



TWILIGHT IMPERIUM[®]

ŚWIT NOWEJ ERY

KOMPENDIUM ZASAD

JAK KORZYSTAĆ Z KOMPENDIUM ZASAD

W tej księdze znajdują się wszystkie zasady gry *Twilight Imperium: Świt nowej ery*. Zanim zaczniecie z niej korzystać, powinniście przeczytać i zrozumieć zasady przedstawione w instrukcji *Zasady wprowadzające*. Jeśli w trakcie rozgrywki pojawią się pytania, powinniście szukać odpowiedzi w tym zbiorze zasad.

Kompendium zasad składa się z dwóch części: zasad zaawansowanych i glosariusza. W części zasad zaawansowanych znajdują się ogólne zasady, z którymi gracze powinni się zapoznać po rozegraniu pierwszej gry, w tym zasady pełnego przygotowania gry.

W glosariuszu znajdują się szczegółowe zasady i wyjaśnienia, posegregowane alfabetycznie według zagadnień. Zachęcamy do korzystania z indeksu na stronie 30, który pomoże znaleźć konkretne zagadnienia w glosariuszu.

ZASADY ZAAWANSOWANE ZŁOTE ZASADY

Złote zasady to fundamentalne założenia gry, na których opierają się wszystkie inne zasady.

- Jeśli informacje z *Kompendium zasad* są sprzeczne z tymi z *Zasad wprowadzających*, *Kompendium zasad* ma pierwszeństwo.
- Jeśli informacje ze zdolności karty są sprzeczne z tymi z *Kompendium zasad*, karta ma pierwszeństwo. Jeśli gracz może stosować się jednocześnie do treści karty i *Kompendium zasad*, powinien to zrobić.
- Jeśli zdolność karty lub rasy zawiera wyrażenie „nie może”, jest to absolutny zakaz, którego nie można znieść innymi zdolnościami.

KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ

Jeśli gracze chcą rozpatrzyć kilka zdolności w tym samym czasie podczas fazy akcji, rozpoczynając od aktywnego gracza każdy gracz rozpatruje po jednej zdolności według kolejności inicjatywy. Należy powtarzać ten proces, dopóki wszyscy gracze nie rozpatrzą wszystkich zdolności, których w danym momencie chcieli użyć.

Jeśli gracze chcą rozpatrzyć kilka zdolności w tym samym czasie w fazie polityki lub strategii, gracze rozpatrują po jednej zdolności, rozpoczynając od mówcy, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Należy powtarzać ten proces, dopóki wszyscy gracze nie rozpatrzą wszystkich zdolności, których w danym momencie chcieli użyć. Więcej informacji na temat kolejności działań i rozpatrywania zdolności można znaleźć w akapicie „Zdolności” na stronie 27.

PEŁNE PRZYGOTOWANIE GRY

W tej sekcji opisano sposób przygotowania gry wykorzystujący wszystkie zaawansowane zasady. Należy zwrócić uwagę, że część z tych czynności różni się nieco od tych, które przedstawiono w zasadach przygotowania pierwszej rozgrywki.

KROK 1—USTALENIE MÓWCY: Gracze w sposób losowy ustalają, który z nich otrzyma żeton mówcy. Ten gracz zostaje mówcą.

KROK 2—WYBÓR RAS: Każdy gracz otrzymuje jeden arkusz rasy. Do końca rozgrywki gracz wciela się w przywódcę tej rasy.

KROK 3—PRZYGOTOWANIE ELEMENTÓW POSZCZEGÓLNYCH

RAS: Każdy gracz pobiera poniższe elementy swojej rasy. Każdy gracz umieszcza swój arkusz rasy i wszystkie elementy swojej rasy na swoim obszarze gry. Gracze odkładają niewykorzystane elementy rasy z powrotem do pudełka.

- 1 kafelek układu macierzystego
- 17 żetonów kontroli
- 16 żetonów dowodzenia
- 1 weksel swojej rasy
- 2 karty technologii swojej rasy
- specjalne żetony swojej rasy

UWAGA: Tylko Kolektyw Naalu, Nekrowirus i Widma z Creussa posiadają specjalne żetony ras.

KROK 4—WYBÓR KOLORÓW:

Każdy gracz wybiera dla siebie kolor i pobiera poniższe elementy tego koloru. Każdy gracz umieszcza swoje plastikowe jednostki i arkusz dowodzenia na swoim obszarze gry.

- 59 plastikowych jednostek
- 1 arkusz dowodzenia
- 25 kart technologii
- 4 weksle

Każdy gracz łączy swoje karty technologii ras i karty technologii koloru w jedną talię technologii, a swoją kartę weksla rasy i karty weksli w talię weksli. Następnie gracz umieszcza te talie na swoim obszarze gry.

KROK 5—PRZYDZIELENIE POCZĄTKOWYCH KART PLANET:

Każdy gracz pobiera karty planet odpowiadające planetom znajdującym się w jego układzie macierzystym i umieszcza je odkryte na swoim obszarze gry.

KROK 6—STWORZENIE PLANSZY:

Kafelek Mecatol Rex należy umieścić na środku wspólnego obszaru gry — to jądro Galaktyki. Galaktyka będzie się składać z trzech pierścieni kafelków otaczających Mecatol Rex. Układ macierzysty każdego gracza będzie się znajdował na wyznaczonej pozycji w trzecim, zewnętrznym pierścieniu. Aby ustalić, gdzie powinny znaleźć się układy macierzyste graczy, należy kierować się rysunkiem „Przygotowanie planszy”, mając jednocześnie na uwadze miejsca zajmowane przez graczy wokół obszaru gry. Następnie należy stworzyć planszę według poniższych zasad:

- PODZIAŁ UKŁADÓW:** Kafelki układów należy podzielić na dwa stosy według ich kolorów rewersów. Na jednym stosie powinny znaleźć się kafelki z niebieskimi rewersami, na drugim kafelki z czerwonymi rewersami. Kafelki układów z zielonymi rewersami to układy macierzyste – tych kafelków nie odkłada się na żaden ze stosów.
- ROZDANIE KAFELKÓW UKŁADÓW:** Każdy zakryty stos kafelków układów należy potasować. Następnie należy rozdać każdemu z graczy pewną liczbę zakrytych kafelków. Ta liczba zależy od liczby graczy biorących udział w grze:
 - **TRZECH GRACZY:** Każdemu graczowi należy rozdać po sześć niebieskich i dwa czerwone kafelki.
 - **CZTERECH GRACZY:** Każdemu graczowi należy rozdać po pięć niebieskich i trzy czerwone kafelki.
 - **PIĘCIU GRACZY:** Każdemu graczowi należy rozdać po cztery niebieskie i dwa czerwone kafelki.
 - **SZEŚCIU GRACZY:** Każdemu graczowi należy rozdać po trzy niebieskie i dwa czerwone kafelki.

UWAGA: W grze na pięciu graczy konieczne będzie dodanie jeszcze jednego kafelka układu. Przed umieszczeniem pozostałych kafelków na planszy mówca powinien wylosować jeden czerwony kafelek układu i umieścić go awerssem ku górze na dowolnym polu sąsiadującym z Mecatol Rex.

iii. **UMIESZCZENIE KAFELKÓW UKŁADÓW:** Na początku gracze rozmieszczają swoje układy macierzyste w miejscach, które mniej więcej odpowiadają pozycjom z rysunku „Przygotowania planszy”. Następnie, rozpoczynając od mówcy, a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz umieszcza po jednym odkrytym (awerssem ku górze) kafelku układu w pierwszym pierścieniu wokół Mecatol Rex. Kiedy ostatni gracz umieści swój pierwszy kafelek, od razu umieszcza swój drugi kafelek. Następnie kolejność umieszczania kafelków ulega odwróceniu. Gracze układają kafelki zgodnie z kierunkiem przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, dopóki kolejka nie wróci do mówcy, który umieszcza dwa kafelki. Następnie kolejność znów ulega odwróceniu i gracze układają kafelki w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracze powtarzają ten proces, dopóki nie umieszczą na planszy wszystkich kafelków.

Zanim gracze przejdą do budowy następnego pierścienia wokół Mecatol Rex, muszą skończyć obecny. Kafelki układów z anomaliami **nie mogą** być umieszczane obok siebie, chyba że nie ma innej możliwości. Co więcej, kafelki układów zawierające ten sam rodzaju tunelu czasoprzestrzennego **nie mogą** być umieszczane obok siebie, chyba że nie ma innej możliwości. Kiedy gracze umieszczą na planszy wszystkie rozdane im kafelki układów, dołączają do Galaktyki swoje układy macierzyste.

UWAGA: W grze na pięciu graczy trzech z nich będzie mieć nieco gorszą sytuację, ponieważ ich układy macierzyste będą znajdować się bliżej siebie na planszy. Po stworzeniu planszy ci gracze otrzymają pewną liczbę żetonów dóbr. Liczba ta będzie zależała od ich pozycji na planszy. Liczbę żetonów dóbr, jaką mają otrzymać gracze, można znaleźć na rysunku po prawej.

KROK 7—UMIESZCZENIE ŻETONU NAMIESTNIKÓW: Żeton namiestników należy umieścić na środku planszy, na Mecatol Rex.

KROK 8—TASOWANIE WSPÓLNYCH TALII: Karty akcji, polityki, celów etapu I, celów etapu II i tajnych celów należy podzielić na poszczególne talie, potasować, a następnie umieścić na wspólnym obszarze gry.

KROK 9—STWORZENIE PUL ZAOPATRZENIA: Na wspólnym obszarze gry należy stworzyć oddzielne pule żetonów dóbr, piechoty i myśliwców.

KROK 10—PRZYGOTOWANIE KART STRATEGII: Wszystkie osiem kart strategii należy umieścić awersami ku górze na wspólnym obszarze gry, w zasięgu mówcy.

KROK 11—PRZYGOTOWANIE POCZĄTKOWYCH ELEMENTÓW: Każdy gracz pobiera początkowe technologie i jednostki wymienione na rewersie jego arkusza rasy. Każdy gracz umieszcza swoje technologie awersami ku górze obok swojego arkusza rasy, a początkowe jednostki w swoim układzie macierzystym.

Każdy gracz umieszcza po 3 żetony dowodzenia w swojej puli taktyki, 3 żetony dowodzenia w swojej puli floty i 2 żetony dowodzenia w swojej puli strategii.

PRZYGOTOWANIE PLANSZY



PRZYGOTOWANIE
NA SZĘSTU GRACZY



PRZYGOTOWANIE
NA PIĘCIU GRACZY



PRZYGOTOWANIE
NA CZTERECH GRACZY



PRZYGOTOWANIE
NA TRZECH GRACZY

 MECATOL REX

 PIERŚCIEŃ 1

 UKŁAD MACIERZYSTY

 PIERŚCIEŃ 2

 PIERŚCIEŃ 3

KROK 12—PRZYGOTOWANIE CELÓW: Cele należy przygotować w następujący sposób:

- i. Każdy gracz losuje po 2 tajne cele i wybiera z nich jeden, który zatrzyma. Niewybrane karty tajnych celów należy z powrotem wtasować do talii tajnych celów, nie ujawniając ich treści.
- ii. Tor punktów zwycięstwa należy umieścić obok planszy. Gracze jako grupa decydują, czy chcą grać ze stroną z 10 czy 14 polami. Następnie każdy gracz umieszcza 1 swój żeton kontroli na polu „0” toru.
- iii. Mówca losuje z talii 5 kart celów etapu I i umieszcza je rewersami ku górze w rzędzie powyżej toru punktów zwycięstwa. Następnie losuje z talii 5 kart celów etapu II i umieszcza je rewersami ku górze w rzędzie poniżej celów etapu I.
- iv. Mówca odkrywa dwa pierwsze cele etapu I.

GLOSARIUSZ

W glosariuszu znajdują się szczegółowe zasady czwartej edycji *Twilight Imperium*, uporządkowane według zagadnień. Zachęcamy do korzystania z indeksu na stronie 30, który pomoże odnaleźć w glosariuszu konkretne zagadnienia.

1 AKCJA KOMPONENTU

Akcja komponentu to jeden z rodzajów akcji, które gracz może wykonać w fazie akcji podczas swojej tury.

- 1.1 Akcje komponentów można znaleźć na różnych elementach gry, w tym na kartach akcji, kartach technologii i arkuszach ras. Akcję komponentu zawsze poprzedza słowo „Akcja”.
- 1.2 Aby wykonać akcję komponentu, gracz musi przeczytać jej treść i zastosować się do zawartych w niej poleceń.
- 1.3 Gracz nie może wykonać akcji komponentu, jeśli nie może wykorzystać jej zdolności w pełni.
- 1.4 Jeśli akcja komponentu zostanie anulowana, nie zużywa akcji tego gracza.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Faza akcji, Karty akcji, Technologia, Zdolności

2 AKCJA STRATEGICZNA

Podczas fazy akcji aktywny gracz może wykonać akcję strategiczną, aby rozpatrzyć zdolność podstawową swojej karty strategii.

- 2.1 Kiedy aktywny gracz rozpatrzy zdolność podstawową swojej karty strategii, każdy z pozostałych graczy może rozpatrzyć zdolność drugorzędą tej karty strategii, rozpoczynając od gracza na lewo od aktywnego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
 - Gracze nie muszą rozpatrywać zdolności drugorzędnej karty strategii aktywnego gracza.
- 2.2 Kiedy każdy gracz będzie miał okazję wykorzystać zdolność drugorzędą danej karty strategii, aktywny gracz wyczerpuje tę kartę, odwracając ją rewersem do góry, aby zaznaczyć, że podczas tej rundy nie może już z niej skorzystać i podczas jednej z kolejnych tur może już spasować.

- W grach na trzech lub czterech graczy, zanim gracz będzie mógł spasować, musi rozpatrzyć obie akcje strategiczne swoich wybranych kart strategii.

- 2.3 Kiedy gracz rozpatruje zdolność podstawową lub drugorzędą karty strategii, rozpatruje jej efekty od góry do dołu.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Faza akcji, Karty celów, Karty strategii, Punkty zwycięstwa

3 AKCJA TAKTYCZNA

Akcja taktyczna to główna metoda produkcji jednostek, poruszania statków i rozszerzania swoich wpływów w Galaktyce. Aby wykonać akcję taktyczną, aktywny gracz wykonuje poniższe czynności:

- 3.1 **KROK 1—AKTYWACJA:** Aktywny gracz musi aktywować układ, na którym nie leży jeszcze jego żeton dowodzenia.
 - Aby aktywować układ, aktywny gracz umieszcza na nim jeden ze swoich żetonów dowodzenia ze swojej puli taktyki. Ten układ staje się aktywnym układem.
 - Żetony dowodzenia innych graczy nie przeszkadzają graczowi w aktywowaniu układu.
- 3.2 **KROK 2—RUCH:** Aktywny gracz może poruszyć do aktywnego układu dowolną liczbę swoich statków o wystarczającej wartości ruchu, z dowolnej liczby układów, na których nie spoczywają jeszcze jego żetony dowodzenia, według poniższych zasad ruchu.
 - Statki, które posiadają wartość ładowności, mogą podczas ruchu transportować wojska naziemne i myśliwce.
 - Gracz może zdecydować, że nie chce poruszać żadnych ze statków.
 - Po zakończeniu kroku „Ruch statków” wszyscy gracze mogą wykorzystać zdolności „Działo kosmiczne” swoich jednostek z aktywnego układu.
- 3.3 **KROK 3—BITWA KOSMICZNA:** Jeśli w aktywnym układzie znajdują się statki dwóch graczy, ci gracze muszą rozpatrzyć bitwę kosmiczną.
 - Jeśli tylko aktywny gracz posiada statki w aktywnym układzie, pomija ten krok.
- 3.4 **KROK 4—INWAZJA:** Aktywny gracz może wykorzystać swoje zdolności „Bombardowanie”, przydzielać jednostki, które mają najechać planety, i rozstrzygać bitwy naziemne przeciwko jednostkom innych graczy.
- 3.5 **KROK 5—PRODUKCJA:** Aktywny gracz może rozpatrzyć zdolności „Produkcja” swoich jednostek z aktywnego układu.
 - Aktywny gracz może produkować jednostki, nawet jeśli podczas tej akcji taktycznej nie poruszył jednostek ani nie przeprowadził inwazji wojskami naziemnymi.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Aktywny układ, Arkusz dowodzenia, Bitwa kosmiczna, Bitwa naziemna, Bombardowanie, Działo kosmiczne, Faza akcji, Inwazja, Ostrzał przeciwnyśliwski, Produkcja jednostek, Ruch, Transport

4 AKTYWNY GRACZ

W fazie akcji aktywnym jest ten gracz, którego tura aktualnie trwa.

- 4.1 W trakcie fazy akcji pierwszym aktywnym graczem zostaje gracz, który jest pierwszy według kolejności inicjatywy.
- 4.2 Kiedy aktywny gracz odbędzie swoją turę, aktywnym graczem zostaje następny gracz według kolejności inicjatywy.
- 4.3 Kiedy swoją turę odbędzie ostatni gracz według kolejności inicjatywy, nowym aktywnym graczem ponownie zostanie pierwszy gracz według kolejności inicjatywy. Kolejka toczy się od początku, z pominięciem graczy, którzy spasowali.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Faza akcji, Kolejność inicjatywy

5 AKTYWNY UKŁAD

Aktywny układ to układ, który został aktywowany akcją taktyczną.

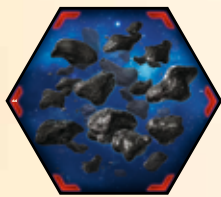
- 5.1 Kiedy gracz wykonuje akcję taktyczną, aktywuje wybrany układ, umieszczając na nim żeton dowodzenia ze swojej puli taktyki. Ten układ staje się aktywnym układem.
- 5.2 Gracz **nie może** aktywować układu, na którym leży już jego żeton dowodzenia.
- 5.3 Gracz **może** aktywować układ, na którym leżą żetony dowodzenia ras innych graczy.
- 5.4 Układ pozostaje aktywnym układem do momentu zakończenia akcji taktycznej, która go aktywowała.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja taktyczna, Ruch

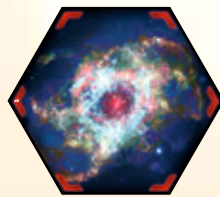
6 ANOMALIE

Anomalia jest kafelkiem układu rządzącym się specjalnymi zasadami.

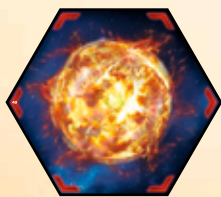
- 6.1 Anomalię można zidentyfikować po czerwonej ramce otaczającej krawędzie kafelka.
- 6.2 W grze występują cztery rodzaje anomalii: pola asteroid, mgławice, supernowe i studnie grawitacyjne.
- 6.3 Rodzaj anomalii można zidentyfikować po rysunku:



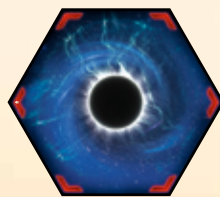
Pole asteroid



Mgławica



Supernowa

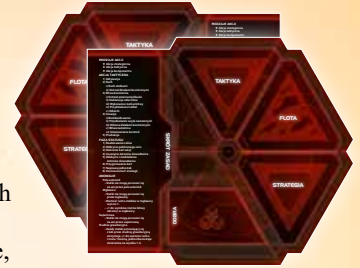


Studnia grawitacyjna

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Kafelki układów, Mgławica, Pole asteroid, Ruch, Studnia grawitacyjna, Supernowa

7 ARKUSZ DOWODZENIA

Każdy gracz posiada arkusz dowodzenia składający się z puli strategii, puli taktyki, puli floty, obszaru dóbr i skrótu zasad.



- 7.1 W pulach gracz umieszcza swoje żetony dowodzenia. Gracze mogą korzystać z tych żetonów, aby wykonywać akcje strategiczne i taktyczne, a także by zwiększać liczbę statków, którą mogą posiadać w każdym układzie.
- 7.2 Żetony dóbr gracza umieszcza się na jego obszarze dóbr. Gracz może wydawać dobra jako zasoby, wpływy lub aby rozpatrywać efekty gry wymagające żetonów dóbr.
- 7.3 Gracze zaznajomieni z zasadami mogą ukryć skrót zasad, wsuwając go pod arkusz rasy.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja strategiczna, Akcja taktyczna, Dobra, Pula floty, Żetony dowodzenia

8 ATAKUJĄCY

W walce atakującym jest aktywny gracz.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Bitwa kosmiczna, Inwazja, Obronca

9 BITWA KOSMICZNA

Jeśli po rozpatrzeniu kroku „Ostrzał działami kosmicznymi” akcji taktycznej w aktywnym układzie nadal znajdują się statki dwóch graczy, ci gracze muszą rozpatrzyć bitwę kosmiczną.

- 9.1 Jeśli w układzie znajdują się tylko statki aktywnego gracza, pomija on krok „Bitwa kosmiczna” i przechodzi od razu do kroku „Inwazja”.
- 9.2 Jeśli jakaś zdolność jest aktywowana „przed bitwą”, ma to miejsce natychmiast przed krokiem „Ostrzału przeciwności”.

Aby rozpatrzyć bitwę kosmiczną, gracze wykonują poniższe czynności:

- 9.3 **KROK 1—OSTRZAŁ PRZECIWMYŚLIWSKI:** Jeśli to pierwsza runda bitwy kosmicznej, gracze mogą jednocześnie wykorzystać zdolności „Ostrzał przeciwności” swoich jednostek znajdujących się w aktywnym układzie.
 - Jeśli po rozpatrzeniu tego kroku jeden lub obu graczy nie ma już statków w aktywnym układzie, bitwa kosmiczna natychmiast się kończy.
 - Gracze mogą rozpatrywać zdolności „Ostrzał przeciwności” tylko w pierwszej rundzie bitwy (nie mogą rozpatrywać ich w żadnej innej rundzie).
- 9.4 **KROK 2—DEKLARACJA ODWROTU:** Rozpoczynając od obrońcy, każdy gracz może zdecydować się zarządzić odwrót.
 - Odwrót nie jest natychmiastowy. Jednostki wycofają się pod koniec rundy bitwy.
 - Atakujący nie może zadeklarować odwrotu w rundzie, w której zrobił to obrońca.

- Jeśli gracz chce dokonać odwrotu swoimi wojskami naziemnymi z kontrolowanych planet aktywnego układu, może to zrobić podczas tego kroku. Jeśli się na to zdecyduje, umieszcza te jednostki na obszarze przestrzeni kosmicznej aktywnego układu.

9.5 **KROK 3—RZUT KOŚCMI:** Każdy gracz rzuca jedną kością za każdy statek posiadany w aktywnym układzie. Ten rzut nazywa się rzutem bitwy. Jeśli gracz wyrzuci na kości wynik równy lub wyższy od wartości walki danej jednostki, uzyska trafienie.

- Jeśli wartość walki jednostki posiada dwa lub więcej symboli salwy, gracz rzuca tyloma kośćmi, ile symboli posiada jednostka.
- Jeśli w aktywnym układzie gracz posiada statki o różnych wartościach walki, rzuca za nie oddzielnie.
 - Na początek gracz powinien rzucić wszystkimi kośćmi za swoje jednostki o wartości walki „1”. Następnie powinien rzucić wszystkimi kośćmi za swoje jednostki o wartości walki „2”, potem „3” i tak dalej, w kolejności rosnącej, dopóki nie rzuci kośćmi za wszystkie swoje statki.
 - Gracz powinien pamiętać, ile trafień uzyskał w swoich rzutach bitwy. Suma uzyskanych trafień będzie mu potrzebna podczas kroku „Przydzielanie trafień”, aby niszczyć statki przeciwnika.
 - Jeśli gracz posiada zdolność, która pozwala mu przerzucić kość lub zmodyfikować kość po wykonaniu rzutu, musi skorzystać z tej zdolności natychmiast po rzucie kośćmi. Przykładowo, jeśli gracz wykonał rzut bitwy za swój pancernik, musi zdecydować, czy chce wykorzystać zdolność pozwalającą mu przerzucić kość zanim przejdzie do rzutu bitwy za swój niszczyciel.
 - Podczas tego kroku atakujący wykonuje wszystkie rzuty bitwy przed obrońcą. Ta procedura jest ważna z uwagi na zdolności, które pozwalają graczowi przerzucić kość przeciwnika.

9.6 **KROK 4—PRYZDZIELANIE TRAFIEŃ:** Każdy gracz musi wybrać po jednym swoim statku z aktywnego układu za każde uzyskane przez przeciwnika trafienie. Te statki zostaną zniszczone.

- Przed przydzieleniem trafień gracze mogą wykorzystać zdolności „Wytrzymałość”, aby anulować trafienia.
- Kiedy jednostka zostaje zniszczona, kontrolujący ją gracz usuwa ją z planszy i odkłada do swojej puli posiłków.

9.7 **KROK 5—ODWRÓT:** Jeśli podczas pierwszego kroku rundy bitwy gracz zadeklarował odwrot, w tym momencie musi go przeprowadzić.

- Aby się wycofać, gracz zabiera wszystkie swoje statki biorące udział w bitwie i umieszcza je w sąsiednim układzie.
- W wybranym układzie musi się znajdować jedna lub więcej kontrolowanych przez uciekającego gracza jednostek, kontrolowana przez niego planeta lub obie te rzeczy. Dodatkowo w wybranym układzie nie może być żadnych statków kontrolowanych przez innego gracza.
- Po przeprowadzeniu odwrotu gracz musi wziąć żeton dowodzenia ze swojej puli posiłków i umieścić go

w układzie, do którego dokonał odwrotu. Jeśli w tym układzie znajduje się już jeden z jego żetonów dowodzenia, gracz nie musi umieszczać tam dodatkowego żetonu. Jeśli w puli posiłków gracza nie ma już żetonów dowodzenia, gracz musi umieścić w układzie jeden żeton ze swojego arkusza dowodzenia.

9.8 Jeśli po zakończeniu kroku „Odwrot” w walce pozostały jednostki obu graczy, rozpoczyna się następna runda bitwy, od kroku „Deklaracja odwrotu”.

9.9 Bitwa kosmiczna kończy się, kiedy w aktywnym układzie pozostaną tylko statki jednego gracza lub też żadnemu z biorących udział w bitwie graczy nie pozostanie żaden statek.

9.10 Po zakończeniu bitwy zwycięzca zostaje gracz, któremu w aktywnym układzie pozostał przynajmniej jeden statek. Jeśli żadnemu z graczy nie pozostał ani jeden statek, bitwa kończy się remisem i nie wyłania się zwycięzcy.

- Jeśli zwycięzcy pozostały w przestrzeni myśliwce i wojska naziemne przekraczające ładowność jego statków w aktywnym układzie, musi on w tym momencie zniszczyć nadmiarowe jednostki.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja taktyczna, Ładowność, Przeciwnik, Pula floty, Transport, Wytrzymałość

10 BITWA NAZIEMNA

Jeśli w trakcie kroku „Inwazja” akcji taktycznej aktywny gracz wysła wojska naziemne na powierzchnię planety, na której znajdują się wojska naziemne innego gracza, ci gracze przeprowadzają na tej planecie bitwę naziemną. Aby rozpatrzyć bitwę naziemną gracze wykonują poniższe czynności:

10.1 **KROK 1—RZUT KOŚCMI:** Każdy gracz rzuca jedną kością za każdą jednostkę wojsk naziemnych, którą posiada na planecie. Ten rzut nazywa się rzutem bitwy. Jeśli gracz wyrzuci na kości wynik równy lub wyższy od wartości walki danej jednostki, uzyska trafienie.

- Jeśli wartość walki jednostki posiada dwa lub więcej symboli salwy, gracz rzuca tyloma kośćmi, ile symboli posiada jednostka.

10.2 **KROK 2—PRYZDZIELANIE TRAFIEŃ:** Każdy gracz musi wybrać po jednej ze swoich jednostek wojsk naziemnych za każde uzyskane przez przeciwnika trafienie. Te jednostki zostaną zniszczone.

- Kiedy jednostka zostaje zniszczona, kontrolujący ją gracz usuwa ją z planszy i odkłada do swojej puli posiłków.

10.3 Jeśli po przydzieleniu trafień obaj gracze wciąż posiadają jednostki wojsk naziemnych na danej planecie, gracze rozpoczynają nową rundę bitwy od kroku „Rzut kośćmi”.

10.4 Bitwa kończy się, kiedy na planecie pozostaną wojska naziemne tylko jednego gracza (lub żadnego gracza).

- Zwycięzcą bitwy zostaje ten z graczy, który po jej zakończeniu posiada na planecie jedną lub więcej jednostek wojsk naziemnych. Drugi gracz zostaje przegranym.

- Jeśli żadnemu z graczy nie pozostały żadne wojska naziemne, nie wyłania się zwycięzcy. Bitwa kończy się remisem.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Inwazja, Planety

11 BOMBARDOWANIE (ZDOLNOŚĆ JEDNOSTKI)

W trakcie inwazji jednostka ze zdolnością „Bombardowanie” może zniszczyć wojska naziemne wroga. Podczas kroku „Bombardowanie” inwazji gracz wykonuje następujące czynności:

- 11.1 **KROK 1**— Dla każdej jednostki ze zdolnością „Bombardowanie” aktywny gracz wybiera planetę, która zostanie zbombardowana. Następnie rzuca kośćmi za każdą z tych jednostek. Ten rzut nazywa się rzutem bombardowania. Gracz uzyskuje trafienie na każdej kości, której wynik jest równy lub wyższy od wartości bombardowania jego jednostki.
- Jeśli jednostka posiada zdolność „Bombardowanie”, gracz znajdzie ją na arkuszu swojej rasy i jej kartach technologii.
 - Zdolność „Bombardowanie” jest zapisywana w formacie „Bombardowanie X (Y)”. X to minimalny wynik, który gracz musi wyrzucić na kości, aby uzyskać trafienie, a Y to liczba kości, którymi rzuca. Nie wszystkie zdolności „Bombardowanie” posiadają wartość (Y). W przypadku braku tej wartości, rzut bombardowania wykonuje się jedną kością.
 - Efekty gry, które przerzucają, modyfikują lub w inny sposób wpływają na rzuty bitwy nie wpływają na rzuty bombardowania.
 - Gracz może zbombardować jednocześnie kilka planet w układzie, ale musi zadeklarować, którą planetę bombarduje dana jednostka, zanim wykona za nią rzut bombardowania.
 - Zdolność „Deszcz ognia” L1Z1X nie wpływa na wojska naziemne gracza L1Z1X.
 - Planety, na których znajdują się jednostki ze zdolnością „Tarcza planetarna”, nie mogą być bombardowane.
- 11.2 **KROK 2**— Gracz kontrolujący zbombardowaną planetę musi zniszczyć po jednej ze swoich jednostek wojsk naziemnych za każde trafienie uzyskane przez jego przeciwnika w rzucie bombardowania.
- Jeśli gracz musi przydzielić więcej trafień niż posiada wojsk naziemnych na planecie, nadmiarowe trafienia nie wywołują żadnego efektu.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Inwazja, Tarcza planetarna

12 BUDOWA (KARTA STRATEGII)

Karta strategii „Budowa” pozwala graczom wznosić budowle na kontrolowanych planetach. Wartość inicjatywy tej karty wynosi „4”.

- 12.1 W trakcie fazy akcji aktywny gracz, który wybrał kartę strategii „Budowa”, może wykonać akcję strategiczną i rozpatrzyć jej zdolność podstawową.
- 12.2 Aby rozpatrzyć zdolność podstawową karty strategii „Budowa”, aktywny gracz może umieścić na jednej z kontrolowanych planet jedną jednostkę PSD lub jedną stocznnię kosmiczną. Następnie gracz może umieścić na jednej z kontrolowanych planet dodatkową jednostkę PSD lub stocznnię kosmiczną.
- Budowle mogą się znaleźć na tej samej planecie lub dwóch różnych planetach.

- Budowle można umieścić w dowolnym układzie, bez względu na to, czy gracz umieścił już na nim swój żeton dowodzenia, czy też nie.
- 12.3 Kiedy aktywny gracz rozpatrzy zdolność podstawową karty strategii „Budowa”, każdy pozostały gracz — rozpoczynając od gracza po jego lewej i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara — może umieścić jeden żeton dowodzenia ze swojej puli strategii na dowolnym układzie. Jeśli w danym układzie znajduje się już żeton dowodzenia gracza, wydany żeton należy odłożyć do puli posiłków. Następnie taki gracz może umieścić w tym układzie jedną jednostkę PSD lub jedną stocznnię kosmiczną.
- 12.4 Kiedy gracz umieszcza jednostkę PSD lub stocznnię przy użyciu karty strategii „Budowa”, pobiera tę jednostkę PSD lub stocznnię kosmiczną ze swojej puli posiłków.
- Jeśli danego rodzaju jednostek nie ma już w puli posiłków gracza, może on usunąć takie jednostki z dowolnych układów, na których nie spoczywają jeszcze jego żetony dowodzenia, i umieścić je w puli posiłków. Następnie gracz musi umieścić tę jednostkę na planszy, zgodnie z treścią efektu, który tę jednostkę umieszcza.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja strategiczna, Budowle, Karty strategii, Kolejność inicjatywy

13 BUDOWLE

Budowla jest rodzajem jednostki. Budowlami są jednostki PSD i stocznie kosmiczne.

- 13.1 Budowle zawsze umieszcza się na planetach.
- Latającą fabrykę (specjalną stocznnię kosmiczną Klanu Saar) umieszcza się na obszarze przestrzeni kosmicznej układu.
- 13.2 Budowle umieszcza się na planetach, przede wszystkim wykorzystując podstawową lub drugorzędną zdolność karty strategii „Budowa”.
- 13.3 Budowli nie można poruszać ani transportować.
- 13.4 Na każdej planecie gracz może mieć maksymalnie **jedną** stocznnię kosmiczną.
- 13.5 Na każdej planecie gracz może mieć maksymalnie **dwie** jednostki PSD.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Budowa, Jednostki, PSD, Stocznia kosmiczna

14 DOBRA

Dobra przedstawiają siłę nabywczą gracza, niezwiązaną z bogactwem zasobów jego planet.



- 14.1 Dobra i towary są jednym, dwustronnym żetonem.
- 14.2 Kiedy gracz otrzymuje żeton dobra, pobiera go z puli zaopatrzenia i umieszcza na obszarze dóbr swojego arkusza dowodzenia, stroną z dobrem ku górze.
- 14.3 Gracz może wydawać żetony dóbr w dowolnym momencie gry.
- 14.4 Gracz może wydawać żetony dóbr na jeden z poniższych sposobów:
 - w miejsce jednego zasobu;
 - w miejsce jednego punktu wpływów. Jednakże podczas fazy polityki za żetony dóbr nie można kupować głosów;
 - aby rozpatrzyć efekt, który wymaga wydania żetonów dóbr.
- 14.5 W ramach transakcji gracz może wymieniać się swoimi żetonami dóbr z innymi graczami.
- 14.6 Kiedy gracz otrzymuje od innego gracza żeton towaru, odwraca go na stronę z żetonami dóbr i umieszcza na swoim obszarze dóbr.
 - Ten żeton przestaje być towarem, a staje się dobrem.
- 14.7 Żetony dóbr mogą mieć jedną z trzech wartości: „1”, „2” lub „3”. Jeśli zajdzie taka potrzeba, gracz może rozmieniać i wymieniać żetony.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Towary, Transakcje, Umowy, Wpływy, Zasoby

15 DOŁĄCZ

Niektóre efekty gry nakazują graczowi dołączyć kartę do karty planety. Karta dołączona do karty planety modyfikuje tę kartę planety.

- 15.1 Aby dołączyć kartę do karty planety, gracz umieszcza kartę zawierającą efekt dołączenia częściowo pod kartą planety.
- 15.2 Jeśli gracz otrzyma lub straci kontrolę nad planetą, do której jest dołączony jakiś efekt, dołączona karta pozostaje przy planecie.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Karty polityki, Kontrola, Planety

16 DYPLOMACJA (KARTA STRATEGII)

Gracz może użyć karty strategii „Dyplomacja”, aby uniemożliwić innym graczom aktywowanie konkretnego układu. Można ją też wykorzystać do przygotowania planet. Wartość inicjatywy tej karty wynosi „2”.

- 16.1 W trakcie fazy akcji aktywny gracz, który wybrał kartę strategii „Dyplomacja”, może wykonać akcję strategiczną i rozpatrzyć jej zdolność podstawową.
- 16.2 Aby rozpatrzyć zdolność podstawową karty strategii „Dyplomacja”, aktywny gracz wybiera układ, w którym znajduje się kontrolowana przez niego planeta (ale nie Mecatol

Rex), i przygotowuje wszystkie wyczerpane karty planet z tego układu. Następnie każdy z pozostałych graczy musi umieścić na tym układzie po jednym żetonie dowodzenia ze swojej puli posiłków.

- Jeśli gracz nie ma już żetonów dowodzenia w swojej puli posiłków, musi umieścić na planszy wybrany żeton dowodzenia ze swojego arkusza dowodzenia.
 - Jeśli w tym układzie znajduje się już żeton dowodzenia danego gracza, ten gracz nie musi umieszczać tam kolejnego żetonu.
- 16.3 Kiedy aktywny gracz rozpatrzy zdolność podstawową karty strategii „Dyplomacja”, każdy z pozostałych graczy — rozpoczynając od gracza po jego lewej i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara — może wydać jeden żeton dowodzenia ze swojej puli strategii, aby przygotować do dwóch kontrolowanych wyczerpanych planet.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja strategiczna, Aktywny układ, Karty strategii, Kolejność inicjatywy, Planety, Przygotowana, Żetony dowodzenia

17 DZIAŁO KOSMICZNE (ZDOLNOŚĆ JEDNOSTKI)

Jednostka ze zdolnością „Działo kosmiczne” może z niej skorzystać podczas dwóch kroków akcji taktycznej gracza: po „Ruchu statków” (ostrzał działami kosmicznymi) lub podczas inwazji (obrona działami kosmicznymi).

- 17.1 Gracz **nie musi** być aktywnym graczem, aby korzystać ze zdolności „Działo kosmiczne” swoich jednostek.

17.2 OSTRZAŁ DZIAŁAMI KOSMICZNYMI

Podczas akcji taktycznej, po „Ruchu statków” kroku „Ruch”, gracz może rozpatrzyć zdolności „Działo kosmiczne” swoich jednostek, wykonując poniższe czynności:

- 17.3 **KROK I**— Rozpoczynając od aktywnego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy, którego jednostki znajdują się w aktywnym układzie, może wykorzystać zdolność „Działo kosmiczne” tych jednostek. Za każdą jednostkę gracz rzuca wskazaną liczbą kości. Taki rzut nazywa się rzutem działu kosmicznego. Gracz uzyskuje trafienie na każdej kości, której wynik jest równy lub wyższy od wartości działu kosmicznego jego jednostki.
 - Jeśli jednostka posiada zdolność „Działo kosmiczne”, gracz znajduje ją na arkuszu swojej rasy i jej kartach technologii.
 - Zdolność „Działo kosmiczne” jest zapisywana w formacie „Działo kosmiczne X (Y)”. X to minimalny wynik, który gracz musi wyrzucić na kości, aby uzyskać trafienie, a Y to liczba kości, którymi rzuca. Nie wszystkie zdolności „Działo kosmiczne” posiadają wartość (Y). W przypadku braku tej wartości rzut działu kosmicznego wykonuje się jedną kością.
 - Jeśli gracz posiada technologię „Działo nadprzestrzenne”, może korzystać ze zdolności „Działo kosmiczne” swoich jednostek PSD z układów sąsiadujących z aktywnym układem. Trafienia nadal przydziela się jednostkom z aktywnego układu.

- Efekty gry, które przerzucają, modyfikują lub w inny sposób wpływają na rzuty bitwy nie wpływają na rzuty działa kosmicznego.

17.4 Z tej zdolności można korzystać nawet, jeśli podczas kroku „Ruch statków” nie poruszono żadnych statków.

17.5 **KROK 2:**— Aktywny gracz musi wybrać i zniszczyć po jednym statku z aktywnego układu za każde trafienie uzyskane przez jego przeciwnika w rzucie działa kosmicznego.

- Jeśli to aktywny gracz korzysta ze zdolności „Działo kosmiczne” swoich jednostek, wybiera gracza, który posiada w aktywnym układzie statki. Ten gracz musi wybrać i zniszczyć po jednym statku z aktywnego układu za każde trafienie uzyskane przez aktywnego gracza w rzucie działa kosmicznego.

17.6 OBRONA DZIAŁAMI KOSMICZNYMI

Podczas kroku inwazji akcji taktycznej, po przydzieleniu wojsk naziemnych planetom, gracze inni niż gracz aktywny mogą wykorzystać zdolności „Kosmiczne działo” swoich jednostek znajdujących się na tych planetach, wykonując poniższe czynności:

17.7 **KROK 1**—Każdy gracz, którego jednostki znajdują się na najeżdżanej planecie, może wykorzystać zdolność „Działo kosmiczne” tych jednostek. Za każdą jednostkę gracz rzuca wskazaną liczbą kości. Taki rzut nazywa się rzutem działa kosmicznego. Gracz uzyskuje trafienie na każdej kości, której wynik jest równy lub wyższy od wartości działa kosmicznego jego jednostki.

- Jeśli jednostka posiada zdolność „Działo kosmiczne”, gracz znajdzie ją na arkuszu swojej rasy i jej kartach technologii.
- Zdolność „Działo kosmiczne” jest zapisywana w formacie „Działo kosmiczne X (Y)”. X to minimalny wynik, który gracz musi wyrzucić na kości, aby uzyskać trafienie, a Y to liczba kości, którymi rzuca. Nie wszystkie zdolności „Działo kosmiczne” posiadają wartość (Y). W przypadku braku tej wartości rzut działa kosmicznego wykonuje się jedną kością.
- Efekty gry, które przerzucają, modyfikują lub w inny sposób wpływają na rzuty bitwy nie wpływają na rzuty działa kosmicznego.
- Efekty gry, które pozwalają graczom używać zdolności „Działo kosmiczne” przeciwko statkom z sąsiedniego układu, nie wywierają żadnego wpływu na obronę działami kosmicznymi.

17.8 **KROK 2**—Aktywny gracz musi wybrać i zniszczyć po jednej jednostce wojsk naziemnych z najeżdżanej planety za każde trafienie uzyskane przez jego przeciwnika w rzucie działa kosmicznego.

- Trafienia można przydzielać tylko tym jednostkom, które zostały przydzielone do tej samej planety, na której znajdują się jednostki korzystające ze zdolności „Działo kosmiczne”.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja taktyczna, Aktywny układ, Atakujący, Inwazja, Obrońca, Ruch, Wytrzymałość, Zniszczona

18 ELIMINACJA Z GRY

Wyliminowany gracz przestaje brać udział w rozgrywce.

18.1 Gracz zostaje wyliminowany, jeśli spełnia **wszystkie** trzy poniższe warunki:

- Nie posiada na planszy żadnych wojsk naziemnych.
- Nie posiada żadnych jednostek ze zdolnością „Produkcja”.
- Nie kontroluje żadnych planet.

18.2 Kiedy gracz zostaje wyliminowany, wszystkie jego jednostki, żetony dowodzenia, żetony kontroli (w tym elementy znajdujące się w jego puli posiłków), weksle odpowiedniej rasy i koloru, technologie, arkusz dowodzenia, a także arkusz jego rasy należy odłożyć do pudełka.

18.3 Kiedy gracz zostaje wyliminowany, należy odrzucić wszystkie posiadane przez niego karty polityki.

18.4 Kiedy gracz zostaje wyliminowany, oddaje posiadane weksle graczom odpowiednich ras i kolorów.

- Weksle wyliminowanego gracza należy odłożyć do pudełka, nawet jeśli w chwili eliminacji posiadał je inny gracz.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Karty polityki, Kontrola, Produkcja, Weksle, Wojska naziemne

19 FAZA AKCJI

W trakcie fazy akcji gracze odbywają swoje tury według kolejności inicjatywy. Podczas swojej tury gracz wykonuje jedną akcję. Kiedy wszyscy gracze odbędą swoje tury, kolejka wraca do pierwszego gracza (według kolejności inicjatywy). Gracze kontynuują ten proces, dopóki wszyscy nie spasują.

19.1 Podczas swojej tury gracz może wykonać jedną z trzech rodzajów akcji: akcję strategiczną, akcję taktyczną i akcję komponentu.

19.2 Jeśli gracz nie może wykonać żadnej akcji, musi spasować.

19.3 Kiedy gracz spasuje, nie może już wykonywać kolejnych akcji podczas danej fazy akcji.

- Gracz, który spasował, nadal może korzystać ze zdolności drugorzędnych kart strategii innych graczy.
- Jeśli wszyscy gracze prócz jednego spasowali, możliwa jest sytuacja, w której ten ostatni gracz wykona kilka akcji jedna po drugiej.

19.4 Gracz nie może spasować, dopóki nie wykona swojej akcji strategicznej.

- W grze na trzech lub czterech graczy gracz nie może spasować, dopóki nie wyczerpie obu swoich kart strategii.

19.5 Kiedy wszyscy gracze spasują, przechodzą do fazy statusu.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja komponentu, Akcja strategiczna, Akcja taktyczna, Faza statusu, Runda gry

20 FAZA POLITYKI

W fazie polityki gracze mogą głosować nad zagadnieniami politycznymi, które mogą zmienić zasady gry.

20.1 We wczesnym etapie rozgrywki gracze pomijają fazę polityki. Od momentu, w którym z Mecatol Rex zostanie usunięty żeton namiestników, każda runda będzie się kończyć fazą polityki. Aby rozpatrzyć fazę polityki, gracze wykonują następujące czynności:

20.2 **KROK 1—PIERWSZE ZAGADNIENIE POLITYCZNE:** Aby rozpatrzyć zagadnienie polityczne, gracze wykonują poniższe czynności, w podanej kolejności:

i. **ODKRYCIE ZAGADNIENIA POLITYCZNEGO:** Mówca dobiera jedną kartę polityki z wierzchu talii polityki i czyta ją na głos wszystkim graczom (czyta również możliwe wyniki).

ii. **GŁOSOWANIE:** Rozpoczynając od gracza po lewej od mówcy i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz głosuje za jednym z wyników obecnego zagadnienia.

iii. **ROZPATRZENIE WYNIKU GŁOSOWANIA:** Gracze zliczają głosy i rozpatrują wynik, który otrzymał ich najwięcej.

20.3 **KROK 2—DRUGIE ZAGADNIENIE POLITYCZNE:** Gracze rozpatrują drugie zagadnienie polityczne w taki sam sposób jak pierwsze zagadnienie polityczne.

20.4 **KROK 3—PRZYGOTOWANIE PLANET:** Każdy gracz przygotowuje swoje karty planet. Następnie faza polityki dobiega końca i rozpoczyna się nowa runda (począwszy od fazy strategii).

20.5 GŁOSOWANIE

Podczas fazy polityki gracz będzie głosował za konkretnym wynikiem danego zagadnienia politycznego.

20.6 Aby oddać głos, gracz wyczerpuje dowolną liczbę ze swoich planet. Gracz oddaje za wybranym wynikiem tyle głosów, ile wynosi suma wartości wpływów wszystkich właśnie wyczerpanych planet.

- Kiedy gracz wyczerpuje planetę podczas głosowania, musi oddać pełną liczbę głosów przez nią zapewnianych.

20.7 Gracz nie może głosować za kilkoma wynikami tego samego zagadnienia politycznego. Wszystkie głosy muszą być oddane na jeden wynik.

20.8 Niektóre zagadnienia posiadają dwa wyniki: „za” i „przeciw”. Kiedy gracz głosuje nad takim zagadnieniem, musi oddać głosy „za” lub „przeciw”.

20.9 Niektóre zagadnienia nakazują graczom wyłonić gracza lub planetę. Kiedy gracz głosuje nad takim zagadnieniem, musi oddać głosy na dozwolonego gracza lub planetę, zgodnie z treścią zagadnienia politycznego.

20.10 Wyłaniając gracza, gracz może oddać głosy na samego siebie.

- Rozpatrując takie zagadnienia, „wyłonionym graczem” jest gracz, który otrzymał najwięcej głosów.

20.11 Wyłaniając planetę, gracz musi oddać głosy na planetę kontrolowaną przez jakiegoś gracza.

- Rozpatrując takie zagadnienia, „wyłonioną planetą” jest planeta, która otrzymała najwięcej głosów.

20.12 Oddając swój głos, gracz musi głośno i wyraźnie określić wynik, za którym głosuje.

20.13 Nie można wydawać żetonów dóbr w miejsce głosów.

20.14 Gracz może wstrzymać się od głosowania.

20.15 Niektóre efekty gry pozwolą graczom oddać dodatkowe głosy. Gracz nie może oddać tych głosów na wynik inny niż ten, na który oddał pozostałe głosy.

20.16 Jeśli gracz nie może głosować nad zagadnieniem politycznym z powodu jakiegoś efektu gry, nie może wyczerpać planet, aby oddać swoje głosy, nie może też oddać głosów przy pomocy innego efektu gry.

20.17 WYNIKI

20.18 Aby rozpatrzyć wynik zagadnienia, mówca stosuje się do poleceń z karty polityki.

20.19 Jeśli po głosowaniu wszystkich graczy kilka wyników otrzyma taką samą liczbę głosów, to mówca decyduje, który z remisujących wyników należy rozpatrzyć.

20.20 Jeśli gracze rozpatrzyli wynik „za” lub „wybór” prawa, dana karta pozostaje w grze i trwale na nią wpływa.

20.21 Jeśli gracze rozpatrzyli dyrektywę lub wynik „przeciw” prawa, dana karta zostaje odłożona na stos odrzuconych kart polityki.

20.22 Niektóre efekty gry nakazują graczom przewidzieć wynik głosowania nad zagadnieniem politycznym. W tym celu gracz ogłasza na głos, który wynik otrzyma najwięcej głosów. Gracz musi ogłosić swoją prognozę po odkryciu karty polityki, ale zanim jakiegokolwiek głosy zostaną oddane.

- Przewidywany wynik musi być możliwym wynikiem odkrytego zagadnienia.
- Po rozpatrzeniu wyniku zagadnienia gracze rozpatrują zdolności, których efekty zależały od przewidzenia wyniku.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Runda gry, Wpływy, Żeton namiestników

21 FAZA STATUSU

Podczas fazy statusu gracze realizują cele i przygotowują się do następnej rundy. Aby rozpatrzyć fazę statusu, gracze wykonują poniższe czynności:

21.1 **KROK 1—REALIZACJA CELÓW:** Zgodnie z kolejnością inicjatywy każdy gracz może zrealizować jeden publiczny i jeden tajny cel, o ile można je zrealizować w fazie statusu. Aby zrealizować cel, gracz musi spełniać wskazane na karcie wymagania. Jeśli gracz je spełnia, otrzymuje tyle punktów zwycięstwa, ile wynika z karty.

21.2 **KROK 2—ODKRYCIE PUBLICZNEGO CELU:** Mówca odwraca następną kartę publicznego celu awerssem ku górze.

- Cele etapu II odkrywa się dopiero, kiedy wszystkie cele etapu I zostaną odkryte.

- Gra kończy się, kiedy na początku tego kroku nie można już odkryć żadnych publicznych celów.

- 21.3 **KROK 3—DOBRANIE KART AKCJI:** Zgodnie z kolejnością inicjatywy każdy gracz dobiera po 1 karcie z wierzchu talii akcji.
- 21.4 **KROK 4—USUNIĘCIE ŻETONÓW DOWODZENIA:** Każdy gracz usuwa z planszy wszystkie swoje żetony dowodzenia i odkłada je do swojej puli posiłków.
- 21.5 **KROK 5—ZDOBYCIE I PRZYDZIELENIE ŻETONÓW DOWODZENIA:** Każdy gracz otrzymuje dwa żetony dowodzenia ze swojej puli posiłków. Następnie gracz może ponownie rozdzielić wszystkie ze swoich żetonów dowodzenia z arkusza dowodzenia, w tym dwa właśnie otrzymane, przesuując je pomiędzy pulami taktyki, floty i strategii.
- Jeśli gracze zmniejszą liczbę żetonów w swoich pulach floty, powinni pamiętać, aby sprawdzić, czy liczba ich statków w każdym układzie jest zgodna z nowym limitem wielkości flot.
 - Ten krok gracze mogą zazwyczaj rozpatrzyć jednocześnie, ale jeśli zaistnieją jakieś spory dotyczące kolejności, gracze powinni ją rozpatrzyć zgodnie z kolejnością inicjatywy.
- 21.6 **KROK 6—PRZYGOTOWANIE KART:** Każdy gracz przygotowuje wszystkie swoje wyczerpane karty, w tym karty strategii.
- 21.7 **KROK 7—NAPRAWA JEDNOSTEK:** Każdy gracz naprawia wszystkie swoje jednostki posiadające zdolność „Wytrzymałość”, przywracając je do wyjściowej pozycji.
- 21.8 **KROK 8—ODDANIE KART STRATEGII:** Każdy gracz odkłada swoją kartę strategii na wspólny obszar gry. Następnie, jeśli gracze usunęli już żeton namiestników z Mecatol Rex, przechodzą do fazy polityki. W przeciwnym razie gracze rozpoczynają nową rundę od fazy strategii.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Faza polityki, Faza strategii, Karty akcji, Karty celów, Karty strategii, Przygotowana, Runda gry, Wytrzymałość, Żeton namiestników, Żetony dowodzenia

22 FAZA STRATEGII

Podczas fazy strategii każdy gracz wybiera kartę strategii, z której będzie korzystał w danej rundzie.

Aby rozpatrzyć fazę strategii, gracze wykonują poniższe czynności:

- 22.1 **KROK 1—Rozpoczynając od mówcy, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera po jednej karcie strategii ze wspólnego obszaru gry i umieszcza ją odkrytą (awersem ku górze) na swoim obszarze gry.**
- Jeśli na karcie strategii, którą wybrał gracz, znajduje się jeden lub więcej żetonów dóbr, gracz otrzymuje te żetony.
 - Gracz nie może wybrać karty strategii, którą podczas obecnej fazy strategii wybrał już inny gracz.
 - Podczas gry na trzech lub czterech graczy każdy gracz wybiera po jeszcze jednej karcie strategii. Kiedy ostatni gracz weźmie swoją pierwszą kartę strategii, każdy gracz — rozpoczynając od mówcy, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara — wybiera drugą kartę strategii.

- 22.2 **KROK 2—Mówca umieszcza po jednym żetonie dóbr z puli zaopatrzenia na każdej niewybranej karcie strategii.**

- W grze na czterech graczy gracze wybiorą wszystkie karty, w związku z czym na kartach strategii nigdy nie znajdą się żadne żetony dóbr.

Następnie gracze przechodzą do fazy akcji.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Dobra, Karty strategii, Mówca, Runda gry

23 HANDEL (KARTA STRATEGII)

Karta strategii „Handel” pozwala graczom otrzymywać dobra i uzupełniać towary. Wartość inicjatywy tej karty wynosi „5”.

- 23.1 W trakcie fazy akcji aktywny gracz, który wybrał kartę strategii „Handel”, może wykonać akcję strategiczną i rozpatrzyć jej zdolność podstawową. Aby rozpatrzyć zdolność podstawową karty strategii „Handel”, aktywny gracz wykonuje poniższe czynności, w podanej kolejności:
- 23.2 **KROK 1—**Aktywny gracz otrzymuje 3 żetony dóbr.
- 23.3 **KROK 2—**Aktywny gracz uzupełnia towary, pobierając z puli zaopatrzenia tyle żetonów towarów, aby posiadana przez niego liczba żetonów towarów była równa wartości towarów z jego arkusza rasy. Następnie umieszcza te żetony awersami ku górze na obszarze towarów swojego arkusza rasy.
- Gracz nie może posiadać więcej żetonów towarów, niż wynosi wydrukowana na jego arkuszu rasy wartość towarów.
- 23.4 **KROK 3—**Aktywny gracz wybiera dowolną liczbę innych graczy. Ci gracze wykorzystują zdolność drugorzędą jego karty strategii bez wydawania żetonu dowodzenia.
- Wybrani gracze **muszą** wykorzystać tę zdolność drugorzędą.
 - Wybrani gracze mogą skorzystać z tej zdolności drugorzędnej tylko raz i nie mogą tego zrobić, wydając żetony dowodzenia.
- 23.5 Kiedy aktywny gracz rozpatrzy zdolność podstawową karty strategii „Handel”, każdy z pozostałych graczy — rozpoczynając od gracza po jego lewej i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara — może wydać jeden żeton dowodzenia ze swojej puli strategii, aby uzupełnić swoje towary.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja strategiczna, Dobra, Karty strategii, Kolejność inicjatywy, Towary, Żetony dowodzenia

24 IMPERIUM (KARTA STRATEGII)

Karta strategii „Imperium” pozwala graczom zdobywać punkty zwycięstwa i dobierać tajne cele. Wartość inicjatywy tej karty wynosi „8”.

- 24.1 W trakcie fazy akcji aktywny gracz, który wybrał kartę strategii „Imperium”, może wykonać akcję strategiczną i rozpatrzyć jej zdolność podstawową.
- 24.2 Aby rozpatrzyć zdolność podstawową karty strategii „Imperium”, aktywny gracz może zrealizować wybrany publiczny cel i otrzymać za niego punkty — o ile spełnia

wymagania opisane na jego karcie. Następnie, jeśli aktywny gracz kontroluje Mecatol Rex, otrzymuje jeden punkt zwycięstwa. Jeśli nie kontroluje Mecatol Rex, dobiera jedną kartę tajnego celu.

- 24.3 Kiedy aktywny gracz rozpatrzy zdolność podstawową karty strategii „Imperium”, każdy z pozostałych graczy — rozpoczynając od gracza po jego lewej i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara — może wydać jeden żeton dowodzenia ze swojej puli strategii, aby dobrać jedną kartę tajnego celu.
- 24.4 Jeśli po dobraniu nowej karty tajnego celu gracz posiada więcej niż trzy karty tajnych celów, musi wybrać jeden ze swoich tajnych celów, **za który nie otrzymał jeszcze punktów**, i odłożyć go do talii tajnych celów. Limit trzech kart dotyczy łącznie kart tajnych celów, które gracz ma na ręce, **oraz** kart, za które otrzymał już punkty. Następnie należy potasować talię tajnych celów.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja strategiczna, Karty celów, Karty strategii, Kolejność inicjatywy

25 INWAZJA

Inwazja to krok akcji taktycznej, podczas którego aktywny gracz wysyła na planety swoje wojska naziemne celem przejęcia nad nimi kontroli.

Aby rozpatrzyć inwazję, należy przeprowadzić poniższe czynności:

- 25.1 **KROK 1—BOMBARDOWANIE:** Aktywny gracz może wykorzystać zdolność „Bombardowanie” swoich jednostek znajdujących się w aktywnym układzie.
- 25.2 **KROK 2—PRYZDZIELANIE WOJSK NAZIEMNYCH:** Jeśli na obszarze przestrzeni kosmicznej aktywnego układu aktywny gracz posiada wojska naziemne, może wylądować dowolną liczbą z tych jednostek na dowolnych planetach w tym układzie.
- Aby przydzielić wojska naziemne do danej planety, aktywny gracz porusza jednostki na daną planetę.
 - Na planecie mogą się znajdować wojska naziemne innego gracza.
 - Jeśli aktywny gracz nie chce przydzielać wojsk naziemnych, przechodzi od razu do kroku „Produkcja” akcji taktycznej.
- 25.3 **KROK 3—OBRONA DZIAŁAMI KOSMICZNYMI:** Jeśli aktywny gracz przydzielił wojska naziemne do planety, na której znajdują się jednostki ze zdolnością „Działo kosmiczne”, kontrolujący te jednostki gracz może wykorzystać tę zdolność przeciwko najeżdżającym wojskom naziemnym.
- Jeśli aktywny gracz przydzielił wojska naziemne do więcej niż jednej planety, na której znajdują się jednostki ze zdolnością „Działo kosmiczne”, to aktywny gracz wybiera kolejność, w jakiej należy rozpatrywać zdolności „Działo kosmiczne”.
- 25.4 **KROK 4—BITWA NAZIEMNA:** Jeśli aktywny gracz przydzielił wojska naziemne do planety, na której znajdują się wojska naziemne innego gracza, ci gracze przeprowadzają na tej planecie bitwę naziemną.
- Jeśli gracze muszą rozpatrzyć bitwę na więcej niż jednej planecie, to aktywny gracz wybiera kolejność, w której je rozpatrzą.

- 25.5 **KROK 5—USTANOWIENIE KONTROLI:** Aktywny gracz obejmuje kontrolę nad każdą planetą, do której przydzielił wojska naziemne, a na której wciąż znajduje się przynajmniej jedna jego jednostka wojsk naziemnych.

- Kiedy gracz obejmuje kontrolę nad planetą, należy natychmiast zniszczyć wszystkie znajdujące się na niej budowle należące do innych graczy.
- Kiedy gracz obejmuje kontrolę nad planetą, otrzymuje odpowiadającą jej kartę planety i wyczerpuje ją.
- Gracz nie może objąć kontroli nad planetą, którą już kontroluje.
- Jeśli w bitwie zginęły wszystkie jednostki obu graczy, obrońca zachowuje kontrolę nad planetą i umieszcza na niej swój żeton kontroli.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Bitwa naziemna, Bombardowanie, Kontrola, Planety, Przeciwnik, PSD, Walka, Wojska naziemne

26 JEDNOSTKI

Jednostki w grze są przedstawione za pomocą plastikowych figurek.

- 26.1 W grze występują trzy rodzaje jednostek: statki, wojska naziemne oraz budowle.
- 26.2 W skład zestawu każdego koloru plastikowych elementów wchodzi następujące jednostki:
- | | |
|------------------------|-------------------------|
| • 3 stocznie kosmiczne | • 12 jednostek piechoty |
| • 6 jednostki PSD | • 10 myśliwców |
| • 8 niszczycieli | • 4 transportowce |
| • 8 krążowników | • 5 pancerników |
| • 2 słońca wojny | • 1 okręt flagowy |
- 26.3 Jednostki znajdują się albo na planszy, albo w puli posiłków gracza.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Budowle, Statki, Wojska naziemne

27 KAFELKI UKŁADÓW

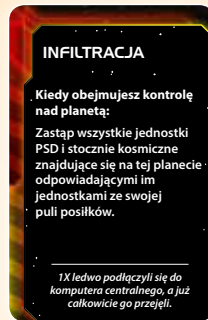
Kafelek układu przedstawia pewien wycinek Galaktyki. Podczas przygotowania gry gracze układają planszę z kafelków układów.

- 27.1 Rewers kafelka układu może mieć jeden z trzech kolorów: zielony, niebieski albo czerwony.
- 27.2 Kafelki układów z zielonymi rewersami to układy macierzyste. Każdy układ macierzysty jest wyjątkowy i odpowiada jednej z ras.
- 27.3 Kafelki układów z niebieskimi rewersami zawierają jedną lub więcej planet.
- 27.4 Kafelki układów z czerwonymi rewersami to anomalie lub układy niezawierające planet.
- 27.5 Planety znajdują się w układach. Wojska naziemne i budowle zawsze umieszcza się na planetach.
- 27.6 Obszar kafelka układu, który nie jest planetą, nazywany jest obszarem przestrzeni kosmicznej. Na tym obszarze zawsze umieszcza się statki.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Anomalie, Planety, Sąsiedztwo, Statki, Tunele czasoprzestrzenne

28 KARTY AKCJI

Karty akcji zapewniają graczom różne zdolności. Gracze mogą je rozpatrywać zgodnie z zasadami opisanymi na samych kartach.



- 28.1 Na początku fazy statusu każdy gracz dobiera jedną kartę akcji.
- 28.2 Gracze mogą też dobierać karty akcji, rozpatrując podstawową lub drugorzędną zdolność karty strategii „Polityka”.
- 28.3 Kiedy gracz dobiera kartę akcji, bierze na rękę wierzchnią kartę z talii akcji.
- 28.4 W dowolnym momencie gry każdy gracz może posiadać na ręce maksymalnie **siedem kart akcji**. Jeśli gracz ma na ręce więcej niż siedem kart, musi wybrać, które siedem chce zatrzymać, a resztę odrzucić.
 - Efekty gry mogą zwiększać lub zmniejszać limit kart akcji na ręce gracza.
- 28.5 Karty akcji gracza są tajne, inni gracze poznają ich treść dopiero w momencie ich zagrania.
- 28.6 Pierwszy akapit każdej karty akcji został zapisany pogrubioną czcionką. Ten fragment opisuje moment, w którym gracz może rozpatryć zdolność danej karty.
 - Jeśli karta akcji zawiera w swojej treści słowo „Akcja”, aby z niej skorzystać, gracz musi wykonać akcję komponentu podczas fazy akcji. Gracz nie może rozpatryć akcji komponentu, jeśli nie może rozpatryć jej zdolności całkowicie.
 - Gracz nie może zagrać kilku kart akcji o **tej samej nazwie** w tym samym momencie, aby wpłynąć na te same jednostki lub tę samą mechanikę gry.
- 28.7 Aby zagrać kartę akcji, gracz musi przeczytać i rozpatryć treść jej zdolności. Następnie gracz odrzuca kartę, umieszczając ją na stosie odrzuconych kart akcji.
- 28.8 Jeśli karta akcji zostanie anulowana, zostaje ona odrzucona bez wywoływania żadnego efektu.
- 28.9 Jeśli gracze chcą zagrać kilka kart akcji w tym samym momencie, w **fazie strategii lub polityki**, gracze rozpatrują po jednej karcie akcji, rozpoczynając od mówcy i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracze powtarzają ten proces, dopóki wszyscy gracze nie rozpatrzą wszystkich zdolności, których w danym momencie chcieli użyć.
- 28.10 Jeśli gracze chcą rozpatryć kilka zdolności w tym samym czasie w **fazie akcji**, każdy gracz rozpatruje po jednej zdolności według kolejności inicjatywy,

rozpoczynając od aktywnego gracza. Gracze powtarzają ten proces, dopóki wszyscy nie rozpatrzą wszystkich zdolności, których w danym momencie chcieli użyć.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja komponentu, Faza statusu, Polityka, Zdolności

29 KARTY CELÓW

Gracze mogą realizować cele, aby otrzymywać punkty zwycięstwa.

- 29.1 W grze występują dwa rodzaje kart celów: publiczne cele i tajne cele.
 - Każdy publiczny cel posiada na rewersie karty rzymską cyfrę „I” lub „II”. Pozostałe cele to tajne cele.
- 29.2 Każda karta celu wskazuje liczbę punktów zwycięstwa, które otrzyma gracz, jeśli zrealizuje dany cel.
- 29.3 Każda karta celu wskazuje fazę, podczas której gracz może zrealizować dany cel — będzie to albo faza statusu, albo faza akcji.
- 29.4 Każda karta celu opisuje warunki, które gracz musi spełnić, aby zrealizować dany cel.
- 29.5 Jeśli gracz wypełni warunki opisane na danej karcie celu, może otrzymać za ten cel punkty w wyszczególnionym na karcie momencie (podczas fazy akcji lub fazy statusu).
 - Jeśli gracz chce zrealizować cel w fazie statusu, musi spełniać jego wymagania podczas kroku „Realizowanie celów” fazy statusu.
 - Jeśli gracz chce zrealizować cel w fazie akcji, może to zrobić w dowolnym momencie tej fazy.
- 29.6 Gracz może zrealizować tylko jeden publiczny i jeden tajny cel podczas danej fazy statusu.
- 29.7 Gracz może zrealizować dowolną liczbę celów podczas swojej tury fazy akcji, jednak może zrealizować tylko jeden cel na bitwę.
 - Gracz może zrealizować po jednym celu podczas bitwy kosmicznej i bitwy naziemnej tej samej akcji taktycznej.



- 29.8 Dany cel gracz może zrealizować tylko raz na rozgrywkę.
- 29.9 Jeśli cel wymaga od gracza zniszczenia jednej lub większej liczby jednostek, te jednostki można zniszczyć na różne sposoby: w wyniku trafień, poprzez zagranie kart akcji, w wyniku wykorzystania technologii lub wykorzystania innych zdolności, które używają słowa „zniszczyć”.
- Zmuszenie gracza do usunięcia jednostki z planszy poprzez zmniejszenie liczby żetonów dowodzenia w jego puli floty nie jest uważane za zniszczenie jednostki.
- 29.10 Niektóre cele gracze mogą zrealizować, wydając zasoby, punkty wpływu lub żetony (opisano to na odpowiednich kartach celów). Aby otrzymać punkty za taki cel, gracz musi w odpowiednim momencie opłacić wskazany na karcie koszt.

29.11 PUBLICZNE CELE

Za publiczne cele uważa się cele odkryte i dostępne dla wszystkich graczy.

- 29.12 Kiedy gracz realizuje publiczny cel, umieszcza na jego karcie jeden ze swoich żetonów kontroli. Następnie przesuwając swój znacznik kontroli na torze punktów zwycięstwa o tyle pól, ile punktów zwycięstwa zdobył.
- 29.13 Podczas każdej rozgrywki gracze mają do wyboru po pięć kart celów etapu I i etapu II. Podczas przygotowania gry mówca rozkłada je rewersami ku górze poniżej toru punktów zwycięstwa.
- Podczas przygotowania do gry mówca odkrywa dwie karty celów etapu I. Reszta kart celów pozostaje zakryta.
- 29.14 Podczas każdej fazy statusu mówca odkrywa jedną zakrytą kartę publicznego celu.
- Mówca nie odkrywa kart celów etapu II, dopóki nie odkryje wszystkich kart celów etapu I.
- 29.15 Jeśli mówca musi odkryć zakrytą kartę celu, ale wszystkie publiczne cele zostały już odkryte, gra natychmiast się kończy.
- Zwycięzcą zostaje gracz posiadający największą liczbę punktów. Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada tyle samo punktów zwycięstwa, wygrywa ten z nich, który jest pierwszy w kolejności inicjatywy.
- 29.16 Gracz nie może otrzymać punktów za publiczny cel, jeśli nie kontroluje wszystkich planet w swoim układzie macierzystym.

29.17 TAJNE CELE

Za tajny cel uważa się cel kontrolowany przez jednego gracza, którego treść ukryta jest przed pozostałymi graczami do chwili jego realizacji.

- 29.18 Kiedy gracz realizuje tajny cel, odkrywa go i umieszcza awerssem ku górze na swoim obszarze gry. Następnie umieszcza na jego karcie jeden ze swoich żetonów kontroli i przesuwając swój żeton kontroli na torze punktów zwycięstwa o tyle pól, ile punktów zwycięstwa zdobył.
- 29.19 Gracz może realizować tylko własne tajne cele. Innymi słowy nie może zrealizować tajnych celów odkrytych przez innych graczy.



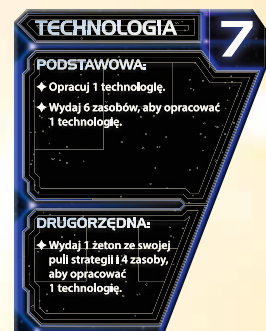
- 29.20 Każdy gracz rozpoczyna grę z jednym tajnym celem.
- 29.21 Każdy gracz może mieć w sumie do **trzech** zrealizowanych i niezrealizowanych tajnych celów.
- Jeśli gracz posiada już trzy cele, kiedy dobiera kolejny tajny cel, musi najpierw wybrać jeden ze swoich niezrealizowanych tajnych celów i odłożyć go do talii. Następnie należy potasować talię tajnych celów.
- 29.22 Gracz może zdobyć tajny cel, rozpatrując podstawową lub drugorzędną zdolność karty strategii „Imperium”.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Faza statusu, Imperium, Punkty zwycięstwa

30 KARTY STRATEGII

Od kart strategii zależy kolejność inicjatywy, zapewniają one również potężne zdolności, które gracze mogą wykorzystać raz na fazę akcji.

- 30.1 Podczas fazy strategii każdy gracz wybiera po jednej karcie strategii ze wspólnego obszaru gry i umieszcza ją awerssem ku górze na swoim obszarze gry.
- 30.2 Każda karta strategii posiada stronę przygotowaną i wyczerpaną.
- Na stronie przygotowanej znajduje się nazwa karty strategii, wartość inicjatywy i zdolności.
 - Na stronie wyczerpanej znajduje się tylko wartość inicjatywy.
- 30.3 Gracz może rozpatrzeć zdolność **podstawową** jedynie **własnej** karty strategii.
- 30.4 Gracz może rozpatrzeć zdolność **drugorzędną** jedynie kart strategii wybranych **przez innych graczy**.
- 30.5 W grze występuje osiem kart strategii. Każda z nich posiada nazwę i wartość inicjatywy.



- 30.6 Wartość inicjatywy karty strategii gracza określa jego pozycję w kolejności inicjatywy podczas fazy akcji i fazy statusu.
- 30.7 Karta strategii posiada dwie zdolności, podstawową i drugorzędną. Te zdolności rozpatruje się, wykonując akcję strategiczną.
- 30.8 Każda karta strategii znajduje się albo na wspólnym obszarze gry, albo na obszarze gry któregoś z graczy.
- Podczas fazy strategii karty strategii znajdujące się na wspólnym obszarze gry są dla graczy dostępne do wyboru.
 - Karta strategii znajdująca się na obszarze gry gracza należy do tego gracza do momentu, w którym nie zostanie zwrócona na wspólny obszar gry podczas fazy statusu.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Budowa, Dyplomacja, Faza strategii, Handel, Imperium, Kolejność inicjatywy, Polityka, Przywództwo, Technologia (Karta strategii), Wojna

31 KARTY POLITYKI

Karty polityki przedstawiają galaktyczne prawa i dyrektywy. Podczas każdej fazy polityki gracze będą głosowali nad rozpatrzeniem dwóch kart polityki.



- 31.1 W grze występują dwa rodzaje kart polityki: prawa i dyrektywy.
- 31.2 Prawa mogą permanentnie zmienić zasady rozgrywki.
- 31.3 Rozpatrując prawo, może dojść do dwóch sytuacji. Jeśli najwięcej głosów otrzymał wynik „za” lub prawo wymagało wyłonienia, dane prawo staje się trwałą częścią rozgrywki. Gracze rozpatrują wynik i umieszczają kartę polityki na obszarze wspólnym gry lub obszarze gry któregoś z graczy (zależnie od treści karty).
- 31.4 Jeśli prawo znajduje się na obszarze gry któregoś z graczy (a nie na wspólnym obszarze gry), ten gracz jest właścicielem tego prawa.
- 31.5 Jeśli prawo zostanie odrzucone z gry, jego zdolność przestaje wywierać swój efekt. Taką kartę należy umieścić na wierzchu stosu odrzuconych kart polityki.
- 31.6 Jeśli najwięcej głosów otrzymał wynik „przeciw”, gracze rozpatrują jego efekt, a potem natychmiast odrzucają kartę polityki.
- 31.7 Dyrektywy zapewniają jednorazowe efekty.
- 31.8 Rozpatrując dyrektywę, gracze rozpatrują wynik, który otrzymał najwięcej głosów, a potem natychmiast odrzucają kartę polityki.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Dołącz, Faza polityki, Punkty zwycięstwa

32 KOLEJNOŚĆ INICJATYWY

Kolejność inicjatywy to kolejność, według której gracze rozpatrują fazy akcji i statusu.

- 32.1 Kolejność inicjatywy jest ustalana na podstawie wartości inicjatywy kart strategii.
- 32.2 Kolejność inicjatywy rozpoczyna się od gracza posiadającego kartę strategii o najniższej wartości inicjatywy, a potem przechodzi do gracza, który posiada kartę strategii o następnej najniższej wartości inicjatywy i tak dalej.
- Podczas ustalania kolejności inicjatywy bierze się pod uwagę wyłącznie te karty strategii, które zostały wybrane podczas fazy strategii. Niewybrane karty strategii należy zignorować.
- 32.3 Podczas rozgrywki na trzech lub czterech graczy inicjatywę gracza wyznacza tylko karta strategii o niższej wartości.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Faza akcji, Faza statusu, Karty strategii

33 KONTROLA

Każdy gracz rozpoczyna grę, kontrolując planety w swoim układzie macierzystym. W trakcie rozgrywki gracze mogą zdobyć kontrolę nad kolejnymi planetami.

- 33.1 Kiedy gracz obejmuje kontrolę nad planetą, bierze odpowiadającą tej planecie kartę planety i umieszcza ją wyczerpaną na swoim obszarze gry.
- Jeśli gracz jest pierwszym graczem, który kontroluje daną planetę, bierze kartę planety z talii planet.
 - Jeśli planetę kontrolował inny gracz, gracz zabiera kartę planety z obszaru gry danego gracza.
- 33.2 Gracz nie może objąć kontroli nad planetą, którą już kontroluje.
- 33.3 Kiedy gracz kontroluje jakąś planetę, trzyma jej kartę planety na swoim obszarze gry aż do momentu, w którym utraci nad nią kontrolę.
- 33.4 Gracz może kontrolować planetę, na której nie posiada żadnych jednostek. W takiej sytuacji, aby zaznaczyć swoją kontrolę, umieszcza na tej planecie swój żeton kontroli.
- 33.5 Gracz traci kontrolę nad planetą, jeśli nie posiada na danej planecie jednostek w momencie, w którym znajdują się na niej jednostki innego gracza.
- Kontrolę nad planetą obejmuje gracz, który umieścił na niej swoje jednostki.
- 33.6 Gracz może też stracić kontrolę nad planetą w wyniku działania innych efektów gry.
- 33.7 Jeśli gracz straci kontrolę nad planetą, na której spoczywał jego żeton kontroli, gracz usuwa ten żeton.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Dołącz, Inwazja, Planety, Wyczerpana

34 KOSZT (ATRYBUT)

Część jednostek posiada atrybut „Koszt”. Koszt jednostki można znaleźć na arkuszu rasy i jej kartach technologii. Koszt jednostki wskazuje liczbę zasobów, które gracz musi wydać, aby ją wyprodukować.

- 34.1 Aby wyprodukować jednostkę, gracz musi wydać tyle lub więcej zasobów, ile wynosi koszt produkowanej jednostki.
- 34.2 Jeśli obok kosztu znajdują się dwa symbole (jak przy myśliwcach i wojskach naziemnych), gracz wyprodukuje za ten koszt dwie jednostki danego rodzaju.
- 34.3 Jeśli jednostka nie posiada kosztu, nie można jej wyprodukować.
 - Budowle nie posiadają kosztów, zazwyczaj umieszcza się je na planszy, rozpatrując kartę strategii „Budowa”.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Produkcja jednostek, Zasoby

35 ŁADOWNOŚĆ (ATRYBUT)

Część z jednostek posiada atrybut „Ładowność”. Ładowność jednostki można znaleźć na arkuszu rasy i jej kartach technologii.

- 35.1 Wartość ładowności statku oznacza maksymalną liczbę myśliwców i jednostek wojsk naziemnych (łącznie), którą dany statek może przetransportować.
- 35.2 Suma wartości ładowności wszystkich statków gracza w układzie wyznacza maksymalną liczbę myśliwców i wojsk naziemnych, które ten gracz może posiadać na obszarze przestrzeni kosmicznej tego układu.
- 35.3 Jeśli na obszarze przestrzeni kosmicznej jakiegoś układu gracz posiada więcej myśliwców i wojsk naziemnych, niż wynosi suma ładowności jego statków w tym układzie, musi on zniszczyć wybrane nadmiarowe jednostki.
 - Wojsk naziemnych na planetach nie bierze się pod uwagę podczas sprawdzania limitu ładowności.
 - Podczas bitwy liczba myśliwców i wojsk naziemnych gracza może przekraczać maksymalną ładowność, ale po jej zakończeniu gracz musi zniszczyć nadmiarowe jednostki.
- 35.4 Myśliwce i wojska naziemne nie są przydzielone do konkretnych statków — z wyjątkiem momentu, w którym są transportowane.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Ładowność, Ruch, Transport

36 MECATOL REX

Mecatol Rex to planeta, którą umieszcza się na środku planszy podczas przygotowania gry.

- 36.1 Podczas przygotowania gra na Mecatol Rex umieszcza się żeton namiestników. Dopóki ten żeton znajduje się na planecie, gracz nie może wysłać na nią swoich wojsk naziemnych. Gracz może usunąć żeton namiestników, płacąc za to sześcioma punktami wpływów.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Żeton namiestników

37 MGŁAWICA

Mgławica to anomalia, która wpływa na ruch i bitwy.

- 37.1 Statki mogą poruszyć się na kafelek mgławicy tylko, jeśli jest ona aktywnym układem.
 - Statki nie mogą poruszać się przez mgławicę. Oznacza to, że statek nie może wlecieć do mgławicy i opuścić jej w tym samym ruchu.
- 37.2 Jeśli statek rozpoczyna krok „Ruch” akcji taktycznej w mgławicy, uważa się, że podczas tego kroku jego wartość ruchu wynosi 1.
 - Inne zdolności i efekty mogą podnieść tę wartość.
- 37.3 Jeśli w mgławicy dojdzie do bitwy, obrońca otrzymuje +1 do rzutów bitwy swoich statków.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Anomalie

38 MODYFIKATORY

Modyfikator to liczba, o którą zwiększa się lub zmniejsza wartość atrybutu jednostki lub wynik rzutu kością. Modyfikatory wynikają ze zdolności.

- 38.1 Modyfikator to wartość liczbowa, którą zawsze poprzedza słowo „otrzymuje”.
- 38.2 Wartość modyfikatora poprzedzoną „+” dodaje się do modyfikowanego atrybutu lub wyniku, a wartość poprzedzoną „-” odejmuje się od modyfikowanego atrybutu lub wyniku.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Koszt, Ruch, Walka

39 MÓWCĄ

Mówcą jest gracz posiadający żeton mówcy.

- 39.1 Podczas fazy strategii mówca jako pierwszy wybiera kartę strategii.
- 39.2 Podczas fazy polityki, przed każdym głosowaniem, mówca odkrywa wierzchnią kartę z talii polityki. Mówca zawsze głosuje jako ostatni i rozstrzyga o wyniku w przypadku remisu.
- 39.3 Podczas przygotowania gry mówca przygotowuje karty celów.
- 39.4 Podczas fazy statusu mówca odkrywa publiczny cel.
- 39.5 Podczas przygotowania gry, przed jej rozpoczęciem, żeton mówcy otrzymuje losowy gracz.
- 39.6 Jeśli podczas fazy akcji jakiś gracz rozpatrzy zdolność podstawową karty strategii „Polityka”, wybiera dowolnego gracza (ale nie obecnego mówcę) i przekazuje mu żeton mówcy.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Faza polityki, Faza strategii, Karty celów, Karty polityki, Polityka

40 OBROŃCA

W walce kosmicznej i naziemnej obrońcą jest gracz, który nie jest aktywnym graczem.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Atakujący, Bitwa kosmiczna, Inwazja, Mgławica

41 OGRANICZENIA LICZBY ELEMENTÓW

Jeśli elementy danego rodzaju się skończą, gracze stosują się do poniższych zasad:

- 41.1 **KOŚCI:** W grze nie ma limitu kości. Jeśli gracz musi rzucić większą liczbą kości niż 8, powinien rzucić dostępną liczbą kości, zanotować wyniki, a potem w razie konieczności rzucić jeszcze raz.
- 41.2 **ŻETONY:** Liczba żetonów jest ograniczona liczbą elementów gry, z poniższymi wyjątkami:
- Żetony kontroli
 - Żetony dóbr
 - Żetony myśliwców
 - Żetony piechoty
- 41.3 Jeśli zapas któryśś z powyższych żetonów się wyczerpie, gracze mogą je czymś zastąpić (np. monetami lub koralikami).
- 41.4 **JEDNOSTKI:** Z wyjątkiem myśliwców i wojsk naziemnych liczba jednostek jest ograniczona liczbą elementów gry.
- Kiedy gracz produkuje jednostki, ale danego rodzaju jednostek nie ma już w jego puli posiłków, może usunąć takie jednostki z dowolnych układów, na których nie spoczywają jeszcze jego żetony dowodzenia, i umieścić je w puli posiłków. Następnie gracz może wyprodukować usunięte jednostki. Gracz może usunąć jednostki w ten sposób tylko na potrzeby produkcji jednostek tego rodzaju.
 - Kiedy gracz produkuje jednostki myśliwców lub piechoty, zamiast plastikowych figurek może wykorzystać żetony myśliwców i piechoty z puli zaopatrzenia. Takim żetonom musi towarzyszyć przynajmniej jedna jednostka odpowiedniego rodzaju. Gracz w dowolnym momencie może zamieniać żetony piechoty i myśliwców figurkami.
- 41.5 **KARTY:** Kiedy jakaś talia się wyczerpie, gracze tasują stos odrzuconych kart danego rodzaju i tworzą z niego nową zakrytą talię.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Jednostki, Produkcja jednostek

42 OSTRZAŁ PRZECIWMYŚLIWSKI (ZDOLNOŚĆ JEDNOSTKI)

Na początku pierwszej rundy bitwy kosmicznej jednostka ze zdolnością „Ostrzał przeciwmyśliwski” może zniszczyć myśliwce wroga. W trakcie kroku „Ostrzał przeciwmyśliwski” bitwy kosmicznej gracz wykonuje następujące czynności:

- 42.1 **KROK 1—** Każdy gracz rzuca kośćmi za każdą biorącą udział w bitwie jednostkę, która posiada zdolność „Ostrzał przeciwmyśliwski”. Ten rzut jest nazywany rzutem ostrzału przeciwmyśliwskiego. Gracz uzyskuje trafienie na każdej kości, której wynik jest równy lub wyższy od wartości ostrzału przeciwmyśliwskiego jego jednostki.
- Jeśli jednostka posiada zdolność „Ostrzał przeciwmyśliwski”, gracz znajdzie ją na arkuszu swojej rasy i jej kartach technologii.
 - Zdolność „Ostrzał przeciwmyśliwski” jest zapisywana w formacie „Ostrzał przeciwmyśliwski X (Y)”. X to minimalny wynik, który gracz musi wyrzucić na kości, aby uzyskać trafienie, a Y to liczba kości, którymi rzuca.

- Efekty gry, które przerzucają, modyfikują lub w inny sposób wpływają na rzuty bitwy, nie wpływają na rzuty ostrzału przeciwmyśliwskiego.
- 42.2 **KROK 2—** Każdy gracz musi wybrać i zniszczyć po jednym myśliwcem z aktywnego układu za każde trafienie uzyskane przez jego przeciwnika w rzucie ostrzału przeciwmyśliwskiego.
- Jeśli gracz musi przydzielić więcej trafień niż posiada myśliwców w aktywnym układzie, nadmiarowe trafienia nie wywołują żadnego efektu.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Bitwa kosmiczna, Zniszczona

43 PLANETY

Planety zapewniają graczom zasoby i wpływy. Planety znajdują się na kafelkach układów. Każda planeta posiada nazwę, wartość zasobów i wartość wpływów. Niektóre planety posiadają też cechy.

- 43.1 Zasoby planety przedstawia górna cyfra w żółtej ramce.
- 43.2 Wpływy planety przedstawia dolna cyfra w niebieskiej ramce.
- 43.3 Cecha planety nie wywiera żadnego własnego efektu, ale inne efekty gry mogą się do niej odnosić. W grze występują trzy cechy: kulturowa, niegościnna i przemysłowa.



Planeta kulturowa



Planeta niegościnnna



Planeta przemysłowa

- 43.4 Niektóre planety zapewniają graczowi specjalizacje technologiczne. Gracz może wyczerpać taką planetę, aby spełnić jeden z warunków opracowania jakiejś technologii.

43.5 KARTA PLANETY

Każdej planecie odpowiada karta planety. Na karcie planety znajduje się jej nazwa, wartość zasobów, wartość wpływów i ewentualnie cecha. Jeśli gracz kontroluje daną planetę, trzyma jej kartę na swoim obszarze gry.

- 43.6 Karta planety jest dwustronna: posiada stronę przygotowaną i wyczerpaną. Kiedy planeta jest przygotowana, leży na stole awersem ku górze. Kiedy planeta jest wyczerpana, leży rewersem ku górze.
- 43.7 Gracz może wydawać zasoby i wpływy przygotowanej planety.
- 43.8 Gracz nie może wydawać zasobów i wpływów wyczerpanej planety.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Kafelki układów, Kontrola, Przygotowana, Technologia, Wpływy, Wyczerpana, Zasoby

44 PLANSZA

Plansza składa się ze wszystkich biorących udział w grze kafelków układów.

- 44.1 Plansza składa się ze wszystkich kafelków układów, które rozmieszczono podczas przygotowania gry, nawet jeśli krawędzie tych kafelków nie stykają się z krawędziami żadnych innych kafelków układów (np. układ macierzysty Widm z Creussa).

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Kafelki układów

45 POLE ASTEROID

Pole asteroid to anomalia, która wpływa na ruch.

- 45.1 Statki nie mogą się poruszać przez pola asteroid ani na nie.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Anomalie

46 POLITYKA (KARTA STRATEGII)

Karta strategii „Polityka” pozwala graczom dobierać karty akcji. Dodatkowo aktywny gracz wybiera nowego mówcę i może podejrzeć karty z talii polityki. Wartość inicjatywy tej karty wynosi „3”.

- 46.1 W trakcie fazy akcji aktywny gracz, który wybrał kartę strategii „Polityka”, może wykonać akcję strategiczną i rozpatrzyć jej zdolność podstawową.
- 46.2 Aby rozpatrzyć zdolność podstawową karty strategii „Polityka”, aktywny gracz wykonuje poniższe czynności w podanej kolejności:
- Aktywny gracz wybiera dowolnego gracza, który nie posiada żetonu mówcy. Gracz może wybrać siebie, o ile nie posiada już żetonu mówcy. Wybrany gracz umieszcza na swoim obszarze gry żeton mówcy. Od tej pory to on jest mówcą.
 - Aktywny gracz dobiera dwie karty akcji.
 - Nie pokazując innym, aktywny gracz podgląda dwie wierzchnie karty z talii polityki. Następnie odkłada każdą z kart na wierzch lub spód talii. Jeśli gracz umieszcza obie karty na wierzchu lub spodzie, może ustalić ich kolejność.
- 46.3 Kiedy aktywny gracz rozpatrzy zdolność podstawową karty strategii „Polityka”, każdy z pozostałych graczy — rozpoczynając od gracza po jego lewej i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara — może wydać jeden żeton dowodzenia ze swojej puli dowodzenia, aby dobrać dwie karty akcji.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja strategiczna, Karty akcji, Karty polityki, Karty strategii, Kolejność inicjatywy, Mówca

47 PRODUKCJA (ZDOLNOŚĆ JEDNOSTKI)

Podczas kroku „Produkcja” akcji taktycznej aktywny gracz może rozpatrzyć zdolność „Produkcja” każdej ze swoich jednostek z aktywnego układu, aby wyprodukować nowe jednostki.

- 47.1 Zdolność „Produkcja” jednostki zawsze posiada wartość wskazującą, ile maksymalnie jednostek można nią wyprodukować. Tę wartość można znaleźć na arkuszu rasy, tuż za nazwą zdolności.
- Jeśli aktywny gracz posiada w aktywnym układzie kilka jednostek ze zdolnością „Produkcja”, może łącznie wyprodukować tyle jednostek, ile wynosi suma wartości produkcji wszystkich jego jednostek w tym układzie.
 - Kiedy gracz produkuje jednostki myśliwców i piechoty, do celów wspomnianego wcześniej limitu produkcji każdą taką jednostkę traktuje się oddzielnie. Jeśli gracz może wyprodukować tylko jedną taką jednostkę, może to zrobić, ale musi opłacić pełen koszt.
- 47.2 Kiedy gracz produkuje statki zdolnością „Produkcja”, musi umieścić je w aktywnym układzie.
- 47.3 Kiedy gracz produkuje wojska naziemne, musi umieścić je na planecie, na której znajduje się wykorzystana do ich produkcji jednostka ze zdolnością „Produkcja”.
- 47.4 Jeśli gracz produkuje wojska naziemne zdolnością „Produkcja” jednostki, która znajduje się na obszarze przestrzeni kosmicznej układu, może umieścić je na kontrolowanej planecie w tym układzie lub pozostawić na obszarze przestrzeni kosmicznej tego układu.
- Jeśli gracz umieszcza jednostki wojsk naziemnych na obszarze przestrzeni kosmicznej układu, nie może przekroczyć całkowitej ładowności statków znajdujących się w tym układzie.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Produkcja jednostek, Stocznia kosmiczna, Zablockowana

48 PRODUKCJA JEDNOSTEK

Jednostki produkuje się przede wszystkim, wykorzystując zdolność „produkcja” podczas rozpatrywania akcji taktycznej. W grze występują też jednak inne efekty, które pozwalają graczom produkować jednostki.

- 48.1 Każda możliwa do wyprodukowania jednostka posiada koszt, którą można znaleźć na arkuszu rasy gracza lub jego kartach technologii. Aby wyprodukować jednostkę, gracz musi wydać tyle lub więcej zasobów z kontrolowanych planet, ile wynosi jej koszt.
- Wydane podczas produkcji nadmiarowe zasoby przepadają.
 - Jeśli gracz produkuje naraz kilka jednostek, może zsumować ich koszty przed wydaniem zasobów, aby ustalić całkowity koszt produkcji. W ten sposób może zoptymalizować wydawane zasoby.
- 48.2 Jeśli obok kosztu znajdują się dwa symbole (jak przy myśliwcach i wojskach naziemnych), gracz wyprodukuje za ten koszt dwie jednostki danego rodzaju.

- Na potrzeby ustalania limitu produkcji każdą z tych jednostek traktuje się oddzielnie.
 - Gracz może zdecydować, że produkuje tylko jedną jednostkę. Jednakże w takim wypadku nadal musi zapłacić pełen koszt.
- 48.3 Kiedy gracz produkuje jednostkę zdolnościami „Produkcja” swoich jednostek podczas akcji taktycznej, stosuje się do zasad tej zdolności, aby ustalić, gdzie w aktywnym układzie ma umieścić nowe jednostki.
- 48.4 Kiedy gracz produkuje jednostkę inną zdolnością, poza akcją taktyczną, to z treści tej innej zdolności będzie wynikać, ile jednostek może wyprodukować i gdzie może je umieścić.
- 48.5 Gracz jest ograniczony liczbą jednostek w swojej puli posiłków.
- Jeśli danego rodzaju jednostek nie ma już w puli posiłków gracza, może on usunąć takie jednostki z dowolnych układów, na których nie spoczywają jeszcze jego żetony dowodzenia, i umieścić je w puli posiłków. Następnie gracz może wyprodukować usunięte jednostki. Gracz może usunąć daną jednostkę tylko, jeśli właśnie produkuje jednostkę tego samego rodzaju.
 - Kiedy gracz produkuje jednostki myśliwców lub piechoty, zamiast plastikowych figurek może wykorzystywać żetony myśliwców i piechoty z puli zaopatrzenia.
- 48.6 Zablockowaną jednostką gracz nie może produkować statków, może jednak produkować wojska naziemne.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja taktyczna, Koszt, Produkcja, Stocznia kosmiczna, Zablockowana, Żetony myśliwców, Żetony piechoty

49 PRZECIWNIK

Za przeciwnika uważa się innego gracza posiadającego statki w układzie, w którym dochodzi do bitwy kosmicznej, lub wojska naziemne na planecie, na której dochodzi do bitwy naziemnej.

- 49.1 Gracz, który nie posiada jednostek po żadnej ze stron bitwy, nie jest uważany za przeciwnika. Taki gracz nie może korzystać ze zdolności, których celem jest „przeciwnik”, sam też nie może być celem takich zdolności.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Bitwa kosmiczna, Bitwa naziemna, Inwazja

50 PRZERZUTY

Niektóre efekty gry nakazują graczowi przerwucić kości.

- 50.1 Kiedy kość zostaje przerzucona, gracz wykorzystuje jej nowy wynik (w miejsce poprzedniego).
- 50.2 Gracz nie może użyć danej zdolności, aby przerzucić daną kość więcej niż raz, może jednak przerzucać daną kość wielokrotnie różnymi zdolnościami.
- 50.3 Przerzuty kości mają miejsce natychmiast po rzucie kośćmi, przed rozpatrzeniem innych zdolności i rzutów kośćmi.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Bitwa kosmiczna, Bitwa naziemna, Karty akcji, Zdolności

51 PRZYGOTOWANA

Karty mogą być przygotowane, co oznacza, że gracz może je wyczerpać albo wykorzystać ich zdolności.

- 51.1 Przygotowana karta spoczywa na obszarze gry gracza awerssem ku górze. Wyczerpana karta spoczywa na obszarze gry gracza rewerssem ku górze.
- 51.2 Gracz może wyczerpać przygotowaną kartę planety, aby wydać jej zasoby lub wpływy.
- 51.3 Gracz może wyczerpać pewne przygotowane karty technologii, aby rozpatrzyć ich zdolności.
- W treści takiej karty będzie wyraźnie zaznaczone, że częścią kosztu danej zdolności jest jej wyczerpanie.
- 51.4 Jeśli karta jest wyczerpana, gracz nie może rozpatrzyć jej zdolności ani wydać jej zasobów lub punktów wpływów. Będzie mógł to zrobić dopiero, kiedy ją przygotowuje.
- 51.5 Podczas kroku „Przygotowanie kart” każdy gracz przygotowuje wszystkie swoje wyczerpane karty, odwracając je awersami ku górze.
- 51.6 Kiedy gracz wykonuje akcję strategiczną, wyczerpuje wybraną kartę strategii.
- Ta karta zostanie ponownie przygotowana podczas fazy statusu.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Faza statusu, Wyczerpana, Zdolności

52 PRZYWÓDZTWO (KARTA STRATEGII)

Karta strategii „Przywództwo” pozwala graczom zdobywać żetony dowodzenia. Wartość inicjatywy tej karty wynosi „1”.

- 52.1 W trakcie fazy akcji aktywny gracz, który wybrał kartę strategii „Przywództwo”, może wykonać akcję strategiczną i rozpatrzyć jej zdolność podstawową.
- 52.2 Aby rozpatrzyć zdolność podstawową karty strategii „Przywództwo”, aktywny gracz pobiera trzy żetony dowodzenia. Następnie może wydać dowolną liczbę punktów wpływów, aby otrzymać jeden dodatkowy żeton dowodzenia za każde trzy wydane punkty wpływów.
- 52.3 Kiedy aktywny gracz rozpatrzy zdolność podstawową karty strategii „Przywództwo”, każdy z pozostałych graczy — rozpoczynając od gracza po jego lewej i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara — może wydać dowolną liczbę punktów wpływów, aby otrzymać jeden żeton dowodzenia za każde trzy wydane punkty wpływów.
- 52.4 Kiedy gracz otrzymuje żetony dowodzenia, umieszcza je na swoim arkuszu dowodzenia, każdy w dowolnej z pul.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja strategiczna, Arkusz dowodzenia, Karty strategii, Kolejność inicjatywy, Wpływy, Żetony dowodzenia

53 PSD

PSD (Planetary System Defensywny) to budowla, która pozwala graczowi bronić swojego terytorium przed siłami inwazyjnymi.

- 53.1 Każda jednostka PSD posiada zdolność „Działo kosmiczne”.
- 53.2 Jednostki PSD zdobywa się przede wszystkim, wykorzystując podstawową lub drugorzędą zdolność karty strategii „Budowa”.
- 53.3 Jednostkę PSD umieszcza się na planecie. Na każdej planecie mogą się znajdować maksymalnie **dwie** jednostki PSD.
- 53.4 Jeśli gracz posiada na danej planecie wyłącznie jednostki PSD, a inny gracz posiada na tej planecie wojska naziemne, te jednostki PSD należy zniszczyć.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Budowle, Działo kosmiczne

54 PULA FLOTY

Pula floty to obszar arkusza dowodzenia gracza.

- 54.1 Liczba żetonów dowodzenia w puli floty gracza określa maksymalną liczbę statków, które gracz może posiadać w każdym układzie (nie licząc myśliwców).
- 54.2 Żetony dowodzenia w puli floty umieszcza się stroną z konturem pancernika ku górze.
- 54.3 Jeśli w dowolnym momencie liczba statków gracza w układzie będzie większa od liczby żetonów w jego puli floty, ten gracz musi wybrać i zniszczyć nadmiarowe statki.
- 54.4 W trakcie rozgrywki żetonów dowodzenia z tej puli nie są wydawane.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Arkusz dowodzenia, Kafelki układów, Statki, Żetony dowodzenia

55 PULA POSIŁKÓW

Pulą posiłków gracza jest jego prywatny zapas jednostek i żetonów, które aktualnie nie znajdują się na planszy lub w użyciu.

- 55.1 Elementy z puli posiłków gracza są zawsze ograniczone.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Jednostki, Ograniczenia liczby elementów, Żetony dowodzenia

56 PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Pierwszy gracz, który zdobędzie 10 punktów zwycięstwa, wygrywa.

- 56.1 Gracze zdobywają punkty zwycięstwa na różne sposoby. Głównym źródłem punktów zwycięstwa są realizowane cele.
- 56.2 Zdobyte punkty zwycięstwa gracze zaznaczają na torze punktów zwycięstwa.
 - Jeśli gracze korzystają ze strony toru punktów zwycięstwa posiadającej 14 pól, gra skończy się wygraną gracza, który jako pierwszy zdobędzie 14 punktów zwycięstwa (a nie 10).
- 56.3 Podczas przygotowania gry każdy gracz umieszcza po jednym ze swoich żetonów kontroli na polu „0” toru punktów zwycięstwa.

- 56.4 Kiedy gracz zdobywa punkt zwycięstwa, przesuwa swój żeton kontroli na torze punktów zwycięstwa o tyle pól, ile punktów zwycięstwa zdobył.

- Żeton kontroli gracza zawsze musi się znajdować na polu toru punktów zwycięstwa, które odpowiada posiadanej przez niego w danej chwili liczbie punktów zwycięstwa. Gracz nie może mieć więcej niż 10 punktów zwycięstwa.

- 56.5 Jeśli zdolność odnosi się do gracza, który posiada „najwięcej” lub „najmniej” punktów zwycięstwa, a warunek ten spełnia kilku graczy, efekt wpływa na wszystkich remisujących graczy.

- 56.6 Jeśli gracz otrzyma punkt zwycięstwa z prawa, a następnie to prawo zostanie odrzucone, gracz nie traci tego punktu.

- 56.7 Gra kończy się natychmiast, kiedy jeden z graczy zdobędzie 10 punktów zwycięstwa. Jeśli dwóch graczy miałoby zdobyć 10 punktów zwycięstwa podczas tej samej fazy statusu, zwycięzcą zostanie gracz na wcześniejszej pozycji kolejności inicjatywy, ponieważ to on jako pierwszy będzie miał okazję zrealizować cele.

- 56.8 Jeśli gra kończy się, ponieważ mówca nie mógł odkryć kolejnej karty celu, zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada tyle samo punktów zwycięstwa, wygrywa ten z nich, który jest pierwszy w kolejności inicjatywy.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Karty celów, Karty polityki, Imperium

57 RUCH

Gracz może poruszać swoje statki, wykonując akcję taktyczną podczas fazy akcji. Dodatkowo niektóre zdolności pozwalają jednostkom poruszać się poza akcją taktyczną.

57.9 RUCH Z AKCJI TAKTYCZNEJ

- 57.10 Na arkuszach ras i kartach technologii większości statków można znaleźć wartość ruchu. Ta wartość wskazuje dystans, o jaki dany statek może poruszyć się ze swojego obecnego układu.

Aby rozpatrzyć ruch, gracze wykonują poniższe czynności:

- 57.11 **KROK I—RUCH STATKAMI:** Gracz może poruszyć do aktywnego układu dowolną liczbę statków, które mogą tam dotrzeć, stosując się do poniższych zasad:

- Statek musi zakończyć ruch w aktywnym układzie.
- Statek nie może poruszyć się przez układ, w którym znajdują się statki innych graczy (z wyjątkiem myśliwców).
- Statek **nie może** poruszyć się z układu, w którym znajduje się żeton dowodzenia jego rasy.
- Statek **może** poruszyć się przez układy, w których znajdują się żetony dowodzenia jego rasy.
- Statek **może** poruszyć się z **aktywnego** układu, a potem do niego wrócić (o ile wartość ruchu tego statku jest dostatecznie wysoka).
- Statek musi poruszać się pomiędzy sąsiadującymi ze sobą układami. Statek może poruszyć się o maksymalnie tyle układów, ile wynosi jego wartość ruchu.

- 57.12 Poruszające się statki z wartością ładowności mogą transportować wojska naziemne i myśliwce.
- 57.13 Wszystkie statki aktywnego gracza poruszają się jednocześnie.
- 57.14 **KROK 2—OSTRZAŁ DZIAŁAMI KOSMICZNYMI:** Po zakończeniu kroku „Ruch statków” gracze mogą skorzystać ze zdolności „Działo kosmiczne” jednostek, które znajdują się w aktywnym układzie.

57.15 RUCH ZE ZDOLNOŚCI

- 57.16 Jeśli jakaś zdolność pozwala jednostce poruszyć się poza krokiem „Ruch” akcji taktycznej, gracz stosuje się do zasad tej zdolności. Podczas takiego ruchu nie bierze się pod uwagę wartości ruchu jednostki ani powyższych zasad.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja taktyczna, Aktywny układ, Działo kosmiczne, Faza akcji, Ładowność, Transport

58 RUNDA GRY

Runda gry składa się z czterech poniższych faz:

1. Faza strategii
2. Faza akcji
3. Faza statusu
4. Faza polityki

- 58.1 We wczesnym etapie rozgrywki gracze pomijają fazę polityki. Od momentu, w którym z Mecatol Rex zostanie usunięty żeton namiestników, każda runda będzie się kończyć fazą polityki.
- 58.2 Gracze odbywają swoje tury podczas fazy akcji.
- 58.3 Zdolności, które trwają do końca tury gracza, nie utrzymują się w działaniu przez całą rundę, nie działają również podczas innych faz danej rundy. Te efekty kończą się wraz z końcem tury gracza, przed rozpoczęciem się tury kolejnego gracza.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Faza akcji, Faza polityki, Faza statusu, Faza strategii, Żeton namiestników

59 SĄSIEDZI

Dwóch graczy uważa się za sąsiadów, jeśli posiadają jednostki lub kontrolują planety w tym samym układzie. Graczy uważa się również za sąsiadów, jeśli posiadają jednostki lub kontrolują planety w sąsiadujących ze sobą układach.

- 59.1 Ze swoimi sąsiadami gracze mogą zawierać transakcje.
- 59.2 Gracze są również sąsiadami, jeśli układy sąsiadują ze sobą poprzez tunel czasoprzestrzenny.
- 59.3 Gracze są również sąsiadami Widm z Creussa, jeśli zdolność „Stan splątany” tej rasy utworzyła sąsiedztwo ze strony gracza Widm z Creussa.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Sąsiedzi, Transakcje, Weksle



60 SAŚIEDZTWO

Dwa kafelki układów uważa się za sąsiadujące, jeśli stykają się one krawędziami.

- 60.1 Układ z tunelem czasoprzestrzennym uważa się za sąsiadujący z układem z odpowiadającym mu tunelem czasoprzestrzennym.
- 60.2 Jednostka lub planeta sąsiaduje ze wszystkimi kafelkami układów, które sąsiadują z kafelkiem układu, w którym ta jednostka lub planeta się znajduje.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Ruch, Sąsiedzi, Tunele czasoprzestrzenne

61 STATKI

Statek jest kategorią (rodzajem) jednostek, w której skład wchodzi transportowce, krążowniki, pancerniki, niszczyciele, myśliwce i słońca wojny. Każda rasa posiada też unikalny okręt flagowy.

- 61.1 Statki zawsze umieszcza się w przestrzeni kosmicznej.
- 61.2 W danym układzie gracz może mieć maksymalnie tyle statków, ile żetonów dowodzenia posiada w swojej puli floty.
 - Myśliwców nie bierze się pod uwagę podczas sprawdzania limitu puli floty, natomiast ich liczba nie może przekroczyć całkowitej ładowności gracza w danym układzie.
- 61.3 Statki mogą mieć dowolną liczbę z następujących atrybutów: koszt, wartość walki, ruch i ładowność. Te atrybuty można znaleźć na arkuszu rasy statku, a także na jego kartach technologii.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Bitwa kosmiczna, Jednostki, Koszt, Ładowność, Pula floty, Ruch, Walka

62 STOCZNIA KOSMICZNA

Stocznia kosmiczna jest budowlą, która pozwala produkować jednostki.

- 62.1 Każda stocznia kosmiczna posiada zdolność „Produkcja” pozwalającą na produkcję wskazanej liczby jednostek.
- 62.2 Stocznie kosmiczne zdobywa się przede wszystkim, wykorzystując podstawową lub drugorzędą zdolność karty strategii „Budowa”.
- 62.3 Stocznie kosmiczne umieszcza się na planecie. Na każdej planecie może się znajdować maksymalnie jedna stocznia kosmiczna.
- 62.4 Jeśli gracz posiada na danej planecie wyłącznie stocznię kosmiczną, a inny gracz posiada na tej planecie wojska naziemne, należy zniszczyć tę stocznię kosmiczną.
 - Specjalna stocznia kosmiczna rasy Klanu Saar, Latająca fabryka, zostaje zniszczona, kiedy zostaje zablokowana. Innymi słowy, kiedy znajdzie się w układzie, w którym przebywają statki innego gracza, a w którym nie ma statków Klanu Saar.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Budowa, Budowle, Produkcja jednostek

63 STUDNIA GRAWITACYJNA

Studnia grawitacyjna to anomalia, która wpływa na ruch.

- 63.1 Statek, który w którymkolwiek momencie swojego ruchu porusza się ze studni grawitacyjnej lub przez nią, otrzymuje premię +1 do swojej wartości ruchu.
 - Premia może pozwolić takiemu statkowi dotrzeć do aktywnego układu z większej odległości, niż byłoby to normalnie możliwe.
- 63.2 Każdy statek, który porusza się z lub przez studnię grawitacyjną, rzuca po wykonaniu ruchu jedną kością: na wyniku 1-3 dany statek zostaje zniszczony.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Anomalie, Ruch

64 SUPERNOWA

Supernowa to anomalia, która wpływa na ruch.

- 64.1 Statek nie może poruszyć się na supernową lub przez nią.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Anomalie, Ruch

65 TARCZA PLANETARNA (ZDOLNOŚĆ JEDNOSTKI)

Jeśli na planecie znajduje się jednostka ze zdolnością „Tarcza planetarna”, inne jednostki nie mogą wykorzystać przeciwko tej planecie zdolności „Bombardowanie”.

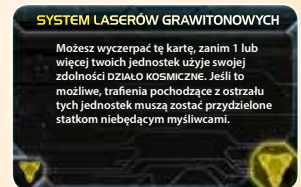
- 65.1 Zdolność „Tarcza planetarna” nie chroni planety przed działaniem technologii „Broń bakteriologiczna X-89”.
- 65.2 Zdolność „Tarcza planetarna” chroni przed zdolnością „Deszcz ognia” rasy L1Z1X.
- 65.3 Jeśli w układzie, w którym znajdują się jednostki posiadające zdolność „Tarcza planetarna”, znajdzie się słońce wojny innego gracza, te jednostki traktuje się tak, jakby nie miały tej zdolności.
 - Jednostki, które traktuje się tak, jakby nie miały zdolności „Tarcza planetarna”, nie mogą korzystać z technologii „Magenowa sieć ochronna”.
 - Słońce wojny może korzystać ze swojej zdolności „Bombardowanie” przeciwko planetom, na których znajdują się jednostki ze zdolnością „Tarcza planetarna”.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Bombardowanie

66 TECHNOLOGIA

Technologie zapewniają graczom potężne zdolności i pozwalają im ulepszać jednostki.

- 66.1 Gracze będą umieszczać zdobyte technologie awersami ku górze obok swoich arkuszy ras. Do końca rozgrywki gracz jest ich **właścicielem** i może korzystać z ich zdolności.
- 66.2 Gracz nie jest właścicielem kart technologii znajdujących się w jego talii technologii.



- 66.3 Gracz może zdobywać karty technologii z talii, opracowując nowe technologie.
- Gracz może opracowywać technologie zarówno dzięki podstawowej, jak i drugorzędnej zdolności karty strategii „Technologia”.
- 66.4 Karty technologii, których gracz jeszcze nie zdobył, pozostają w jego talii technologii. Gracz może przeglądać swoją talię technologii w dowolnym momencie.
- 66.5 Jeśli zdolność nakazuje graczowi **otrzymać** technologię, gracz nie opracowuje tej technologii. Zamiast tego po prostu bierze ją z talii technologii i umieszcza na swoim obszarze gry, ignorując jej wymagania.
- 66.6 Niektóre technologie przedstawiają ulepszenia jednostek. Ulepszenia jednostek mają takie same nazwy jak jednostki wydrukowane na arkuszu gracza.
- Zdobyte ulepszenia gracz umieszcza awersami ku górze na swoim arkuszu rasy, zakrywając kartą ulepszenia jednostkę o tej samej nazwie.
- 66.7 Każda technologia, która nie jest ulepszeniem jednostki, posiada w prawym dolnym rogu karty i na rewersie kolorowy symbol przyporządkowujący daną technologię do jednej z czterech grup.
- Sam w sobie kolor technologii nie wywiera żadnego efektu. Jednakże podczas opracowywania nowych technologii każda posiadana przez gracza technologia spełnia pojedyncze wymaganie odpowiadające jej koloru.
 - Ulepszenia jednostek nie posiadają koloru, nie spełniają więc żadnych wymagań.
 - W grze występują cztery grupy (kolory) technologii:



Biotyczna



Wojenna



Napędowa



Cybernetyczna

- 66.8 W lewym dolnym rogu większości kart technologii znajduje się kolumna kolorowych symboli. Każdy z tych symboli to pojedyncze wymaganie.
- Wymagania technologii wskazują liczbę i kolor kart technologii, które gracz musi posiadać, aby móc opracować daną technologię.

66.9 OPRAWOWYWANIE NOWYCH TECHNOLOGII

Gracze mogą opracowywać nowe technologie, rozpatrując podstawową lub drugorzędą zdolność karty strategii „Technologia”. Gracze mogą też opracowywać technologie w wyniku innych efektów gry.

- 66.10 Kiedy gracz opracowuje technologię, bierze odpowiadającą jej kartę z talii technologii i umieszcza ją na swoim obszarze gry, w pobliżu arkusza rasy.
- Zdobyte ulepszenia gracz umieszcza awersami ku górze na swoim arkuszu rasy, zakrywając kartą ulepszenia jednostkę o tej samej nazwie.

- 66.11 Gracz nie może opracować technologii rasy innej rasy.
- 66.12 Aby opracować nową technologię, gracz musi spełniać jej wszystkie wymagania. Z kolei aby spełnić wymaganie, gracz musi już posiadać technologię, która odpowiada kolorem kolorowi symbolu wymagania na karcie opracowywanej technologii.
- Symbole wymagań można znaleźć w lewym dolnym rogu karty.
 - Technologie ulepszeń jednostek nie posiadają koloru i nie spełniają żadnych wymagań.
 - Gracze mogą korzystać z niektórych zdolności lub specjalizacji technologicznych, aby zignorować część wymagań.

66.13 SPECJALIZACJE TECHNOLOGICZNE

Na niektórych planetach można znaleźć symbole technologii. Te symbole przedstawiają specjalizacje technologiczne.

- 66.14 Opracowując nowe technologie, gracz może wyczerpać kontrolowaną planetę ze specjalizacją technologiczną, aby zignorować jeden symbol wymagań odpowiadający tej specjalizacji.
- 66.15 Jeśli planeta jest już wyczerpana, gracz nie może zignorować żadnego wymagania.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja strategiczna, Karty strategii, Kolejność inicjatywy, Technologia (Karty strategii), Ulepszenia jednostek, Wyczerpana, Zasoby, Żetony dowodzenia

67 TECHNOLOGIA (KARTA STRATEGII)

Karta strategii „Technologia” pozwala graczom opracowywać nowe technologie. Wartość inicjatywy tej karty wynosi „7”.

- 67.1 W trakcie fazy akcji aktywny gracz, który wybrał kartę strategii „Technologia”, może wykonać akcję strategiczną i rozpatrzyć jej zdolność podstawową.
- 67.2 Aby rozpatrzyć zdolność podstawową karty strategii „Technologia”, aktywny gracz może opracować jedną wybraną technologię. Następnie gracz może wydać sześć zasobów, aby opracować jeszcze jedną wybraną technologię.
- 67.3 Kiedy aktywny gracz rozpatrzy zdolność podstawową karty strategii „Technologia”, każdy z pozostałych graczy — rozpoczynając od gracza po jego lewej i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara — może wydać jeden żeton dowodzenia ze swojej puli strategii i cztery zasoby, aby opracować jedną wybraną technologię.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja strategiczna, Karty strategii, Kolejność inicjatywy, Technologia, Zasoby

68 TOWARY

Towary przedstawiają produkty, w które obfituje imperium danego gracza, a które są pożądane przez inne rasy. Towary nie posiadają żadnych przypisanych efektów gry, ale stają się dobrami, kiedy zostaną przekazane innemu graczowi lub od takiego gracza przyjęte.



- 68.1 Towary i dobra są jednym dwustronnym żetonem.
- 68.2 Znajdująca się na arkuszu rasy gracza wartość towarów wskazuje maksymalną liczbę towarów, którą dany gracz może posiadać.
- 68.3 Kiedy jakiś efekt nakazuje graczowi uzupełnić towary, bierze on tyle żetonów towarów, aby posiadana przez niego liczba towarów była równa wartości towarów z jego arkusza rasy. Następnie umieszcza te żetony na obszarze towarów swojego arkusza rasy, stroną z towarami ku górze.
- 68.4 Kiedy gracz uzupełnia towary, pobiera żetony z puli zaopatrzenia.
- 68.5 Gracze mogą handlować towarami zgodnie z poniższymi zasadami dotyczącymi transakcji. Kiedy gracz otrzymuje żeton towarów od innego gracza, umieszcza go na obszarze dóbr swojego arkusza dowodzenia i odwraca go na drugą stronę, zamieniając go w żeton dobra.
 - Ten żeton przestaje być żetonem towarów, a staje się żetonem dobra.
 - Gracz może przehandlować żetony towarów, zanim rozpatrzy efekt gry, który pozwala mu uzupełnić towary.
- 68.6 Efekt gry, który nakazuje graczowi przekazać żeton towarów innemu graczowi, automatycznie zamienia go w żeton dobra.
- 68.7 Gracz nie może wydawać towarów. Może nimi jedynie handlować, zawierając transakcje z innymi graczami.
- 68.8 Żetony towarów mogą mieć wartość „1” lub „3”. Jeśli zajdzie taka potrzeba, gracz może rozmieniać i wymieniać żetony.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Dobra, Transakcje, Umowy

69 TRANSAKCJE

Transakcja jest sposobem wymiany towarów, dóbr i weksli.

- 69.1 Podczas swojej tury aktywny gracz może zawrzeć maksymalnie po jednej transakcji z każdym ze swoich sąsiadów.
 - Gracz może zawrzeć transakcję w dowolnym momencie swojej tury, nawet podczas bitwy.
- 69.2 Aby rozpatrzeć transakcję, gracz przekazuje sąsiadowi dowolną liczbę żetonów dóbr i towarów oraz maksymalnie jeden weksel w zamian za dowolną liczbę żetonów dóbr i towarów oraz maksymalnie jeden weksel.
- 69.3 Gracze mogą wymieniać się towarami, dobrami i wekslami, ale nie mogą wymieniać innych rodzajów kart i żetonów.
 - Emiraty Hakanów mogą w ramach transakcji wymieniać się również kartami akcji.
- 69.4 Transakcja nie musi być sprawiedliwa. Gracz może wymienić elementy o nierównych wartościach albo przekazać elementy, nie otrzymując nic w zamian.

- Gracze ustalają warunki transakcji przed wymianą elementów. Kiedy elementy zostaną wymienione, transakcji nie można już cofnąć.

- 69.5 Gracze mogą przeprowadzić transakcję w ramach umowy.
- 69.6 Podczas kroku „głosowania” fazy polityki każdy gracz może przeprowadzić po jednej transakcji z każdym innym graczem, nawet z graczami, którzy nie są ich sąsiadami.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Dobra, Sąsiedzi, Towary, Umowy, Weksle

70 TRANSPORT

Kiedy gracz rusza statkiem, może transportować myśliwce i wojska naziemne (w dowolnych proporcjach). Liczba transportowanych jednostek nie może przekroczyć wartości ładowności tego statku.

- 70.1 Statek może też zbierać i transportować wojska naziemne i myśliwce z układów, przez które się porusza. Podczas akcji taktycznej gracz może zbierać i transportować jednostki z aktywnego układu, układu, w którym statek rozpoczął ruch, jak również z każdego układu, przez który się poruszał.
 - Transportowane jednostki mogą zostać wylądowane jedynie w aktywnym układzie.
- 70.2 Transportowane jednostki myśliwców i wojsk naziemnych muszą poruszać się wraz z transportującym je statkiem i pozostać na obszarze przestrzeni kosmicznej układu.
- 70.3 Gracz **nie może** zebrać jednostek myśliwców i wojsk lądowych z układów, w których spoczywa jeden z jego żetonów dowodzenia (oprócz aktywnego układu).
- 70.4 Gracz może wylądować na planetach danego układu podczas kroku „Inwazja” akcji taktycznej.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja taktyczna, Inwazja, Ładowność, Ruch

71 TUNELE CZASOPRZESTRZENNE

W niektórych układach znajdują się tunele czasoprzestrzenne. Układy posiadające takie same tunele czasoprzestrzenne uważa się za sąsiadujące.

- 71.1 W grze występują dwa podstawowe rodzaje tuneli czasoprzestrzennych: tunele alfa i beta.
- 71.2 Jednostki PSD ulepszone technologią „PSD II — Działo nadprzestrzenne” mogą korzystać ze swoich zdolności „Działo kosmiczne” poprzez tunele czasoprzestrzenne.
- 71.3 Poprzez tunele czasoprzestrzenne gracze mogą być sąsiadami i dokonywać transakcji.
- 71.4 W grze występuje też jeden zaawansowany typ tunelu czasoprzestrzennego: tunel delta. Ten tunel podlega wszystkim normalnym zasadom tuneli czasoprzestrzennych.
 - Ten tunel czasoprzestrzenny mieści się na kafelku układu Brama Creussa i kafelku układu macierzystego Widm z Creussa.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Kafelki układów, Ruch, Sąsiedzi, Sąsiedztwo

72 ULEPSZENIA JEDNOSTEK

Ulepszenie jednostki jest rodzajem karty technologii.

- 72.1 Ulepszenia jednostek posiadają te same nazwy co jednostki wydrukowane na arkuszu rasy gracza, ale są oznaczone wyższą cyfrą rzymską. Przykładowo transportowiec I gracza można ulepszyć kartą ulepszenia jednostki „Transportowiec II”.
- Rasa Nekrowirusa może ulepszać swoje jednostki jednostkami tego samego rodzaju (np. „pancernik” lub „piechota”), nawet jeśli ich nazwy się nie zgadzają. Jeśli Nekrowirus otrzyma technologię ulepszenia jednostki rodzaju, którego inną technologię ulepszenia już posiada, poprzednia technologia zostaje „nadpisana”. Gracz musi użyć tego samego żetonu asymilatora walefara, którego użył do skopiowania poprzedniego ulepszenia.
- 72.2 Zdobyte ulepszenia gracz umieszcza awersami ku górze na swoim arkuszu rasy, zakrywając kartą ulepszenia jednostkę o tej samej nazwie.
- 72.3 Białe strzałki znajdujące się obok wartości atrybutów na arkuszu rasy wskazują, jakie atrybuty zostaną podniesione, kiedy jednostka zostanie ulepszona.
- 72.4 Kiedy gracz zdobędzie kartę ulepszenia, wszystkie jednostki danego rodzaju tego gracza, bez względu na to, czy znajdują się na planszy, czy w jego puli posiłków, zyskują wartości atrybutów i zdolności wskazane na technologii ulepszenia. Należy zignorować wcześniejsze atrybuty jednostki, na przykład te, które wydrukowano na arkuszu rasy gracza.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Technologia

73 UMOWY

Umowa to porozumienie dwóch graczy, które może, ale nie musi, wiązać się z wymianą fizycznych elementów gry.

- 73.1 Gracze mogą zawierać ze sobą umowy w dowolnym momencie gry, nawet jeśli ze sobą nie sąsiadują. Jednakże umowy wiążące się z transakcjami muszą przestrzegać zasad transakcji, w tym wymogu, aby gracze ze sobą sąsiadowali.
- 73.2 Zależnie od warunków umowy, umowa może być wiążąca lub niewiążąca.
- 73.3 Jeśli warunki umowy można rozpatrzyć natychmiast, taka umowa jest wiążąca. Jeśli umowa jest wiążąca, gracze muszą się zastosować do jej postanowień, a także przeprowadzić wszystkie uzgodnione transakcje.
- 73.4 Jeśli warunków umowy nie można rozpatrzyć natychmiast, taka umowa jest niewiążąca. Jeśli umowa jest niewiążąca, gracze nie muszą się stosować do jej postanowień.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Dobra, Weksle

74 WALKA (ATRYBUT)

Część z jednostek posiada atrybut „Walka”. Wartość walki jednostki można znaleźć na arkuszu rasy i jej kartach technologii.

- 74.1 Walka przedstawia siłę rażenia jednostki w bitwie. Jeśli podczas rzutu bitwy gracz wyrzuci wynik równy lub wyższy od wartości walki jednostki, uzyska trafienie.
- 74.2 Jeśli obok wartości walki jednostki znajduje się dwa lub więcej symboli salwy, podczas wszystkich rzutów bitwy tej jednostki gracz rzuca tyloma kośćmi, ile jednostka posiada symboli (zamiast jedną kością).

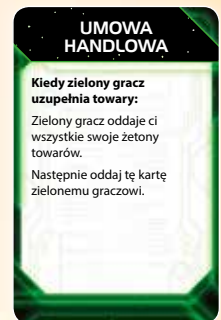
POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Bitwa kosmiczna, Bitwa naziemna, Inwazja

75 WEKSLE

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z jedną unikatową i czterema zwykłymi kartami weksli, które może przekazywać innym graczom.

- 75.1 Każdy weksel opisuje zdolność i czas jej wykorzystania. Aby użyć posiadanej karty weksla, gracz musi zastosować się do treści jego karty.
- Weksle **nie są** przymusowe, chyba że z ich treści wynika co innego.
- 75.2 Gracz nie może zagrywać własnych weksli. Karty weksli mają wartość tylko dla innych graczy, są więc potężnym narzędziem negocjacji, którym można handlować.
- 75.3 Weksle wracają do gracza, który je wystawił, po tym jak ich zdolności zostaną w pełni rozpatrzone.
- 75.4 Jeśli weksel wróci do gracza, ten gracz może go ponownie oddać innemu graczowi w ramach przyszłej transakcji.
- Nieujawniony weksel nie podlega efektem swojej zdolności, które nakazują oddać weksel wystawcy po spełnieniu pewnych warunków.
- 75.5 Przeprowadzając transakcję, gracz może przekazać innemu graczowi co najwyżej jeden weksel. Ten weksel mógł pierwotnie należeć do innego gracza.
- Weksle, które znajdują się na obszarze gry, nie mogą być przedmiotem wymiany.
- 75.6 Gracz nie powinien ujawniać swojej ręki weksli innym graczom.
- 75.7 Jeśli gracz zostanie wyeliminowany, wszystkie jego weksle odpowiedniej rasy i koloru należy odłożyć do pudełka, nawet jeśli znajdowały się w grze lub w posiadaniu innych graczy.
- Weksle innych graczy wracają do tych graczy.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Eliminacja, Sąsiedzi, Transakcje, Zdolności



76 WOJNA (KARTA STRATEGII)

Karta strategii „Wojna” pozwala graczowi usunąć żeton dowodzenia z planszy i ponownie rozdzielić swoje żetony dowodzenia pomiędzy pulami dowodzenia. Wartość inicjatywy tej karty wynosi „6”. W trakcie fazy akcji aktywny gracz, który wybrał kartę strategii „Wojna”, może wykonać akcję strategiczną i rozpatrzyć jej zdolność podstawową.

Aby rozpatrzyć zdolność podstawową karty strategii „Wojna”, aktywny gracz wykonuje poniższe czynności, w podanej kolejności:

- 76.1 **KROK 1**—Aktywny gracz usuwa z planszy jeden ze swoich żetonów dowodzenia. Następnie otrzymuje ten żeton dowodzenia i umieszcza go w jednej z pul na swoim arkuszu dowodzenia.
- 76.2 **KROK 2**—Aktywny gracz może ponownie rozdzielić swoje żetony dowodzenia pomiędzy pulami z arkusza dowodzenia.
- 76.3 Kiedy aktywny gracz rozpatrzy zdolność podstawową karty strategii „Budowa”, każdy z pozostałych graczy — rozpoczynając od gracza po jego lewej i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara — może wydać jeden żeton dowodzenia ze swojej puli strategii, aby rozpatrzyć zdolność „Produkcja” jednej jednostki ze swojego układu macierzystego.
 - Wydanego żetonu dowodzenia **nie** umieszcza się na jego układzie macierzystym.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja strategiczna, Faza akcji, Karty strategii, Kolejność inicjatywy, Żetony dowodzenia

77 WOJSKA NAZIEMNE

Wojska naziemne to rodzaj jednostek. Wojskami naziemnymi są wszystkie jednostki piechoty w grze. Niektóre rasy posiadają specjalne rodzaje jednostek piechoty.

- 77.1 Wojska naziemne zawsze znajdują się na planetach lub są transportowane przez statki posiadające ładowność.
- 77.2 Wojska naziemne transportowane statkiem umieszcza się na obszarze przestrzeni kosmicznej układu, do którego poruszył się ten statek.
- 77.3 Nie ma żadnego limitu liczby jednostek wojsk naziemnych, które gracz może posiadać na danej planecie.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Jednostki, Kontrola, Ładowność, Transport, Żetony piechoty

78 WPŁYWY

Wpływy przedstawiają polityczną potęgę planet. Gracze wydają wpływy, aby otrzymać żetony dowodzenia z karty strategii „Przywództwo”. Wartości wpływów planet są również wykorzystywane jako głosy podczas fazy polityki.

- 78.1 Wartość wpływów planety można znaleźć na prawym polu jej karty planety i kafelka układu, w którym ta planeta się znajduje (otacza ją niebieska ramka).
- 78.2 Gracz może wydać wpływy planety, wyczerpując jej kartę.
- 78.3 Gracz może zastępować punkty wpływów żetonami dóbr. Jeden żeton dóbr jest odpowiednikiem jednego punktu wpływów.
 - Gracze nie mogą wydawać żetonów dóbr w fazie polityki, aby zastępować nimi głosy.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Faza polityki, Przywództwo, Wyczerpana

79 WYCZERPANA

Niektóre karty mogą zostać wyczerpane. Gracz nie może rozpatrzyć zdolności ani wydawać zasobów lub wpływów karty, która została wyczerpana.

- 79.1 Aby wyczerpać kartę, gracz odwraca ją rewersem ku górze (zakrywa ją).
- 79.2 W trakcie kroku „Przygotowanie kart” fazy statusu każdy gracz przygotowuje wszystkie swoje wyczerpane karty, odwracając je awersami ku górze.
- 79.3 Gracz wyczerpuje swoje karty planet, aby wydać zasoby **lub** wpływy pochodzące z danej karty.
- 79.4 Zdolności, w tym niektóre zdolności z kart technologii, mogą nakazać graczowi wyczerpać kartę, aby mógł z nich skorzystać. Jeśli karta jest już wyczerpana, nie może zostać ponownie wyczerpana.
- 79.5 Kiedy gracz wykona akcję strategiczną, wyczerpuje odpowiadającą tej akcji kartę strategii.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Faza statusu, Planety, Wpływy, Zasoby

80 WYTRZYMAŁOŚĆ (ZDOLNOŚĆ JEDNOSTKI)

Niektóre jednostki posiadają zdolność „Wytrzymałość”. Natychmiast przed przydzieleniem trafień gracz może wykorzystać zdolności „Wytrzymałość” swoich jednostek z aktywnego układu.

- 80.1 Za każdą zdolność „Wytrzymałość”, z której skorzysta, gracz anuluje jedno uzyskane przez przeciwnika trafienie. Następnie gracz przewraca na bok każdą jednostkę, która skorzystała ze zdolności, aby zaznaczyć, że została uszkodzona.
- 80.2 Możliwości uszkodzonej jednostki nie zostają zredukowane, funkcjonuje ona w taki sam sposób jak jednostka nieuszkodzona, nie może jedynie ponownie skorzystać ze zdolności „Wytrzymałość”.
- 80.3 Uszkodzona jednostka nie może korzystać ze zdolności „Wytrzymałość”, dopóki nie zostanie naprawiona w fazie statusu lub za sprawą innego efektu gry.

80.4 Jednostka może skorzystać ze zdolności „Wytrzymałość” w dowolnym momencie, kiedy ktoś uzyska przeciwko niej trafienie. Dotyczy to zarówno trafień pochodzących z bitew, jak i ze zdolności jednostek, takich jak „Działo kosmiczne”.

- Jednostka może użyć zdolności „Wytrzymałość” tylko, jeśli może być legalnym celem trafienia. Przykładowo, gracz nie może skorzystać ze zdolności „Wytrzymałość” pancernika, aby anulować trafienie ze zdolności „Ostrzał przeciwnymyśliwski”.

80.5 Zdolność „Wytrzymałość” nie może zostać wykorzystana, aby anulować efekt, który bezpośrednio niszczy jednostkę.

80.6 Specjalna technologia Baronii Letnev „Nie-euklidesowe osłony” pozwala jednostkom tego gracza korzystać ze zdolności „Wytrzymałość”, aby anulować dwa trafienia zamiast jednego.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Bitwa kosmiczna, Bitwa naziemna, Zdolności

81 ZABLOKOWANA

Jednostka ze zdolnością „Produkcja” zostaje zablokowana, jeśli w układzie, w którym się znajduje, znajdują się statki innego gracza, a jednocześnie nie ma tam statków właściciela tej jednostki.

81.1 Gracz nie może produkować statków przy pomocy jednostki, która została zablokowana. Taką jednostką gracz nadal może produkować wojska naziemne.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Produkcja jednostek, Statki

82 ZASOBY

Zasoby przedstawiają wartość materialną i przemysł planety. Wiele efektów gry, takich jak produkcja jednostek, wymaga od graczy wydawania zasobów.

82.1 Wartość zasobów planety można znaleźć na lewym polu jej karty planety i kafelka układu, w którym ta planeta się znajduje (otacza ją żółta ramka).

82.2 Gracz może wydać zasoby planety, wyczerpując jej kartę.

82.3 Gracz może zastępować zasoby żetonami dóbr. Jeden żeton dobra jest odpowiednikiem jednego zasobu.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Dobra, Planety, Produkcja jednostek, Wyczerpanie

83 ZDOLNOŚCI

Zarówno karty, jak i arkusze ras posiadają zdolności, które gracze mogą rozpatrywać, aby aktywować różne efekty gry.

83.1 Każda zdolność dokładnie opisuje czas i sposób jej użycia.

83.2 Jeśli karta posiada kilka zdolności, każda zdolność będzie opisana w oddzielnym akapicie.

83.3 Jeśli zdolność zawiera w swojej treści słowo „Akcja”, aby z niej skorzystać, gracz musi wykonać akcję komponentu podczas fazy akcji.

83.4 Jeśli zdolność zawiera wyrażenie „nie może”, jej efekt jest ostateczny i nienaruszalny.

83.5 Kiedy gracz rozpatruje jakąś zdolność, musi ją rozpatrzyć w całości. Wyjątek stanowią ustępy poprzedzone słowem „może” — te części są opcjonalne, gracz może je rozpatrzyć lub nie, wedle własnej woli.

83.6 Zdolności z elementów, które pozostają w grze, są przymusowe, chyba że poprzedza je słowo „może”.

83.7 Jeśli zdolność posiada kilka efektów rozdzielonych słowem „i”, gracz musi rozpatrzyć tyle z tych efektów, ile to możliwe. Jednakże, jeśli gracz nie może rozpatrzyć wszystkich efektów, może rozpatrzyć tylko część z nich.

83.8 KOSZTY

83.9 Niektóre zdolności posiadają koszt, po którym następuje opis efektu zdolności. Koszt zdolności oddziela od jej efektu słowo „aby” lub średnik. Gracz nie może rozpatrzyć efektu takiej zdolności, jeśli nie może zapłacić jej kosztu.

83.10 Kosztem zdolności może być na przykład wydanie zasobów, wydanie żetonów dóbr, wydanie żetonów dowodzenia, wyczerpanie kart lub aktywacja konkretnych układów.



83.11 KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ

83.12 Jeśli zdolność określa czas wywołania efektu słowami „po tym, jak”, efekt następuje natychmiast po wydarzeniu, które zostało w tym ustępie opisane.

- Przykładowo, jeśli zdolność należy rozpatrzyć „po tym, jak jakiś statek zostanie zniszczony”, zdolność należy rozpatrzyć, jak tylko jakiś statek zostanie zniszczony, a nie w późniejszej części danej tury lub rundy.

83.13 Jeśli zdolność określa czas wywołania efektu słowem „kiedy”, efekt następuje w momencie zaistnienia wydarzenia, które zostało w tym ustępie opisane.

- Zazwyczaj taka zdolność modyfikuje lub zastępuje opisane wydarzenie.

83.14 Efekty, które mają miejsce, „kiedy” dochodzi do jakiegoś wydarzenia, mają wyższy priorytet od efektów mających miejsce „po tym, jak” dojdzie do jakiegoś wydarzenia.

83.15 Jeśli zdolność używa słowa „następnie”, gracz musi rozpatrzyć efekt poprzedzający słowo „następnie”, zanim będzie mógł rozpatrzyć efekt następujący po słowie „następnie”.

83.16 Każdą zdolność można rozpatrzyć raz na wydarzenie, które ją aktywowało. Przykładowo, jeśli zdolność rozpatruje się „na początku bitwy”, można ją rozpatrzyć na początku bitwy tylko raz.

83.17 ZASADY DOTYCZĄCE ELEMENTÓW GRY

83.18 Pierwszy akapit zdolności z karty akcji opisuje moment, w którym gracz może rozpatrzyć daną zdolność.

83.19 Pierwszy akapit większości zdolności z kart weksli opisuje moment, w którym gracz może rozpatrzyć daną zdolność.

- Niektóre weksle posiadają zdolności, które zostają aktywowane, gdy tylko gracz otrzyma daną kartę.

83.20 Zdolności z kart polityki są przyporządkowane wynikom głosowania. Gracze rozpatrują te zdolności w fazie polityki, po tym jak wszyscy gracze zgłoszą.

83.21 Każda rasa posiada unikalną zdolność rasy. Te zdolności zostały opisane na arkuszach ras. Okręt flagowy każdej z ras posiada jedną lub więcej unikalnych zdolności. Niektóre zdolności zapewniają graczom trwałe efekty.

83.22 Niektóre jednostki posiadają zdolności jednostek. Te zdolności mają własne nazwy. Można je znaleźć na arkuszu rasy lub kartach ulepszeń jednostek, nad atrybutami jednostek. Każda zdolność jednostki posiada własne zasady określające, kiedy gracz może z niej skorzystać. Poniżej znajduje się lista zdolności jednostek:

- Ostrzał przeciwnymyśliwski
- Bombardowanie
- Tarcza planetarna
- Produkcja
- Działo kosmiczne
- Wytrzymałość

83.23 Jeśli zdolność jednostki odnosi się do „tego układu” lub „tej planety”, zdolność odnosi się do układu lub planety, w którym dana jednostka się znajduje.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Karty akcji, Karty strategii, Technologia, Weksle

84 ZNISZCZONA

Wiele efektów gry może spowodować, że dana jednostka zostanie zniszczona. Kiedy jednostka gracza zostaje zniszczona, gracz usuwa ją z planszy i odkłada do swojej puli posiłków.

84.1 Kiedy gracz przydziela otrzymane przez swoje jednostki trafienia, wybiera tyle jednostek, ile trafień otrzymał, i niszczy te jednostki.

84.2 Zmuszenie gracza do usunięcia jednostki z planszy poprzez zmniejszenie liczby żetonów dowodzenia w jego puli floty nie jest uważane za zniszczenie jednostki.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Bitwa kosmiczna, Bombardowanie, Działo kosmiczne, Ostrzał przeciwnymyśliwski, Wytrzymałość

85 ŻETON NAMIESTNIKÓW

Na początku gry żeton namiestników znajduje się na Mecatol Rex. Żeton ten przedstawia opiekunów strzegących stolicy imperium do czasu, kiedy nie pojawi się jakiś pretendent do tronu.



85.1 Jednostki mogą poruszać się do Mecatol Rex według normalnych zasad. Jednakże dopóki z planety nie zostanie usunięty żeton namiestników, gracz nie może wysłać na nią swoich wojsk naziemnych.

85.2 Przed krokiem „Przydzielanie wojsk naziemnych” inwazji aktywny gracz może usunąć z Mecatol Rex żeton namiestników, wydając sześć punktów wpływów. Następnie gracz musi przydzielić wojska naziemne, które wylądują na planecie.

- Jeśli gracz nie może wysłać na Mecatol Rex wojsk naziemnych, nie może też usunąć żetonu namiestników.

85.3 Kiedy gracz usunie z Mecatol Rex żeton namiestników, usuwa go z planszy i umieszcza na swoim obszarze gry. Następnie ten gracz otrzymuje jeden punkt zwycięstwa.

85.4 Kiedy gracz usunie z Mecatol Rex żeton namiestników, wszystkie kolejne rundy gry (wliczając w to rundę, w której usunięto żeton) zostają wzbogacone o fazę polityki.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Faza polityki, Punkty zwycięstwa, Wpływy

86 ŻETONY DOWODZENIA

Żetony dowodzenia to waluta, którą gracze płacą za wykonywanie akcji i powiększanie floty.



86.1 Gracz rozpoczyna rozgrywkę z ośmioma żetonami dowodzenia na swoim arkuszu dowodzenia: trzema w puli taktyki, trzema w puli floty i dwoma w puli strategii.

- Żetony dowodzenia w pulach strategii i taktyki umieszcza się stroną z symbolem rasy ku górze.
- Żetony dowodzenia w puli floty umieszcza się stroną z konturem statku ku górze.

86.2 Kiedy gracz otrzymuje żeton dowodzenia, wybiera, w której z trzech pul arkusza dowodzenia go umieścić.

86.3 Gracz jest ograniczony liczbą żetonów dowodzenia w swojej puli posiłków.

- Jeśli gracz miałby otrzymać żeton dowodzenia, ale w puli posiłków nie ma już żadnego takiego żetonu, nie może go otrzymać.

86.4 W trakcie fazy akcji gracz może wydać jeden żeton dowodzenia ze swojej puli taktyki, aby wykonać akcję taktyczną. Gracz umieszcza ten żeton dowodzenia w wybranym przez siebie układzie.

86.5 Po tym, jak aktywny gracz wykona swoją akcję strategiczną, każdy z pozostałych graczy może rozpatrzyć akcję drugorzędną z jego karty strategii. Aby to zrobić, musi wydać żeton dowodzenia ze swojej puli strategii.

- Gracz nie musi wydać żetonu dowodzenia, aby rozpatrzyć zdolność drugorzędną karty strategii „Przywództwo”.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Akcja strategiczna, Akcja taktyczna, Przywództwo, Pula floty, Pula posiłków

87 ŻETONY MYŚLIWCÓW

Żeton myśliwca działa w takim sam sposób jak plastikowa jednostka myśliwców.



87.1 Kiedy gracz produkuje jednostkę myśliwców, może zastąpić plastikową figurkę żetonem myśliwca z puli zaopatrzenia.

87.2 Gracze mogą w dowolnym momencie gry zastępować swoje plastikowe myśliwce żetonami.

87.3 Jeśli gracz posiada żeton myśliwca w układzie, w którym nie ma już żadnej plastikowej figurki myśliwca swojego koloru, musi zastąpić ten żeton plastikowym myśliwcem ze swojej puli posiłków.

- Jeśli gracz nie może zastąpić żetonu, dana jednostka zostaje zniszczona.

87.4 Żetony myśliwców mogą mieć wartość „1” lub „3”. Jeśli znajdzie taka potrzeba, gracz może rozmieniać i wymieniać żetony.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Produkcja jednostek, Żetony piechoty

88 ŻETONY PIECHOTY

Żeton piechoty działa w takim sam sposób jak plastikowa jednostka piechoty.



88.1 Kiedy gracz produkuje jednostkę piechoty, może zastąpić plastikową figurkę żetonem piechoty z puli zaopatrzenia.

88.2 Gracze mogą w dowolnym momencie gry zastępować swoje plastikowe jednostki piechoty żetonami.

88.3 Jeśli gracz posiada żeton piechoty na planecie, na której nie ma już żadnej plastikowej figurki piechoty swojego koloru, lub na obszarze przestrzeni kosmicznej układu, w którym nie ma już żadnej plastikowej figurki piechoty swojego koloru, musi zastąpić ten żeton plastikową jednostką piechoty ze swojej puli posiłków.

- Jeśli gracz nie może zastąpić żetonu, dana jednostka zostaje zniszczona.

88.4 Żetony piechoty mogą mieć wartości „1”, „2” lub „3”. Jeśli znajdzie taka potrzeba, gracz może rozmieniać i wymieniać żetony.

POWIĄZANE ZAGADNIENIA: Produkcja jednostek, Żetony myśliwców

INDEKS

Ten indeks odsyła do akapitów, a nie stron. Numer znajdujący się za każdym hasłem odpowiada numerowi akapitu w glosariuszu. Odpowiednie informacje dotyczące hasła znajdują się w akapicie o tym numerze lub w podpunktach pod tym akapitem.

- A**
akcja komponentu, 1.0
 pełne rozpatrzenie, 1.3
 rozpatrywanie, 1.2, 1.3
akcja strategiczna, 2.0
 rozpatrywanie karty strategii, 2.3, 2.4
 zdolność drugorzędna, 2.1
 zdolność podstawowa, 2.0
akcja taktyczna, 3.0
 bitwa kosmiczna, 9.0
 inwazja, 25.0
 ostrzał działami kosmicznymi, 17.2
 produkcja, 47.0
 rozpatrywanie, 3.1–3.6
 ruch, 57.2
aktywacja, 28.1
aktywny gracz, 4.0
aktywny układ, 5.0
 aktywacja, 5.1–5.3
 do momentu zakończenia, 5.4
anomalie, 6.0
 mgławica, 37.0
 pole asteroid, 45.0
 rodzaje, 6.2, 6.3
 studnia grawitacyjna, 63.0
 supernowa, 64.0
anulowanie
 karty akcji, 28.8
arkusz dowodzenia, 7.0
 dobra, 7.2
 pula floty, 54.0
 umieszczanie, 7.3
 żetony dowodzenia, 7.1
arkusze ras
 akcja komponentu, 1.1
 białe strzałki, 72.3
 koszt, 34.0
 ładowność, 35.0
 ruch, 57.0
 towary, 68.2
 walka, 74.0
atakujący, 8.0
atrybut
 koszt, 34.0
 ładowność, 35.0
 ruch, 57.0
 walka, 74.0
- B**
białe strzałki, 72.3
bitwa
 atakujący, 8.0
 bitwa kosmiczna, 9.0
 bitwa naziemna, 10.0
 obrońca, 40.0
 przeciwnik, 49.0
 walka, 74.0
 symbol salwy, 74.2
bitwa kosmiczna, 9.0
 atakujący, 8.0
 obrońca, 40.0
 odwrot, 9.7
 ogłaszanie odwrotów, 9.4
 ostrzał przeciwności, 17.8
 przeciwnik, 49.0
 przydzielanie trafień, 9.6
 rozpatrywanie, 9.3–9.7
 rzut kośćmi, 9.5
bitwa naziemna, 10.0
 atakujący, 8.0
- koniec, 10.4
 kontrola, 25.5
 niszczenie jednostek, 10.2
 obrońca, 40.0
 pozostałe jednostki
 jednego gracza, 10.4
 obu graczy, 10.3
 żadnego gracza, 10.4
 przeciwnik, 53.0
 przydzielanie trafień, 10.2
 rozpatrywanie, 10.1–10.2
 rzut bitwy, 10.1
 rzut kośćmi, 10.1
bombardowanie, 11.0
 kilka planet, 11.1
 planetarna tarcza, 65.0
 przerzuty, 11.1
 przydzielanie trafień, 11.2
 rozpatrywanie, 11.1–11.2
 rzut bombardowania, 11.1
 wartości, 11.1
 zdolność „Deszcz ognia”, 11.1
budowle, 13.0
 stocznia kosmiczna, 68.0
 liczba stoczni kosmicznych na planetę, 74.4
 umieszczanie, 62.3
 zdobywanie, 62.2
- D**
dobra, 14.0
 arkusz dowodzenia, 7.0
 faza strategii, 22.2
 transakcja, 14.5
 wydawanie, 14.3, 14.4
 zamiana z towarów, 68.5, 68.6
 zdobywanie, 14.2
 żetony, 14.1
dołącz, 15.0
 dołączenie karty, 15.1
dyrektywy, 31.7, 31.8
 rozpatrywanie, 31.8
działo kosmiczne, 17.0
 obrona działami kosmicznymi, 17.6
 przydzielanie trafień, 17.8
 rozpatrywanie, 17.7–17.8
 wartość, 17.7
ostrzał działami kosmicznymi, 17.2
 przydzielanie trafień, 17.5
 rozpatrywanie, 17.3–17.4
 rzut działka kosmicznego, 17.3
 wartość, 17.3
PSD, 53.1
- E**
efekty „akcji”
 akcja komponentu, 19.1
efekty „kiedy”, 83.13, 83.14
efekty „może”, 83.5
eliminacja, 18.0
 elementy gracza, 18.2
 posiadane karty polityki, 18.3
 warunki eliminacji, 18.1
 weksle, 18.4
- F**
faza akcji, 19.0
 akcja komponentu, 1.0
 akcja strategiczna, 2.0
 akcja taktyczna, 3.0
 aktywny gracz, 4.1
- kolejność inicjatywy, 32.0
 kolejność tur, 19.0
 pasowanie, 19.2–19.5
 ruch, 57.0
 tury graczy, 19.0
faza polityki, 20.0
 dodana do rundy, 35.4
 drugie zagadnienie polityczne, 20.3
 głosowanie, 20.5–20.16
 odkrycie karty polityki, 20.2
 pierwsze zagadnienie polityczne, 20.2
 pomijana na początku rozgrywki, 20.1
 przygotowanie planet, 20.4
 rozpatrywanie, 20.2–20.4
faza statusu, 21.0
 dobieranie kart kacji, 21.3
 naprawa jednostek, 21.7
 oddanie kart strategii, 21.8
 odkrycie publicznego celu, 21.2
 przygotowywanie kart, 21.6
 realizacja celów, 21.1
 rozdzielanie żetonów dowodzenia, 21.5
 rozpatrywanie, 21.1–21.8
 usuwanie żetonów dowodzenia, 21.4
 zdobywanie żetonów dowodzenia, 21.5
faza strategii, 22.0
 rozpatrywanie, 22.1–22.2
 umieszczanie żetonów dóbr, 22.2
 wybór kart strategii, 22.1
- G**
głosowanie, 20.5
 dobra, 20.13
 głosowanie w wyborach, 20.9–20.11
 głosowanie za wynikiem, 20.7, 20.8
 niemożność głosowania, 20.16
 oddanie dodatkowych głosów, 20.15
 wskazanie wyniku, 20.12
 wstrzymanie się od głosu, 20.14
 wyczerpywanie planet, 20.6
 zdolności, 20.19
gra na trzech graczy
 kolejność inicjatywy, 32.3
 pasowanie, 19.4
 wybór kart strategii, 22.1
gra na czterech graczy
 kolejność inicjatywy, 32.3
 pasowanie, 19.4
 wybór kart strategii, 22.1
- I**
inwazja, 25.0
 bitwa naziemna, 10.0
 rozpatrywanie, 10.1
bombardowanie, 11.0
 rozpatrywanie, 25.1–25.2
obrona działami kosmicznymi, 17.6
 rozpatrywanie, 17.7–17.8
przydzielanie wojsk naziemnych, 25.2
rozpatrywanie, 25.1–25.5
ustanawianie kontroli, 25.5
- J**
jednostki, 26.0
 naprawa, 21.7
 produkcja, 48.0
 PSD, 53.0
 działo nadprzestrzenne, 71.2
 liczba jednostek PSD, 13.5
 umieszczanie, 53.4
 zdobywanie, 53.4
rodzaje, 26.1
statki, 61.0
 liczba statków na układ, 61.2
 umieszczanie, 61.1
 stocznia kosmiczna, 62.0
 liczba stoczni kosmicznych na planetę, 13.4
 umieszczanie, 62.3
 zdobywanie, 62.2
uszkodzenia
 uszkodzone, 80.0–80.2
 wojska naziemne, 77.0
- K**
kafelki układów, 27.0
aktywacja, 3.1
anomalie, 6.0
 mgławica, 6.0
 pola asteroid, 6.0
 studnie grawitacyjne, 6.0
 supernowa, 6.0
identyfikacja, 27.1–27.4
planety, 43.0
plansza, 44.0
karta planety, 43.5
 dołącz, 15.1, 15.2
 kontrola, 43.5
 przygotowana, 43.6
 wyczerpana, 43.6
karty akcji, 28.0
 akcja komponentu, 19.1
 anulowanie, 28.8
 dobieranie, 28.1–28.3
 kilka naraz, 28.9, 28.10
 limit kart na ręce, 28.4
 tajne, 28.5
 zagrywanie, 28.7
karty celów, 29.0
 kolejność, 29.3
 publiczne cele, 29.11
 kontrola nad układem macierzystym, 29.16
 nie można odkryć, 29.15
 odkrywanie, 29.14
 realizowanie (zdobywanie punktów), 29.12
 rozłożenie, 29.13–29.15
 punkty zwycięstwa, 29.2
 rodzaje, 29.1
 tajne cele, 29.17
 ograniczenie, 40.4
 zdobywanie, 29.20, 29.21
wymagania, 40.4
zdobywanie punktów (realizowanie celów)
 ogólnie, 40.5–40.8
 ograniczenia, 40.6–40.8
 publiczne cele, 40.12
 tajne cele, 40.18, 40.19
karty polityki, 31.0
 dyrektywy, 31.7, 31.8
 rozpatrywanie, 31.8
 faza polityki, 20.0
- głosowanie, 20.5
prawa, 31.2–31.6
 dołącz, 12.0
 rozpatrywanie wyniku „przeciwno”, 31.6
 rozpatrywanie wyniku „za”, 31.3
 własność, 31.4
rodzaje, 31.1
rozpatrywanie, 20.2
wyniki, 20.17
karty strategii, 30.0
karta „Budowa”, 12.0
 umieszczanie budowli, 12.4
 zdolność drugorzędna, 12.3
 zdolność podstawowa, 12.1, 12.2
karta „Dyplomacja”, 16.0
 zdolność drugorzędna 16.3
 zdolność podstawowa, 16.1, 16.2
karta „Handel”, 23.0
 uzupełnianie towarów, 23.3
 zdolność drugorzędna, 23.5
 zdolność podstawowa, 23.1
 zdobywanie dóbr, 23.2
karta „Imperium”, 24.0
 limit tajnych celów, 24.4
 rozpatrywanie, 24.2
 zdolność drugorzędna, 24.3
karta „Polityka”, 46.0
 zdolność drugorzędna, 46.3
 zdolność podstawowa, 46.1, 46.2
karta „Przywództwo”, 52.0
 rozpatrywanie, 52.2
 umieszczanie żetonu dowodzenia, 52.4
 zdolność drugorzędna, 52.3
 zdolność podstawowa, 52.1, 52.2
karta „Technologia”, 67.0
 zdolność drugorzędna, 67.3
 zdolność podstawowa, 67.1, 67.2
karta „Wojna”, 76.0
 rozdzielanie żetonów, 76.2
 zdolność drugorzędna, 76.3
 zdolność podstawowa, 76.1
 żetony dowodzenia, 76.1
 przygotowana, 30.2
 umieszczanie, 30.8
 wartości inicjatywy, 30.5, 30.6
 wybór, 30.1
 wyczerpana, 30.2
 zdolności drugorzędne, 30.7
 zdolności podstawowe, 30.7
karty technologii, 66.0
 akcja komponentu, 1.1
 kolory, 66.7
 koszt, 34.0
 ładowność, 35.0
 opracowywanie technologii, 66.9–66.12
 specjalizacje technologiczne, 66.10–66.12
 ruch, 48.0
 ulepszenia jednostek, 66.6
 walka, 74.0
 własność kart, 66.1, 66.2
 wymagania, 66.8
 zdobywanie kart, 66.3–66.5
kolejność inicjatywy, 32.0

- koniec gry, 56.7, 56.8
nie można odkryć celu, 29.15
kontrola
planety, 43.0
budowle gracza, 25.5
oznaczanie kontroli, 43.3
utrata kontroli, 43.5–43.7
zdobywanie kontroli, 43.1, 43.2
- koszt
budowle, 34.3
myśliwce, 48.2
produktowanie jednostek, 48.1
wojska naziemne, 48.2
zdolności, 83.9
cele, 29.10
wyczerpywanie, 79.4
- kości
ograniczenia liczby elementów, 41.1
przerzuty, 50.0
kilka przerzutów, 50.2
moment przerzutu, 50.3
wyniki przerzutów, 50.1
rzut bitwy
bitwa naziemna, 10.1
rzut bombardowania, 11.1
rzut działa kosmicznego
obrona działami kosmicznymi, 17.7
ostrzał działami kosmicznymi, 17.3
rzut ostrzału przeciwyśliwskiego, 42.1
- Ł**
ładowność, 35.0
nadmiarowe jednostki, 35.3
ograniczenia, 35.2
rozpatrywanie, 70.1–70.2
ruch, 70.1
transport, 35.1
- M**
Mecatol Rex, 36.0
mgławica, 37.0
obrońca, 40.0
ruch statków, 37.1, 37.2
modyfikatory, 38.0
bitwa kosmiczna
mgławica, 37.3
oznaczenie, 38.1, 38.2
ruch
studnia grawitacyjna, 63.1
mówca, 39.0
publiczny cel
nie można odkryć, 29.16
odkrywanie, 29.14
rozmieszczenie, 29.13
remisy podczas głosowania, 20.19
myśliwce
żetony myśliwców, 87.0
- N**
naprawa, 21.7
- O**
obrońca, 40.0
oddawanie głosów, 20.6–20.17
odwrot, 9.7
ograniczenia liczby elementów, 41.0
jednostki, 41.4
karty, 41.5
kości, 41.1
żetony, 41.2
opracowywanie technologii, 66.9–66.12
specjalizacje technologiczne, 66.10–66.12
ostrzał przeciwyśliwski, 42.0
przerzuty, 42.1
przydzielanie trafień, 42.2
rozpatrywanie, 42.1–42.2
- rzut ostrzału przeciwyśliwskiego, 42.1
wartości, 42.1
- P**
pasowanie
faza akcji, 19.2–19.5
piechota, 77.0
żetony piechoty, 88.0
planety, 43.0
cechy, 43.3
planeta kulturowa, 43.3
planeta przemysłowa, 43.3
planeta przemyślowa, 43.3
specjalizacja technologiczna, 43.4
wpływy, 43.2
wydawanie, 43.7
zasoby, 82.0
wydawanie, 43.8
zasób, 43.1
plansza, 44.0
Mecatol Rex, 36.0
Widma z Creussa, 44.1
pole asteroid, 45.0
ruch statków, 45.1
prawa, 31.2–31.6
dołącz, 15.0
efekty po odrzuceniu, 31.5
rozpatrywanie wyniku „przeciwko”, 31.6
rozpatrywanie wyniku „za”, 31.3
rozpatrywanie wyborów, 31.3
własność, 31.4
produkcja, 47.0
umieszczanie jednostek, 47.2–47.4
wartość, 47.1
zablokowana, 81.1
produktowanie jednostek, 48.0
koszt, 48.1
myśliwce, 48.2
wojska naziemne, 48.2
ograniczenia puli posiłków, 48.5
umieszczanie, 48.3, 48.4
zablokowane stocznie kosmiczne, 48.6
przeciwnik, 49.0
przerzut, 50.0
kilka przerzutów, 50.2
kolejność, 50.3
wyniki, 50.1
przewidywanie wyniku, 20.22
przygotowana, 51.0
przygotowywanie kart, 51.5
przygotowanie gry, strona 2
PSD, 53.0
działo nadprzestrzenne, 71.2
karta strategii „Budowa”, 53.2
liczba PSD na planetę, 13.5
umieszczanie, 53.3
zdobywanie, 53.2
publiczne cele, 29.11
kontrola nad układem macierzystym, 29.16
nie można odkryć, 29.15
odkrywanie, 29.14
realizowanie (zdobywanie punktów), 29.12
rozmieszczenie, 29.13
pula floty, 54.0
arkusz dowodzenia, 7.0
limit statków innych niż myśliwce, 54.1
niszczenie statków, 54.3
umieszczanie żetonu dowodzenia, 54.2
wydawanie żetonów dowodzenia, 54.4
pula posiłków, 55.0
jednostki, 26.3
żetony dowodzenia, 86.0
ograniczenie elementów, 86.3
pula strategii
arkusz dowodzenia, 7.0
- PSD, 53.0
działo nadprzestrzenne, 71.2
liczba PSD na planetę, 13.5
umieszczanie, 53.4
zdobywanie, 53.4
ruch, 13.3
umieszczanie, 13.1
pula taktyki
arkusz dowodzenia, 7.0
punkty zwycięstwa, 56.0
karty celów, 29.2
najmniej, 56.5
najwięcej, 56.5
prawa, 56.6
tor punktów zwycięstwa, 56.2
zdobywanie punktów zwycięstwa, 56.4
żeton namiestników, 85.3
- R**
wyniki, 20.17
przewidywanie wyniku, 20.22
rozpatrywanie, 20.18
zdolności, 20.19
ruch, 57.0
ruch z akcji taktycznej, 57.2
ograniczenia, 57.4
wartość ruchu, 57.3, 57.4
ruch ze zdolności, 57.8, 57.9
transport, 70.1
runda, 58.0
faza akcji, 19.0
faza polityki, 20.0
faza statusu, 21.0
faza strategii, 22.0
rzuty
rzut ostrzału przeciwyśliwskiego, 42.1
rzut bitwy
bitwa naziemna, 10.1
rzut bombardowania, 11.1
rzut działa kosmicznego
obrona działami kosmicznymi, 17.7
ostrzał działami kosmicznymi, 17.3
- S**
sąsiedzi, 59.0
tunele czasoprzestrzenne, 59.2
Widma z Creussa, 59.3
sąsiedztwo, 60.0
sąsiedzi, 59.0
sąsiedztwo jednostek i planet, 60.2
sąsiedztwo układów, 60.0
tunele czasoprzestrzenne, 60.1
statki, 61.0
atrybuty, 61.3
liczba statków na układ, 61.2
umieszczanie, 61.1
stocznia kosmiczna, 62.0
liczba stocznii kosmicznych na planetę, 13.4
umieszczanie, 62.3
zdobywanie, 62.2
zdolność „Produkcja”, 62.1
studnia grawitacyjna, 63.0
ruch statków, 63.1
supernowa, 64.0
ruch statków, 64.1
- T**
tajne cele, 29.17
realizowanie (zdobywanie punktów), 29.18, 29.19
zdobywanie, 29.20
ograniczenie, 24.4
talie
wyczerpana, 41.5
tarcza planetarna, 65.0
broń bakteriologiczna X-89, 65.1
słońca wojny, 65.3
- zdolność „Deszcz ognia”, 65.2
towary, 68.0
arkusz rasy, 68.2
karta strategii „Handel”, 23.3
transakcja, 68.5
uzupełnianie, 68.3, 68.4
wydawanie, 68.7
zamiana w dobra, 68.5, 68.6
żetony, 68.1
transakcje, 69.0
kolejność, 69.1
rozpatrywanie, 69.2–69.5
sąsiedzi, 69.2
umowy, 73.0
transport, 70.0
inwazja, 70.4
transportowanie
żetony dowodzenia, 70.3
tunele czasoprzestrzenne, 71.0
działo nadprzestrzenne, 71.2
rodzaje, 71.1
sąsiedzi, 59.2
Widma z Creussa
sąsiedzi, 59.3
tunel czasoprzestrzenny delta, 71.4
tury, 19.0
kolejność inicjatywy, 32.0
tury graczy, 19.0
kolejność inicjatywy, 32.0
- U**
ulepszenia jednostek, 72.0
białe strzałki, 72.3
efekty, 72.4
koszt, 34.0
ładowność, 35.0
nekrowirus, 72.1
ruch, 57.0
umieszczanie, 72.2
walka, 74.0
umowy, 73.0
kolejność, 73.1
niewiązące, 73.4
wiązące, 73.3
zawierające transakcje, 73.1
uszkodzone jednostki, 80.0–80.2
uzupełnianie towarów, 68.3, 68.4
- W**
weksle, 75.0
eliminacja gracza, 75.7
rozpatrywanie, 75.1–75.3
transakcje, 75.4–75.6
wojska naziemne, 77.0
ograniczenia, 77.3
przydzielanie wojsk naziemnych, 25.2
umieszczanie, 77.1, 77.2
wpływy, 78.0
wartość, 78.1
wydawanie punktów wpływów, 78.2
cele, 29.10
głosowanie, 20.6
żeton namiestników, 85.2
wydawanie żetonów dóbr, 78.3
wyczerpana, 79.0
karty strategii, 79.5
przygotowywanie kart, 79.2
wyczerpywanie kart, 79.1
karty planet, 43.6
wydawanie punktów wpływów, 79.3
wydawanie zasobów, 79.3
wymagania, 66.8
wytrzymałość, 80.0
anulowanie trafień, 80.1
kolejność, 80.4
rozpatrywanie, 80.1
uszkodzona jednostka, 80.1–80.3
zniszczona, 80.5
- Z**
zablokowana, 81.0
zasoby, 82.0
wydawanie zasobów
cele, 29.10
wydawanie żetonów dóbr, 82.3
zdolności, 83.0
akcja komponentu, 3.3
częściowe rozpatrzenie, 83.7
efekty „akcji”, 83.3
efekty „do końca tury”, 59.3
efekty „kiedy”, 83.13, 83.14
efekty „nie można”, 83.4
efekty „po tym jak”, 83.14
efekty „ten układ lub ta planeta”, 83.23
karta akcji, 28.6
karty polityki, 83.20
kolejność, 83.11
koszt, 83.9, 83.10
cele, 29.10
pełne rozpatrzenie, 83.7, 83.8
przeciwnik, 49.1
przymusowy, 83.6
ruch, 57.8, 57.9
weksle, 75.1–75.3
zdolności jednostek, 83.8
zdolności ras, 83.21
zdolności jednostek
bombardowanie, 11.0
działo kosmiczne, 17.0
ostrzał przeciwyśliwski, 42.0
tarcza planetarna, 65.0
wytrzymałość, 80.0
zdolność drugorzędna, 30.7
zdolność podstawowa, 24.1, 24.2
zniszczona, 84.0
bitwa naziemna, 10.2
budowle
kontrola nad planetą, 25.5
cele, 29.9
kontrola nad planetą
limit puli floty, 54.3
obrona działami kosmicznymi, 17.8
ostrzał działami kosmicznymi, 17.5
przydzielanie trafień, 84.1
PSD, 53.4
stocznia kosmiczna, 62.4
studnia grawitacyjna, 63.2
wytrzymałość, 80.5
zwycięstwo, 56.7, 56.8
nie można odkryć celu, 29.15
- Ż**
żeton namiestników, 85.0
inwazja, 85.2
punkt zwycięstwa, 85.3
ruch, 85.1
umieszczanie, 36.1
usuwanie, 85.2, 85.3
żetony dowodzenia, 86.0
akcja strategiczna, 86.5
akcja taktyczna, 86.4
aktywacja układu, 5.1
arkusz dowodzenia, 7.0
rozdzielanie, 21.5
transporowanie, 70.3
umieszczanie, 86.1
usuwanie żetonów dowodzenia, 21.4
zdobywanie, 86.2, 86.3
żetony dóbr, 14.0
żetony kontroli
planety bez jednostek, 33.4
publiczne cele, 29.12
tajny cel, 29.18
tor punktów zwycięstwa, 56.3
żetony myśliwców, 87.0
żetony piechoty, 88.0
żetony towarów, 68.0



OPRACOWANIE

PROJEKT CZWARTEJ EDYCJI: Dane Beltrami i Corey Konieczka

ORYGINALNY PROJEKT GRY: Christian T. Petersen

DOKUMENTACJA TECHNICZNA: Adam Baker

PRODUCENT: Jason Walden

REDAKCJA I KOREKTA: Mark Pollard

KIEROWNIK GIER PLANSZOWYCH: James Kniffen

ZESPÓŁ FABULARNY „TWILIGHT IMPERIUM”:

Matt Newman, Katrina Ostrander i Sam Stewart

PROJEKT GRAFICZNY: Christopher Hosch i WiL Springer

KIEROWNIK PROJEKTU GRAFICZNEGO: Brian Schomburg

OKŁADKA: Scott Schomburg

ILUSTRACJE KAFELKÓW PLANSZY: Stephen Somers

POZOSTAŁE ILUSTRACJE: Cristi Balanescu, Anders Finér,

Tomasz Jedruszek, Alex Kim i David Auden Nash

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE: Andy Christensen

MODELE: Neil Hagre, Bexley Andrajack i Akshay Pathak

KOORDYNATOR MODELI: Niklas Norman

ZARZĄDZAJĄCY DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Melissa Shetler

KOORDYNATOR TESTÓW: Zach Tewalthomas

STARSZY KIEROWNIK PRODUKCJI: John Franz-Wichlacz

STARSZY KIEROWNIK ROZWOJU PRODUKTU: Chris Gerber

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Andrew Navaro

KOORDYNATOR PRODUKCJI:

Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren i Johanna Whiting

KIEROWNICTWO PRODUKCJI: Megan Duehn i Jason Beaudoin

TŁUMACZENIE: Marcin Welnicki

KOREKTA WERSJI POLSKIEJ: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

LOKALIZACJA ELEMENTÓW GRAFICZNYCH: Mateusz Szupik

KONSULTACJA WERSJI POLSKIEJ: Bernadetta Jantos, Grzegorz Jantos, Jakub Jarmuła, Michał Kosmala, Damian Kruszewski, Borys Wołkowiecki

WYDAWCA WERSJI POLSKIEJ: Galakta

TESTERZY: Jason Aiken, Maxwell Andersen, Victor Andrade, Michael Beck, Tyler Beckett, Thomas Black, Zach Blomme, Brandon Bockhold, Michael Bomholt, JS Bragg, Ben Burch, Jonathan Bush, Stefano Carlino, Andrew Carr, Matt Carter, Federico Castelo, Kara Centell-Dunk, Roy Chartier, Daniel Lovat Clark, John Clarke, Kevin Collins, Rebecca Corner, Glenn Cullen, Hayden Cunningham, Caterina D'Agostini, Stuart Day, Chris J Davis, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Pablo Densen, Ariel Dominelli, Tony Fanchi, Andrew Fischer, Simon Forsbrook, Alix Talbot Gagner, David Gagner, Ian Gillings, Molly Glover, Tino Gouvras, Chris Hardin, Alex Hartman, Ben Hodgson, Grace Holdinghaus, Chris Huter, Nate Kaplan, Daniel Keith, Erik Kemnitz, Jason Kerr, Jewel Kerr, Kees-Jan Kleef, Lawrence Keohane, Ben Kline, Oli Lan, Jamie Lewis, Josh Lewis, Scott Lewis, Mark Larson, Ty Lunch, Kenneth Mackinnon, Greg Mahlum, Federico Martínez, Pim Mauve, Chris Mayfield, Michael McFadgen, Sam McGrath, Max McLaughlin-Callan, Sawyer Meegan, Mihai Georgescu, Troy Miller, Peter Leo Minor, Glenn Mondro, Riley Mullins, Will Mundy, Nathan Neeson, Ken Nelson, Eli Ninnemann, Ciaran O'Sullivan, Spencer Palmer, Robert Parkinson, Ryan Peck, Brandon Perdue, Ben Pletcher, Alex Porter, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Scott Randolph, Mike Reynolds, Daniel Smith, Joshua Stocks, Kramer Straube, Taylor Swain, AJ Swanson, Zach Tedford, Zeb Tedford, James Thorne, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Aaron Uchytıl, Jan-cees Voogd, Joris Voogd, Mark Wilkie i Brandon Williams

Szczególne podziękowania dla naszych testerów.

© 2017 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Games, Twilight Imperium oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

