



# MASKAMICI

Na księżycach Jowisza i Saturna odkryto nowy gatunek obcych. Ich nazwa pochodzi od pokarmu, którym się żywią – siarczanu amonu (ang. masca-grnite), rzadkiego minerału księżycowego. Struktura społeczna i zachowania tego gatunku wykazują podobieństwo do ziemskich owadów, ale ich prawdziwą naturę ujawnią dopiero badania próbek.



10x

7x

## KARTY



Gdy ten gatunek zostanie odkryty, należy przetasować jego talię. Każdy gracz, otrzymuje kartę z talii tego gatunku za każdy swój znacznik na polach odkryć tego gatunku (gracz nie otrzymuje karty za znacznik na polu nadmiarowym).

Talię należy umieścić w pobliżu planszетки Maskamitów. Należy odkryć wierzchnią kartę z talii i położyć obok.



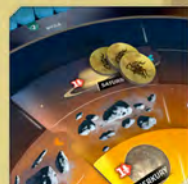
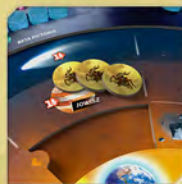
Pola, na których znajduje się ta ikona, pozwalają dobrać kartę Maskamitów. Kartę **można dobrać z wierzchu talii albo wziąć tę, która jest odkryta**, i zastąpić ją kartą z wierzchu talii.

**Ważne.** Te karty można zagrać, oznaczyć ich sygnał, wsunąć jako dochód albo odrzucić, by rozpatrzyć efekt z ich pól akcji dodatkowej. Wliczają się do limitu kart na ręce.

## PRÓBKİ



Należy wymieszać zakryte żetony próbek. Na planszy Układu Słonecznego należy umieścić 3 żetony próbek na polu z Jowiszem i 3 żetony próbek na polu z Saturnem. Gracze mogą zbierać te próbki w trakcie rozgrywki.



Pozostały żeton należy odkryć i umieścić na wyznaczonym polu na planszette obcych.

## PREMIE ZA PRÓBKİ



## ZBIERANIE PRÓBEK



Gracz może zebrać próbkę tylko wtedy, gdy ma kartę, która mu na to pozwala. Niektóre karty dotyczące tego gatunku pozwalają wylądować na planecie (albo księżycu) i zebrać próbkę. Gdy gracz zbiera próbkę, musi podejrzeć wszystkie żetony próbek umieszczone na polu tej planety i wybrać 1 z nich. Pozostałe żetony umieszcza z powrotem zakryte na polu planety.

Gracz może wykorzystać te karty, by wylądować na planecie, na której nie ma żadnych próbek, ale nie dowie się niczego na temat tego gatunku. Gracz umieszcza kartę przed sobą na wykład, gdyby udało mu się ukończyć misję w dalszej części rozgrywki.



Gracz umieszcza 1 ze swoich znaczników na wybranej próbce. Znacznik umieszczony na próbce reprezentuje kapsułę kosmiczną, którą można przesuwać po Układzie Słonecznym tak samo jak sondę. Jej ruch rozpoczyna się od pola, na którym znajdowała się wybrana próbka.

## RUCH KAPSUŁ KOSMICZNYCH

Jeśli istnieje możliwość wykonania ruchu sondy, zamiast niej można przesuwać kapsułę kosmiczną. Gdy gracz przesunie ją na pole z planetą albo kometa, zwiększa swój poziom rozgłosu. Gdy chce ją przesuwać z pola z planetoidami, musi opłacić dodatkowy koszt.

Kapsuła kosmiczna liczy się jako sonda na potrzeby wszystkich efektów kart i kafelków technologii. Kapsuły nie można przekształcić w orbiter ani w lądownik. Nie wlicza się również do limitu sond.

## DOSTARCZANIE PRÓBEK

Gdy kapsuła kosmiczna z próbką zostanie przesunięta na pole docelowe karty misji Maskamitów należącej do gracza, może on ją dostarczyć i ukończyć misję.



W tym celu należy usunąć kapsułę kosmiczną z dostarczoną próbką z planszy, odkryć żeton próbki i otrzymać wskazaną na nim nagrodę oraz inne nagrody z karty misji.



Należy zachować kartę ukończonej misji. Następnie żeton dostarczonej próbki należy umieścić odkryty na odpowiednim polu na planszecie tego gatunku obcych. Taki żeton zamienia się w nowe niebieskie pole, które można oznaczyć.



## NIEBIESKIE POLA Z ŻETONAMI PRÓBEK

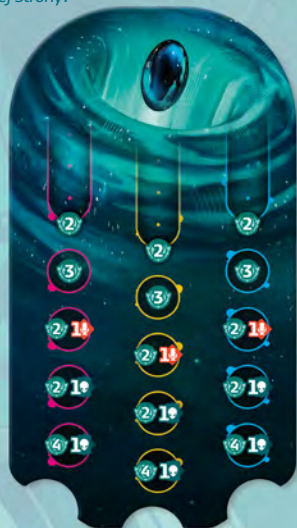
Gdy na niebieskim polu znajdzie się odkryty żeton próbki, dowolny gracz może je oznaczyć (jak każde inne niebieskie pole). Po oznaczeniu takiego pola gracz otrzymuje wskazaną na żetonie nagrodę.

## WIĘKSZA LICZBA KAPSUŁ KOSMICZNYCH

Gracz może mieć wiele kapsuł kosmicznych i nie musi pamiętać, która karta pozwoliła na zebranie danej próbki.

**Przykład.** Gracz ma 2 karty, dzięki którym otrzyma nagrodę, jeśli dostarczy próbkę na Ziemię. Może wybrać, którą kartę rozpatrzy w chwili dostarczenia próbki. (Drugą kartę może rozpatrzeć dopiero wtedy, gdy dostarczy kolejną próbkę).

W Układzie Słonecznym odkryto 3 olbrzymie obiekty o wysokim współczynniku odbicia światła. Te anomalie zakrzywiają wokół siebie czasoprzestrzeń, co może wskazywać na istnienie połączenia z odległymi obserwatorami. Ich odkrycie wywołało masowe protesty, stało się przyczynkiem do narodzin kultu oraz zbudowało ogólnoswiatowe poczucie jedności. Bacznie się im przyglądamy. Czy ktoś przysłucha się nam z drugiej strony?

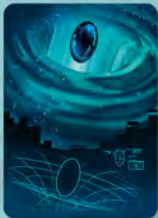


10x



3x

## KARTY



Gdy ten gatunek zostanie odkryty, należy przetasować jego talię. Każdy gracz, otrzymuje kartę z talii tego gatunku za każdy swój znacznik na polach odkrytych tego gatunku (gracz nie otrzymuje karty za znacznik na polu nadmiarowym).

Talię należy umieścić w pobliżu planszетки anomalii. Należy odkryć wierzchnią kartę z talii i położyć obok.



Pola, na których znajduje się ta ikona, pozwalają dobrać kartę anomalii. Kartę można dobrać z wierzchu talii albo wziąć tę, która jest odkryta, i zastąpić ją kartą z wierzchu talii.

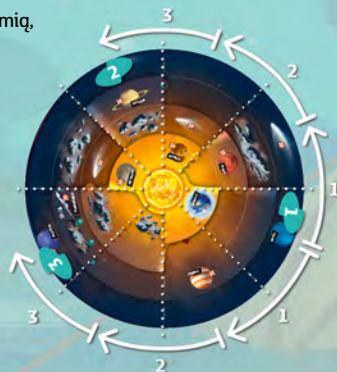
**Ważne.** Te karty można zagrać, oznaczyć ich sygnał, wsunąć jako dochód albo odrzucić, by rozprząc efekt z ich pól akcji dodatkowej. Wliczają się do limitu kart na ręce.

## ANOMALIE



Należy umieścić 3 żetony anomalii losową stroną do góry na następujących polach zewnętrznego pierścienia Układu Słonecznego:

- 1 żeton w sektorze z Ziemią,
- 1 żeton w 3. sektorze od Ziemi, licząc przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara,
- 1 żeton w 3. sektorze od Ziemi, licząc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



(Jeśli żeton ma zostać umieszczony na polu z Neptunem lub Uranem, należy położyć go tak, aby nie zakrywał planety).



## AKTYWOWANIE ANOMALII



Przy każdym obrocie dysku Układu Słonecznego należy sprawdzić, czy Ziemia znalazła się w tym samym sektorze co jedna z anomalii. Jeśli tak, należy natychmiast aktywować tę anomalię.

Każda anomalia odpowiada



albo



Na planszeczce anomalii należy sprawdzić kolumnę odpowiadającą aktywowanej anomalii. Gracz, który oznaczył najwyżej położone pole w danej kolumnie, otrzymuje nagrodę przedstawioną na anomalii.

Jeśli żadne z pól tej kolumny nie zostało oznaczone, nikt nie zdobywa nagrody. (Oznaczone pola znajdujące się poniżej planszeczki anomalii nie są brane pod uwagę).

**Ważne.** Za dotarcie sondy do anomalii nie przysługuje żadna premia.



Najwyżej położone pole zapewnia tylko 2 PZ, ale jest zawsze dostępne. Gdy w dalszej części rozgrywki gracz ma oznaczyć najwyżej położone pole, umieszcza swój znacznik nad innymi znajdującymi się tam znacznikami.



Gdyby anomalia miała zostać aktywowana w tym momencie, nagrodę otrzymałby **gracz zielony**. Gdyby anomalia miała zostać aktywowana w tym momencie, **żaden z graczy** nie otrzymałby nagrody, ponieważ pola znajdujące się poniżej planszeczki anomalii nie są brane pod uwagę. Gdyby anomalia miała zostać aktywowana w tym momencie, nagrodę otrzymałby **gracz fioletowy**.

Ta planetoida o długości 400 metrów jest pierwszym zaobserwowanym obiektem, który przybył do Układu Słonecznego spoza jego granic. Na jej powierzchni dokonaliśmy niesamowitego odkrycia. Trafiliśmy na skamieniałe pozostałości pozaziemskich form życia. Dalsze badania tych egzokamielin mogą na zawsze odmienić naszą wiedzę na temat życia we Wszechświecie.



10x



17x



1x

## KARTY



Gdy ten gatunek zostanie odkryty, należy przetasować jego talię. Każdy gracz, otrzymuje kartę z talii tego gatunku za każdy swój znacznik na polach odkryć tego gatunku (gracz nie otrzymuje karty za znacznik na polu nadmiarowym).

Talię należy umieścić w pobliżu planszeczki 'Oumuamuy. Należy odkryć wierzchnią kartę z talii i położyć obok.



Pola, na których znajduje się ta ikona, pozwalają dobrać kartę 'Oumuamuy. Kartę można dobrać z wierzchu talii albo wziąć tę, która jest odkryta, i zastąpić ją kartą z wierzchu talii. W rzadkich przypadkach, kiedy talia się wyczerpie, ta ikona przestaje mieć znaczenie.

**Ważne.** Te karty można zagrać, oznaczyć ich sygnał, wsunąć jako dochód albo odrzucić, by rozpatrzyć efekt z ich pól akcji dodatkowej. Wliczają się do limitu kart na ręce.

## 'OUMUAMUA

Kafelki 'Oumuamuy należy umieścić na polu na planszy planet, łącząc go z dyskiem 3 w odpowiednim miejscu. (Jeśli na tym polu znajduje się sonda dowolnego gracza, należy ją umieścić na kafelku 'Oumuamuy, a ten gracz natychmiast zwiększa swój poziom rozgłosu o 1).

W gnieździe danych kafelka 'Oumuamuy należy umieścić 3 żetony danych.



Żetony egzokamielin należy umieścić obok planszeczki 'Oumuamuy.



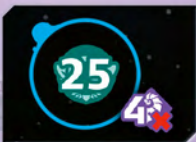


# 'OUMUAMUA

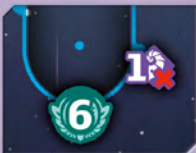
## EGZOSKAMIELINY



Ta ikona oznacza, że gracz otrzymuje 1 żeton egzoskamieli.



Aby oznaczyć niektóre pola planszki 'Oumuamuy, należy opłacić koszt w postaci żetonów egzoskamielin. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby żetonów egzoskamielin, nie może oznaczyć takiego pola.



Pola położone najwyżej gracze mogą oznaczać dowolną liczbę razy. Decydując się na oznaczenie, gracz musi za każdym razem opłacić koszt w postaci żetonu egzoskamieli.

## 'OUMUAMUA JAKO PLANETA

W przypadku kart dotyczących planet 'Oumuamuy należy traktować jako planetę. Za każdym razem, gdy sonda gracza dociera do kafelka 'Oumuamuy, gracz otrzymuje 10.

Na 'Oumuamuy można wystać lądowisk lub orbiter (tak jak na inne planety).

## ZASADY TRYBU SOLO



Rywal również zbiera żetony egzoskamielin. Oznacza pole wymagające opłacenia kosztu w postaci żetonów egzoskamielin tylko wtedy, gdy ma ich wystarczającą liczbę. W przeciwnym razie uznaje pole za oznaczone (nie można oznaczyć go 2. raz).



Za każdym razem, gdy rywal rozpatruje tę ikonę, oznacza sygnał na kafelku 'Oumuamuy.

## SYGNAŁY

Gracz, który oznacza sygnał w sektorze z 'Oumuamuy (takim jak sektor przedstawiony poniżej), może oznaczyć sygnał pobliskiej gwiazdy w tym sektorze albo na kafelku 'Oumuamuy.



Na podobnej zasadzie ta ikona pozwala oznaczyć sygnał w sektorze z 'Oumuamuy albo na kafelku 'Oumuamuy.

Za umieszczenie 1. i 3. znacznika w gnieździe danych 'Oumuamuy otrzymuje się nagrody w wysokości odpowiednio 1 i 2 PZ.

Podobnie jak w przypadku sektorów ukończenie kafelka 'Oumuamuy wiąże się z wzięciem ostatniego żetonu danych z jego gniazda danych. Każdy gracz, który go oznaczył, otrzymuje 1 żeton egzoskamieli. W przypadku kafelka 'Oumuamuy żaden gracz nie zdobywa dominacji. Należy ponownie wypełnić gniazdo danych 'Oumuamuy, nie pozostawiając w nim żadnych znaczników.

Nawiązaliśmy kontakt z inteligentną cywilizacją pochodzącą z miejsca położonego 4,5 roku świetlnego stąd. Jej poziom technologiczny jest zbliżony do naszego, więc na odpowiedź przyjdzie nam czekać 9 lat. Tymczasem astronomowie i naukowcy na Ziemi podejmują wyężone wysiłki, by rozszyfrować otrzymane wiadomości.



10x



4x

## KARTY



Gdy ten gatunek zostanie odkryty, należy przetasować jego talię. Każdy gracz, otrzymuje kartę z talii tego gatunku za każdy swój znacznik na polach odkrytych tego gatunku (gracz nie otrzymuje karty za znacznik na polu nadmiarowym).

Talię należy umieścić w pobliżu planszетки Centaurian. Należy odkryć wierzchnią kartę z talii i położyć obok.



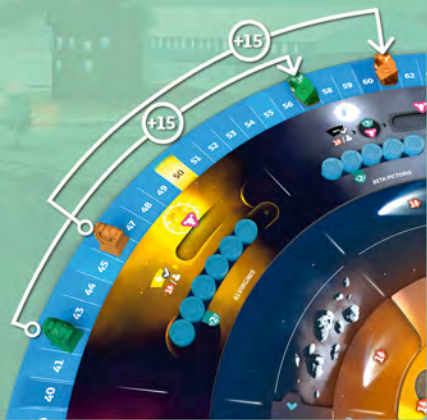
Pola, na których znajduje się ta ikona, pozwalają dobrać kartę Centaurian. Kartę można dobrać z wierzchu talii albo wziąć tę, która jest odkryta, i zastąpić ją kartą z wierzchu talii.

**Ważne.** Te karty można zagrać, oznaczyć ich sygnał, wsunąć jako dochód albo odrzucić, by rozprzążyć efekt z ich pól akcji dodatkowej. Wliczają się do limitu kart na ręce.

## KAFELKI WIADOMOŚCI CENTAURIAN



W momencie odkrycia tego gatunku każdy gracz bierze kafelek wiadomości Centaurian w swoim kolorze i umieszcza go na torze punktacji jako kamień milowy wiadomości na polu o wartości, która jest o 15 większa od liczby PZ tego gracza.



## OSIĄGNIĘCIE KAMIENIA MIŁOWEGO WIADOMOŚCI



Gdy znacznik punktacji gracza znajdzie się na polu z jego kamieniem miłowym wiadomości lub je minie, gracz bierze ten kamień miłowy, wybiera 1 nagrodę na planszecie Centaurian i zakrywa ją tym kamieniem miłowym. Od tego momentu ta nagroda jest niedostępna dla pozostałych graczy.

## KARTY CENTAURIAN



Zagrywanie kart Centaurian wymaga opłacenia kosztu w postaci żetonów energii (nie kredytów).

By zagrać kartę Centaurian, gracz umieszcza swój znacznik na torze punktacji na polu o wartości, która jest o 15 większa od liczby jego PZ. To znacznik wiadomości. Następnie należy rozpatrzyć białą część karty i położyć ją przed sobą. Gdy znacznik punktacji gracza znajdzie się na polu, na którym znajduje się jego znacznik wiadomości lub je minie, należy rozpatrzyć zieloną część karty.

Niektóre karty Centaurian zapewniają nietypowy dochód. Należy pamiętać, by wziąć 1 przedstawiony zasób natychmiast po wsunięciu karty jako dochodu. Karty Centaurian, które nie zapewniają dochodu, należy odrzucić zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Kart Centaurian nie uznaje się za misje.

**UWAGA!** Kamienie miłowe i znaczniki wiadomości rozpatruje się na koniec każdej tury, w której znacznik punktacji gracza znalazł się na polu z nim lub je minął. Gracze rozpatrują je zgodnie z kolejnością rozgrywania tur, zaczynając od gracza, którego tura właśnie się zakończyła. W tym momencie nikt nie może wykonywać akcji dodatkowych.

## Wiele znaczników wiadomości

Jeśli gracz umieścił kilka znaczników wiadomości, tworzy stos z kart wiadomości, których jeszcze nie rozpatrzył. Na wierzchu kładzie kartę, którą zagrał najwcześniej, a pod nią umieszcza karty zagrane później. Karty Centaurian rozpatruje się w kolejności, w jakiej zostały umieszczone w stosie.

## PŁACENIE ŻETONAMI DANYCH



Niektóre pola na tej planszecie obcych mają swój określony koszt. Gracz opłaca ten koszt, odrzucając żetony danych ze swojej puli. (Nie można pokryć kosztu, odrzucając żetony danych z komputera). Jeśli gracz nie jest w stanie pokryć kosztu pola, nie może go oznaczyć.



Pola położone najwyżej gracze mogą oznaczać dowolną liczbę razy. Decydując się na oznaczenie pola, gracz musi za każdym razem opłacić koszt w postaci żetonu danych.

## ZASADY TRYBU SOLO



*W chwili odkrycia tego gatunku rywal umieszcza 1 kafelek wiadomości Centaurian jako kamień miłowy wiadomości na torze punktacji (tak jak zrobiłby to gracz) i zabiera wszystkie pozostałe kafelki wiadomości Centaurian. Może ich użyć razem ze swoją kartą akcji obcych.*

*Gdy znacznik punktacji rywala znajdzie się na polu z jego kamieniem miłowym wiadomości lub je minie, rywal wybiera 1. dostępną nagrodę położoną najdalej po prawej albo po lewej (zgodnie ze strzałką decyzji).*

*Rywal może oznaczyć pole wymagające opłacenia kosztu w postaci żetonów danych jedynie wtedy, gdy zapelni swój komputer i zostanie mu odpowiednia liczba żetonów danych.*





# EGZERCJANIE

Egzercjanie, na których trafiono dzięki umieszczonym przez nich sygnałom, wykorzystywali zaawansowaną technologię wydobywczą do pozyskania energii z jąder planetarnych. Długotrwałe wykorzystywanie tej technologii ostatecznie doprowadziło do ich upadku. Próby jej opanowania należy podejmować z zachowaniem ostrożności. Nadużywanie egzercjańskiej technologii może spotkać się z gwałtownym sprzeciwem opinii publicznej.



15x



2x

## KARTY EGZERCJAN



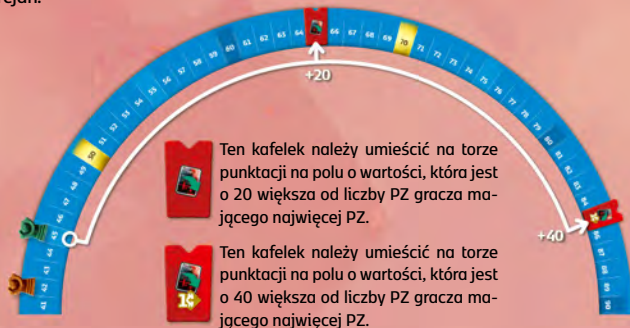
W momencie odkrycia tego gatunku należy przetasować tę talię i rozdać **po 3 karty każdemu z graczy**. Gracze, którzy oznaczyli pola odkryć tego gatunku (ale nie pola nadmiarowe), zdobywają dodatkowo **po 1 karcie za każdy swój znacznik**. Pozostałą część talii należy odłożyć do pudełka – nie będzie już potrzebna.

W tym momencie **każdy z graczy może zagrać po 1 karcie Egzercjania za każdy swój znacznik umieszczony na polach odkryć tego gatunku**. Karty zagrywa się zakryte i nie odkrywa ich do końca gry.

Kart Egzercjania nie uznaje się za karty na ręce. (Karty nie wliczają się do limitu kart na ręce. Nie można ich odrzucić w żaden sposób).

## KAMIEŃ MIŁOWE EGZERCJAN

To nowe kamienie milowe. Gdy znacznik punktacji gracza znajdzie się na polu z kamieniem milowym Egzercjania lub je minie, gracz może zagrać dodatkową kartę Egzercjania.





## ZAGRYWANIE KOLEJNYCH KART EGZERCJAN -



Gdy znacznik punktacji gracza znajdzie się na polu z kamieniem milowym Egzercjan lub je minie, gracz może wybrać 1 ze swoich kart Egzercjan i zagrać ją zakrytą. Mogą to zrobić nawet ci gracze, którzy nie oznaczyli żadnych śladów życia tego gatunku.



W przypadku 2. kamienia milowego należy opłacić koszt zagrania karty Egzercjan w postaci 1 żetonu kredytów. Gracz, którego znacznik punktacji znajdzie się na polu z kamieniem milowym lub je minie, ale nie ma żetonów kredytów, nie może zagrać karty. Nie można odroczyć opłacenia kosztu zagrania karty.

**Podsumowanie.** Każdy gracz zdobywa co najmniej 3 karty i będzie mieć co najmniej 2 możliwości zagrania zakrytej karty. Gracz, który oznaczył 1 z 3 pól dodatniego tego gatunku, zdobywa 1 dodatkową kartę i możliwość natychmiastowego zagrania wybranej karty Egzercjan. (Gracz, który oznaczył 2 pola, zdobywa 2 karty, a gracz, który oznaczył 3 pola – 3 karty).

## ZASADY TRYBU SOLO



*Rywal może dobierać i zagrywać karty Egzercjan, korzystając ze swojej karty akcji tego gatunku. Ignoruje kamienie milowe Egzercjan.*

*W momencie odkrycia tego gatunku rywal nie dobiera ani nie zagrywa żadnych kart. Zamiast tego przesuwa swój znacznik na torze postępu o tyle pól, ile znaczników umieścił na polach odkrytego gatunku.*

*Na koniec gry warunki na wszystkich kartach Egzercjan należących do rywala uznaje się za spełnione, a rywal otrzymuje pełną liczbę przysługujących za nie PZ.*

*Następnie należy obliczyć wartość niebezpieczeństwa zgodnie ze zwykłymi zasadami i porównać ją z wartością obliczoną dla rywala.*

## NIEBEZPIECZEŃSTWO



Na każdej karcie Egzercjan widnieje pewna wartość **NIEBEZPIECZEŃSTWA** wyrażona liczbą od 0 do 9. Zagrywając zakrytą kartę, gracz stawia czoła niebezpieczeństwu o podanej na niej wartości, której pozostałi gracze nie znają aż do zakończenia gry. Jeśli gracz spełni warunek, na koniec gry otrzyma tyle PZ, ile znajduje się na karcie. Kart Egzercjan nie uznaje się za misje ani za karty punktowane na koniec gry.



Ponadto gracz stawiają czoła **NIEBEZPIECZEŃSTWU** oznaczając pola na planszecie Egzercjan. Dolny poziom daje 3 punkty niebezpieczeństwa za znacznik, środkowy – 2 punkty, a górny tylko 1 punkt.

**Na koniec rozgrywki** należy odkryć wszystkie zagrane karty Egzercjan. Sumuje się wartości niebezpieczeństwa i te przypisane polom oznaczonym na planszecie tego gatunku.



**Gracz z najwyższą wartością niebezpieczeństwa traci 1/10 swoich PZ (zaokrąglając w dół).** (Na przykład gracz, który zgromadził 168 PZ, traci ich 16). Pozostali gracze nie tracą PZ.

Jeśli kilkoro graczy ma najwyższą wartość niebezpieczeństwa, wszyscy tracą 1/10 swoich PZ (zaokrąglając w dół).

Obliczenia wykonuje się po tym, jak gracze otrzymają wszystkie pozostałe PZ, w tym PZ za karty Egzercjan, których warunki spełnili.