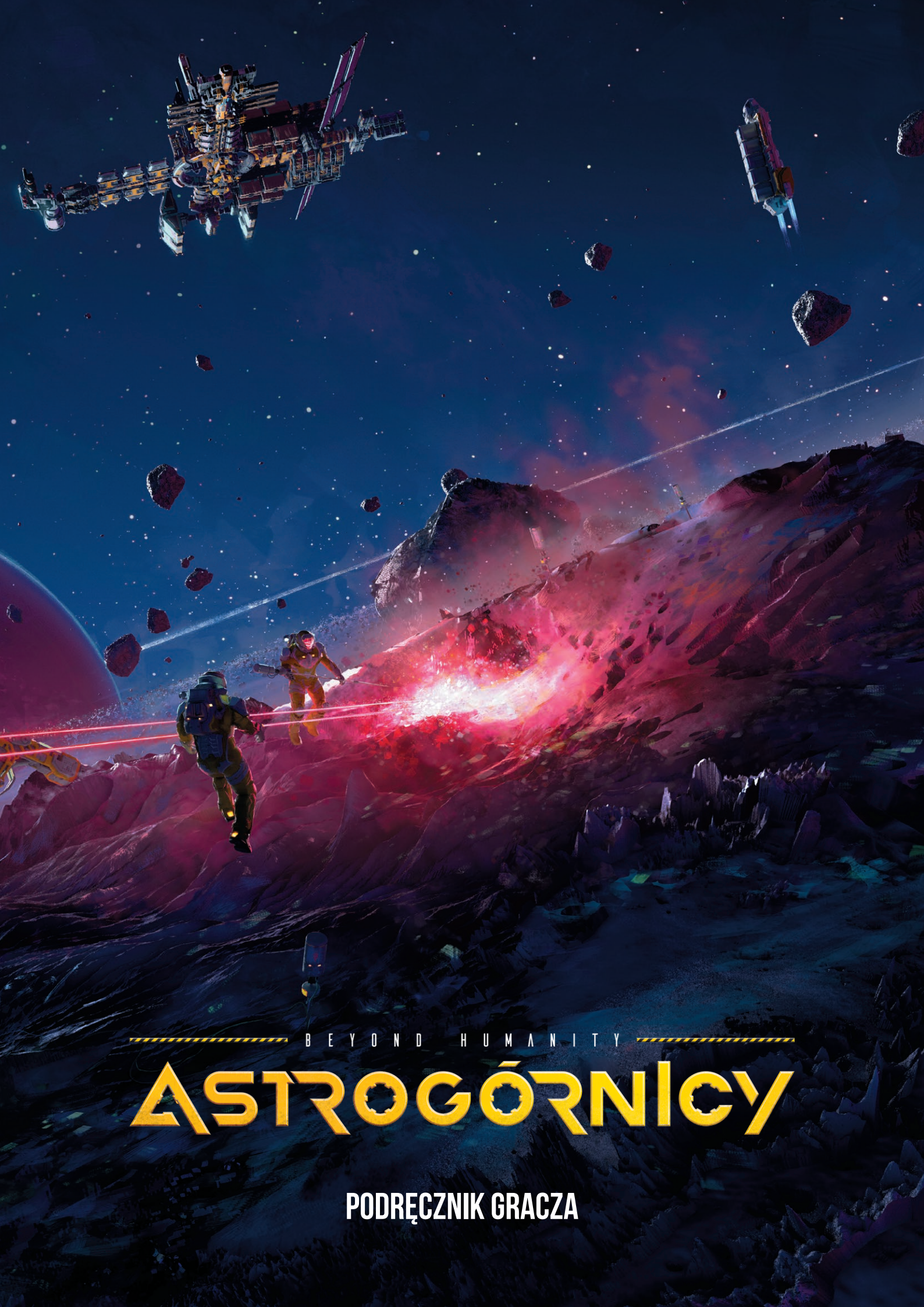


BEYOND HUMANITY

ASTROGÓRNICY

PODRĘCZNIK GRACZA

OPIS

W grze “Beyond Humanity: Astrogórnicy” gracze zarządzają konkurencyjnymi grupami kosmicznych górników, którzy wydobywają minerały z pasa asteroid. Wyzwanie w grze polega na planowaniu zróżnicowanych misji w celu wydobycia minerałów i dobranie odpowiedniego składu załóg barek górniczych. Zbieranie surowców pozwala na realizację zamówień korporacyjnych, działania Zarządu otwierają nowe możliwości, a na najlepszych czekają nagrody związkowe.

Zgodnie z aktualną wiedzą naukową na temat potencjalnych misji wydobywczych w kosmosie, gracze będą zdobywać siedem zasobów: wodę, ksenon, plastal, wolfram, nikiel, pallad i złoto, na trzech różnych typach asteroid: typ **S**, typ **C** i typ **M**.

Gra przeznaczona jest dla od 2 do 4 osób.
Istnieje również odrębne rozszerzenie dla 5–6 osób, którego nie zawiera pudełko z grą podstawową.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie większej liczby Punktów Zwycięstwa niż przeciwnicy. W tym celu gracze zdobywają i gromadzą surowce, za które realizują Zamówienia zapewniające Punkty Zwycięstwa.

Dodatkowo, mniejsze sumy Punktów Zwycięstwa otrzymuje się również za zakończone Misje, zdobyte Nagrody i zrealizowane Inwestycje, oraz za nadwyżki surowców.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Plansza do gry

Podręcznik gracza

Zestaw 28 kości w 4 kolorach

Żetony surowców

Figurka pierwszego gracza

Karty Misji

Karty Zamówień

Karty Nagród

Karty Technologii

Figurki barek

Karty Biuletynów

Karty Ekspedycji

NAZWY STOSOWANE W GRZE

- **Automat** – rodzaj pracownika, robot wydobywczy
- **Górnik** – rodzaj pracownika, astronauta wykwalifikowany do wykonywania odwiertów
- **Inspektor** – rodzaj pracownika, astronauta nadzorujący wydobycie
- **Geolog** – rodzaj pracownika, astronauta naukowiec
- **Akcja** – wykonanie przez gracza jednej z czynności fazy akcji: zagranie kości lub karty Misji
- **Runda** – standardowa jednostka czasu gry. Składa się z kilku faz: otwarcia, rzutu, akcji (do wyczerpania przez wszystkich graczy możliwych do wykonania akcji), rozliczenia Misji i Zamówień
- **Pole** – wyznaczony obszar na planszy i kartach Misji, na którym można postawić kość
- **Magazyny Plastalu, Zasobniki Ksenonu, Zbiorniki Wody** – zestawy pól na planszy do pozyskiwania surowców podstawowych
- **Rafineria** – zestaw pól na planszy do pozyskiwania kart Zamówień
- **Dyspozytornia** – zestaw pól na planszy do pozyskiwania kart Misji
- **Barki** – inaczej Barki Górnicze, miniatury pojazdów będące podstawkami pod karty Misji
- **Doki** – miejsca na planszy do ustawienia Barek Górniczych

PLANSZA, SYMBOLE I OZNACZENIA

Plansza do gry.

1. **Doki** – pola, na które wstawia się Barki Górnicze z kartami misji.
2. **Rafineria** – pola, na których zdobywa się karty Zamówień.
3. **Dyspozytornia** – pola, na których zdobywa się karty Misji.
4. **Zbiorniki Wody, Zasobniki Ksenonu, Magazyny Plastalu** – pola, na których zdobywa się surowce podstawowe.
5. Miejsce na karty **Nagród**.
6. Miejsce na minitalię **Technologii** (karty Zarządu).
7. Miejsce na minitalię **Biuletynów** (karty Zarządu).
8. Miejsce na minitalię **Ekspedycji** (karty Zarządu).
9. Miejsce na kartę **Kantoru Wymiany Surowców**.
10. Pole **pierwszego gracza**.
11. **Tor Rund**.

Symbole pracowników (na kościach)

Górnik / Automat / Inspektor / Geolog

Symbole i tokeny surowców

Plastal / Woda / Ksenon / Złoto / Wolfram / Nikiel / Pallad

Pozostałe symbole i oznaczenia:

Pole do umieszczenia kości / Pole pierwszego gracza / Dowolny surowiec / Punkty zwycięstwa / Odrzucenie karty z ręki / Karta Zamówienia

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. **Rozłożenie planszy.**

2. Przygotowanie talii **kart Misji i Zamówień:**
   - Z obu talii należy odrzucić do pudełka wszystkie karty oznaczone na rewersie wartościami, które przekraczają aktualną liczbę graczy (2+, 3+ itd).
   - Obie talie należy potasować i położyć zakryte, oddzielnie, tworząc stosy obok planszy (można położyć je po obu stronach planszy zgodnie z oznaczeniem pól Dyspozytorni i Rafinerii). Z każdej talii należy odkryć po 4 karty, kładąc je obok stosów.

3. Wyłożenie **kart Nagród i kart Zarządu:**
   - Spośród 7 dostępnych w grze kart Nagród należy wylosować 3 i ułożyć je odkryte na odpowiednich polach na planszy, a resztę położyć zakrytą, jako talię Nagród na wyznaczonym obok miejscu.
   - Każdą z minitalii Zarządu (Ekspedycje, Technologie i Biuletyny) należy potasować i ułożyć je odkryte na odpowiednich polach na planszy.

4. Wyłożenie **karty Kantoru Wymiany Surowców** – spośród 4 kart należy wylosować jedną i ułożyć ją na wyznaczonym miejscu, na środku planszy.

5. Wyłożenie **znaczników surowców** w łatwo dostępnym miejscu – będzie to tzw. bank.

6. **Wybór kolorów** – każdy gracz otrzymuje 2 barki i 7 kości w wybranym kolorze.

7. Startowy **przydział surowców dla graczy** – po 1 surowcu z każdego z 7 rodzajów dla każdego gracza.

8. Losowanie **Pierwszego Gracza** – należy wziąć po 1 kości od każdego gracza i wylosować jedną z nich. *Metoda opcjonalna: Pierwszym Graczem zostaje osoba, która jako ostatnia oglądała film lub czytała książkę rozgrywające się w kosmosie.*

9. Wyłożenie **po 1 znaczniku surowców na polach 1–7 Toru Rund** – na każdym polu inny surowiec. Losowo lub wg kolejności pokazanej na rys "Symbole i tokeny surowców" na str. 2.

Stół przygotowany dla 4 graczy.

Ilość dostępnych na planszy Doków oraz pól Rafinerii i Dyspozytorni jest zależna od liczby graczy: na cały czas rozgrywki z gry zostają wyłączone pola i Doki oznaczone cyfrą przekraczającą liczbę graczy.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka trwa 8 Rund. Każda Runda składa się z kilku faz:

Faza 1. Przygotowanie do nowej Rundy:

Określenie Pierwszego Gracza – staje się nim gracz, który w poprzedniej Rundzie położył kość na planszy, na polu Pierwszego Gracza. Jeśli nikt tego nie zrobił, Pierwszy Gracz z poprzedniej Rundy zachowuje swój status.
Na koniec uczestnicy zbierają z planszy kości umieszczone na polach w poprzedniej Rundzie, z wyjątkiem kości znajdujących się na niezakończonych Misjach.

Faza 2. Rzuty kośćmi:

Wszyscy gracze wykonują jednocześnie rzut swoimi wszystkimi dostępnymi w tej Rundzie kośćmi.

Wynik rzutu określa tzw. pulę kości, czyli dostępnych dla każdego gracza w bieżącej Rundzie pracowników: Górników, Automaty, Geologów i Inspektorów.

Bezpośrednio po rzucie, każdy z graczy może wykonać jeden przerzut, tzn. może jeden raz ponownie rzucić dowolną liczbą kości ze swojej wyrzuconej przed chwilą puli.

Dodatkowo, w dowolnym momencie Rundy, gracz może zmieniać wyniki na swoich kościach kosztem jednej kości – odrzucając na tę Rundę jedną kość ze swojej puli, może może przełożyć dowolną inną kość na wybrany symbol, albo przerzucić dowolną ilość kości ze swojej puli. Można to wykonać dowolną ilość razy (do wyczerpania kości w puli), w dowolnym momencie Rundy (nie jest to traktowane jako akcja).

Faza 3. Akcje graczy:

Gracze wykonują po jednej akcji (zaczynając od aktualnego Pierwszego Gracza, a następnie działając zgodnie z ruchem wskazówek zegara), aż do wyczerpania akcji wszystkich graczy, tj. aż do wyczerpania posiadanych kości i/lub do chwili, gdy wszyscy gracze spasują.

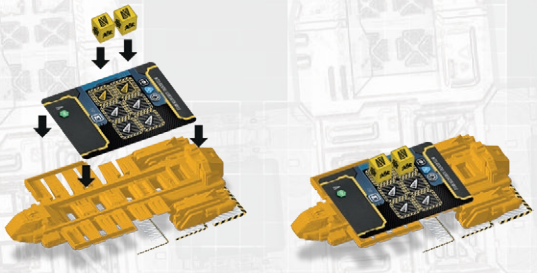
W ramach jednej akcji każdy gracz może wykonać jedno z trzech podstawowych działań:

1. Zagrać jedną kość na dostępne pole:

    - Zagrać kość Górnika lub Automatu na wolne pole jednego z zasobów podstawowych (Magazyny Plastalu, Zasobniki Ksenonu, Zbiorniki Wody), zgodnie z symbolem na polu i pobrać z banku odpowiedni surowiec w ilości odpowiadającej liczbie symboli na kości (jeden lub dwa). Ponadto pierwsze pole w każdym z tych obszarów zapewnia jeden dodatkowy surowiec.
    - Zagrać kość Inspektora na pierwsze wolne pole Dyspozytorni i pobrać na rękę kartę Misji. Kartę pobieramy spośród odsłoniętych (należy natychmiast odkryć w jej miejsce nową kartę z wierzchu talii) lub zakrytą kartę z wierzchu talii.
    - Zagrać kość Geologa na pierwsze wolne pole Rafinerii i pobrać na rękę kartę Zamówienia. Kartę pobieramy spośród odsłoniętych (należy natychmiast odkryć w jej miejsce nową kartę z wierzchu talii) lub zakrytą kartę z wierzchu talii.
    - Zagrać jedną ze swoich kości na wolne pole na karcie Misji w Dokach (swojej lub innego gracza) zgodnie z wymaganymi symbolami.
    - Zagrać dowolną ze swoich kości na pole Pierwszego Gracza, aby stać się Pierwszym Graczem na początku następnej Rundy.
    - Zagrać dowolną ze swoich kości na wolne pole przy karcie Nagrody lub jednej z kart Zarządu, aby pobrać i/lub zrealizować tę kartę od razu.
    - Zagrać dowolną ze swoich kości na wolne pole na posiadanej karcie Technologii lub Biuletynu i pobrać wskazany na niej lub surowiec lub kartę.

Kość z podwójnym symbolem Górnika/Automatu można postawić na dowolnym polu oznaczonym takim samym pojedynczym symbolem i zapewnia ona podwójny zysk surowca. Pola z obydwoma symbolami Górnika/Automatu oznaczają możliwość zagrania kości z dowolnym z tych symboli.

2. Zagrać kartę Misji do Doku (ilustracja poniżej). Gracz wybiera jedną kartę Misji z ręki i wystawia ją na swojej Barce Górniczej do wolnego Doku, płacąc jednocześnie koszt Misji w surowcach, zgodnie z oznaczeniem na karcie. W momencie wystawienia, gracz może umieścić dowolną liczbę kości ze swojej puli na polach karty oznaczonych dodatkową obwódką i kolorem żółtym (oczywiście zgodnie z symbolami). Należy pamiętać o limicie Doków na planszy oraz o dostępności tylko 2 Barek Górniczych dla każdego gracza. Więcej informacji w rozdziale "Misje".



3. Odrzucić jedną kość do końca Rundy i dokonać wymiany jednego żetonu posiadanego surowca na dowolny jeden inny z banku surowców.

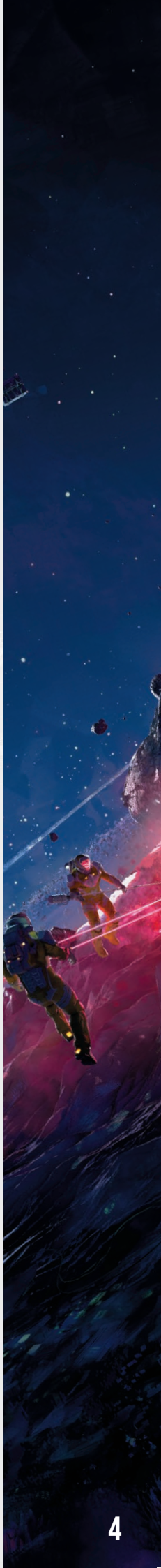
Zamiast wykonać Akcję, gracz może też "spasować" i zaprzestać wykonywania akcji do końca Rundy. W takiej sytuacji nie można już w tej samej Rundzie powrócić do wykonywania akcji, więc nie jest dozwolone "przeczekanie" w ten sposób jednej lub więcej kolejek akcji.

Faza 4. Rozliczanie Misji

Po wyczerpaniu akcji wszystkich graczy (wyczerpaniu posiadanych kości i/lub spasowaniu) fazę akcji uznaje się za zakończoną.

W tym momencie gracze rozliczają Premię Rundy – sprawdzają, który z nich ma najwięcej kości umieszczonych na Misjach (swoich i cudzych). Gracz ten pobiera 4 sztuki surowca wskazanego na Torze Rundy (1 szt. z pola danej Rundy i 3 takie same z banku). W przypadku, jeśli dwóch graczy ma taką samą (największą) ilość kości na Misjach, obaj otrzymują po 2 szt. wskazanego surowca, a jeśli więcej graczy, to każdy po 1 (jak na schemacie).
W ósmej (ostatniej) Rundzie gracze pobierają w ten sposób znaczniki dowolnych wybranych przez siebie surowców.

Następnie gracze sprawdzają, które Misje zostały całkowicie zapełnione kośćmi "pracowników". Zostają one uznane za zrealizowane i rozlicza się je wg kolejności graczy w tej Rundzie.



Każdy uczestnik realizowanej Misji (każda kość) dostaje przydzielone przez Misję surowce, które trafiają do odpowiednich graczy. Każdy symbol na kości daje jeden zestaw surowców oznaczony na karcie Misji: **pojedynczy symbol – jeden zestaw, podwójne symbole – dwa zestawy.** Barka Górnicza i kości z tej misji wracają do graczy, którzy zrealizowali tę Misję. Karta Misji po wykonaniu trafia do gracza, na którego Barce Górniczej się znajdowała. Gracz kładzie ją koło siebie zakrytą (pula kart wykonanych). Przy końcowym podliczaniu punktów zwycięstwa każda zrealizowana i zachowana karta Misji warta jest 1 Punkt Zwycięstwa. Wynagrodzenie za zrealizowaną Misję pobiera najpierw właściciel Barki, a potem pozostali uczestnicy zgodnie z kolejnością graczy w tej Rundzie.

Jeśli jakaś Misja nie zostanie wykonana (zapełniona) w tej Rundzie, odsuwa się ona o jedną pozycję w Doku. Umieszczone na niej kości pozostają na swoim miejscu na kolejną Rundę. Jeśli taka karta nie została zapełniona przez 2 kolejne Rundy (skończą się pozycje do odsuwania), to zostaje uznana za niewykonaną i odpada z gry. Karta Misji jest odkładana na spód talii Misji, a Barka Górnicza i kości z tej Misji wracają do odpowiednich graczy. Ta misja nie zapewni nikomu ani surowców, ani Punktów Zwycięstwa na koniec gry.

Wypełnione Ekspedycje (patrz rozdział Karty Zarządu) rozlicza się analogicznie do Misji, pobierając za każdą swoją kość jedną z kart Misji lub Zamówień (do wyboru). W przypadku niezrealizowania Ekspedycji przez 2 kolejne Rundy, karta jest odrzucana do pudełka a kości wracają do właścicieli.

Faza 5. Wykupywanie Zamówień

Każdy z graczy może teraz wykupić jedną kartę Zamówienia spośród posiadanych na ręku, zgodnie z kolejnością graczy w tej Rundzie.

W tym celu należy zapłacić zestawem surowców według tego, co wskazano na karcie Zamówienia oraz ewentualnie, jeśli karta tego wymaga, odrzucić inną kartę z ręki (Misję lub Zamówienie) odkładając ją na spód talii, z której pochodziła (nie może to być karta ze stosu kart zrealizowanych). Czynność należy wykonać jawnie, w sposób widoczny i do wglądu dla innych graczy.

Następnie gracz odkłada kartę Zamówienia do swojej puli kart wykonanych. **Od tego momentu gracz może wykonać dodatkową czynność opisaną na tej karcie.**

TOR RUND

Tor Rund służy do odliczania zakończonych Rund gry oraz oznaczania premii za udział w Misjach.

Na początku gry, na polach Toru wykłada się po 1 znaczniku surowców: na każdym polu inny surowiec.Opis w rozdziale “Przygotowanie rozgrywki” na str. 3.

Premię Rundy za Misje gracze otrzymyją na początku fazy rozliczania Misji – sprawdzają, który z nich ma najwięcej kości umieszczonych na Misjach (swoich i cudzych). Gracz ten pobiera 4 sztuki surowca wskazanego na Torze Rundy (1 szt. z pola danej Rundy i 3 takie same z banku). W przypadku, jeśli dwóch graczy ma taką samą (największą) ilość kości na Misjach, obaj otrzymują po 2 szt. wskazanego surowca, a jeśli więcej graczy, to każdy po 1 szt. Jest to również przedstawione ikonograficznie w sposób uproszczony na środku toru.
W ósmej Rundzie w ten sposób pobiera się znaczniki dowolnych surowców, takich samych lub różnych – wg wyboru graczy, którzy je pobierają.

Ilość pustych pól na torze Rund pozwala kontrolować liczbę Rund pozostałych do końca gry.

SUROWCE

W grze występuje 7 surowców:

- 3 podstawowe: **Ksenon**, **Woda**, **Plastal** – surowce podstawowe można zbierać w odpowiednich miejscach na planszy (Magazyny Plastalu, Zasobniki Ksenonu, Zbiorniki Wody) oraz z Misji.
- 4 rzadkie: **Złoto**, **Wolfram**, **Nikiel**, **Pallad** – surowce rzadkie można pozyskiwać wysyłając/uczestnicząc w Misjach lub uzyskując odpowiednią Technologię. Potrzebne one będą do wykupywania kart Zamówień z punktami zwycięstwa, jak również do zagrywania/uzyskiwania niektórych kart.

W przypadku wyczerpania w banku danego surowca gracze przestają go zdobywać swoimi akcjami lub Misjami (które nadal mogą realizować normalnie), aż do czasu ponownego pojawienia się tego surowca w banku w wyniku jego wydania przez graczy. Gracze nie mogą później odbierać dostępnych surowców, których nie pobrali wcześniej.

Należy pamiętać o używaniu znaczników x5 w celu ułatwienia rozliczeń innym graczom.

Wymiana surowców

W dowolnym momencie swoich działań (podczas dowolnej akcji, rozliczenia, opłat itp.) gracz może zapłacić czterema dowolnymi surowcami zamiast jednego dowolnego, którego nie posiada. Przypomina o tym znajdująca się na środku planszy Karta Kantoru wymiany surowców. Także zgodnie z nią, jeden z surowców (w zależności od wylosowanej karty) można wymieniać po preferencyjnym kursie 3:1 w obie strony, tzn. płacąc 3 dowolne surowce ze swoich zasobów zamiast jednego wskazanego, lub 3 wskazane surowce zamiast jednego dowolnego innego.

Można również wymienić surowiec jako akcję i w zamian za odrzucenie jednej kości z puli (w tej Rundzie) wymienić 1 dowolny surowiec ze swoich zasobów na 1 inny surowiec z banku (jak to opisano na str. 4).

Karta Kantoru wymiany surowców

1. *Oznaczenie standardowej wymiany – każdy gracz może zapłacić czterema (4) dowolnymi surowcami (różnymi lub jednakowymi) zamiast jednego innego.*
2. *Oznaczenie pierwszej wymiany specjalnej – jeden promowany surowiec (w tym przykładzie Wolfram) można opłacić trzema dowolnymi innymi.*
3. *Oznaczenie drugiej wymiany specjalnej – można zapłacić trzema (3) promowanymi surowcami zamiast jednego innego.*

Surowiec wskazany na karcie Kantoru jest także surowcem premiowanym podczas liczenia punktów zwycięstwa.

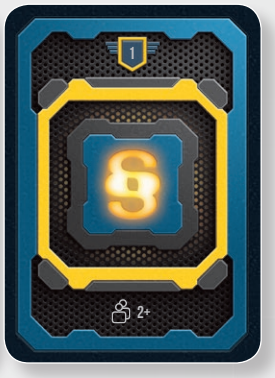
Uwaga: Gra nie przewiduje dokonywania wymiany surowców pomiędzy graczami – nie jest to dozwolone w żadnym momencie.

MISJE

W grze wykorzystywana jest talia kart Misji, które służą m.in. do zdobywania rzadkich surowców. Gracze zdobywają karty Misji, a następnie realizują je poprzez wyłożenie karty Misji na Barce Górniczej w Doku i stopniowe wypełnianie jej pól kośćmi z symbolami pracowników.

Liczbę kart Misji dostępną w danej grze określa się w zależności od liczby graczy, poprzez odrzucenie z talii kart oznaczonych cyframi przekraczającymi aktualną liczbę graczy. Na czas gry odsłania się cztery karty, kładąc je obok talii. Gracze mogą pobierać na rękę karty Misji poprzez umieszczenie kości Inspektora na wolnym polu obszaru Dyspozytornia lub dzięki efektom niektórych kart Zarządu. Gracz pobierający kartę Misji wybiera jedną z odkrytych kart (wtedy należy natychmiast uzupełnić jej miejsce kartą z wierzchu talii) lub zakrytę kartę z wierzchu talii.

Aby rozpocząć Misję, gracz w ramach swojej akcji (tylko w fazie akcji) umieszcza w wolnym Doku kartę Misji z ręki (na swojej Barce). W tym momencie może też ze swojej puli kości zapełnić na tej karcie dowolną liczbę pól oznaczonych



Karta Misji:

1. *Nazwa karty.*
2. *Surowce do zapłacenia za wystawienie karty do Doku.*
3. *Pola do ustawienia kości, z symbolami wymaganej kości.*
4. *Oznaczenie typu asteroidy.*
5. *Surowce, które gracze pobiorą po wypełnieniu misji. Gracz otrzyma surowiec odpowiadający symbolowi.*

dodatkową obwódką i żółtym kolorem (oczywiście zgodnie z symbolami pracowników). Następnie wszystkie niezapełnione pola (żółte i białe) stają się dostępne dla wszystkich graczy, którzy mogą na nich umieszczać kości w ramach swoich akcji. Każdy z graczy może mieć rozpoczęte jednocześnie nie więcej niż 2 Misje. Natomiast ogólna liczba aktywnych misji wszystkich graczy w danym momencie ograniczona jest przez liczbę dostępnych Doków (zależnie od ilości graczy, zgodnie z oznaczeniem na planszy).

Misję uznaje się za zrealizowaną, kiedy wszystkie jej pola zostaną zapełnione (patrz "Faza 4. Rozliczanie Misji" str. 4).

ZAMÓWIENIA

Karty Zamówień są podstawowym źródłem Punktów Zwycięstwa. Karty Zamówień gracze pobierają na rękę umieszczając kość Geologa na polu Rafinerii, a następnie (na koniec każdej Rundy) mogą wykupić z ręki jedną z nich, poprzez zapłacenie wskazanego na niej kosztu. Zapewnia to graczowi Punkty Zwycięstwa w ilości oznaczonej na karcie.

Liczbę kart Zamówień dostępną w całej danej grze określa się w zależności od liczby graczy, poprzez odrzucenie z talii kart oznaczonych cyframi większymi niż aktualna liczba graczy. Na czas gry odsłania się cztery karty, kładąc je obok talii. Gracze mogą pobierać na rękę karty Zamówień poprzez umieszczenie kości Geologa na wolnym polu obszaru Rafineria lub dzięki efektom niektórych kart Zarządu. Gracz pobierający kartę Zamówienia wybiera jedną z odkrytych kart (wtedy należy natychmiast uzupełnić jej miejsce kartą z wierzchu talii) lub zakrytę kartę z wierzchu talii.

Zamówienia realizuje się w przeznaczonej na to fazie Rundy (patrz "Faza 5. Wykupywanie Zamówień" na str. 5).

Karta Zamówienia:

1. *Liczba punktów zwycięstwa, które gracz otrzymuje po wykupieniu tej karty.*
2. *Surowce do zapłacenia za wykupienie karty.*
3. *Dodatkowy jednorazowy efekt do wykorzystania przez gracza.*

Dodatkowy efekt kart Zamówień

Każda karta Zamówienia, oprócz Punktów Zwycięstwa, umożliwia graczowi wykonanie jednorazowego dodatkowego działania. Po zrealizowaniu karty Zamówienia gracz może wykonać jej działanie w wybranym przez siebie momencie (w tej, lub dowolnej przyszłej Rundzie). Wykupione karty Zamówień gracz kładzie odkryte (awersem karty do góry) na swoim stosie kart wykonanych i dopiero po wykonaniu specjalnego działania z danej karty gracz zakrywa ją (układa karty rewersem do góry). W każdej Rundzie można w ten sposób użyć efektów dowolnej liczby swoich zrealizowanych kart Zamówień.

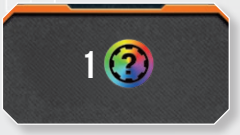
Punkty Zwycięstwa z kart Zamówień wlicza się do puli uzyskanej przez gracza na koniec gry, niezależnie od tego czy działanie dodatkowe zostało przez niego wykorzystane, czy nie.

Oznaczenia specjalnych działań na kartach Zamówień:

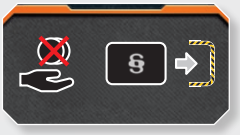
Obróć jedną dowolną kość, ustawiając symbol Inspektora lub Geologa.

Obróć jedną dowolną kość, ustawiając symbol pojedynczego automatu.

Obróć jedną dowolną kość, ustawiając symbol pojedynczego górnika.



Podczas dowolnej płatności można zmniejszyć opłatę o jeden dowolny surowiec.



Wystawiając Misję lub Ekspedycję nie ponosisz opłaty.

W fazie wykupywania Zamówień można wykupić od razu kolejną kartę Zamówień z ręki.

NAGRODY

Karty Nagród zapewniają dodatkowe Punkty Zwycięstwa za zrealizowanie odpowiedniej liczby Misji na określonych asteroidach. Karty Misji zawierają informacje o typach asteroid, na których są przeprowadzane (oznaczone na kartach jako: S, C i M). Zrealizowanie odpowiedniej liczby Misji na określonych asteroidach pozwala na zdobywanie Nagród, zgodnie z wymaganiami określonymi na ich kartach. Ekspedycje oznaczone są symbolem "?" i po ich zrealizowaniu mogą zastąpić Misję z dowolnym symbolem.

Na początku rozgrywki talię Nagród należy potasować, wylosować 3 karty i ułożyć je odkryte je na odpowiednich polach na planszy,a resztę kart położyć jako talię Nagród (rewersem do góry) na wyznaczonym obok miejscu.

Gracz, który w dotychczas zrealizowanych Misjach skompletuje wymagany zestaw typów asteroid, może w ramach swojej akcji pozyskać jedną z odkrytych kart Nagród. W tym celu zagrywa dowolną ze swoich kości na wolne pole przy wyłożonej karcie Nagrody, odkłada wymagane przez nią swoje zrealizowane Misje na spód talii Misji (karty Ekspedycji odrzuca się do pudełka) i dokłada tę kartę Nagrody do swojej puli kart wykonanych. Jej wartość Punktów Zwycięstwa zostanie doliczona do dorobku gracza na koniec gry.

Karta Nagrody:
1. *Tytuł karty.*
2. *Liczba punktów zwycięstwa, jakie ta karta daje po zdobyciu.*
3. *Zestaw typów asteroid, na których trzeba wykonać Misje, aby pozyskać tę kartę.*

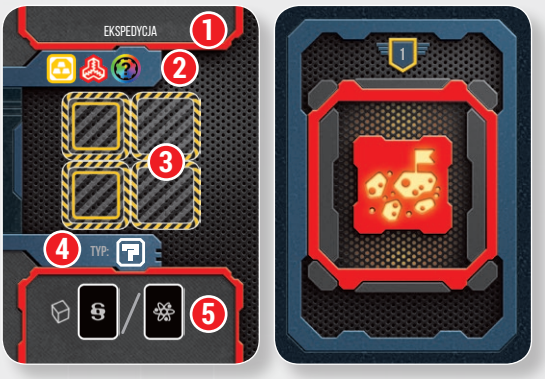
Po pobraniu karty Nagrody, wolne miejsce na planszy uzupełnia się kartą z wierzchu talii Nagród, jeśli jeszcze jakieś karty pozostały.

KARTY ZARZĄDU

Na planszy znajdują się miejsca na 3 minitalie kart Zarządu – Technologie, Biuletyny i Ekspedycje (po 4 karty w każdej). Każdą z tych minitalii kładzie się odkrytą na jej przypisanym miejscu na planszy. W fazie akcji gracz może zagrać jedną dowolną kość na pole przy danej talii i pozyskać górną kartę (oczywiście jeśli jeszcze jakaś jest dostępna). Kart Zarządu nie pobiera się na rękę, tylko realizuje od razu, więc oprócz zagrania kości należy w tym samym momencie zapłacić wskazany na karcie koszt w surowcach.

Ekspedycje

Realizacja karty Ekspedycji odbywa się w sposób analogiczny do Misji: kartę należy umieścić na barce i wstawić do wolnego doku, a następnie wypełnia się na niej pola za pomocą dowolnych kości. Pola z żółtą ramką można wypełnić podczas wystawiania, a pozostałe są do dyspozycji wszystkich graczy.
Rozliczenie Ekspedycji odbywa się również analogicznie do Misji, jedynie zamiast surowców pobiera się karty Misji lub Zamówień (najpierw wybiera właściciel Barki, a potem gracze w kolejności). Kartę zrealizowanej Ekspedycji odkłada się do puli kart wykonanych i na koniec rozgrywki zapewnia ona 1 Punkt Zwycięstwa
Dodatkowo, karty Ekspedycji mogą być użyte w zastępstwie karty Misji z dowolnym typem asteroidy przy pobieraniu Nagród. W takim przypadku karta Ekspedycji odkładana jest do pudełka.



Karta Ekspedycji:
1. *Nazwa karty.*
2. *Surowce do zapłacenia za wystawienie karty do Doku.*
3. *Pola do ustawienia dowolnych kości.*
4. *Oznaczenie zastąpienia dowolnego typu asteroidy.*
5. *Oznaczenie kart Misji i Zamówień, które gracze pobiorą po wypełnieniu misji.*

Technologie

Karty Technologii nie pobiera się na rękę, tylko po zagraniu kości i opłaceniu kosztu w surowcach odkłada się do kart wykonanych. Od tego momentu karta stanowi dodatkowe pole do zagrania akcji, ale tylko dla gracza posiadającego tę kartę. Zagranie kości na pole na karcie Technologii zapewnia jedną sztukę rzadkiego surowca zgodnie z oznaczeniem karty.

Ponadto karta Technologii zapewnia na koniec gry dodatkowe Punkty Zwycięstwa zgodnie z wartością wskazaną na górze karty.

Karta Technologii:

1. *Liczba punktów zwycięstwa, które gracz otrzymuje po wykupieniu tej karty.*
2. *Surowce do zapłacenia za wykupienie karty.*
3. *Stałe pole pobrania rzadkiego surowca do wykorzystania przez gracza.*

Akcje na kartach Technologii i Biuletynów (w przeciwieństwie do akcji z kart Zamówień) są wielorazowe i mogą być wykorzystywane do końca gry.

Biuletyny

Karty Biuletynów nie pobiera się na rękę, tylko po zagraniu kości i opłaceniu kosztu w surowcach wykłada przed sobą na stół. Od tego momentu karta stanowi dodatkowe pole do zagrania akcji, ale tylko dla gracza posiadającego tę kartę. Zagranie kości na pole na karcie Biuletynu pozwala pobrać jedną kartę Misji lub Zamówienia na rękę.

Ponadto karta Biuletynu zapewnia na koniec gry dodatkowe Punkty Zwycięstwa zgodnie z wartością wskazaną na górze karty.

Karta Biuletynu:

1. *Liczba punktów zwycięstwa, które gracz otrzymuje po wykupieniu tej karty.*
2. *Surowce do zapłacenia za wykupienie karty.*
3. *Stałe pole pobrania kart MIsji lub Zamówień do wykorzystania przez gracza.*

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po upływie 8 Rund.

Po zakończeniu ostatniej Rundy wszyscy gracze podliczają zdobyte przez siebie Punkty Zwycięstwa:

- **Zamówienia, Nagrody, Technologie i Biuletyny** – zgodnie z wartością podaną na karcie
- **Misje i Ekspedycje**: po 1 punkcie za każdą wykonaną
- **Nadwyżka surowców**: po 1 punkcie za każde 4 jednostki tego samego surowca nie premiowanego oraz po 1 punkcie za każde 3 jednostki surowca premiowanego (wg wylosowanej karty Kantoru Wymiany).

Wygrywa gracz, który uzyskał największą liczbę Punktów Zwycięstwa. W przypadku gdy więcej graczy uzyska tyle samo Punktów Zwycięstwa, gracze powinni porównać następujące wyniki:

- wygrywa gracz z największą ilością PZ pochodzących z kart Zamówień. Jeśli nadal jest remis,
- wygrywa gracz z największą ilością PZ pochodzących z kart Misji i Nagród. Jeśli nadal jest remis,
- wygrywa gracz z największą ilością PZ pochodzących z nadwyżki rzadkich surowców. Jeśli nadal jest remis,
- **ZAGRAJCIE KOLEJNĄ GRĘ! :)**

Autor gry	Paweł Suski
Projekt graficzny	Paweł Suski, Max Salamonowicz
Wsparcie projektowe	Max Salamonowicz, Justyna Wodzyńska, Olgierd Sasim
Kierownik projektu	Paweł Suski
Nadzór egzekucyjny	Artur Kurasiński
Grafika okładkowa	Maciej Rębisz
Przygotowanie prototypów	Paweł Suski, Adam Stankiewicz
Tworzenie instrukcji	Paweł Suski, Mikołaj 'Koval' Kowalczyk
Animatorzy społeczności	Casey McBeath, Mikołaj 'Koval' Kowalczyk, Sean Semple, Chad Norby, Drew Tschetter
Astrogórnicy z ilustracji	Paweł Suski, Michał Pena, Max Salamonowicz
Konsultacje	Justyna Wodzyńska, Olgierd Sasim, Casey McBeath, Sean Semple, Chad Norby, Drew Tschetter, Michał Wengierow, Adam Kwapiński, Kuba Czajka, Poznańska Grupa Testerów 'Pamper', Boardzilla
Wersja cyfrowa (TTS)	Artur 'Bishop' Lutyński

Patronaty

Jako że uniwersum Beyond Humanity jest ogromne, lecz zbudowane na solidnym naukowym fundamencie, cieszymy się że swoją opieką objęli nas wspaniali przedstawiciele świata naukowego związanego z ekspansją w kosmosie. Ponadto, także nasi przyjaciele z branży growej!

Copyright © 2021 **Three Headed Monster Inc.** All rights reserved.
Beyond Humanity™, all intellectual property including story, art, design, characters are property of **Three Headed Monster Inc**. This is a work of fiction. Names, characters, businesses, places, events, locales, and incidents areeither the products of the author's imagination or used in a fictitious manner. Any resemblance to actual persons, living or dead, or actual events is purely coincidental.

Cover design by Maciej Rębisz

THREE-HEADED
MONSTER