



# TWILIGHT IMPERIUM<sup>®</sup>

ŚWIT NOWEJ ERY

## ZASADY WPROWADZAJĄCE





Nazywam się Mahthom Iq Seerva.

Jestem winnariańskim powiernikiem Kroniki Opiekunów. Spisuję ten tekst w mojej pracowni, w starożytnej Wieży Annalów starego miasta Mecatol. Swoje kronikarskie obowiązki odziedziczyłem po ojcu. Z czasem zacząłem doceniać inspirującą panoramę wielkich budowli, pradawnych wież i jaskrawych światel życia ciągnących się po horyzont. Jednak nie mogę zapomnieć o śmiertelnej skończoności granic miasta, nie bardziej, niż potrafię uciec przed własnym cieniem. Niespełna tysiąc lig od mej wieży wznosi się potężna tarcza chroniąca nas przed trującym pyłem nawiewanym z Morza Spustoszenia, straszliwych pustkowi, które pokrywają niemalże całą planetę.

Mój lud, Winnarianie, dba o bezpieczeństwo tego miasta od ponad trzech tysięcy lat. Tu, na Mecatol Rex, opiekujemy się Imperialnym Tronem, Imperialnymi Archiwami i Galaktyczną Radą od czasu Wielkiej Czystki. Zaiste, pozostaliśmy wierni przysiędze złożonej ostatniemu Imperatorowi.

Kiedy to piszę, trzęsą mi się ręce. Wierzę, że wydarzenia, które mają teraz miejsce, zwiastują wielkie zmiany. Przewiduję, że nasze namiestnictwo dobiegnie końca jeszcze za mojego życia.

Właśnie z tego powodu się z tobą skontaktowałem. Przedstawię ci krótką relację niedawnej historii Galaktyki. Dzielę się nią z tobą, bo wiem, że ty z kolei podzielisz się tą wiedzą z innymi. Obawiam się, że teraz, gdy wkraczamy w te niebezpieczne lata, Galaktyka będzie bardzo potrzebować lekcji przeszłości.

Powiada się, że Imperatorzy Lazaxów powstali z popiołów królowi Mahactów. Niewiele wiadomo o ich początkach na arenie Galaktyki, nie sposób jednak zaprzeczyć, że Lazaxowie musieli być wielce inteligentnym, życzliwym i mądrym ludem. Wiemy, że po dojściu do władzy wybrali na swoją planetę macierzystą położony centralnie Mecatol Rex. Rok, w którym Lazaxowie osiedlili się na Mecatol Rex, został w Imperialnej Kronice oznaczony jako „pierwszy” i stanowi początek mojej rachuby.

Przez wieki granice lazaxańskiego Imperium nieustannie się powiększały. Nowo odkryte światy były anektowane, a zamieszkujące je cywilizacje — za przyzwoleniem Lazaxów — mogły dołączyć do Galaktycznej Rady: organu władzy będącego odzwierciedleniem potrzeb i głosu ludu Imperium. W Radzie miały swoich przedstawicieli Wielkie Rasy — Xxcha, Hakanie, Letnevowie, Hylarowie, Ludzie i N'orowie — a także setki pomniejszych cywilizacji i niezależnych układów.

Wraz z upływem lat tempo odkrywania nowych cywilizacji i planet spadło. Pomalu, wraz ze słabnącym postępowaniem technologicznym i intelektualnym, panujące w Imperium trendy zaczęły się zmieniać. Wielkie Rasy, łaknące nieustającej ekspansji, zwróciły swoje oczy ku władzy Lazaxów i zasobom sąsiadów. W sercach radnych i polityków zaczęły rosnąć chęć i ambicja. Niegdyś szlachetny duch Imperium stał się podejrzliwy i bojaźliwy. Według Imperialnej Kroniki to właśnie w tym okresie wybuchły pierwsze konflikty pomiędzy Wielkimi Rasami. Galaktyczna Rada stała się wylegarnią intryg, a z niepokojów narodziła się era szpiegów i zabójców. Najpierw w sekrecie, a potem zupełnie publicznie Wielkie Rasy zaczęły budować floty i armie. Wiele cywilizacji rozpoczęło ekspansję terytorialną, która wykraczała poza przyznane im prawem granice. Coraz częstsze spory o zasoby i konflikty graniczne zaczęły podgryzać fundamenty Imperium. Był to czas rosnącej ciemności nazywany dziś Erą Zmroku.

Przez większość tego okresu Lazaxowie nadal sprawowali niepodzielną władzę. Prócz kilku nieudanych rebelii nikt nie ośmielił się rzucić otwartego wyzwania Imperatorom. Oślepieni mileniami niekwestionowanych rządów Lazaxowie nie potrafili dostrzec rosnących wokół nich ambicji i niezadowolonych. Wraz z upływem stuleci napięcia pomiędzy Wielkimi Rasami pogłębiały się, a wraz z nimi ich żądze władzy i kontroli. Ostatecznie jedynym, co je łączyło, była nienawiść: do Lazaxów, do imperialnych rządów i cesarskiej arogancji.

Iskrą, która wywołała galaktyczny pożar, był niewielki incydent w pobliżu Quannińskiego Tunelu Czasoprzestrzennego.

Baron Letnevów złożył protest przeciwko imperialnemu nadzorowi handlu i rozpoczął blokadę ruchu przez tunel. Drażliwi Letnewowie często sprawiali kłopoty, dlatego Imperator nie przejął się tym zbytnio i niespiesznie przedłożył sprawę Galaktycznej Radzie.

Wskutek blokady zamarł handel w układzie Sol, istotne zasoby nie były w stanie dotrzeć do ludzkich kolonii, w których zapanowały głód i zaraza. Po niemal ośmiu miesiącach bezowocnych rozmów prowadzonych na forum Galaktycznej Rady cierpliwość Federacji Sol się skończyła. Blokujące tunel statki Letnevów zostały zaatakowane bez ostrzeżenia i zniszczone. Grupa zadaniowa floty Federacji Sol działała bez wiedzy i pozwolenia ze strony Imperium.

Tunel czasoprzestrzenny został na nowo otwarty, ale Imperator, rozgniewany obustronną militaryzacją Baronii i Federacji Sol, próbował podjąć kroki mające skonsolidować jego władzę. Edyktem Maandu chciał podporządkować imperialnemu nadzorowi wszystkie okręty wojenne.

Edykt Maandu był kamieniem, który strzaskał kruche Imperium. Cywilizacje Letnevów, Federacji Sol i Jol-Nar ogłosiły natychmiastową rezygnację z członkostwa w Radzie, spychając Galaktykę w szpony wojny domowej. Konflikt Quanniński rozpoczął Erę Zmierzchu.

Cywilizacje zwalczały się wzajemnie, w przeciągu kilku lat wybuchło tysiące sporów terytorialnych. Lazaxowie podjęli ostatnią próbę ocalenia rozpadającego się Imperium. Imperialne floty walczyły we wszystkich zakątkach Galaktyki, ale ich potęga została nazbyt rozciągnięta. W siedemdziesiątym trzecim roku wojny sojusz Federacji Sol, Uniwersytetów Jol-Nar i Emiratów Hakanów przeprowadził niespodziewany atak na sam Mecatol Rex. Ostatni Imperator Lazaxów wraz z całą rodziną zginął w trakcie pierwszego bombardowania przeprowadzonego przez Federację. Nie wyznaczono następcy.

Ze wszystkich planet w Galaktyce to właśnie na Mecatol Rex wojna odcisnęła największe piętno. W przeciągu kilku lat bombardowania kompletnie zniszczyły środowisko naturalne planety, jej ludność została niemal całkowicie uśmiercona, a zielone równiny zamieniły się w toksyczne pustkowia.

Po śmierci Imperatora i rozpadzie świata koronnego władza imperialna załamała się. Lazaxowie stali się zwierzyzną łowną, przez Galaktykę przetoczyła się fala mściwych mordów nazywana dziś Wielką Czyszką. Choć czystka trwała tylko dwadzieścia lat, doprowadziła do niemal całkowitej anihilacji rasy Lazaxów. Do niedawna — od ponad trzech tysięcy lat — nie widziano w Galaktyce żadnego Lazaxa.

Wojny Zmierzchu ciągnęły się przez wieki — żadna rasa nie była dość potężna, aby zagarnąć tron, nie narażając się na los, jaki spotkał Imperatora. Z wolna potęgi wielkich cywilizacji zaczęły się załamywać, ich gospodarki nie były w stanie udźwignąć ciężaru działań wojennych, tym bardziej, że w zawierusze utracono wiele wiedzy i technologii.

I tak Era Zmierzchu zakończyła się przeciągłym szeptem. Czasy, które potem nastąpiły, nazywane dziś Mrocznymi Wiekami, były okresem gospodarczego, kulturowego i intelektualnego upadku. Wielkie Rasy wycofały się do swoich małych, bezpiecznych obszarów wpływu, porzucając to, czego nie były już w stanie utrzymać siłą. Po kilku tysiącleciach Mroczne Wiek zakończyły się i nadszedł spokojny, chociaż niepewny, okres odbudowy.

W chwili, gdy to piszę, Wielkie Rasy Galaktyki odzyskały ulamek swej dawnej siły. Tu, na Mecatol Rex, wpływy Galaktycznej Rady znów rosną, a stare i nowe cywilizacje rekolonizują sąsiednie układy porzucone w czasie Mrocznych Wieków.

Oznaki zmiany są wszędzie. Tego roku, jakby spełniając jakąś starożytną przepowiednię, z czarnych odmętów historii powrócili Lazaxowie — w odmienionej, przerażającej, cybernetycznej postaci. Dla mnie ich nadejście jest pierwszym podmuchem przerażającej burzy. Czuję, że Galaktyka się budzi — jakby w ciemnej jaskini ocknęła się ze snu pradawna bestia.

Niedługo nadejdzie dzień, kiedy pojawi się nowy Imperator. Oby miał on zarówno siłę, aby zdobyć tron, jak i moc, aby utrzymać pokój. Tego życzę nam wszystkim.

Jeśli nie, obawiam się, że utoniemy w morzu spustoszenia.

# CEL GRY

W grze *Twilight Imperium: Świt nowej ery* gracze będą handlować, spiskować i prowadzić ze sobą wojny, próbując zrealizować postawione im cele. Pierwszy gracz, który zdobędzie 10 punktów zwycięstwa, zagarnie Imperialny Tron i zostanie zwycięzcą.

# ELEMENTY GRY



17 arkuszy ras



6 arkuszy dowodzenia



51 kafelków układów



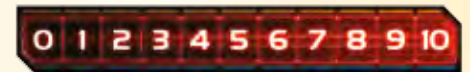
354 plastikowe jednostki  
(po 59 jednostek w 6 kolorach)



8 kart strategii



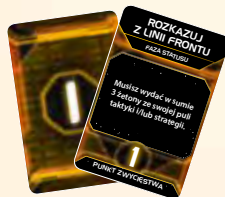
8 dziesięciościennych  
kości



1 tor punktów zwycięstwa



59 kart planet



40 kart celów



80 kart akcji



50 kart polityki



41 kart weksli



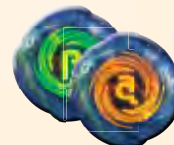
1 żeton mówcy



122 karty technologii



62 karty technologii  
ulepszeń jednostek



2 żetony tunelu czasoprzestrzennego  
Alfa/Beta Creussów



1 żeton „0” Naalu



1 żeton  
namiestników



2 żetony asymilatora X/Y  
Nekrowirusa



272 żetony  
dowodzenia



289 żetonów  
kontroli



48 żetonów dóbr  
i towarów (dwustronnych)



49 żetonów piechoty



49 żetonów  
myśliców

## JAK KORZYSTAĆ Z TEJ INSTRUKCJI

Ta instrukcja ma nauczyć nowych graczy zasad gry *Twilight Imperium*. Sugerujemy, aby gracze przeczytali ją w całości przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki.

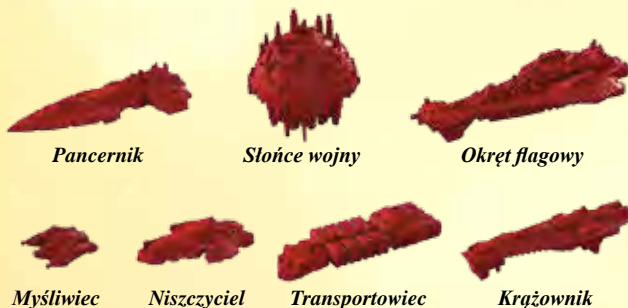
Do gry dołączone jest również *Kompendium zasad*, które szczegółowo opisuje wszelkie zasady i wyjątki pominięte w tej instrukcji. Jeśli podczas rozgrywki pojawiają się wątpliwości, gracze powinni sięgnąć do *Kompendium zasad*.

## KLUCZOWE POJĘCIA: JEDNOSTKI

W grze *Twilight Imperium* **JEDNOSTKI** każdego z graczy są reprezentowane przy pomocy plastikowych figurek. W grze występują trzy rodzaje figurek: **STATKI**, **WOJSKA NAZIEMNE** oraz **BUDOWLE**.

### Statki

Statki to jednostki zdolne do podróży kosmicznych. Pozwalają one graczom prowadzić bitwy kosmiczne i powiększać swoje imperia o nowe układy.



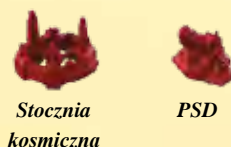
### Wojska naziemne

Wojska naziemne reprezentują piechotę. Pozwalają one graczom przeprowadzać inwazje i bronić własnych terytoriów.



### Budowle

Budowle to placówki wojskowe wznoszone w celu wsparcia działań wojennych.



### Pula posiłków

Pula niewykorzystanych jednostek i niewykorzystanych żetonów dowodzenia gracza stanowi jego **PULĘ POSIŁKÓW**. W trakcie rozgrywki, kiedy gracze będą produkować jednostki i zdobywać żetony dowodzenia, będą je pobierać z puli posiłków.

## KLUCZOWE POJĘCIA: UKŁADY I PLANETY

Planszę *Twilight Imperium* tworzą kafelki układów. Każdy kafelek przedstawia jeden **UKŁAD** Galaktyki. W układzie może znajdować się jedna lub więcej planet, a także inne ciała niebieskie.

### Umieszczanie jednostek na kafelkach układów

Kiedy gracz umieszcza jednostkę w danym układzie, umieszcza ją na jednym z dwóch obszarów kafelka. Budowle i wojska naziemne umieszcza się zazwyczaj na planetach, zaś statki w przestrzeni kosmicznej — pełnego gwiazd obszaru otaczającego planety.



*Budowle i wojska naziemne umieszcza się na planetach.*



*Statki umieszcza się w przestrzeni kosmicznej.*

### Planety

Gdy gracze poruszają się po Galaktyce i powiększają swoje imperia o regiony leżące poza ich układami macierzystymi, przejmują kontrolę nad nowymi **PLANETAMI**.

Kiedy gracz przejmuje kontrolę nad planetą, bierze jej kartę z talii planet lub zabiera ją graczowi, który wcześniej ją kontrolował, i umieszcza zakrytą na swoim obszarze gry.

Na każdej karcie planety znajdują się dwie wartości: żółte **ZASOBY** po lewej i niebieskie **WPLYWY** po prawej. Gracze wydają zasoby, aby zdobywać nowe jednostki i technologie. Z kolei dzięki wpływom mogą zdobywać żetony dowodzenia i głosować podczas fazy polityki.

Jeśli gracz kontroluje planetę, ale nie ma na jej powierzchni żadnych jednostek, umieszcza na niej żeton kontroli odpowiadający swojej rasie, aby to zaznaczyć.

Zasoby

Wpływy



*Odkryta karta planety*



*Żeton kontroli*

# PRZYGOTOWANIE PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Podczas przygotowania pierwszej rozgrywki należy postępować zgodnie z poniższymi zasadami. W trakcie tej rozgrywki nie korzysta się z części elementów gry. Zostaną one szczegółowo opisane na końcu tej instrukcji.



**1. USTALENIE MÓWCY:** Należy wylosować jednego z graczy i wręczyć mu żeton mówcy. Ten gracz zostaje mówcą i to on rozpocznie rozgrywkę.

**2. PRZYDZIELENIE RAS:** Każdy z graczy kontroluje rasę posiadającą wyjątkowe zalety i słabości. Każda rasa posiada własny arkusz, na którym znajdują się wartości atrybutów i zdolności jego jednostek, a także unikalne zdolności samej rasy. Należy wykorzystać poniższe arkusze ras:

-  Królestwo Xxcha
-  Baronia Letnev
-  Federacja Sol
-  Sardakk N'orr
-  Emiraty Hakanów
-  Uniwersytety Jol-Nar

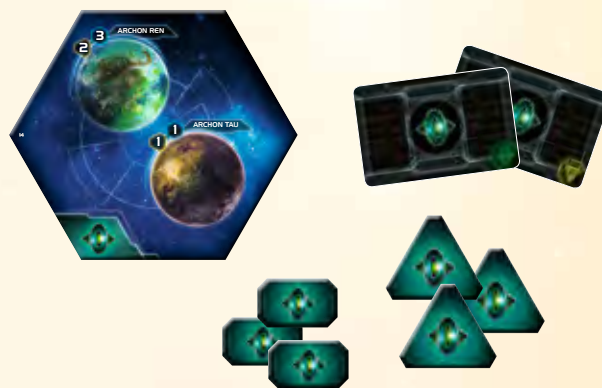
Mówca rozdaje każdemu z graczy po 1 losowym arkuszu z powyższej listy.



**3. PRZYGOTOWANIE ELEMENTÓW POSZCZEGÓLNYCH RAS:** Każdy z graczy bierze elementy odpowiadające jego rasie:

- ◆ 1 kafelek układu macierzystego
- ◆ 17 żetonów kontroli
- ◆ 16 żetonów dowodzenia
- ◆ 2 karty technologii

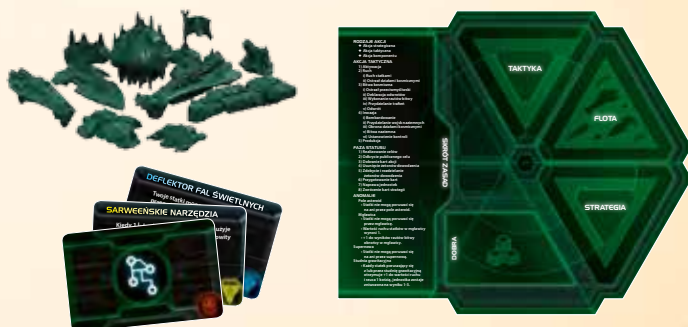
Wszystkie elementy jednego gracza posiadają ten sam symbol rasy, który widnieje na arkuszu jego rasy. Każdy z graczy umieszcza przed sobą swój arkusz rasy i wszystkie odpowiadające mu elementy. Niewykorzystane elementy ras należy odłożyć do pudełka.



**4. WYBÓR KOLORÓW:** Każdy gracz wybiera jeden kolor i bierze odpowiadające mu elementy:

- ◆ 59 plastikowych jednostek
- ◆ 1 arkusz dowodzenia
- ◆ 25 kart technologii

Każdy gracz wsuwa krawędź swojego arkusza dowodzenia pod arkusz rasy, a następnie umieszcza obok pozostałe elementy.



**5. PRZYGOTOWANIE POCZĄTKOWYCH KART PLANET:**

Każdy gracz bierze karty planet odpowiadające planetom znajdującym się w jego układzie macierzystym i umieszcza je odkryte obok swojego arkusza rasy.



**6. PRZYGOTOWANIE PLANSZY:** Planszę należy przygotować według jednego rysunków znajdujących się na stronach 22-23, odpowiadającemu liczbie graczy. Doświadczeni gracze będą na początku każdej rozgrywki tworzyć planszę od zera (szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w dalszej części instrukcji).



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

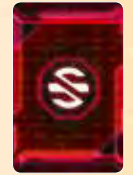
**8. POTASOWANIE WSPÓLNYCH TALII:** Karty akcji, polityki, celów etapu I, celów etapu II i tajnych celów należy podzielić na poszczególne talie, potasować, a następnie umieścić obok planszy.



Talia akcji



Talia polityki



Talie celów

**9. STWORZENIE PULI ZAOPATRZENIA:** Obok planszy należy stworzyć pulę zaopatrzenia składającą się z osobnych stosów żetonów dóbr, piechoty i myśliwców.



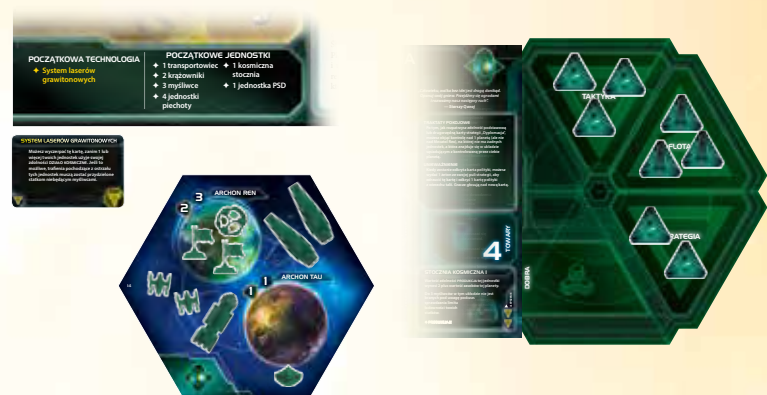
**10. PRZYGOTOWANIE KART STRATEGII:** Wszystkie osiem kart strategii należy umieścić awersami ku górze na wspólnym obszarze gry, w zasięgu mówcy.



**11. PRZYGOTOWANIE POCZĄTKOWYCH ELEMENTÓW:**

Każdy gracz bierze początkowe technologie i jednostki wymienione na rewersie jego arkusza rasy. Swoje technologie umieszcza awersami ku górze obok arkusza rasy, a początkowe jednostki w swoim układzie macierzystym. Sugerujemy, aby gracze umieścili swoje stocznie kosmiczne i piechotę na planetach o najwyższej wartości zasobów.

Każdy gracz umieszcza po 3 żetony dowodzenia w swojej puli taktyki, 3 żetony dowodzenia w swojej puli floty (stroną ze statkiem ku górze) i 2 żetony dowodzenia w swojej puli strategii. Pule te znajdują się na arkuszu dowodzenia gracza.



**12. PRZYGOTOWANIE CELÓW:**

- Każdy gracz losuje po 1 tajnym celu, którego nie pokazuje innym graczom.
- Tor punktów zwycięstwa należy umieścić obok planszy, stroną z wartościami 0-10 ku górze. Następnie każdy gracz umieszcza po 1 swoim żetonie kontroli na polu „0”.
- Mówca dobiera z talii 5 kart celów etapu I i umieszcza je rewersami ku górze w rzędzie powyżej toru punktów zwycięstwa. Następnie dobiera z talii 5 kart celów etapu II i umieszcza je rewersami ku górze w rzędzie poniżej toru punktów zwycięstwa.
- Mówca odkrywa dwa pierwsze cele etapu I.



Tajny cel

# PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka w *Twilight Imperium: Świt nowej ery* składa się z serii **RUND**, zaś każda runda składa się z czterech **FAZ**, które należy rozegrać w ustalonej poniżej kolejności.

- 1. FAZA STRATEGII:** Podczas tej fazy każdy gracz wybiera po jednej karcie strategii. W fazie akcji te karty zapewnią graczom potężne zdolności. Każda karta posiada również numer, który determinuje kolejność graczy podczas danej rundy.
- 2. FAZA AKCJI:** Podczas tej fazy toczy się większa część rozgrywki, m.in. mają miejsce ruchy jednostek, produkcja jednostek, bitwy i korzystanie z kart strategii.
- 3. FAZA STATUSU:** Podczas tej fazy gracze przygotowują grę przed kolejną rundą.
- 4. FAZA POLITYKI:** Podczas tej fazy gracze głosują nad prawami i dyrektywami, które mogą mieć trwały wpływ na rozgrywkę. Faza polityki zostaje dodana do gry w momencie, w którym któryś z graczy obejmie kontrolę nad Mecatol Rex.

Gracze będą powtarzać te fazy podczas kolejnych rund, dopóki któryś z graczy nie zdobędzie 10 punktów zwycięstwa i nie zostanie zwycięzcą.

Fazy te opisano szczegółowo na następnych stronach.

## FAZA STRATEGII

Podczas **FAZY STRATEGII** gracze wybierają po kolei karty strategii, które pozwolą im wykonać unikatowe akcje w trakcie fazy akcji. Nowi gracze mogą nie wiedzieć, jakie karty powinni wybrać, dlatego powinni zapoznać się z tabelą „Przeгляд kart strategii” u dołu tej i następnej strony.

Rozpoczynając od mówcy, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera po jednej karcie strategii z tych, które pozostały na wspólnym obszarze gry, i umieszcza ją awerssem ku górze obok swojego arkusza rasy. Kiedy gracz wybierze kartę strategii, pozostali gracze tracą możliwość wybrania tej karty aż do następnej rundy.

Każda karta strategii posiada w prawym górnym rogu numer od „1” do „8”. W trakcie fazy akcji gracze będą odbywać swoje tury zgodnie z rosnącą kolejnością numerów na wybranych przez nich kartach strategii (rozpoczynając od karty o najniższym numerze). Jest to **KOLEJNOŚĆ INICJATYWY**.

Gdy każdy gracz wybierze po 1 karcie strategii, mówca umieszcza po 1 żetonie dóbr na każdej niewybranej karcie strategii. W trakcie następnych faz strategii gracz, który wybierze kartę strategii z jednym lub większą liczbą żetonów dóbr, otrzyma te żetony.

## PRZEGLĄD KART STRATEGII

**PRZYWÓDZTWO 1**

**PODSTAWOWA:**

- ♦ Otrzymujesz 3 żetony dowodzenia.
- ♦ Wydaj dowolną liczbę punktów wpływów, aby otrzymać po 1 żetonie dowodzenia za każde 3 wydane punkty wpływów.

**DRUGORZĘDNA:**

- ♦ Wydaj dowolną liczbę punktów wpływów, aby otrzymać po 1 żetonie dowodzenia za każde 3 wydane punkty wpływów.

**DYPLOMACJA 2**

**PODSTAWOWA:**

- ♦ Wybierz 1 układ (inny niż układ Mecatol Rex), w którym znajduje się kontrolowana przez ciebie planeta. Każdy z pozostałych graczy umieszcza w tym układzie po 1 żetonie dowodzenia ze swojej puli posiłków. Następnie przygotuj każdą wyczerpaną, kontrolowaną przez ciebie planetę w tym układzie.

**DRUGORZĘDNA:**

- ♦ Wydaj 1 żeton ze swojej puli strategii, aby przygotować do 2 wyczerpanych, kontrolowanych przez ciebie planet.

**POLITYKA 3**

**PODSTAWOWA:**

- ♦ Wybierz gracza innego niż mówca. Ten gracz otrzymuje żeton mówcy.
- ♦ Dobierz 2 karty akcji.
- ♦ Podejrzij 2 wierzchnie karty z talii polityki. Umieść każdą z tych kart na wierzchu lub spodzie talii, w dowolnej kolejności.

**DRUGORZĘDNA:**

- ♦ Wydaj 1 żeton ze swojej puli strategii, aby dobrać 2 karty akcji.

**BUDOWA 4**

**PODSTAWOWA:**

- ♦ Umieść 1 jednostkę PSD lub 1 stocznice kosmiczną na kontrolowanej przez ciebie planecie.
- ♦ Umieść 1 jednostkę PSD na kontrolowanej przez ciebie planecie.

**DRUGORZĘDNA:**

- ♦ Umieść 1 żeton ze swojej puli strategii w dowolnym układzie. Możesz umieścić 1 stocznice kosmiczną lub 1 jednostkę PSD na kontrolowanej przez ciebie planecie w tym układzie.

- 1. Przywództwo:** Gracz może wybrać tę kartę, aby otrzymać większą liczbę żetonów dowodzenia, co pozwoli mu na wykonanie większej liczby akcji podczas fazy akcji.
- 2. Dyplomacja:** Gracz może wybrać tę kartę, jeśli czuje się zagrożony. Może w ten sposób zapobiec atakom innych graczy na jego układ.

- 3. Polityka:** Gracz może wybrać tę kartę, aby dobrać karty akcji, co zwiększy dostępny mu wachlarz zdolności.
- 4. Budowa:** Gracz może wybrać tę kartę, aby wznieść budowlę (takie jak stocznice kosmiczne lub jednostki PSD) na kontrolowanych przez siebie planetach.



## FAZA AKCJI

**FAZA AKCJI** jest główną fazą gry. W jej trakcie gracze produkują jednostki, poruszają statki, wprowadzają w życie strategie i wchodzą w interakcje z innymi graczami.

W fazie akcji gracze odbywają swoje tury według kolejności inicjatywy. Gracz, który odbywa swoją turę, jest **AKTYWNYM GRACZEM**. Taki gracz może wykonać **jedną** akcję. Kiedy wszyscy gracze odbędą swoje tury, kolejka wraca do pierwszego gracza (według kolejności inicjatywy). W ramach jednej fazy akcji gracze mogą odbyć kilka takich tur. Faza akcji kończy się, gdy wszyscy gracze spasują (patrz poniżej).

W grze występują trzy rodzaje akcji: **AKCJE TAKTYCZNE**, **AKCJE STRATEGICZNE** i **AKCJE KOMPONENTÓW**. Rodzaje akcji zostały szczegółowo opisane w dalszej części instrukcji.

Jeśli podczas swojej tury gracz nie chce wykonać żadnej akcji, może **SPASOWAĆ**. Kiedy gracz spasuje, jego tury pomija się już do końca danej fazy akcji. Gracz nie może spasować, dopóki nie wykona swojej akcji strategicznej (jej działanie wyjaśniono później). Gdy wszyscy gracze spasują, rozgrywka przechodzi do fazy statusu.

## AKCJA TAKTYCZNA

Akcja taktyczna pozwala graczowi poruszyć statki, rozpocząć bitwę, przeprowadzać inwazje na planety, produkować jednostki i w inny sposób wchodzić w interakcje z planszą.

Aby zrozumieć działanie akcji taktycznych, gracz musi zrozumieć inne założenia gry, takie jak ruch i bitwy. Z tego powodu kroki akcji taktycznej zostały pokrótce omówione poniżej, ale szczegółowo zostaną opisane później.

- 1. AKTYWACJA:** Aktywny gracz musi **AKTYWOWAĆ** jeden układ poprzez wzięcie żetonu dowodzenia ze swojej puli dowodzenia i umieszczenie go w danym układzie.
- 2. RUCH:** Aktywny gracz może **PORUSZYĆ** statki do aktywnego układu z dowolnej liczby innych układów. Statki poruszające się między układami mogą też transportować wojska naziemne.
- 3. BITWA KOSMICZNA:** Jeśli w aktywnym układzie znajdują się statki kilku graczy, ci gracze rozgrywają **BITWĘ KOSMICZNĄ**.
- 4. INWAZJA:** Aktywny gracz może wyznaczyć wojska naziemne, które mają wylądować na jednej z planet aktywnego układu. Jeśli na danej planecie znajdują się jednostki innego gracza, ci gracze rozgrywają **BITWĘ NAZIEMNĄ**.
- 5. PRODUKCJA:** Jeśli aktywny gracz posiada w aktywnym układzie stocznice kosmiczne, może **PRODUKOWAĆ JEDNOSTKI**, płacąc za nie zasobami.

W trakcie swojej akcji taktycznej gracz nie musi wykonać wszystkich powyższych czynności. Przykładowo gracz może zdecydować, że podczas kroku „Ruch” nie porusza żadnych jednostek, a mimo to nadal może produkować jednostki podczas kroku „Produkcja”.

## PRZEGLĄD KART STRATEGII

**HANDEL** **5**

**PODSTAWOWA:**

- ◆ Dobierz 3 żetony dóbr.
- ◆ Uzupelnij towary.
- ◆ Wybierz dowolną liczbę innych graczy. Ci gracze korzystają ze zdolności drugorzędnej tej karty strategii bez płacenia za nią żetonem dowodzenia.

**DRUGORZĘDNA:**

- ◆ Wydaj 1 żeton ze swojej puli strategii, aby uzupełnić towary.

**WOJNA** **6**

**PODSTAWOWA:**

- ◆ Usuń z planszy 1 ze swoich żetonów dowodzenia. Następnie otrzymujesz 1 żeton dowodzenia.
- ◆ Ponownie rozdziel dowolną liczbę swoich żetonów dowodzenia na swoim arkuszu dowodzenia.

**DRUGORZĘDNA:**

- ◆ Wydaj 1 żeton ze swojej puli strategii, aby użyć zdolności **PRODUKCJA** z 1 ze swoich stocznicy kosmicznych w twoim układzie macierzystym.

**TECHNOLOGIA** **7**

**PODSTAWOWA:**

- ◆ Opracuj 1 technologię.
- ◆ Wydaj 6 zasobów, aby opracować 1 technologię.

**DRUGORZĘDNA:**

- ◆ Wydaj 1 żeton ze swojej puli strategii i 4 zasoby, aby opracować 1 technologię.

**IMPERIUM** **8**

**PODSTAWOWA:**

- ◆ Natychmiast zrealizuj 1 publiczny cel (jeśli spełniasz jego wymagania).
- ◆ Jeśli kontrolujesz Mecatol Rex, otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa. W przeciwnym razie dobierz 1 tajny cel.

**DRUGORZĘDNA:**

- ◆ Wydaj 1 żeton ze swojej puli strategii, aby dobrać 1 tajny cel.

**5. Handel:** Gracz może wybrać tę kartę, aby zdobyć żetony dóbr i towarów, które może wykorzystać do produkcji dodatkowych jednostek lub wymienić z innymi graczami.

**6. Wojna:** Gracz może wybrać tę kartę, aby móc poruszyć częścią ze swoich statków dwukrotnie albo aby zbudować i poruszyć jednostkę w tej samej rundzie.

**7. Technologia:** Gracz może wybrać tę kartę, aby opracować nową technologię, która zapewni mu nową zdolność lub ulepszenie jednostki.

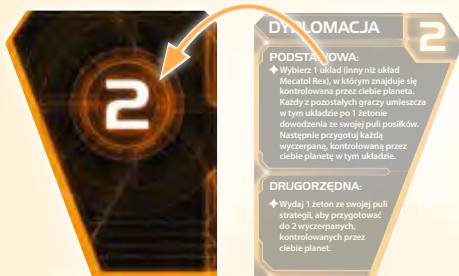
**8. Imperium:** Gracz może wybrać tę kartę, aby wylosować dodatkowy tajny cel, który zapewni mu kolejną ścieżkę do zwycięstwa.

## AKCJA STRATEGICZNA

Każda karta strategii posiada **ZDOLNOŚĆ PODSTAWOWĄ** i **ZDOLNOŚĆ DRUGORZĘDNĄ**.

Kiedy gracz wykonuje akcję strategiczną, rozpatruje zdolność podstawową swojej karty strategii. Po rozpatrzeniu tej zdolności każdy z pozostałych graczy może rozpatrzyć zdolność drugorzędną tej karty strategii. Aktywny gracz **nie może** rozpatrzyć zdolności drugorzędnej własnej karty strategii.

Po tym, jak każdy gracz otrzymał możliwość wykorzystania zdolności drugorzędnej danej karty strategii, aktywny gracz wyczerpuje tę kartę, odwracając ją rewersem ku górze. Gracze nie mogą rozpatrywać zdolności wyczerpanych kart strategii, ale numer wyczerpanej karty wciąż ustala kolejność inicjatywy.



Wyczerpywanie karty strategii

W trakcie fazy akcji gracz może spasować dopiero, gdy jego karta strategii zostanie wyczerpana. Oznacza to, że w którymś momencie fazy akcji każdy gracz musi wykonać swoją akcję strategiczną, co pozwoli innym graczom skorzystać z akcji drugorzędnej jego karty strategii. Gracz, który spasował, nadal może korzystać ze zdolności drugorzędnych kart strategii innych graczy.

## AKCJE KOMPONENTÓW

Akcja komponentu to akcja, której treść została wydrukowana na jakimś komponentie gry. Wiele kart akcji, arkuszy ras, a nawet kart technologii posiada akcje komponentów. Każdy z tych efektów został poprzedzony słowem „Akcja”.



Przykłady akcji komponentu

## KLUCZOWE POJĘCIA: ARKUSZ DOWODZENIA

Aby odnieść sukces w fazie akcji, gracz musi nauczyć się ostrożnego zarządzania żetonami dowodzenia. Kiedy gracz otrzymuje żeton dowodzenia, umieszcza go w jednej z trzech pul: **PULI TAKTYKI**, **PULI FLOTY** lub **PULI STRATEGII**.



### PULA TAKTYKI

Gracz może wydawać żetony dowodzenia z puli taktyki podczas fazy akcji, aby wykonywać akcje taktyczne.

### PULA FLOTY

Żetony dowodzenia umieszczone w puli floty należy umieszczać stroną z konturem statku ku górze. W przeciwieństwie do żetonów z pozostałych pul tych żetonów gracze nie mogą wydawać. Zamiast tego liczba żetonów w puli floty gracza określa maksymalną liczbę statków (nie licząc myśliwców), które gracz może posiadać w każdym układzie. Jeśli w dowolnym momencie rozgrywki gracz posiada w jakimś układzie więcej statków niż żetonów dowodzenia w puli floty, musi usunąć z tego układu (i odłożyć do swojej puli posiłków) tyle statków, aby liczba statków w układzie nie przekraczała liczby żetonów w jego puli floty.

### PULA STRATEGII

Większość zdolności drugorzędnych z kart strategii posiada koszt w żetonach z puli strategii, który gracz musi opłacić, aby skorzystać z danej zdolności. Graczom opłaca się pozostawiać żetony w swojej puli strategii, ponieważ tylko dzięki nim mogą skorzystać zdolności drugorzędne z kart strategii innych graczy.

## FAZA STATUSU

Podczas **FAZY STATUSU** gracze będą wykonywać czynności porządkujące rozgrywkę, takie jak naprawa jednostek czy realizowanie celów. Aby rozpatrzeć fazę statusu, gracze muszą wykonać poniższe czynności, w podanej niżej kolejności:

- 1. REALIZACJA CELÓW:** Według kolejności inicjatywy każdy z graczy może zrealizować jeden cel publiczny i jeden tajny, których wymagania spełnia, i otrzymać za nie punkty. To główny sposób zdobywania punktów zwycięstwa, które są niezbędne do zwycięstwa. Cele zostały opisane w dalszej części tej instrukcji.
- 2. ODKRYCIE PUBLICZNEGO CELU:** Mówca odwraca następną kartę publicznego celu awersem ku górze. Cele etapu II odkrywa się dopiero, gdy wszystkie cele etapu I zostaną odkryte.
- 3. DOBIERANIE KART AKCJI:** Każdy gracz dobiera po 1 karcie z wierzchu talii akcji.
- 4. USUWANIE ŻETONÓW DOWODZENIA:** Każdy gracz usuwa z planszy wszystkie swoje żetony dowodzenia i odkłada je do swojej puli posiłków.
- 5. ZDOBYWANIE I PRZYDZIELANIE ŻETONÓW DOWODZENIA:** Każdy gracz otrzymuje dwa żetony dowodzenia ze swojej puli posiłków. Następnie gracz może ponownie przydzielić swoje żetony dowodzenia z arkusza dowodzenia, przesuwając je pomiędzy pulami taktyki, floty i strategii.
- 6. PRZYGOTOWANIE KART:** Każdy gracz przygotowuje wszystkie swoje wyczerpane karty, w tym karty planet, technologii i strategii.

### KLUCZOWE POJĘCIA: PRZYGOTOWANE I WYCZERPANE KARTY

Wiele kart może się znajdować w jednym z dwóch stanów: **PRZYGOTOWANYM** i **WYCZERPANYM**. Wyczerpaną kartę odwraca się rewersem ku górze, w ten sposób zaznaczając, że gracz nie może korzystać ze znajdujących się na awersie wartości i zdolności.

Podczas fazy statusu wszystkie wyczerpane karty zostają przygotowane. Przygotowaną kartę odwraca się awersem ku górze, aby zaznaczyć, że gracz ponownie może korzystać ze znajdujących się na niej wartości i zdolności.



Przygotowana karta



Wyczerpana karta

- 7. NAPRAWA JEDNOSTEK:** W fazie akcji część jednostek może zostać przewrócona na bok, aby zaznaczyć, że te jednostki zostały uszkodzone. Podczas tego kroku gracze naprawiają swoje jednostki, przywracając je do wyjściowej pozycji. Naprawę jednostek opisano szczegółowo w dalszej części instrukcji.
- 8. ZWRÓCENIE KART STRATEGII:** Każdy gracz odkłada swoją kartę strategii na wspólny obszar gry. Następnie, jeśli żeton namiestników nie znajduje się już na Mecatol Rex (planecie na środku planszy), gracze przechodzą do fazy polityki. W przeciwnym razie gracze rozpoczynają nową rundę od fazy strategii.



Żeton namiestników wskazuje, że gracz rozpoczyna nową rundę.



Jeśli nie ma tu żetonu namiestników, gracz przechodzi do fazy polityki.

## FAZA POLITYKI

Kiedy z Mecatol Rex zostanie usunięty żeton namiestników, do końca rozgrywki każda runda będzie się kończyć nową fazą: **FAZĄ POLITYKI**.

W trakcie tej fazy Galaktyczna Rada zbiera się, aby przedyskutować sprawy dotyczące całej Galaktyki. Gracze głosują nad dwoma istotnymi problemami i ustanawiają nowe prawa i dyrektywy, które będą mieć trwałe reperkusje.

Głosowanie nad sprawami politycznymi opisano szczegółowo w dalszej części tej instrukcji.

Po rozpatrzeniu tej fazy rozpoczyna się nowa runda (od fazy strategii).



# WYGRANA

Rozgrywka w *Twilight Imperium* kończy się natychmiast, kiedy jeden z graczy zdobędzie 10 PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA.

Gracze zdobywają punkty zwycięstwa, realizując CELE.

W grze występują dwa rodzaje celów:

- ♦ **PUBLICZNE CELE:** Podczas przygotowania gry mówca odkrywa dwa publiczne cele, a kolejne publiczne cele będą odkrywane wraz z przebiegiem rozgrywki. Punkty za te cele może zdobyć dowolna liczba graczy.

**Uwaga:** Gracz nie może otrzymać punktów za publiczny cel, jeśli nie kontroluje wszystkich planet w swoim układzie macierzystym.

- ♦ **TAJNE CELE:** Każdy z graczy rozpoczyna grę z jednym tajnym celem, który może w dowolnej chwili oglądać, ale którego nie może pokazywać innym graczom. Gracz może realizować tylko swoje tajne cele – nie może realizować tajnych celów pozostałych graczy (nawet jeśli zostały już odkryte).

**Uwaga:** Gracz **nie może** posiadać łącznie więcej niż trzech zrealizowanych i niezrealizowanych tajnych celów. Jeśli po dobraniu tajnego celu gracz posiada więcej niż trzy takie cele, **musi** wybrać jeden ze swoich niezrealizowanych tajnych celów i odłożyć go do talii. Następnie należy potasować talię tajnych celów.

## Moment realizacji celu

Każdy cel wskazuje dokładny moment, w którym gracz może go zrealizować, aby otrzymać za niego punkty: gracz może to zrobić w fazie statusu lub fazie akcji. Moment realizacji celu można znaleźć na karcie celu, tuż poniżej jej nazwy. Jeśli gracz chce zrealizować cel w fazie statusu, musi spełniać jego wymagania podczas kroku „Realizacja celów” fazy statusu. Przykładowo, jeśli cel wymaga, aby gracz kontrolował sześć planet poza swoim układem macierzystym, gracz musi kontrolować te planety w momencie realizowania celu — fakt, że wcześniej kontrolował te planety, nie ma tu znaczenia.

Niektóre cele gracze mogą zrealizować, wydając zasoby, punkty wpływów lub żetony (opisano to na odpowiednich kartach celów). Aby otrzymać punkty za taki cel, gracz musi w odpowiednim momencie opłacić wskazany na karcie koszt.

Jeśli z karty celu wynika, że cel musi zostać zrealizowany w fazie akcji, gracz może zrealizować taki cel w fazie akcji natychmiast po tym, jak spełni jego wymagania.

## Realizacja celów

Jeśli gracz spełnił wymagania celu we wskazanym na jego karcie momencie, może go zrealizować i otrzymać za niego punkty zwycięstwa. Aby to zrobić, gracz przesuwa swój żeton na torze punktów zwycięstwa o tyle pól, ile wynosi wartość zrealizowanego celu (zaznaczono ją na jego karcie).



Zrealizowanie celu wartego 2 punkty

Po zrealizowaniu celu gracz umieszcza na jego karcie żeton kontroli ze swojej puli posiłków, aby zaznaczyć, że podczas tej rozgrywki nie może go już ponownie zrealizować. Jeśli gracz zrealizował tajny cel, odwraca go awerssem ku górze, umieszcza go przed sobą i umieszcza na nim swój żeton kontroli.

**Ważne:** Podczas danej fazy statusu i każdego kroku fazy akcji gracz może zrealizować tylko jeden publiczny i jeden tajny cel.

## Imperium Rex

Gra może się również skończyć, jeśli żaden gracz nie zdobył 10 punktów zwycięstwa, ale w grze nie ma już celów do odkrycia. W momencie, w którym mówca miałby odkryć kolejny cel, ale nie może tego zrobić, gra natychmiast się kończy, a zwycięzcą zostaje gracz posiadający największą liczbę punktów. W przypadku remisu wygra ten z remisujących graczy, który jest pierwszy w kolejności inicjatywy.

## ROZGRYWKA TRZY- I CZTEROSOBOWA

Podczas rozgrywek trzy- i czterosobowych należy się stosować do poniższych zasad:

- ♦ **FAZA STRATEGII:** Kiedy wszyscy gracze wybiorą po jednej karcie strategii, gracze raz jeszcze wybierają po jednej karcie strategii, tak aby każdy gracz posiadał dwie karty strategii.
- ♦ **KOLEJNOŚĆ INICJATYWY:** Do ustalenia kolejności inicjatywy wykorzystuje się tę kartę gracza, która posiada niższy numer.
- ♦ **PASOWANIE:** Podczas fazy akcji gracz może spasować dopiero, kiedy wyczerpie obie swoje karty strategii.





## TUNELE CZASOPRZESTRZENNE

Niektóre kafelki układów gwiazdnych zawierają **TUNELE CZASOPRZESTRZENNE**. W grze występują dwa rodzaje podstawowych tuneli czasoprzestrzennych — tunele alfa i beta (można je rozpoznać po symbolu tunelu). Układy gwiazdne zawierające identyczne tunele czasoprzestrzenne uważa się za sąsiadujące na potrzeby wszystkich efektów.



Tunel czasoprzestrzenny Alfa Tunel czasoprzestrzenny Beta

## ANOMALIE

Niektóre kafelki układów gwiazdnych zawierają **ANOMALIE**. Te układy ograniczają ruch statków i rządzą się specjalnymi zasadami.

### Pole asteroid

- ◆ Statek nie może poruszyć się na lub przez pole asteroid.

### Mgławica

- ◆ Statek nie może poruszyć się **przez** mgławicę, może jednak poruszyć się **do** mgławicy.
- ◆ Znajdujący się w mgławicy statek obrońcy otrzymuje +1 do wyników wszystkich rzutów bitwy.
- ◆ Statek opuszczający mgławicę posiada wartość ruchu 1.

### Supernowa

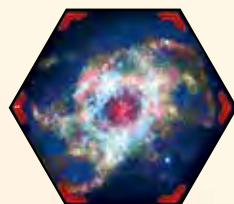
- ◆ Statek nie może poruszyć się na ani przez supernową.

### Studnia grawitacyjna

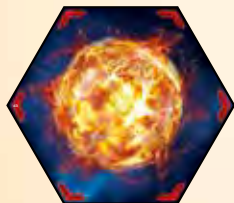
- ◆ Statek, który porusza się przez lub ze studni grawitacyjnej otrzymuje +1 do wartości ruchu, a następnie rzuca 1 kością. Przy wyniku 1-3 ten statek zostaje zniszczony.



Pole asteroid



Mgławica



Supernowa



Studnia grawitacyjna

## OSTRZAŁ DZIAŁAMI KOSMICZNYMI

Kiedy aktywny gracz porusza swoje statki do aktywnego układu, każdy gracz, którego jednostki znajdują się w tym układzie, może wykorzystać ich zdolność „Działo kosmiczne” przeciwko statkom aktywnego gracza w tym układzie. W tym momencie aktywny gracz również może wykorzystać zdolności „Działo kosmiczne” swoich jednostek. Zdolność „Działo kosmiczne” zostanie szczegółowo opisana w dalszej części tej instrukcji.

## KLUCZOWE POJĘCIA: ŁADOWOŚĆ

Liczba myśliwców i wojsk naziemnych, które gracz posiada na obszarze przestrzeni kosmicznej układu, nie może przekraczać łącznej ładowności statków tego gracza w tym układzie. Przykładowo, jeśli gracz posiada w układzie dwa transportowce, każdy o ładowności „4”, w tym układzie mógłby mieć maksymalnie osiem myśliwców i/lub wojsk naziemnych (w dowolnej kombinacji). Wojsk naziemnych znajdujących się na planetach nie bierze się pod uwagę podczas sprawdzania tego limitu.

Jeśli w dowolnym momencie gry liczba myśliwców i wojsk naziemnych gracza na obszarze przestrzeni kosmicznej danego układu przekracza ładowność statków tego gracza w tym systemie, nadmiarowe jednostki zostają zniszczone.

W trakcie bitwy liczba myśliwców i wojsk lądowych gracza może przekraczać jego ładowność, ale po jej zakończeniu nadmiarowe jednostki zostaną zniszczone.

## 3. BITWA KOSMICZNA

Jeśli kilku graczy posiada statki w tym samym układzie, muszą oni rozegrać bitwę kosmiczną. W trakcie bitwy aktywny gracz jest **ATAKUJĄCYM**, a drugi gracz **OBROŃCĄ**.

Gracze rozpatrują bitwę kosmiczną zgodnie z poniższymi zasadami, w podanej kolejności:

- OSTRZAŁ PRZECIWMYŚLIWSKI:** Jednostki każdego z graczy mogą wykorzystać swoje zdolności „Ostrzał przeciwmyśliwski”.
- DEKLARACJA ODWRÓTU:** Każdy z graczy może zdecydować się zadeklarować odwrót. Odwrót nie jest natychmiastowy. Jednostki wycofują się pod koniec rundy bitwy. Jeśli gracz chce wycofać się swoimi wojskami naziemnymi znajdującymi się na planecie aktywnego układu, musi je w tym momencie poruszyć z planety na obszar przestrzeni kosmicznej.
- WYKONANIE RZUTÓW BITWY:** Każdy z graczy rzuca jedną kością za każdy swój statek w aktywnym układzie. Jeśli wynik rzutu bitwy jednostki jest równy lub wyższy od wartości walki tej jednostki (można ją znaleźć na arkuszu rasy), rzut kończy się **TRAFIENIEM**. Suma uzyskanych przez gracza trafień zostanie wykorzystana podczas następnego kroku.

Jeśli wartość walki jednostki posiada dwa lub więcej symboli salwy, gracz rzuca tyloma kośćmi, ile symboli posiada jednostka. W ten sposób gracz może uzyskać jedno trafienie za każdą rzuconą kostkę.



Dwa symbole salwy

- PRZYDZIELANIE TRAFIEŃ:** Każdy z graczy musi wybrać po jednym ze swoich statków za każde uzyskane przez przeciwnika trafienie. Te statki zostaną zniszczone. Gracz usuwa zniszczone statki z planszy i odkłada je do swojej puli posiłków.

Gracze sami przydzielają trafienia swoim jednostkom, dlatego dobrą strategią jest przydzielanie trafień jednostkom, które łatwiej zastąpić. W związku z tym

myśliwce są zazwyczaj mięsem armatnim, które osłania pozostałe statki gracza.

- v. **ODWRÓT:** Jeśli podczas pierwszego kroku rundy bitwy gracz zadeklarował odwrót, w tym momencie go przeprowadza. Aby się wycofać, gracz zabiera **wszystkie** swoje statki z bitwy i umieszcza je w sąsiednim układzie. W wybranym układzie nie może być żadnych statków należących do innego gracza, musi się w nim za to znajdować kontrolowana przez uciekającego gracza planeta lub przynajmniej jedna jego jednostka. W przeciwnym razie gracz nie może przeprowadzić odwrotu.

Jeśli w wybranym układzie nie ma jeszcze żetonu dowodzenia gracza, musi on wziąć żeton dowodzenia ze swojej puli posiłków i umieścić go w tym układzie po zakończeniu odwrotu.

### Koniec bitwy kosmicznej

Jeśli po zakończeniu kroku „Odwrót” w walce pozostały jednostki obu graczy, rozpoczyna się następna runda bitwy, od kroku „Deklaracja odwrotu”. Jeśli wszystkie jednostki jednej lub obu stron bitwy zostały zniszczone lub wycofały się, gracze przechodzą do kroku inwazji.

Niektóre cele wymagają od gracza, aby wygrał bitwę. Gracz wygrywa bitwę, jeśli jest jedynym graczem, którego statki pozostały w aktywnym układzie po zakończeniu bitwy.

## 4. INWAZJA

Aktywny gracz może przeprowadzić inwazję na planety w aktywnym układzie. Gracze rozpatrują planetarne inwazje zgodnie z poniższymi zasadami, w podanej kolejności:

- i. **BOMBARDOWANIE:** Jeśli w aktywnym układzie znajdują się planety, na których przebywają wojska naziemne innego gracza, aktywny gracz może wykorzystać zdolność „Bombardowanie” dowolnych swoich jednostek znajdujących się w tym układzie. W ten sposób aktywny gracz może zniszczyć część jednostek obrońcy przed desantem wojsk naziemnych. Bombardowanie zostało szczegółowo opisane w dalszej części tej instrukcji.
- ii. **PRYZDZIELANIE WOJSK NAZIEMNYCH:** Aktywny gracz decyduje, którymi wojskami naziemnymi chce wylądować na planetach. Aby to zrobić, bierze dowolną liczbę wojsk naziemnych stacjonujących na jego statkach na obszarze przestrzeni kosmicznej aktywnego układu i umieszcza je na planecie, na którą chce przeprowadzić inwazję.
- iii. **OBRONA DZIAŁAMI KOSMICZNYMI:** Jeśli na którejś z planet, na którą aktywny gracz wysłał swoje wojska naziemne, inny gracz posiada jednostki PSD, może on zniszczyć część tych wojsk, zanim uda im się wylądować na powierzchni. Zdolność „Działo kosmiczne” została szczegółowo opisana w dalszej części tej instrukcji.
- iv. **BITWA NAZIEMNA:** Jeśli kilku graczy posiada wojska naziemne na tej samej planecie, muszą oni rozegrać bitwę naziemną. Bitwy naziemne na kilku planetach rozpatruje się w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.

Gracze rozpatrują bitwę naziemną w serii rund. Każda runda składa się z dwóch kroków. Należy postępować zgodnie z tymi samymi zasadami, które dotyczą kroków bitwy kosmicznej o tej samej nazwie:

1. Wykonanie rzutów bitwy
2. Przydzielanie trafień

Jeśli po przydzieleniu trafień na planecie pozostały jednostki kilku graczy, gracze rozpatrują kolejną rundę bitwy naziemnej, rozpoczynając od kroku „Wykonanie rzutów bitwy”. Kiedy wszystkie jednostki jednej lub obu stron bitwy zostaną zniszczone, gracze przechodzą do kolejnego kroku.

- v. **USTANOWIENIE KONTROLI:** Aktywny gracz obejmuje kontrolę nad każdą najechaną planetą, na której znajduje się przynajmniej jedna jego jednostka wojsk naziemnych. Kiedy gracz obejmuje kontrolę nad planetą, otrzymuje odpowiadającą jej kartę planety, którą umieszcza wyczerpaną na swoim obszarze gry. Następnie, jeśli na planecie znajdowały się budowle innego gracza, zostają one zniszczone.

## PRZYKŁAD BITWY KOSMICZNEJ

Zielony gracz aktywował i poruszył statki do układu, w którym znajdują się statki żółtego gracza [1]. W związku z tym rozpoczyna się bitwa kosmiczna.



Obaj gracze rzucają jedną kością za każdy statek biorący udział w walce [2]. W swoim rzucie zielony gracz uzyskuje tylko jedno trafienie, natomiast rzut żółtego gracza kończy się dwoma trafieniami.

Zielony gracz musi przydzielić dwa trafienia do dwóch swoich statków. Decyduje się zniszczyć dwa swoje myśliwce. Żółty gracz musi przydzielić swoim statkom jedno trafienie. Decyduje się zniszczyć jeden ze swoich krążowników [3].



Rozpoczyna się następna runda bitwy [4]. W tej rundzie zielony gracz uzyskuje dwa trafienia, a żółty jedno trafienie.

Zielony gracz przydziela trafienie swojemu myśliwcowi, który zostaje zniszczony, natomiast żółty gracz musi przydzielić trafienie swojemu jednemu statkowi, krążownikowi [5]. Żółtemu nie pozostały już żadne statki, dlatego bitwa kosmiczna dobiega końca, zwycięzcą zostaje zielony gracz.

## KLUCZOWE POJĘCIA: WYDAWANIE ZASOBÓW I WPŁYWÓW

W grze *Twilight Imperium* wiele efektów wymaga od gracza, aby wydał zasoby lub punkty wpływów.



Aby wydać punkty zasobów lub wpływów planety, gracz wyczerpuje kartę tej planety. Przykładowo, jeśli gracz musi wydać 2 zasoby, aby wyprodukować jednostki, może wyczerpać planetę, której wartość zasobów wynosi „2”, albo też wyczerpać dwie planety, których wartości zasobów wynoszą „1”. Gracz może wyczerpać planetę, która posiada więcej zasobów, ale nadmiarowe zasoby przepadają.

## 5. PRODUKCJA

Aktywny gracz może **PRODUKOWAĆ JEDNOSTKI** w stocznich kosmicznych aktywnego układu. Kiedy gracz produkuje jednostki, może wyprodukować dowolną jednostkę ze swojego arkusza rasy, wydając tyle zasobów, ile wynosi jej koszt.

Kiedy jednostka zostaje wyprodukowana, gracz pobiera ją ze swojej puli posiłków i umieszcza w aktywnym układzie. Statki zawsze należy umieścić na obszarze przestrzeni kosmicznej układu, w którym zostały wyprodukowane. Wojska naziemne należy umieścić na planecie ze stacją kosmiczną, która je wyprodukowała.

Jeśli gracz produkuje kilka jednostek naraz, ich koszty należy zsumować, aby ustalić całkowity koszt produkcji.

Zdolność „Produkcja” każdej stoczni kosmicznej posiada wartość wskazującą, ile jednostek można w niej wyprodukować podczas tego kroku. W aktywnym układzie gracz może wyprodukować tylko tyle jednostek, ile wynosi suma wartości produkcji znajdujących się tam jednostek.

Jeśli przy koszcie jednostki znajdują się dwa symbole (np. przy koszcie myśliwców i piechoty), gracz otrzyma za wskazany koszt dwie takie jednostki. Kiedy gracz produkuje takie jednostki, dla celów wspomnianego wcześniej limitu produkcji każdą jednostkę traktuje się oddzielnie.



Dwa symbole  
jednostek

Kiedy gracz chce wyprodukować jednostkę, ale danego rodzaju jednostek nie ma już w jego puli posiłków, może usunąć jedną taką jednostkę z dowolnego układu, na którym nie spoczywa jeszcze jego żeton dowodzenia, i umieścić ją w puli posiłków.

Kiedy gracz produkuje jednostki myśliwców lub piechoty, ale w jego puli posiłków nie ma już odpowiednich jednostek, może wykorzystać żetony myśliwców i piechoty z puli zaopatrzenia. Te żetony działają w taki sam sposób jak plastikowe figurki odpowiedniego rodzaju, musi im jednak towarzyszyć

przynajmniej jedna figurka odpowiedniego rodzaju i odpowiadającego koloru.

Jeśli stocznie kosmiczne gracza znajdują się w układzie, w którym stacjonują statki innego gracza, te stocznie kosmiczne są **ZABLOKOWANE**. Zablokowane stocznie kosmiczne nie mogą produkować statków, mogą jednak nadal produkować wojska naziemne.

## PRZYKŁAD PRODUKCJI

Gracz Xcha aktywuje swój układ macierzysty [1]. Będzie produkować jednostki ze stoczni kosmicznej znajdującej się na Archonie Tau [2].



Gracz zamierza wyprodukować jeden transportowiec i tyle jednostek piechoty, na ile będzie go stać. Jego stocznia kosmiczna posiada wartość produkcji „3”, co oznacza, że może wyprodukować do trzech jednostek. Transportowiec kosztuje 3 zasoby, a produkcja dwóch jednostek piechoty kosztuje 1 zasób [3]. W związku z tym gracz musi wyczerpać przynajmniej 4 zasoby, aby je wyprodukować.



Wyczerpawszy obie ze swoich kart planet, graczowi nadal brakuje jednego zasobu. Musi więc wydać jeden żeton dobra (opisano je szczegółowo na następnej stronie). Wreszcie gracz umieszcza dwie jednostki piechoty [4] na Archonie Tau i jeden transportowiec [5] na obszarze przestrzeni kosmicznej tego kafelka układu.





# DODATKOWE ZASADY

W tej części instrukcji znajdują się dodatkowe zasady, które gracze muszą poznać, aby rozegrać swoją pierwszą grę.

## KARTY AKCJI

W trakcie rozgrywki gracze będą otrzymywać karty akcji. Gracze mogą wykorzystywać karty akcji, aby rozpatrywać potężne jednorazowe zdolności. Każdy z graczy może mieć na ręce maksymalnie siedem kart akcji. Jeśli gracz przekroczy tę liczbę, musi wybrać, które siedem kart zatrzymać, a resztę odrzucić.

W górnej części każdej karty akcji oznaczono dokładnie moment, w którym można z niej skorzystać. Kiedy gracz wykorzystuje kartę akcji, odkrywa ją, rozpatruje jej efekt, a potem odrzuca.

Jeśli karta akcji rozpoczyna się od słowa „Akcja”, można ją wykorzystać jako akcję komponentu w fazie akcji, podczas tury danego gracza.

## DOBRA I TOWARY

**DOBRA** to uniwersalna waluta, której gracze będą używać, aby produkować jednostki lub przekupywać inne imperia. Gracz może wydać jeden żeton dóbr zamiast jednego zasobu lub jednego punktu wpływów.

Gracze mogą też gromadzić **TOWARY**. Towar przedstawia produkt, w który obfituje imperium danego gracza. Towary nie posiadają żadnej przypisanej wartości, ale stają się dobrami, kiedy zostaną przekazane innemu graczowi. Dobra i towary są jednym dwustronnym żetonem, który występuje w wartościach „1” i „3”.

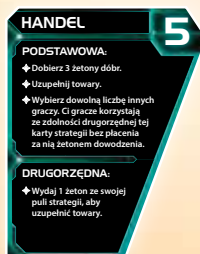


Dobra



Towary

W trakcie rozgrywki gracze mogą **UZUPEŁNIAĆ TOWARY**, używając zdolności karty strategii „Handel”. Kiedy gracz uzupełnia towary, bierze z puli zaopatrzenia żetony towarów, aby mieć ich tyle, ile wynosi wartość towarów na jego arkuszu rasy. Gracz nie może posiadać więcej towarów, niż wynosi ta wydrukowana wartość.



Karta strategii „Handel”



Wartość towarów

Kiedy gracz przekazuje innemu graczowi żeton towarów, te towary stają się dobrami. Gracz otrzymujący żeton towarów odwraca go na stronę z dobrami. Uzupełnianie towarów kartą strategii „Handel” i ich wymiana z innymi graczami daje obopólną korzyść.

## SĄSIEDZI, TRANSAKCJE I UMOWY

Poruszając swoimi statkami po Galaktyce i dokonując inwazji, gracze z pewnością nawiążą kontakt z imperiami pozostałych graczy. Często będzie to prowadzić do wojen o planety i układy, jednak sąsiadujący ze sobą gracze mogą również pokojowo ze sobą handlować.

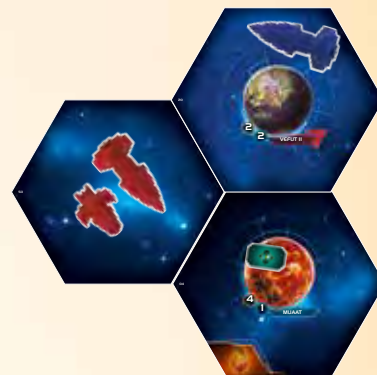
Jeśli gracz posiada jednostkę lub kontroluje planetę w układzie, który sąsiaduje z układem zawierającym jednostkę lub planetę kontrolowaną przez innego gracza, tych dwóch graczy uważa się za **SĄSIADÓW**.

W trakcie swojej tury aktywny gracz może wynegocjować **TRANSAKCJĘ** z jednym lub kilkoma ze swoich sąsiadów, nawet w trakcie bitwy. W ramach transakcji biorący w niej udział gracze mogą wymienić się dowolną liczbą żetonów dóbr i towarów.

Z każdym sąsiadem aktywny gracz może negocjować tylko raz na turę. Kiedy transakcja zostanie sfinalizowana, podczas danej tury nie może dojść już do żadnej transakcji między tymi graczami.

Często negocjacje będą obejmować inne elementy niż tylko zwykłą wymianę handlową. Takie transakcje nazywa się **UMOWAMI**. Przykładowo, aktywny gracz mógłby poruszyć swój statek do układu, w którym znajduje się jednostka PSD innego gracza. W tym momencie aktywny gracz mógłby zaoferować właścicielowi jednostki PSD jeden żeton dóbr w zamian za niewykorzystanie zdolności „Działo kosmiczne”. Efekty takiej umowy rozpatruje się natychmiast, dlatego jest ona **UMOWĄ WIĄŻĄCĄ**. Kiedy umowa jest wiążąca, gracze muszą dochować jej warunków. Jeśli w poprzednim przykładzie właściciel jednostki PSD zgodziłby się zawrzeć taką umowę i wzięłyby żetony dóbr, nie mógłby już pogwałcić postanowień umowy i wystrzelić z jednostki PSD.

Jednak nie wszystkie umowy są wiążące. Przykładowo, gracz mógłby zaoferować drugiemu żeton dobra w zamian za atak na innego, konkretnego gracza podczas późniejszej tury. Efektów takiej umowy nie można rozpatrywać natychmiast, jest więc ona **NIEWIĄŻĄCA**. Mimo warunków umowy gracz, który otrzymał żetony dóbr, nie musi wywiązać się z umowy — wedle woli może ją zignorować lub postąpić zgodnie z jej ustaleniami.

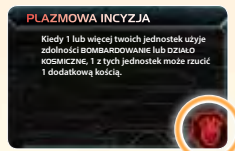


*Czerwony gracz sąsiaduje zarówno z niebieskim graczem, jak i graczem Xcha.*

# TECHNOLOGIE

W trakcie rozgrywki gracze będą zdobywać technologie reprezentowane przez karty technologii. Technologie zapewniają graczom potężne zdolności, pozwalają im też ulepszać jednostki. Każdy gracz posiada identyczną talię technologii, którą może w dowolnym momencie przeglądać, a także pewną liczbę specjalnych kart technologii swojej rasy, które podczas przygotowania gry odkłada na bok.

W grze występują cztery podstawowe kolory technologii. Na typ technologii wskazuje zielony, czerwony, niebieski lub żółty symbol w prawym dolnym rogu karty. Gracze będą korzystał z tych symboli, opracowując nowe technologie.



Karta czerwonej technologii



Technologia biotyczna



Technologia wojenna



Technologia napędowa



Technologia cybernetyczna

Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z pewną liczbą początkowych technologii, tak jak oznaczono to na rewersie jego arkusza rasy. Poza tym gracz będzie mógł w trakcie rozgrywki opracowywać nowe technologie ze swojej talii. Gracz umieszcza swoje początkowe technologie oraz technologie, które opracuje, odkryte na swoim obszarze gry.

Kiedy odkryta technologia znajduje się na obszarze gry danego gracza, ten gracz **POSIADA** daną technologię. Technologie, które posiadają gracze, pozostają w grze do końca rozgrywki. Gracze mogą z nich korzystać zgodnie z zasadami opisanymi na ich kartach.

Niektóre technologie posiadają w swojej treści słowo „Akcja”. Gracze mogą rozpatrywać te zdolności, korzystając z akcji komponentu podczas fazy akcji.

Niektóre technologie służą do ulepszenia jednostek. Każda technologia ulepszenia jednostki odpowiada jakiejś jednostce z arkusza rasy gracza. Kiedy gracz otrzymuje technologię ulepszenia jednostki, zakrywa jej kartą odpowiadającą jej jednostkę na arkuszu rasy. Białe strzałki znajdujące się obok wartości atrybutów na arkuszu rasy wskazują, jakie atrybuty zostaną podniesione, kiedy jednostka zostanie ulepszona.

Kiedy jednostka zostaje ulepszona, wszystkie jednostki danego rodzaju tego gracza (bez względu na to, czy znajdują się na planszy, czy w jego puli posiłków) zyskują wartości atrybutów wskazane na technologii ulepszenia jednostki.



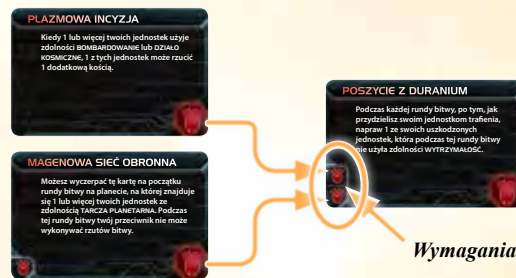
Technologia ulepszenia jednostki



## Opracowywanie nowych technologii

Gracze otrzymują nowe technologie, kiedy je **OPRACUJĄ**, zazwyczaj w wyniku wykorzystania karty strategii „Technologia”. Aby opracować technologię, gracz musi spełnić **WYMGANIA** danej technologii. Wymagania są przedstawione za pomocą symboli w lewym dolnym rogu karty technologii. Karta może posiadać jeden lub więcej symboli wymagań odpowiadających czterem podstawowym kolorom technologii. Niektóre technologie nie posiadają żadnych wymagań i można je opracowywać bez posiadania jakiegokolwiek innej technologii.

Aby spełnić wymagania opracowania danej technologii, gracz musi posiadać po jednej odpowiedniej technologii na każdy symbol wymagań. Przykładowo, gracz posiadający dwie czerwone technologie może opracować czerwoną technologię „Poszycie z duranium”, która posiada dwa symbole czerwonych wymagań.



Aby opracować „Poszycie z duranium” gracz musi posiadać przynajmniej dwie czerwone technologie (pancerz posiada dwa czerwone symbole wymagań).

Kiedy gracz opracuje technologię „Poszycie z duranium”, będzie ona spełniać kolejne wymaganie, co oznaczono w prawym dolnym rogu karty. Następnym razem, kiedy gracz będzie opracowywać technologię, będzie mógł opracować technologię posiadającą trzy czerwone symbole wymagań. W przeciwieństwie do pozostałych technologii, technologie ulepszeń jednostek mogą posiadać wymagania składające się z symboli różnych kolorów. Co więcej technologie ulepszeń jednostek nie zaspokajają żadnych wymagań opracowania technologii.

## Specjalizacje technologiczne

Niektóre planety zapewniają graczowi **SPECJALIZACJĘ TECHNOLOGICZNĄ**. Specjalizacje technologiczne są niezwykle cenne, ponieważ pomagają graczom opracowywać nowe technologie.



Jeśli gracz kontroluje planetę z symbolem specjalizacji technologicznej, może wyczerpać tę planetę podczas opracowywania nowej technologii, aby zignorować jeden symbol wymagań odpowiadający tej specjalizacji. Opracowując nowe technologie, gracz może wyczerpać planetę dla jej specjalizacji technologicznej lub dla zasobów, ale nie dla obu tych rzeczy jednocześnie.

## CECHY PLANET

Większość planet poza układami macierzystymi posiada **CECHĘ PLANETY**. W grze występują trzy rodzaje planet: **KULTUROWE**, **NIEGOŚCINNE** i **PRZEMYSŁOWE**. Cechy nie wywołują żadnego efektu same z siebie, ale niektóre karty i zdolności się do nich odnoszą.



Planeta kulturowa



Planeta niegościnna



Planeta przemysłowa

## ZDOLNOŚCI JEDNOSTEK

Wiele jednostek posiada specjalne zdolności opisane słowami kluczowymi na arkuszach ras i kartach technologii ulepszeń jednostek. Zdolności te rządzą się następującymi zasadami:

### TARCZA PLANETARNA

Jeśli jednostka posiada zdolność „Tarcza planetarna”, planeta, na której się znajduje, nie może być obrana za cel zdolności „Bombardowanie” przez inne jednostki.

### WYTRZYMAŁOŚĆ

Jeśli jednostka posiada zdolność „Wytrzymałość”, może zostać **USZKODZONA**, aby anulować jedno trafienie. Uszkodzoną jednostkę przewraca się na bok, ale poza tym funkcjonuje ona zgodnie z normalnymi zasadami.



Nieuszkodzony pancernik



Uszkodzony pancernik

Uszkodzona jednostka nie może korzystać ze zdolności „Wytrzymałość”, dopóki nie zostanie naprawiona w fazie statusu lub za sprawą innego efektu gry.

### PRODUKCJA

Jednostka, która posiada zdolność „Produkcja”, taka jak stocznia kosmiczna, może produkować nowe jednostki. Ta zdolność zawsze posiada wartość, która określa, ile maksymalnie jednostek ta jednostka może wyprodukować. Patrz „Produkcja” na stronie 16.

### ZDOLNOŚCI OFENSYWNE

„Ostrzał przeciwmyśliwski”, „Bombardowanie” i „Działo kosmiczne” to zdolności wymagają od gracza, aby rzucił kośćmi w celu ustalenia, czy jednostki innego gracza zostały trafione.

Te zdolności zawsze posiadają wartość, która określa, jaki minimalny wynik wymagany jest do uzyskania trafienia. Przykładowo, „Bombardowanie 5” wskazuje, że gracz rzucił jedną kością, a na wyniku pięć lub wyższym uzyska jedno trafienie.

Niektóre z tych zdolności posiadają jeszcze drugą wartość w nawiasie. Ta wartość określa liczbę kości, którymi rzuca gracz.

*Przykładowo, kiedy gracz korzysta ze zdolności „Działo kosmiczne 5 (x3)”, rzuca trzema kośćmi, a za każdą kość, na której wypadnie „5” lub więcej, uzyskuje jedno trafienie. Jeśli zdolność wymagająca rzutu nie posiada wartości w nawiasie, gracz rzuca tylko jedną kością.*

Trafienia ze zdolności przydziela się natychmiast. Kiedy jednostki gracza otrzymują takie trafienie, ten gracz wybiera, która z jego jednostek zostanie zniszczona.

Gracze będą korzystać z tych zdolności w różnych momentach rozgrywki przeciwko różnym rodzajom jednostek. Ich szczegółowy opis znajduje się poniżej.

- ◆ **OSTRZAŁ PRZECIWMYŚLIWSKI:** Gracz korzysta z tej zdolności podczas kroku „Ostrzał przeciwmyśliwski” pierwszej rundy bitwy kosmicznej. Trafienia pochodzące z tego ostrzału można przydzielić jedynie myśliwcom.
- ◆ **BOMBARDOWANIE:** Gracz korzysta z tej zdolności podczas kroku „Bombardowanie” w trakcie inwazji. Trafienia pochodzące z bombardowania można przydzielić jedynie wojskom naziemnym stacjonującym na bombardowanej planecie. Jeśli w układzie znajduje się kilka planet, przed rzutem kośćmi aktywny gracz musi wybrać, które z jego jednostek w układzie bombardują które planety.
- ◆ **DZIAŁO KOSMICZNE:** Gracz może skorzystać z tej zdolności w dwóch różnych momentach rozgrywki:
  - ◆ Po zakończeniu kroku „Ruch” akcji taktycznej **wszyscy gracze** mogą skorzystać ze zdolności „Działo kosmiczne” swoich jednostek znajdujących się w aktywnym układzie. Gracz, przeciwko któremu wykorzystano tę zdolność, musi przydzielić pochodzące z niej trafienia swoim statkom w tym układzie.
  - ◆ Podczas kroku „Obrona działami kosmicznymi” w trakcie inwazji gracz, który kontroluje podbijaną planetę, może wykorzystać zdolności „Działo kosmiczne” swoich jednostek znajdujących się na tej planecie. Najeżdżający gracz musi przydzielić pochodzące z niej trafienia swoim wojskom naziemnym dokonującym inwazji na tę planetę.



# GALAKTYCZNA RADA

W tej części instrukcji znajdują się zasady dotyczące fazy polityki, która zostanie dodana do gry w chwili, w której któryś z graczy obejmie kontrolę nad Mecatol Rex. W fazie polityki gracze będą prowadzić poważne negocjacje i dokonywać politycznych manewrów.

## NAMIESTNICY MECATOL REX

Żeton namiestników przedstawia opiekunów, którzy czuwają nad Mecatol Rex do chwili, w której jedna z Wielkich Ras nie obejmie tronu.



Gracze mogą poruszać swoje jednostki do Mecatol Rex, nie mogą jednak wysłać na planetę wojsk naziemnych, dopóki znajduje się na niej żeton namiestników. Aby usunąć żeton, aktywny gracz musi wydać sześć punktów wpływów tuż przed wysłaniem na planetę swoich wojsk naziemnych. Jeśli gracz nie może wydać sześciu punktów wpływów, nie może wysłać na planetę swoich wojsk naziemnych.

Kiedy gracz usunie żeton namiestników, umieszcza go na swoim obszarze gry i otrzymuje jeden punkt zwycięstwa. Od tego momentu na Mecatol Rex może zbierać się Galaktyczna Rada. Na koniec rundy zostaje dodana nowa faza – faza polityki (poczynając od tury, w której któryś z graczy objął kontrolę nad Mecatol Rex).

## FAZA POLITYKI

Od momentu, w którym do rozgrywki zostanie dodana faza polityki, Galaktyczna Rada będzie głosować nad problemami dotyczącymi całej Galaktyki. Te problemy są nazywane **ZAGADNIENIAMI POLITYCZNYMI** i przedstawione są za pomocą kart polityki. W treści każdej karty polityki zawarto kilka możliwych **WYNIKÓW GŁOSOWANIA**. Każdy wynik wpłynie na grę, a to gracze zdecydują, który z nich chcą wprowadzić w życie.

Aby rozpatrzyć fazę polityki, gracze muszą wykonać poniższe czynności, w podanej niżej kolejności:

### I. PIERWSZE ZAGADNIENIE POLITYCZNE

#### I. ODKRYCIE ZAGADNIENIA POLITYCZNEGO

#### II. GŁOSOWANIE

#### III. ROZPATRZENIE WYNIKU GŁOSOWANIA

### 2. DRUGIE ZAGADNIENIE POLITYCZNE

#### I. ODKRYCIE ZAGADNIENIA POLITYCZNEGO

#### II. GŁOSOWANIE

#### III. ROZPATRZENIE WYNIKU GŁOSOWANIA

### 3. PRZYGOTOWANIE PLANET

## I. 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.

Kiedy przychodzi tura głosowania danego gracza, może on wyczerpać dowolną liczbę planet. Każda planeta zapewnia tyle głosów, ile wynosi jej wartość wpływów.

### Wyniki

Wyniki, na jakie gracz może głosować, zależą od rodzaju zagadnienia politycznego:

- ♦ **ZA LUB PRZECIW:** Gracz głosuje „za” lub „przeciwko” zagadnieniu politycznemu. Karta polityki wywrze inny efekt zależnie od wyniku, który otrzyma więcej głosów.
- ♦ **WYŁONIENIE GRACZA:** Gracz głosuje za wyborem któregoś z graczy (może głosować na siebie).
- ♦ **WYŁONIENIE PLANETY:** Gracz głosuje za wyborem którejś z planet. Wyłoniąca planeta musi się znajdować pod kontrolą któregoś z graczy (chyba że karta polityki stanowi inaczej).

Oddając swój głos, gracz głośno i wyraźnie wskazuje wynik, za którym głosuje. Przykładowo, gracz mógłby powiedzieć: „Oddaję trzy głosy na gracza Hakanów” albo „Oddaję trzy głosy przeciwko temu zagadnieniu”.

Gracz może głosować tylko za jednym wynikiem zagadnienia. Przykładowo, gracz nie może oddać głosów na dwóch różnych graczy. Gracz może jednak całkowicie wstrzymać się od głosowania.

### Transakcje

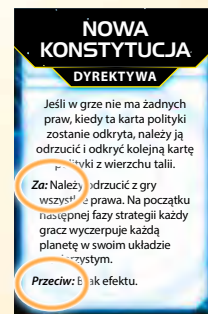
W trakcie każdego głosowania gracze mogą ze sobą swobodnie negocjować i zawierać transakcje, nawet jeśli ze sobą nie sąsiadują. Podczas rozpatrywania danego zagadnienia politycznego każdy z graczy może zawrzeć po jednej transakcji z każdym innym graczem. Takie układy dotyczą zazwyczaj oddawania głosu za konkretnym wynikiem w zamian za żetony dóbr lub obietnice.

### iii. Rozpatrzenie wyniku głosowania

Gracze zliczają głosy i rozpatrują wynik, który otrzymał najwięcej głosów. Zagadnienia polityczne dzielą się na dwa rodzaje: **DYREKTYWY** lub **PRAWA**.

### Dyrektywy

Rozpatrując dyrektywę, gracze rozpatrują wynik, który otrzymał najwięcej głosów, a potem natychmiast odrzucają kartę polityki.



## Prawa

Rozpatrując prawo, może dojść do dwóch sytuacji. Jeśli najwięcej głosów otrzymał wynik „za” lub prawo wymagało elekcji, prawo staje się trwałą częścią rozgrywki. Gracze rozpatrują wynik i umieszczają kartę polityki na obszarze wspólnym gry (chyba że karta stanowi inaczej).

Jeśli najwięcej głosów otrzymał wynik „przeciw”, gracze rozpatrują jego efekt, a potem natychmiast odrzucają kartę polityki.

## Remisy

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

## 2. DRUGIE ZAGADNIENIE POLITYCZNE

Gracze rozpatrują drugie zagadnienie polityczne w taki sam sposób jak pierwsze zagadnienie polityczne.

## 3. PRZYGOTOWANIE PLANET

Każdy z graczy przygotowuje swoje karty planet. Następnie faza polityki dobiega końca i rozpoczyna się nowa runda (począwszy od fazy strategii).

# STOP!

Teraz gracze znają już wszystkie zasady potrzebne do rozegrania pierwszej gry. Jeśli w trakcie rozgrywki pojawią się jakies pytania, gracze powinni szukać odpowiedzi w *Kompendium zasad*, a nie w tej instrukcji.

Gracze, którzy zaznajomili się już z grą, powinni przeczytać zasady pełnego przygotowania gry i weksli z następnego akapitu.

*Pax magnifica bellum gloriosum!*



# ZASADY ZAAWANSOWANE

Kiedy gracze rozegrają swoją pierwszą grę, powinni skorzystać z zaawansowanych zasad znajdujących się w tej części instrukcji.

## PEŁNE PRZYGOTOWANIE GRY

W tej instrukcji znajdują się zasady skróconego przygotowania pierwszej rozgrywki, które ułatwiają graczom rozpoczęcie pierwszej gry. Podczas przygotowania gry standardowej gracze mają do wyboru szereg ras, z czego część jest znacznie bardziej skomplikowana od sugerowanych dla pierwszej rozgrywki.

Co więcej, gracze otrzymają kafelki układów, z których zbudują Galaktykę (zamiast grać na ustalonej w instrukcji planszy). Pełne zasady przygotowania do gry można znaleźć w sekcji „Pełne przygotowanie gry” na stronie 2 *Kompendium zasad*. Dodatkowo, podczas przygotowania gry gracze otrzymają weksle – specjalne karty, które ułatwią negocjacje pomiędzy graczami. Wreszcie, gracze pragnący dłuższej rozgrywki powinni korzystać ze strony toru punktów zwycięstwa zawierającej 14 pól.

## WEKSLE

Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z pięcioma kartami weksli. Cztery z nich odpowiadają jego kolorowi, piąty jest unikalny dla jego rasy. Weksel ułatwia graczom prowadzenie negocjacji, ponieważ tworzy kontrakt, który można egzekwować.

Gracz może zaoferować innemu graczowi weksel jako część transakcji. Treść każdej karty weksla opisuje jej efekt, a także moment, w którym można go rozpatrzyć. Gracz nie może rozpatrywać własnych weksli, może jednak rozpatrywać weksle pozostałych graczy otrzymane w wyniku transakcji.

Kiedy gracz rozpatruje weksel, ujawnia jego treść i rozpatruje jej efekt. Niektóre weksle zostają w grze po ich rozpatrzeniu, ale zazwyczaj karta weksla powróci do jego wystawcy, który będzie mógł z niej ponownie skorzystać przy okazji innej transakcji.

Kiedy gracz oferuje innemu graczowi weksel jako część transakcji, oferujący gracz może pozwolić graczowi otrzymującemu podejrzeć oferowaną kartę. W ramach jednej transakcji gracz może zaoferować tylko jeden weksel. Gracze mogą też wymieniać weksle, które otrzymali od innych graczy. Taka transakcja nie wymaga zgody oryginalnego wystawcy weksla.



## PRZYGOTOWANIE GALAKTYKI – 3 GRACZY

Aby stworzyć Galaktykę do rozgrywki trzyosobowej, należy ułożyć kafelki układów gwiazdnych tak, aby numery w ich lewych rogach zgadzały się z rysunkiem planszy po prawej.

Po odtworzeniu Galaktyki z rysunku każdy gracz umieszcza swój układ macierzysty na polu oznaczonym na rysunku zielonym kafelkiem układu gwiazdnego, które znajduje się najbliższej miejsca zajmowanego przez niego przy stole.



## PRZYGOTOWANIE GALAKTYKI – 4 GRACZY

Aby stworzyć Galaktykę do rozgrywki czteroosobowej, należy ułożyć kafelki układów gwiazdnych tak, aby numery w ich lewych rogach zgadzały się z rysunkiem planszy po lewej.

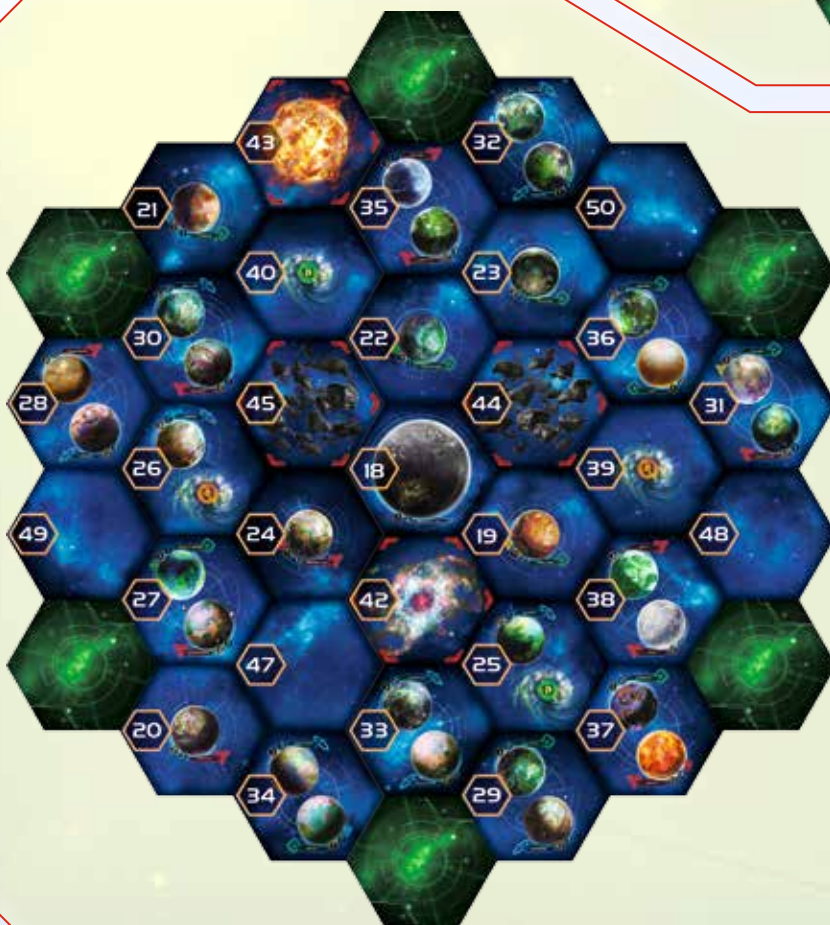
Po odtworzeniu Galaktyki z rysunku każdy gracz umieszcza swój układ macierzysty na polu oznaczonym na rysunku zielonym kafelkiem układu gwiazdnego, które znajduje się najbliższej miejsca zajmowanego przez niego przy stole.

## PRZYGOTOWANIE GALAKTYKI – 5 GRACZY

Aby stworzyć Galaktykę do rozgrywki pięcioosobowej, należy ułożyć kafelki układów gwiazdnych tak, aby numery w ich lewych rogach zgadzały się z rysunkiem planszy po prawej.

Po odtworzeniu Galaktyki z rysunku każdy z graczy umieszcza swój układ macierzysty na polu oznaczonym na rysunku zielonym kafelkiem układu gwiazdnego, które znajduje się najbliższym miejsca zajmowanego przez niego przy stole.

W grze na pięciu graczy gracz, który znajduje się bliżej dwóch innych graczy otrzymuje na początku rozgrywki cztery dodatkowe żetony dóbr. Każdy z graczy sąsiadujących z tym graczem otrzymuje po dwa dodatkowe żetony dóbr, natomiast pozostali dwaj gracze — którzy nie znajdują się w zasięgu dwóch kafelków od innych graczy — nie otrzymują żadnych dodatkowych żetonów dóbr.



## PRZYGOTOWANIE GALAKTYKI – 6 GRACZY

Aby stworzyć Galaktykę do rozgrywki sześcioosobowej, należy ułożyć kafelki układów gwiazdnych tak, aby numery w ich lewych rogach zgadzały się z rysunkiem planszy po lewej.

Po odtworzeniu Galaktyki z rysunku każdy z graczy umieszcza swój układ macierzysty na polu oznaczonym na rysunku zielonym kafelkiem układu gwiazdnego, które znajduje się najbliższym miejsca zajmowanego przez niego przy stole.

# PRZYPOMNIENIE ZASAD

## PRZEBIEG GRY

- Faza strategii:** Rozpoczynając od mówcy, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze wybierają karty strategii.
- Faza akcji:** Gracze odbywają swoje tury zgodnie z kolejnością inicjatywy, powtarzając tury, dopóki wszyscy nie spasują.
- Faza statusu:** Gracze przeprowadzają czynności porządkowe i przygotowują się do następnej rundy.
- Faza polityki:** Gracze dobierają i rozpatrują dwie karty polityki.

## AKCJE

W fazie akcji gracze mogą wykonywać trzy rodzaje akcji:

### Akcja komponentu

Gracz może wykonać akcję wynikającą z arkusza rasy, technologii lub karty akcji.

### Akcja strategiczna

Gracz wykonuje akcję podstawową wybranej karty strategii. Następnie **pozostali** gracze wykonują akcję drugorzędą tej karty.

### Akcja taktyczna

Gracz może wykonać akcję taktyczną, wydając żeton dowodzenia z puli taktyki. Taki gracz rozpatruje poniższe kroki:

- Aktywacja**
- Ruch**
  - Ruch statkami
  - Ostrzał działami kosmicznymi
- Bitwa kosmiczna**
  - Ostrzał przeciwnymi
  - Deklaracja odwrotu
  - Wykonanie rzutów bitwy
  - Przydzielanie trafień
  - Odwrót
- Inwazja**
  - Bombardowanie
  - Przydzielanie wojsk naziemnych
  - Obrona działami kosmicznymi
  - Bitwa naziemna
  - Ustanowienie kontroli
- Produkcja**

## FAZA STATUSU

- Realizacja celów
- Odkrycie publicznego celu
- Dobranie kart akcji
- Usuwanie żetonów dowodzenia
- Zdobycie i przydzielenie żetonów dowodzenia
- Przygotowanie kart
- Naprawa jednostek
- Zwrócenie kart strategii

## CECHY PLANET



KULTUROWA



NIEGOŚCINNA



PRZEMYSŁOWA

## NAJCZĘŚCIEJ ZAPOMINANE ZASADY

- Gracze nie rozpatrują fazy polityki, dopóki któryś z nich nie usunie żetonu namiestników z Mecatol Rex.
- W fazie akcji gracze nie mogą spasować, dopóki nie wykonają swojej akcji strategicznej.
- Wykonując akcję strategiczną, gracze nie mogą wykorzystać zdolności drugorzędnej własnej karty strategii.
- Podczas swojej akcji taktycznej gracze nadal mogą produkować jednostki w aktywnym układzie (w swojej stoczni kosmicznej), nawet jeśli nie poruszali statków ani nie przeprowadzali inwazji.
- Statki mogą wylądować wojska naziemne tylko w aktywnym układzie.
- W trakcie bitwy gracze mogą przekroczyć dopuszczalny limit statków.
- Na każdej planecie gracze mogą mieć co najwyżej dwie jednostki PSD i jedną stocznice kosmiczną.
- Technologie ulepszeń jednostek nie zaspokajają żadnych wymagań opracowywania technologii.
- W ramach jednej transakcji gracze mogą wymienić tylko jeden weksel.
- Gracze z ulepszonymi jednostkami PSD w układzie z tunelem czasoprzestrzennym mogą korzystać ze zdolności „Działo kosmiczne” tych jednostek, aby strzelać przez tunel.
- Gracze mogą handlować wekslami otrzymanymi od innych graczy.
- Gracz może posiadać co najwyżej trzy tajne cele (zarówno takie, które już zrealizował, jak i te, których jeszcze nie ujawnił).