



GALACTIC CRUISE

OFICJALNA AKTUALIZACJA PROCEDUR
WDRAŻANIA PRACOWNIKÓW
v1.3.6



ZASADY OSIĄGNIĘĆ



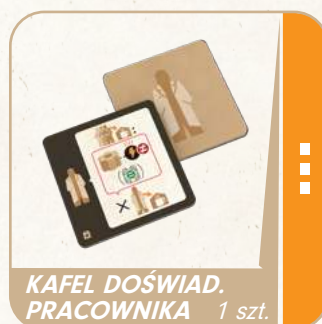
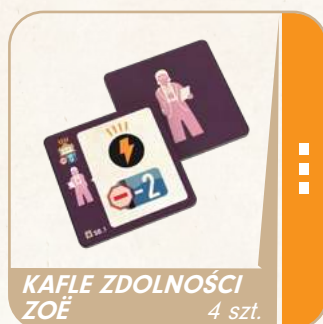
SPIS TREŚCI

Komponenty	2
Uwaga kierownicy!	3
Jak korzystać z niniejszej instrukcji	3
Początkowe przygotowanie Naklejek	3
Moduły - podstawowe założenia	4
Realizowanie Osiągnięć	4
Zaawansowane Osiągnięcia	5
Moduły Początkowe	6
Moduły do Odblokowania	8
Twórcy i podziękowania	24



KOMPONENTY

★ Otwórzcie teraz pudełko z gwiazdą! Zawiera ono komponenty oznaczone na pomarańczowo:



Pudełka A-L oraz X-Z mają listę ich zawartości na karcie znajdującej się wewnątrz każdego z nich.
Na razie ich nie otwieraj!

I oczywiście... **TA INSTRUKCJA.**

UWAGA KIEROWNICY!

Jak wiecie, ostatnie lata przyniosły lawinę konkurentów. Nie. Nie konkurentów. *Naśladowców*. Mimo to Rada Nadzorcza chciałaby, abyście podnieśli poprzeczkę i przypomnieli światu, że Galactic Cruise jest numerem jeden w dziedzinie kosmicznych wakacji.

Dlatego Rada Nadzorcza powierzyła wam kilka ambitnych zadań, które, jeśli zostaną zrealizowane, przesuną granice tego, co ludzie uznają za możliwe. Łącznie do zrealizowania jest 12 Osiągnięć, które możecie realizować w dowolnej kolejności. Każde zrealizowane Osiągnięcie zapewnia wam nową zawartość rozgrywki, a także trudniejszą wersję tego Osiągnięcia. Zrealizowanie

tego Zaawansowanego Osiągnięcia nagradza was Certyfikatem, który możecie z dumą powiesić na ścianie w biurze.

Chociaż rozgrywka nadal jest rywalizacyjna i tylko jeden kierownik może zostać awansowany na nowego CEO, współpraca może się wam opłacić, aby realizować Osiągnięcia. Może to prowadzić do bardzo ciekawych sytuacji w rozgrywce: ty i pozostali kierownicy możecie próbować zrealizować to samo Osiągnięcie albo wybrać różne Osiągnięcia do realizacji.

Niezależnie od tego, jak podejźcie do tego wymagającego zadania, Rada Nadzorcza ma pełne zaufanie, że sprostacie wyzwaniu!



JAK KORZYSTAĆ Z NINIEJSZEJ INSTRUKCJI



CO TO OZNACZA?



Wszystkie komponenty z tego rozszerzenia są oznaczone tą ikoną, wskazującą do którego pudełka (*) należą.



To przypomnienie, aby nie czytać dalej, dopóki nie otrzymasz stosownego polecenia!



Taki symbol wskazuje, że należy nakleić Naklejkę na stronie 8 Księgi Rejestrów Firmy (z gry podstawowej).



Informacje w takiej ramce wskazują, w jaki sposób Rachel wchodzi w interakcję z modulem w trybie Solo.

Witajcie wszyscy! Z tej strony Zoë. Podoba wam się mój nowy wygląd? Myślę, że mój nowy robo-stylista, Ion-0 Tool, wykonał świetną robotę. Ale nie jestem tu, żeby mówić o tym. Jestem tu, jak zawsze, żeby dać wam kilka pomocnych wskazówek w trakcie waszych rozgrywek!

Ta instrukcja nie jest taka, jak poprzednia, ponieważ przed rozpoczęciem będziecie musieli przeczytać ją tylko do strony 7. Otrzymacie polecenie, aby czytać kolejne strony w miarę realizowania Osiągnięć.

Wcześniej mówiłam wam o różnych ikonach i rodzajach pudełek, które napotkacie w instrukcji. Jeśli potrzebujecie przypomnienia, możecie zajrzeć do waszego Podręcznika Treningowego. W tej instrukcji znajduje się kilka nowych ikon, które musicie znać, i które tutaj opisałam.

-Zoë 😊

POCZĄTKOWE PRZYGOTOWANIE NAKLEJEK



Umieść Naklejki Informacyjne Rozszerzenia Osiągnięć na stronie 8 Księgi Rejestrów Firmy. Umieść Naklejkę 1 tak, aby zakrywała pasek „Do wykorzystania w przyszłości”. Umieść Naklejkę 2 poniżej Naklejki 1.

MODUŁY - PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA



Jak z walizki po długiej podróży, jest tu sporo do wypakowania. Na szczęście dla was nasi profesjonalni organizatorzy zapakowali całe to przedsięwzięcie w porcjowane, przystępne doświadczenie.

Rozszerzenie „Osiągnięcia” do gry Galactic Cruise zawiera wiele modułów, które można dołączać do rozgrywek pojedynczo albo w dowolnej kombinacji z innymi. Dodatkowo moduły z rozszerzenia „Osiągnięcia” można łączyć w dowolnej kombinacji z modułami z rozszerzeń „Modernizacje” i „Kwatery”.

Choć granie z użyciem jak największej liczby modułów może być ekscytujące, większość kierowników uważa, że granie z tylko kilkoma naraz tworzy najbardziej optymalne środowisko pracy.

Rozszerzenie „Osiągnięcia” zawiera kilka Modułów Początkowych, z których możecie korzystać od razu. Znajdują się one w pudełku z gwiazdą. Są one opisane na stronie 6.

Pozostałe moduły trzeba będzie odblokować poprzez realizację Osiągnięć. Każde Osiągnięcie, które zrealizujecie, zapewni wam nową zawartość rozgrywki i poinstruuje was, aby przeczytać nową stronę w tej instrukcji. Osiągnięcia można realizować w dowolnej kolejności.

Niektóre kombinacje przygotowania rozgrywki i modułów mogą sprawić, że Osiągnięcia będą trudniejsze albo łatwiejsze do zrealizowania, niż przy innych kombinacjach.

Jeśli macie trudność z realizacją jednego z Osiągnięć, podczas przygotowania rozgrywki możecie swobodnie dobrać Technologie oraz Zdolność Doświadczonego Pracownika najbardziej odpowiednie dla tego Osiągnięcia.



Jeśli opis zasad modułu nie posiada takiej ramki, Rachel zignoruje ten moduł, a ty możesz grać bez żadnych zmian w zasadach.

REALIZOWANIE OSIĄGNIĘĆ



Tak zwani „ekspersi” z Regal Nebula Cruises uważają, że Galactic Cruise to firma, która tkwi w przeszłości, pozbawiona perspektyw innowacji. Musimy pokazać im, że nasza pomysłowość nie zna granic!

Na koniec każdej rozgrywki sprawdźcie, czy którykolwiek gracz zrealizował któreś z dostępnych Osiągnięć, a następnie wykonajcie poniższe kroki dla każdego zrealizowanego Osiągnięcia:

1. Zapiszcie imię gracza, który zrealizował to Osiągnięcie oraz aktualną datę w odpowiednim wierszu ① w Rejestrze Osiągnięć. Jeśli więcej graczy zrealizowało to samo Osiągnięcie w tej samej rozgrywce, zapiszcie imię tego gracza spośród nich, który zdobył więcej PZ w tej rozgrywce.
2. Otwórzcie pudełko wskazane ② poniżej Osiągnięcia.
3. Dodajcie Naklejkę Zaawansowanego Osiągnięcia z tego pudełka na wskazane miejsce ③ pod zrealizowanym Osiągnięciem w Rejestrze Osiągnięć.
4. Przeczytajcie stronę instrukcji wskazaną na karcie Opisu znajdującej się we właśnie otwartym pudełku.
5. Dodajcie wszystkie karty Planu do talii kart Planu.
6. Od teraz możecie używać tej zawartości we wszystkich kolejnych rozgrywkach!



Niektóre karty Planu są przypisane do konkretnych modułów, z których możecie nie korzystać w danej rozgrywce. Jeśli podczas rozgrywki natraficie na taką kartę, po prostu usuńcie ją z gry i zastąpcie nową.

Zrealizowanie Osiągnięcia odblokowuje dodatkowe komponenty rozgrywki oraz trudniejszą wersję tego samego Osiągnięcia, zwaną Zaawansowanym Osiągnięciem.

Możecie teraz spróbować zrealizować Zaawansowane Osiągnięcie w kolejnych rozgrywkach, korzystając z dodatkowych kart Planu i Modułów, które odblokowaliście!

Jeśli zdarzy się wam zrealizować Zaawansowane Osiągnięcie w trakcie tej samej rozgrywki, w której je odblokowaliście, możecie od razu wykonać kroki z sekcji Zaawansowanego Osiągnięcia.



Podczas rozgrywek w trybie Solo możesz standardowo realizować wszystkie Osiągnięcia.

Rachel nie realizuje Osiągnięć, nawet jeśli zdarzy się, że spełni warunki któregoś z nich.

ZAAWANSOWANE OSIĄGNIĘCIA



Nie wystarczy ustawić poprzeczkę tak wysoko, jak to możliwe. Czas spojrzeć na nasze własne granice i je pokonać. Nie będzie łatwo, ale wyposażymy was w narzędzia najnowszej generacji i zapewnimy po drodze bezkonkurencyjne szkolenie.

Na koniec każdej rozgrywki sprawdźcie, czy którykolwiek gracz zrealizował któreś z dostępnych Zaawansowanych Osiągnięć, a następnie wykonajcie poniższe kroki dla każdego zrealizowanego Zaawansowanego Osiągnięcia:

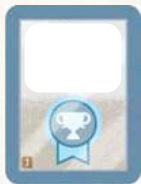
1. Zapiszcie imię gracza, który zrealizował to Osiągnięcie oraz aktualną datę w odpowiednim wierszu w Rejestrze Osiągnięć. Jeśli więcej graczy zrealizowało to samo Osiągnięcie w tej samej rozgrywce, zapiszcie imię tego gracza spośród nich, który zdobył więcej PZ w tej rozgrywce.
2. Ten gracz zdobywa Certyfikat z pudełka tego Osiągnięcia. (Zob. poniżej).
3. Ten gracz umieszcza Certyfikat z zapisanym na nim swoim imieniem na Ścianie Biura, widocznej po wewnętrznej stronie wieka pudełka tego rozszerzenia.
4. Jeśli w ten sposób zostanie zakryta jedna z tych ikon: , odblokowujecie wskazane pudełko i możecie je teraz otworzyć!

CERTYFIKATY

Zrealizowanie Zaawansowanego Osiągnięcia nagradzane jest Certyfikatem.



Zdobywasz Złoty Certyfikat, jeśli zrealizowałeś Zaawansowane Osiągnięcie i wygrałeś rozgrywkę w której tego dokonałeś.



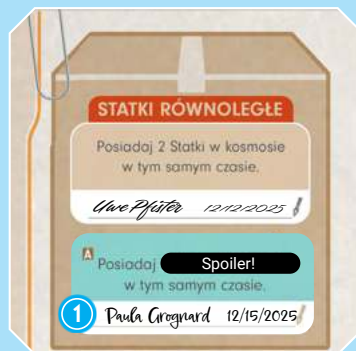
Zdobywasz Srebrny Certyfikat, jeśli zrealizowałeś Zaawansowane Osiągnięcie, ale nie wygrałeś rozgrywki w której tego dokonałeś.

Certyfikaty można zdobywać w dowolnej kolejności. Pierwszy zdobyty Certyfikat umieśćcie na polu naklejki oznaczonym jako „Certyfikat 1”, drugi na „Certyfikat 2” i tak dalej.

Jeśli zakryjecie , otworzcie wskazane pudełko:

- Pudełko X po zdobyciu 3 Certyfikatów.
- Pudełko Y po zdobyciu 7 Certyfikatów.
- Pudełko Z po zdobyciu 12 Certyfikatów.

Przykład: *Paula* zrealizowała Zaawansowane Osiągnięcie dla Statków Równoległych.



Na koniec rozgrywki podpisuje się ¹ w wyznaczonym wierszu, odnotowując swoje wielkie dokonanie.

Nie ma znaczenia, że to nie ona zrealizowała pierwotne Osiągnięcie, które odblokowało Zaawansowane.

Ponieważ *Paula* wygrała rozgrywkę, zdobywa Złoty Certyfikat ² do umieszczenia na Ścianie Biura. Gdyby nie wygrała, wciąż mogłaby wpisać swoje imię i umieścić Certyfikat, ale byłby to wtedy Srebrny Certyfikat.

Paula umieszcza Certyfikat na Ścianie Biura na pierwszym dostępnym polu naklejki. To trzeci raz, gdy dodawany jest Certyfikat, więc umieszcza go na polu



³, zakrywając w ten sposób ikonę . Pudełko X zostało teraz odblokowane dla wszystkich w kolejnych rozgrywkach!

Paula otwiera Pudełko X, aby sprawdzić, co zostało odblokowane!



Aby przygotować was na nadchodzące wyzwania, Rada Nadzorcza przyznała rezydentce-geniuszce, Zoë Tang, specjalne uprawnienia do współpracy z wami. Wnosi do zespołu lata doświadczenia i pomysłowość, aby pomóc wam osiągnąć wasze cele.

ZOë

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Po umieszczeniu wszystkich Bezstronnych Pracowników (w rozgrywkach dla 1 albo 2 graczy), umieśćcie Zoë w pierwszej dostępnej lokacji zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara ❶, zaczynając od neutralnego Rozwinięcia wymienionego w sekcji ❷ na zakrytej karcie Technologii ❷ użytej podczas przygotowania rozgrywki.

Potasujcie kafle Zdolności Zoë i umieśćcie jeden z nich losowo odkryty na dziedzińcu Sieci ❸ (naprzeciw kafa Doświadczanego Pracownika, zakrywając ilustrację rakiety). Pozostałe odłóżcie do pudełka.

ZASADY

Zoë może być wypychana jak każdy inny Pracownik. Gdy wypychasz Zoë, umieść ją w twoim Pokoju wypoczynkowym, zakrywając ❸. Zoë aktywuje Premię Finansową tak, jakby została umieszczona na jednej z twoich ❹.

Następnym razem, gdy Przydzielasz Pracownika (aby wykonać akcję w Sieci), **musisz** użyć Zoë, zamiast jednego z twoich Pracowników.

Zoë działa dokładnie tak samo, jak standardowy Pracownik, z następującymi wyjątkami:

- Zoë jest niezwykle lubiana, więc może korzystać ze wszystkich Rozwinięć, bez konieczności opłacenia kosztu.
- Zoë ma zdolność wskazaną na kafle Zdolności Zoë.
- Zoë nie może zostać użyta do Wystartowania Statku.

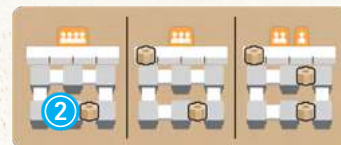
Nie możesz użyć Zoë, aby wypchnąć jednego z twoich Pracowników, chyba że masz odblokowane odpowiednie Ulepszenie.

Zobacz stronę 8 Księgi Rejestrów Firmy, aby zapoznać się z listą wszystkich kafel Zdolności Zoë.



Gdy Rachel wypycha Zoë, przesuń Zoë do Pokoju wypoczynkowego Rachel. Rachel zyskuje 2 Premie Finansowe, niezależnie od tego, który kafeł Zdolności Zoë jest w grze.

Rachel zawsze użyje Zoë w jej następnej turze i może nawet użyć Zoë do Wystartowania Statku. (Ty nadal nie możesz użyć Zoë do Wystartowania Statku). Rachel ignoruje zdolność Zoë. Rachel nie może użyć Zoë do wypychania swoich Pracowników.



Przykład:



Zielony wypycha Zoë na ❸ w jego Pokoju wypoczynkowym, zyskując Premię Finansową. Standardowo rozgrywa swoją turę.

Gdy następnym razem **Zielony** Przydziela Pracownika, musi użyć Zoë, jednak może też swobodnie Zwołać Spotkanie albo przeprowadzić Start Statku, jeśli woli. **Zielony** chce przeprowadzić Start Statku. Zoë nie może zostać użyta do przeprowadzenia Startu Statku, więc używa zamiast tego swojego Doświadczanego Pracownika.

W kolejnej turze **Zielony** Przydziela Pracownika i umieszcza Zoë w Sieci. W tej turze może korzystać ze wszystkich Technologii i Rozwinięć w Sieci za darmo, ponieważ jest to zawsze jedna ze zdolności Zoë.



Dodatkowo Zoë ma Zdolność wskazaną na jej kafle. W tym przypadku koszt każdej akcji wymagającej wydania Pieniędzy zostaje obniżony o 2. **Zielony** wykorzystuje to i w tej turze buduje dwa Rozwinięcia.

Zoë może teraz w ponownie zostać wypchnięta przez dowolnego gracza w kolejnych turach.

NOWE KOMPONENTY

Te komponenty można łączyć z komponentami z gry podstawowej. Większość z nich można używać niezależnie od tego, z których modułów korzystacie podczas rozgrywki.

ŻETONY ULEPSZENIA

To 2 nowe żetony Ulepszenia dla każdego gracza. Zastępują one dowolne dwa z czterech dolnych żetonów w Wieży Startowej każdego gracza. Nie wahajcie się łączyć ich i dopasowywać według własnego uznania, ale upewnijcie się, że każdy gracz używa takich samych czterech żetonów.



Odkryj 4 wierzchnie karty Planu. Zachowaj 2 z nich, a pozostałe 2 odrzuć.



Zabierz wszystkich twoich Pracowników z Sieci. To nie jest Zwoływanie Spotkania - nie wykonuj akcji. To kończy twoje akcje.



Rachel zawsze będzie używać żetonów z gry podstawowej.

KAFEL DOŚWIAD. PRACOWNIKA

To jest nowy kafel Doświadzonego Pracownika. Może zostać dodany do puli istniejących kafli Doświadczonych Pracowników.



Doświadczony Pracownik C.1 / ★

Zwołując Spotkanie: Po wykonaniu akcji powiązanej z Rozwinięciem, wykonaj **drugą** akcję w tej samej lokacji za każdego twojego Doświadzonego Pracownika zabranego z Sieci.

Przykład: Podczas pierwszej akcji **Różowy** decyduje się Zaplanować Rejs i odwrócić ten żeton. Natychmiast zabiera wszystkich swoich Pracowników z Sieci (w tym Pracownika wykonującego tę akcję). Oznacza to, że traci swoją drugą akcję, ponieważ nie ma już Pracownika w Sieci powiązanego z jakimkolwiek akcjami.



Spróbuj aktywować ten żeton jako swoją drugą akcję. Jest jednak całkowicie dozwolone, by aktywować go w ramach twojej pierwszej akcji, jeśli uznasz, że to w danym momencie najlepszy wybór.

Przykład: **Różowy** Zwołuje Spotkanie i zabiera swoich 2 Pracowników oraz 1 Doświadzonego Pracownika do swojego Pokoju wypoczynkowego.



Doświadczony Pracownik C.1 jest w grze i ma odblokowaną zdolność, która nadaje wszystkim jego Pracownikom zdolność Doświadzonego Pracownika.



Po wybraniu swoich Premii Finansowych **Różowy** wykonuje akcję Uzupełnienia kart Planu. Teraz może wykonać inną akcję w tej samej lokacji trzy razy. W tym przypadku jest to Dobranie kart Planu. W ramach dwóch pierwszych akcji bierze wszystkie 4 karty Planu, które zostały właśnie uzupełnione. **Różowy** ma jeszcze jedną akcję do wykonania, ale ponieważ musiałby wydać Reputację, aby dobrać kolejne karty, i przekroczyłby to jego limit kart na ręce, decyduje się zrezygnować z ostatniej akcji.



Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, otwórz pudełko z gwiazdą.



Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, umieść Naklejki Informacyjne rozszerzenia Osiągnięcia na stronie 8 Księgi Rejestrów Firmy. Umieść Naklejkę 1 tak, aby zakrywała pasek „Do wykorzystania w przyszłości”. Umieść Naklejkę 2 poniżej Naklejki 1.



Stop! Przerwij czytanie do momentu, aż zrealizujesz Osiągnięcie i otrzymasz polecenie, aby przeczytać konkretną stronę!

PODZIĘKOWANIA

KINSON KEY GAMES DZIĘKUJE:

Wszystkim wspierającym na Kickstarterze, którzy umożliwili powstanie tej gry, superfanom, społeczności Discord Kinson Key Games oraz użytkownikom forum BGG, których entuzjazm i spostrzeżenia napędzały naszą twórczość, naszemu małemu, ale dzielnemu zespołowi testerów (dzięki za trzymanie języka za zębami!). Markowi Boydowi za bycie niesamowitą podporą, zwłaszcza podczas naszych długich sesji na konwentach oraz naszym rodzinom, których miłość i wyrozumiałość sprawiają, że takie przedsięwzięcia są możliwe.

TESTERZY:

Bob Nist
Chris Magenta
Chuck Case
David Bauer
Hani Zaccarelli
Jon Deale
Josh Breckman
Mike Nastav
Philip Erikson
Ryan Schoon
Scott Ingles
Vassil Mihailov



GALACTIC CRUISE

**KINSON
KEY** GAMES

© 2026, Kinson Key Games, LLC.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

TWÓRCY

Projekt gry: T.K. KING, KOLTIN THOMPSON, DENNIS NORTHCOTT

Ilustracje i projekt graficzny: IAN O'TOOLE

Projekt trybu Solo: KOLTIN THOMPSON, DENNIS NORTHCOTT, T.K. KING

Instrukcje: DENNIS NORTHCOTT, T.K. KING, KOLTIN THOMPSON

Ilustracje 3D w instrukcjach: DENNIS NORTHCOTT

Szablon instrukcji gry podstawowej: AMMON ANDERSON

Tłumaczenie: DAMIAN MAZUR

Redakcja: MARCIN ZALEWSKI

Skład: MATEUSZ KOPACZ

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: WOJCIECHA GOŁOWKOWA oraz KONRADA KRUMHOLZA.

**PORTAL
GAMES.**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów
portal@portalgames.pl

© 2026 Portal Games Sp. z o.o.
(edycja polska)
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/galactic-cruise>