

MASTER OF
ORION
AD ASTRA



ZEMSTA ANTARAN
INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Master of Orion: Ad Astra – Zemsta Antaran to rozszerzenie do gry **Master of Orion: Ad Astra**. Wprowadza ono do gry imperium Antaran, opcjonalną mechanikę „W nieznane”, a także możliwość tworzenia własnych, unikatowych imperiów!

SPIS TREŚCI

1. Komponenty	3	viii) Rozgrywki 5-osobowe.....	8
2. Dodatkowe zasady.....	4	ix) Rozgrywki 6-osobowe.....	9
a) Antaranie.....	4	c) Zemsta Antaran.....	10
i) Zniszczenie planety	4	i) Komponenty.....	10
ii) Odwrócony kafelek planety.....	4	ii) Przygotowanie	10
b) W nieznane	4	iii) Ataki Antaran	10
i) Przygotowanie	4	d) Stwórz własne imperium.....	11
ii) Eksploracja galaktyki	5	i) Komponenty.....	11
iii) Eksploracja podczas etapu		ii) Przygotowanie	11
zarządzania	5	iii) Tworzenie własnego imperium	11
iv) Odnalezienie Oriona.....	5	3. Twórcy.....	14
v) Rozgrywki 2-osobowe.....	5		
vi) Rozgrywki 3-osobowe.....	6		
vii) Rozgrywki 4-osobowe.....	7		

KOMPONENTY



Instrukcja Zemsty Antaran



1 broszura pomocy



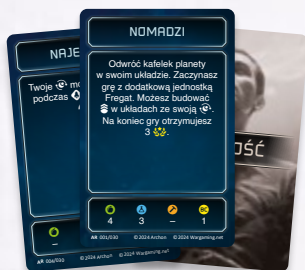
Instrukcja montażu



7 kafelków gwiazz



15 kart fundamentów



30 kart zdolności



15 kart akcji



6 żetonów wpływu



6 żetonów imperium



5 plansz imperiów
(1x Antaranie, 4x niestandardowa)



1 kafelek planety



1 karta początkowa



8 żetonów dyplomacji



30 żetonów oporu



3x Tytan



9x jednostka Fregat



1x Gwiazda Zagłady



6x jednostka Krążowników



4x Stacja Bojowa



3x Posterunek



6x flaga imperium

32 figurki

(19 jednostek, 7 budowli, 6 flag imperium, 22 podstawki, 90 plastikowych trzonków)

DODATKOWE ZASADY

Każdą z mechanik można wprowadzać niezależnie od siebie. Możecie również włączyć je wszystkie do rozgrywki. Zalecamy jednak wprowadzanie po jednej nowej mechanice naraz.

ROZGRYWKI Z AUTOMĄ. *Automatyczni gracze (Automy) nie są zaprojektowani do interakcji z tymi nowymi zasadami i mechanikami. W rozgrywkach z co najmniej jedną Automą nie zalecamy dodawania poniższych mechanik.*

ANTARANIE

Imperium Antaran dołącza do gry! Ich główną rolą jest bycie ostatecznym zagrożeniem dla pozostałych imperiów w trybie Zemsty Antaran. Możecie jednak dodać ich do puli imperiów i pozwolić jednemu z graczy kontrolować ich podczas standardowej rozgrywki. Jeśli zdecydujecie się na ten wariant, będziecie musieli zjednoczyć siły przeciwko potędze Antaran albo działać w pojedynkę i pogodzić się z niemal pewną porażką.



: ZNISZCZENIE PLANETY

Niektóre efekty gry umożliwiają zniszczenie planety. Gdy do tego dojdzie, odwróćcie kafelek zniszczonej planety, po czym usuńcie z danego układu kafelek odkryć, wszystkie kości populacji, a także budowle



: ODWRÓCONY KAFELEK PLANETY

Układ z odwróconym kafełkiem planety traktowany jest jak układ bez planety. Nie można w nim stworzyć żadnej populacji. Jest on również traktowany jako zbadany układ.

W NIEZNANE

Ta mechanika pozwala graczom rozszerzyć znaną galaktykę, w której toczy się rozgrywka.

ZALECANY POZIOM GRACZY: *Średnio zaawansowani*
Zalecamy używanie tej mechaniki, gdy większość graczy zna już podstawowe zasady gry, ponieważ nieznacznie zwiększa ona złożoność rozgrywki.

: PRZYGOTOWANIE

Podczas przygotowania rozgrywki rozłóżcie kafelki początkowe zgodnie z układem odpowiadającym liczbie graczy w rozgrywce. Układy te znajdziecie na stronach 5–9.

WAŻNE: Upewnijcie się, że kafelki są zorientowane dokładnie tak, jak na odpowiednim układzie z tej instrukcji.

WAŻNE: Jeśli początkowa galaktyka zawiera 2 układy z tunelami czasoprzestrzenne, w jednym z nich pierwszy gracz umieszcza Piracką Bazę, a w drugim – dwie jednostki Pirackich Łupieżców.

Podczas przygotowywania rozgrywki nie umieszczajcie żadnych dodatkowych kafełków gwiazd. Resztę galaktyki odkryjecie w trakcie gry.

W zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce przygotujcie jeden z poniższych zestawów kafełków gwiazd:

- > **2 graczy:** 2 białe, 2 zielone, 2 niebieskie, 2 pomarańczowe, 1 żółta.
- > **3 graczy:** 2 białe, 3 zielone, 3 niebieskie, 3 pomarańczowe, 2 żółte.
- > **4 graczy:** 3 białe, 4 zielone, 4 niebieskie, 4 pomarańczowe, 1 żółta.
- > **5 graczy:** 3 białe, 5 zielonych, 5 niebieskich, 5 pomarańczowych, 2 żółte.
- > **6 graczy:** 2 białe, 5 zielonych, 5 niebieskich, 6 pomarańczowych, 4 żółte.

ROZGRYWKI NA 5 ALBO 6 GRACZY. *Aby grać w 5 osób, potrzebujecie rozszerzenia GNN lub Rada Galaktyczna. Do rozgrywek 6-osobowych potrzebujecie obu rozszerzeń.*


Oprócz kafełków gwiazd przygotujcie kość populacji ustawioną na liczbę równą liczbie żółtych kafełków w zestawie.

Do tworzenia tych zestawów możecie użyć kafelków z gry podstawowej oraz kafelków wprowadzonych w tym rozszerzeniu. Zalecamy jednak, by w przypadku białych kafelków używać wyłącznie tych z mikrotunelem czasoprzestrzennym.



Biała gwiazda z mikrotunelem czasoprzestrzennym

: EKSPLOKACJA GALAKTYKI


Podczas gry aktywny gracz może poświęcić , by zbadać nieznaną część galaktyki. Liczy się to jako wykonanie akcji standardowej, więc kończy jego turę.

By eksplorować galaktykę, aktywny gracz wybiera dowolny układ znajdujący się pod jego kontrolą. Następnie losuje 1 kafelek gwiazdy z przygotowanego na początku gry zestawu i umieszcza go na stole. Kafelek musi być umieszczony tak, by:


- > *sąsiedował* z wybranym układem,
- > *sąsiedował* z co najmniej dwoma kafelkami,

- > *sąsiedował* z co najmniej jednym kafelkiem, którego wspólna krawędź zawiera punkt skoku po obu stronach.

Za każdym razem, gdy w galaktyce zostaje umieszczony kafelek żółtej gwiazdy, zmniejszcie wartość na odłożonej kości populacji o jeden.

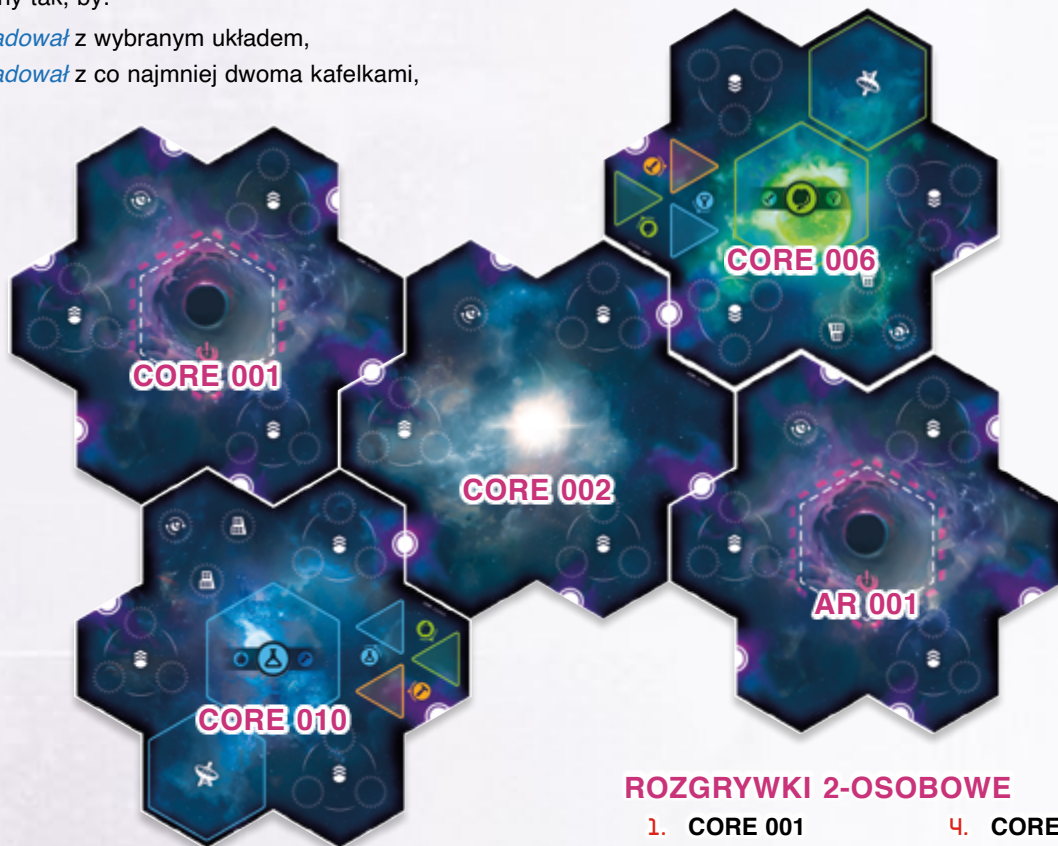
Aktywny gracz nie może wykonać tej akcji, jeśli nie da się umieścić kafelka w żadnym miejscu spełniającym powyższe kryteria albo gdy w zestawie nie zostały już żadne kafelki gwiazd. W takim przypadku każda akcja  poświęcona na eksplorację galaktyki zostaje zwrócona.

: EKSPLOKACJA PODCZAS ETAPU ZARZĄDZANIA

Na początku swojego etapu zarządzania aktywny gracz eksploruje galaktykę jeden raz, nie poświęcając na to . Obowiązują standardowe zasady eksploracji galaktyki.

: ODNALEZIENIE ORIONA

Gdy wartość odłożonej kości populacji miałaby zostać zmniejszona z 1 do 0 (czyli gdy umieszczany jest ostatni żółty kafelek), aktywny gracz natychmiast umieszcza kafelek Oriona oraz figurkę Strażnika w tym układzie. Ten układ nie jest już niezbadany.



ROZGRYWKI 2-OSOBOWE

- | | |
|-------------|-------------|
| 1. CORE 001 | 4. CORE 010 |
| 2. CORE 002 | 5. AR 001 |
| 3. CORE 006 | |



ROZGRYWKI 3-OSOBE

- | | | |
|-------------|-------------|-------------|
| 1. CORE 001 | 4. CORE 004 | 6. CORE 012 |
| 2. CORE 002 | 5. CORE 008 | 7. CORE 016 |
| 3. CORE 003 | | |



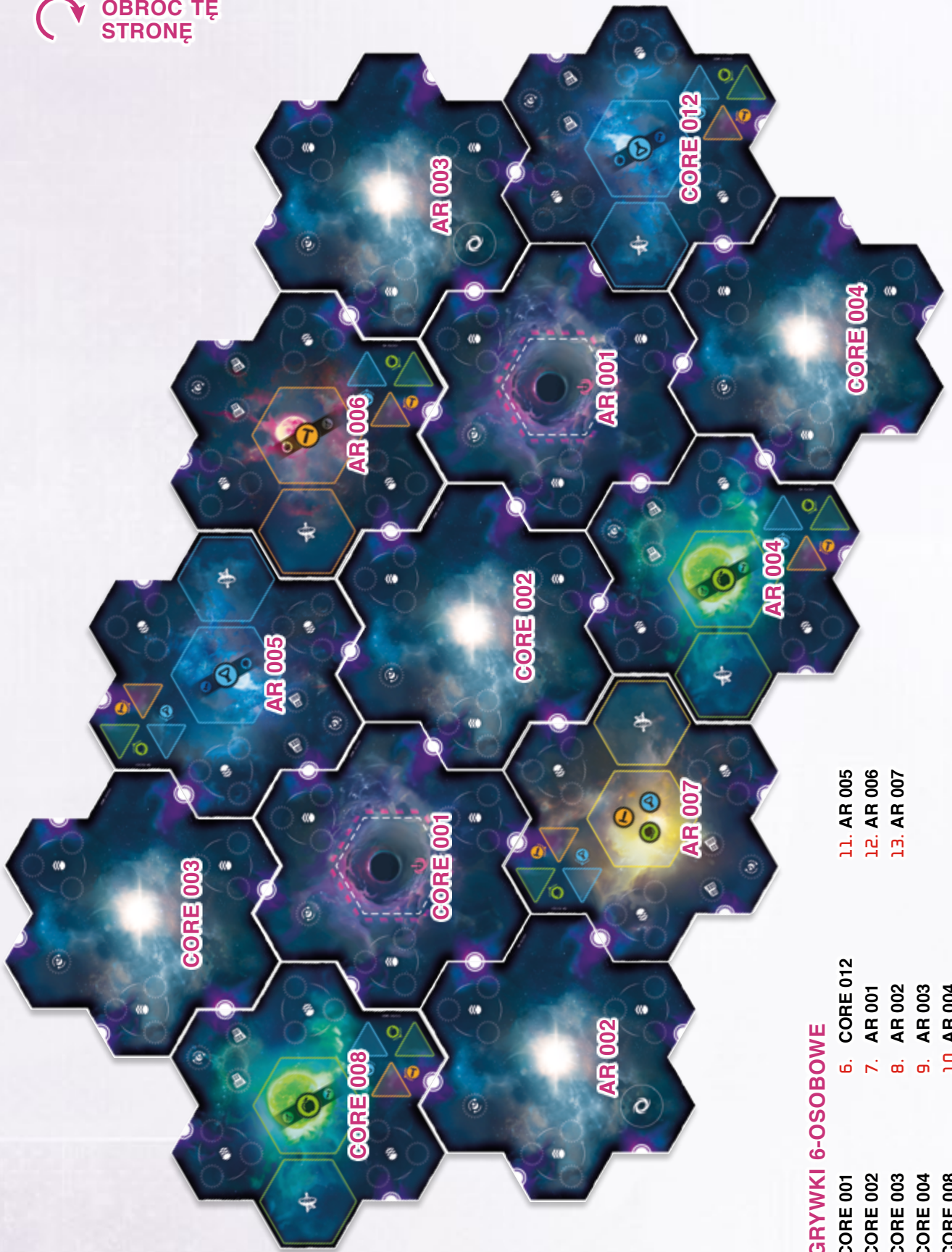
ROZGRYWKI 4-OSOBOWE

1. CORE 001
2. CORE 002
3. CORE 005
4. CORE 009
5. CORE 013
6. CORE 017
7. AR 001



ROZGRYWKI 5-OSOBOWE

- | | |
|-------------|-------------|
| 1. CORE 001 | 6. CORE 012 |
| 2. CORE 002 | 7. CORE 015 |
| 3. CORE 003 | 8. CORE 018 |
| 4. CORE 004 | 9. AR 007 |
| 5. CORE 008 | |



ROZGRYWKI 6-OSOBOWE

- 1. CORE 001
- 2. CORE 002
- 3. CORE 003
- 4. CORE 004
- 5. CORE 008
- 6. CORE 012
- 7. AR 001
- 8. AR 002
- 9. AR 003
- 10. AR 004
- 11. AR 005
- 12. AR 006
- 13. AR 007

ZEMSTA ANTARAN

Mechanika ta wprowadza do gry jeszcze zacieklejsze konflikty. Gracze muszą walczyć nie tylko między sobą, ale także stawić czoła furii Antaran – starożytnej, wysoko rozwiniętej cywilizacji, która wyrwała się z wymiaru kieszonkowego, w którym była uwięziona przez stulecia. Antaranie powrócili spragnieni zemsty.

ZALECANY POZIOM GRACZY: *Zaawansowani*
Zalecamy używanie tej mechaniki tylko wtedy, gdy wszyscy gracze znają już podstawowe zasady gry. Dodaje ona złożoności i wydłuża czas rozgrywki. By gra szła sprawniej, nie zalecamy łączenia zbyt wielu zaawansowanych zasad, które są graczom nieznanne.

: KOMPONENTY

ŻETONY OPORU

Żetony oporu reprezentują gotowość imperiów do walki z najeźdźcami z innego wymiaru. Można użyć ich do skierowania inwazji Antaran na układy innych graczy.



Żeton oporu

ZDOBYWANIE ŻETONÓW OPORU

Gracz otrzymuje 1 żeton oporu za każdą jednostkę Antaran, którą zniszczy.

: PRZYGOTOWANIE

Po wybraniu imperiów każdy gracz otrzymuje po 3 żetony oporu. W tym trybie żaden z graczy nie może grać Antaranami.

Na koniec przygotowania rozgrywki umieśćcie nieużywany kafelek gwiazdy obok reszty galaktyki tak, by nie sąsiadował z żadnym innym kafelkiem gwiazdy. To będzie układ ojczysty Antaran. Na kafelku tym umieśćcie:


- > planetę ojczystą Antaran,
- > Gwiazdę Zagłady Antaran.



Układ ojczysty Antaran

: ATAKI ANTARAN


Na koniec każdej rundy gracze muszą rozpatrzyć ataki Antaran. W tym celu wykonajcie następujące kroki:

1. Jeśli Gwiazda Zagłady Antaran została zniszczona, pomińcie pozostałe kroki.
2. Gracze potajemnie wybierają, ile żetonów oporu chcą wydać, a następnie jednocześnie je ujawniają.
3. Flota Antaran atakuje układ wybrany przez gracza, który wydał najwięcej żetonów. W przypadku remisu wybiera ten gracz, którego żeton imperium znajduje się wyżej na torze kolejności. Musi on wybrać układ należący do innego gracza.
4. Wszyscy gracze odrzucają żetony wykorzystane w kroku 2.
5. Wszystkie układy, które są w tym momencie kontrolowane przez Antaran, tracą 1  wybieraną przez właściciela układu.

ATAKUJĄCA FLOTA


Liczebność i konfiguracja floty Antaran zależy od numeru bieżącej rundy, co obrazuje poniższa tabela:

Runda	Flota
1	2 jednostki Fregat
2	1 jednostka Krążowników, 1 jednostka Fregat
3	1 Tytan
4	1 Tytan, 2 jednostki Fregat
5	1 Tytan, 1 jednostka Krążowników, 1 jednostka Fregat
6 i późniejsze	1 Tytan, 2 jednostki Krążowników, 3 jednostki Fregat

WAŻNE: Każda  Antaran, która wciąż znajduje się w galaktyce, dołącza do bieżącej atakującej floty Antaran.


Jeśli nie macie wystarczającej liczby figurek dla wszystkich jednostek Antaran, wystawcie ich tyle, ile to możliwe.

PODSTAWOWY EFEKT WALKI

Każda  Antaran zapewnia następujący efekt walki:



PUNKTACJA

Na koniec gry osoba, która zniszczyła Gwiazdę Zagłady Antaran, zdobywa 1 .

STWÓRZ WŁASNE IMPERIUM

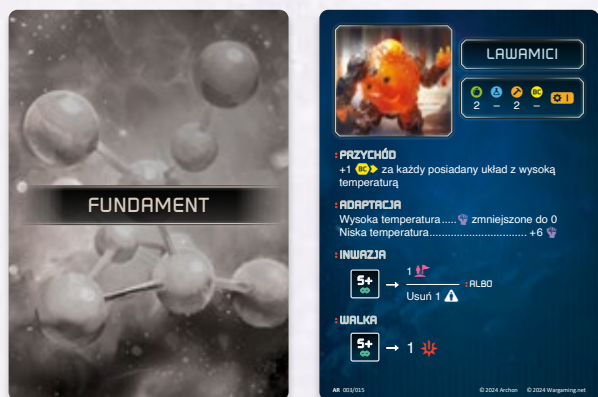
Mechanika ta umożliwi maksymalnie 4 graczom stworzenie **niestandardowych imperiów** i korzystanie z nich w rozgrywce zamiast ze standardowych imperiów.

ZALECANY POZIOM GRACZY: Zaawansowani
Zalecamy używanie tej mechaniki tylko wtedy, gdy wszyscy gracze znają już podstawowe zasady gry. Dodaje ona złożoności i wydłuża czas rozgrywki. By gra szła sprawniej, nie zalecamy łączenia zbyt wielu zaawansowanych zasad, które są graczom nieznanne.

: KOMPONENTY

KARTY FUNDAMENTÓW

Karty fundamentów zawierają podstawowe informacje o niestandardowym imperium. Te same informacje można znaleźć na planszach imperiów standardowych.



Karta fundamentu

KARTY ZDOLNOŚCI

Karty zdolności reprezentują zdolności specjalne imperiów niestandardowych. Działają tak samo, jak zdolności opisane na planszach imperiów standardowych.



Karta zdolności

KARTY AKCJI

Karty akcji reprezentują akcje imperiów niestandardowych. Działają tak samo, jak karty akcji imperiów standardowych.



Karta akcji

PLANSZA IMPERIUM NIESTANDARDOWEGO

Plansza imperium niestandardowego zawiera informacje o jednostkach i postępie technologicznym tego imperium. Wybrane karty fundamentów oraz zdolności są umieszczane w slotach tej planszy.



Plansza imperium niestandardowego

: PRZYGOTOWANIE

Aby dodać tę mechanikę do rozgrywki, potasujcie talie kart zdolności, akcji oraz fundamentów i połóżcie je w zasięgu wszystkich graczy. Obok nich połóżcie zestaw plansz imperiów niestandardowych.

: TWORZENIE WŁASNEGO IMPERIUM

Podczas 6. kroku przygotowania rozgrywki gracz może zdecydować, że stworzy własne imperium, zamiast używać standardowego. W takim przypadku gracz odrzuca jedną kartę akcji imperium standardowego ze stołu i odkłada ją do pudełka. Gracz bierze kafelki planety, figurki, żetony oraz kartę bazowego dyplomaty tego imperium i używa ich jako komponentów swojego imperium niestandardowego.

Następnie gracz bierze jedną planszę imperium niestandardowego, kładzie ją przed sobą i dobiera:

- > 3 karty fundamentów
- > 6 kart zdolności
- > 3 karty akcji

Gracz kładzie jeden ze swoich żetonów imperium na pierwszym wolnym polu toru kolejności i wybiera układ ojczysty normalnie. Następnie gracz dokłada na stół dwie nowe losowe karty akcji imperium.

Spośród dobranych kart gracz wybiera:

- > 1 kartę fundamentu
- > 2 karty zdolności
- > 1 kartę akcji

Pozostałe dobrane karty gracz odrzuca. Wybraną kartę fundamentu i karty zdolności umieszcza w slotach na planszy imperium niestandardowego. Wybraną kartę akcji gracz bierze na rękę. Następnie wykonuje 7. i 8. krok przygotowania rozgrywki normalnie.

Gdy gracz przygotowuje swoje własne imperium, pozostali gracze mogą wybierać swoje imperia standardowe.

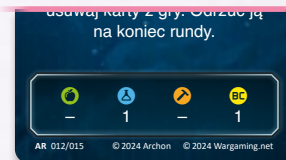
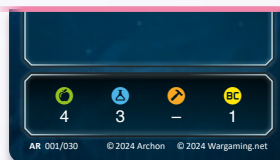
WAŻNE: Gracz nie może stworzyć nowego imperium niestandardowego, jeśli wszystkie plansze imperiów niestandardowych są już zajęte.

POCZĄTKOWA GAŁĄŻ TECHNOLOGII

Początkowa gałąź technologii imperium niestandardowego wskazana jest na jego karcie fundamentu.

POCZĄTKOWE ZASOBY

Aby ustalić, ile zasobów powinno otrzymać imperium niestandardowe, zsumuj wszystkie wartości zasobów z jego kart zdolności, akcji oraz karty fundamentu.



Informacja o zasobach



Początkowa gałąź technologii

NOTATKI



TWÓRCY

Główny autor zasad: Jacek Karpowicz

Pozostali autorzy zasad: Sławomir Aftarczuk, Kamil Białkowski, Aleksander Kubiak, Robert Mańkowski, Aleksander Nowacki

Autor zasad trybu solo: Robert Mańkowski

Autor scenariusza wprowadzającego: Jacek Karpowicz

Technical Writing: Rijnyr Van Putten

Korekta i redakcja: Emily Blaine, Jacob Blaine, Bryan Gerding, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Tłumaczenie wersji polskiej: Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Kierowniczka zespołu graficznego: Anna Gut

Główny grafik: Patryk Kubiak

Zespół graficzny: Hubert Charczynski, Jakub Jazdończyk, Dawid Kopczyński, Emilia Nalewajska, Przemysław Nawrocki

Projekt pudełka i okładki: Elias Stern

Rzeźba i projekt techniczny figurek: Łukasz Burdziak, Sylwia Ciszek, Paweł Filipiak, Adam Humeniuk, Michalina Kin, Kamil Kowalski, Jakub Sado, Kacper Siama, Damian Stolarz, Tomasz Tyrański, Natalia Wiśniewska, Martyna Włodarczyk, Katarzyna Wylegała, Przemysław Zwoliński

Marketing: Wiktoria Budnik, Szymon Ewertowski, Kamil Grochowski

Kierownik projektu: Michał Tukan

Dyrektor naczelny: Jarosław Ewertowski

Dyrektor operacyjny: Michał Pawlaczyk

Zespół IP (Wargaming Group):

Platform & Licensing Lead: Mariya Kozenkova

Global Business Development Lead: Aleksandr Losevich

Platform Relations Lead: Sergey Rakitskiy

Specjalne podziękowania:

Michael Buonagurio, Jeff Johannigman, Chris Keeling, Jason Matthews, Pascal Portier, Lee Stephen, Wargaming.net

Testy gry i konsultacje:

Andrzej Aftarczuk, Iga Aftarczuk, Piotr Andrzejewski, Franek Białkowski, Paul Brinker, Michael Buonagurio, Marek Ciemski, Jeff Dee, Sten Drescher, Nathaniel Edgar, Michael Eskew, William Gandia III, Klauda Gil, Jonathan Giokas, Szymon Gorlicki, Dave Govett, Patryk Gruszka, Ruben Gurerra, Nautica Harvick, Annisa Islas, Jeff Johannigman, Krzysztof Jordan, Chris Keeling, Dave Ketch, Todd Luney, Paweł Łabno, Alex Maslow,

Jason Matthews, Olga Mazuryk, Christina Mervin, David Mervin, Sławomir Mocha, Krystian Munia, Michał Musiał, Kajetan Najda, Artur Niedzielski, Rafał Niedzielski, Marcin Okraska, Mariusz Ostafin, Jason Petty, Jan Pietras, Nathaniel Pinckney, Dorota Przybył, Rafał Przybył, Bartek Pyclik, Marshall Pyle, Tomasz Rybak, Cyprian Sala, Natalia Sala, Tomasz Silny, Jason Snow, Lee Stephen, Tim Surber, Michał Śmigielski, Jakub Talarczyk, Maciej Urbaniak, Marcin Zdeb

Archon Studio oraz logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon spółka z o.o. Archon Studio jest znakiem zastrzeżonym ® Archon Studio. Wszelkie prawa zastrzeżone dla ich właścicieli. ©2025 Archon.

Siedziba Archon Studio znajduje się pod adresem: ul. Magazynowa 17, Piła 64-920, Polska.










Komponenty gry mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach.

Wyprodukowano w Polsce. Dystrybucja: Archon Sp. z o.o.

©2015–2025 Wargaming.net. Wszelkie prawa zastrzeżone.



ZASOBY:

-  Żeton żywność
-  Przychód żywności
-  Żeton punktów badań
-  Przychód punktów badań
-  Żeton produkcji
-  Przychód produkcji
-  Żeton kredytów
-  Przychód kredytów
-  Dowolny zasób






AKCJE:

-  Przyrost Populacji
-  Badania
-  Budowa
-  Dyplomacja
-  Lot
-  Inwazja
-  Atak
-  Eksploracja






POPULACJA:

-  Farmer
-  Naukowiec
-  Robotnik
-  Populacja







GAŁĘZIE TECHNOLOGII:

-  Biologia i Chemia
-  Fizyka
-  Inżynieria
-  Ustrój
-  Dowolna gałąź




FLOTA I BUDOWLE:

-  Jednostka
-  Wyczerpana jednostka
-  Przeciążona jednostka
-  Budowla planetarna
-  Budowla orbitalna
















ELEMENTY PLANSZY:

-  Tunel czasoprzestrzenny
-  Mikrotunel czasoprzestrzenny
-  Anomalia
-  Asteroidy
-  Odkrycia
-  Orion

ENEMIES:

-  Pirate Raiders
-  Space Eel
-  The Guardian

POZOSTAŁE:

-  Siła ognia
-  Obrażenia
-  Punkty kadłuba
-  Tarcza
-  Szybkość
-  Niezadowolenie
-  Punkt zwycięstwa
-  Kość
-  Limit kart
-  Karta misji
-  Terraformowanie
-  Zaawansowane Terraformowanie
-  Raz na rundę
-  Sukces inwazji
-  Opór

MASTER OF
ORION[®]
 ADASTRA