

GARY KIM | YEON-MIN JUNG  
VINCENT OUTRAIT

# W STRONĘ SŁOŃCA



K

FOR A SERVICE  
440 Y-TEAT  
A. 040 H



WTG - 2202

GCC2.02  
L231.C6

NO STEP

8159



51 REV  
KDT  
19.04.56

ROBOTE - LOCK  
VALVE



CAUTION  
PULL RELEASE IN  
EMERGENCY FOR PLAYERS

## ZAWARTOŚĆ

- 1 plansza dowództwa (złożona z 2 części)
- 10 kafelków stref eksploracji
- 10 żetonów misji (2 identyczne zestawy po 5 żetonów)
- 5 kafli współrzędnych
- 1 bloczek kosmicznych arkuszy
- 4 ołówki
- 11 wzorników eksploracji


AF 60 057



FUEL TANK  
READ INSTRUCTION  
BEFORE TO ENGAGE  
L.H. RED CKWR - 354  
L.H. BLUE CKWR - 346  
L.H. GREEN CKWR - 397







*Kosmos. Ostateczna granica. Dzięki wynalezieniu napędu nadświatelnego masz możliwość współuczestniczyć w wykonaniu wielkiego kroku dla ludzkości. Ruszasz pomiędzy gwiazdy z pionierskimi zadaniami, aby badać i odkrywać nieznaną przestrzeń, aby przesunąć granice poznania, ale przede wszystkim... aby sporządzić mapę zbadanych przez siebie sektorów galaktyki.*

## 01 CEL GRY



Podczas rozgrywki w grę *W stronę Słońca* na przestrzeni trzech rund będziecie starać się uzyskać jak największą liczbę punktów. W swojej turze każde z was, w wyniku decyzji własnej bądź posunięć rywali, otrzyma kształt do narysowania na swoim arkuszu. Rysując, będziecie decydować, czy lepiej pokonać wrogich kosmitów, zdobyć usprawnienia, sięgnąć po niezwykle cenne zasoby, czy może badać czarne dziury. Spróbujecie też dotrzeć do najodleglejszych krańców galaktyki. To z was, które podda wyzwaniu i najlepiej wykona powierzone przez dowództwo zadania, zwycięży.



- 1** Złóżcie ze sobą obie połówki **planszy dowództwa**.

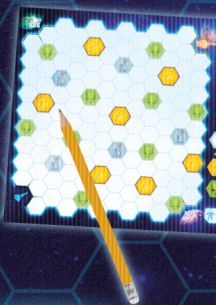
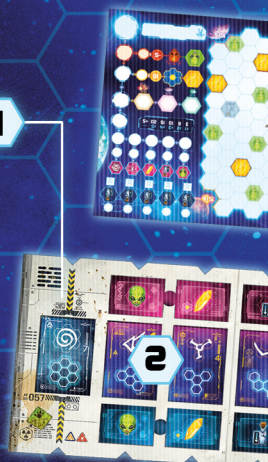
Na planszy znajdują się pola przeznaczone na żetony misji (wzdłuż zewnętrznych krawędzi) oraz kafelki stref eksploracji (w środku). Z boku planszy nadrukowana została czarna dziura, która stanowi jedną ze stref eksploracji (używaną w każdej rozgrywce). Wcięcia na krawędziach planszy przeznaczone są na kafle współrzędnych.

- 2** Pomieszczajcie 10 **kafelków stref eksploracji** i wylosujcie z nich 5. Rozmieście je na polach w środku planszy, a pozostałe odtóżcie do pudełka.

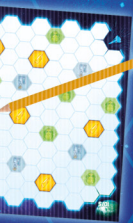
Każda strefa eksploracji przedstawia kształt złożony z pewnej liczby sześciokątów (dalej będziemy określać je heksami). Obok kształtu znajduje się podobna mu grafika.

- 3** Oddzielcie 2 zestawy **żetonów misji** (niebieskie i fioletowe). Pomieszczajcie jeden z zestawów i rozmieście go wzdłuż krawędzi planszy oznaczonej odpowiednim kolorem. Drugi z zestawów rozmieście w identycznym porządku po przeciwległej stronie planszy.

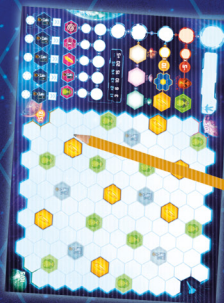
Identyczne zestawy **kafelków misji** po obu stronach planszy utwierdzają graczom odczytywanie informacji z planszy.







3



4

**Kafle współrzędnych** ułożcie w stos zgodnie z ich numeracją. Kafel 1 powinien znajdować się na wierzchu stosu, zaś kafel 5 na jego spodzie.

*Numeracja kafli współrzędnych służy wyłącznie łatwemu zorientowaniu się, który z nich został zagrany jako ostatni.*

5

Wszyscy weźcie po 1 **kosmicznym arkuszu** oraz po 1 **ołówku**.

*Po lewej stronie arkusza znajduje się siatka heksów, na której będziecie rysować wymagane kształty. Prawa strona arkusza służy do końcowej punktacji oraz do notowania zdobytych usprawnień (tor na samej górze prawej strony).*

4



6

Umieście **wzorniki eksploracji** w miejscu łatwo dostępnym dla każdego. Stanowią one pomoc przy prawidłowym rysowaniu kształtów.

5

6

5

HAZARD



## 03 PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka *W stronę Słońca* składa się z 3 rund.

W ramach każdej rundy gracze wykonają kilka tur (4 lub 5), a każda tura składa się z następujących faz:

### 01 PRZYDZIAŁ WSPÓŁRZĘDNYCH

### 02 KREŚLENIE MAPY

Rozgrywkę rozpoczyna osoba, która najdokładniej poda masę Słońca (odpowiedź znajdziecie na ostatniej stronie instrukcji). Alternatywnie niech zacznie najmłodsza osoba lub wybierzcie tego gracza losowo. Gracz rozpoczynający będzie pierwszym graczem aktywnym.

### 01 PRZYDZIAŁ WSPÓŁRZĘDNYCH

Gdy jesteś aktywnym graczem, **musisz** wybrać sposób ułożenia kafła współrzędnych, wybierając tym samym kształt, który narysujesz na swoim arkuszu w następnej fazie i jednocześnie kształt, który będą musieli narysować pozostali gracze (oczywiście również na swoich własnych arkuszach).



Gracz aktywny wybiera miejsce, w którym umieści kafel współrzędnych.

Musisz ułożyć kafel współrzędnych misji w taki sposób, aby wpasować **obie** jego wypustki we wcięcia przy krawędzi planszy kontroli misji. Możesz dotożyć kafel w **dowolny sposób i przy dowolnej z krawędzi planszy**, o ile tylko możliwe jest wpasowanie obydwu wypustek we wcięcia. Pamiętaj, że kafle współrzędnych są dwustronne – ty decydujesz, którą stronę położyś dany kafel.

Jeżeli nie możesz dotożyć kafła zgodnie z powyższymi zasadami po żadnej stronie planszy (albo jeśli wszystkie zostały już ułożone), oznacza to **KONIEC RUNDY** (następuje to zawsze po 4 albo 5 turach). Jeżeli zakończyła się w ten sposób 3 runda, jednocześnie następuje **KONIEC GRY**.





**PRZYKŁAD**

W tym przypadku Ania nie może dołożyć piątego kafla współrzędnych, ponieważ nie ma już miejsca na wpasowanie obydwu jego wypustek.



Po przydzieleniu kafla wszyscy przechodzą do fazy **02 KREŚLENIE MAPY**.

## 02 KREŚLENIE MAPY

W tej fazie wszyscy gracze muszą na swoich arkuszach narysować kształty wskazywane przez ostatnio przydzielony kafel współrzędnych. Robicie to jednocześnie:








Jeżeli jesteś aktywnym graczem, musisz narysować kształt wskazwany przez symbol w okrągłej części kafla współrzędnych.



Jeżeli nie jesteś aktywnym graczem, musisz narysować kształt wskazwany przez symbol w ośmiokątnej części kafla współrzędnych.

Przy rysowaniu kształtów obowiązują następujące zasady:

- **Nowy kształt musi sąsiadować z kształtem narysowanym wcześniej.** Innymi słowy musi stykać się z przynajmniej 1 krawędzią dowolnego heksa kształtu, który już znajduje się na arkuszu. Pierwszy narysowany w rozgrywce kształt musi sąsiadować z symbolem statku kosmicznego w lewym dolnym rogu arkusza.
- **Musisz narysować kształt dokładnie tak, jak przedstawia go kafel strefy eksploracji** (chyba że skorzystasz z usprawnienia, co szczegółowo tłumaczymy na str. 9). Możesz go jednak dowolnie obrócić. Dozwolone są także lustrzane odbicia. Możesz użyć wzorników eksploracji, aby łatwiej umiejscowić kształt i uniknąć błędów w rysowaniu.
- Kształt **może** zakrywać heksy z symbolami obcych  oraz z symbolami usprawnień , ale nigdy nie może zakryć żadnego heksa z symbolem zasobów  ani wychodzić poza siatkę heksów (a zatem nie może też zakryć symbolu statku kosmicznego  ani rubieży .





Jeżeli to tylko możliwe, musisz narysować kształt. Jeżeli nie jest to możliwe, wówczas **nie rysujesz nic**.

Po narysowaniu kształtu wypełnij go grafiką – taką jak na kafelku strefy eksploracji. Ułatwi ci to liczenie punktów na koniec rozgrywki.

Heksy wewnątrz narysowanych kształtów uznawane są za „zakryte”.

**PRZYKŁAD**



*Bartek jako pierwszy przydziela kafel współrzędnych – w wyniku przydzielenia będzie musiał narysować „księżyc”, zaś jego rywal „błyskawicę”.*



*Ponieważ „księżyc” powiązany jest z żetonem misji „usprawienie”, Bartek zakrywa nim heks z symbolem usprawienia – dzięki temu zdobędzie punkty na koniec gry (co opisujemy dokładniej w rozdziale Żetony misji i wymagane kształty na str. 10).*

Gdy wszyscy gracze narysują odpowiednie kształty, gracz po lewej stronie od obecnego aktywnego gracza sam staje się graczem aktywnym i przechodzi do fazy **01 PRZYDZIAŁ WSPÓLRZĘDNYCH**.

## **04 PRZYGOTOWANIE DO KOLEJNEJ RUNDY**

Po zakończeniu rundy, utóż kafle współrzędnych, tak jak na początku rozgrywki (w kolejności od 1 do 5).

Pierwszym aktywnym graczem nowej rundy jest osoba siedząca po lewej stronie od gracza, który jako ostatni przydzielił kafel współrzędnych w minionej rundzie. Ta osoba przechodzi do fazy

**01 PRZYDZIAŁ WSPÓLRZĘDNYCH**.





## RUBIEŻE



Rubieże to jedyne obszary, do których starasz się dotrzeć przed przeciwnikami. Jeżeli zakryjesz przynajmniej 1 heks sąsiadujący z rubieżą (pogrubione linie w trzech rogach arkusza), oznajmiasz to współgraczom. Jeżeli nikt przed tobą nie dotarł do tej rubieży, oznacz okręgiem symbolizującą punkty liczbę 10 bądź 15 (w zależności od rubieży) i przekreśl odpowiednio liczbę 5 albo 8. Twoi rywale muszą natomiast przekreślić liczbę 10 albo 15 przy osiągniętej przez siebie rubieży – nie będą mogli już zdobyć przekreślonych punktów.

Wszyscy pozostali gracze, którzy później niż ty osiągną tę rubież, otrzymają „mniejsze punkty”, czyli odpowiednio 5 lub 8.

Uwaga: Jest możliwe, że kilkoro graczy dotrze do tej samej rubieży w tej samej turze. Jeżeli nikt nie uczynił tego przed nimi, wszyscy oni (gracze, którzy dotarli do rubieży) otrzymują „większe punkty” (10 lub 15).

## HEKSY USPRAWNIEŃ



Jeżeli zakryjesz heks z symbolem usprawnienia, natychmiast przekreśl okrągłe pole ponad torem usprawnień (prawy górny róg kosmicznego arkusza).

Podczas dowolnej **przyszłej tury**, możesz wykorzystać zdobyte usprawnienie. Każde zdobyte usprawnienie może zostać użyte tylko raz w całej grze. Jeśli skorzystasz z usprawnienia, przekreśl odpowiednie kwadratowe pole poniżej toru usprawnień.

Wykorzystanie usprawnienia pozwala ci pominąć 1 heks kształtu, który właśnie musisz narysować – będzie on o ten 1 heks mniejszy. Możesz dowolnie wybrać pominięty heks pod warunkiem, że nie podzieliś rysowanego kształtu na oddzielne grupy – musi on stanowić spójną całość. **Pomniejszony kształt nadal wypełniasz grafiką widoczną na kafelku strefy eksploracji.**

W jednej turze możesz wykorzystać maksymalnie 2 usprawnienia, czyli pominąć maksymalnie 2 hekсы rysowanego kształtu.







Rozgrywka kończy się wraz z końcem 3 rundy. Czas na policzenie punktów.

## 01 ŻETONY MISJI I WYMAGANE KSZTAŁTY



Spójrz na wszystkie 5 par kafelków stref eksploracji i żetonów misji. Każdy żeton misji wskazuje, gdzie narysowanie kształtu określonego przez kafelek strefy eksploracji jest najbardziej optyczne i dostarcza punktów zwycięstwa.

Uwaga: Używany przez nas poniżej termin „wymagany kształt” oznacza kształt, który został wypełniony grafiką na kafelku strefy eksploracji (zmniejszenie go poprzez użycie usprawnienia nie wpływa na punktację).

Na swoim arkuszu, pod symbolami misji wpisz, ile razy udało ci się spełnić wymagania każdej z nich.



### OBCY

Policz i wpisz, ile heksów z symbolami obcych udało ci się zakryć wymaganym kształtem.



### USPRAWNIENIA

Policz i wpisz, ile heksów z symbolami usprawnień udało ci się zakryć wymaganym kształtem.



### ZASOBY

Policz i wpisz, ile heksów z symbolami zasobów sąsiaduje z przynajmniej 1 wymaganym kształtem.

Uwaga: jeżeli z heksem z symbolem zasobów sąsiaduje więcej niż 1 wymagany kształt, nie zapewnia to dodatkowych punktów.



### GROMADA

Policz i wpisz, ile razy wymagany kształt występuje w największej gromadzie (tych kształtów) na twoim arkuszu.

Gromadę tworzą kształty sąsiadujące ze sobą – mogą tworzyć zwartą grupę bądź „łańcuch” (patrz: grafika na żetonie misji). Jeżeli masz na swoim arkuszu kilka gromad tej samej wielkości, punktuje tylko jedna z nich.





## CZARNA DZIURA

Policz i wpisz, ile wymaganych kształtów sąsiaduje z **przynajmniej 1** kształtem czarnej dziury.

*Uwaga: Aby zdobyć jakiegokolwiek punkty dzięki tej misji, musisz narysować przynajmniej 1 kształt czarnej dziury – nadrukowany z boku planszy dowódcy. Jeżeli wymagany kształt sąsiaduje z więcej niż jedną czarną dziurą, nie zapewnia to dodatkowych punktów.*

PRZYKŁAD

Bartek zdołał narysować 3 wymagane kształty w sąsiedztwie czarnej dziury. Tym samym pod symbolem misji „czarnej dziury” wpisuje liczbę 3.



## PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Zlicz punkty zwycięstwa za każdą misję. W zależności od tego, ile razy udało ci się spełnić wymagania misji (liczby wpisanej bezpośrednio pod symbolem misji), otrzymujesz punkty zwycięstwa zgodnie z poniższą tabelką.

Ile razy udało ci się spełnić wymagania?	x1	x2	x3	x4	x5	...
Punkty zwycięstwa	3	6	10	15	20	+5

*Każde wypełnienie wymagania powyżej piątego zapewnia dodatkowe 5 punktów zwycięstwa.*

PRZYKŁAD

Ania trzykrotnie spełniła wymagania misji, co zapewnia jej 10 punktów zwycięstwa. Za misję otrzymuje 15 punktów itd.





## 02 BONUSY I KARY

### RUBIEŻE



Jeśli udało ci się dotrzeć do rubieży, otrzymujesz punkty równe liczbie zaznaczonej przez siebie w trakcie rozgrywki (patrz: str. 9). Za każdą rubież, do której nie udało ci się dotrzeć, otrzymujesz 0 punktów.

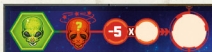
### ZASOBY



Otrzymujesz 10 punktów za każdy heks z symbolem zasobów, który został otoczony zakrytymi heksami (niezależnie od tego jakie kształty zostały do tego wykorzystane).

*Uwaga: Jeden z heksów z symbolem zasobów znajduje się na krawędzi mapy, a więc nie da się go w pełni otoczyć, jednak zakrycie wszystkich możliwych pól dookoła niego spełnia ten warunek i zapewnia 10 punktów.*

### ZAGROŻENIE OBCYCH



Otrzymujesz -5 punktów za każdy heks z symbolem obcego, który nie został zakryty jakimkolwiek kształtem.

## 03 WYNIKI

Zsumuj punkty uzyskane w powyżej opisany sposób.

Jeżeli masz ich najwięcej, zwyciężasz! W przypadku remisu remisujący dzielą się zwycięstwem.

## 06 AUTORZY



Projekt gry: Gary Kim, Yeon-Min Jung  
Ilustracje: Vincent Dutrait  
Agencja: Forgenext  
Zarządzanie projektem:  
Ludovic Papaïs, Florent Baudry  
Projekt graficzny: Vincent Mougout  
Redakcja oryginalnej instrukcji: Xavier Taverne  
Tłumaczenie na język polski: Łukasz Grałak  
Redakcja wersji polskiej: Bartosz Chlebicki  
DTP: Łukasz Kempniński

LG  
LUCRUM  
GAMES

FORGENEXT  
THE FIRST BOARDGAME AGENCY



LEZHIN

Ile wynosi masa Stońca?

Zaokrąglając do dziesięciu kwadrylionów, jest to kwintylion dziewięćset osiemdziesiąt osiem kwadryliardów pięćset pięćdziesiąt kwadrylionów kilogramów.