

MASTER OF
ORION
AD ASTRA



STRETCH GOALS
INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Master of Orion: Ad Astra – Stretch Goals to rozszerzenie do gry **Master of Orion: Ad Astra** zawierające całą zawartość odblokowaną podczas kampanii crowdfundingowej. Wprowadza ono 2 nowe imperia, nowe komponenty rozszerzające podstawowe mechaniki oraz opcjonalne mechaniki urozmaicające rozgrywkę.

SPIS TREŚCI

1. Komponenty	3	c) Zapomniane gwiazdy	8
2. Nowa zawartość	5	i) Przygotowanie	8
a) Więcej komponentów	5	ii) Specjalna żółta gwiazda	8
i) Przygotowanie	5	iii) Czerwone gwiazdy	8
b) Więcej automatycznych graczy	5	iv) Nexus	9
3. Dodatkowe zasady	7	v) Układ pierścieniowy	9
a) Bazowi szpiedzy	7	vi) Sfera Dysona	10
i) Przygotowanie	7	vii) Megastruktury	10
b) Ulepszenia jednostek	7	d) Siła	10
i) Komponenty	7	e) Lista ikon kafelków odkryć	11
ii) Przygotowanie	7	4. Elementy neutralne	12
iii) Ulepszanie jednostek	8	5. Twórcy	14



Version 1.0 PL

KOMPONENTY



Instrukcja Stretch Goals



2 broszury pomocy



6 kafelków gwiazd



18 kafelków planet



12 kafelków odkryć megastruktur



25 kafelków odkryć



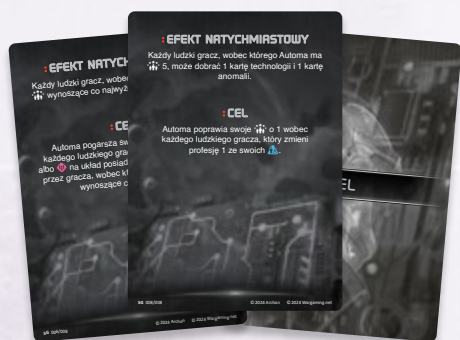
22 karty decyzji



36 kart technologii



2 karty początkowe



8 kart celów



20 kart misji



25 kart anomalii



29 kart dyplomatów



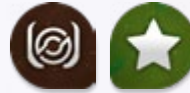
Instrukcja montażu



32 kafelki ulepszeń



2 plansze imperiów



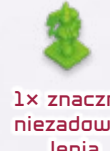
16 żetonów Dyplomacji



12 żetonów imperiów



12 żetonów wpływu



6x znacznik technologii Biologii i Chemii



6x znacznik technologii Fizyki



6x znacznik technologii Inżynierii



6x znacznik technologii Ustroju

99 figurek

(47 jednostek, 14 budowli, 2 znaczniki niezadowolonia, 12 flag imperium, 24 znaczniki technologii, 66 podstawek, 90 plastikowych trzonków)

NOWA ZAWARTOŚĆ

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 (bez kart bazowych szpiegów)
- > Kafelki planet
- > Kafelki odkryć (bez kafelków megastruktur)
- > Karty misji
- > Karty anomalii
- > Karty decyzji (bez zestawów podstawowych)
- > Karty celów

WIĘCEJ AUTOMATYCZNYCH GRACZY

Rozszerzenie Stretch Goals wprowadza do gry 2 zestawy początkowych kart decyzji Automy. Dzięki temu do rozgrywki będziecie mogli dodać aż 4 Automy. Pamiętajcie jednak, że całkowita liczba graczy – w tym graczy automatycznych – nigdy nie może przekroczyć limitu graczy!

: 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.





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.*

BAZOWI SZPIEDZY

Dzięki tej mechanice każdy gracz rozpoczyna grę z bazowym szpiegiem i bazowym dyplomata. Każde imperium posiada swojego unikatowego bazowego szpiega.

ZALECANY POZIOM GRACZY: *Średnio zaawansowani*
We recommend using this mechanic when most players are familiar with the game's basic rules, as it slightly increases complexity.


: PRZYGOTOWANIE

Podczas przygotowania rozgrywki, gdy gracze otrzymują bazowego dyplomata swojego imperium, otrzymują również bazowego szpiega. W ten sposób każdy gracz rozpoczyna grę z dwiema kartami w swojej puli dyplomatów.



Bazowy szpieg


ULEPSZENIA JEDNOSTEK

Mechanika ta pozwala graczom zmieniać właściwości ich .

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 niezbrane.

: KOMPONENTY


KAFELKI ULEPSZEŃ

Kafelki ulepszeń reprezentują nowe projekty  imperiów. Po zakupie takie kafelki kładzione się na planszy imperium tak, by zakrywały stary projekt tej samej jednostki.



Kafelki ulepszenia

: PRZYGOTOWANIE

Kafelki ulepszeń dzielą się na 4 typy, z których każdy reprezentuje jeden typ .



Kafelki ulepszeń przygotowane do gry



Koszt ulepszenia

Posortujcie kafelki ulepszeń według ich typu, potasujcie każdy zestaw i umieśćcie je w zakrytych stosach w zasięgu wszystkich graczy. Odkryjcie wierzchni kafelek z każdego stosu.

: ULEPSZANIE JEDNOSTEK

W ramach akcji darmowej aktywny gracz może zakupić jeden z odkrytych kafelków ulepszeń, płacąc jego koszt w . Po kupieniu i wzięciu kafelka gracz odkrywa nowy wierzchni kafelek z tego samego stosu.



Kafelek ulepszenia zastąpił stary projekt jednostki.

Aktywny gracz kładzie zakupiony kafelek na swojej planszy imperium, zakrywając projekt , której dotyczy. Od tego momentu należące do gracza tego typu korzystają z parametrów widocznych na kafełku ulepszenia, ignorując te pod spodem.

WAŻNE ZASADY:

- > Ulepszoną można ulepszyć ponownie. W takim przypadku znajdujący się na planszy imperium kafelek ulepszenia zostaje odrzucony i zastąpiony nowym.
- > Na koniec rundy odrzućcie wierzchni kafelek z każdego stosu, po czym odkryjcie nowy kafelek każdego typu.

ZAPOMNIANE GWIAZDY

Mechanika ta dodaje do gry nowe kafelki gwiazd z unikatowymi zasadami.

ZALECANY POZIOM GRACZY: *Zaawansowani*
Zalecamy używanie tej mechaniki tylko wtedy, gdy wszyscy gracze znają już podstawowe zasady gry. Dodaje ona złożoności i wydłuża czas rozgrywki.

By gra szła sprawniej, nie zalecamy łączenia zbyt wielu zaawansowanych zasad, które są graczom nieznanne.

: PRZYGOTOWANIE

Podczas przygotowania gry, gdy tworzycie zestaw kafelków gwiazd, usuńcie z niego do 3 losowych kafelków i zastąpcie je taką samą liczbą losowych kafelków gwiazd z tego rozszerzenia.

Rozdzielcie kafelki odkryt megastruktur na 3 stosy według ich typów (każdy stos reprezentuje inną megastrukturę) i umieśćcie je w zasięgu wszystkich graczy.

: SPECJALNA ŻÓŁTA GWIAZDA

Ten układ posiada dwa sloty na odkrycia, ale nie można w nim budować ani . Podczas badania tego układu aktywny gracz dobiera 4 kafelki odkryć, wybiera 2 i umieszcza je w **slotach na odkrycia**, a pozostałe wtasowuje z powrotem do stosu.



Specjalny kafelek gwiazdy




: CZERWONE GWIAZDY

Podczas badania tego układu aktywny gracz dobiera cztery kafelki planet, każdy innego typu.



Kafelek czerwonej gwiazdy







: NEXUS

Ten kafelek przedstawia starożytną, uszkodzoną strukturę. Gdy zostanie dodany do galaktyki, należy dobrać 3 **kafelki odkryć nexusa** i umieścić je w pustych slotach na odkrycia, uszkodzoną stroną ku górze. Uszkodzone kafelki odkryć nexusa można naprawiać, co zapewnia różne korzyści. W tym układzie nie można tworzyć , , ani .



Nexus

: UKŁAD PIERŚCIENIOWY

Ten kafelek przedstawia starożytną, uszkodzoną strukturę. Gdy zostanie dodany do galaktyki, należy dobrać 2 **kafelki odkryć układu pierścieniowego** i umieścić je w pustych slotach na odkrycia, uszkodzoną stroną ku górze. Centralne pole kafelka gwiazdy działa jak kafelek planety, zapewniając limity , ,  oraz  dla gracza, który posiada ten układ. W tym układzie nie można budować , ani .



Układ pierścieniowy



Kafelek odkryć Nexusa – strona uszkodzona



Kafelek odkryć Nexusa – strona naprawiona






Kafelek odkryć układu pierścieniowego – strona uszkodzona



Kafelek odkryć układu pierścieniowego – strona naprawiona



: SFERA DYSONA

Ten kafelek przedstawia starożytną, uszkodzoną strukturę. Gdy zostanie dodany do galaktyki, należy dobrać 3 **kafelki odkryć sfery Dysona** i umieścić je w pustych slotach na odkrycia, uszkodzoną stroną ku górze. W tym układzie nie można tworzyć ,  ani .



Sfera Dysona

NAPRAWIANIE MEGASTRUKTURY

Raz na turę gracz może naprawić jeden kafelek odkryć megastruktury. Aby to zrobić, wykonuje akcję darmową, opłaca widoczny na kafelku koszt naprawy i odwraca go na stronę naprawioną.

Jeśli kafelek odkryć znajduje się w układzie pierścieniowym, gracz musi posiadać ten układ, by móc naprawić ten kafelek. Jeśli kafelek odkryć znajduje się w nexusie lub sferze Dysona, gracz musi jedynie kontrolować dany układ, by móc tego dokonać.



Koszt naprawy



Kafelek odkryć sfery Dysona – strona uszkodzona



Kafelek odkryć sfery Dysona – strona naprawiona

: MEGASTRUKTURY


Nexus, układ pierścieniowy i sfera Dysona są megastrukturami. Początkowo są one uszkodzone i nie zapewniają żadnych korzyści. Jeśli kafelki odkryć megastruktury zostaną naprawione, gracz, który kontroluje (w przypadku nexusa i sfery Dysona) lub posiada (w przypadku układu pierścieniowego) dany układ, otrzymuje korzyści z tych kafelków.

WAŻNE: Układy z megastrukturami nie są traktowane jako układy z białymi gwiazdami.

SIŁA

Poniższa tabela przedstawia wartości Siły dochodzących w tym rozszerzeniu elementów neutralnych. Siła jest parametrem używanym przez Automy do określenia, czy mają szansę wygrać walkę lub przejąć inny układ.

: WARTOŚCI SIŁY

Wartości siły :

Ameba: 2 punkty siły

Kosmiczna Kałamarnica: 4 punkty siły

Kosmiczny Smok: 6 punktów siły

Jednostka Maruderów: 3 punkty siły

Dewastator: 4 punkty siły

LISTA IKON KAFELKÓW ODKRYĆ



Ameba. Umieść figurkę Ameby w tym układzie. Flota, która zbadała układ, może albo w nim pozostać i walczyć, albo wykonać ruch odwrotu.



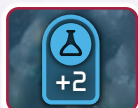
Kosmiczna Kałamarnica. Umieść figurkę Kosmicznej Kałamarnicy w tym układzie. Flota, która zbadała układ, może albo w nim pozostać i walczyć, albo wykonać ruch odwrotu.



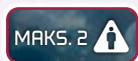
Kosmiczny Smok. Umieść figurkę Kosmicznego Smoka w tym układzie. Flota, która zbadała układ, może albo w nim pozostać i walczyć, albo wykonać ruch odwrotu.



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



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



Brak ozonofery. W tym układzie nie może być więcej niż 2 .



Rośliny mięsożerne. Pierwszy gracz, który skolonizuje ten układ, otrzymuje 2 .



Ruiny martwej cywilizacji. Pierwszy gracz, który skolonizuje ten układ, otrzymuje 2 .



Krater meteorytowy: Pierwszy gracz, który skolonizuje ten układ, otrzymuje 2 .



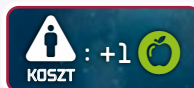
Rozbita flota handlowa. Pierwszy gracz, który skolonizuje ten układ, otrzymuje 2 .



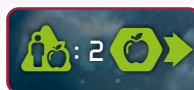
Ogród. Podczas tworzenia w tym układzie postępuj tak, jakbyś miał odblokowane Terraformowanie oraz Zaawansowane Terraformowanie.



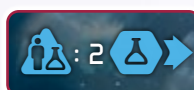
Megastruktura. Ten kafelek jest częścią megastruktury. W ramach akcji darmowej gracze mogą wydać 3 , by obrócić ten kafelek na stronę „Naprawioną”. W jednej turze można naprawić w ten sposób tylko 1 kafelek megastruktury. Ten kafelek musi znajdować się w układzie, który gracz posiada (w przypadku układu pierścieniowego) lub kontroluje.



Kwaśny deszcz. Stworzenie w tym układzie kosztuje o 1 więcej.



Bogata atmosfera. Każda populacja w tym układzie generuje 2 zamiast 1.



Szybka rotacja. Każda populacja w tym układzie generuje 2 zamiast 1.



Erupcje wulkaniczne. Każda populacja w tym układzie generuje 2 zamiast 1.



Świat industrialny. Podczas w tym układzie można zbudować do 2 elementów.



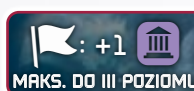
Świadome grzyby. Pierwszy gracz, który skolonizuje ten układ, rozwija swoją gałąź technologii o 1 poziom (maksymalnie do III poziomu).



Nietypowe formacje skalne. Pierwszy gracz, który skolonizuje ten układ, rozwija swoją gałąź technologii o 1 poziom (maksymalnie do III poziomu).



Bezkresny labirynt. Pierwszy gracz, który skolonizuje ten układ, rozwija swoją gałąź technologii o 1 poziom (maksymalnie do III poziomu).



Starożytne ruiny. Pierwszy gracz, który skolonizuje ten układ, rozwija swoją gałąź technologii o 1 poziom (maksymalnie do III poziomu).

ELEMENTY NEUTRALNE

Ta sekcja opisuje wszystkie elementy neutralne dodane do gry w tym rozszerzeniu.

AMEBA

WALKA · Jej ⚡ jest równa numerowi bieżącej rundy walki.

NAGRODA: 2 ?

⚡ X + 2 ⤴ 1

3+ → 1 ✖



KOSMICZNA KAŁAMARNICA

Na koniec rundy posiadacz tego układu zwiększa swoje 🧠 o 2.

NAGRODA: 3 ?

⚡ 3 + 3 ⤴ 1

3+ → 1 ✖



KOSMICZNY SMOK

WALKA · Jego ⚡ jest równa numerowi bieżącej rundy gry (maksymalnie 5).

NAGRODA: 4 ?

⚡ X + 5 ⤴ 1

3+ → 1 ✖



DEWASTATOR

Na koniec rundy usuń 1 ⚠ z tego układu.

NAGRODA: 3 ?

⚡ 4 + 3 ⤴ 1

4+ → 1 ✖



JEDNOSTKA MARUDERÓW

NAGRODA: 1 ⚡, 1 ?

⚡ 2 + 2 ⤴ 1

4+ → 1 ✖





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
-  Kosmiczny Smok
-  Kosmiczna Kałamarnica
-  Ameba

POZOSTAŁE:

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

MASTER OF
ORION[®]
 AD ASTRA