

MASTER OF
ORION
AD ASTRA



GRA PODSTAWOWA
SCENARIUSZ
WPROWADZAJĄCY

WPROWADZENIE

Jest to rozgrywka instruktażowa zaprojektowana dla 2 graczy. Jej celem jest nauczenie was krok po kroku, jak grać w **Master of Orion: Ad Astra**.

WAŻNE! Zanim rozpoczniecie ten scenariusz wprowadzający, zalecamy przeczytanie sekcji „Podstawowe pojęcia” w Głównej instrukcji, gdyż przedstawia ona najważniejsze elementy gry. Nie musicie czytać reszty instrukcji – wystarczy, że będziecie postępować zgodnie z poleceniami zawartymi w scenariuszu wprowadzającym. Jeśli po ukończeniu scenariusza będziecie mieć dodatkowe pytania, poszukajcie odpowiedzi w Głównej instrukcji.

SPIS TREŚCI

1. Przygotowanie pierwszej gry.....	3	3. Druga runda	27
2. Pierwsza runda	11	a) Faza draftu.....	27
a) Faza draftu.....	11	b) Faza akcji.....	27
b) Faza akcji.....	11	i) Klackoni – pierwsza tura.....	27
i) Klackoni – pierwsza tura.....	12	ii) Silikoidzi – pierwsza tura	29
ii) Silikoidzi – pierwsza tura	14	iii) Klackoni – druga tura.....	31
iii) Klackoni – druga tura.....	14	iv) Silikoidzi – druga tura	33
iv) Silikoidzi – druga tura	16	v) Klackoni – trzecia tura	33
v) Klackoni – trzecia tura	16	vi) Silikoidzi – trzecia tura.....	34
vi) Silikoidzi – trzecia tura.....	17	vii) Klackoni – czwarta tura	34
vii) Klackoni – czwarta tura	18	c) Dalsza część rozgrywki.....	35
viii) Silikoidzi – czwarta tura.....	19	4. Twórcy.....	36
ix) Klackoni – piąta tura.....	21		
x) Silikoidzi – piąta tura	21		
xi) Klackoni – szósta tura	21		
xii) Silikoidzi – szósta tura	23		
xiii) Klackoni – siódma tura	24		
xiv) Silikoidzi – siódma tura.....	25		

PRZYGOTOWANIE PIERWSZEJ GRY

Przygotowanie rozgrywki wprowadzającej różni się od standardowego przygotowania gry. Postępujcie zgodnie z poniższymi krokami:

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).



Karty technologii, karty misji, karty anomalii, karty dyplomatów. Karty bazowych dyplomatów rozpoznacie po nazwie i obrazku.

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 budowli planetarnych,
- f) figurki elementów neutralnych,
- g) kafelki gwiazd,
- 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.



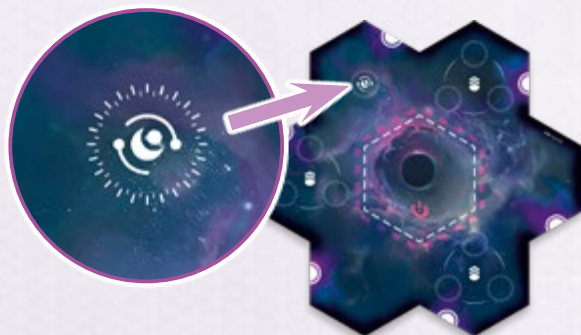
Żetony zasobów, żetony anomalii, żetony stanu, żetony populacji, kafelki gwiazd, kafelki planet, kafelki odkryć, akrylowe kostki, kości K6.



Budowle planetarne, elementy neutralne.

- Wybierzcie pierwszego gracza. Obaj gracze rzucają dwiema sześciocinnymi kośćmi. W przypadku remisu gracze przerzucają kości, aż jeden uzyska wyższy wynik. Osoba z najwyższą sumą wyników z kości zostaje **pierwszym graczem**. Druga osoba staje się **drugim graczem**.
- Zbudujcie galaktykę. Użyjcie kafelków gwiazd, by stworzyć galaktykę zgodnie z obrazkiem z kolejnej strony.

Następnie umieśćcie Piracką Bazę na kafelku gwiazdy z tunelem czasoprzestrzennym (🌀). Piracką Bazę należy umieścić w slotcie orbitalnym.



Slot orbitalny

- Przygotowanie imperiów. W scenariuszu wprowadzającym gracze nie wybierają własnych imperiów. Pierwszy gracz zarządza Ułem Klackońskim, a drugi gracz – Urwiskiem Silikoidów. Obaj gracze biorą odpowiednie plansze imperiów.

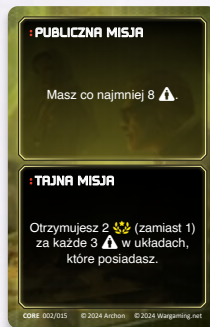


Plansza imperium Ula Klackońskiego

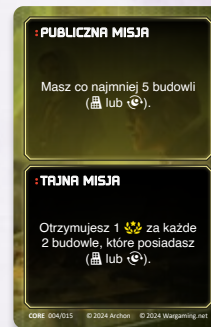


Plansza imperium Urwiska Silikoidów

- Dobierzcie misje początkowe. Weźcie po jednej karcie misji. W standardowej rozgrywce dobieralibyście je losowo z talii, ale na potrzeby tego scenariusza weźcie następujące karty:



Karta pierwszego gracza (Core 002)



Karta drugiego gracza (Core 004)

Nie pokazujcie ich sobie nawzajem.

Pozycja początkowa
Pirackiej Bazy



UKŁAD GALAKTYKI DLA SCENARIUSZA WPROWADZAJĄCEGO

- | | |
|-------------|-------------|
| 1. CORE 001 | 6. CORE 011 |
| 2. CORE 002 | 7. CORE 013 |
| 3. CORE 003 | 8. CORE 015 |
| 4. CORE 007 | 9. CORE 018 |
| 5. CORE 009 | |

7. **Przygotujcie elementy początkowe.** Weźcie następujące elementy przynależące do waszych imperiów:

- a) Zestawy figurek jednostek, budowli orbitalnych i flag imperium, a także znacznik niezadowolonia
- b) Zestaw żetonów wpływu
- c) Zestaw żetonów imperium
- d) Zestaw żetonów dyplomacji
- e) Kartę bazowego dyplomaty swojego imperium (trzymajcie je zakryte obok swoich plansz imperiów)
- f) Broszurę pomocy swojego imperium
- g) Kafelek planety reprezentujący planetę ojczystą imperium
- h) Planszę zasobów
- i) Zestaw kart akcji początkowych

k) Karty technologii początkowych (umieście je odkryte obok swoich plansz imperium)



Karty technologii początkowych

Umieście akrylową kostkę na pierwszym pustym polu toru rund na panelu informacyjnym. Następnie umieście po 1 swoim żetonie imperium na **torze kolejności**. Gracz Klackonów umieszcza swój żeton imperium na pierwszym polu toru kolejności, a gracz Silikoidów – na drugim polu tego samego toru. Tor ten określa, w jakiej kolejności gracze będą wykonywali swoje tury w pierwszej rundzie.

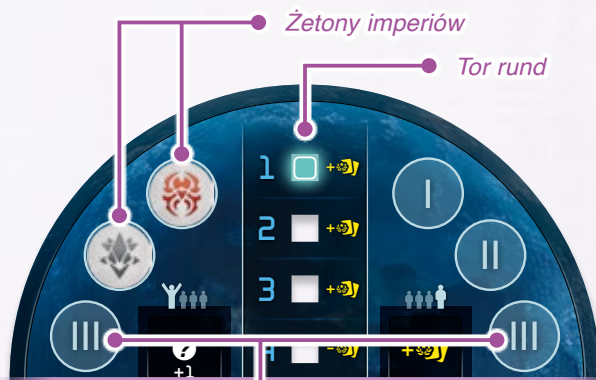


Karty akcji początkowych

j) Swoją kartę akcji imperium



Karta akcji imperium



Tory kolejności

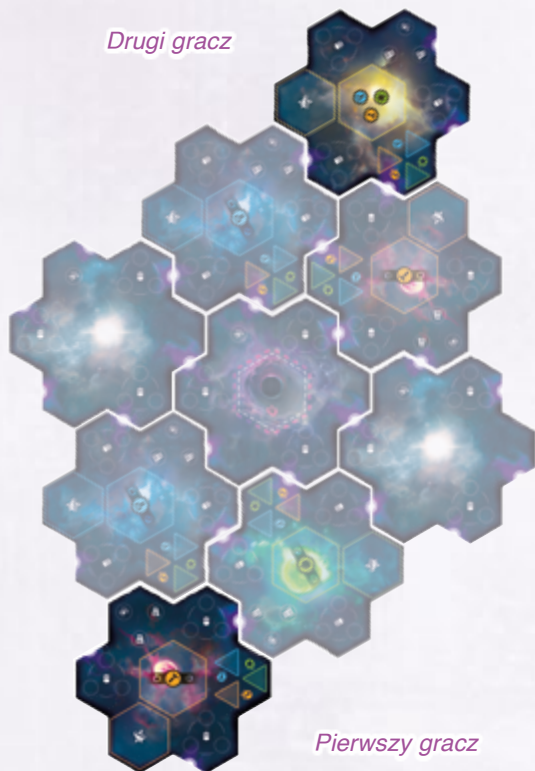
Panel informacyjny

Elementy początkowe Ula Klackońskiego



Następnie wykonajcie następujące czynności:

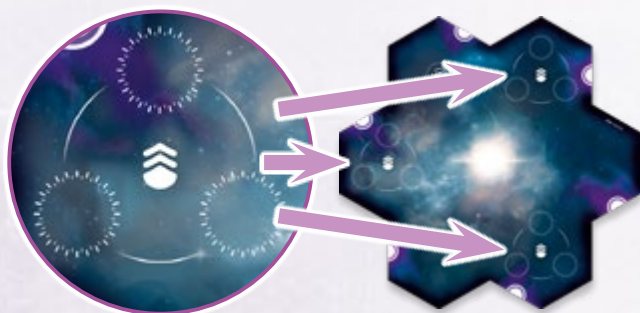
- > Pierwszy gracz umieszcza swoją planetę ojczystą na kafelku gwiazdy z pomarańczową gwiazdą, który znajduje się na dole galaktyki. Ten kafelek gwiazdy jest jego układem ojczystym.
- > Drugi gracz umieszcza swoją planetę ojczystą na kafelku gwiazdy z żółtą gwiazdą, który znajduje się na górze galaktyki. Ten kafelek gwiazdy jest jego układem ojczystym.



Umieśćcie następujące elementy w swoich układach ojczystych:

- > 2 jednostki Fregat
- > 1 Stację Bojową
- > 1 żeton wpływu
- > 1 flagę imperium

Stacja Bojowa jest budowlą orbitalną (☾) i musi zostać umieszczona w **slocie orbitalnym**. Każda jednostka (⚙) musi zostać umieszczona w **slocie na jednostki**.



Słoty na jednostki

Żetony wpływu umieśćcie symbolami waszych imperiów do góry.

Pierwszy gracz umieszcza po 1 kości populacji w **każdym slocie na kości** swojego układu ojczystego, ustawiając wartość każdej z nich na 1. Wartości tych kości reprezentują populację (⚠) w tym układzie. Domyślnie każde imperium rozpoczyna rozgrywkę z 3 populacjami (⚠).

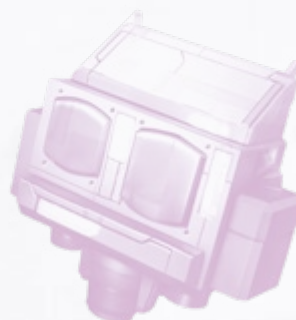


Układ ojczysty pierwszego gracza
A. jednostka Fregat; B. Stacja Bojowa; C. żeton wpływu; D. kości populacji; E. flaga imperium

Drugi gracz umieszcza 1 pomarańczową kość w **slocie na kość robotników** swojego układu ojczystego i ustawia jej wartość na 1. Urwisko Silikoidów to jedyne imperium w grze, które rozpoczyna rozgrywkę z tylko 1 populacją (⚠).



Układ ojczysty drugiego gracza
A. jednostka Fregat; B. Stacja Bojowa; C. żeton wpływu; D. kość populacji E. flaga imperium



Pierwszy gracz bierze wszystkie zasoby początkowe wskazane na jego planszy imperium i umieszcza je na swojej planszy:

- > 5 żetonów żywności (🍌)
- > 3 żetony punktów badań (🔬)
- > 2 żetony produkcji (🏭)

Drugi gracz również bierze swoje zasoby początkowe i umieszcza na swojej planszy imperium:

- > 4 żetony punktów badań (🔬)
- > 4 żetony produkcji (🏭)
- > 3 żetony kredytów (BC)



Wartości początkowych zasobów są przedstawione na planszy imperium.

Pierwszy gracz przygotowuje swoje początkowe poziomy gałęzi technologii:

- > umieszcza akrylową kostkę na poziomie 1 gałęzi Biologii i Chemii (🌿),
- > umieszcza akrylową kostkę na poziomie 0 gałęzi Fizyki (⚙️),
- > umieszcza akrylową kostkę na poziomie 0 gałęzi Inżynierii (⚙️),
- > umieszcza akrylową kostkę na poziomie 0 gałęzi Ustroju (🏛️).

Drugi gracz przygotowuje swoje początkowe poziomy gałęzi technologii:

- > umieszcza akrylową kostkę na poziomie 0 gałęzi Biologii i Chemii (🌿),
- > umieszcza akrylową kostkę na poziomie 0 gałęzi Fizyki (⚙️),
- > umieszcza akrylową kostkę na poziomie 1 gałęzi Inżynierii (⚙️),
- > umieszcza akrylową kostkę na poziomie 0 gałęzi Ustroju (🏛️).

Pierwszy gracz używa akrylowych kostek do oznaczenia swojego początkowego przychodu:

- > ustawia przychód kredytów (BC) na 0,
- > ustawia przychód żywności (🍌) na 2,
- > ustawia przychód punktów badań (🔬) na 1.
- > ustawia przychód produkcji (🏭) na 1.

Drugi gracz używa akrylowych kostek do oznaczenia swojego początkowego przychodu:

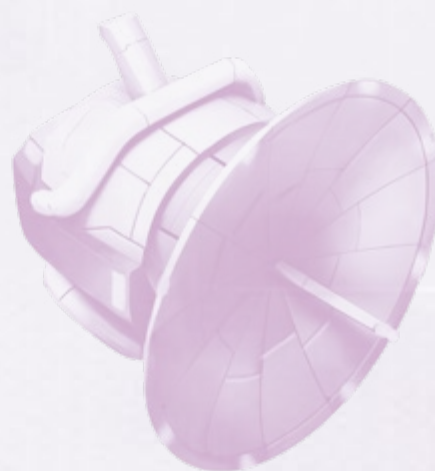
- > ustawia przychód kredytów (BC) na 0,
- > ustawia przychód żywności (🍌) na 0,
- > ustawia przychód punktów badań (🔬) na 0.
- > ustawia przychód produkcji (🏭) na 2.

Wartości na torach przychodu zależą od ilości populacji umieszczonych w układach ojczystych oraz od zdolności przychodowej imperium. Zazwyczaj każda populacja (👤) generuje 1 zasób, ale zdolność specjalna Silikoidów „Starożytna rasa” sprawia, że ich populacje (👤) generują po 2 zasoby każda.



Zdolność przychodowa Klackonów

Umieście swoje znaczniki niezadowolenia na poziomie 0 toru niezadowolenia.



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



Początkowe zasoby



Zdolność przychodowa Klackonów

Początkowe zasoby i gałąź technologii



Początkowa gałąź technologii

Bieżące wartości przychodu monitorowane są na planszy zasobów.

Poziom niezadowolony ustawiony na 0



PIERWSZA RUNDA

Ta sekcja przeprowadzi was przez pierwszą rundę scenariusza wprowadzającego. Każda runda podzielona jest na dwie fazy:

1. fazę draftu,
2. fazę akcji.

FAZA DRAFTU

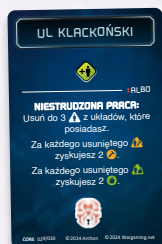
W tej fazie gracze przygotowują karty, których będą używać w fazie akcji. Postępujcie zgodnie z poniższymi krokami:

1. Weźcie na rękę swoje karty akcji początkowych.

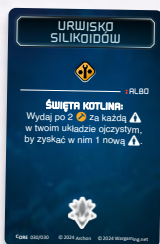


Karty akcji początkowych

2. Weźcie na rękę swoje karty akcji imperium.



Karta akcji imperium pierwszego gracza



Karta akcji imperium drugiego gracza

3. Weźcie na rękę 3 karty technologii. W standardowej rozgrywce dobieralibyście je losowo z puli, ale na potrzeby tego scenariusza otrzymujecie ustalone zestawy kart:



Pierwszy gracz: Farmy Grzybów, Działo Grawitonowe, Tarcza Klasy V,



Drugi gracz: Eksploatacja Skorupy Planety, Gwiezdna Forteca, Superlekkie Stopy Metali.

Te trzy typy kart – karty akcji początkowych, karty akcji imperium i karty technologii – tworzą rękę gracza.



Ręka pierwszego gracza

FAZA AKCJI

Podczas tej fazy gracze używają kart z ręki do wykonywania różnych akcji. Ikony na kartach wskazują, jakie akcje mogą zostać wykonane za ich pomocą.

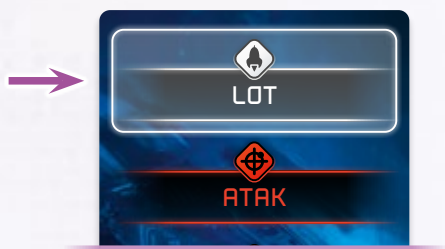


Tej karty akcji początkowych można użyć do wykonania akcji Przyrostu Populacji (+1), Badań (🔬), Budowy (🏗️) albo Dyplomacji (📄). Farm Grzybów można użyć wyłącznie do wykonania akcji Przyrostu Populacji (+1).

Pierwsze rundy scenariusza wprowadzającego przeprowadzą was przez wszystkie akcje początkowe występujące w grze.

: KLACKONI – PIERWSZA TURA

Ogólnie dobrym pomysłem na rozpoczęcie rozgrywki jest zwiedzanie okolicznych układów gwiazdnych i poszukiwanie dobrego miejsca na nową kolonię. Zagraj kartę akcji początkowych, by wykonać akcję Lotu (☁).

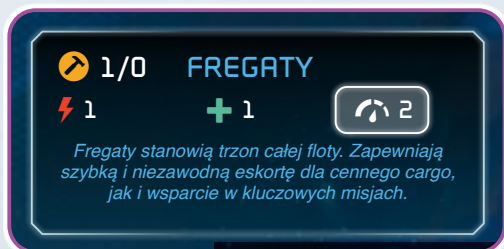


Tej karty akcji początkowych można użyć do wykonania akcji Lotu (☁), Ataku (☘), Inwazji (☑) albo Eksploracji (👁).

Wszystkie twoje jednostki (🚀) znajdują się w tym samym układzie, więc nie ma potrzeby wydawania żadnych kredytów (👉). Przenieś wszystkie swoje jednostki Fregat z układu ojczystego do pobliskiego układu z zieloną gwiazdą.

: 🚀 AKCJA LOTU – PODSTAWY

Aktywny gracz przemieszcza dowolną liczbę swoich jednostek (🚀) z jednego układu. Każda jednostka (🚀) może wykonać liczbę skoków równą swojemu parametrowi szybkości (🚀).



Parametr szybkości (🚀) każdej jednostki (🚀) wskazany jest na planszy imperium.

Skok to każde przemieszczenie się jednostki (🚀) z jednego połączanego układu do drugiego.

Przed wykonaniem akcji gracz może wydać dowolną liczbę kredytów (👉), by przenieść swoje jednostki (🚀) z 1 *dotodajowego* układu za każdy 1 wydany kredyt (👉).

WAŻNE: Na planszy imperium Ula Klackońskiego widnieje informacja, że imperium to nie może generować kredytów (👉). Zamiast nich posługują się żywnością (🍌).

: UKŁADY POŁĄCZONE

Układy gwiazdne, 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.

WAŻNE! Gracze, którzy odblokują kamienie milowe Napęd Skokowy oraz Zaawansowany Napęd Skokowy, mają inne definicje tego, co jest uznawane za układy połączone.



Pomarańczowy kafelek gwiazdy sąsiaduje z zielonym i z żółtym kafelkiem gwiazdy. Te kafelki gwiazd nie są ze sobą połączone. Jednakże gracze z odblokowanym Napędem Skokowym uznają pomarańczowy i żółty układ za połączone, a gracze z odblokowanym Zaawansowanym Napędem Skokowym ponadto uznają za połączone pomarańczowy i zielony układ.



: PODSTAWOWE POJĘCIA – NIEZBADANY UKŁAD

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

Twoje jednostki (🚀) wleciały do niezbadanego układu. Muszą się tu zatrzymać, nawet jeśli ich wartość szybkości (🚀), pozwala im na wykonanie kolejnego skoku. Gdy wszystkie jednostki (🚀) zakończą swój ruch, automatycznie badają każdy niezbadany układ, w którym się znajdują.

W standardowej rozgrywce podczas badania nowego układu gracz losowo dobiera 2 kafelki planet i 2 kafelki odkryć, z których wybiera po 1, ale na potrzeby scenariusza wprowadzającego weź następujące kafelki i umieść je w ich slotach na kafelku gwiazdy:



Ikona anomalii (🌀) na kafelku odkryć oznacza, że twoja flota wykryła anomalie elektromagnetyczną w tym układzie. Weź 1 żeton anomalii i umieść go na tym kafelku odkryć. Będziesz go mógł zeksplorować później.



Żeton anomalii

Ten układ nie jest już niezbadany. Powinien wyglądać w następujący sposób:



Po wykonaniu akcji tura natychmiast się kończy. Kartę, której użyłeś do wykonania akcji, pozostaw na stole obok swojej planszy imperium. W tej rundzie nie będziesz już mógł użyć jej ponownie. Swoją turę rozpoczyna teraz kolejny gracz.

: SILIKOIDZI – PIERWSZA TURA

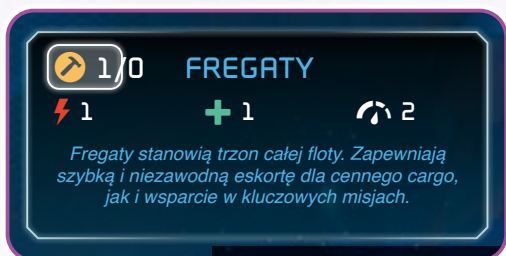
Gracz Silikoidów spróbuje innego otwarcia rozgrywki. Zagraj kartę Superlekkich Stopów Metali, by wykonać akcję Budowy (🔧).

By zbudować dany element, wybierasz układ, w którym:

- > znajduje się twoja populacja (👤) ALBO
- > znajduje się populacja (👤) gracza, który zezwala na wybranie swojego układu.

Nie możesz zbudować niczego w układzie, jeśli znajdują się w nim jednostki (🚀) lub budowle orbitalne (🌌), które nie należą do ciebie.

Po wybraniu układu musisz opłacić koszt elementu, który chcesz zbudować. Na potrzeby tego scenariusza zbuduj jednostkę Fregat. Koszt zbudowania tej jednostki (🚀) znajdziesz na swojej planszy imperium.



Zbudowanie jednostki Fregat kosztuje 1 żeton produkcji (🔧).

Usuń 1 żeton produkcji (🔧) ze swojej planszy imperium i umieść nową jednostkę Fregat w swoim układzie ojczystym.



Jednostka Fregat

Ponieważ nie zapłaciłeś dodatkowych kredytów (👄) na początku tej akcji, możesz stworzyć nowy element tylko w 1 układzie. Już to zrobisz. Twoja akcja dobiega końca.

Po wykonaniu akcji za pomocą karty technologii możesz:

- > Odrzucić tę kartę ALBO
- > Zatrzymać tę kartę jako **opracowaną technologię**.

By móc zatrzymać kartę technologii jako opracowaną technologię, twoje imperium musi spełniać jej warunki technologiczne.



Warunki technologiczne karty. Superlekkie Stopy Metali mogą zostać opracowane po tym, jak gracz rozwinie swoją gałąź technologii Inżynierii (🔧) do poziomu I.

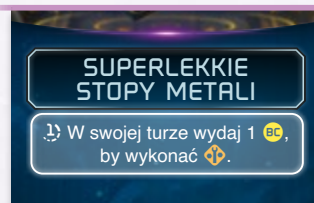
: AKCJA BUDOWY – PODSTAWY

Aktywny gracz wybiera jeden układ. Może wydać dodatkowe kredyty (👄), by wybrać 1 dodatkowy układ za każdy 1 wydany kredyt (👄). W każdym z wybranych układów aktywny gracz może zbudować jedną nową budowlę orbitalną (🌌), budowlę planetarną (🏠) albo jednostkę (🚀). W każdym wybranym układzie będącym w posiadaniu innego gracza aktywny gracz może zbudować jedynie 1 jednostkę (🚀).

: LIMIT OPRACOWANYCH TECHNOLOGII

Gracz może posiadać do 6 opracowanych technologii (ten limit może się zwiększyć w trakcie gry). Technologie początkowe również wliczają się do tego limitu. Jeśli gracz chce opracować nową technologię, ale nie może, gdyż osiągnął już swój limit, może wymienić jedną ze swoich już opracowanych technologii na nową.

Ponieważ Silikoidzi rozpoczynają grę z gałęzią Inżynierii (🔧) rozwiniętą do poziomu I, mogą od razu opracować Superlekkie Stopy Metali! Umieść tę kartę obok swoich technologii początkowych – Działa Laserowego i Tarczy Klasy I. Od tego momentu karta ta jest twoją opracowaną technologią. W przyszłych turach będziesz mógł korzystać z zapewnianych przez nią efektów.



Efekt karty

: KLACKONI – DRUGA TURA

Zbadałeś nowy układ, więc czemu by go nie skolonizować? By to zrobić, musisz stworzyć w nim nową populację (👤). Zagraj Farmy Grzybów, by wykonać akcję Przyrostu Populacji (🍄).

By stworzyć nową populację (👤), wybierz układ, w którym:

- > znajduje się twoja jednostka (🚀) ALBO
- > znajduje się twoja populacja (👤).

Nie możesz stworzyć nowej populacji (👤) w układzie, w którym znajdują się jednostki (🚀) lub budowle orbitalne (🌌), które nie należą do ciebie.

Masz jednostkę (🚀) w układzie z oceaniczną planetą. Możesz w nim stworzyć nową populację (👤). Stworzenie nowej populacji (👤) kosztuje 1 żeton żywności (🍄), plus 1 żeton żywności (🍄) za każdą populację (👤) tej profesji, która już znajduje się w danym układzie.

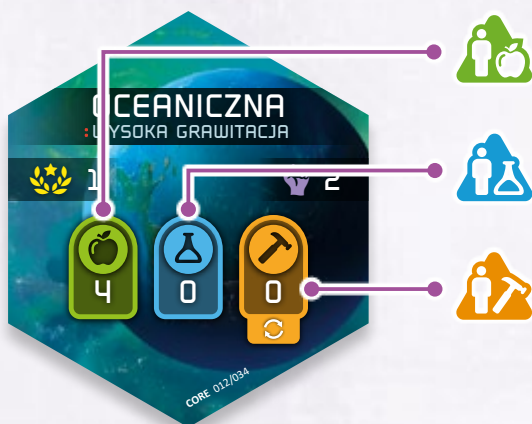
AKCJA PRZYROSTU POPULACJI – PODSTAWY

Aktywny gracz wybiera 1 układ. Może wydać dodatkowe kredyty (BC), by wybrać 1 dodatkowy układ za każdy 1 wydany kredyt (BC). W każdym wybranym układzie aktywny gracz może stworzyć 1 nową populację (A).

Każda populacja (A) może przynależeć do 1 z 3 profesji:

- > **Farmer.** Zwiększa przychód żywności (G) o 1.
- > **Naukowiec.** Zwiększa przychód punktów badań (B) o 1.
- > **Robotnik.** Zwiększa przychód produkcji (P) o 1.

Liczba farmerów (F), naukowców (N) i robotników (R) w układzie nie może przekroczyć limitu populacji planety. Informacja na temat limitu populacji planety znajduje się na kafelku planety.



Oceaniczna planeta może pomieścić do 4 farmerów, 0 naukowców i 0 robotników.

Tworzona na tej planecie populacja (A) musi przynależeć do profesji farmerów. Oznacz ją, kładąc zieloną kość populacji na zielonym slotcie tego układu gwiazdnego. Ponieważ jest to twój pierwszy farmer (F), kosztuje cię 1 żeton żywności (G).



Każda nowa populacja (A) zwiększa przychód. Zaznacz to na odpowiednim torze przychodu. Pamiętaj, że zdolność przychodowa Klackonów zwiększa ich przychód żywności (G) o 1 za każdy posiadany przez ciebie układ z co najmniej 1 farmerem (F). Dlatego też stworzenie tego farmera (F) zwiększa twój przychód żywności (G) o 2.



Stworzyłeś pierwszą populację (A) w układzie, co oznacza, że go skolonizowałeś. Gdy imperium kolonizuje układ, otrzymuje punkty niezadowolenia w liczbie wskazanej na kafelku planety.



Skolonizowanie oceanicznej planety zwiększa niezadowolenie (D) o 2.

Niezadowolenie (D) to parametr informujący cię o tym, jak bardzo twoim obywatelom nie podobają się twoje działania. Na koniec rundy niezadowolenie (D) zmniejsza twoje zasoby, a na koniec gry – liczbę twoich punktów zwycięstwa (W). Na szczęście Klackoni to istoty mające kolektywną świadomość – nigdy nie mają problemu z decyzjami swoich władców, przez co ich niezadowolenie (D) nigdy się nie zwiększa ani nie zmniejsza. Nie otrzymujesz żadnych punktów niezadowolenia (D) za skolonizowanie tego układu.

Od tego momentu ten układ należy do ciebie. Umieść w nim swoją flagę imperium, by to oznaczyć. Twoja akcja dobiega końca.

Jako UI Klackoński zaczynasz rozgrywkę z gałęzią Biologii i Chemii (B) rozwiniętą do I poziomu, dlatego zachowujesz Farmy Grzybów jako swoją opracowaną technologię.

PODSTAWOWE POJĘCIA – POSIADANIE UKŁADU

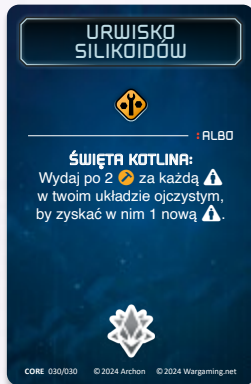
Układ jest w posiadaniu gracza, gdy ma on w nim przynajmniej 1 populację (A). Gracz, który posiada dany układ, oznacza go, umieszczając w nim swoją flagę imperium.



Flaga imperium

: SILIKOIDZI – DRUGA TURA

W przypadku Silikoidów akcja Przyrostu Populacji (♣) nie zapewnia żadnego efektu (informacje tę znajdziesz na ich planszy imperium). Mogą oni tworzyć nowe populacje (♣) jedynie poprzez zagranie karty akcji imperium.



Karta akcji imperium Silikoidów

Ta karta pozwala ci wybrać jeden z dostępnych efektów:

- > Wykonaj akcję Budowy (♣) ALBO
- > Wydadaj żetony produkcji (♣), by stworzyć nową populację (♣) w swoim układzie ojczystym.

Na tę chwilę interesuje nas ta druga opcja.

W twoim układzie ojczystym znajduje się 1 populacja (♣), dlatego wykonanie akcji Świętej Kotliny będzie cię kosztowało 2 żetony produkcji (♣). Przydziel nowo stworzonej populacji (♣) profesję robotnika poprzez zwiększenie o 1 wartości na powiązanej z nią kością.



Standardowo każdy nowy robotnik (♣) zwiększa przychód produkcji (♣) o 1, ale dzięki zdolności „Starożytna rasa” każda populacja (♣) Silikoidów generuje 1 dodatkowy zasób. Dlatego ten robotnik zwiększa twój przychód produkcji (♣) o 2. Zaznacz ten fakt na swojej planszy zasobów.



W twoim układzie ojczystym są teraz 2 populacje (♣). Ze względu na twoją zdolność przychodową twój przychód kredytów (♣) zwiększa się o 1.

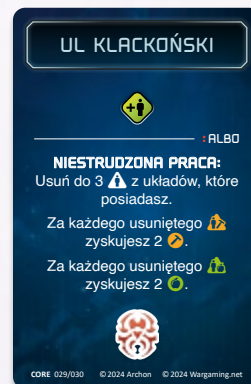


Twoja akcja dobiega końca.

: KLACKONI – TRZECIA TURA

By Ul Klackoński mógł realizować swoje plany, potrzebuje wielu zasobów. Na szczęście Klackoni mają specjalną metodę ich pozyskiwania. Ich karta akcji imperium umożliwia im:

- > Wykonanie akcji Przyrostu Populacji (♣) ALBO
- > Usuwanie populacji (♣) z ich własnych układów, by natychmiast otrzymać zasoby.



Karta akcji imperium Klackonów

Zagraj tę kartę i usuń 1 farmera (♣) oraz 1 robotnika (♣) ze swojego układu ojczystego. Ponieważ w tym układzie nie ma już żadnych farmerów (♣) ani robotników (♣), usuń z niego kości populacji. Pamiętaj, by dostosować wartości przychodu na planszy zasobów do nowej sytuacji.

PAMIĘTAJ! Ponieważ w twoim układzie ojczystym nie ma już żadnych farmerów (♣), tracisz dodatkowy 1 przychód żywności (♣) zapewniany przez twoją zdolność przychodową. Nie martw się, niedługo to naprawimy.

Za usunięcie 1 farmera (♣) i 1 robotnika (♣) zyskujesz 2 żetony żywności (♣) i 2 żetony produkcji (♣). Twoja akcja dobiega końca.



Nie opłacasz żadnego dodatkowego kosztu, ponieważ wszystkie twoje jednostki Fregat znajdują się w jednym układzie. Wybierasz więc tylko ten układ.

Przenieść pierwszą jednostkę Fregat do układu z pomarańczową gwiazdą.

Pozostałe 2 jednostki Fregat przenieść do układu z niebieską gwiazdą.

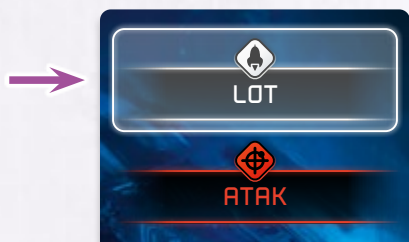
Jednostka Fregat, która zakończyła swój ruch w niezbadanym układzie z pomarańczową gwiazdą, musi go teraz zbadać. Na potrzeby scenariusza wprowadzającego, zamiast dobierać losowe kafelki planet i odkryć, użyj następujących z nich:



: SILIKOIDZI – TRZECIA TURA

Nadszedł czas, by Silikoidzi dołączyli do kosmicznego wyścigu i zaczęli zwiedzać galaktykę. Zagraj jedną ze swoich kart akcji początkowych, by wykonać akcję Lotu (✈️).

Kafelek planety wulkanicznej (Core 026) i kafelek odkryć (Core 015)



Karta akcji początkowych



Ten kafelek odkryć oznacza, że układ ten obfituje w minerały. Gracz, który go posiada, zwiększa swój przychód produkcji (👉👉) o 1. Ponadto w tym układzie znajduje się mikrotunel czasoprzestrzenny (🌀). Ze względu na to jest on zawsze połączony z układem, w którym znajduje się tunel czasoprzestrzenny (🌀), nawet jeśli nie sąsiadują one ze sobą.

Jednostki Fregat, które zakończyły swój ruch w niezbadanym układzie z niebieską gwiazdą, badają ten układ. Ponownie użyj wskazanych kafelków:



*Kafelek planety lodowej (Core 017)
i kafelek odkryć (Core 001)*

Ten kafelek odkryć oznacza, że w układzie obecni są piraci. Umieść jednostkę Pirackich Łupieżców w dowolnym slocie na jednostki w tym układzie.



*Jednostka Pirackich
Łupieżców*

Gdy podczas badania układu twoja jednostka (🚢) napotyka neutralną jednostkę (🚢), może albo natychmiast wykonać ruch odwrotu, albo zostać na miejscu i walczyć. Ruch odwrotu rozpatrywany jest w taki sam sposób jak akcja standardowa Lotu (🚢), ale przemieszczające się jednostki (🚢) nie mogą wlecieć do żadnego niezbadanego układu. Załóżmy, że nie chcesz w tej chwili mierzyć się z piratami i wykonujesz ruch odwrotu, by przemieścić swoje jednostki Fregat z powrotem do układu ojczystego.

Dodatkowo w tym układzie znajduje się anomalia. Umieść żeton anomalii na kafelku odkryć.

ODNALEZIENIE ORIONA

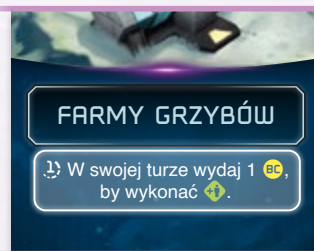
Ponieważ w galaktyce pozostał tylko 1 niezbadany układ, aktywny gracz natychmiast umieszcza kafelek planety Orion oraz figurkę Strażnika w tym układzie. Umieść oba te komponenty w układzie z niebieską gwiazdą, obok układów pierwszego gracza. Ten układ nie jest już niezbadany.

Orion to najważniejsza planeta w galaktyce. Ktokolwiek ją posiada, zdobędzie sporo punktów zwycięstwa (🌟). Jest on jednak chroniony przez Strażnika. Pokonanie tego starożytnego statku kosmicznego nie będzie łatwe, ale dokonanie tego zapewni ci jeszcze więcej punktów zwycięstwa (🌟).



: KLACKONI – CZWARTA TURA

Ostatnia akcja usunęła z twoich układów sporo populacji (👤), zmniejszając twój przychód. Naprawmy tę sytuację. Wykonaj kolejną akcję Przyrostu Populacji (👤). Tym razem jednak wykonasz ją bez zagrywania jakichkolwiek kart. Wykorzystasz do tego Farmy Grzybów, które opracowałeś wcześniej.



Zdolność Farm Grzybów pozwala ci wydać 1 kredyt (BC), by wykonać akcję Przyrostu Populacji (👤) bez zagrywania karty. Nie masz co prawda żadnych kredytów (BC), ale Klackoni mogą używać żywności (🍄) zamiast kredytów (BC). Odwróć swoje Farmy Grzybów, by zaznaczyć, że użyłeś tej karty w tej rundzie.

WAŻNE! W opisie Farm Grzybów pojawia się symbol 🍄. Oznacza on, że danej karty można użyć tylko jeden raz na rundę. Po użyciu takiej karty odwróć ją, by zaznaczyć, że została wykorzystana.

Tym razem wykonasz akcję w więcej niż jednym układzie. By tego dokonać, zapłać po 1 kredycie (BC) za każdy dodatkowy układ, w którym chcesz wykonać akcję.

Pamiętaj, że Klackoni mogą używać żywności (🍏) zamiast kredytów.

Wybierz swój układ ojczysty oraz układ z planetą oceaniczną, a następnie:

- > Zapłać 1 żeton żywności (🍏), by wykonać tę akcję w 2 układach na raz.
- > Zapłać 1 żeton żywności (🍏), by stworzyć pierwszą populację robotników (👷) na Kholdanie.
- > Zapłać 2 żetony żywności (🍏), by stworzyć drugą populację farmerów (👨‍🌾) na oceanicznej planecie.

Oznacz nowe populacje (👤) na powiązanych z nimi kościach i zwiększ wartości swoich przychodów na planszy zasobów. Pamiętaj o zdolności przychodowej swojego imperium.



Pamiętaj, że każdy układ ma swój limit populacji (👤). Przykładowo, oceaniczna planeta może pomieścić do 4 farmerów (👨‍🌾), 0 naukowców (👩‍🔬) i 0 robotników (👷). Te limity mogą jednak ulec zmianie.



Limit populacji

Odblokowywanie kamieni milowych na drzewie technologicznym zwiększa limit populacji wielu planet w twoim imperium.

- > Po odblokowaniu kamienia milowego Terraformowanie każda ikona terraformowania (🔄) zwiększa o 1 limit populacji, przy której się pojawia.
- > Po odblokowaniu kamienia milowego Zaawansowane Terraformowanie każda ikona zaawansowanego terraformowania (🔄) zwiększa o 1 limit populacji, przy której się pojawia.



Ta planeta może pomieścić tylko 2 naukowców (👩‍🔬) i 2 farmerów (👨‍🌾). W przypadku graczy, którzy odblokowali Terraformowanie, może pomieścić dodatkowych 2 naukowców (👩‍🔬). W przypadku graczy, którzy odblokowali Zaawansowane Terraformowanie, może dodatkowo pomieścić 1 robotnika (👷).

: SILIKOIDZI – CZWARTA TURA

W przypadku Silikoidów akcja Przyrostu Populacji (👤) nie zapewnia żadnego efektu, więc kolonizowanie nowych układów może być problematyczne. Na szczęście jest na to rozwiązanie. Jedną ze zdolności specjalnych twojego imperium zapewnia ci unikatową akcję darmową – Przesiedlenie.

Przesiedlenie pozwala ci na wydanie 1 kredytu (BC), by przemieścić 1 populację (👤) z jednego układu, który posiadasz, do drugiego albo do niezamieszkanego układu pod twoją kontrolą. Przenieś populację (👤) ze swojego układu ojczystego do układu z wulkaniczną planetą. Podczas przemieszczania populacji (👤) możesz zmienić jej profesję, ale wulkaniczna planeta jest w stanie pomieścić tylko robotników (👷), więc w sumie nie masz większego wyboru.



: AKCJA DARMOWA

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**

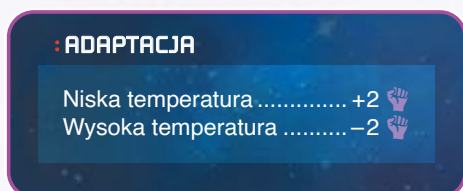
: UKŁAD POD KONTROLĄ

Układ znajduje się pod kontrolą gracza, gdy ma on w nim przynajmniej jedną jednostkę (👤) albo budowlę orbitalną (👤).

Ponieważ jest to pierwsza populacja (⚠️) na tej planecie, skolonizowałeś ją. Jak pamiętamy z poprzednich tur, musisz teraz zwiększyć niezadowolenie (👊) w swoim imperium. Ale Silikoidzi mają specjalną cechę adaptacyjną, która może zmienić wartość niezadowolenia.



Kolonizacja wulkanicznej planety zwiększa niezadowolenie (👊) o 4. Ale na tej planecie panuje wysoka temperatura.



Silikoidzi mają specjalną adaptację, która obniża o 2 wartość niezadowolenia (👊) otrzymywanego podczas kolonizacji planet z wysoką temperaturą.

Dzięki tej cesze adaptacyjnej twoje imperium otrzymało tylko 2 punkty niezadowolenia (👊). W twoim układzie ojczystym nie ma już co najmniej 2 populacji (⚠️). Zmniejsz swój **BC** o 1.



Twój znacznik na torze niezadowolenia osiągnął poziom 1.

Ponieważ masz w tym układzie swoją populację (⚠️), posiadasz ten układ. Umieść w nim swoją flagę imperium. Dodatkowo w układzie tym znajduje się kafelek odkryć, który zwiększa przychód produkcji (👉) gracza, który go posiada. Zaznacz to na torze przychodu.



Wszystkie te działania były rezultatami wykonania *akcji darmowej*. Nadal masz jeszcze do wykonania akcję standardową! Może i Klackoni mają nad tobą przewagę liczebną, ale nie będą w stanie dorównać twojej potędze technologicznej. Zagraj 1 ze swoich kart akcji początkowych, by wykonać akcję Badań (🔬).

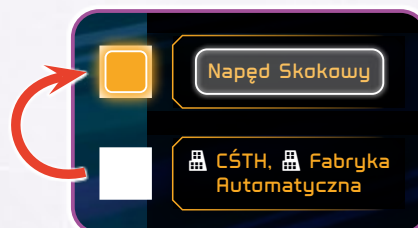


Wykorzystaj tę akcję do rozwinięcia swojej gałęzi technologii Inżynierii do poziomu II. Koszt rozwinięcia danej gałęzi wskazany jest na planszy imperium.



Rozwinięcie tej gałęzi technologii do poziomu II kosztuje 3 punkty badań (🔬).

Wydadz 3 punkty badań (🔬), by rozwinąć swoją gałąź technologii Inżynierii. Oznacz swój rozwój technologiczny na planszy imperium. Rozwinięcie tej gałęzi technologii odblokowuje nowy kamień milowy.



Rozwinięcie gałęzi Inżynierii do poziomu II odblokowuje kamień milowy Napęd Skokowy.

Twoja akcja dobiega końca.

: AKCJA BADAŃ – PODSTAWY

Aktywny gracz wybiera 1 gałąź swojego drzewa technologicznego. Może wydać dodatkowe kredyty (BC), by wybrać 1 dodatkową gałąź za każdy 1 wydany kredyt (BC). Każda wybrana gałąź może zostać rozwinięta tylko raz.

: KLACKONI – PIĄTA TURA

Zbadajmy teraz tajemniczą anomalie, którą odkryłeś w pierwszej turze. Zagraj kolejną kartę akcji początkowych, by wykonać akcję Eksploracji (👁️).



Użyj swojej jednostki Fregat w układzie z oceaniczną planetą do eksploracji znajdującej się tam anomalii.

Usuń żeton anomalii z kafelka odkryć. W standardowej rozgrywce dobraćbyś teraz 2 karty anomalii, wybrać 1 i odrzucić drugą, ale na potrzeby scenariusza wprowadzającego dobierz kartę Starożytny Pocisk.

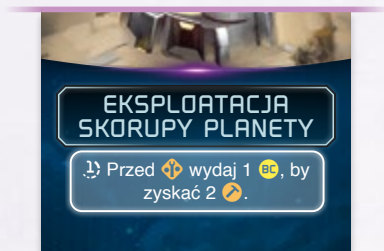


Karta anomalii

Umieść tę kartę zakrytą obok swojej planszy imperium. Możesz ją w każdej chwili podejrzeć, ale nie pokazuj jej pozostałym graczom. Opis karty anomalii wskazuje, kiedy i w jaki sposób można ją zagrać. Po zagraniu kartę anomalii należy odrzucić.

: SILIKOIDZI – PIĄTA TURA

Zagraj Eksploatację Skorupy Planety, by wykonać kolejną akcję Budowy (🏗️).



Wykorzystaj tę akcję do wydania swojego ostatniego żetonu produkcji (🍪) i stworzenia nowej jednostki Fregat w swoim układzie ojczystym. Twoja akcja dobiega końca. Ponieważ osiągnąłeś poziom II w gałęzi technologii Inżynierii (🔧), zachowujesz Eksploatację Skorupy Planety jako swoją opracowaną technologię.

: 👁️ AKCJA EKSPLOACJI – PODSTAWY

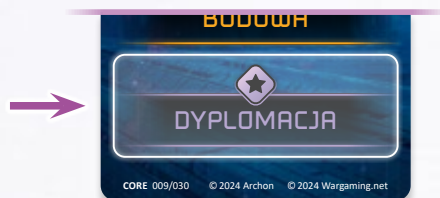
Aktywny gracz wybiera 1 układ. Może wydać dodatkowe kredyty (🍪), by wybrać 1 dodatkowy układ za każdy 1 wydany kredyt (🍪). Aktywny gracz może użyć dowolnych jednostek (🚢) w wybranych układach do eksploracji anomalii.

: 🌟 AKCJA DYPLOMACJI – PODSTAWY

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 kredyt (🍪), 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.

: KLACKONI – SZÓSTA TURA

Ekonomia i badania są oczywiście ważne, ale nie zapominajmy o rozwijaniu odpowiedniego kapitału dyplomatycznego. Zagraj kolejną z kart akcji początkowych, by wykonać akcję Dyplomacji (🌟).



Na ten moment masz tylko 1 żeton wpływu, co zapewnia ci rzut 1 kością. Aby zmaksymalizować efektywność tej akcji, potrzeba ci więcej. Przed akcją wydaj 1 żeton żywności (🍪), by zyskać 1 dodatkową kość. (Pamiętaj – Klackoni używają żywności (🍪) zamiast kredytów (🍪)). Wykorzystaj wpływ, jaki masz w swoim układzie ojczystym, by zyskać kolejną kość.

Odwróć wykorzystany żeton wpływu, by zaznaczyć, że został użyty w tej rundzie.



Żeton wpływu w gotowości

Użyty żeton wpływu

Rzuc 2 sześciociennymi kośćmi. Na potrzeby scenariusza wprowadzającego założymy, że wyrzuciłeś 2 oraz 4. Możesz użyć tych kości do aktywowania dowolnych podstawowych efektów dyplomatycznych. Pełną listę tychże znajdziesz na stronie 40 Głównej instrukcji i w swojej broszurze pomocy.

:TESTY

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

W grze występują 3 rodzaje testów:

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



Aktywnego efektu Działa Laserowego można użyć podczas testu walki.

Uczestniczący w teście gracze mogą korzystać z niektórych aktywnych efektów. Aktywne efekty można rozpoznać po znajdującej się obok nich ikonie aktywacji. Liczba znajdująca się w ikonie aktywacji oznacza 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 1 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. Aktywny gracz musi wydać kości za każdym razem, gdy chce użyć aktywnego efektu tego typu.



Ikona aktywacji z symbolem nieskończoności. Powiązanego z nią aktywnego efektu można użyć wielokrotnie w trakcie jednego testu.

W tym teście dyplomacji użyj następujących efektów:

ROZSZERZANIE WPŁYWU



Tego efektu można użyć, wydając kości o łącznej wartości wynoszącej co najmniej 2. Można go użyć kilka razy na akcję.

Wydaj kość o wartości 2, by zyskać nowy żeton wpływu. Możesz go wykorzystać do zdobycia jeszcze większej liczby kości w przyszłych akcjach Dyplomacji (⚡). Nowy żeton wpływu musi zostać umieszczony w układzie *połączonym* z dowolnym układem będącym pod twoim wpływem. W wybranym układzie nie może znajdować się żaden inny żeton wpływu. Układ z oceaniczną planetą spełnia oba te warunki. Umieść w nim swój nowy żeton wpływu. Upewnij się, że jest on odwrócony stroną „w gotowości” do gry.

ZATRUDNIENIE NOWEGO DYPLOMATY



Tego efektu można użyć, wydając kości o łącznej wartości wynoszącej co najmniej 4. Można go użyć tylko jeden raz na akcję.

Wydaj kość o wartości 4, by zatrudnić nowego dyplomatę. Dyplomaci pozwalają ci na różne interakcje z pozostałymi graczami. Co prawda każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z bazowym dyplomatą swojego imperium, ale zatrudnianie nowych dyptomatów z pewnością jest dobrym pomysłem, gdyż zapewniają oni wiele potężnych efektów. Uważaj jednak – niektórzy dyplomaci to szpiegdy zapewniający graczowi przewagę kosztem innego gracza.

By zatrudnić nowego dyplomatę, dobierz 3 karty dyptomatów, dodaj 1 z nich do swojej puli, a resztę odrzuć. Na potrzeby scenariusza wprowadzającego weź tę kartę:



Houri, karta dyplomaty (Core 010)

LIMIT DYPLOMATÓW. Gracz nie może mieć więcej niż 5 dyptomatów w swojej puli.

WAŻNE! Niezależnie od tego, czy wykorzystałeś wszystkie swoje kości, czy nie, efekt „Zatrudnienie nowego dyplomaty” zawsze kończy akcję Dyplomacji.

: SILIKOIDZI – SZÓSTA TURA

Zagraj Gwieздną Fortecę, by wykonać kolejną akcję Budowy (🏗️).



Pojawia się tu pewien problem – nie masz już żadnych żetonów produkcji (🏗️). Czy da się coś z tym zrobić? Tak!

Po pierwsze możesz wykonać akcję darmową Przymusowa Praca. Pamiętaj, że akcje darmowe takie jak Przymusowa Praca mogą zostać wykonane tylko przed wykonaniem akcji standardowej. Gracz nie może też wykonać tej samej akcji darmowej dwukrotnie podczas jednej swojej *tury*.

Do tej akcji darmowej masz dostęp od samego początku rozgrywki. Pozwala ci ona wziąć z puli dowolną liczbę żetonów żywności (🍷), produkcji (🏗️), punktów badań (🧠) lub kredytów (💰). Każdy 1 dobrany zasób zwiększa niezadowolenie (👊) w twoim imperium o 2.

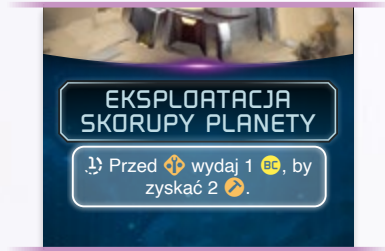
PAMIĘTAJ! UI Klackoński nie otrzymuje żadnego niezadowolenia. W związku z tym nie może wykonać Przymusowej Pracy.

W tym przypadku zwiększ niezadowolenie (👊) o 2, by zyskać 1 żeton produkcji (🏗️).

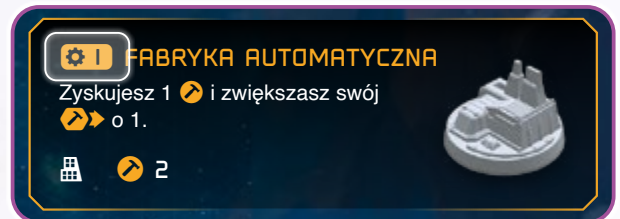


Niezadowolenie w twoim imperium nadal jest na poziomie 1.

Po drugie możesz wydać 1 kredyt (💰), by skorzystać z efektu Eksploatacji Skorupy Planety, którą opracowałeś w poprzedniej turze, by zyskać dodatkowe 2 żetony produkcji (🏗️).

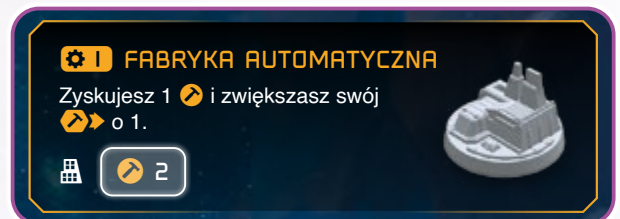


Teraz masz już wystarczająco dużo żetonów produkcji (🏗️). Rozpocznij akcję od zbudowania Fabryki Automatycznej w swoim układzie ojczystym. Fabryka Automatyczna to budowla planetarna (🏗️). Wszystkie budowle planetarne (🏗️) muszą najpierw zostać odblokowane poprzez rozwinięcie konkretnej gałęzi technologii do odpowiedniego poziomu. Twoja gałąź Inżynierii jest rozwinięta do poziomu II, co w zupełności wystarcza, by zbudować Fabrykę Automatyczną.



Do zbudowania Fabryki Automatycznej wymagany jest I poziom w gałęzi technologii Inżynierii.

Musisz zapłacić, by zbudować nową budowlę. Koszty wszystkich budowli planetarnych (🏗️) wskazane są na stronach 56–57 *Głównej instrukcji* i w twojej broszurze pomocy.



Zbudowanie Fabryki Automatycznej kosztuje 2 żetony produkcji (🏗️).

Wydadź 2 żetony produkcji (🏗️) i umieść figurkę Fabryki Automatycznej w wolnym słocie planetarnym swojego układu ojczystego.



Fabryka Automatyczna umieszczona w układzie

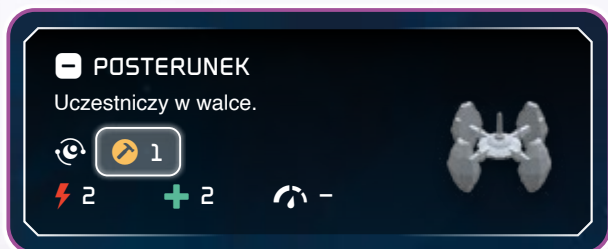
Każda Fabryka Automatyczna zwiększa twój przychód produkcji (🔧) o 1.



Zbudujmy coś jeszcze. Wydaj 1 kredyt (BC), by móc stworzyć element w innym układzie. Zbuduj Posterunek w układzie z wulkaniczną planetą. Posterunek to budowla orbitalna (👁️), która pomaga w bronienu układu przed potencjalnymi zagrożeniami.

LIMIT BUDOWLI. Domyślnie każdy układ może pomieścić do 2 budowli planetarnych (🏠) i 1 budowle orbitalną (👁️). W jednym układzie nie mogą zostać zbudowane 2 identyczne budowle planetarne (🏠).

Koszty wszystkich budowli orbitalnych (👁️) wskazane są na 57 stronie *Głównej instrukcji* i w twojej broszurze pomocy.



Zbudowanie Posterunku kosztuje 1 żeton produkcji (🔧).

Wydaj 1 żeton produkcji (🔧) i umieść figurkę Posterunku w układzie z planetą wulkaniczną.



Posterunek umieszczony w układzie

W tej turze nie będziesz budował już niczego więcej, ale jest jeszcze jedna rzecz, którą powinieneś zrobić. Na koniec akcji każda *Fabryka Automatyczna*, którą

zbudowałeś w tej akcji, generuje 1 żeton produkcji (🔧). Przyda ci się on później.

: KLACKONI – SIÓDMA TURA

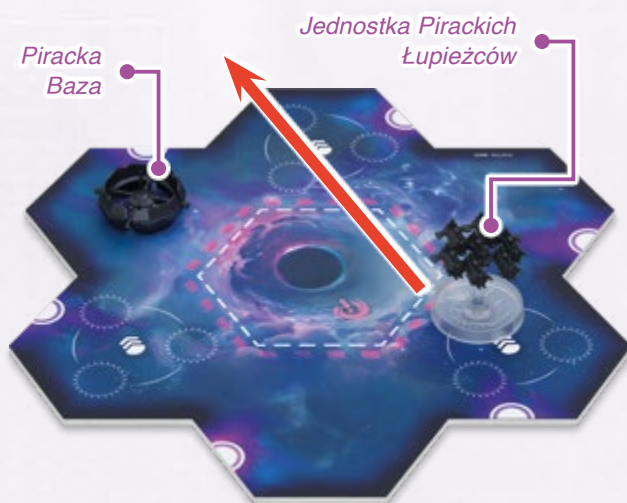
Nie masz już nic ważnego do zrobienia w tej rundzie. Czas spasować.

Po spasowaniu nie będziesz już mógł wykonać żadnych akcji w tej rundzie i będziesz musiał natychmiast wykonać swój **etap zarządzania**.

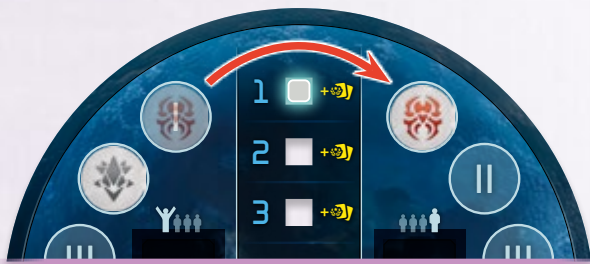
Rozpocznijmy twój etap zarządzania. Jesteś pierwszym graczem, który spasował w tej rundzie, co zapewnia ci pewne korzyści:

- > Weź z puli 1 dodatkowy zasób wedle swojego uznania (🔧).
- > Jeśli w galaktyce wciąż znajduje się **Piracka Baza**, stwórz nową jednostkę Pirackich Łupieżców w tym samym układzie co Baza. Piracka Baza zlokalizowana jest w samym środku galaktyki, w układzie z tunelem czasoprzestrzennym (🌀). Umieść w tym układzie nową jednostkę Pirackich Łupieżców. Następnie możesz wybrać 1 układ z jednostką Pirackich Łupieżców i wykonać jedną z następujących czynności:
 - > Przenieść wszystkie jednostki Pirackich Łupieżców z tego układu do układu z punktem skoku po obu stronach wspólnej granicy.
 - > Użyj wszystkich jednostek Pirackich Łupieżców z tego układu do zaatakowania układu z punktem skoku po obu stronach wspólnej granicy.

Na potrzeby tego scenariusza przenieś nowo stworzoną jednostkę Pirackich Łupieżców do układu z lodową planetą.



Zajmijmy się dalszą częścią etapu zarządzania. Przesuń swój żeton imperium z bieżącego toru kolejności na pierwsze puste pole drugiego toru kolejności. Wyznacza ona kolejność graczy w następnej rundzie gry.



Żeton imperium przesuwany jest na drugi tor kolejności.

Odśwież wszystkie swoje wykorzystane żetony wpływu, odwracając je na stronę „w gotowości”.



Odśwież swoją kartę Farm Grzybów.



Farmy Grzybów są gotowe do ponownego użycia.

Weź z powrotem na rękę kartę akcji imperium oraz karty akcji początkowych.



Karty akcji początkowych i karta akcji imperium

Dobierz żetony zasobów w liczbie wskazanej przez tory przychodów na twojej planszy zasobów: 3 żetony żywności (🍌), 1 żeton punktów badań (🔬), 1 żeton produkcji (🔧).

W tym momencie większość graczy odrzuciłoby liczbę żetonów zasobów równą poziomowi niezadowolenia w swoim imperium, ale ponieważ grasz Klackonami o kolektywnej świadomości, w twoim imperium nie ma żadnego niezadowolenia.



Sprawdź, czy zrealizowałeś którąś z publicznych misji i czy któryś z dyplomatów wymaga rozpatrzenia w tym momencie. W tej chwili nie ma żadnej publicznej misji w grze, a ty nie masz żadnych dyplomatów w grze. Możesz pominąć ten krok.

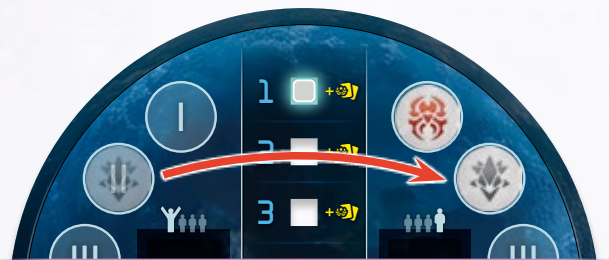
Po wykonaniu tych kroków twoja tura dobiega końca.

: SILIKOIDZI – SIÓDMA TURA

Również powinieneś zakończyć swoją rundę. Spasuj i przejdź do etapu zarządzania.

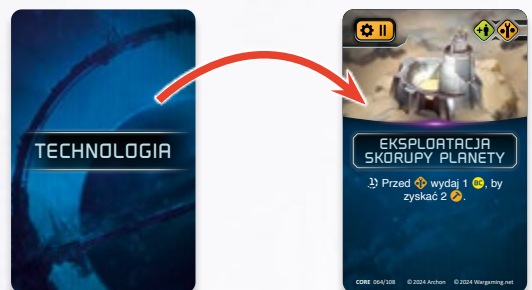
Nie jesteś pierwszym graczem, który spasował, więc nie otrzymujesz żadnych dodatkowych zasobów ani nie robisz niczego z piratami.

Przesuń swój żeton imperium z bieżącego toru kolejności na pierwsze puste pole drugiego toru kolejności.



Żeton imperium przesuwany jest na drugi tor kolejności.

Odśwież swoją kartę Eksploatacji Skorupy Planety.



Eksploatacja Skorupy Planety jest gotowa do ponownego użycia.

Weź z powrotem na rękę kartę akcji imperium oraz karty akcji początkowych.



Karty akcji początkowych i karta akcji imperium

Dobierz żetony zasobów w liczbie wskazanej przez tory przychodów na twojej planszy zasobów: 6 żetonów produkcji (🔧).

Odrzuć tyle zasobów, ile wynosi obecny poziom niezadowolenia w twoim imperium. W tym przypadku odrzuć 1 żeton produkcji (🔧).

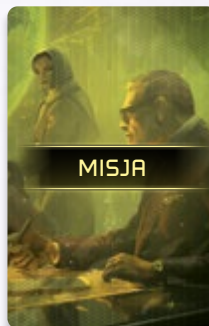


Twój poziom niezadowolenia to 1.

Sprawdź, czy zrealizowałeś którąś z publicznych misji i czy któryś z dyplomatów wymaga rozpatrzenia w tym momencie. W tej chwili nie ma żadnej publicznej misji w grze, a ty nie masz żadnych zagranych dyplomatów. Możesz pominąć ten krok.

W pierwszej połowie gry (przy standardowej długości rozgrywki „pierwsza połowa” odnosi się do 1., 2. i 3. rundy) *ostatni gracz*, który spasuje, dobiera 2 karty misji, odrzuca 1 z nich, a drugą kładzie na stole jako **publiczną misję**. W drugiej połowie gry (przy standardowej długości rozgrywki „druga połowa” odnosi się do 4., 5. i 6. rundy) *ostatni gracz*, który spasuje, usuwa 1 kartę publicznej misji z gry.

Na potrzeby scenariusza wprowadzającego weź niniejszą kartę i połóż ją na stole.



Karta misji (Core 014)

Wszyscy gracze umieszczają na niej swój żeton imperium. Zignorujcie sekcję tajnej misji na tej karcie. Ważna jest tylko jej publiczna misja, którą mogą realizować wszyscy gracze. Od tego momentu podczas swojego etapu zarządzania każdy gracz może wykonać dowolną z publicznych misji. Jeśli gracz tego dokona, zdejmuje swój żeton imperium z karty i umieszcza go na swojej planszy imperium. *Pierwsza osoba*, która zrealizuje daną publiczną misję, bierze z jej karty nie tylko swój żeton imperium, ale też żeton imperium należący do innego gracza. Ten drugi żeton określany będzie jako **przejęty żeton**. Przejęte żetony można kraść podczas dokonywania inwazji. Na koniec gry każdy zgromadzony żeton imperium jest wart 1 punkt zwycięstwa (🏆).

Po wykonaniu tych kroków twoja tura dobiega końca. Ponieważ wszyscy gracze spasuwali, runda również się kończy.



DRUGA RUNDA

Ta sekcja przeprowadzi was przez drugą rundę scenariusza wprowadzającego. Zaczynicie od przesunięcia kostki na torze rund o jedno pole w dół.

FAZA DRAFTU

Tym razem fazę draftu rozpatrzyć tak, jak w standardowej rozgrywce.

1. Na swoich rękach obaj macie karty akcji początkowych, kartę akcji imperium oraz wszystkie karty technologii, których nie zagraлиście w poprzedniej rundzie.



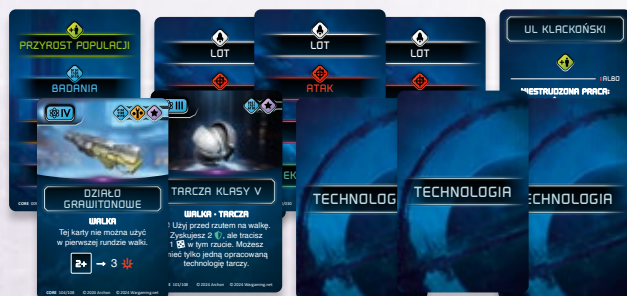
Ręka pierwszego gracza przed fazą draftu

2. Obaj losowo dobieracie po 5 kart technologii, zatrzymujecie 1, a pozostałe 4 przekazujecie swojemu przeciwnikowi.



Karty technologii

3. Z 4 kart otrzymanych w 2. kroku obaj zachowujecie po 1, a pozostałe 3 karty przekazujecie przeciwnikowi.
4. Z 3 kart otrzymanych w 3. kroku obaj zachowujecie po 1, a pozostałe 2 karty odrzucać.



Ręka pierwszego gracza po fazie draftu

: LIMIT KART

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.

Karty anomalii, dyplomatów i misji nie wliczają się do tego limitu.

FAZA AKCJI

: KLACKONI – PIERWSZA TURA

Byłeś pierwszym graczem, który spasował w poprzedniej rundzie, więc rozpocznesz tę rundę. Zanim jednak wykonasz jakąkolwiek akcję standardową, wykonaj akcję darmową i zawrzyj **Umowę Handlową**.

ZAWIERANIE UMOWY HANDLOWEJ

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

- > Dowloną liczbę żetonów żywności (🍌), punktów badań (🔬), produkcji (🏭) lub kredytów (💰), w dowolnej kombinacji.
- > Dowlone opracowane technologie

Dodatkowo w ramach tej umowy obaj gracze mogą zaoferować sobie nawzajem po 1 dyplomacie ze swoich **puli dyplomatów**. Możesz powiedzieć partnerowi handlowemu, jaką kartę dyplomaty mu oferujesz, ale nie możesz mu jej pokazać. Możesz też kłamać.

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

Użyj dyplomaty, którego zatrudniłeś w poprzedniej rundzie. Do tej umowy możesz dodać dowolne zasoby albo karty opracowanych technologii.



Dyplomata wybrany przez gracza Klackonów. Kartę należy położyć zakrytą przed graczem Siilkoidów.

Założmy, że gracz Silikoidów chce otrzymać tę kartę (nawet jeśli nie jest pewien, czy gracz Klackonów mówi prawdę) oraz 1 punkt badań (🔬). W zamian oferuje własnego dyplomata i 1 żeton produkcji (🏭). Gracz Silikoidów wcale nie musi oferować w zamian dyplomaty, ale zwykle jest to dobry pomysł. Obaj gracze zgadzają się na taką wymianę.



Dyplomata wybrany przez gracza Silikoidów. Kartę należy położyć zakrytą przed graczem Klackonów.

: SZPIEDZY

Szpieczy to szczególny typ kart dyplomatów. Ich zdolności przynoszą korzyść ich pracodawcy kosztem gracza będącego ich celem.

: WYMUSZENIE UMOWY

Aktywny gracz może *wymusić* na innym graczu zaakceptowanie Umowy Handlowej, odwracając jeden ze swoich będących w gotowości żetonów wpływu. W takim przypadku nie może żądać w zamian żadnych zasobów, a gracz będący celem musi przyjąć oferowanego dyplomata.

Gracz Silikoidów daje ci 1 żeton produkcji (🏭), a ty dajesz mu 1 punkt badań (🔬). Następnie obojwaj odkrywacie zaoferowanych dyplomatów. Każdy dyplomata zapewnia do 3 zdolności. Użycie ich wymaga posiadania określonych poziomów gałęzi technologii Ustroju. Zdolność jest dostępna do użycia, jeśli *którykolwiek* z graczy biorących udział w wymianie osiągnął wymagany poziom tej gałęzi technologii. Gdy karta dyplomaty się uaktywnia, rozpatrywany jest tylko *najsilniejsza* z dostępnych zdolności.



Obaj gracze mają gałąź technologii Ustroju na poziomie 0. Będą rozpatrywać tylko najbardziej podstawową ze zdolności.

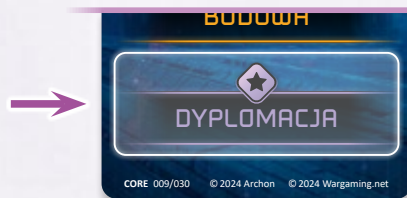
Obaj zagranii dyplomaci aktywują się natychmiast, dlatego otrzymujesz 1 dodatkowy żeton produkcji (🏭), a twój partner handlowy otrzymuje 1 dowolny zasób (🔍). Na potrzeby scenariusza wprowadzającego gracz Silikoidów powinien wziąć 1 kredyt (🏠).

Następnie gracze, *którzy otrzymali* dyplomata, kładą jego kartę odkrytą przed sobą – gracz Klackonów kładzie przed sobą dyplomata otrzymanego od gracza Silikoidów i odwrotnie. Ci dyplomaci są teraz **w grze**. By zaznaczyć, kto jest inicjatorem danego dyplomaty w grze, inicjator umieszcza na karcie swój **żeton dyplomacji**.



Na karcie dyplomaty należy umieścić żeton dyplomacji.

Po zakończeniu Umowy Handlowej zagraj swoją kartę akcji początkowych, by wykonać akcję Dyplomacji (🌟).



Użyj obu swoich żetonów wpływu, by móc rzucić 2 kośćmi w teście dyplomacji. Założmy, że na kościach wypadły wyniki 3 oraz 1.



Rozszerzanie wpływu

Wydadz kość o wartości 3, by rozszerzyć swój wpływ w pustym układzie pomiędzy układem z oceaniczną planetą a układem z wulkaniczną planetą. Umieść nowy żeton wpływu ze swojej puli w tym układzie. Upewnij się, że żeton ten jest „w gotowości”.



Wartość drugiej kości (1) to za mało, byś mógł skorzystać z jakiegokolwiek innego efektu dyplomatycznego.

: SILIKOIDZI – PIERWSZA TURA

Nadszedł czas, by Piraci, których spotkałeś wcześniej, zapłacili za wypędzenie cię z układu. Zagraj swoją kartę akcji początkowych, by wykonać akcję Ataku (🚩).



Wydaj 1 kredyt (BC), by móc wybrać 2 układy, i zadeklaruj atak wszystkimi swoimi jednostkami Fregat na układ okupowany przez piratów. Jednostka (🚩) może zaatakować dowolny układ, do którego może dotrzeć w ramach akcji standardowej Lotu. Gdy jednostka (🚩) zaatakuje układ, rozpoczyna się walka. Gdy jednostka (🚩) zadeklaruje atak, nie przemieszczaj jej. Zrobisz to po zakończeniu walki, jeśli będzie to konieczne.

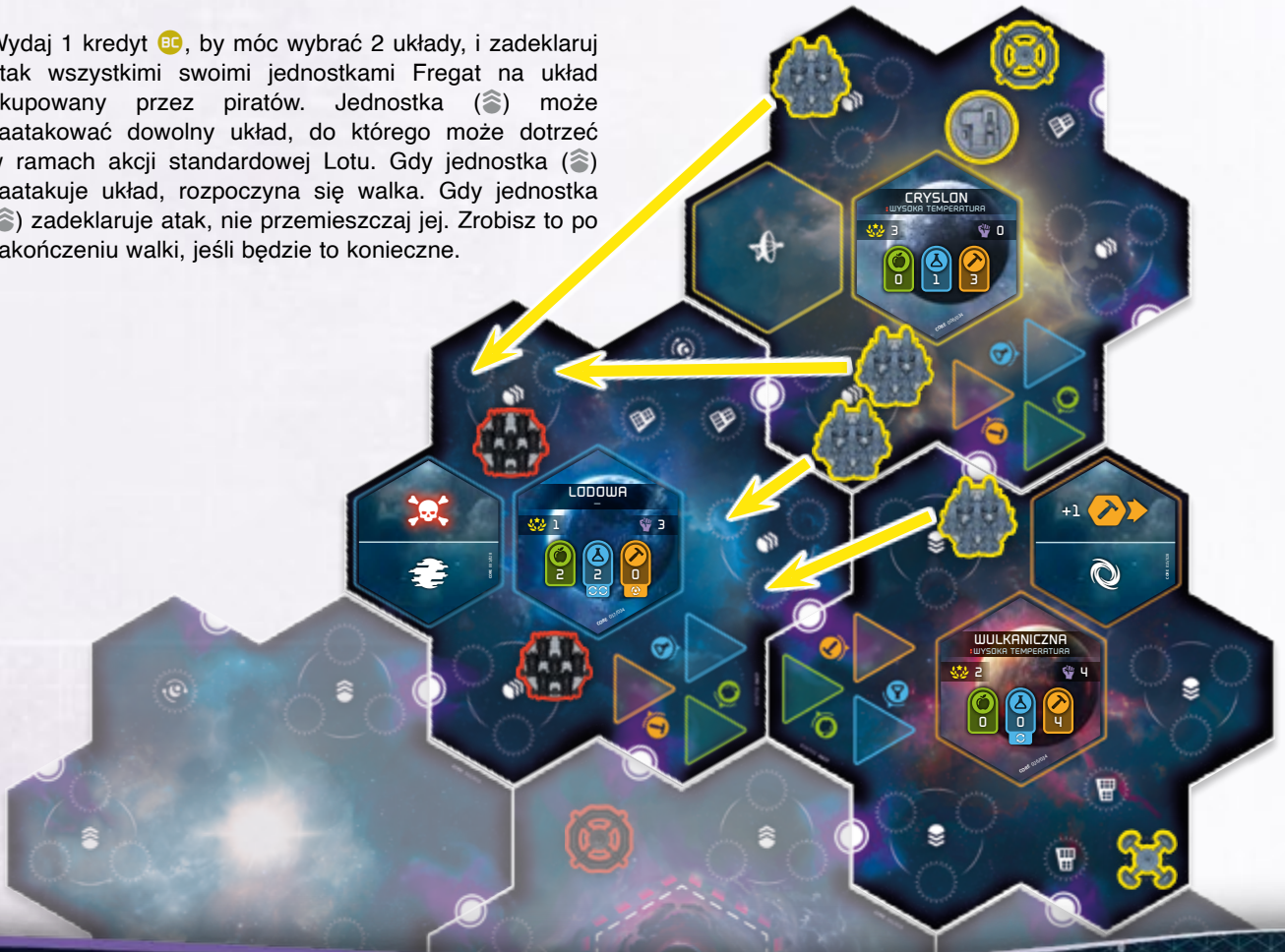
: 🚩 AKCJA ATAKU – PODSTAWY

Aktywny gracz wybiera 1 układ. Może wydać dodatkowe kredyty (BC), by wybrać 1 dodatkowy układ za każdy 1 wydany kredyt (BC). Gracz może rozpocząć ataki dowolnymi swoimi jednostkami (🚩) ze wszystkich wybranych układów. Ataki te mogą być wymierzone w dowolną liczbę układów zawierających wrogie jednostki (🚩) lub budowle orbitalne (🚩).

: WALKA

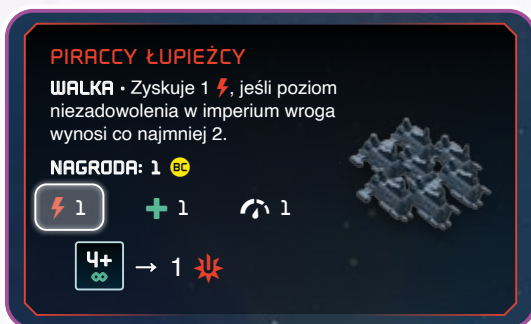
Do walki dochodzi, gdy jednostki (🚩) jednego imperium albo neutralne jednostki (🚩) zaatakują wrogi układ, bądź gdy neutralne jednostki (🚩) pojawią się w układzie, w którym znajduje się element gracza.

By rozstrzygnąć walkę, sprawdź siłę ognia (⚡) wszystkich uczestniczących w niej jednostek (🚩) i budowli orbitalnych (🚩). Parametry wszystkich twoich jednostek (🚩) znajdziesz na swojej planszy imperium. Parametry neutralnych jednostek (🚩) znajdziesz na 57 stronie Głównej instrukcji i w swojej broszurze pomocy.





Jednostka Fregat ma siłę ognia (⚡) o wartości 1.



Jednostka Pirackich Łupieżców ma siłę ognia (⚡) o wartości 1.

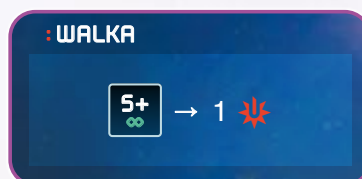
Jednostki (🛡️) mogą posiadać systemy obronne, takie jak tarcze albo pancerze. Piraci nie mają takich systemów, natomiast każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z Tarczą Klasy I. Możesz użyć jej przed rzutem na walkę, by zyskać 1 tarczę (🛡️) poprzez poświęcenie 1 kości (🎲), którą rzuciłbyś w nadchodzącym rzucie na walkę.

🛡️ TARCZE

Efekty z tą ikoną umożliwiają graczom zmniejszenie obrażeń, jakie otrzymują. Liczba obok ikony wskazuje, o ile zmniejszane są obrażenia.

🌟 OBRAŻENIA

Efekty z tą ikoną pozwalają graczowi na zadawanie obrażeń jego przeciwnikowi. Liczba obok ikony wskazuje, ile obrażeń zadaje.



Podstawowy efekt walki Silikoidów umożliwia im użycie kości o łącznej wartości wynoszącej co najmniej 5, by zadać 1 obrażenie.

Użyj kości o wartości 1 i 4, by aktywować swój podstawowy efekt walki i zadać 1 obrażenie (🌟) piratom. Ten efekt można aktywować wielokrotnie podczas walki, ale wartość kości, która ci została, nie pozwala ci na ponowne aktywowanie go. Na szczęście masz też Działo Laserowe.



Tarcza Klasy I. Na tej karcie znajduje się ikona (🛡️), więc można jej użyć tylko 1 raz na rundę.

Rzuc kośćmi w liczbie równej łącznej wartości siły ognia (⚡) wszystkich twoich jednostek (👤) uczestniczących w walce. Powinieneś rzucić 3 kośćmi (🎲) (po 1 za każdą jednostką Fregat, minus 1 kość poświęcona na użycie tarczy). Twój przeciwnik rzuca za piratów. Powinien on rzucić 2 kośćmi (🎲) (po 1 za każdą jednostką Pirackich Łupieżców).

Załóżmy, że na twoich kościach wypadło 1, 4 oraz 4. Na kościach piratów wypadły wyniki 4 oraz 5.

Obie strony używają swoich kości do aktywowania efektów walki. Aktywne efekty walki podlegają tym samym zasadom co efekty dyplomatyczne. Aby je aktywować, gracze mogą łączyć wartości kilku kości, ale wyniku z pojedynczej kości nie można użyć do aktywowania więcej niż jednego efektu.

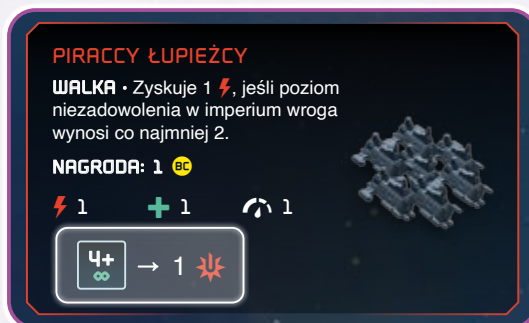
Na swojej planszy imperium znajdziesz informację o swoim podstawowym efekcie walki. Ten efekt jest twoim głównym źródłem zadawanych obrażeń.



Działo Laserowe umożliwia ci użycie kości o łącznej wartości wynoszącej co najmniej 4, by zadać 1 obrażenie.

Użyj kości, która ci została, by aktywować efekt Działła Laserowego i zadać kolejny 1 punkt obrażeń.

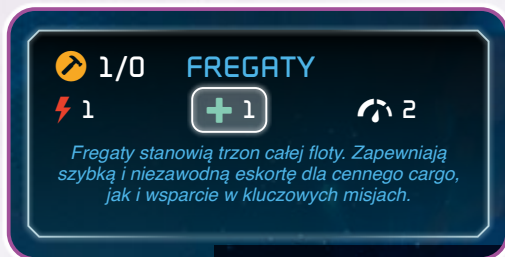
Spójrzmy teraz na efekty, jakie ma do dyspozycji twój wróg. Znajdziesz je na 57 stronie Głównej instrukcji i w swojej broszurze pomocy.



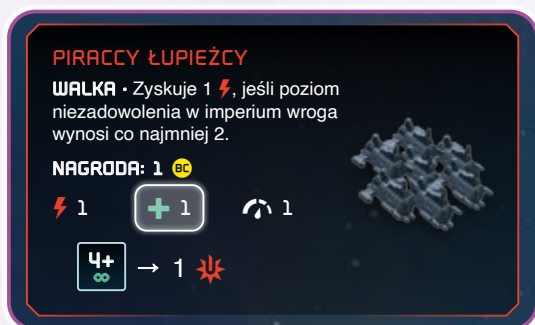
Efekt walki Pirackich Łupieżców

Wyniki z obu kości piratów wystarczają, by aktywować ich efekt walki i zadać łącznie 2 obrażenia (⚡). Jednakże masz jeszcze do dyspozycji 1 tarczę (🛡️), więc łączna liczba zadawanych ci obrażeń (⚡) zostaje zmniejszona o 1.

Obie strony używają wygenerowanych punktów obrażeń do zmniejszenia punktów kadłuba (+) wrogich elementów.



Jednostka Fregat ma 1 punkt kadłuba.



Jednostka Pirackich Łupieżców ma 1 punkt kadłuba.

O ile nie napisano inaczej, gracz może przydzielić punkty obrażeń wrogim elementom w dowolny sposób. Elementy neutralne zawsze starają się najpierw przydzielić obrażenia (⚡) wrogiemu elementowi o najmniejszej liczbie punktów kadłuba (+). Gdy kilka elementów remisuje pod tym względem, obrażenia (⚡) przydzielane są najpierw elementowi z wyższą wartością ⚡.

Twoje wygenerowane 2 punkty obrażeń (⚡) wystarczają, by zniszczyć obie jednostki Pirackich Łupieżców. Jeden punkt obrażeń (⚡), który udało się wygenerować piratom, wystarcza, by zniszczyć 1 z twoich jednostek Fregat. Wszystkie swoje jednostki (🚀), które przetrwały walkę, umieść w układzie, w którym się ona toczyła.

Wszystkie siły wroga zostały zniszczone. Wygrzasz walkę! Dodatkowo zniszczenie elementów neutralnych zawsze zapewnia nagrody. W przypadku jednostki Pirackich Łupieżców jest to 1 kredyt (💰). Weź 2 żetony kredytów (💰) za zniszczenie 2 jednostek Pirackich Łupieżców.

Każda jednostka (🚀), która zainicjowała walkę i nie została zniszczona, staje się wyczerpana (🚫). Zaznacz ten fakt, umieszczając żeton stanu obok takiej jednostki. Wyczerpane jednostki (🚫) nie mogą wykonać akcji Lotu (🚀) ani Ataku (🔥), ale wciąż mogą dokonywać Eksploracji (🔍) i uczestniczyć w Inwazji (👁️). Podczas etapu zarządzania odświeżysz wszystkie swoje wyczerpane jednostki (🚫) do stanu „w gotowości”.



Oznacz wyczerpaną jednostkę (🚫), umieszczając obok niej żeton stanu.

: ZNISZCZONE ELEMENTY

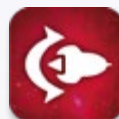
Zniszczona budowla orbitalna (🌌) odkładana jest do puli.

Zniszczona jednostka (🚀) zostaje **zeżłomowana**. Zeżłomowane jednostki (🚫) umieszczane są na planszy imperium ich właściciela, aż do momentu przetworzenia ich na żetony produkcji (🔧) podczas etapu zarządzania.



Koszt zbudowania Tytana to 5 żetonów produkcji (🔧). Po przetworzeniu zapewnia on 2 żetony produkcji (🔧).

Ponadto, zanim jednostka (🚀) wykona akcję Lotu (🚀) albo Ataku (🔥), kontrolujący ją gracz może wprawić ją w stan przeciążenia (🌀). Przeciążona jednostka (🌀) zwiększa o 1 wartość swojej szybkości (🌀), ale podczas akcji Ataku (🔥) jej siła ognia (⚡) wynosi 0. Przeciążone jednostki (🌀) są oznaczane odpowiednimi żetonami stanu umieszczanymi obok nich.



Oznacz przeciążoną jednostkę (🌀), umieszczając obok niej żeton stanu.

Walka i akcja Ataku (🔥) dobiegają końca.

: KLACKONI – DRUGA TURA

Wszystkie jednostki (🚀) twojego przeciwnika są wyczerpane. To doskonały moment na atak z zaskoczenia! Zagraj swoją kartę akcji początkowych, by wykonać akcję Ataku (🔥).



Użyj obu swoich jednostek Fregat i zadeklaruj atak na układ z wulkaniczną planetą.

Samotny Posterunek twojego przeciwnika ma siłę ognia (⚡) 2 i 2 punkty kadłuba (+). Zniszczenie go 2 jednostkami Fregat nie będzie łatwe. Przed rzutem na walkę zagraj kartę anomalii, którą zdobyłeś w poprzedniej rundzie.



Jednostki Fregat mają szybkość (👣) 2, więc mogą ogłosić atak na układ oddalony o 2 skoki od nich.

STAROŻYTNY POCISK

Użyj tej karty na początku walki. Zyskujesz 2 dodatkowe 🎲 w pierwszym rzucie na walkę.

Dzięki niej możesz rzucić 4 kośćmi zamiast 2. To całkiem dużo, więc możesz sobie pozwolić na poświęcenie jednej kości, by użyć tarczy. Rzuć 3 kośćmi i załóż, że otrzymałeś wyniki 4, 3 oraz 3.

TARCZA KLASY I

WALKA · TARCZA

👉 Użyj przed rzutem na walkę, by zyskać 1 🛡️, ale stracić 1 🎲 w tym rzucie. Możesz mieć tylko jedną opracowaną technologię tarczy.

Zsumuj wartości obu swoich kości z wynikiem 3, by aktywować swój podstawowy efekt walki.

WALKA

5+ → 1 🗡️

Podstawowy efekt walki Klackonów umożliwia im użycie kości o łącznej wartości wynoszącej co najmniej 5, by zadać 1 obrażenie.

Użyj kości z wynikiem 4, by aktywować efekt Działania Laserowego.

DZIAŁO LASEROWE

WALKA

4+ → 1 🗡️

Twój wróg rzuca 2 kośćmi. Załóżcie, że otrzymał wyniki 4 oraz 2. Twój przeciwnik może użyć swoich kości do zadania 1 obrażenia (🗡️), które zostanie odbite przez twoją tarczę (🛡️).

Zadajesz 2 punkty obrażeń (🗡️). Wystarczająco dużo, by zniszczyć Posterunek. Ponieważ zniszczyłeś wszystkie wrogie elementy, wygrasz walkę! Przenieś swoje jednostki Fregat do układu i zmień ich stan na wyczerpane (⊖).

Posterunek jest budowlą orbitalną (🌀), a nie jednostką (🚀), więc *nie można* go zezłomować.

: SILIKOIDZI – DRUGA TURA

Zignorujmy na razie Klackoński napad. W twoim imperium niezadowolenie (👊) urosło do całkiem pokaźnych rozmiarów. Powinieneś coś z tym zrobić. Zagraj swoją kartę akcji początkowych, by wykonać akcję Dyplomacji (👊).



Użyj żetonu wpływu ze swojego układu ojczystego i wydaj 1 kredyt (€), by zyskać dodatkową kość. Załóżmy, że na kościach wypadły wyniki 3 oraz 4.



Zmniejszenie niezadowolenia

Użyj obu kości, by aktywować ten efekt dwukrotnie. Za każdym razem, gdy używasz tego efektu, zmniejszasz niezadowolenie (👊) w swoim imperium o 1. Jest to podstawowa metoda obniżania niezadowolenia (👊). W trakcie gry możesz odblokować bardziej efektywne metody.

Zmniejsz niezadowolenie (👊) w swoim imperium o 2.



Zmniejszanie niezadowolenia (👊)

: KLACKONI – TRZECIA TURA

Zagraj kolejną kartę akcji początkowych, by wykonać akcję Inwazji (🚩).

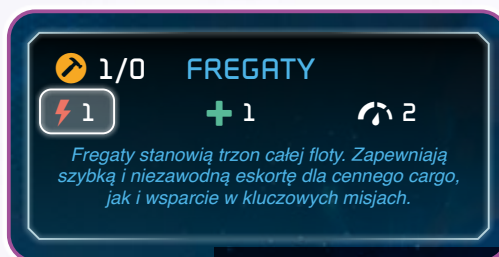


Twe jednostki Fregat są wyczerpane (⊘), ale nadal mogą brać udział w akcji Inwazji (🚩) i Eksploracji (👁️). Na tę chwilę interesuje nas ta pierwsza opcja.

: 🚩 AKCJA INWAZJI – PODSTAWY

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

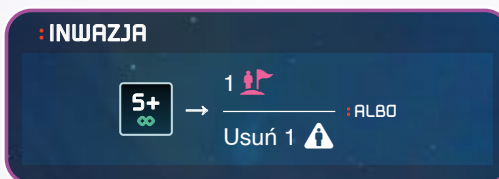
Aby rozpatrzyć inwazję (🚩), rzuć liczbą kości równą łącznej sile ognia (⚡) wszystkich uczestniczących w niej jednostek (👁️). W tym przypadku rzucasz 2 kośćmi. Załóż, że wypadły na nich wyniki 5 oraz 3.



Jednostka Fregat ma siłę ognia (⚡) 1.

Następnie użyj kości do aktywowania efektów inwazji. Efekty inwazji podlegają tym samym zasadom co efekty dyplomatyczne i efekty walki. Aby aktywować efekty inwazji, gracze mogą łączyć wartości kilku kości. Wyniku z pojedynczej kości nie można użyć do aktywowania więcej niż jednego efektu.

Na swojej planszy imperium znajdziesz informację o swoim podstawowym efekcie inwazji, którego możesz użyć wielokrotnie podczas jednej inwazji.



Podstawowy efekt inwazji Klackonów aktywowany jest za pomocą kości o łącznej wartości wynoszącej co najmniej 5.

Użyj kości, by aktywować swój podstawowy efekt inwazji. Umożliwia ci on:

- > Zyskanie 1 sukcesu inwazji (🚩), ALBO
- > Usunięcie maksymalnie 1 populacji (👁️) z układu.

Aby zwyciężyć w inwazji, musisz wygenerować liczbę sukcesów inwazji (🚩) co najmniej równą liczbie populacji (👁️) znajdujących się w układzie. Użyj pierwszego efektu, by wygenerować 1 sukces inwazji (🚩).

Masz 1 sukces inwazji (🚩) przeciwko układowi z 1 populacją (👁️). Wygrywasz tę inwazję! Gdyby twój przeciwnik miał jakieś przejęte żetony imperium, mógłbyś mu ukraść 1 z nich. Niestety nie ma żadnych przejętych żetonów, więc po prostu podmieniasz jego flagę imperium na swoją.



Flaga znajdująca się w układzie wskazuje, że należy on do ciebie.

Pamiętajcie, by dostosować wasze tory przychodu do zmiany sytuacji. Gracz Silikoidów traci 3 punkty przychodu produkcji (👉👉) (2 z populacji (⚠️) i 1 z kafelka odkryć), a gracz Klackonów zyskuje 2 punkty przychodu produkcji (👉👉). Twoja akcja dobiega końca.

: SILIKOIDZI – TRZECIA TURA

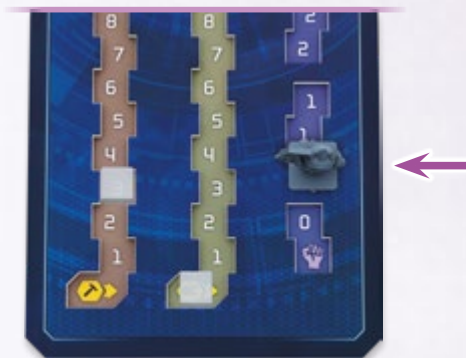
Wciąż możesz wykonać kilka akcji w tej rundzie, ale pomińmy je na rzecz lepszego zrozumienia gry.

Jesteś pierwszym graczem, który spasował w tej rundzie. Weź 1 dowolny żeton zasobu (🔍) i umieść nową jednostkę Pirackich Łupieżców w układzie z Piracką Bazą. Możesz ją przenieść do innego układu.

Następnie przejdź przez dalsze kroki etapu zarządzania:

- > Przesuń swój żeton imperium na pierwsze puste pole drugiego toru kolejności na panelu informacyjnym.
- > Odśwież wszystkie swoje wykorzystane żetony wpływu na stronę „w gotowości”.
- > Odśwież wszystkie opracowane technologie, które wykorzystałeś.
- > Przetwórz wszystkie jednostki, które straciłeś w tej rundzie.
- > Zmień stan swoich jednostek (🛡️) na „w gotowości” (usuń żetony stanu).
- > Weź z powrotem na rękę kartę akcji imperium oraz karty akcji początkowych.
- > Dobierz żetony zasobów w liczbie wskazanej przez tory przychodów na twojej planszy zasobów.
- > Jeśli to konieczne, dodaj będących w grze dyplomatów, których jesteś celem, do swojej puli dyplomatów (informację na temat tego, czy dyplomata pozostaje w grze, czy nie, znajdziesz na jego karcie). Wcześniej w tej turze gracz Klackonów zagrał 1 taką kartę. Dodaj ją do swojej puli dyplomatów, kładąc ją zakrytą obok swojej planszy imperium. Możesz użyć tego dyplomaty w następnej rundzie. Oddaj przeciwnikowi jego żeton dyplomacji.
- > Odrzuć tyle zasobów, ile wynosi bieżący poziom niezadowolenia w twoim imperium.
- > Sprawdź, czy zrealizowałeś którąś z publicznych misji. Niestety nie udało ci się tego zrobić.

Po wykonaniu tych kroków twoja tura dobiega końca.



Niezadowolenie (👎) w twoim imperium jest na poziomie 1.

: KLACKONI – CZWARTA TURA

Wciąż możesz wykonać kilka akcji w tej rundzie, ale pomińmy je na rzecz lepszego zrozumienia gry.

Wykonaj następujące kroki:

- > Przesuń swój żeton imperium na pierwsze puste pole drugiego toru kolejności na panelu informacyjnym.
- > Odwróć wszystkie swoje wykorzystane żetony wpływu na stronę „w gotowości”.
- > Odśwież wszystkie opracowane technologie, które wykorzystałeś.
- > Przetwórz wszystkie jednostki, które straciłeś w tej rundzie.
- > Zmień stan swoich jednostek (🛡️) na „w gotowości”.
- > Weź z powrotem na rękę kartę akcji imperium oraz karty akcji początkowych.
- > Dobierz żetony zasobów w liczbie wskazanej przez tory przychodów na twojej planszy zasobów.
- > Jeśli to konieczne, dodaj będących w grze dyplomatów, których jesteś celem, do swojej puli dyplomatów. Pamiętaj, żeby oddać żeton dyplomacji swojemu przeciwnikowi.
- > Odrzuć tyle zasobów, ile wynosi obecny poziom niezadowolenia w twoim imperium.
- > Sprawdź, czy wykonałeś którąś z publicznych misji. Jedyna dostępna publiczna misja wymaga, byś wygrał walkę z innym graczem. Zrobiłeś to! Weź z karty misji swój żeton imperium i – ponieważ wykonałeś tę misję jako pierwszy z graczy – weź również żeton imperium innego gracza. Pierwszy z nich jest bezpieczny, ale drugi jest **przejętym żetonem** i może zostać ci ukradziony podczas inwazji. Każdy żeton imperium jest wart 1 punkt zwycięstwa (🏆) na koniec gry.



Żetony imperiów

Jesteś ostatnim graczem, który spasował w tej rundzie. Musisz wybrać nową misję. Dobierz 2 karty misji, wybierz 1 z nich i umieść ją na stole obok poprzedniej publicznej misji. Zarówno ty, jak i twój przeciwnik kładziecie swoje żetony imperium na nowej karcie misji. Odrzuć drugą z dobranych kart.

Po wykonaniu tych kroków twoja tura dobiega końca. Ponieważ wszyscy gracze spasowali, runda również się kończy.

DALSZA CZĘŚĆ ROZGRYWKI

Teraz powinniście być już w stanie samodzielnie dokończyć rozgrywkę. Gra kończy się, gdy zajdzie 1 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. W przypadku scenariusza wprowadzającego ostatnią rundą jest runda 6.

Gdy rozgrywka dobiegnie końca, gracze podliczają swoje **punkty zwycięstwa** (🌿). Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa (🌿).

Gracze otrzymują punkty zwycięstwa z następujących źródeł:

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

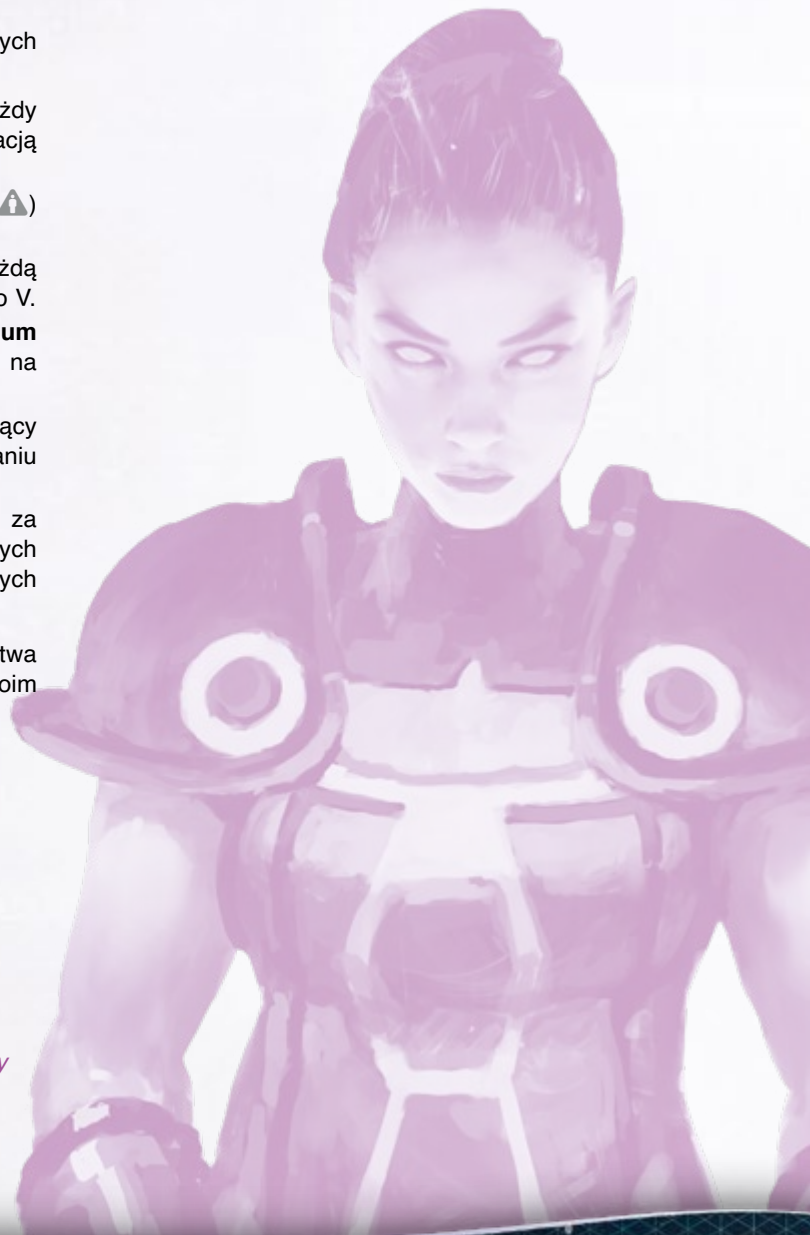
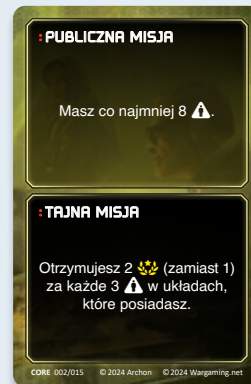
Następnie każdy gracz traci liczbę punktów zwycięstwa (🌿) równą **poziomowi niezadowolenia** w swoim imperium.



Posiadanie wulkanicznej planety warte jest 2 punkty zwycięstwa (🌿).

: TAJNA MISJA

Na początku rozgrywki dobierasz kartę misji. To jest twoja tajna misja. Nie pokazuj jej pozostałym graczom. Na koniec rozgrywki użyj jej, by zdobyć dodatkowe punkty zwycięstwa (🌿).



TWÓRCY

Główny autor zasad: Jacek Karpowicz

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

Autor zasad trybu solo: Robert Mańkowski

Autor scenariusza wprowadzającego: Jacek Karpowicz

Technical Writing: Rijnyr Van Putten

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

Tłumaczenie wersji polskiej: Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Kierowniczka zespołu graficznego: Anna Gut

Główny grafik: Patryk Kubiak

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

Projekt pudełka i okładki: Elias Stern

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

Marketing: Wiktoria Budnik, Szymon Ewertowski, Kamil Grochowski

Kierownik projektu: Michał Tukan

Dyrektor naczelny: Jarosław Ewertowski

Dyrektor operacyjny: Michał Pawlaczyk

Zespół IP (Wargaming Group):

Platform & Licensing Lead: Mariya Kozenkova

Global Business Development Lead: Aleksandr Losevich

Platform Relations Lead: Sergey Rakitskiy

Specjalne podziękowania:

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

Testy gry i konsultacje:

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

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