



GALAXY  
**TRIAIN**  
DELUXE

**INSTRUKCJA**



## W Świętej Matrycy Stworzenia zapisano: dzielcie się tym co zostało wam dane ...

Pokojowe istoty rasy Trian to najpotężniejsza cywilizacja znana w tej galaktyce, budząca podziw i szacunek innych ras. Starożytni wędrowcy, szerzący wiedzę i technologie we wszystkich zakątkach galaktyki. Ta nomadyczna rasa kolejny raz wyrusza w podróż, kontynuując swą odwieczną misję. Potężna armada opuszcza dotąd zajmowany i technologicznie zaawansowany obszar galaktyki, pozostawiając za sobą wszystko, co stworzyli i co pomogło w rozpoczęciu kolejnego etapu odwiecznej tułaczki... Dotąd nieosiągalny i nietykalny fragment galaktyki, to teraz łatwy cel. Opustoszały i bezbronny, staje otworem dla obcych cywilizacji. Rasy, które dotąd nie osmieliły się wkroczyć na te obszary zaczynają powolną i niebezpieczną eksplorację kolejnych sektorów Galaktyki Trian.



**Quuylto** – to rasa podwodnych istot wielbiąca naukę i eksperymenty naukowe. Te małe i ciekawskie istoty uwielbiają gadżety i wszelkie nowinki techniczne. Żyją pod powierzchnią skutej lodem planety. Galaktyka Trian to unikalna szansa na poznanie nowych technologii i artefaktów niedoścignionej cywilizacji. Wykorzystując swój spryt i technologiczne gadżety będą wyprowadzać rywali w pole. Stosując w tym celu kamuflaż i holograficzne repliki swoich statków.

**Technologia jest melodią zwycięstwa...**

rasa stworzyła miasta w koronach drzew, które są schronieniem dla miliardów istot. Ich cywilizacja oparta jest o unikalne zdolności tworzenia biologicznych konstrukcji. Dzięki swym kolektywnym zdolnościom są w stanie stworzyć wszystko z żywej materii, nawet broń i statki kosmiczne. W walce wykorzystują przewagę liczebną i zdolności regeneracyjne swoich biologicznych statków.

**Wszystko co żyje może Cię zabić ...**



**K'Haarquar** – to rasa żyjąca na porośniętej gęstą, ponad naturalnej wielkości dżunglą. Ta skrzydlata i zwinna

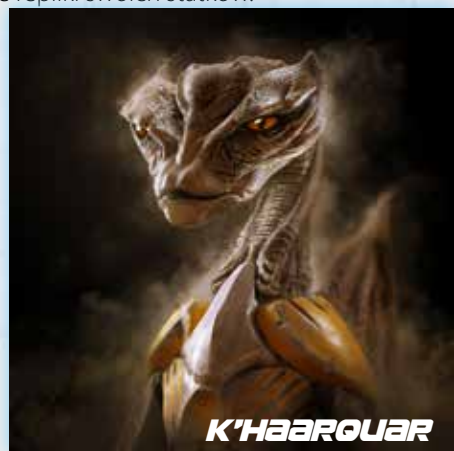
**Xemh** – znana z brutalności i bezkompromisowości rasa sieje postrach wśród innych cywilizacji. Insektoidalne stworzenia atakują i grabią planety tętniące życiem. W rezultacie pozostawiają po sobie wyeksploatowane i zniszczone pustynne środowisko, w którym czują się najlepiej. Wszelkie negocjacje to słabość, na którą nie pozwala im ich drapieżny charakter. Ich statki wojenne to potężnie uzbrojone maszyny siejące postrach w galaktyce.

**Atak jest jedynym rozwiązaniem ...**

wiedzą jak i gdzie zbić fortunę. W handlu i walce używają przeróżnych sztuczek i forteli, aby osiągnąć wyznaczony cel. Ich statki to potężnie opancerzone frachtowce konstruowane modułowo w celu rozbudowy o kolejne ładownie i hangary. Dysponują unikalnymi tarczami pochłaniającymi wszelkie ładunki energii będące efektem ataku wroga lub anomalii kosmosu. Ta rasa nie atakuje innych cywilizacji lecz po prostu je kupuje.

**Każdy ma swoją cenę ...**

Nastał czas eksploracji i podbojów w Galaktyce Trian. Obejmij przywództwo nad jedną z ras i wygraj...



Karta rasy



Znaczniki punktacji



Żetony zasobów



Znaczniki minerałów




Stojak na kafle

### Zawartość pudełka

#### Gra podstawowa:

- 72 trójkątne, dwustronne kafle Galaktyki Trian
- 4 karty graczy
- 36 żetonów emisariuszy (po 9 w każdym z czterech kolorów)
- 36 żetonów stacji badawczych (po 9 w każdym z czterech kolorów)
- 16 żetonów baz kosmicznych (po 4 w każdym z czterech kolorów)
- 12 znaczników punktacji (po 3 w każdym z czterech kolorów)
- 100 znaczników minerałów\*
- 4 karty pomocy (po 1 dla każdej rasy)
- Stojak na kafle
- Instrukcja (opisująca zasady gry dla wersji podstawowej gry oraz dla dodatku „Początek Podboju”)

#### Dodatek „Początek Podboju”:\*\*

- 12 trójkątnych, dwustronnych kafli Galaktyki Trian (w odróżnieniu od kafli z podstawowej wersji gry, znajduje się na nich symbol )
- 12 żetonów statków klasy korweta (po 3 w każdym z czterech kolorów)
- 8 żetonów statków klasy łupieżca (po 2 w każdym z czterech kolorów)
- 4 moduły dodatkowe do kart ras (po 1 w każdym z czterech kolorów graczy)

\* Kolory znaczników minerałów w wersji podstawowej gry nie odgrywają żadnej roli.

\*\*Elementy te są wykorzystywane jedynie podczas rozgrywki z użyciem dodatku „Początek Podboju”.

### Opis gry

*Galaxy of Trian* to dynamiczna gra kafelkowa dla 2-4 graczy, w której każdy z uczestników wciela się w dowódcę jednej z czterech kosmicznych ras. Wszyscy ścierają się w międzygwiazdnej potyczce, w której stawką jest przejęcie potężnej technologii pozostawionej przez niedościgłą rasę Trian.

Gra składa się z 72 przepięknie ilustrowanych dwustronnych kafli, przy pomocy których gracze w trakcie rozgrywki tworzą przestrzeń kosmiczną pełną mgławic, układów planetarnych i obłoków gazu. Dzięki temu, że w grze nie ma dwóch identycznych kafli, każda rozgrywka jest inna, a jej efektem jest powstanie niepowtarzalnego obrazu przestrzeni kosmicznej.

Niniejsza wersja deluxe zawiera dodatkowo rozszerzenie „Początek Podboju”, które wprowadza jeszcze więcej kafli przestrzeni kosmicznej, jak i nowe elementy zapewniające graczom dodatkowe strategie. Opis zasad dodatku „Początku podboju” znajduje się na [str. 9](#).

### Cel gry

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa (zwanych w skrócie PZ). Uczestnicy mogą zdobyć PZ zarówno w trakcie gry (za kontrolowanie zamykanych mgławic, układów planetarnych i przestrzeni kosmicznej), jak i zaraz po jej zakończeniu (za kontrolowane układy planetarne i mgławice oraz minerały zdobyte podczas rozgrywki).



- A) Rysunek rasy
- B) Symbol rasy
- C) Tor punktacji PZ
- D) Zasoby gracza:
  - Emisariusze
  - Stacje badawcze
  - Bazy kosmiczne
- E) Miejsce na zdobyte minerały
- F) Moduł dodatku „Początek Podboju”
- G) Flota gracza:
  - Statki klasy korweta
  - Statki klasy łupieżca

## Kafle Galaktyki Trian

Kafle wykorzystywane w grze **Galaxy of Trian** są dwustronne. Gracze podczas rozgrywki mogą użyć dowolnej strony kafa, by rozbudować Galaktykę Trian.

### PODSTAWOWA WERSJA GRY

Poniżej znajduje się opis reguł dla podstawowej wersji gry. Zasady gry z wykorzystaniem dodatku „Początek Podboju” zostały opisane w drugiej części niniejszej instrukcji.

#### Przygotowanie gry

Każdy z graczy wybiera jedną z ras dostępnych w grze i otrzymuje odpowiadającą jej kartę gracza. Jeśli gracze nie potrafią dojść do porozumienia przy rozdzielaniu ras, wówczas karty graczy są przydzielane w sposób losowy.

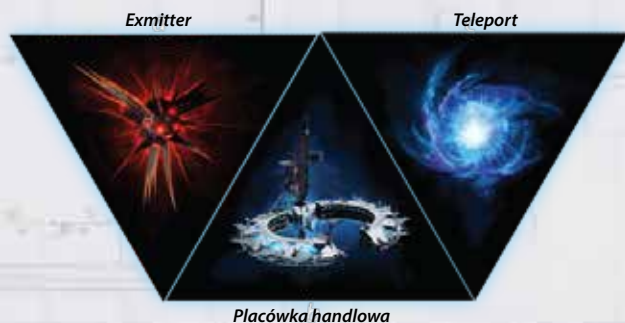
Każdy z graczy, w zależności od liczby uczestników, otrzymuje następujące elementy w kolorze swojej rasy i umieszcza je na swojej karcie gracza:

Liczba graczy	Emisariusze	Stacje badawcze	Bazy kosmiczne
2	9	9	4
3	8	8	3
4	7	7	2

Liczbę potrzebnych żetonów w grze na 2, 3 i 4 osoby oznaczono również graficznie na karcie rasy.

Ponadto każdy gracz otrzymuje 3 znaczniki punktacji w swoim kolorze i umieszcza je na trzech polach „0” torów punktacji znajdujących się na jego karcie rasy.

Następnie wszystkie kafle Galaxy of Trian należy dokładnie wymieszać, upewniając się przy tym, że na żadnym z kafli nie jest widoczna strona przedstawiająca exmittera, placówkę handlową, ani teleport. Wymieszane kafle należy ustawić w dwa, mniej więcej równe stosy, które na koniec umieszczane są w specjalnym stojaku.



W wygodnym miejscu należy umieścić znaczniki minerałów.

#### Przebieg gry

Rozgrywka w **Galaxy of Trian** składa się z tur poszczególnych graczy, rozgrywanych w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od najmłodszego gracza.

Tura gracza składa się z następujących kroków:

1. Pozyskanie minerałów
2. Dobranie i dołożenie kafa
3. Wykonanie jednej z dostępnych akcji
  - a. Umieszczenie żetonu emisariusza LUB
  - b. Uruchomienie jednej stacji badawczej LUB
  - c. Przebudowa jednej stacji badawczej w bazę kosmiczną LUB
  - d. Użycie placówki handlowej LUB
  - e. Teleportacja LUB
  - f. Przeprowadzenie badań
4. Sprawdzenie kontroli nad obszarami i przyznanie PZ

Po zakończeniu kroku 4, tura gracza kończy się, a kolejka przechodzi na następnego gracza w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

**Gra kończy się i następuje podliczenie punktów w momencie zakończenia tury gracza, w której zagrany został ostatni z dostępnych kafli.**

#### Szczegółowy opis tury gracza

##### 1. Pozyskanie minerałów

Kiedy mgławica zostaje zamknięta, umieszcza się na niej odpowiednią liczbę znaczników minerałów, które gracz kontrolujący mgławicę (**patrz strona 7**) może pobierać w tym kroku.

Na początku swojej tury gracz **może** otrzymać minerały z każdej kontrolowanej przez siebie mgławicy, na której są minerały, o ile posiada na tej mgławicy co najmniej jedną stację badawczą, stację kosmiczną lub w której znajduje się extractor rasy Trian. Na koniec gry za każdy zdobyty znacznik minerału gracz otrzymuje 3 PZ.

Za każdą kontrolowaną przez siebie mgławicę, w której znajduje się extractor rasy Trian i/lub co najmniej jedna stacja badawcza, gracz otrzymuje 1 znacznik minerału. Natomiast za każdą kontrolowaną przez siebie mgławicę, w której znajduje się jego baza kosmiczna, gracz otrzymuje 2 znaczniki minerałów.

**W jednej turze gracz może pozyskać z danej mgławicy maksymalnie 2 minerały!**

Przyznawane minerały gracz pobiera z obszaru mgławicy, nad którą ma kontrolę i umieszcza na swojej karcie gracza.

Jeśli w mgławicy nie ma już żadnych znaczników minerałów, gracz **nie może** pobrać minerałów z tej mgławicy.



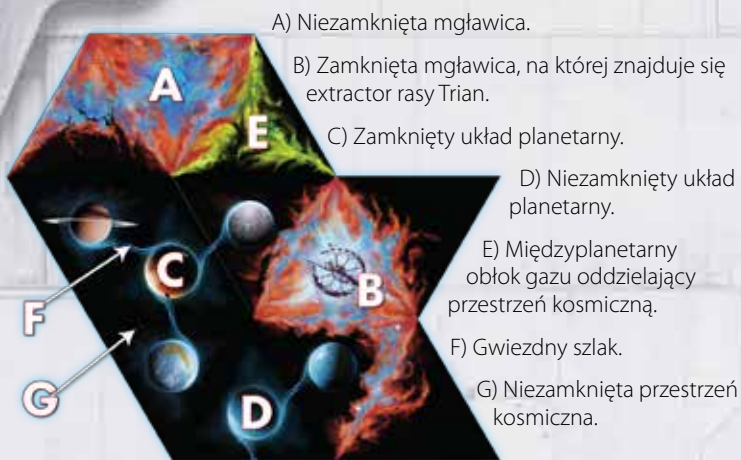
##### 2. Dobranie i dołożenie kafa

Gracz wybiera jeden z dwóch kafli znajdujących się na wierzchu dowolnego ze stosów i bierze go do ręki. Następnie, gracz może sprawdzić drugą stronę pobranego kafa, po czym dokłada go wybraną stroną do innych kafli leżących na stole, zgodnie z następującymi zasadami:

- dokładany kafel musi stykać się co najmniej jedną krawędzią z innym kaflem;
- krawędzie stykających się kafli muszą do siebie pasować, tzn. musi na nich być przedstawiony taki sam element galaktyki: przestrzeń kosmiczna, mgławica lub gwiazdny szlak;
- w trakcie rozgrywki gracze nie mogą podglądać drugiej strony kafli, które zostały już umieszczone na stole.



**Gracz nie ma obowiązku pokazać przeciwnikom drugiej, niewidocznej strony dobranej kafa.**



A) Niezamknięta mgławica.

B) Zamknięta mgławica, na której znajduje się extractor rasy Trian.

C) Zamknięty układ planetarny.

D) Niezamknięty układ planetarny.

E) Międzyplanetarny obłok gazu oddzielający przestrzeń kosmiczną.

F) Gwiazdny szlak.

G) Niezamknięta przestrzeń kosmiczna.

### 3. Wykonanie jednej z dostępnych akcji

Po dołożeniu kafla gracz wykonuje **JEDNĄ** z dostępnych akcji:

- Umieszczenie żetonu emisariusza LUB
- Uruchomienie jednej stacji badawczej LUB
- Przebudowa jednej stacji badawczej w bazę kosmiczną LUB
- Użycie placówki handlowej LUB
- Teleportacja LUB
- Przeprowadzenie badań

### Żetony zasobów

Określenie „**żetony zasobów**” odnosi się ogólnie do wszystkich dostępnych w grze **żetonów emisariuszy, stacji badawczych oraz baz kosmicznych.**

Liczba dostępnych w grze żetonów zasobów jest ograniczona. Jeśli graczowi skończą się żetony zasobów (tzn. użył wszystkie żetony i na swojej karcie rasy nie posiada już więcej żetonów zasobów danego rodzaju), wówczas **nie może** on umieszczać nowych na planszy do czasu ich odzyskania (np. zdejmując je z zamkniętego obszaru i odkładając na kartę rasy).

Na jednym kaflu **może** znajdować się maksymalnie jeden żeton zasobów tego samego rodzaju. Żeton emisariusza można położyć wyłącznie na kafel dokładany na planszę w danej turze.



#### Emisariusz

Emisariusze to podstawowe żetony zasobów, przy pomocy których gracze starają się zdobyć kontrolę nad mgławicami i układami planetarnymi. Emisariusze **pozwalają** również na uzyskanie akcji na placówce handlowej (patrz „**Placówka handlowa**”

na **stronie 6**), a także mogą uruchomić stację badawczą (patrz „**Stacja badawcza**”). Przy punktacji końcowej każdy emisariusz w układzie planetarnym zapewnia dodatkowe PZ (patrz „**Punktacja końcowa**” na **stronie 8**).



#### Stacja badawcza

Stacje badawcze służą do oznaczania rozwoju żetonów emisariuszy (które zostały wcześniej umieszczone na planszy). Żeton uruchomionej stacji badawczej umieszcza się na wierzchu żetonu emisariusza.

- Stacja badawcza uruchomiona w układzie planetarnym oznacza “Pierwszy Poziom Technologiczny” (mnożnik punktów na koniec gry x4).
- Stacja badawcza uruchomiona w mgławicy oznacza “Pierwszy Poziom Wydobywania” (mnożnik punktów na koniec gry x1).

Każda stacja badawcza posiada **jeden** wbudowany extractor, co sprawia że w momencie jej uruchomienia w mgławicy, na jej obszarze pojawia się **jeden dodatkowy** znacznik minerałów.

W późniejszej części rozgrywki, stacja badawcza **może** być rozwinięta do bazy kosmicznej (patrz „**Baza kosmiczna**”).



#### Baza kosmiczna

Bazy kosmiczne służą do oznaczania rozbudowy stacji badawczych (które zostały wcześniej umieszczone na planszy). Żeton wybudowanej bazy kosmicznej umieszcza się na wierzchu żetonu istniejącej stacji badawczej.

- Baza kosmiczna uruchomiona w układzie planetarnym oznacza “Drugi Poziom Technologiczny” (mnożnik punktów na koniec gry x10).
- Baza kosmiczna uruchomiona w mgławicy oznacza “Drugi Poziom Wydobywania” (mnożnik punktów na koniec gry x2).

Każda baza kosmiczna posiada **dwa** wbudowane extractory, co sprawia że w momencie umieszczenia jej w mgławicy, na jej obszarze pojawiają się **dwa dodatkowe** znaczniki minerałów.

Baza kosmiczna zwiększa z **1 do 2** liczbę minerałów, które gracz otrzymuje na początku swojej tury z kontrolowanej przez siebie zamkniętej mgławicy.



#### a. Umieszczenie żetonu emisariusza

Gracz może umieścić **jeden** ze swoich żetonów emisariuszy na dołożonym właśnie kaflu. Emisariuszy można umieszczać jedynie na fragmentach mgławic, planetach lub placówkach handlowych. Podczas umieszczania emisariuszy nie ma znaczenia to, czy na danym obszarze, o który toczy się rywalizacja znajdują się już inni emisariusze (zarówno gracza, jak i jego przeciwników).

**Emisariusz na obszarze mgławicy: w przypadku umieszczania emisariusza na mgławicy, jego żeton należy położyć na krawędzi kafla zawierającego mgławicę, bądź na środku kafla, jeśli mgławica zajmuje całą jego powierzchnię.**

**Emisariusz w układzie planetarnym: w przypadku umieszczania emisariusza na fragmencie układu planetarnego, jego żeton należy umieścić na środku zajmowanej planety.**

Emisariusza **nie można** umieścić:

- na żadnym fragmencie mgławicy, w której znajduje się extractor rasy Trian,
- na kaflu zawierającym emitter, ani na kaflu sąsiadującym bezpośrednio z emitterem,
- na obszarze przestrzeni kosmicznej,
- na teleportcie.

#### b. Uruchomienie jednej stacji badawczej

Jeśli gracz decyduje się na uruchomienie stacji badawczej, bierze ze swojej karty rasy jeden żeton stacji badawczej i umieszcza go na dowolnym swoim żetonie emisariusza, znajdującym się na dowolnym **zamkniętym** obszarze kontrolowanym przez siebie (tworząc w ten sposób stos).



W momencie umieszczania stacji badawczej na obszarze zamkniętej mgławicy, należy położyć na niej jeden znacznik minerałów pobrany z puli ogólnej.

Na obszarze jednej kontrolowanej mgławicy gracz **może** uruchomić **dowolną liczbę** stacji badawczych.

Na obszarze jednego kontrolowanego przez siebie układu planetarnego, gracz **może** uruchomić **tylko jedną** stację badawczą.

### c. Rozbudowa jednej stacji badawczej w bazę kosmiczną

Jeśli gracz decyduje się na rozbudowanie stacji badawczej w bazę kosmiczną, wówczas bierze ze swojej karty rasy jeden żeton bazy kosmicznej i umieszcza go na dowolnym swoim żetonie stacji badawczej, znajdującym się na dowolnym **zamkniętym** kontrolowanym przez siebie obszarze (dokładając w ten sposób do istniejącego tam stosu nowy poziom). Jeśli żeton bazy kosmicznej został umieszczony na obszarze zamkniętej mgławicy, wówczas na obszarze danej mgławicy należy dołożyć dwa znaczniki minerałów pobrane z puli ogólnej.



**Na obszarze jednej kontrolowanej mgławicy gracz może posiadać dowolną liczbę baz kosmicznych.**



Ten symbol oznacza możliwość uruchomienia stacji badawczej.

Ten symbol oznacza możliwość przebudowy stacji badawczej w bazę kosmiczną.

**Na obszarze jednego kontrolowanego przez siebie układu planetarnego gracz może posiadać tylko jedną bazę kosmiczną.**

### d. Użycie placówki handlowej

Jeśli gracz dołoży kafel z symbolem placówki handlowej, wówczas może położyć na niej swojego emisariusza. W ten sposób, otrzymuje dwie akcje, które może natychmiast wykorzystać w dowolnej kombinacji na:

- uruchomienie jednej stacji badawczej lub
- rozbudowę jednej stacji badawczej w bazę kosmiczną.



**Gracz sam decyduje czy wykona jedną z powyższych akcji dwukrotnie, czy też każdą z nich wykona jeden raz. Gracz nie ma obowiązku wykonania dwóch akcji – może wykonać tylko jedną z nich lub może też nie wykonać żadnej.**

### e. Teleportacja

Jeśli gracz dołoży kafel z symbolem teleportu, wówczas może ale nie musi, wykonać akcję teleportacji. Jeśli się na to zdecyduje, bierze dowolnego emisariusza (swojego lub jednego z przeciwników) z kafla sąsiadującego krawędzią z teleportem i przenosi go na dowolny inny kafel, na którym nie ma żadnych innych emisariuszy, stacji badawczych ani baz kosmicznych.



**Gracz nie może w ten sposób przenieść stacji badawczych ani baz kosmicznych.**

### Reguły dotyczące teleportacji:

- Emisariusz **może** zostać przeniesiony na inny niezajęty fragment mgławicy kontrolowanej przez jego właściciela, lub na jakąkolwiek niezajętą planetę znajdującą się w układzie planetarnym kontrolowanym przez właściciela przenieszonego emisariusza.
- Emisariusz **może** zostać przeniesiony na wolny fragmenty zamkniętej mgławicy lub zamkniętego układu planetarnego, które nie są kontrolowane przez żadnego z graczy. W takim wypadku właściciel przeniesionego emisariusza przejmuje kontrolę nad danym obszarem. Gracz, którego żeton został teleportowany nie otrzymuje w tym momencie żadnych PZ - **może** je uzyskać dopiero podczas końcowej punktacji.
- Emisariusz **może** zostać przeniesiony na niezajęty fragment niezamkniętej mgławicy lub niezamkniętego układu planetarnego.
- Emisariusz **może** zostać przeniesiony na placówkę handlową. Jeśli gracz umieszcza na niej swojego emisariusza, wówczas **może** skorzystać z akcji placówki handlowej. Jeżeli przenoszony emisariusz należy do jednego z przeciwników, wówczas nikt nie korzysta z placówki handlowej.

**Teleportować można jedynie emisariusza, który nie jest częścią stosu (nie leży na nim żaden inny żeton).**

- Emisariusza **nie można** przenieść na kafel z exmitterem, ani na kafel sąsiadujący krawędzią z exmitterem.
- Emisariusza **nie można** przenosić na symbol teleportu oraz kafel z extractorem rasy Trian.



Miejsca gdzie emisariusz **Borf-Naree** może być teleportowany.

Emisariusz **nie może** być teleportowany na kafel, na którym leży już żeton zasobów.

Działanie pola exmittera.

Kafel z symbolem extractora rasy Trian, na którym **nie można** umieszczać żadnych żetonów.

Emisariusz **nie może** być teleportowany do układu lub mgławicy kontrolowanej przez innego gracza.

### f. Badania

Jeśli gracz zdecyduje się na wykonanie tej akcji, wtedy otrzymuje **2 PZ**, które odpowiednio oznacza na torze punktacji znajdującej się na jego karcie gracza.



#### 4. Sprawdzenie kontroli nad obszarami i przyznanie PZ

Jeśli poprzez dołożenie kafła gracz sprawi, że zamknięty zostanie jeden lub kilka obszarów (patrz „Zamykanie obszarów” poniżej), wtedy kontrolujący go gracz (lub gracze) otrzymuje należne mu **PZ**, których liczba uzależniona jest od rodzaju zamykanego obszaru.

**Mgławica:** Gracz kontrolujący obszar zamkniętej mgławicy otrzymuje **1 PZ** za każdy kafel wchodzący w jej skład.

**Układ planetarny:** Gracz kontrolujący zamknięty układ planetarny otrzymuje **2 PZ** za każdy kafel wchodzący w jego skład.

**Przestrzeń kosmiczna:** Gracz otrzymuje **3 PZ** za każdy kafel wchodzący w skład zamkniętej przestrzeni kosmicznej. W związku z tym, że gracze nie mogą kontrolować obszarów przestrzeni kosmicznej, w tym wypadku PZ otrzymuje gracz, który dołożył kafel zamykający daną przestrzeń kosmiczną.

**Jeśli w wyniku dołożenia kafła zostanie zamkniętych kilka obszarów, PZ przyznaje się osobno za każdy z zamkniętych obszarów.**



**Mgławica** - 4 PZ za zamknięcie mgławicy składającej się z 4 kafli. Pojawia się 5 kryształów (4 za kafle mgławicy + 1 za extractor).

**Układ planetarny** - 6 PZ za zamknięcie układu planetarnego składającego się z 3 kafli.

**Przestrzeń kosmiczna** - 9 PZ za zamknięcie przestrzeni kosmicznej składającej się z 3 kafli.

#### Zamykanie obszarów

##### Mgławice

Zamknięty obszar mgławicy to taki, który ze wszystkich stron ograniczony jest przestrzenią kosmiczną lub chmurą gazu i nie posiada żadnych brakujących kafli w swojej konstrukcji. Gracz posiadający przewagę w ilości emisariuszy w momencie zamknięcia mgławicy wygrywa przewagę i od tej pory znajduje się ona pod jego kontrolą. Wszyscy pozostali emisariusze wracają do zasobów graczy. Na mgławicy pojawiają się znaczniki minerałów równe liczbie kafli tworzących obszar tej mgławicy plus jeden za każdy extractor rasy Trian w tej mgławicy. Minerale mogą być położone w dowolnym miejscu mgławicy, na jednym lub kilku jej fragmentach. Kolory znaczników symbolizują różne rodzaje minerałów. W przyszłych dodatkach do gry nabiorą one znaczenia. Od tej pory gracz kontrolujący mgławicę może w czasie wykonywania akcji awansować dowolną liczbę pozostawionych na niej emisariuszy (maksymalnie jednego na akcję). W momencie remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują PZ, a wszyscy emisariusze wracają do zasobów graczy. Mgławica pozostaje bez właściciela i pojawiają się na niej minerały. Jeżeli gracz, który ma kontrolę nad mgławicą podejmuje decyzję, jaką liczbę swoich emisariuszy biorących udział w walce o mgławicę pozostawia na tym obszarze, a ile odsyła z powrotem do zasobów. Aby kontrolować

obszar, gracz musi pozostawić co najmniej jednego emisariusza.

W przypadku, gdy mgławica zostaje zamknięta przez innego gracza, zwycięzca obszaru musi pozostawić wszystkich swoich emisariuszy. Gracz może zamknąć mgławicę, nie posiadając żadnych emisariuszy, wtedy też otrzymuje PZ za zamknięcie mgławicy, a na niej pojawiają się minerały. Taka mgławica pozostaje jako obszar nie kontrolowany i można z niej pobierać minerały za pomocą statku wyposażonego w extractor (Dodatek „Początek Podboju”).

**W kontrolowanej mgławicy gracz może posiadać dowolną możliwą do uzyskania liczbę stacji badawczych.**

##### Układy planetarne.

Zamknięty obszar układu planetarnego to taki, do którego nie można dołożyć planety. Gracz, który w momencie zamknięcia układu planetarnego posiada większą liczbę emisariuszy wygrywa przewagę i od tej pory układ ten znajduje się pod jego kontrolą. Wszyscy pozostali emisariusze wracają do zasobów graczy. Od tej pory może on awansować jednego wybranego emisariusza. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują PZ, a wszyscy ich emisariusze z tego układu wracają do puli zasobów. Układ planetarny pozostaje bez właściciela. Jeżeli układ planetarny został zamknięty przez gracza wygrywającego podejmuje on decyzję, ilu jego emisariuszy biorących udział w walce o układ pozostawia na planetach, a ilu zwraca do zasobów. Aby kontrolować obszar gracz musi pozostawić co najmniej jednego emisariusza. W przypadku, gdy układ planetarny zostaje zamknięty przez innego gracza, zwycięzca obszaru musi pozostawić wszystkich swoich emisariuszy. Gracz może zamknąć układ planetarny nie posiadając w nim żadnych emisariuszy i wtedy też otrzymuje PZ, a zamknięty układ pozostaje nie kontrolowany. Układy planetarne nieposiadające stacji badawczej lub bazy kosmicznej nie punktuja na koniec gry.

**W kontrolowanym układzie planetarnym gracz może uruchomić maksymalnie jedną stację badawczą.**

##### Przestrzeń kosmiczna

Przestrzeń kosmiczna zostaje zamknięta, kiedy ze wszystkich stron ograniczona jest mgławicami i/lub chmurami gazu, a w jej wnętrzu nie ma żadnych wolnych miejsc na kafle. PZ za zamkniętą przestrzeń kosmiczną otrzymuje gracz, który dokonał jej zamknięcia. Po naliczeniu PZ za zamknięte obszary tura gracza dobiega końca, a swoją turę rozpoczyna kolejny gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

##### Kontrolowanie obszaru

Gracz uzyskuje kontrolę nad danym obszarem (mgławicą lub układem planetarnym), jeśli w momencie zamknięcia tego obszaru posiada w nim więcej emisariuszy niż którykolwiek z przeciwników. Do zdobycia kontroli wystarczy czasem tylko jeden emisariusz, czasami potrzeba ich więcej niż jeden.

Zdobycie kontroli nad obszarem jest kluczowym elementem z punktu widzenia rozgrywki, gdyż pozwala zdobyć punkty zarówno w trakcie gry (za zamknięcie obszaru), jak i na koniec gry (za kontrolowane obszary).

##### Koniec gry

Rozgrywka kończy się wraz z końcem tury gracza, w której na stole zostanie umieszczony ostatni kafel. Na koniec gry po raz ostatni przyznaje się PZ za kontrolowane obszary, a zwycięzcą zostaje gracz, który ostatecznie zgromadził najwięcej PZ. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma na swojej karcie gracza więcej niewykorzystanych żetonów baz kosmicznych. Jeśli gracze nadal remisują, wówczas porównują liczbę niewykorzystanych żetonów stacji badawczych, a jeżeli zaidzie taka potrzeba, liczbę niewykorzystanych żetonów emisariuszy. Jeśli po porównaniu wszystkich niewykorzystanych żetonów zasobów nie udało się wyłonić zwycięzcy, gracze dzielą się wspólnie odniesionym zwycięstwem.

## Przyznanie PZ na koniec gry

Po zakończeniu tury ostatniego gracza należy usunąć z planszy wszystkich emisariuszy, którzy znajdują się:

- na placówkach handlowych;
- w niezamkniętych układach planetarnych oraz mgławicach niezawierających extractorów rasy Trian;
- w zamkniętych układach planetarnych oraz mgławicach, w których nie ma żadnej stacji badawczej, bazy kosmicznej ani extractora rasy Trian.

Następnie gracze otrzymują PZ za mgławice i układy planetarne, które kontrolują na koniec gry oraz znaczniki minerałów, które zgromadzili w trakcie rozgrywki.

## Punktacja końcowa mgławic

Naliczane PZ, to ilość kafli z jakiej jest zbudowana mgławica pomnożona przez sumę wszystkich poziomów wydobywania (stacja badawcza = 1, baza kosmiczna = 2, extractor Trian = 1) w obszarze tej mgławicy. Gracz zdobywa PZ za wszystkie kontrolowane przez siebie mgławice, na których znajduje się minimum jeden extractor, stacja badawcza lub baza kosmiczna. Każda mgławica liczona jest osobno.

$$[(\text{liczba stacji badawczych} + \text{liczba extractorów rasy Trian}) + (\text{liczba baz kosmicznych} \times 2)] \times (\text{liczba kafli}) = \text{PZ za obszar mgławicy}$$

Punktację dla obszaru mgławic przeprowadza się według podanych zasad. Każdy gracz kontrolujący mgławicę otrzymuje odpowiednią liczbę PZ.



**Quuylo** - zdobywa 35 PZ.

5 pól mgławicy x 7 (suma poziomów technologicznych).

**Borf-Naree** - zdobywa 6 PZ.

3 pola mgławicy x 2 (suma poziomów technologicznych).

## Punktacja końcowa układów planetarnych

Gracz kontrolujący dany układ planetarny sprawdza jego poziom technologiczny. W układzie planetarnym stacja badawcza czyli "Pierwszy Poziom Technologiczny" ma wartość **4 PZ**, a baza kosmiczna czyli "Drugi Poziom Technologiczny" ma wartość **10 PZ**.

Następnie gracz mnoży wartość poziomu technologicznego przez sumę liczby planet znajdujących się w danym układzie planetarnym i liczby znajdujących się na nich emisariuszy. Rezultat tego działania to ostateczna liczba PZ przyznawanych za układ planetarny.

Zgodnie z powyższym schematem należy przyznać PZ za wszystkie zamknięte układy planetarne.



**Xemh** zdobywa 20 PZ.

4 planety plus jeden emisariusz x 4 PZ (stacja badawcza).

**Quuylo** zdobywa 30 PZ.

2 planety plus jeden emisariusz x 10 PZ (baza kosmiczna).

**Naliczanie punktów za stację badawczą:**  $4 \times (\text{liczba planet} + \text{liczba emisariuszy}) = \text{PZ za obszar układu planetarnego}$

**Naliczanie punktów za bazę kosmiczną:**  $10 \times (\text{liczba planet} + \text{liczba emisariuszy}) = \text{PZ za obszar układu planetarnego}$

Punktację dla obszaru układów planetarnych przeprowadza się według powyżej podanych zasad. Każdy gracz kontrolujący układ planetarny otrzymuje odpowiednią liczbę PZ.

## Punktacja za posiadane minerały

Każdy znacznik minerałów w zasobach gracza daje dodatkowe **3 PZ**.



## Pozostałe kafle ze specjalnym działaniem

### Exmitter

Po dołożeniu kafelka zawierającego exmitter wszyscy emisariusze znajdujący się na przyległych kafkach wracają do zasobów graczy. Żadne żetony emisariuszy **nie mogą** od tej pory znajdować się na kafkach przyległych do exmittera jak i na nim samym. Kafle te znajdują się pod wpływem pola exmittera. Działanie exmittera nie jest akcją, rozstrzygane jest zawsze jako pierwsze i nie jest ograniczone mgławicą lub chmurą gazu. Pole exmittera nie działa na stacje badawcze oraz bazy kosmiczne.



### Kafel mgławicy z extractorem rasy Trian

Na tym kafle nie można położyć emisariusza ani go teleportować. Za każdy extractor gracz dodaje jeden poziom do sumy poziomów technologicznych na mgławicy, a w momencie zamykania mgławicy należy dołożyć dodatkowy znacznik minerałów za każdy extractor rasy Trian w tej mgławicy. Jeżeli kafel z extractorem znajduje się w zamkniętym kontrolowanym obszarze mgławicy gracz nie musi awansować emisariusza do poziomu stacji badawczej, aby rozpocząć pobieranie minerałów. Do pobierania minerałów wystarczy jeden extractor rasy Trian. Nie można transformować extractora rasy Trian do bazy kosmicznej.







Dalsza część instrukcji poświęcona jest regułom dodatku „Początek Podboju”. Gracze powinni się z nią zapoznać dopiero po rozegraniu kilku rozgrywek w podstawową wersję gry.

## Początek Podboju



Niniejszy dodatek wprowadza do gry 12 nowych kafli oraz dwa rodzaje żetonów floty – korwety oraz łupieżców. Gracze mogą używać swojej floty do poruszania się po odkrytych fragmentach galaktyki Trian. Dzięki wprowadzeniu dodatkowych elementów w znaczący sposób zwiększa się interakcja między graczami oraz wzbogaceniu ulega warstwa fabularna gry.

### Żetony floty (statki)

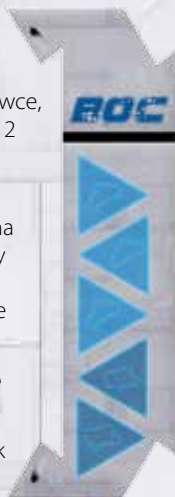
Określenie „**żetony floty**” ogólnie odnosi się do wszystkich dostępnych w grze żetonów korwet oraz łupieżców.

Niezależnie od liczby osób biorących udział w rozgrywce, każdy gracz ma zawsze do dyspozycji 3 korwety oraz 2 łupieżców.

Liczba dostępnych w grze żetonów floty jest ograniczona. Jeśli graczowi skończą się statki (gracz na swojej karcie gracza nie będzie już miał żetonów floty danego rodzaju), wówczas **nie może** wprowadzić na planszę nowych żetonów – może jedynie poruszać te obecne na planszy.

Na jednym kafli **może** znajdować się **maksymalnie jeden** żeton zasobów i **jeden** żeton floty.

Exmitter działa na żetony floty dokładnie tak samo jak na emisariuszy.



### Rodzaje żetonów floty:



#### Korwety

Te średniej klasy statki wykorzystywane są do patrolowania i ochrony granic układów planetarnych. Statki te mogą walczyć, blokować emisariuszy przeciwnika, jak i ochraniać własnych emisariuszy. W czasie walki wygrywają starcia

z łupieżcami. Podczas końcowej punktacji obniżają liczbę PZ, które przeciwnicy zdobywają za swoje układy planetarne.



#### Łupieżcy

Małe statki górnicze wykorzystywane do eksploatacji mgławic w celu pozyskania cennych minerałów. Statki te zawierają własne extractory, dzięki czemu mogą pobierać minerały z niekontrolowanych przez nikogo mgławic, jak i

mgławic kontrolowanych przez przeciwników.

### Zasady rozszerzenia

#### Przygotowanie gry

12 nowych kafli należy wymieszać z kafłami z podstawowej wersji gry, zgodnie z podstawowymi zasadami.

Każdy gracz dołącza do swojej karty rasy moduł rozbudowujący w swoim kolorze i umieszcza na nim żetony floty.

### Nowe zasady

#### 1. Pozyskanie minerałów

Łupieżcy mogą pobierać minerały z mgławic jeśli na początku tury gracza należący do niego łupieżcy znajdują się na kafli będącym częścią **niekontrolowanej** przez nikogo lub kontrolowanej przez **przeciwników** mgławicy zawierającej znaczniki minerałów. Każdy łupieżca może pobrać **jeden** znacznik minerałów na turę.

**Uwaga: z jednej mgławicy można pobrać maksymalnie dwa znaczniki minerałów w jednej turze.**

Dodatek „**Początek Podboju**” wprowadza dwie nowe akcje, które gracz może wykonać w trzecim kroku swojej tury.

### Nowe akcje

#### g. Wysłanie statku w przestrzeń kosmiczną LUB

#### h. Ruch statkiem

„**Może**”, a „**nie może**”

Wszelkie reguły zakazujące, które w swojej treści mają zwrot „**nie może**” mają pierwszeństwo przed regułami zezwalającymi, zawierającymi w swej treści zwrot „**może**”. Jeśli jakiegokolwiek zasady stoją w sprzeczności ze sobą, za nadrzędne uznaje się reguły zakazujące.

#### g. Wysłanie statku w przestrzeń kosmiczną

Jeśli gracz zdecyduje się na wysłanie w przestrzeń kosmiczną nowego statku, wówczas bierze ze swojej karty gracza wybrany żeton floty i umieszcza go zgodnie z następującymi zasadami:

#### Korwety

- Aktywny gracz **może** umieścić żeton korwety na właśnie dołożonym kafli przedstawiającym przestrzeń kosmiczną, pod warunkiem, że **w obrębie danej przestrzeni kosmicznej** nie znajduje się żadna inna korweta (gracza, bądź jednego z przeciwników).
- Gracz **może** umieścić żeton korwety na dołożonym właśnie kafli zawierającym teleport i/lub placówkę handlową.
- Gracz **nie może** umieścić korwety na kafli zawierającym exmitter, lub sąsiadującym krawędzią z exmitterem.
- Gracz **nie może** umieścić korwety na kafli sąsiadującym krawędzią z kaflem, na którym znajduje się dowolny łupieżca (gracza, bądź jednego z przeciwników).

#### Łupieżca

- Aktywny gracz **może** umieścić żeton łupieżcy na właśnie dołożonym kafli przedstawiającym przestrzeń kosmiczną, pod warunkiem, że **na żadnym z sąsiednich kafli** nie znajduje się żaden żeton floty (gracza, bądź jednego z przeciwników).
- Gracz **może** umieścić żeton łupieżcy na dołożonym właśnie kafli zawierającym teleport i/lub placówkę handlową.
- Gracz **nie może** umieścić łupieżcy na kafli zawierającym exmitter, lub sąsiadującym krawędzią z exmitterem.

## Sposób umieszczania statków w przestrzeni kosmicznej



Na dołożony w tym miejscu kafel nie może zostać wyłożony żeton:

- A) Łupieżcy ponieważ na sąsiednim kafelu znajduje się już inny statek.
- B) Korwety ponieważ na sąsiednim kafelu znajdują się już inne statki.
- C) Korwety ponieważ w tej przestrzeni kosmicznej znajduje się już inny statek klasy Korweta, który kontroluje tę przestrzeń.

Na dołożony w tym miejscu kafel może zostać wyłożony żeton:

- D) Łupieżcy, ponieważ na dokładany kafel nie działa pole exmittera oraz na sąsiednim kafelku nie znajduje się żaden statek.
- E) Łupieżcy, ponieważ na sąsiednim kafelku nie znajduje się żaden statek, a nie ma znaczenia jakie statki znajdują się już w tej przestrzeni kosmicznej.
- F) Korwety, ponieważ w tej przestrzeni kosmicznej nie znajduje się żaden inny statek klasy Korweta, a na sąsiadujących kafelkach nie ma żadnego statku.

### h. Ruch statkiem

Jeśli aktywny gracz zdecyduje się na wykonanie tej akcji, może poruszyć jeden ze swoich, znajdujących się na planszy statków, przestrzegając przy tym następujących zasad:

#### Ogólne zasady ruchu

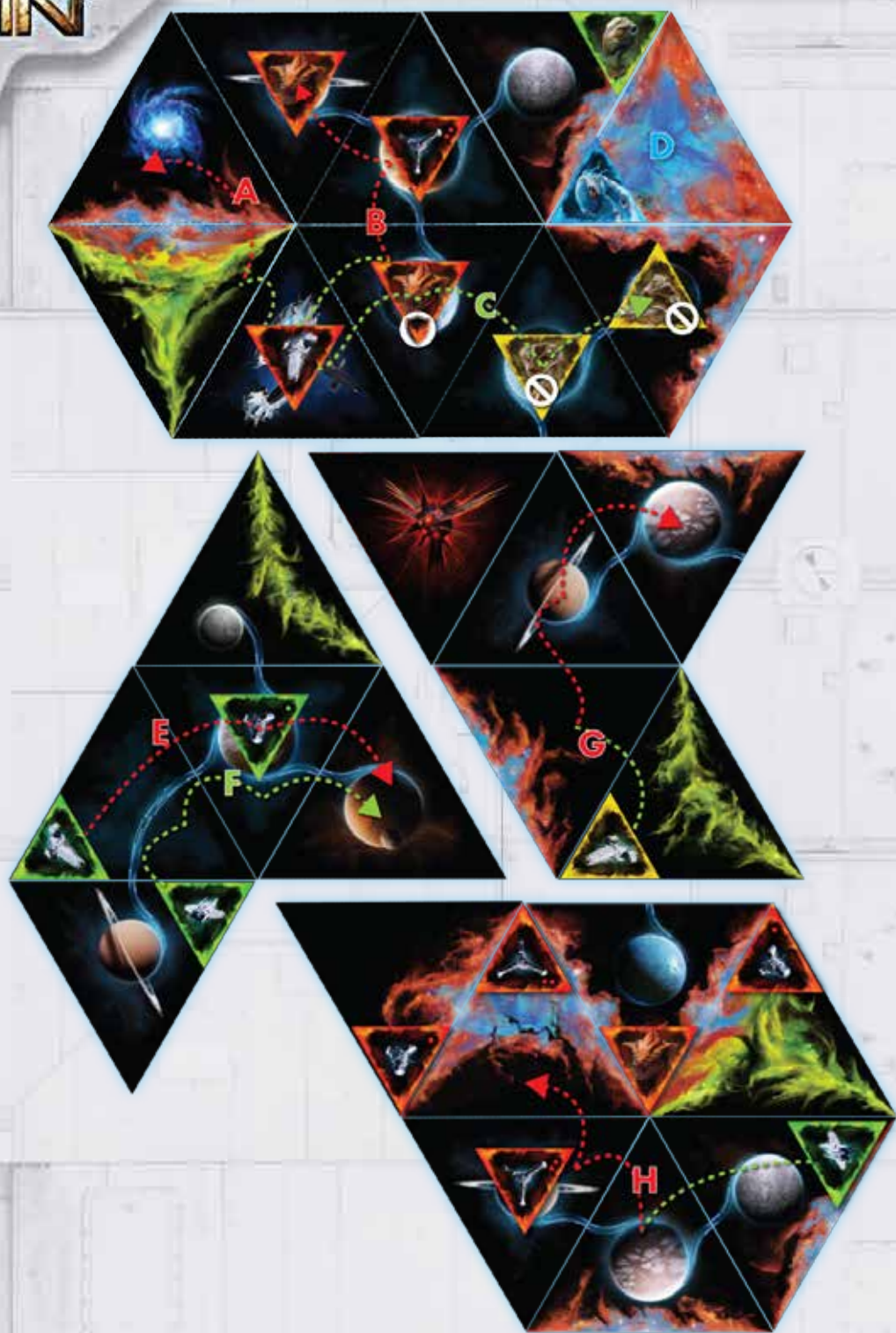
- W jednej turze żeton floty **może** poruszyć się **maksymalnie o trzy kafle**.
- Podczas ruchu żeton floty **mogą** przelatywać przez kafle, na których znajdują się inne statki tego samego gracza, ale **nie mogą** się na nich zatrzymać (na jednym kafelu może znajdować się tylko jeden żeton floty).
- Podczas ruchu żeton floty **nie mogą** przelatywać przez kafle, na których znajdują się statki przeciwników.
- Podczas ruchu statki **nie mogą** wlatywać ani przelatywać przez mgławice i obłoki gazu.
- Podczas ruchu statki **nie mogą** wlatywać ani przelatywać przez kafle z exmitterem, ani na kafle sąsiadujące z nim krawędzią.

#### Korwety

- Korwety **nie mogą** zatrzymać się, ani przelatywać przez kafle, na których na planecie znajduje się stacja badawcza lub baza kosmiczna.

#### Łupieżcy

- Łupieżcy **mogą** zatrzymać się i przelatywać przez kafle, na których na planecie znajduje się stacja badawcza.
- Łupieżcy **nie mogą** zatrzymać się i przelatywać przez kafle, na których na planecie znajduje się baza kosmiczna.



Korweta **Xemh**

**A) może** poruszyć się na sąsiedni kafel, lecz **nie może** przelecieć przez chmurę gazu i mgławicę;

**B) może** poruszyć się na sąsiedni kafel by chronić swojego emisariusza, lecz **nie może** przelecieć przez bazę kosmiczną;

**C) może** poruszyć się o jedno pole, aby ochronić swojego emisariusza; **może** poruszyć się o dwa lub trzy pola, by zablokować emisariusza **K'haarquar**;

**D)** mgławica w której toczy się rywalizacja.

**E)** Korweta **Borf-Naree nie może** przelecieć przez stację badawczą (nawet swoją).

**F)** Łupieżca **Borf-Naree może** przelecieć przez stację badawczą (nawet rywali).

**G)** Korweta **K'haarquar może** poruszyć się o jedno pole na sąsiedni kafel, jednakże **nie może** przelecieć na kolejne kafle ponieważ działa na nie pole exmittera.

**H)** Łupieżca **Borf-Naree może** poruszyć się na sąsiedni kafel, jednakże **nie może** przelecieć przez bazę kosmiczną.

### Walka pomiędzy statkami

Jeżeli w dowolnym momencie rozgrywki, co najmniej dwa żetony floty różnych graczy będą znajdowały się na kafelkach stykających się krawędzią i nie będą oddzielone od siebie obłokiem gazu ani mgławicą, wówczas dochodzi do bitwy. Taka sytuacja może wystąpić w wyniku wykonania ruchu lub po teleportacji.

Statki odgródzone gazem lub mgławicą nie walczą ze sobą pomimo, że znajdują się na sąsiadujących kafelkach. Chmury gazu oraz mgławice ograniczają ich widoczność;

Bitwa kończy ruch statku.

W zależności od tego, jakie statki ze sobą walczą, wynik starcia może być następujący:

**Korweta vs. Korweta** – Walkę wygrywa korweta gracza, który wykonał ruch. Korweta jego przeciwnika zostaje pokonana. Oba statki wracają na karty graczy.

**Korweta vs. Łupieżca** – Walkę wygrywa korweta, a łupieżca zostaje pokonany. Jeśli z korwetą sąsiaduje kilku łupieżców, korweta pokonuje wszystkich wrogich łupieżców, niezależnie od ich liczby. Korweta zostaje na planszy.

**Łupieżca vs. Łupieżca** – Walkę wygrywa łupieżca gracza, który wykonał ruch. Łupieżca jego przeciwnika zostaje pokonany. Oba statki wracają na karty graczy.

Gracz, którego statek wykonał ruch otrzymuje 5 PZ za każdy pokonany wrogi statek.

## Teleportacja statku



Statek **może** zostać teleportowany w to miejsce i zajmuje przestrzeń kosmiczną.



Statek **może** zostać teleportowany w to miejsce i dochodzi do walki.



Zielona strzałka oznacza wygraną i statek pozostaje na kaflu.



Niebieska strzałka oznacza walkę, ale obydwa statki wracają do zasobów.



Statek **może** zostać teleportowany na planetę, którą ochrania. Jeżeli jest na niej emisariusz, statek osłania także emisariusza.



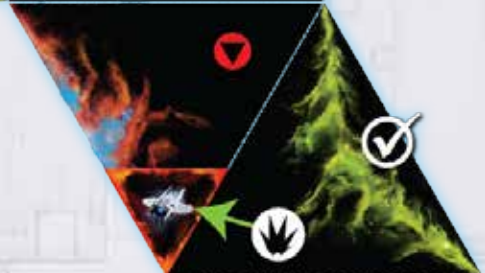
Statek **może** zostać teleportowany na planetę układu rywala, którą blokuje. Jeżeli jest na niej emisariusz, statek blokuje także emisariusza.



Na oznaczone miejsce **nie można** przenieść emisariusza, ponieważ znajduje się tam już inny żeton zasobów.



Działanie pola emittera.



## Bitwa pomiędzy kilkoma statkami

W skutek ruchu lub teleportacji statku może dojść do bitwy pomiędzy kilkoma statkami. Właściciel teleportowanego lub poruszonego statku uznawany jest za atakującego i to on podejmuje decyzje odnośnie przebiegu bitwy.

Gdy w bitwie biorą udział wyłącznie Łupieżcy (**maksymalnie czterech**) właściciel atakującego statku decyduje, który Łupieżca zostaje zaatakowany. Następnie obydwie statki wracają do zasobów ich właścicieli, a atakujący gracz otrzymuje **5 PZ**. Gdy atakującym statkiem jest Łupieżca a w bitwie biorą udział przynajmniej dwa statki klasy Korweta, właściciel atakującego statku decyduje, z którą Korwetą walczy. Łupieżca wraca do zasobów gracza, a właściciel tej Korwety otrzymuje **5 PZ**. Korweta pozostaje na planszy. Gdy atakującym statkiem jest Korweta, a w bitwie bierze udział kilka statków różnych klas (**Łupieżca i Korweta**), jej właściciel automatycznie wygrywa ze wszystkimi Łupieżcami. Pokonane statki wracają do zasobów graczy, a właściciel atakującej Korwety otrzymuje **5PZ** za każdego pokonanego Łupieżcę. Następnie atakujący decyduje, z którą Korwetą będzie walczył. W wyniku bitwy obydwie Korwety wracają do zasobów gracza a właściciel atakującej Korwety otrzymuje **5PZ**.

### **Główne zasady dla żetonów zasobów oraz floty.**

#### **Emisariusz**

Może być blokowany lub chroniony przez statki klasy Korweta.

Nie blokuje przelotów statkom.

#### **Stacja badawcza**

Blokuje przelot statków klasy Korweta (również własnych).

Nie blokuje przelotu statków klasy Łupieżca.

#### **Baza kosmiczna**

Blokuje przelot statków klasy Korweta oraz klasy Łupieżca.

### **Ochrona emisariusza**

Jeśli po zakończeniu ruchu lub w wyniku teleportacji, żeton floty znajdzie się na kafle przedstawiającym układ planetarny lub placówkę handlową na której znajduje się emisariusz tego samego gracza, wówczas statek chroni danego emisariusza. W celu oznaczenia tego żeton statku należy położyć na żetonie chronionego emisariusza. Nikt **nie może** teleportować chronionego emisariusza. Chroniony emisariusz jest normalnie brany pod uwagę podczas sprawdzania przewagi w zamykanym układzie planetarnym, jak i w czasie końcowej punktacji.

### **Blokada emisariusza**

Jeśli po zakończeniu ruchu lub w wyniku teleportacji, żeton floty znajdzie się na kafle przedstawiającym układ planetarny lub placówkę handlową na której znajduje się emisariusz przeciwnika, wówczas statek blokuje danego emisariusza. W celu oznaczenia tego, żeton statku należy położyć na żetonie blokowanego emisariusza. Emisariusz jest blokowany, dopóki znajdujący się na nim żeton statku nie zostanie usunięty (w wyniku bitwy lub teleportacji). Nikt **nie może** teleportować blokowanego emisariusza. Blokowany emisariusz nie jest brany pod uwagę podczas sprawdzania przewagi w zamykanym układzie planetarnym ani nie zapewnia **żadnych PZ** w czasie końcowej punktacji. Jeśli emisariusz jest blokowany przy pomocy korwety, wówczas planeta na której się znajduje także nie jest brana pod uwagę podczas końcowej punktacji.

**Blokowany oraz chroniony emisariusz nie może uruchomić stacji badawczej.**

### **Zmiany w zasadach podstawowych**

#### **d. Użycie placówki handlowej**

W przypadku korzystania z placówki handlowej gracz nadal może wykonać **maksymalnie dwie dodatkowe akcje**, ale może teraz wybierać spośród pięciu opcji:

- uruchomienie jednej stacji badawczej,
- rozbudowa jednej stacji badawczej w bazę kosmiczną,
- umieszczenie statku na dołożonym kafle,
- ruch statkiem,
- skok statkiem przez teleport.

Gracz nadal **może** wybrać czy wykona tę samą akcję dwukrotnie (za wyjątkiem akcji: umieszczenie statku na dołożonym kafle), czy też zdecyduje się na wykonanie dwóch różnych akcji. Oczywiście nie musi wykonać dwóch akcji - nadal **może** zdecydować się tylko na **jedną** lub **żadną**.

#### **e. Teleportacja**

Jeśli gracz w drugim kroku swojej tury dołożył kafel tak, że widoczny jest symbol teleportu, wówczas **może** wziąć dowolny żeton floty (swoją lub jednego z przeciwników) z kafła sąsiadującego krawędzią z teleportem i przenieść go na dowolny inny kafelek, na którym nie ma żadnych innych żetonów floty lub zasobów, które blokują przestrzeń kosmiczną dla teleportowanego statku.

### **Skok statkiem przez teleport**

Gracz, którego statek znajduje się na kafle z teleportem może wykonać skok statkiem przez teleport, poświęcając jedną swoją akcję.

#### **Reguły dotyczące teleportacji statku**

- Statek **może** zostać przeniesiony na dowolny fragment przestrzeni kosmicznej, nawet jeśli na jej obszarze znajduje się już inny żeton floty (gracza, bądź jednego z przeciwników).
- Statek **może** zostać przeniesiony na kafelek, na którym znajduje się teleport lub placówka handlowa.
- Statek **nie może** zostać przeniesiony na kafelek, na którym już znajduje się dowolny żeton floty (gracza, bądź jednego z przeciwników).
- Statek **nie może** zostać przeniesiony na kafelek z exmitterem ani na kafelek sąsiadujący krawędzią z exmitterem.

### **Tak jak w podstawowej wersji gry, w ramach akcji teleportacji gracz nadal może teleportować żeton emisariusza, jednak zasady związane z tą opcją ulegają następującym zmianom:**

- Emisariusz **może** zostać przeniesiony na kafelek, na którym znajduje się korweta. W takim wypadku będzie zablokowany lub chroniony, w zależności od tego, do kogo należy dana korweta. Niezależnie od opcji, żeton floty należy umieścić na żetonie emisariusza.
- Jeśli gracz przeniesie swojego emisariusza na wolną placówkę handlową przedstawioną na kafle, na którym znajduje się wroga korweta, wówczas **nie może** wykonać dodatkowych akcji zapewnianych przez stację handlową, a emisariusz zostaje zablokowany.
- Emisariusz **nie może** zostać teleportowany, jeśli jest chroniony lub blokowany przez korwetę.

### **Zdobywanie wolnych obszarów przy pomocy teleportacji**

Jeśli w zamkniętym układzie planetarnym wszyscy emisariusze są blokowani przez korwety, wówczas taki układ jest uznawany za wolny i można do niego teleportować emisariusza. W związku z tą zasadą może się zdarzyć, że po odblokowaniu emisariusza w jednym układzie planetarnym będą znajdować się emisariusze różnych graczy. W takim wypadku z takiego układu usuwa się wszystkich zablokowanych emisariuszy (wracają oni na plansze rasy właściciela) a gracz, który w ten sposób zdobył kontrolę nad układem planetarnym otrzyma za niego PZ dopiero na koniec gry.

Jeśli w wyniku teleportacji korwety dojdzie do bitwy pomiędzy żetonami floty, wówczas najpierw rozpatrywany jest wynik bitwy, a dopiero potem sprawdza się czy po jej zakończeniu i odblokowaniu emisariuszy ktoś nie przejął kontroli nad danym obszarem (patrz wyżej).

## Przyznanie PZ na koniec gry

Po zakończeniu tury ostatniego gracza należy usunąć z planszy wszystkich emisariuszy, którzy znajdują się:

- na placówkach handlowych;
- w niezamkniętych układach planetarnych oraz mgławicach;
- w zamkniętych układach planetarnych oraz mgławicach, w których nie ma żadnej stacji badawczej ani bazy kosmicznej.

### Ci emisariusze nie generują żadnych punktów.

Z planszy należy usunąć wszystkie statki, które nie blokują emisariuszy i/lub planet, ani nie biorą udziału w płądrowaniu (patrz niżej).

#### Następnie:

- 1) **Zlicz PZ za płądrowanie.**
- 2) **Zlicz PZ za układy planetarne i mgławice.**
- 3) **Zlicz PZ za posiadane minerały.**

### Gracze otrzymują PZ za płądrowanie.

Gracz, który posiada najwięcej **Korwett** w danej przestrzeni kosmicznej (w tym na znajdujących się w jej obrębie planetach), płądruje wszystkie należące do przeciwników układy planetarne, które znajdują się na jej obszarze. Każdy układ płądrowany jest osobno, a przestrzeń kosmiczna nie musi być zamknięta, aby możliwe było przeprowadzenie płądrowania.

Jeśli wszyscy gracze mają na obszarze danej przestrzeni kosmicznej taką samą liczbę statków, wówczas nikt niczego nie płądruje, a statki

wracają do swoich właścicieli.

Jeśli kilku graczy remisuje w liczbie statków na obszarze danej przestrzeni ale mają ich więcej niż pozostali gracze (lub gracze), wówczas remisujący gracze płądrują pozostałych i dzielą się po równo (zaokrąglając w dół) PZ za spłądrowane układy.

Podczas płądrowania gracz sprawdza poziom technologiczny układu planetarnego (stacja badawcza [1], baza kosmiczna [2]). Następnie mnoży tę wartość przez liczbę planet znajdujących się w płądrowanym układzie planetarnym (w tym wypadku należy także liczyć zablokowane planety).

Gracz kontrolujący płądrowany układ traci PZ w liczbie będącej wynikiem powyższego działania, a gracz przeprowadzający płądrowanie otrzymuje je.

**Uwaga: Jeśli w danym układzie planetarnym nie ma żadnej stacji badawczej ani bazy kosmicznej, wówczas nie jest on płądrowany.**

**Wskazówka: Po zakończeniu płądrowania gracze mogą odwrócić na drugą stronę żetony płądrujących statków. Dzięki temu łatwiej będzie ustalić, gdzie jeszcze należy podliczyć PZ za płądrowanie.**

Następnie gracze otrzymują PZ za mgławice i układy planetarne, które kontrolują na koniec gry oraz znaczniki minerałów, które zgromadzili w trakcie rozgrywki.



#### A - w tej przestrzeni wygrywa **K'haarquar**:

- płądruje układ planetarny **Xemh** [zyskuje 5 PZ = 5 planet x 1 poziom technologiczny];
- **Xemh** zdobywa za układ 3 PZ [(2 nieblokowane planety + 0 emisariuszy) x 4 (wartość pierwszego poziomu technologicznego)]
- 5 PZ z płądrowania **K'haarquar**;

B - statek **K'haarquar** nie płądruje żadnego układu planetarnego;

#### C - w tej przestrzeni wygrywa **Quuytto**:

- płądruje układ planetarny **Borf-Naree** - zyskuje 3 PZ;
- płądruje układ planetarny **Xemh** - zyskuje 4 PZ;
- zdobywa 80 PZ za kontrolowany układ planetarny;
- **Borf-Naree** za układ planetarny zdobywa 13 PZ [16-3PZ];
- **Xemh** za układ planetarny zdobywa 16 PZ [20-4 PZ] za swój układ planetarny.



**Punktacja końcowa mgławic** – bez zmian.

## **Punktacja końcowa układów planetarnych**

Podczas końcowej punktacji należy zignorować zablokowane planety (tj. takie, na których znajduje się korweta przeciwnika).

## **Warianty dodatkowe**

### **Wariant rodzinny**

W wariantcie rodzinnym pula żetonów zasobów ograniczona jest jedynie do emisariuszy, którzy **nie mogą** być awansowani na wyższy poziomy (stacje badawcze i bazy kosmiczne nie są wykorzystywane).

### **W tym wariantcie rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry (nie wykorzystuje się w niej elementów z dodatku "Początek Podboju") z następującymi zmianami:**

- Po zamknięciu układu planetarnego normalnie przyznaje się za niego PZ, ale wszyscy emisariusze wracają do graczy.
- Po zamknięciu mgławicy i przyznaniu za nią PZ kontrolując ją gracz decyduje ilu swoich emisariuszy pozostawia w danej mgławicy (może usunąć wszystkich, jeśli chce).
- W przypadku remisu w kontrolowaniu mgławicy PZ otrzymują wszyscy remisujący gracze, a wszyscy emisariusze wracają do swoich właścicieli.
- Na koniec gry gracz otrzymuje 3 PZ za każdy znacznik minerałów znajdujący się na obszarze kontrolowanej przez niego mgławicy.
- Placówka handlowa nie działa (jednakże można na nią wyładować i teleportować emisariuszy).

### **Wariant z większą ilością kafli**

W tym wariantcie, gracze używają wszystkich kafelków z gry podstawowej, jak również 12 dodatkowych kafli z dodatku "**Początek Podboju**". Wszelkie zasady dotyczące żetonów floty są jednak ignorowane. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

### **Wariant drużynowy**

**Galaxy of Trian** umożliwia także rozgrywanie potyczek drużynowych. Jeśli gracze dysponują jednym egzemplarzem gry, wówczas mogą rozegrać pojedynek 2 graczy na 2 graczy. Jeśli gracze dysponują dwoma egzemplarzami gry, wówczas mogą rozegrać potyczki drużynowe w wariantcie **2 na 2 na 2**, bądź **3 na 3**.

### **2 na 2**

Gracze dzielą się na dwie, dwuosobowe drużyny. Każdy z uczestników otrzymuje elementy jednego koloru. Każdy gracz otrzymuje **7** emisariuszy, **7** stacji badawczych oraz **2** bazy kosmiczne w swoim kolorze.

Choć gracze z jednej drużyny używają elementów w dwóch kolorach to uznaje się, że wszystkie żetony zasobów i żetony floty są wspólne w ramach drużyny (traktuje się je tak, jakby obaj gracze dysponowali elementami tego samego koloru). W związku z tym, gracz może normalnie wykonywać akcje na żetonach partnera tak samo, jak na swoich.

**Kiedy dowolne żetony zasobów i żetony floty mają wrócić do graczy, wówczas wracają na karty graczy w odpowiadających im kolorach.**

### **2 na 2 na 2**

Gracze dzielą się na trzy dwuosobowe drużyny, a każda drużyna otrzymuje wszystkie elementy (dwie karty ras, dwa komplety żetonów zasobów i żetonów floty) w jednym kolorze. Każdy gracz otrzymuje **7** emisariuszy, **7** stacji badawczych oraz **2** bazy kosmiczne w kolorze swojej drużyny. Uznaje się, że wszystkie żetony zasobów i żetony floty są wspólne w ramach drużyny. W związku z tym, gracz może normalnie wykonywać akcje na wszystkich żetonach w kolorze swojej drużyny. Kiedy dowolne żetony zasobów i żetony floty mają wrócić do graczy, wówczas członkowie jednej drużyny decydują jak je rozdzielić między siebie. Muszą jednak przy tym pamiętać, że liczba żetonów zasobów i żetonów floty na karcie danego gracza nie może przekraczać liczby dostępnych miejsc.

### **Własne warianty**

Konstrukcja gry i jej mechanika pozwala na dowolne łączenie różnych zasad i dodatków. Gracze mogą nawet sami stworzyć własne! Jeśli przygotujecie reguły własnego dodatku wyślijcie je do nas na adres **info@galaxyoftrian.com**. Chętnie opublikujemy je na naszej stronie www, a może nawet dołączymy go do jednego z nadchodzących rozszerzeń!

Gra została dokładnie przetestowana dla **2-4 graczy**. Gra nadal wymaga testów dla **5 i 6 graczy**, jednakże po zastosowaniu kilku drobnych zmian istnieje możliwość rozegrania partii w **5 lub 6 osób**. Aby rozgrywka była zbalansowana należy przygotować odpowiednią ilość kafli tak, aby każdy z graczy rozegrał taką samą liczbę tur. Proponujemy przygotować: minimum **105** kafli dla **5 graczy** / minimum **126** kafli dla **6 graczy**. Ilość żetonów zasobów w rozgrywce dla **5 i 6** osób, jest taka sama jak przy rozgrywce dla **4** osób.

## **Sytuacje specjalne**

- 1) Jeżeli w trakcie gry jeden ze stosów zostanie opróżniony, to do końca gry kafle dociągane są z jednego stosu.
- 2) Gdy w jakimś momencie rozgrywki zabraknie znaczników minerałów to znaczy że minerały wyczerpały się i w momencie zamykania mgławicy nie kładziemy na niej znaczników. W grze występuje ograniczenie do 100 znaczników.
- 3) Może się zdarzyć, że jeden kafelek zamknie kilka obszarów, wtedy każdy obszar punktuje i jest rozliczany osobno. Kolejność rozliczania PZ z kilku obszarów jednocześnie jest dowolna.
- 4) Dokładając kafelek z teleportem, można teleportować statek z przyległego kafelka na właśnie dołożony kafelek z teleportem.
- 5) Po zakończeniu rozgrywki proponujemy wszystkie wyłożone w trakcie gry kafle ze specjalnym działaniem tj. teleport, exmitter, stacja handlowa odwrócić w dół, a kafelki ułożyć po równo w stojaku. W ten sposób będą już przygotowane do następnej rozgrywki.
- 6) W trakcie gry nie ma obowiązku pokazywania współgraczom drugiej strony dociągniętego kafelka. Można to wykorzystać do bluffu.
- 7) Jeśli na kafelu na którym znajduje się statek klasy Łupieżca, stacja badawcza zostanie transformowana w bazę kosmiczną - statek wraca do puli floty kontrolującego go gracza. Tego działania nie traktuje się jako bitwy, dlatego też nie zdobywa się za nie 5 PZ.
- 8) Priorytety oddziaływania - kolejność rozstrzygnięcia efektów:
  1. Exmitter.
  2. Bitwa.
  3. Teleportacja.

## Podsumowanie punktacji.

### PZ w grze Galaxy of Trian można zdobyć:

#### a) w trakcie gry przy zamknięciu obszaru:

- **mgławicy 1 PZ** za każdy kafel tworzący obszar zamkniętej mgławicy;
- **układu planetarnego 2 PZ** za każdy kafel tworzący obszar zamkniętego układu planetarnego;
- **przestrzeni kosmicznej 3 PZ** za każdy kafel tworzący obszar zamkniętej przestrzeni kosmicznej.

*Gdy jeden kafel zamyka dwa lub trzy osobne obszary jednocześnie, liczony jest dla każdego obszaru osobno.*

#### b) na koniec gry:

- za wszystkie zamknięte, kontrolowane przez gracza mgławice naliczane są PZ wg wzoru:

$(\text{ilość kafli z jakiej jest zbudowana mgławica}) \times (\text{suma wszystkich poziomów technologicznych w obszarze tej mgławicy});$

- za wszystkie zamknięte, kontrolowane przez gracza układy planetarne naliczane są PZ wg wzoru:

$(\text{ilość niezablokowanych planet oraz emisariuszy}) \times (\text{wartość dla danego poziomu technologicznego});$

- **emisariusz x 0 PZ;**

- **stacja badawcza x 4 PZ;**

- **baza kosmiczna x 10 PZ.**

- za plądrowanie naliczane są PZ wg wzoru:

$\text{ilość planet (łącznie z blokowanymi) w okradanym układzie} \times (\text{poziom technologiczny (stacja = 1 poz., baza = 2 poz.) w tym układzie});$

*Każda mgławica oraz układ planetarny liczony jest osobno.*

*Mgławice nieposiadające stacji badawczej, bazy kosmicznej lub extractora nie punktują na koniec gry.*

*Układy planetarne nieposiadające stacji badawczej lub bazy kosmicznej nie punktują na koniec gry.*

*Plądrowany gracz traci określoną ilość PZ na korzyść gracza plądrującego.*

## NAZEWNICTWO W GRZE.

**Fragment mgławicy** - to niezamknięty obszar mgławicy.

**Fragment układu planetarnego** - to niezamknięty obszar układu planetarnego.

**Zamknięty obszar mgławicy** - to taki, który ze wszystkich stron ograniczony jest przestrzenią kosmiczną lub gazem i nie posiada żadnych brakujących kafli w swojej konstrukcji.

**Zamknięty obszar układu planetarnego** - to taki, do którego nie można dołożyć planety.

## Testerzy:

Adamska Małgorzata, Anna Katarzyna, Anubis Robert, Arak Małgorzata, Baran Katarzyna, Bil Marta, Bogucki Jacek, Bogusz Marcin, Brzeczczak Jakub, Cichewicz Jakub, Cygan Przemysław, Czapiak Małgorzata, Czapiak Przemysław, Domański Rafał, Garncarski Kacper, Gawel Wojciech, Gąsior Paweł, Gąsiorowski Aleksander, Górka Justyna, Górniewicz Karol, Grabowski Bartek, Grabowska Maja, Grębosz Martyna, Grucha Paweł, Hibner Przemysław, Hudzik Jan, Jagielski Dominik, Kalandyk Mateusz, Kalarus Dawid, Kalarus Gabriela, Kijowska Viola, Kołek Przemysław, Kołodziej Paola, Kowalska Katarzyna, Koźlik Tomasz, Kubat Robert, Kwater Monika, Luzar Mateusz, Maćkowiak Agata, Majchrzak Grzegorz, Majkut Ewa, Marcyński Jan, Menducki Tomasz, Misiak Marcin, Miszewski Zbigniew, Mucha Adam, Nieciąg Grzegorz, Nowak Łukasz, Nowak Paweł, Owarzany Anna, Pawłowski Piotr, Piotrowska Kamila, Piotrowska Karolina, Pocięcha Sławomir, Rezmer Joanna, Ropka Marcin, Sieradzka Magdalena, Silbert Jacek, Stolarczyk Agnieszka, Stolarczyk Andrzej, Stolarczyk Beata, Strzelczyk Karol, Sulikowski Robert, Tomasik Sylwia, Tomczak Jacek, Turlejski Mateusz, Ugorny Monika, Walawander Dawid, Waszak Bartosz, Wątorski Rafał, Węgrzyn Kuba, Węgrzyn Michał, Wojcieszak Roman, Woźniak Edyta, Zakrzewski Krzysztof, Zbydniowski Maciej.

## SZCZEGÓLNE PODZIĘKOWANIA:

**Wszystkim wspierającym nasz projekt na Kickstarterze - bez Was nie było by to możliwe.**

Albricht Mateusz, Baron Steven, Bil Marta, Czekaj Michał, Donald Denis, Garsite Stuart, Halerz Marcin, Hiro Jacek, Hochberg Eliot, Kijowska Viola, Luzar Mateusz, Miller Jason, Ropka Marcin, Ślusarczyk Michał, Owarzany Anna, Stolarczyk Agnieszka, Stolarczyk Andrzej, Sykut Andrzej, Szostak Katarzyna.

**Stanisław Śmitkowski i Arena ASG - [www.arenaasg.pl](http://www.arenaasg.pl)**

**Drukarnia Wielkoformatowa Neo Net - [www.neo-net.com.pl](http://www.neo-net.com.pl)**

Dziękujemy za zainteresowanie Naszą grą. Na wszelkie pytania i sugestie z miłą chęcią odpowiemy na naszym forum dyskusyjnym. Czekamy również na opinie i komentarze. Zapraszamy do odwiedzin na naszej stronie internetowej: [www.galaxyoftrian.com](http://www.galaxyoftrian.com)

Szanowny Kliencie, jeśli w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: [info@galaxyoftrian.com](mailto:info@galaxyoftrian.com)

Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część gry **Galaxy of Trian** nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy CREATIVEMAKER LLC.

Dedykacje od autorów:

- Seweryn Piotrowski  
*"Dla mojej córki Kamili, żony Karoliny oraz wszystkich którzy kochają Galaxy of Trian"*

- Grzegorz Kalarus  
*"Dla moich drogiej dzieci Gabrysi i Dawidka"*

- Sebastian Oliwa  
*"Dla moich rodziców oraz Karii za ich ogromne wsparcie"*

**AUTOR GRY:** Seweryn Piotrowski

**WSPÓLAUTORZY:** Grzegorz Kalarus, Sebastian Oliwa

**INSTRUKCJA:** Michał Walczak - Ślusarczyk

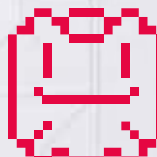
**ILUSTRACJE NA OKŁADCE:** / **OPRACOWANIE GRAFICZNE:** Andrzej Sykut

**SKŁAD:** Seweryn Piotrowski

**LOGO:** Andrzej Sykut

**WYDAWCA:** CREATIVEMAKER LLC©2014

[www.galaxyoftrian.com](http://www.galaxyoftrian.com)



CreativeMaker

CREATIVEMAKER USA  
2120 Carey Ave Cheyenne  
WY 82001, USA

CREATIVEMAKER EUROPE  
Poland, ul. Lipowa 3/518  
30-702 Kraków

CREATIVEMAKER, The CREATIVEMAKER logo and Galaxy of Trian - the board game are all trademarks or registered trademarks of CREATIVEMAKER LLC. and copyrights © CREATIVEMAKER LLC 2014. ALL RIGHTS RESERVED.