



# GWIEZDNY WYŚCIG

wiek graczy: 8+  
ilość graczy: 2-4 graczy  
czas gry: 15-30 minut

autor: Guillaume Fournier  
ilustracje: Tomek Larek

## Wprowadzenie

*Stary Świat, jaki znali nasi przodkowie, przestał istnieć. Ludzkość dawno opuściła układ słoneczny i wyruszyła w drogę ku nowym gwiazdom. Szybki rozkwit międzyplanetarnych korporacji dał szansę ludzkości na zasiedlenie obcych planet. Przetrwaniu nadano najwyższy priorytet, lecz walka między rywalizującymi korporacjami rozgorzała na dobre... gwiazdny wyścig właśnie się rozpoczął. Tak narodziła się nowa era i nowe reguły rządzące w kosmosie.*

*Obejmujesz stery jednej z czterech korporacji, które wyłoniły się po zagładzie Starego Świata. **Koderzy Natury** to wojownicy czerpiący siłę z roślin, z pomocą których wytwarzają energię elektryczną, tak potrzebną do zasilania ich ogromnych platform. Siła **Projektantów Mineralów** płynie prosto z serca skał, które utworzyły się w wyniku największej w dziejach Ziemi erupcji wulkanu Czarny Radar. Korporacja **Artystów Genetyki**, nazywana drwiąco przez wrogie koncerny **Alchemikami Ogrodu**, poszukuje kamienia filozoficznego wierząc, że transmutacja jest naturalną zdolnością organizmu do przekształcania jednej substancji w inną i jedyną szansą na przetrwanie. **Inżynierowie Atomu** rozwinęli się z kolei w obszarze wysokoenergetycznych reakcji jądrowych, budując coraz droższe urządzenia i przeprowadzając eksperymenty przy użyciu coraz to większych poziomów energetycznych.*

*Mimo swej potężnej siły, żadna z czterech korporacji nie jest w pełni niezależna i zdolna do sprawowania niepodzielnej władzy w kosmosie. Ich słabością jest brak floty statków towarowych, zdolnych do odbywania podróży międzygwiazdnych na odległe planety. W posiadaniu takich statków są przedstawiciele trzech ras: **Terranie** (rasa ludzi), **Balnearii** (rasa akwarystyczna) oraz **Krystallini** (rasa inteligentnych kryształów), niezrzeszeni w żadnej korporacji. Każda z ras oferuje swoje usługi i miejsce na statku każdemu, kto dobrze zapłaci. Tylko z ich pomocą uda wam się dotrzeć do nowych planet i zaopatrzyć je w swoją technologię. Pamiętajcie, że w gwiazdnych wyprawach przeszkadzać wam będą pozostałe korporacje. Wyścig trwa!*

*Pokieruj statkami, które wynajęłeś dla swojej korporacji i zawitaj na obcych planetach jako pierwszy. Sukces twojej korporacji zależy od ciebie...*



# ELEMENTY GRY

plansza kosmosu



9 znaczników Statków,  
po 3 dla każdej rasy z podstawkami



Przed pierwszą rozgrywką wypchnijcie wszystkie elementy z wyprasek i zbudujcie Statki. W grze występują trzy typy Statków należące do ras: **Ter-ran**, **Balnearii** oraz **Krystalinów**, po trzy każdego typu, kolejno o numerach od 1 do 3. Statek składa się z trzech modułów: kadłuba, silników oraz plastikowej podstawki. Podzielcie Statki na typy, a następnie połączcie ze sobą właściwe moduły, tak aby kadłub i silniki włożone do kadłuba każdego z nich miały ten sam numer i należały do jednego typu. Potem włożcie tak złożone Statki w plastikowe podstawki.

44 karty Akcji,  
po 11 w każdym kolorze



9 kart Misji



4 dwustronne żetony planet



4 dwustronne żetony punktacji,  
po 1 w każdym kolorze



1 żeton punktacji  
„+120”



4 dwustronne żetony Patrołu



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grę możemy rozgrywać w kilku wariantach: podstawowym, familijnym i zaawansowanym.

1. Każdy gracz wybiera kolor, a następnie dobiera **11 kart Akcji** oraz **1 żeton punktacji** w tym samym kolorze.

**Wybrałeś familijny wariant gry?** W tym wariantcie **karty: „Zamiany”, „Kopii” i „Cofania” nie są używane**, a każdy gracz posiada **7 kart Akcji** na ręce. Przeczytaj więcej na str. 7.

**Wybrałeś zaawansowany wariant gry?** W tym wariantcie, na początku każdej rundy, **odrzuca się po 3 karty**, a każdy gracz zaczyna rundę posiadając **8 kart Akcji** na ręce. Przeczytaj więcej na str. 7.

2. Potasujcie karty **Misji** i rozdajcie po **dwie** każdemu graczowi, bez pokazywania ich pozostałym osobom. Karty Misji są tajne.
3. Rozłóżcie **planszę** w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
4. **Żetony planet** odwróćcie na stronę z symbolem **★ do dołu**, po czym wybierzcie jeden z nich i umieśćcie na środku planszy w miejscu z wycięciem. Upewnijcie się, że żeton leży odpowiednią stroną, z widocznym numerem 21, ku górze. Pozostałe żetony planet odłóżcie na bok, na kolejne rundy.

**Wybrałeś zaawansowany wariant gry?** W tym wariantcie żetony planet odwraca się na drugą stronę (z symbolem **★ do góry**), a każda planeta posiada swoje specjalne zdolności, które modyfikują zwykłe reguły gry. Przeczytaj więcej na str. 7.

5. Weźcie swoje **żetony punktacji** i umieśćcie na torze punktacji biegnącym wokół planszy, na polu z cyfrą „0”. Ułóżcie je stroną z numerem „+60” do dołu.
6. Rozłóżcie **9 znaczników Statków** na odpowiadających im **polach załadunku** na planszy. Pamiętajcie przy tym, że każdy Statek ma konkretne miejsce na planszy, określone przez **typ Statku** i **numer Statku** (np. znacznik Statku Terran o numerze 2 musi znaleźć się na polu z rysunkiem i numerem tego Statku).
7. Następnie przesuniecie **Statki** na właściwe **pola startowe**. W przypadku gry dla:
  - **dwóch graczy:** pola startowe znajdują się na okręgu oznaczonym cyfrą „3”.
  - **trzech graczy:** pola startowe znajdują się na okręgu oznaczonym cyfrą „1”.
  - **czterech graczy:** pola startowe znajdują się na okręgu oznaczonym cyfrą „0”, czyli na polach załadunku – nie musicie przesuwać Statków.

Żeton punktacji „+120” odłóżcie na bok. Otrzyma go ten gracz, który jako pierwszy dwukrotnie okrąży tor punktacji, aby zaznaczyć w ten sposób, że zdobył 120 punktów.

W podstawowym wariantcie gry żetony Patrolu nie są używane. Odłóżcie je z powrotem do pudełka.

**Grasz na mniej niż 4 osoby?** Elementy gry w niewybranych kolorach graczy tj. żetony punktacji oraz karty Akcji odłóżcie do pudełka. Nie będą one używane.

## Przygotowanie do rozgrywki dla dwóch graczy



## PRZEBIEG I CEL ROZGRYWKI

Rozgrywka podzielona jest na rundy nazywane **misjami**. W czasie misji gracze po kolei rozgrywają swoje kolejki. Liczba rund zależy od liczby graczy:

- 4 rundy w grze na **4 graczy**,
- 3 rundy w grze na **3 graczy**,
- 4 rundy w grze na **2 graczy**.

Celem każdej misji jest pokierowanie flotą Statek, tak aby te wynajęte przez twoją korporację (określają je karty Misji) dotarły jak najbliżej planety. Im bliżej będą planety, tym więcej zdobędziesz punktów za pokonaną odległość. Pamiętaj, że na planecie jest miejsce tylko na jeden statek!

### Start i przebieg pierwszej misji

Wybierzcie gracza rozpoczynającego. Zostaje nim osoba, która ostatnio leciała samolotem. Misję zaczyna gracz rozpoczynający, a po nim swoje kolejki rozgrywają pozostali gracze, postępując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej kolejce gracz wybiera jedną kartę Akcji z ręki i zagrywa ją odkrytą przed sobą, a następnie wykonuje opisane na niej działanie.

Karty Akcji pozwalają:

- **przesuwać Statek** (jeden lub więcej) na planszy w stronę planety znajdującej się w jej centrum (karty +) bądź w stronę krawędzi planszy (karty -);

LUB

- **zamieniać położenie dwóch Statek** (karty Zamiany).

Szczegółowy opis działania wszystkich kart Akcji znajduje się na str. 6.

Następnie gracz odkłada na bok zagrąną kartę Akcji, a kolejka przechodzi na następnego gracza.

**Uwaga:** W swojej kolejce gracz **musi** zagrać jedną kartę **Akcji** z ręki. Akcja, której nie można wykonać (np. nie są spełnione określone warunki na planszy), przepada.

### Koniec misji i punktacja

Bieżąca misja może zakończyć się na dwa sposoby:

1. Natychmiast w momencie, gdy którykolwiek **Statek dotrze do planety**. Kolejka gracza kończy się, podobnie jak cała misja.
2. Gdy wszyscy gracze zegrali wszystkie swoje **karty Akcji**. Ostatni gracz kończy swoją kolejkę i tym samym misja dobiega końca.

Po zakończeniu misji każdy gracz odkrywa swoje **dwie karty Misji** i otrzymuje **punkty** za odległość, jaką pokonały wynajęte przez niego Statki w drodze do planety – środka planszy. Każdy Statek punktuje osobno, dając tyle punktów, ile wynosi numer okręgu, na którym się znajduje. Za dotarcie do planety, gracz otrzymuje 21 punktów. Następnie gracze przesuwają **żetony** w swoim kolorze o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji.

**Przykład:** Marcin w bieżącej misji wynajął dwa Statki: Statek nr 2 rasy Terran i Statek numer 3 rasy Kryształinów. Na koniec rundy jeden z jego Statków znajduje się na okręgu z cyfrą „6”, zaś drugiemu udało się dotrzeć do planety, dzięki czemu bieżąca misja dobiegła końca. Marcin otrzymuje łącznie 27 punktów (6 pkt. + 21 pkt.) i o tyle samo pól przesuwają swój żeton na torze punktacji.

**Przekroczyłeś „0” punktów na torze?** Gratulujemy, udało ci się zdobyć 60 punktów! W takiej sytuacji odwróć swój żeton punktacji na stronę z symbolem „+60” i kontynuuj odliczanie punktów na torze. Gracz, któremu udało się dwukrotnie okrążyć tor punktacji i po raz drugi przekroczyć pole oznaczone numerem „0”, zdejmując swój żeton punktacji, a w jego miejsce kładzie żeton „+120”, aby oznaczyć, że zdobył już 120 punktów, po czym kontynuuje odliczanie punktów. Na końcu gry do wyniku uzyskanego przez gracza na torze punktacji (wyznacza je pole, na którym znajduje się żeton) dolicza się punkty z żetonu, czyli odpowiednio „+60” lub „+120”.

## Start nowej misji

Na początku każdej misji zamieńcie **planetę**, do której polecą Statki w bieżącej rundzie. Żeton poprzedniej planety odtóńcie do pudełka, a w jego miejsce umieśćcie nowy. Znaczniki Statków przesuwajcie na właściwe pola startowe. Wszystkie **9 kart Misji** zbierzcie i dokładnie potasujcie, po czym rozdajcie każdemu graczowi po 2 nowe karty. Następnie weźcie z powrotem na rękę wszystkie swoje **karty Akcji**.

Nowym graczem rozpoczynającym zostaje osoba siedząca na lewo od gracza, który rozpoczynał poprzednią misję.

## KONIEC GRY

Gra dobiega końca wraz zakończeniem ostatniej misji. Gracz, który najlepiej zarządził wynajętymi przez siebie Statkami i zdobył najwięcej punktów, wygrywa grę. Gratulujemy! Twoja korporacja zdobyła dominację w galaktyce i to ona będzie wiodła w niej prym, ustalając porządek i reguły rządzące Nowym Światem.

**Twój żeton na torze punktacji pokazuje „+60” lub „+120”?** Pamiętaj, aby do wyniku uzyskanego na torze punktacji doliczyć punkty ze swojego żetonu punktacji (+60 lub +120). W ten sposób otrzymasz łączny wynik.

## OPIS KART

### Karty Misji



Każda **karta Misji** odpowiada **tylko jednemu znacznikowi Statku** na planszy i określa, jaki Statek został wynajęty przez daną korporację w bieżącej rundzie (misji). Na początku każdej misji gracze otrzymują po **dwie** karty Misji – tzn. wynajmują 2 Statki. Karty Misji są **tajne** i żaden z graczy nie zna kart przeciwników. Na końcu każdej rundy gracze odkrywają swoje karty i otrzymują punkty za odległość, jaką pokonały ich Statki w drodze do planety.

## Karty Akcji

W grze występuje osiem typów kart **Akcji**.



**Karta -2:** Wybierz dowolny Statek i przesunij go o dwa poziomy, w stronę krawędzi planszy.



**Karta -1-1:** Wybierz dwa Statki i przesunij każdy z nich o jeden poziom, w stronę krawędzi planszy.



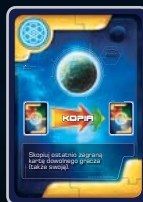
**Karta +1:** Wybierz dowolny Statek i przesunij go o jeden poziom, w stronę środka planszy.



**Karta numer +1:** W grze są dwie karty tego rodzaju. Pozwalają one przesunąć o jeden poziom, w stronę środka planszy, wszystkie trzy Statki o tym samym numerze. Gracz może zatem przesunąć: trzy Statki z numerem 1 **albo** trzy Statki z numerem 2 **albo** trzy Statki z numerem 3.



**Karta rasa +1:** W grze są dwie karty tego rodzaju. Pozwalają one przesunąć o jeden poziom, w stronę środka planszy, wszystkie trzy Statki tej samej rasy. Gracz może zatem przesunąć: trzy Statki rasy Terran albo trzy Statki rasy Balnearii albo trzy Statki rasy Krystallinów.



**Karta Kopii:** Pozwala skopiować ostatnio zagrana kartę dowolnego gracza (w tym swoją).



**Karta Cofania -1:** Pozwala przesunąć o jeden poziom, w stronę krawędzi planszy, wszystkie trzy Statki o tym samym numerze **albo** wszystkie trzy Statki tej samej rasy. Gracz sam wybiera, w jaki sposób chce użyć tę kartę. Jeśli inny gracz zechce skopiować tę kartę, wybiera dowolną z jej dwóch zdolności.



**Karta Zamiany:** W grze są dwie karty tego rodzaju. Pozwalają one zamienić poziomami dwa Statki o tym samym numerze **albo** dwa Statki tej samej rasy.

**Przykład:** Statek rasy **Balnearii** z numerem **1** może być zamieniony poziomami z dowolnym innym Statkiem tej samej rasy bądź ze Statkiem innej rasy o numerze 1.

Zabroniona jest zamiana, w wyniku której Statek zostaje cofnięty z powrotem na pole startowe. Poniżej znajduje się przykład niedozwolonej zamiany.



Przykład zabronionej zamiany: Statek nr 2 rasy Terran nie może zostać cofnięty na pole startowe.

## WARIANT FAMILIJNY

Jeśli lubicie mniej skomplikowane rozgrywki, zagrajcie bez używania kart „Zamiany”, „Kopii” i „Cofania”. Rozgrzywka bez tych kart jest prostsza, ale mniej strategiczna. Nieużywane karty odłóżcie do pudełka. Nie będziecie ich potrzebować. Zrezygnujcie również z używania **specjalnych zdolności planet**. Wystarczy, że na początku każdej misji położycie żeton planety w centrum planszy, stroną z symbolem 21 punktów do góry, a jej zdolność pozostanie nieaktywna.

## WARIANT ZAAWANSOWANY

Na początku każdej misji, gracze mają na ręce po 11 kart Akcji w swoim kolorze. **Po otrzymaniu dwóch kart Misji**, i sprawdzeniu ich, każdy gracz wybiera **trzy karty Akcji** i odkłada je na bok, bez pokazywania przeciwnikom. W ten sposób gracze złączą misję z **8 kartami Akcji** na ręce, do użycia w bieżącej rundzie. Rozgrywka z mniejszą liczbą kart jest bardziej strategiczna i wymaga dobrego planowania. Na początku kolejnej misji gracze biorą wszystkie swoje 11 kart na rękę i ponownie wybierają 8 z nich, do wykorzystania w nadchodzącej rundzie.

W tym wariantcie użycie także **specjalnych zdolności planet**. Na początku każdej misji wybierzcie losowo jeden żeton planety i umieśćcie go na środku planszy, stroną z symbolem ★ do góry. Każda planeta ma swoją specjalną zdolność, która wprowadza zmiany do podstawowych reguł gry. Na początku każdej kolejnej misji, żeton planety z poprzedniej rundy odłóżcie do pudełka, a z pozostałych wylosujcie jeden i umieśćcie go na środku planszy. Sprawdźcie zdolność wylosowanej planety zanim rozpoczniecie misję. Szczegółowy opis działania każdej planety znajduje się poniżej.

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI PLANET:

### PLANETA NOVA



**Liczba punktów: 15**

**Specjalna zdolność:** Po tym jak pierwszy statek dotrze do planety, a przed odsłonięciem kart Misji, gracz który umieścił statek na planecie, przesuwa 1 wybrany statek o jeden poziom w stronę środka planszy (nie może być to statek wynajęty przez niego). Misja kończy się w momencie, gdy do planety dotrze pierwszy statek lub gdy wszyscy gracze zagrają wszystkie swoje karty Akcji.

### PLANETA ZORA



**Liczba punktów: 10**

**Specjalna zdolność:** Po tym jak pierwszy statek dotrze do planety, a przed odsłonięciem kart Misji, gracz który umieścił statek na planecie, wskazuje 3 dowolne Statki i przesuwa każdy z nich o jeden poziom niżej, w stronę krawędzi planszy. Nie można w ten sposób cofnąć Statku na pole startowe. Misja kończy się w momencie, gdy do planety dotrze pierwszy statek lub gdy wszyscy gracze zagrają wszystkie swoje karty Akcji.

## PLANETA XENTORIA



**Liczba punktów: 21**

**Specjalna zdolność:** Przed rozpoczęciem misji gracze otrzymują po 1 żetonie Patrolu z symbolem gwiazdnej kontroli (☼). Następnie gracz rozpoczynający, a po nim pozostali gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, umieszcza taki żeton, symbolem (☼) do góry, na dowolnym polu na torze wybranego Statku, z wyjątkiem pola bezpośrednio sąsiadującego ze Statkiem (tzn. na polu znajdującym się powyżej pola startowego). Na pojedynczym torze danego Statku może znajdować się tylko 1 taki żeton. W trakcie rozgrywki gracz, który zagra kartę Akcji, w wyniku czego statek zajmie pole z żetonem, może podglądać 1 losową kartę Misji dowolnego przeciwnika. Następnie taki żeton odrzuca się do pudełka. Gracz nie może dwukrotnie zrewidować tego samego rywala! Jeśli gracz podejrzaf kartę Misji każdego z pozostałych przeciwników, a następnie zdobędzie kolejny żeton Patrolu, to nie może rozpatrzeć jego zdolności (nie podgląda karty przeciwnika).

## PLANETA PANDORA



**Liczba punktów: 0**

**Specjalna zdolność:** przed rozpoczęciem misji gracze odwracają wszystkie żetony Patrolu, na stronę z symbolem gwiazdnej kontroli (☼) do góry, bez podglądania drugiej strony żetonu. Następnie dokładnie je mieszają i umieszczają na planecie. W trakcie rozgrywki, gracz który zagra kartę Akcji, w wyniku czego statek dotrze do planety, bierze 1 losowy żeton i bez podglądania kładzie go obok tego Statku. Misja dobiega końca, natychmiast w momencie, gdy czwarty z kolei statek dotrze do planety lub gdy wszyscy gracze zegrali wszystkie swoje karty Akcji. Po czym żetony Patrolu odwraca się na stronę z widoczną punktacją. Statki, które otrzymały taki żeton dostają tyle punktów, ile wynosi wartość na żetonie (czyli 0, 15, 21 lub 30 punktów.) Pozostałe Statki (czyli te, które nie doleciały do planety) dają tyle punktów, ile wynosi numer okręgu, na którym się znajdują.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.  
ul. Domaniewska, 02-672 Warszawa  
© 2018 Grupa Wydawnicza Foksal  
[www.foxgames.pl](http://www.foxgames.pl)  
f /FOXGAMESpl

Autor: Guillaume Fournier  
Ilustracje: Tomek Larek  
Wydawca: Wojciech Rzadek  
Tłumaczenie: Maciej Talaga i Viola Kijowska  
Redakcja: Grupa MV, Viola Kijowska  
Korekta: Grupa MV  
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



© 2015 MJ Games

Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Tej gry nie wolno kopiować w całości ani w części  
bez pisemnej zgody Wydawcy.

