

MASTER OF
ORION
AD ASTRA



GNN
INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Master of Orion: Ad Astra – GNN 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	iii) Nowe efekty dyplomatyczne	6
2. Nowa zawartość	5	iv) Przywódcy	7
a) Dodatkowy gracz	5	b) Wydarzenia GNN	8
i) Budowanie galaktyki	5	i) Komponenty	8
b) Więcej komponentów	5	ii) Przygotowanie	8
i) Przygotowanie	5	iii) Dobieranie wydarzenia	8
3. Dodatkowe zasady	6	iv) Aktywne wydarzenie	8
a) Wielcy przywódcy	6	v) Rozwiązywanie konfliktów	9
i) Komponenty	6	c) Lista ikon kafelków odkryć	9
ii) Przygotowanie	6	4. Twórcy	10

KOMPONENTY



Instrukcja GNN



3 broszury pomocy



5 kafelków gwiazd



9 kart dyplomatów



25 karty przywódców



Instrukcja montażu



24 karty wydarzeń



18 kart technologii



9 kart początkowych



3 plansze imperiów



9 kafelków planet



8 kafelków odkryć



1 plansza zasobów



9 kości populacji (K4)



12 akrylowych kostek



18 żetonów wpływu



18 żetonów imperiów



24 żetony dyplomacji



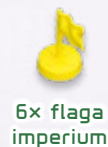
24 żetony zasobów



4 żetony anomalii



8 żetonów stanu



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

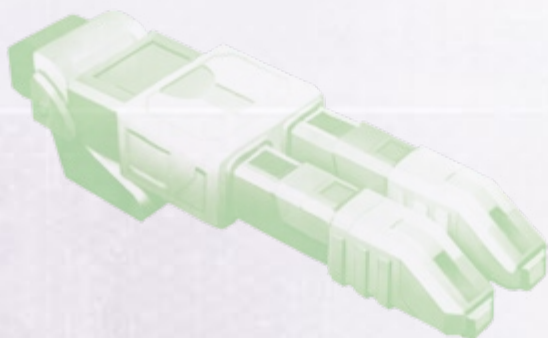
Podczas rozgrywek na 5 graczy (albo 6, co umożliwi rozszerzenie Rada Galaktyczna) początkowy schemat galaktyki wygląda następująco:



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
- > Kafelki odkryć



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.*

WIELCY PRZYWÓDCY

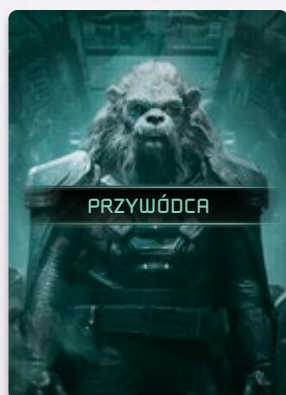
Mechanika ta pozwala graczom zatrudniać potężnych przywódców, którzy poprawiają ekonomię imperium albo zwiększają siłę floty.

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

: KOMPONENTY

KARTY PRZYWÓDCÓW

Karty przywódców reprezentują admirałów i gubernatorów, których gracze mogą zatrudnić, by wzmocnić swoją flotę lub gospodarkę.



Karta przywódcy

: ZNISZCZENIE PLANETY

Niektóre efekty gry umożliwiają zniszczenie planety. Gdy do tego dojdzie, odwróćcie kafelki zniszczonej planety i usuńcie z danego układu kafelki odkryć, wszystkie kości populacji, a także budowle 🏠 i 🌀.

: ODWRÓCONY KAFELEK PLANETY

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

: PRZYGOTOWANIE

Potasujcie talię przywódców i umieśćcie ją w zasięgu wszystkich graczy.

: NOWE EFEKTY DYPLOMATYCZNE

W rozgrywkach z przywódcami gracze mają dostęp do dwóch nowych podstawowych efektów dyplomatycznych:

6+

Zatrudnienie nowego przywódcy

8+

Skrytobójstwo

ZATRUDNIENIE NOWEGO PRZYWÓDCY


Aktywny gracz dobiera 3 karty przywódców, wybiera 1 z nich i wprowadza do gry, kładąc obok swojej planszy imperium. Pozostałe karty odrzuca. Gracze mogą używać zdolności przywódców, których mają w grze.

WAŻNA ZASADA: Gracz może mieć tylko 1 przywódcę w grze. Jeśli zatrudni nowego przywódcę, musi odrzucić poprzedniego, którego miał w grze.

SKRYTOBÓJSTWO

Aktywny gracz wybiera **będącego w grze przywódcę** i usuwa go z gry poprzez odrzucenie jego karty.

: PRZYWÓDCY

Każdy przywódca ma 2 zdolności, z których może korzystać zatrudniający go gracz. Każda ze zdolności może zostać użyta jedynie w sytuacji opisanej na karcie. Jeśli opis zdolności zawiera ikonę , można jej użyć tylko 1 raz na rundę. Jeśli opis zdolności zawiera słowa kluczowe „akcja darmowa”, można jej użyć wyłącznie jako **akcję darmową** (patrz strona 20 Głównej instrukcji). Z obu zdolności przywódcy można skorzystać w jednej turze, chyba że pierwsza z nich wymaga od gracza odrzucenia albo odwrócenia tej karty przywódcy.

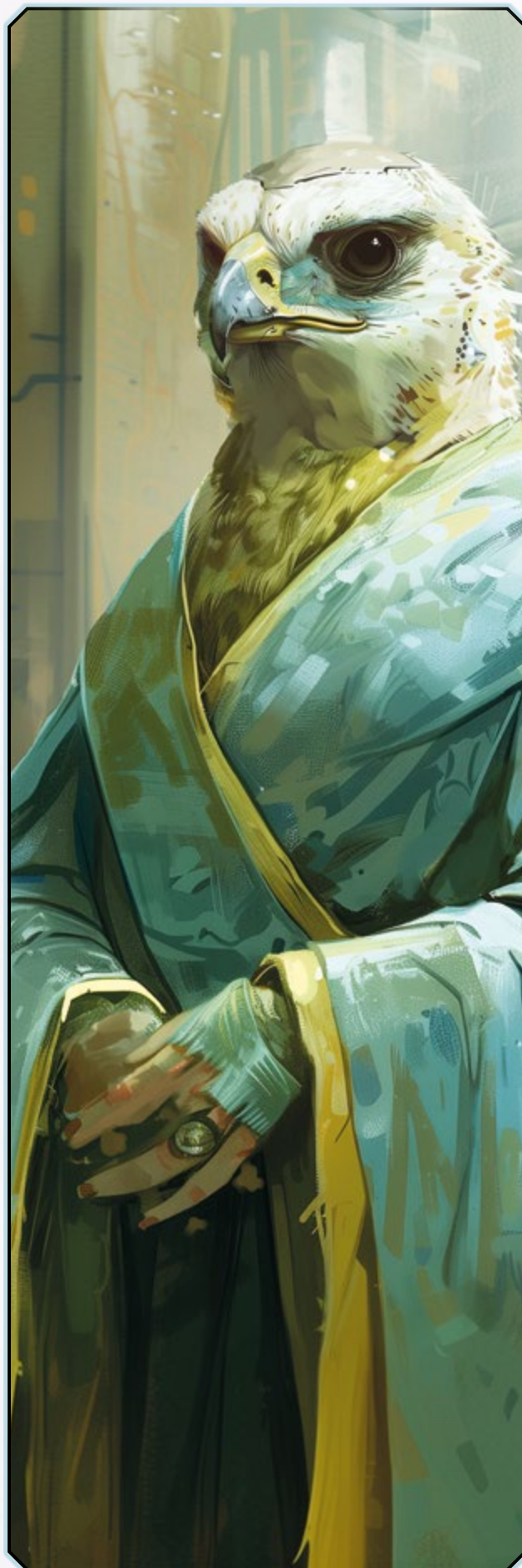
- > **Zdolność darmowa.** Takiej zdolności można używać za darmo tak często, jak jest to dozwolone.
- > **Zdolność specjalna.** Takiej zdolności można użyć tylko raz, a skorzystanie z niej wiąże się z koniecznością opłacenia kosztu. Po użyciu zdolności specjalnej karta przywódcy jest odrzucana z gry.



Zdolność
darmowa

Zdolność
specjalna

Koszt zdolności
specjalnej



WYDARZENIA GNN

Ta mechanika wprowadza losowe wydarzenia, których gracze doświadczają w każdej rundzie. O każdym z nich poinformują was znajomi prezenterzy GNN.

ZALECANY POZIOM GRACZY: Zaawansowani

Zalecamy używanie tej mechaniki tylko wtedy, gdy wszyscy gracze znają już podstawowe zasady gry, gdyż dodaje ona złożoności i wydłuża czas rozgrywki. By gra szła sprawniej, nie zalecamy łączenia zbyt wielu zaawansowanych zasad, które są graczom nieznanymi.

: KOMPONENTY

KARTY WYDARZEŃ

Karty wydarzeń reprezentują losowe wydarzenia, o których informują prezenterzy Galactic News Network. Wydarzenia te wpływają na jednego lub kilku graczy spełniających kryteria opisane na karcie. Rezultat wydarzenia zależy od tego, jak w tej rundzie zachowują się gracze, których ono dotyczy.



Karta wydarzenia



: PRZYGOTOWANIE

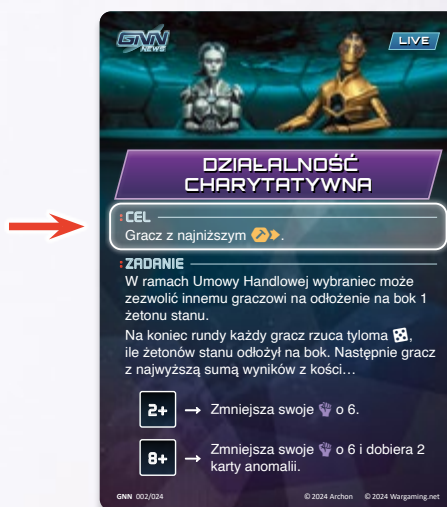
By dodać tę mechanikę do gry, potasujcie wszystkie karty wydarzeń i połóżcie je w zasięgu wszystkich graczy podczas przygotowania gry.

: DOBIERANIE WYDARZENIA

Poczynając od 2. rundy, w fazie draftu – zanim gracze rozpoczną dobieranie kart – pierwszy gracz dobiera kartę z talii wydarzeń i kładzie ją obok niej. Ta karta staje się **aktywnym wydarzeniem**.

: AKTYWNE WYDARZENIE

Sekcja celu na karcie wydarzenia informuje, których graczy dotyczy aktywne wydarzenie. Ci gracze są nazywani **wybrańcami**.



Sekcja celu

Sekcja zadania na karcie opisuje konkretne zadania, które gracze mogą wykonywać w fazie akcji, by wchodzić w interakcje z aktywnym wydarzeniem. Zadania wymagające poświęcenia akcji standardowej albo posiadające słowa kluczowe „akcja darmowa” mogą być wykonywane tylko wtedy, gdy gracz normalnie mógłby to zrobić. Poświęcenie akcji standardowej kończy turę gracza zgodnie z normalnymi zasadami.



Sekcja zadania

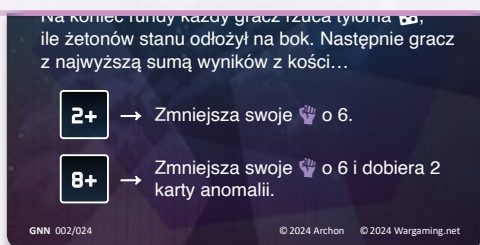
Aktywne wydarzenia są rozpatrywane po tym, jak ostatni gracz zakończy swój etap zarządzania, ale przed końcem rundy. Aby rozpatrzyć wydarzenie, gracze postępują zgodnie z instrukcjami na karcie. Niektóre wydarzenia mogą być rozpatrywane przez kilku graczy. Po rozpatrzeniu wydarzenia wszystkie żetony umieszczone na karcie lub odłożone na bok w celu wykonania zadania są odrzucane.



Instrukcja rozpatrywania wydarzenia

Wydarzenia mają 1 lub 2 możliwe efekty. Każdy gracz, którego karta instruuje, by rzucił kośćmi, samodzielnie określa efekt wydarzenia w odniesieniu do siebie. Gracze indywidualnie sumują wartości z rzuconych przez siebie kości. Jeśli wydarzenie wymaga wyłonienia jednego zwycięzcy, a doszło do remisu, wygrywa gracz, którego żeton imperium znajduje się wyżej na torze kolejności. Następnie gracz rozpatruje **wyłącznie** efekt o **najwyższym koszcie aktywacji**, na którego rozpatrzenie zezwala mu suma wyników z kości. Może to oznaczać, że nie rozpatrzy żadnego efektu. Jeśli całkowite rozpatrzenie efektu nie jest możliwe (np. z powodu limitu populacji), rozpatruje taką jego część, jaką może rozpatrzeć.

Po całkowitym rozpatrzeniu aktywnego wydarzenia odrzuć jego kartę, chyba że wskazano inaczej. Wszystkie żetony umieszczone na niej lub odłożone na bok w celu wykonania zadania również zostają odrzucone.



Jeśli suma wartości z kości gracza wynosi 1, nic się nie dzieje. Jeśli suma wartości z kości gracza wynosi od 2 do 7, rozpatrywany jest pierwszy efekt. Jeśli suma wartości z kości gracza wynosi 8 albo więcej, rozpatrywany jest drugi efekt.

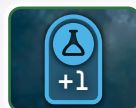
: ROZWIĄZYWANIE KONFLIKTÓW

Jeśli nie jest jasne, który gracz powinien rozpatrzeć wydarzenie lub zostać wybranym, priorytet ma gracz, którego żeton imperium znajduje się wyżej na torze kolejności.

LISTA IKON KAFELKÓW ODKRYĆ:



Dobra gleba. Podstawowy limit w tym układzie zmienia się o liczbę wskazaną na ikonie.



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



Ciemna materia. W tym układzie nie można budować .



Toksyczna gleba. Ten układ nie generuje .



Bogaty świat. Ten układ nie generuje .



Brak magnetosfery. Ten układ nie generuje .



TWÓRCY

Główny autor zasad: Jacek Karpowicz

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

Autor zasad trybu solo: Robert Mańkowski

Autor scenariusza wprowadzającego: Jacek Karpowicz

Technical Writing: Rijnyr Van Putten

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

Tłumaczenie wersji polskiej: Anna Skup, Piotr A. Wesółowski

Kierowniczka zespołu graficznego: Anna Gut

Główny grafik: Patryk Kubiak

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

Projekt pudełka i okładki: Elias Stern

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

Marketing: Wiktoria Budnik, Szymon Ewertowski, Kamil Grochowski

Kierownik projektu: Michał Tukan

Dyrektor naczelny: Jarosław Ewertowski

Dyrektor operacyjny: Michał 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 kadłuba
-  Tarcza
-  Szybkość
-  Niezadowolenie
-  Punkt zwycięstwa
-  Kość
-  Limit kart
-  Karta misji
-  Terraformowanie
-  Zaawansowane Terraformowanie
-  Raz na rundę
-  Sukces inwazji

MASTER OF
ORION[®]
 ADASTRA