



witaj w świecie
artefaktów

KOMPONENTY



przód (strona logistyczna)



40 kart Technologii



przód (strona logistyczna)



40 kart Statków



przód (strona logistyczna)



40 kart Planet



przód



tył

16 kart Artefaktów Obcych

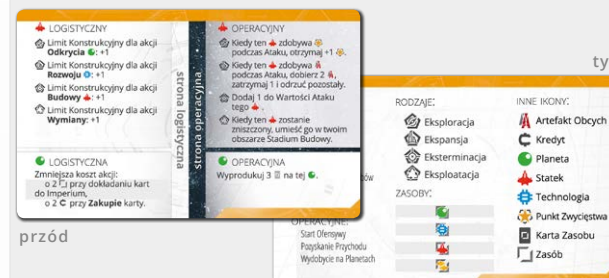


przód



tył

83 karty Zasobów



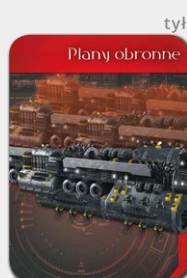
przód

tył

5 kafli Pomocy Gracza

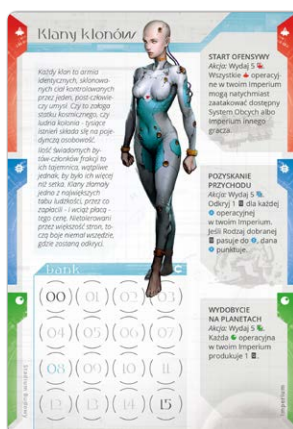


przód

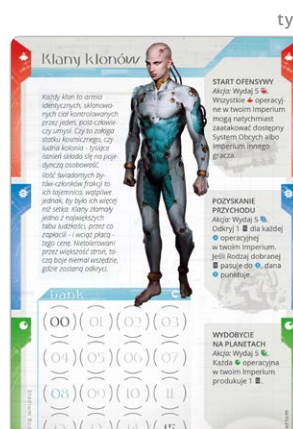


tył

10 kart Planów obronnych



przód

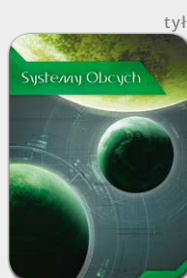


tył

6 plansz Frakcji

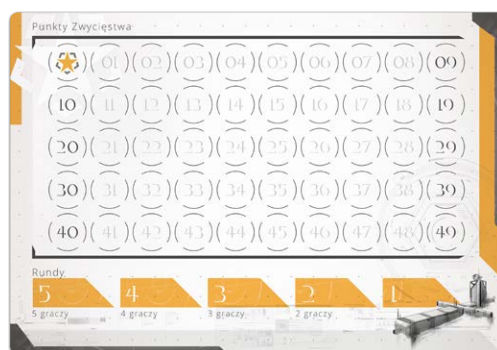


przód

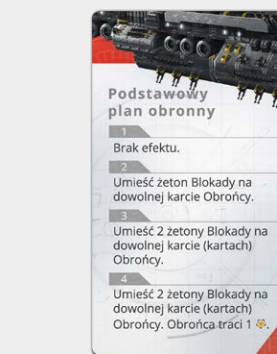


tył

5 kart Systemów Obcych

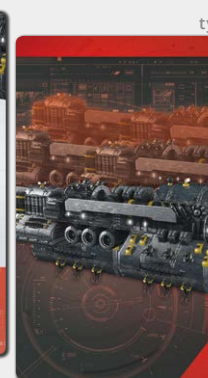


1 plansza wyniku



przód

1 kafel Podstawowego planu obronnego



tył



1 żeton Pierwszego Gracza



1 znacznik Rundy



przód



tył

6 kart Frakcji



38 żetonów Blokady



10 drewnianych znaczników

USŁUGA WYMIANY: ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z największą starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl. Życzymy wielu przyjemnych godzin spędzonych z naszą grą.

Twój zespół Portal Games

1 Rozdziel karty na 7 talii, zgodnie z ich rewersami: Planety, Technologie, Statki, Zasoby, Systemy Obcych, Plany obronne i Artefakty Obcych. Potasuj każdą talię oddzielnie.

2 Zakrytą talię Zasobów połącz na środku obszaru gry. Pozostaw obok nieco miejsca na stos odrzuconych.

3 Talie Statków (a), Technologii (b) i Planet (c) połącz (stroną logistyczną ku górze) w zasięgu wszystkich graczy.

4 Zakrytą talię Systemów Obcych połącz w zasięgu wzroku wszystkich graczy. Odwróć z niej wierzchnią kartę i połącz ją odkrytą obok tej talii – to jest **DOSTĘPNY SYSTEM OBCHYCH**.

5 Kafel Podstawowego planu obronnego połącz odkryty obok dostępnego Systemu Obcych.

6 Połącz talie Artefaktów Obcych (a) i Planów obronnych (b) przy talii Systemów Obcych. Pozostaw obok nieco miejsca na stos odrzuconych kart Artefaktów Obcych. Połącz żetony Blokad obok Planów obronnych (c).

7 Pomieszaj plansze Frakcji i rozdaj każdemu graczowi po 1 (gracze mogą również zdecydować, że wybiorą, którą Frakcją chcą grać). Następnie każdy gracz otrzymuje kartę Frakcji odpowiadającą posiadanej przez siebie planszy.

8 Połącz planszę wyniku na środku obszaru gry i umieść znacznik Rundy na właściwym miejscu, odpowiadającym liczbie graczy biorących udział w rozgrywce.

9 Gracze dobierają znaczniki w wybranym przez siebie kolorze i umieszczają jeden z nich na swojej planszy Frakcji na polu 8 **C** Banku (a), a drugi na torze Punktów Zwycięstwa na planszy wyniku na polu 0 (b).

10 Rozdaj każdemu z graczy po 3 karty z talii Zasobów. Te karty tworzą rękę startową.

11 Losowo ustalcie, kto zacznie grę i przekazcie tej osobie żeton Pierwszego Gracza.

12 Począwszy od Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara wykonajcie kroki **PRZED ROZGRYWKĄ** opisane na waszych kartach Frakcji. Jesteście teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

stos odrzuconych Artefaktów Obcych



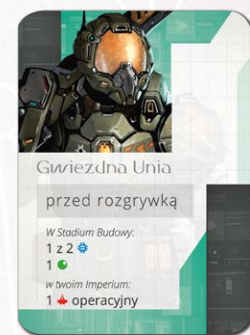
dostępny System Obcych



stos odrzuconych Zasobów



Przykład przygotowania do gry opisanego na karcie Frakcji: grasz Gwiezdną Unią. Kiedy nadejdzie twoja kolej na przygotowanie do gry, dobierz 2 karty Technologii i wybierz 1, którą umieścisz w twoim obszarze Stadium Budowy (12a). Dobierz 1 Planetę i również umieść ją w twoim obszarze Stadium Budowy (12b). Dobierz 1 Statek i umieść go w twoim Imperium stroną operacyjną ku górze (12c).



OMÓWIENIE GRY

Gra **Artefakty Obcych** to karciana gra science fiction, w której twoja Frakcja eksploruje niezwykle nowe światy, odkrywa nowoczesne, potężne technologie i buduje wielkie floty, które zniszczą siły Obcych, zagrażające twojemu istnieniu.

Rozwój Imperium możliwy jest dzięki 3 podstawowym rodzajom kart: **STATKOM**, **TECHNOLOGIOM** i **PLANETOM**. Każdą z nich można zbudować na dwa sposoby:

STRONĄ LOGISTYCZNĄ - zagranie karty tą stroną ku górze daje stałe premie, dzięki którym Imperium jest silniejsze i rozwija się szybciej.

STRONĄ OPERACYJNĄ - zagranie karty tą stroną ku górze daje nowe sposoby otrzymywania Punktów Zwycięstwa.



Cała gra opiera się na zarządzaniu Zasobami – w każdej turze masz na rękę 3 karty Zasobów i do ciebie należy decyzja, jak je najlepiej wykorzystać. Możesz budować Statki, rozwijać Technologie, odkrywać Planety lub Wymieniać Zasoby na walutę!

Nowe Statki pozwalają atakować Obcych i pozyskiwać ich cenne artefakty, które z kolei zapewniają znaczne premie.

Karty Technologii przynoszą Imperium nowe akcje, bonusy i możliwości zdobywania punktów.

Każda odkryta Planeta zapewnia cenne zasoby, których można użyć w przyszłych akcjach.

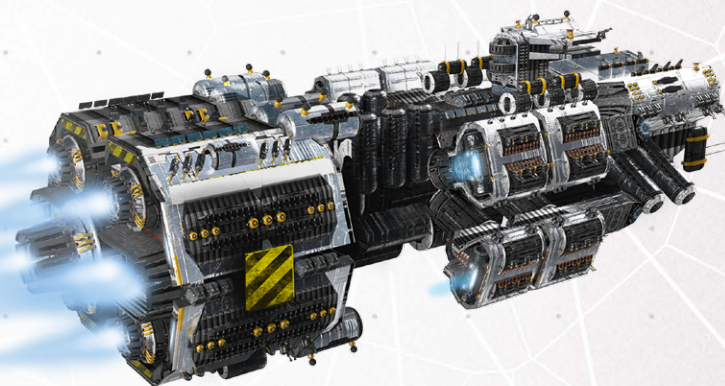
Zarządzaj Zasobami, zagrywaj właściwe karty, podejmuj przemyślane decyzje! Zwyciężaj!

PLANSZA FRAKCJI

Plansza Frakcji pomaga ci uporządkować twoje Imperium i zarządzać nim. Lewa strona planszy to obszar Stadium Budowy, a prawa strona to Imperium. Statki w budowie, nieodkryte Planety i nowo ufundowane Technologie należy kłaść po lewej stronie planszy Frakcji, w rzędzie wskazanym przez odpowiedni kolor. Karty przenosi się na prawą stronę planszy, kiedy statki zostaną **ZBUDOWANE**, planety **ODKRYTE**, a technologie **ROZWIĘTE**.

Tor **BANKU** u dołu planszy jest używany do śledzenia bogactw, jakimi dysponuje twoja Frakcja. Nigdy nie można mieć więcej niż 15 **€** ani mniej niż 0 **€**.

Po prawej stronie opisano 3 akcje operacyjne dostępne dla twojego Imperium.



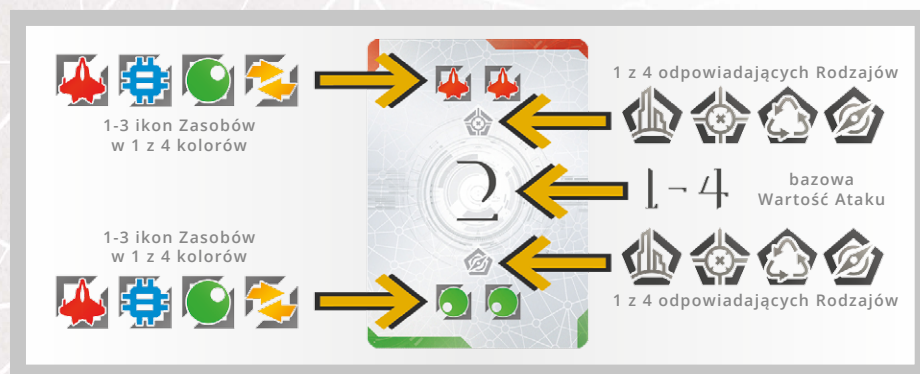
KARTY ZASOBÓW

Każda karta Zasobów podzielona jest na dwie sekcje, pośrodku zaś widnieje cyfra. W każdej sekcji karty znajdziesz od 1 do 3 ikon Zasobów, które występują w 1 z 4 kolorów: ikony badań są niebieskie, odkryć – zielone, militarne – czerwone, kapitału – złote.

Każda sekcja Zasobu ma szarą ikonę, która wskazuje odpowiadający temu Zasobowi Rodzaj karty.



Zawsze, gdy używasz karty Zasobów, musisz zdecydować, którą jej sekcję chcesz wykorzystać – nigdy nie można użyć ich obu!



Cyfra w środku karty jest istotna w walce. Na każdej karcie widnieje cyfra od 1 do 4.







KARTY PLANET

Planety reprezentują światy, które twoje Imperium wyeksplorowało i podbiło. Zapewniają Zasoby i pomagają twojej Frakcji rosnąć w siłę. Są 4 różne Rodzaje Planet, które po zagranu **stroną logistyczną** ku górze zapewniają stale działające premie:

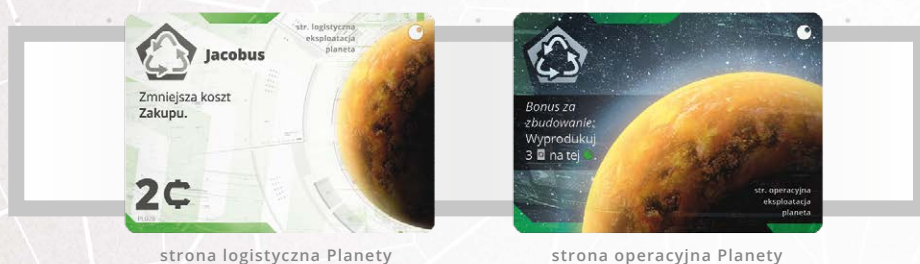
 **EKSPLORACJA** - zmniejsza koszt **ODKRYCIA PLANETY** o 2  Zasoby.

 **EKSTERMINACJA** - zmniejsza koszt **ZBUDOWANIA STATKU** o 2  Zasoby.

 **EKSPANSJA** - zmniejsza koszt **ROZWOJU TECHNOLOGII** o 2  Zasoby.

 **EKSPLLOATACJA** - zmniejsza koszt akcji **ZAKUPU** o 2  C.

Na **stronie operacyjnej** każda Planeta **produkuje 3 karty**; może również wyprodukować dodatkowe Zasoby po przeprowadzeniu tam **WYDOBYCIA NA PLANETACH** (patrz s. 13).



KARTY TECHNOLOGII

Technologie to siła napędowa Imperium. Przyznawane przez nie premie i efekty, znacznie zwiększają twoje możliwości i ulepszają akcje – zarówno w trakcie gry, jak i podczas końcowego podliczania punktów. Są 4 Rodzaje Technologii: Eksploracja, Ekspansja, Eksterminacja i Eksploatacja. Jak się wkrótce przekonasz, każdy Rodzaj wpływa na inne niuanse gry.

Strona logistyczna karty Technologii ma efekty wykorzystywane w grze:

STALE - te efekty są zawsze aktywne i modyfikują inne akcje zgodnie z opisem na karcie.

DODATKOWO - możesz aktywować ten efekt przed swoją akcją lub po niej.

AKCJA - możesz aktywować efekt tej karty zamiast 1 innej swojej akcji w tej turze.

Strona operacyjna karty Technologii opisuje, w jaki sposób za jej pomocą można zdobyć punkty: na koniec gry (s. 15) i dzięki akcji **POZYSKANIA PRZYCHODU** (s. 13). Spełnianie opisanych na niej warunków może być twoim celem na drodze do zwycięstwa!




KARTY STATKÓW

Statki reprezentują twoją flotę. Budujesz je, aby powiększyć siłę militarną Imperium lub aby prowadzić wojny poprzez atakowanie innych Imperiów oraz Systemów Obcych. Są 4 Rodzaje Statków, które zagrane **stroną logistyczną** ku górze zapewniają stale premie:

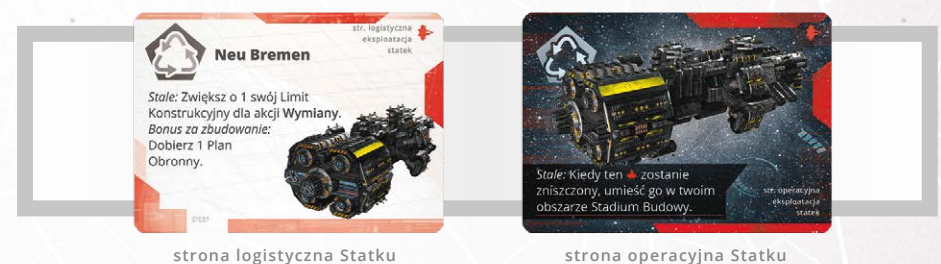
 **EKSPLORACJA** - zwiększa **Limit Konstrukcyjny** dla akcji **ODKRYCIA PLANETY**.

 **EKSTERMINACJA** - zwiększa **Limit Konstrukcyjny** dla akcji **BUDOWY STATKU**.

 **EKSPANSJA** - zwiększa **Limit Konstrukcyjny** dla akcji **ROZWOJU TECHNOLOGII**.

 **EKSPLLOATACJA** - zwiększa **Limit Konstrukcyjny** dla akcji **WYMIANY ZASOBÓW**. Ponadto w chwili wybudowania otrzymujesz kartę **Planu obronnego**.

Operacyjne strony kart Statków mają zdolności wykorzystywane podczas atakowania.



OMÓWIENIE GRY

SYSTEMY OBCYCH I ARTEFAKTY OBCYCH

Systemy Obcych to podstawowy cel podboju dla twojej floty! W grze zawsze znajduje się 1 odkryta karta Systemu Obcych. Na każdej takiej karcie widnieje tabela z różnymi efektami. Będziesz odnosił się do tej tabeli za każdym razem, gdy atakujesz dany System Obcych.



karta Systemu Obcych

karta Artefaktu Obcych

Talia Artefaktów Obcych zawiera potężne premie, które można uzyskać poprzez atakowanie Systemów Obcych oraz wykorzystywanie innych zdolności w grze.

PLANY OBRONNE

Plany obronne reprezentują twoją zdolność obrony przed atakami innych graczy. Kafel Podstawowego planu obronnego jest zawsze dostępny i może być użyty w każdym momencie. Karty Planów obronnych stanowią dla niego alternatywę, kiedy przyjdzie ci się bronić. Możesz zdecydować się na użycie dowolnej spośród swoich kart Planów obronnych, zamiast korzystać z kafela Podstawowego planu obronnego.



karta Planu obronnego

Kartę Planu obronnego otrzymujesz za każdym razem, gdy zbudujesz Statek eksploatacyjny stroną logistyczną ku górze.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Cel gry

W trakcie gry będziesz starał się zdobyć jak najwięcej Punktów Zwycięstwa (PZ). Jest wiele możliwych dróg ich pozyskania: odkrywanie nowych planet, rozwijanie nowych technologii oraz atakowanie Systemów Obcych za pomocą swej floty. Technologie mogą także posłużyć do zdobycia premii na koniec gry. Przy końcu rozgrywki zsumujesz punkty uzyskane przez was podczas gry, dodacie premie działające na końcu gry oraz liczbę Statków, Technologii i Planet znajdujących się w waszych Imperiach. Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa!

Przebieg rozgrywki

Począwszy od Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz rozgrywa swoją turę. W trakcie tury wykonujesz poniższe dwa kroki w podanej kolejności:

1. ETAP AKCJI

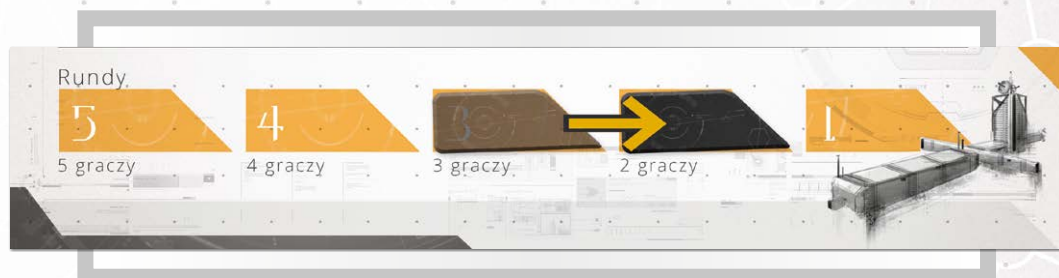
W trakcie tego etapu wykonujesz dokładnie 1 akcję.

2. ETAP DOBORU KART

W trakcie tego etapu możesz odrzucić z ręki dowolną liczbę kart, po czym dobierasz nowe karty Zasobów z talii tak, aby mieć 3 karty na ręce.

UWAGA: Limit dotyczy tylko kart Zasobów. Możesz mieć na ręce dowolną liczbę innych kart (np. kart Artefaktów Obcych).

Następnie twoja tura kończy się, po czym przychodzi kolej na gracza po twojej lewej stronie.



UWAGA: Za każdym razem, gdy talia kart Zasobów się wyczerpie, należy ją przetasować i przesunąć znacznik Rundy o jedno pole w prawo.

I. Etap akcji

Podczas Etapu akcji musisz wykonać dokładnie 1 akcję. Zawsze dostępnych jest 7 akcji podstawowych, 3 akcje operacyjne oraz akcja frakcyjna. Ponadto niektóre karty zawierają słowo kluczowe **AKCJA**. Możesz je aktywować w ramach swojej 1 akcji.

AKCJE PODSTAWOWE:

- Zakup karty
- Odkrycie Planety
- Rozwój Technologii
- Budowa Statku
- Przygotowanie Zasobów
- Wymiana Zasobów
- Zdjęcie Blokad

AKCJE OPERACYJNE:

- Start Ofensywy
- Pozyskanie Przychodu
- Wydobywanie na Planetach

AKCJE FRAKCYJNE

AKCJE NA KARTACH

Większość akcji wymaga użycia kart Zasobów (z ręki i/lub wyprodukowanych na twoich Planetach). Każda karta Zasobów ma 2 sekcje, przy czym każda pokazuje od 1 do 3 ikon Zasobów w kolorze niebieskim, zielonym, czerwonym lub złotym.

Kiedy wydajesz Zasoby na akcję, możesz używać tylko i wyłącznie Zasobów 1 koloru, chyba że akcja wyraźnie mówi co innego.

Użyte karty Zasobów odrzuć na stos odrzuconych Zasobów (zarówno z ręki, jak i te wyprodukowane na twoich Planetach).



ZŁOTE IKONY - to Zasoby uniwersalne. Kiedy płacisz za **AKCJĘ PODSTAWOWĄ** (i tylko taką!), możesz wydać złote ikony w zastępstwie każdego innego Zasobu.

Przykład: Aby zapłacić za akcję **PODSTAWOWĄ**, możesz wydać 1 Zasób zielony i 1 złoty.

Gdy płacisz za akcję, musisz zawsze przestrzegać swojego **LIMITU KONSTRUKCYJNEGO**: jeśli efekt karty nie mówi inaczej, na akcję możesz wydać co najwyżej 2 karty Zasobów. Karty te mogą pochodzić z twojej ręki lub z Planet w twoim Imperium (patrz: Produkcja, s. 9)

PAMIĘTAJ! Zagrywając kartę Zasobów z ręki, wybierz tę stronę (sekcję), której chcesz użyć.

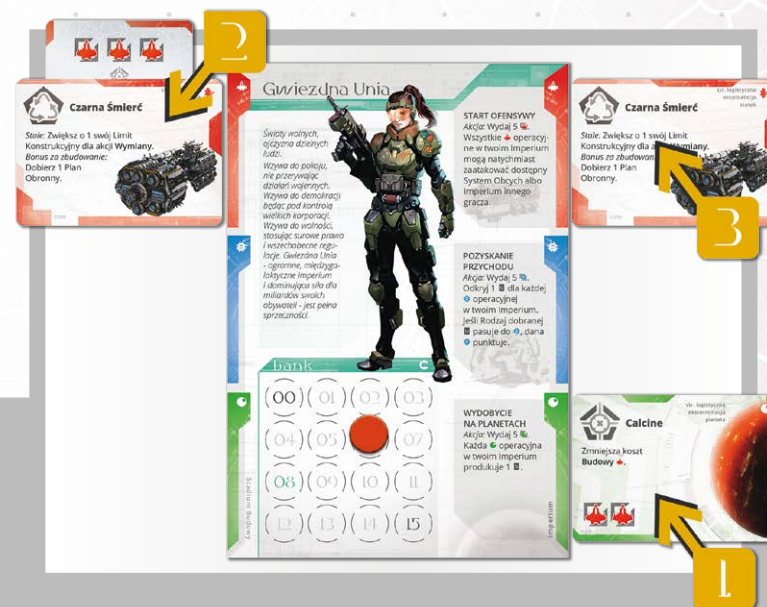
AUTOMATYCZNA BUDOWA - może się zdarzyć, że kiedy dodajesz nowe karty do swojego Imperium, spełnisz koszt Budowy, Rozwoju lub Odkrycia kart w obszarze Stadium Budowy. W takim przypadku natychmiast przesuń te karty do swojego Imperium i rozpatrz ich efekty. Jeśli wskutek Automatycznej Budowy zostanie ukończonych kilka kart, rozpatrz je jedna po drugiej, w wybranej przez siebie kolejności.

Odrzuć przyłączone do tych kart Zasoby (patrz przykład po prawej).

DODATKOWO - karty z tym słowem kluczowym mogą zostać użyte podczas Etapu akcji. Dają specjalną premię, dodatkową względem twojej 1 akcji. Możesz zdecydować się na użycie takiej premii przed wykonaniem swojej 1 akcji lub po niej.

LIMIT KONSTRUKCYJNY

Kiedy płacisz za dowolną akcję, możesz zagrać co najwyżej 2 karty Zasobów.



Przykład: Odkrywasz Planetę Calcine, która obniża koszt akcji Budowa Statku (1). Tym samym Automatycznie zbudowany zostaje Statek Czarna Śmierć, jako że już ma 3 (2). Natychmiast przesuwasz go do swojego Imperium i odrzucasz dołączoną kartę Zasobów (3).

AKCJE PODSTAWOWE

1. ZAKUP KARTY

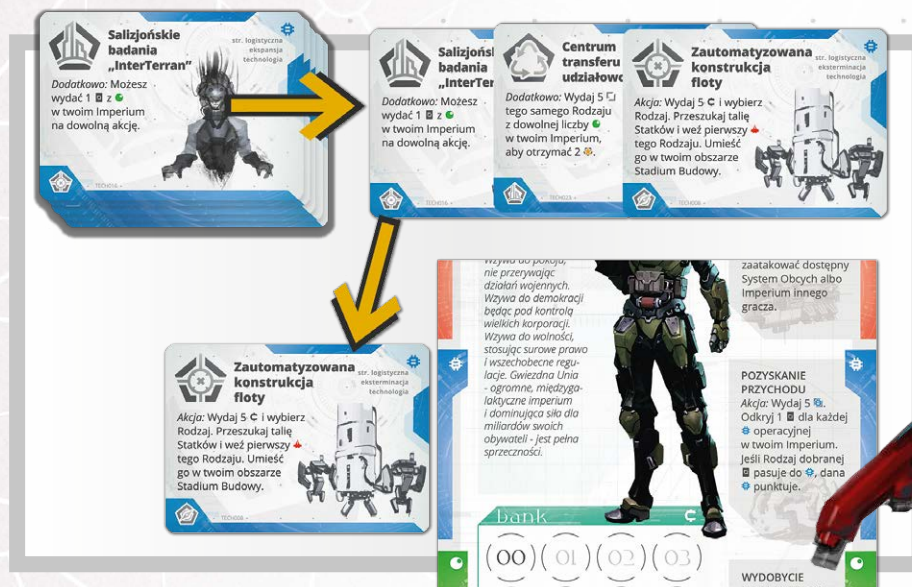
Akcja Zakupu pozwala na użycie Kredytów (C) z twojego Banku w celu pozyskania nowych kart (Statków, Technologii, Planet) do swojego obszaru Stadium Budowy.

Aby wykonać akcję Zakupu, wydaj 5 C i wybierz 1 talię: Statków, Planet lub Technologii. Dobierz wierzchnią kartę z wybranej talii i połóż ją po lewej stronie swojej planszy Frakcji, w obszarze Stadium Budowy. W swoim Stadium Budowy możesz mieć dowolną liczbę kart.

Efekty kart znajdujących się na lewo od planszy Frakcji nie są jeszcze dla ciebie dostępne. To, jak wykorzystać te karty, wyjaśniamy na kolejnych stronach.

Kiedy wykonujesz akcję Zakupu, możesz wydać dowolną liczbę dodatkowych C. Za każdy tak wydany dodatkowy C możesz dobrać 1 kartę więcej z wybranej przez siebie wcześniej talii. Spośród dobranych kart wybierz 1, którą zatrzymasz, a pozostałe odłóż na spód talii, z której je wzięłeś.

Kiedy wydajesz więcej C i masz możliwość obejrzenia większej liczby kart naraz, możesz lepiej kształtować przyszłość swojego Imperium dzięki wybieraniu takich Planet, Technologii i Statków, które lepiej pasują do obranej przez siebie strategii.



Przykład: Jeśli zapłacisz 7 C, możesz dobrać 3 karty Technologii i wybrać jedną z nich.

2. ODKRYCIE PLANETY

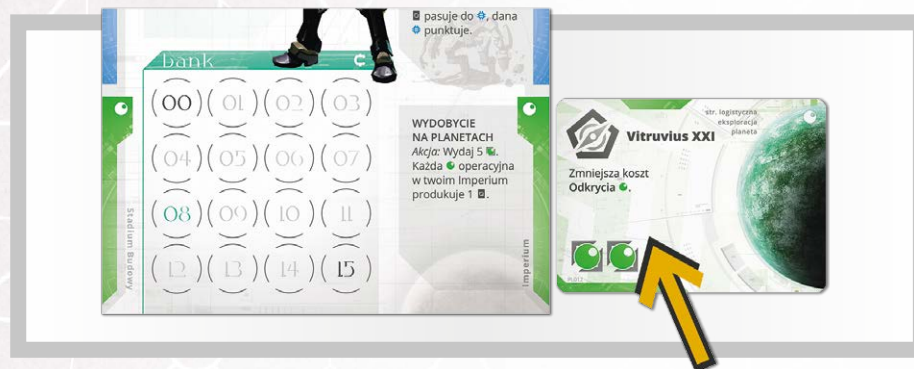
Akcja Odkrycia Planety pozwala użyć zielonych ikon Zasobów (🟢), aby odkryć Planetę znajdującą się w twoim obszarze Stadium Budowy. Ukończone odkrycie pozwala z kolei dodać tę Planetę do twojego Imperium po prawej stronie planszy Frakcji.

Aby Odkryć Planetę, musisz wydać 5 🟢 Zasobów. Każda Planeta w twoim Imperium (po prawej stronie planszy Frakcji) zwiększa ten koszt o 1 🟢. Z powodu tego zwiększonego kosztu, w późniejszej części rozgrywki możesz potrzebować kilku tur, żeby Odkryć jakąś Planetę (patrz: Przygotowanie Zasobów, s. 12).

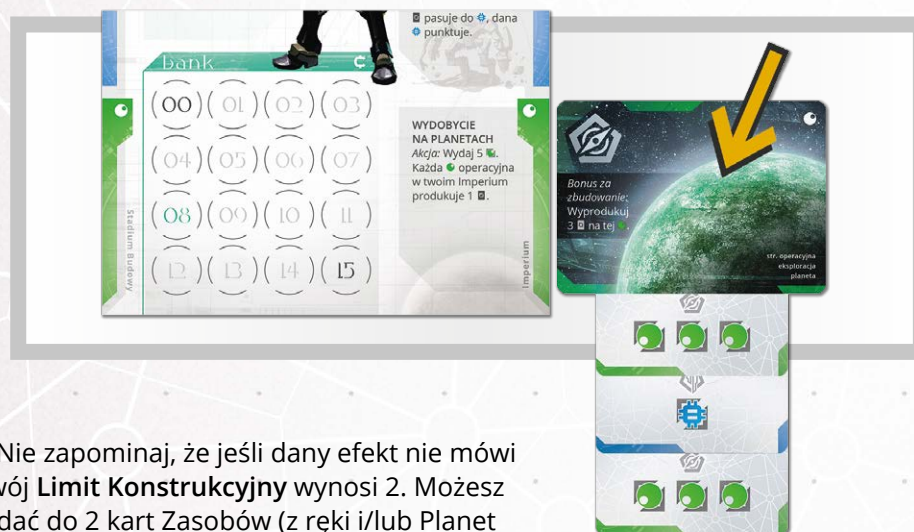
Przykład: Masz już 1 Planetę w swoim Imperium – znajduje się ona po prawej stronie planszy Frakcji. Następna Planeta, którą będziesz chciał odkryć, będzie cię kosztować 6 🟢.

KIEDY ODKRYWASZ PLANETĘ, MASZ NASTĘPUJĄCY WYBÓR:

ZASIEDL PLANETĘ: umieść Planetę w twoim Imperium, po prawej stronie planszy Frakcji, stroną LOGISTYCZNĄ ku górze. To przyznaje ci stałą premię za odkrytą Planetę.



EKSPLUATUJ PLANETĘ: umieść Planetę po prawej stronie planszy Frakcji stroną OPERACYJNĄ ku górze. Natychmiast **WYPRODUKUJ 3** karty Zasobów na tej Planecie: dobierz 3 karty z talii Zasobów i wsuń je pod Planetę, tak aby na każdej karcie było **widac tylko 1 sekcję**. Możesz w dowolnej chwili wykorzystać widoczne sekcje kart, tak jakbyś miał je na ręce, odrzucając wykorzystaną kartę na stos odrzuconych Zasobów. Niewidoczne sekcje nie mogą zostać użyte.



UWAGA! Nie zapomnij, że jeśli dany efekt nie mówi inaczej, twój **Limit Konstrukcyjny** wynosi 2. Możesz zatem wydać do 2 kart Zasobów (z ręki i/lub Planet w swoim Imperium) w trakcie wykonywania danej akcji.

Produkcja

Kiedy karta nakazuje ci wyprodukować 🟢 na Planecie (🟢), dobierz wskazaną liczbę kart i wsuń je pod Planetę, tak aby widać było tylko 1 sekcję każdej karty. Kiedy wybierasz, która sekcja danej karty będzie widoczna, **musisz** postępować zgodnie z poniższymi regułami.

- Jeśli jedna z sekcji odpowiada Rodzajowi Planety, możesz wybrać właśnie ją, bez względu na liczbę widniejących tam ikon. Dodatkowo, jeśli to ją wybrałeś, zdobywasz 1 Punkt Zwycięstwa.
- Jeśli żadna z sekcji nie odpowiada Rodzajowi Planety, musisz wybrać tę, na której widnieje mniej ikon Zasobów. Jeśli obie sekcje mają tę samą liczbę ikon, możesz wybrać dowolną z nich.



Przykład: W tym przykładzie dwie karty Zasobów odpowiadają Rodzajowi Planety (Eksploracja), otrzymałbyś więc 2 🏆.



*Przykład: Koszt Odkrycia Planety Gutenberg wynosi 3 🟢:
5 (bazowy koszt)
+2 (za dwie Planety, które są już w Imperium)
-4 (koszt zmniejszony dzięki działaniu Planet Vitrivius XXI i Mika 1)*

AKCJE PODSTAWOWE

3. ROZWÓJ TECHNOLOGII

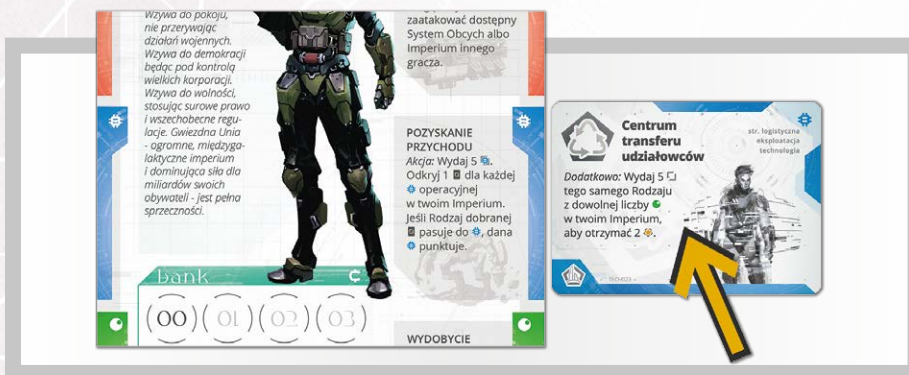
Akcja Rozwoju Technologii pozwala ci użyć niebieskich ikon Zasobów (☼), aby rozwinąć kartę Technologii z obszaru Stadium Budowy. Ukończony rozwój pozwala ci przenieść kartę do twojego Imperium po prawej stronie planszy Frakcji.

Aby Rozwinąć Technologię, musisz wydać 5 ☼ Zasobów. Każda karta Technologii znajdująca się w twoim Imperium (po prawej stronie planszy Frakcji) zwiększa ten koszt o 1 ☼.

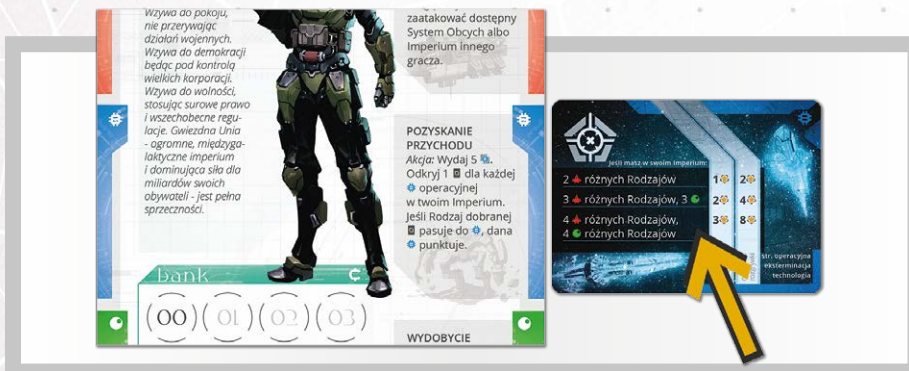
Przykład: Masz już 2 Technologie w swoim Imperium (po prawej stronie swojej planszy). Rozwinięcie kolejnej Technologii to koszt 7 ☼.

KIEDY ROZWIJASZ TECHNOLOGIĘ, MASZ NASTĘPUJĄCY WYBÓR:

WDRÓŻYĆ TECHNOLOGIĘ: w tym celu umieść Technologię w swoim Imperium stroną LOGISTYCZNĄ ku górze. Pozwala to na wykorzystanie zdolności danej Technologii. Jeśli karta Technologii ma słowa kluczowe „DODATKOWO” i „STAŁE”, możesz natychmiast użyć tej premii.



SPRZEDAĆ TECHNOLOGIĘ KORPORACJOM: umieść Technologię w swoim Imperium stroną OPERACYJNĄ ku górze. Odkryj wierzchnią kartę z talii Zasobów. Jeśli którakolwiek z sekcji dobranej karty odpowiada Rodzajowi właśnie rozwiniętej Technologii, otrzymujesz punkty z kolumny **PODZAS ROZGRYWKI**. Zawsze, gdy otrzymujesz punkty za Technologię operacyjną, otrzymujesz je tylko za ten spełniany warunek, który daje najwięcej ☼. Dzięki Technologiom operacyjnym otrzymasz także dodatkowe Punkty Zwycięstwa na koniec gry.



Przykład: Rozwinęłeś Technologię i umieściłeś ją w swoim Imperium stroną operacyjną ku górze. Na karcie odkrytej z talii Zasobów widnieje pasująca ikona. Sprawdzasz warunki punktowania – okazuje się, że spełniasz tylko pierwsze z wymagań na liście: masz 4 Planety w swoim Imperium. Otrzymujesz 1 ☼, zgodnie z tym, co pokazano w kolumnie „podczas rozgrywki”.

4. BUDOWA STATKU

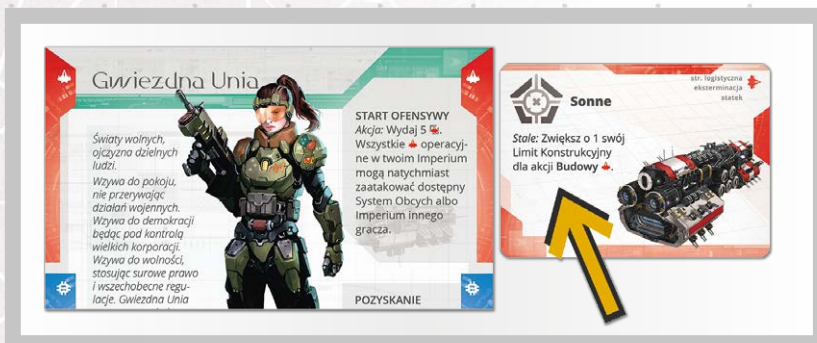
Akcja Budowy Statku pozwala użyć czerwonych ikon Zasobów (🔴), aby zbudować Statek znajdujący się w twoim obszarze Stadium Budowy. Ukończona budowa pozwala ci przenieść kartę do twojego Imperium (po prawej stronie planszy Frakcji).

Aby Zbudować Statek, musisz wydać 5 🔴 Zasobów. Każdy Statek już znajdujący się w twoim Imperium (po prawej stronie planszy Frakcji) zwiększa ten koszt o 1 🔴.

Przykład: Masz już 2 Statki w swoim Imperium (po prawej stronie swojej planszy). Budowa kolejnego Statku będzie cię kosztowała 7 🔴.

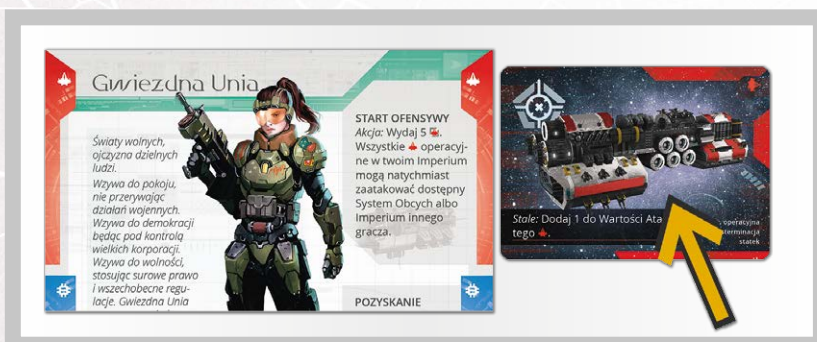
KIEDY WYBUDUJESZ STATEK, MASZ NASTĘPUJĄCY WYBÓR:

WŁĄCZYĆ STATEK DO FLOTY: umieść Statek w swoim Imperium stroną LOGISTYCZNĄ ku górze. Przyznaje to stałą premię za nowo wybudowany Statek.



UWAGA! Pamiętaj, że kiedy budujesz Statek Eksploatacyjny (str. logistyczna), dobierasz kartę Planu obronnego. Karty Planów obronnych nie wliczają się do limitu kart na ręce i możesz mieć dowolną ich liczbę.

WYŚLAĆ STATEK NA MISJĘ: umieść Statek w swoim Imperium stroną OPERACYJNĄ ku górze. Możesz natychmiast zaatakować nim System Obcych lub Imperium innego gracza.



Atakowanie

Kiedy **Atakujesz**, najpierw zdecyduj, czy wykonujesz atak na System Obcych, czy na Imperium innego gracza.

Jeśli zdecydujesz się atakować innego gracza, ten gracz wybiera teraz, którego Planu obronnego użyje: czy będzie to kafeł Podstawowego planu obronnego, czy posiadana przezeń karta Planu obronnego.

Następnie, zarówno gdy atakujesz System Obcych, jak i innego gracza, musisz ustalić Wartość Ataku. W tym celu:

- Odkryj wierzchnią kartę z talii Zasobów. Cyfra widniejąca w środku karty to bazowa **Wartość Ataku**.
- Dodaj ewentualne premie zapewniane przez **Statek**, którym wykonujesz atak.
- Dodaj ewentualne premie zapewniane przez **Technologie** twojego Imperium.
- Porównaj **Wartość Ataku** z efektami w tabeli **SYSTEMU OBCYCH** lub w **PLANIE OBRONNYM**. Każda cyfra odpowiada 1 efektowi opisanemu w tabeli.
- Rozpatrz efekt odpowiadający łącznej Wartości Ataku. Odrzuć odkrytą kartę Zasobów na stos odrzuconych kart Zasobów.



UWAGA: Jeśli atakowałeś **SYSTEM OBCYCH**, odłóż kartę Systemu Obcych na spód odpowiedniej talii, następnie dobierz z niej wierzchnią kartę i połóż odkrytą obok niej.

UWAGA: Jeśli atakowałeś **INNEGO GRACZA**, nie odrzuca się żadnych kart Planów obronnych ani kafeł Podstawowego planu obronnego.

UWAGA: Każdy Statek przyznaje premię do ataku. Te premie nie sumują się! Każdy statek atakuje tylko z wykorzystaniem swojej własnej premii.

UWAGA: Nawet jeśli atakujesz kilkoma Statkami, to nadal jest to traktowane jako **jeden atak** na potrzeby wszystkich efektów gry (np. jeżeli atakowałeś 3 Statkami i posiadasz Technologię, która daje ci 1 🔴 za każdym razem gdy atakujesz, otrzymujesz 1 🔴, a nie 3 🔴).

UWAGA: Nawet jeśli atakujesz kilkoma Statkami, to nadal możesz obrać tylko jeden cel ataku, np. jeden System Obcych.

AKCJE PODSTAWOWE

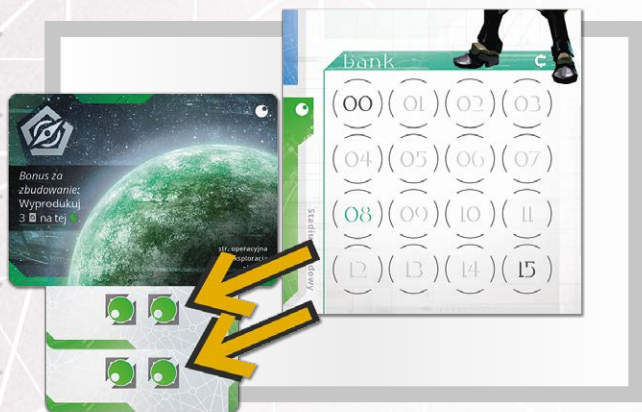
5. PRZYGOTOWANIE ZASOBÓW

Przygotowanie Zasobów pozwala ci zaplanować przyszłe akcje dzięki dołączaniu Zasobów do kart znajdujących się w Stadium Budowy. W trakcie przyszłych akcji tymi Zasobami można zapłacić za karty, do których zostały dołączone.

Aby wykonać Przygotowanie Zasobów, wybierz 1 rząd obszaru Stadium Budowy: Statki, Technologie lub Planety. Do kart znajdujących się w wybranym rzędzie możesz teraz dołączyć Zasoby, wsuwając je pod wybrane karty, tak aby widać było odpowiednie ikony. Zasobami dołączonymi do kart można będzie później zapłacić za te karty. Tak wsunięte karty Zasobów nie wliczają się do Limitu Konstrukcyjnego. W ten sposób pełny koszt za daną kartę możesz uiścić w ciągu kilku tur, a nie tylko w jednej.

UWAGA: Pamiętaj o Limicie Konstrukcyjnym!

Jeśli jakieś karty wpływają na ten Limit dla akcji Budowy, Rozwoju lub Odkrycia, tak samo wpływają na niego, kiedy Przygotowujesz Zasoby do odpowiedniej akcji.



Przykład: Używasz akcji Przygotowania Zasobów, by dołączyć 2 karty Zasobów z łącznie 4 do Planety w swoim Stadium Budowy. W jednej z przyszłych akcji będzie trzeba wydać tylko 1 , aby Odkryć tę Planetę.

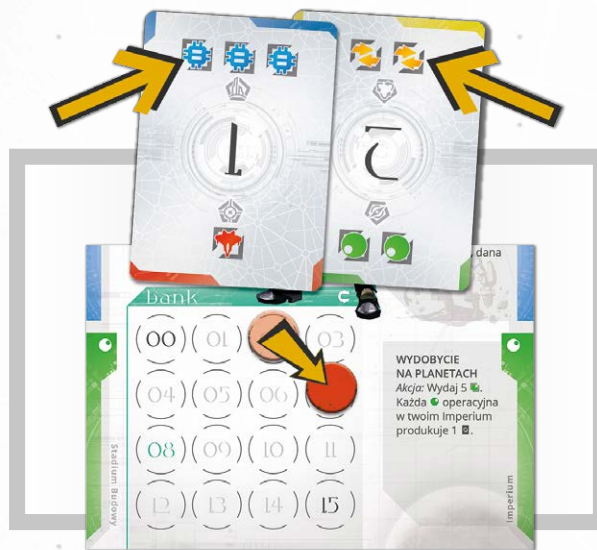
6. WYMIANA ZASOBÓW

Akcja Wymiany Zasobów pozwala ci użyć ikon Zasobów w celu zdeponowania Kredytów w swoim Banku.

Aby wykonać Wymianę Zasobów, wybierz 1 kolor ikon Zasobów (, ,), który masz na ręce. Możesz odrzucić karty Zasobów z ikonami w wybranym kolorze i zdobyć 1 za każdą ikonę odrzuconą w ten sposób. Na potrzeby Wymiany ikony liczą się jak dowolny Zasób.

UWAGA: Pamiętaj o Limicie Konstrukcyjnym!

ZŁOTE IKONY ZASOBÓW można łączyć z innym kolorem lub używać jako odrębnego koloru.



Przykład: Zagrywasz 2 karty Zasobów, wydając łącznie 5 (3 i 2). Otrzymujesz 5 i przesuwasz swój znacznik w Banku na odpowiednie pole.

7. ZDJĘCIE BLOKADY

Żetony Blokady mogą pojawić się na twoich kartach wskutek ataku innego gracza.

Akcja Zdjęcia Blokady pozwala na usunięcie żetonów Blokady z twojego Imperium.

Wybierz 1 Rodzaj kart: Statki, Technologie lub Planety. Wydaj dowolną liczbę odpowiednich ikon: , lub . Za każde 2 wydane Zasoby możesz usunąć 1 żeton Blokady z wybranej karty tego Rodzaju. Możesz użyć jako dowolnego zasobu.

UWAGA: Pamiętaj o Limicie Konstrukcyjnym!



Przykład: Aby usunąć 2 żetony Blokady ze swoich Statków, musisz wydać 4 (3 i 1). Zagrywasz 2 karty Zasobów z łącznie 5 (3 i 2) i usuwasz oba żetony Blokady.

Artefakty Obcych



Najcenniejszą korzyścią z ataku na System Obcych jest zdobycie Artefaktu Obcych.

Kiedy zdobywasz Artefakt Obcych, odkryj wierzchnią kartę z talii Artefaktów Obcych. Zatrzymujesz tę kartę aż do momentu, w którym zdecydujesz się jej użyć. Te karty nie wliczają się do twojego limitu kart na ręce, możesz mieć dowolną ich liczbę. Możesz wykorzystać efekt Artefaktu Obcych podczas swojej tury (nawet w turze, w której został on zdobyty!), a zagranie tej karty nie liczy się jako twoja 1 akcja w turze. Po zagranie i rozpatrzeniu karty odrzuć ją na stos odrzuconych Artefaktów Obcych.

Żetony Blokady



Na potrzeby wszystkich efektów w grze karty z umieszczonymi na nich żetonami Blokady są traktowane jak gdyby były puste. Jeśli jednak chcesz, możesz użyć zdolności karty, nawet jeśli znajdują się na niej żetony Blokady, o ile zapłacisz w tym celu 1 za każdy żeton Blokady leżący na tej karcie.

Możesz wykonać akcję **ZDJĘCIE BLOKADY**, aby usunąć żetony Blokady (patrz powyżej).

Akcje Operacyjne

Oprócz 7 akcji podstawowych, gracze mają do dyspozycji opisane poniżej 3 akcje operacyjne. Dla przypomnienia zostały one wydrukowane na planszach Frakcji. Każda z tych akcji pozwala na zdobycie punktów dzięki **OPERACYJNEJ** stronie kart w twoim Imperium.

UWAGA: Kiedy płacisz za akcje operacyjne, **NIE WOLNO** ci używać złotych ikon Zasobów 🪙.

UWAGA: Pamiętaj o Limicie Konstrukcyjnym!

START OFENSYWY

Aby przeprowadzić **START OFENSYWY**, wydaj 5 🪖. Wszystkie **OPERACYJNE** Statki w twoim Imperium mogą natychmiast zaatakować **pojedynczy cel**: dostępny System Obcych albo Imperium innego gracza. Jedna po drugiej odkrywaj karty z talii Zasobów, po 1 dla każdego Statku biorącego udział w Ofensywie. Po rozpatrzeniu każdego ataku odrzuć odkrytą dla niego kartę i kontynuuj dla kolejnego Statku.

UWAGA: Bez względu na liczbę Statków biorących udział w Ofensywie, dla potrzeb gry cała ta akcja jest uważana za **jeden** atak.

UWAGA: Pamiętaj, aby po zakończeniu Ofensywy przypuszczonej na System Obcych odłożyć jego kartę na spód odpowiedniej talii i odkryć nowy System Obcych.

UWAGA: Niezależnie od liczby Statków, wybierz tylko jeden cel ataku.

POZYSKANIE PRZYCHODU

Aby **POZYSKAĆ PRZYCHODY**, wydaj 5 🧰. Przeprowadź punktowanie na wszystkich Technologiach operacyjnych w twoim Imperium, tak jakby dopiero co zostały Rozwinięte: wybieraj Technologie jedna po drugiej, dla każdej z nich odkrywając 1 wierzchnią kartę Zasobów z talii. Jeśli którakolwiek z sekcji odkrytej karty pasuje do Rodzaju danej karty Technologii, otrzymujesz 🪙 za ten spełniany warunek, który daje najwięcej 🪙.

WYDOBYCIE NA PLANETACH

Aby przeprowadzić **WYDOBYCIE NA PLANETACH**, wydaj 5 🪗. Na każdej operacyjnej Planecie w swoim Imperium wyprodukuj 1 kartę (patrz: Produkcja, s. 9).

Nie ma limitu kart Zasobów wyprodukowanych na Planetach.

UWAGA: Pamiętaj, że jeśli któraś sekcja wyprodukowanego Zasobu pasuje do Rodzaju Planety, otrzymujesz Punkt Zwycięstwa.

UWAGA: Pamiętaj, że wyprodukowane na Planetach Zasoby możesz wykorzystywać na dowolne akcje (pamiętając o Limicie Konstrukcyjnym).



START OFENSYWY

Akcja: Wydaj 5 🪖.
Wszystkie 🪖 operacyjne w twoim Imperium mogą natychmiast zaatakować dostępny System Obcych albo Imperium innego gracza.

POZYSKANIE PRZYCHODU

Akcja: Wydaj 5 🧰.
Odkryj 1 🪙 dla każdej 🧰 operacyjnej w twoim Imperium. Jeśli Rodzaj dobranej 🪙 pasuje do 🧰, dana 🧰 punktuje.

WYDOBYCIE NA PLANETACH

Akcja: Wydaj 5 🪗.
Każda 🪗 operacyjna w twoim Imperium produkuje 1 🪙.

2. Etap doboru kart

Po zakończeniu Etapu AKCJI przejdź do Etapu DOBORU KART. Możesz odrzucić z ręki dowolną liczbę kart, a potem dobrać z talii Zasobów tyle kart, abyś miał 3 na ręce. Jeśli w talii Zasobów skończyły się karty, przetasuj stos kart odrzuconych, utwórz nową talię i wtedy dobrać brakujące karty.

UWAGA: Limit dotyczy tylko kart Zasobów. Możesz mieć na ręce dowolną liczbę innych kart (np. kart Artefaktów Obcych).

UWAGA: Pamiętaj, że za każdym razem, kiedy talia Zasobów się wyczerpie i towarzyszący jej stos kart odrzuconych ma zostać przetasowany, należy przesunąć znacznik Rundy o jedno pole w prawo.

Kiedy zakończysz Etap doboru kart, twoja tura dobiega końca. Rozpoczyna się tura gracza siedzącego po twojej lewej. Postępujcie w ten sposób aż do wystąpienia warunków zakończenia gry.



TWÓRCY GRY

PROJEKT GRY: Marcin Ropka i Viola Kijowska

ROZWÓJ GRY: Ignacy Trzewiczek

ILUSTRACJE: Evan Lee (okładka), Igor Puškarić (statki, <https://www.artstation.com/igorpuskaric>), Aleksandar Mihajlovic, Pablo Fernandes, Bogdan Tufeciu, Miroslav Petrov, Raypier P, Jack Griffin, Rafał Szyma (planety)

PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma

Projekt używa zestawu pędzli autorstwa Z-DESIGN (<http://z-design.deviantart.com>)

INSTRUKCJA: Chevee Dodd, Ignacy Trzewiczek

WERSJA POLSKA: Piotr Wiśniewski, Robert Deninis



© 2017 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Powielanie i publikowanie zasad gry,
komponentów gry lub ilustracji bez zgody
Portal Games zabronione.

Autorzy serdecznie dziękują wszystkim testerom, którzy swoją pracą i cennymi uwagami przyczynili się do powstania tej gry. Szczególne słowa podziękowania kierujemy do testerów wydawnictwa Portal Games, krakowskiej grupy Trochę Nałogowi Testerzy (TNT) oraz testerów Trefl Kraków za ich nieocenioną pomoc i merytoryczne wsparcie.

Testerzy: Bartosz Adamski, Dawid Cichy, Wojciech Dębiak, Grzegorz Długaszek, Jędrzej Dyga, Daniel Fajala, Wojciech Filarski, Małgorzata Gorzałczana, Monika Grzebyk, Antonina Guzik, Jan Guzik, Agnieszka Jurowicz, Grzegorz Kalarus, Piotr Kołodziejczyk, Michał Kościółko, Tomasz Koźlik, Hubert Kubit, Mateusz Kulisa, Dariusz Kułak, Grzegorz Laskowski, Grzegorz Majchrzak, Monika Majchrzak, Mateusz Marszałik, Sebastian Oliwa, Anna Owarzany, Przemysław Pencak, Kuba Piersiak, Karolina Piotrowska, Seweryn Piotrowski, Anna Polkowska, Kuba Polkowski, Aleksandra Pióro, Maciej Reputakowski-Madej, Przemysław Rodzoń, Krzysztof Rudel, Jakub Satlarski, Hubert Spala, Karol Suski, Anna Szaniawska, Michał Szewczyk, Marta Wileczko, a także Merry, Marek, Greg, Asia, Kamil, Niedźwiedź, Rafał, Alan How, Ken Hill i gracze testujący grę na konwentach Alan Moon's Gathering of Friends i Bruno Faidutti's Gathering of Friends.

Specjalne podziękowania dla: Agi, Tony'ego, Kirdy'ego, Rinderta, Petera, Güntera, Nicka, Matta i Roberta.

Zakończenie gry



Koniec gry następuje na podstawie tego, ile razy została wyczerpana talia Zasobów. **Zawsze, kiedy talia Zasobów się wyczerpie** (to znaczy została z niej dobrana ostatnia karta), należy najpierw sprawdzić, czy wystąpiły warunki zakończenia gry.

Koniec gry jest związany z liczbą graczy biorących udział w rozgrywce, zgodnie ze wskazaniem znacznika Rundy. Kiedy znacznik ten osiągnie wartość 1, warunki końca gry wystąpią wraz z kolejnym wyczerpaniem się kart w talii Zasobów.

Po raz ostatni potasujecie stos kart odrzuconych, utwórzcie nową talię i kontynuujcie dobieranie kart.

GDY WYSTĄPIŁY WARUNKI ZAKOŃCZENIA GRY

Po zakończeniu tury gracza, w której wystąpiły warunki zakończenia gry, rozgrywka jest kontynuowana do momentu, w którym wszyscy gracze rozegrają po tyle samo tur.

Kiedy tura ostatniego gracza dobiegnie końca, przejdźcie do podliczenia punktów.

PODLICZENIE PUNKTÓW

W trakcie gry śledziliście już swoje postępy na torze Punktów Zwycięstwa. Teraz zdobywacie kolejne punkty i dodajecie je do tych już posiadanych:

- 1 za każdą kartę w twoim Imperium (Planecie, Technologię i Statek). Za karty Zasobów nie przyznaje się żadnych .
- Sprawdź wszystkie Technologie **OPERACYJNE** w swoim Imperium. Dla każdej z nich otrzymujesz za ten warunek punktowania, który spełniasz i który zarazem daje najwięcej . Otrzymujesz tyle punktów, ile pokazano w kolumnie „**NA KONIEC ROZGRYWKI**”.

UWAGA: Jeśli na karcie Technologii na stronie operacyjnej znajdują się żetony **Blokady**, gracz może wydać , by użyć tej karty podczas finalnego podliczania punktów.

Wygrywa ten z graczy, który zgromadził najwięcej Punktów Zwycięstwa!

REMISY

W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który ma więcej w swoim Banku. Jeśli i to nie rozstrzyga remisu, wygrywa ten, kto ma łącznie więcej kart w swoim Imperium.

Jeśli gracze nadal remisują, w galaktyce wreszcie nastął czas pokoju. Cieszcie się wspólnym zwycięstwem.

Przykład: Podczas gry zdobyłeś 15 . Dodajesz 10 za karty w swoim Imperium. Następnie sprawdzasz swoje Technologie operacyjne i zdobywasz dodatkowe 4 za 4 różnego Rodzaju. Twój wynik to 29 .



SŁOWA KLUCZOWE


LIMIT KONSTRUKCYJNY - O ile efekt gry nie stanowi inaczej, kiedy płacisz za dowolną akcję, możesz zagrać co najwyżej 2 karty Zasobów (z ręki i/lub z Planet operacyjnych).

EFEKTY ATAKU



ZNISZCZONY – atakujący odrzuca kartę Statku na spód talii Statków



USZKODZONY – atakujący przenosi Statek z powrotem do obszaru Stadium Budowy

UMIEŚĆ ŻETON BLOKADY – atakujący kładzie żeton(y) Blokady, na dowolnej karcie (kartach) w Imperium obrońcy

ŻETONY BLOKADY - Na potrzeby wszystkich efektów w grze karty z umieszczonymi na nich żetonami Blokady są traktowane jak gdyby były puste. Jeśli jednak chcesz, możesz użyć zdolności karty, nawet jeśli znajdują się na niej żetony Blokady, o ile zapłacisz w tym celu 1  za każdy żeton Blokady leżący na tej karcie.

Możesz wykonać akcję **ZDJĘCIE BLOKADY**, aby usunąć żetony Blokady (patrz s.12).

PRODUKCJA - Dobierz  z talii Zasobów i wsuń ją pod Planetę tak, aby widoczna była 1 sekcja. Musisz wybrać tę sekcję, na której jest mniej ikon Zasobów, chyba że któraś z sekcji tej karty ma ten sam symbol, co Planeta. Jeśli Zasoby pasują i to właśnie tę sekcję wybierzesz, otrzymujesz 1 .

PRODUKOWANE KARTY - Kiedy karta nakazuje ci wyprodukować  na , dobierz wskazaną liczbę kart Zasobów i wsuń je pod Planetę, tak aby na każdej z nich widać było 1 sekcję. Widoczne sekcje mogą być użyte w przyszłych akcjach, tak jakbyś miał je na ręce.

PRZESZUKAJ TALIE - Jeśli karta nakazuje przeszukanie talii w celu znalezienia odpowiedniej karty lub odpowiedniego Rodzaju karty, jedna po drugiej odrzucaj karty z wierzchu talii, aż natrafisz na tę, której szukasz. Odrzucone karty odłóż na spód odpowiedniej talii.

O CZYM PAMIĘTAĆ

WSZYSTKIE TALIE NALEŻY PRZETASOWAĆ, GDY SIĘ WYCZERPIĄ

BRAK KART: W rzadkich przypadkach, gdy wyczerpie się talia kart i nie ma już kart odrzuconych, które stworzyłyby nową talię, nowe karty z tej talii przestają być dostępne.



ŚLEDŹ ZDOBYWANE PZ na torze Punktów Zwycięstwa na planszy wyniku.


WYDAWANIE ZASOBÓW: Aby wydać zasoby, odrzuć karty z ręki, z Planet znajdujących się w twoim Imperium lub spod innych kart (karty dołączone). Zsumuj ikony danych Zasobów na wszystkich odrzuconych kartach.





WYBUDOWANIE WIĘCEJ NIŻ 1 KARTY W TRAKCIE POJEDYNCZEJ AKCJI: Może się zdarzyć, że w trakcie pojedynczej akcji ukończysz budowę kilku kart. W takich sytuacjach karty budowane są jedna po drugiej i musisz pamiętać, że każda kolejna może mieć koszt powiększony o karty wybudowane wcześniej.

ROZWÓJ I UŻYCIE: Kiedy Rozwijasz Technologię, jej karta (niezależnie od wybranej strony) liczy się na potrzeby wykorzystania jej zdolności.

OBJAŚNIENIA KART

MIĘDZYSYSTEMOWY BANK INWESTYCYJNY - podczas każdej aktywacji możesz wydać tylko 3  i otrzymać 1 .

WIDMO MK2 VORSCHA - sprawdź tylko Rodzaje kart tego samego koloru. Przykład: kiedy dokładasz nowy Statek, zdobywasz 1 , jeśli jest to pierwszy Statek tego Rodzaju w twoim Imperium.

PROGRAM GŁĘBOKICH ANALIZ I BADAŃ - np. jeśli wydałeś 2 , 2  i 2 , otrzymujesz 2 .

OGÓLNA DOMINACJA KAPITAŁOWA - musisz pokryć wymagany koszt akcji Zakupu.

PRZEGLĄD TURY

Począwszy od Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz rozgrywa swoją turę.

W trakcie tury wykonaj dwa poniższe kroki w podanej kolejności:

1. ETAP AKCJI

W trakcie tego etapu wykonaj dokładnie 1 akcję, używając do tego maksymalnie tylu kart Zasobów, ile wynosi twój Limit Konstrukcyjny dla wybranej akcji.

2. ETAP DOBORU KART

W trakcie tego etapu możesz odrzucić dowolną liczbę kart Zasobów z ręki, a następnie dobrać nowe karty Zasobów, tak aby mieć 3 na ręce.

Następnie twoja tura dobiega końca, a swoją turę rozgrywa gracz siedzący po twojej lewej.

AKCJE

AKCJE PODSTAWOWE:





- Zakup karty
- Odkrycie Planety
- Rozwój Technologii
- Budowa Statku
- Przygotowanie Zasobów
- Wymiana Zasobów
- Zdjęcie Blokady

AKCJE OPERACYJNE:

- Start Ofensywy
- Pozyskanie Przychodu
- Wydobywanie na Planetach

IKONY








RODZAJE:

-  Eksploracja
-  Ekspansja
-  Eksterminacja
-  Eksploatacja

ZASOBY:



INNE IKONY:

-  Artefakt Obcych
-  Kredyt
-  Planeta
-  Statek
-  Technologia
-  Punkt Zwycięstwa
-  Karta Zasobu
-  Zasób

