście katastrof

Na tej obcej planecie, oprócz walki z czasem, musicie sobie również radzić z całym wachlarzem katastrof.

Gdy już opanujecie zasady gry i chcielibyście, aby była bardziej wymagająca, możecie dodać do rozgrywki karty Katastrof.

W trakcie Przygotowania potasuj żółte karty Katastrof i ułóż je w zakryty stos. Odkryj wierzchnią żółtą kartę Katastrofy i połóż obok. To będzie pierwsza klęska żywiołowa na planecie. Gdy tylko zostanie spełniony kolejny Cel, dołóż kolejną kartę Katastrofy. Odkryte karty Katastrof nakładają na graczy ograniczenia. Jeśli zasady na kartach są sprzeczne z zasadami gry lub zasadami poprzedniej Katastrofy, obowiązują zasady wprowadzone przez nową kartę. Jeśli wciąż pragniecie więcej wyzwań, wymień jedną lub dwie karty z dołu stosu na czerwone karty Katastrof. Zwiększy się poziom trudności gry.

Liczba kart, które pozostały w Bibliotece			Osiągnięcie
Żółta karta Katastrofy	Żółta + Czerwona x 1	Żółta + Czerwona x 2	
0-1 karta			Wędrowiec
2-3 karty	0-1 karta		Kolonizator
4-5 kart	2-3 karty	0-1 karta	Terraformator
6 kart lub więcej	4-5 kart	2-3 karty	Imperator
	6 kart lub więcej	4-5 kart	Legenda
		6 kart lub więcej	Stwórca

Wariant rywalizacyjny dla wielu graczy

Jeśli zastanawiacie się, kto radzi sobie najlepiej z terraformowaniem planety, możecie urządzić zawody. Przed Wami nowe, ciekawe wyzwania.

W ten wariant gry może zagrać od 2 do 4 graczy.

Połącz karty Celów z kartami Misji przeznaczonymi dla 1 osoby (bez kart 4+, 3+ i 2+) i potasuj. Talia będzie się składać z 32 kart i utworzy Bibliotekę. Ułóż kafelki Terenu jak w Przygotowaniu.

Gracz rozpoczynający odkrywa wierzchnią kartę Biblioteki. Bedzie to wyzwanie dla wszystkich graczy. Następnie gracze obliczają, ile akcji potrzeba, aby wykonać Misję lub osiągnąć Cel. Kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz podaje liczbę akcji potrzebną do spełnienia warunków na karcie.

Akcje są takie same jak w fazie terraformowania podstawowej rozgrywki. Gdy każdy poda liczbę

akcji, należy odwrócić klepsydre. Gracze mogą teraz zgłosić mniejszą liczbę akcji niż poprzednio. Jeśli zadanie można wykonać dzięki 1 akcji, odłóż kartę na spód Biblioteki i odkryj kolejną.

Gdy skończy się czas, gracz, który zgłosił najmniejszą liczbę akcji, może je wykonać. Jeżeli 2 lub więcej graczy podało najmniejszą liczbę akcji, wykonuje je gracz, który tę liczbę podał jako pierwszy. Jeśli zadanie zostanie wykonane, gracz zdobywa kartę i kładzie ją odkrytą przed sobą. Jeśli się nie powiedzie, gracz otrzymuje kartę, ale zakrytą.

Rozpoczyna się kolejna runda. Należy odkryć nową kartę Misji/Celu i odwrócić klepsydre.

Każda zdobyta przez gracza odkryta karta warta jest 1 punkt, a każda zakryta -1 punkt. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy osiągnął wymagany wynik z tabeli. Jeżeli karty się skończyły, a żaden gracz nie uzyskał wymaganego wyniku, to nikt nie zostaje zwycięzcą.

Liczba graczy	Wynik
2	8
3	7
4	6

Często zadawane pytania

P1: Czy mogę cofnąć akcję, gdy się pomyłę?

O: Tak, możesz cofnąć akcję i wykonać inną.

P2: Jeśli nie zużyję wszystkich akcji, czy mogę wykonać kolejne po wykonaniu Misji?

O: Nie. Aby zadeklarować wykonanie Misji, należy przejść do fazy Zасiedlania. W tej fazie nie można wykonywać akcji terraformowania.

P3: Widzę, że aby ukończyć Misję, nie muszę wykonywać żadnych akcji. Czy to się liczy?

O: Oczywiście. Ale musisz przejść od razu do fazy Zасiedlania. Jeśli zepsujesz układ, wykonując akcję, Misja nie będzie ukończona.

P4: Udało mi się utworzyć Zieloną Strefę 8. Czy mogę ją uznać za dwie Zielone Strefy 4?

O: Nie. Strefy muszą dokładnie odpowiadać warunkom na karcie.

P5: Czy do zrealizowania Misji i Celów można wykorzystać większe Strefy niż wskazana wartość na kartach?

O: Tak, można na przykład wykorzystać Białą Strefę 8 do wykonania Misji utworzenia Białej Strefy 7. Jeżeli jednak chcecie, aby rozgrywka była bardziej wymagająca, możecie wprowadzić zasadę, że utworzone Strefy muszą być dokładnie tej samej wartości jak na kartach Misji i Celów.

P6: Wiem, że wykonam Misję bez konieczności wykorzystania wszystkich dostępnych mi akcji. Czy mogę wykorzystać pozostałe moje akcje, aby pomóc innemu graczowi?

O: Tak. To jedna z istotnych taktyk.

P7: Czy mogę wybrać Cele do osiągnięcia w czasie gry?

O: W pierwszej grze zalecane są Cele numer 9. Jeśli chcesz, aby było trudniej, wymień 1-2 karty na Cele 8. Można również dowolnie ułożyć Księgę Celów.

P8: Czy jeśli nie ukończę żadnej Misji, mogę osiągać Cele?

O: Nie. W przypadku Porażki nie można osiągać Celów.

Autor gry: Sofu Chang

Kierownik projektu: Marek Chołostakow

Tłumaczenie: Sławomir Czuba

Opracowanie graficzne wersji polskiej: Paweł Niziołek

Korekta: Ewa Popielarz

© Sharp Point Board Game

© 2020 for the Polish edition Fabryka Kart Trefli-Kraków sp. z o.o.

Wydawnictwo Muduko; Podłężę 650, 32-003 Podłężę

Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefli-Kraków sp. z o.o.



mu
muduko.com