Star Scrappers

ŁOWCY KRYSZTAŁÓW

INSTRUKCJA

FOXGAMES

HEXY STUDIO

OPIS GRY

Star Scrappers: Łowcy Kryształów to gra planszowa przeznaczona dla od 2 do 4 graczy, którzy będą się prześcigać w wydobywaniu drogocennych kryształów Hexis. Wciel się w rolę górniczego magnata, rekrutuj najemników, wykorzystuj ich umiejętności i zbieraj unikalne artefakty. Nigdy jednak nie pozwól uśpić swojej czujności – konkurencja tylko czeka na okazję, by przekupić twoich najbardziej zaufanych ludzi i sprzątnąć ci skarby sprzed nosa!

12+	45	2–4
WIEK	MIN	GRACZY

ELEMENTY GRY

- 78 kart Najemników
  (po 13 kart w kolorze każdej z 6 frakcji)
- 12 kart Artefaktów
- 60 żetonów Kryształów
- 6 kart Dowodzenia
  (po 1 karcie w kolorze każdej frakcji)
- 6 Totemów Frakcji
- 1 plansza do gry
- 1 znacznik Zawalenia Kopalni
- 1 instrukcja

1. KARTY NAJEMNIKÓW

W grze istnieje 6 frakcji najemnych górników (Najemników). Każda frakcja posiada własny **kolor** i **symbol**. Każdy Najemnik posiada **poziom** oznaczony na karcie cyfrą od 1 do 4, a także **specjalną umiejętność** – akcję lub efekt – szczegółowo opisaną w polu tekstowym na dole karty. Im wyższy jest poziom danego Najemnika, tym mocniejsza jest jego umiejętność. Na prawo od pola tekstowego znajduje się **symbol** opisujący jak działa umiejętność specjalna:

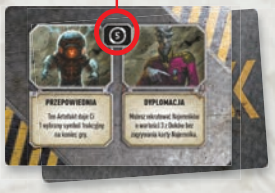
Umiejętność działa przez całą turę gracza, który zagrał tę kartę.

Umiejętność działa natychmiast i tylko jeden raz.

Umiejętność zapewnia dodatkową akcję danego typu możliwą do wykonania w bieżącej turze.

2. KARTY ARTEFAKTÓW

Artefakty to cenne przedmioty, które zapewniają graczom różne korzyści podczas gry lub dodatkowe Punkty Zwycięstwa (PZ) na jej koniec. Artefakty zdobywa się, wysyłając drużyny Najemników na niebezpieczne misje.



3. ŻETONY KRYSZTAŁÓW

Żetony Kryształów stanowią główne źródło Punktów Zwycięstwa. Na każdym żetonie Kryształu znajdują się dwie liczby (patrz: rysunek). Pierwsza to **koszt fedrowania,** informująca o tym, jak trudno jest wydobyć dany Kryształ. Druga **określa,** ile **Punktów Zwycięstwa** warty jest ten Kryształ na koniec gry.

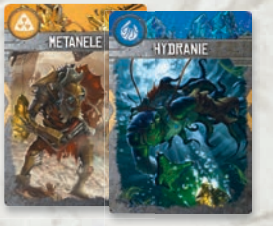
Kryształy mogą również posiadać **symbole frakcji.** Zestawy różnych symboli przynoszą dodatkowe Punkty Zwycięstwa na koniec gry.

Niektóre Kryształy posiadają też **symbol Zawalenia Kopalni.** Fedrowanie takich Kryształów powoduje uszkodzenie konstrukcji Kopalni, zwiększając ryzyko jej zawalenia. Gdy Kopalnia się zawali, gra dobiega końca.

Sercem tej gry (choć sercem z kamienia...) są karty ***NAJEMNIKÓW, ARTEFAKTÓW*** *oraz żetony* ***KRYSZTAŁÓW.*** *Poniżej znajdziesz ich szczegółowy opis.*

4. KARTY DOWODZENIA

Każdy gracz dostaje jedną z tych kart. Na jej rewersie znajduje się podsumowanie tury gry.



5. TOTEMY FRAKCJI

Kontrola nad tymi Totemami przynosi Punkty Zwycięstwa na koniec gry oraz pozwala zmniejszać koszt fedrowania Kryształów.

6. PLANSZA

tor Zawalenia Kopalni

znacznik Zawalenia Kopalni

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Podziel **żetony** Kryształów na **4 stosy** zgodnie z ich kosztem fedrowania (1, 3, 6 oraz 10), po czym przetasuj osobno każdy ze stosów. Weź cztery żetony Kryształów o koszcie fedrowania równym 1, trzy Kryształy o koszcie 3, dwa Kryształy o koszcie 6 oraz jeden o koszcie 10. **Rozłóż je awersami do góry** pod planszą w sposób widoczny na rysunku.

2 Wylosuj **4 z 6 kart Dowodzenia.** Kolory wylosowanych kart, które określają frakcje Najemników, będą dostępne w Dokach Najemników. Dwie karty Dowodzenia, które nie zostały wylosowane, umieść obok Kopalni. Karty w kolorach tych frakcji umieść w pudełku–nie będą używane w tej rozgrywce.

Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, proponujemy użyć następujących frakcji: Hy'dran, Metaneli, Terronów i Krystalitów. Karty Dowodzenia Biossów i Floraków umieść obok kopalni.

3 Podziel karty Najemników z czterech dostępnych frakcji na **4 stosy** według ich poziomów (1, 2, 3 oraz 4). Potem przetasuj osobno każdy ze stosów i **umieść je rewersami do góry** po prawej stronie Doków Najemników.

4 Ze stosów kart Najemników weź jednego Najemnika o poziomie 4, dwóch o poziomie 3, trzech o poziomie 2 i czterech o poziomie 1. **Rozłóż te karty awersami do góry** w Dokach Najemników w sposób widoczny na rysunku.

5 Każdy gracz bierze dwie **karty Najemników** o poziomie 1 oraz jedną kartę o poziomie 2 ze stosów obok Doków Najemników. W ten sposób **tworzy swoją początkową rękę.**

6 Każdy gracz losuje jedną z dostępnych **kart Dowodzenia** i otrzymuje **Totem Frakcji** w kolorze odpowiadającym tej karcie. Potem kładzie wylosowaną kartę i Totem w **swoim obszarze gry,** zostawiając również wolne miejsce na zagrywanie kart Najemników i stworzenie swojej Bazy.

7 Umieść **znacznik Zawalenia Kopalni** na planszy na polu 0 toru Zawalenia Kopalni.

8 Podziel **karty Artefaktów na trzy stosy** po 4 karty, przetasuj osobno każdy stos i **umieść je na planszy,** awersami do góry.

9 Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio oglądała film ze Stevenem Seagalem. Jeśli nikt nie chce się przyznać do oglądania filmów ze Stevenem Seagalem, pierwszego gracza wybierzcie losowo.

ROZGRYWKA

Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, uczestnicy rozgrywają po kolei po jednej turze.

TURA

Każda tura podzielona jest na **3 fazy:**

1. **FAZA POCZĄTKOWA:**
   1.1. Aktywacja wszystkich Artefaktów, których efekty działają na początku tury.
   1.2. Aktywacja Lidera.

2. **FAZA AKCJI:**
   Wykonaj dwie różne akcje
   lub
   przejmij Bazę dowolnego gracza.

3. **FAZA PORZĄDKOWANIA:**
   3.1. Przenieś wszystkie zagrane w tej turze karty Najemników do Bazy aktywnego gracza.
   3.2. Usuwaj karty Najemników z Bazy aktywnego gracza do momentu, aż zostanie ich 7.
   3.3. Uzupełnij brakujące miejsca w Kopalni i w Dokach Najemników.

LIMIT KART

Limit kart w ręce gracza wynosi 7. Nie możesz wziąć do ręki kart, jeśli sprawiłoby to, że przekroczyłbyś limit, chyba że inne zasady wyraźnie na to pozwalają.

1. FAZA POCZĄTKOWA

1.1 Jeśli posiadasz jakieś Artefakty, teraz możesz je aktywować.

1.2 Jeśli posiadasz jakiekolwiek karty Najemników w Bazie, górna staje się **twoim Liderem** i możesz teraz **aktywować jej specjalną umiejętność.** Jeśli umiejętność zapewnia ci dodatkową akcję, nie wykonujesz jej od razu, tylko podczas swojej fazy akcji. Ta dodatkowa akcja nie liczy się do limitu dwóch akcji na turę. Jeśli nie posiadasz żadnych kart Najemników w Bazie, pomiń ten krok.

Przykład: Ostatnim Najemnikiem zagranym przez Janka w poprzedniej turze była niebieska karta o poziomie 1 (Hy'dran Frogt'Opus). Ten Najemnik jest teraz jego Liderem. Jeśli w Kopalni znajduje się niebieski Kryształ o koszcie 1, Janek może wziąć go za darmo w tym momencie swojej tury.

Karty w Bazie muszą być ułożone w stos w taki sposób, aby górna część każdej karty była cały czas widoczna dla pozostałych graczy.

2. FAZA AKCJI

W swojej rundzie możesz wykonać 2 z 4 dostępnych akcji (patrz: poniżej)
lub
możesz poświęcić swoje dwie akcje na Przejęcie Bazy i Kradzież Totemu (patrz: strona 7).

Dostępne akcje:
1. Rekrutacja Najemnika
2. Fedrowanie Kryształu
3. Zdobycie Artefaktu
4. Użycie umiejętności specjalnej Najemnika

Musisz wybrać dwie różne akcje.

Gdy zagrywasz karty, **umieszczaj je awersem do góry w swoim obszarze gry;** nie przenoś ich jeszcze do Bazy. Umieszczaj karty jedna na drugiej w takiej kolejności, w jakiej je zagrałeś. Kolejność zagranych kart jest ważna, ponieważ w dokładnie takiej samej kolejności trafią do twojej Bazy.

Jeśli zagrywasz więcej niż jedną kartę w ramach pojedynczej akcji, możesz to zrobić w dowolnej kolejności. Wszystkie zagrane karty zostaną przeniesione do twojej Bazy podczas Fazy Porządkowania.

1. REKRUTACJA NAJEMNIKA

Dzięki tej akcji możesz zrekrutować Najemnika z Doków Najemników. Najemnicy o poziomie 1 mogą być rekrutowani za darmo, ale aby rekrutować Najemników o poziomach 2–4, musisz zagrać pojedynczą kartę o poziomie dokładnie o 1 niższym od poziomu Najemnika, którego zamierzasz zrekrutować.

Kolor zagrywanej karty **nie musi być zgodny** z kolorem karty Najemnika, którego rekrutujesz. Weź kartę zrekrutowanego Najemnika do ręki. Nie możesz wykonać tej akcji, jeśli masz w ręce 7 lub więcej kart.

Przykład: Janek chce zrekrutować Najemnika o poziomie 3. Aby to zrobić, zagrywa najpierw Najemnika o poziomie 2. Karta o poziomie 2 zostaje na stole, na obszarze gry Janka, a karta o poziomie 3 trafia do jego ręki.

Uwaga: Najemnicy o poziomie 1 mogą być rekrutowani za darmo bez konieczności zagrywania karty, ale w dalszym ciągu trzeba poświęcić na to jedną akcję.

Przykład: Janek zaczyna swoją turę z Hy'dranem Fish'Beanem (niebieski, poziom 2) jako Liderem. To pozwala mu wziąć z Doków Najemnika o poziomie 2 podczas swojej Fazy Początkowej, a także wykonać dwa razy tę samą akcję podczas Fazy Akcji. Janek w swojej pierwszej akcji decyduje się zagrać kartę, którą właśnie wziął, aby zrekrutować Najemnika o poziomie 3. Potem używa tego Najemnika, aby w swojej drugiej akcji rekrutować ponownie, tym razem Najemnika o poziomie 4.

2. FEDROWANIE KRYSZTAŁU

Aby móc fedrować jeden z Kryształów rozłożonych poniżej planszy, musisz zagrać jedną lub więcej kart Najemników **spełniających jednocześnie oba warunki:**

- Wszystkie karty muszą być **w tym samym kolorze** co fedrowany Kryształ
  oraz
- suma poziomów zagranych kart musi być **równa lub wyższa** od kosztu fedrowania danego Kryształu.

Uwaga: Koszt fedrowania Kryształu jest mniejszy o 1, jeśli posiadasz Totem Frakcji w tym samym kolorze. Jeśli spowoduje to spadek kosztu do 0, nie musisz zagrywać kart, aby fedrować dany Kryształ, ale w dalszym ciągu musisz poświęcić na to jedną akcję.

Dzikie Kryształy: W każdej partii dwa zestawy kart Najemników nie są używane. Podczas przygotowania do gry karty Dowodzenia w nieużywanych kolorach zostały umieszczone po prawej stronie planszy. Kryształy w tych dwóch kolorach nazywamy Dzikimi Kryształami. Do ich fedrowania możesz użyć kart w dowolnym kolorze, o ile wszystkie zagrane karty będą tego samego koloru.

Przykład: Eliza chce fedrować żółty Kryształ o koszcie fedrowania 6. Aby to zrobić, musi zagrać karty Metaneli (żółte) o łącznym poziomie przynajmniej 6. Może na przykład zagrać po jednej karcie o poziomach: 1, 2 i 3. Jeśli żółte Kryształy są Dzikimi Kryształami (Najemnicy z frakcji Metaneli nie biorą udziału w grze), może fedrować ten Kryształ przy użyciu zestawu kart Najemników w dowolnym innym kolorze, o ile suma ich poziomów wynosi 6 lub więcej.

ZAWALENIE KOPALNI: Jeśli fedrujesz Kryształ posiadający symbol Zawalenia Kopalni, przesuń znacznik Zawalenia Kopalni o jedno pole w prawo na torze Zawalenia Kopalni.

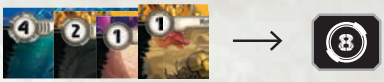
Jeśli akcja fedrowania zakończyła się powodzeniem, **umieść przed sobą wydobyty Kryształ rewersem do góry.** Możesz w dowolnym momencie podejrzeć swoje Kryształy, ale nie musisz pokazywać ich pozostałym graczom.

Symbole frakcji znajdujące się na niektórych Kryształach zapewniają dodatkowe Punkty Zwycięstwa na koniec gry.

3. ZDOBYCIE ARTEFAKTU

Możesz zdobyć Artefakt aktualnie znajdujący się na wierzchu jednego ze stosów. Aby to zrobić, musisz zagrać dowolną liczbę kart Najemników o łącznej sumie poziomów **równej lub wyższej** od kosztu Artefaktu. Kolory zagranych kart Najemników nie mają znaczenia – mogą być różne.

Przykład: Katarzyna zagrywa 4 karty Najemników o poziomach 4, 2, 1 oraz 1, aby zdobyć kartę Artefaktu o koszcie 8.



Każda karta Artefaktu przedstawia właściwie dwa różne Artefakty. Kiedy zdobywasz kartę Artefaktu, wybierz jeden z nich i **włóż kartę pod twoją kartę Dowodzenia** w taki sposób, aby widoczna była tylko połowa z Artefaktem, który wybrałeś. Tę decyzję musisz podjąć od razu, gdy zdobywasz Artefakt, i nie możesz jej później zmienić.

Przykład: Katarzyna posiada w sumie 3 Artefakty: 2 po lewej stronie karty Dowodzenia, 1 po prawej.

Po tym, jak zdobędziesz Artefakt z któregokolwiek stosu, karta Artefaktu znajdująca się bezpośrednio pod nim natychmiast staje się dostępna do zdobycia.

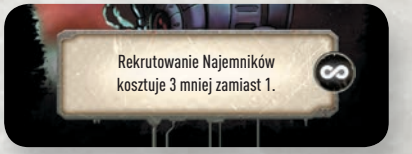
ZAWALENIE KOPALNI: Jeśli którykolwiek ze stosów Artefaktów jest pusty, tj. właśnie zdobyłeś czwarty Artefakt z danego stosu, przesuń znacznik Zawalenia Kopalni o jedno pole w prawo na torze Zawalenia Kopalni.

4. UŻYCIE UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNEJ NAJEMNIKA

Możesz zagrać pojedynczą kartę Najemnika z ręki, aby użyć jej umiejętności specjalnej.

Uwaga: Specjalną umiejętność Najemnika stosuje się tylko wtedy, gdy jego karta zostanie zagrana w ramach tej akcji. Jeśli karta Najemnika zostanie zagrana w ramach akcji Rekrutacji/Fedrowania/Zdobywania Artefaktu, specjalna umiejętność nie zostaje aktywowana. Wyjątkiem jest karta Lidera: jego umiejętność może zostać użyta podczas twojej Fazy Początkowej.

Przykład: W swojej pierwszej akcji Marek zagrywa Terrona Sztygara (brązową kartę o poziomie 2) i korzysta z jego umiejętności specjalnej. Pozwala mu ona zmniejszyć koszt kart Najemników rekrutowanych w tej turze o 2.



Potem, w swojej drugiej akcji, rekrutuje Najemnika o poziomie 4, używając do tego tylko karty Najemnika o poziomie 1 – umiejętność Terrona Sztygara zmniejszyła koszt rekrutowanej karty z 4 do 2, więc Marek musi zagrać tylko Najemnika o poziomie 1.

Zniewolenie

Zniewolenie to unikalna umiejętność specjalna, dostępna tylko dla Biossów. Pozwala ona zniewolić Najemnika znajdującego się w lokacji wskazanej na karcie Biossa.

Gdy zniewalasz Najemnika, połóż jego kartę rewersem do góry w swoim obszarze gry.

Uwaga: Liderzy nie mogą zostać zniewoleni.

Zniewolone karty nie mogą zostać użyte do końca gry, ale gdy gra się skończy, dodaj sumę poziomów wszystkich swoich zniewolonych kart do ostatecznej sumy swoich Punktów Zwycięstwa.

PRZEJĘCIE BAZY

Zamiast wykonywać dwie akcje, możesz przejąć Bazę dowolnego gracza, w tym swoją.

Najpierw wybierz Bazę, którą chcesz przejąć. Właściciel tej Bazy **natychmiast bierze swojego Lidera** (wierzchnią kartę) z Bazy do ręki (nawet jeśli przez to miałby przekroczyć limit kart w ręce). Potem **weź Totem Frakcji w kolorze tego Lidera** od gracza, który go posiada (jeśli już posiadasz Totem Frakcji w tym kolorze, zatrzymujesz go). Następnie **bierz po kolei karty z Bazy,** którą przejąłeś, do momentu, w którym albo skończą się karty w danej Bazie, albo osiągniesz limit 7 kart w swojej ręce.

Uwaga: Możesz przejąć Bazę, nawet jeśli posiadasz już 7 kart w ręce. Nie bierzesz z tej Bazy żadnych kart (o ile nie jest to twoja własna Baza, wówczas do twojej ręki wraca Lider), ale bierzesz Totem Frakcji w kolorze Lidera.

Uwaga: Jeśli umiejętność twojego Lidera pozwala ci na wykonanie dodatkowej akcji, a ty zdecydujesz się na przejęcie Bazy, akcja Lidera wciąż może być wykonana, przed lub po przejęciu Bazy.

Przykład: Katarzyna ma dwie karty w ręce i decyduje się przejąć Bazę Marka zawierającą 7 kart. Najpierw Marek bierze z powrotem do ręki swojego Lidera. Jest to żółta karta, więc Katarzyna przejmuje żółty Totem Frakcji. Potem bierze do swojej ręki 5 wierzchnich kart z Bazy Marka (osiągając limit 7 kart). Baza Marka ma teraz nowego Lidera – ostatnią kartę pozostającą w tej Bazie.

Uwaga: Nigdy nie możesz wziąć do ręki Lidera (wierzchniej karty) Bazy przeciwnika, ponieważ gdy tylko ją przejmiesz, Lider wraca do ręki właściciela Bazy. Możesz jednak wziąć z powrotem do ręki swojego Lidera, jeśli zdecydujesz się przejąć swoją własną Bazę.

Złota zasada – Lider jest nietykalny
Twój Lider nie może w żaden sposób zostać przejęty przez innego gracza – nawet przy pomocy umiejętności Najemników. Kiedy przeciwnik przejmuje twoją Bazę, Lider zawsze wraca do twojej ręki, nawet jeśli oznaczałoby to, że chwilowo przekroczysz limit 7 kart. To jedyna sytuacja w grze, w której gracz może mieć więcej niż 7 kart w ręce.

3. FAZA PORZĄDKOWANIA

Ta faza składa się z trzech kroków:

3.1 **Przenieś na wierzch swojej Bazy** wszystkie karty, które zagrałeś w tej turze, **nie zmieniając ich kolejności.** Ostatnia zagrana karta powinna być nową wierzchnią kartą, a zarazem twoim nowym Liderem. Upewnij się, że wszystkie karty w twojej Bazie są ułożone w taki sposób, aby pozostali gracze zawsze widzieli ich kolor i poziom.

3.2 Jeśli w twojej Bazie znajduje się więcej niż 7 Najemników, **usuń z gry Najemników ze spodu Bazy** (tych, którzy byli tam najdłużej) i **przenieś ich do pudełka–nie będą już używani w tej rozgrywce.** Usuwaj karty jedną po drugiej, tak by w Bazie zostało ich dokładnie 7. Pamiętaj, że karty w twojej Bazie powinny być ułożone w taki sposób, aby wszyscy gracze zawsze widzieli ich kolor i poziom.

3.3 **Uzupełnij puste miejsca** w Dokach Najemników oraz w Kopalni odpowiednimi kartami Najemników i żetonami Kryształów. Jeśli w tym kroku którykolwiek ze stosów kart Najemników lub żetonów Kryształów wyczerpie się, **przesuń znacznik Zawalenia Kopalni** o jedno pole w prawo na torze Zawalenia Kopalni za każdy stos, który **wyczerpał się w tej turze.** Nie przesuwaj znacznika za stosy, które były już puste na początku tej tury, a jedynie za te, które wyczerpały się podczas jej trwania.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra dobiega końca po zawaleniu się Kopalni. Moment ten określa pozycja znacznika Zawalenia Kopalni na torze Zawalenia Kopalni, a jest on uzależniony od liczby graczy:

- 4 graczy = pole 9
- 3 graczy = pole 8
- 2 graczy = pole 7

tor Zawalenia Kopalni

Gra nie kończy się jednak natychmiast. Uczestnicy grają dalej, tak aby **każdy gracz wykonał tyle samo tur.** Gracz siedzący po prawej stronie pierwszego gracza będzie zatem zawsze kończył rozgrywkę.

PUNKTACJA

Punkty Zwycięstwa (PZ) przyznawane są za:

- Kryształy (liczba PZ na danym żetonie Kryształu)
- Artefakty (PZ zgodnie z tekstem na karcie)
- Totemy Frakcji (3 PZ każdy)
- Zestawy symboli frakcji na żetonach Kryształów (patrz poniżej)
- Zniewolone karty (za każdą kartę: 1 PZ za każdy poziom)

Gracze otrzymują punkty za zestawy różnych symboli frakcji na swoich żetonach Kryształów. Można zgromadzić więcej niż jeden zestaw i punkty przyznawane są za każdy z nich według tabeli:

Liczba różnych symboli	1	2	3	4	5	6
Punkty zwycięstwa	1 PZ	3 PZ	6 PZ	10 PZ	15 PZ	21 PZ

Przykład: Podczas rozgrywki Marek zebrał 6 symboli frakcji: dwa żółte, dwa niebieskie, jeden zielony i jeden czerwony. Uzyskał więc jeden zestaw 4 różnych symboli (żółty, niebieski, zielony, czerwony), za który otrzymuje 10 PZ, oraz drugi zestaw z 2 symboli (żółty i niebieski), warty 3 PZ. Marek otrzymuje łącznie 13 PZ za symbole frakcji.

Gracz, który zgromadzi najwięcej Punktów Zwycięstwa, wygrywa grę. W przypadku remisu zwyciężają wszyscy remisujący gracze.

Przykład punktacji:

Na koniec gry Janek posiada następujące Kryształy:

Otrzymuje za nie 22 Punkty Zwycięstwa (6 + 4 + 1 + 6 + 3 + 0 + 1 + 1).

Janek ma na swoich Kryształach 5 symboli frakcji: jeden zestaw trzech symboli i dwa zestawy po jednym. Otrzymuje za nie 8 PZ (6 + 1 + 1).

Posiada też dwa Artefakty: „Do trzech razy sztuka" zapewnia mu 3 punkty za każdą parę Kryształów o koszcie fedrowania 3 (ma jedną taką parę), a „Kontrakt" daje 1 dodatkowy punkt za każdy Kryształ w wybranym kolorze. Janek ma trzy zielone Kryształy, wybiera więc ten kolor. W sumie otrzymuje 6 PZ za swoje Artefakty (3 + 3).

Ostateczna punktacja Janka to 36 PZ (22 + 8 + 6).

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

1 Janek rozpoczyna grę z jednym niebieskim Najemnikiem o poziomie 2 i dwoma żółtymi o poziomie 1. W swojej pierwszej turze nie ma Bazy (a więc i Lidera) ani Artefaktów, pomija zatem całą fazę początkową.

W fazie akcji decyduje, że jego pierwszą akcją będzie fedrowanie czerwonego Kryształu o koszcie fedrowania równym 1. Frakcja Biossów (czerwona) nie jest używana w tej rozgrywce, zatem czerwone Kryształy są Dzikimi Kryształami. Janek może użyć dowolnej karty o poziomie 1 – wybiera żółtą.

W ramach swojej drugiej akcji zagrywa niebieską kartę Najemnika o poziomie 2, aby użyć jej umiejętności. Pozwala mu ona wziąć Najemnika o poziomie 2 z Doków do ręki – Janek wybiera kartę żółtą. W odpowiedniej kolejności umieszcza dwie karty, które zagrał, w swojej Bazie. Wierzchnią kartą staje się niebieski Najemnik o poziomie 2. To jego nowy Lider. Tura Janka kończy się.

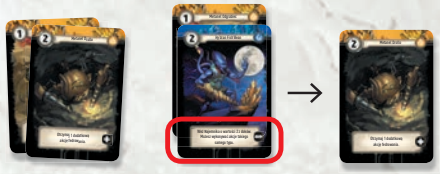
1. akcja: fedrowanie

Ręka Janka

2. akcja: użycie umiejętności Najemnika

2 W swojej drugiej turze Janek używa umiejętności swojego Lidera. Bierze kolejną żółtą 2 z Doków. Ponadto jego Lider pozwala na wykonanie dwóch identycznych akcji – Janek chce to wykorzystać. Używa żółtych kart 2 i 1, które ma w ręce, aby wydobyć Kryształ o koszcie 3.

użycie umiejętności Lidera



Ręka Janka *Baza Janka*

Potem używa swojej drugiej żółtej 2, aby wydobyć zielony Kryształ o koszcie 1 (zielona frakcja Floraków nie bierze udziału w rozgrywce).

1. akcja: fedrowanie

Ręka Janka

2. akcja: fedrowanie

Ręka Janka

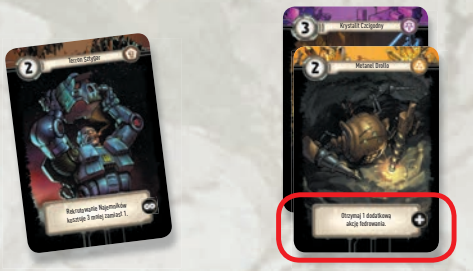
3 Przed rozpoczęciem trzeciej tury Baza Łukasza zostaje przejęta przez Katarzynę. Łukasz bierze swojego Lidera – żółtą 2 – z powrotem do ręki, a Katarzyna zabiera 3 karty z jego Bazy (tyle może wziąć, zanim osiągnie limit 7 kart).

Baza Łukasza

Lider wraca do ręki Łukasza

Ręka Kasi (4 karty)

4 Łukaszowi pozostała żółta 2 jako wierzchnia karta jego Bazy. Używa umiejętności swojego Lidera i otrzymuje darmową akcję, którą zużywa na fedrowanie brązowego Kryształu za pomocą brązowej 2 ze swojej ręki.



Ręka Łukasza *Baza łukasza*

Akcja: Użycie umiejętności Lidera

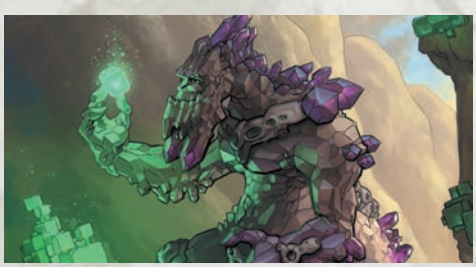
Potem przejmuje Bazę innego gracza i nie wykonuje żadnych dalszych akcji.

Ręka Łukasza

Baza innego gracza

DZIAŁANIE KART

Korzystanie z umiejętności Najemników i efektów Artefaktów jest zawsze opcjonalne, nie ma obowiązku ich używania. Limit kart w ręce dotyczy wszystkich umiejętności, nigdy nie można przekroczyć go w rezultacie ich aktywacji. Pamiętaj o złotej zasadzie: **Liderzy są odporni na wszelkie efekty umiejętności Najemników.**



KRYSTALICI

(KARTY FIOLETOWE): UMIEJĘTNOŚCI EKONOMICZNE

Tropiciel (poziom 1): Weź z Kopalni fioletowy Kryształ o koszcie 1. Ta akcja **nie liczy się jako akcja fedrowania,** nie dotyczą jej więc umiejętności i Artefakty odnoszące się do akcji fedrowania.

Nosoryjec (poziom 2): Zmień kolor jednego Kryształu w Kopalni na inny wybrany przez ciebie kolor na czas bieżącej tury. Koszt fedrowania tego Kryształu jest w tej turze zmniejszony o 1. Jeśli przez to koszt Kryształu spadnie do 0, wciąż musisz poświęcić na jego wydobycie akcję fedrowania, ale nie musisz używać żadnej karty, aby za nią zapłacić.

Czcigodny (pozoim 3): W tej turze płacisz o 4 mniej za zdobywanie Artefaktów. Ta zasada **kumuluje się z zasadami innych kart** obniżających koszt Artefaktów. Na przykład jeśli Czcigodny jest twoim Liderem i w swojej pierwszej akcji zagrasz innego Czcigodnego, w swojej drugiej akcji możesz zdobyć Artefakt, płacąc o 8 mniej. Jeśli przez to koszt Artefaktu spadnie do 0, wciąż musisz poświęcić akcję na jego zdobycie, ale nie musisz używać żadnej karty, aby za nią zapłacić.

Makkarat (poziom 4): W tej turze koszt fedrowania wszystkich Kryształów jest obniżony o 4. W związku z tym możesz fedrować Kryształy o koszcie 1 lub 3 bez poświęcania na to kart, ale wciąż musisz poświęcić akcję fedrowania.

TERRONI

(KARTY BRĄZOWE): UMIEJĘTNOŚCI REKRUTACYJNE

Wiertniczy (poziom 1): Weź z Kopalni brązowy Kryształ o koszcie 1. Ta akcja **nie liczy się jako akcja fedrowania,** nie dotyczą jej więc umiejętności i Artefakty odnoszące się do akcji fedrowania.

Sztygar (poziom 2): Umiejętność tego Najemnika pozwala ci rekrutować innych Najemników mniejszym kosztem. Możesz rekrutować Najemników o poziomach 1, 2 i 3 bez zagrywania kart, a za Najemnika o poziomie 4 zapłacisz kartą o poziomie 1.

Sierżant (poziom 3): Umiejętność tego Najemnika pozwala ci wziąć do 2 Najemników ze spodu swojej Bazy do ręki. Obowiązuje standardowy limit kart w ręce, więc jeśli posiadasz ich już 6, możesz wziąć tylko jednego Najemnika.

Pułkownik (poziom 4): Umiejętność tego Najemnika pozwala ci wziąć dowolną liczbę Najemników z Doków pod warunkiem, że suma ich poziomów nie przekracza 5.

HY'DRANIE

(KARTY NIEBIESKIE): UMIEJĘTNOŚCI PRZEKUPSTWA

Frogt'Opus (poziom 1): Weź z Kopalni niebieski Kryształ o koszcie 1. Ta akcja **nie liczy się jako akcja fedrowania,** nie dotyczą jej więc umiejętności i Artefakty odnoszące się do akcji fedrowania.

Fish'Bean (poziom 2): Weź Najemnika o poziomie 2 z Doków. Dodatkowo, dopóki efekt tej karty pozostaje aktywny, **możesz wykonać w turze dwie takie same akcje.** Na przykład, jeśli ten Najemnik jest twoim Liderem, możesz dwukrotnie wykonać akcję fedrowania.

Shu'War (poziom 3): Weź do swojej ręki Najemnika z dowolnej Bazy (w tym własnej). Obowiązuje limit kart w ręce.

Mu'Shell (poziom 4): Weź do swojej ręki dwóch Najemników z jednej dowolnej Bazy (w tym własnej). Obowiązuje limit kart w ręce.

METANELE

(KARTY ŻÓŁTE): UMIEJĘTNOŚCI FEDROWANIA

Odgrabiec (poziom 1): Weź z Kopalni żółty Kryształ o koszcie 1. Ta akcja **nie liczy się jako akcja fedrowania,** nie dotyczą jej więc umiejętności i Artefakty odnoszące się do akcji fedrowania.

Drollo (poziom 2): W tej turze otrzymujesz dodatkową akcję fedrowania. Na przykład, jeśli zagrasz tę kartę w swojej pierwszej akcji, możesz w tej turze wykonać dodatkową akcję fedrowania oprócz normalnie przysługującej ci drugiej akcji (którą też może być fedrowanie). Jeśli ten Najemnik jest twoim Liderem, możesz wykonać w turze trzy akcje, z czego jedna musi być akcją fedrowania.

Rdzewnik (poziom 3): Możesz tymczasowo zmienić kolor do 3 kart w swojej ręce na inny. Jest to przydatne w fedrowaniu Kryształów, ponieważ aby fedrować, musisz zagrać karty w kolorze odpowiadającym danemu Kryształowi.

Skrabiec (poziom 4): Po fedrowaniu weź z Kopalni drugi Kryształ o takim samym koszcie. Ta umiejętność działa tylko na Kryształy o koszcie 1, 3 oraz 6.

BIOSSY

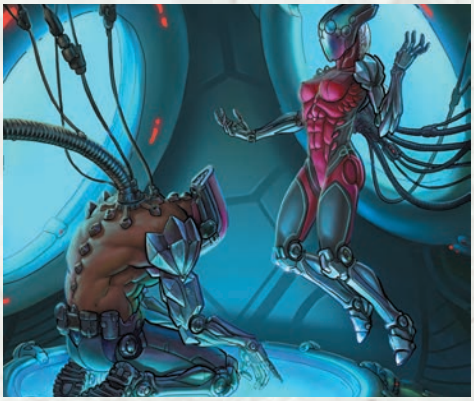
(KARTY CZERWONE): UMIEJĘTNOŚCI ZNIEWALANIA

Cyberwiedźma (poziom 1): Weź z Kopalni czerwony Kryształ o koszcie 1. Ta akcja **nie liczy się jako akcja fedrowania,** nie dotyczą jej więc umiejętności i Artefakty odnoszące się do akcji fedrowania.

Psychosa (poziom 2): Zniewól jednego z Najemników o najniższym poziomie w swojej Bazie (poza Liderem). Na przykład, jeśli posiadasz w Bazie dwie karty, Najemnika o poziomie 3 na spodzie oraz Lidera o poziome 1 na wierzchu, zniewalasz Najemnika o poziome 3, ponieważ nie możesz zniewolić Lidera.

Piastunka (poziom 3): Zniewól Najemnika o poziomie 2, który nie jest Liderem, z dowolnej Bazy (w tym twojej).

Domina (poziom 4): Zniewól do 3 Najemników o poziomie 1 ze swojej ręki. Za każdego zniewolonego w tej akcji Najemnika weź Kryształ o koszcie 1 z Kopalni.



FLORAKI

(KARTY ZIELONE): UMIEJĘTNOŚCI EKSPANSJI

Odrostnik (poziom 1): Weź z Kopalni zielony Kryształ o koszcie 1. Ta akcja **nie liczy się jako akcja fedrowania,** nie dotyczą jej więc umiejętności i Artefakty odnoszące się do akcji fedrowania.

Korzeniec (poziom 2): Poziom Twoich kart Floraków podwaja się, gdy używasz ich, aby fedrować, rekrutować lub zdobyć Artefakt. Na przykład Odrostnik jest kartą o poziomie 1 w twojej ręce, ale jeśli zagrasz go, aby zrekrutować Najemnika, liczy się jako karta o poziomie 2.

Siewca (poziom 3): Możesz wziąć do ręki po jednym Floraku z każdej Bazy (łącznie z własną) lub wybrać jedną Bazę (w tym własną) i wziąć z niej do ręki dwa Floraki. Obowiązuje limit kart w ręce.

Mandragor (poziom 4): Wybierz jedną Bazę (może być twoja) i weź do ręki wszystkie znajdujące się w niej Floraki. Obowiązuje limit kart w ręce.

ARTEFAKTY

Pałka argumentacji – jeśli posiadasz również Dywersję, bierzesz Kryształ spod planszy za każdą Bazę, którą przejmiesz.

Dywersja – kiedy przejmujesz Bazę, możesz natychmiast po tym przejąć inną Bazę, nawet jeśli osiągnąłeś już limit 7 kart w ręce. Wszystkie efekty kart odnoszące się do przejmowania Baz mają wpływ również na drugie przejęcie. Wciąż obowiązuje jednak złota zasada limitu 7 kart na ręce.

Trzecia cyber-ręka – nie możesz użyć tej zdolności, jeśli osiągnąłeś już limit kart w ręce oraz gdy w twojej Bazie znajduje się tylko jedna karta (Lider).

ZESPÓŁ:

Autorzy: Filip Miłuński, Jan Zalewski
Producent: Tomasz Bar
Projekt graficzny: Mateusz Stanisławski
Ilustracje: Mateusz Stanisławski, Łukasz Witusiński
Instrukcja: Gaming Rules! (Paul Grogan, David Halliday)
DTP: Kamila Witusińska-Lange
Modele 3D: Grzegorz Korniluk
WWW: Łukasz Seferyniak, Wojciech "Fafel" Guzowski

Hexy Studio: Michał Sapieha, Marek Raczyński, Norbert Pokorski, Marcin Dąbrowski, Paweł Zdanowski, Mateusz Dąbrowski, Krzysztof Jarosz, Michał Sztuka, Jakub Fajtanowski

Specjalne podziękowania!
Anna Kucińska-Bar, Kuba Polkowski, Andrei Novac, Błażej Kubacki, Jan Bartkiewicz, Patrycjusz Piechowski, Jacek Jaworski, Janek Adamczyk, Piotr Głowala, Michał Ozon, Marcin Świerkot, Filip Głowacz, Ireneusz Huszcza, Grupa Monsoon

KICKSTARTER

Hexy Studio dziękuje wszystkim osobom, które wsparły kampanię tej gry na Kickstarterze. Jesteśmy zaszczyceni Waszą hojnością i tym, jak wiele osób uwierzyło w nasz sen. Zawsze będziemy wdzięczni za Wasze wsparcie, bez którego ta gra nigdy by się nie ukazała. Dziękujemy za tę możliwość. Wypatrujcie też kolejnych gier w uniwersum Star Scrappers – nadchodzą.

HEXY STUDIO

© Hexy Studio 2018. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
© 2018 Grupa Wydawnicza Foksal
www.foxgames.pl
/FOXGAMESpl

FOXGAMES

Wydawca: Wojciech Rzadek
Tłumaczenie i redakcja: Piotr Żuchowski
Korekta: Marta Kania
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz

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

OSTRZEŻENIE: Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3. roku życia. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.