

MASTER OF
ORION
AD ASTRA



RADA GALAKTYCZNA
INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Master of Orion: Ad Astra – Rada Galaktyczna to rozszerzenie do gry **Master of Orion: Ad Astra**. Wprowadza ono trzy nowe imperia, jeszcze więcej komponentów podstawowych oraz opcjonalne nowe mechaniki wzbogacające rozgrywkę. Zwiększa ono również maksymalną liczbę graczy o 1, sprawiając, że galaktyczne konflikty nabierają kosmicznego rozmachu.

SPIS TREŚCI

1. Komponenty	3	b) Rada Galaktyczna.....	7
2. Nowa zawartość.....	5	i) Komponenty.....	7
a) Dodatkowy gracz	5	ii) Przygotowanie	7
i) Budowanie galaktyki.....	5	iii) Nowe efekty dyplomatyczne	7
b) Więcej komponentów.....	5	iv) Obowiązkowa sesja Rady.....	7
i) Przygotowanie	5	v) Rozpoczynanie nowej sesji Rady	8
3. Dodatkowe zasady.....	6	vi) Jednorazowe dyrektywy	8
a) Pomniejsze cywilizacje	6	vii) Odświeżanie żetonów posłów.....	9
i) Przygotowanie	6	viii) Handel żetonami posłów	9
ii) Napotkanie pomniejszej cywilizacji.....	6	ix) Punktacja.....	9
iii) Inwazja na pomniejszą cywilizację	6	4. Twórcy.....	10

KOMPONENTY



Instrukcja Rady Galaktycznej



3 broszury pomocy



5 kafelków gwiazd



9 kart dyplomatów



7 kafelków planet



8 kafelków odkryć



18 kart technologii



9 kart początkowych



30 kart dyrektyw



3 plansze imperium



1 plansza Rady



Instrukcja montażu



1 plansza zasobów



9 kości populacji (K4)



12 akrylowych kostek



18 żetonów wpływu



18 żetonów imperiów



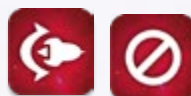
24 żetony dyplomacji



24 żetony zasobów



4 żetony anomalii



8 żetonów stanu



30 żetonów postów



99 figurek

(57 jednostek, 21 budowli, 3 znaczniki niezadowolenia, 18 flag imperium, 66 podstawek, 90 plastikowych trzonek)

NOWA ZAWARTOŚĆ

DODATKOWY GRACZ

By zwiększyć maksymalną liczbę graczy, dodajcie do gry wszystkie wymienione komponenty z tego rozszerzenia:

- > Karty początkowe
- > Kafelki gwiazd
- > Żetony zasobów
- > Żetony anomalii
- > Żetony stanu
- > Akrylowe kostki
- > Kości populacji (K4)

: BUDOWANIE GALAKTYKI

Podczas rozgrywek na 5 graczy (albo 6, co umożliwi rozszerzenie GNN) początkowy schemat galaktyki wygląda następująco:



5–6 graczy

Zestawy kafelków gwiazd, z których będziecie tworzyć galaktykę, obejmują następujące kafelki:

- > **5 graczy:** 2 białe, 5 zielonych, 5 niebieskich, 5 pomarańczowych, 3 żółte.
- > **6 graczy:** 3 białe, 6 zielonych, 6 niebieskich, 6 pomarańczowych, 3 żółte.



WIĘCEJ KOMPONENTÓW

To rozszerzenie zawiera nowe komponenty podstawowe, które zwiększają różnorodność rozgrywki bez dodawania nowych mechanik.

ZALECANY POZIOM GRACZY: *Początkujący*
Zalecamy włączenie do gry wszystkich komponentów z tej sekcji, niezależnie od doświadczenia graczy, ponieważ nie zwiększają one złożoności gry.

: PRZYGOTOWANIE

Wtasujcie wszystkie poniższe komponenty do odpowiadających im talii albo stosów z gry podstawowej:

- > Karty technologii
- > Karty dyplomatów
- > Kafelki planet



DODATKOWE ZASADY

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

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

POMNIEJSZE CYWILIZACJE

Ta mechanika wprowadza pomniejsze cywilizacje, które można napotkać podczas eksploracji galaktyki. Te cywilizacje są zbyt prymitywne, by sięgnąć gwiazd, ale mogą stać się cennymi sojusznikami albo łatwym łupem.

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

: PRZYGOTOWANIE

Podczas przygotowania gry pomieszczenie wszystkie kafelki odkryć z tego rozszerzenia z kafelkami odkryć z gry podstawowej. Kafelki odkryć z tego rozszerzenia reprezentują pomniejsze cywilizacje.



Kafelki odkryć z tego rozszerzenia

: NAPOTKANIE POMNIEJSZEJ CYWILIZACJI

Gdy w układzie zostanie umieszczony kafelek odkryć z pomniejszą cywilizacją, natychmiast dodajcie do niego po 1 🗺️, 🗺️ oraz 🗺️ (ignorując limity populacji planety). Ta pomniejsza cywilizacja posiada ten układ. Gracz, który kontroluje ten układ, może używać zdolności specjalnej opisanej na kafełku pomniejszej cywilizacji.



Zdolność pomniejszej cywilizacji

WAŻNE ZASADY:

- > Pomniejsze cywilizacje mogą zostać dodane wyłącznie do układów z nieskolonizowanymi planetami. Jeśli układ nie spełnia tego kryterium, należy odrzucić kafelek odkryć z pomniejszą cywilizacją i dobrać kolejny.
- > Układów posiadanych przez pomniejsze cywilizacje nie można skolonizować.
- > Na układy posiadane przez pomniejsze cywilizacje można przeprowadzić inwazję.
- > Gdy pomniejsza cywilizacja straci wszystkie swoje ⚠️, układ przestaje być w jej posiadaniu.
- > Gdy pomniejsza cywilizacja straci swój układ, jej kafelek odkryć należy odrzucić.
- > Opisy niektórych zdolności pomniejszych cywilizacji zawierają ikonę 🔄. Po użyciu takiej zdolności gracz odwraca kafelek odkryć – nikt nie może ponownie skorzystać z tej zdolności w tej rundzie.
- > Na koniec rundy wszystkie odwrócone kafelki odkryć należy odświeżyć.

: INWAZJA NA POMNIEJSZĄ CYWILIZACJĘ

Gdy aktywny gracz dokonuje inwazji na układ posiadany przez pomniejszą cywilizację, postępuje zgodnie z zasadami dokonywania inwazji na układ innego gracza (patrz strona 30 *Głównej instrukcji*).

RADA GALAKTYCZNA

Ta mechanika umożliwi graczom głosowanie nad dyrektywami. Zapewniają one nowe sposoby zdobywania punktów zwycięstwa (🌿) lub zmieniają już istniejące.

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



Plansza Rady

: KOMPONENTY

ŻETONY POSŁÓW

Żetony posłów reprezentują posłów gotowych głosować w Radzie Galaktycznej na twoją korzyść. Liczba na żetonie informuje, ile głosów zapewnia dany żeton. Żetony posłów mogą znajdować się w jednym z dwóch stanów:

- > **W gotowości:** Gdy liczba na żetonie jest zakryta.
- > **Użyty:** Gdy liczba na żetonie jest widoczna.



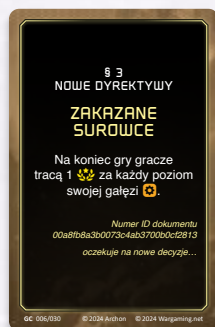
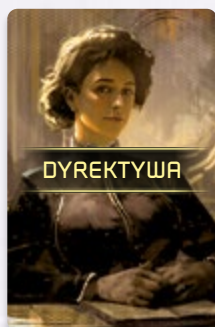
Żeton posła – strona w gotowości (liczba jest zakryta)



Żeton posła – strona użyta (liczba jest widoczna dla wszystkich)

KARTY DYREKTYW

Karty dyrektyw reprezentują prawa, których wprowadzenie omawiane jest podczas posiedzeń Rady Galaktycznej. Mogą one zmieniać stare zasady punktacji albo wprowadzać nowe sposoby zdobywania 🌿.



Karta dyrektywy

PLANSZA RADY

Plansza Rady zapewnia miejsce na wszystkie aktywne dyrektywy oraz te dyrektywy, które zostały zaproponowane w trakcie głosowania.

: PRZYGOTOWANIE

Umieśćcie planszę Rady obok panelu informacyjnego. Potasujcie wszystkie karty dyrektyw i umieśćcie je obok planszy Rady. Każdy z graczy otrzymuje 2 żetony posłów (o wartości 4 i 5) i umieszcza je w gotowości (zakryte) obok swojej planszy imperium – gracz posiada te żetony. Dodatkowo obok planszy Rady połóżcie po jednym zestawie zakrytych żetonów posłów o wartości 1, 2 oraz 3 na każdego gracza. Pomieszajcie wszystkie te żetony. Żaden z graczy ich nie posiada.

: NOWE EFEKTY DYPLMATYCZNE

W rozgrywkach z mechaniką Rady Galaktycznej gracze mają dostęp do 2 nowych podstawowych efektów dyplomatycznych:



Zatrudnienie nowego posła



Rozpoczęcie sesji Rady

ZATRUDNIENIE NOWEGO POSŁA

Aktywny gracz wybiera losowy żeton posła ze stosu znajdującego się obok planszy Rady i umieszcza go obok swojej planszy imperium. Od tego momentu gracz posiada ten żeton.

ROZPOCZĘCIE SESJI RADY

Aktywny gracz rozpoczyna nową sesję Rady Galaktycznej. Po rozpatrzeniu tego efektu akcja Dyplomacji natychmiast się kończy.

: OBOWIĄZKOWA SESJA RADY

Przed końcem rundy, na koniec swojego etapu zarządzania, ostatni gracz inicjuje nową sesję Rady. Zyskuje wszystkie korzyści wynikające z bycia aktywnym graczem podczas sesji bez ponoszenia żadnych kosztów.

: ROZPOCZYNANIE NOWEJ SESJI RADY

Gracze rozpoczynają nową sesję Rady na końcu etapu zarządzania ostatniego gracza lub podczas akcji Dyplomacji. Aktywny gracz dobiera trzy karty dyrektyw i odrzuca jedną z nich. Następnie wybiera dwa sloty propozycji na planszy Rady i umieszcza w nich pozostałe dwie dyrektywy. Te karty stają się **proponowanymi dyrektywami**. Aktywny gracz odczytuje je na głos, by wszyscy gracze wiedzieli, nad czym będą głosować.



Proponowane dyrektywy umieszczane są na planszy Rady.

Każdy gracz w tajemnicy wybiera dowolną liczbę swoich będących *w gotowości* żetonów posłów, by zagłosować na jedną z proponowanych dyrektyw. Liczba na żetonie wskazuje, ile głosów on reprezentuje. Gracze mogą sprawdzić wartości swoich żetonów przed wyborem, ale nie mogą pokazywać ich innym graczom.



Ten żeton reprezentuje 4 głosy.

Kiedy wszyscy gracze dokonają wyboru, ujawniają żetony indywidualnie, zaczynając od gracza siedzącego po lewej stronie aktywnego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W momencie ujawnienia liczby głosów gracz wskazuje, którą proponowaną dyrektywę chce wesprzeć, i umieszcza swoje żetony posłów na tej karcie.

Proponowana dyrektywa, która otrzyma najwięcej głosów, zostaje przesunięta do slotu **aktywnej dyrektywy** znajdującego się bezpośrednio nad nią. Jeśli ten slot jest zajęty, znajdująca się w nim poprzednia aktywna dyrektywa zostaje odrzucona. Wszystkie dyrektywy, które nie stały się aktywne, są odrzucane. Wszelkie remisy rozstrzygane są przez aktywnego gracza.

: PODSTAWOWE POJĘCIA – PROPONOWANE DYREKTYWY

Karty dyrektyw umieszczone na planszy Rady w trakcie sesji Rady nazywane są **proponowanymi dyrektywami**.

: PODSTAWOWE POJĘCIA – AKTYWNE DYREKTYWY

Proponowana dyrektywa, która wygrała głosowanie i nie została odrzucona, staje się **aktywną dyrektywą**. Aktywne dyrektywy mogą zmieniać dotychczasowe metody punktacji albo wprowadzać zupełnie nowe.

Niektóre aktywne dyrektywy zapewniają nowe efekty dyplomatyczne bądź akcje darmowe. Każdy gracz może z nich skorzystać, kiedy jest aktywnym graczem.

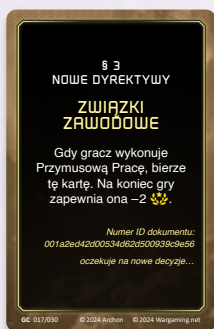


Proponowana dyrektywa staje się aktywną dyrektywą.

Wszystkie żetony posłów użyte podczas głosowania wracają do ich właścicieli. Są one *w stanie użytym* (liczba jest widoczna) i nie można użyć ich ponownie, dopóki nie zostaną odświeżone.

: JEDNORAZOWE DYREKTYWY

Niektóre aktywne dyrektywy mogą zostać użyte tylko 1 raz. Pierwszy gracz, który wykona akcję wskazaną na karcie dyrektywy, usuwa ją z planszy Rady i umieszcza obok swojej planszy imperium. Taka karta nie zajmuje już slotu aktywnej dyrektywy.



Jednorazowe dyrektywy

: ODŚWIEŻANIE ŻETONÓW POSŁÓW

Każdy gracz odświeża swoje żetony posłów w etapie zarządzania, w tym samym kroku, w którym odświeża swoje żetony wpływu.



Odświeżanie żetonu posła

: HANDEL ŻETONAMI POSŁÓW

W ramach Umów Handlowych gracze mogą wymieniać się żetonami posłów. Wymieniane żetony nie zmieniają swojego stanu. Podczas transakcji będące w gotowości żetony posłów pozostają zakryte.

: PUNKTACJA

W rozgrywkach z mechaniką Rady Galaktycznej na koniec rozgrywki gracze mogą zdobyć dodatkowe 🍀. Część z nich pochodzi z efektów aktywnych dyrektyw. Dodatkowo gracze mogą zdobyć punkty za łączną liczbę głosów na ich żetonach posłów:

- > Gracz z największą liczbą głosów na swoich żetonach posłów zdobywa 3 🍀.
- > Gracz z drugą największą liczbą głosów zdobywa 2 🍀.
- > Gracz z trzecią największą liczbą głosów zdobywa 1 🍀.

W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują pełną wartość 🍀 dla tej pozycji, a następna pozycja jest pomijana.

TWÓRCY

Główny autor zasad: Jacek Karpowicz

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

Autor zasad trybu solo: Robert Mańkowski

Autor scenariusza wprowadzającego: Jacek Karpowicz

Technical Writing: Rijnyr Van Putten

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

Tłumaczenie wersji polskiej: Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Kierowniczka zespołu graficznego: Anna Gut

Główny grafik: Patryk Kubiak

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

Projekt pudełka i okładki: Elias Stern

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

Marketing: Wiktoria Budnik, Szymon Ewertowski, Kamil Grochowski

Kierownik projektu: Michał Tukan

Dyrektor naczelny: Jarosław Ewertowski

Dyrektor operacyjny: Michał Pawlaczyk

Zespół IP (Wargaming Group):

Platform & Licensing Lead: Mariya Kozenkova

Global Business Development Lead: Aleksandr Losevich

Platform Relations Lead: Sergey Rakitskiy

Specjalne podziękowania:

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

Testy gry i konsultacje:

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

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

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

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










Komponenty gry mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach.

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

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



ZASOBY:

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






AKCJE:

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






POPULACJA:

-  Farmer
-  Naukowiec
-  Robotnik
-  Populacja







GAŁĘZIE TECHNOLOGII:

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




FLOTA I BUDOWLE:

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














ELEMENTY PLANSZY:

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

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

MASTER OF
ORION[®]
 ADASTRA