

MASTER OF
ORION
AD ASTRA



GRA PODSTAWOWA
GŁÓWNA INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Master of Orion: Ad Astra to gra typu 4X dla 1–4 graczy. Gracze wybierają jedną z sześciu niepowtarzalnych ras i stają się przywódcami międzygwiazdnych imperiów. Kolonizują odległe światy, rozwijają nowe technologie, budują infrastrukturę planetarną i przygotowują się do nieuniknionych konfliktów. Poprzez te działania zdobywają punkty zwycięstwa. Wygrywa osoba z największą ich liczbą na koniec gry.

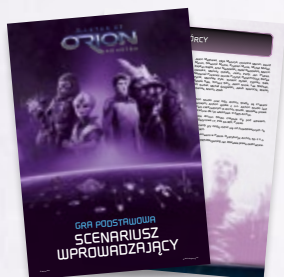
SPIS TREŚCI

1. Komponenty	3	5. Pozostałe zasady	45
2. Podstawowe pojęcia	6	a) Elementy w układzie gwiazdnym	45
3. Przygotowanie gry	11	i) Budowle planetarne	45
4. Rozgrywka	18	ii) Budowle orbitalne	45
a) Struktura rundy	18	iii) Jednostki	46
i) Faza draftu	18	iv) Populacje	46
ii) Faza akcji	18	b) Dyplomaci	47
iii) Koniec rundy	20	i) Puła dyplomatów	47
b) Koniec gry	20	ii) Zdolności dyplomatów	48
i) Punktacja	20	iii) Dyplomaci w grze	48
c) Akcje darmowe	21	6. Szczegółowe omówienie komponentów	49
i) Przymusowa Praca	21	a) Plansza imperium	49
ii) Umowa Handlowa	21	b) Plansza zasobów	51
d) Akcje standardowe	22	c) Panel informacyjny	52
i) Lot	23	d) Kafelki gwiazd	52
ii) Atak	27	e) Kafelki planet	52
iii) Walka	27	f) Kafelki odkryć	53
iv) Inwazja	32	g) Karty technologii	54
v) Przyrost Populacji	34	h) Karty anomalii	55
vi) Eksploracja	36	i) Karty misji	55
vii) Budowa	37	j) Karty dyplomatów	55
viii) Badania	38	7. Jednostki i budowle	56
ix) Dyplomacja	40	8. Indeks	58
e) Etap zarządzania	43	9. Twórcy	59
i) Kontrolowanie piratów	44		
ii) Realizacja misji	44		
iii) Dodawanie albo odrzucanie misji	44		

KOMPONENTY



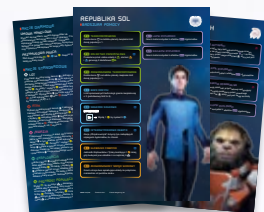
Główna instrukcja



Scenariusz wprowadzający



Instrukcja Automy



6 broszur pomocy



18 kafelków gwiazd



34 kafelki planet



28 kafelków odkryć



31 kart dyplomatów



108 kart technologii



30 kart początkowych



12 kart celów



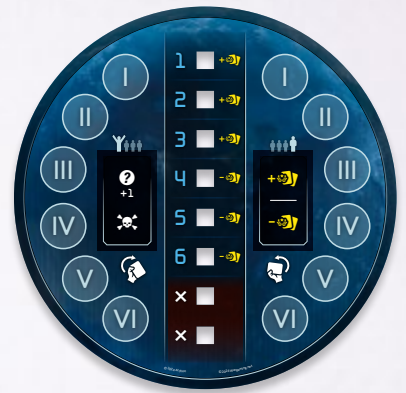
28 kart decyzji



15 kart misji



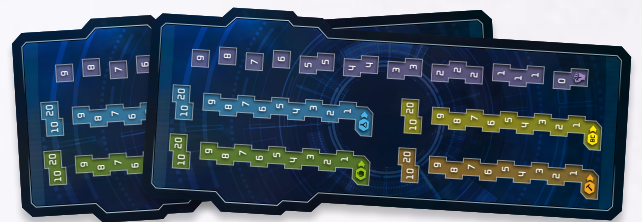
27 kart anomalii



panel informacyjny



6 plansz imperiów



4 plansze zasobów



20 kości testów (K6)



42 kości populacji (K4)



49 akrylowych kostek



36 żetonów wpływu



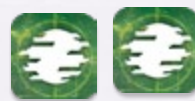
36 żetonów imperium



48 żetonów dyplomacji



120 żetonów zasobów



16 żetonów anomalii



32 żetony stanu



Instrukcja montażu



3x Tytan

9x jednostka Fregat

1x Gwiazda Zagłady

6x jednostka Krążowników

4x Stacja Bojowa

3x Posterunek

1x znacznik niezadowolenia

6x flaga imperium



3x Tytan

9x jednostka Fregat

1x Gwiazda Zagłady

6x jednostka Krążowników

4x Stacja Bojowa

3x Posterunek

1x znacznik niezadowolenia

6x flaga imperium



3x Tytan

9x jednostka Fregat

1x Gwiazda Zagłady

6x jednostka Krążowników

4x Stacja Bojowa

3x Posterunek

1x znacznik niezadowolenia

6x flaga imperium



3x Tytan

9x jednostka Fregat

1x Gwiazda Zagłady

6x jednostka Krążowników

4x Stacja Bojowa

3x Posterunek

1x znacznik niezadowolenia

6x flaga imperium



3x Tytan

9x jednostka Fregat

1x Gwiazda Zagłady

6x jednostka Krążowników

4x Stacja Bojowa

3x Posterunek

1x znacznik niezadowolenia

6x flaga imperium



3x Tytan

9x jednostka Fregat

1x Gwiazda Zagłady

6x jednostka Krążowników

4x Stacja Bojowa

3x Posterunek

1x znacznik niezadowolenia

6x flaga imperium

10x Farma Hydroponiczna

6x Zakład Użyźniania Gleby

10x Laboratorium Badawcze

6x Astro-uniwerytet

10x Fabryka Automatyczna

1x Strażnik

2x Kosmiczny Węgorz

6x Zakład Robogórnicy

6x Centrum Szpiegowskie

10x Port Handlowy

4x CŚTH

4x ZST

2x DSU

7x jednostka Pirackich Łupieżców

1x Piracka Baza

283 figurki

(124 jednostki, 117 budowli, 6 znaczników niezadowolenia, 36 flag imperiów, 132 podstawki, 180 plastikowych trzonków, 64 kolorowe otoczki)

PODSTAWOWE POJĘCIA

Ta sekcja opisuje podstawowe pojęcia używane w grze **Master of Orion: Ad Astra**, dostarczając kontekstu graczom uczącym się rozgrywki.

: PUNKTY ZWYCIĘSTWA

W trakcie rozgrywki gracze zdobywają **punkty zwycięstwa** (🏆). Osoba, która na koniec gry będzie miała najwięcej 🏆, zwycięża. Więcej informacji na temat punktów zwycięstwa znajdziecie na stronie 20.

: GALAKTYKA

Każda rozgrywka w **Master of Orion: Ad Astra** toczy się na planszy złożonej z kafelków. Kafelki te (pojedyncze albo połączone w grupy) reprezentują **układy gwiazdne**, a razem składają się na **galaktykę**.

: UKŁADY GWIEZDNE

Układ gwiazdny to część galaktyki. Składa się z pojedynczego **kafelka gwiazdy**, a opcjonalnie również z **kafelka planety** lub **kafelka odkryć**.

KAFELKI GWIAZD

Są to kafelki reprezentujące pojedyncze gwiazdy. W grze występują następujące ich typy:

- > białe gwiazdy (puste układy)
- > żółte gwiazdy
- > pomarańczowe gwiazdy
- > zielone gwiazdy
- > niebieskie gwiazdy
- > tunele czasoprzestrzenne

Więcej informacji na temat **kafelków gwiazd** znajdziecie na stronie 52.



Kafelek gwiazdy. Typ gwiazdy można rozpoznać po symbolu na środku kafelka.



KAFELKI PLANET

Kafelki te reprezentują najbardziej sprzyjającą życiu planetę w danym układzie gwiazdnym. Kafelki planet można umieszczać tylko na środku tych kafelków gwiazd, na których widnieje taki sam symbol, jak na rewersie kafelka planety. Więcej informacji na temat kafelków planet znajdziecie na stronie 52.



Kafelki planet

KAFELKI ODKRYĆ

Te kafelki reprezentują wyjątkowe właściwości układu gwiazdnego lub jego planety.

Kafelki odkryć można umieszczać tylko na *kafelkach gwiazd*, na których widnieje ikona Ponadto można je umieszczać wyłącznie na polu z tą ikoną. Więcej informacji na temat kafelków odkryć znajdziecie na stronie 53.



Kafelki odkryć

: IMPERIUM

„Imperium” to ogólna nazwa dla wszystkich zasobów należących do jednego gracza. Każde imperium składa się z **planszy imperium**, kart technologii oraz elementów.

PLANSZA IMPERIUM

Plansza imperium zawiera wszystkie podstawowe informacje o imperium gracza i jego postępie technologicznym. Komponent ten jest dwustronny – jedna strona przeznaczona jest dla ludzkiego gracza, a druga dla Automy biorącej udział w grze. Więcej informacji na temat plansz imperiów znajdziecie na stronie 49.



Plansza imperium (strona gracza)



Plansza imperium (strona Automy)

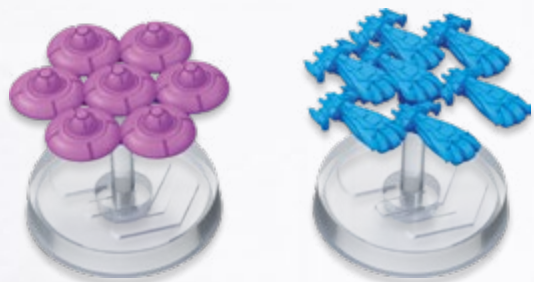
: ELEMENTY

Elementy to zarówno zasoby imperiów graczy, jak i zasoby neutralne. Są one umieszczane w układach gwiazdnych i obejmują:

- > jednostki,
- > budowle,
- > kości populacji,
- > flagi imperium,
- > żetony imperium, wpływu oraz dyplomacji.


: JEDNOSTKI

Jednostki to elementy, które mogą przemieszczać się między układami gwiazdnymi. Jednostki należące do różnych imperiów można rozpoznać po ich kolorze i kształcie. Czarne jednostki są neutralne i nie należą do żadnego imperium. Jednostki są reprezentowane przez ikonę Więcej informacji na temat jednostek znajdziecie na stronie 46.





Jednostki Fregat




: FLOTA

Wszystkie  danego imperium znajdujące się w jednym układzie gwiazdowym nazywane są **flotą**.

: BUDOWLE

Budowle to elementy, których nie można przemieszczać między układami gwiazdowymi. Dzieli się one na dwa typy:

- > budowle **orbitalne** ()
- > budowle **planetarne** ()


Budowle  należące do różnych imperiów można rozpoznać po ich kolorze. Wszystkie budowle  są szare. Czarne budowle  są neutralne i nie przynależą do żadnego z imperiów. Więcej informacji na temat budowli znajdziecie na stronie 45.







Budowla planetarna



Budowla orbitalna

Wiele  generuje zasoby. By łatwiej je zidentyfikować, na spodach figurek umieśćcie otoczki odpowiadające kolorem produkowanemu zasobowi:

- > Zielona otoczka: 
- > Niebieska otoczka: 
- > Pomarańczowa otoczka: 
- > Żółta otoczka: 



: ŻETONY WPŁYWU

Żetony wpływu reprezentują wpływy polityczne w danym układzie. Żetony wpływu należące do różnych imperiów można rozpoznać po ich kolorach i ikonach. Więcej informacji na temat wpływu znajdziecie na stronach 40 i 41.



Żeton wpływu


: FLAGA IMPERIUM




Flagi imperium to znaczniki wskazujące w którym posiadaniu znajduje się dany układ gwiazdowy; nie można przemieszczać ich między układami gwiazdowymi. Flagi imperium należące do różnych imperiów można rozpoznać po ich kolorze.



Flagi imperium

: KOŚCI POPULACJI

Wartości widoczne na czterościennych kościach reprezentują **populację** () imperiów graczy. Kolory kostek oznaczają różne profesje:





- > Zielone kości: **farmerzy** ()
- > Pomarańczowe kości: **robotnicy** ()
- > Niebieskie kości: **naukowcy** ()





Kości populacji

: ZASOBY

W grze występują cztery podstawowe zasoby:

- > **Żywność** ()
- > **Punkty badań** ()
- > **Produkcja** ()
- > **Kredyty** ()

Ikona  reprezentuje dowolny wybrany przez gracza zasób.





WAŻNE: Gdy gracz ma pobrać lub wydać co najmniej dwa , może dowolnie mieszać zasoby różnych typów.

Każdy gracz na bieżąco monitoruje liczbę swoich **zasobów** za pomocą żetonów zasobów.



Żetony zasobów

Przychód zasobów przedstawiany jest za pomocą następujących ikon:

- > **Przychód żywności** ()
- > **Przychód punktów badań** ()
- > **Przychód produkcji** ()
- > **Przychód kredytów** ()

Każdy gracz na bieżąco monitoruje swój *przychód zasobów*, oznaczając go za pomocą akrylowych kostek na torach przychodu znajdujących się na planszy zasobów.



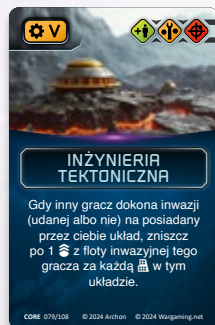
Plansza zasobów

: NIEZADOWOLENIE

Niezadowolenie (👎) reprezentuje stosunek obywateli imperium do ich przywódcy. Poziom 👎 również jest monitorowany na planszy zasobów poprzez przesuwanie znacznika niezadowolenia w górę lub w dół po torze, w miarę jak 👎 rośnie lub maleje. Liczba znajdująca się pod znacznikiem niezadowolenia wskazuje aktualny poziom niezadowolenia w danym imperium. Więcej informacji na ten temat znajdziecie na stronie 20.

: KARTY TECHNOLOGII

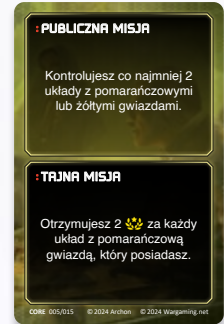
Trzymana na ręce **karta technologii** pozwala graczowi na wykonanie akcji podczas tury. Po jej rozpatrzeniu karta technologii może zostać przekształcona w **opracowaną technologię**, jeśli zostały spełnione określone wymagania. Więcej informacji na temat kart technologii znajdziecie na stronie 54.



Karta technologii

: KARTY MISJI

Karty misji zapewniają różne sposoby zdobywania 🌟. Karta misji może znajdować się na stole, gdzie jej publiczna misja wyznacza wszystkim graczom cele do realizacji w każdej **rundzie**, albo być trzymana w tajemnicy na ręce gracza, który może wykonać jej tajną misję na koniec gry. Karty misji są reprezentowane przez ikonę 📄. Więcej informacji na ich temat znajdziecie na stronie 55.



Karta misji

: KARTY ANOMALII

Karty anomalii zapewniają graczom potężne jednorazowe premie. Więcej informacji na ich temat znajdziecie na stronie 55.



Karta anomalii

: KARTY DYPLOMATÓW

Karty dyplomatów zapewniają graczom wyjątkowe sposoby interakcji z innymi graczami. Więcej informacji na ich temat znajdziecie na stronie 55.



Karta dyplomaty

: KARTY DECYZJI

Karty decyzji pomagają określić, w jaki sposób Automa zachowa się w swojej turze.



Karta decyzji

: KARTY CELÓW

Karty celów dają graczom możliwość poprawy relacji z Automą poprzez wykonywanie dla niej prostych zadań.



Karta celu

: STANDARDOWE PRZYGOTOWANIE GRY

Ta sekcja opisuje, jak przygotować standardową rozgrywkę w **Master of Orion: Ad Astra**. Standardowa rozgrywka przeznaczona jest dla 2–4 graczy. Jeśli chcecie, możecie zastąpić do 2 ludzkich graczy Automami. Więcej informacji o Automach i sposobie ich użycia znajdziecie w *Instrukcji Automy*.

: PRZYGOTOWANIE PIERWSZEJ GRY

Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka w **Master of Orion: Ad Astra**, zdecydowanie zalecamy rozpoczęcie od *Scenariusza wprowadzającego*.

: DŁUGOŚĆ ROZGRYWKI

Przed rozpoczęciem przygotowania gry gracze muszą wybrać długość rozgrywki. Wybór ten określi liczbę rund w rozgrywce.

- > **Standardowa rozgrywka:** 6 rund (zalecana długość),
- > **Epicka rozgrywka:** 8 rund.

Przygotowanie gry może się nieznacznie różnić w zależności od wybranej długości rozgrywki. W przypadku rozgrywek osób dobrze zaznajomionych z grą długość jednej rundy wynosi około 10 minut na osobę. Oznacza to, że standardowa 6-rundowa rozgrywka zajmie około godziny na gracza.



PRZYGOTOWANIE GRY


By przygotować rozgrywkę, wykonajcie następujące kroki:

1. Przygotujcie wspólne talie. Potasujcie wymienione poniżej talie kart i umieśćcie je w zasięgu wszystkich graczy:

- a) karty technologii,
- b) karty misji,
- c) karty anomalii,
- d) karty dyplomatów (wyjmijcie z talii i odłóżcie na bok wszystkie karty *bazowych dyplomatów*, a następnie potasujcie pozostałe karty).

2. Stwórzcie pulę zasobów. Posortujcie wymienione poniżej komponenty według ich typu i umieśćcie je w zasięgu wszystkich graczy:

- a) żetony zasobów,
- b) żetony anomalii,
- c) żetony stanu,
- d) kości populacji,

- e) figurki ,
- f) figurki elementów neutralnych,
- g) kafelki gwiazd (patrz krok 4),
- h) kafelki planet (rozdzielcie je na stosy według symboli znajdujących się na rewersach i przemieszczajcie każdy stos osobno),
- i) kafelki odkryć (przemieszczajcie je wszystkie razem),
- j) zestaw kości K6,
- k) zestaw akrylowych kostek.

3. Wybierzcie pierwszego gracza. Każdy gracz rzuca dwiema sześciocinnymi kośćmi. Osoba z najwyższą sumą wyników z kości zostaje pierwszym graczem. W przypadku remisu graczę przegrucują kości, aż jeden uzyska najwyższy wynik.



4. **Zbudujcie galaktykę.** Umieście na środku stołu *kafelki początkowe* (odkryte). Ich układ zależy od liczby graczy – umieście je zgodnie z jednym z poniższych schematów. Umieście figurkę Pirackiej Bazy na kafelku gwiazdy z tunelem czasoprzestrzennym.

Rozgrywki 2-
i 3-osobowe



Rozgrywki 4-osobowe

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

- > **2 graczy:** 1 biały, 2 zielone, 2 niebieskie, 2 pomarańczowe, 1 żółty.
- > **3 graczy:** 2 białe, 3 zielone, 3 niebieskie, 3 pomarańczowe, 1 żółty.
- > **4 graczy:** 2 białe, 4 zielone, 4 niebieskie, 4 pomarańczowe, 2 żółte.

Potasujcie wszystkie kafelki w zestawie.

Począwszy od pierwszego gracza i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz bierze jeden kafelek z zestawu i umieszcza go na stole. Podczas umieszczania kafelek zawsze upewnij się, że:

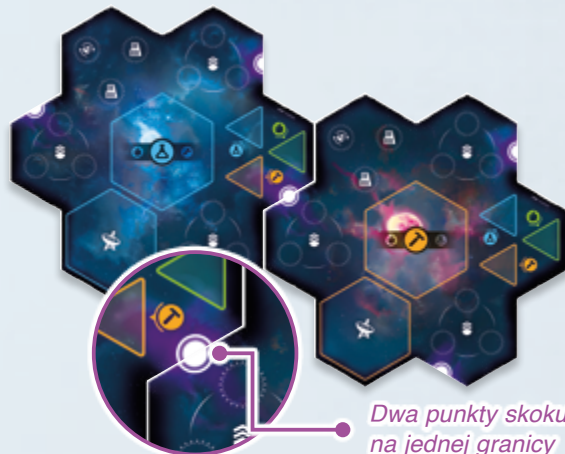
- > *Sąsiaduje* on z co najmniej jednym *kafelkiem początkowym*. Jeśli nie jest to możliwe, musi sąsiadować z *co najmniej dwoma innymi kafełkami*.
- > Jest *połączony* z co najmniej jednym *kafelkiem początkowym*. Jeśli nie jest to możliwe, musi być połączony z co najmniej jednym innym kafełkiem. Jeśli to również nie jest możliwe, kafelek nie musi być połączony z żadnym innym kafełkiem.

Powtarzajcie ten krok, aż wszystkie kafelki z zestawu zostaną umieszczone na stole.

5. **Dobierzcie misje początkowe.** Każdy gracz dobiera *dwie* karty misji.

UKŁADY POŁĄCZONE A UKŁADY SĄSIADUJĄCE

Układy gwiazd, które stykają się krawędziami, **sąsiadują** ze sobą nawzajem. Dwa sąsiadujące układy, które mają po punkcie skoku po obu stronach wspólnej krawędzi, są **połączone**.



Dwa punkty skoku
na jednej granicy

Te kafelki gwiazd są połączone oraz sąsiadujące.



Te kafelki gwiazd są sąsiadujące, ale nie są
połączone.

6. **Dobierzcie imperia.** Umieście *jedną* losową kartę akcji imperium na stole. Zaczynając od pierwszego gracza i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz może:

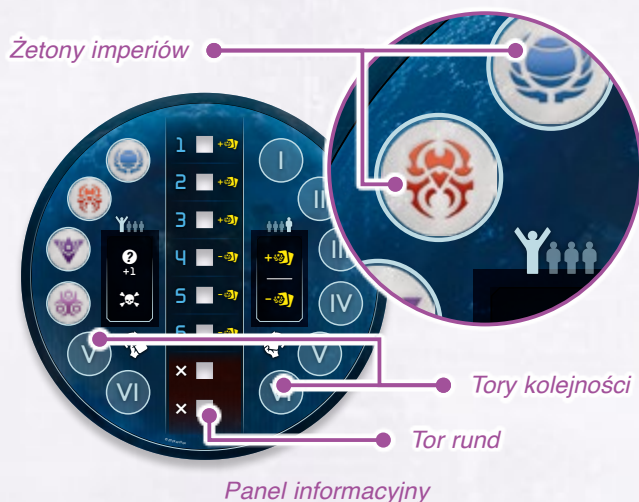
- a) Wybrać jedną z kart akcji imperium ze stołu, a następnie dołożyć na stół *dwie* nowe losowe karty akcji imperium.
- b) Nie wybierać żadnej z dostępnych kart akcji imperium. Zamiast tego może dołożyć *jedną* losową kartę akcji imperium na stół. Gracz, który jako ostatni nie wybrał jeszcze karty akcji imperium, nie może skorzystać z tej opcji.

Kontynuujcie dobieranie kart, aż wszyscy gracze wybiorą karty akcji imperium. Pomińcie graczy, którzy już dokonali wyboru.



Karty akcji imperium

Gdy gracz wybierze kartę akcji imperium, natychmiast dobiera odpowiadającą jej planszę imperium oraz umieszcza jeden z żetonów imperium na pierwszym dostępnym polu toru kolejności. Tor ten określa, w jakiej kolejności gracze będą wykonywali swoje akcje w pierwszej rundzie.



Panel informacyjny

Następnie gracz wybiera dowolny kafelek gwiazdy jako swój **układ ojczysty** i umieszcza na nim swoją kartę akcji imperium. Układ ojczysty musi spełniać następujące warunki:

- > **Nie może** zawierać białej gwiazdy **ani** tunelu czasoprzestrzennego.
- > **Nie może** być połączony z innym układem ojczystym.

7. Wybierzcie misje początkowe. Każdy gracz wybiera jedną misję początkową spośród kart misji dobranych w kroku 5, a drugą kartę wtasowuje z powrotem do talii misji. Liczy się tylko tajna misja z tej karty – publiczną misję należy zignorować. Tych kart gracze nie pokazują sobie nawzajem.

8. Przygotujcie elementy początkowe. Każdy gracz otrzymuje wszystkie komponenty przynależące do imperium, które wybrał w kroku 6.:

- > Zestawy figurek jednostek, budowli orbitalnych i flag imperium, a także znacznik niezadowolenia
- > Zestaw żetonów wpływu

: WYBIERANIE UKŁADU OJCZYSTEGO



Pomarańczowy układ sąsiaduje z żółtym układem, ale układy te nie są połączone. Oznacza to, że jeśli jeden z nich zostanie wybrany jako układ ojczysty, nie blokuje to możliwości wybrania drugiego jako układu ojczystego.

- > Zestaw żetonów imperium
- > Zestaw żetonów dyplomacji
- > Kartę bazowego dyplomaty swojego imperium (trzymajcie je zakryte obok swoich plansz imperiów)
- > Broszurę pomocy swojego imperium
- > Kafelek planety reprezentujący planetę ojczystą imperium
- > Żetony zasobów o wartości odpowiadającej początkowym zasobom wybranego imperium
- > Planszę zasobów
- > Zestaw kart akcji początkowych
- > Karty technologii początkowych (umieście je odkryte obok swoich plansz imperium)



Karty bazowych dyptomatów



Zestaw kart akcji początkowych



Karty technologii początkowych

dokładnie trzy (nie trzeba zapełniać wszystkich dostępnych slotów).



- > Umieszcza znacznik niezadowolenia na pierwszym polu toru niezadowolenia (poziom 0) na swojej planszy zasobów.
- > Zaznacza wartości przychodów na swojej planszy zasobów za pomocą akrylowych kostek. Początkowy przychód zależy od profesji przypisanych populacji początkowej oraz od zdolności przychodowej wybranego imperium.

Następnie każdy gracz:

- > Umieszcza akrylowe kostki na odpowiednich poziomach wszystkich czterech **gałęzi technologii** na swojej planszy imperium. Każde imperium zaczyna rozgrywkę z jedną gałęzią technologii na poziomie I i pozostałymi gałęziami na poziomie 0. Informacja o tym, która technologia jest rozwinięta do poziomu I znajduje się na planszy imperium, obok początkowych zasobów.
- > Umieszcza w swoim układzie ojczystym kafelki planety reprezentujący jego planetę ojczystą.
- > Umieszcza następujące elementy w swoim układzie ojczystym:
 - 2 jednostki Fregat
 - 1 Stację Bojową
 - 1 żeton wpływu
 - 1 flagę imperium
- > Przydziela profesje populacji początkowej, umieszczając czworosieczne kości w slotach na kości w swoim układzie ojczystym. Domyślnie każde imperium zaczyna z liczbą populacji równą 3, więc łączna wartość na umieszczonych kościach musi wynosić



9. **Rozpocznijcie pierwszą rundę.** Umieście akrylową kostkę na pierwszym polu toru rund.

Elementy początkowe Republiki Sol



Gracze umieszczają tutaj swoje żetony imperiów, by wskazać kolejność rozgrywania tur.



Wartości początkowych zasobów są przedstawione na planszy imperium.



Początkowe zasoby i gałąź technologii



Gracze zaznaczają swój początkowy poziom technologii na tej planszy.

Gracze zaznaczają swój początkowy przychód zasobów i poziom niezadowolonych na tej planszy.

Załóżmy, że gracz kontrolujący Republikę Sol przydziela swojej początkowej populacji profesje 2 rolników i 1 robotnika. Ustawia swój [green token] na 2, [blue token] na 0 i [orange token] na 1. Populacja w jego układzie ojczystym wynosi 3, dlatego jego [yellow token] wynosi 1.





ROZGRYWKA

STRUKTURA RUNDY

W zależności od wybranej długości rozgrywka w **Master of Orion: Ad Astra** trwa 6 albo 8 rund. Każda runda składa się z dwóch faz, które rozgrywane są w następującej kolejności:

1. **Faza draftu.** W tej fazie gracze dobierają nowe *karty technologii*, które będą wykorzystywać do wykonywania akcji w fazie akcji.
2. **Faza akcji.** Większość rozgrywki toczy się w tej fazie. Zgodnie z kolejnością określoną przez pozycje żetonów imperiów na torze kolejności gracze rozgrywają tury, wykonując po jednej akcji na turę. W ten sposób budują nowe elementy, eksplorują galaktykę i toczą walki z wrogami.

Po tym, jak ostatni gracz zakończy swoją fazę akcji, rozpoczyna się nowa runda. Gracze powtarzają ten proces aż do momentu, gdy ktoś uruchomi **scenariusz zakończenia gry** lub zakończy się ostatnia runda. Następnie gracze podliczają swoje punkty zwycięstwa. Wygrywa gracz z największą ich liczbą.

: FAZA DRAFTU

Na początku tej fazy gracze odkładają na bok:

- > Wszystkie karty technologii z ręki.
- > Swoje 4 karty akcji początkowych.
- > Swoją kartę akcji imperium.

Następnie każdy gracz dobiera 5 nowych kart technologii, po czym:

1. Odkłada na bok 1 kartę technologii z ręki.
2. Jeśli ma na ręce co najmniej 3 karty, przekazuje je graczowi po lewej stronie (w rundach nieparzystych) lub graczowi po prawej stronie (w rundach parzystych). Jeśli ma tylko 2 karty na ręce, odrzuca je.
3. Powtarza kroki 1 i 2 z otrzymanymi kartami.

Po zakończeniu tego procesu gracze dodają wszystkie odłożone wcześniej na bok karty do swojej ręki i faza draftu dobiega końca.

RĘKA GRACZA

Gracz może mieć na ręce następujące typy kart:

- > karty akcji początkowych
- > kartę akcji imperium
- > karty technologii

Podczas fazy akcji gracze będą używać tych kart do wykonywania **akcji standardowych**.

LIMIT KART NA RĘCĘ

Gracz nigdy nie może mieć więcej niż **10 kart** na ręce. Jeśli w którymkolwiek momencie gry przekroczy ten limit, musi natychmiast odrzucić tyle *kart technologii*, by suma kart na ręce wyniosła 10. Kart akcji imperium oraz kart akcji początkowych nie można odrzucać w celu zmniejszenia liczby kart na ręce.

: FAZA AKCJI

Faza akcji to najważniejsza część rozgrywki. To właśnie w niej gracze rozwijają swoje imperia, eksplorują galaktykę i wchodzi w interakcje z innymi graczami.

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z pozycjami imperiów na torze kolejności, każdy gracz:

- > Wykonuje dowolną liczbę *różnych akcji darmowych*.
- > Wykonuje jedną *akcję standardową* albo **pasuje**.

Gracz w danym momencie wykonujący swoją turę nazywany jest **aktywnym graczem**. Gdy aktywny gracz wykona *akcję standardową* albo *spasuje*, jego tura się kończy i aktywnym graczem zostaje kolejna osoba wskazana przez tor kolejności. Proces ten powtarza się, aż wszyscy gracze *spasują*. Po *spasowaniu* gracz jest pomijany w kolejnych turach tej fazy.

AKCJE DARMOWE

Podczas swojej tury gracz może wykonać dowolną liczbę różnych akcji darmowych. Wszystkie akcje darmowe muszą zostać wykonane *przed* *akcją standardową*, a każdą z nich można wykonać tylko *raz na turę*.

Na początku rozgrywki gracze mają dostęp do 2 akcji darmowych:

- > **Przymusowa Praca**
- > **Umowa Handlowa**

Akcje te opisane są w sekcji „Akcje darmowe” na stronie 21.

AKCJA STANDARDOWA

Podczas swojej tury gracz może wykonać jedną *akcję standardową* poprzez zagranie karty z ręki lub w inny sposób. Do wyboru ma następujące akcje standardowe:

- > **Lot** 🚀 (strona 23)
- > **Atak** ⚔️ (strona 27)
- > **Inwazja** 🏹 (strona 32)
- > **Przyrost Populacji** 👤 (strona 34)
- > **Eksploracja** 🔍 (strona 36)
- > **Budowa** 🏗️ (strona 37)
- > **Badania** 🧪 (strona 38)
- > **Dyplomacja** 🤝 (strona 40)

: DRAFT – PRZYKŁAD

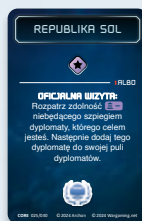
1. Gracz rozpoczyna fazę draftu, mając na ręce cztery karty akcji początkowych, jedną kartę akcji imperium oraz jedną kartę technologii z poprzedniej rundy. Odkłada je wszystkie na bok.



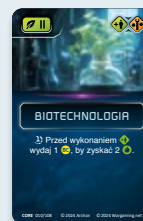
1× karta akcji początkowych A



3× karta akcji początkowych B



1× karta akcji imperium



1× karta technologii

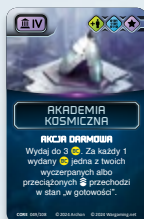
2. Gracz dobiera pięć kart technologii, wybiera jedną do zachowania i dodaje ją do wcześniej odłożonych kart, po czym pozostałe cztery karty przekazuje graczowi po swojej lewej stronie.



3. Gracz otrzymuje cztery karty technologii od gracza po swojej prawej stronie. Wybiera jedną z nich do zachowania, odkłada ją na bok, po czym przekazuje pozostałe trzy karty kolejnemu graczowi.



4. Gracz otrzymuje trzy karty technologii od gracza po swojej prawej stronie, zatrzymuje jedną z nich, a dwie pozostałe odrzuca. Następnie zbiera wszystkie wcześniej odłożone karty, które tworzą jego rękę składającą się teraz z:
 - Czterech kart akcji początkowych
 - Jednej karty akcji imperium
 - Czterech kart technologii (jednej z poprzedniej rundy oraz trzech wybranych podczas tego draftu)



: DOBIERANIE I ODRZUCANIE KOMPONENTÓW

Gdy gracz odrzuca kartę albo kafelki, umieszcza dany komponent odkryty obok talii albo stosu, z którego został dobrany. Odrzucone komponenty tego samego typu tworzą jeden stos kart albo kafelków odrzuconych.

Jeśli gracz ma dobrać komponent, ale dana talia lub stos kafelków są puste, przetasujcie odpowiedni zbiór komponentów odrzuconych, by stworzyć nową talię lub stos kafelków.

PASOWANIE I ETAP ZARZĄDZANIA

Kiedy gracz spasa, *natychmiast* rozpoczyna **etap zarządzania**. W tej rundzie nie będzie już rozgrywać swoich tur. Podczas etapu zarządzania gracz generuje i traci zasoby, odświeża swoje komponenty oraz realizuje misje. Szczegółowy opis tego etapu znajdziecie na stronie 43. Etap zarządzania musi zostać w pełni zakończony, zanim kolejny gracz rozpocznie swoją turę.

: KONIEC RUNDY

Gdy wszyscy gracze spasują i zakończą swoje etapy zarządzania, runda dobiega końca. Gracze przesuwają kostkę na torze rund o jedno pole w dół, a następnie rozpoczynają nową rundę od fazy draftu.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy zajdzie jedno z poniższych zdarzeń:

- > Jeden z graczy jest w posiadaniu **Oriona**. Gra kończy się wraz z końcem *następnej rundy*.
- > Jeden z graczy jest w posiadaniu układu z **DSU**. Gra kończy się wraz z końcem *następnej rundy*.
- > Jeden z graczy kontroluje albo posiada układ ojczysty innego gracza. Gra kończy się wraz z końcem *następnej rundy*.
- > Ostatnia runda rozgrywki dobiegła końca.

Po zakończeniu rozgrywki gracze zliczają swoje 🌿. Osoba z największą ich liczbą wygrywa.

: PUNKTACJA

Na koniec gry gracze zdobywają 🌿 w następujący sposób:

- > Różną liczbę 🌿 za każdy posiadany przez gracza układ, zgodnie z informacją na kafelku planety.
- > 1 🌿 za każde 3 ⚠️ w posiadanych przez gracza układach.
- > Różną liczbę 🌿 za każdą *gałąź technologii* rozwiniętą do poziomu III albo V.
- > 1 🌿 za każdy *zeton imperium* znajdujący się na planszy imperium gracza na koniec gry.
- > 1 🌿 za każdy układ znajdujący się pod wpływem gracza, ale będący w posiadaniu kogoś innego.
- > Różną liczbę 🌿 za zrealizowanie tajnych misji, posiadanie określonych 🏠, zniszczenie określonych neutralnych elementów oraz z innych źródeł.

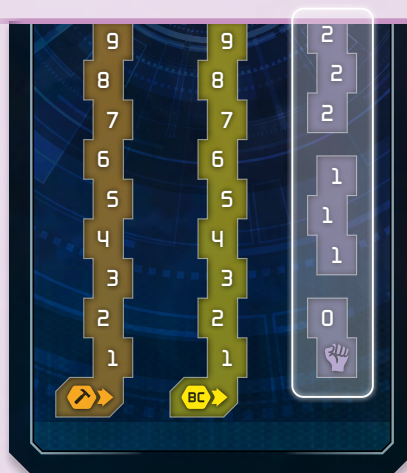
Następnie każdy gracz traci liczbę 🌿 równą **poziomowi niezadowolenia** w swoim imperium.

: PODSTAWOWE POJĘCIA – NIEZADOWOLENIE

W trakcie gry poziom niezadowolenia w imperium będzie się podnosił i opadał. Gracze monitorują aktualny poziom 🖐️ w swoim imperium, przesuwając znacznik niezadowolenia po **torze niezadowolenia** na swojej planszy zasobów. Gdy gracz ma zwiększyć albo zmniejszyć 🖐️ o daną wartość, przesuwają znacznik o tyle pól w górę albo w dół na torze niezadowolenia.

Liczba znajdująca się pod znacznikiem niezadowolenia wskazuje bieżący **poziom niezadowolenia** w imperium. Podczas etapu zarządzania gracz musi odrzucić zasoby w liczbie równej swojemu aktualnemu poziomowi niezadowolenia.

Poziomu niezadowolenia nie można podnieść powyżej 9.



Tor niezadowolenia



: PODSTAWOWE POJĘCIA – DYPLOMATA


Dyplomaci są reprezentowani przez karty, które można wymieniać podczas wykonywania akcji Umowy Handlowej, by uzyskać różne korzyści dla siebie lub partnera handlowego. Więcej informacji na temat dyplomatów i zasady ich wymiany znajdziecie na stronie 47.

AKCJE DARMOWE




Ta sekcja zawiera informacje o wykonywaniu wszystkich podstawowych akcji darmowych. Podczas każdej tury, **zanim** aktywny gracz wykona akcję standardową, może wykonać dowolną liczbę różnych akcji darmowych. Na początku rozgrywki każdy gracz ma dostęp do dwóch akcji darmowych:


- > Przymusowa Praca
- > Umowa Handlowa

Opracowane technologie mogą zapewnić dodatkowe akcje darmowe.



Prawie każdą akcją darmową można wykonać tylko 1 raz na **turę**. W grze występują również akcje darmowe z ikoną , które można wykonać tylko raz na **rundę**.

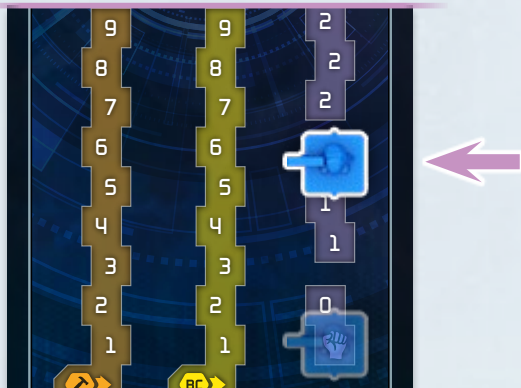
: PRZYMUSOWA PRACA (AKCJA DARMOWA)

Przymusowa Praca pozwala aktywnemu graczowi zmusić obywateli swojego imperium do cięższej pracy w celu uzyskania większej liczby zasobów. Gracz zwiększa  w swoim imperium o dowolną liczbę pól, pod warunkiem że poziom niezadowolenia nie przekroczy 9. Za każde podniesienie  o 2 pola gracz otrzymuje 1 .

WAŻNE: Imperia, które nie mogą już podnieść poziomu , nie mogą wykonywać akcji Przymusowej Pracy.





: PRZYMUSOWA PRACA – PRZYKŁAD

Gracz chce wykonać akcję Przymusowej Pracy, by zdobyć 2 . Aby to zrobić, musi podnieść  w swoim imperium o 4 pola. Niezadowolenie wzrosło z poziomu 0 na poziom 1.



: UMOWA HANDLOWA (AKCJA DARMOWA)

Akcja Umowy Handlowej pozwala aktywnemu graczowi wymieniać się zasobami z innym graczem. Oba gracze mogą zaoferować sobie nawzajem:

- > Dowolną liczbę , ,  lub , w dowolnej kombinacji.
- > Dowolne ze swoich opracowanych technologii.
- > Jednego dyplomata ze swojej puli dyptomatów, jeśli gracz posiada wolny żeton dyplomacji.

O ile nie zaznaczono inaczej, gracze nie mogą wymieniać się żadnymi innymi kartami ani elementami.



Gracze, którzy w ramach Umowy Handlowej oferują dyptomatów, **mogą** powiedzieć na ich temat cokolwiek chcą, mogą nawet kłamać, ale **nie mogą** pokazać parterowi handlowemu oferowanej karty dyplomaty.



Gdy gracze dojdą do porozumienia, wymieniają się obiecany sobie nawzajem komponentami. Otrzymane karty dyptomatów są wprowadzane **do gry**.



Gracz, który oddał dyplomata (czyli jego **inicjator**), oznacza kartę dyplomaty jednym ze swoich żetonów dyplomacji. Gracz, który ma dyplomata w grze, jest jego **celem**. Karta dyplomaty wskazuje, w którym momencie uaktywnia się jego zdolność. Należy wtedy rozpatrzyć najsilniejszą dostępną zdolność z karty.

Po usunięciu dyplomaty z gry żeton dyplomacji wraca do jego właściciela.

Aktywuje się natychmiast. Gdy cel spsuje, dodaje dyplomata do swojej puli dyptomatów.

 • Cel otrzymuje 1 .

 • Cel otrzymuje 2 .

 • Cel otrzymuje 3 .

Zdolności dyplomaty. Do użycia tych zdolności wymagane są odpowiednio poziomy 0, II i IV gałęzi technologii Ustroju.

WAŻNE: Zdolność dyplomaty jest dostępna, jeśli **cel** albo **inicjator** spełnia jej wymagania technologiczne. Najsilniejszą zdolnością jest ta, która ma najwyższe wymagania.



Żetony dyplomacji

WYMUSZENIE UMOWY



Aktywny gracz może **wymusić** na innym graczu zaakceptowanie Umowy Handlowej, odwracając jeden ze swoich będących w gotowości żetonów wpływu (strona 41). W przypadku wymuszonej Umowy Handlowej aktywny gracz może przekazać drugiemu graczowi

jedynie dyplomatę (zgodnie z normalną procedurą). W zamian za tego nieproszonego gościa drugi gracz nie może zaoferować niczego.

HANDEL OPRACOWANYMI TECHNOLOGIAMI

Kiedy w ramach Umowy Handlowej gracz przekazuje opracowaną technologię, bierze jej kartę i wręcza ją partnerowi handlowemu. Karta ta nie jest już dłużej uznawana za opracowaną technologię sprzedającego. Jeśli partner handlowy spełnia wymagania technologiczne tej karty, może ją zatrzymać jako swoją opracowaną technologię. W przeciwnym razie kartę należy odrzucić.


: UMOWA HANDLOWA – PRZYKŁAD

Pierwszy gracz chce zawrzeć Umowę Handlową z drugim graczem. Oferuje  oraz kartę dyplomaty w zamian za 2 . Pierwszy gracz nie może pokazać oferowanego dyplomaty, ale drugi gracz postanawia mu zaufać i akceptuje umowę.

Gracze wymieniają się zasobami, a dyplomata zostaje ujawniony i wprowadzony do gry przez drugiego gracza. Pierwszy gracz umieszcza na nim swój żeton dyplomacji.



Dyplomata pierwszego gracza.

Zdolność tego dyplomaty rozpatrywana jest natychmiast. Ponieważ gałąź technologii Ustroju jednego z tych graczy rozwinięta jest do poziomu IV, aktywowana zostaje najsilniejsza zdolność dyplomaty i drugi gracz zmniejsza swoje  o 6.

: PODSTAWOWE POJĘCIA – ODWRACANIE KARTY

Gdy karta jest odwracana, należy ją położyć awerssem do dołu. Nie można jej używać, dopóki nie zostanie odświeżona podczas etapu zarządzania.

AKCJE STANDARDOWE

Ta sekcja zawiera informacje dotyczące wykonywania wszystkich akcji standardowych.

PRZYPOMNIENIE: Podczas fazy akcji gracze wykonują akcje w swoich turach. Podczas swojej tury aktywny gracz może wykonać dowolną liczbę różnych akcji darmowych; oprócz tego może wykonać tylko jedną akcję standardową albo spasować. Po wykonaniu akcji standardowej albo spasowaniu tura gracza dobiega końca. Gdy gracz spasuje, natychmiast rozpoczyna swój etap zarządzania i nie rozgrywa już tur w tej rundzie.

Aby wykonać akcję standardową, aktywny gracz musi zagrać kartę z ręki. Niektóre opracowane technologie zapewniają zdolność, dzięki której można zastąpić zagranie karty innym kosztem.



Karty akcji początkowych, karty akcji imperium oraz karty technologii oznaczone są różnymi ikonami akcji standardowych. Zagrana karta musi zawierać ikonę odpowiadającą akcji standardowej, którą gracz chce wykonać. Karty akcji imperium opisują dodatkowo akcję imperium, którą można wykonać zamiast akcji standardowej.

Po zagranie karty akcji początkowej albo karty akcji imperium pozostaje ona na stole aż do momentu, gdy gracz spasuje – wtedy zagrane karty wracają na jego rękę.

Zagrane karty technologii można zachować na stole jako opracowane technologie.

PRZYPOMNIENIE: Gracz nigdy nie może mieć więcej niż dziesięć kart na ręce. Jeśli w dowolnym momencie gry przekroczy ten limit, musi natychmiast odrzucić tyle kart technologii, by na ręce zostało nie więcej niż dziesięć kart.

OPRACOWYWANIE KART TECHNOLOGII

Po tym, jak aktywny gracz wykona akcję standardową z karty technologii, karta ta może zostać zachowana jako opracowana technologia, jeśli imperium gracza spełnia wskazany na karcie wymóg technologiczny.

Jeśli gracz nie może albo nie chce opracować danej karty technologii, musi ją odrzucić. Przed opracowaniem nowej

technologii, gracz może odrzucić dowolne opracowane technologie (w tym technologie początkowe), które jego imperium już posiada.



Aby opracować Biotechnologię, aktywny gracz musi mieć gałąź technologii Biologia i Chemia rozwiniętą co najmniej do II poziomu.

: OPRAWOWANE TECHNOLOGIE

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 2 technologiami początkowymi:

- > Działo Laserowe
- > Tarcza Klasy I

Karty te są traktowane jako opracowane technologie. Zarówno te, jak i wszystkie później opracowane technologie gracz trzyma obok swojej planszy imperium. Każda z opracowanych technologii gracza *musi być unikatowa*. Gracz może posiadać do 6 opracowanych technologii (ten limit można zwiększyć poprzez wykonywanie akcji Badań).

Gracz może korzystać ze wszystkich zdolności ze swoich opracowanych technologii.

Przy niektórych zdolnościach widnieje ikona . Po użyciu takiej zdolności gracz odwraca kartę, z której pochodzi. Nie można jej ponownie użyć, dopóki karta nie zostanie odświeżona.



Zdolność Biotechnologii umożliwia aktywnemu graczowi wydanie 1 EC przed wykonaniem akcji Przyrostu Populacji, by zdobyć 2. Po użyciu tej zdolności gracz odwraca kartę.

: LOT (AKCJA STANDARDOWA)

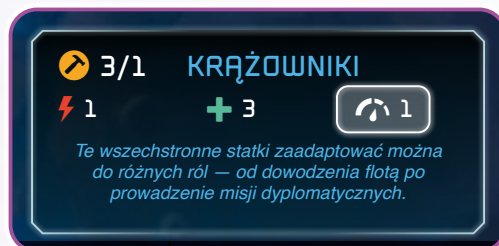
Aktywny gracz wybiera *jeden układ*. Może wydać dodatkowe , by wybrać *jeden dodatkowy* układ za każdy 1 wydany . Gracz może przenieść dowolną liczbę swoich indywidualnie – w obrębie wybranych układów albo ze wszystkich wybranych układów do innych układów.

Przemieszczająca się może przelecieć na inny **slot na jednostki** w obrębie układu, w którym się znajduje.



Sloty na jednostki

Alternatywnie może wykonać liczbę skoków równą swojej szybkości ().



Wartość szybkości każdej jednostki wskazana jest na planszy imperium jej właściciela.

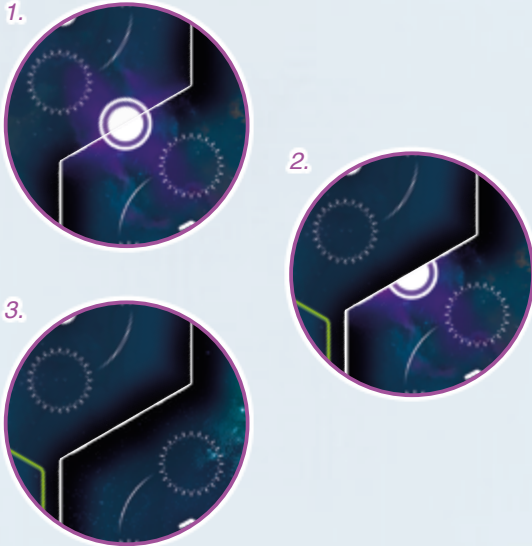
WAŻNE ZASADY:

- > Jednostki zaczynające ruch w jednym układzie mogą przenieść się do kilku różnych układów.
- > Każda przemieszcza się indywidualnie, wykonując po jednym skoku na raz.
- > Przemieszczająca się nie może wlecieć do układu, jeśli nie ma w nim grupy slotów na jednostki z wystarczającą liczbą wolnych miejsc, by ją tam umieścić.
- > Przemieszczająca się nie może wlecieć do układu, w którym znajduje się wroga lub wroga .
- > **Wyczerpana** nie może się przemieszczać.
- > Przed rozpoczęciem lotu gracz może **przeciążyć** , by zwiększyć jej szybkość.
- > Bez względu na szybkość jednostki, zawsze gdy wleci do **niezbadanego układu**, jej ruch kończy się.

: SKOKI, KAMIEŃ MIŁOWE NAPĘDU SKOKOWEGO I TUNELE CZASOPRZESTRZENNE

Skok to każde przemieszczenie się ☸ z jednego *połączonego* układu do drugiego.

Dla przypomnienia – dwa sąsiadujące układy, które mają po punkcie skoku po obu stronach wspólnej granicy, są uważane za połączone przez wszystkich graczy.



1. Te układy są uważane za połączone przez wszystkich graczy.
2. Układy są uważane za połączone wyłącznie przez graczy, którzy odblokowali kamień miłowy Napęd Skokowy lub Zaawansowany Napęd Skokowy.
3. Układy są uważane za połączone wyłącznie przez graczy, którzy odblokowali kamień miłowy Zaawansowany Napęd Skokowy.

W grze zawsze jest jeden układ z **tunelem czasoprzestrzennym** (☸). Może się również pojawić kilka różnych układów z **mikrotunelami czasoprzestrzennymi** (☸).

Układ z ☸ zawsze jest uważany za połączony ze wszystkimi układami z ☸ i odwrotnie. Układy z ☸ z natury nie są połączone ze sobą nawzajem.

: LOT - PRZYKŁAD

Gracz ma jedną jednostkę Fregat w pomarańczowym układzie, a także po jednej jednostce Fregat i Krążowników w żółtym układzie. Gracz wykonuje akcję Lotu, wybierając pomarańczowy układ i płacąc dodatkowo 1 BC, by wybrać również żółty układ. Pozwala mu to przemieszczać ☸ znajdujące się w obu wybranych układach. Obie jednostki Fregat (o szybkości 2) przemieszczają się do zielonego układu. Jednostka Krążowników (o szybkości 1) nie nadąża za Fregatami i kończy ruch w pomarańczowym układzie.





Jednostka Krążowników



Jednostka Fregat



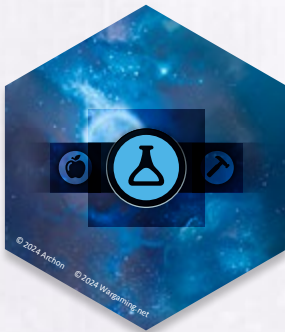
ZBADANIE NOWEGO UKŁADU

Jednostka, która wleci do niezbadanego układu, musi natychmiast zakończyć swój ruch. Gdy wszystkie inne  zakończą ruch, aktywny gracz w dowolnej kolejności bada wszystkie niezbadane układy, w których znajdują się jego . Zbadanie układu wymaga wykonania następujących kroków:

1. Gracz dobiera dwa kafelki planet tego samego typu, co badany kafelek gwiazdy, wybiera jeden z nich i umieszcza go w **slocie planetarnym**, po czym odrzuca drugi kafelek planety.



Symbol widniejący na slocie na planetę pokazuje typ planety, którą można tu umieścić.




Typ planety wskazany jest na rewersie jej kafelka.














2. Gracz dobiera dwa kafelki odkryć, wybiera jeden i umieszcza go w **slocie na odkrycia**, po czym odrzuca drugi kafelek odkryć.





Slot na odkrycia

: PODSTAWOWE POJĘCIA – STANY JEDNOSTEK

Każda  może znajdować się w jednym z trzech stanów:

- > **W gotowości.** Domyślny stan każdej .
- > **Wyczerpana** . Każda , która dopiero co zaatakowała inny układ, staje się wyczerpana. Wyczerpane  nie mogą się poruszać ani atakować, ale wciąż mogą eksplorować lub dokonywać inwazji. Wyczerpane  są oznaczane odpowiednimi żetonami stanu umieszczanymi obok nich.
- > **Przeciążona** . Podczas wykonywania  albo  aktywny gracz może wprowadzić swoją dowolną, będącą w gotowości  w stan przeciążenia napędu. Jednostka przeciążona zyskuje +1 do , ale gdy wykonuje , jej  spada do 0. Przeciążone  są oznaczane odpowiednimi żetonami stanu umieszczanymi obok nich.

Podczas etapu zarządzania wszystkie  gracza zostają odświeżone do stanu „w gotowości”.

Stan  oznaczany jest odpowiednim żetonem stanu.



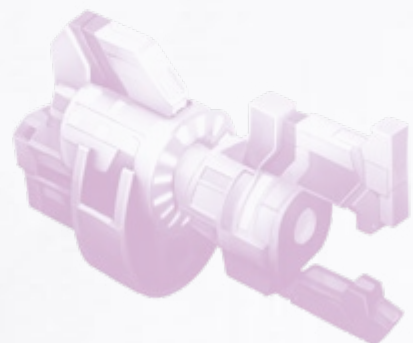
Żeton stanu wyczerpania



Żeton stanu przeciążenia

: PODSTAWOWE POJĘCIA – NIEZBADANY UKŁAD

Kafelki gwiazd posiadające slot planetarny, ale nieposiadające kafelka planety, są nazywane niezbadanymi układami. Układy nieposiadające slotu planetarnego *nie są* uznawane za niezbadane.



3. Jeśli na wybranym *kafelku odkryć* widnieją jakiegokolwiek ikony anomalii, gracz umieszcza na nim liczbę żetonów anomalii równą liczbie znajdującej się obok ikony.



Anomaly icon

Od tego momentu ten układ gwiazdny nie jest już niezbadany.

ODNALEZIENIE ORIONA

Jeśli w galaktyce pozostał tylko 1 niezbadany układ, aktywny gracz natychmiast umieszcza kafelek planety Orion oraz figurkę Strażnika w tym układzie. Ten układ nie jest już niezbadany.

ZASADZKA






Jeśli ☸ badająca układ napotka neutralną ☸, może wykonać darmowy ruch odwrotu lub pozostać w układzie i stoczyć walkę. Więcej informacji na temat ruchu odwrotu znajdziecie na stronie 29.

: PODSTAWOWE POJĘCIA – WRÓG


Termin „wróg” oznacza każdego innego gracza, jego elementy, elementy neutralne oraz układy, w których się one znajdują.





: ATAK (AKCJA STANDARDOWA)

Aktywny gracz wybiera *jeden układ*. Może wydać dodatkowe , by wybrać *jeden dodatkowy układ* za każdy 1 wydany . Gracz może rozpocząć ataki dowolnymi swoimi  we wszystkich wybranych układach. Ataki te mogą być wymierzone w dowolną liczbę układów zawierających wrogie  lub .





ATAKOWANIE UKŁADÓW

Jednostka może zaatakować dowolny układ, do którego może dotrzeć w ramach akcji standardowej Lotu. Gdy co najmniej jedna  zaatakuje układ, rozpoczyna się walka. Aby ją rozstrzygnąć, należy postępować zgodnie z opisanymi na tej stronie fazami walki.

WAŻNE ZASADY:

- > Jednostki znajdujące się w jednym układzie mogą atakować różne układy.
- > Jeśli kilka  atakuje ten sam układ, atakują one razem.
- > Jeśli jednocześnie dochodzi do więcej niż jednej walki, aktywny gracz rozstrzyga je w dowolnej kolejności.
- > Wyczerpane  nie mogą atakować.
- > Po walce wszystkie atakujące elementy, które wzięły w niej udział, stają się wyczerpane. Jednostki broniące się *nie stają się* wyczerpane.

: WALKA

Do walki dochodzi, gdy  jednego imperium bądź  neutralne atakują wrogi układ albo gdy  jednego imperium bądź  neutralne zostaną w jakikolwiek sposób umieszczone w układzie zawierającym elementy innego gracza.



ZWYCIĘZCY I PRZEGRANI

Jeśli jedna ze stron straci wszystkie swoje elementy biorące udział w walce, jej przeciwnik wygrywa tę walkę. Jeśli jedna ze stron zdecyduje się wycofać, jej przeciwnik wygrywa tę walkę. We wszystkich innych przypadkach walka kończy się remisem.

ATAKUJĄCY I OBROŃCY

Wszystkie elementy, które zainicjowały walkę, nazywane są atakującymi, natomiast pozostałe elementy uczestniczące w walce to obrońcy.

EFEKTY WALKI

Podczas walki gracze używają **efektów walki**, by zadawać obrażenia wrogim  lub  albo zdobywać różne korzyści. Większość tych efektów pochodzi z opracowanych technologii oraz plansz imperiów.

POŚWIĘCANIE AKCJI

Jeśli jakiś efekt wymaga od gracza poświęcenia konkretnej akcji, gracz musi:

- > odrzucić kartę, która pozwala wykonać tę akcję (w momencie odrzucenia karty technologii nie mogą być opracowane)

albo

- > skorzystać z akcji pochodzącej z innego źródła, na przykład z opracowanej technologii.

FAZY WALKI

Walka między graczami jest rozstrzygana w rundach walki, z których każda składa się z następujących kroków rozpatrywanych w podanej kolejności:

1. **Początek walki.** Poczynając od aktywnego gracza, obie strony na przemian wykonują jedną z dwóch akcji:
 - > Deklarują, której jednej zdolności bądź efektu „na początku walki” chcą użyć, po czym rozpatrują tę zdolność albo efekt.
 - > Pasują na czas tej fazy walki.

BRAK AKTYWNEGO GRACZA: *Jeśli aktywny gracz nie bierze udziału w walce, jego rolę przyjmuje gracz, który przed walką nie kontrolował danego układu.*

: PASYWNE I AKTYWNE EFEKTY WALKI

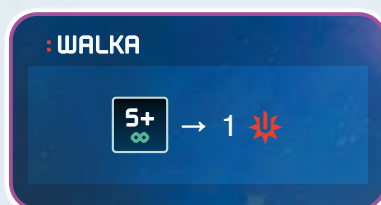
Efekty walki mogą wpływać na interakcje podczas testów. W grze występują 2 typy efektów walki:

- > **Pasywne.** Działają zawsze, gdy spełnione są warunki wskazane w ich opisie. Jeśli nie podano żadnych warunków, efekt działa cały czas.
- > **Aktywne.** Mogą zostać aktywowane podczas testu. By aktywować taki efekt, gracz musi wydać kości, których łączna wartość jest równa kosztowi wybranego efektu albo od niego wyższa.

Jeśli opis zdolności rozpoczyna się od słowa kluczowego wskazującego typ testu (Walka, Inwazja albo Dyplomacja), jej efekty mogą być używane tylko podczas tych konkretnych testów.

: PODSTAWOWE EFEKTY WALKI

Wszyscy gracze mogą korzystać z podstawowego aktywnego efektu walki. Efekt ten wskazany jest na ich planszy imperium i może być używany wielokrotnie w każdej walce.



Podstawowy efekt walki

:TESTY

W trakcie rozgrywki gracze będą przeprowadzać **testy**. Podczas testów gracze rzucają kilkoma sześciennymi kośćmi (K6), by określić rezultat różnych interakcji.

W grze występują trzy rodzaje testów:

- > **Testy dyplomacji**
- > **Testy walki**
- > **Testy inwazji**



Aktywnego efektu Działa Laserowego można użyć podczas testu walki.

Uczestniczący w teście gracze mogą korzystać z konkretnych aktywnych efektów. Aktywne efekty można rozpoznać po znajdującej się obok nich ikonie aktywacji. Liczba znajdująca się w ikonie aktywacji to koszt aktywacji.



Ikona aktywacji. Powiązany z nią efekt ma koszt aktywacji równy 4.

Ze wszystkich aktywnych efektów można skorzystać, opłacając koszt kośćmi rzuconymi podczas testu. Aby aktywować aktywny efekt, gracz wydaje jedną kość albo kilka kości o łącznej wartości wynoszącej co najmniej tyle, co koszt aktywacji efektu. Wyniku pojedynczej kości można użyć do aktywowania tylko jednego efektu, a wszelka nadmiarowa wartość jest tracona. Po przypisaniu kości do wybranych efektów gracz rozpatruje je po kolei, w dowolnie wybranej przez siebie kolejności.

Większości aktywnych efektów można użyć tylko jeden raz na test. Tylko efekty z symbolem nieskończoności mogą być używane wielokrotnie w trakcie jednego testu. Za każdą aktywację takiego efektu aktywny gracz wydaje kości osobno.



Ikona aktywacji z symbolem nieskończoności. Powiązany z nią aktywny efekt można użyć wielokrotnie w trakcie jednego testu.





- Przed rzutem na walkę.** Poczynając od aktywnego gracza, obie strony na przemian wykonują jedną z dwóch akcji:
 - > Deklarują, której jednej zdolności bądź efektu „przed rzutem na walkę” chcą użyć, po czym rozpatrują tę zdolność albo efekt.
 - > Pasują na czas tej fazy walki.
- Rzut na walkę.** Gracze rzucają kośćmi w liczbie równej łącznej **sile ognia** (⚡) wszystkich swoich elementów, które wciąż biorą udział w walce. Zdolności i efekty użyte we wcześniejszych fazach, które zwiększają lub zmniejszają liczbę kości, odpowiednio modyfikują tę wartość.
- Po rzucie na walkę.** Poczynając od aktywnego gracza, obie strony na przemian wykonują jedną z dwóch akcji:
 - > Deklarują, której jednej zdolności bądź efektu „po rzucie na walkę” chcą użyć, po czym rozpatrują tę zdolność albo efekt.
 - > Pasują na czas tej fazy walki.
- Faza obrażeń.** Gracze wydają wyrzucone kości, by aktywować zdolności i efekty oznaczone słowem kluczowym „walka”. Ten krok może być rozgrywany jednocześnie przez obie strony.
- Faza strat.** Gracze sumują liczbę ✖ zadanych za pomocą zdolności i efektów, których użyli, po czym od otrzymanej sumy odejmują liczbę ♠, które zyskał ich przeciwnik. Następnie według własnego uznania przydzielają te punkty obrażeń wrogim elementom. Każdy 1 punkt obrażeń zmniejsza liczbę **punktów kadłuba** (+) celu o 1. Element, którego + spadnie do 0, zostaje natychmiast **zniszczony**. Do monitorowania pozostałej liczby + niezniszczonych elementów można użyć K6.
- Wycofanie się.** *Jeśli obie strony nadal mają elementy biorące udział w walce*, każdy z graczy może poświęcić akcję ⚔, by wycofać wszystkie swoje elementy z walki. Jeśli jest to 5. runda walki i w układzie wciąż znajdują się elementy obrońcy, wszyscy atakujący wycofują się automatycznie. W przeciwnym wypadku pierwszy decyzję o wycofaniu się podejmuje aktywny gracz.
 - > Jeśli atakujący zdecyduje się na wycofanie, wszystkie jego elementy, które brały udział w walce, pozostają w układzie (lub układach), z którego rozpoczęły akcję. Jeśli którakolwiek z tych jednostek pozostanie w układzie z wrogiem ⚔ lub ⚔, zostaje zniszczona.
 - > Jeśli obrońca zdecyduje się na wycofanie, wszystkie jego elementy biorące udział w walce wykonują ruch odwrotu.
 - > Jeśli żaden z graczy nie zdecyduje się na wycofanie i obie strony nadal mają elementy biorące udział w walce, pominięcie kroki 8 i 9, i rozpoczniecie kolejną rundę walki od kroku 2.
- Zdolności na koniec walki.** Poczynając od aktywnego gracza, obie strony na przemian wykonują jedną z dwóch akcji:

- > Deklarują, której zdolności bądź efektu „na koniec walki” chcą użyć, po czym rozpatrują tę zdolność lub efekt.
- > Pasują na czas tej fazy walki.

9. Koniec walki. W tym momencie walka się kończy. Wykonajcie następujące czynności:





- > Jeśli w atakowanym układzie nie pozostali żadni obrońcy, przemieść ocalałych atakujących do tego układu, zajmując jak najwięcej dostępnych slotów na jednostki.
- > *Wszyscy atakujący*, którzy przetrwali walkę, stają się wyczerpani. *Obrońcy* nie zmieniają swojego stanu.
- > Wszystkie elementy, które nie zostały zniszczone w trakcie walki, natychmiast odzyskują pełną liczbę punktów kadłuba.


RUCH ODWROTU

W niektórych sytuacjach możliwe jest wykonanie ruchu odwrotu. Podlega on tym samym zasadom co akcja standardowa Lotu, z tą różnicą, że przemieszczające się  nie mogą wlatywać do niezbadanych układów, a gracz nie może wydać , by przemieścić  z dodatkowych układów. Wyczerpane  nie mogą wykonać ruchu odwrotu. Wszystkie elementy, które powinny wykonać ruch odwrotu, ale nie mogą tego zrobić, zostają zniszczone.

WALKA Z ELEMENTAMI NEUTRALNYMI

Aby rozstrzygnąć walkę pomiędzy graczem a elementami neutralnymi, należy postępować zgodnie z fazami walki, z kilkoma zauważalnymi różnicami:


- > **Rzut na walkę.** W tym kroku gracz, którego imperium nie uczestniczy w walce, rzuca kośćmi w liczbie równej łącznej sile ognia wszystkich elementów neutralnych biorących udział w tej walce.
- > **Faza obrażeń.** W tym kroku gracz, którego imperium nie uczestniczy w walce, wykorzystuje kości elementów neutralnych do aktywacji wszelkich dostępnych efektów walki uczestniczących w walce elementów neutralnych w taki sposób, by zadać jak największe obrażenia. Efekty walki dostępne dla elementów neutralnych są wymienione na stronie 57 tej instrukcji.
- > **Faza strat.** Elementy neutralne zawsze starają się najpierw przydzielić  wrogiemu elementowi o najmniejszej liczbie . Gdy kilka elementów remisuje pod tym względem,  przydzielane są najpierw elementowi z wyższą wartością .




Po walce gracz otrzymuje odpowiednie nagrody za każdy zniszczony element neutralny. Jeśli element neutralny zapewnia , gracz powinien umieścić go obok swojej planszy imperium w ramach przypomnienia. Punkty zwycięstwa za ten element zostaną przyznane na koniec gry. Więcej informacji na temat elementów neutralnych i nagród za ich zniszczenie znajdziecie na stronie 57.



: PRZERZUCANIE

Jeśli jakiś efekt wymaga od graczy przerzucenia jakiegokolwiek liczby kości, wszystkie te kości są przerzucane jednocześnie. Nie można ponownie przerzucić tej samej kości więcej niż 1 raz przy użyciu jednego efektu.

: ZNISZCZONE ELEMENTY


Zniszczona  odkładana jest do puli zasobów.

Zniszczona  zostaje **zełtomowana**. Zełtomowane  umieszczane są na planszy imperium ich właściciela, aż do momentu wymiany ich na  podczas etapu zarządzania.


Zniszczone  i  nie biorą już udziału w dalszej walce.



ATAK — PRZYKŁAD

Czerwony gracz wykonuje akcję ataku na bagiennej planecie należącą do niebieskiego gracza. Wydaje 1 , by zaatakować z kilku układów – Tytanem i jednostką Krążowników z lodowej planety oraz dwoma jednostkami Fregat z jaskiniowej planety. Bagiennej planeta jest chroniona przez Posterunek i jednostkę Krążowników.



- Początek walki.** Żaden z graczy nie posiada efektów do zagrania w tej fazie.
- Przed rzutem na walkę.** Czerwony gracz używa swojej Tarczy Klasy I, by zmniejszyć obrażenia, które otrzyma, i zapamiętuje, że w fazie 3. rzuca jedną kością mniej. Niebieski gracz poświęca akcję Budowy, odrzucając kartę technologii z ikoną , by skorzystać z efektu Hangarów Myśliwców i móc rzucić 2 dodatkowymi kośćmi w fazie 3.



- Rzut na walkę.** Czerwony gracz rzuca 6 kośćmi (4 za Tytana, 1 za jednostkę Krążowników i po 1 za każdą jednostkę Fregat, minus 1 za użycie Tarczy) i uzyskuje następujące wyniki: 6, 6, 5, 4, 4, 2.

W tym samym czasie niebieski gracz rzuca 5 kośćmi (1 za jednostkę Krążowników, 2 za swój Posterunek i dodatkowe 2 za użycie Hangarów Myśliwców) i uzyskuje następujące wyniki: 6, 4, 3, 2, 1.

4. **Po rzucie na walkę.** Żaden z graczy nie posiada efektów do zagrania w tej fazie.
5. **Faza obrażeń (czerwony).** Czerwony gracz wykorzystuje aktywne efekty następujących broni oraz podstawowy efekt walki.




Efekt Działa Laserowego ma koszt aktywacji 4, więc zostaje aktywowany przez kość o wartości 4.

Efekt Działa Plazmowego ma koszt aktywacji 10, więc zostaje aktywowany przez 2 kości o wartościach 6 i 4.

Podstawowy efekt walki czerwonego gracza zostaje aktywowany dwukrotnie – raz przez kość o wartości 6 i raz przez kość o wartości 5.

Pozostałą kością – o wartości 2 – nie można już aktywować żadnych efektów.

Czerwony gracz wygenerował łącznie 7 punktów .



6. **Faza obrażeń (niebieski).** Niebieski gracz wykorzystuje aktywne efekty następujących broni oraz podstawowy efekt walki.







Efekt Działa Laserowego zostaje aktywowany przez kość o wartości 4.

Efekty Blastera Neutronowego zostają aktywowane dwukrotnie – raz przez kość o wartości 3, a drugi raz przez dwie kości o wartościach 2 i 1.

Podstawowy efekt walki zostaje aktywowany przez kość o wartości 6.

Niebieski gracz wygenerował łącznie 4 punkty , ale czerwony gracz użył Tarczy, która zredukowała liczbę  do 3.





7. **Faza strat.** Czerwony gracz przydziela 3 punkty  wrogiej jednostce Krążowników i niszczy ją. Kolejne 2 punkty  przydziela Posterunkowi. Wszystkie elementy niebieskiego gracza zostały zniszczone! Nie ma już żadnych celów, którym można by przydzielić pozostałe 2 punkty , więc zostają one zignorowane.

Niebieski gracz przydziela 2 punkty  wrogiemu Tytanowi i 1 punkt jednostce Fregat. Część jednostek czerwonego gracza przetrwała!



Czerwony gracz musi również odwrócić swoją kartę Tarczy Klasy I, ponieważ był to efekt .

8. **Wycofanie się.** Jedna ze stron straciła wszystkie swoje jednostki, więc ta faza zostaje pominięta.
9. **Koniec walki.** Ocalałe elementy czerwonego gracza – jednostka Krążowników i jednostka Fregat – muszą przenieść się do zaatakowanego układu, po czym przechodzą w stan wyczerpania.





: INWAZJA (AKCJA STANDARDOWA)

Aktywny gracz wybiera *jeden układ*, który kontroluje, ale który jest w posiadaniu (patrz strona 46) innego gracza. Może wydać dodatkowe , by wybrać *jeden dodatkowy układ* za każdy 1 wydany . W obrębie wszystkich wybranych układów aktywny gracz może użyć swoich , by **dokonać inwazji** na planety z , które do niego nie należą.

INWAZJA NA PLANETY




Aby przeprowadzić inwazję, aktywny gracz rzuca kośćmi w liczbie równej łącznej  wszystkich swoich  w wybranym układzie; może również użyć efektów inwazji, by zdobyć planetę lub zmniejszyć jej populację.






WAŻNE ZASADY:



- > Jeśli w tym samym układzie inwazji dokonują co najmniej dwie , robią to razem.
- > Jeśli wybrano wiele układów do przeprowadzenia inwazji, aktywny gracz rozpatruje je w dowolnej kolejności.
- > Wyczerpane  *mogą* dokonywać inwazji.
- > Przeciężone  *mogą* dokonywać inwazji, używając swojej standardowej wartości .

ROZPATRYWANIE INWAZJI


Aby rozpatrzyć inwazję, należy postępować zgodnie z następującymi fazami inwazji:

- 1. Początek inwazji.** Poczynając od aktywnego gracza, obie strony na przemian wykonują jedną z dwóch akcji:
 - a) Deklarują, której jednej zdolności lub efektu „na początku inwazji” chcą użyć, po czym rozpatrują tę zdolność albo efekt.
 - b) Pasują na czas tej fazy inwazji.
- 2. Rzut na inwazję.** Gracz dokonujący inwazji rzuca kośćmi w liczbie równej łącznej wartości  wszystkich swoich elementów biorących udział w inwazji. Zdolności i efekty użyte we wcześniejszych fazach, które zwiększają lub zmniejszają liczbę kości, odpowiednio modyfikują tę wartość.
- 3. Po rzucie na inwazję.** Poczynając od aktywnego gracza, obie strony na przemian wykonują jedną z dwóch akcji:
 - a) Deklarują, której jednej zdolności bądź efektu „po rzucie na inwazję” chcą użyć, po czym rozpatrują tę zdolność albo efekt.
 - b) Pasują na czas tej fazy inwazji.
- 4. Faza efektów.** Gracz dokonujący inwazji wydaje wyrzucone kości, by aktywować zdolności i efekty oznaczone słowem kluczowym „inwazja”.
- 5. Faza wyniku.** Gracz dokonujący inwazji sumuje liczbę sukcesów inwazji () wygenerowanych przez wszystkie zdolności i efekty.
 - a) Jeśli liczba  wygenerowanych przez gracza dokonującego inwazji jest co najmniej równa

liczbie  w najeżdżanym układzie, gracz ten wygrywa inwazję. Jeśli w układzie pozostały jakieś , teraz należą one do niego. Flaga imperium poprzedniego posiadacza układu zostaje usunięta i zastąpiona flagą gracza dokonującego inwazji. Wszystkie  pozostają w układzie, a gracz traktuje je jako swoje. Przychody zasobów graczy zyskujących i tracących  lub  należy odpowiednio dostosować. Ponadto, jeśli poprzedni posiadacz układu ma jakiegokolwiek **przejęte żetony imperium**, gracz dokonujący inwazji zdobywa jeden z nich.



- b) Jeśli liczba wygenerowanych  jest mniejsza niż liczba  w układzie, gracz dokonujący inwazji przegrywa inwazję. Nic się nie dzieje.

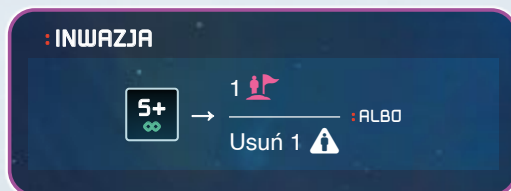
EFEKTY INWAZJI

W trakcie dokonywania inwazji aktywny gracz wykorzystuje efekty inwazji, by generować  lub w inny sposób zaszkodzić posiadaczowi danego układu.

: PODSTAWOWE EFEKTY INWAZJI


Wszyscy gracze mają dostęp do podstawowego aktywnego efektu inwazji widniejącego na ich planszach imperium, którego mogą użyć wielokrotnie podczas każdej inwazji.

Aktywny gracz może użyć tego efektu, by zmniejszyć liczbę  w najeżdżanym układzie lub by wygenerować  wymagane do wejścia w posiadanie układu.



Podstawowy efekt inwazji


: PODSTAWOWE POJĘCIA — PRZEJĘTY ŻETON IMPERIUM


Jeśli gracz posiada żeton imperium z ikoną, która nie odpowiada ikonie jego imperium, są to przejęte żetony. Przejęte żetony imperium można kraść podczas dokonywania inwazji. Na koniec gry każdy żeton obcego imperium zapewnia 1  graczowi, który go posiada.

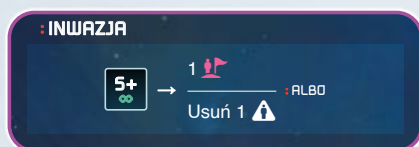


Żeton imperium (Republika Sol)



: INWAZJA — PRZYKŁAD

Aktywny (niebieski) gracz rozpoczyna inwazję jednostką Fregat i Tytanem, które znajdują się w układzie czerwonego gracza posiadającym 3 .

1. **Początek inwazji.** Aktywny gracz nie posiada żadnych efektów do zagrania w tej fazie.
2. **Rzut na inwazję.** Aktywny gracz rzuca 5 kośćmi (4 za Tytana i 1 za jednostkę Fregat) i uzyskuje wyniki: 5, 4, 4, 2, 1.
3. **Po rzucie na inwazję.** Aktywny gracz nie posiada żadnych efektów do zagrania w tej fazie.
4. **Faza efektów.** Niebieski gracz aktywuje swój podstawowy efekt inwazji trzykrotnie – raz za pomocą jednej kości o wartości 5, drugi raz za pomocą dwóch kości o wartościach 4 i 2 oraz trzeci raz za pomocą kości o wartościach 4 i 1. W ten sposób generuje 3 .



Podstawowy efekt inwazji aktywnego gracza

5. **Faza wyniku.** Gracz dokonujący inwazji ma 3 , czyli wartość równą liczbie  w układzie, więc wygrywa inwazję. Flaga poprzedniego posiadacza układu zostaje zastąpiona nową. Gracz dokonujący inwazji kradnie przesyłkę żetonu imperium od poprzedniego posiadacza układu.



: +i PRZYROST POPULACJI (AKCJA STANDARDOWA)

Aktywny gracz wybiera *jeden układ*. Może wydać dodatkowe **BE**, by wybrać *jeden dodatkowy* układ za każdy 1 wydany **BE**. W każdym wybranym układzie aktywny gracz może stworzyć 1 nową **i**.

Aktywny gracz może wybierać tylko układy, które *kontroluje lub posiada* (strona 46). W układach tych nie mogą znajdować się wrogie **W**, **C** ani **i**.

TWORZENIE NOWEJ POPULACJI

Po wybraniu układów aktywny gracz płaci **C** za każdą **i**, którą chce stworzyć.

Każda **i** kosztuje 1 **C**, plus 1 **C** za każdą **i** tej samej profesji znajdującą się już w układzie. Przykładowo, jeśli w układzie jest już 2 **i**, stworzenie trzeciego kosztuje 3 **C**.

Jeśli aktywny gracz nie ma wystarczającej liczby **C**, nie może stworzyć nowej **i**.

PAMIĘTAJ: Podczas jednej akcji Przyrostu Populacji aktywny gracz może stworzyć tylko 1 nową **i** na układ. Liczby **i** nigdy nie mogą przekroczyć limitów populacji (patrz strona 46).

KOLONIZACJA

Gdy aktywny gracz tworzy **i** w układzie bez żadnej **i**, kolonizuje go. Umieszcza swoją flagę imperium na planecie, by zaznaczyć, że układ jest w jego posiadaniu. Następnie zwiększa **W** w swoim imperium o wartość podaną na kafelku planety.

: ŚRODOWISKO

Tekst pod nazwą planety wskazuje jej cechę środowiskową.

Niektóre imperia posiadają **adaptacje** zmniejszające wartość przyrostu **W** (wartość ta nigdy nie może spaść poniżej zera).




















Kolonizacja tego układu zwiększa niezadowolenie o 3.

: ADAPTACJA


Niska temperatura +2 **W**
Wysoka temperatura -2 **W**

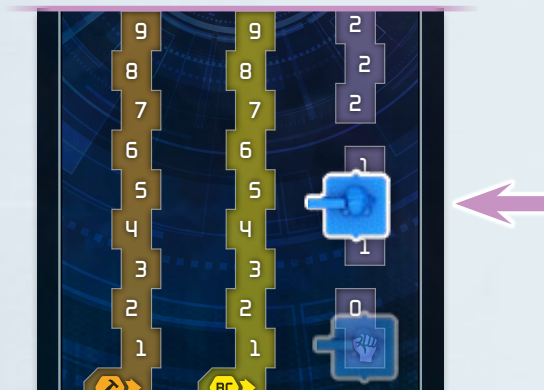
*Silikoidzi mają adaptację, która zmniejsza o 2 **W** wynikające z kolonizacji planet o wysokich temperaturach. Gdy kolonizują planetę pustynną, ich **W** wzrasta tylko o 1.*

: PRZYRÓST POPULACJI – PRZYKŁAD




1. Aktywny gracz wykonuje akcję Przyrostu Populacji. Przed rozpoczęciem akcji wydaje 1 , by stworzyć  w dwóch układach.
2. W układzie z bagienną planetą nie ma żadnej . W tym układzie stworzenie  o dowolnej profesji kosztuje 1 .
3. W układzie z Ziemią jest 0 , 1  i 2 . Stworzenie nowego  kosztuje 1 , nowy  kosztuje 2 , a stworzenie nowego  nie jest możliwe ze względu na limit populacji planety. Aktywny gracz decyduje się stworzyć nowego  za 2 .
4. Gracz wydaje łącznie 3  i 1 .




5. Ponieważ gracz skolonizował układ z bagienną planetą, zwiększa  swojego imperium o 3.



: EKSPLOMACJA (AKCJA STANDARDOWA)


Aktywny gracz wybiera *jeden układ*. Może wydać dodatkowe , by wybrać *jeden dodatkowy* układ za każdy 1 wydany . Aktywny gracz może użyć dowolnych  w wybranych układach do **eksploracji anomalii**.

EKSPLOMACJA ANOMALII

Każda  z wybranych układów może usunąć jeden **żeton anomalii** z układu, w którym się znajduje. Za każdy usunięty żeton aktywny gracz dobiera 2 karty anomalii, zatrzymuje jedną z nich, a drugą odrzuca. Zachowanej karty nie pokazuje innym graczom.



Żeton anomalii

WAŻNA ZASADA: Zarówno wyczerpane, jak i przeciążone  nadal mogą eksplorować.

: PODSTAWOWE POJĘCIA — KARTY ANOMALII





Karty anomalii reprezentują cuda, które można odkryć podczas eksploracji galaktyki. O ile nie zaznaczono inaczej, gracz może zagrać dowolną kartę anomalii w momencie opisanym na karcie. Po zagranie karty anomalii należy odrzucić.







Karta anomalii




: BUDOWA (AKCJA STANDARDOWA)

Aktywny gracz wybiera *jeden układ*. Może wydać dodatkowe , by wybrać jeden *dodatkowy układ* za każdy 1 wydany . Może wybierać tylko układy, które *posiada*, albo układy posiadane przez innych graczy, którzy pozwolą na ich wybranie. W wybranych układach nie może znajdować się wroga  ani .

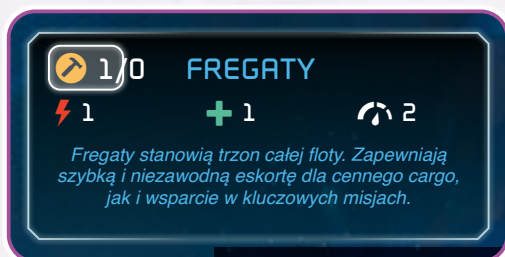
W każdym wybranym układzie będącym w posiadaniu aktywnego gracza może on zbudować *jeden* nowy element: ,  albo . W układach należących do innych graczy może zbudować tylko jedną .


BUDOWANIE NOWEJ BUDOWLI ALBO JEDNOSTKI




Po wybraniu układów, w których będzie budować, aktywny gracz musi opłacić koszt konkretnych elementów, które chce stworzyć. Niektórych budowli aktywny gracz nie może zbudować, dopóki nie rozwinie określonych gałęzi technologii. Koszty, wymagania technologiczne i inne informacje dotyczące budowli znajdziecie na stronach 56 i 57 oraz w broszurach pomocy. Koszty budowy  są wskazane na planszach imperiów.

Po opłaceniu kosztów budowy aktywny gracz umieszcza figurki nowo utworzonych elementów w układach, w których je zbudował. W pierwszej kolejności należy użyć nieużywanych figurek. Jeśli żadne nie są dostępne, gracz może użyć *zezłomowanych figurek* ze swojej planszy imperium.







PAMIĘTAJ: W trakcie jednej akcji Budowy aktywny gracz może stworzyć tylko 1 nowy element na układ.



Zbudowanie jednostki Fregaty kosztuje 1 .

Aktywny gracz może zdecydować się na usunięcie (nie na zezłomowanie) dowolnego swojego elementu tego samego typu ( /  / ) co nowy element, aż w układzie zwolni się wystarczająca liczba slotów, by zmieścić się w nim nowy element. W takim przypadku mówimy, że nowy element **zastępuje** stary. Usunięty element nie jest traktowany jako zniszczony.

: BUDOWA – PRZYKŁAD

1. Gracz wykonuje akcję Budowy i wydaje 1 , by wybrać 2 układy, w których zostaną zbudowane elementy.
2. W pierwszym z wybranych układów buduje Farmę Hydroponiczną. Kosztuje to 2 . W drugim układzie buduje jednostkę Fregat. Kosztuje to 1 .
3. Gracz wydaje łącznie 3  i 1 . Otrzymuje 1  (jako nagrodę z Farmy Hydroponicznej) i umieszcza figurki zbudowanych elementów w odpowiednich slotach.



: BADANIA (AKCJA STANDARDOWA)

Aktywny gracz wybiera *jedną gałąź swojego drzewa technologicznego*. Może wydać dodatkowe EC , by wybrać *jedną dodatkową* gałąź za każdy 1 wydany EC . Każda wybrana gałąź może zostać rozwinięta tylko 1 raz.

ROZWIJANIE DRZEWIA TECHNOLOGICZNEGO

Aby rozwinąć wybraną gałąź do wyższego poziomu, aktywny gracz musi opłacić koszt rozwoju w Δ . Koszt ten zależy od poziomu, do którego gałąź ma zostać rozwinięta, i jest wskazany na planszy imperium. Po opłaceniu kosztu należy przesunąć akrylową kostkę na wybranej gałęzi o 1 poziom wyżej.

PAMIĘTAJ: W trakcie jednej akcji Badań, aktywny gracz może rozwinąć każdą gałąź tylko 1 raz.

: PODSTAWOWE POJĘCIA — KAMIEŃ MILOWE

Kamienie milowe to bonusy, które gracze odblokowują, osiągając określone poziomy na gałęziach swoich drzew technologicznych.

Drzewa technologiczne każdego imperium zawierają 15 **wspólnych kamieni milowych** oraz 4 unikatowe dla danego imperium. Kamienie milowe przypisane do konkretnego imperium są oznaczone ikoną tego imperium.

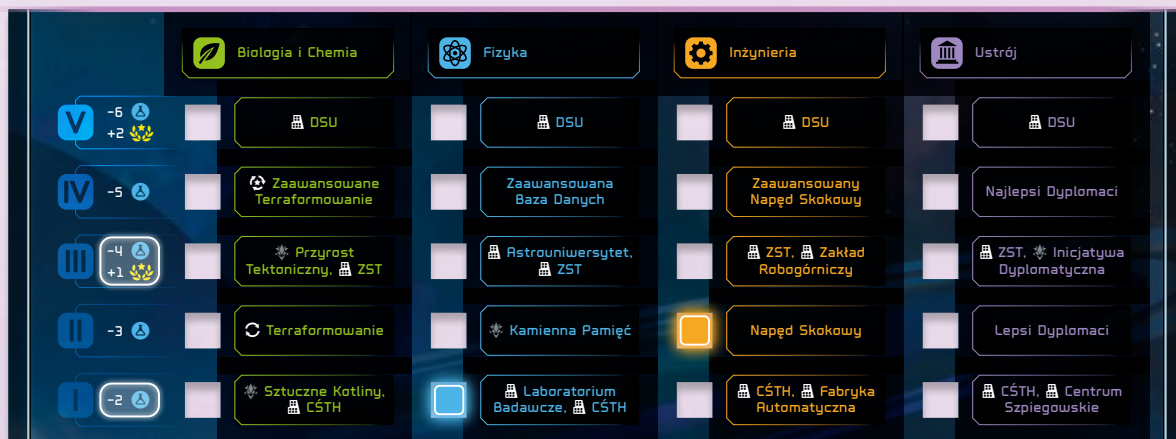
: PODSTAWOWE POJĘCIA — DRZEWO TECHNOLOGICZNE I GAŁĘZIE

Plansza imperium zawiera drzewo technologiczne złożone z czterech gałęzi:

- >  **Biologia i Chemia**
- >  **Fizyka**
- >  **Inżynieria**
- >  **Ustrój**






Na początku rozgrywki większość gałęzi będzie na poziomie zero. Można je rozwijać, wykonując akcję Badań.

Rozwijanie gałęzi technologii odblokowuje kamienie milowe i pozwala graczom opracowywać nowe technologie.








































Gałęzie technologii Biologia i Chemia oraz Ustrój są na poziomie 0. Rozwinięcie każdej z nich do poziomu I kosztowałoby po 2 Δ . Gałąź technologii Fizyka rozwinięta jest do poziomu I, dzięki czemu odblokowane są kamienie milowe Laboratorium Badawcze oraz CŚTH. Gałąź technologii Inżynieria rozwinięta jest do poziomu II, dzięki czemu odblokowane są kamienie milowe Fabryka Automatyczna, CŚTH oraz Napęd Skokowy. Rozwinięcie tej gałęzi do poziomu III kosztowałoby 4 Δ .

: BADANIA — PRZYKŁAD

1. Gracz wykonuje akcję Badań. Wydaje 1 , by rozwinąć dwie gałęzie.
2. Gałąź Biologia i Chemia jest na poziomie 0. Rozwinięcie jej do poziomu I będzie kosztować 2 . Gałąź Inżynieria jest na poziomie II. Rozwinięcie jej do poziomu III będzie kosztować 4 .
3. Gracz wydaje łącznie 6  i 1 .



	 Biologia i Chemia	 Fizyka	 Inżynieria	 Ustrój
 -6  +2 				
 -5 	 Zaawansowane Terraformowanie	 Zaawansowana Baza Danych	 Zaawansowany Napęd Skokowy	 Najlepsi Dyplomaci
 -4  +1 	 Porwanie, ZST	 Astrouniwersytet, ZST	 ZST, ZST, Zakład Robogórnictwa	 Sympozjum, ZST
 -3 	 Terraformowanie	 Baza Danych	 Napęd Skokowy	 Lepszy Dyplomaci
 -2 	 CŚTH,  Pigułki Synaptyczne	 Laboratorium Badawcze, CŚTH	 Schemat Anomalii, CŚTH	 CŚTH, Centrum Szpiegowskie



DYPLOMACJA (AKCJA STANDARDOWA)

Akcja Dyplomacji pozwala aktywnemu graczowi użyć swoich **żetonów wpływu**, by wykonać **test dyplomacji** i aktywować efekty dyplomatyczne. Każdy użyty żeton wpływu zapewnia 1 kość do tego testu. Przed wykonaniem testu gracz może wydać jeden **BC**, by zyskać 1 dodatkową kość. Ponadto przed testem aktywny gracz może odrzucić dowolną liczbę dyplomatów z własnej puli, by zyskać po 1 dodatkowej kości za każdego odrzuconego dyplomatę.

TESTY DYPLOMACJI

Aby wykonać test dyplomacji, aktywny gracz musi:

1. **Użyć wpływu.** Gracz używa dowolnej liczby swoich będących w gotowości żetonów wpływu poprzez odwrócenie ich. Może także wydać dokładnie 1 **BC** lub odrzucić dowolną liczbę dyplomatów.
2. **Wykonać rzut na dyplomację.** Gracz rzuca jedną kością K6 za każdy użyty żeton wpływu oraz po jednej dodatkowej kości za wydany **BC** i za każdego odrzuconego dyplomatę.
3. **Aktywować efekty.** Gracz aktywuje efekty dyplomatyczne w dowolnej kolejności.

PODSTAWOWE EFEKTY DYPLOMATYCZNE

Od początku rozgrywki wszyscy gracze mają dostęp do siedmiu podstawowych aktywnych efektów dyplomatycznych:



Rozszerzanie wpływu



Zmiana populacji



Zmniejszenie niezadowolenia



Zwiększenie niezadowolenia



Zatrudnienie nowego dyplomaty



Podmiana wpływu



Pojmanie dyplomaty

ROZSZERZANIE WPŁYWU


Aktywny gracz wybiera układ spełniający następujące warunki:


- > Układ nie znajduje się pod wpływem innego gracza.
- > Dla aktywnego gracza układ ten jest **połączony** z przynajmniej jednym układem znajdującym się pod jego wpływem.

PAMIĘTAJ: Napęd Skokowy i Zaawansowany Napęd Skokowy zmieniają definicję układów uznawanych za połączone.


W wybranym układzie aktywny gracz umieszcza jeden ze swoich żetonów wpływu będących w gotowości albo przenosi do niego inny swój żeton wpływu znajdujący się już na planszy. Przeniesiony żeton zachowuje swój obecny stan (w gotowości lub odwrócony).

ZMIANA POPULACJI


Aktywny gracz wybiera jedną  z jednego z posiadanych przez niego układów i zmienia jej profesję, o ile limit populacji w tym układzie na to pozwala.

Tego efektu nie można używać do przemieszczania  między układami.

ZMNIJSZENIE NIEZADOWOLENIA

Aktywny gracz zmniejsza  w dowolnym imperium o 1 pole. Poziom niezadowolenia nie może spaść poniżej 0.

ZWIĘKSZENIE NIEZADOWOLENIA

Aktywny gracz zwiększa  w imperium innego gracza o 1 pole. Poziomu niezadowolenia nie można podnieść powyżej 9.

ZATRUDNIENIE NOWEGO DYPLOMATY

Aktywny gracz dobiera 3 karty dyplomatów, wybiera jedną i dodaje ją do swojej puli dyplomatów, po czym odrzuca pozostałe karty. Po rozpatrzeniu tego efektu akcja Dyplomacji natychmiast się kończy. Dyplomatami można wymieniać się z innymi graczami w ramach akcji darmowej Umowy Handlowej.

WAŻNE: Gracz nie może mieć więcej niż 5 dyplomatów w swojej puli.

PODMIANA WPŁYWU

Aktywny gracz wybiera układ spełniający następujące warunki:

- > Układ znajduje się pod wpływem innego gracza.
- > Dla aktywnego gracza układ ten jest **połączony** z przynajmniej jednym układem znajdującym się pod jego wpływem.

Aktywny gracz usuwa żeton wpływu z wybranego układu, a następnie umieszcza tam swój będący w gotowości żeton wpływu albo przenosi do niego swój inny żeton wpływu znajdujący się już na planszy. Przeniesiony żeton zachowuje swój obecny stan (w gotowości lub odwrócony).

USUWANIE OSTATNIEGO ŻETONU WPŁYWU: *Jeśli gracz ma w galaktyce tylko 1 żeton wpływu, nie można go usunąć w żaden sposób.*

POJMANIE DYPLOMATY

Aktywny gracz wybiera dowolnego *dypłomatę w grze*, usuwa go ze stołu i dodaje do swojej puli dyplomatów. Dyplomata ten nie jest już w grze. Gracz *nie rozpatruje* żadnych zdolności pojmanego dyplomaty. Tego efektu można użyć na dyplomacie, którego celem jest dowolny z graczy. Żeton dyplomacji z tej karty należy oddać jego właścicielowi.

: ŻETONY WPŁYWU

Żetony wpływu służą do oznaczania układów znajdujących się **pod wpływem gracza**. Żeton wpływu może znajdować się w każdym układzie, niezależnie od tego, czy jest on zbadany, czy nie ani od tego, w czym jest posiadaniu. W jednym układzie może znajdować się tylko 1 żeton wpływu. Gracz może mieć maksymalnie 6 układów pod swoim wpływem, ponieważ posiada tylko 6 żetonów wpływu.



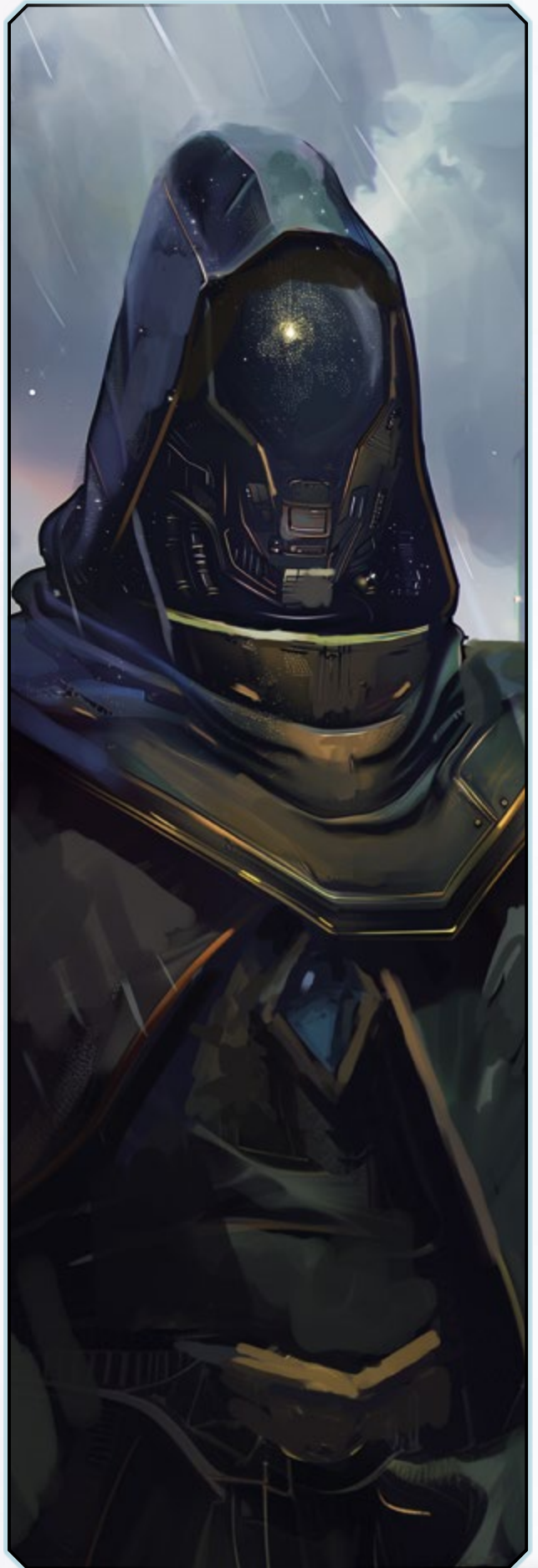
Żeton wpływu
(w gotowości)



Żeton wpływu
(odwrócony)



Ten układ jest w posiadaniu gracza Psilonów, ale znajduje się pod wpływem gracza Klackonów.





: DYPLMACJA — PRZYKŁAD

Aktywny gracz wykonuje akcję Dyplomacji.



Przed akcją gracz ma dwa żetony wpływu w gotowości.

1. Gracz wykorzystuje oba żetony wpływu i wydaje 1 , dlatego łącznie rzuca 3 kośćmi. Uzyskuje następujące wyniki: 2, 4, 5.
2. Na podstawie kosztów aktywacji gracz decyduje, by:
 - > wydać kość o wartości 2 na rozszerzenie swojego wpływu w układzie bez żetonów wpływu,
 - > wydać kość o wartości 4 na zmniejszenie  w swoim imperium o 1 pole,
 - > wydać kość o wartości 5 na zatrudnienie nowego dyplomaty.



Po rozpatrzeniu tych efektów gracz ma na planszy jeden żeton wpływu w gotowości i dwa odwrócone żetony wpływu.

ETAP ZARZĄDZANIA

Gracz, który spasował, *natychmiast* rozpoczyna swój etap zarządzania i wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności:

- 1. Premia za pierwsze spasowanie.** *Pierwsza osoba*, która spasuje w danej rundzie, otrzymuje następujące premie:
 - > 1 , 1 , 1 albo 1 (wybierz jedną z opcji).
 - > Możliwość **kontrolowania piratów** (patrz następna strona).
- 2. Ustalenie kolejności.** Aktywny gracz przesuwa swój żeton imperium z bieżącej kolumny toru kolejności na pierwsze wolne pole w przeciwnej kolumnie. Wyznacza ona kolejność graczy w następnej rundzie gry.



Przeniesienie żetonu imperium do drugiej kolumny.

- 3. Odświeżenie.** Aktywny gracz wykonuje następujące czynności:
 - Odświeża wszystkie odwrócone żetony wpływu.



- Odświeża wszystkie odwrócone karty.



- Odświeża stan wszystkich swoich na „w gotowości” (zdejmuje z nich żetony stanu).



- Bierze z powrotem na rękę kartę akcji imperium oraz karty akcji początkowych.

- 4. Generowanie zasobów.** Aktywny gracz otrzymuje zasoby w wysokości wskazanej przez akrylowe kostki na torach przychodu na jego planszy zasobów.



Tory przychodu


W tym kroku rozpatrywane są również wszystkie zdolności i cechy, które rozpatrywane są podczas fazy zarządzania.

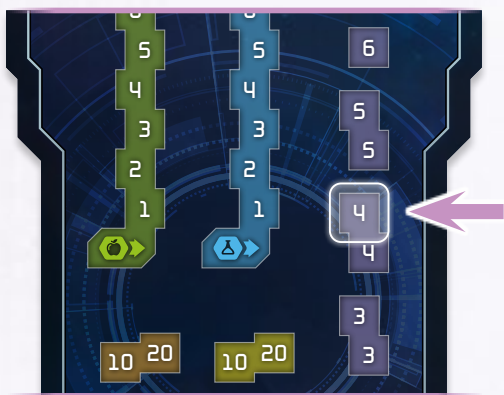
Ponadto w tym kroku wszystkie elementy znajdujące się na planszy imperium aktywnego gracza zostają przetworzone na . Za każdy zezłomowany element gracz otrzymuje liczbę równą wartości przetworzenia danego elementu (patrz strona 50), a następnie usuwa go z planszy imperium.



Gdy ta zostanie przetworzona, aktywny gracz otrzyma 1 .

- 5. Rozpatrywanie dyplomatów.** Jeśli w grze są jacykolwiek dyplomaci wymagający rozpatrzenia lub usunięcia po spasowaniu tego gracza, dochodzi do tego w tym kroku (dyplomaci rozpatrywani są w dowolnej kolejności).

6. **Zarządzanie niezadowoleniem.** Aktywny gracz odrzuca tyle zasobów, ile wskazuje bieżący poziom  w jego imperium. Jeśli nie ma wystarczającej liczby zasobów, odrzuca tyle, ile może.



Poziom niezadowolenia

7. **Realizacja misji.** Gracz sprawdza, czy spełnia warunki realizacji jakichś publicznych misji. W tym kroku gracz może zrealizować dowolną liczbę misji.
8. **Dodawanie albo odrzucanie misji.** W zależności od numeru bieżącej rundy gry *ostatnia osoba*, która spasuje w danej rundzie, dodaje albo usuwa jedną publiczną kartę misji.

Po wykonaniu tych kroków aktywacja gracza dobiega końca.

: KONTROLOWANIE PIRATÓW

Pierwsza osoba, która spasuje w danej rundzie, przejmuje kontrolę nad piratami.

Podczas etapu zarządzania wykonuje ona następujące działania:



- > Jeśli Piracka Baza wciąż znajduje się w grze, umieszcza nową jednostkę Pirackich Łupieżców w układzie z Piracką Bazą.
- > Następnie gracz może pominąć ten krok albo wybrać 1 układ z jednostkami Pirackich Łupieżców, by:
 - > przenieść wszystkie te jednostki do układu z punktem skoku po obu stronach wspólnej granicy,
 - > użyć wszystkich tych jednostek do zaatakowania układu z punktem skoku po obu stronach wspólnej granicy. **WAŻNE!** Jednostki Pirackich Łupieżców nie mogą atakować układów kontrolowanych przez aktywnego gracza.

: REALIZACJA MISJI

Podczas etapu zarządzania aktywny gracz sprawdza, czy spełnia warunki ukończenia dostępnych *publicznych misji*. Jeśli je spełnia, zdejmuje swój żeton imperium z odpowiedniej karty misji i umieszcza go na swojej planszy imperium. Dodatkowo, jeśli jest *pierwszą osobą*, która ukończyła publiczną misję z danej karty, zdejmuje z karty żeton imperium innego gracza i zachowuje go jako **przejęty żeton**. Gracz, którego żeton imperium został przejęty z karty misji, nie może już ukończyć tej misji.

: DODAWANIE ALBO ODRZUCANIE MISJI

Ostatnia osoba, która spasuje w danej rundzie, wykonuje następujące działanie:

- > Jeśli została ukończona mniej niż połowa rund rozgrywki (+), aktywny gracz dociąga dwie karty misji, wybiera jedną z nich i kładzie ją na stole, po czym odrzuca drugą kartę. Następnie każdy gracz umieszcza jeden ze swoich żetonów imperium z zasobów (nie z planszy imperium) na nowej karcie. Począwszy od następnej rundy, gracze będą mogli realizować *publiczne misje* z tej karty w trakcie swojego etapu zarządzania. *Tajną misję* z tej karty należy zignorować.
- > Jeśli została ukończona co najmniej połowa rund rozgrywki (-) , aktywny gracz usuwa jedną z kart misji znajdujących się w grze. Wszystkie żetony imperium, które wciąż się na niej znajdują, są usuwane z gry.



POZOSTAŁE ZASADY

ELEMENTY W UKŁADZIE GWIEZDNYM

W trakcie rozgrywki gracze będą podbijać wiele układów gwiazdnych. Układy te można ulepszyć poprzez umieszczanie w nich następujących elementów:

- > Budowle planetarne 🏠
- > Budowle orbitalne 🚀
- > Jednostki 🛸
- > Populacje ⚠️

: BUDOWLE PLANETARNE

Budowle planetarne to różne budowle wznoszone na powierzchni planety. Są one reprezentowane przez ikonę 🏠 oraz plastikowe figurki.

Za każdym razem, gdy w układzie zostanie zbudowana 🏠 albo gdy zostanie z niego usunięta, gracz musi umieścić figurkę w jednym z odpowiednich slotów planetarnych tego układu albo ją z niego usunąć.

LIMITY PLANETARNE

O ile nie zaznaczono inaczej, w każdym układzie mogą znajdować się maksymalnie 2 🏠. W jednym układzie nie może być dwóch identycznych 🏠. Jeśli figurka danej 🏠 nie jest dostępna, nie można jej zbudować.

WAŻNE: Dwie 🏠 odblokowane w ramach tej samej gałęzi technologii traktowane są jako 2 różne 🏠. Przykładowo, w układzie jednocześnie może znajdować się Fabryka Automatyczna oraz Zakład Robogórnicy.



Figurki budowli planetarnych



Sloty planetarne

: BUDOWLE ORBITALNE

Budowle orbitalne to rozmaite konstrukcje budowane na orbicie lokalnej gwiazdy. Są one reprezentowane przez ikonę 🚀 oraz plastikowe figurki.

Za każdym razem, gdy w układzie zostanie wzniesiona 🚀 albo gdy zostanie z niego usunięta, gracz musi umieścić figurkę w jednym z odpowiednich slotów orbitalnych tego układu albo ją z niego usunąć.

LIMITY ORBITALNE

Większość układów może pomieścić tylko 1 🚀. Jeśli figurka danej 🚀 nie jest dostępna, nie można jej zbudować.




Figurki budowli orbitalnych





Slot orbitalny

: PODSTAWOWE POJĘCIA — KONTROLOWANIE UKŁADU

Układ znajduje się pod kontrolą gracza, gdy ma on w nim przynajmniej jedną  lub .

: PODSTAWOWE POJĘCIA — POSIADANIE UKŁADU

Układ jest w posiadaniu gracza, gdy ma on w nim przynajmniej jedną .

Gracz, który posiada dany układ, oznacza go, umieszczając w nim swoją flagę imperium. Gracz może posiadać maksymalnie 6 układów – to ograniczenie wynika z liczby posiadanych flag imperium. Jeśli gracz chce przejść nowy układ, ale nie ma już dostępnych flag imperium, może zawsze usunąć flagę z jednego z dotychczas posiadanych układów (co oznacza rezygnację z jego posiadania) i umieścić ją w nowym układzie. W takim przypadku należy usunąć wszystkie  z układu, z którego usunięto flagę.





Figurki jednostek




Sloty na jednostki

: JEDNOSTKI

Jednostki to różne statki kosmiczne znajdujące się w układzie. Są one reprezentowane przez ikonę  oraz plastikowe figurki.

Za każdym razem, gdy  zostaje zbudowana, przemieszczona lub usunięta z układu, gracz musi to zaznaczyć, umieszczając odpowiednią figurkę w jednym ze slotów na jednostki w układzie, przesuwając figurkę bądź usuwając ją z układu.

LIMITY JEDNOSTEK


Każdy kafelek gwiazdy ma 9 slotów na jednostki, które podzielone są na 3 grupy. Zależnie od typu  zajmują określoną liczbę slotów:


- > **Jednostka Fregat:** 1 slot
- > **Jednostka Krążowników:** 2 sloty
- > **Tytan:** 3 sloty
- > **Gwiazda Zagłady:** 3 sloty

Niezależnie od sposobu pojawienia się jednostki w układzie, można ją umieścić jedynie w grupie slotów na jednostki, w której znajduje się wystarczająca liczba wolnych slotów. Znajdujące się w danym układzie jednostki można przesuwać pomiędzy slotami w celu stworzenia wolnego miejsca dla nowej jednostki.

Jeśli figurka danej jednostki nie jest dostępna lub nie można jej zmieścić w żadnej grupie slotów na jednostki, nie można jej zbudować.

: POPULACJE







Populacje to obywatele imperium. Są one reprezentowane przez ikonę  oraz przez wartości na czterościennych kościach umieszczanych na kafelkach gwiazd.

Aby zaznaczyć utworzenie  w układzie, przemieszczenie jej lub usunięcie, gracz musi zmienić wartość na kości odpowiadającej danej populacji (lub całkowicie ją usunąć).




Kości populacji

Populacje dzielą się na trzy profesje – farmerów, naukowców i robotników. Poszczególne profesje reprezentowane są przez następujące ikony i zwiększają dochody gracza w następujący sposób:

- > **Farmerzy** () – zielone kości umieszczane w zielonych slotach. Każdy 1 rolnik zwiększa  o 1.
- > **Naukowcy** () – niebieskie kości umieszczane w niebieskich slotach. Każdy 1 naukowiec zwiększa  o 1.
- > **Robotnicy** () – pomarańczowe kości umieszczane w pomarańczowych slotach. Każdy 1 robotnik zwiększa  o 1.

LIMITY POPULACJI

Gdy liczba farmerów, naukowców lub robotników w układzie zwiększa się, nie może przekroczyć **odpowiedniego limitu** populacji danej planety.

Wiele efektów może zmieniać limity populacji, jednak nigdy nie mogą one przekroczyć wartości 4 ani spaść poniżej 0. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu limity populacji ulegną zmianie, nie wpływa to w żaden sposób na  znajdujące się już w układzie.

Podstawowe limity populacji wskazane są na kafelkach planet.



Zgodnie z tymi limitami populacji planeta Cryslon może pomieścić 0 farmerów, 1 naukowca i do 3 robotników.

PRZEMIESZCZANIE POPULACJI

Jeśli jakiś efekt umożliwia graczowi przemieszczenie ⚠ pomiędzy układami, gracz ten może dowolnie zmienić profesję tej ⚠ podczas przemieszczania jej. Musi przy tym przestrzegać limitów populacji układu, do którego przemieszcza populację.

TERRAFORMOWANIE

Odblokowanie kamieni milowych Terraformowania zwiększa limity populacji niektórych planet. Ikony znajdujące się poniżej limitów populacji planety wskazują, o ile dany limit zwiększa się dzięki każdej technologii Terraformowania.

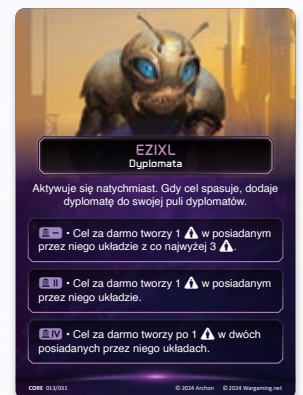
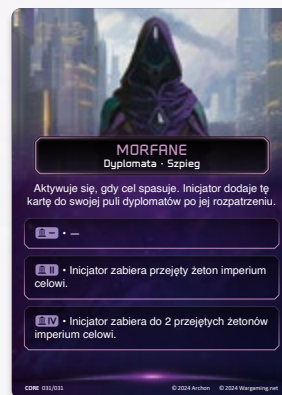
- > 🔄 **Terraformowanie.** Limit ⚠ dla danej profesji zwiększa się o 1 za każdą ikonę, gdy gracz posiadający ten układ odblokuje kamień milowy *Terraformowanie*.
- > 🛠 **Zaawansowane Terraformowanie.** Limit ⚠ dla danej profesji zwiększa się o 1 za każdą ikonę, gdy gracz posiadający ten układ odblokuje kamień milowy *Zaawansowane Terraformowanie*.



Ta planeta może pomieścić jedynie 2 🍏 i 2 🧪. W przypadku graczy, którzy odblokowali *Terraformowanie*, może pomieścić dodatkowych 2 🧪. W przypadku graczy, którzy odblokowali *Zaawansowane Terraformowanie*, może dodatkowo pomieścić 1 🧑.

DYPLOMACI

Dyplomaci pozwalają imperiom graczy wchodzić ze sobą w cywilizowane interakcje. Każdy gracz zaczyna grę z jednym bazowym dyplomata. Kolejnych dyptomatów można zdobyć w trakcie gry, korzystając z efektów dyplomacyjnych „Zatrudnienie nowego dyplomaty” lub „Pojmanie dyplomaty”.



Karty dyptomatów

: PULA DYPTOMATÓW

Za każdym razem, gdy gracz zdobywa kartę dyplomaty, dodaje ją do swojej **puli dyptomatów**. Pula ta powinna znajdować się zakryta obok planszy imperium gracza. Gracze nie mogą podglądać kart w pulach dyptomatów innych graczy, ale zawsze mogą przeglądać własną. Każdy gracz może mieć **maksymalnie 5 kart w swojej puli dyptomatów**. Jeśli gracz osiągnie ten limit i zdobędzie nowego dyplomata, **musi natychmiast odrzucić jedną kartę** ze swojej puli.

: INICJATOR A CEL

Gracz, który przekazał dyplomata w ramach Umowy Handlowej, jest nazywany **inicjatorem** danego dyplomaty. Gracz, u którego dyplomata znajduje się aktualnie w grze, to **cel** tego dyplomaty.

: ZDOLNOŚCI DYPLOMATÓW

Każdy dyplomata posiada specjalne zdolności, które można aktywować, gdy jego karta znajduje się w grze.

Dyplomaci dzielą się na dwie grupy:

- > **Standardowi dyplomaci** – ich zdolności przynoszą korzyści celowi.
- > **Szpiedzy** – ich zdolności przynoszą korzyści inicjatorowi kosztem celu.

Każda karta dyplomaty określa, kiedy jej efekt zostanie aktywowany. Każda zdolność dyplomaty wymaga posiadania – *przez cel lub inicjatora* – określonego poziomu technologii Ustroju, by mogła zostać użyta. Gdy następuje aktywacja dyplomaty, rozpatrywana jest najsilniejsza zdolność, której wymóg technologiczny został spełniony.



Ten dyplomata posiada 3 zdolności. Pierwsza zdolność (poziom 0) nie wymaga spełnienia żadnych warunków i jest dostępna od początku gry. Druga zdolność staje się dostępna, gdy inicjator lub cel tego dyplomaty osiągnie poziom II w gałęzi technologii Ustroju. Ostatnia zdolność jest dostępna, gdy inicjator lub cel osiągnie poziom IV w tej samej gałęzi technologii.

: DYPLOMACI W GRZE

Po wymianie dyptomatów w ramach Umowy Handlowej ich karty są umieszczane na stole przed graczami będącymi ich *celami*. Tacy dyplomaci są teraz *w grze*. Pozostają w grze do momentu wskazanego na karcie lub do chwili usunięcia ich ze stołu. Dyplomaci będący w grze nie znajdują się w niczyjej puli dyptomatów. W celu monitorowania, kto jest inicjatorem danego dyplomaty, podczas Umowy Handlowej na karcie dyplomaty umieszcza się jeden z żetonów dyplomacji inicjatora. Jeśli gracz nie ma już dostępnych żetonów dyplomacji, nie może oferować dyptomatów w ramach Umowy Handlowej.

Niektóre zdolności dyptomatów działają tak długo, jak dyplomata pozostaje w grze. Informację, jak długo powinien on pozostać w grze, znajdziesz na karcie dyplomaty.



Ten dyplomata pozostaje w grze, dopóki nie zostanie pojmany.

Niektóre zdolności dyptomatów nie są rozpatrywane natychmiast, lecz w innych, określonych na karcie okolicznościach. W takim przypadku dyplomata zostaje usunięty z gry, gdy jego zdolność zostanie rozpatrzona.



Zdolność tego dyplomaty zostanie rozpatrzona po tym, jak cel spasuje.



SZCZEGÓŁOWE OMÓWIENIE KOMPONENTÓW

PLANSZA IMPERIUM (STRONA GRACZA)

Plansze imperium zawierają następujące informacje o imperium:



1. Grafika
2. Nazwa imperium
3. Planeta ojczysta (strona 14 – przygotowanie)
4. Początkowe zasoby i gałąź technologii (strona 15 – przygotowanie)
5. Ikona imperium
6. Zdolności specjalne
7. Podstawowy efekt inwazji (strona 32)
8. Podstawowy efekt walki (strona 27)
9. Zdolność przychodowa
10. Adaptacje (strona 34)

11. Jednostki (strona 23 – Lot, strona 27 – Walka, strona 37 – Budowa)

12. Drzewo technologiczne (strona 38)

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Każde imperium posiada kilka zdolności specjalnych, które można wykorzystać podczas gry, by zyskać przewagę nad przeciwnikami. Efekty tych zdolności mogą się znacznie od siebie różnić w zależności od wybranego imperium.

WYZWOLENIE: Gdy wykonujesz  na układ znajdujący się pod twoim wpływem, zyskujesz 1 dodatkową  w każdym rzucie na walkę.

BUDOWNICZY FEDERACJI: Twoich żetonów wpływu możesz używać zarówno ty, jak i posiadacz układu, w którym się znajdują. Na koniec tury, w której inny gracz użyje twojego żetonu wpływu, żeton ten zostaje natychmiast odświeżony.

Republika Sol ma dwie zdolności specjalne – Wyzwolenie i Budowniczy Federacji.

1. 

2. **REPUBLIKA SOL**

3. PLANETA OJCZYSTA: ZIEMIA

6. **WYZWOLENIE:** Gdy wykonujesz  na układ znajdujący się pod twoim wpływem, zyskujesz 1 dodatkową  w każdym rzucie na walkę.

BUDOWNICZY FEDERACJI: Twoich żetonów wpływu możesz używać zarówno ty, jak i posiadacz układu, w którym się znajdują. Na koniec tury, w której inny gracz użyje twojego żetonu wpływu, żeton ten zostaje natychmiast odświeżony.

4. 

5. 

7. **INWAZJA**
5+  → 1  ALBO Usuń 1 

8. **WALKA**
5+  → 1 

9. **PRZYCHÓD**
+1  za każdy układ z co najmniej 3  , który posiadasz

10. **ADAPTACJA**
-

11. 1/0 **FREGATY**
⚡ 1 +1 🔄 2
Fregaty stanowią trzon całej floty. Zapewniają szybką i niezawodną eskortę dla cennego cargo, jak i wsparcie w kluczowych misjach.

11. 3/1 **KRĄŻOWNIKI**
⚡ 1 +3 🔄 1
Te wszechstronne statki zaadaptować można do różnych ról – od dowodzenia flotą po prowadzenie misji dyplomatycznych.

11. 5/2 **TYTAN**
⚡ 4 +2 🔄 1
AMBASADOR: „Rozszerzania wpływu” i „Podmiany wpływu” można użyć w tym układzie albo w układach z nim połączonych.

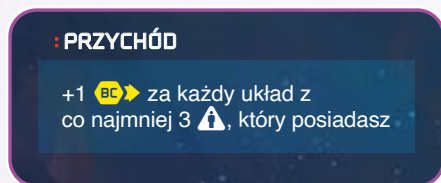
11. 12/3 **GWIAZDA ZAGŁADY**
⚡ 5 +5 🔄 1
IMPONUJĄCA: Gdy ta  wleci do układu, możesz zamienić żeton wpływu z tego układu na swój.

12.

	Biotologia i Chemia	Fizyka	Inżynieria	Ustrój
V -6  +2 	 DSU	 DSU	 DSU	 DSU
IV -5 	 Zaawansowane Terraformowanie	 Czterowymiarowa Debata	 Zaawansowany Napęd Skokowy	 Najlepsi Dyplomaci
III -4  +1 	 Rolnictwo Przemysłowe,  ZST	 Nagroda Naukowa,  ZST	 ZST,  Zakład Robogórnictwa	 Port Handlowy,  ZST
II -3 	 Terraformowanie	 Baza Danych	 Globalna Fabryka	 Lepsi Dyplomaci
I -2 	 CŚTH,  Farma Hydroponiczna	 Laboratorium Badawcze,  CŚTH	 CŚTH,  Fabryka Automatyczna	 CŚTH,  Centrum Szpiegowskie

ZDOLNOŚĆ PRZYCHODOWA

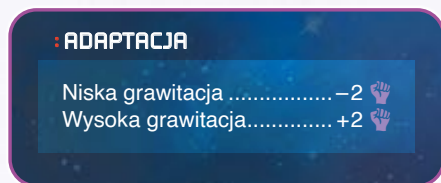
Każde imperium ma zdolność przychodową, która zwiększa jego przychody zasobów. Efekty tej zdolności mogą się znacznie od siebie różnić w zależności od wybranego imperium.



Zdolność przychodowa Republiki Sol

ADAPTACJE

Niektóre imperia posiadają adaptacje, które zwiększają lub zmniejszają liczbę punktów otrzymanego w trakcie kolonizowania określonych typów planet. Efekty te mogą się znacznie różnić w zależności od wybranego imperium.

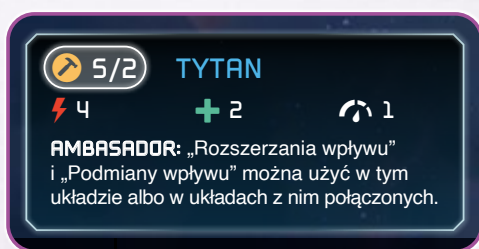


Adaptacje Kwantów Psiloriskich

PARAMETRY JEDNOSTEK

Występujące w grze jednostki opisane są następującymi parametrami:

- > **Koszt.** Liczba, którą gracz musi zapłacić, by zbudować daną jednostkę.
- > **Wartość przetworzenia.** Liczba, którą gracz odzyskuje po przetworzeniu jednostki podczas etapu zarządzania.



Koszt zbudowania Tytana to 5. Po przetworzeniu zapewnia on 2.

- > **Siła ognia.** Liczba kości, które ta dodaje do rzutu w teście walki albo inwazji.
- > **Punkty kadłuba.** Liczba punktów obrażeń potrzebnych do zniszczenia tej.
- > **Szybkość.** Maksymalna liczba skoków między połączonymi układami, które ta jednostka może wykonać podczas jednej akcji.
- > **Specjalne.** Wszelkie zdolności specjalne tej. Jeśli w walce biorą udział co najmniej 2 z tą samą zdolnością specjalną, a zdolność nie ma

ograniczenia użycia tylko raz na walkę, można skorzystać z danej zdolności po 1 razie za każdą taką.

Wszystkie pod dowództwem graczy należą do jednej z czterech klas:

- > **Fregaty.** Figurki tych składają się z wielu małych statków i są umieszczone na małych podstawkach.
- > **Krażownik.** Figurki tych składają się z dwóch statków i są umieszczone na średnich podstawkach.
- > **Tytan.** Figurki tych składają się z jednego dużego okrętu i są umieszczone na dużych podstawkach.
- > **Gwiazda Zagłady.** Figurki tych składają się z jednego ogromnego okrętu i są umieszczone na dużych podstawkach.



Jednostki Republiki Sol. Od lewej – jednostka Krążownik, Gwiazda Zagłady, Tytan oraz jednostka Fregata.

DRZEWO TECHNOLOGICZNE

Drzewo technologiczne składa się z czterech torów, z których każdy reprezentuje jedną z dostępnych gałęzi technologii. Gdy gracz rozwija jedną z gałęzi, przesuwają akrylową kostkę w górę na odpowiednim torze, by zaznaczyć aktualny poziom.




Drzewo technologiczne jest podzielone na cztery gałęzie.

Po lewej stronie każdego rzędu znajdują się informacje o koszcie w, jaki gracz musi opłacić, by rozwinąć gałąź technologii do danego poziomu, oraz liczba, jaką otrzyma po rozwinięciu. Każde pole na drzewie zawiera informacje o kamieniach milowych, które gracz odblokowuje, osiągając dany poziom.







Rozwinięcie gałęzi technologii do tego poziomu kosztuje 4 i zapewnia 1.

Kamienie milowe z ikoną  pozwalają graczom budować określone nowe budowle. Kamienie milowe z ikoną imperium są unikatowe dla każdego imperium – ich szczegółowy opis znajduje się w broszurze pomocy imperium gracza.

WSPÓLNE KAMIEŃ MIŁOWE:



- >  **Farma Hydroponiczna.** Gracz może budować Farmy Hydroponiczne w swoich układach.
- >  **Terraformowanie.** Każda ikona  na kafelku planety zwiększa limit danej populacji o 1.
- >  **Zakład Użyźniania Gleby.** Gracz może budować Zakłady Użyźniania Gleby w swoich układach.
- >  **Zaawansowane Terraformowanie.** Każda ikona  na kafelku planety zwiększa limit danej populacji o 1.
- >  **Laboratorium Badawcze.** Gracz może budować Laboratoria Badawcze w swoich układach.
- >  **Baza Danych.** Limit opracowanych technologii gracza zwiększa się o 2 (podstawowy limit to 6).
- >  **Astrouniwersytet.** Gracz może budować Astrouniwersytety w swoich układach.
- >  **Zaawansowana Baza Danych.** Limit opracowanych technologii gracza zwiększa się o kolejne 2 (podstawowy limit to 6).
- >  **Fabryka Automatyczna.** Gracz może budować Fabryki Automatyczne w swoich układach.
- >  **Napęd Skokowy.** Gracz uznaje dwa sąsiadujące układy za połączone, jeśli na ich wspólnej granicy znajduje się co najmniej jeden punkt skoku.
- >  **Zakład Robogórnicy.** Gracz może budować Zakłady Robogórnicy w swoich układach.
- >  **Zaawansowany Napęd Skokowy.** Gracz uznaje dwa sąsiadujące układy za połączone, niezależnie od punktów skoku.
- >  **Centrum Szpiegowskie.** Gracz może budować Centra Szpiegowskie w swoich układach.
- >  **Lepsi Dyplomaci.** Gracz może korzystać z efektów  dyplomatów.
- >  **Port Handlowy.** Gracz może budować Porty Handlowe w swoich układach.
- >  **Najlepsi Dyplomaci.** Gracz może korzystać z efektów  dyplomatów.
- >  **CŚTH.** Gracz może budować CŚTH w swoich układach.
- >  **ZST.** Gracz może budować ZST w swoich układach.
- >  **DSU.** Gracz może budować DSU w swoich układach.

PLANSZA ZASOBÓW

Dodatkowa plansza, na której gracze monitorują swoje , ,  oraz . Każda zmiana w tych dochodach musi zostać zaznaczona na odpowiednich torach za pomocą akrylowych kostek.



TOR NIEZADOWOLENIA

Część planszy zasobów, na której monitorowany jest poziom  w imperium gracza. Znacznik niezadowolenia przesuwany jest w górę, gdy  rośnie, i w dół, gdy maleje.

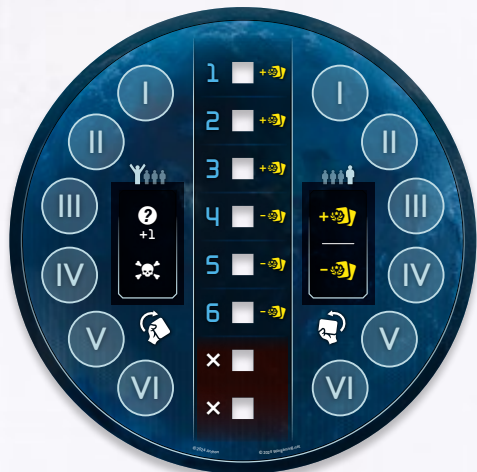


Liczby na torze wskazują aktualny poziom niezadowolenia. Podczas etapu zarządzania gracz musi odrzucić zasoby w liczbie równej swojemu bieżącemu poziomowi niezadowolenia.



PANEL INFORMACYJNY



Plansza ta pomaga graczom monitorować kolejność rozgrywanych tur oraz liczbę rund pozostałych w rozgrywce. Każdy gracz ma jeden ze swoich żetonów imperium na jednym z oznaczonych rzymskimi cyframi pół jednego z torów kolejności. W trakcie rundy gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kolejnością wskazaną przez ten tor.



Punkt skoku

Dodatkowo na niektórych z tych kafelków znajdują się sloty, w których można umieścić następujące elementy:

- > kości populacji
- > kafelek planety
- > kafelek odkryć
- > figurki jednostek
- > figurki budowli

W układzie z symbolem  znajduje się tunel czasoprzestrzenny. Jest on połączony ze wszystkimi układami z symbolem , nawet jeśli nie sąsiadują one ze sobą.

Wszystkie kafelki gwiazd mają numer ID układu. W większości przypadków można go zignorować. Służy on do określania działań Automy.

KAFELKI GWIAZD

Kafelki reprezentujące pojedyncze gwiazdy.



Kafelek gwiazdy

Na krawędziach kafelka znajdują się symbole punktów skoku, które określają, czy układ jest połączony z układem sąsiadującym z nim po drugiej stronie wspólnej granicy.



Numer ID











KAFELKI PLANET



Kafelek planety

Kafelek reprezentujący najbardziej sprzyjającą życiu planetę w danym układzie gwiazdnym. Na kafełkach planet znajdują się następujące informacje:

1. Nazwa planety
2. Cecha środowiskowa planety

3. Grafika planety
4. Liczba punktów zwycięstwa, które gracz posiadający tę planetę otrzymuje na koniec gry.
5. Liczba punktów , jakie otrzymuje gracz podczas kolonizacji tej planety.
6. Limit farmerów () – ilu farmerów można umieścić w tym układzie.
7. Limit naukowców () – ilu naukowców można umieścić w tym układzie.
8. Limit robotników () – ilu robotników można umieścić w tym układzie.
9. Ikony terraformowania:
 - > **Terraformowanie** . Limit wskazanej profesji  zwiększa się o 1 za każdą ikonę , jeśli gracz kontrolujący układ odblokował kamień milowy Terraformowanie.
 - > **Zaawansowane Terraformowanie** . Limit wskazanej profesji  zwiększa się o 1 za każdą ikonę , jeśli gracz kontrolujący układ odblokował kamień milowy Zaawansowane Terraformowanie.

CECHY ŚRODOWISKOWE PLANET

Niska grawitacja. Na tej planecie panuje niska grawitacja.

Wysoka grawitacja. Na tej planecie panuje wysoka grawitacja.

Niska temperatura. Na tej planecie panuje niska temperatura.

Wysoka temperatura. Na tej planecie panuje wysoka temperatura.

Obrońca – Kosmiczny Węgorz. Umieść figurkę Kosmicznego Węgorza w tym układzie. Jednostka, która zbadała układ, może albo pozostać i walczyć, albo natychmiast wykonać ruch odwrotu.

Obrońca – Strażnik. Umieść figurkę Strażnika w tym układzie. Jednostka, która zbadała układ, może albo pozostać i walczyć, albo natychmiast wykonać ruch odwrotu.

KAFELKI ODKRYĆ

Kafelki odkryć przedstawiają niestandardowe cechy układu gwiazdnego. Ikony na każdym kafelku informują o jego efektach.



Kafelki odkryć

LISTA IKON KAFELKÓW ODKRYĆ:




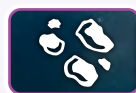
Piraci. Umieść jednostkę Pirackich Łupieżców w tym układzie. Flota, która zbadała układ, może albo w nim pozostać i walczyć, albo wykonać ruch odwrotu.



Kosmiczny Węgorz. Umieść figurkę Kosmicznego Węgorza w tym układzie. Flota, która zbadała układ, może albo w nim pozostać i walczyć, albo wykonać ruch odwrotu.




Mikrotunel czasoprzestrzenny. W tym układzie znajduje się mikrotunel czasoprzestrzenny. Jest połączony z układem z ikoną , nawet jeśli nie sąsiadują one ze sobą. Układ, w którym znajduje się Orion, zawsze ma tę cechę.



Pole asteroid. W tym układzie znajduje się pole asteroid, z którym mogą oddziaływać inne efekty.



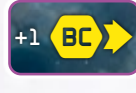
Warunki pracy. Podstawowy limit  w tym układzie zmienia się o liczbę wskazaną na ikonie.




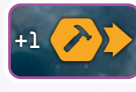
Anomalia elektromagnetyczna. Umieść żeton anomalii w tym układzie. Liczba obok ikony wskazuje, ile żetonów należy tu umieścić.



Trawa morska. Gracz, który posiada ten układ, zyskuje +1 .




Złoto. Gracz, który posiada ten układ, zyskuje +1 .




Ciemny kwarc. Gracz, który posiada ten układ, zyskuje +1 .




Artefakty. Gracz, który posiada ten układ, zyskuje +1 .




Fale grawitacyjne. W tym układzie nie można budować .




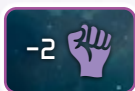
Mała planeta. W tym układzie nie można budować .



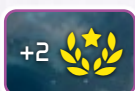
Stabilna orbita. W tym układzie można zbudować 1 dodatkową . Ten kafelek działa jako dodatkowy slot orbitalny.



Duża planeta. W tym układzie można zbudować 1 dodatkową . Ten kafelek działa jako dodatkowy slot budowli planetarnych.



Miejscowa fauna. Liczba punktów 🖐️ otrzymywanych za kolonizację tego układu zostaje zmodyfikowana o wartość na ikonie (nigdy nie może spaść poniżej 0).



Monumentalny świat. Posiadanie tego układu zapewnia 2 dodatkowe 🌿 na koniec gry.

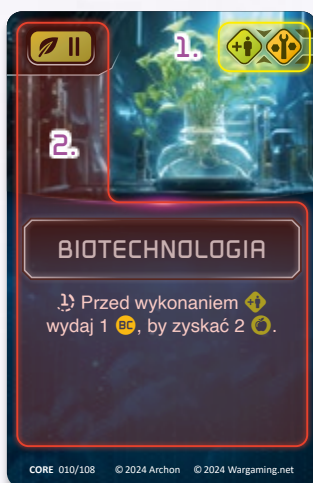


Pustkowia. Posiadanie tego układu nie zapewnia żadnych 🌿 na koniec gry.

KARTY TECHNOLOGII

Każda karta technologii podzielona jest na dwie sekcje:

1. Sekcja akcji,
2. Sekcja technologii.



Biotechnologię można opracować po osiągnięciu poziomu II w gałęzi technologii Biologia i Chemia.

Sekcja akcji to grupa ikon znajdujących się w prawym górnym rogu karty. Informują one, jakie akcje można wykonać, zagrywając tę kartę podczas fazy akcji.

Sekcja technologii zajmuje pozostałą część karty. Zawiera opis efektów, które karta będzie zapewniać po opracowaniu danej technologii, oraz informację o poziomie gałęzi technologii wymaganym do opracowania tej technologii.

: LIMIT OPRACOWANYCH TECHNOLOGII

Gracz może mieć maksymalnie 6 opracowanych technologii (limit ten można zwiększyć poprzez akcję Badań). Technologie początkowe również wliczają się do tego limitu.

Przed opracowaniem nowej technologii gracz może odrzucić dowolną ze swoich już opracowanych technologii (w tym technologii początkowych), by zwolnić dla niej miejsce.

Na niektórych kartach mogą znajdować się następujące słowa kluczowe:

- > **Tarcza.** Karta ta zapewnia technologię tarczową.
- > **Pancerz.** Karta ta zapewnia technologię pancerzową.
- > **Inwazja.** Tej karty można użyć wyłącznie podczas testu inwazji.
- > **Walka.** Tej karty można użyć wyłącznie podczas testu walki.
- > **Dyplomacja.** Tej karty można użyć wyłącznie podczas testu dyplomacji.
- > **Akcja darmowa.** Karta musi zostać zagrana jako akcja darmowa.

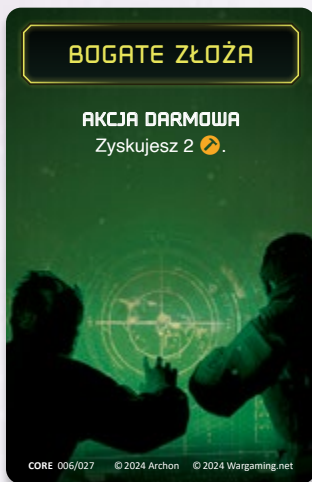
Karty z ikoną 🔄 mogą zostać zagrane tylko 1 raz na rundę.



KARTY ANOMALII

Karty anomalii przedstawiają cuda, które można znaleźć podczas eksploracji odległych układów gwiazdnych.

Opis karty anomalii wskazuje, kiedy i w jaki sposób można ją zagrać. Jeśli opis karty anomalii zawiera słowa kluczowe „akcja darmowa”, aktywny gracz może zagrać ją wyłącznie jako **akcję darmową** podczas swojej tury. Wszystkie te karty są traktowane jako różne akcje darmowe. Karta anomalii musi zostać odrzucona po jej użyciu.



Karta anomalii

KARTY MISJI

Karty misji zapewniają sposoby na zdobycie 🏆. Są one podzielone na dwie sekcje:

- > **Publiczna misja.** Jeśli karta misji leży odkryta na stole, liczy się tylko ta część karty. Gracze realizują te misje podczas etapu zarządzania.
- > **Tajna misja.** Jeśli karta misji została wybrana podczas przygotowania gry i znajduje się na ręce gracza, liczy się tylko ta część karty. Misje te są rozpatrywane na koniec gry.



Karta misji

KARTY DYPLOMATÓW

Karty dyplomatów przedstawiają dyplomatów, którzy mogą zostać zatrudnieni przez imperium gracza. Zawierają one następujące informacje:



1. Grafika
2. Imię
3. Cechy
4. Opis. Szczegóły dotyczące momentu aktywacji zdolności dyplomaty oraz momentu usunięcia go z gry.
5. Zdolności. Lista zdolności, których można użyć podczas Umowy Handlowej, wraz z ich wymaganiami – minimalnymi poziomami gałęzi technologii Ustroju, jakie musi posiadać **inicjator lub cel**, by można było ich użyć. Inicjator dyplomaty umieszcza na karcie swój żeton dyplomacji, by monitorować jej efekt.



Karta dyplomaty

JEDNOSTKI I BUDOWLE



I FARMA HYDROPONICZNA

Gracz, który zbudował tę budowlę, otrzymuje 1  na zakończenie akcji. Gracz, który jest w posiadaniu układu z tą budowlą, zwiększa swój  o 1. Przychód ten jest tracony, jeśli budowla zostanie zniszczona lub usunięta.

  2





III ZAKŁAD UŻYŻNIANIA GLEBY

Gracz, który zbudował tę budowlę, otrzymuje 1  na zakończenie akcji. Gracz, który jest w posiadaniu układu z tą budowlą, zwiększa swój  o 2. Budowla ta może być zbudowana tylko w układzie z Farmą Hydroponiczną (nawet jeśli jest budowana za darmo lub dzięki efektowi ignorującemu wymagane kamienie milowe). Zastępuje ona Farmę Hydroponiczną. Przychód jest tracony, jeśli budowla zostanie zniszczona lub usunięta.

  2





I LABORATORIUM BADAWCZE

Gracz, który zbudował tę budowlę, otrzymuje 1  na zakończenie akcji. Gracz, który jest w posiadaniu układu z tą budowlą, zwiększa swój  o 1. Przychód ten jest tracony, jeśli budowla zostanie zniszczona lub usunięta.

  2





III ASTROUNIWERSYTET

Gracz, który zbudował tę budowlę, otrzymuje 1  na zakończenie akcji. Gracz, który jest w posiadaniu układu z tą budowlą, zwiększa swój  o 2. Budowla ta może być zbudowana tylko w układzie z Laboratorium Badawczym (nawet jeśli jest budowana za darmo lub dzięki efektowi ignorującemu wymagane kamienie milowe). Zastępuje ona Laboratorium Badawcze. Przychód jest tracony, jeśli budowla zostanie zniszczona lub usunięta.

  2





I FABRYKA AUTOMATYCZNA

Gracz, który zbudował tę budowlę, otrzymuje 1  na zakończenie akcji. Gracz, który jest w posiadaniu układu z tą budowlą, zwiększa swój  o 1. Przychód ten jest tracony, jeśli budowla zostanie zniszczona lub usunięta.

  2



III ZAKŁAD ROBOGÓRNICZY

Gracz, który zbudował tę budowlę, otrzymuje 1  na zakończenie akcji. Gracz, który jest w posiadaniu układu z tą budowlą, zwiększa swój  o 2. Budowla ta może być zbudowana tylko w układzie z Fabryką Automatyczną (nawet jeśli jest budowana za darmo lub dzięki efektowi ignorującemu wymagane kamienie milowe). Zastępuje Fabrykę Automatyczną. Przychód ten jest tracony, jeśli budowla zostanie zniszczona lub usunięta.

  2





I CENTRUM SZPIEGOWSKIE

Gracz, który zbudował tę budowlę, zmienia stan swoich 2 odwróconych żetonów wpływu na „w gotowości” (odświeża je). Dla graczy, którzy nie posiadają układu z taką budowlą, a chcą użyć w tym układzie efektu dyplomatycznego „Podmiana wpływu”, koszt aktywacji tego efektu jest większy o 3.

  1



III PORT HANDLOWY

Gracz, który zbudował tę budowlę, otrzymuje 1  na zakończenie akcji. Gracz, który jest w posiadaniu układu z tą budowlą, zwiększa swój  o 1. Przychód ten jest tracony, jeśli budowla zostanie zniszczona lub usunięta.

  2



I CŚTH (Centrum Śledzenia Transferów Hiperplanarnych)

Na koniec gry gracz, który posiada układ z tą budowlą, otrzymuje 1 🌟.

1 1 1 1



III ZST (Zakład Sterowania Transponderem)

Na koniec gry gracz, który posiada układ z tą budowlą, otrzymuje 2 🌟. Budowla ta może być zbudowana tylko w układzie z CŚTH (nawet jeśli jest budowana za darmo lub dzięki efektowi ignorującemu wymagane kamienie milowe). Zastępuje ona CŚTH. Gdy gracz zbuduje ZST po raz pierwszy, dobiera 2 karty misji, zachowuje 1 z nich, a drugą odrzuca. Zachowana misja jest dodatkową tajną misją gracza.

3 3 3 3



V DSU (Dimorficzny Skaner Ultraplanarny)

Na koniec gry gracz, który posiada układ z tą budowlą, otrzymuje 3 🌟. Budowla ta może być zbudowana tylko w układzie z ZST (nawet jeśli jest budowana za darmo lub dzięki efektowi ignorującemu wymagane kamienie milowe). Zastępuje ona ZST. Gdy gracz zbuduje DSU po raz pierwszy, dobiera 2 karty misji, zachowuje 1 z nich, a drugą odrzuca. Zachowana misja jest dodatkową tajną misją gracza.

5 5 5 5



POSTERUNEK

Uczestniczy w walce.

1
 2 2 -



STACJA BOJOWA

Uczestniczy w walce. Może być zbudowana jedynie w układzie, w którym znajduje się Posterunek (nawet jeśli jest budowana za darmo). Zastępuje Posterunek.

2
 3 4 -



PIRACCY ŁUPIEŻCY

WALKA · Zyskuje 1 ⚡, jeśli poziom niezadowolenia w imperium wroga wynosi co najmniej 2.

NAGRODA: 1

1 1 1

→ 1 🌟



KOSMICZNY WĘGORZ

NAGRODA: 3

2 4 1

→ 2 🌟



PIRACKA BAZA

NAGRODA: 3 , 3 , 1 🌟

3 4 -

→ 1 🌟



STRAŻNIK

WALKA · Po rzucie na walkę gracz musi przerzucić 1 raz wszystkie kości z wynikami równymi co najmniej 5.

NAGRODA: 6 , 3 🌟

3 6 -

→ 3 🌟



INDEKS

A		K		R	
Akcja darmowa.....	18, 21	Kafelki gwiazd.....	6, 52	Ręka gracza	18
Akcja standardowa	18, 22	Kafelki odkryć.....	7, 53	Robotnicy.....	8, 46
Aktywny efekt	27	Kafelki planet.....	7, 52	Ruch odwrotu	29
Atak	27	Kamienie milowe	38, 51	S	
Atakujący	27	Karty anomalii.....	9, 55	Skok.....	24
B		Karty celów	10	Slot na jednostkę	46
Badania	38	Karty decyzji	10	Slot orbitalny.....	45
Budowa.....	37	Karty dyplomatów	9, 55	Slot planetarny.....	45
Budowla.....	8	Karty misji.....	9, 55	Standardowa rozgrywka	10
Budowla orbitalna	8, 45	Karty technologii.....	9, 22, 54	Ś	
Budowla planetarna.....	8, 45	Kolonizacja	34	Środowisko	34
C		Kontrolowanie układu	46	T	
Cechy środowiskowe planet.....	53	Kości populacji.....	8	Terraformowanie	47, 51
Cel dyplomaty	48	Kredyty	8	Testy	28
D		L		Testy dyplomacji	28, 40
Draft.....	19	Limit populacji.....	46	Testy inwazji	28, 32
Drzewo technologiczne.....	38, 50	Lot.....	23	Testy walki	27, 28, 29
Dyplomaci	20, 47	M		Tor niezadowolonia.....	51
Dyplomaci w grze	48	Misje	44	Tunel czasoprzestrzenny	24
Dyplomacja.....	40	N		U	
E		Napęd Skokowy.....	24, 51	Układ gwiazdny	6
Efekt inwazji.....	32	Naukowcy	8, 46	Umowa Handlowa.....	21, 22
Efekt walki	27	Niezadowolonia	9, 20	W	
Eksploracja	36	Niezbadany układ.....	25	W gotowości	25
Elementy.....	7	O		Walka.....	27
Epicka rozgrywka	10	Obrońcy	27	Wyczerpanie	25
Etap zarządzania.....	20, 43	Opracowane technologie.....	22, 23	Z	
F		Orion.....	26	Zdolności specjalne	49
Farmerzy	8, 46	P		Ż	
Faza akcji	18	Panel informacyjny	52	Żeton anomalii.....	36
Faza draftu	18	Pasywny efekt	27	Żeton wpływu.....	8, 41
Faza obrażeń (walka).....	28	Piraci.....	44	Żywność	8
Faza strat (walka).....	28	Plansza imperium	7, 49		
Flaga imperium.....	8	Plansza zasobów.....	51		
Flota.....	8	Podstawowe efekty dyplomatyczne	40		
G		Podstawowy efekt inwazji.....	32		
Galaktyka.....	6	Podstawowy efekt walki.....	27		
I		Populacja	34, 46		
Imperium.....	7	Posiadanie układu	46		
Inicjator dyplomaty.....	48	Produkcja.....	8		
Inwazja	32	Przeciążenie	25		
J		Przymusowa Praca.....	21		
Jednostka	7, 46, 50	Przyrost Populacji.....	34		
		Pula dyplomatów	47		
		Punkty badań.....	8		
		Punkt skoku.....	12, 24, 52		
		Punktacja.....	20		
		Punkty zwycięstwa	6		

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. Wesółowski

Tłumaczenie wersji polskiej: Anna Skup, Piotr A. Wesółowski

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 Pawlaczek

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. All rights reserved.



BUDOWLE

POSTERUNEK

Wymagana gałąź i poziom technologii

Zdolności specjalne Uczestniczy w walce.

Typ i koszt 1

Parametry 2 2 -

Nazwa

Figurka

JEDNOSTKI NEUTRALNE

PIRACCY ŁUPIEŻCY

Nazwa

Zdolności specjalne **WALKA** · Zyskuje 1 ⚡, jeśli poziom niezadowolenia w imperium wroga wynosi co najmniej 2.

Nagroda **NAGRODA: 1 BC**

Parametry 1 1 1

Efekt walki 4+ → 1 ✖

Figurka

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

WROGOWIE:

- Piracy Łupieżcy
- Kosmiczny Węgorz
- Strażnik

POZOSTAŁE:

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