

-LUNATION-

29 - 12 - 44 - 3

INSTRUKCJA

AUTOR GRY: ALBERT RAKOWSKI

ILUSTRACJE: JAKUB SKRZYPKOWSKI, JAKUB FAJTANOWSKI

IMPERATOR DOKONAŁ ŻYWOTA.

PRAWO STANOWI, ŻE JEŚLI ŻYJE WIĘCEJ NIŻ JEDEN NASTĘPCA TRONU, ABY ROZSTRZYGNĄĆ, KTO BĘDZIE NOWYM WŁADCĄ IMPERIUM, MUSI ODBYĆ SIĘ WOJNA LUNARNA.

WOJNA LUNARNA TRWA 29 DNI, 12 GODZIN, 44 MINUT I 3 SEKUNDY – JEDEN PEŁEN CYKL KSIĘŻYCOWY DAWNO ZAPOMNIANEJ PLANETY ZIEMIA.

TEATREM DZIAŁAŃ WOJENNYCH JEST SPECJALNIE WYDZIELONY, NIEZAMIESZKANY SEKTOR, POŁOŻONY NA RUBIEŻACH IMPERIUM. ANTYCZNE, AUTOMATYCZNE FABRYKI I STOCZNIE ZOSTAJĄ URUCHOMIONE PIERWSZY RAZ OD DZIESIĘCIOLECI. O SUKCESJI ZADECYDUJE SPRYT, UMIEJĘTNOŚCI I ODWAGA DOWÓDCÓW FLOT ORAZ STRATEGICZNE ROZMIESZCZENIE SIŁ.

NIECH WYGRA NAJLEPSZY, NIECH CIAŁA POKONANYCH SPOCZNĄ U STÓP JEGO TRONU, A IMPERIALNA KORONA PRZYODZOBİ JEGO GŁOWĘ!

ZBUDUJ UNIKALNĄ MAPĘ GWIEZDNOŚĆ PRZED WŁAŚCIWĄ ROZGRYWKĄ. ZBURZ CZWARTĄ ŚCIANĘ, STAŃ SIĘ PRETENDENTEM DO TRONU I SIĘGNIJ PO IMPERIALNĄ KORONĘ!

EKSPLORUJ SYSTEMY PLANETARNE, BUDUJ FLOTY, REKRUTUJ POSTACIE. POKONAJ Oponentów ZA POMOCĄ PRZEWAŻAJĄCEJ ILOŚCI ZASOBÓW LUB POTĘGI MILITARNEJ.

16 KART POSTACI



Pojawiające się w grze Postacie są najemnikami przemierzającymi pustkę kosmosu w niewielkich, lecz zaawansowanych technologicznie jednostkach, zdolnych do współpracy z okrętami wojennymi, a nawet całymi flotami bojowymi. Postacie posiadają bonusy do walki. Mogą też mieć różne specjalne zdolności. Pojmane Postacie wroga są istotnym źródłem Punktów Zwycięstwa.

30 KART PLANET



Planety są głównym źródłem Energii i Surowców. Niektóre z nich dodają również karty Akcji. Nie wszystkie karty Planet to Planety per se - pola Pustka, Rozrzedzona Mgławica i Pole Lodowe są wyjątkiem.

20 KART WYDARZEŃ



Począwszy od trzeciej tury, Wydarzenia wpływają na wszystkich graczy. Zielone karty Wydarzeń mają pozytywny wpływ na cały sektor, podczas gdy wpływ czerwonych jest negatywny.

15 KART SYSTEMÓW



Karty Systemów wpływają na wszystkie planety umieszczone w danym Systemie. Niektóre Systemy zapewniają dodatkową Energię i Surowce, podczas gdy inne wpływają na ruch, a także zdolności bojowe atakujących lub broniących się graczy.

48 KART AKCJI



Karty Akcji mogą wpływać na każdy aspekt gry - mogą zapewnić dodatkowe Surowce, Energię, a nawet Floty, mogą wpływać na Postacie, wyniki walki i każdy inny aspekt rozgrywki.

Nie ma limitu ilości kart, które gracze mogą mieć na ręku.

20 KART SEKRETNYCH CELÓW



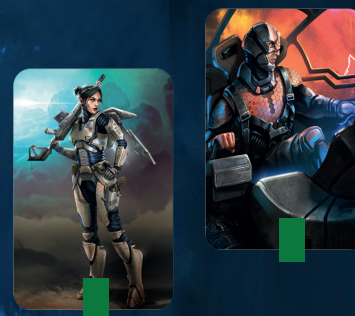
Sekretne Cele to dodatkowy sposób na zdobycie Punktów Zwycięstwa. Niektóre z nich są nastawione na walkę (choć niekoniecznie wymagają zwycięstwa!), podczas gdy inne obejmują praktycznie każdy aspekt gry.

28 KART TECHNOLOGII (PO 7 DLA KAŻDEGO GRACZA) - DODATEK

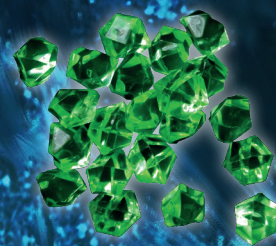


Karty Technologii mogą wpływać na każdy aspekt gry - mogą zapewnić dodatkowe Surowce, Energię, a nawet Floty, mogą wpływać na Postacie, wyniki walki i każdy inny aspekt rozgrywki. Gracz może posiadać tylko jedną kartę Technologii naraz.

16 PIONKÓW POSTACI, 24 KOLOROWE PODSTAWKI



60 KRYSTAŁKÓW SUROWCÓW



60 KRYSTAŁKÓW ENERGII



40 PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA



1 ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA



20 FLOT (PO PIĘĆ DLA KAŻDEGO GRACZA)



12 PUNKTÓW MOCY (DWUSTRONNYCH)



16 KOSTEK WALKI



1 LICZNIK TUR + ZNACZNIK TUR



DLA UPROSZCZENIA W NIEKTÓRYCH MIEJSCACH NINIEJSZEJ INSTRUKCJI FLOTY ORAZ POSTACIE ZOSTAŁY ZBIORCZO NAZWANE JEDNOSTKAMI, A ENERGIA I SUROWCE ZASOBAMI.

PRZYGOTOWANIA I ROZPOCZĘCIE GRY (4 GRACZY)

Wszystkie akcje są rozgrywane zgodnie z ruchem wskazówek zegara - gdy jeden gracz kończy swoją akcję (zarówno podczas przygotowań do gry, jak i podczas samej rozgrywki), osoba siedząca po jego lewej stronie wykonuje swoją akcję, itd.

Jedynymi wyjątkami od tej reguły są opisane poniżej wybieranie dostępnych podczas rozpoczęcia gry Postaci oraz jedna z kart Wydarzeń.

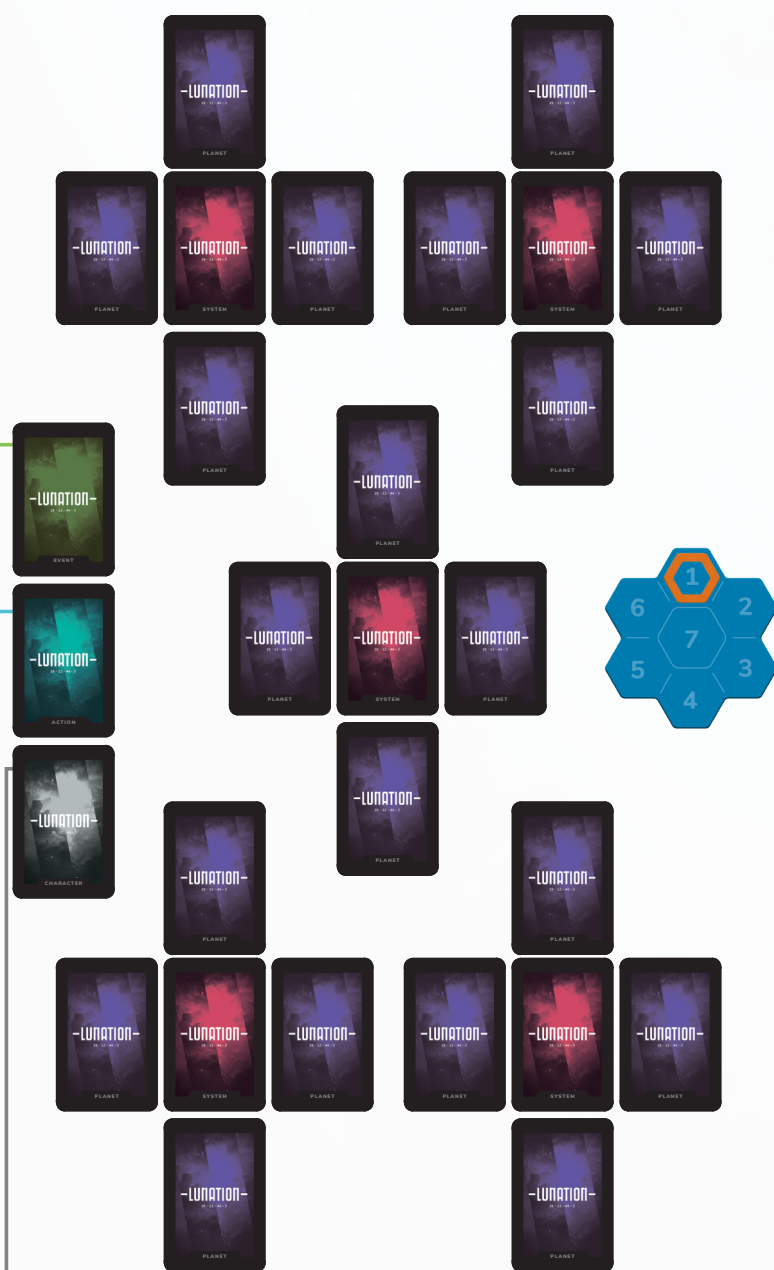
- Pierwszy Gracz powinien zostać ustalony losowo (np. poprzez rzut kością). Otrzymuje on Znacznik Pierwszego Gracza.
- Każdy gracz otrzymuje trzy Punkty Mocy.
- Każdy gracz otrzymuje jedną Flotę.
- Każdy gracz otrzymuje po jednym kryształku Energii i Surowców.
- Potasuj talię kart Akcji. Każdy gracz dobiera trzy karty Akcji.
- Potasuj talię Sekretnych Celów. Każdy gracz dobiera trzy karty Sekretnych Celów, następnie każdy uczestnik rozgrywki może odrzucić do dwóch z nich, aby dobrać kolejne.
- Potasuj karty Systemów. Pierwszy Gracz dobiera pięć z nich i układa zakryte na stole (bez oglądania dobranych kart). Następnie wszystkie karty są odkrywane.
- Potasuj karty Planet. Każdy gracz dobiera trzy z nich. Rozpoczynając od Pierwszego Gracza, każdy uczestnik gry wybiera jedną kartę i umieszcza zakrytą na stole tak, by przylegała do wybranej karty Systemu (**przykład 1**). Po umieszczeniu wybranej karty Planety, należy przekazać pozostałe karty graczowi po lewej i dobrać kolejną kartę (**przykład 2**). Proces ten jest powtarzany tak długo, aż wszystkie karty Systemów będą posiadały po cztery przyległe karty Planet.



przykład 1

przykład 2

- Potasuj talię Postaci. Pierwszy Gracz dobiera i odkrywa pięć kart Postaci. Następnie, **począwszy od ostatniego gracza**, uczestnicy gry wybierają jedną z nich, **odwrotnie do kierunku ruchu wskazówek zegara**. Tym samym Pierwszy Gracz wybiera Postać jako ostatni. Pozostała, niewybrana przez nikogo karta Postaci, musi zostać z powrotem wtasowana do talii Postaci.
- Potasuj talię Wydarzeń.



Położ karty Postaci, karty Akcji, karty Wydarzeń i licznik Tur w pobliżu gwiazdnej mapy, zbudowanej z Systemów i Planet.

UWAGA!

Po zakończeniu przygotowań możecie odłożyć do pudełka pozostałe karty Planet, Systemów oraz Sekretnych Celów, nie będą już potrzebne w trakcie rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE GRY DLA 2 LUB 3 GRACZY

Podstawowa zasada jest prosta: ilość kart Systemów w grze jest o jeden większa niż ilość graczy. Tak więc, jeśli w grze uczestniczy dwóch graczy, w użyciu znajdują się trzy Systemy, jeśli zaś graczy jest trzech, Pierwszy Gracz dobiera i umieszcza w grze cztery karty Systemów.

To samo dotyczy Postaci odkrywanych podczas rozpoczęcia gry - Pierwszy Gracz dobiera i odkrywa tyle kart Postaci, ile wynosi liczba uczestników gry, plus jeden.

ROZPOCZĘCIE ROZGRYWKI

Pierwszy Gracz wybiera jeden z Systemów oraz znajdującą się w nim jedną z kart Planet. Odślania ją i umieszcza na niej swoją Flotę oraz Postać. Od tego momentu System ten będzie uważany za jego System Startowy. Kolejni gracze w identyczny sposób wybierają swoje Systemy Startowe.

Uwaga! Każdy gracz musi wybrać inny System!

Podczas wybierania początkowych Planet może dojść do sytuacji, w której gracz wybierze Pustkę, Rozrzedzoną Mgławicę lub Pole Lodowe. W takim przypadku gracz może odślonić kolejną kartę Planety w tym samym Systemie i umieścić na niej swoje Jednostki. Należy jednak pamiętać, że można tego dokonać tylko raz - jeżeli druga odkryta karta również nie będzie zawierała planety, to gracz musi wybrać ją jako swoją lokację startową.

FAZY TURU I PIERWSZY GRACZ

Każda z siedmiu tur gry dzieli się na Fazy. Akcje w każdej Fazie wykonuje po kolei każdy gracz, rozpoczynając od Pierwszego Gracza. Po tym, jak wszyscy gracze zakończą swoją Fazę Odświeżenia, przechodzą do wykonywania działań w Fazie Ruchu itd.



Pod koniec tury Pierwszy Gracz przekazuje Znacznik Pierwszego Gracza osobie siedzącej po jego lewej. Tym samym gracz, który podczas jednej tury wykonywał akcje jako pierwszy, w kolejnej turze będzie graczem ostatnim.

FAZY TURY

Lista Faz każdej tury gry:

1. Odświeżenie
2. Ruch/Walka
3. Handel
4. Aktywacja
5. Rozwój
6. Dominacja

PUNKTY MOCY

Każdy gracz otrzymuje trzy Punkty Mocy. Niektóre działania podejmowane w różnych Fazach tury wymagają wydania Punktu Mocy. Na początku każdej tury wszyscy gracze powinni odwrócić wszystkie posiadane przez siebie Punkty Mocy białą stroną do góry. Gdy Punkt Mocy zostaje wydany, kartę obraca się czarną stroną do góry.

Punkty Mocy, które nie zostaną wydane w ciągu jednej tury, nie przechodzą na turę kolejną. Podczas każdej Fazy Odświeżenia każdy gracz odzyskuje wszystkie trzy posiadane Punkty Mocy (obraca Znaczniki Punktów Mocy ponownie białą stroną do góry).

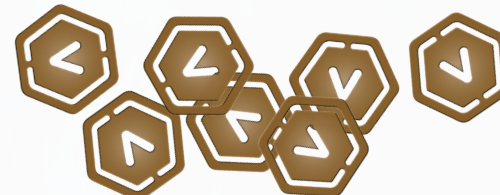
WYDANE



NIEWYDANE

TURY GRY I WYDARZENIA

Rozgrywka trwa siedem tur. Pod koniec siódmej tury gracz posiadający najwięcej Punktów Zwycięstwa wygrywa grę!



Rozpoczynając od trzeciej tury, na końcu Fazy Odświeżenia Pierwszy Gracz dobiera wierzchnią kartę Wydarzeń i czyta na głos jej efekt. Efekty kart Wydarzeń obowiązują wszystkich uczestników rozgrywki. Ich działanie kończy się wraz z końcem tury.



FAZY TUR

FAZA ODŚWIEŻENIA

Każdy gracz odświeża (obraca ponownie do pionowej pozycji) wszystkie wyczerpane, kontrolowane przez siebie Planety i/lub Postacie. Wszystkie Punkty Mocy są odnawiane (Znaczniki Punktów Mocy są obracane białą stroną do góry). Począwszy od trzeciej tury, karty Wydarzeń są rozpatrywane pod koniec Fazy Odświeżenia.



KARTA WYCZERPANA



KARTA ODŚWIEŻONA

RUCH

Faza Ruchu/Walki została podzielona poniżej na dwie odrębne sekcje w celu uniknięcia zamieszania w zasadach. Pamiętajcie, że w każdym przypadku, gdy jakiegokolwiek Jednostki należące do dwóch różnych graczy spotkają się na tej samej karcie, automatycznie dochodzi do walki.

- Ruch zarówno Flot, jak i Postaci w obrębie jednego Systemu jest darmowy. Każdy gracz może poruszyć dowolną ilość posiadanych przez siebie Jednostek.
- W obrębie jednego Systemu gracze mogą wykonywać ruch albo symultanicznie aby jednocześnie zaatakować przeciwnika Jednostkami z kilku różnych lokacji (**przykład 1**), albo po kolei, np. po to aby odkryć jak największą ilość planet (**przykład 2**).



przykład 1



przykład 2

- Jeżeli Jednostka porusza się do uprzednio niezbadanej lokacji (Planety), karta tej lokacji musi zostać odkryta.

- Aby dokonać skoku do innego Systemu, gracz musi wydać jeden Punkt Mocy za każdą lokację, z której jest dokonywany skok, niezależnie od tego, ile Jednostek w nim uczestniczy.
- Możliwe jest dokonywanie skoków bezpośrednio na orbity Planet (bezpośrednio na kartę Planety), jednak jest to ryzykowne. Aby wykonać skok na kartę Planety znajdującą się w innym Systemie, gracz musi wydać dwa Punkty Mocy zamiast jednego. Dodatkowo musi rzucić jedną kostką. Jeśli wypadnie ★ wskutek oddziaływania pola grawitacyjnego planety, gracz traci jedną z uczestniczących w skoku Flot. Jeżeli w skokach orbitalnych biorą udział jedynie Postacie, nie istnieje ryzyko utraty jednej z nich.
- Przed dokonaniem skoku gracz może zgromadzić wszystkie Jednostki znajdujące się w jednym Systemie w pojedynczej lokacji (na karcie Systemu lub Planety), a następnie wydać Punkt Mocy, aby dokonać skoku.
- Po wykonaniu skoku Jednostki nie mogą się poruszać.
- Każda jednostka może wykonać tylko jeden ruch w rundzie. To samo dotyczy skoków.

WALKA



- Do walki dochodzi automatycznie za każdym razem, gdy dwie wrogie Jednostki spotkają się w tej samej lokacji (za wyjątkiem samotnych Postaci - patrz Pakt Najemników - strona 9).
- Każda uczestnicząca w walce Flota dodaje jedną kostkę do puli.
- Każda Postać posiada w prawym górnym rogu karty bonus do ilości używanych podczas walki kostek, zawierający się w przedziale od +0 do +2. Należy jednak pamiętać, że ów bonus obowiązuje tylko w jednej rundzie walki - jeżeli gracz chce użyć bonusu Postaci, musi wyczerpać jej kartę. Wyczerpane Postacie nie zapewniają żadnych bonusów.

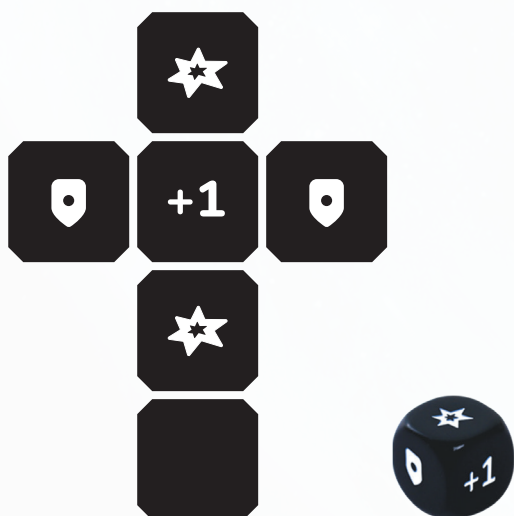


- Wyjątkiem jest Postać Oficera Floty, którego bonus obowiązuje do końca trwania walki.
- Podczas każdej rundy walki każdy uczestniczący w niej gracz może skorzystać z bonusu tylko jednej biorącej udział w walce kontrolowanej przez siebie Postaci.
- Maksymalna ilość kostek używanych podczas każdej rundy walki nie może przekroczyć siedmiu. Jedynym wyjątkiem od tej reguły stanowi użycie karty Akcji - Formacja Lancy.

WARIANT GRY DLA 2 GRACZY A WALKA:

W przypadku rozgrywki dla dwóch graczy walka przebiega identycznie jak podczas gry w więcej osób. Jedyną różnicą jest fakt, że gracze mogą się atakować dopiero od trzeciej tury gry.


Każda kostka posiada na ściankach dwie ikony eksplozji , dwie ikony tarczy  oraz jedną ikonę +1. Jedna ścianka jest pusta.





Eksplozje  i tarcze :

Obaj uczestnicy walki zadają uszkodzenia jednocześnie.

Każda wyrzucona  neguje jedną  wyrzuconą przez przeciwnika.

Każda uzyskana  która nie została zneutralizowana przez przeciwnika, powoduje zniszczenie jednej jego Floty.

W następnej kolejności (po zniszczeniu Flot), każda nie zneutralizowana  powoduje wyczerpanie jednej, wybranej przez broniącego się, Postaci (o ile jakiegokolwiek jego Postacie uczestniczą w walce). To samo dotyczy ikon  uzyskanych podczas walki samotnych Postaci.

Ikona +1: W przypadku wyrzucenia +1 gracz rzuca ponownie kostką, na której wyrzucił ikonę +1 oraz jedną dodatkową kostką. Należy pamiętać o limicie siedmiu kostek na gracza. W momencie, gdy gracz miałby przekroczyć ten limit, należy rzucić ponownie jedynie kostką z +1, bez dodawania kolejnej.



Gdy Floty dwóch graczy znajdą się na tej samej planecie, rozpoczyna się bitwa

Walka nie kończy się po jednej rundzie: Gdy obaj uczestnicy starcia posiadają co najmniej jedną Flotę (lub Postać, której bonus nie został jeszcze wykorzystany), należy przeprowadzić kolejną rundę walki.



Tarcza neutralizuje 



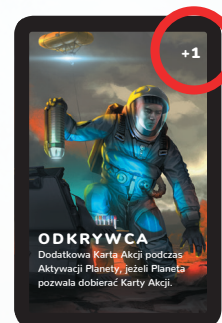
Eksplozja niszczy jedną wrogą Flotę/
wyczerpuje Postać



Przerzucić tę kostkę i rzucić
dodatkową kostką



Nic się nie dzieje



Postacie w walce, atakowanie Postaci:

Samotne (nietowarzyszające Flotom) Postacie przeciwnika mogą zostać zaatakowane. Każda Postać umożliwia rzucenie jedynie tyloma kostkami, ile wynosi jej bonus (o ile nie została już w tej rundzie wyczerpana, a bonus jest większy niż zero). Istnieje też możliwość uzyskania dodatkowych efektów za pomocą Kart Akcji.

Gdy jeden z uczestników walki straci wszystkie Floty, a posiadane przez niego Postacie są już wyczerpane, przegrywa on walkę.

UCIECZKA Z WALKI

Po każdej rundzie walki gracze mogą wydać jeden Punkt Mocy, aby wycofać swoje Jednostki z walki. Jeżeli któryś z uczestników starcia podejmie taką decyzję, kontrolowane przez niego Floty (i ewentualnie Postacie) muszą zostać przeniesione do innej lokacji w obrębie tego samego Systemu, która nie zawiera żadnych jednostek należących do innego gracza:

- Jeżeli do walki doszło na karcie Planety, wycofujące się siły muszą zostać przemieszczone na kartę Systemu. Jeżeli jest ona zajęta przez Jednostki innego gracza, ucieczka z walki nie jest możliwa.
- Jeżeli starcie miało miejsce na karcie Systemu, wycofujące się siły muszą zostać przemieszczone na dowolną inną kartę w obrębie tego samego Systemu, która nie zawiera Jednostek innych graczy. Jeżeli wszystkie pozostałe lokacje w obrębie Systemu są zajęte, ucieczka z walki nie jest możliwa.
- Wycofujący się gracz nie może dokonać podziału wycofujących się Jednostek - wszystkie muszą zostać przemieszczone na jedną kartę.
- Karta Akcji Zasadzka uniemożliwia graczom wycofanie się z walki. Ta karta Akcji może zostać zagrana nie tylko przez dowolnego gracza, nie tylko uczestników walki.



Postacie, które zostają pokonane w walce, nie zostają zabite (usunięte z gry). Zamiast tego zostają schwytane przez zwycięskiego gracza. Pionki pokonanych Postaci zostają usunięte z gry, a karty przekazane zwycięzcy walki. Schwytane Postacie mogą być rekrutowane podczas Fazy Rozwoju lub uwolnione podczas Fazy Dominacji.

PAKT NAJEMNIKÓW

Czasami podczas walki może się zdarzyć, że obie strony stracą wszystkie Floty, lecz wciąż posiadają Postacie, które uczestniczyły w walce, a żadna z nich nie posiada bonusu do walki i/lub jest wyczerpana. W tego typu sytuacji wszystkie uczestniczące w walce Postacie powinny zostać usunięte z gry, a ich karty wtasowane do talii Postaci.

W grze występują cztery rodzaje kart Akcji (Skupiony Ostrzał, Trafienie Bezpośrednie, Manewr Unikowy oraz Formacja Lancy), które mogą zostać użyte podczas walki. Gracze mogą użyć kart zarówno przed, jak i po rzucie kostkami, w dowolnej rundzie walki.

Warto także pamiętać, że karta Formacja Lancy jest jedynym sposobem, aby (tymczasowo) przekroczyć limit siedmiu kostek użytych podczas walki.



FAZA HANDLU

Podczas Fazy Handlu gracze mogą wymieniać między sobą Energię oraz Surowce. Warunki wymiany nie są narzucone przez zasady gry - wszystkie ceny powinny zostać ustalone przez graczy i w każdej turze mogą ulegać zmianie.

Dodatkowo gracze mogą wymieniać karty Akcji za Energię i Surowce (lub nawet inne karty Akcji). Wszelkie karty Akcji, które mają być celem wymiany, muszą zostać pokazane wszystkim graczom, co może stanowić dużą niedogodność, szczególnie gdy nie dojdzie do wymiany.







Karty Akcji, Energia oraz Zasoby mogą zostać przekazane innemu graczowi za darmo - w niektórych sytuacjach tego typu działania mogą być pożądane, np. by uratować jednego z graczy przed wyeliminowaniem, co mogłoby stanowić dużą przewagę dla jednego lub więcej oponentów.

Floty, Postacie i Punkty Mocy nie mogą być przedmiotem handlu.

WYMIANA ZASOBÓW (GRACZ - GRA)

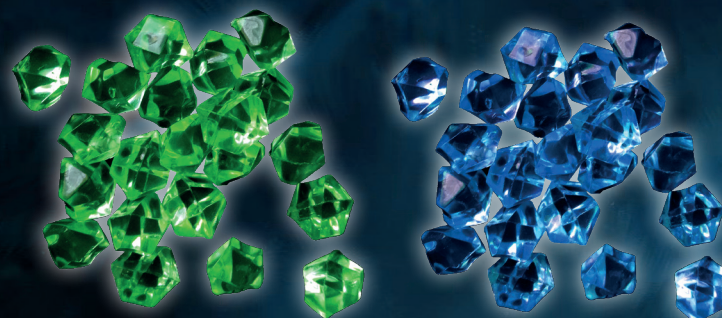
Dodatkowo gracze mogą wymieniać Energię i Surowce "z grą", bez udziału innych uczestników rozgrywki.

Kurs wymiany zasobów zależy od ilości graczy:

- 2 graczy: płacąc 3  otrzymujesz od gry 1  i odwrotnie;
- 3 graczy: płacąc 4  otrzymujesz od gry 1  i odwrotnie;
- 4 graczy: płacąc 5  otrzymujesz od gry 1  i odwrotnie.

 - Surowce

 - Energia



FAZA AKTYWACJI

- Podczas Fazy Aktywacji gracze zbierają Surowce i Energię z Planet, Pól Lodowych i Rozrzedzonych Mgławic. Niektóre lokacje pozwalają dobrać dodatkowe karty Akcji.



- Gracze mogą aktywować jedynie te lokacje, w których posiadają co najmniej jedną Flotę i/lub Postać.
- Aby aktywować lokację, gracz musi ją wyczerpać.



- Niektóre Postacie pozwalają graczom zbierać Energię i Surowce bez konieczności wyczerpywania Planety. W takim przypadku lokacja może zostać aktywowana dwukrotnie, jeżeli gracz posiada na niej kolejną Postać lub Flotę.
- Jeżeli Postać dokonuje aktywacji lokacji, należy ją wyczerpać.



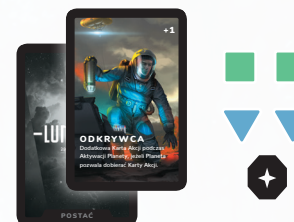
FAZA ROZWOJU

- Podczas Fazy Rozwoju gracze mogą wydawać Punkty Mocy w celu grupowania Flot, rekrutacji Postaci oraz doboru kart Akcji.

- Koszt jednej Floty wynosi:



- Koszt jednej Postaci wynosi:



- Dodatkowo gracze mogą rekrutować schwytane przez siebie Postacie przeciwników. Koszt rekrutacji wynosi $\blacktriangledown \blacktriangledown \blacktriangledown$, $\blacksquare \blacksquare \blacksquare$ i \star .

- Koszt doboru jednej Karty Akcji wynosi \star .



Nowo zakupione Floty oraz Postacie mogą zostać umieszczone w dowolnej lokacji, w której gracz posiada co najmniej jedną swoją Jednostkę.



Każdy gracz może kontrolować maksymalnie pięć Jednostek danego rodzaju (Flot lub Postaci). Gracze nie mogą "zniszczyć" jednej z już posiadanych Jednostek, aby umieścić nową Flotę lub Postać w innym miejscu - jeśli osiągnęli limit, nie są w stanie pozyskać nowych Jednostek, dopóki nie stracą obecnie posiadanych (jednej lub więcej).

FAZA DOMINACJI

- Na początku Fazy Dominacji gracze mogą wypełnić swoje Sekretne Cele. Jeżeli gracz spełnia warunki swojego Sekretnego Celu, może pokazać kartę Sekretnego Celu pozostałym uczestnikom rozgrywki oraz zebrać nagrodę. Każdy gracz może wypełnić jedynie jeden Sekretny Cel na turę.
- Gracz, który podczas Fazy Dominacji posiada najwięcej Flot, otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa. Jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada największą ilość Flot, żaden z nich nie otrzymuje nagrody.
- Gracz, który podczas Fazy Dominacji kontroluje najwięcej Postaci, otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa. Jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada największą ilość Postaci, żaden z nich nie otrzymuje nagrody.
- Podczas Fazy Dominacji gracze mogą uwolnić dowolną ilość Postaci przeciwników, które udało im się schwytać podczas tej tury. Każda uwolniona Postać zostaje wtasowana do talii Postaci, a uwalniający ją gracz otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa. Należy jednak pamiętać, że gracze nie mogą uwalniać postaci schwytych w poprzednich rundach!
- Alternatywnie, schwytana Postać może zostać zwrócona graczowi który ją stracił - w takim przypadku uwalniający ją gracz otrzymuje aż 2 Punkty Zwycięstwa.

Gracz, który odzyskuje Postać, może umieścić ją albo na dowolnej karcie Planety, na której znajduje się co najmniej jedna należąca do niego Jednostka, albo na dowolnej karcie w swoim startowym Systemie, niezawierającej żadnych Jednostek wroga.

- Dodatkowo gracze mogą kupować Punkty Zwycięstwa za 7 ▼ lub 7 ■. Gracze nie mogą płacić za Punkty Zwycięstwa kombinacją Energii i Surowców, jednak mogą kupować tyle Punktów Zwycięstwa, na ile mogą sobie pozwolić.

W przypadku gdy gracz straci wszystkie Jednostki, wciąż ma możliwość zakupu nowych Flot i/lub Postaci i umieszczenia ich gdziekolwiek w swoim Systemie Startowym (zarówno na karcie Planety, jak i Systemu).

Jeżeli gracza nie stać na nabycie nowych Jednostek, może wymienić Punkty Zwycięstwa na ▼ i/lub ■. Jeden Punkt Zwycięstwa można wymienić na dowolną kombinację dwóch ▼ i/lub ■.

Jeżeli gracz nie ma wystarczającej ilości ▼/■ na nabycie nowych Jednostek, raz w ciągu rozgrywki może otrzymać za darmo jedną Flotę oraz jedną Postać.

Nawet jeżeli gracz został wyeliminowany z rozgrywki, wciąż może zwyciężyć przez posiadanie największej ilości Punktów Zwycięstwa.

KARTY TECHNOLOGII (DODATEK)

- Pudełko z grą zawiera dodatkowe 28 kart Technologii - cztery komplety siedmiu identycznych kart, po jednym dla każdego uczestnika gry.



- Działanie kart Technologii zbliżone jest do kart Akcji, są jednak od nich znacznie potężniejsze.
- Gracze mogą kupować karty Technologii podczas Fazy Rozwoju. Koszt karty Technologii:



- Gracz może wybrać, którą kartę Technologii kupuje.
- Każda karta Technologii może zostać użyta tylko raz, następnie jest odrzucana. Gracze nie mogą kupować jednej karty Technologii więcej niż raz.
- Każdy gracz może w danym momencie posiadać tylko jedną zakupioną kartę Technologii.

FAQ

P: Czy Postacie wyczerpane za pomocą Próby Zabójstwa mogą się poruszać lub dokonywać skoków?

O: Nie, w tej rundzie nie są zdolne do ruchu lub wykonania skoku.

P: Czy wyczerpane Postacie mogą dokonywać aktywacji?

O: Nie.

P: W zasadach zostało wyszczególnione, że wyczerpane Postacie nie zapewniają bonusu w walce. Jak wygląda sprawa z ich zdolnościami specjalnymi?

O: Zdolności specjalne wyczerpanych Postaci nie mogą zostać użyte..

P: Czy gracz może użyć zdolności specjalnej Łowcy Nagród w innej rundzie niż jego bonus do walki?

O: Nie, zarówno bonus, jak i zdolność specjalna Łowcy Nagród muszą zostać wykorzystane w tej samej rundzie walki. Użycie którejkolwiek z nich wyczerpuje Łowcę Nagród, tym samym uniemożliwiając wykorzystanie drugiej cechy w późniejszych rundach walki.

P: Czy Próba Zabójstwa może zostać zagrana w Fазie Odświeżenia innego gracza?

O: Tak.

P: Czy gdy gracz zagrywa kartę Antyczne Okręty, może wykorzystać właśnie pozyskaną Flotę do aktywacji Planety (np. w przypadku, gdy nowa Flota została umieszczona na Planecie zawierającej wyczerpaną Postać, niezdolną do przeprowadzenia aktywacji)?

O: Tak, nowo pozyskana Flota może zostać użyta do aktywowania Planety, o ile ta Planeta nie została dotychczas wyczerpana.

P: Czy Officer wydobywania umożliwia wydobywanie dodatkowej Energii z Planety, która w ogóle nie produkuje Energii (i to samo z Surowcami)?

O: Nie, nie umożliwia.

P: Czy zdolności specjalne Oficera Wydobywania, Technika Wydobywania oraz Nadzorca mogą zostać użyte podczas aktywacji Rozrzedzonej Mgławicy, Pola Lodowego oraz Pustki?

O: Nie, ponieważ nie są one Planetami (mimo że należą do talii Planet).

P: Czy którekolwiek Systemy umożliwiają darmowe wykonywanie skoków orbitalnych (bezpośrednio na kartę Planety)?

O: Nie, jedynie skoki do Systemu są darmowe. Żaden z Systemów nie ma wpływu na koszt skoków orbitalnych.

P: Czy podczas tej samej tury gracz może wypełnić Sekretne Zadanie Zapasy Energii lub Sekretny Magazyn, a następnie wymienić kryształki Energii/Surowców na Punkty Zwycięstwa?

O: Tak.

P: Czy Karta Akcji Zasadzka może zostać zagrana podczas walki, w której nie uczestniczymy?

O: Tak, może zostać zagrana przez dowolnego gracza.

P: Sekretny Cel - Eksploracja wymaga, by gracz posiadał Jednostkę w każdym Systemie. Czy Jednostki te mogą znajdować się na kartach Planet?

O: Tak, mogą się one znajdować zarówno na kartach Planet, jak i Systemów.

© 2018 TUTUCONCEPT SP. Z O.O. ALL RIGHTS RESERVED.
UNDERWORLD KINGDOM AND RELATED TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF TUTUCONCEPT SP. Z O.O.
WYDRUKOWANO W POLSCE.

KOLORY I WYGLĄD ELEMENTÓW MOGĄ RÓŻNIĆ SIĘ OD PRZEDSTAWIONYCH NA WIZUALIZACJACH

TUTUCONCEPT SP. Z O.O.
WARSZAWSKA 16/1
81-346 GDYNIA

ZALECAMY ZACHOWANIE ADRESU DO DALSZEGO KONTAKTU