

Wojna skończona! Nastal pokój, którego gwarantem jest nowopowstały Sojusz wszystkich ras galaktyki.

Na zlecenie Sojuszu powstaje sieć stacji kosmicznych, której celem jest pobudzenie wymiany handlowej, odnowienie stosunków dyplomatycznych i utrwalenie pokoju między odległymi zakątkami wszechświata.

Która z konstrukcji przyćmi pozostałe i stanie się symbolem nowych czasów?

POŚRÓD GWIAZD

10+
30 min
2-4

CEL GRY

W grze „Pośród Gwiazd” gracze wcielają się w role konstruktorów i rywalizują o to, czyja stacja kosmiczna będzie najbardziej okazała i wydajna. Co turę będą wybierać kolejne karty Lokacji i umieszczać je w obszarach swoich Stacji tak, aby zdobyć jak najwięcej Punktów Zwycięstwa. Gracz, który po czterech rundach rozgrywki osiągnie najwyższy wynik, zostanie zwycięzcą.



NIE MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI! POZNAJ GRĘ DZIĘKI WIDEOPRZEWODNIKOWI!

Zasady w przystępnym pliku wideo. Zeskanuj kod QR lub znajdź na: <http://portalgames.pl>.



KOMPONENTY GRY

1 PLANSZA



1 ŻETON RUNDY



4 ŻETONY GRACZY



Na planszy znajduje się tor punktacji oraz licznik lat (rund) gry. W trakcie rozgrywki na torze punktacji gracze za pomocą żetonów graczy zaznaczają zdobywane Punkty Zwycięstwa (PZ). Z kolei za pomocą żetonu rundy na liczniku lat zaznaczają kolejne rundy gry.

1 ŻETON KIERUNKU



Informuje o kierunku przekazywania kart w poszczególnych latach gry.

116 KART LOKACJI



Gracze będą budować lokacje w swoich Stacjach kosmicznych i dzięki temu zdobędą Punkty Zwycięstwa. Szczegółowy opis kart Lokacji znajduje się na sąsiedniej stronie.

4 KARTY GŁÓWNYCH REAKTORÓW



Gracze otrzymują je na początku gry. Są załącznikiem każdej Stacji, od nich zaczyna się rozbudowa.

2 KARTY GŁÓWNEGO REAKTORA RASY VAK



Gracz, który w trakcie przygotowania gry (str. 4) wylosuje rasę Vak, rozpocznie grę ze specjalną kartą Głównego Reaktora.

16 KART REAKTORÓW



Reaktory dostarczają Kryształów Energii wymaganych do budowy niektórych lokacji.

35 ŻETONÓW KREDYTÓW O NOMINAŁACH: 1, 3, 5



Kredyty to pieniądze potrzebne do opłacania kosztów budowy lokacji.

KOMPONENTY GRY

12 KART KONFLIKTÓW



Używa się ich w agresywnym wariantcie gry (str. 11).

8 KART ZADAŃ



Stawiają przed graczami zadania do zrealizowania w trakcie gry. Ten, komu uda się to najlepiej, zdobędzie dodatkowe PZ za ich realizację.

8 ŻETONÓW RAS



Reprezentują Rasy, których przywódcami są gracze. Każda Rasa posiada inne cechy.

20 KRYSZTAŁÓW ENERGII



Są wymagane do budowy niektórych lokacji. Można je zdobyć z Reaktorów.

4 KARTY POMOCY

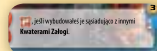


KARTA LOKACJI

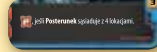


- 1 - Nazwa karty
- 2 - Typ lokacji
- 3 - Maksymalna liczba Punktów Zwycięstwa, jaką możesz uzyskać z efektu lokacji
- 4 - Maksymalna liczba kopii tej karty, jaką możesz mieć w swojej Stacji
- 5 - PZ otrzymywane za wybudowanie lokacji
- 6 - Efekt lokacji

Moment rozpatrywania efektu:



– jasne tło, efekt natychmiastowy rozpatrywany po wybudowaniu lokacji



– ciemne tło, efekt odroczony rozpatrywany na koniec gry

- 7 - Koszt budowy w Kredytach
- 8 - Koszt budowy w Kryształach Energii
- 9 - Kolor typu lokacji
- 10 - Liczba graczy, przy której karta jest używana



Zasięg



Lokacja Specjalna

Typy lokacji:

Lokacje podzielone są na kilka typów oznaczonych różnymi kolorami:

Administracyjne – niebieskie (A)

Biznesowe – żółte (B)

Militarne – czerwone (M)

Rekreacyjne – fioletowe (R)

Dyplomatyczne – zielone (D)

PRZYGOTOWANIE GRY

Poniższe reguły dotyczą rozgrywki dla 3 i 4 graczy w wariantcie podstawowym. Zmiany w regułach gry dla 2 graczy oraz dodatkowe warianty rozgrywki znajdziecie na str. 11. Zalecamy przed wypróbowaniem innych wariantów rozegrać najpierw kilka partii w wariantcie podstawowym.

1. Oddzielcie **Karty Reaktorów** i utwórzcie z nich osobną talię.
2. **Przygotujcie talię kart Lokacji.** W tym celu najpierw oddzielcie wszystkie karty Lokacji Podstawowych od kart Lokacji Specjalnych (zostały one oznaczone w prawej dolnej części karty symbolem 5). Jeśli w grze bierze udział tylko 3 graczy, spośród Podstawowych Lokacji usuwamy karty z symbolem 4 w prawej dolnej części karty i odkładamy je z powrotem do pudełka. Są one używane jedynie w grze 4-osobowej. Z **odłożonych Lokacji Specjalnych** dobierzcie losowo i bez oglądania **po 6 kart na gracza** (czyli 18 kart w grze 3-osobowej albo 24 karty w grze 4-osobowej) i wtasujcie je do kart Lokacji Podstawowych. W ten sposób powstanie talia Lokacji, której użyjecie do gry. Pozostałe karty Lokacji Specjalnych odłóżcie do pudełka.
3. **Planszę** umieśćcie w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.
4. Następnie każdy gracz wybiera albo losuje **znacznik gracza** i kładzie go na polu „O” toru punktacji. W każdej turze będziecie używać tych znaczników, aby na bieżąco zaznaczać zdobywane lub utracone PZ.
5. Na polu „ROK I” licznika lat połóżcie **zeton rundy**.
6. Obok talii kart Lokacji połóżcie **zeton kierunku**.
7. Każdy gracz bierze kartę **Głównego Reaktora** w kolorze swojego znacznika gracza i kładzie ją przed sobą na stole, po czym umieszcza na niej **2 Kryształy Energii**.
8. Kredyty i pozostałe Kryształy Energii należy umieścić w jednym miejscu w zasięgu graczy. Utworzą one ogólną pulę.

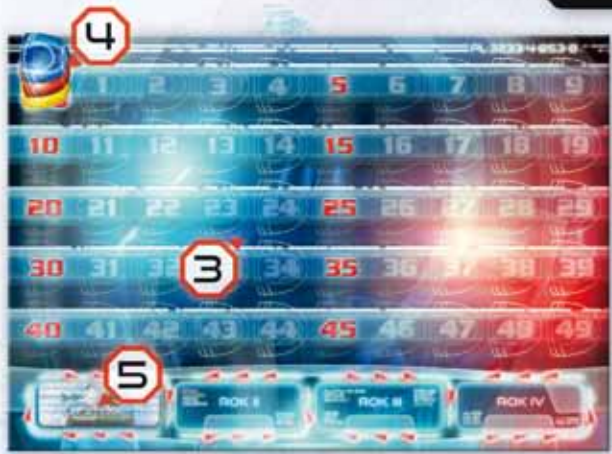
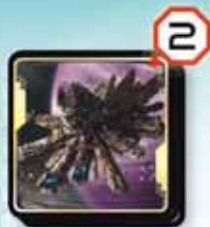
Jeżeli jest to wasza pierwsza rozgrywka w Pośród Gwiazd, to w tym momencie możecie już zakończyć przygotowania do gry i pominąć kolejne etapy przygotowań. Po kilku partiach i nabraniu doświadczenia dołączcie do gry karty Zadań i Żetonu Rasy.

9. Potasujcie żetony Ras i rozdajcie każdemu graczowi po jednym żetonie. Zamiast losowania możecie również zdecydować, że każdy wybierze sobie Rasę, którą chce grać. Każdy z graczy wyklada swój żeton Rasy przed sobą.

10. Na koniec potasujcie karty Zadań i losowo dobierzcie ich tyle, ilu jest graczy, np. przy trzech graczach wykładamy 3 karty. Karty te należy ułożyć na stole odkryte, tak aby każdy gracz mógł je widzieć.

Jesteście gotowi do rozpoczęcia rozgrywki!

PRZYGOTOWANIE GRY



Miejsce na odrzucone karty



10




Uwaga! Zalecamy, aby jeden z graczy był odpowiedzialny za śledzenie punktów, przesuwanie znaczników wszystkich graczy i kontrolowanie przebiegu rundy.


PRZEBIEG RUNDY (ROKU)


Gra trwa 4 rundy nazywane latami. Każdy rok składa się z 6 tur.

NA POCZĄTKU KAŻDEJ RUNDY:

1.  Każdy z graczy bierze 10 kredytów z ogólnej puli.

2.  Każdy gracz dobiera 6 kart z talii Lokacji. Karty te tworzą rękę gracza i nie pokazuje się ich przeciwnikom.

3.  Gracz odpowiedzialny za utrzymanie porządku rundy przesuwa żeton rundy na odpowiednie pole odpowiadające aktualnie rozgrywanej rundzie (w pierwszej rundzie żeton ten już znajduje się na właściwym polu).

4.  Obok pól poszczególnych rund przedstawiony jest również kierunek obiegu kart obowiązujący w danym roku. Zgodnie z nim połóżcie żeton kierunku na talii Lokacji, odpowiednią stroną do góry, aby przypominał, w którą stronę będą przekazywane karty w kolejnych turach danego roku. W latach 1 i 3 karty przekazywane będą w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaś w rundach 2 i 4 przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Następnie gracze przechodzą do rozgrywania poszczególnych tur danego roku. Każdy rok składa się z 6 tur, podczas których gracze wykonują swoje akcje jednocześnie.

PRZEBIEG TURU:

1. Każdy **gracz wybiera po 1 karcie** z ręki i wyklada ją przed sobą zakrytą. **Pozostałe** karty zaś **przekazuje kolejnemu graczowi**, zgodnie z obowiązującym kierunkiem. Kart tych nie wolno brać na rękę, ani ich podglądać, dopóki tura nie dobiegnie końca.

2. Po tym jak wszyscy gracze wybrali po karcie, jednocześnie je odkrywają, a następnie każdy z nich wykonuje jedną z możliwych akcji:

- **Budowa Lokacji** albo
- **Budowa Reaktora** albo
- Odrzucenie karty i **dobranie 3 Kredytów**.

Akcje te zostały szczegółowo opisane w rozdziale Akcje na str. 8.

3. Po tym jak wszyscy gracze wykonają swoją akcję, biorą do ręki karty, które zostały im przekazane przez sąsiada i rozpoczynają kolejną turę.

ZAKOŃCZENIE ROKU:

Po rozegraniu 6 tur gracze nie mają już żadnych kart na ręce i rok dobiega końca. Niewykorzystane Kredyty gracze zostawiają na następną rundę.

KONTROLA STACJI

Zanim przejdziecie do kolejnej rundy, każdy z graczy powinien przyjrzeć się Stacji sąsiada, aby sprawdzić, czy nie ma w niej błędów (takich jak np. wybudowanie dwóch identycznych lokacji o ograniczeniu **max 1**). Jeśli wykryjecie pomyłkę, to gracz, który ją popełnił, musi usunąć ze swojej Stacji karty w taki sposób, aby jego Stacja nie zawierała błędów (np. jeśli miał dwie takie same lokacje o ograniczeniu **max 1**, musi odrzucić jedną z nich). Gracz traci wówczas Punkty Zwycięstwa, które otrzymał dzięki tej lokacji, ale NIE otrzymuje zwrotu kosztów poniesionych na jej wybudowanie.

ZAKOŃCZENIE GRY

Kiedy 4. rok rozgrywki dobiegnie końca, gra się kończy.

Następuje ostateczna punktacja. Aby policzyć końcową liczbę zdobytych Punktów, każdy gracz:

1. Odnajduje w swojej Stacji lokacje, które przynoszą PZ dopiero na koniec gry i dolicza sobie uzyskane z nich Punkty,
2. Otrzymuje po 1 PZ za każdy Reaktor w swojej Stacji, który NIE zawiera żadnych Kryształów Energii,
3. Otrzymuje po 1 PZ za każde 3 posiadane Kredyty,
4. Jeśli gracie z kartami Zadań, sprawdza, czy zrealizował któreś Zadanie i przyznaje sobie za nie odpowiednio Punkty.



Uwaga! Za realizację Zadania może otrzymać Punkty tylko i wyłącznie jeden gracz – ten, który wykona je najlepiej (chyba że na karcie napisano inaczej). Jeśli kilku graczy remisuje pod względem realizacji Zadania, nikt nie otrzymuje za nie Punktów.

PRZYKŁAD

4. runda właśnie się zakończyła, Jerzy podlicza swój wynik końcowy. Do tej pory zdobył 63 PZ. Posiada 3 lokacje, które przynoszą PZ dopiero na koniec gry, więc sprawdza, czy otrzyma z nich jeszcze jakieś Punkty. Pierwsza przynosi mu 4 PZ, druga 2 PZ i trzecia 1 PZ. Więc w sumie dostaje 7 PZ z efektów kart.

Podczas gry Jerzy zbudował 3 Reaktory. Ma również swój początkowy Główny Reaktor (który również liczy się jako Reaktor). Jednakże jeden z nich nadal zawiera 1 Kryształ Energii. Tak więc Jerzy otrzymuje 3 PZ. Następnie liczy posiadane Kredyty - ma ich 5, co daje mu 1 PZ.

Wreszcie Jerzy spogląda na karty Zadań. Wśród nich jedna nagradza 5 Punktami gracza, który posiada w swojej Stacji najwięcej lokacji Militarnych. Jerzy ma ich 6, podczas gdy jego przeciwnicy odpowiednio: 5, 4 i 2. Ogłasza on wykonanie Zadania i zdobywa 5 PZ. Wyłożone jest również Zadanie dające 5 PZ graczowi z największą liczbą Kredytów na koniec gry. Nikt nie ma więcej Kredytów niż Jerzy, ale jeden z graczy remisuje z nim – obaj mają po 5 Kredytów, żaden nie otrzymuje zatem PZ za realizację tego Zadania. Podsumowując, Jerzy zdobywa na koniec 16 dodatkowych PZ, co sprawia, że jego końcowy wynik to 79 Punktów Zwycięstwa.

ZWYCIĘSTWO I ROZSTRZYGANIE REMISÓW

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa. W przypadku remisu graczy, wygrywa ten z nich, który ma większą liczbę lokacji w swojej Stacji (nie wliczając Reaktorów). Jeśli gracze nadal remisują, to wygrywa ten, który posiada więcej Kredytów. Jeśli i ten warunek nie rozstrzyga kwestii, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Jeśli z jakiegoś powodu nie jest możliwe ustalenie dokładnej liczby PZ, które przyniosła dana lokacja, to gracz traci o 3 PZ więcej, niż jest wskazane na karcie.

W rzadkich przypadkach, jeśli usunięcie karty w wyniku powyższych działań spowodowałoby „rozdzielenie” Stacji na dwie części, należy błędnie wybudowaną lokację odwrócić rewersem do góry i nie należy brać jej pod uwagę podczas liczenia lokacji. Karta ta zajmuje miejsce i nie może zostać zastąpiona żadną inną.

AKCJE

AKCJE DOSTĘPNE W TURZE

BUDOWA LOKACJI

Wybudowanie lokacji polega na wyłożeniu jej karty tak, aby sąsiadowała z inną lokacją. Lokacje sąsiadują ze sobą, tylko jeśli są ułożone obok siebie w pionie lub poziomie, nigdy po skosie.

SĄSIADUJĄ



NIE SĄSIADUJĄ



Uwaga! Na początku gry posiadasz tylko jedną lokację w swojej Stacji – Główny Reaktor, więc pierwsza lokacja, którą wybudujesz, musi z nim sąsiadować.

Aby wybudować lokację, musisz opłacić jej koszt budowy.

Każda lokacja ma swój koszt podany w prawym górnym rogu karty.

Niektóre z lokacji poza kosztem w Kredytach mają również dodatkowy koszt wyrażony w Kryształach Energii, np. budowa widocznej obok karty Platformy Transportowej kosztuje 1 Kredyt, zaś Wieżyczki – 1 Kredyt i 1 Kryształ Energii.

Energia do zapłaty musi pochodzić z lokacji zawierającej Kryształy Energii (Reaktora lub Głównego Reaktora) i znajdującej się nie dalej niż w zasięgu 2 kart od miejsca, w którym zamierzasz wybudować lokację.

Zasięg liczony jest liczbą kart – każda lokacja w pionie lub w poziomie liczy się jako 1, np. jeśli pomiędzy budowaną lokacją a Reaktorem znajduje się jeszcze jedna karta, to znaczy, że lokacja, którą wystawiamy znajduje się w zasięgu 2.

ZASIĘG

Obrazek obok przedstawia sposób liczenia zasięgu. Karty będące w bezpośrednim sąsiedztwie Głównego Reaktora znajdują się w zasięgu 1, oddalone o jedną kartę – w zasięgu 2, itd.

ENERGIA

W grze występują 2 rodzaje kart, które dostarczają energii: Główny Reaktor (lokacja, z którą każdy gracz zaczyna rozgrywkę) oraz Reaktor (który można wprowadzić do gry akcją Budowy Reaktora – szczegóły w dalszej części instrukcji). Każda z tych kart wprowadzana jest do gry z 2 Kryształami Energii umieszczanymi na niej.



Po opłaceniu kosztu budowy lokacji i wyłożeniu karty sąsiadująco z wcześniej wybudowaną lokacją, gracz otrzymuje liczbę Punktów Zwycięstwa widoczną w lewym dolnym rogu karty. Po zaktualizowaniu liczby PZ na torze punktacji należy sprawdzić jeszcze efekt lokacji przedstawiony w dolnej części karty:

- jeśli jest on w białej ramce, to jest to efekt natychmiastowy i rozpatruje się go od razu (zwykle zdobywając więcej PZ),
- jeśli jest on w czarnej ramce, to jest to efekt odroczone i na razie należy go zignorować. Jego działanie sprawdza się dopiero na koniec gry.

Uwaga! Jeśli gracz wybierze kartę, ale nie jest w stanie opłacić jej kosztu budowy, to nie może wystawić lokacji i musi wykonać inną akcję.



PRZYKŁAD

Mamy 3 turę pierwszego roku gry. Stacja Sandry wygląda jak po prawej. Sandra wybrała kartę Galeria Hologramów i ma zamiar ją wybudować. Aby to zrobić, musi opłacić jej koszt i wyłożyć ją obok jednej ze swoich posiadanych już lokacji. Koszt Galerii Hologramów to 2 Kredyty. Sandra płaci zatem 2 Kredyty do puli ogólnej. Galeria Hologramów wymaga również zapłacenia 1 Kryształu Energii. Jedyną lokacją, z której mogłaby użyć energii, jest Główny Reaktor – aby z niego skorzystać Sandra musi wyłożyć Galerię Hologramów w zasięgu 2 od niego. Potencjalne miejsca, w których mogłaby wyłożyć tę kartę przedstawia rysunek:



Sandra decyduje się wyłożyć nową kartę bezpośrednio pod Głównym Reaktorem i odrzuca z niego jeden Kryształ Energii, zwracając go do puli ogólnej.

Następnie Sandra zlicza Punkty Zwycięstwa, które osiągnęła dzięki wystawionej lokacji. Za samo wybudowanie lokacji otrzymuje 2 PZ (widoczne w lewym dolnym rogu karty). Oprócz tego lokacja posiada efekt natychmiastowy, który mówi, że Sandra otrzymuje 1 PZ za każdą sąsiadującą z tą kartą lokacją. Jako że Galeria Hologramów sąsiaduje z 2 lokacjami, przynosi to 2 PZ. Łącznie w wyniku w swojej akcji Sandra przesunęła swój żeton gracza na torze punktacji o 4 PZ.

Gdyby lokacja ta miała efekt odroczone, to Sandra otrzymałaby teraz tylko 2 PZ za jej wybudowanie, zaś dodatkową liczbę Punktów wynikającą z efektu karty sprawdziłaby dopiero na koniec gry.



BUDOWA REAKTORA



Niektóre lokacje wymagają opłacenia kosztów budowy również w Kryształach Energii. Aby je pozyskać, musisz posiadać w swojej stacji Reaktory.

Po wybraniu z ręki karty (i jej ujawnieniu jednocześnie z innymi graczami), zamiast dołączać ją do swojej Stacji, możesz ją odrzucić, aby wybudować w Stacji Reaktor. Musisz zapłacić jego koszt (1 Kredyt), po czym dobierasz kartę Reaktora z przygotowanej na początku talii i wystawiasz ją w dowolnym miejscu swojej Stacji, trzymając się zasady, że musi ona sąsiadować w pionie lub poziomie z inną, wybudowaną wcześniej lokacją.

Na karcie Reaktora połóż następnie 2 Kryształy Energii. Będzie można ich użyć do opłacenia kosztów budowy innych lokacji. Pamiętaj, że można je wykorzystać do opłacenia kosztu budowy lokacji tylko, jeśli lokacja znajdzie się w zasięgu 2 od danego Reaktora.

W rzadkim przypadku, gdyby zdarzyło się, że nie ma już dostępnych kart Reaktorów (albo gracz nie posiada Kredytów na opłacenie budowy), akcja ta nie może zostać wykonana.

Uwaga! Reaktory również traktowane są jak lokacje, ale nie tworzą odrębnego ich typu, ani nie przynależą do żadnego.



- Liczba Kryształów Energii kładzona na karcie w momencie jej wystawienia.



- Zasięg, w którym Kryształy Energii mogą zostać wykorzystane.

ODRZUCENIE KARTY I DOBRANIE 3 KREDYTÓW



Po wybraniu z ręki karty (i jej ujawnieniu jednocześnie z innymi graczami), zamiast dołączać ją do swojej Stacji, możesz ją odrzucić i dobrać od razu 3 Kredyty.

Wszystkie karty odrzucane w trakcie gry są odkładane na stos kart odrzuconych awersem do góry, tak aby każdy gracz mógł je widzieć.

KOLEJNOŚĆ WYKONYWANIA DZIAŁAŃ

W większości przypadków gracze mogą bez przeszkód wykonywać swoje akcje jednocześnie. Jednakże mogą się zdarzyć sytuacje, w których kolejność wykonywania działań może mieć znaczenie (np. przy zagrywaniu Konfliktów w agresywnym wariantcie gry). W takich momentach należy kierować się następującymi zasadami:

1. Najpierw wszyscy gracze wybierają kartę z ręki, przekazując pozostałe karty następnemu graczowi.
2. Następnie wszyscy jednocześnie odkrywają wybrane karty. Jako pierwszy swoją akcją wykonuje gracz z największą liczbą PZ. W przypadku remisu – gracz z największą liczbą Kredytów. Jeśli i to nie rozstrzyga o kolejności, to pierwszy akcją wykonuje gracz, którego na początku wybrano jako odpowiedzialnego za zarządzanie Punktami graczy i kontrolowanie przebiegu rundy.
3. Jeżeli akcją gracza jest wybudowanie lokacji, to płaci on koszt budowy i umieszcza lokację w swojej Stacji. Zdobywa PZ, ale nie rozpatruje jeszcze efektu karty. Jeżeli jego akcją jest zagranie Konfliktu (więcej na str. 11), to podobnie – gracz opłaca koszt karty, ale nie rozpatruje jeszcze jej efektu.
4. Po tym jak każdy gracz wykona już swoją akcję, wszyscy sprawdzają efekty swoich kart w tej samej kolejności, w jakiej wykonywali akcje. Realizują efekty natychmiastowe i aktualizują swój wynik na torze punktacji, jeśli uzyskali jakieś PZ.

Uwaga! W pierwszej rundzie wszyscy gracze mają tyle samo Punktów i Kredytów, więc jeśli zaistnieje potrzeba wyznaczenia gracza rozpoczynającego wykonywanie akcji, będzie nim osoba odpowiedzialna za utrzymanie porządku gry.

WARIANTY ROZGRYWKI

ROZGRYWKA 2-OSOBOWA

Podczas gry w dwie osoby należy normalnie postępować według zasad opisanych na poprzednich stronach instrukcji, uwzględniając następujące zmiany:

1. Na początku gry należy przygotować talię kart Lokacji w taki sam sposób jak dla 4 graczy,
2. Na początku każdego roku gracze otrzymują po 6 kart Lokacji, zaś **przed każdą turą** (również pierwszą) każdy dociąga jedną kartę z talii. Następnie gracze wybierają jedną kartę do zagrania i jedną do odrzucenia, po czym standardowo przekazują sobie pozostałe karty.

Uwaga! Grając w wariantcie agresywnym, należy użyć takiej samej liczby kart jak w grze 4-osobowej.

WARIANT AGRESYWNY

Do gry w wariantcie agresywnym potrzebne będą karty Konfliktów.

Pierwszy rok rozgrywany jest na normalnych zasadach.

Przed dobraniem przez graczy kart na drugi rok należy wstawić do talii kart Lokacji po 3 karty Konfliktów na gracza (czyli 9 kart w grze 3-osobowej albo 12 kart w grze 4-osobowej). Od tej pory, w każdym z kolejnych trzech lat gry, gracze będą dobierać po 7 kart z talii Lokacji na rękę.

Kolejne tury przebiegają według podstawowych zasad z następującym wyjątkiem: kiedy gracz wybierze do zagrania kartę Konflikту, nie „buduje” jej, bo nie jest to lokacja. Zamiast tego płaci 1 Kredyt, żeby wprowadzić w życie jej efekt. Pozostałe dwie akcje (Budowa Reaktora, Odrzucenie karty za 3 Kredyty) mogą być wykonywane normalnie.

Uwaga! W wariantcie agresywnym każdy rok będzie miał 7 tur.



WSZYSTKO W JEDNYM

Zamiast przygotowywać talię kart Lokacji w normalny sposób, weź wszystkie karty Lokacji (zarówno Podstawowych, jak i Specjalnych) i potasuj je, utworzą one talię kart Lokacji. Następnie odłóż 20 z nich na bok – będą one pełniły rolę niewykorzystanych Lokacji Specjalnych. Przyśpieszy to rozpoczęcie gry, ale sprawi jednocześnie, że będzie ona mniej przewidywalna, bo nie wiadomo, ile kopii poszczególnych Lokacji Podstawowych weszło do gry.

OGRANICZONA PRZESTRZEŃ

Normalnie w grze macie nielimitowaną przestrzeń na rozbudowę swojej Stacji, więc kiedy przychodzi moment, w którym fizycznie nie jesteście w stanie dołożyć lokacji w wybrane miejsce (bo np. jest ono już poza krawędzią stołu), to po prostu przesuwacie jednocześnie wszystkie karty tak, aby zmieścić kolejną kartę. W tym wariantcie nie wolno ci tego zrobić – powierzchnia, na której gracze ograniczają przestrzeń, jaką macie na rozbudowę swoich Stacji. Jeśli zatem wystawisz lokację tak, że będzie ona dotykała skraju stołu, to nie możesz już dołożyć karty za krawędzią. Co więcej, jeśli Stacja jednego gracza zbliży się do stacji drugiego, to już żaden z nich nie będzie mógł się rozbudowywać w tym kierunku.

Aby zmaksymalizować wpływ tego wariantu na grę, wybierzcie mniejszy stół niż zwykle.

LAP OKAZJĘ

Wariant ten zmienia reguły kolejności wykonywania działań ze str. 10. Gracze nadal rozgrywają kolejne tury zgodnie z opisaną tam kolejnością, ale efekty kart realizują od razu po akcji, a nie dopiero, kiedy wszyscy gracze wykonają swoje akcje. Zasada ta może mieć wpływ na kilka kart, czyniąc je silniejszymi lub słabszymi, w zależności od tego, kiedy zostaną zagrane.

Wariant ten sprawia, że kolejność działań i kolejność graczy ma większe znaczenie.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY

ŹRÓDŁA ENERGII

Czy do opłacenia kosztu budowy jednej lokacji mogą użyć Kryształów Energii z różnych Reaktorów?

Tak, możesz. Nie ma znaczenia skąd będzie pochodzić energia, dopóki budowana lokacja będzie znajdować się jednocześnie w zasięgu działania obu Reaktorów.

MNIEJ NIŻ ZERO

W grze pojawia się kilka kart, które sprawiają, że gracz może utracić Punkty Zwycięstwa. Co się dzieje, jeśli gracz ma mniej PZ niż ma ich stracić?

W takim przypadku gracz traci tyle PZ, ile jest w stanie. Nigdy nie można mieć mniej PZ niż 0.

JAKI ZASIĘG?

Jaki jest zasięg między lokacjami A i B ustawionymi w następujący sposób?



Jako że pomiędzy lokacjami A i B nie ma bezpośrednio żadnej innej, karta B jest w zasięgu 4.

EFEKTY KART

Biuronce

Punkty Zwycięstwa otrzymujesz od razu po zagranieniu karty (bez względu na to, ile odłożysz Kredytów na karcie), a nie na koniec roku, kiedy otrzymujesz z powrotem Kredyty.

Centrum Dowodzenia

Przy obliczaniu PZ dostarczanych przez efekt karty Centrum Dowodzenia samo w sobie również jest brane pod uwagę.

Centrum Handlowe

Otrzymujesz albo 2 Kredyty od jednego wybranego gracza, albo po 1 Kredycie od dwóch różnych przeciwników.

Generator Osłon

W momencie budowania tej lokacji deklarujesz, ile dodatkowych Kryształów Energii wydasz (oprócz tego, który stanowi koszt budowy karty). Mogą one pochodzić z różnych Reaktorów, o ile Generator znajduje się w ich zasięgu.

Kolegium Obcych Kultur

Kiedy ktoś wybuduje tę lokację, to pozostali gracze w sekrecie biorą (lub nie) do ręki 1 Kredyt. Kiedy wszyscy będą gotowi, jednocześnie ujawniają zawartość swoich dłoni – ci którzy mają w ręku Kredyt, płacą go do puli ogólnej, a pozostali tracą po 2 PZ.

Kurort Międzygwiazdny

Przy obliczaniu PZ dostarczanych przez efekt karty Kurort Międzygwiazdny sam w sobie również jest brany pod uwagę.

Łądowisko

Należy policzyć tylko lokacje, które znajdują się pomiędzy Głównym Reaktorem a Łądowiskiem. Jeśli np. wybudujemy Łądowisko obok Głównego Reaktora, to nie przyniesie żadnych dodatkowych PZ.

Moduł Łączności

Punkty Zwycięstwa otrzymasz również, jeśli jakaś inna karta będzie znajdować się w takiej samej odległości od Głównego Reaktora, co Moduł Łączności. Ważne, żeby nie było karty, która znajdowałaby się dalej od Głównego Reaktora niż Moduł Łączności. Możesz nawet

otrzymać Punkty z dwóch Modułów Łączności, jeśli oba będą znajdować się w tej samej odległości od Głównego Reaktora (i nie będzie lokacji, która będzie dalej).

Opera

Jeśli zostanie wybudowana obok Głównego Reaktora rasy Vak, to na koniec gry zawsze przyniesie 5 PZ (bo Główny Reaktor rasy Vak jest traktowany jako lokacja każdego z 5 typów).

Płacówka Badawcza

Kiedy wybudujesz tę lokację, wszyscy pozostali gracze w sekrecie biorą do ręki maksymalnie 3 Kredyty (czyli od 0 do 3). Kiedy wszyscy będą gotowi, jednocześnie ujawniają zawartość swoich dłoni i otrzymują tyle PZ, ile pokazali Kredytów (płacąc je do puli ogólnej). Ty zaś otrzymujesz tyle Punktów Zwycięstwa, ile gracz, który zapłacił najwięcej, plus 1. Na przykład: gracze A, B i C zapłacili odpowiednio: 1, 3, 2, a zatem otrzymujesz 4 PZ.

Platforma Transportowa

Najpierw budujesz lokację, a dopiero potem sprawdzasz jej efekt, więc sama w sobie również jest brana pod uwagę przy obliczaniu PZ dostarczanych przez ten efekt.

Restauracja

Przy obliczaniu PZ dostarczanych przez efekt karty Restauracja sama w sobie również jest brana pod uwagę. Jeśli zagra ją gracz, który gra rasą Vak, to Restauracja zawsze przyniesie mu 5 PZ (bo jego Główny Reaktor jest traktowany jako lokacja każdego z 5 typów).

Sektor Szkoleniowy

Przynosi dodatkowe 2 PZ, jeśli będzie sąsiadował z Platformą Startową, co najmniej jedną. Jeśli będzie sąsiadował z kilkoma, to nie daje PZ za każdą Platformę Startową.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY

Siedziba Sztabu

Przy obliczaniu PZ dostarczanych przez efekt karty Siedziba Sztabu sama w sobie również jest brana pod uwagę.

Siedziba Unii Handlowej

Przy obliczaniu PZ dostarczanych przez efekt karty Siedziba Unii Handlowej sama w sobie również jest brana pod uwagę.

Stadion

Kiedy zagrywasz tę kartę, bierzesz pod uwagę tylko te lata, które jeszcze pozostały do rozegrania, np. jeśli wybudujesz tę lokację w drugim roku, to otrzymasz 2 PZ (za III i IV rok).

Systemy Wspomagania Życia

Podczas liczenia lokacji uwzględniasz również Reaktory.

Świątynia Obcych

Przy obliczaniu PZ dostarczanych przez efekt karty Świątynia Obcych sama w sobie również jest brana pod uwagę.

Zapaszowy Reaktor

Nie jest traktowany jak Reaktor.

EFEKTY RAS

Rasa Humareen

Jeżeli nie wybudujesz w ogóle żadnej lokacji jednego z typów, to nie oznacza, że otrzymasz na koniec gry tylko 1 PZ. Liczbę zdobytych PZ liczysz na podstawie typów lokacji, które masz w swojej Stacji.

Rasa Qualeen

Jeśli będziesz miał kartę Zadania Przyspieszona Budowa, to nie musisz zachowywać jej do końca gry. Akurat ta karta może być ujawniona w momencie, kiedy Zadanie zostanie zrealizowane – nie trzeba czekać z nią do końca gry.

Rasa Zehuti

Chociaż rasa ta nie może zachować Kredytów z jednej rundy na kolejną, to nie traci ich na końcu gry, ale normalnie za nie punktuje.

AUTOR GRY: Vangelis Bagiartakis
ROZWÓJ GRY: Anastasios Grigoriadis
ILUSTRACJE: Odysseus Stamoglou,

Antonis Papantoniou, Rafał Szyma

PROJEKT GRAFICZNY: Giota Vorgia, Rafał Szyma

ROZWÓJ ŚWIATA GRY: Anastasios Grigoriadis, Vangelis Bagiartakis

TŁUMACZENIE INSTRUKCJI: Łukasz Piechaczek



© 2012 Artipia Games

© 2014 Portal Games (edycja polska)

Ul. Św. Urbana 15,

44-100 Gliwice,

www.portalgames.pl,

portal@portalgames.pl

POŚRÓD
GWIAZD

Pośród gwiazd & Portal Games (publisher), All rights reserved.
Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

Szanowny Kliencie,

nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: wsparcie@portalgames.pl.

TESTERZY GRY:

Panagiotis Zinoviadis, Lefteris Patetsinis, Christos Sdralis, Constantinos Lavrentiadis, Vasilis Zitros, Stalikas Grigoris, Mantzoukas Stefanos, Vasilis Vasileiou, Evelina Zisiou, Giorgos Gakoudis, Lefteris Giraleas, Thanasis Patsios, Dimitris Glistras, Thetis Gouliou, Haris Patsios, Chris Chrysanthopoulos, Alexander Sozos, Tony Cimino, Manos Velivassakis, Vangelis Velles, Sotiris Tsantilas, Anastasios Grigoriadis, Konstantinos Kokkinis, Sandra Biniari, Nikos Chondropoulos, Thanos Bisbikopoulos, Vasilis Foukarakis, Dimitris Letsos, Giorgos Stratakis, Elsa Maravgaki

Autorką zasad gry dla dwóch graczy jest Kim Williams („entwife” z serwisu BoardGameGeek.com). Zarówno gracze na świecie, jak i sam autor gry docenili ten wariant, tak że został on uznany za oficjalny.

PODZIĘKOWANIA AUTORA I ARTIPIA GAMES:

Vangelis Bagiartakis: “Dedykuję tę grę mojej żonie Evangelii oraz moim dzieciom Nickowi i Helen. To pośród tych gwiazd toczy się moje życie... Chciałbym również szczególnie podziękować Konstantinosowi Kokkinisowi za wiarę jaką pokładał w moją grę i że wytrzymał ze mną podczas jej rozwoju; Tasosowi Grigoriadisowi za jego nieoceniony wkład w niezliczoną ilość aspektów gry; Panagiotisowi Zinoviadisowi oraz Thanasisowi Patsiosowi za ich ekstremalne oddanie testowaniu gry; a także wszystkim członkom Greckiej Gildii (Greek Guild) na BGG za ich wsparcie i entuzjazm!”

Konstantinos Kokkinis: Konstantinos dedykuje tę grę swojej żonie Sandrze i córce Eirice. „Wasza miłość i zrozumienie dodają mi sił do działania.”

PODZIĘKOWANIA PORTAL GAMES

Dziękujemy uczestnikom konwentów Portalkon i zjAva 5 za celne uwagi i spostrzeżenia dotyczące zmian w polskiej edycji, oraz WRS-owi, Veridianie i Hubertowi za uwagi do instrukcji.



NEUROSHIMA HEX

Planszowa gra strategiczna w postapokaliptycznym świecie mutantów i bezwzględnych maszyn.

Zostań dowódcą jednej z armii i poprowadź do boju wściekłych gangerów, dzielnych żołnierzy, półdzikich mutantów lub bezwzględne maszyny!



TEZEUSZ: MRO CZNA ORBITA

Tezeusz: Mroczna Orbita to gra planszowa, która zabierze cię na pokład stacji kosmicznej zamieszkaanej przez przedstawicieli pięciu różnych frakcji: marines, naukowców, obcych, szaraków i tajemniczą Pandorę.

Tylko jedna z nich zdoła przetrwać piekło, które wybuchna na pokładzie...

ROBINSON CRUSOE

Gra porwie cię na bezludną wyspę i rzuci w wir niezwykłych przygód. Razem z towarzyszami zbudujesz schronienie, broń i inne przedmioty. Będziesz szukać pożywienia, walczyć z bestiami, chronić się przed złą pogodą... Zrobisz wszystko, by przetrwać!

Odkryj niezwykłą przygodę w docenionej na całym świecie grze kooperacyjnej dla 1-4 graczy.



PORTAL GAMES



ZOMBIAKI

Zatem zaczęło się. Miasto jest atakowane przez hordy zombie. Zajmują kolejne dzielnice i kwartały ulic. Porywają ludzi, zarażają ich i sieją terror w kolejnych częściach miasta. Pozostało ostatnie pięć przecznic nim fala potworów dotrze do ostatniej barykady ludzi!
Krwiożercze zombiaki czy dzielni obrońcy - która rola jest ci bliższa?

WALECZNE PIKSELE

Wybierz bohatera, który poprowadzi do boju twoich pikselowych wojowników, i stocz razem z nim bitwę, jakiej świat nie widział!

W tej grze karcianej dla dwóch graczy każda karta to pięć różnych sposobów na skrzywdzenie przeciwnika! Stwórz zwycięską kombinację i pokaż przeciwnikowi, gdzie jego miejsce!



ZAPOWIEDŹ!



AVALON

Wciel się w rolę Merlina, Lancelota, Morgany, Mordreda i innych postaci z legend arturiańskich. Szukaj sojuszników i odkrywaj tożsamość zdrajców w niezwykłej grze karcianej dla 5-10 graczy.

Spiski, blef, dedukcja i żywiołowe negocjacje czynią tę grę zupełnie niepowtarzalną, emocjonującą do ostatniej chwili. Wkrocz w krainę legend... i nie ufaj nikomu!



GRY Z CHARAKTEREM



Tajemnicze Domostwo

Tajemnica nawiedzonego domu czeka na rozwiązanie! Dołączysz do śledczych, by ją rozwikłać? A może wcielsz się w postać ducha i pomożesz pozostałym graczom odgadnąć przedmioty, miejsca i osoby powiązane ze zbrodnią? Postuż ci do tego przepiękna talia kart, siła skojarzeń i potęga wyobraźni!

Oto zabawa w skojarzenia, która świetnie sprawdza się zarówno dla pary, jak i w większym (aż do 7 graczy!) gronie rodziny i przyjaciół!

Dziedzictwo

Zostań arystokratą i weź w swe ręce los twego rodu. Znajdź odpowiednie partie dla swoich dzieci i wnuków i pokieruj tym, jak rozrośnie się drzewo genealogiczne rodziny. Zdobądź wpływy na dworze, posiądź tytuły, zbuduj pałace i majątek rodu.

Dziedzictwo to gra dla 1-4 graczy, która łączy w sobie niezwykłą, klimatyczną grywalność z intuicyjnymi, łatwymi do poznania zasadami.



www.portalgames.pl



PORTAL GAMES