

# ZAŁOGA

W POSZUKIWANIU DZIEWIĄTEJ PLANETY

## INSTRUKCJA

ZACZNIJ CZYTAĆ  
TUTAJ, A GRAĆ  
OD STRONY 11!

Elementy gry .....	2
Logiczna gra karciana .....	3
Komunikacja .....	5
Przebieg misji.....	8
Stopień trudności i sygnał alarmowy.....	12
Symbole i żetony .....	14
Rozgrywka na pięciu graczy.....	18
Rozgrywka na dwóch graczy.....	19
Porady i warianty.....	21
Autor i twórcy .....	22

Astronauci poszukiwani! Naukowcy twierdzą, że na skraju Układu Słonecznego istnieje tajemnicza dziewiąta planeta. Jednak mimo usilnych prób nadal nie udało się odnaleźć jednoznacznych dowodów na jej istnienie. Dołącz do ekscytującej ekspedycji kosmicznej, mającej na celu ustalenie, czy te teorie to tylko mrzonki, czy może rzeczywiście uda się odkryć Dziewiątą Planetę.

W tej kooperacyjnej logicznej grze karcianej macie do wykonania 50 różnych misji. Uda wam się jedynie wtedy, gdy będziecie działać jako zespół. By sprostać wyzwaniom i z sukcesem zakończyć misję, kluczowa będzie komunikacja – ale w przestrzeni kosmicznej wszystko może być trudniejsze, niż się wydaje...

## ELEMENTY GRY

### 40 dużych kart

36 kolorowych kart  
o wartościach 1-9  
w 4 kolorach

4 karty raket  
o wartościach 1-4



### 5 kart zastępczych

36 małych kart  
(karty zadań)



### 16 żetonów

10 żetonów zadań

5 żetonów komunikatu

1 żeton sygnału alarmowego

1 znacznik dowódcy

1 instrukcja/dziennik pokładowy



Wiek

10+

Liczba graczy

3-5\*

\*tryb gry dla  
dwóch graczy  
opisano na str. 19



**Załoga to kooperacyjna, bazująca na misjach, logiczna gra karciana. Co to dokładnie oznacza?**

### Kooperacyjna

Wygrywacie razem i przegrywacie razem – wykonać misję i wygrać grę uda wam się tylko, jeśli każdemu z was się powiedzie i będziecie sobie przy tym pomagać.

### Bazująca na misjach

Wasza ekspedycja podzielona jest na 50 różnych misji, a każda z nich ma własne warunki zwycięstwa. Jeśli wykonacie je po kolei, utworzą one pełną opowieść o Dziewiątej Planecie, ale możecie je też rozegrać w dowolnej kolejności. **Misje rozpisane są w dzienniku pokładowym, znajdującym się na odwrocie niniejszej instrukcji.**

Prawdopodobnie nie uda wam się rozegrać całej przygody na raz, najlepiej więc umówić się na kilka spotkań. Pierwsze misje nie powinny zająć wam zbyt wiele czasu – najwyżej kilka minut na ukończenie każdej z nich. Później jednak robią się coraz bardziej wymagające i trzeba będzie poświęcić na nie więcej czasu.

### Logiczna gra karciana

Wszystkie karty rozdaje się pomiędzy członków załogi (graczy), a następnie każdy z nich po kolei wyklada na środek stołu jedną, odkrytą kartę. Zagrane przez graczy karty na środku stołu nazywamy **stawką**. Gracz, który wyłożył kartę o najwyższej wartości, zgarnia stawkę, ale tylko jeżeli **kolor** tej karty jest **odpowiedni**.

**W grze występuje pięć kolorów:** różowy, niebieski, zielony, żółty oraz karty rakiety. Odpowiedni kolor oznacza, że każdy z graczy musi wyłożyć kartę dopasowaną kolorem do tej zagranej przez pierwszego gracza, innymi słowy – kartę tego samego typu. Kartę innego koloru można zagrać jedynie wtedy, jeżeli dany gracz w swojej ręce nie posiada karty w odpowiednim kolorze.

### UWAGA

W razie problemów z rozróżnieniem kolorów kart można posłużyć się poniższymi symbolami:



Każdemu z kolorów kart przypisano osobny symbol.

Załoga opowiada pewną historię, ale równie dobrze można rozgrywać tylko wybrane misje – i tak każde podejście do nich będzie inne. Zagrajcie tak, jak wam najbardziej odpowiada.

Ta kolumna zawiera skrót najważniejszych zasad, dzięki czemu można łatwo wrócić do gry po dłuższej przerwie.

Podczas każdej rundy członkowie załogi układają zgodnie z ruchem wskazówek zegara po jednej karcie. Karty te tworzą stawkę. Wygrywa ją najwyższa zagrana karta.

Pierwsza wyłożona karta określa kolor, w jakim można zagrywać karty do stawki. Odnosi się to zarówno do kart w konkretnym kolorze, jak i do kart rakiety.

Jeśli gracz nie może wyłożyć karty w odpowiednim kolorze, może zagrać dowolną kartę.

Tylko karta odpowiedniego koloru może wygrać stawkę. Wyjątkiem są rakiety. Gracz nie ma obowiązku zagrywania karty, dzięki której wygra stawkę.

**Rakiety** są wyjątkowe i zawsze wygrywają stawkę. Jeżeli w stawce znajduje się kilka rakiety, wygrywa ta o najwyższej wartości.

Wygrane stawki odkłada się zakryte na bok; można podejrzeć karty tylko z ostatniej wygranej stawki.

Stawkę można zgarnąć jedynie poprzez wyłożenie karty w odpowiednim kolorze. Karta w odpowiednim kolorze posiadająca najwyższą wartość wygrywa stawkę. Wygrane stawki odkłada się zakryte na bok. Można podejrzeć karty, ale tylko z ostatniej wygranej stawki.

Do stawki można dołożyć dowolną kartę odpowiedniego koloru. Jeśli gracz posiada kilka kart w odpowiednim kolorze, może zagrać kartę o niskiej wartości, nawet jeżeli na jego ręce znajduje się wyższa karta, za sprawą której zgarnąłby stawkę. Innymi słowy, **wygrywanie stawki nie jest obowiązkowe**.

**Karty rakiety są wyjątkowe** – zawsze wygrywają stawkę, niezależnie od tego, jakie inne karty zostały zagrane. W przypadku stawki o określonym kolorze karta rakiety może być zagrana tylko wtedy, gdy gracz nie dysponuje kartą odpowiedniego koloru. Jeżeli kartę rakiety wyłożono jako pierwszą, określa ona kolor stawki i wymaga zagrywania odpowiednich kart (rakiety), o ile to możliwe. Jeżeli w stawce znajduje się kilka rakiety, wygrywa ta o najwyższej wartości.

*Poniższy przykład pokazuje, jakiego typu (koloru) karty należy zagrywać – tzn. jaka karta została wyłożona jako początek stawki:*



Żółte karty o wartości **8** i **6** zostały zagrane odpowiednio do koloru określonego pierwszą, żółtą kartą o wartości **2**. **8** to najwyższa wartość w stawce, więc wygrywa.

Kolor stawki określa zielona karta o wartości **5**. **5** to najwyższa wartość w stawce, więc wygrywa. Mimo że kartą o ogólnie najwyższej wartości jest **9**, nie jest ona w odpowiednim kolorze, dlatego przegrywa z kartą o wartości **5**.

Rozgrywka w Załogę polega na zgarnianiu właściwych stawek przez właściwych graczy. Koordynacja waszych działań będzie kluczowa dla powodzenia misji.

## Komunikacja

Najważniejszą zasadą jest zakaz mówienia o kartach, jakie się ma na ręce. Nie wolno pokazywać, mówić ani sugerować innym członkom załogi, jakie karty ma się w ręce. Istnieje jednak możliwość komunikowania się za pomocą **żetonów komunikatów**. Każdy gracz dysponuje jednym żetonem komunikatu, którego może użyć tylko raz na misję. Może go użyć w dowolnym momencie przed rozegranie stawki, ale nigdy podczas jej trwania. Jeżeli misja się nie powiedzie, można oczywiście ponownie użyć żetonu komunikatu podczas kolejnego podejścia.

Jeżeli w rozgrywce używane są karty zadań, należy najpierw rozdzielić je pomiędzy graczy, zanim będzie można nadać komunikaty. Dokładny opis kart zadań znajduje się na stronie 8.



Jako ostatnią wyłożono niebieską kartę o wartości 3. Karta o wartości 7 jest wyższa i wygrałaby stawkę. Jednak karta o wartości 1 to karta rakiety. Jako że rakiety są wyjątkowe, zawsze wygrywają daną stawkę.



Jako pierwszą wyłożono kartę rakiety o wartości 3, a następnie zagrano rakiety o wartości 2 i 4. Najwyższą zagraną rakieta jest ta o wartości 4, wygrywa więc stawkę.

## ZŁOTA ZASADA w wymianie informacji:

Jeżeli wiesz coś tylko na podstawie znajomości własnych kart na ręce, nie wolno ci się tą informacją dzielić z innymi.

Każdy członek załogi może nadać komunikat tylko jeden raz na misję.

Komunikat można nadać tylko po przydzieleniu zadań lub przed rozegranie danej stawki, ale nigdy w jej trakcie.

## Komunikacja:

1. Wystaw jedną kolorową kartę (ale nie kartę rakiety).

2. Ustaw żeton komunikatu:

- › góra = najwyższa
- › środek = jedyna
- › dół = najniższa

3. Dobierz na rękę kartę zastępczą.

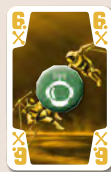
Nie można nadać komunikatu przy użyciu karty rakiety.

Aby nadać komunikat, wystaw przed sobą odkrytą jedną ze swoich kolorowych kart, tak by była widoczna dla wszystkich. W dalszym ciągu pozostaje ona jedną z kart dostępnych do wyłożenia i można ją zagrać na normalnych zasadach. Jedyną różnicą jest fakt, że teraz każdy z pozostałych członków załogi wie, że dany gracz nią dysponuje. Następnie należy położyć na niej żeton komunikatu, zieloną stroną do góry, by przekazać dodatkowo jedną z poniższych informacji:

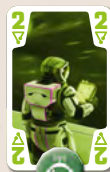
- › Na górze karty – to moja najwyższa karta w tym kolorze.
- › Na środku karty – to moja jedyna karta w tym kolorze.
- › Na dole karty – to moja najniższa karta w tym kolorze.



*Twoja najwyższa różowa karta*



*Twoja jedyna żółta karta*



*Twoja najniższa zielona karta*

Wybrana karta musi spełniać jeden z powyższych warunków, w przeciwnym razie nie może być użyta do nadania komunikatu.

**Nie można nadać komunikatu przy użyciu karty rakiety!**



*Nie można nadać komunikatu przy użyciu żółtej karty o wartości 6, ponieważ nie jest ani najwyższą, ani najniższą, ani jedyną kartą w tym kolorze na ręce. Karta rakiety również nie może zostać użyta. Pozostałe karty mogą zostać wykorzystane do nadania komunikatu.*

Ustawienia żetonu komunikatu nie można zmienić, nawet jeśli jego przekaz nie jest już prawdziwy. Na przykład użyta w komunikacie „najwyższa” karta może w trakcie rozgrywki zostać „jedyną” kartą. Nie można jednak zmienić położenia żetonu komunikatu.

Po wystawieniu karty i ustawieniu żetonu komunikatu dobierz na rękę jedną z **kart zastępczych**. Przypomina ona o tym, że w wyniku nadania komunikatu na stole znajduje się wystawiona jakaś karta. Po zagraniu wystawionej karty należy odłożyć na bok kartę zastępczą. Następnie należy odwrócić żeton komunikatu na czerwoną stronę, aby zaznaczyć, że nie może on zostać ponownie wykorzystany podczas tej misji.

Karty zastępcze różnią się od pozostałych kart z obu stron, więc pozostali członkowie załogi cały czas widzą, że gracz ma ją w ręce.



---

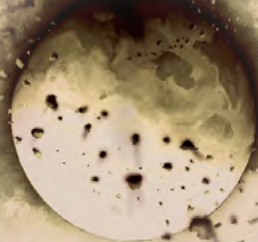
Ustawienia żetonu komunikatu nie można zmienić, nawet jeśli jego przekaz nie jest już prawdziwy.

---

---

Karty zastępcze odrzuca się po zagraniu karty użytej podczas nadawania komunikatu.

---



---

Każdemu z członków załogi rozdaje się duże karty, które będzie mógł wykładać do stawki.

---

Karty zadań określają, która duża karta musi zostać zgarnięta w stawce przez danego gracza.

---

---

Gracz posiadający kartę rakiety o wartości 4 otrzymuje znacznik dowódcy podczas bieżącego podejścia do misji. Dowódca dalej jest traktowany jako członek załogi.

---

## PRZYGOTOWANIE DO MISJI

Każdą misję należy przygotować według poniższych kroków:

1. Potasuj 40 dużych kart i rozdaj je zakryte każdemu z członków załogi po równo.  
W przypadku rozgrywki na trzech graczy jedna osoba otrzyma jedną kartę więcej niż pozostali. Po rozegraniu ostatniej stawki pozostaje ona niewykorzystana.
2. Każdy z graczy kładzie przed sobą żeton komunikatu, zieloną stroną do góry. Rozdaj każdemu po karcie zastępczej.
3. Ustaw żeton sygnału alarmowego obrazkiem do dołu.
4. Potasuj 36 małych kart zadań i stwórz z nich zakryty stos. Żetony zadań ułóż z boku.

## PRZEBIEG MISJI

Większość misji polega na wypełnieniu określonej liczby zadań. Zadania są reprezentowane przez karty zadań (mniejsze wersje kolorowych kart). O ile wytyczne misji nie mówią inaczej, członkowie załogi rozdzielają zadania między sobą. Liczbę zadań w danej misji wskazuje ten symbol: **4**

Dobierz z talii zadań wskazaną liczbę kart i umieść je odkryte na środku stołu. Pozostałe karty zadań nie będą potrzebne podczas wykonywania bieżącej misji. Następnie każdy z graczy przegląda karty w swojej ręce. Osoba posiadająca kartę rakiety o wartości 4 ogłasza to i zostaje dowódcą na czas bieżącej misji. Jako przypomnienie, ten członek załogi otrzymuje znacznik dowódcy.

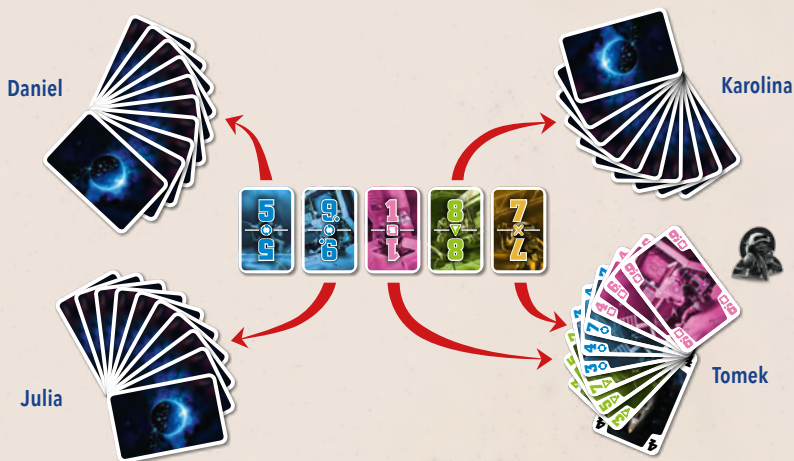
Dowódca zawsze jako pierwszy wybiera kartę zadania ze środka stołu i umieszcza ją odkrytą przed sobą. Następnie karty zadań wybierają pozostali gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Członkowie załogi wybierają kolejno po jednej karcie zadania tak długo, aż wszystkie zostaną wybrane. Oznacza to, że gracze mogą mieć po kilka kart zadań i niekoniecznie wszyscy będą ich mieli taką samą liczbę.

W początkowych misjach jest tylko kilka zadań. Nie każdy będzie miał jakieś zadanie, a wykonuje się je dość szybko.

Członkowie załogi dzielą karty zadań, zaczynając od dowódcy i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



*Przykład przygotowania rozgrywki i wyboru zadań do 18 misji w dzienniku pokładowym: Tomek ma kartę rakiety o wartości 4. Oznacza to, że zostaje dowódcą na czas tej misji i jako pierwszy wybierze jedną z kart zadań. Wybiera różowe zadanie z numerem 1, ponieważ na ręce ma różową kartę o wartości 9, więc powinno być łatwe do wykonania. Julia i Daniel wybierają po jednym niebieskim zadaniu. Karolinie do wyboru zostało tylko zielone albo żółte zadanie, więc decyduje się na zielone. Ponieważ na stole zostało jeszcze żółte zadanie, Tomek musi je zabrać, mimo że nie dysponuje żadną żółtą kartą, by móc je łatwo wykonać.*

---

Każde zadanie określa, jaka karta musi zostać wygrana w ramach stawki. Zadanie zostaje wykonane, kiedy gracz, do którego ono należy, zgarnie w stawce wskazaną kartę.

---

Po wykonaniu wszystkich zadań przypisanych do danej misji kończy się ona sukcesem.

---

Jeżeli zadanie zostało wykonane przez członka załogi, do którego nie było ono przydzielone lub została przy tym złamana jakaś zasada, misja kończy się porażką.

---

Dowódca zawsze rozpoczyna pierwszą stawkę. Wszystkie kolejne stawki rozpoczyna osoba, która wygrała poprzednią stawkę.

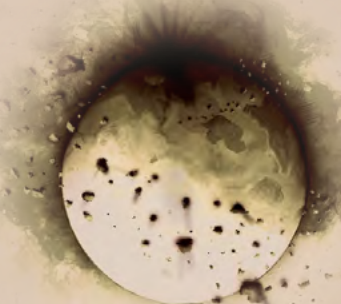
---

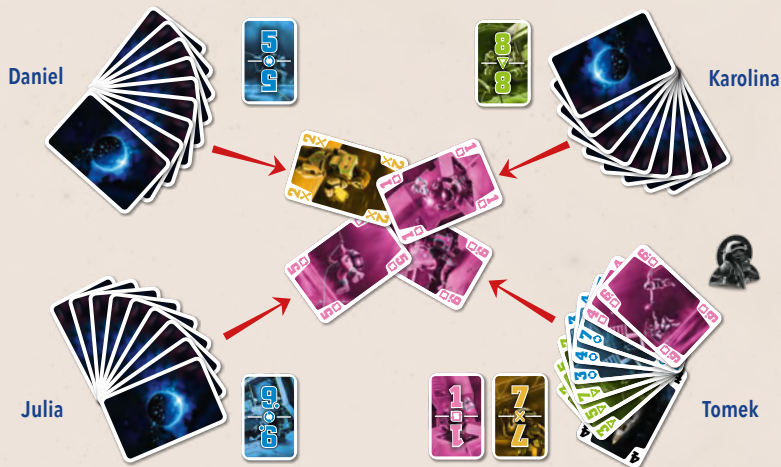
**Zadanie zostaje wypełnione**, kiedy członek załogi wygra stawkę, w której znajduje się duża karta odpowiadająca jednej z kart zadań, które posiada. Gracz odwraca wtedy daną kartę zadania rewersem do góry. Członek załogi może także wypełnić kilka zadań na raz za sprawą jednej stawki. Po tym, jak każdy gracz wypełnił wszystkie swoje zadania, misja kończy się sukcesem i można przejść do kolejnej. Po wypełnieniu danej misji należy odnotować w dzienniku pokładowym, ile podejść było koniecznych do jej wykonania.

Jeżeli któryś z graczy zgarnie w ramach stawki kartę niezbędną do wykonania zadania innego gracza, misja natychmiast kończy się porażką i trzeba zacząć od nowa. **Przy każdym nowym podejściu należy na nowo potasować wszystkie karty, rozdać je każdemu z graczy i dobrać nowe zadania.**

Po rozdzieleniu wszystkich zadań dowódca rozpoczyna pierwszą stawkę. Każdą kolejną stawkę rozpoczyna osoba, która zgarnęła poprzednią.

W ramach niektórych misji nie używa się kart zadań. Także podczas tych misji dowódca rozpoczyna pierwszą stawkę.





Tomek rozpoczyna jako dowódca. Określa kolor pierwszej stawki poprzez wyłożenie różowej karty o wartości 9. Ma nadzieję, że uda mu się zgarnąć różową kartę o wartości 1. Julia wykłada różową kartę o wartości 5. Daniel nie posiada żadnych różowych kart, więc zagrywa dowolną kartę: żółtą o wartości 2. Karolina ma różową kartę o wartości 1 i zagrywa ją do stawki. Tomek wyłożył różową kartę o najwyższej wartości, więc zgarnia stawkę. Jego zadanie, różowe z numerem 1, zostało tym samym wykonane, więc odwraca jego kartę.

## ZACZYNAJMY!

Znacie już wszystkie podstawowe zasady, pora więc na pierwszą misję. W tym celu należy odwrócić niniejszy zeszyt i zapoznać się z dziennikiem pokładowym.

Na stronach 12 i 13 znajdziecie informacje na temat stopnia trudności oraz systemu pomocy, na wypadek gdyby było wam potrzebne wsparcie. Dodatkowe zasady i symbole są opisane od strony 14. Natraficie na nie w trakcie zapoznawania się z dziennikiem pokładowym.

Opis trybu rozgrywki dla dwóch graczy zaczyna się na stronie 19.

**Dowódca** zawsze zostaje gracz posiadający raketę o wartości 4.

Do obowiązków dowódcy należą:

1. Wybór pierwszego zadania.
2. Rozpoczęcie pierwszej stawki.
3. Pilnowanie i wprowadzanie specjalnych zasad danej misji.

## STOPIEŃ TRUDNOŚCI

Dobra rada: nie dajcie się zwieść, że zadania zawsze będą proste do wykonania. Z każdą kolejną rozgrywką będzie wam szło coraz lepiej, a każda napotkana przeszkoda będzie wpływać na waszą znajomość gry i zrozumienie mechanizmów i zależności nią rządzących. W ogólnym zarysie każda z 50 czekających was misji będzie coraz trudniejsza. Zaleca się więc rozgrywanie ich po kolei.

W rozgrywce na czterech graczy, sama pierwsza misja niesie ze sobą **ponad 42 tryliony wariantów**, w jakich karty mogą zostać rozdane, a w przypadku kolejnych ta liczba jest jeszcze większa. Może się zatem okazać, że jakaś misja będzie zaskakująco łatwa lub niespodziewanie trudna w zależności od tego, jak zostały rozdane karty. Musicie pogodzić się z faktem, że wszechświat nie jest skłonny do współpracy.

Na stopień trudności Załogi wpływa również liczba graczy. Rozgrywka na trzech graczy będzie stanowić mniejsze wyzwanie, niż gra w cztery lub pięć osób (patrz str. 18 i 21)

Może także dojść do sytuacji, w której patrząc na pozostałe wam na rękach karty, dojdziecie do wniosku, że nie ma szans na powodzenie bieżącej misji. Powstrzymajcie się od podzielenia się taką uwagą czy pokazania swoich kart pozostałym członkom załogi. Bardzo często zdarza się, że jakiś drobny szczegół nam umknie, zapomnimy o czymś lub wydajemy pochopny osąd. W takiej sytuacji, po prostu dograjcie do końca bieżącą stawkę – nie zajmie to długo, a i tak może się okazać, że wypełnicie misję.

## SYGNAŁ ALARMOWY

Kiedy sytuacja robi się zbyt ciężka, zawsze możecie liczyć na pomoc obsługi naziemnej, nawet znajdując się głęboko w przestrzeni kosmicznej. Na początku każdej misji, po rozdaniu wszystkich kart oraz kart zadań, o ile występują,

---

Sygnal alarmowy można wysłać przed pierwszą stawką danej misji. Należy odwrócić żeton sygnału alarmowego na jego aktywną stronę i zakreślić w dzienniku pokładowym pole sygnału alarmowego dla danej misji.

---

---

Po wysłaniu sygnału alarmowego każdy członek załogi może przekazać swojemu sąsiadowi jedną kartę. Nie można przekazywać kart raket!

---

ale przed nadaniem komunikatów, możecie wysłać sygnał alarmowy do centrum kontroli lotów na Ziemi. By to uczynić, razem zdecydujecie, czy chcecie skorzystać z tej pomocy, a jeśli tak, odwróćcie żeton sygnału alarmowego na jego aktywną stronę.

### Żeton sygnału alarmowego

aktywny



nieaktywny



Następnie zakreście w dzienniku pokładowym pole sygnału alarmowego bieżącej misji. Każdy z członków załogi musi teraz przekazać jedną z kart na ręce swojemu sąsiadowi. Nie można przekazywać kart rakiet! Razem zdecydujecie, czy karty przekazywane będą w lewo czy w prawo. Wszyscy muszą przekazywać karty w tę samą stronę! Następnie misja się rozpoczyna i jest rozgrywana według normalnych zasad.

Żeton sygnału alarmowego pozostanie aktywny do czasu zakończenia bieżącej misji. Niezależnie od ilości prób, na początku każdego podejścia możecie przekazać jedną kartę członkowi załogi po lewej lub po prawej. Nawet jeżeli nie skorzystacie z tej opcji, żeton pozostaje aktywny. Dopiero po rozpoczęciu kolejnej misji należy z powrotem odwrócić żeton.

Użycie żetonu sygnału alarmowego będzie miało wpływ na punktację. Po każdej udanej misji w dzienniku pokładowym odnotowuje się ilość podejść koniecznych do jej zakończenia. Jeżeli pole sygnału alarmowego danej misji jest zakreślone, należy zwiększyć tę liczbę o jeden.

To od was zależy, czy skorzystacie z sygnału alarmowego. Jeżeli chcecie, by cała wasza przygoda była łatwiejsza, możecie skorzystać z tej pomocy już przy pierwszej misji. Każdą z misji da się wykonać, nie używając żetonu sygnału alarmowego.

---

Kartę musi przekazać albo każdy gracz, albo żaden. Wszyscy muszą to zrobić w tym samym kierunku.

---

---

Nie można przekazywać kart rakiet.

---

---

Żeton sygnału alarmowego pozostaje aktywny do czasu pomyślnego zakończenia bieżącej misji i zwiększa ilość podejść do misji o jeden.

---

---

KAŻDA z misji może być wypełniona bez użycia sygnału alarmowego. Czy podolacie temu wyzwaniu?

---

Zetony zadań utrudniają wykonywanie zadań, określając dodatkowe warunki podczas ich wykonywania.

## OPIS SYMBOLI WYSTĘPUJĄCYCH W DZIENNIKU POKŁADOWYM

### Żetony zadań

Wiele misji wymaga użycia żetonów zadań. Każdy z żetonów zostaje przypisany do którejś z kart zadań. Określa to dodatkowe warunki, które muszą zostać spełnione by wykonać dane zadanie.





### W grze występują następujące żetony zadań:

 <b>1</b>	Zadanie musi zostać wykonane jako <b>pierwsze</b> .	 <b>Ω</b>	Zadanie musi zostać wykonane jako <b>ostatnie</b> .
 <b>2</b>	Zadanie musi zostać wykonane jako <b>drugie</b> .	 <b>&gt;</b>	Zadanie musi zostać wykonane w dowolnym momencie <b>przed</b> >>
 <b>3</b>	Zadanie musi zostać wykonane jako <b>trzecie</b> .	 <b>&gt;&gt;</b>	Zadanie musi zostać wykonane w dowolnym momencie <b>po</b> >
 <b>4</b>	Zadanie musi zostać wykonane jako <b>czwarte</b> .	 <b>&gt;&gt;&gt;</b>	Zadanie musi zostać wykonane w dowolnym momencie <b>po</b> >>
 <b>5</b>	Zadanie musi zostać wykonane jako <b>piąte</b> .	 <b>&gt;&gt;&gt;&gt;</b>	Zadanie musi zostać wykonane w dowolnym momencie <b>po</b> >>>>

Jeżeli dodatkowy warunek wynikający z żetonu zadań nie został spełniony, misja kończy się niepowodzeniem.

Niewywiązanie się z kolejności wykonywania zadań oznacza natychmiastowe niepowodzenie misji.

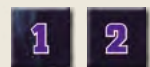
Żeton zadania z symbolem **1** nie oznacza, że musi być ono wykonane w ramach pierwszej stawki – musi zostać wykonane jako pierwsze spośród wszystkich rozdysonowanych zadań.

Może się zdarzyć, że w ramach jednej stawki wygranej przez jednego z członków załogi uda się wykonać kilka zadań opatrzonych żetonami zadań. Jeżeli te żetony są następujące po sobie, np.  i  albo  i  takie zadania traktuje się jako wypełnione w poprawnej kolejności, niezależnie od tego jaką kartę zagrano jako pierwszą.

Opis misji określa, ile kart zadań i jakich żetonów zadań należy użyć. Jeżeli w rozgrywce występują żetony zadań, najpierw ułóż je odkryte na środku stołu. Następnie dobrać wskazaną liczbę kart zadań i wylóż je po kolei od lewej do prawej, zaczynając od pierwszego żetonu. Żaden żeton nie może być przypisany do więcej niż jednego zadania.



*Podczas misji należy wykonać trzy zadania oraz użyć żetonów z oznaczeniem jeden i dwa.*



*Najpierw należy ułożyć żetony obok siebie.*



*Następnie należy dobrać karty zadań i ułożyć je odkryte obok siebie od lewej do prawej, zaczynając od pierwszego żetonu.*

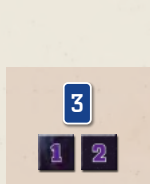
Możliwe jest wypełnienie kilku zadań z żetonami zadań w ramach jednej stawki, jeżeli żetony te następują po sobie.

#### Przygotowanie:

1. Rozłóż żetony.
2. Wylóż zadania od lewej do prawej, zaczynając od pierwszego żetonu zadań.

Wybór kart zadań następuje według opisanych wcześniej zasad. Wybierając dane zadanie, należy także zabrać przypisany do niego żeton zadania.

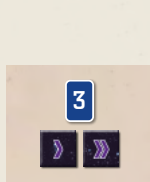
Żetony z numerami oraz strzałkami odnoszą się do kolejności wykonywania zadań. Żetony ze strzałkami dają większą swobodę przy wykonywaniu zadań niż te z numerami:



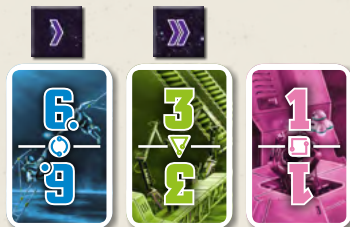
Podczas tej misji należy wykonać trzy zadania oraz użyć żetonów z oznaczeniem jeden i dwa.



W tym przypadku należy wykonać niebieskie zadanie z numerem 6, następnie zielone z numerem 3, a na końcu różowe z numerem 1.



Podczas tej misji należy wykonać trzy zadania oraz użyć żetonów z jedną i dwoma strzałkami.



Niebieskie zadanie z numerem 6 należy wykonać przed zielonym z numerem 3. Nie ma znaczenia, jako które zostanie wykonane różowe zadanie z numerem 1.



## Martwa strefa

Jeżeli misja jest oznaczona tym symbolem, oznacza to zakłócenia i pewne ograniczenia w komunikacji.



Aby nadać komunikat, należy wystawić przed sobą kartę według normalnych zasad. W dalszym ciągu musi ona spełniać jeden z trzech warunków (najwyższa, jedyna lub najniższa karta danego koloru w ręce). Jednak w tym przypadku na karcie nie ustawia się żetonu komunikatu. Zamiast tego należy odwrócić go na czerwoną stronę i położyć obok karty. Pozostali członkowie załogi będą musieli zdać się na swoją intuicję, by określić, jaka informacja jest przekazywana.

## Zakłócenia

Jeżeli misja jest oznaczona tym symbolem, oznacza to, że komunikacja jest przez pewien czas w pełni zakłócona. Numer określa, od której stawki gracze mogą nadać komunikat. Do tego czasu żaden z członków załogi nie może nadać komunikatu, aby przekazać informacje o karcie. Dopiero od wskazanej stawki można nadać komunikat według normalnych zasad.

*W tym przypadku nie można nadać komunikatu podczas pierwszych dwóch stawek danej misji. Od trzeciej stawki – innymi słowy bezpośrednio przed trzecią stawką – można normalnie nadać komunikat.*



## Rozkaz dowódcy

Jeżeli misja jest oznaczona tym symbolem, dowódca wyznacza jednego z pozostałych członków załogi, który musi podjąć się wyznaczonych zadań. Misja kończy się sukcesem, jeżeli wyznaczony członek załogi wypełni wszystkie z tych zadań. Dowódca nie może wyznaczyć do tego siebie, a pozostali członkowie załogi nie mogą wpływać na jego decyzję.



---

Martwa strefa wymaga polegania na swojej intuicji. Można użyć karty do nadania komunikatu, ale nie ustawia się na niej żetonu komunikatu.

---

---

Zakłócenia umożliwiają nadanie komunikatu dopiero od wskazanej stawki.

---

---

W przypadku rozkazu dowódcy (który wydaje się bez konsultacji) wskazany członek załogi musi wykonać wszystkie zadania. Karty zadań odkrywane są dopiero po tym, jak zostaną przydzielone.

---

---

W przypadku przydziału zadań, karty zadań są rozdzielane po równo między wszystkimi członkami załogi.

---

---

W rozgrywce na pięciu graczy od 25 misji pojawia się dodatkowa zasada, co wskazuje złota ramka wokół numeru misji.

---

25

18

## Przydział zadań

Jeżeli misja jest oznaczona tym symbolem, dowódca zajmuje się rozdysponowaniem zadań. Oznacza to przygotowanie misji według normalnych zasad, z wyjątkiem wykładania kart zadań na środku stołu. Zamiast tego dowódca odkrywa jedną kartę zadania i pyta każdego z członków załogi, czy chce się go podjąć. Na to pytanie można odpowiedzieć jedynie „tak” lub „nie”. Następnie dowódca decyduje, komu ostatecznie przydzieli dane zadanie. Może wybrać również siebie. Proces ten powtarza się do momentu, aż wszystkie zadania zostaną przydzielone. Należy pamiętać, że zadania muszą być rozdane po równo: po przydziale żaden z członków załogi nie może mieć o dwa zadania więcej niż pozostali. Jeżeli misja wymaga użycia żetonów zadań, muszą być one rozdane razem z kartami zadań tzn. pierwszy żeton z pierwszą kartą itd.



## ROZGRYWKA NA PIĘCIU GRACZY

Sam przebieg rozgrywki nie ulega zmianie w przypadku pięciu graczy. Należy mieć jednak świadomość, że przy pięciu graczach jest ona bardziej wymagająca. Przede wszystkim, w późniejszych etapach przygody znacząco wzrasta poziom trudności. Wieczna chwała czeka jednak tych, którzy zdecydują się podjąć wyzwanie w piątkę.

Zastosowanie mają wszystkie opisane wcześniej zasady, jednak w przypadku misji wykorzystujących karty zadań pojawia się jedna dodatkowa zasada. Dotyczy ona misji od 25 wzwyż. Dla przypomnienia, poczynając od 25, wszystkie misje w których zastosowanie ma ta zasada, mają złotą ramkę wokół numeru misji.

Po rozdaniu wszystkich kart i rozdzieleniu zadań, ale przed pierwszą stawką, jeden członek załogi może przekazać jedną ze swoich kart zadań innemu graczowi. Razem zdecydujcie, kto i komu przekazuje kartę zadania, bez ujawniania informacji na temat swoich kart na ręce. Zasadę tę można zastosować także w przypadku misji 27 oraz 37.

Po przekazaniu karty zadania jeden z członków załogi ma o jedno zadanie więcej, a inny o jedno mniej. Całkowita liczba zadań podczas rozgrywki nie zmienia się, nie można zatem odłożyć jakiegoś zadania z powrotem do talii. Korzystanie z tej dodatkowej zasady nie zwiększa liczby podejść do odnotowania w dzienniku pokładowym.

## ROZGRYWKA NA DWÓCH GRACZY

W Załogę najlepiej grać w trzy lub więcej osób. Można jednak eksplorować nieskończony bezmiar przestrzeni kosmicznej także na poniższych zasadach:

1. Odłóż na bok kartę rakiety o wartości cztery.
2. Spośród pozostałych 39 dużych kart, siedem ułóż zakrytych w rzędzie. Następnie ułóż na nich kolejnych siedem, odkrytych kart.
3. Potasuj pozostałe karty razem z odłożoną rakieta o wartości cztery i rozdaj je zakryte każdemu z dwóch członków załogi, tak by każdy otrzymał po 13 z nich.
4. Każdy z członków załogi kładzie przed sobą żeton komunikatu, zieloną stroną do góry, oraz jedną kartę zastępczą.
5. Ustaw żeton sygnału alarmowego symbolem do dołu.
6. Potasuj 36 małych kart zadań i odłóż je w zakrytym stosie. Umieść gdzieś pod ręką żetony zadań.

---

Przed rozpoczęciem pierwszej stawki jeden członek załogi może przekazać jedno zadanie innemu graczowi.

---

---

W rozgrywce na dwóch graczy rolę trzeciego członka załogi przejmuje JARVIS, reprezentowany przez podwójny rząd 14 kart.

---

---

Dowódca wybiera zadania oraz zagrywa karty w imieniu JARVISA. Obie te decyzje podejmowane są bez konsultacji.

---

W przypadku rozgrywki na dwóch graczy dowódcą w dalszym ciągu zostaje gracz posiadający kartę rakiety o wartości cztery. Rola dowódcy pozostaje bez zmian (jako pierwszy wybiera zadanie, rozpoczyna pierwszą stawkę oraz nadzoruje specjalne zasady misji).

Dodatkowo, dowódca jest odpowiedzialny za system JARVIS. JARVIS to sztuczna inteligencja, towarzysząca wam w waszej przygodzie. W grze reprezentuje go podwójny rząd 14 kart, oferując dodatkowe rozwiązania w różnych sytuacjach. Ponieważ JARVIS nie posiada własnego ciała, to dowódca podejmuje decyzje w jego imieniu. JARVIS jest traktowany jak trzeci członek załogi. Podczas jego tury dowódca wybiera, która z odkrytych kart ma być zagrana do stawki. Drugi członek załogi nie może na to wpływać. Również podczas wyboru zadań to dowódca decyduje, których z nich podejmie się JARVIS. JARVIS jest traktowany jako trzeci członek załogi, zdecydowanie więc, jako który w kolejce rozgrywać będzie swoją turę.



Przykładowa „ręka” JARVISA na początku misji.

---

Zagrywać można jedynie odkryte karty JARVISA.

---

Zagrywać można jedynie odkryte karty JARVISA. Po zagraniu odkrytej karty, odkryta zostaje kolejna karta pod nią, ale dopiero po rozegraniu bieżącej stawki.

## PORADY I WARIANTY

- Brak komunikacji również jest informacją. Jeżeli pozostali gracze nie chcą nadać żadnego komunikatu, może to oznaczać, że masz szansę samemu wykonać swoje zadania.
- W większości przypadków łatwiej jest wykonać zadanie, jeśli nie ma się na ręce odpowiadającej mu karty. Szczególnie w przypadku zadań o niskich numerach.
- Z pomocą rakiety łatwo można zgarnąć stawkę, nie dysponując kartą w odpowiednim kolorze.
- Warto pamiętać, że zagrywając kartę rakiety o wartości cztery wygrywa się każdą stawkę, ponieważ jest to najwyższa karta w grze.
- Wykonanie kilku zadań za sprawą jednej stawki jest na wagę złota. Weź to pod uwagę, wybierając zadania.
- Jeżeli karty o wartości 8 i 9 są jedynymi kartami w danym kolorze na twojej ręce, lepiej nadać komunikat, że ósemka jest najniższą kartą, niż że dziewiątka jest najwyższą. Dzięki temu wiadomo, że posiadasz też kartę o wartości dziewięć.

### Wyzwanie dla trzech graczy

Aby trzyosobowa rozgrywka stała się bardziej wymagająca, można zastosować poniższe modyfikacje:

- Podczas przygotowania rozgrywki, odłóż do pudełka wszystkie duże karty i karty zadań w kolorze zielonym, oraz kartę rakiety o wartości 1. Następnie kontynuuj według normalnych zasad.
- Wszystkie zaznaczone w dzienniku pokładowym zasady specjalne dla danej misji mają zastosowanie.
- Powyższa zmiana ma wpływ na misje 13 i 44. Nie trzeba wygrać stawki kartą rakiety o wartości 1.

## STWÓRZ WŁASNE MISJE

Jeżeli 50 misji to za mało, za pomocą elementów gry można również opracować własne.

Wystarczy wybrać dowolną kombinację zadań, żetonów zadań i zasad specjalnych.

Dodając do tego krótki opis, powstaje nowa przygoda stworzona na własną rękę!

## O AUTORZE



**Thomas Sing**, urodzony w 1961 r., mieszka w Konstancji położonej nad Jeziorem Bodeńskim. Absolwent ekonomii, który kilka lat temu wraz z przyjaciółmi zainwestował w spory sklep. Pozwoliło mu to w pełni oddać się swoim hobby: matematyce, Miss Lupun oraz oczywiście projektowaniu gier.

Podczas swoich szkolnych lat Thomas Sing ustanowił rekord świata w Chińczyka, trafiając tym samym do Księgi rekordów Guinnessa.

Zaloga, jego pierwsza gra wydana przez wydawnictwo Kosmos, w fascynujący i całkowicie oryginalny sposób łączy ze sobą dwa światy – karcianych gier logicznych oraz gier kooperacyjnych.

Zarówno autor, jak i wydawca pragną podziękować wszystkim testerom oraz recenzentom zasad za ich wkład w uczynienie Zalogi tym, czym jest dzisiaj. W szczególności przyczynili się do tego Marco Armbruster, Wolfgang Schmidts oraz zespół redakcyjny wydawnictwa Kosmos.

Specjalne podziękowania należą się Klausowi, Ralfowi oraz Völkerowi, którzy zawsze byli gotowi na przemierzanie najgłębszych zakamarków wszechświata.

## TWÓRCY

**Autor:** Thomas Sing

**Ilustracje:** Marco Armbruster

**Oprawa graficzna:** Sensit.  
Communication

**Redakcja:** Kilian Vosse,  
Wolfgang Lüdtko

**Tłumaczenie:** Łukasz Chelmecki

**Skład i korekta:** Krzysztof  
Bernacki, Aleksandra Miszta

**Wersja polska:** Galakta

© 2019 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Wszelkie prawa zastrzeżone.

WYPRODUKOWANO W POLSCE